

中学校保健体育科におけるネット型「プレルボール」の実践 —スペースの活用への気づきに着目して—

齋藤 祐一

中学校保健体育科における球技のネット型ゲームでは、種目そのものではなく、種目特有の学習内容を生徒たちに学ばせる必要がある。本実践ではプレルボールを教材に選び、生徒たちが意図的にスペースを活用しながら攻防を楽しめることを目指して授業を展開した。チームとしての意図的な動きの変化の過程を、フォーメーションを中心に読み解き、事例的に明らかにした。

【キーワード】 ネット型 プレルボール バレーボール スペースの活用

1. はじめに

2008年（平成20）年に発行された中学校学習指導要領解説保健体育編において、球技のネット型に例示されているのはバレーボール、卓球、テニス、バドミントンであり、ネット型に共通する動きを身に付けることの重要性が述べられている（文部科学省，2008）。その中でもバレーボールは1946（昭和21）年の学習体育指導要項に登場して以来、学校体育において教材として存続している（池上ら，1987）。ところが、バレーボールそのものを学ばせようとする、十分に習熟させるために大単元を組む必要性が示唆されている（米田，1985；武隈ら，1987；進藤，2007）。また、このような時間的な問題だけでなく、系統性の問題や適時性の問題があり、それらに対応した先行研究も行われている（渡辺，1990；長井ら，2002，2003；松坂，2004；起田ら，2007）。

このようにバレーボールそのものを学ばせようとすることによる弊害は、競技スポーツをそのまま教科体育に導入しようとする（新保，2011）や、公認ルールの神聖化（稲垣，2011）にもつながっている。しかし、2008（平成20）年の学習指導要領改訂により、種目ではなく学習内容をベースとした授業の展開が求められるようになった。すなわち、武隈ら（1986）が述べるように、唯一最善の学習過程を探し求めるのではなく、そこで何を学ばせ、何を期待するのかを授業者が明確にすることが重要であり、バレーボールそのものを学ばせるのではなく、ネット型のボールゲームに共通する内容を学ばせることが求められているのである。

ネット型のボールゲームに共通する内容を小学校と中学校の接続という観点から検討すると、小学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省，2008）では中学年のネット型ゲーム、そして高学年のボール運動ネット型において、それぞれ「ラリーを続けたり、ボールをつないだりして易しいゲームをすること」、「簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備によって、攻防をすること」が目標とされている。一方、中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省，2008）では球技のネット型として、「ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること」（第1学年および第2学年）、そして「役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること」（第3学年）が目標として掲げられている。このように、小学校段階における連携と、中学校段階で行われる連携とでは“定位置”や“空いた場所”という言葉の有無から、スペースを有効に使った攻撃や、スペースを狙われたときの守備をチームで意図的に行うことに違いがあると言える。その点、プレルボールは、相手コートから来たボールが自陣のコートでワンバウンドしてからレシーブすることが可能なため、ボールを持っていないときの動きを判断する余裕が生じやすく、ネット型として中学校では例示されていないものの、その目標に迫るためには有効である。

そこで、本実践ではプレルボールを教材として、生徒たちが意図的にスペースを活用しながら攻防を楽しめるようになることを目指して授業を展開した。本実践の目的はチームとしての意図的な動きの変化の過程を、フォーメーションを中心に読み解き、事例的に明らかにすることである。

2. 教材の構成と基本的な指導事項

(1) プレールボールの主要なルール

プレールボールはドイツ発祥のゲームである。このゲームの特徴を簡潔に表すと、低いネットを挟んだコートを用いて、ボールをワンバウンドさせ、パスしたりアタックしたりして競い合うゲームである(高橋, 1989)。本実践において生徒たちに示した主なルールは以下のとおりである。

- ・チーム：男女混合4人組。ゲームは4対4で行う。
- ・コート：バドミントンコートと同様の広さとし、ネットの高さは1mとした。
- ・得点条件：ボールを自陣でワンバウンドさせ、相手コートに送り、相手が返球できなかった場合。ラリーポイント制。
- ・ローテーション：自チームへのサーブ権の移動と共に行う。
- ・サービス：アンダーハンドサーブとする。サーブ時のネットインは無し。やり直しとする。

これらのルールは生徒たちの学びの実態に応じて、授業者と生徒たちで新たなルールを合意形成した。ルールの変遷は表1に示した。

表1 ルールの変遷

時数	変更点	備考
第1時	仲間同士のパスは無制限	試しのゲーム後に修正点を確認
第2時	サーブミス2回で相手ボールに修正	前時のまとめの際に修正
第3時	アタックルールの導入	アタックしたい!という要望から
第4時	3人制に変更	コート外から観察する場面の設定
第5時	変更なし	ベースライン寄りのアタックが頻出する
第6時	4分でコートチェンジ	壁側が不利という訴えを受けて

(2) チームとしての動き

ゲーム中にどのような場面で、どのように動けば良いのかを意識させるために、学習カードを用いてフォーメーションをチームごとに記録することとした。授業の最初にその日に実践する予定のフォーメーションを記入し、授業の終わりに実際に行ったフォーメーションや、次に行いたいフォーメーションを記入させた。更に単元の終末において、攻撃時と守備時のフォーメーションを記述させ、プレールボールで学習したチームによる意図的な動きのまとめとした。

(3) 個人としての動き

チームとして意図的に動くためには、個人としてどのように動くのか、そしてチームの仲間がどれくらいゲームを理解しているのかも重要になってくる。そこでTactical Decision-making Competency (TDC: 戦術的状況判断能)を用いることとした。これは、Richardson and Henninger (2008)が提唱し、プレーヤーの認識が自己から味方、対戦相手、そしてゲーム状況に至るまで拡大していく点を4段階のレベルで表している。このレベル判断には学習者に対する単純な質問 (Simply ask)、ポスターによる確認、学習記録の記載 (Journal prompts)、エキジットカードへの回答 (Exit Cards)などを組み合わせて行うことが提案されているが、本実践では一斉指導場面における単純な質問によって、生徒同士がどれくらいゲームを理解しているかの共通理解を促すこととした。

表2 TDCの4段階のレベル（鈴木，2010より）

レベル	プレイヤーの認識
レベル1	自分が何をしているかわかった
レベル2	自分と、チームの仲間が何をしているか、わかった
レベル3	自分とチームの仲間が何しているかと相手の選手が何をしているかわかった
レベル4	自分とチームの仲間と、相手が何をしているかわかった、と、プレーしている時に、得点とか残り時間とか、このダウンをとられたら負ける（勝てる）とかが気になった

3. 学びの履歴

(1) 生徒の実態

対象とした学級は2年B組（男子20名，女子20名，合計40名）である。授業者は学級担任をしているわけではないが、同じ学年の隣のクラスを担当していることもあり、比較的関わりの深い学級である。男女ともに明るく、特に男子の明るさが際立つ。しかし、時としてそれが行き過ぎることもあり、彼らの持ち味が良い方向へ向けられるように指導することもある。ネット型のゲームの経験としては、1年生時に体育実技の選択としてソフトバレーボールを行っているが、全員が経験しているわけではない。

(2) 授業の実際

本実践は、2012年6月5日から6月22日の期間に実施した。単元は全6時間扱いとした。ゲームとその振り返りを中心に展開し、ゲームの中で見つかった課題をチームごとに検討および解決するために練習する時間も確保した。毎時間の終わりに学習カードを記入させ、単元終了時にはまとめの事後レポートを書く時間を設定し、これらを分析対象とした。

①第1時 オリエンテーション

オリエンテーションとなる第1時では、場の準備の仕方や基本のルールを知ること、そしてそのルールを試すゲームを行った。最初の様相としては、前衛2人・後衛2人で四角形のフォーメーションを作ったり、横一文字に並ぶフォーメーションを作ったりしており、フォーメーションは一定ではなかった。「気の向くままに」と生徒が学習カードに書いたように、まだチームの中での自分の役割が不明確なためだと考えられる。

第1時において最も顕著だったことは、同じネット型の卓球やテニスとも違い、バウンドが1回多いことに慣れておらず、ボールを目の前にして動作が止まってしまうことであった。また、ボール操作に習熟していないせいか、真下に打ち付けて相手コートに返せないという場面も散見された。

基本のルールには触球制限は設定しておらず「仲間同士のパスは何回まで良いのか？」という質問が出た。これは過半数の賛同を得て無制限となった。

②第2時 相手コートに打ち返しやすい場所はどこだろう？

打ち返しやすい場所を考え、そのためにチームの中での役割を意識させた。こうすることで「自分がどこにいるべきか？」「誰がアタックをするべきか？」「パスをするのは誰か？」「どこにパスすれば良いか？」といったチーム内での個人の動きに着目させた。主な攻撃方法として表出したのは、コート後ろ側からの強烈なアタックと、ネット際からネット際へ落とすアタックであった。前者は自陣のネット側から自陣の後ろ側へパスを送り、それをアタッカーが強ク打ち付け、相手コートの後ろ側へアプローチする方法であり、後者はネット際のパサーからネット際のアタッカーへボールを回しアタックする方

法と、相手からのボールを直接打ち返すタイプに別れた。

授業時の生徒の言葉や学習カードから「チームプレー」や「パス」という言葉が頻出するようになった。また、失点の要因はミスであるとし、無闇にパスをするのではなく、あくまで少ない回数でアタックの態勢を整えることを優先した方が良いという生徒もいた。

本時に見られたフォーメーションは主として3種類であった。前衛1人・後衛3人のコート後ろ側からアタックを打つタイプと、前衛2人・後衛2人の四角型、「お見合い」を避けるために四角型を変形させ、プレーヤー同士が重ならないように配置された菱形である。

③第3時 ノーバウンドの「アタック」を入れてみよう

前時までにルールの定着が見られたこと、そして、一部の生徒からの要望もあり、ノーバウンドでのアタックルールの追加を提案した。アタックは先行実践（鎌田ら，2005；中村ら，2006）を参考にして、3人目からアタックを打つことを可能とした。アタックルールを試すゲームを行ったところ、当初はアタックを打ち込んで良いのかどうか判断がつかない様子が見られたが、徐々に慣れていき、ゲームの中で「アタック気持ちいい！」という声も聞かれるようになった。

フォーメーションの変化に目を移すと、アタックが入ったことにより、アタッカーをどこに配置するのかという視点が生徒たちに芽生えた。更に、学習カードには「トス」という言葉が記載され、バレーボールとのつながりを意識していることが示唆された。また、「ローテーションをすると、前に来てトスを（したとき）うまくできない人が出て来てしまうので、もう少しフォーメーションは考える必要があると思いました。」という記述から、自分とチームの仲間が何をしているのか分かっている状態、すなわちTDCのレベル2に移行しつつあることが読み取れた。

④第4時 3人で意図的なアタックを打とう

これまでコート内は4人でプレーしてきたが、積極的にプレーできる者とそうでない者に分かれる様子が見られた。これは恐らく、ゲームにおける動き方の理解の差から生まれたと思われる。そこで、一人でも多くの生徒に動き方の理解を促し、積極的にプレーを楽しめるようにするため、コート内を3人にし、1人はコートの外から観察できるようにした。

これによって、いわゆる“お見合い”をしてミスをするものが減り、さらに、「真ん中寄りがいいのかと思っていたが、いざやってみたら、はじっこに寄ってみた方がいいとわかった。1バウンドさせるところがある方がいいと気づいたからだ」という記述から、バウンドさせるスペースが広がったことでアタックもしやすくなったことがうかがえた（図1）。

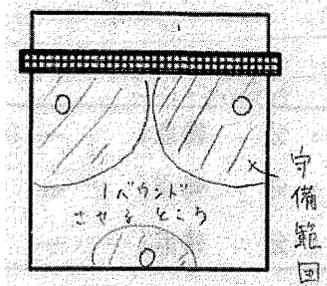


図1 スペースを意識した守備位置

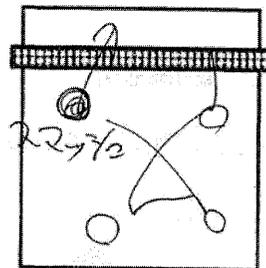


図2 連携のイメージと実際とのズレ

⑤第5時 セッターを活かしたアタックをしよう

第4時の学習カードを見ると、ボールの軌跡を書き込んでいるグループの中には、不自然なボールの流れが描かれている箇所があった(図2)。それは、レシーブされたボールがセッター(アタックをする直前にトスを挙げる人と定義した)に渡り、アタッカーの後方からトスを上げている状態である。これでは相手コートに対して半身になってアタックを打つことになり、コースがかなり限定されてしまう。このことから、セッターがどの位置から、どのようにトスを上げれば良いかが不明確であることが読み取れた。そこで、本時ではセッターを活かしたアタックを打つことを目標として掲げたところ、生徒たちからは「(セッターは)高いボールを打つ」「ネットの近くで上げる」といった意見が挙がった。

トスの正確性が高まるに連れて、狙った場所へのアタックも成功するようになっていった。特にワンバウンドしても取りにくいコート後方への攻撃が目立つようになり、それに対応するため守備位置を下げる工夫が見られるようになった。すなわち、攻撃する時と守備をする時のフォーメーションが変化するようになったのである。フォーメーションは主に前後の動きとなるため、コート外の生徒にとって「前!」「後ろ!」といった声かけがしやすくなったようである。

⑥第6時 相手が守りを固める前にアタックしよう

前時からベースライン寄りのアタックが頻繁に見られるようになったことで、守備時に後退したり、予め後ろで待っていたりする姿が見られた。しかし、後方に体育館の壁面があるチームは交代して守ることができないため、4分間でコートチェンジをする提案をした。これと関連して、攻撃時と守備時のフォーメーションを変化させるチームが増えたため、自チームのミスを除くと得点をするための条件が絞られはじめた。生徒たちが意図的に得点するために工夫していたのは「相手に対して直接アタックする」、「相手のいない左右のスペースにアタックする」、「守備が整う前にアタックする」、「アタックとみせかけてネット際に落とす」という、大きく分けてこの4つであった。本時では三段攻撃によって、相手が守りを固める前にアタックしようと投げかけた。実際にはベースライン寄りのアタックを受けて、ネット際まで3回で戻すのは難しく、三段攻撃にはなりにくかったが、アタックのためにしっかりと高く上げるトスをしようとする姿が見られた。また、アタックで左右への打ち分けをできる生徒は限られていたため、チーム内での役割はレシーブ、トス、アタックに分担される様子が見られた。

4. 実践を振り返って

ここからは本実践を振り返り、成果と課題について述べる。

(1) フォーメーションの変遷

ここではFさんの学習カードを例にして、第1時から第5時までのフォーメーションの変遷を検討していく(図3)。第1時および第2時ではほぼ同じ図が描かれており、ゲームに慣れていく段階であることが読み取れる。第3時になり、アタックルールが入ったことによってボールの軌跡が描かれた。Fさんはアタッカーのためにボールを送り出すことが主な仕事となっており、自分自身がセッターとして誰からボールを受けて、誰にパスするかが明確になってきている様子がうかがえる。第4時ではコート内の人数が3人になったことで、レシーブ、トス、アタックの役割分担が明確になり、その順序性が意識されている。第5時では3回もしくは4回で相手コートに返球することを意図している。図中の「③はあったりなかったり」という言葉から、アタックとレシーブを担当するプレイヤーのアタックへの準備状況を考慮していることがうかがえる。このように、授業が進むにつれて、自分自身のプレーからチームプレーへ、そして、より効率的かつ確実な攻撃方法を考えるようになっていくことが読み取れた。

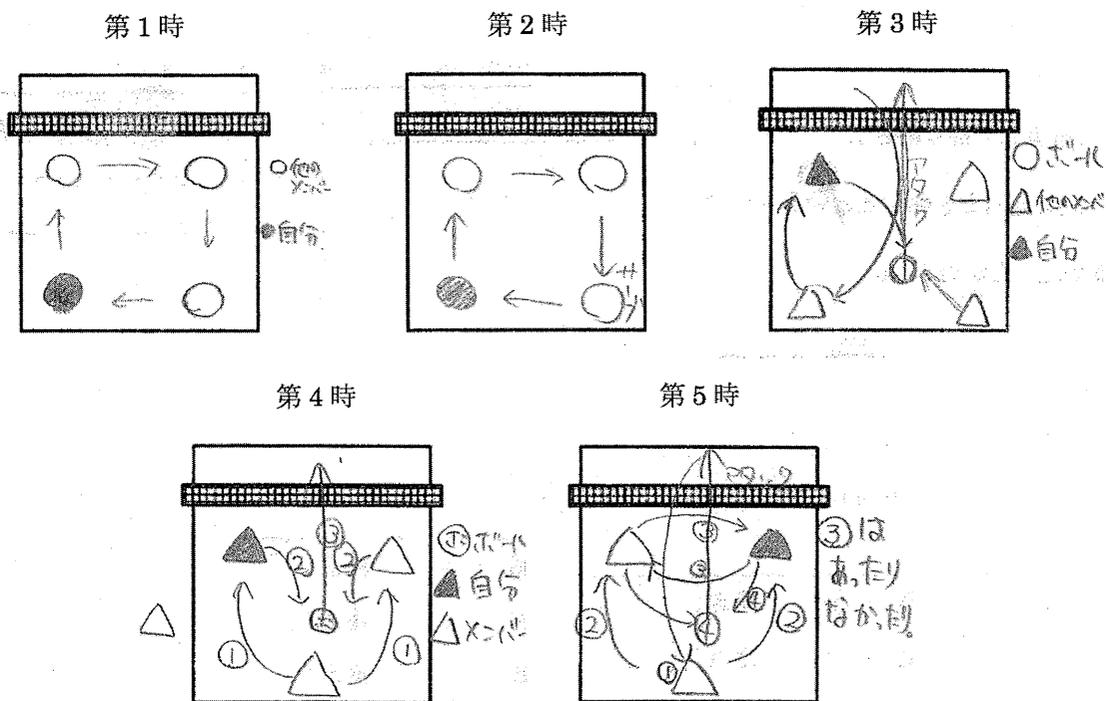


図3 Fさんの学習カードに描かれたフォーメーションの変遷

(2) 攻守におけるフォーメーションの違い

単元終了時に、事後レポートとして生徒たちに攻防それぞれのフォーメーションを記述させた。その結果、攻撃時は前衛に多く人数を割き、反対に守備時は後衛が多くなる傾向が見られた(図4)。このことから、攻撃においては左右いずれからでもアタックをすることが可能であり、守備時には、前衛がネット際のボールを処理し、後衛がコート後方のボールに対処することを意図していることが読み取れた。実際のプレーにおいても、単元後半では攻防それぞれの場面によってフォーメーションが変化するため、寄せては返す波のようにチーム全体が前後に揺らぎながらプレーする姿が見られた。

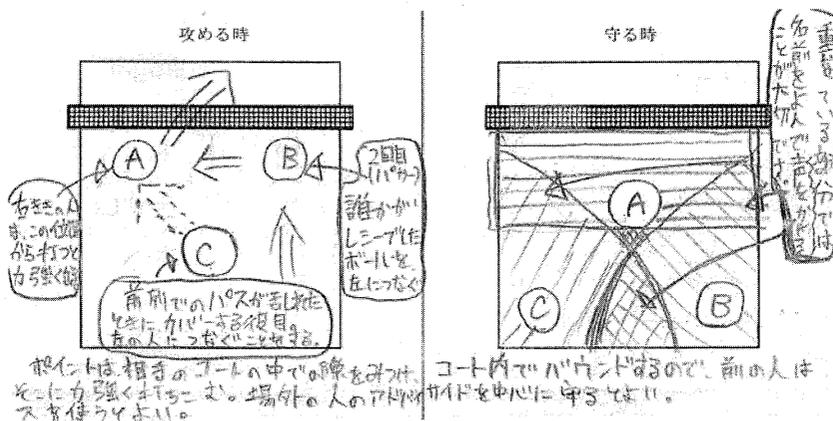


図4 攻守におけるフォーメーションの違い

(3) 相手の様子を見てから攻撃すること

単元の終わりにTさんから「相手コートの図は無いんですか?」と言われ、はっとした。彼女たちは相手コートの様子に合わせてアタックしようとしていたのだ。こちらからTDCのレベル3(自分とチームの仲間が何しているかと相手の選手が何をしているかわかった)を提示していたにも拘わらず、相手の動きに関する記述をする場が無いのではチーム内で議論が盛り上がらないのは当然である。学習カード作成時に、一度は相手コートも描こうと思ったが、自分たちのチームの動きに着目して欲しかったことと、相手チームのことまで気付かないのではないかという思いが入り混じり、相手コートを省略

してしまった。相手の様子に気づくレベルに達してくれたことを喜ぶ一方で、実践者として手立てが未熟だったことを反省させられた。

(4) 触球制限の導入の是非

アタックルールの導入後、アタック数はどんどん増え、ラリーも続くようになった。その一方で、特定のプレーヤーがアタックをしたり、2人で折り返しパスを行いアタックしたりする様相も見られた。それでは触球制限を加えて、1度の攻撃につき1人1回しかボールに触れられないようにすれば良かったのだろうか。

本実践で重視したのはボールを持たないときの動きである。状況によっては3人でつなぐことが難しいこともあるだろう。触球制限があることによって、フォーメーションが崩れ、結果的にミスを誘う恐れがあるならば、全員がボールに触れる必要はなく、むしろ非効率的な攻撃になりかねない。触球制限の本質的なねらいは少ない回数で攻撃態勢を整え、相手が対処しづらいコースへボールを送ることである。今後は、それを踏まえて触球制限がある場合でのゲーム様相を明らかにしていきたい。

5. まとめ

本実践では生徒たちが意図的にスペースを活用しながら攻防を楽しめることを目指して、球技のネット型ゲームの授業を展開した。ボールを持っていないときの動きを判断する余裕が生じやすいプレルボールを教材に選び、単純な質問によってTactical Decision-making Competency (TDC: 戦術的状況判断能)を意識させ、チームとしての動きに対する認識を学習カードのフォーメーションの記述から読み解いた。その結果、全6時間という短い単位ではあったものの、授業が進むにつれて、自分自身のプレーからチームプレーへ、そして、より効率的かつ確実な攻撃方法を考えるようになっていくことが読み取れた。また、最終的には攻撃時に前へ、守備時に後ろへ移動し、状況に合わせて波のような動きを見せるチームも現れた。このことから中学校保健体育科におけるプレルボールは、ゲームとその振り返りを中心とした授業を展開することによって、スペースを活用しながらチームメイトと連動して攻防を楽しめる教材である可能性が示唆された。今後は、学習カードを中心とした子どもたちの学びの履歴だけでなく、プレーの出現頻度等を数量的に計測し、一般化の可能性を確かめる必要がある。

6. 参考文献および資料

- 池上寿伸, 福本敏雄, 野口七郎. 1987. 学校体育における中学校バレーボール教材の変遷. 佐賀大学教育学部研究論文集, 34(2)(2), 121-136.
- 稲垣良介. 2011. 大学生に対する球技Ⅱ (バレーボール) 授業に関する一考察: 主に授業前と授業後の比較から. 福井大学教育実践研究, 36, 13-22.
- 鎌田望, 斉藤和久, 岩田靖, 北村久美. 2005. 小学校体育におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討: 「連携プレー」の実現可能性からみたアタック・プレルボールの分析. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 教育実践研究, 6, 111-120.
- 松坂仁美. 2004. 小学校体育科におけるソフトバレーボールの教材化への一試案. 美作大学・美作大学短期大学部紀要, 49, 69-74.
- 文部科学省. 2008. 中学校学習指導要領解説保健体育編. 文部科学省, 82-96.
- 文部科学省. 2008. 小学校学習指導要領解説体育編. 文部科学省, 49-52, 71-74.
- 長井功, 後藤幸弘. 2002. 小学4年生から中学3年生の学習成果の学年差からみたバレーボール学習開始の適齢期について. 大阪体育学研究, 40, 1-15.
- 長井功, 後藤幸弘. 2003. 小学6年と中学1年から学習した生徒の縦断的成果の比較からみたバレーボール学習開始の適齢期. 大阪体育学研究, 41, 7-17.

- 中井隆司, 高田美香, 若園博輔. 2008. ネット型ゲームで必要な戦術的課題を学ぶ実践開発とその可能性-抽出児童の学びの過程分析から. 奈良教育大学紀要, 人文・社会科学, 57(1), 157-168.
- 中村恭之, 岩田靖, 吉田直晃. 2006. 中学校体育におけるネット型ゲームの授業研究:「連携プレー」の役割行動を誇張するアタック・プレールボールの検討. 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要 教育実践研究, 7, 1-10.
- 起田新也, 原克浩, 則元志郎. 2007. 戦術学習の指導内容に関する研究: バレーボールを教材として. 熊本大学教育学部紀要, 人文科学, 56, 253-263.
- Pagnano-Richardson, Karen; Henninger, Mary L. 2008. A Model for Developing and Assessing Tactical Decision-making Competency in Game Play . Journal of Physical Education, Recreation & Dance (JOPERD), 79(3), 24-29.
- 佐藤洋平. 2012. 小学部会「アタックプレールボール」提案. 学校体育研究小学部会7月例会資料.
- 新保淳. 1994. 教科体育におけるバレーボール特性論の再検討. 静岡大学教育学部研究報告, 教科教育学篇, 26, 165-178.
- 進藤省次郎. 2003. バレーボールの初心者に対するパスの技術指導. 北海道大学大学院教育学研究科紀要, 89, 53-72.
- 進藤省次郎. 2007. バレーボールのパスの教材構成と教授プログラム. 北海道大学大学院教育学研究科紀要, 101, 227-244.
- 鈴木理. 2010. 「ゲームの傾向と対策」を中心にした授業づくり. 体育授業研究会 冬の研修会発表資料.
- 高橋健夫, 広瀬祐司, 米田博行, 増田辰夫, 上野佳男. 1981. バレーボール教材の初心者指導の方法に関する比較研究: 中学1年男子生徒を対象にして. 奈良教育大学紀要, 人文・社会科学, 30(1), 93-112.
- 高橋健夫, 広瀬祐司, 米田博行, 増田辰夫, 上野佳男. 1982. バレーボール教材の初心者指導の方法に関する比較研究(Ⅱ). 奈良教育大学紀要, 人文・社会科学, 31(1), 85-106.
- 高橋健夫. 1989. 新しい体育の授業研究, 大修館書店, 108-119.
- 高橋健夫. 2008. 新しい学習指導要領の方向 その3: ボール運動の学習指導, 小学校体育ジャーナル, 54, みんなの体育編集委員会.
- 武隈晃. 1985. バレーボールの学習過程に関する動機論的研究(Ⅰ). 鹿児島大学教育学部研究紀要 人文社会科学編, 37, 131-143.
- 武隈晃, 東屋敷壕, 和田義文, 米盛加奈. 1987. バレーボールの学習過程に関する実証的研究. 鹿児島大学教育学部研究紀要, 教育科学編, 39, 127-148.
- 津田和也, 後藤幸弘. 1996. バレーボール教材の学習指導に関する研究: 中学生女子初心者を対象とした守備中心と攻撃中心の学習過程の比較. 日本教科教育学会誌, 19(1), 13-21.
- 土田了輔. 2010. 分業に基づくバスケットボールの戦術アプローチが中学生の運動有能感と戦術的状況判断能に及ぼす影響. 上越教育大学研究紀要, 29, 301-308.
- 渡辺太賀司. 1990. 中学校におけるバレーボールの指導について(Ⅰ). 福島大学教育実践研究紀要, 17, 159-164.
- 米田博行. 1985. 中学男子生徒を対象としたバレーボールの授業の指導法. 奈良女子大学文学部附属中学校・高等学校研究紀要, 26, 58-100.