

# コミュニケーション能力の必要性を実感させる

## 体育の授業づくり

教職実践基礎領域

岩井 創也

### I 主題設定の理由

#### 1 これからの教育に求められること

グローバル化や人口知能・AIなどの技術革新が急速に進む現代において、子供たちには、自ら学び、自ら考え、自ら行動する姿が求められている。そのことについて、ATC21s (Assessment and Teaching of 21st Century Skills=21世紀型スキル効果測定プロジェクト) という国際団体では、21世紀型能力というものを提唱している(図1)。21世紀型能力とは、創造性やコミュニケーション能力、情報リテラシーなどの働くために必要な力のことで、次代を担う人材が身に付けるべき力だとしている。

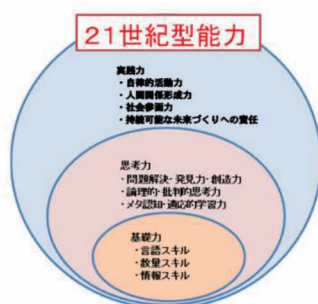


図1 21世紀型能力(国立政策研究所、2014より)

この21世紀型能力は、基礎力・思考力・実践力の3つの層に分類され、各層にはそれぞれ重要になるスキルが示されている。ATC21sでは、これらのスキルを学校生活の中で身に付けることが、技術革新が急速に進む現代において重要であるとしている。

#### 2 教育における言語スキルについて

基礎力の中で示されている言語スキルは、自分の意見や感情を言葉で簡潔に相手に伝えるスキルのことである。読む、聞く、書く、話すなどがそれにあたる。この言語スキルを身に付けるためには、言語活動を充実させる必要がある。平成29年告示の中学校学習指導要領第1章総則第1の2(1)では、「生徒の言語活動など、学習の基盤をつくる活動を充実する」とある。さらに、第3の1(2)では、「各学校において必要な言語環境を整えるとともに、国語科を要としつつ各教科等の特質に応じて、生徒の言語活動を充実すること。」とある。これらのことから、これからの教育では、授業に

おいて言語活動の機会を確保することが重要であると考える。

#### 3 コミュニケーション能力の必要性について

言語スキルを高めるためには、コミュニケーション能力を育成することが重要である。このコミュニケーション能力について、悩みを抱える若者は多い。以下は、日本学生支援機構が行った「大学、短期大学、高等専門学校における学生支援の取組状況に関する調査」(平成20年度)において、「最近の学生の相談内容」という聞き取りに対しての結果である(図2)。これによると、対人関係(家族、友人、知人、異性関係)に悩みを抱えている学生が多数いることが分かる。

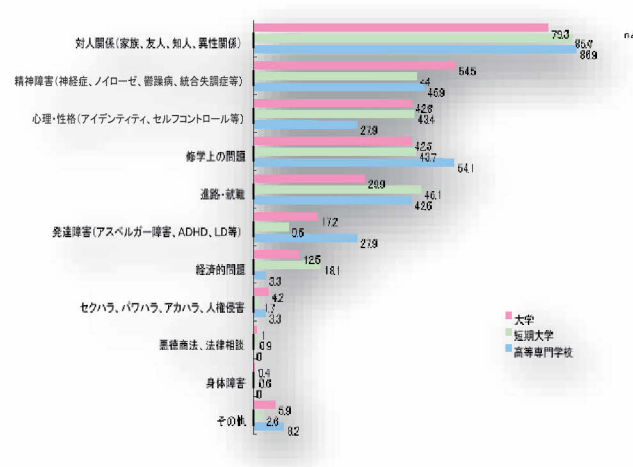


図2 「大学、短期大学、高等専門学校における学生支援の取組状況に関する調査」(文部科学省コミュニケーション教育推進会議、2010)

さらに、就職試験などにおいて企業が選考の際に重視したことについて調査した結果を参照すると、コミュニケーション能力を非常に重視していることが分かる(図3)。

日本学生支援機構と日本経済団体連合会の調査を比べて分かることは、社会においてコミュニケーション能力が重視されつつあるが、学生は対人関係に不安を抱えており、そもそもコミュニケーションを図りづらくなっているということであろう。高校生以上のデータからの判断ではあるが、これらの結果から、小中学校での教育において、コミュニケーションを図る機

会を確保し、その能力の育成に関わる言語活動の充実  
は急務であると考ええる。

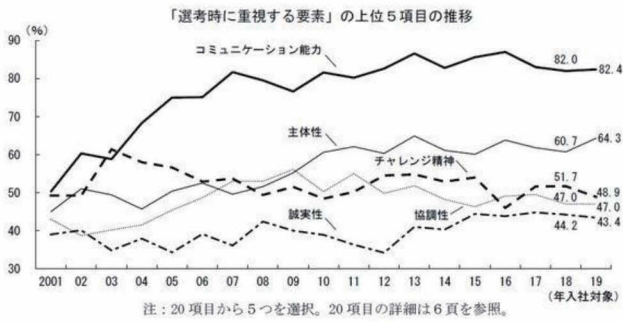


図3 「新卒採用に関するアンケート調査」  
(日本経済団体連合会、2018)

#### 4 体育におけるコミュニケーション能力の育成

体育科においては、中学校学習指導要領第7節第1教科の目標の(2)に、「運動や健康についての自他の課題を発見し、合理的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。」とある。この「他者に伝える」について、中学校学習指導要領(平成29年度告示)解説保健体育編では、「自己や仲間の課題について、思考し判断したことを、言葉や文章及び動作などで表したり、仲間や教師などに理由を添えて伝えたりすること」と説明されている。

さらに、体育科では「言語活動が運動技能を向上させる学習に機能しなければ、教科の目標は損なわれる。」と考えられている(森, 2012)。

体育科においては、コミュニケーションなどに関わる言語活動を積極的に取り入れるだけではなく、その言語活動の中で運動技能について意見交換をさせることが望まれている。

#### 5 本研究の方向性

これからの学校教育では、教科を越えてコミュニケーション能力を育成する必要があると考える。そこで、中学1年生を対象として実践を行う本研究では、コミュニケーション能力を育成する第一歩として、体育科の授業において言語活動の場面を多く設定し、運動技能の向上に関わるコミュニケーションを図ることの必要性を実感させたいと考えた。

### II 体育科において言語活動を取り入れ、コミュニケーション能力の育成を図った先行研究

#### 1 体育科の授業においてコミュニケーション能力の育成を図るための手段

白旗・森(2011)は、実際の授業で言語活動が充実していると感じた授業に共通していた子どもの姿として、「技ができたり、ゲームで勝ったりした楽しさや喜びを表現している」「友達と協力して練習したり、教え

合ったりしている」「課題解決に向けて試行錯誤し、自分やチームに合った練習の仕方や作戦を考えている」といった具体的な姿を提示している。また、言語活動の充実に関する指導事例集小学校版(2011)では、コミュニケーション能力を育成する実践例として、ゲームや練習などにおける対話活動を挙げている。さらに、言語活動の充実に関する指導事例集中学校版(2011)では、「集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力を育む必要がある。そのためにも、互いに話し合ったり、互いの活動に関わったりしながら学習を進めるといった言語活動の充実が不可欠である。」と示されている。これらの内容から、体育科の授業においてコミュニケーション能力の育成を図るためには、ゲームや練習などの集団的活動や身体表現を行い、練習内容や作戦を考えるといった課題解決に向けて試行錯誤をする機会を提供する必要があると考える。

#### 2 易しいゲームづくりの視点

II 1にも述べたように、白旗・森(2011)が挙げた、実際の授業で言語活動が充実していると感じた授業に共通していた子どもの姿には、「技ができたり、ゲームで勝ったりした楽しさや喜びを表現している」姿があった。そのため、本研究の教材は、誰でも技ができたり楽しめたりするものである必要があると考える。

#### 3 本研究における活動の方向性

本実践研究ではバレーボールによる単元を扱うこととなっていた。事前の生徒への聞き取りでは、小学校でバレーボールをした者はあまりいなかった。そのため、バレーボールを公式ルールで行えば経験不足から楽しむことができない生徒が多数見られるように思われた。また、実践を行う中学校では、3年間バレーボールを行うことになっていた。そこで、1年生の段階では「バレーボールに親しむ」と「ルールを理解すること」を目的とし、誰でも気軽に参加することができる活動を取り入れようと考えた。

そこで、本研究では、正規の競技のルールをアレンジした易しいゲームを取り入れることで、運動技能の向上につながるコミュニケーションを図る機会を確保した実践を行うこととした。

### III 実践研究の構想

#### 1 研究仮説

易しいゲームの中で、戦術についてチームで話し合うことで、生徒は運動技能の向上に関わるコミュニケーション能力の必要性を実感するであろう。

## 2 研究仮説に迫るための授業実践の手立て

### (1) 易しいゲームの取り入れ

本研究では、中学1年生のバレーボールの単元で実践を行う。そこで、バレーボールのルールをアレンジし、易しいゲーム「キャッチバレー」を取り入れた。これは、ゲーム中にボールをキャッチすることができるバレーボールである。学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」では、「ボールをキャッチとすることで、技能面での緩和がなされ、自陣コート内での組み立てが容易になる。さらに、相手コートに落とすには、力強く打ったりフェイントをかけたり、あるいは相手のいないところに意図的に落としたりするアタック技能が必要で、これらを使い分ける最もよい方法はボールを投げ入れることである。このような点から考えるならば、ネット型ゲームの導入としてキャッチバレーボールを用いる価値はあると考えられる。」としている。本研究において、第2～4時で行ったキャッチバレーを「キャッチバレーⅠ」とした。以下は本研究のキャッチバレーⅠのルールである。

#### キャッチバレーⅠ

- ・人数は6人で実施する。
- ・コートは、通常のバレーコートと同じ大きさにする。
- ・ネットの高さは、2m15cmとする。
- ・使用するボールは、通常のバレーボールにする。
- ・アンダーやオーバーは行わず、必ずキャッチする。
- ・三回以内で相手に返す。(三回目でキャッチをしたら、相手に必ず返す)
- ・キャッチをしたら、ステップをしてはいけない。(ピボットターンも禁止)
- ・キャッチをする時に止まり切れず数歩歩いてしまうことは許可する。
- ・キャッチをする際に、駆け抜けるような動作は禁止する。
- ・キャッチミスをしてボールを落とせばアウト。落とす前に拾うことができればセーフ。
- ・ドッジボールのように捕球せず、手のひらでボールをキャッチすること。
- ・身体に当たってキャッチはOK→授業では詳しく説明(デモンストレーション)
- ・ブロックは、禁止ではないが紹介もしない。(生徒が戦術として行うことが理想)
- ・サーブは、真ん中あたりから両手下投げで投げ入れる。(2回ミスで失点)
- ・スパイク(片手)は禁止だが、両手でスローイングのようなやり方なら許可する。
- ・サーブはローテーションで行う。
- ・サーブは、右後ろの子がサーブをする。
- ・ポジションの位置は、前後3人にする。(7人のチームは前後どちらかを4人)

生徒がキャッチバレーⅠに慣れたと思われた頃、上位層の能力向上や戦術の話合いがより活性化することを狙い、キャッチバレーⅡへ移行した。キャッチバレーⅡでは、キャッチ動作の制限がなくなるため、戦術の幅が大きく広がる。以下にⅡのルールを示す。

#### キャッチバレーⅡ

- ・Ⅰと大きく違うのは、キャッチが一回しかできないということ。

- ・三回で返すことは統一でアンダーやオーバーを使わせる。
- ・スパイクのような片手での動きは禁止。
- ・両手ではじいたり、スローイングのような動きをしたりすることは許可する。
- ・キャッチはしてもしなくても良い。
- ・同じ人は二回ボールを触れない。
- ・段階的にアンダーを一回はしようなどルールを柔軟に変える。

Ⅱにおいても、試合が始まる前や試合中に、チームの仲間に対して自分たちの考えを自由に言わせるようにした。Ⅱでは、キャッチの機会が1回になったことから、アンダーやオーバーのパスをする際に、状況を素早く判断し、端的に指示を出し合う必要性が生まれる。このことから、互いにより適切にコミュニケーションを図る必要性を実感させようと考えた。

### (2) 戦術ノートの使用

中学校学習指導要領 保健体育科の教科の目標には、「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現する」という記述がある。これは、知識や技能を活用して、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間とともに課題を解決し、次回の授業の学びにつなげられるようにするという学習の過程を示している。この内容から、授業において他者と協力しながら課題を解決し、それを次回の授業の学びに生かしていくことが必要だといえる。その学習過程を実現させるために、「戦術ノート」を取り入れた授業をすることにした。チームに一枚の学習プリントを用意し、戦術についてグループで考えさせる授業の中で生徒達に記入をさせた。内容は、後述する各役割別に与えられた項目と、その日の試合に向けたチームの戦術とした。そして、記入した学習ノートをファイリングさせることとした。これにより、チームで協力しながらそれぞれのグループの課題解決に取り組む際に、コミュニケーションを図る必要性を実感させることができるようになったと考えた。

### (3) 役割の設定

さらにコミュニケーションの必要性を実感させるために、協同学習の考えを取り入れることとした。協同学習について Johnson, Johnson, & Holubec (1993) では、「小集団を活用した教育方法であり、そこでは生徒達が一緒に取り組むことによって自分の学習と互いの学習を最大限に高めようとするもの」としている。また、協同学習を行う上で重要な5つの要素が以下のように示されている。それらの要素を意識しながら、実践研究では生徒に役割を設定する。また、役割が機能されるよう基本要素と役割の関係をまとめた。

#### 協同学習5つの基本要素

- ① 互恵的な相互依存性
- ② 対面的な相互干渉

- ③ 個人としての責任
- ④ 社会的スキルや小グループ運営スキル
- ⑤ 集団の改善手続き

**実践研究での役割**

**キャプテン**

チームの代表である。まとめ役となり他の役割のメンバーを統括する。また、試合前の挨拶やノートの提出を行う。

**スコアラー**

作戦を考える。ポジショニングを決めたり相手チームを分析したりして、最善の戦術を導き出す。ノートの記入をする。

**トレーナー**

練習メニューを考え、それを指揮する。

**本実践研究での基本要素を意識した工夫**

※一度のコミュニケーションの機会が、以下の複数の要素に関わる場合もある。

- ① 互恵的な相互依存性
  - 各役割に重要な仕事内容を与えることで、互いにコミュニケーションを図りながらチームを運営させる。
- ② 対面的な相互干渉
  - チームの運営や戦術を話し合わせるために、一回の授業で2~3回程度チームミーティングの時間を確保する。
- ③ 個人としての責任
  - 戦術ノートに、各役割別に与えられた項目について記入をする。チームを代表して記入するため、一人一人に責任が与えられることになる。
- ④ 社会的スキルや小グループ運営スキル
  - コミュニケーションを通して役割を果たすようにさせる(社会的スキルの向上)。また、全13回の授業を同一チームで行動させることで小グループ運営スキルの向上を図る。
- ⑤ 集団の改善手続き
  - 授業の最後にチームミーティングを行う。そこで、様々な改善案を話し合わせる。

**(4) 技能練習としてのミニゲームの実施**

易しいゲームについては、誰でも気軽に参加できるルールを意識し、内容を検討した。しかし、生徒の実態として、バレーボールをあまり経験していない生徒が多数存在する。そのため、誰でも気軽に参加できるルールで授業をしたとしても、「キャッチバレーⅡ」のルールに変更した際に、基礎技能が身に付いていないために授業へ参加することが難しくなる可能性がある。すると、コミュニケーションの必要性を実感させるために行うキャッチバレーで、ラリーが続かないことから戦術の議論が高まらない恐れがある。

これを防ぐために、技能練習を行う機会を用意する。第5時の授業以降、基礎技能を身に付けさせるための活動を行うこととした。バレーボールでは、ある程度技能ができなければラリーが続かないことから、醍醐味でもあるラリーの攻防を実感させることができない。

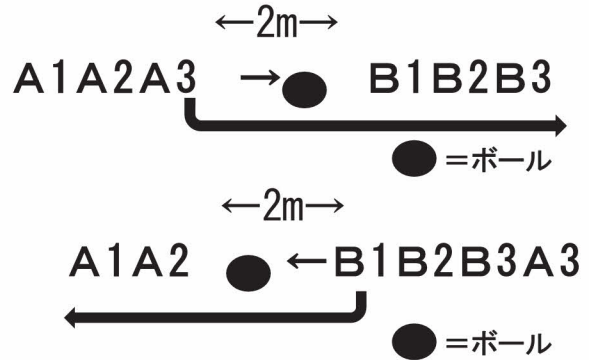
本研究では、技能練習としてミニゲームを設定する。実施するミニゲームは株式会社 Real Style のバレー

ボール強育塾による活動例を参考とし、技能習得と並行して、バレーボールを楽しむ要素があり、技能のコツを発見しやすい、以下の2つを選んだ。

**オーバーリレーゲーム**

**内容・ルール**

- ・オーバーハンドパスを用いたリレー形式のゲーム
- ・チームで半分に分かれる
  - 縦一列向かい合う形にする  
(間の距離は2mくらい)



- ・ゲーム開始後、A3からB1にオーバーハンドパスをする。
- ・A3は、オーバーハンドパスをした後、B3の後ろに行く。
- ・B1は、A2にオーバーハンドパスをする。B1はその後、A1の後ろに行く。
- ・この動きを繰り返す。
- ・「何回繰り返すことができたか」「指定された回数のパスをどれだけ早くできたか」などを競う

**効果・ねらい**

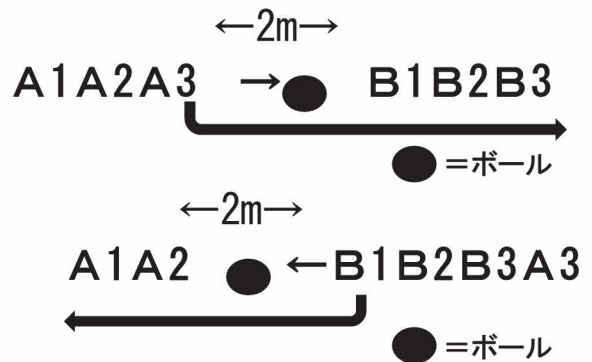
パスをした後に移動をしなければならないことから、時間稼ぎの為に上へ大きくパスを上げなければならない。それにより、手首と足を使い、上にゆったりとしたオーバーハンドパスをするクセが身に付く。

また、オーバーハンドパスをする際、フットワークを使いコートで俊敏に移動することも求められる。大きく移動する動作でその俊敏力を高める効果も期待したい。

**アンダーリレーゲーム**

**内容・ルール**

- ・アンダーハンドパスを用いたリレー形式のゲーム
- ・チームで半分に分かれる
  - 縦一列向かい合う形にする  
(間の距離は2mくらい)



- ・ゲーム開始後、A3からB1にアンダーハンドパスをする。
- ・A3は、アンダーハンドパスをした後、A1の後ろに行く。
- ・B1は、A2にアンダーハンドパスをする。B1はその後、B3の後ろに行く。

<ul style="list-style-type: none"> <li>・この動きを繰り返す。</li> <li>・「何回繰り返すことができたか」「指定された回数のパスをどれだけ早くできたか」などを競う</li> </ul> <p>効果・ねらい</p> <p>正面の相手へ真っすぐ返す力、ねらった相手に正確に返す力が求められる。このミニゲームにより、アンダーハンドパスで正面の相手に正確に返すクセを身に付けさせることができる。</p>
--

### 3 検証授業の構想

#### (1) 調査対象

愛知県春日井市立A中学校  
第一学年 男子 35名 (1, 2組)

#### (2) 単元名

ネット型「バレーボール」

#### (3) 目標

- ・アンダーやオーバーの基礎を理解する。
- ・ラリーが続くようになり、バレーボールの攻防の基礎を学ぶ。
- ・戦術的思考をはたらかせる。

#### (4) 単元計画 (全13時間)

時	主な授業内容	具体的な活動
1	オリエンテーション	・チーム決め ・準備片付け指導 ・事前アンケート
2	キャッチバレーⅠ	・ルールの説明と確認 ・3試合→攻撃に関する全体での意見交換→3試合
3	キャッチバレーⅠ	・ルールの確認と戦術ノートの書き方の説明 ・3試合→戦術案の記入→3試合
4	キャッチバレーⅠ	・ルールの確認 ・3試合→戦術案の記入→3試合
5	ミニゲーム(アンダー、オーバー両方)	・全体指導(アンダーとオーバーの技術について) ・オーバーリレーゲームとアンダーリレーゲームを実施
6	キャッチバレーⅡ	・全体指導(アンダーとオーバーのポイントについて) ・チームで分かれて練習(アンダーとオーバー) ・キャッチバレーⅡの説明 ・3試合実施
7	キャッチバレーⅡ	・ルールの説明と確認 ・3試合→攻撃に関する全体での意見交換→3試合
8	キャッチバレーⅡ	・ルールの確認と説明 ・戦術ノート記入 ・チームごとに練習(トレーナー考案メニュー) ・3試合→戦術案の記入→3試合
9	スキルテスト	・スキルテスト(アンダー、オーバー)
10	リーグ戦①	・ルールと対戦相手の確認 ・戦術ノート記入 ・チームごとに練習(トレーナー考案メニュー) ・戦術案の記入

		・試合 ・反省を記入
11	リーグ戦②	・対戦相手の確認 ・戦術ノート記入 ・チームごとに練習(トレーナー考案メニュー) ・戦術案の記入 ・試合 ・反省を記入
12	リーグ戦③	・戦術ノート記入 ・チームごとに練習(トレーナー考案メニュー) ・戦術案の記入 ・試合 ・反省を記入
13	振り返り	・事後アンケート ・振り返り用紙の記入

### 4 検証方法

#### (1) 記述式アンケート

本実践研究の事前と事後に記述式アンケートを行う。その内容をKJ法によって6つのカテゴリーに分類し、事前と事後でどのように推移したかを分析する。

質問の内容は「スポーツにコミュニケーションは必要だと思いますか？具体的に記述してください。」とした。また、6つのカテゴリーを以下のようにした。

1	実践型	実戦での経験からコミュニケーションの必要性を実感し、具体的な場면을詳細な記述で説明ができています
2	統率型	実戦での経験からコミュニケーションの必要性を実感できているが、詳細な場面や記述がされていない
3	チームワーク型	コミュニケーションは、チームワークを高めるものであるという認識があり、試合などの実戦について触れられていない
4	マナー型	マナーという観点から、他人とコミュニケーションをするべきだという考えを記述している
5	精神論型	抽象的な書き方がされており、実戦の場面と結びつきが浅く、具体性に欠ける
6	否定型	スポーツの場面でコミュニケーションを取ることには否定的な考えのもの

本研究では、コミュニケーションの必要性を、体育の授業に関する手立てを通して実感してもらうことをねらいとしている。そのため、試合などにおいて戦術等で必要性のある記述と思われる「1. 実践型」と「2. 統率型」を、仮説が支持された姿と考える。「3. チームワーク型」や「4. マナー型」は、今まで経験した普段の学校生活で経験したこととも捉えられる内容である。事後において、1や2の回答がどのように変容するかを分析する。

#### (2) 戦術ノートの記述内容

戦術ノートの中の「戦術案」という部分に書かれた内容を分析対象とした。「戦術案」は、試合前にチームで集まり、相談して記入させることとした。そして、

全部で6回記述させた「戦術案」について、実際の生徒の活動の様子とともに分析し、運動技能の向上に関わるコミュニケーションの必要性を実感できているかどうかを検証する。本研究では、6つのチームに戦術ノートを書かせた。検証の際は、いくつかのチームが記入した内容を抽出して行う。

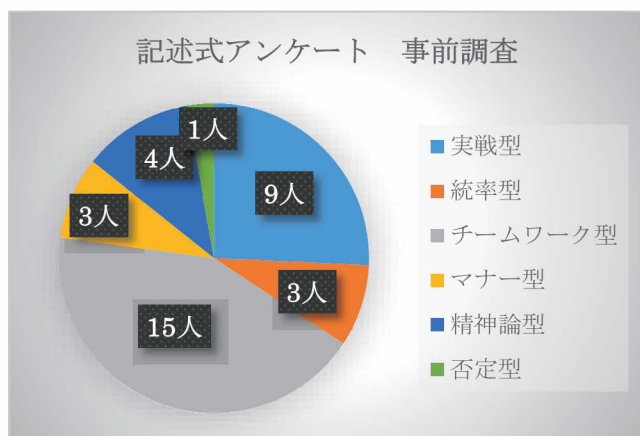
#### IV 結果と考察

##### 1 記述式アンケート

事前調査での記述式アンケートに書かれた、スポーツにコミュニケーションは必要だと考える理由をKJ法から6つのカテゴリーに分類したところ、以下のような記述が見られた

実戦型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで合図を出す時に使う</li> <li>・コミュニケーションが無いとチームと連携できない</li> <li>・ボールを打つ位置などがわからない</li> <li>・掛け声や作戦などに必要だ</li> </ul>
統率型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・声を掛け合わないで試合がスムーズに進まない</li> <li>・みんなが違う行動をしてしまうため</li> <li>・声を掛け合いながら、けがをしないように注意するため</li> </ul>
チームワーク型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲良くなれば楽しいし、気楽にやれる</li> <li>・楽しくやるためにもコミュニケーションは必要</li> <li>・チームワークがよくなる</li> <li>・コミュニケーションをするとチームが仲良くなる</li> </ul>
マナー型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・礼儀だと思う</li> <li>・あいさつと同じで相手への礼儀である</li> </ul>
精神論型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できないことを教え合って強くなる</li> <li>・感じることを伝えあうことで強くなる</li> </ul>
否定型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校では、下手な人や、無理やりやっている人もいるから必要ない。</li> </ul>

また、それぞれの人数は以下ようになった。



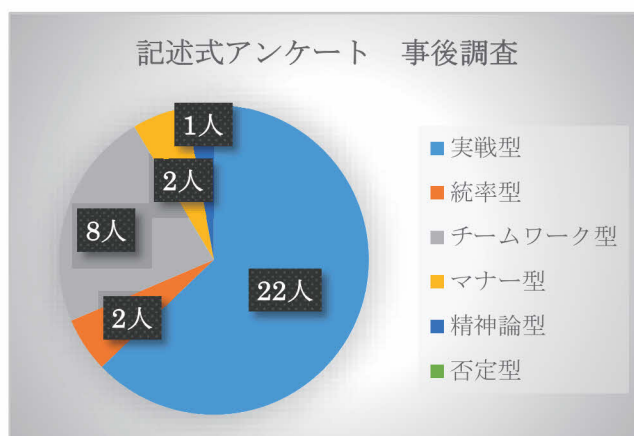
事前調査の段階では、「3. チームワーク」群や「4. マナー」群のような、普段の学校生活においても重要と考えられる内容が大部分を占めていた。

事後調査について分析をしたところ、以下のような記述が見られた。

実戦型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションをしないと、チームとの連携が取れず、ボールを床に落としてしまうから</li> </ul>
-----	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで話し合わないと、パスがスムーズにいかないと思うし、誰がどの役割かを分けることや実行することができないと思うから</li> <li>・ボールを投げた先に誰もいなかったりすることがあるから</li> <li>・相手にどうやって動いてほしいのか。自分はどう動くか伝えないとコンビネーションが上手くできない</li> </ul>
統率型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなの意見がまとまらないから</li> <li>・コミュニケーションが取れなかったらチームのバランスが崩れるから</li> </ul>
チームワーク型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなですべて声をかけあってやると楽しくできるから</li> <li>・チームワークなどが大事なため</li> <li>・コミュニケーションがあると、スポーツは楽しくできる。また、チームワークも築くことができる</li> </ul>
マナー型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションはスポーツに欠かせないものだ</li> </ul>
精神論型	<ul style="list-style-type: none"> <li>・団結することでチームが強くなる</li> </ul>
否定型	該当者なし

また、それぞれの人数は以下ようになった。



事後には実戦型が大幅に増加したことが分かる。また、否定型は0人になり、マナー型や精神論型も減少した。また、記述内容も大きく変化した。事前アンケートの実戦型では、「チームで合図を出す時に使う」といった一般的な考えがあったが、事後の実戦型では、「コミュニケーションをしないと、チームとの連携が取れず、ボールを床に落としてしまうから」というものがあつた。これは、本研究の中で生徒が実際に体験したことを基に書かれている。本研究を通してコミュニケーションの必要性を実感できた生徒がいたということであろう。事前アンケートの段階で実戦型に位置していた生徒も、本研究を通してより具体的な考えを持ち、コミュニケーションの必要性を実感することができたようであった。

##### 2 戦術ノートの分析 - 本単元の学習の展開と生徒の様子から -

###### ① 第1時～第4時

###### 【第1時】

単元の最初の授業であったため、単元全体の学びをイメージさせるためのオリエンテーションを行った。

オリエンテーションでは、取り組む競技種目の発表、単元の授業回数とおおよその授業内容、チーム決めと事前アンケート、バレーボールのコート設営の説明をした。

本研究では6チーム作ることにした。チーム決めでは、経験者や運動経験の豊富な生徒を抽出して分散させた後に、残りの生徒をランダムで配置した。運動経験の豊富な生徒については、筆者と生徒全員とで話し合ってから選んだ。残りの生徒を配置する際には、互いに馴染みのない2つのクラスの生徒が等数になるようにした。そのため、同じクラスの友達同士では話をする姿が見られたものの、異なるクラスの仲間同士ではあまり話をする姿が見られなかった。

### 【第2時】

本時では、1回目のキャッチバレーIを行った。キャッチバレーを始める前に、まず口頭で生徒全員に向けてルール説明をした。その後、すべての生徒がルールを理解できるようにするため、筆者がランダムで選んだチームに、デモンストレーションとして試合をさせながらルールの確認をした。

ルールの確認後、6つのチームを3つのコートに分けて試合をさせた。試合は時間制とし、1試合3分とした。対戦相手を替えて連続で前半3試合行った後、攻撃の仕方に気付かせるために全体で意見交換を行った。そして、後半3試合行い、授業を終了した。

試合を始めると、1回で相手コートにボールを返すキャッチボールのようなラリーになる試合が散見された。そのため、ほとんど点が入らず、生徒から「点が入りませんからおもしろくない」という声が聞かれた。全体での意見交換をする際にどのような攻撃をすれば点が入ると思うかを問うたところ、生徒から「強いボールを相手チームに投げ入れる」「ジャンプをしながらボールを高い位置で相手チームに投げ入れる」といった発言が出された。その後に行った後半の試合では、一部の生徒が全体の場に出されたスパイクのようにジャンプをして投げ入れる攻撃をし、それを真似てその攻撃を実践する姿がいくらか見られた。結果として、攻撃に工夫をするチームとそうでないチームに分かることとなった。

### 【第3時】

本時では、前回に引き続きキャッチバレーIを行った。授業の始めに全体の場でルールの確認を行った後、本時から導入する「戦術ノート」の書き方を説明した。試合を始める前の5分間を、各チームで「戦術ノート」に記入する時間として設けた。ここでは、「今日の目標」と「目標を達成するために」の2つを書かせた。戦術ノートへの記述後、前半3試合を行った。前半が終了したところで、さらに3分確保し、戦術ノートに「改善すべきこと」と「戦術案」を書かせた。そして、その後、後半3試合を行い、授業を終えた。

前半の試合では、第2時と同様、攻撃に工夫をするチームとそうでないチームとの差が見られた。そのため、攻撃に工夫をしているチームは、ワンサイドゲームで相手を圧倒する様子が見られた。前半を終えたところでチームごとに話し合いをさせた。戦術ノートには以下のような記述が見られた。

第3時	キャッチバレーI	2回目	A班
・わざとジャンプをすることで、ダミーの動きをする。			
第3時	キャッチバレーI	2回目	B班
・人と人の間やネットの手前に投げる。			

後半の試合では、前半の試合と比べて攻撃の様子が変わった。前半の試合では、ジャンプして投げ入れる攻撃が多かったが、ネット際に緩いボールを投げたり、守備がないコートの奥を意図的に狙ったりする姿が見られた。

### 【第4時】

本時では、3回目のキャッチバレーIを行った。第3時と同じ指導過程の授業とした。

前半の試合では、前回に引き続き多彩な攻撃が見られた。多くのチームが「キャッチをしてネット際のチームメイトにパスをし、上にトスを上げ、ジャンプで投げ入れる」という三段攻撃のような攻撃をしていた。

前半戦後の話し合いの際、筆者は、生徒達の話の内容を聞くため、各チームを回った。あるチームでは、トスについて話し合っていた。筆者がその理由を尋ねたところ、「ネットの近くから上にトスを上げて、ジャンプで投げ入れる攻撃をするため」という答えが返ってきた。戦術ノートの「戦術案」には、他にも次のような記述が見られた。

第4時	キャッチバレーI	3回目	A班
・前にいる人は、ブロックに行く。			
・ボールを受けたらネット際に落とす			
第4時	キャッチバレーI	3回目	B班
・ネット際に行き、後ろに落とす。			
第4時	キャッチバレーI	3回目	C班
・あせらない			

後半戦では、これらの戦術を生かそうとする姿が見られた。

### 【第1時～第4時までの考察】

第1時では、異なるクラスを組み合わせることでチーム決めを行ったことから、話したことがないという生徒同士の組み合わせが多かった。第2時では、積極的に対話することができる生徒がいるチームとそうでないチームとの間で、攻撃のパターンに偏りが見られた。しかし、第3時にチームの話し合いの時間を設け、初めて戦術ノートに戦術案を記入させたところ、「わざとジャンプをすることで、ダミーの動きをする。」「人と人の間やネットの手前に投げる。」といった新たな攻撃のパターンをチームで決めた様子が認められた。第4時においてもチームで話し合いをさせたことにより、公式ルールのバレーボールでよく見られる「三段攻撃」と似た動きが散見された。各チームの

戦術案には、「ボールを受けたらネット際に落とす」「ネット際に行き、後ろに落とす」といった三段攻撃と思われる内容が書かれていた。これは、チーム内でコミュニケーションを図ることにより生まれた戦術であると考え。戦術ノートチームで協力して記入させる手立てが有効に働いたのではないかと考える。

② 第5時～第9時

【第5時】

本時では、第6時から行うキャッチバレーⅡに向けた技術練習を行った。まずは、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスの基本的なポイントを生徒全員に向けて指導した。その後、チームごとに分散させ、ミニゲームの「オーバーリレーゲーム」を行った。競争意識を生むため、指定回数終了したチームから座らせることとし、順位を付けた。「オーバーリレーゲーム」の競争は2回行った。その後、ミニゲーム「アンダーリレーゲーム」を同様に行った。

【第6時】

前時同様、導入時にアンダーとオーバーの両パスについて基本的なポイントを確認した。その後、各チームで両パスを練習させる時間をとった。パスの練習後に、キャッチバレーⅡの説明を行った。ルールが大幅に変わり、生徒が混乱することを防ぐため、初回である本時については「キャッチを3回してもよいし、アンダーやオーバーをしてもよい」とした。

試合では、オーバーハンドパスを取り入れるチームが散見されたが、アンダーハンドパスに挑戦するチームはいなかった。

【第7時】

本時から、アンダーハンドパスを必ず一回入れるというルールに変更した。導入時にそのルールの説明をした後、前後半各3試合ずつ行った。前半と後半の間には、チームごとの話し合いではなく全体で話し合う機会をもった。

前半の試合では、三段攻撃のようなコンビネーションがあまり見られなくなった。そこで、全体で話し合いをする際に、筆者は「三段攻撃のようなコンビネーションが少なくなりましたが、それはなぜですか」と尋ねた。すると、生徒は「ラリーの2回目や3回目でアンダーをするようになったから。」と答えた。筆者は「では、何回目でアンダーをすれば、点を取りやすいと皆さんが話してくれた三段攻撃のようなコンビネーションができますか。」と尋ね、1回目にアンダーをすればよいのではないかと回答を生徒から引き出した。後半の試合では、ラリーの1回目でアンダーを試みるチームが増えた。しかし、アンダーでボールを正確に返すことができず、失点をしたり無理な体勢でキャッチをしたりして、攻撃につなげることができないチームがあった。そのため、後半の3試合目では、1回目でアンダーをするチームは、ほとんどいなかった。

【第8時】

本時では、キャッチバレーⅡの試合で、「アンダーとオーバーを一回ずつする」「アンダーを2回する」「オーバーを2回する」のどれかを行うというルールを取り入れた。導入時にルールの変更点について説明した後、前後半3試合ずつ行った。

また、本時からトレーナーという役割の生徒が戦術ノートに「今日のメニュー」を記録することとした。これについても導入の際に生徒全員の前で説明した。そこで、第8時から、前半の試合開始前の5分間で、「今日の目標」「目標を達成するために」「今日のメニュー」の3つを話し合い、記録させた。

前半の試合から三段攻撃に取り組む姿がみられた。1回目のアンダーハンドパスでミスをする姿も見られたが、どのチームも積極的に挑戦していた。前半戦後に記入をさせた戦術ノートには、以下のような記述が見られた。

第8時 キャッチバレーⅡ 3回目 A班 戦術案 ・1回目にアンダーをし、2回目にはアンダーかオーバーで位置を調整する。3回目でアタックにつなげる。
第8時 キャッチバレーⅡ 3回目 B班 戦術案 ・相手から強いボールが返ってきたら、なるべくキャッチする。

後半の試合では、前半に引き続き三段攻撃のようなコンビネーションをしているチームがあった一方で、1回目で積極的にキャッチをしているチームもあった。キャッチをしている生徒は、前半の試合において、アンダーでミスをする事が多かった生徒であった。

【第5時～第8時までの考察】

第8時の戦術案の記述内容を考察する。今までの授業では、攻撃のパターンについての戦術が多かった。第8時でも、攻撃のパターンである三段攻撃のようなコンビネーションについて戦術案に記入し、実践しているチームもあった。しかし、B班のような、強いボールをキャッチするという守備に関わる戦術は本時において初めて見られた。第2時や第7時で筆者は、攻撃に関わる事について生徒とやり取りをしていた。そのため、戦術や試合での様子からも、三段攻撃のようなコンビネーションや、ボールを受けたらネット際に落とすといった攻撃に関わる戦術が多く見られた。このことから、B班のような守備に関わるやり取りをこれまでの授業内ではしていないため、生徒がコミュニケーションを取る中で、自分達に必要な戦術は何かを考え、苦手なことへの対策として守備に関わる戦術が生まれたのではないかと推測する。戦術について話し合うためのコミュニケーションが行われた結果であると考え。

③ 第10時～第13時

【第10時】



本時からリーグ戦を行った。授業の導入時にキャッチバレーⅡのルール確認を行った。また、事前に筆者が考えたリーグ戦の対戦相手を発表し、生徒には本時で対戦するチームを確認させた。

その後、5分間で戦術ノートに「今日の目標」「目標を達成するために」「今日のメニュー」の3つを記入させ、3分間チーム練習をさせた。そして、チーム練習を終えたところで、再び各チームで戦術ノートの「戦術案」を書かせた(3分間)。

全てのチームが「戦術案」を書いた後、各試合5分間でリーグ戦を行った。毎回の授業で行う試合数は3試合とし、第10回も予定通り3試合行った。全試合が終了したところで、各チームに「反省」を戦術ノートに記入させ、本時の授業を終了した。

前回から始めたチーム練習では、各チームで全く違う練習を行っていた。ジャンプをして相手コートに投げ入れる攻撃を練習しているチームもあれば、チーム全員でアンダーハンドパスの練習をしているチームもあった。本時の戦術案には以下のような記述が見られた。

第10時 キャッチバレーⅢ 4回目 A班 ・守りの時は、空いているスペースを埋められるようにカバーし合う。
第10時 キャッチバレーⅢ 4回目 B班 ・オーバーを2回使って相手に返す。
第10時 キャッチバレーⅢ 4回目 C班 ・相手の強いボールはキャッチする。

A班のように、味方との連携に関する記述は初めて見られた。B班の「オーバーを2回使って返す」とは、1回目に必ずキャッチをし、2〜3回目でオーバーをして返すというものである。アンダーに自信がないチームはミスが減らし確実に相手へ返球するためにこの作戦になると予想される。C班は、第8時で見られた守備的な戦術を記入していた。

試合では、非常に活発に指示を出し合う生徒の声が多く聞かれた。

### 【第11時】

本時は、2回目のリーグ戦を行った。指導過程は第10時と同じとした。

チーム練習では、前回よりも実戦的な練習をしているチームが増えた。ネットを使い、3回目にボールを強く投げ入れる攻撃を練習しているチームがあった。また、味方に強いボールを投げてもらい、それをアンダーしたりキャッチしたりして守備の練習をしているチームもあった。本時の戦術案には以下のような記述が見られた。

第11時 キャッチバレーⅡ 5回目 A班 戦術案 ・1回目は、キャッチをせずにオーバーやアンダーに使う。 ・オーバーをするときは、前に返すよう意識する。
第11時 キャッチバレーⅡ 5回目 B班 ・声を出して連携をする。

第11時 キャッチバレーⅡ 5回目 C班 ・前列中央・後列中央は、左右の空いているスペースをカバーする。
---

A班は、戦術案の通り活発な攻撃をしていた。アンダーを積極的に使うことで、強い攻撃につなげることができた機会を多く見ることができた。また、チーム内の連携について記述したB班とC班は、実際の試合で活発な指示や声かけを多く行っていた。

### 【第12時】

本時は最後のリーグ戦であった。授業の展開は、第11時と同じとした。授業の最後には、リーグ戦の順位を発表し、互いに健闘をたたえ合った。

本時の戦術案には以下のような記述が見られた。

第12時 キャッチバレーⅡ 6回目 A班 ・アンダー、オーバー、アタックの順番を守る。 ・前列の真ん中の人にボールを集める。
第12時 キャッチバレーⅡ 6回目 B班 ・ボールは、前列の中心に集める。
第12時 キャッチバレーⅡ 6回目 C班 ・攻撃につながる守備をする。(例:アンダー→オーバー→自由、自由→アンダー→アンダーなど)

A班、B班の記述内容から、セッターというポジションの概念が生まれていることが分かる。ほとんどの生徒がバレーボールを経験したことがなかったため、易しいゲームで授業を進めた。筆者は、生徒の前でセッターなどのバレーボールに関わるポジションや役割、作戦などを話していない。しかし、生徒は、セッターにボールを集めるという公式のバレーボールの戦術と似たものを考えている。

C班は、「攻撃につなげるための守備」について記述している。今までの守備の記述は、強いボールはキャッチをするなどの受け身な戦術が多かった。それは、相手の攻撃を守った後のことが書かれていなかったからである。しかし、ここでは、守った後まで書かれており、攻撃につなげようとする意思が見られた。

本時の試合では、各チームの戦力差が目立ち、多くの試合で一方的なワンサイドゲームとなった。しかし、たくさんの生徒が積極的に仲間と関わり、コミュニケーションを図ろうとする姿を確認することができた。

### 【第13時】

本時が単元の最終授業であった。生徒に事後アンケートを記入させた後、「バレーボールを振り返って」という振り返り用紙を配布し、生徒に記入させた。そして、筆者から本単元の総括を述べ授業を終了した。

### 【第10時～第13時までの考察】

第10～12時の戦術案の内容を考察する。ここでは、「～し合う」といった連携に関する記述が出現した。これらは「本実践研究での基本要素を意識した工夫」の「②対面的な相互干渉」や「④社会的スキルや小グループ運営スキル」に関する内容であると考えられる。試合を経験しながら、各チームの戦術や各個人の運動技能を高めるために、チームで協力したりコミュニケー

ションを図ったりする必要性を感じたからではないかと考える。

第 12 時では、セッターにボールを集めるという公式のバレーボールの戦術と似た意見が見られた。これは、「易しいゲームの取り入れ」の手立てによるものだと考える。易しいゲームで無ければ生徒は、アンダーやオーバーで相手に返すことだけに集中してしまい、バレーボールの戦術に気付くことができなかつたと思われる。キャッチバレーⅡのルールに移行した後、生徒がアンダーでミスをする姿が目立った。この様子から、キャッチ動作が無ければ、相手に返すことだけを意識してしまい、セッターの動きに代表されるバレーボールの戦術を発見することはできなかつたと推測する。よって、易しいゲームのような公式のバレーボールとは異なる内容を授業で実践してきたが、それが結果として公式のバレーボールの戦術理解につながっているのではないかと考える。「易しいゲーム(キャッチバレー)」はネット型ゲームの導入として極めて有効であると言えるだろう。

## V 本実践研究の成果と課題

### 1 成果

本研究では、記述式アンケートや戦術ノートの結果を分析した。その結果から、生徒は、コミュニケーション能力の必要性を実感したのではないかと考える。易しいゲームの導入により、多くの生徒がバレーボールへ主体的に取り組むことができた。その結果、戦術について自分の意見を持つことができチーム内での議論を活発にすることができた。また、戦術ノートへの記述を通して、生徒自身も戦術案について考える機会を多くもつことができた。手立てとして、易しいゲームを導入したことと、戦術ノートを用いてチームで戦術を考えさせたことは、コミュニケーションの必要性を実感させるために有効に働いたと言えるだろう。

### 2 課題

本研究の課題として、トレーナーという役割の効果を確認できなかったことである。トレーナーの役割は、チーム練習を考えることである。この役割は、「本実践研究での基本要素を意識した工夫」① 互恵的な相互依存性、③ 個人としての責任 に関わる部分とした。第 10、11 時で記述したように、生徒は工夫をして練習を行っていた。しかし、バレーボール未経験の生徒に練習メニューを考えさせることは、少しハードルが高かった。また、本研究では、生徒の行った練習メニューが試合において効果的だったかどうかを確認できなかった。さらに、練習メニューを考えさせる活動がコミュニケーション能力の必要性を実感したかどうかを確認することができなかった。それは、練習の内容と試合内容は同一ではなく、効果について分析することができなかったからであった。練習メニューを生徒に

全て任せてしまったことも、各チームの戦力差の拡大を招いた原因であると考えられる。今後は、授業実践に向けてチームでの役割や内容を一度精査し、生徒の能力を伸ばすための手立てを考えていきたい。

### 引用・参考文献

- ・文部科学省 (2017) 『中学校学習指導要領』 東洋館出版社
- ・国立教育政策研究所 (2014) 「平成 24 年度プロジェクト研究調査研究報告書 教育課程の編成に関する基礎的研究報告書 5 社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程編成の基本原則」  
<https://www.nier.go.jp/kaihatsu/pdf/Houkokusho-5.pdf> (2021 年 2 月 8 日閲覧)
- ・文部科学省 (2010) 「コミュニケーション教育推進会議 (第 1 回) 配布資料 6」[https://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/detail/\\_icsFiles/afieldfile/2010/06/07/1294462\\_03.pdf](https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2010/06/07/1294462_03.pdf) (2021 年 2 月 8 日閲覧)
- ・日本経済団体連合会 (2018) 「新卒採用に関するアンケート調査」<https://www.keidanren.or.jp/policy/2018/110.pdf> (2021 年 2 月 8 日閲覧)
- ・文部科学省 (2017) 『中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説保健体育編』 東洋館出版社
- ・森勇示 (2012) 「体育科における『言語活動の充実』への懸念」『愛知教育大学保健体育講座研究紀要』 No. 37, 7-13.
- ・白旗和也・森良一 (2011) 「体育科における言語活動の充実と具体化」初等教育資料 2011 年 7 月号 No. 875、14~17.
- ・文部科学省 (2011) 『言語活動の充実に関する指導事例集小学校版』 教育出版
- ・文部科学省 (2011) 『言語活動の充実に関する指導事例集中学校版』 教育出版
- ・文部科学省 (2010) 「学校体育実技指導資料第 8 集「ゲーム及びボール運動」」[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/jyujitsu/1294600.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyujitsu/1294600.htm) (2021 年 2 月 8 日閲覧)
- ・Johnson, D. W. & Johnson, R. T., Holubec, E. J. (1993) *Circles of Learning: Cooperation in the Classroom*, Interaction Book Co. (杉江修治・伊藤康児・石田裕久・伊藤篤(訳) (1998) 『学習の輪—アメリカ協同学習入門—』 二瓶社)
- ・株式会社 Real Style (2020) 「バレーボール強育塾」<http://volleyball-schools.com/> (2021 年 2 月 8 日閲覧)
- ・佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法—原理・方法・実践—』 新曜社