

生徒が楽しさを感じる体育の授業づくり ーバレーボールのゲームにおけるルール工夫を通してー

教育学研究科 教育実践創成専攻 教科領域実践開発コース 中等教科教育分野 菊地拓磨

1. 研究の課題と背景

近年、体育の授業を「楽しい」と感じている生徒の割合は、令和3年度より増加し、中学校では男子が56.8%、女子が41.9%と男女共に過去最高となっている。しかし、体育の授業が「嫌い」「やや嫌い」と感じている生徒も男子が9.3%、女子が16.1%と一定数存在している（スポーツ庁，2023）。

また、山梨県に注目してみると、運動やスポーツが「嫌い」「やや嫌い」と感じている生徒は中学校で男子が11%、女子が22.7%も存在していることが明らかとなっている（山梨県教育庁保健体育課，2023）。以上の現状から、生徒全員が楽しむことのできる体育の授業づくりの検討や、実践が重要な課題であると考えられる。

次に、先行研究では、①身体的有能さの認知「できる」②統制感「わかる」③受容感「かかわる」といった運動有能感を構成する3因子を高めることで、運動することが楽しいと思える児童を育成できるとし、3項目それぞれを取り入れた授業実践（小学校6年生37名）を行っている。その結果、授業前後で児童たちの運動有能感を分析調査したところ、「受容感」の数値が大きく上昇したことから、「かかわる」ことが運動することを楽しいと感じるためには大きな役割を果たしていることが明らかにされた（横井，2017）。他に、バレーボールを題材とした先行研究では、共生の視点を重視し、チームワークルールの作成、認め合い活動、誰もがゲームを楽しむための方針作りといった仲間との関わり方について考える学習活動を行ったところ、バレーボールが楽しいと答える生徒が45%から、91%に上昇したことが報告されている（井澤，2021）。以上2点の先行研究から、

友人や仲間との関わりが体育の授業を楽しむ上で、非常に重要であることが示された。しかし、本研究の扱う中学校でのバレーボールにおいては、小学校で行うソフトバレーボールと違い、ボールが硬く、手に当たると痛いことや、ボールのコントロールが難しいといった内容からも苦手意識を持つ生徒が多く現れることが予想される。これを克服しつつ、ラリーを繋ぐこと、空いた場所をめぐる攻防といったバレーボール本来のおもしろさを経験することで、バレーが楽しいと感じさせることができると予想される。

2. 研究目的

本研究では、誰もがバレーボールの楽しさを経験することができるゲームのルール工夫を考えて、生徒全員が楽しさを感じることできる体育の授業づくりを検討することを目的とする。

3. 研究方法

3-1. 授業概要

学校：山梨県内の公立中学校

対象：第1学年3学級（89名）

期間：令和5年9月～令和5年10月

単元：体育E球技ネット型「バレーボール」

3-2. 実施方法

(1)授業前アンケート：1回目の授業開始前にGoogle フォームを用いてバレーボールについての意識調査を行い、生徒の実態を明らかにする。

(2)授業実践：ゲームのルールを工夫した授業全8時間を3学級、計24時間を行う。各回で

の授業の楽しさを見とるために、学習カードに
①学習感想②本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？（選択）③どのような点が楽しかったですか？の3点を設置し、毎時生徒が記入する時間を設けた（図1）。

1年保健体育 バレーボール 学習カード			
組	番	名前	
1	月	日	めあて
○学習感想（めあてを通して振り返り）			
○本時の授業で行なったゲームは楽しかったですか？ 1.楽しかった 2.いくらか楽しかった 3.楽しくなかった			
○どのような点が楽しかったですか？（3を選んだ場合はその理由）			

図1 学習カード

（3授業後アンケート：全8時間の授業終了後に再びGoogleフォームを用いてバレーボールについての意識調査を行い、授業前との生徒の変容を見とる。

3-3.単元について

単元は、体育E球技ネット型「バレーボール」を扱い、全8時間の計画で授業を行った。ネット型とは、コート上でネットを挟んで相対し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームを指す。ネット型の学習においては、ネット型の種目に共通する動きを身に付けることが大切であり、第1学年及び第2学年ではラリーを続けることを重視し、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できるようにすることが必要である（文部科学省，2017）。そのため、授業ではラリーや空いた場所をめぐる攻防を中学校1年生でも簡単に経験できるようなルールの工夫やゲームの簡略化を図った。各時間の主な内容を表1に示した。2回目以降の授業は、ルールや教具の工夫を取り入れて、段階的にバレーボールに近づけた。

表1 各時間の主な学習内容

時	学習内容
1	オリエンテーション、ルール説明
2	W-UP、ボンバーゲーム
3	W-UP、キャッチバレーボール
4	オーバーハンドパス、アンダーハンドパスの説明&W-UPを含めた練習、パスパスゲーム（2対2）
5	W-UP、パスパスゲーム（2対2）
6	W-UP、パスパスゲーム（3対3）
7	W-UP、パスパスゲーム（4対4）
8	W-UP、パスパスゲーム（4対4）

4. 事前アンケートの結果

事前アンケートのQ1からQ10に対する回答を図2から図11に示した。

Q1. 体育は好きですか？

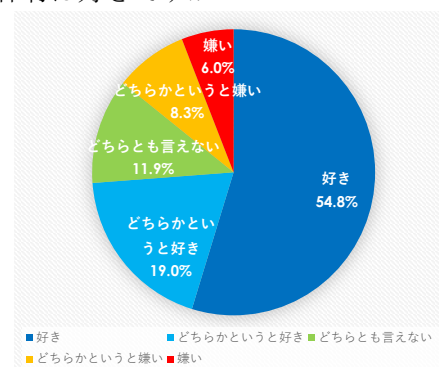


図2 Q1の解答結果

全体の73.8%の生徒が「好き」、「どちらかという好き」と答えていることから、体育の授業について好意的な印象を持つ生徒が多いことが明らかとなった。

Q2. バレーボールの授業は楽しみですか？

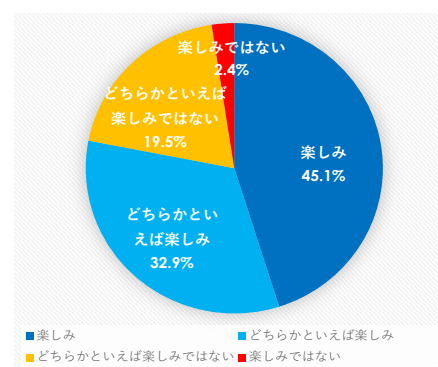


図3 Q2の解答結果

表2 ポンパーゲームのルール

- ・ 1試合3分、人数は2対2、バドミントンコートを使用して行う
- ・ ポンパーを相手コートへ投げてスタートする
- ・ 相手コート内へ落ちたら1点、アウトになったら相手側に攻撃権が移る
- ・ ポンパーはキャッチ可能、キャッチしたらその場から動けず3秒以内に投げる
- ・ 1度の攻撃で2回まで仲間内でパス回しが可能（3回キャッチしたら返す）
- ・ 点が入ったら「ボンパー！」と声に出す

学習カードの「本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？」という選択式の質問では、ボンパーゲームの授業を受けた81名の生徒のうち、「楽しかった」と答えた生徒が76名、「いづらか楽しかった」と答えた生徒が5名と「楽しくなかった」と感じた生徒が0名であったことがこのゲームの成果として上がった。ボンパーゲームの生徒の学習感想からは、「仲間と協力、一緒にできたことが楽しかった」と感じた生徒が多く、スポーツが苦手でも楽しめたといった声も上がった（図13）。

○本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？		
1. 楽しかった	2. いづらか楽しかった	3. 楽しくなかった
○どのような点が楽しかったですか？（3を選んだ場合はその理由）		
ボールが軽いから、肩に当たらないし、ゆっくりだから入るボールが苦手でも楽しめた。		

図13 生徒の学習感想の例

5-2. キャッチバレーボール

第3回目の授業では、1970年に練馬区で生まれたスポーツであるキャッチバレーボール（練馬区キャッチバレーボール協会、2022）を実践した。キャッチバレーボールとは、バレーボールを使用し、両手でボールをキャッチ、アタックをして得点を競うスポーツである。ルールは、実際のルールを参考に全員がボールに触れるような工夫を取り入れて作成した（表3）。ゲームのねらいは、第一に、全員が硬いバレーボールに触れ、ボールに慣れることができるため、次回バレーボールに入った際にボールへの恐怖心を少しでも解消することである。第二に、レシーブやトスの場

面をキャッチに置き換えることで、ボール操作の難しさを軽減でき、ボールをチーム内で繋ぐことや、ラリーを続ける面白さを味わえるようになることである。

表3 キャッチバレーボールのルール

- ・ 1試合3分、人数は2対2で行う
- ・ バレーボールを使用し、バドミントンコートで行う
- ・ ボールは両手で操作する
- ・ ボールを相手コートへ投げてスタートする
- ・ 相手コート内へ落ちたら1点、アウトになったら相手側に攻撃権が移る
- ・ ボールはキャッチしたらその場からは動けない

学習カードの「本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？」という選択式の質問では、キャッチバレーボールの授業を受けた80名の生徒のうち、「楽しかった」と答えた生徒が77名、「いづらか楽しかった」と答えた生徒が3名と「楽しくなかった」と感じた生徒が0名であったことがボンパーゲームと同じく成果として上がった。キャッチバレーボールの生徒の学習感想からは、ボールに不安を持っていた生徒でも、楽しくゲームを行うことができたことが成果として上がった（図14）。また、相手とラリーが繋がることに楽しさを感じた生徒が多かった。

○本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？		
1. 楽しかった	2. いづらか楽しかった	3. 楽しくなかった
○どのような点が楽しかったですか？（3を選んだ場合はその理由）		
ボールが軽いから、肩に当たらないし、ゆっくりだから入るボールが苦手でも楽しめた。		

図14 生徒の学習感想の例

5-3. パスパスゲーム

第4回目の授業以降は、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスのみを使ったパスパスゲームを実践した。本ゲームでは、中学校1年生でもラリーが続くように簡易的なバレーボールとしてルールを作成した（表4）。主な工夫点は、「2回目にボールに触る人のみキャッチをしても良い」というルールである。このルー

ルは、3対3、4対4のゲームにおいても共通ルールとした。

表4 バスパスゲーム(2対2)のルール

- ・ 1試合3分、人数は2対2、バドミントンコートを使用して行う
- ・ オーバーハンドパス、アンダーハンドパスのみを使ってプレー
- ・ 2回目の人のみキャッチしても良い→3回目の人に投げてパス
- ・ 1回で返すことは禁止
- ・ 1バウンドしてからボールに触れても良い
- ・ ボールを相手コートへ下から投げてスタートする
- ・ 相手コート内へ落ちたら1点、アウトになったら相手側に攻撃権が移る

本ゲームのねらいは、第一にボール操作をオーバーハンドパスとアンダーハンドパスに限定することで、練習で習得したバレーボールの基礎技能をゲームの中ですぐに活かすことができるようになることである。第二に、2回目にボールに触る人のみキャッチしても良いルールを設けることで、3回目にボールに触る味方が安定したパスで相手にボールを返すことができ、ラリーを長く続けさせることができることである。また、ラリーが続くことで“空いた場所をめぐる攻防”といったバレーボールの楽しさを簡単に味わうことができる。第4回目の授業を受けた80名の生徒のうち、「本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？」という選択式の質問では「楽しかった」と答えた生徒が68名、「いくらか楽しかった」と答えた生徒が10名と「楽しくなかった」と感じた生徒が2名であった。本授業では、初めてオーバーハンドパスとアンダーハンドパスを習ったにも関わらず、多くの生徒が楽しさを感じたことが成果として上がった。しかし、課題として「まだ上手くパスができない」といった理由で楽しくなかったと感じた生徒も見られた。

5-4. 学習カード

各回での授業の楽しさを見とるために、学習カードでは「本時の授業で行ったゲームは楽しかったですか？」という選択式の記入欄を設け、その結果を表5に示した。

表5 各授業の楽しさアンケート

ゲーム	楽しかった	いくらか楽しかった	楽しくなかった
②ボンバーゲーム	76名	5名	0名
③キャッチバレーボール	77名	3名	0名
④バスパスゲーム(2対2)	68名	10名	2名
⑤バスパスゲーム(2対2)	70名	9名	0名
⑥バスパスゲーム(3対3)	70名	7名	2名
⑦バスパスゲーム(4対4)	71名	6名	0名
⑧バスパスゲーム(4対4)	72名	8名	0名

ゲームの工夫によって4回目と6回目以外の授業において、全ての生徒に授業が「楽しかった」と感じさせることができた。しかし、4回目と6回目の授業では、2名の生徒に「楽しい」と感じさせることができなかった。

6. 事後アンケート結果（事前との比較）

事後アンケートのQ1からQ6に対する回答を図15から図20に示し、事前アンケートの結果と比較した。

Q1. バレーボールの授業は楽しかったですか？（図15）

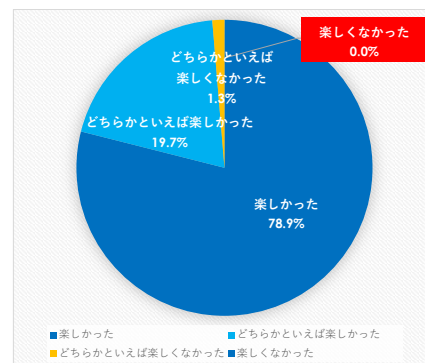


図15 Q1の解答結果

事前アンケートでは、バレーボールの授業が「楽しみ」、「どちらかといえば楽しみ」が合計78.5%であったのに対し、事後アンケートでは、「楽しかった」、「どちらかといえば楽しかった」が合計98.6%であり、ほぼ全ての生徒にバレーボールの授業を“楽しい”と感じさせることができた。

Q2. 上の質問で「楽しかった」または「どちらかといえば楽しかった」と答えた人はバレー

ボールの授業のどんなところが楽しかったですか？ (図 16)

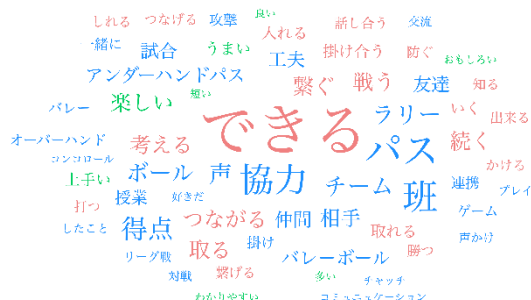


図 16 Q2 記述解答の AI テキストマイニング

Q2 では、AI テキストマイニングを用いて頻出度の高い単語を分析した結果、「できた」ことを記述した生徒が最も多く、技能が発揮できたことを楽しかった生徒が非常に多かったことが明らかとなった。

Q3. 事前アンケートでバレーボールの授業が「不安」または「やや不安」と答えた人は授業を通して不安は解消されましたか？ (図 17)

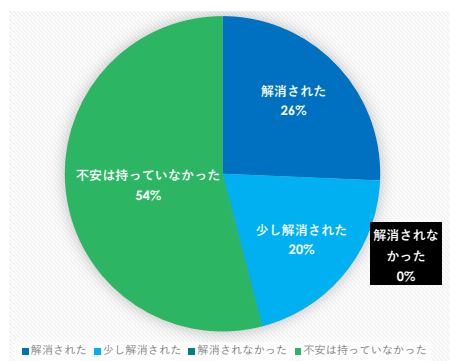


図 17 Q3 の解答結果

事前アンケートで「不安」、「やや不安」と答えた 34 人（全体の 41.4%）の内、事後アンケートでは解消された人数が 19 人（26%）、少し解消された人数が 15 人（20%）であり、授業前に不安を抱えていた生徒全員の不安を少しでも解消することができた。

Q4.上の質問で不安が「解消された」「少し解消された」と答えた人は授業を通してどのような不安が解消されましたか？(図18)

- ・仲間と連携ができないと思っていただけと授業が進むごとに**連携**でできず不安が解消された。
- ・ボールが**打てない**かという不安が解消された。
- ・バレーボールが**手当たりか**に配った
- ・できるか不安だったけど、楽しいスポーツだしということがわかったのでよかったです
- ・アンダーパスやオーバーハンドパスが**できる**か不安だったけど、毎回練習の時間で早く**上達**ができた。
- ・腕にボールを当てること、**ボールへの怖さ**。
- ・ラリーなどが怖くないかと思っけれど、友達に褒められ自信を持てた。
- ・**ボールを打ち返せる**か心配だったけどその不安が解消された
- ・ラリーが失敗しても周りの子が励ましてくれてし、コツを知った。
- ・**上手**できないんじゃないかという不安
- ・ボールを**上手に打てる**かが解消された
- ・ちゃんと打てるか心配だったけど**ちゃんと打てた**から。
- ・手が痛くなるなど不安があったけど、最初のウォーミングアップから**ボールも怖くなくなりました**。
- ・上手にできるのか、**ちゃんとボールを打てるのか**
- ・ちゃんと出来るなどというわけではないけど、**オーバーハンドパスができた**から。
- ・**ボールも怖くなくなった**積極的なボールを置きかけられるようになったので解消された。
- ・**ボールが怖い**という思ってた
- ・**上手にバレーボールが打てるか心配**だったけど先生がコツを教えてくれたので不安が解消された。

図 18 Q4 の記述解答結果

事前アンケートでは、ボールに関する不安が最も多かったためボールに慣れることを意識しながら授業計画を行った。その結果、ボールへの怖さや、「上手くできないのではないか」といった生徒の不安を多く解消することができた。

Q5. バレーボールは好きですか？ (図 19)

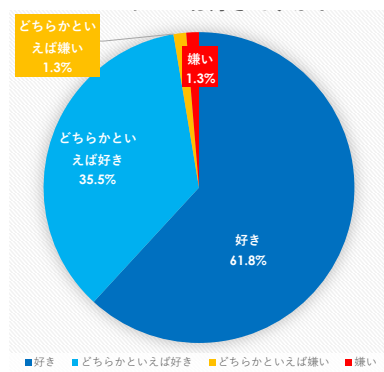


図 19 Q5 の記述解答結果

事前アンケートでは、バレーボールが「好き」が35.7%だったのに対し、事後アンケートでは61.8%に上昇した。また、「好き」、「どちらかといえば好き」の合計が事前アンケートでは84.5%であったのに対し、事後アンケートでは合計97.3%に上昇した。以上の結果から、授業としてバレーボールが好きな生徒を増やすことができた。

Q6 .バレーボールは楽しいと思いますか？
(図 20)

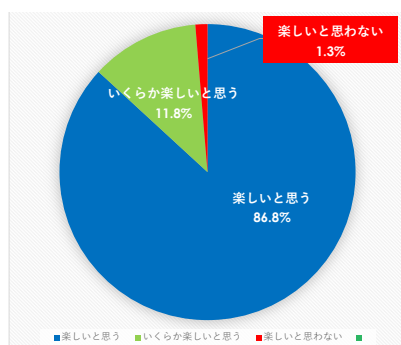


図 20 Q6 の記述解答結果

事前アンケートではバレーボールが「楽しいと思う」が 61.2%だったのに対し、事後アンケートでは、86.8%に上昇したことから、授業を通して多くの生徒に「バレーボールは楽しい」と感じさせることができた。また、楽しいと思わない生徒は 3 人から 1 人に減少した。

7. 考察・まとめ

本研究の第一の成果は、事後アンケートと学習カードの結果から、ほぼ全ての生徒にバレーボールの授業を“楽しい”と感じさせることができたことである。第二に生徒たちがバレーボールに苦手意識を持たないように、ルールや教具の工夫を取り入れて段階的にバレーボールに近づけていった結果、全ての生徒の不安を少しでも解消することができたことである。しかし、4 回目と 6 回目の授業で「楽しくなかった」と答えた生徒を 2 名ずつ出してしまったことが課題となった。4 回目の授業では、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスを初めて取り入れた授業であったため、ラリーが繋がりやすくなる工夫を更に取り入れても良かったと考える。また、6 回目のゲームは、人数調整の都合上、これまで活動してきた班を一度崩してしまった。そのため、メンバーの違いに慣れず、つまらないと感じた生徒がいたため、班のメンバーを変えずに行う必要があると考えられる。

以上のように本研究では、生徒が楽しいと感じる体育の授業づくりを、バレーボールを通して検討した。テーマとして挙げたルールの工夫に限らず、教具の工夫や、ルールの説明の仕方、板書の方法、お手本の見せ方など授業工夫の全てが生徒を楽しませる上で大切であると授業

実践を通して感じた。また、バレーボールにおける「ボールに対する不安」のような課題は、種目毎に違ったものも存在すると考えられる。そのため、他の種目においても生徒を楽しいと感じさせる授業の工夫を検討していきたい。

8. 引用・参考文献

- ・井澤祐貴 (2021) チームワークが高まり、誰もが楽しむことができるバレーボール授業ー共生の視点を重視し、仲間との関わり方について考える学習を通してー 神奈川県立総合教育センター長期研究員研究報告 20 pp.31-36
- ・文部科学省(2017)中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 保健体育編, 東山書房
- ・西村正之 (2017) 低学年・ボンバーゲーム 子どもの思考に寄り添った学習展開 楽しい体育の授業 2017 年 12 月号 (339) 明治図書 pp.36-37.
- ・練馬区キャッチバレーボール協会(2022) (<https://www.catchvolleyball.org/about>) 2024.2.14 最終アクセス
- ・スポーツ庁 (2023) 令和 4 年度全国体力・運動能力 運動習慣等調査結果について (https://www.mext.go.jp/sports/content/20221223-spt_sseisaku02-000026462_2.pdf) 2024.2.14 最終アクセス
- ・山梨県教育庁保健体育課 (2023) 平成 21 年～令和 3 年度 全国体力・運動能力、運動習慣等調査 調査結果の推移 (https://www.pref.yamanashi.jp/documents/99206/031227_sonotahoukoku13_siryou.pdf) 2024.2.14 最終アクセス
- ・横井克哉 (2017) 運動することが楽しいと思える体育授業づくりー「できる」「わかる」「かかわる」を取り入れたバスケットボールの指導を通してー 愛知教育大学教育実践研究科(教職大学院)修了報告論集 2017 pp.71-80.