

[体育・保健体育]

中学校第1学年ネット型バレーボールの単元構成

ーゲームを理解するための攻撃と防御の一考察ー

松枝公一郎\*

1 問題の所在

2008年7月告示の中学校学習指導要領解説保健体育編<sup>1)</sup>では、球技領域の表記が種目から「型」へ変わり、2017年7月告示の中学校学習指導要領解説保健体育編<sup>2)</sup>（以下：新学習指導要領解説）においても「型」による表記は継続されている。新学習指導要領解説の「球技」における内容では、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動とある。そのため、類似性・類縁性の高い種目を取りまとめて「型」を構成し、運動を選択して指導する方策がとられている。新学習指導要領解説における「種目」から「型」表記への移行は、これまでの種目固有の技能習得をねらった学習内容から、ゲーム理解に一層重点が置かれる内容となっており、新学習指導要領解説の球技領域における目標及び内容には、指導内容とその事例が詳細に記載されている。

しかし、新学習指導要領解説の球技領域における各分野の目標及び内容には、具体的な活動内容の説明はあっても、全ての「型」に共通する学習の内容までは示されていない。2008年以降の「型」における授業の教材開発や実践研究<sup>3),4),5)</sup>の多くは、ゲーム理解とは乖離した誇張したタスクゲームや、種目固有の技能習得に重きが置かれた内容が多く存在し、断片化された知識と技能が他の運動に転移しない内容となってしまっている。このような現状に対し土田は「従来のボールゲームの授業では、指導される技術とゲームが乖離することが問題とされてきた」<sup>6)</sup>と述べ、鈴木は「ゲームという可視的・個別的・具体的な事象の数多に通底するような原理を導くことが目指される」<sup>7)</sup>と「型」に共通する内容の必要性について述べている。そのため、球技領域の「型」に共通した学習の内容を検討する必要があると考える。

2017年7月告示の小学校学習指導要領解説体育編<sup>8)</sup>では、第1・2学年のボールゲームにおいて、これまでの内容に「易しいゲーム（○○型ゲームに発展）」という新たな文言が加えられた。以降はこれまでの内容が継続されて記載されており、第3・4学年では、「（中略）ゲームの行いを知るとともに、易しいゲーム」をすること、第5・6学年では「（中略）ゲームの行いを知るとともに、簡易化されたゲーム」をすること、また、中学校の新学習指導要領解説では「（中略）基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開する」ことと示され、「型」の学習を段階的に深めていく内容となっている。これにより、小・中学校9年間の義務教育を通して「型」ゲームの理解を深める系統的な単元構成<sup>注1)</sup>が重要になったと言える。

そこで本研究では、中学校第1学年ネット型バレーボールの単元構成を、小学校第5・6学年と中学校第1学年の新学習指導要領解説に記載されている目標及び事例（表1、表2）を基に、ゲーム理解を深めるための内容について模索していく。

表1 ネット型の目標及び内容

小学校第5学年及び第6学年	ネット型では、その行い方を理解するとともに、ボール操作とチームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きによって、軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームや、自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使った簡易化されたゲームをすること。
中学校第1学年及び第2学年	ラリーを続けることを重視し、ボールや用具の操作と定位置に戻る動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。

（2017年7月告示中学校学習指導要領解説保健体育編 p124）

表2 ボールや用具の操作とボールを持たないときの動き

	小学校5・6年生	中学校1・2年生
ボールや用具の操作	・自陣のコート（中央付近）から相手コートへのサービス ・味方が受けやすいようにボールをつなぐ ・片手、両手、用具を使って相手コートへの返球	・サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えること。 ・ボールを返す方向にラケット面を向けて打つこと。 ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。 ・相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。 ・テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むこと。
ボールを持たないときの動き	・ボールへの方向に体を向けることとボール方向への移動	・相手の打球に備えた準備姿勢をとること。 ・プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることに。 ・ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。

（2017年7月告示中学校学習指導要領解説保健体育編 p140）

\*上越市立中郷中学校

2 研究の目的

本研究では、ネット型バレーボールゲームにおける原理の理解とプレイ中に出現する課題の解決方法について、実践を通して学ぶことのできる単元構成を検討する。その際、新学習指導要領解説の目標及び内容に記載されている、ゲームの行い方を手掛かりに学習の内容を模索する。

3 研究内容

- (1) 研究期間 2020年1月～2020年2月
- (2) 研究対象 J市立N中学校 第1学年 17名(男子9名, 女子8名)
- (3) 研究内容 球技領域『ネット型バレーボール』全8時間(表3)の単元構成を工夫する。

表3 バレーボール単元計画

	1時	2時	3時	4時	5時	6時	7時	8時
学 習 の 流 れ  ↓  45	展開1 ○オリエンテーション ○学習のねらい ○学習規律 ・準備運動 ・学習ルール ※アンケート	○準備運動・整列・あいさつ・用具の準備 ○目的・目当ての確認						
		○パスを続けよう。 ・数を数える	○狙ってパスを出そう。 ・相手の名前を呼ぶ	○ネット型の原理を知ろう。	○連携しながら空いた場所にボールを送ろう。			
	展開2 ○試しのゲーム	展開1 ○ボールコントロール ・キャッチ・スロー ・直上パス ・体の各部位当て	展開1 ○ボールコントロール ・キャッチ・スロー ・直上パス ・体の各部位当て	展開1 ○ネット型ゲームの理解と仕方の説明 ○早見表の説明	展開1 ○サークルパス 境界面：LEVEL 4	展開2 ○パスゲーム①	展開2 ○グループ活動 作戦の見直し・改善 ※早見表	展開2 ○パスゲーム②
		展開2 ○サークルパス ・アンダーハンド ・オーバーハンド ○境界面 ・LEVEL 1 0cm ・LEVEL 2 80cm	展開2 ○サークルパス(ラリー) ・アンダーハンド ・オーバーハンド ○境界面 ・LEVEL 3 150cm ・LEVEL 4 200cm	展開2 ○試しのゲーム ※得点なし ○境界面	展開2 ○グループ活動 作戦の見直し・改善 ※早見表			
まとめ	○片付け・振り返り・あいさつ ※アンケート							

一般的な「型」の単元計画は10～12時間で設定されるが、本単元は全8時間で計画した。第1時では、学習のねらいやルールの説明と、試しのゲームを行った。小学校5・6年生のネット型では、プレルボールとソフトバレーボールを既習しているため、試しのゲームではソフトバレーボールを実施してゲーム状況<sup>注2)</sup>の確認をした。

ゲーム様相としては、1回(発)で返す現象が多く、小学校新学習指導要領解説に記載されている「相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレ

イ」のような現象は見られず、特定の人がボールを送り合う状況であった。また、単元の第1時にネット型バレーボールはどのようなとき、「楽しい」または「楽しくない」と感じるかのアンケート調査を実施(表4)したところ、全員(相手・味方)でボールを送り合う(ラリーする)ところに楽しさを感じる事が分かった。

表4 アンケート調査の結果

1 どのようなときバレーボールが楽しいと感じるか。 単位：%				2 どのようなときバレーボールが楽しくないと感じるか。 単位：%			
質問内容	1年男子	1年女子	全体	質問内容	1年男子	1年女子	全体
1 自分の思った所へパスを送ることができたとき	11.0	12.5	11.8	1 自分の思った所へパスを送ることができなかったとき	22.2	62.5	41.2
2 相手(味方)に速いボールを送ることができたとき	11.0	25.0	17.6	2 相手(味方)に速いボールを送ることができなかったとき	11.1	12.5	11.8
3 全員(相手・味方)でボールを送り合うことができたとき	78.0	63.0	70.6	3 全員(相手・味方)でボールを送り合うことができなかったとき	66.7	25.0	47.0

試しのゲーム様相とアンケート調査の結果を踏まえ、第2時から第5時では、互いにボールを送り合うことに重点を置いたサークルパスを実施した。授業展開1では、ボールに慣れることを目的として、自分自身で投げたボールを捕ったり、相手から飛来するボールを送り返したりするボール操作を行った。授業展開2では、ゲームをする上で必要な技能習得(アンダーハンドパス/オーバーハンドパス)とパスの連携を養うことを行った。また、第6時のネット型ゲームの理解とゲームの仕方では、鈴木他のゲーム構造論<sup>9)</sup>を基にゲームの目的(以下：競争目的)とプレイ時に出現する課題(以下：競争課題)の原理を説明し、授業展開2の試しのゲーム後に、人員配置やゲーム上の役割について、どのような作戦で攻撃と防御を組み立てていくのかを話し合うグループ活動をさせた。第7時/8時のパスゲームでは、ゲーム終了後に落下点早見表(図8)を活用して振り返りをさせ、ゲーム時の競争課題を導出して作戦の有効性や役割の修正について検討させた。本研究では、ゲームについて理解を深めるため、第6時から第8時のグループ活動に重点を置いて実施することとした。

4 研究の実際

(1) サークルパスからラリーへの発展

男女8～10名程度でサークルパスを実施した。パス技能の習熟に合わせ、サークル中央を隔てる境界に、立体的な面(以下：境界面)をLevel1からLevel4の4段階に設定し、サークルパスからラリー/ゲームへとスムーズに発展させることを目的として、境界面の高さを状況に応じて変化させながら実施することとした(表5)。また、サークルの間隔を6m程度とした。理由としては、パスゲームに使用するバドミントンコート床面が、1340cm×610cmであり両コートの中央部を結ぶ距離が6mであった。そのため、サークルパスからラリー

表5 境界面の設定

境界面	高さ	方法
Level 1	0 cm	サークルの中央に線を入れる
Level 2	80cm	三角コーンにコーンバーを設置
Level 3	150cm	正規バドミントンネット
Level 4	200cm	正規ソフトバレーボールネット

／ゲームへスムーズに移行させることを目的として、対面する他者との間隔を6mに設定した(図1)。

授業ではMikasaSLV4のボールを使用した。理由として、MikasaV400W, molten V4M5000mの検定4号球は、質量が240g～260gと重く、表面が人工皮革であるため、未熟練者がボール操作をしようとすると、質量に速さが加わって飛来してくるボールに恐怖と痛みを伴う。それに対し、MikasaSLV4はボールの質量が160gと非常に軽く、素材がスポンジであるため、ボール操作が容易にでき、痛みを感じる事が少ないためである。

次に、ゲーム時はバドミントンコートを使用した。理由としては、公式ルールのコート(9m×18m)で、ゲームを行う技能と他者と連携するプレイを身に付けるための、時間の確保が困難なためである。仮に、単元内で一定の技能習得を図ったとしても、広いコートでは競争目的や競争課題について学習を深める前に単元終了を迎えてしまう。それに比べ、バドミントンコートは少ない時間の中で他者との連携や、ボールを持たないときの動きを容易に修正することができ、ネット型バレーボールの特性を理解することが十分に可能となる。

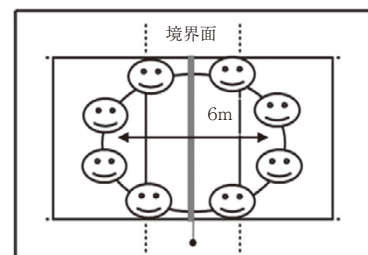


図1 サークルパスの間隔

Level1における様相としては、初めはボール操作に不慣れでパスが繋がりにくい様子であったが、力の加減や距離の間隔を理解してくると、積極的にボールへ働きかける姿が見られるようになった。しかし、ボールの軌跡に高低差があったり、速度が速すぎたりなど精度の低いパスが多く見られた。そこで“(自分自身が)取りやすいパス”についてグループ活動をさせてサークルパスを再開した。また、パスに連続性を保たせることを目的として、回数/時間を設定して実施したところ、手足を慎重に使いながらボールの速さと軌道を意識したパスを連続して送れるようになり、授業展開2の終わりには触球者の名前を伝えながらパスをするまでに発展した(図2)。

Level2における様相としては、サークル中央部を立体的な境界面で隔てられたことにより、パスの様相が第1時の後半で見られた、積極的なパスから消極的なパスへと変化した。Level2では境界面の出現がプレイの抵抗となりパスが消極的になったと考える。そこで、1度床面にボールを落下しても拾い上げれば継続可能としたところ、境界面に対する抵抗の減少とともに、床面にボールを落下させずにパスを継続させる回数が増加した(図3)。境界面への抵抗に対して、ボールを落下してもプレイが継続できるという、安堵感が回数を増加させたと考えられる。

Level3における様相としては、Level2での手足を慎重に使ったボール操作ではなく、アンダーハンド／オーバーハンドで速いボレー(Volley)を1回(発)で送り合うラリーが出現した(図4)。

Level4における様相としては、Level3と同様のラリーが長く続くようになった。境界面が目線よりも高くなったこともあり、空中の高い位置でオーバーハンドによるボレー(Volley)が多く出現するようになった。Level4におけるラリーの状況から、ゲームを行う技能が習得できていると判断し、第6時にネット型の原理とゲームの仕方を教え、第7時／第8時のパスゲームへと移行した。



図2 Level1の様子



図3 Level2の様子



図4 Level3の様子



図5 Level4の様子

## (2) ネット型ゲームの原理の指導

### ① 競争目的と競争課題の理解

ネット型ゲームの競争目的は“1個のボールを用いて目標地点(空間)を陥れる”ことである。目標地点と判断される場所は制限された床面であり、境界面を挟んで互いに目標地点を陥れ合うため、ボールの位置によって攻撃と防御(以下:攻撃/防御)の状況が絶えず変化し、どちらかが一定の点数に到達するまでゲームが継続される。ゲーム中に攻撃側が目標地点を陥れようとする際に、防御側がその行為を阻もうと、境界面の近くと後方にある床面を分散配置して防御しようとする。この攻撃側が目標地点を陥れる行為に対して、防御側が阻もうとする戦術行動を、鈴木他は、“最大防御境界面”と呼んでいる。この最大防御境界面を攻撃側はどのようにして突破するのが競争課題となる。このような防御境界面の形成とその突破に基づく原理の説明方式を、鈴木他は、「ゲーム構造論」と呼び構図を示している(図6)。バレーボール競技のゲームでは、攻撃側が目標地点を陥れようとする行為(アタック)に対して、防御側はコート前方で最大防境界面(ブロック)を形成し、コート後方で、最大防境界面を補佐する副次的な防御境界面(ディグ)を形成する。この2層構造で攻撃側の行

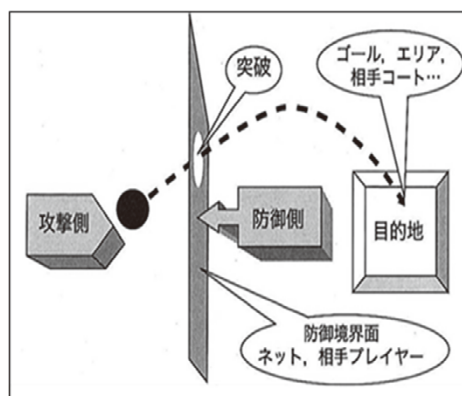


図6 防御境界面の突破<sup>9)</sup>(鈴木他2008)



為を阻みながら、戦術行動に転じるための機会（トランジション）を整えている。

しかし、このような状況は熟練者のゲームではよく見られる様相であるが、授業における未熟練者のゲームでは、最大防御境界面がネットとなることが少なく、ほとんどの場合、後方による副次的な防御境界面としてボールに対応していることが多い。また、攻撃／防御の関係についても、戦術的にコートの空いた場所に攻撃をするというよりは、味方内で連携ミスが出る前に、少しでも早く相手コートにボールを送っていることが現状である。このように考えると、授業では新学習指導要領に示されている活動内容だけを高めるのではなく、競争課題をどのような過程を経て解決するかが「型」の学習で深める内容となる。

## ② パスゲームの概要

本研究では、主教材をパスゲーム（4vs4）とした。ゲームにおける課題としては、小学校新学習指導要領解説の目標及び内容に示されている「連携プレイ」と、中学校新学習指導要領解説の目標及び内容に示されている「空いた場所をめぐる攻防」を掛け合わせて、「連携しながら空いた場所にボールを送る」と設定した。

ゲームの詳細としては、バドミントンコートを使用し、境界面はLevel4の200cm、10点先取のラリーゲームとした。ゲームの開始は、コート中央部から片手または両手のボレー（Volley）とし、境界面を通過しない場合は、サーブをやり直させてゲームを進行させた。また、ゲーム中は3球以内に相手コートに送り返すこととし、ラリー中に1回だけ床面にボールを落下しても拾い上げれば継続可能とした。ボールは、サークルパスで使用したMikasaSLV4とし、第8時のパスゲーム②では、ボール操作が容易となったため、質量の重いMikasaV400Wの検定球を使用した。

### 【課題設定】

連携しながら空いた場所にボールを送る

### 【行い方】

- ① 1チーム4人編成
- ② 10点ラリーゲーム
- ③ サーブは、コート中央から開始（アンダー/オーバー）。  
※サーブが入らない場合は、やり直しをする。
- ④ 3球以内に相手コートに送る。  
※1回のみワンバウンド可
- ⑤ 先に10点先取したチームを勝ちとする。

### 【コート】

- ① バドミントンコート:1340cm×610cm
- ② 境界面 Level4:200cm

### 【用具】

- ① ボール規格: Mikasa, SLV4、160g
- ② バドミントン支柱・ネット
- ③ 得点版

図7 パスゲーム

## ③ 最大防御境界面を攻撃側はどのように突破するか

ゲームの中で競り合いの対象となる課題を明確にするため、落下点早見表を用いてボールの軌跡と落下点の傾向を視覚的に把握した（図8）。第7時／第8時のゲーム終了時にグループ活動を行い、ゲーム時における陣形や効果的な攻撃方法について話し合わせてみると、落下点の傾向から境界面付近とコート中央に多くボールが落下することに気づいていた。そこで、指導者がグループ活動に介入し、コートを前衛・中衛・後衛の3区画に分けての人員配置や役割などの戦術行動について考えさせたところ、ゲーム中の役割について、活発に意見を出し合いながら合意形成を図っていた。話し合いの中で多く見られた戦術としては、前衛は境界面付近で通過してくるボールをコートに送る、中衛は境界面付近や四隅を狙ってボールを送る、後衛は相手コートの後方に送るという内容であった。

また、攻撃方法について“有効的な攻撃にするにはどのようにボールを送るか”とそれぞれの役割から考えさせたところ、前衛は速いタイミングで空いた場所へボールを送る、中衛は低く取りにくいボールを送る、後衛は強いボレー（Volley）に高低差をつけて送るという意見がでた。毎回のゲーム後に早見表を用いて戦術行動について話す機会を持つことにより、競争課題の把握とその解決方法について学習を深めることができた。

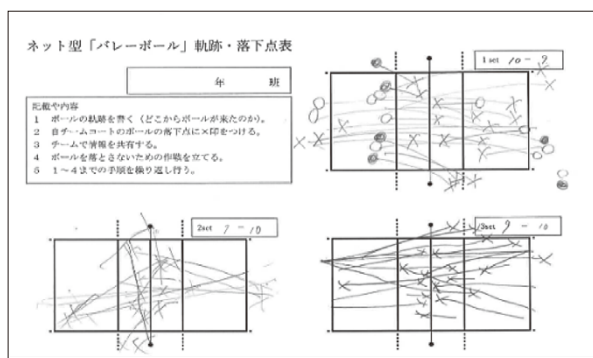


図8 落下点早見表（筆者作成）

## ④ パスゲームの様相

第6時の授業展開2で試しのパスゲームを行い、競争課題の導出と解決方法についてグループ活動をさせた。

第7時のパスゲーム①では、境界面を挟んで速度の遅いパスを仕合う様相であった。そのため、パスゲーム後のグループ活動に指導者が介入し、ネット型ゲームにおける競争目的の確認や、前衛・中衛・後衛の人数配置（型）と役割について思量させた。人員配置の話し合いでは、2-1-1・1-3-0・0-4-0・2-0-2・1-1-2・1-2-1と数多くの型が創案され、ゲームの中で幾つかの型を選択して試すこととした（図10）。次にボールの送り方では、前衛は緩やかなボールを相手コート前方に送る、中衛は低い軌跡で相手コートの中央両側に送る、後衛は強いボレー（Volley）で相手コート後方の両角に送る、といった各役割での働きを確認して合意形成を図った。

第7時のパスゲーム②では、グループ活動で確認した戦術行動を実践する様相が確認された。しかし、ゲームが進むにつれて、有効的であった1回（発）攻撃への対応が容易となり決定打へ繋がらなくなった。そこで、ゲーム後のグループ活動で“連携しながら空いた場所にボールを送る”有効的な攻撃方法について考えさせ、人員配置と戦術行動について見直しを図った。まず初めに人員配置の話し合いでは、ゲーム時に境界面付近とコート中央に多くボールが落下する傾向から、1-2-1または1-1-2の型を選択することとした。この選択した1-2-1／1-1-2型は、バレーボール競技のレセプションやディグで活用される待ち受けの型と近似している<sup>10)・11)</sup>。このことを考えると、競争課題の解決に向けて思考錯誤した人員配置は、熟練者が考える合理的な配置と同じ選択ができたのではないかと考える。次に戦術行

動では、ゲーム状況によって役割を変化させることを話した。前衛は連携した2回（発）攻撃の中継者として、中衛・後衛も1回（発）から連携した3回（発）攻撃の送球者になることを確認し、第8時のゲームで試すこととした。

第8時のパスゲーム①では、第7時に修正した戦術行動を実践する様相が確認された。ゲーム状況に応じて1回（発）攻撃をしたり、役割に変化をつけてボールを迂回させて攻撃したりと有効な攻撃方法について学びを深めていた。

第8時のパスゲーム②の様相では、ボールをMikasaSLV4からMikasaV400Wの検定4号球に変えることで、思うようなボール操作ができない様子も見られたが、ボールの質量に慣れてくると連携した速い攻撃が展開された。

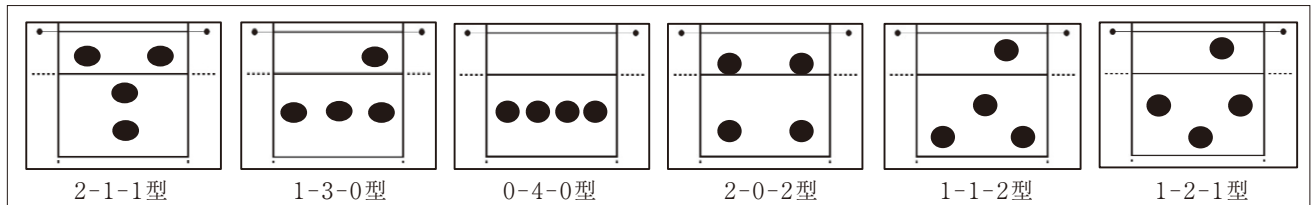


図9 人員配置の型

### (3) 3段攻撃の質的意味

ネット型バレーボールの授業に関して、過去に筆者がJ市内の中学校を対象にインタビュー調査をしたところ、1単元で確保できる時間は多くて10時間前後であった<sup>12)</sup>。単元構成としては、前半にパスの技能習得（アンダーハンド／オーバーハンド）を行い、3段攻撃の動きを練習した後にゲームへの移行が一般的であった。このような単元構成に対して、土田は「三段攻撃の質的意味もわからずにやっても意味がない試みが多い」と述べており<sup>13)</sup>、これまでネット型バレーボールの実践においても、連携した3段攻撃までには至らずに連携のない単なる3回攻撃にとどまってしまう研究が多く存在する。

公式のバレーボール競技では、相手の目的地へ合理的にボール移動させるために、1段ずつ攻撃の性質（相手に有効な攻撃）を高める戦術行動がとられており、レセプション（ディグ）ーセットアップーアタックが一連の攻撃として、組織的に機能しながら速い（強い）ボールを生み出している。また、熟練者は長い時間をかけて3段攻撃の有効性を認識しながら、ゲームにおける攻撃／防御の本質<sup>注3)</sup>を理解していくため、授業における3回攻撃と競技における3段攻撃では、攻撃の質的意味が全く異なるのである（図10）。

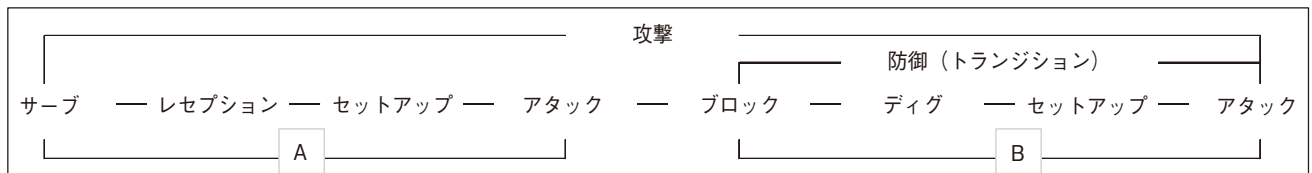


図10 攻撃と防御の関係

3段攻撃の質的意味を考えると、体育授業では未熟練者を対象としているため、少ない時間の中でバレーボール競技の現象をコート上で再現しようとしても、攻撃／防御の原理を理解（指導）できないまま、連携のない単なる3攻撃に重点が置かれてしまう。そのため、ネット型バレーボールの競争目的や競争課題について学びを深められずに単元終了を迎えることとなる。このようなことを考えると、小・中学校の新学習指導要領解説に示されている“連携しながら空いた場所にボールを送る”ことを実現するためには、ボールや用具（コート、境界面）を工夫してネット型バレーボールの学習を手軽に深めることのできる授業研究が重要となる。

## 5 成果

本研究では、ネット型バレーボールにおける原理の理解とプレイ中に出現する課題の解決方法について、実践を通して学ぶことのできる単元構成を模索した。中学校第1学年におけるネット型バレーボールの学習では、ボールや用具を工夫することにより、境界面の突破方法や連携攻撃の有効性について手軽に学習を深めることが可能であったと考える。サークルパスでは、技能とゲームを乖離させないように4段階の境界面を設定することにより、各段階におけるパスの軌跡やボール操作などの課題を明確にすることができた。また、連続してパスを繋げられるように内容を工夫することで、連携したパスから攻撃への足がかりとなる活動となった。

ネット型バレーボールの原理説明では、競争目的と競争課題を知ること、攻撃／防御について理解を深めることができた。そのことにより、落下点早見表を用いたパスゲーム（4vs4）では、戦術行動や人員配置について見直すグループ活動で、考え方を自由に働かせた意見交換が活発となり、1回（発）攻撃から2回（発）・3回（発）攻撃とボールを迂回させ、連携しながら空いた場所へ意図的に送る取り組みへとつながった。また、人員配置では、試行錯誤して数多くの「型」から熟練者が実践する合理的な人員配置を選択することもできた。

単元の最後に実施したアンケート調査では、数値による現象の変容を図るよりも、活動を通して得た実感や考え方を大事にしたいと思い自由記述とした。単元の最初に実施したアンケートでは、全体の70.6パーセントが「全員（相手・味方）でボールを送り合うことができたとき」が楽しいと感じていた。また、単元最後の記述式アンケートの内容では、

「相手にどうしたら捕られにくいかとチームで考えることが楽しい」「協力してパスを繋いで相手コートに送ったとき楽しかった」などのネット型バレーボールゲームの楽しさを実感する肯定的な意見が多く上げられた（表6）。本研究では、サークルパスで境界面を段階的に設定したことにより、ゲームへスムーズな移行ができたことと、競争課題について意見交換した内容を実践で試したり修正したりすることにより、楽しみながらゲームの理解を深められたと考える。

表6 アンケート調査（一部抜粋）

男子生徒	女子生徒
<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員でパスが繋がったとき、嬉しく感じる。</li> <li>・チームで協力してボールを繋ぐと楽しい。</li> <li>・相手にどうしたら捕られにくいかとチームで考えることが楽しい。</li> <li>・協力して相手が捕りにくいところにボールを送ることが楽しかった。</li> <li>・長いラリーとゲームに勝った時が楽しく感じた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が思った所にボールを送ることができたとき楽しかった。</li> <li>・ボールを送り合う時間が長くと楽しく感じる。</li> <li>・協力してパスを繋いで相手コートに送ったとき楽しかった。</li> <li>・みんなで声をかけ合ってラリーが続くと嬉しい。</li> <li>・思った所にボールがいなくても、ラリーが続くと楽しい。</li> </ul>

## 6 まとめ

中学校第1学年ネット型バレーボールの単元構成を、小学校第5・6学年と中学校第1学年の新学習指導要領解説に記載されている目標<sup>(注4)</sup>及び事例（表1、表2）を基にゲーム理解を深めるための内容を模索した。ボールや用具を工夫することにより、容易にネット型バレーボールの原理や連携プレイの学習を深めることができた教材だったと感じている。特に課題解決に向けたグループ活動では、戦術行動や人員配置について、合意形成を図ったり考えを再構築したりする時間を充実させることで、ゲームの楽しさを実感することのできる学習へつながったと考える。

## 7 今後の課題

本研究では、単元前後のアンケート調査とゲーム様相の観察から分析を進めた。そのため、戦術行動や人員配置の有効性についての検証が不足していたと感じた。今後はゲームをより客観的に振り返られるように、VTRで撮影して分析したりゲームの変容をデータで示したりして、ネット型バレーボールのゲーム理解を一層深めることが可能となる単元構成を模索していきたい。

## 引用・参考文献

- 1) 文部科学省『中学校学習指導要領解説保健体育編』東山書房、2008年7月告示、83 p
  - 2) 文部科学省『中学校学習指導要領解説保健体育編』東山書房、2017年7月告示、121 p
  - 3) 深見英一郎・須田香織・元塚敏彦・岡澤祥訓・久藤愛子中学生「女子バレーボールの授業研究」『天理大学学報』第61巻(224輯)、第3号、2010年、15-29 pp
  - 4) 高瀬淳也・埴山孝美・坪井彬人・関井翔太・細田泰稔「小中の円滑な接続を目指した体育科・保健体育科の事例研究」『帯広大谷短期大学地域連携推進センター紀要』第5号、2018年、29-36 pp
  - 5) 上條眞紀夫「中学校体育授業におけるネット型ボール運動の実施状況に関する研究」『淑徳大学紀要論文』第55巻、2021年、59-76 pp
  - 6) 土田了輔「学校体育におけるボールゲームの指導論」、星雲社、2011年、13-14 pp
  - 7) 鈴木理「球技における攻撃と防御の認識論的検討」『体育・スポーツ哲学研究』Vol. 40, No. 1, 2018年、25-33 pp
  - 8) 文部科学省『小学校学習指導要領解説体育編』、東洋館出版社、2017年7月告示、58 p, 97 p, 141-142 pp
  - 9) 鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹「ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討」『体育科教育学研究』第24巻、第1号、2008年、1-11 pp
  - 10) 豊田博『バレーボール技術クリニック』大修館書店、2006年、97-131 pp
  - 11) セリンジャー、アッカーマンブルント（共著）、柊堀申二（監修）・都沢凡夫（訳）『セリンジャーのパワーバレーボール』ベースボールマガジン社、1993年、57-85 pp, 247-298 pp
  - 12) 松枝公一郎『小中一貫教育における段階的な授業の取り組み』上越教育大学修士論文、2018年、45 p
  - 13) 土田了輔『学校体育におけるボールゲーム指導読本』（有）深堀印刷所、2017年、34-35 pp
- 注1）単元の指導入前に「単元計画」を作成すること、生徒の実態や指導のアイディアを生かし単元計画を工夫改善していくことを単元構成として位置付ける。
- 注2）「状況」ではなく「情況」としたのは、客観的な立場ではなく、実践者の視点に立った意味を示す。廣瀬勝弘「系統性を考慮した授業づくりを」『体育科教育54（6）』大修館書店、2006年、14-18 pp
- 注3）ゲームにおける攻撃／防御について、鈴木は「ボールを目的地に移動しようとする試し合いは互いに攻撃し合うことによって展開するものであり、防御とは攻撃のヴァリエーションとしての表れである」と述べている。鈴木理「球技における攻撃と防御の認識論的検討」『体育・スポーツ哲学研究』Vol. 40, No. 1, 2018年、30 p
- 注4）鈴木は「学習指導要領における教科の目標は、体育の指針となる『方向目標』として設定されたもの」であり「授業目標、学習内容、教材等々の詳細を規定するものではない」と述べている。鈴木理「体育授業の社会的構築と課題解決方法に関する方法論的研究」『学位請求論文』日本大学、2009年、25 p