

中学校体育におけるネット型バレーボールの授業研究 ：「ゲーム」と「ルール」の簡易化を意図した実践

A Study of Net Type Volleyball in the Physical Education Program of a Junior High School : Practice with the Intention of Simplifying “Games” and “Rules”

羽村 麻美*・對馬 慎太郎*・工藤 武志*・益川 満治**
Asami HAMURA, Shintaro TSUSHIMA, Takeshi KUDO, Mitsuharu MASUKAWA

要旨

本研究は中学生におけるコート大きさやネットの高さといった場の工夫として「ゲーム」の簡易化、キャッチありやセッター固定といった「ルール」の簡易化を意図した「ネット型」領域バレーボール授業実践を行い効果検証を目的とした。その結果、授業評価では「好意度」、「得意度」また、「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上昇したが、「まもる」の因子は有意な上昇は認められなかった。このことから本授業実践では、運動に対する好意的な態度や「できる」などといった得意的な気持ちが高めることが確認された。しかし、このような授業での成果なのかは、その他の授業との比較検討を行っていない為言及しきれない。今後、他のアプローチ法を用いた授業実践や生徒一人一人の学習の推移やグループまたクラス単位での検討も行う必要がある。

キーワード：体育授業、バレーボール

1. はじめに

中学校学習指導要領（保健体育編）¹⁾において、「球技」領域では、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」と「型」の表記がされ、「型」を通じてそれらに共通する学びの内容を提供することが求められている。Almond (1986) は、特定種目における特有の技能を繰り返す授業展開から、学習内容に戦術を添えてゲームを中心に進めることを提案している²⁾。しかし、実際の授業では特定種目での技術指導や技能習得練習が多く、それらを活かしたゲームが多く取り入れられているが³⁾、実情として、実際のゲームに無関係な個々の技術指導が行われ、それらがゲームに活かされないことやその技術指導すら放棄し低レベルのゲームを楽しむだけの授業が行われている現状がある⁴⁾。このような現状を踏まえ、現在では、「戦術学習」を中心とする授業が国外のみならず、我が国においても展開されている^{5, 6)}。

その中で「ネット型」領域で取り扱われるバレーボール授業について、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ことが指摘されている⁷⁾。しかし、実際の授業現場では、教材化が積極的にされず競技スポーツとしてバレーボールが指導されていることが多いと報告されている⁸⁾。これらを踏まえて考えると、バレーボール授業では、ボール操作の技能習得もさることながら、ボールを持たない時（直接触れていない時）の状況判断・意思決定、位置取りなどが含まれ、またこのゲームをより効率的かつ効果的に進める方法を理解することが求められ、このような授業実践が行われるようになっている⁹⁻¹¹⁾。

そこで本研究では、中学生における「ネット型」領域バレーボール授業実践を行い、その授業について効

* 弘前大学教育学部附属中学校 Hirosaki University Faculty of Education Junior High School

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

果検証を行うことを目的とした。

2. 方法

1) 授業実践・検証時期及び対象

2023年10月17日から11月7日にかけて、青森県内にあるH大学教育学部附属中学校2年生3クラス（男子50名、女子46名、全96名）を対象に「球技」領域：「ネット型」バレーボール全9回の授業実践及び効果の検証を行った。本研究における授業実践は、附属中学校2年生を担当する女性体育教員（教員歴10年）が担当した。

2) 授業実践内容

本授業実践の概要を表1に示す。本授業実践では、全9回の内、前半3回で技術的指導を行い、基礎技能習得を狙った。そして、残りの6回をゲーム中心の授業展開として行った。まず、ゲームの「簡易化」として、本単元中、コート（バドミントンコート6.1m×13.4m）やネットの高さ（2m）（図1参照）、少人数でのグループ編成（3～4名）を行い、またルールの「簡易化」として、「キャッチOK」（従来のバレーボールでは反則となるが、ボールの保持を安定させるため、一度ボールをキャッチすること）を導入した。このことで、生徒の得意・不得意に関わらず、ゲームの中で必要な一人一人の役割を取得できるよう配慮し、全ての生徒に学びが深まり、ゲームに必要な技能習得へと繋がる授業展開を狙った。



図1 ゲームの簡易化を意図したコート

第1回はバレーボールの歴史や準備運動及びパス技能（既習事項含む）の確認、「ネット型の特性を学ぶ簡易ゲーム」を行った。このゲームは2対2でバレーボールを相手チームのコートに落としたり勝ちというシンプルなゲームである。パス技能が十分に身に付いていないため、瞬間的なキャッチをOKにし、狙った場所へ返球することが可能になる。また、2対2で行うため、床に落とさないためにボールをもたない動きに着目し、2人の配置やカバーリングの動きについても気づかせることを狙いとしている。

第2、3回はスパイクの技術指導を行い、「スパイクゲーム」という簡易ゲームを用いた。これは、2分間同じチームが相手コートにスパイクを打ち続け床に落ちたら点数が入り、合計ポイントを競うゲームである。攻撃側としては相手コートの床に落とし、点数をとる楽しさを感じられるようにするためと、守備側としてはチーム内で協力してコートに落とさせないためのチームの連携の楽しさを感じられるよう意図した。攻撃側は強く打っても良いし、空いているところを狙ったりフェイントを入れたりなど工夫できるようにした。守備側は配置を工夫したり、キャッチしなくても上にあげて誰かがとったりするなど、こちらも様々な方法で守れるようにゲームの間に話し合いや練習時間を設けた。

第4、5回は基本ルールを提示し、短い時間でのキャッチを1回までという制限を設けたゲームを行った。昨年度行った授業実践では、キャッチを2回までOKとしていたため、どうすればうまく返せるかチームで話し合ったり、練習を行ったりするため、ゲーム→練習→ゲームという順番で行った。

第6回では「空間の攻防」と「全員が活躍」することに特化したクラス独自のルールを作らせながら、ゲームを行った。それぞれの得意なことや身長差、性差などを考慮し、一人一人の役割を決めてチーム練習やゲームに取り組み、仲間同士の励まし合いや教え合いを通して、チームの結束力を高めることを目的とした。また、ただ、強く打つことが目的ではなく、「床に直接落ちたら2点入る」などといった特別ルールをつくる

ことで空間の攻防をめぐる戦術や役割分担がより考えられるようねらいとした。

第7, 8, 9回ではそのルールを基に, 「床に落とさない」, 「空いた場所を狙う」, 「チームの特徴に応じた戦い方」をねらいとし, 床に落とさないためにはブロックをすることで威力を弱めたり, ボールをもたないときに空間を埋めるカバーの位置に動いたりする必要性を学ばせることを意図した。また, 空いた場所を狙うことに関しては, 空いた場所をつくるためにブロックをおびきよせたり, わざと2回目で返球することで相手に対応できないようにしたりなど, ネット型の特性でもある, 空いた場所に落とすことを意図的に講じやすいよう意図した。そして, 戦術ボードを用いたり, 同じ相手と2回ゲームを行うゲーム間に, 話し合いやチーム練習を行ったりすることで, 活発な話し合いと相手や自分たちの特徴に応じたバリエーション豊かな戦術を生み出すことを意図した。

表1 授業概要

授業回数	授業計画
1	オリエンテーション, キャッチバレーを通してネット型の特性を学ぼう
2	スパイクゲームで相手コートにたくさんボールを落とすためにはどうしたら良いだろう
3	スパイクゲームで自分のコートにボールを落とさないためにはどうしたら良いだろう
4	ゲーム①基本ルールを基に空間の攻防をしよう
5	ゲーム①自分のチームと相手のチームに応じたチーム練習を混ぜながら試合をしよう
6	ゲーム②「空間の攻防」「全員が活躍」に特化したルールを考えて試合をしよう
7	ゲーム③「チームの特徴に応じた戦術（攻撃編）」を考えて練習や試合をしよう
8	ゲーム③「チームの特徴に応じた戦術（守備編）」を考えて練習や試合をしよう
9	ゲーム③「チームの特徴に応じた戦術（総合編）」を考えて練習や試合をしよう

3) 授業の効果検証内容

①体育授業の評価

体育授業の評価として, 「主観的評価」2項目及び生徒自身の考える授業評価として「観察評価」を第1回目授業及び最終授業(単元内)で行った。

主観的評価として, 運動・スポーツに対して「好きですか?」(好意度)及び「得意ですか?」(得意度)について, 「とてもそう思う」「そう思う」「どちらでもない」「そう思わない」「とてもそう思わない」の5件法で回答を求めた。

また, 高橋(2003)の「体育授業を観察評価する」による診断基準を用い¹²⁾, 「診断的評価」(授業1回目), 「総括的評価」(最終授業終了後)を行った。内容を以下に示す。

- 「楽しむ」(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)

4因子5項目, 計20項目から構成されている。回答は3段階評価法を用い, 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点と得点化し, 各因子5項目の合計得点及び総合評価として全ての合計得点を算出した。なお, 主観的評価及び観察評価については, 教員用端末から生徒用端末にGoogleフォームで作成したアンケートURLを送信し, 回答を行わせた。

②各授業における評価

以下に示す6つの質問に対し, 授業における自己評価についてVisual Analogue Scale(以下, VASと表記)を用いた。VASは, 一般的には100mmの線分を用い, 質問項目に対する主観的な程度を直線上に印を付けることによって評定を行う。本検証では, 100mmの横線で両端に0%と100%と表示し, 線上に印を入れさせ, その位置が0から何mmかを定規で測定し得点化を行った。VASの信頼性・妥当性については,

McCormack et al (1988) によって検討が行われている¹³⁾。評価内容は、高橋 (1994)¹⁴⁾ の形成的評価法の 4 観点 (意欲・関心、成果、学び方、協力) を参照し、体育を専門とする大学教員 1 名及び中学校教員 1 名、体育を専攻する教職大学院生 1 名で協議し、技能面 (スキル) を加えた 6 項目とした。

- 気持ちよく運動をすることができた (成果)
- 仲間と協力することができた (協力)
- 仲間と積極的に話し合うことができた (関心)
- 今日の授業の中で新しい発見があった (学び方)
- バレーのスキル (技能) を伸ばすことができた (スキル)
- 精一杯運動をすることができた (意欲)

③学習記録

学習記録については、「今日のゲームではどのようなことをやっていたか? (自分や仲間の役割やチームの戦い方など)」という問いに対し、コート上の図に役割を描いたり、具体的な名前 (自分、仲間・相手) を上げて役割を説明したり、ゲーム中に気づいたことを記述させた (図 2)。

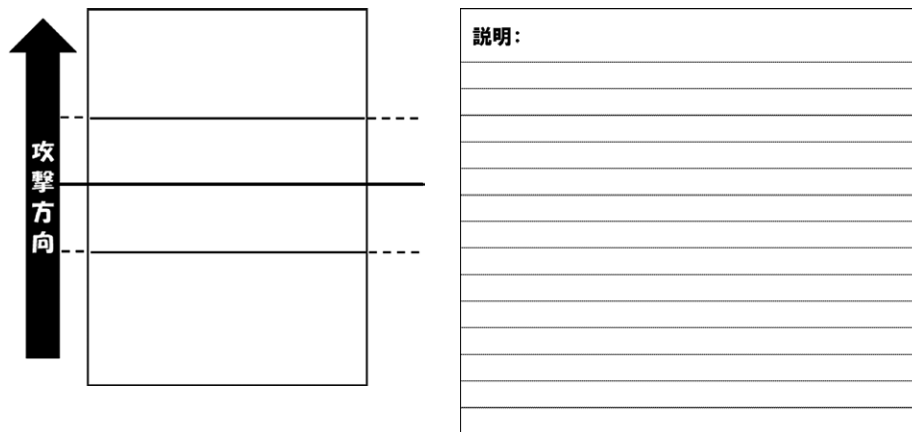


図 2 学習記録におけるコート図及び記載部分 (学習記録用紙より抜粋)

4) 分析及び倫理的配慮

分析として、授業前後に行った「体育授業の評価」について、対応のある t 検定を用いて検討を行った。また、各授業の評価については、欠席等で欠損値等がみられたため、量的な検討として統計的な処理は行わず、平均値及び標準偏差を算出して検討した。そして、生徒個人の量的な変動で特徴的な者を筆者及び共同研究者で抽出し、学習記録から質的な検討を加えた。

なお、倫理的配慮として、授業実践及び検証対象校は、筆者が所属する附属中学校であり、事前に調査の目的を説明し学校長及び研究主任に承諾を得たうえで行った。また、調査対象者には、事前に口頭で研究の内容や目的、成績への影響がないことを十分に説明し、了解を得た上で行った。

3. 結果

1) 授業前後の評価

授業前後の評価を表 3 に示す。主観的评价 2 項目について、運動好意度 ($t=5.78$, $df=94$, $p=0$ (両側検定), $dz=0.593$ [95%CI 0.373-0.81], $1-\beta=1$)^{注1)}, 運動得意度 ($t=3.95$, $df=94$, $p=0$, $dz=0.405$ [95%CI 0.195-0.613], $1-\beta=0.974$) において有意な関係が認められた。また、観察評価として、「たのしむ」($t=3.51$, $df=94$, $p=0$, $dz=0.36$ [95%CI 0.151-0.566], $1-\beta=0.934$), 「できる」($t=4.01$, $df=94$, $p=0$, $dz=0.412$ [95%CI 0.201-0.62], $1-\beta=0.978$), 「まなぶ」($t=4.78$, $df=94$, $p=0$, $dz=0.491$ [95%CI 0.277-0.703], $1-\beta=0.997$), において有意な関係が認められたが、「まもる」($t=1.4$, $df=94$, $p=0.141$, $dz=0.152$ [95%CI -0.05-0.354], $1-\beta=0.312$) に

おいては有意な関係が認められなかった。

表3 授業前後の評価

尺度名/項目	因子/項目名	授業前		授業後		t (94)	p	dz
		Mean	SD	Mean	SD			
主観的評価	好意度	4.01 ± 1.135	4.40 ± 0.868	5.78 *	0.000	0.593		
	得意度	2.83 ± 1.134	3.11 ± 1.189	3.95 *	0.000	0.405		
診断的 総括的 評価	たのしむ	13.95 ± 1.532	14.33 ± 1.340	3.51 *	0.000	0.360		
	できる	12.35 ± 2.071	12.92 ± 1.900	4.01 *	0.000	0.412		
	まなぶ	13.25 ± 1.907	14.00 ± 1.488	4.78 *	0.000	0.491		
	まもる	14.60 ± 1.015	14.71 ± 0.921	1.48	0.141	0.152		

dz = 効果量 *p<.05

2) 授業毎の評価

図3に生徒における全5回の授業毎の評価（第1，3，5，7，9回授業時に評価）の推移を示した。

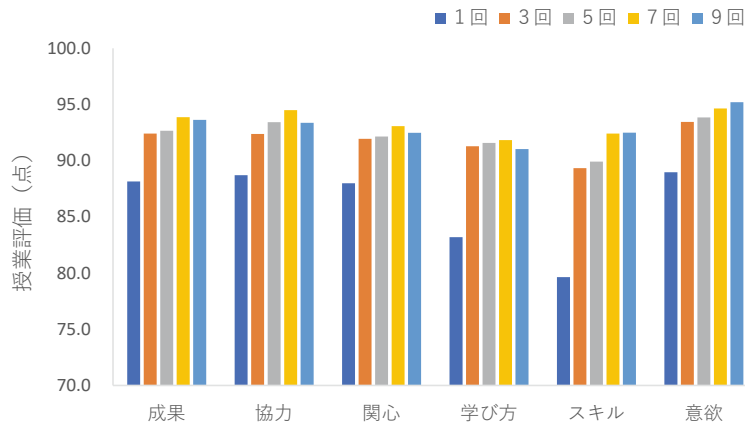


図3 授業評価の推移

3) 特徴的な生徒の経時的変化及び自由記述

①生徒Aの場合

生徒Aの経時的変化を図4に示した。2回目の授業では自己評価は全ての項目において40台という数値であった。単元の最後である9回目の授業で数値の低下が見られたが、7回までは総じて上昇していた。

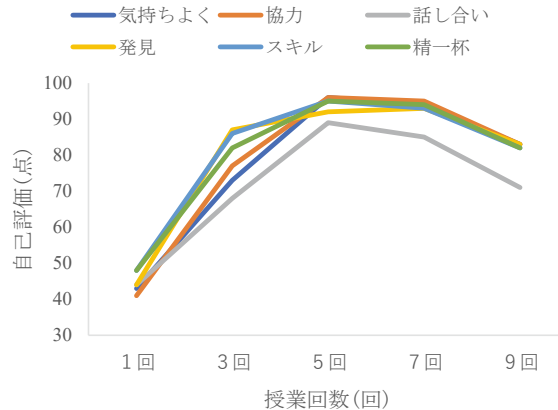


図4 生徒Aの経時的変化

②生徒Bの場合

生徒Bの経時的变化を図5に示した。この生徒は球技全般において苦手意識が強い生徒である。スキルの項目で1回目は49という数値であったが、徐々に向上し、7回目には91まで数値の上昇が見られた。

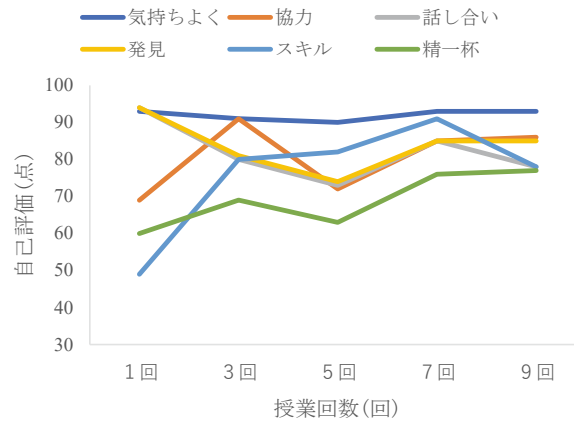


図5 生徒Bの経時的变化

③生徒Cの場合

生徒Cの経時的变化を図6に示した。生徒Cは他の項目では全て90近いもしくは90を超える自己評価をしているものの、「話し合い」の項目が低い値を示し、1回目は75だったが、その後徐々に数値が上昇し、9回目では97まで上昇した。

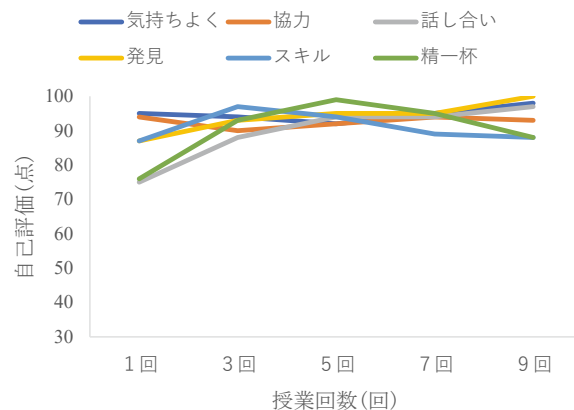


図6 生徒Cの経時的变化

4. 考察

1) 授業前後及び授業における経時的变化について

全9回で行った授業の前後において、「主観的評価」及び「観察的評価」を行い、有意な関係が認められた。本研究では、ネット型：バレーボールにネガティブな印象を持たせないよう、「ゲーム」及び「ルール」の簡易化を意図した。その結果、「まもる」因子以外で有意な上昇が認められ、一定程度の成果を上げたと考えられる。有意な上昇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した。

「たのしむ」の因子では、「活動を通して、三段攻撃のなかでも相手を意識して狙う場所を変えたり、相手に合わせた守備の配置などを意識してすることができて、試合の幅が広がった。」と記述した生徒は、昨年

度実施したキャッチバレーと比較し、レベルが高くなったゲームの中でラリーが続く楽しさを感じ取っていた。

全体的に「チームの特徴にあった戦術を考えて、練習した成果を発揮できたことが嬉しい」、「チームのみんなで協力してプレーするのが楽しかった」といった記述が多く見られた。このことから、チームでの話し合いや戦術練習をゲームの間に頻繁に入れることによって、仲間とのコミュニケーションが多くなり、仲間との一体感や練習の成果を感じられることが多くなったと考えられる。

「できる」の因子では、「1年生の頃よりできることが増えてゲームに貢献できた」、「球技が苦手だったけど、徐々にうまくなっている気がする」などの記述が多く見られた。毎回の準備運動のパスの反復練習に加え、試合間に戦術練習も多く取り入れたことで、基本技能とゲームでの技能が結びついたと考えられる。また、今回ゲームを行ったコートは正規のコートより狭いため、つないだり返球したりしやすいことも要因の1つとして挙げられる。

「まなぶ」の因子では、「隙間を狙われないように、ローテーションをしたときのことも考え、人を配置する」、「守備では床に直接落ちて3点失点することを防ぐために、セッターも最初は守備に入ってスペースをなくした」など学習指導要領にもある、ボールをもたないときの動きとして空間を埋めることを意識していることが読み取れる。これは生徒自身が考えた床に誰にも触れずに落ちたら3点入るなどの特別ルールの設定があったからこそ、より一層空間を巡る攻防ができたのではないかと考える。また、全員が参加できるように、コートやネットの高さ、3・4人1グループ編成、キャッチOKなどの「ゲーム」や「ルール」の簡易化を設定することで、ボールに触れない状況を創らず、一人一人に役割が生まれ、得意不得意に関わらず、多くの生徒に学びと技能習得の機会を与えられたと捉えることができる。

「まもる」の因子では有意な関係が認められなかった。授業前の評価の時点から高い数値であり、日々の授業を行う際も規範意識が高く、学年全般としてルール等を順守する傾向がある集団であることが影響した可能性がある。

図3に示した授業評価の推移から、6つの項目全てにおいて経時的に数値を上昇させていることが読み取れる。3回目及び5回目の評価でどの項目においても上昇が見られた要因として、簡易ゲームからより実践的なゲーム形式に変更したことがあげられる。これは、生徒がゲームを多角的に捉えることで、ゲーム内での個人の役割のイメージや動きの習得が推進したためではないかと考えられる。また、9回目では精一杯することができた（意欲）以外で、7回までの評価よりも若干の低下が見られる。これはゲーム形式を繰り返すことによって、チームや個人の限界が見えてきたのではないかと推察できる。今後は、個々の役割を変更したり、チームを変更するなどの授業プランの検討が必要である。

気持ちよく運動をすることができた（成果）の評価では、「バレーボールが結構苦手で正直乗り気じゃなかったけど最終的に楽しんで授業できた。」、「試合（ゲーム）をしたり練習をしたりしているとだんだん新しいチームでも慣れてきて楽しかった。」といった記述から、バレーボール自体の苦手意識が徐々に薄れ、最終的には楽しみを実感する生徒が増えたと見られる。この背景には、ゲームの中で個々の役割を取得することで、それにまつわる自身の技能の高まりやチームへの貢献等が実感でき、成果を実感できたと考えられる。

仲間と協力することができた（協力）や仲間と積極的に話し合うことができた（関心）の評価の上昇について、チームでの話し合いや戦術練習をゲームの間に頻繁に入れることによって、仲間とのコミュニケーションが多くなり、仲間との一体感や練習の成果を感じられることが多くなったと考えられる。生徒からは、「試合（ゲーム）でも配置や意識、練習内容を変えると結構結果が変わって、自分だけじゃなく、チームとしての成長を感じた。」、「経験者じゃない人同士でどうしたらラリーをつなぐことができるかを話し合い、練習することによって最終的にはラリーがたくさん続いてすごい楽しいバレーをすることができました。」などといった記述が見られ、ゲームを遂行する過程において、個々の役割を取得・実行し、それらを達成させるためにチーム内の関係性を成熟させた結果、これらの数値を高めた可能性がある。

今日の授業の中で新しい発見があった（学び方）の評価では、コートの高さやネットの高さ等「ゲーム」の簡易化を施したことで、一人一人に役割が付与され、さらに、本来バレーボールにおいては禁止されている「キャッチ」を短い時間であれば可能としたり、セッターを固定しその人以外でローテーションしたりす

ることによる「ルール」の簡易化を施すことで、ボール操作が苦手な生徒でもゲームに参加しやすくなり、戦術的気づきを促した可能性がある。

バレーのスキル（技能）を伸ばすことができた（技能）の評価について、準備運動で毎回短時間で行う反復パス及びサーブ練習と、ゲーム前のチーム練習を重ねることによって、基本技能の習得及びその基本技能をゲームの中で発揮する力が徐々に身に付いてきたと思われる。生徒の記述では、「最初の方の試合（ゲーム）とかは全然パスが繋がらなかつたり、サーブを拾えなかつたりなどラリーが続かなかつたけど試合の回数を重ねていくうち段々とパスがつながるようになってたりサーブを拾えるようになってたりラリーが続くようになった。」や「初めはチームでパスもなかなかできなかつたけど自分たちで苦手なところを探し、それを克服できるような練習をしてゲームでその苦手だったところを克服できていた。」といった生徒の記述からも、授業を重ねるごとに技能を高めており、それらがゲームから乖離せず身に付けることができている可能性がある。

精一杯運動をすることができた（意欲）の項目についてほとんどの生徒の記述には、「以前よりもバレーが好きになった」、「とても楽しかった。またやりたい。」とネット型：バレーボールに対するポジティブな発言が記載されていた。本研究では、苦手意識をなくし、仲間と協力して練習をすることで、意欲的にゲームに参加したり、準備運動のパス練習にも意欲的に取り組んだりするようになったことが良い相乗効果となり、意欲の項目も他の項目も総じて上昇したと考えられる。

2) 特徴的な生徒の記述内容からの検討

次に経時的变化および自由記述から特に変化の大きかった3名の生徒を抽出し検討を行った。生徒Aは第1回の自己評価では全ての項目において40台という数値であったが、第7・9回目ではどの項目においても、89～96の数値であった。自由記述をみると、第1回では、「守備をするときはななめにならび、ボールが前に来たら前の人にとり、後ろに来たときは後ろの人がとる」といった守備の配置のことのみの気づきだった。しかし、その後の記述では、「レシーブするときはボールの真正面に立つか、身体を飛ばしたい方向に傾けると狙った場所にできると分かった」、「サーブを打つときに手首で打つことを意識すれば手の中心に当たって遠くまで飛ぶことが分かった」など技能面の具体的な工夫や、実際に自身で考えたことを遂行し、それらが成功することを体験する記述が読み取れた。

次になかなか技能に自信がないように見えた生徒Bの自己評価及び自由記述について考察する。初回の自己評価では、「気持ちよく運動することができた」の項目で69という数値だったが、「なかなか（相手コートに）落とすことはできなかったが、意識はできた」といったように成功体験がなかなか与えることが出来なかった。この班は、1人の身体能力の高い男子と球技を苦手とする女子3人というメンバー構成だったため、「場所でボール操作を分担するか、役割を分担するかどっちが自分たちのチームに合っていると思う?」、「自分の得意なことをチームの戦術にしてみてもは?」と役割分担を促すような発問をしたり、少しでもうまくいったら意図的に認めたり、授業内で見本のチームとして紹介するなど仕向けた。その結果、第7回目の自己評価では、「気持ちよく運動することができた」の項目で85まであがり、自由記述として「私たちのチームは役割を分担する方が場所を分担するより良いと思った。場所だと微妙なところにボールがきたときに、誰もとろうとせず床に落ちてしまうので、役割分担だとこれは自分にしかできないんだと思えばモチベーションもあがるし床にも落とさずにできて一石二鳥だった」といった運動に対する前向きに気持ちとチームの連携も読み取ることが出来る。

最後に他の項目では全て90近いもしくは90を超える自己評価をしているものの、「仲間と積極的に話し合うことができた」の項目が低い生徒Cを考察する。1回目の記述では、「自分の技術不足で失点があった。もっとスキルをあげていきたい。」といった記述が見られた。1回でも返球して良い簡易ルールだったため、1人の責任が大きかったのが要因と考える。第7回の記述では、「チームのいろんな人の名前を呼んであげるとやりやすくて、スパイクをたくさん打てた。守備では、相手の強いスパイクに対してはブロックにいて、その後すぐに定位置に戻ったり周りの人がカバーしたりすると、味方が繋いだボールをまた繋げることができた。」といった記述から、チーム練習を重ねていく中で、自ら進んでコミュニケーションを多くとるようになり、守備の配置やカバーについても学び、実践に繋がられている可能性が読み取れた。

3) まとめ

本研究は、中学生におけるコート大きさやネットの高さといった場の工夫として「ゲーム」の簡易化、キャッチありやセッター固定といった「ルール」の簡易化を意図した、「ネット型」領域バレーボール授業実践を行い効果検証を行った。その結果、授業評価では「好意度」「得意度」ともに有意に得点が上昇した。また、「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上昇したが、「まもる」の因子は有意な上昇は認められなかった。このことから、本授業実践では、「ゲーム」や「ルールの」簡易化を図ることによって、運動に対する好意的な態度や「できる」などといった得意的な気持ちを高めることが確認された。しかし、授業毎の評価では最後の授業で若干の数値の低下が見られた。したがって、ゲームを重ねていく中で、勝敗にこだわらないねらいを設定する必要性が示唆された。また、本研究で行った授業について、一定の成果が確認できた。しかし、このような授業での成果なのかは、その他の授業との比較検討を行っていない為、言及しきれない。今後、他のアプローチ法を用いた授業実践なども検討していきたい。また、生徒個人一人ずつの検討は行えていない為、生徒一人一人の学習の推移やグループまたクラス単位での検討も行う必要がある。

6. 謝辞

本研究に協力いただいた、H大学教育学部附属中学校2年生生徒諸君に御礼申し上げます。また、調査用紙作成にご協力頂いた、本学教職大学院生・板垣侑磨さんに御礼申し上げます。本研究は、2022年度附属学校共同研究奨励費を使用し行いました。

注1) 統計分析の記載として、t (t値), df (自由度: degree of freedom), p (p値: Probability), dz (効果量: Effect size とする場合もある), 95%CI (95%信頼区間), 1- β (検出力) を表している。

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. 東山書房, 京都.
- 2) 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.
- 3) 益川満治・塩見哲大・東條佳史・渡邊陵由・北澤太野・山口良博・児玉善廣 (2021) 「ゴール型」バスケットボール授業の現状について. 弘前大学教育学部研究紀要クロスロード, 25: 19-23.
- 4) Griffin, L. L., Mitchell, S. A. and Oslin, J. L. (1997) Teaching Sport Concepts and Skills. Humankinetics.
- 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・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: 7-14.
- 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) 上條真紀夫 (2021) 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－中学校のバレーボール授業を中心として－. 淑徳大学研究紀要, 55: 59-76.
- 9) 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.
- 10) 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.
- 11) 澤田有里・益川満治・三和聖徳 (2022) 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. 弘前大学教育学部研究紀要クロスロード, 26: 53-59.
- 12) 高橋健夫 (2003) 体育授業を観察評価する－授業改善のためのオーセンティック・アセスメント－.

明和出版, 東京.

- 13) McCormack,H.M.,David,J.D.L.,Sheather, (1988) Clinical applications of visual analogue scales: a critical review, *Psychological medicine*, 18(4), 1007-1019.
- 14) 高橋健夫・長谷川悦示・刈谷三郎 (1994) 体育授業の「形成的評価法」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(1) : 29-37.
- 15) 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 : 7-14.