

ゲームパフォーマンスの向上を目指したバレーボール授業の検討
 ～技能下位児のゲームパフォーマンスの変容から～

河本 彬 (香川大学)

1. 背景

岡田 (2006) が指摘するようにネット型ゲームにおいては個人の技術を中心に指導される傾向があり、授業の大半がその指導に費やされているにもかかわらず、その技術がゲームにおいて十分に発揮されていないという問題が起こっている。そこで岡田は、バレーボールを素材として戦術学習モデルを適用した指導プログラムを開発し、その有効性について検討した。その結果、ゲームパフォーマンスの向上に有効であることが明らかになった。さらに、守屋 (2008) がその研究を修正し、再検討した結果、岡田のデータを上回る結果が得られた。しかし岡田、守屋の研究は対象授業を受けた生徒の全員の傾向を示しており、技能下位児に焦点化した研究ではない。これまでの下位児研究からも、「運動技能レベル下位児に対する効果的な関わり方について検討することは意義のあること」(細越, 2003) とされている。

そこで本研究では、岡田、守屋の実践を参考に、中学校ネット型ゲームの授業における「戦術学習モデル」を適用した指導プログラムの有効性を、技能下位児のゲームパフォーマンスの単元を通した変容から明らかにすることを目的とする。

2. 方法

2.1 期間・対象

2008年10月27日から12月2日にかけて、香川県K中学校第1学年(男子62名、女子61名、計123名)を対象に、バレーボール8時間の授業を実施した。

2.2 分析方法

3対3のゲームをビデオカメラで撮影し、GPAIを用いてビデオ分析を行った。GPAIのカテゴリーはDMI(意思決定)、SEI(技能発揮)、AI(調整)の3点を選択し、「適切/不適切」・「有効/非有効」でカウントしていった。

2.3 下位児の抽出

2時間目の授業におけるGPが、2時間目における全体のGPの(平均値-標準偏差)の値を下回る8人のプレイヤーを技能下位児とする。

3. 結果と考察

表1. GP(ゲームパフォーマンス)の平均値の推移

GP	①2時間目	②3時間目	③4時間目	④5時間目	⑤6時間目	⑥7時間目	⑦8時間目	F値	多重比較(P<.05)
全体(N=116)	6.26	7.37	10.28	9.55	10.74	12.66	16.25	62.26	①<③④⑤⑥⑦ ②<③④⑤⑥⑦ ③<⑥⑦
下位児(N=8)	1.56	5.16	10.24	7.29	7.84	10.97	13.36	13.01	①<③④⑤⑥⑦ ②<③⑥⑦

全体、下位児において、2時間目から8時間目まで毎時間のGP平均値について、単元が進むにつれて有意に上昇していったことが明らかとなった。また、すべてのスコアが1以上であることから常に適切な反応が不適切な反応を上回り、本教材が技能下位児にとって十分簡単であったことが明らかになった。特に、前の試合のVTRの視聴やチームでの作戦タイムを導入した4時間目、タスクゲームからチーム練習に切り替え、チームの作戦に慣れてきた7時間目にGPの値が大きく増加したことが分かった。

しかし、元々基本的な技能が低い下位児にとって、ボールを持たない時の動きがよくなったり適切な意思決定ができるようになったりしても、チームの作戦に技能が追い付かなくなり、その分ミスも目立つ場面が多く見られるようになった。よって、全体では増加しているSEI数値は、技能下位児の平均では全体と差が出る結果につながったと考えられる。

4. 結論

技能下位児にとって、ゲームパフォーマンスの向上のためには、戦術学習という戦術の側面と技術の側面を双方に指導することが重要であることが明らかになり、戦術学習モデルを適用した本研究の指導プログラムの有効性も実証された。

5. 参考文献

細越 淳二(2003) 運動技能水準下位児に対する教師の関わりについての事例的分析(36) 17-29
 守屋 真佑子(2008) ゲームパフォーマンスの向上を目指した中学校バレーボール授業の検討
 岡田 美菜子(2006) ゲームパフォーマンスの向上を目指した体育授業の検討