

# 運動特性を踏まえた球技の授業づくり

～戦術的気づきに注目して～

教科指導重点コース 造形・創造科学系

氏名：島田 稜央

## I はじめに

連携協力校である名古屋市立 A 中学校において、2021年9月から2022年12月の1年4か月の期間に学校サポーター活動と教師力向上実習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲの実習を行った。実習を通して学級経営、授業づくり、学校行事、部活動などを学ぶことができた。

本稿では、「運動特性を踏まえた球技の授業づくり」をテーマとして取り組んだ実践の成果と課題を述べる。

## II 主題・副題の設定の理由

### (1) 運動特性について

中学校学習指導要領解説保健体育編(文部科学省, 2017a)において、保健体育科の目標、内容及び内容の取扱い等の改定の要点が示された。(資料1)

(1) 各種の運動の特性に応じた技能等及び個人生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な技能を身に付けるようにする。

(2) 運動や健康についての自他の健康課題を発見し、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。

(3) 生涯にわたって運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、明るく豊かな生活を営む態度を養う。

#### 資料1 保健体育科 目標の改善について

運動の特性には3つの考え方がある(佐伯 2006a)。

1つ目は効果的特性である。効果的特性とは、心身の発達や体力の向上に及ぼす効果面に着目した特性のことである。主として運動の結果や効果に着目し、身体の形成や体力づくりを目標とする体育のことを、「効果的特性に着目した体育」と述べている。

2つ目は構造的な特性である。構造的な特性とは、運動固有の技能面に着目した特性のことである。技術を中核とする客観的な構造としてとらえる体育のことを、「構造的な特性に着目した体育」と述べている。

3つ目は機能的な特性である。機能的な特性とは、その運動にどんな魅力を感じてどんな欲求を充足していくかという点に着目した特性のことである。それゆえ楽しさを求める体育の学習指導では効果や構造的な特性から運動をとらえるのではなく、楽しさとの関係から運動の特性をとらえ、それを原則として学習過程を計画

することが必要であると考え。つまり、効果や構造に着目しすぎると、運動(球技)の本来の楽しさを感じにくくなるのではないかと考える

### (2) 楽しさと運動の特性

楽しさは、欲求の充足過程にみられる人間的経験の根源的な概念であると報告している(佐伯 2006b)。

その中で、それゆえ運動についてみるならば、運動がそれに参加する者の欲求を充足するという機能的な特性を中心に考える必要があると指摘をしている。例えば、運動が強制されるような学習過程が組まれれば、運動の魅力の大半は失われ、おもしろくなくなってしまふ。楽しさを求める体育では、子どもの自発性が尊重され、子どもの創意工夫が生かされるような学習過程が工夫されなければならないと報告している。実際に実習においても、言われたことをやる体育になっていると感じ、生徒の自主性が損なわれてしまっていると感じている。

また、運動の必要性について理解させることは重要であるが、生産性、つまり運動の効果へ意識を向けすぎ、過度に強調されると同様な結果を導くことになる。

勝ち負けがはじめからわかっている競争へ向かう意欲はなくなるから、未確定性の保障も大切である。楽しさを求める体育は、人間と運動の内的な結びつきを重要視する。運動が人を魅了し、参加する者の欲求や願望を充足する運動の機能的特性を大切にしなければならない。

生徒の中でも運動の効果を理解して、そのために運動をしている様子はみられない。むしろ、運動の内容や仲間存在に影響されている印象にある。

「運動特性を楽しむ」とは何か?古澤(2002)は、資料2のように述べている。

①興味・関心に応じて幅広く運動にふれ、今持っている力で楽しく運動する。

②自分に合った運動を見つけたり、練習方法を工夫して運動したりして、自分のめあてに進んで取り組み、追求する楽しさを味わう。

③追求の成果を生かして運動することで、できるようになった喜びを味わったり、互いに認め合ったりして、運動の楽しさを味わう。

#### 資料2 運動特性を楽しむ体育科指導の工夫

### (3) 機能的特性について

機能的特性には、ゲーム、克服スポーツ（達成スポーツ）、ダンスに分類されており、球技はゲームに該当すると説明されている（佐伯 2006c）。

ゲームは参加する者の創意工夫や努力によって勝敗を競う楽しさに基づくものであるから、この特性がすべての子どもに生かされなければならない。つまり、ゲーム中心の学習過程が組まれることになり、低い技能の子どもでも参加できるようなルールの工夫、勝敗の未確定性が保障されるような力のバランス、子どもの自発的な創意工夫と努力が生かされるような計画が必要である。技能が低い生徒でもプレーに参加できることを工夫することで、生徒が楽しいと感じ自主性が生まれると考える。

### (4) 戦術的気づきについて

「戦術的気づき」とは、ゲームの進展の中で生起する課題を見極め、その課題の解決に必要な技能を選択する能力であると述べている（Mitchell, 1994）。

土田・榊原（2017）は、1980年代にイギリスで始動した“理解のためのゲーム指導（Teaching Games for Understanding: TGFU）”（図1）とは、ゲーム中心の場から、戦術的気づき、適切な意思決定、技能発揮、パフォーマンスという学習モデルであると報告している。

日本では、戦術的課題が誇張されたり、学習者の状況にあわせて修正されたタスクゲームやドリルゲームの中で、戦術的課題を解決しながらゲーム理解に基づくゲームパフォーマンスの向上が目指されるようになったと報告している。

イギリスのゲーム理解のための指導論(TGFU)

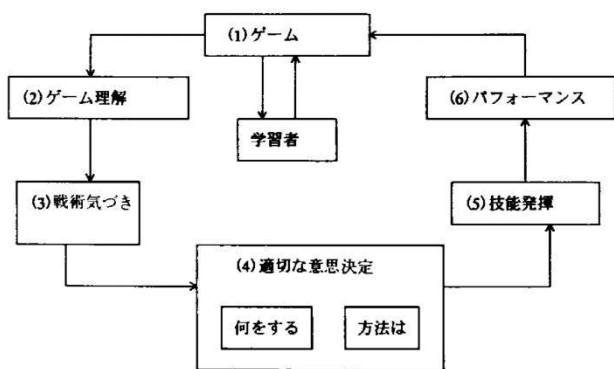


図1 TGFUモデル

筆者は、球技が好きで楽しいものであると感じている。私自身サッカーを小さいころからやっているためか、球技を通して体を動かすことが好きである。その中で私は、体を動かすことが嫌いな人や苦手な人にも球技を楽しみを感じてもらいたいと思い、実践を通して球技を楽しみを感じてもらおうための工夫を考えた。

そこで私が疑問に感じたことは、私の感じる球技が

「楽しい」とは何か？ということである。一概に楽しいといっても、体を動かすことが楽しい、ボールを使うことが楽しい、仲間と協力することが楽しい、など色々ある中で、私が球技を「楽しい」と感じることは、戦術や作戦を考えること、それを実践することが楽しいと感じる理由であると考えた。よって、戦術的な理解に触れることで球技を楽しみを感じてもらいたいと考えた。

## III 研究について

### (1) 研究の目的

本研究では、戦術的な気づきに着目した球技の授業が生徒の体育における好意的態度に及ぼす影響を目的とした。

### (2) 研究仮説

本研究の仮説として、ゲーム中心の授業において、運動特性を楽しみ、戦術的な気づきに触れることを通して、一人ひとりが運動（球技）の楽しさに気づくだろうと設定した。体育を楽しむにもいろいろあると考え、その中でも戦術的な気づきに触れることでの運動（球技）の楽しさをより感じられるのではないかと考えたため、この仮説を設定した。

### (3) 研究の方法

本研究では、名古屋市立の公立中学校の中学校 1 年 1.2 組の 29 名を対象にボール運動の中にある「ネット型」の授業実践を 1 クラス 8 時間完了でおこなった。授業実践を実施するにあたり、4 つの手立てをおこなった。

### (4) 研究の手立て

#### 【手立て①】

#### 生徒が今持っている技能で参加できるルールの工夫

戦術的な気づきに触れるためには、まずは生徒全員が平等に運動（球技）を楽しむことができる環境づくりが大切である。そのため筆者は、生徒が今持っている技能で参加できる必要があると考え、ルールを工夫した。

ルールは資料3の通りである。ルールについては、青木(2022)の授業実践を参考に設定した。初めは、ルールが複雑になりすぎないように3つのみの設定とした。

- ①ボールはキャッチする。
- ②3球以内に返球する。
- ③返球はボレーのみとする。

#### 資料3 キャッチバレーのルール

キャッチを認めることによって、レシーブやトスの技術がなくてもゲームに参加できるようにした。しかしゲームの難易度を下げすぎないように相手コートへの返球はボレーとした。

ここでのボレーとは、投げ入れないこと、手で打って相手コートに入れることを意味する。

はじめはこの3つのルールからスタートし、生徒からの意見が出るたびに、ゲーム前で話し合っただけルールを追加していくことにした。

### 【手立て②】

#### 運動(球技)を楽しいと感じるための環境の工夫

##### ・ネットの高さの配慮

ネットの高さを1m90cmに設定した。中学1年生男子が少しジャンプするだけでスパイクが打ってブロックができる高さに調整した。

##### ・コートの大さきの配慮

コートは縦12m横5mに設定した。中学1年生男子が3人でスペースを埋めることのできるサイズを選択。狭すぎると得点が入らなくなり、広すぎるとボールを拾えなくなるためこのサイズの設定とした。

##### ・ボールの配慮

本研究の授業実践で使用するボールは、ミカサ FIVE 公認スマイルバレー5号球である。このボールは、実際のバレーボールよりも柔らかいボールになっている。キャッチバレーボールを楽しくおこなうためにボールが硬い、当たったら痛いなどの恐怖心を少しでも軽減することが目的でこのボールを選択した。

### 【手立て③】

#### メインゲーム中心で試行錯誤を積み重ねる

ゲームの時間を多く確保することによって、生徒のゲームに対する試行錯誤を促す。授業の流れは表1の通りである。練習重視ではなく、たくさんゲームをすることでゲームの中での気づきを大切にしたいと考えた。

表1 授業の流れ

時間	0	10	35	45
内容		コート設営 準備運動	ゲーム	振り返り

### 【手立て④】

#### 仲間同士で意見を伝え合う時間の設定

試合が終わった後にチーム内での振り返りの時間を設けることによって、チームの課題発見や改善につなげる。また、話し合いを通して、チームの一体感を高めさせる。

## IV 授業実践について

### (1) 授業実践の概要

授業実践の概要は資料4の通りである。

学年：中学校1年生（1.2組）  
 生徒：男子生徒29名（1組16名 2組13名）  
 単元：ネット型「キャッチバレーボール」  
 （全8時間完了）

#### 資料4 授業実践の概要

中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省、2017b）における中学校第1学年及び第2学年ネット型には「ラリーを続けることを重視して、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きなどによる空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。」「指導に際しては、空いた場所への攻撃を中心にラリーを続ける学習課題を追求しやすいようにプレイヤーの人数、コート広さ、用具、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、ボールや用具の操作とボールを持たないときの動きに注目させ、取り組ませることが大切である」となっている。

中学校第1学年及び第2学年ではラリーを続けること、空いた場所をめぐる攻防を展開することが目的であるということがわかる。多くの時間をサーブやトス、ボレーなどの個人的な技能に時間を使うとゲームの経験が少なくなってしまう。しかし、技能が伴わないままゲームをおこなってしまうと非常に難易度が高いため、学習指導要領の目的である空いた場所をめぐる攻防を展開すること、という戦術的な課題に生徒たちは及ぶことができない。

### (2) 生徒の実態

本研究では、実践を始める前に対象生徒29名にアンケートをおこなった。実践をおこなう前の状態で、「体育（キャッチバレー）の授業は楽しいですか？」という質問をおこなった。結果は図2の通りである。

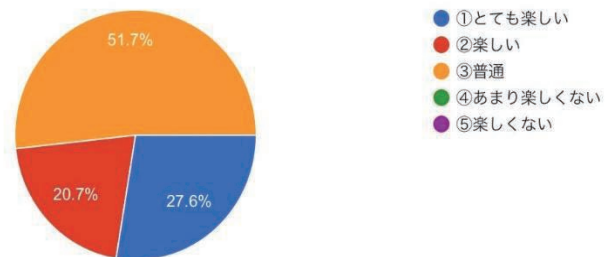


図2 アンケート結果

上記のアンケート結果より楽しいと回答した生徒が半分、普通と回答した生徒が半分という結果になった。普通と回答した生徒の多数は「キャッチバレー」を

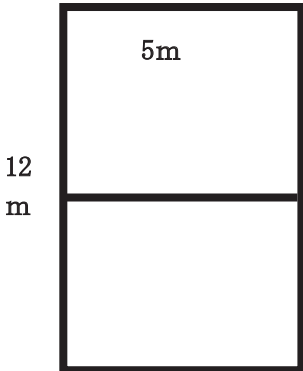
やったことがないと回答した。

### (3) 種目の選定について

本研究では、技術や技能に左右されず、技術や技能がなくても楽しめるような授業を展開していくために、バレーボールを簡略化させたキャッチバレーを採用し実践した。

キャッチバレーの概要については表 2 の通りである。1 組と 2 組の人数は違ったが、同じクラスでのチーム編成としたため人数に差が出てしまった。

表 2 キャッチバレーの概要

<b>【チームの人数】</b>	
1 組 (16 名)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 6 人×1 チーム</li> <li>・ 5 人×2 チーム</li> </ul>
2 組 (13 名)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5 人×1 チーム</li> <li>・ 4 人×2 チーム</li> </ul>
<b>【コートサイズ】</b>	
・ 縦 12m×横 5m (3 コート)	
	
<b>【リーグの試合形式】</b>	
<p>・ 6 チームでリーグ戦をおこなう。1 回の授業で総当たりをおこなうには最低 5 試合は必要になる。そのため、4 分×5 試合でまわした。試合と試合の間は 1 分 30 秒取る。この間に、話し合い、作戦会議、コート移動、記録をおこなった。</p>	

### (4) 単元構想

単元構想は表 3 の通りである。1. 2 時間目をキャッチバレーのルールを理解する時間で取った。まずは馴染みのないキャッチバレーというスポーツを理解して

もらうことに費やした。3 時間目から 8 時間目まではゲーム中心の授業をおこなった。3 時間目にチームを決めて 8 時間目まで同じチームでリーグ戦を戦っていくように設定した。

表 3 単元構想

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	ルール理解		ゲーム理解 (課題発見から課題克服)					
内容	試しのゲーム		リーグ戦 (総当たり)					

本研究では、ゲーム中心に授業をおこない、単元を前半と後半に分けておこなった。

前半は、1 時間目と 2 時間目の計 2 時間でゲームのルールを把握することのみをねらいとした。ゲームを消化し、とにかくキャッチバレーを経験しながらルールを理解することを目的とした。

後半は、3 時間目から 8 時間目の計 6 時間でリーグ戦を行いチームで課題発見し、出た課題を解決するサイクルを回すことをねらいとした。

### (5) 検証の方法

1. 実践前後で使用したアンケートによる分析
2. 学習カードによる分析
3. 授業の映像による分析
4. 生徒からの意見、言葉による分析
5. 形成的授業評価による分析

上記 5 つの方法を用いて検証していく。

## V 授業の実際

### (1) 【1, 2 時間目 ゲーム理解】

実践の 1. 2 時間目はキャッチバレーのルールを理解することに使った。初めの 10 分は準備運動とコート設営に使用。コートを生徒が全員で協力して準備する姿が見られた。残りの時間はひたすらキャッチバレーに触れてルールを確認する時間とした。生徒には毎時間学習カードを書かせ、相手のコートに落とす工夫、自分のコートに落とされない工夫、気づいたこと (感想) の 3 点を記入させた。このワークシートから生徒の意見を拾い、分析した。

### 生徒からの意見

1 時間目の学習カードには、ルールを理解するためのゲームをたくさんおこなったため、「楽しかった」「たくさんできた」といった声が多く見られた。また、「ル

ールがまだ理解できていなかった」と記入した生徒が2人いた。2時間目には、「難しかった」や「ルールを理解できなかった」といった意見は出なくなった。1時間目の気づいたこと（感想）には、「楽しかった」「勝った」といった内容に対し、2時間目は、「協力できた」「考えていることが実践できた」などといった仲間意識や思考が読み取れるようになっていった。

### ルールの変容

1 時間目が終わったあとでゲームの始め方、サーブの仕方、の2つについて生徒から意見が出た。2時間目の初めにルールを確認し、生徒に投げかけた。話し合った結果、サーブは投げ入れておこなうとした。サーブは打つのではなく投げ入れるにすることで技能差をなくすることができるため、このルールへと変えていった。

### (2) 【3時間目 リーグ戦】

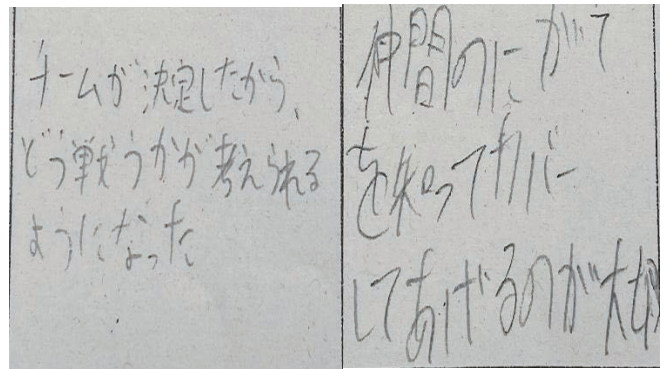
実践の3時間目は、これまでの教師力向上実習と1.2時間目の生徒の様子を見て均等になるように、1組を6人×1チーム、5人×2チーム、2組を5人×1チーム、4人×2チームの計6チームに振り分けた。チームは固定して8回目までおこなうことを伝え、このチームで協力して戦っていく。ボールを相手のコートに落とす工夫のワークシートに「打つと見せかけてフェイントをいれる」と書いた生徒に注目するとスパイクに見せかけたセットアップをした生徒が現れた。これは、相手のコートにボールを落とすための戦術的な工夫が見られたと感じた。

### 生徒からの意見

3時間目からは、チームを決めてリーグ戦をおこなったため、気づいたこと（感想）には「チームが決定したからどう戦うかが考えられるようになった」「仲間の苦手を知ってカバーしてあげるのが大切」（資料5）といった声が上がった。また、相手のコートに落とす工夫では「相手のいないところの下に打つ」「強く打つと見せかけて手前に落とす」、自分のコートに落とされない工夫では、「ボールを落ちるところを予測する」「声をかけて協力する」といった内容が多かった。

### ルールの変容

2時間目の終わりに、ボールをキャッチしてから歩くことについて意見が出た。せつかく相手の位置を見て奥を狙ったのにネットの近くまで歩くと無駄になってしまうという声から、3時間目の初めに生徒で話し合いキャッチしたら止まるルールを採用した。



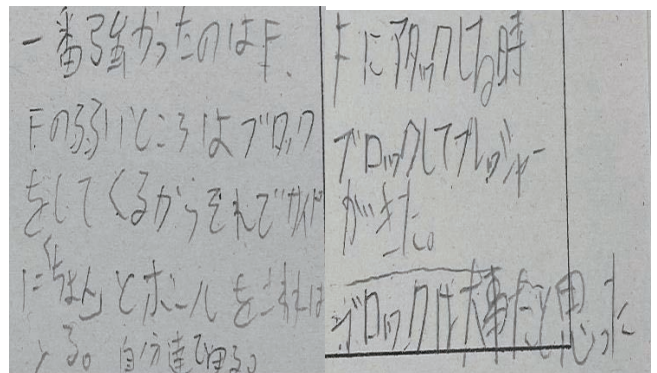
資料5 生徒の気づいたこと（感想）

### (3) 【4時間目 リーグ戦】

4時間目も同様に前回分けたチームでリーグ戦をおこなった。前回のワークシートからチーム内で作戦を立てるチームが増えてきた。また、他チームの戦術や作戦を真似してやってみるチームも増えた。

### 生徒からの意見

4時間目の生徒の気づいたこと（感想）には、「一番強かったのはF.Fの弱いところはブロックをしてくれるからそれでサイドに「ちょん」とボールを触れば入る」「Fにアタックするときブロックしてプレッシャーがきた。ブロックは大事だと思った」（資料6）といった自分以外のチームの気づいたことを書いている生徒が増えてきた。相手のコートに落とす工夫では、「手の角度を変えて惑わす、フェイントをかける」「あえて高いボールを打ってキャッチミスを狙った」、自分のコートに落とされない工夫では、「前2、後ろ1で守るとネットの近くに落としてくるスパイクに対応できる」「もう少し自分の守っている範囲だけでなく視野を広げる。そしたらボールを仲間が取りこぼしても自分が行けばなんとかなる。」といったコメントが見られた。このワークシートから、相手のコートに落とす工夫では、相手について書かれている内容が多く、自分のコートに落とされない工夫では、自分たちについて書かれていることが多いことがわかる。



資料6 生徒の気づいたこと（感想）

## ルールの変容

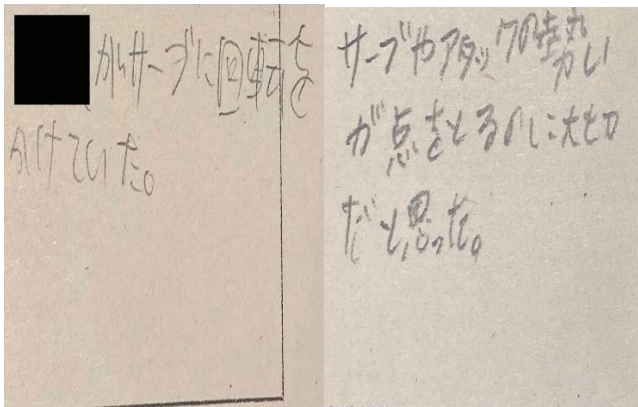
3 時間目の終わりに、サーブを投げ入れるようにしてからネットの真下から投げ入れて落とす人が増えた。という意見が上がってきた。ボールが届かない生徒もいるため投げる位置は指定しなかったが、この時間からはコートの後ろから投げ入れるよう統一した。

### (4) 【5 時間目 リーグ戦】

5 時間目も前回同様にリーグ戦をおこなった。生徒はある程度ルールもわかってきてゲームも白熱してきた。

## 生徒からの意見

5 時間目の生徒の気づいたこと（感想）には、「〇〇くんがサーブに回転をかけていた」「サーブやアタックの勢いが点を取るのに大切だと思った」（資料7）といった技能に触れるようなコメントが多く見られた。サーブに回転をかけることや勢いをつけることで相手のミスを生じ得点を重ねていくことができる。相手のコートに落とす工夫では、多くの生徒が「アタックをいろんな人がすると読まれにくい（1 人打つ人を決めると読まれてしまう）」「スパイクを打つとき、タイミングをずらすために相手をよく見てスパイクをする」といったフェイントに触れるようなコメントが見られた。また、自分のコートに落とされない工夫では、「フェイント対策で前に出る」「三角形のバランスを保ってフェイントに対応する」といった攻撃で増えてきたフェイントの案の対策を考える生徒が増えてきた。



資料7 生徒の気づいたこと（感想）

## ルールの変容

リーグ戦である程度チームの作戦やゲーム理解が深まってきたため試合が白熱してきた。そのため勢い余ってネットにぶつかる生徒が出てきた。ワークシートのコメント欄に「〇〇くんが突っ込んできて危ない」と記入した生徒がいた。1 人の生徒がぶつかってけがをしそうになったことを受けて授業前に生徒に持ち掛け、タッチネットは相手の得点とするルールを採用し

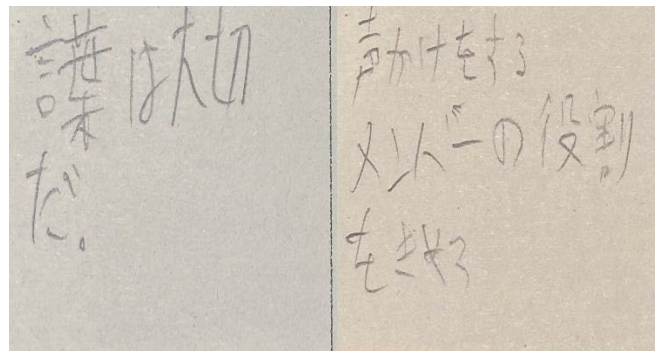
た。

### (5) 【6 時間目 リーグ戦】

6 時間目も同様にリーグ戦をおこなった。生徒の声をもとに追加してきたルールが増えてきたので授業前にいったんルールを書き出して整理した。

## 生徒からの意見

6 時間目の生徒の気づいたこと（感想）には、「言葉は大切だ」「声かけをする。メンバーの役割を決める」（資料8）といった連携面でのコメントが多く見られた。自分たちの連携ミス、声かけミスでたくさん失点したことでチームワークについてのコメントが発生したと考える。相手のコートに落とす工夫には、「トスを打ちやすいように少しふわっとさせる。相手の取りにくいところに打ちやすいようにトスも場所を考える。」といったトスについてのコメントが増え始め、また「サーブでネットの上をかすらせて落とす」「うまくネットを利用する」といったネットを利用した攻撃をコメントする生徒が少し出てきた。これは、前時間までのゲーム中心で授業を展開してきた、偶然だがネットを利用する形での得点が発生したため見えてきたコメントであると考えられる。自分のコートに落とされない工夫には、「あえてスペースを空けてそこを狙わせてキャッチをする」「少し間をあけてそこに打ってもらってキャッチをする」といったわざと空いているスペースを見せておいて、そのスペースに打ち込まれたところをキャッチするといった守備側にもフェイントの概念が発生したと考える。また、初めは相手を見て打つことに対してのコメントが少なかったため、このコメントは生まれなかったが、相手のレベルが上がり守備側の立ち位置を確認してから打つようになったことで守備側もそれを利用する作戦が生まれた。このことから、攻守ともにレベルアップしたと考えられる。



資料8 生徒の気づいたこと（感想）

## ルールの変容

前回の授業では、勢い余ってネットに突っ込む生徒が現れたため、けがの発生を防止することを見込んでタッチネットは相手の得点とするルールを追加したが、

このルールを受けて、ネットには触れていないが触れそうになるとネットの下をくぐり相手コートに侵入する生徒が少し現れた。ネットには触れていないため相手の得点にならないのでは？といった意見が生徒の中で出てきて疑問が生じたため、パッシング・ザ・センターラインのルールを生徒に話し、センターラインを踏み越えたときは相手の得点とするルールを採用した。

**(6) 【7時間目 リーグ戦（作戦決め）】**

7時間目からは、ゲームを始める前にチームで作戦会議をおこない、自分のチームが攻撃を主体とするチームでいくのか、それとも守備を主体とするチームでいくのかを話し合っってホワイトボードの得点表の横に記入させた。すると自分のチームが攻撃を主体とするチームで作戦を立てたチームは A.B.D.F の 4 チーム、自分のチームが守備を主体とするチームで作戦を立てたチームは C.E の 2 チームという結果になった。(表 4)

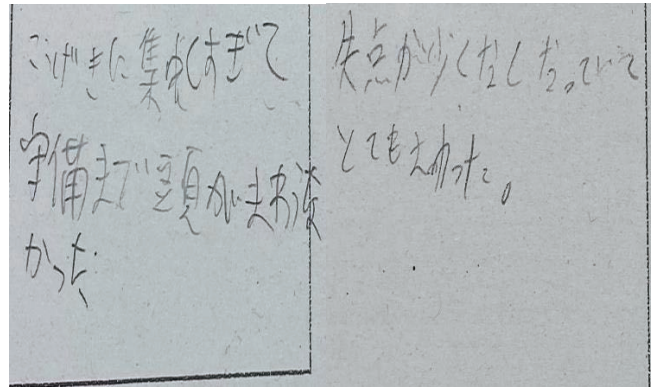
表 4 7時間目リーグ戦対戦表

	A	B	C	D	E	F
A 攻撃		○ 8-6	● 6-10	○ 9-7	● 3-8	● 8-10
B 攻撃	● 6-8		○ 8-6	○ 7-3	● 4-9	● 4-9
C 守備	○ 10-6	● 6-8		● 4-8	● 7-9	△ 7-7
D 攻撃	● 7-9	● 3-7	○ 8-4		● 4-9	● 6-12
E 守備	○ 8-3	○ 9-4	○ 9-7	○ 9-4		○ 7-6
F 攻撃	○ 10-8	○ 9-4	△ 7-7	○ 12-6	● 6-7	

**生徒からの意見**

7時間目からは自分たちでチームの作戦を立ててリーグ戦をおこなったため気づいたこと(感想)には、作戦についてのコメントが多く見られた。攻撃の作戦を立てた D チームは 1 勝 4 敗という結果になった。この結果を見て D チームの生徒のコメントは、「攻撃に集中しすぎて、守備まで頭がまわらなかった」(資料 9)と記入している。また、守備の作戦を立てた E チームは全勝という結果になった。E チームのコメントには、

「失点が少なくなっていったとてもよかった」(資料 9)と記入している。最後に生徒全体でホワイトボードを見ながらの話し合いをしたところ、「守備の作戦を立てたほうが強いんじゃないかな？」や「次回の授業はもっと攻撃に力を入れて守備チームを倒す」、「攻撃チームが点をたくさん入れてるから次回は守備で攻撃チームを抑える」といった意見が上がった。特に E チームは守備の作戦を立て、ゲームでは味方にだけわかるようなサインを出していた。サインによって誰が打つか、配置をどうするかなどの作戦を立てていた。



資料 9 生徒の気づいたこと(感想)

**ルールの変容**

6時間目まで毎時間ルールの変容をおこなってきたが、7時間目はルールについての意見は出なかった。この結果より6時間目までに定めたルールで生徒たちのキャッチバレーは満足いくものになっていったと示唆される。

**(7) 【8時間目 リーグ戦(まとめ)】**

8時間目も7時間目と同様に、チームで作戦会議をおこない、自分のチームが攻撃を主体とするチームでいくのか、それとも守備を主体とするチームでいくのかを話し合っってホワイトボードの得点表の横に記入させた。すると、前回の結果を踏まえて、攻撃を主体とするチームは A.C.F の 3 チーム、守備を主体とするチームは B.D.E の 3 チームに分かれた。前回の授業から変更したチームは B.C.D の 3 チームで、B チームは前回優勝した E チームを見て守備をがんばろうと作戦を変更した。C チームは守備で作戦を立てたが守り切れず負けてしまったためひたすら攻撃する作戦に変更した。D チームは前回の気づいたこと(感想)にもかいてあった通り攻撃に集中して守備ができなかったため守備に変更した。(表 5)

前回守備チームが優勝したのでそれを受けて「守ったほうが強い」と考えるチームもあれば「もっと攻撃したい」と考えるチームもいた。

※赤文字での記入が前回から作戦を変更したチーム

表5 8時間目リーグ戦対戦表

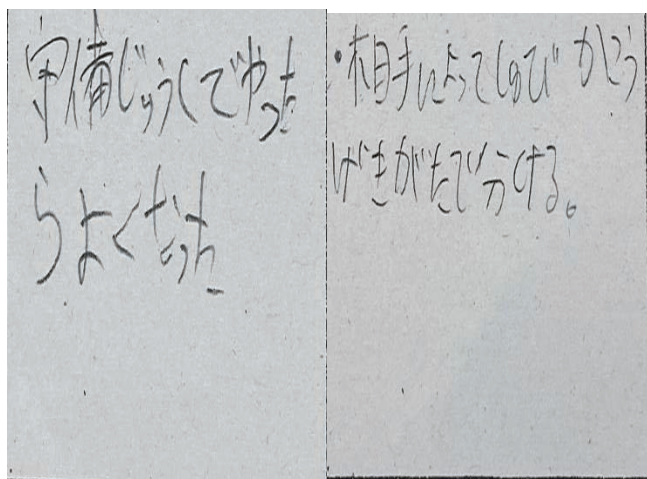
	A	B	C	D	E	F
A 攻撃		△ 6-6	○ 11-3	● 4-8	○ 12-9	● 9-14
B 守備	△ 6-6		○ 6-2	● 2-7	● 3-6	● 3-12
C 攻撃	● 3-11	● 2-6		● 5-8	● 5-9	● 3-12
D 守備	○ 8-4	○ 7-2	○ 8-5		○ 4-2	● 7-9
E 守備	● 9-12	○ 6-3	○ 9-5	● 2-4		● 7-10
F 攻撃	○ 14-9	○ 12-3	○ 12-3	○ 9-7	○ 10-7	

### 生徒からの意見

8時間目の気づいたこと(感想)には、自分たちが立てた作戦の感想が多く書かれていた。作戦を攻撃から守備に変更したDチームは「守備重視でやったらよくなった」(資料10)とコメントしていた。また「相手によって守備か攻撃型で分ける」(資料10)といった相手によって自分たちの作戦を変えていく必要があると感じた生徒もいた。

前回全勝をしたEチームが今回はうまく勝てなかったが「攻撃に押されてしまった」とコメントしているため、このことから守備を上回る攻撃の作戦が出てきたことがわかる。

守備チームは比較的失点が少なく、攻撃チームは得点が多く取れている傾向にある。相手のコートに落とす工夫には、フェイントの種類をコメントする生徒がいた。「見てる方向と違う方向にトスを上げる」、「二人走ってきて奥の選手にトスを上げる」など攻撃のバリエーションが増えた。自分のコートに落とされない工夫には、「スパイクを打つ選手によって配置を変える」といった相手依存のコメントが多く見られた。授業の初めは自分のチームの内容が多かったが、後半になるにつれて相手チームのコメントが増えてきた。これは、キャッチバレーを理解してある程度まわりを見る余裕が増えてきたと考える。また、最後には「仲間と協力して守る」や「声を掛け合う」といった仲間に向けたコメントも多数見られた。



資料10 生徒の気づいたこと(感想)

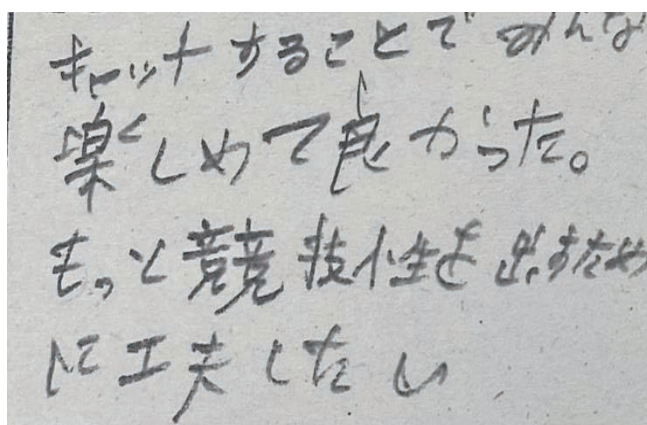
### VI 考察

本研究では、ゲーム中心の授業において、運動特性を楽しみ、戦術的な気づきに触れることを通して、一人ひとりが運動(球技)の楽しさに気づくだろうという仮説を立てた。事前に立てた4つの手立てを中心に考察を進める。

#### 【手立て①】

#### 生徒が今持っている技能で参加できるルールの工夫

ルールを簡単にすることで、「キャッチできない」や「ゲームに参加できない」という生徒は現れなかった。学習カードからは、「キャッチすることでみんな楽しくてよかった」(資料11)というコメントも見られた。このことから、生徒が今持っている技能で参加できるルールであったことが考察できる。



資料11 生徒の気づいたこと(感想)

#### 【手立て②】

#### 運動(球技)を楽しめるための環境の工夫

ネットの高さを調整することで、ブロックが届かない生徒やスパイクが打てない生徒が現れず、誰でも攻撃に参加することが出来た。また、コートサイズを調整することで、3人でバランスをとることで誰でも守



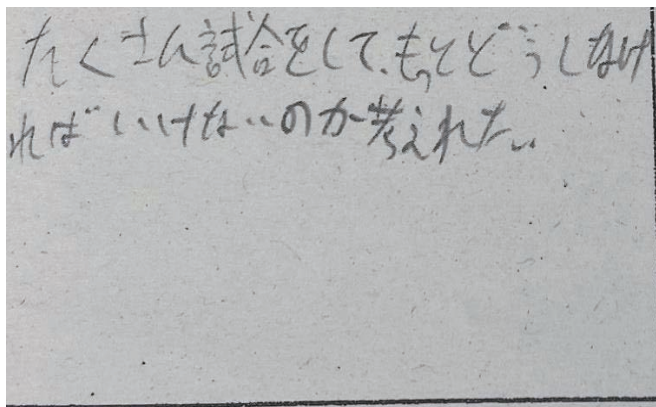
り切れていた。以上の内容から、キャッチバレーを楽しむことのできる環境を与えることが出来たと考察できる。

**【手立て③】**

**メインゲーム中心で試行錯誤を積み重ねる**

メインゲームを中心に授業を展開し、生徒たちが試行錯誤できる時間を確保することが出来た。1.2 時間目で「ルール理解」の時間を取ったが、ゲームをおこないながらルールが確認できて、生徒からも 2 時間目ではルールを理解できたとコメントが多く発生した。

3 時間目以降は「ゲーム理解」を狙いとしてたが、学習カードには、「たくさん試合をして、もっとどうしなければいけないのかを考えれた」（資料 12）とコメントした生徒もいた。このことから、メインゲーム中心で試行錯誤を積み重ねることが出来たと考察できる。



資料 12 生徒の気づいたこと（感想）

**【手立て④】**

**仲間同士で意見を伝え合う時間の設定**

実際にゲームをおこなって試合ごとに作戦や反省をする時間を 1 分 30 秒取ることで、次のコートに移動しながら「次はさっきのチームがやっていたのを真似してやってみよ」といった会話が見られた。また、授業後にリーグ戦表を見せて今日に試合の振り返りをチームで話し合うことで次の作戦や戦術を考えることが出来た。

**VII 成果と課題**

**(1) 生徒の実態の変容**

実習前に実施した「体育（キャッチバレー）の授業は楽しいですか？」に対応するように実習後に「体育（キャッチバレー）の授業は楽しかったですか？」というアンケートを実施した。結果は図 3 の通りである。

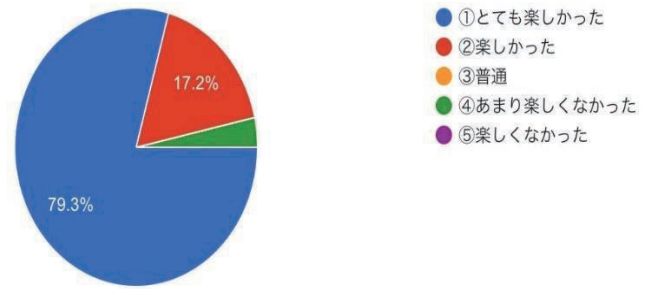


図 3 アンケート結果

実習前のアンケートには①とても楽しい②楽しいと回答した生徒は 5 割満たなかったのに対して、実習後のアンケートでは①や②と回答した生徒が 9 割以上にも上った。

1 人の生徒のみが④のあまり楽しくなかったと回答し、「ずっと同じチームだったから」という理由であった。

**(2) 形成的授業評価について**

自身の体育の授業を診断するために形成的授業評価をおこなった(長谷川, 1995)。従来その方法としては、授業の事実を組織的に観察、記録する方法と、授業を受けた子どもに評価させる方法との 2 つが適用されていた(高橋・岡沢, 1989)。そのうちの子どもによって授業を評価させる方法を使用した。

表 6 は、形成的評価の 4 因子を示している(長谷川, 1995)。ボール運動は器械運動、陸上運動、ボール運動の中で一番「意欲・関心」が高く評価されたことについて、ボール運動の授業では、子どもは楽しさの経験を得やすいが、一方で目当てをもった学習が実践しにくいとしている。

表 6 形成的評価の 4 因子

因子名	特徴
成果	授業での子どもの技能学習や認識学習の成果, それに伴う感動
学び方	子どもの学習に対する自律的な取り組み方
協力	子ども同士の肯定的・協力的な人間関係
意欲・関心	子どもが授業に意欲的に参加し, 楽しさを味わうことができたかどうか

**(3) 形成的授業評価の変容**

図 4 の結果から、生徒たちは回数を重ねることに良い授業だと実感している。それに反して 6 回目の実践

では関心・意欲と学び方が3に下がっている。同じ形式でリーグ戦を続けてきて新鮮味がなくなってきたのではないかと考えている。この結果からゲーム中心の授業を展開する中でも何か変化を加えることが必要なのではないかということが考えられる。その中で、7時間目で4に戻ってきたのは、リーグ戦の前にチームでの作戦を立てて、ホワイトボードに記入することで前6時間から少しだけ変化が加わり、新鮮味が生まれたからではないかと考察できる。

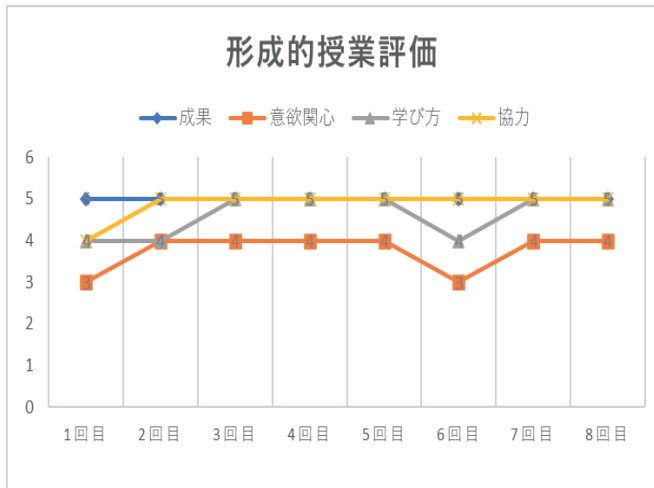


図4 形成的授業評価

#### (4) 課題

本実践では、実践後にアンケートをおこなった。9割以上の人が楽しかったと回答した中、1人の生徒があまり楽しくなかったと回答した。理由は同じチームばかりという理由であったが、チーム編成の点においてもう少し配慮が必要であったと反省している。

また、1.2時間目の授業では、ルールを簡易的にして伝えたもののルールを徹底させることが出来ず、生徒からどうしたらいいですか？という声をたくさんいただいた。初めのルール説明の段階で何を一番考えてほしいのか、伝えたいことを明確にする必要があった。そのため、中盤から終盤にかけてルールは丁寧に毎回伝えることをおこなったため、もう少し効率よくゲームに入ることが出来たのではないかと考える。

そして、形成的授業評価の結果からもわかるようにゲーム中心の授業を展開する際に変化を加える必要があったのではないかと反省している。

以上3点を踏まえて、生徒に伝えることをもっと明確にはっきりと伝えること、生徒一人ひとりに目を向けて配慮を怠らないことを目標に頑張っていきたい。

#### VIII 終わりに

本研究では、生徒が今持っている技能で参加することが出来るゲームを設定した。そして、戦術的な気づきに注目しながらゲーム中心の授業を展開していくこと

で、生徒たちに運動(球技)をすることは楽しいと感じてもらおうことを目的として研究をおこなった。

本実践では、簡単なルールを提示し、誰でも参加できる授業を展開したことで、生徒たちができることを増やし、全員が積極的に参加していくことができた。そして、運動の特性である楽しさを感じさせることが出来たと考えられる。今後も、生徒が積極的に参加し、楽しいと感じる体育の授業づくりをおこなっていききたい。

#### <引用・参考文献>

- ・青木夕奈(2022) 内発的動機づけの高まる授業づくり～運動特性を感じさせるゲーム中心の授業を通して～、愛知教育大学教育学研究科(教職大学院)実践研究報告論集, pp. 320-329
- ・古澤浩明(2002) 運動特性を楽しむ体育科指導の工夫、群馬県総合教育センター集, 207, p. 2
- ・長谷川悦示・高橋健夫・浦井孝夫・松本富子(1995) 小学校体育授業の形成的評価表及び診断基準作成の試み、スポーツ教育学研究, 14, pp. 91-101
- ・Mitchell, S. A., Griffin, L. L. & Oslin, J. L. (1994) *Tactical Awareness as a Developmentally Appropriate Focus for the Teaching of Game in Elementary and Secondary Physical Education: The Physical Educator*, 51(1), pp. 21-28
- ・文部科学省(2017a) 『中学校学習指導要領解説保健体育編』, 東山書房, p. 11
- ・文部科学省(2017b) 同上, p. 124
- ・佐伯年詩雄(2006a) 『これからの体育を学ぶ人のために』, 世界思想社, pp. 126-127
- ・佐伯年詩雄(2006b) 同上, p. 127
- ・佐伯年詩雄(2006c) 同上, pp. 129-131
- ・鈴木直樹・濱田敦志(2020) 『体育で実現する“ホンモノ”の「ゲーム中心の指導アプローチ」』, 創文企画, pp. 9-15
- ・高橋健夫・岡沢祥訓(1989) 教師の「相互作用」行動が児童の学習行動及び授業成果に及ぼす影響について、体育学研究, 34, pp. 191-200
- ・土田了輔・榊原潔(2017) ゲームの原理をベースにした体育の指導について、上越教育大学研究紀要, 36, 2, pp. 677-687
- ・宇土正彦・高島稔・永島惇正・高橋健夫(1992) 「体育科教育法講義」, 大修館書店, pp. 56-59

#### 【付記】

本研究は、連携協力校の校長先生をはじめ、教務主任の先生、保健体育科の先生方によるご指導とご協力により有意義な実践を行うことが出来ました。また指導教員の縄田亮太先生を含め、多くの先生方の温かなご指導や助言を頂きました。心から感謝致すと同時に深く御礼申し上げます。

(指導教員 縄田亮太)