

## 高等学校におけるネット型：バレーボール授業実践について

### Net Type: Volleyball lesson practice in high school

澤田 有里\*・益川 満治\*\*・三和 聖徳\*  
Yuri SAWADA, Mitsuharu MASUKAWA, Shotoku MIWA

キーワード：バレーボール，学習指導要領，体育授業，内的簡易化，戦術的気づき

#### 要旨

本研究は，高等学校体育授業「球技：ネット型」領域において，ボールゲームの指導について論じる「ゲーム構造論」を参考に，戦術学習授業を提案した。その結果，授業評価では，「たのしむ」「できる」「まなぶ」の3因子得点及び総合評価において有意に得点が上昇した。また，「好意度」「得意度」ともに得点の上昇は見られたが，全体での有意な上昇は認められなかった。本研究では検討を行っていないが，個人の主観的な認知に対する影響を含め再検討する必要がある。また，授業の中で，運動に対する好意的な態度へと影響を及ぼせる授業実践の検討の必要性が示唆された。高等学校では，大学や社会人へと接続する前の最終段階として，主観的な好意度や得意度を高められる授業づくりが必要だと考え，各単元や系統的な学びを意図した，教材研究の検討が重要であると考えた。

#### 1. はじめに

現在の中学校・高等学校における学習指導要領（保健体育編）体育分野「球技」においては，「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の型の表記が採用されている。我が国における学習指導要領の改訂からみると，平成10年には，「バスケットボール型」や「バレーボール型」等の「型」の表記が初めて採用された。そして，平成20年改訂では，「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の「型」の表記が採用され，従来表記されていた，「バスケットボール」や「バレーボール」といった公式競技規則に則った種目を指導することの困難さから脱却を目指す形として，特定のスポーツ種目ではなく特徴の似通っていると考えられた数種目を包括し，「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」というカテゴリーを設け，「型」に共通する内容を指導することが目指されるようになった。平成29年改訂の中学校学習指導要領（保健体育編）<sup>1)</sup>及び平成30年改訂の高等学校学習指導要領（保健体育編）<sup>2)</sup>においても「型」の表記が継承された。

では，「型」のなかで何を指導することが必要なのか。Almond (1986) は，先に述べた球技の類型化の先駆者であり，特定の種目における特有の技能を繰り返す授業展開から，学習内容に戦術を据えてゲームを中心に進めることを提案している<sup>3)</sup>。Griffin et al. (1997) は，「これまでの球技の授業では，実際のゲームとは無関係に個々の技術が指導され，それがまるでゲームに活かされないケースが多かった。他方では，これらの能力育成の目標を放棄して，低レベルのゲームだけを楽しむだけで終わっている授業も少なくなかった。」と述べており<sup>4)</sup>，体育授業の「球技」では，技術的部分とゲームとに乖離が生まれる授業から，何のために技術が必要なのかを想起させる，「戦術的気づき」を大切に戦術中心の学習や戦術アプローチ等の「戦術学習」が世界的にも，国内でも授業に導入されるようになってきている<sup>5, 6)</sup>。

その中で，「ネット型」領域について鈴木 (2004) は，バレーボール授業の実施にあたって，技能の習得・習熟に先立って，競争目的の明確化，競争課題の明確化，競争課題の解決方法の3点について学習者に認識させることが肝要であると述べており，つまり，ボール操作も重要ではあるが，ボールに直接触れない時間

\* 弘前大学教職大学院 Graduate School of Education, Hirosaki University

\*\* 弘前大学教育学部保健体育講座 Department of Physical Education, Faculty of Education, Hirosaki University

の状況判断、意思決定、位置取りなどが重要であることを指摘している<sup>7)</sup>。バレーボールを教材にした授業実践報告は、小学校<sup>8)</sup>、中学校<sup>9)</sup>では行われているが、高等学校ではあまり行われていない。

そこで、本研究では、高等学校におけるネット型：バレーボール授業において、「戦術的気づき」を中心とした戦術学習を通じた授業実践を提案し、その効果検証を行うことを目的とした。

## 2. 方法

### 1) 授業実践時期・対象

2021年8月から9月にかけて、青森県内にある県立A高校1年生1クラス(女子19名)を対象に全7回の授業実践を行った。授業内容は、「球技」領域：ネット型「バレーボール」で実践を行った。

### 2) 授業実践

本授業実践では、ボールゲームの指導について論じる「ゲーム構造論」<sup>10)</sup>を参考に、授業実践計画を構成した。この論は、従来のボールゲーム指導が、競争の行い方、すなわち、「競争方法」に傾斜し過ぎていたことを批判し、「競争目的」を重視しながら学習内容を問い直している<sup>11)</sup>特徴がある。この「ゲーム構造論」に基づき、体育授業の実践が提案され<sup>8)</sup>、ゴール型授業<sup>12,13)</sup>、ベースボール型授業<sup>14)</sup>が提案されている。本授業実践では、それらを参考に、ネット型バレーボールに伏在する、「競争目的」を重視し、その中のゲームの中で個人が役割を取得しながら学習を進めていく、戦術学習授業を提案した。表.1は、本授業実践における指導のねらいと指導計画を示したものである。1時では、まず試しのゲームを行い、中学校までの既習事項の確認及び自分自身の実力を確認させ、その後、バレーボールに伏在する課題である、「自コートにボールを落とさないで、相手コートにボールを送球(排除)する」という競争目的を確認するような発問を行い、教材を通じた学びの確認を行った。2時では、「ボールを相手コートにはやく返す(排除する)」というねらいで取り組み、なるべく1回で相手コートに排除するように指示した。3・4時では、相手コートのどこにボールを排除すると得点に繋がりやすいかを考えさせ、相手コートにねらって返す(排除)ことを目的とし、目的達成に応じた自己の役割についても考えさせた。5時では、前時の学習から、自コートにボールを落とさず相手コートに返すことで、ラリーが続いたことから、「相手のラリーを中断させる」ことについて考えるよう促し、2段攻撃(セットアップ)、3段攻撃(はやく強くボールを返す)へと繋がるような発問を行った。6・7時では、一人一人が攻撃・守備時に目的を達成するための役割を担ってゲームに取り組むように促し、ゲーム時のボールの落下点(ボールの落ちる点をコート図に表示)を示すことで、より攻撃や守備を行いやすいポジションについても考えさせた。なお、本授業実践は筆者である教職大学院生が行った。

### 3) 授業の成果及び効果検証

#### ①生徒の授業に対する評価

授業前後の評価には、高橋(2003)の「体育授業を観察評価する」による診断基準を活用した<sup>15)</sup>。授業前(第1回目授業の最初)には診断的評価、授業後(第7回目授業の最後)には総括的評価を行った。内容は、「たのしむ(情意目標)」・「できる(運動目標)」・「まなぶ(認識目標)」・「まもる(社会的行動目標)」の4因子・各5項目、計20項目から構成されている。回答形式については、3段階評定法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に、3、2、1と得点化し、各因子は5項目の合計得点、総合評価はすべての項目の合計得点から算出した。

#### ②生徒のボールゲームに対する主観的評価

授業前後の主観的評価には、ボールゲームに対する好意度と得意度について、「よくあてはまる：5点、ややあてはまる：4点、どちらともいえない：3点、あまりあてはまらない：2点、まったくあてはまらない：1点」の5段階評定法を用い、評価を行った。

表.1 授業実践における授業のねらいと指導計画

時	ねらい	題材	ゲーム時の流れ	教師 (T) の指示と生徒 (S) の思考活動
1	導入	ボールに慣れよう。	説明 ↓ ゲーム (3対3)	S: 試しのゲームを行うことで、自分の実力を確認し、今後の見通しを立てた。
2	展開①	ボールを返そう。(排除しよう)	説明 ↓ ●作戦 ↓ ゲーム (3対3)  (●=生徒の 思考活動場面)	T: ゲームで得点を取るためには、ボールをどのようなようにしたらいいかについて考えられるようにした。 S: 自分たちのコートでのボールの落下は、相手の得点になることを理解し、ボールを相手コートにはやく返す方法を考えた。
3		ボールをねらって返そう。(排除しよう)		T: 2時間目の振り返りシートの生徒の記述をもとに2種のパスの特徴を説明し、パスの使い分けを考えられるようにした。 S: 「サーブをどこにねらうか」、「相手コートのどこをねらってボールを返すか」についてと、自分の「役割」について考えた。
4		ラリーを意図して中断させよう。		T: 3時間目のねらいを達成できていない生徒が多かったことから、前時と同様の説明を行い、その内容を前時よりも噛み砕いたものにした。 S: 前時同様、「サーブをどこにねらうか」、「ボールを相手コートのどこに返すか」についてと、自分の「役割」について考えた。
5	展開②	相手の傾向を把握して対策を立てよう。	説明 ↓ ●作戦① ↓ ゲーム① ↓ ●作戦② ↓ ゲーム② (6対6)	T: ゲーム前のパス練習で、どの位置からどのパスが使いやすいかを考えられるようにした。また、前時の様子から、「ラリーが続いてきた」ことを見取ることができたため、相手のラリーを中断させる方法を考えられるようにした。 S: パスの使い分けや、「相手コートのどこをねらうか」ということに加え、相手が取りにくいボールについて考えた。
6		傾向と対策① チーム間ゲーム		T: 作戦①では「役割」、作戦②では「相手チームの特徴から作戦を立てる」ことについて考えられるようにした。ゲームをしていないチームには、「サーブ・ボールの落下点」を記入してもらい、ゲームをしていない時間も学習できるようにした。 S: 5時間目までの学習内容を生かして6対6に取り組むことができるように、一人一人の役割やポジションについて考えて作戦を立てた。
7		傾向と対策② チーム間ゲーム まとめ		T: 前時の説明に加えて、前時の各グループのポジションの特徴や、生徒に記入してもらった「ボールの落下点」をまとめたものを提示して、作戦を立てるように促した。 S: 5時間目のグループの課題や、説明時に提示されたことをもとに再度話し合い、相手チームの特徴も考慮しながら作戦を立てた。

③生徒の学びを確認する学習カード

授業毎に、今日のゲームを振り返り「今日のゲームプランについて」「今日の自身のプレイの振り返りと次への課題」を学習記録に記したコートの絵に図や文章を使って説明することを求めた。今日のゲームプランでは、競争目的及び競争課題の明確化から、競争課題の解決方法へのチームでのプランを確認し、自身のプレイの振り返りでは、その活動の中での個人の役割取得を行う過程の確認を行った。(添付資料1)

4) 分析及び倫理的配慮

量的データの検討は、授業前後の各項目、因子別及び総合点の比較を、対応のあるt検定を用いて検討した。なお、量的分析の統計処理については、IBM SPSS Statistics18を使用し、すべての統計的検定における有意水準は5%未満とした。また、質的データの検討として、上記項目の示す項目得点の推移を把握し、得点変化が見られた事例について、学習記録の記述内容に基づき、質的に考察を加えた。

倫理的配慮として、調査対象校は筆者が所属する教職大学院の研究協力校であり、事前に調査の目的を説

明し承諾を得たうえで行った。また、調査対象者には、事前に口頭と書面にて研究の内容や目的、成績への影響がないことを十分に説明し、了解を得た上で承諾書に署名をさせてから行った。

### 3. 結果及び考察

全7回で行った授業の前後において、診断的評価及び総括的評価を行い、因子得点および総合評価得点の算出を行った。その結果から、授業前後の各因子得点及び総合点の比較を対応のある t 検定を用いて量的変化を検討した。その結果、「たのしむ」( $t(19) = -3.901, p < .001$ )・「できる」( $t(19) = -2.524, p < .021$ )・「まなぶ」( $t(19) = -2.588, p < .019$ )の3因子得点及び総合評価得点( $t(19) = -3.602, p < .002$ )において有意な関係が認められたが、「まもる」の因子では有意な関係が認められなかった。(表.2)

表.2 授業前後における授業評価の比較

	授業前	授業後	P
たのしむ	13.5 ± 1.74	14.5 ± 1.02	*
できる	11.4 ± 2.71	12.5 ± 2.41	*
まなぶ	12.8 ± 2.11	13.9 ± 1.35	*
まもる	15.0 ± 0.00	15.0 ± 0.00	n.s.
合計	52.7 ± 5.68	55.9 ± 4.26	*

$p < .05$ , n.s: not significant

検討の結果、有意な関係が認められた項目について、生徒の学習記録の記述内容から、評価を高めたと思われる項目について、質的に検討を加えた。

「たのしむ」の因子では、「ゲームが楽しかった」や「バレーが好きになった」など情意を表す記述が多く、「チームのみんなと協力して楽しくゲームすることができた」や「みんなで声を掛け合い試合を楽しんだ」などのチームワークや仲間との協力を表す記述が多く見られた。単元を通し、グループ活動を中心として学習を行い、チームメンバーを固定して行ったことが、生徒間のよい関係性へと影響した可能性があり、その結果、得点の上昇につながった可能性がある。実際の授業においても、ゲーム時にチーム内で励まし合ったり、プレイが上手くいった時には喜び合ったりと、仲間と協力し取り組む姿や楽しんでいる様子が見取れていた。

「できる」の因子では、「技術が上手くできた」や「前回よりも上手くできた」という記述が多く認められた。また、「ねらって返すことができた」や「名前を呼んでカバーし合うことができた」など、球技の目標である、「安定した用具の操作」や「連携した動き」の学習が促進されたと捉えることができる。そして、「自分からボールを取りに行った」や「オーバーハンドパスができてきたのでアンダーハンドパスもうまくできるようにしたい」などの今回の成果から次回の課題を見付けている記述が多く見られ、本因子の下位尺度でもある、「自発的運動」や「挑戦意欲」の得点が上昇したと考えられる。

「まなぶ」の因子では、ゲーム中での技能や意思決定に関する課題を明確化している記述が見られた。「相手コートのどこに落とすか見る余裕がなかったので次はもっと周りをよく見てプレーしたい」や「相手のコートに返すとき、あと一歩前だったり後ろだったりオーバーハンドパスをするところをちゃんと考えて打つ」など、ゲームでの競争課題や競争目的を学習者が理解し、その解決方法を模索することで、ゲーム理解へと繋がった可能性がある。また、「アンダーハンドパスを練習してねらって返せるようにしたい」や「サーブを打つ人に合わせて守備位置を変えた」などの記述から、工夫してゲームに取り組もうとしている姿勢が見られ、ゲームの課題解決方法として、個々の役割や技能の伸長へと波及した可能性が考えられる。それらが総合し、「まなぶ」の項目が上昇したと考えられる。

表.3 生徒のボールゲームに対する主観的評価

	授業前	授業後	P
好意度	3.94 ± 0.91	4.26 ± 0.73	n.s.
得意度	3.24 ± 1.18	3.42 ± 1.07	n.s.

$p < .05$ , n.s: not significant

また、「好意度」「得意度」とともに得点の上昇は見られたが、有意な関係は認められなかった(表.3)。「今まで習ったことを十分に生かした。バレーボールが好きになった」や「1回目よりも相手のコートにボールが入ったり、パスが上手くいったりと、少しずつであるが成長できた」という記述が見られたことが得点の上昇に繋がったと考えられる。また、「最初の頃よりもみんなうまくなったし、チームプレーもよくなり、楽しいゲームをすることができた。みんながサーブなどがうまくなっていることが嬉しい」と客観的に評価する記述も見られた。しかし、全体での有意な上昇は認められず、本研究では検討を行っていないが、個人の主観的な認知に対する影響を含め再検討する必要がある。また、運動やスポーツにおいて楽しいと感じる経験を増やすことが、それらに対する好意的な態度に繋がると考えられており<sup>16)</sup>、成人後の運動習慣は過去の運動経験より、運動に対する好意度が影響する<sup>17)</sup>との報告もあることから、授業の中で、運動に対する好意的な態度へと影響を及ぼせる授業実践の検討の必要性が示唆された。

総合的検討として、本授業実践において筆者は、小学校・中学校時に行ってきたであろうバレーボール授業の既習事項を念頭に、本授業実践でのゲームの中で戦術的な気付きと一致させるような助言に努めた。例えば、「どの位置からどちらのパスを使うと相手コートに返しやすいくかな」や前時のゲームでのボールの落下点を提示して「前にボールが多く落ちているということは、どのようなポジションにしたらいいくかな」等の発問を行い、競争目的や課題を明確化し、競争課題の解決に誘うことを意図していた。また、毎時間ゲーム前後のグループでの話し合いが、チームメイトと相談したり、自分のプレイの振り返りに繋がり、協働的に取り組みながら納得解を作りだそうとする資質・能力が育成された可能性も考えられる。このことが、ボール操作やボールに直接触れない時間の状況判断、意思決定及び位置取りなどの理解に繋がり、技能の習得や伸長などの学習が促進された可能性がある。今後、それらの学習を深める授業実践の検討が重要だと考える。

体育授業の最終的な教科目標として、「豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成」が掲げられている<sup>2)</sup>。高等学校では、大学や社会人へと接続する前の最終段階として、主観的な好意度や得意度を高められる授業づくりが必要だと考えられる。そして、各単元や系統的な学びを意図した、教材研究の検討が重要であると考えられる。

## 5. まとめ

本研究は、高等学校体育授業「球技:ネット型」領域において、ボールゲームの指導について論じる「ゲーム構造論」を参考に、戦術学習授業を提案した。その結果、授業評価では、「たのしむ」「できる」「まなぶ」の3因子得点及び総合評価において有意に得点が増した。また、「好意度」「得意度」とともに得点の上昇は見られたが、全体での有意な上昇は認められなかった。本研究では検討を行っていないが、個人の主観的な認知に対する影響を含め再検討する必要がある。また、授業の中で、運動に対する好意的な態度へと影響を及ぼせる授業実践の検討の必要性が示唆された。高等学校では、大学や社会人へと接続する前の最終段階として、主観的な好意度や得意度を高められる授業づくりが必要だと考え、各単元や系統的な学びを意図した、教材研究の検討が重要であると考えられる。

## 6. 謝辞

本研究に協力いただいた、A高校教職員の皆様並びに生徒諸君に感謝を表します。

## 7. 文献

- 1) 文部科学省(2017) 中学校学習指導要領解説 保健体育編. 文部科学省, 東京.
- 2) 文部科学省(2018) 高等学校学習指導要領解説 保健体育編. 文部科学省, 東京.
- 3) Almond, L. (1986) Reflecting on theme: A Games classification. Rethinking games teaching, edited by Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. Loughborough: University of Technology: 71-72.
- 4) Griffin, L. L., Mitchell, S. A. and Oslin, J. L. (1997) Teaching Sport Concepts and Skills. Human kinetics.
- 5) Blomqvist, M., Vanttinen, T., and Luhtanen, P. (2005) Assessment of secondary school students' decision-making and game-play ability in soccer. Physical Education and Sport Pedagogy 10(2): 107-119.

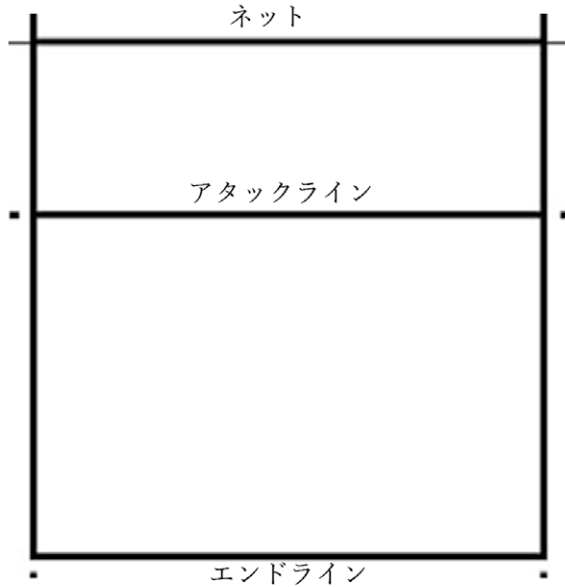
- 6) 澤田有里・益川満治・三和聖徳 (2021) 高等学校におけるバスケットボール授業の学習効果-戦術的情  
況判断能と学習記録からの検討. 弘前大学教育学部紀要, 126:101-107.
- 7) 鈴木理 (2004) ゲーム構造に依拠したバレーボール教材づくりのための基礎的研究. バレーボール研究,  
6(1):1-6.
- 8) 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 (2010) だれもがプレイの楽しさを味わうことので  
きるボール運動・球技の授業づくり. 教育出版, 東京.
- 9) 稲垣友裕・岡野昇・加納岳拓・大隈節子 (2020) バレーボールの文化的な価値の再検討—中学第3学年  
の実践を事例として. 三重大学教育学部研究紀要, 71:213-221.
- 10) 鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008) 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, 24(1):1-11.
- 11) 鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹 (2003) ゲームの構造からみた球技分類試論. 体育・スポーツ  
哲学研究, 25(2):7-23.
- 12) 益川満治・土田了輔・相良康介・玉城耕二・柴原健太郎・平田大輔 (2018) 大学生における分業に基づ  
くバスケットボール授業の実践事例—心理的能力と情意的側面からの検討. 専修大学スポーツ研究所紀  
要, 41:1-9.
- 13) 澤田有里・益川満治・大瀬幸治 (2022) 高等学校における分業を用いたバスケットボール授業が与える  
影響—授業評価と学習評価からの検討—. 教師教育と実践知, 8:掲載証明発行済.
- 14) 尾崎純平・石塚諭 (2021) 中学校ベースボール型教材としての「ベースボール 5」の有効性の検討. 宇  
都宮大学共同教育学部研究紀要, 第1部 (71):405-418.
- 15) 高橋健夫・岡出美則 (1999) ボール運動の指導プログラム. 大修館書店, 東京.
- 16) 文部科学省 (2019) 全国体力・運動能力, 運動習慣等調査. スポーツ庁, 東京.
- 17) 鈴木宏哉 (2009) どんな運動経験が生涯を通じた運動習慣獲得に必要なか?:成人期以前の運動経験が成  
人後の運動習慣に及ぼす影響. 発育発達研究, 41:1-9.

添付資料1 実際の学習カード

①今日のゲームプランはどのようなものでしたか？(※個人名や図等をあげて書きましょう！)

※コート図にメンバーの配置(フォーメーション)

を●で書いてください。



〈グループの説明〉

・話し合ったこと

・実際のゲームでは、、、

〈自分の説明〉

・自分の役割

・実際のゲームでは、、、

②「①で記入したゲームプラン」はうまくいったと思いますか？1～5の数字に「○」をしましょう！

【 1. そう思わない 2. あまりそう思わない 3. どちらともいえない 4. まあそう思う 5. そう思う 】

③「②で選択した数字」の理由を考え、今日の反省や成果と次の課題を具体的に書きましょう！

また、「今日の目標」に対してどうだったかについても具体的に書きましょう。

---



---



---



---



---



---



---



---