

# 小学校体育におけるネット型ゲームに関する研究 —ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返りに着目して—

紀 村 修 一\*

(2022年11月30日 受理)

## A Study of Net-Type Games in Physical Education Classes of Elementary School

—Focusing on the Reflections of University Students Engaged in Soft Volleyball—

Shuichi KIMURA\*

The purpose of this study is to gain insight into the creation of classes for net-type games in elementary school physical education.

By examining the reflections of university students who played soft volleyball in classes, it became clear that providing incremental support suited to university students' actual conditions is an effective means of cultivating knowledge, skills, ability to think and make decisions related to soft volleyball, as well as developing human qualities such as a feeling of fellowship and a sense of safety.

Based on the results of this study, I plan to implement and verify the soft volleyball program for elementary school students in the future.

**Keywords:** Physical Education Classes of Elementary School 小学校体育, Games ゲーム, Net-Type Games ネット型ゲーム, Soft Volleyball ソフトバレーボール

### 1. はじめに

本研究では、ネット型ゲームの特性や大学生の実態を踏まえた具体的な支援を考え、ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返りを考察することで、小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりについて知見を得ることを目的とする。

小学校体育の内容は、運動領域と保健領域から構成さ

れている(表1)。この中でネット型ゲームは、第3・4学年の「ゲーム」に位置し、具体的な内容として、ソフトバレーボール・プレルボール・バドミントン・テニス等を基にした易しいゲームが例示されている<sup>1)</sup>。

ここで重要なことは、「○○を基にした易しいゲーム」という表記である。文部科学省(2018)は、易しいゲームに関して「ゲームを児童の発達の段階を踏まえて、基

表1 小学校体育の内容構成

学年	1・2	3・4	5・6
領 域	体づくりの運動遊び	体づくり運動	
	器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	水泳	
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
		保健	

\* 広島女学院大学人間生活学部児童教育学科専任講師

本的なボール操作で行え、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート広さ（奥行や横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の緩和や制限（攻める側のプレイ空間、触球方法の緩和や守る側のプレイ空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲーム<sup>2)</sup>と説明している。このことから、小学校体育では、世界共通のルールをもつスポーツを扱うのではないということが分かる。それにも関わらず、授業では個々の技術をゲームと切り離して順次指導していく6対6のバレーボールの授業が今でも根強く実施されている<sup>3)</sup>。各地で様々な授業実践や研修会等が行われているが、すべての児童が運動の楽しさや喜びに触れることができるように、各種の運動の特性や児童の実態に適した運動の行い方を工夫することが、より一層指導者に期待される。

加えて、中山（1993）は、ソフトバレーボールの取り組みやすさを整理し<sup>4)</sup>、ソフトバレーボールは、運動の行い方を工夫することで子どもからお年寄りまで楽しむことができる生涯スポーツとなり得ると指摘した。しかし、本学の1年生58名を対象に「学習前、ソフトバレーボールを経験したことがありますか？」と質問したところ、「はい」と回答した大学生が33名（57%）、「いいえ」と回答した大学生が25名（43%）で、約4割の大学生が大学入学以前にソフトバレーボールを経験していないことが明らかとなった。このような大学生の実態を踏まえてソフトバレーボールの授業を計画・実践し、大学生の振り返りを考察することで、ネット型ゲームの魅力を見出すことができると考えた。

そこで本研究では、小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりに関して、ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返りからみた検討を行う。研究にあたってまず、ネット型ゲームの特性について整理する。次に、大学生の実態を踏まえた具体的な支援を考え、ソフトバレーボールの授業実践を行う。最後に、ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返りに着目して、ソフトバレーボールの魅力を見出すとともに、小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりのポイントを整理する。

## 2. ネット型ゲームの特性

ボール運動系は、運動をするだけでなく、見る機会も多いため、児童の興味は高く、人気のある領域である<sup>5)</sup>。

ゲーム及びボール運動から構成されるボール運動系（表1）は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。先述したように、ネット型ゲームは第3学年及び第4学年で扱う内容で、ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして、一定の得点に早く達することを競い合うことを課題としたゲームである。ソフトバレーボールのような集団対集団のゲームでは、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる<sup>6)</sup>ため、指導者による有効な支援によって、仲間意識や作戦を立てることのよさに気付きやすい特性があるといえる。

また、吉川（1996）が指摘するように、ラリーの継続をネット型ゲームの楽しさを構成する重要な要因として捉える<sup>7)</sup>ことで、「〇回ラリーを続けよう」といった目標を設定し、敵味方や勝敗に関係なくゲームを楽しむことができる特性もある。そして、チーム一丸となって目標の回数ラリーを続けたり、試合形式で相手チームとラリーを続けたりすることを通して、プレイヤーが仲間意識や作戦を立てることのよさを実感することも期待できる。ただし、ある程度の運動技能が身に付いていないと、通常の行い方でラリーを継続することは困難である。そのため、一見、みんな嬉々としてやっているようにみえても、ゲームに参加できない児童がどの学級にもいるのが現状である<sup>8)</sup>。そこで、例えば通常よりも軽いソフトバレーボールを使うことで、滞空時間を長くするといった「教材の工夫」や、一定時間ボールをキャッチしたり、ワンバウンドを認めたりするといった「規則の工夫」を取り入れ、プレイヤーの実態に応じて適切に易しいゲームを構想する必要がある。単純なトレーニングの繰り返しによってではなく、プレイヤーが運動の楽しさや喜びを味わいながら運動技能を身に付けられる<sup>9)</sup>ように工夫することが指導者に求められる。

## 3. 方法

調査対象者は、広島女学院大学1年生58名であった。

ソフトバレーボールの実践は、2022年4月～5月の木曜日に計4回（4月21日、4月28日、5月12日、5月19日）行い（表2）、毎回実践後に200字程度の振り返り（授業の感想や気付き、疑問や提案等）を行う時間を設定した。

表2 学習内容と支援の具体

日時	内容	支援
第1時 4月21日	・ソフトバレーボールの基本技能や規則を確認し、ラリーゲームを行う。	①単元開始前にソフトバレーボールについて調べるように促す。そうすることで、ソフトバレーボールの行い方を知り、学習の見通しをもつことができるようにする。 ②チームでラリーを30回続ける「ラリーゲーム」を行う時間を設定する。そうすることで、ラリーを続けることの楽しさを味わうことができるようにする。
第2時 4月28日	・ソフトバレーボールの規則を共有し、試しのゲームを行う。 ・基本技能を高めるための練習方法を知り、実践する。	③ネットを介したラリーゲームを行う時間を設定する。そうすることで、ソフトバレーボールにより近い形式でラリーを続けることの楽しさを味わうことができるようにする。 ④各自が調べたソフトバレーボールに関する事柄をチーム内で共有する時間を設定する。そうすることで、共通の規則を設定することの重要性に気付くことができるようにする。 ⑤「1回で相手コートにボールを返してはいけない」という規則を設定する。そうすることで、味方チームでラリーを続ける意識をもつことができるようにする。
第3時 5月12日	・基本技能を高めるための練習方法を考え、試合の中で実践する。	⑥「相手コートから返ってきたソフトバレーボールを1回だけキャッチしてよい」という規則を設定する。そうすることで、バレーボール特有の攻撃（3段攻撃）に慣れることができるようにする。
第4時 5月19日	・チームに合った作戦を考え、試合の中で実践する。	⑦様々な攻撃の仕方を提示する。そうすることで、チーム全員で意図をもって攻めることができるようにする。

質問紙調査は、第4時の実践後（5月19日）に行った。調査項目は計10項目で、具体的には「1. 学習前、ソフトバレーボールを経験したことがありますか?」、「2. ソフトバレーボールへの関心」、「3. ソフトバレーボールの知識」、「4. ソフトバレーボールの技能」、「5. 得点するための作戦」、「6. 仲間意識」、「7. 安全意識」、「8. ソフトバレーボールの楽しさ」、「9. ソフトバレーボールを、学校現場等で実践できそうですか?」、「10. もう1時間あるなら、どのような規則で行いたいですか?」であった。調査項目1～9は選択式で、調査項目1及び9は「はい」または「いいえ」で回答し、調査項目2～8は「実践前」と「実践後」についてそれぞれ「低い（1）」、「やや低い（2）」、「ふつう（3）」、「やや高い（4）」、「高い（5）」から回答（得点が高い程、調査項目2～8が高まったことを示す）するようにした。また、調査項目10は記述式であった。

統計処理は、Microsoft Excel 2019を用いた。また、統計解析は、対応のあるt検定を行い、統計的有意水準は5％に設定した。

倫理的配慮として、質問紙調査実施前に、研究の主旨及び方法、個人名が特定されないこと、研究協力者にもたらされる利益・不利益が生じないことを大学生に対して口頭にて説明し、同意を得た後に質問紙調査を行った。また、本稿では、大学生の同意が得られた写真を掲載した。

## 4. 結果

### （1）ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の実際

第1時では、まず、ソフトバレーボールの経験の有無について口頭で尋ねた。すると、約4割の大学生が大学入学以前にソフトバレーボールを経験していないことが明らかとなった。そこで、ソフトバレーボールを配り、自由に操作する時間を設定した。すると、ソフトバレーボールを手で打ったり捕ったりする経験を通して、通常のパレーボールよりも飛距離が短いことや滞空時間が長いことに気付く大学生が現れた。その後、7～8人で構成されたチームで、ラリーを30回続ける「ラリーゲーム」を行う時間を設定した（写真1）【支援②】。ラリーゲーム開始直後は、どのチームも10回程度でソフトバレーボールが落下していたが、どうすればラリーを続けられるかを友達と話し合い、積極的に作戦を試すチームが現れた。例えばAチームは、ソフトバレーボールを高く上げる、パスをする人の名前を呼ぶという2つの作戦を考えてラリーゲームに取り組み、ラリーを37回続けることができた（写真2）。授業終了までにラリーを30回続けることができたチームは、8チーム中4チームであった。課題を達成したチームには、今まで使っていたソフトバレーボールよりも小さく重いソフトバレーボールを配り、再びラリーゲームをするように促した。すると、ソフトバレーボールの滞空時間が短くなり、操作の難易度が格段に上がったため、ラリーが続かずに悔しがる大学





写真1 ラリーゲームをする大学生



写真2 課題を達成し喜ぶAチーム



写真3 ネットを介したラリーゲームをする大学生



写真4 ソフトバレーボールの規則の共有

生の姿が見られた。しかし、繰り返し挑戦し、笑顔でラリーゲームを楽しんでいた。

第2時では、まず、前時の振り返り（ラリー続けるためのポイント）をし、チームの人数を半分に分け、ネットを介してラリーゲームを行う時間を設定した（写真3）【支援③】。すると、ソフトバレーボールの操作に慣れ、ラリーが続くチームが増えた。その後、各自が調べてきたソフトバレーボールの行い方をチーム内で共有する時間を設定した（写真4）【支援④・①】。資料（携帯電話内に保存されたデータ、写真5）を提示しながら自分の言葉で規則を説明したり、各自で調べた規則に違いがあり驚いたりする大学生の姿が見られた。そこで、本授業内での規則を話し合い、全員で共有した後、3回接球するまでに相手コートに返球する（自陣で触球できるのは、1～3回）という規則の試しのゲームを行った。すると、ラリーゲームでの学びを生かしながら、攻めたり守ったりする姿が見られた。しかし、多くの大学生が1回で相手コートに返球（本稿では「テニス方式」と呼ぶ）していた。そこで、「1回で相手コートにソフトバレー

ボールを返してはいけない」という規則を提示した【支援⑤】。すると、これまでのテニス方式から、味方チームでラリーを3回続けてから相手コートに返球（本稿では「バレーボール方式」と呼ぶ）しようと意識する大学生が現れた。そのような姿を称賛し、価値付けることで、全体にバレーボール方式が定着していったのである。

第3時では、まず、前時の振り返り（試しのゲームをしての気づき、感想）をした。するとある大学生が、「味方ですつなげるのが難しくて自滅する」と発言し、周囲の大学生も賛同した。このタイミングで、どうすれば自滅せず、試合を楽しめそうかを問うと、「味方チームでのラリーの回数を無制限にする」、「もっと軽量のソフトバレーボールを使う」、「キャッチしてもいいことにする」というアイデアが出た。そこで、「相手コートから返ってきたボールを1回だけキャッチしてよい」という規則を加えることにした【支援⑥】。すると、多くのチームが2回目でボールをキャッチし、3回目の人がアタックを打ちやすいように高くソフトバレーボールを投げていた。前時に多く見られたテニス方式で試合をするチームはい

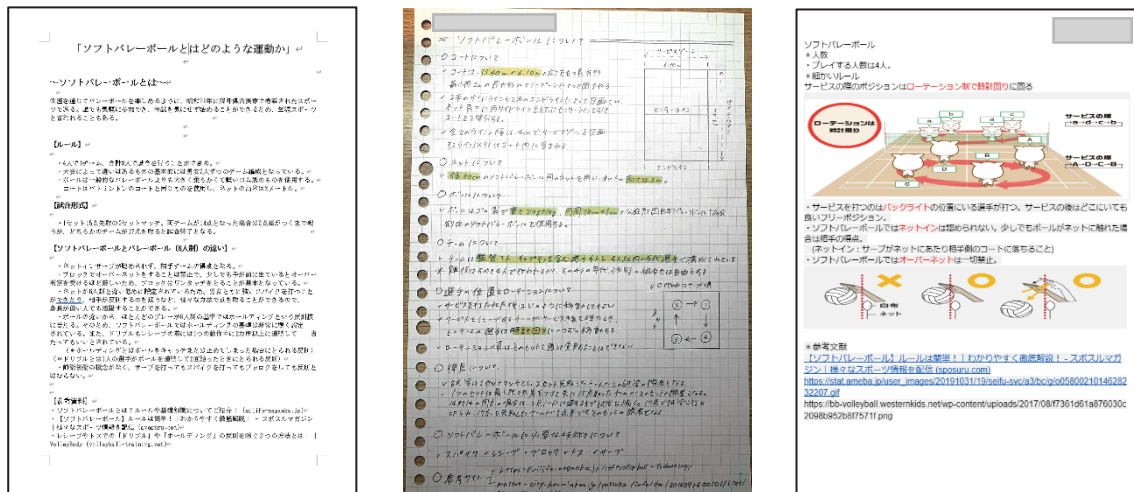


写真5 各自が調べてきたソフトバレーボールの行い方

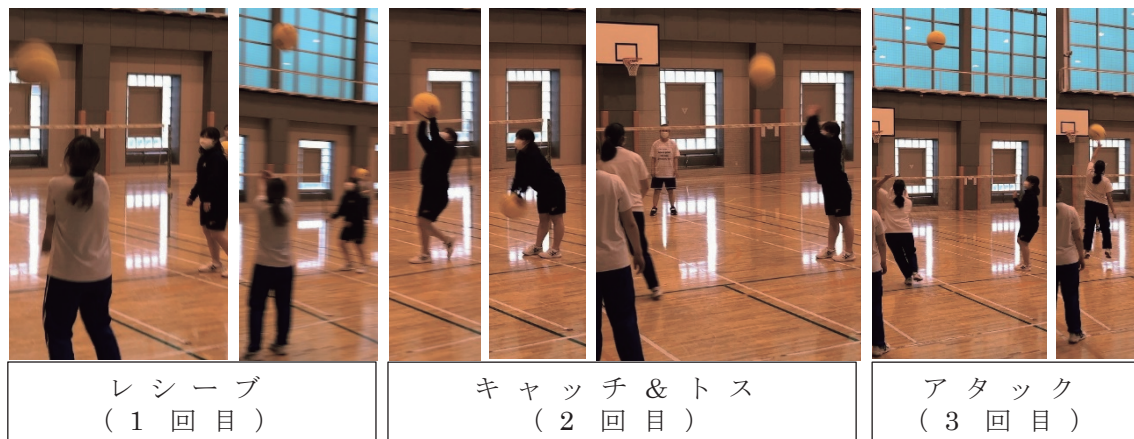


写真6 バレーボール方式で攻める大学生



写真7 コンビネーションで攻める大学生

なくなり、すべてのチームがバレーボール方式(写真6)で試合をしていた。このようにして、大学生はバレーボール特有の攻撃(3段攻撃)に慣れていったのである。

第4時では、キャッチ&トスの規則が認められるから こそできる様々な攻撃の仕方を提示した【支援⑦】。具体

的には、レフト方向に投げると見せかけてライト方向に投げ、相手が戸惑っている間に攻撃したり(フェイント)、複数人が一斉にアタックを打ちにいき、相手の守備隊形が整う前に攻撃したり(コンビネーション、写真7)する攻撃の仕方である。すると、チームでの練習時間に



表3 調査項目1及び9の結果

調査項目	はい	いいえ
1. 学習前, ソフトバレーボールを経験したことがありますか?	33名	25名
9. ソフトバレーボールを, 学校現場等で実践できそうですか?	57名	1名

表4 調査項目2～8の結果

調査項目	実践前 平均得点	実践後 平均得点	得点差 (実践後平均得点－ 実践前平均得点)
2. ソフトバレーボールへの関心	3.13	4.31	+1.18
3. ソフトバレーボールの知識	2.75	4.39	+1.64
4. ソフトバレーボールの技能	2.75	4.17	+1.42
5. 得点するための作戦	2.81	4.13	+1.32
6. 仲間意識	3.86	4.55	+0.69
7. 安全意識	3.94	4.53	+0.59
8. ソフトバレーボールの楽しさ	3.62	4.58	+0.96

表5 調査項目10(もう1時間あるなら, どのような規則・ルールで行いたいですか?)の結果

- ・バレーボールのルールで行いたい。(32名)
- ・チーム内の人数をもっと増やして試合をしたい。(6名)
- ・チームを変更して, いろいろな人とやりたい。(4名)
- ・今の規則でよい。(4名)
- ・「ワンバウンドあり」という規則を追加したい。(3名)
- ・ネットの高さを少し下げる。(2名)
- ・バレーボール用の硬いボールでやりたい。(1名)
- ・1チーム2人で, 2人対2人でやってみたい。(1名)
- ・時間制にして, 時間内で得点を競いたい。(1名)
- ・簡単で面白い規則でやりたい。(1名)
- ・ネットの高さを上げる。(1名)
- ・3回目の返球は必ずアタックにする。(1名)

様々な攻撃の仕方を試しながら個人やチームに合った作戦を見付けたり, 試合の中で積極的に作戦を試したりする大学生の姿が見られた。また, 失敗をした友達に対して「ドンマイ」と励ましたり, 作戦が上手くいったときに友達とハイタッチをしたりする大学生の姿も見られた。このようにして, 大学生はソフトバレーボールを楽しみながら, 友達と競い合う楽しさや喜びに触れたり, 仲間意識や作戦を立てることのよさに気付いたりしたのである。

## (2) 質問紙調査の実際

調査項目1で「はい」と答えた大学生は33名(約57%), 「いいえ」と答えた大学生は25名(約43%), 調査項目9で「はい」と答えた大学生は57名(約98%), 「いいえ」と答えた大学生は1名(約2%)であった(表3)。

また, 調査項目2～8に関して, 実践前と実践後の平

均得点を算出して(表4)対応のあるt検定を行ったところ, 順に  $t(57) = 8.68$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 11.30$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 9.85$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 9.63$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 7.19$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 5.46$ ,  $p < .01$  /  $t(57) = 8.01$ ,  $p < .01$  であり, いずれも実践前後の平均得点に有意な差が見られた。

さらに, 調査項目10に関して, 表5のような記述があった。

## 5. 考察

表4から, 実践を通して調査項目2～8のすべての項目において高まりが見られた。「得点差(実践後平均得点－実践前平均得点)」に注目すると, 最も上昇した項目が「3. ソフトバレーボールの知識」の+1.64, 次いで「4. ソフトバレーボールの技能」の+1.42, 「5. 得点するための作戦」の+1.32であった。また, 「実践後の平均得点」に注目すると, 最も高い項目が「8. ソフトバレーボールの楽しさ」の4.58, 次いで「6. 仲間意識」の4.55, 「7. 安全意識」の4.53であった。このような結果の要因について, ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返り(ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の実際や支援を含む)に着目して考察する。

まず, 「得点差(実践後平均得点－実践前平均得点)」の結果から, 特に「ソフトバレーボールの知識」が高まったと感じる大学生が多くいたことが分かった。知識の高まりに関して, 大学生は以下のように自らの学びを振り返った。

ア: ソフトバレーボールの規則やボール操作の仕方が分かったから, 早くやってみたいと思った。

イ: 久しぶりのソフトバレーボールだったけど, とても

楽しかったです。小学生の時に地域の子ども会でやっていたので少しはコツとかを分かっていたつもりだったけど、やっぱり小学生の時と比べて身体も思うように動かないし、久しぶりにスポーツをやったのでなまっていました。次回から本格的に始まるので、ソフトバレーボールとはどんなスポーツなのか、どのように身体を使えば上手く打てるのか、打ち返せるのかということを考えながら楽しくやっていきたいと思いました。

ウ：ソフトバレーボールは、多くの人が参加できるように願ってできたスポーツで怪我也少なくボールが柔らかいので、ボールに対する恐怖心がなくなり初心者でも気軽に参加できて生涯楽しめるスポーツだと分かりました。今までソフトバレーボールはどのようなスポーツか考えたことがありませんでした。ルールを工夫できるスポーツがあることに気づき、とても驚きました。

大学生がこのような振り返りをしたのは、支援①が有効であったからだと考える。振り返りアはソフトバレーボール未経験者の大学生、振り返りイは経験者の大学生であったが、単元開始前にソフトバレーボールについて調べることで、経験の有無に関わらずソフトバレーボールに対する関心や意欲の高まりが見られた。また、振り返りウのようにソフトバレーボールに対する見方を広げ、自己の生涯スポーツにつながる気付きをもった大学生も現れた。さらに、支援④により、大学生は以下のように自らの学びを振り返った。

エ：ソフトバレーボールの規則を共有し合って、「バレーボールに比べて気軽にできてゆい」という意見が出た。確かに、規則を工夫することができ、「チーム内で二回以上触って返す」という規則を設定してから、ラリーが続くようになって、より面白さが増した。

この大学生は、調べたことを友達と共有することで、スポーツとしてのバレーボールとは異なるソフトバレーボールの魅力や、規則を工夫することのよさを感じたようであった。

当然、その運動の特性や規則・ルールといった知識の習得のみに時間を費やすことで、運動時間が短くなることは避けなければならないが、体育の授業以外の時間（例えば家庭学習や調べ学習等の時間）を上手く活用することで、児童の知識の習得を促し、児童にとっての体育

の学習がより充実すると考える。

次に、技能の高まりに関して、大学生は以下のように自らの学びを振り返った。

オ：今日ソフトバレーボールをして、グループのみんなでラリーが続くようにたくさん体を動かしたので、とても楽しかったです。最初はあまり続かなかったけれど、だんだんみんなが積極的に動くようになったので30回以上続けることができました。2つ目のボールは、とても遠くまで飛ぶので、少し力を緩めて打たないといけなかったと感じました。

カ：今日の授業を通してスポーツをすることの様々な良い点が見つかりました。実際にチームで30回ボールを繋げるのはなかなか難しかったのですが、「ドンマイ!」、「○○ちゃんそこ!」と声を掛け合っていると前よりも仲良くなったと思います。こうしてスポーツを通して人と繋がり、みんなで体を動かして観察することでもっとスポーツが楽しみになりました。個人競技と団体競技で得られることも変わってきそうだと感じました。

大学生がこのように振り返りをしたのは、支援②・③が有効であったからだと考える。単元構成を考える際、試合形式（易しいゲーム）から始めることも検討したが、大学入学以前にソフトバレーボールを経験していない大学生が多かった点、調査対象者が入学して間もない大学1年生という点を踏まえ、「ラリーゲーム」を行う時間を設定した。その結果、振り返りオのようにラリーを続ける楽しさやラリーを続けるためのコツ（基本的なボール操作やボールの性質に合った打ち方といった技能）に気付く大学生が現れた。また、振り返りカのように課題の解決に向けて思考したことで、技能だけでなく仲間意識の高まりにもつながった。加えて、支援⑤・⑥・⑦により、大学生は以下のように自らの学びを振り返った。

キ：最初は1回で返していたけど、3回ラリーしてから返すとバレーになっていて楽しかったです。

ク：試合中にあえて1回ボールキャッチしてアタックするというものを取り入れたら、たったそれだけで一気にバレーボールの試合らしさが出て、とても楽しかった。

ケ：前回練習したキャッチをしてトスしてアタックが、どのチームもスムーズにできるようになっていたと思いました。今回は、前回と違って、誰がアタックをするか分からない作戦を考え、「みんなでジャンプ

表6 小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりのポイント

- 1) 単元開始前に今から取り組む運動について調べる時間を設定することで、運動への関心や意欲の高まりが期待できる。
- 2) 今から取り組む運動について調べたことを友達と共有する時間を設定することで、運動への深い理解や新たな気づきが期待できる。
- 3) 今から取り組む運動につながる「ラリーゲーム」を行う時間を設定することで、ラリーを続ける楽しさ、技能、仲間意識の高まりが期待できる。
- 4) 児童の実態に応じた易しいゲームを行う時間を設定することで、今取り組んでいる運動特有の楽しさの質、思考力、判断力、安全意識の高まりが期待できる。
- 5) 児童の実態や思いに応じて易しいゲームの内容を更新することで、今取り組んでいる運動への関心や意欲の継続や高まりが期待できる。

する」という作戦がおもしろかったです。

振り返りキから、大学生がネット型ゲームの特性に触れ、バレーボール方式の楽しさに気づき始めたことが分かる。また、振り返りクから、ボールをキャッチすることで味方とのラリーが安定し、バレーボール特有の攻撃（3段攻撃）をすることの楽しさを味わいながらゲームに慣れていった様子が伝わってくる。さらに、振り返りケから、チームで作戦を考え、試合の中で積極的に実践していく楽しさを感じた大学生が現れたと判断できる。特に、振り返りケは、ソフトバレーボールの知識・技能が身に付くことで可能となった攻め方であることから、知識・技能（調査項目3及び4）に次いで、得点するための作戦（調査項目5）、すなわち、思考力・判断力が高まったと感じた大学生が多かったのではないかと推測する。このようにして、大学生はソフトバレーボールに段階的に取り組み、楽しさの質を高めていったのである。

本実践では、単元を通してけがをした大学生は0名だった。以下は、安全意識の高まりに関する大学生の振り返りである。

コ：勢いでボールに飛びついていて、前に突っ込んでしまっ  
て、ネットにぶつかってしまっていたので、真上に飛ぶことを意識してアタックすると安全だし綺麗なアタックが打てるのかなって思いました。

この大学生は、ボールを追うことに夢中になり、ネットを介して相手チームと接触しそうになった場面を振り返っている。危険であった状況を振り返り、その原因と解決策を見出すことで、安全にゲームに取り組めることを理解したのである。このような学びにより、安全意識においても高まりがあったと考えられる。

以上のように、バレーボールにつながる易しいゲームを取り上げ、大学生の実態に応じた支援を段階的に行う

ことで、ソフトバレーボールの知識・技能や思考力・判断力だけでなく、仲間意識や安全意識といった人間性の育成にも一定の効果が見られた。一方で、表5の結果から、「バレーボールのルールで行いたい」、「チーム内の人数をもっと増やして試合をしたい」と感じた大学生が複数名おり、前者は半数以上の32名（55%）であった。このことから、ソフトバレーボールで十分にネット型ゲームの楽しさを味わった後に、大学生と相談をしてスポーツとしてのバレーボールに取り組む時間を設定する必要性について検討の余地があったといえる。

これまでの検討を踏まえ、小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりのポイントを、表6に整理する。

## 6. おわりに

本研究では、ネット型ゲームの特性や大学生の実態を踏まえた具体的な支援を考え、ソフトバレーボールに取り組んだ大学生の振り返りを考察することで、小学校体育におけるネット型ゲームの授業づくりについて考察した。その結果、大学生の実態に応じた支援を段階的に行うことで、小学校体育における資質・能力の育成につながる事が明らかとなった。ただし、本研究における調査対象者は大学生であったため、小学校第3学年及び第4学年の児童と比較して、身体面（身長や体格、運動能力等）や知識量、考え方等に違いがあることはいうまでもない。今後は、調査対象者を小学生に設定し、表6をもとに実践・検証を行うことで、小学校体育におけるネット型ゲームのよりよい授業づくりについて検討したい。

## 引用・参考文献

- 1) 文部科学省：小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編，東洋館出版社，pp. 23-98, 2018.
- 2) 同上，pp. 96-97.
- 3) 岡出美則：国際化と土着化からみた令和の日本型教育に



- おける球技の授業の可能性（「体育科教育」9月号），大修館書店，p. 9, 2022.
- 4) 中山ふみ江：中高年スポーツ参加者からみたソフトバレーボールの普及と今後の発展の方向について～第5回全国スポーツ・レクリエーション祭参加者の調査から～，日本体育学会大会号，p. 164, 1993.
- 5) 白旗和也：これだけは知っておきたい「体育」の基本，東洋館出版社，p. 120, 2012.
- 6) 文部科学省：小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編，東洋館出版社，pp. 30-31, 2018.
- 7) 吉川伸二，大倉尚志：小学校におけるミニソフトバレーボールの教材化に関する事例的研究，日本体育学会第47回大会，p. 618, 1996.
- 8) 松田恵示，鈴木秀人：体育科教育，一藝社，p. 127, 2016.
- 9) 岡出美則，植田誠治：平成29年版 小学校 新学習指導要領ポイント総整理 体育，東洋館出版社，p. 30, 2017.