

「楽しい」体育の授業における指導方法の工夫 ～オリジナルゲーム作成～ 広島県立五日市高等学校

全児童生徒数	697名 (男子317名 女子380名)
全クラス数	18クラス(各学年6クラス)
TEL	(082) 923-4181

1 課題と目的

課題：球技（ネット型）における「楽しい」授業に向けた工夫

目的：「楽しい」授業を通じて、運動好きな生徒の増加につながる指導方法の研究

「楽しい」体育の授業作りをもとに、生徒の実態に応じた生徒によるオリジナルゲームを作成する。

2 主な取組の内容

○種目：球技（バレーボール）

○対象：1年生選択希望者（男子7名、女子17名）

○時間：17時間

※男女共習による選択制授業で実施。

(1) ゲーム分析活動

(2) ゲーム作成I

(4つの分類から各チームで作成)

(3) 五高ENJOY VOLLEYBALLの作成

五日市高校オリジナルバレーボールのルールを作成し、「楽しい」授業を展開するための必要な要素について分析させ、五高生が楽しいと感じるためのルール作り活動を通じてバレーボールの魅力や奥深さを感じてもらうためパフォーマンス課題を設定した。

3 取組で工夫したところ

(1) ゲーム分析活動

既存のバレーボールゲームを分析し、生徒が楽しいと感じる要素を明確にした。

(2) ゲーム作成I

条件を「ラリー継続型」「スパイク特化型」「ルー

ル簡易型」3つのパターンでゲームを作成した。実践の過程で、生徒たちのフィードバックを受け取り、ゲームを改善した。

(1) 五日市高校オリジナルバレーボールルール

「五高ENJOY VOLLEYBALL」作成・実践

最終的に、修正されたゲームを、Jamboardを活用して整理・分析し、オリジナルゲームを実践。このプロセスを通じて、生徒たちは関心を持ち、意欲を高めながら楽しいバレーボールの授業を経験することができた。

4 成果と今後の課題

生徒アンケートから ①授業であなたはどのくらい「楽しい」と感じることができたか。→とても楽しめた95%、楽しめた5%。②バレーボールのどんなところが楽しかったか。※複数回答→ラリーが続く100%、ゲームをする95%、スパイクをする55%。③ゲーム作りの活動で良かった、面白かったルールは何か。→スパイクでの得点は2点 82%、サーブを打つ位置の緩和 64%、サーブミス時は、1回やり直しができる 59%、ワンバウンドは1ラリーで2回までただしスパイクレシーブとサーブレシーブは無効36%。④来年度もバレーボールを選択したいか。→はい100%と回答した。

経験者はほほいがないが、技能は平均化した。ルール設定の条件から満遍なくボールタッチの機会があった。今回の取り組みでは「繋ぐ」ことに特化したルールを生徒が選択し、作成したが、技能の発達段階に合わせて内容を工夫していけば生徒の実態に合わせた授業作りができる。



オリジナルルールでゲームをしている場面



各チームが作成したゲームを他のチームに説明している場面

バレーボールゲーム作りシート【完成】	
ゲーム名	五高 Enjoy Volleyball
目的	五高生がバレーボールを楽しむための要素を整理しルールを工夫する。
テーマ(狙い)	ラリーを続けるゲームを目指す。 ・ラリーの回数が増えバレーボールゲームが楽しい上からも楽しむために必要だと考えた要素を取り入れた。 ・コート幅を広げたからならいゲームを目指す。 サーブミス、サーブからラリースタートで点数が入ることが多いためサーブからラリーを繋ぐためのルールを工夫する。
ルール	・スパイクを連続から2点(ポイント)は1点、ブロックアウトは2点 ・サーブはコート幅の半分(4.5m)などどこからでも打てよい(任意) ・サーブは1回バウンドを経なければなり、跳ねてアウトになった場合は再サーブ。 ・ラリーは連続でボールに触ることのできる。 ・バウンドが連続でならいサーブレシーブは無効。 ・スパイクレシーブはスパイクが触らなければ無効。 サーブミス、サーブからラリースタートで点数が入ることが多いためサーブからラリーを繋ぐためのルールを工夫する。
サーブOKゾーン	コート幅の半分(4.5m)以内
コート	コート幅の半分(4.5m)以内
チーム人数	4チーム×6人

生徒が作成したオリジナルゲームのルール資料