

小学校体育ボール運動領域ネット型ゲームにおける

「ボールを持たないときの動き」によって

ゲーム参加の質を高める授業実践

塩沢輝大（教育実践コース）

発表者の連絡先 kodai0219.volleyball★icloud.com（★は@に置き換えてください）

1 はじめに

小学校体育のボール運動領域の知識及び技能は「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」の二つから構成されている。

ネット型ゲームにおいても、〈レシーブ→トス→アタック〉といった三段攻撃の流れは、ボールを操作する局面だけでなく、ボールを持っていないときの位置取りや準備、仲間との関係の中での動きによって支えられている。

ネット型ゲームの先行実践では、ボール操作の難しさを軽減するためにキャッチやワンバウンドの許可といったルールの簡易化を施したゲームを実施していることが多い。そのため、ゲームの中でどのように攻撃を組み立てるか、仲間との関係の中でどのように関わるかといった点については、十分に学習内容として扱われていないことがある。その結果、ラリーが続くようになっても攻撃の流れがつかず、得点につながる動きや連携が十分に見られないという課題が生じている。

筆者はゴール型ゲームの授業観察を通して、空いたスペースへの移動や仲間と合わせた動きなど、ボールを持たないときの動きがゲームの様相に大きく影響する場面を確認した。このことから、ネット型ゲームにおいても「ボールを持たないときの動き」を学習の中心に位置付けた授業を構想し、その実践を通して児童のゲーム参加の様子がどのように変化するかを検討する必要があると考えた。

そこで本研究では、小学校高学年のネット型ゲームの授業において、「ボールを持たないときの動き」を単元の中心的な学習課題として位置付けた授業を構想・実践し、児童の攻撃局面におけるゲーム参加の様子がどのような変化が見られるのかを、2年間の授業実践を通して明らかにすることを目的とした。

2 1年次の実践

(1) 実践の計画

1年次の実践では、ネット型ゲームにおいて児童が攻撃に関わるための手がかりとして、「ボールを持たないときの動き」に着目した授業を構想した。

ボールをコートに直接落とすことで加点となるルールを設定し、直接落とすために攻撃を工夫する必要性を持たせた。また、バレーボールの映像をもとに、攻撃局面で複数人が助走に入るコンビ攻撃や助走によって攻撃する場所を変えるとといった「ボールを持たないときの動き」の工夫に子どもの意識を向けさせた。

それらの工夫に気づかせ、メインゲームにおいて、攻撃局面で児童がアタックのための助走や攻撃の組み立てにかかわる「ボールを持たないときの動き」を得点を取るための工夫として行うことができるようにした。

(2) 実践の実際

1時間目には、ボールが自分のところに来ない場面でその場にとどまる児童が多く、自分がボールを触る時以外は、攻撃に関わる動きはほとんど見られなかった。試しのゲームを行った後に、「ボールを持たないときの動き」のイメージを共有するためにバレーボールの映像を提示し、複数人が助走を行う攻撃や、打たない選手がおとりとなる動きなどを確認した。しかし、この段階では、映像で見た動きを実際のゲームの中で再現することは難しく、助走や移動を伴った攻撃の場面はあまり見られなかった。

また、授業映像からは、仲間からのトスに対して打つ準備ができていない場面や、ボールが自分の近くに落ちてから反応する場面が見られ、ボールを持たない場面で次のプレイを予測して動く姿はほとんど見られなかった。

このことから、攻撃を成立させるためには、助走やセッターの移動などの「ボールを持たな

いときの動き」を経験するための段階的な学習が必要であると考え、2時間目以降ではそれらの動きを経験するためのタスクゲーム(図1)を取り入れることとした。

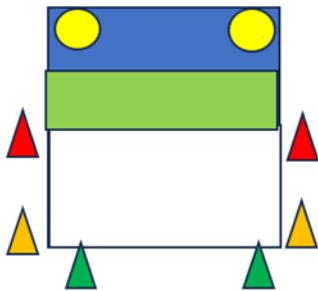


図1 タスクゲームのコート図

タスクゲームでは、アタッカーの役割になる児童が指定されたカラーコーンに触れてから打つことや、セッターがボールを受ける前にネット際に移動することなどをルールとして設定し、助走や移動を伴った攻撃の形を経験できるようにした。また、緑<青<黄のようにコートの落としたところで、得点が変わるルールも取り入れた。最初はコートの向かいに人は立たせず、攻撃の連携を繰り返すようにした。その後、守備のプレイヤーを1人入れ、コートにボールを落とすために攻撃するゲームを行った。

授業が進むにつれて、自分や仲間の位置とカラーコーンの位置を見て、役割を判断している姿や、仲間に声をかけて次の動きを教える姿が見られるようになった。また、声をかけ合いながらタイミングを合わせようとする姿や、次のプレイを意識して準備する姿も見られ、児童が仲間やボールの位置など周りの状況を踏まえてゲームに参加しようとしている姿があった。

児童の振り返りには、助走によって強く打てるようになったことや、仲間の動きに合わせて動くことの必要性、相手のいない場所をねらうことの有効性など、具体的な経験に基づく記述が見られるようになった。

(3) 1年次の成果と課題

1年次の実践を通して、場の工夫やタスクゲームを取り入れることによって、ボールを持たないときの動きの経験をもとに、児童が攻撃に関わろうとする姿が見られた。特に、セッターがネット際へ移動する動きや、助走を伴ったアタックなど、三段攻撃を成立させるための動きがメインゲームの中で見られるようになった。

また、振り返りの記述には、複数人で同時に動くことによる攻撃の工夫や、相手のいない場

所をねらうことなど、得点を取るために行った工夫に関する内容が増え、児童が攻撃の仕方を具体的に捉えるようになったと考えられる。

一方で、児童の気付きは個人の経験としては見られたものの、それらが全体に共有されたり、整理されたりするまでには至らなかった。また、児童自身が自分の変化を自覚しながら学習を進めるための手立てが十分ではなく、学びを積み重ねていく構造が、児童にとって明確でなかったことが課題として明らかになった。

さらに、タスクゲームを導入した初期の段階では、活動の目的や必要感が十分に共有されていなかったことから、児童が戸惑う様子も見られた。このことから、授業の中で生まれた課題を児童と共有し、活動の意味を明確にして学習を進めていくことの重要性が明らかになった。

3 2年次実践

(1) 実践の計画

2年次の実践では、1年次の課題を踏まえ、「ボールを持たないときの動き」を単元の中心的な学習課題として明確に位置付けた授業を構想した。特に、〈レシーブ→アタック〉の三段攻撃を組み立てるうえで重要となる、セッターのネット際への移動に焦点化した。

1年次の実践では、タスクゲームを通して動きを経験することはできたものの、児童がそれらの動きの意味を理解し、役割として捉えるまでには至らなかったという課題があった。

そのため2年次では、動きの習得に加えて、児童の考えや気付き、ゲームの中での経験を可視化し、学級全体で共有することで、役割理解を深めることができるように授業を構成した。

具体的には、1時間目に攻撃局面の流れや役割を模造紙に整理した。その後、単元中盤からは図2のように、児童がゲームをして気付いたことや考えたことを、模造紙に付箋で書き加えていく活動を取り入れた。また、児童が単元を通して、自分の「得点を取るための動き」について、0~100点で自己評価し、色を塗るメーターと自由記述で振り返りを行った。

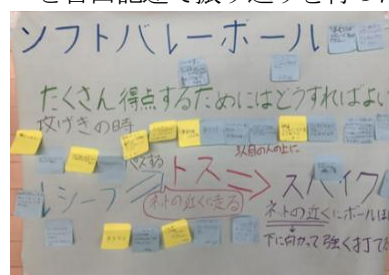


図2 児童が付箋を加えた模造紙

て残された。また、児童の気付きを学級全体の学びとしてどのように整理し、次の学習につなげていくかについても、さらに検討が必要であると評価される。

4 2年間の実践から得られた成果と課題

2年間の実践を通して、ネット型ゲームにおいて「ボールを持たないときの動き」を中心的な学習課題として位置付けた授業は、児童のゲーム参加の様子に変化をもたらす可能性があることが示された。タスクゲームを取り入れたことで、「ボールを持たないときの動き」を経験し、メインゲームの中でもそういった動きが見られた。また、仲間に次の動きを伝える様子や自身の次の動きを周りに伝える様子が見られ、攻撃の連携のためのコミュニケーションが生まれていたと考える。

1年次の実践では、タスクゲームや場の工夫によって、児童が助走や位置取りなどの動きを経験し、ボールを持っていない場面でも攻撃に関わろうとする姿が見られるようになった。しかし、それらの動きは個々の経験として現れても、単元全体の学びとして整理されるまでには至らず、動きの意味や役割との関係を理解することには課題が残った。

これに対して、2年次の実践では、模造紙による三段攻撃の連携の可視化や振り返りメーターの活用など、ゲームの経験を整理し共有する仕組みを授業の中に位置付けた。その結果、児童はゲームの中での経験をもとに、仲間の位置やボールの動きを手がかりに次の行動を判断したり、仲間に次の動きを教えたりするなど、ボールを持っていない場面でも攻撃に関わろうとするようになった。また、授業映像の分析からは、児童が固定された役割としてではなく、状況に応じて役割を判断しながらプレイする様子が見られ、ゲーム参加の質に変化が生じていたことが確認された。

これらのことから、「ボールを持たないときの動き」は単なる技能としてではなく、ゲームの状況を理解し、次に何をすればよいかを判断するための学びとして捉えることができる。児童はゲームの中での具体的な経験から、自分たちの課題を認識し、次のプレイを考えるようになっており、ゲーム中の経験そのものが学びの重要な契機となっていたことが示唆された。

また、2年次の実践では、模造紙での整理や振り返りを通して自分の変化を自覚すること

が、学びを積み重ねていく上で重要な役割を果たしていたと考えられる。

一方で、役割理解や判断の程度には個人差が見られた。児童それぞれが自身のゲーム中の経験をもとに、付箋の書き込みなどを行っていたが、今回の実践では、学級全体でその書き込みを共有することができなかった。今後は、書き込まれた内容の共有や児童の意見を全体に広げる手立てを中心として、児童一人一人の理解に応じた支援の在り方や、学びを共有する場面の構成について、検討していく必要がある。

さらに、本研究は、ボール操作の技能に焦点を当てた従来の授業の捉え方に対して、ボールを持たないときの動きに着目することで、児童のゲーム参加を捉える新しい視点を示したことに意義があると考えられる。今回の実践で見られたゲームの中での位置取りや判断、仲間との関係の中での動きは、すべての児童が関わることのできる学習内容であり、ボール運動の授業における参加の在り方を捉え直す視点となる。

以上のことから、本研究を通して明らかになったことは、ネット型ゲームにおいて「ボールを持たないときの動き」を中心的な学習課題とすることは、児童がゲームの状況を理解し、仲間との関係の中で役割を判断しながら、攻撃の連携に参加するための学びを支える視点となり得るということである。また、その学びを確かなものとしていくためには、ゲームの経験を振り返り、共有し、意味付けていく過程を授業に位置付けることが重要であると考えられる。

さらに、ボールを持たないときの動きに着目することは、ボールや仲間との位置関係などのゲームの状況に合わせて、自身の次の行動を選択するという思考を伴った学びを可能にする点において、小学校体育におけるボール運動の指導の在り方を捉え直すものであるといえる。

【引用文献】

- 岩田 靖(2016)『ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクリックアップする授業づくりの探求』,大修館書店,70-74
- 文部科学省 『平成29年告示 小学校学習指導要領』 151
- 文部科学省 『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説』 体育編 140-142
- 高橋 健夫・長谷川 悦示・刈谷 三郎(1994)『体育授業における形成的授業評価表の作成の試み:子どもの授業評価の構造に着目して』,体育学研究 39 29-37