

幼小中連携によるネット型ゲームの体系化について

三輪 佳見¹⁾ 宮田 直之²⁾ 外園 武志²⁾
野邊 麻衣子³⁾ 渡瀬 善和³⁾ 津留 恵美⁴⁾

Eine morphologische Betrachtung über die Systematisierung der Rückschlagspiele in der Schule

Yoshimi MIWA Naoyuki MIYATA Takeshi HOKAZONO
Maiko NOBE Yoshikazu WATASE Megumi TSURU

はじめに

平成20年公示の学習指導要領において、小学校体育科では、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」^(3-9頁)、中学校保健体育科では、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる」^(4-15頁)ことが目標として示され、目標を達成するために、指導内容の明確化・体系化が図られたことは周知のとおりである。この方針にしたがって、ボール運動・球技に関しては、小学校中学年では「易しいゲーム」、高学年では「簡易化されたゲーム」を行い、中学校第1学年及び第2学年のゲームでは、「基本的なボールや用具、パット操作と仲間と連携した動きで攻防を展開できる」ようにすることが目指されている^(4-83頁)。

学習指導要領解説の例示だけでなく、指導資料⁽⁵⁾に具体的なゲームが紹介されている。これらのゲームの解説はDVDによる映像提示もあり、大変わかりやすく、体育の授業づくりに必要な助けとなる。しかし、ここに示されたゲームも、そのまま授業で実施するわけにはいかない。なぜならば、学習者が異なるからである。子どもたちがそれまでにどのような運動を経験しているのか、言い換えれば、どのような学習レディネスをもっているのかとらえたうえで、習練体系を構築しなければならない。

こうした問題を解決するために、筆者らは附属学校園の連絡入学、つまり、ほぼ同じ子ども集団が10年以上一貫して教育を受ける特性を生かし、幼小中という異校種の教諭が情報を共有しながら、子どもの実態に合ったカリキュラムの作成にとりかかった。ただし、ボールゲームといっても、あまりにも範囲が広いので、ネット型ゲームを取り上げ、中学校のバレーボールの授業につながる系統的な指導内容を考えることにした。

2011年度にまず2つの取り組みを実施した。一つ目は幼稚園年長児のネット型ゲームにかかわる技能の実態を、幼稚園教諭が実践をとおして把握し、その情報に基づいて、小学校教諭が低学年のネット型の意味を含んだゲームを授業で行った。もう一つは、中学校教諭が第1学年

1) 宮崎大学大学院教育学研究科

2) 宮崎大学教育文化学部附属中学校

3) 宮崎大学教育文化学部附属小学校

4) 宮崎大学教育文化学部附属幼稚園

のバレーボールの授業を実施し、その実態を踏まえ、小学校教諭が第6学年の到達目標を設定して授業を実践するというものである。この2つの取り組みをとおして、子どもの実態を踏まえた小学校6年間の指導の起点と終点の検討を進めた。

そこで本研究では、年長児を対象とした子ども同士のゲームを実践し、ネット型ゲームにかかわる実態をより詳しく把握する。そのうえで、2011年度に幼稚園で指導を受けた子どもが含まれている小学1年生の指導を実践する。また、同様に2011年度の小学校第6学年のネット型ゲームの授業における実態に基づいて、中学校第1学年の指導の起点を見直して授業を実践し、これまでのバレーボールの授業と比較する。このような異校種の連携、すなわち進学前の実態把握に基づいて授業を計画し実践することによって、どのような学習の成果に結びつか明らかにする。

・ ネット型ゲームの習練体系をめぐる問題

子どもが目標とする運動の習得に向かうために、何をどのような順番で学習していけばよいか、その習練体系を構築しなければならない。しかし、金子によれば、「一般的な基礎体力を鍛え、基本技術をマスターし、実践に必要な戦術を身につけていく」ような「形式的な単復原理、難易原理によって組み立てていく一般的なマニュアルでは、生き生きした習練体系の生命力が消えて」しまうという^(1 - 235頁)。また、学校体育については学習指導要領に指導内容が例示されているために、体系分析が行われることはほとんどないが、「少なくとも習練体系に関する価値論に基づいた構造分析は取り上げられる運動教材そのものの存在論に改めて注目する」ことが必要であると指摘している^(1 - 237頁)。

中学校のバレーボールにつながるような小学校のゲームの指導体系を構築するために、筆者らはネット型のボールゲームを、デプラーが述べているように、「敵が捕れないように打ち返すことがゲームの目標」^(6 - S.19, 6頁)という「打ち返すゲーム (Rückschlagspiele)」としてゲームの意味をとらえた。そして、このゲームの意味を核として、人の動きやボールの動きをどのように変容させながらゲームを体系化できるか検討した。なぜならば、このような始原論的な構造分析を排除すると、バレーボールというゲームが、アンダーハンドによるレシーブからオーバーハンドでトスを上げスパイクを打つというように鋳型化され、そのゲームを構成するアンダーハンドパスやオーバーハンドパスという部分的な技能のドリル的な指導に陥ってしまい、結局はゲームの学習に進めないということが起こりがちだからである。

打ち返すゲームの典型であるボレー、つまり飛んでくるボールをいったん止めることなく直接打つというボール操作は、接合形態であり、捕ることの伸長作用が不可欠である。したがって、ゲームにおけるボール操作を打つことだけに限定するのではなく、捕って投げるといった形態を取り入れることを考えた。また、ボールの動きについては、飛球(フライボール)とくに遠くから高く上がって飛んできたボールを打ったり捕ったりすることは難しい。それに対して、転がるボールであれば、動きは平面的、つまり二次元の動きであり、フライボールに比べ動きを読みやすい。転がるボールから始め、さらにフライボールとの間に、バウンドするボールを取り上げるような指導の順序が考えられる。

こうして、相手が返球できないように攻める意味を損なうことなく、どういうふうに飛んでくるボールを、どのような人の動きで操作するのかという条件を系統的かつ段階的に変容させ

ていくことによって、ゲームを体系化できる。さらに、実際に指導したときの子どもの動きについて、校種を越えて情報提供してもらうことによって、児童生徒の動感に基づいた実践的な習練体系を構築していくことが必要である。

・ ネット型ボールゲーム指導の事例

1. 小学校低学年における指導事例

(1) 年長児の実態と小学校第1学年指導計画

2011年度に年長児を対象として、教師がボールを転がし、子どもはそのボールに向かって移動し、ボールが両足の間を通過するように立つというゲームを行った。このボールゲームにおいて、年長児でも転がってくるボールに対して身体の正面を向ける、言い換えれば動く対象物に自己の身体の動きを合わせられることを確認した^(2 - 30頁 - 31頁)。そこで2012年度は、年長児同士で、つまり子どもが転がし、他の子どもが自分の両足の間を通過させる(以下「トンネルくぐり」と表す)ゲームができるかどうか実践した。年長児

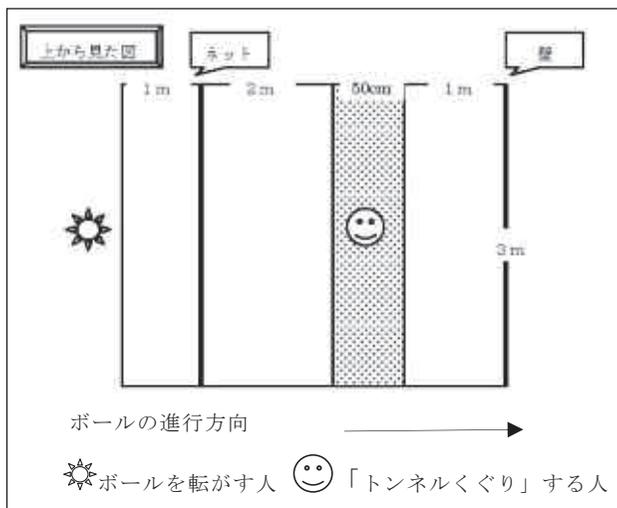


図1:「トンネルくぐり」ゲーム

27名(男子11名、女子16名)を対象とし、直径18cmのまりつき用ボールを使い、転がってきたボールに合わせて移動し、「トンネルくぐり」をする。ボールを転がす子どもは、エリア内(50cm×3m)を動く子どもに当たらず壁にボールを当てられたら1点、エリア内を動く子どもは転がってきたボールを「トンネルくぐり」ができたなら1点というルールで行った(図1)。

ゲームを実施してみると、ボールを転がす力が全体的に弱く、壁まで届かない子どももいた。したがって、「トンネルくぐり」をする側は、転がってきたボールの動きに合わせて、エリア内を横移動し、正面を向きながらボールをとらえることができた。しかし、ゲームを続けていくと、運動能力が高い子どもは、勢いよくボールを転がすようになっただけでなく、壁に対して垂直ではなく斜めの方向に転がしたり、フェイントをかけたりしていた(写真1)。

このような幼児の実態を踏まえ、2011年度の指導対象であった子どもを含む小学1年生(男子18名、女子17名)の授業を6時間で計画した。幼稚園で実施した教師が転がしたボールを「トンネルくぐり」、子ども同士による1対1のゲームを単元の導入に1時間取り入れ、チーム同士で実施できる、つまり味方同士の連携へと発展させられることを到達目標として設定した。

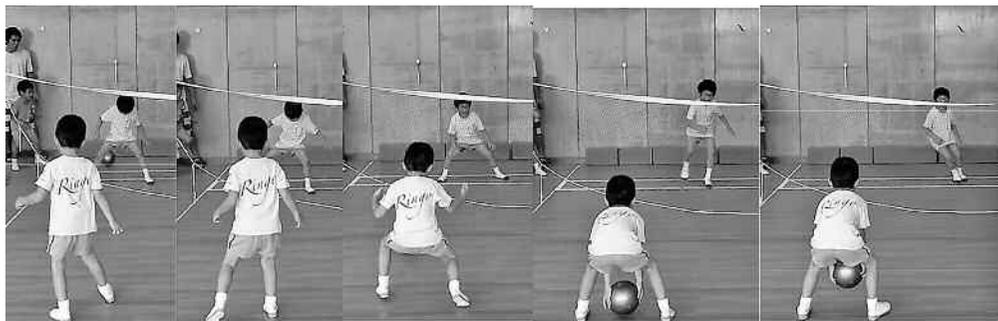


写真1：年長児の「トンネルくぐり」

(2) 実践結果

1対1のゲーム

まずは、教師がボールを転がし、子どもに「トンネルくぐり」をさせて、ゲームの行い方を理解できるようにした。すべての子どもがボールの正面に入るように動き、「トンネルくぐり」ができた。ボール運動が得意な子ども数名は、転がす前に教師が左右にフェイントをかけても、その動きに対応して動き、ボールの正面に入れた。

次に、子ども同士の1対1で、同様のゲームをさせた。10mよりも少し短い距離からボール^{注1)}を転がすようにさせたところ、ほとんどのペアが、「トンネルくぐり」を成功させていた(写真2)。中には、互いにフェイントをかけ合い、楽しんでいるペアも見られた。しかし、「トンネルくぐり」がうまくできるのは、ボールのスピードが遅く、しかもほとんど移動が必要のないコースに転がってくるためである。



写真2：ペアでの「トンネルくぐり」

このように年長児と同じ実態が把握できたので、ボールの転がし方を指導した。ボール遊びの経験が少ない子どもは、ボールを両脚の間から両手で転がしたり、床に一度ボールを置いて転がしたりしていた。運動を得意とする子どもが行っているように、ボールを片手で持ち、肩より少し低い位置まで後ろに腕を振って準備し、前に振りながら放り出す転がし方を指導した。しかし、あまりスピードが出せずに、ゲームになると、時折、ボールを床に置いて打つことが見られた。一方、得意な子どもたちは、勢いよく腕を振ると、ボールをバウンドさせてしまう。そこで、子どもの脛くらいの高さにゴムひもを張り、その下を通すようにさせた。

2対2のゲーム

次に、約4m四方のコートで2対2のゲームを行った。主なルールは、コート外の子ども(図2の)がコート内に転がしたボールを、中の子ども(図2の)が「トンネルくぐり」に成功したら1点を得ることができる。2人とも成功したら2点である。時間制でコートの中と外の子どもの交代し、得点を競う。

1対1のゲームにおいて転がし方を指導したこと、また膝が床に着きそうなくらい体勢を低

くして、片手でサイドハンドスローのような動きで転がす方法が出てきて、ボールの速度が増してきた(写真3)。さらに、転がすコースは「相手のいないところ」や「相手の足の横」をねらう、そして「転がす前にフェイントをかける」といったように、相手とのかかわりを意識するようになり、コート内の子どもの「トンネルくぐり」は難しくなった。

そこで、どんなボールにも対応できる子どもの動きを真似させると、ボールの正面に入るためには、「サイドステップで動くよさそうだ」ということに子どもが気づいた(写真4)。この指導によって、それまでボールが転がってくる位置へ、身体の正面を向けて小走りに移動していた子どもの動きがサイドステップに変容した。しかし、苦手な子どもの中には、サイドステップの動きがうまくできず、足がもつれて転倒する子どももいた。



写真3：サイドハンドスロー

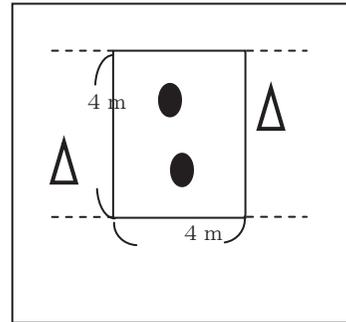


図2：2対2のゲーム



写真4：サイドステップの真似

3対2のゲーム

コート内の人数を3人に増やし、3対2のチーム対抗のゲームを行った。そこで、子どもに「たくさん点を得る方法」を考えさせることで、身につけた動きをゲームの中で実施させようと考えた。ただし、第1学年という発達段階や本単元が初めてのゲーム領域の学習であるという実態から、コート内の3人のポジショニングを複数提示し、子どもたちがゲームを実践しながら、自分たちに合うポジショニングを試して選ぶという方法で学習を進めていった(写真5、6)。このような方法で指導を進めた結果、サイドステップのように前時までに身につけた動きを、ゲームで実行することができた。



写真5：前後並びのポジジョン



写真6：左右並びのポジジョン

(3) 考察

子どもたちが幼稚園において経験してきたゲーム、すなわち教師が転がしたボールを「トンネルくぐり」することは難なくできた。このことは、異校種ながら子どもの学習履歴を把握する必要性を改めて確認する例証である。しかし、1学年下の幼児に見られたような投げる（転がす）力が弱いということは、小学1年生にも同じように出現した。したがって、授業で取り上げようと計画する学習内容について、より詳しくレディネスを把握する必要性があった。

また、2011年度に年長児の実態に基づいて小学校第2学年の授業を計画し実践した。この授業では、3対3や4対4で、転がってくるボールを「トンネルくぐり」ではなく、通過させないように捕るゲームから指導を始めた。子どもたちはボールの速さに応じて左右に動きながら捕ることができ、しかも集団による守備隊形を工夫するようになった^(2・34頁)。このように小学1年生のゲームにおいて、「トンネルくぐり」でボールの正面に入る動きを習得するだけでなく、ゲームを複数で行い、ボールを待ち受ける隊形を選択できた。したがって、小学校第2学年の学習内容として、転がってくるボールを通さないように複数で広いコートを守り、さらにボールを捕って攻めに転じるゲームは、発達レベルに適合していると考えられる。

2. 中学校における指導事例

(1) 小学校第6学年の実態と中学校第1学年指導計画

小学校から中学校へと学習がスムーズに接続するためには、小学校における指導の終点と中学校の起点を合わせることが必要である。そこで、2011年度に小学校第6学年で実施したネット型ゲームにおける子どもの実態に基づいて、この指導を受けた子どもが含まれる中学1年生対象のバレーボールの授業を計画した。

小学校では、初めからボレーによるボール操作は困難なので、小学生用の軽量4号球のボールではなく、もう少し軽く、しかし触球の感じが検定球に類似したボール^{注2)}を使用し、しかも捕って投げることから指導した。たとえば、片手のオーバーハンドスローによるキャッチボールからスパイクの動きを習得させた。また、トスについても、相手から投げられたボールを頭上で両手キャッチし、額のあたりから両手でボールを押し出すように投げるという課題からオーバーハンドパスに発展させていった。その結果、味方からのボールが頭上に飛んでくれば、多くの子どもが低いながらもトスを上げられるようになった。レシーブについては、飛んでくるボールに向かって移動し、弾くことは確かにできるようになった。しかし、味方に正確に返球するにはどのように腕を出せばよいのか、どのように力を入れて弾き返せばよいのか、動きの感じをつかめなかった。そこで、小学校におけるゲームは、相手コートから返球されてくるボールを「捕って投げてもよい」というルールで実施した（以下「ドッジバレーボール」と表す）。それによって、セッターへのボールは頭上で操作しやすいように送り出せるので、オーバーハンドパスによるトス、そしてスパイクという組み合わせが多く見られるようになった^(2・39頁～40頁)。

このような小学校のスパイクを中心としたバレーボールの授業を経験している生徒が学級の8割を越え、スパイクにバレーボールの楽しさを感じている生徒が多い。そこで、中学校第1学年においても、中学生用の4号検定球ではなく、レクリエーションボール^{注3)}を使用し、すでにルールを理解している「ドッジバレーボール」からゲームの指導を始めることにした。またボレーによるゲームへ移行していけるように、毎時の授業の導入で、ウォーミングアップ

を兼ねて、サッカーのリフティングと同じように、アンダーハンドパスとオーバーハンドパスでボールを直上に繰り返し突いたり弾いたりする練習を必ず実施する。もちろん、ゲームにおいて飛んできたところにボールを打ち返すことはなく、そもそも自分でボールを繰り返し打つことはドリブルの原則である。ただ、短い時間でできるだけ多くアンダーハンドとオーバーハンドの打ち方を行い、ボール操作に慣れさせる意図がある。

そして、サーブのような遠くから飛んでくるボールは勢いがあり、そのボールをレシーブして自分たちの攻撃を組み立てるのは難しいので、バドミントン用の小さなコートを使用し、チームの人数も4人に減らす。それでも難しい場合は、まず自チームにボールを投げ入れて始めるゲームを取り入れることにする。このように条件を易しくしたゲームを発展させていき、バドミントンコートで三段攻撃を実施できるようなゲームを目標として指導を進めた。

(2) 実践結果

小学校第6学年での運動経験もあり、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスはできないがスパイクはできるという生徒もいた。それでも授業を重ねるごとに、「トスからスパイク」「レシーブからトス、スパイク」といった技術力を向上するためのスパイク練習を行うことができた。ただ、小学校で実施してきた「ドッジバレーボール」がスパイクを強く意識したものであり、生徒もそこに楽しさを感じていたためか、パスの技術力が不十分だけでなく、セッターやレシーバーの役割を知らないことが明らかになった。この点については、授業の中で視覚教材を提示しながら説明することによって解決した。

ゲームについては、導入で行った「ドッジバレーボール」は小学校で経験しており、すぐに実施でき、生徒も楽しんでた。次に、自分のチームにチャンスボールを投げ入れてゲームを開始し、レシーブをキャッチからボレーに変えた。しかし、サーブレシーブを行うことが難しいと感じる生徒も多く、スパイクに結びつけられないことも考えられ、セッターとなる生徒がボールをキャッチし、トスを投げ上げるというルールでゲームを行った。ポジションに応じて、トスを上げる、レシーブを中心に行うといった役割を理解するのに伴って、ゲーム中の一人一人の動きも変化し、ラリーが続くようになった。

ある程度ラリーが続き技能の定着が図られてきたので、自分のチームにサーブを打ち、サーブレシーブを行った後にセッター以外の生徒がボールをキャッチし、セッターがトスを上げやすいボールを投げスパイカーにトスを上げるといように、ボレーのゲームに近づけていった。さらに、相手コートに返球するまでの触球回数は4回以内のままであるが、「捕って投げる」ボール操作をなくしていけるように指示した。しかし、サーブレシーブで乱れてしまい、相手への攻撃に切り返せないケースが見られた。そこで、サーブレシーブをしやすいサーブを意識させたところ、サーブレシーブからトスが上げられるようになった。

(3) 考察

2011年度に実施した中学1年生を対象とした授業では、中学校用の検定4号球を用いて実施したところ、対人パス形式でも、多くの生徒がアンダーハンドパスやオーバーハンドパスによるボレーをできず、ボールを飛ばせる場合も、相手に返せることは少なかった。そこで本研究と同じように、バドミントンコートを使用し、3対3で「3回以内で返球」「スパイクは打たない」というルールでゲームを行った。しかし、多くの女子生徒は、飛んできたボールを移動

して打つようなことはなく、自分のところに飛んできたとしても、味方にパスすることはできなかった。男子生徒は、相手コートからのボールを弾き返すことはできるが、そのボールをうまくボレーできずに落としてしまうことが多く、テニスのように相手からのボールを直接返球するようなゲームになった。そのため、ソフトバレーボールに使用球を変更した。その結果、確かに落球せずにつなぐことはできた。しかし、アンダーハンドで、しかも手のひらで打つという検定球には適用できない打ち方が多用された^(2 - 36頁)。

この2011年度の指導事例に対して、本研究では小学校第6学年における学習の実態に基づいて指導計画を立てた。小学校で行ったゲームから指導を始めたことで、スムーズに授業に導入することができた。とくに小学校でスパイクの動きを習得できていた生徒は、バレーボールの学習活動に最初からなじめており、より高い技能の獲得に向けて活発に学習に取り組んでいた。また、小学校においてスパイクの指導がかなり行われており、しかも「ドッジバレーボール」のゲームを通して、相手コートからのボールを「受ける」、「自分たちの攻撃をセットする」、「スパイクで攻める」という三段攻撃の意味を理解できていた。中学校では小学校の指導を起点として、ボレーのゲームに発展させていくために、中学校用の検定球ではなく、レクリエーションボールを用いて、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスの技術力養成に重点を置くことができた。その結果、自チームからの易しいサーブによる開始であるが、ボレーでつないでスパイクで攻められるようになった。

・ 結語と展望

2011年度の研究では、異校種における学習歴の情報を共有しながらネット型ゲームの指導体系の構築を試みた。本研究では、この成果を発展させることが目指された。2011年度に指導を受けた子どもたちを対象とし、この指導の中でできるようになった運動を、本研究における指導の起点に据えて、単元の指導計画を立てた。その結果、小学1年生、中学1年生ともに、進学による問題が生じることなく、授業になじめ、学習活動に積極的に取り組む態度が見られた。とくに中学校では、従来の授業と比較した場合、ゲームに求められる技能の向上は顕著であった。

本研究では、校種を越えて子どもの学習歴、学習の実態に関する情報を共有することが、教師の指導計画を変え、進学後の学習のつながりを持たせるだけでなく、学習成果も上がることを例証できた。しかし、現状では、進学前に何を学習してきたのか、詳しい情報はない。学習指導要領解説に例示されている内容でとりあえず単元計画を作成し、その導入部であらためて子どもたちの実態をつかみ、計画を修正しながら指導を進めているのではないだろうか。それも、ボールゲームのような授業では、ボール操作の技能が確かめられる程度で、進学前にどういうルールของเกมを理解し実行してきたのかはわからないままである。本研究のように、同じ大学の附属校園というつながりで、情報を共有しやすい環境がない場合でも、個人別の学習カルテのようなもので、どのようなゲームを実施し、どれぐらいのことができたのか次の学年に伝えられれば、「生涯にわたって運動に親しむ資質・能力を育てる」という保健体育の目標に向かって大きく前進できるであろう。

注

- 1) ミカサ製「ソフトハンドボール1号」 質量：0.14kg、材質：ゴム
- 2) ミカサ製「キッズバレー4号」 質量：0.16kg、材質：EVA(特殊スポンジ)
- 3) モルテン製「レクリエーションバレー4号」 質量：0.15～0.17kg、材質：人工皮革

引用・参考文献

- 1) 金子明友：身体知の構造、明和出版、2007
- 2) 三輪佳見、津村亜季、中倉信博、渡瀬善和、田爪聖啓、外園武志：異校種の連携による小学校ネット型ボールゲームの系統的指導、宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 第20号、27 - 41、2012
- 3) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編、東洋館出版社、2008
- 4) 文部科学省：中学校学習指導要領解説保健体育編、東山書房、2008
- 5) 文部科学省：学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動、東洋館出版社、2010
- 6) Stiehler, G. / Konzag, I. / Döbler, H. : Sportspiele, Sportverlag Berlin ,1988(唐木國彦監訳、長谷川裕他訳：ボールゲーム指導事典、大修館書店、1993)