

# 戦術学習の指導内容に関する研究

— バレーボールを教材として —

起田新也\*・原 克浩\*\*・則元志郎

## A Study about Guidance Contents of the Tactics Learning

— Volleyball as the Teaching Materials —

Shinya OKITA, Katsuhiko HARA, Shiro NORIMOTO

(Received October 1, 2007)

### I. 緒 言

岡出<sup>1)</sup>は1980年代半ばまでの戦術学習をめぐる議論の動向を確認した上で、その成果と問題点を指摘している。成果としては、「戦術ベースの学習の必要性が意識されるようになってきたこと」を挙げている。これはボール運動、球技の学習における「わかることの必要性やその対象が意識されたことを示している」と述べている。問題点としては「①戦術を意識した素材分類論と素材価値を判断する基準の欠落 ②教材づくり論、授業づくり論レベルでの理論構築の遅れ ③教科内容としての戦術学習の不明瞭さ、評価の観点の不明瞭さ」を挙げている。

この中で、問題②「教材づくり論、授業づくり論レベルでの理論構築の遅れ」に焦点を当ててみると、岡出は1980年代半ばまでのボール運動、球技での指導内容について、「技術練習がゲームに生きない、ゲームをしてもうまくならない、この二つの溝をいかに埋めていくのか、この二つの立場を揺れ動いてきたのが、球技の指導であった」とし、戦術と技術を結びつけるような授業づくりの必要性を述べている。

また中川<sup>2)</sup>は戦術学習の指導の配列として技術練習と戦術練習の直線的な配列では、学習者が取得した技術をゲームに生かすことはできないとし、またゲーム中心の指導ではゲームはうまくならず、技術と戦術を学習させることの必要性を述べている。

1988年以降、学習指導要領のボール運動、球技領域において「作戦」という言葉が記載されたことにより、学習者に作戦を考えさせる授業が行われるようになった。現にボール運動、球技の授業において、作戦を考えさせる授業が多く実践され報告されている。

この作戦づくりの授業に関して吉田<sup>3)</sup>は、「球技指導に見られる『作戦づくり』の取り組みでは、戦略、作戦、戦術についてそれぞれの概念およびその関係性についてのとらえ方が曖昧であり、その一つを、たとえば作戦のみを取り出して独自に学習を展開することは不可能なはずである。作戦の成否を問うには、どのような戦略にもとづいてその作戦が用いられ、それがよかったのかどうか、またその作戦を成功させるためにいかなる戦術が用いられ、それがよかったのかどうかという検討が含まれなければならない」と、作戦づくりを学習者に行わせる際には、戦術や戦略についても学習させることの必要性を述べている。また長谷川<sup>4)</sup>は「ボールゲームなどではよく作戦を立てなさいという指導が行われることがあるが、パスやプレーの動きやシュートの一定パターンを決めさせているだけのことが多いように見受けられる」としたうえで、「作戦とは、具体的な競争場面において、『戦術』を『戦略』にむすびつけるもの」であって、単なるプレーの約束ごとではない。少なくとも、「敵」の存在、予想される「敵」の行動を勘案して、試合の大まかなプラン（戦略）を明確にしたうえで、具体的な個人的・集团的戦術をチーム戦術とどう組み合わせるのかという思考をくぐらせる必要がある」と吉田と同様、作戦づくりにおいては戦術と戦略の学習を行わせる必要性を述べている。

\* 熊本県熊本市立日吉小学校教諭（元熊本大学大学院教育学研究科）

\*\* 熊本大学大学院教育学研究科

さらに則元・林<sup>5)</sup>は1988年から2003年までに報告されているボール運動、球技についての実践を調査した結果、攻撃の戦術に関しては指導されているが、防御に関してはほとんど指導されていないという現状を挙げている。

ボールゲームでは攻撃と防御は切り離されて行われているのではなく、攻撃（防御）に応じた防御（攻撃）が行われている。したがって、「戦術を学習させる」、「作戦を考えさせる」という場合には、攻撃に関する指導のみではなく、防御についての指導も行われなくてはならない。さらにゲームに臨む際の作戦は、長谷川の指摘するように戦術と戦略がセットとして学習されなければならない、その学習なしで作られた作戦は、根拠のない作戦となる。

では、ボール運動、球技の指導内容はどのようなものであればよいのか。

則元・林は戦術や作戦を教える授業の成立条件として、以下の6点（表1）を挙げている。

表1 作戦（戦術を教える授業の成立条件）

- |  |
|--|
| <p>(1) 戦術（作戦）とは何かの指導（学習）</p> <p>戦術（作戦）は攻防の対応関係の中で成立するものであり、確立された戦術（作戦）であっても、対応関係を見失っては成立しないことを指導する。</p> <p>(2) 防御の指導（学習）</p> <p>防御には崩れている場合と崩れていない場合とがあり、崩れている場合は戦術（作戦）は不要である。防御法の指導が攻撃に戦術（作戦）の前提となる。</p> <p>(3) ポジショニングの指導</p> <p>防御は攻撃のポジショニングによって決まるため、攻撃のポジショニングで防御の長所や短所を見つけ（作り）出し、防御の短所を突くポジショニングを指導する。</p> <p>(4) 防御を破る攻撃の指導（学習）</p> <p>防御の学習を終えた子どもは防御の特徴を知っているため、攻撃を教えやすい。またパスワークプレイ、フェイントプレイ、ブロックプレイに関しても理解しやすい。</p> <p>(5) 戦術の仕方の指導（学習）</p> <p>どのような優れた攻撃（作戦・戦術）でも、それに対応した防御（作戦・戦術）を破ることは難しく、防御がどのような作戦（戦術）で対応しようとしているのかを分析し、防御の短所を突くことが重要となる。これができないと、意図的な攻撃をどれだけ習熟してもゲームではほとんど機能しない。防御方法の分析と攻撃の基本戦術の検討なしには作戦を立てることはできない。</p> <p>(6) コートバランスの指導（学習）</p> <p>ほとんどのボールゲームは三層のコートバランスをとっている。この三層のコートバランスが指導（学習）されて、ゲームが成立する。</p> |
|--|

この6点を指導内容の中に取り入れることで上述した課題を解決できるのではないかと考えた。

そこで本研究では、バレーボールを教材とした実験授業を設定し、以下の仮説の検討を行う。

#### 【仮説】

- |  |
|--|
| <p>①攻撃の典型、防御の典型を学習させることによって、具体的な作戦を考えることができなかった学習者が、根拠のある具体的な作戦を考えることができるようになる。</p> <p>②典型の学習をゲームを通して学習し、それに対応することで質の高いゲームを行うことができる。</p> |
|--|

さらにこれらの検討をもとに、戦術学習の指導内容についての検討を行う。

## Ⅱ. 研究の方法

### 1. 実験授業について

今回はバレーボールを教材とした実験授業を設定し、先述した仮説を検討し、授業成果から目的を明らかにす

る。

## 1) 授業概要

期日：2006年5月10日～同年7月21日

場所：熊本県H中学校体育館

対象：同学校2年生 男女58名

時間：50分×20時間

指導者：同学校S教諭

教材：バレーボール（ホールディングバレーボール）

単元：作戦づくりと戦術の分析についての学習

## 2) 教材の選択理由

バレーボールは攻撃と防御が分離しており、攻撃は3回のボール接触によって行われる。その3回の接触の際には相手防御者からのボールの妨害、ボール操作の妨害がない。したがって、自分たちの考えた攻撃の作戦を実行しやすいという利点がある。戦術学習で作戦を学習させる場合には、いかに自分たちの考えた作戦が有効であるか、また作戦が失敗した際にどこが悪かったのかということを振り返るとき、相手がどのように動いてくるかを想定して考えることは非常に困難なことである。この点から考えれば、上記した利点は戦術学習に非常に有効であると考え、バレーボールを教材とした。

しかしながら、単にバレーボールをそのまま教材として扱った場合、サーブレシーブができなかったり、サーブが相手コートに入ることなくゲームが進んだり個人技術（個人戦術）の未熟さゆえに、バレーボール特有の技術の困難さゆえに、自分たちの考えた作戦を有効に活用することができない。バレーボールを教材とした実践報告でも、ゲームを学習者に行わせようとしても、上述したような問題により、なかなかバレーボールのゲームにならないという課題があげられている。

そこで今回は、先行実践として佐藤<sup>6)</sup>が報告している、バレーボールを教材化した「ホールディングバレーボール」を教材とした。この教材の内容については表2に示す通りである。

表2 ホールディングバレーによる攻撃方法と授業ルール

<p><b>【攻撃方法】</b></p> <p>攻撃側はセッター以外の5人が、スパイクを打ちたい場所と球種をセッターに伝えることにより攻撃する。場所はネットに0～6の番号を貼り、どの位置に動くかという目安にする。球種はネットに平行なトス（以下、クイック系）と山なりのトス（以下、オープン系）をクイック系をA、オープン系をBとする。セッターに伝える際、例えば「1」の位置でクイック系のスパイクを打ちたい場合は「1A」とセッターに伝える。同様に3の位置でオープン系のスパイクを打ちたい場合は「3B」と伝える。また、バックアタックに関しては、アルファベットの後にダッシュ（!）をつけることによってセッターに伝える。</p>
<p><b>【授業ルールの設定】</b></p> <p>【ボール操作】：第1レシーブはホールディングパスで行う。ホールディングパスはオーバーハンドパスまたはアンダーハンドパスのフォームで、少し長めにボールをホールディングすることによって行う。</p>
<p>【ネット高】：クラスの全員がスパイクを打てるように、クラスで一番身長が低い生徒がジャンプしてネット上に前腕の真ん中が出るくらいに設定。</p>
<p>【サーブ】：右後衛の人が行い、届くところから投げ入れてもよい。サーブは必ずネット上2m以上を通過すること。</p>
<p>【ローテーション】：両チームのサーバーがお互い2回ずつサービスした後、両チーム同方向（ネット対称）にローテーションをする。ネットを境に相手コートには自分と同程度の能力（特に身長）の者が正対する。</p>

### 3) 授業計画

本授業は2つの段階を設定した。第1段階は3対3でのゲームを通して、攻撃の典型、防御の典型について学習していく段階である。第2段階は3対3での典型の学習を発展させながら、ゲームでの作戦づくりを行い、それをゲームで活かしながらゲームプランをつくっていくという段階である。表3は本授業における授業内容である。

#### 【授業の内容】

表3 授業内容

1次	○通常ルールによるバレーボールのゲーム ※ビデオ撮影 ○ボールを投げてスパイクを打つ練習
2次	○事前ゲーム ※ビデオ撮影 攻撃：セッターに場所と球種を各々が伝えて攻撃する。 防御：とくに設定しない。
<第1段階> (6時間)	
3次	○3対3による攻撃、防御の典型の学習 作戦づくり① ○コート上の3人の配置による防御の学習 (防御の典型の学習) ○防御の短所を突く攻撃の学習 (攻撃の典型の学習) [作戦づくりにおける視点] 攻撃：4つのパターンをそれぞれどのように崩すか 防御：4つの防御のどのパターンを使うか
<第2段階> (9時間)	
4次	○6対6による攻撃、防御の典型を応用した学習 ○コート上の6人の配置による防御の学習 (安定した防御の学習) ○防御を崩すための攻め方の学習 (コンビネーションによる攻撃の学習)
5次	○作戦づくり② [作戦づくりにおける視点] 攻撃：安定した防御をいかに崩すか (クイック、時間差、スパイクの打ち分け) 防御：防御の配置をどうするか (ブロック枚数、カバーの配置)
6次	○5次で考えた作戦を使ったゲーム 考えた作戦がどの程度有効であったかを記録する
7次	○ゲームプラン (戦略) の作成 6次での記録をもとに、どの攻撃を主に使うかゲームプランを立てる
8次	事後ゲーム ※ビデオ撮影 7次での作戦とプランをもってゲームに臨む

## 2. 分析の観点

今回の実践を通して以下の項目から学習前後のゲーム (以下、事前ゲーム、事後ゲーム) を分析し、その変化をみることによって、戦術学習の指導内容を考えるきっかけとする。

### 1) 事前ゲーム・事後ゲームの分析

事前ゲーム、事後ゲームの分析を行うにあたり、本研究では分析の対象をサーブレシーブからの攻撃と防御、ラリー中の攻撃と防御に分けて分析を行った。

#### (1) 攻撃場所と球種の回数について

攻撃の場所については、アタッカーがスパイクを打った場所とした。球種は高さによる規定は行わず、論者がクイック系かオープン系かを判断した。攻撃場所とその場所での球種の回数を数えた。

## (2) 球種別のスパイクの結果について

スパイクの結果について「3. ゲームの記録について」で示した記録項目を用いてゲームの記録をとり、球種別にスパイクの結果を分類した。

## (3) 攻撃の際の前衛の参加人数の変化

攻撃の際に前衛3人のうち何人が攻撃に参加しているのかを記録表をもとに分析した。

## (4) 前衛の参加人数別にみた攻撃の動き方について

学習を通して、学習者がどの程度有効な攻撃を考え、それを実行できているかを分析するためには、ゲーム中に出現した学習者の動きについて細かく分析する必要があると考える。そこで、バレーボールにおける有効な攻撃とはどのような攻撃か、前衛3人が要求する球種の組み合わせと、その組み合わせによる有効な攻撃位置はどこかについて検討し、以下の基準をつくった。この基準にそって学習者がどの程度有効な動きを行うことができたかについて分析を行った。

表4 球種と攻撃場所とを組み合わせた有効な攻撃について

AAA の場合・・・どこに走りこんでも有効となる
<b>BBB の場合</b> ○レフトへの長いオープン（3 の位置） → ライト（4, 5, 6 の位置）および0 のうちの2箇所の位置 ○ライトへの長いオープン（6 の位置） → レフト（1, 2, 3 の位置）および0 のうちの2箇所の位置
AAB または ABB の場合・・・必然的に時間差が生じるため、どこに走りこんでも有効となる

この基準を用いて、生徒が書いた作戦図、またゲーム中での生徒の動きを分析し、生徒が有効な攻撃を考えることができているか、また実際に有効な攻撃を行うことができているかを検証する。

## (5) ブロック枚数の変化について

攻撃に際してのブロックの枚数を、アタッカーがアタックモーションにはいったときに何人つけていたかを数えた。枚数はブロックがつけていないときを0, 1人つけていたときから3人つけていたときまでをそれぞれ1枚, 2枚, 3枚とし、1ゲームでのそれぞれのブロック枚数の出現回数をまとめた。

## (6) 相手攻撃時のレシーブフォーメーションについて

相手の攻撃（スパイク）時のレシーブフォーメーションについて、安定したレシーブフォーメーションをとることができているかについての分析を行った。

## 2) 作戦図の分析

作戦図の分析については表4の攻撃の有効性と照らし合わせ、学習者が有効な攻撃の作戦図を描くことができていたかについて分析を行った。

## 3) 集計方法

集計に関しては、単純集計による比較検討を行った。

## Ⅲ. 結果および考察

## 1. 実験授業の成果について

## 1) 事前ゲーム、事後ゲームの分析から

## (1) 攻撃の割合、攻撃場所と球種の変化

表5はサーブレシーブからの攻撃において、表6はラリー中の攻撃において、事前ゲームと事後ゲームで大まかにどのような攻撃が行われていたかということを示している。

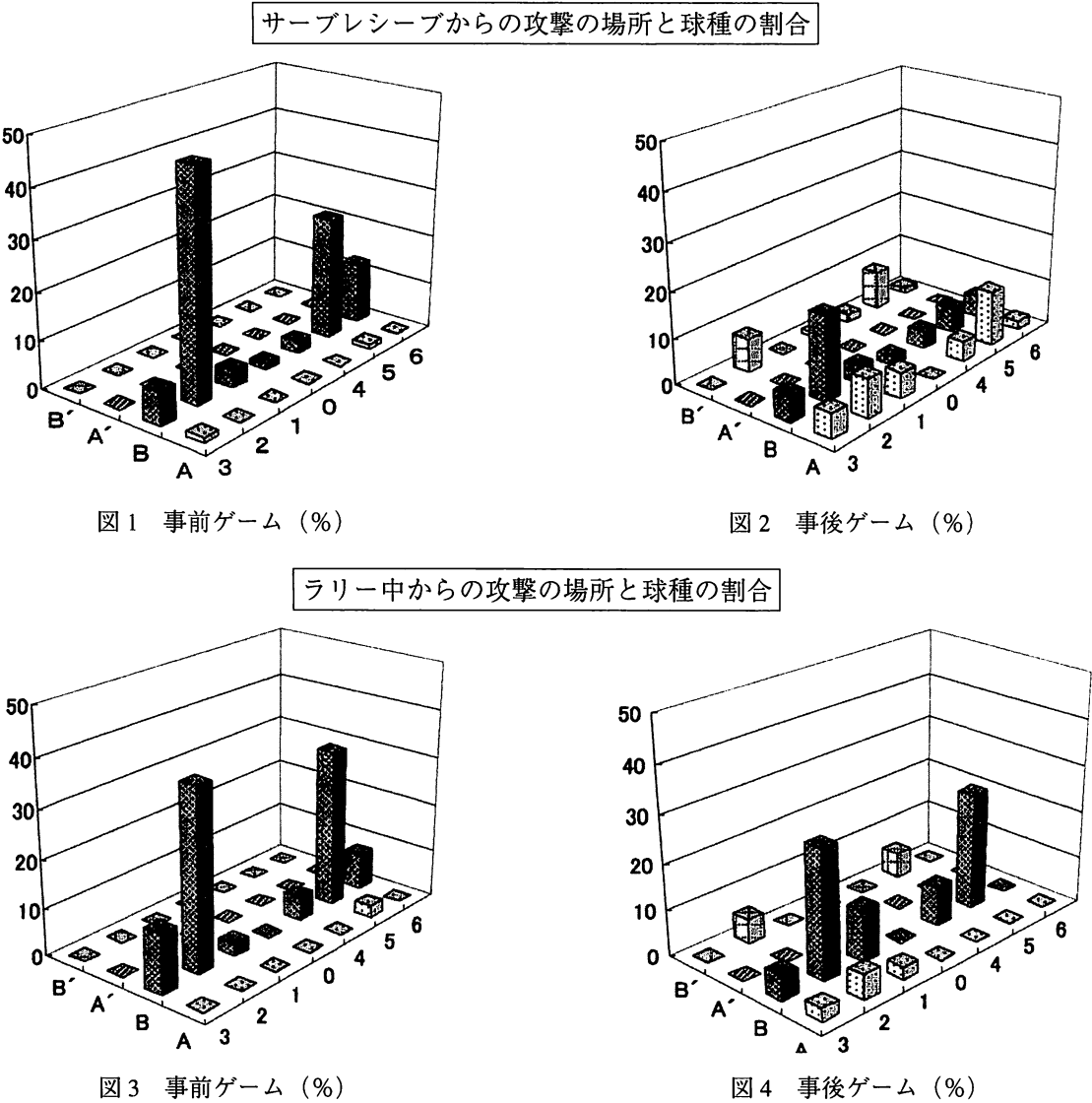
表 5 攻撃の割合，攻撃場所，球種の比較

		事前ゲーム	事後ゲーム
攻撃の割合 (%)		62.90	56.25
攻撃場所		7 箇所	10 箇所
球種 (%)	クイック系	2.50	12.12
	オープン系	97.50	87.87

表 6 攻撃の割合，攻撃場所，球種の比較

		事前ゲーム	事後ゲーム
攻撃の割合 (%)		68.75	85.15
攻撃場所		9 箇所	18 箇所
球種 (%)	クイック系	2.28	37.60
	オープン系	97.73	62.37

図1，図2はサーブレシーブからの攻撃において，図3，図4はラリー中の攻撃において，それぞれのゲームで出現した攻撃の場所と球種について示したものである。



サーブレシーブからの攻撃において事前ゲームと事後ゲームの決定的な違いは，事前ゲームではチームとしての作戦がなく，事後ゲームではチームとしての作戦があるというところにある。またその作戦はセッター以外の5人がスパイクを打つ可能性がありつつも，誰がスパイクを打つかということを決めているところにある。この事後ゲームにおける作戦は，相手の防御をいかに崩すかということを目標に考えられている。攻撃場所が増加し，かつオープン系が減少しクイック系が増加したことは，学習者が場所と球種をうまく使い分けて防御を崩そうとしていたといえる。またそのような作戦を考えたということから，防御に対する攻撃という戦術的な認識が深まっていたといえる。

(2) 攻撃における前衛の参加人数と攻撃の有効な動き

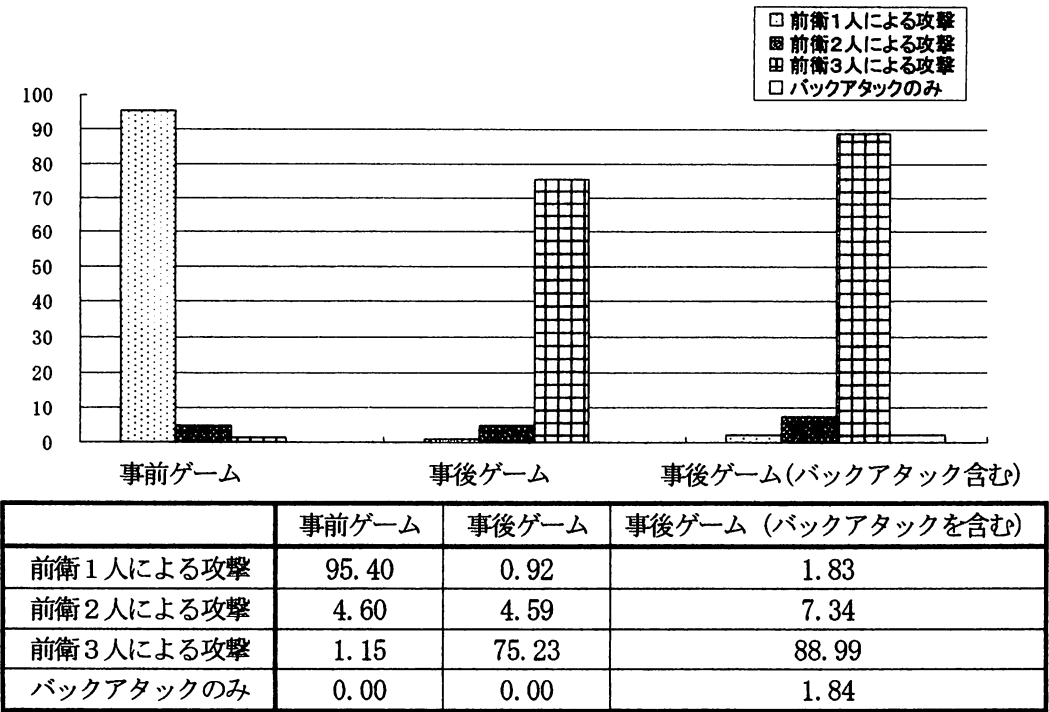


図 5 サーブレシーブからの前衛の攻撃人数の割合

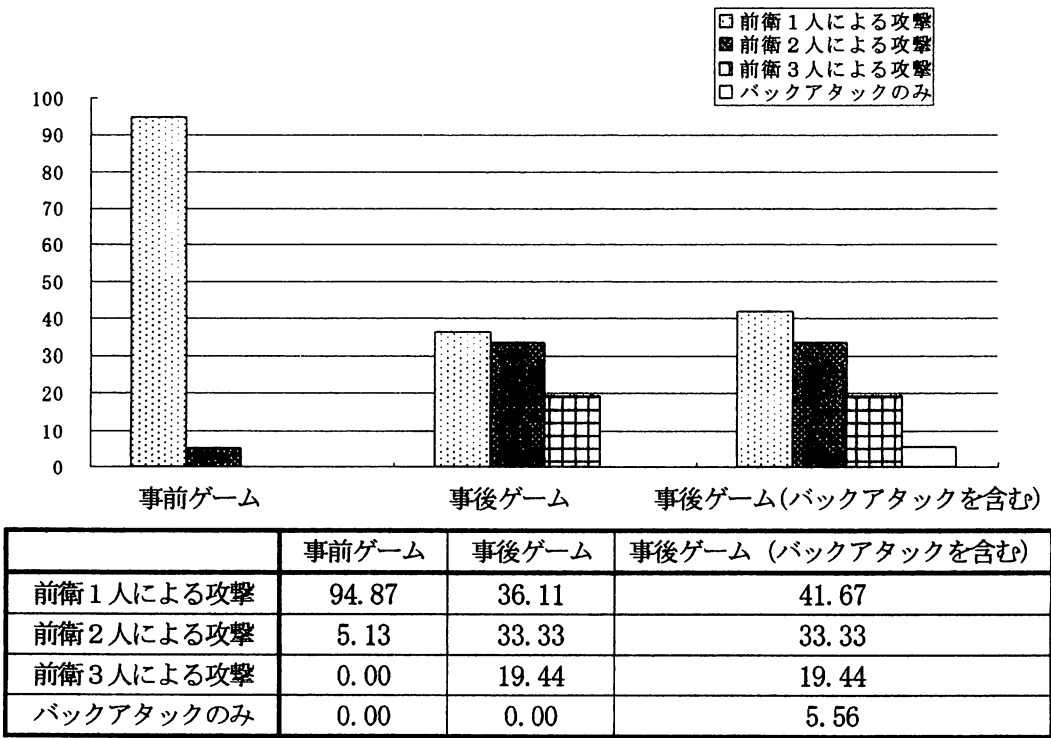


図 6 ラリー中からの前衛の攻撃人数の割合

図 5 はサーブレシーブからの攻撃，図 6 はラリー中の攻撃において前衛 3 人の動きに注目し，1 回の攻撃に対し何人の前衛が攻撃に参加していたか（ネット際にうごいたか）をグラフ化したものである。

このグラフから，サーブレシーブからの攻撃においては事前ゲームでは攻撃に関わる前衛の人数は 1 人の場合が多く，事後ゲームにおいては前衛の人数は 3 人の場合が多かったことがわかる。またラリー中の攻撃において

は事前ゲームでは1人の場合が多く、事後ゲームでは2人以上の場合が多かったことがわかる。このことから、事前ゲームにおいては前衛1人による単体の攻撃が主な攻撃が行われ、事後ゲームにおいては2～3人の連係による攻撃が行われていたといえる。さらに事後ゲームにおいてはバックアタックが出現していることから、より複雑な攻撃を行っていたといえ、攻撃の人数を増やし複雑にすることで防御を崩そうとしていたといえる。

これに加えて、事後ゲームのサーブレシーブからの攻撃において、前衛3人の動きがどの程度有効な動きであったかを分析したところ、スパイクにつながった全攻撃回数109回のうちの71.55%が有効な攻撃として出現した。

このことから、授業を通して学習者はいかに防御を崩すかということをチーム全体の動きによって行おうとしていることがわかる。さらに学習者が行った攻撃は全攻撃回数の約7割が有効な攻撃であったということから、攻撃と防御の関係について十分に理解していたということがいえる。

(3) 防御に関して

攻撃時のブロックについた人数の割合と、安定したレシーブフォーメーションがどの程度できているかについて分析を行った結果、事前ゲーム、事後ゲームにおいてあまり変化をみることができなかった。しかしながら、授業の展開として、防御の学習を行ったあとで攻撃の学習を行っており、いかに防御を崩すような攻撃を考えることができるかということが授業の最終目標であるため、事後ゲームにおける防御の伸びが見られなかったのは、攻撃の質がそれだけ高まっていたといえることができる。

2) 作戦図の分析から

作戦図の分析は、学習者がどの程度有効な作戦を考えることができているかを分析するために、表4の基準と照らし合わせて分析を行った。

[事前ゲーム]

事前ゲーム前の学習者が描いた作戦図の全体的な傾向として、ボールの軌跡や、誰がどの位置に動くのか、どこからスパイクを打つのかということを表現できていない作戦図がほとんどであった。スパイクを打つ場所について記述してあるものは24枚ある作戦図のうちの10枚であった。作戦図の内容としては前衛3人の動きについて記述してあるものはなく、前衛2人の動きについて記述してあるものが1枚、前衛1人の動きについて記述してあるものが9枚であった。

[事後ゲーム]

事後ゲーム前の学習者が描いた作戦図の全体的な傾向として、アタッカーがボールを要求する位置、セッターがボールを上げる位置、前衛のネット際への走り方が細かく説明されていた。さらにすべての作戦図において前衛3人の動きについて記述していた。作戦図の枚数は71枚であり、分類したところ55種類に分類された。さらに、上記の基準に照らし合わせて分析したところ、55種類のうち53種類が有効な攻撃として分類された。

球種の割合をグラフに表したものが右の図である。

このことから、この授業を通して学習者は、防御を崩すための作戦を、攻撃と防御の関係を踏まえた上で描くことができたといえる。

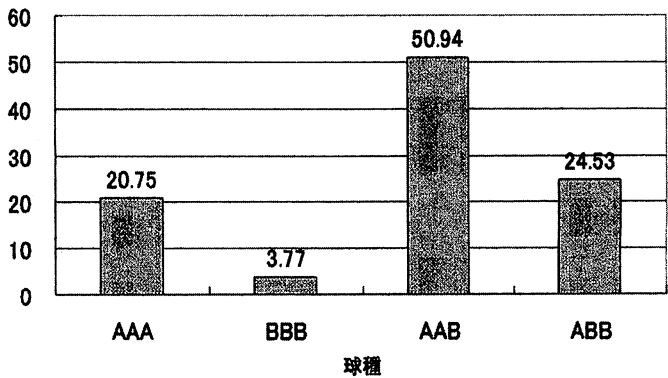


図7 前衛3人による球種の割合（事後ゲーム）

2. バレーボールを教材とした戦術学習の現状と課題

ボール運動、球技領域においてはさまざまなスポーツ種目を教材として実践が行われている。本研究でも扱ったようにバレーボールを教材とした実践も数多く報告されている<sup>7)8)9)10)11)12)13)14)15)16)</sup>。それらをまとめると以下のような共通点が挙げられる。



- ①全ての指導内容がゲームを中心とした指導内容であること。
- ②ゲームは、オーバーハンドパスやトス、レシーブなど個人技術を楽しみながら取得できるようなゲームを設定していること（「課題ゲーム」、「ドリルゲーム」など）。
- ③三段攻撃を実現させやすいように、独自の授業ルールを設定していること。
- ④まずパスによるラリーのゲームを学習させ、その後にレシーブ、パス、トス、スパイクの三段攻撃を用いたゲームを学習させていること。
- ⑤作戦に関しては、学習者にゲームの状況に応じた有効な攻撃を考えさせることによって指導している。

また近年戦術学習において、グリフィンらの提唱する戦術アプローチが注目されている<sup>17)18)19)20)</sup>。この戦術アプローチは、ゲームを中心として行われるが、そのゲームは無目的に行われるのではなく、学習者の戦術的気づきを促すような発問と応答により、ゲームを行うには何が必要なのかを理解させた上でゲームが行われる。またゲームではボール操作の技術とボールをもたない動きを練習し、その成果を理解することで、技術と戦術を関連付けさせるような指導が行われる。

バレーボールを教材とした実践やグリフィンらの提唱する戦術アプローチでの指導内容は、攻撃の戦術についてのみの指導内容であったり、防御の指導はなされているものの、それが攻撃と切り離された指導内容になっているという現状である。さらに学習者に作戦を考えさせる際には、その作戦が有効なのかという視点が欠落している現状である。

ボールゲームにおいては攻撃と防御は対応関係にあり、決して切り離されて教えられるものではない。また作戦を考えさせる際には防御に対する攻撃という視点が必要であり、それが欠落していると根拠のある作戦を考え出したとはいえない。したがって先述した指導内容の現状では不十分である。

### 3. 戦術学習の指導内容について

則元・平田<sup>21)</sup>は戦術学習における攻撃と防御に関して、「攻撃とは防御を崩して得点をあげることであり、どのように崩すかが攻撃の戦術なのである」と述べ、攻撃を学習させる際には防御の陣形や防御者の位置について、あらかじめ学習されているか、もしくは攻撃の学習の際には必ず防御が想定されていなければならないと主張している。さらに攻撃と防御の指導に関しては、「きちんとできていない防御（すでに崩されている防御）に対してシュートが成功したとしても得点の瞬間の喜びはあっても、質の高い攻撃からの得点には発展しない」と述べ、「教師は防御方法とその教え方を知っておく必要があり、またいかに楽しく教えるかによって子どものボール運動の個人的・集団的能力が高まっていくのである」とし、防御の戦術を学習させた上での攻撃の戦術の学習を行うことで、ゲーム中の攻撃の質を発展させることができるとし、防御を学習させた後に攻撃を学習させることの必要性を述べている。また平田<sup>22)</sup>は「これまでは、攻めることの魅力、とりわけシュート成功などの得点場面こそボールゲームのおもしろさがあるとも言われてきたが、攻めることの有意性がわかり、面白さを味わうには防御の学習が不可欠である」と述べている。さらに「よりよい攻撃の学習のための防御ということもあるが、むしろ防御にも基本戦術がありボールゲーム独自の面白さを含んでおり、学ばせる価値がある」とも述べている。つまり、攻撃の楽しさを学習させるには、防御の学習が不可欠であり、防御と攻撃がセットになって学習されなければ、攻撃を学習させても、その攻撃がなぜ有効なのかということを学習させることができない。このことは作戦づくりを行わせるときにも必要な要素である。考えた作戦がどのような防御に有効なのか、どのような場面で有効なのかということを含んでいなければ、その作戦は根拠のある作戦とはいえず、その場限りの作戦になってしまう。

先述したように、今回の実験授業の成果として攻撃場所と球種（攻撃のバリエーション）の増加が見られた。相手の防御がどのような防御をしてくるかによって、自チームの攻撃方法を考える、または相手の防御をどのようにしたら崩せるか、このことを考えた結果として、攻撃場所と球種の増加がみられたと考える。防御の典型的学習では4つの防御のパターンを提示し、それぞれには長所と短所があり、その短所を攻撃することによって防御を崩すことができるということを学習させている。この学習が6対6でのゲームにうまく活かした結果として、攻撃のバリエーションの増加につながったといえる。また典型的学習においては防御の学習を先に行い、その防御をいかに崩すかということ攻撃の学習として設定した。つまり、攻撃と防御を対応した関係として学習させることを目的とした。この攻撃と防御の対応関係について学習したことによって、学習者はその攻撃がなぜ有効なのか、どのようなときに有効なのかということを理解することができていたといえる。このことは、学習者が事

後ゲームにおいて有効な動きを見せていたことや、学習者が描いた作戦図から読み取ることができる。

以上のことから、攻撃の典型と防御の典型を学習させることは、より質の高い攻撃を生み出すという点からみて、ボール運動、球技の指導内容として必要であるといえる。また、攻撃と防御の典型の学習においては、攻撃の戦術と防御が対応した関係で学習させる必要性があるといえる。

#### IV 結 論

##### 1. 実験授業の成果について

対応した攻撃の典型と防御の典型の学習を、防御から学習させるということを授業に取り入れることで次の成果が得られた。

- 1) 防御を先に教えることで、どの防御に対してはどのような攻撃をするかという防御に対する有効な作戦をつくることができた。
  - 2) 防御を崩すための攻撃を、攻撃の場所と球種の組み合わせによって行うことができた。
  - 3) 時間差攻撃や移動攻撃など、ボールのないところでのスパイカー以外の有効な動きがみられるようになった。
  - 4) 防御の学習を先に行い、その防御をいかに崩すかという攻撃の学習を行ったことで有効な攻撃、防御に関する学習はできたが、事後ゲームでは結果として有効な防御を行うことはできなかった。
2. バレーボールを教材とした戦術学習の指導内容は、攻撃と防御が切り離されて指導されているか、もしくは攻撃のみを学習させて作戦を考えさせるような指導が行われていた。
3. 戦術学習の指導内容について
- 1) 攻撃の典型、防御の典型の学習に関しては、将来的に攻撃と防御が発展するように簡易化したゲームを中心に行うことで、攻撃（防御）に対応した防御（攻撃）という攻撃と防御の原理・原則を理解させることができる。
  - 2) 防御を先に学習させることではじめて、何のための攻撃なのかを学習させることができる。したがって戦術学習においては、攻撃と防御の対応関係について指導する必要がある。

#### 引 用 文 献

- 1) 岡出美則（1998）「素材主義の克服に向けた諸提案」『体育科教育』8月号 p.60
- 2) 中川昭（1994）「ボール運動の指導と運動理論」『体育科教育』12月号 p.75
- 3) 吉田文久（1997）「球技の学習内容」, 高橋健夫ほか編『体育科教育学の探求』p176
- 4) 長谷川裕（1991）「スポーツマンの自立とスポーツ戦略・戦術論」, 学校体育研究同志会編『運動文化研究 vol.9』p.35
- 5) 則元志郎, 林健司（2004）「ボール運動における戦術（作戦）を教える授業の成立」『たのしい体育・スポーツ』9月号 pp.30-33
- 6) 佐藤不二夫（2001）「『競争のたのしさを体感する』バレーボール — コンビバレーを中心として」『体育科教育』9月号 p.34
- 7) 高橋健夫（1986）「バレーボールの授業研究 その1 二つの指導法とその成果」『体育科教育』4月号 pp.72-79
- 8) 西山正弘（1999）「作戦・戦術を生かす」楽しさを、みんなに — バレーボールのミニ化・ソフト化を図る — (中学1年生)『体育科教育』4月号 pp.38-40
- 9) 佐久体育同好会研究部（1999）「佐久体育同好会でのバレーボールの戦術学習と教材作り (1)」『体育科教育』9月号 pp.60-63
- 10) 佐久体育同好会研究部（1999）「佐久体育同好会でのバレーボールの戦術学習と教材作り (2)」『体育科教育』10月号 pp.60-63
- 11) 佐久体育同好会研究部（1999）「佐久体育同好会でのバレーボールの戦術学習と教材作り (3)」『体育科教育』11月号 pp.52-57
- 12) 伊藤達也, 矢口奈穂子, 澤田浩（2003）「子どもたちが創るバレーボール — 「ザ・アタック」の実践 —」『体育科教育』2月号 pp.34-38
- 13) 塚本博則（2005）「ボール運動の単元初めの指導とは — 第5学年ソフトバレーボールの学習指導を通して —」『体育科教育』4月号 pp.26-29

- 14) 田中則子, 谷垣比路美, 高谷昌 (2004) 「ラリーと三段攻撃を楽しむファウストボールの授業実践」『体育科教育』1月号 pp.52-55
- 15) 高橋健夫, 細越淳二 (2006) 「日本で一番受けたい体育の授業 ワンキャッチバレーボールでゲームの神髄を味わおう」『体育科教育』3月号 p.72
- 16) リンダ・L・グリフィン他著, 高橋健夫, 岡出美則監訳 (1999) 『ボール運動の指導プログラム ― 楽しい戦術学習の進め方 ―』p.1
- 17) 岡出美則 (1999) 「グリフィンらの提唱する戦術アプローチ」『体育科教育』5月号 pp.50-52
- 18) 岡出美則, 小川正一他 (1999) 「グリフィンらの戦術学習モデルの検討」『学校体育』4月号 pp.56-61
- 19) 小川正一 (2000) 「グリフィンらの戦術学習モデルの検証② ―戦術学習について―」『体育科教育』2月号 pp.64-66
- 20) 則元志郎, 平田信也 (2004) 「ボール運動で共通戦術を教える授業」『たのしい体育・スポーツ』7月号 p.40
- 21) 平田信也 (2005) 「ボールゲーム共通の学習内容が見えてきた!」『たのしい体育・スポーツ』3月号 p.7