

ネット型ゲームにおけるレジバレーボールの有効性について

須崎ほのか (愛媛大学)

1. 目的

本研究の目的は、すべての児童が積極的に参加しながらネット型ゲームの本質的な面白さを味わうことができるように工夫した教材「レジバレーボール」の有効性を検証すること、さらに、授業改善に向けて、本教材の汎化の可能性について検討することである。

2. 研究方法

1) 対象及び時期

【実践①】愛媛県内のH小学校6年生の1クラス(28名)を対象として行った。授業は、平成29年11月9日～12月21日の期間に全10時間で行った。授業者は、対象クラスの担任であり、本教材の開発者であるA教諭である

【実践②】対象は実践①と同じH小学校6年生の1クラス(32名)で行った(但し児童は異なる)。授業は、平成30年10月11日～12月17日の期間に全11時間で行った。授業者は、研究者本人である。

2) 教材の工夫

【 教具 】森本ら(2017)が考案した安心(子どもが思い切り活動できる)・安定(確かな学習成果の保障)・安価(大量生産が可能である、大きさなどの工夫がしやすい)をキーワードとした「レジボール(レジ袋と新聞紙で作成)」を使用した。

【 ルール 】レシーブとセットをキャッチで行う、パスの時間制限を設ける、ゲームは時間制で行うなどを、単元を通しての基本ルールとした。

【学習過程】アタック技能を中心に、主に次のようなゲーム(教材のねらい)で学習を展開した。

- ・2対2①—3段攻撃のリズムができる
- ・2対2②—ボール状況による瞬時の判断ができる
- ・4対4 —チームによる連動した動きができる

3) 分析項目

- ・診断的総括的評価 ・形成的授業評価
- ・攻撃組立回数 ・アタック成功数及び成功率
- ・アタック決定数及び決定率 ・連動数及び連動率
- ・バレーに関する意識 ・体育やスポーツに関する意識 ・運動有能感 ・学級集団意識

3. 結果と考察

1) 攻撃組立回数とアタック

表1より、各実践において攻撃組立回数とアタック成功数が増えており、アタック成功率も向上していることがわかる。本教材の特徴であるルールと教具の工夫によるボールの扱いやすさが、「意図的なセットを経由した攻撃」を組み立てやすくし、アタック技能の習得につながったと考えられる。

表1 攻撃組立回数とアタック技能の総数

	実践①		実践②	
	7時間目	最終ゲーム	7時間目	最終ゲーム
攻撃組立回数	93	144	90	134
アタック成功数	70	114	63	117
アタック成功率(%)	75.3	79.2	70	87.4
アタック決定数	26	43	32	29
アタック決定率(%)	37.1	37.7	50.8	33.2

2) 連動数

ここではセッター以外の児童全員が、守備位置から攻撃に移り、再び守備位置に戻った動きを「連動」とした。表2から、各実践において連動数が増え、連動率も向上していることがわかる。レジボールの使用やキャッチを取り入れるルールで苦手な児童でもボール操作がしやすくなり、積極的にゲーム参加ができたと考えられる。

表2 連動の総数と割合

	実践①		実践②	
	7時間目	最終ゲーム	7時間目	最終ゲーム
連動数	75	140	58	103
連動率(%)	80.6	97.2	64.4	76.9

その他、子どもの授業評価、意識調査等においても肯定的な結果が得られた。

4. 結論

本研究では、ネット型ゲームにおけるレジバレーボールの有効性について検証した。その結果、①ネット型ゲームの本質的なおもしろさを味わうことができること、②運動が苦手な児童でも活躍できること、③授業経験の異なる授業者が実践しても一定の成果をあげられること、④二極化の改善や学級集団への良い影響など波及効果があることの4点が成果として確認できた。今後の課題は、中学校への円滑な接続ができる教材化を目指すこと、学校現場で誰が実践してもより一定の成果をあげやすい教材化を目指すことの2点が挙げられた。