キャッチバレーボール、ボンバーゲームで締めくくり

令和2年度

日田市立高瀬小学校 岩﨑 敬

くキャッチバレーボール:3~6年生>

今年度のラストはキャッチバレーボール (ネット型) で締めくくることにしました。一番の理由は卒業していく6年生のことを考えたからです。中学校ではバレーボールの競技素材をそのまま教材として使われることも少なくありません。卒業していく6年生は、ダンボールテニスという攻防一体型のネット型ゲームを履修しました。しかし、判断対象が増える攻防連携型のネット型ゲームはまだ履修していませんでした。

(右図:2014 日田ワークショップ 清水 将)

また一般のバレーボールにはおおままかに分類するとサーブ、レシーブ、トス、スパイク、ブロックの五つの技能が身に

付いていなければ、なかなかゲームはままなりません。授業者側が何も工夫しなければ、体育の授業を6~8時間掛けてもバレーボールの特性に触れることなく、「バレーボールって面白くなかったね」「サーブだけで勝敗が決まってしまったね」で終わってしまいます。

そこで今回は、バレーボールの醍醐味であるネット際の攻防を誇張し、レシーブをキャッチ&パス、トスをキャッチ&手投げに変えてゲームを行いました。私自身中学校勤務時代に約20年間バレー部の顧問を勤めてきました。レシーブとトスは一番大事と言えるぐらい重要な技術ということは承知しているつもりです。短時間の体育授業の中で、あれもこれも求めてしまえば授業の中心になる子どもたちは何一つ楽しめないのではないかと

Representation 発達適合的再現 Representation Representation and Exaggeration

判断したため、レシーブとトスを既存の獲得している技術に置き換えました。

(上図:1986 ソープらによるゲーム修正の論理)

レーシーブ キャッチ&パス ト ス キャッチ&手投げ スパイクを誇張







ボールは落下スピードと掴みやす
さを考慮したレジボール







ホームセンターに行き、バドミントンの支柱に取り付ける補助支柱を作りました。バドミントンネットはネットで安いものを買い、梱包用ロープを加えて調整し、授業用のネットにしました。



試合间の時间を使い、自分たちでボワイトボードを引っ張り出したり、言葉で共通理解しあったり、壁をネットに見立てて作戦の確認したりする6年生。こちらの想像以上に思考力や表現力を付けています。









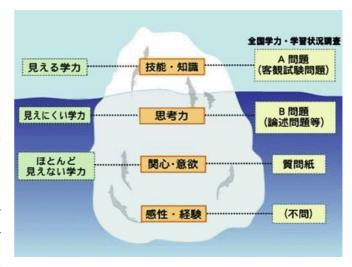




単元を終えての感想ですが、既存のレシーブやトスに 拘らなくて正解だったのかなと思えるぐらい、各コート は盛り上がってくれました。特に学年が上がるにつれて 大盛況でした。

しかし反省するところもあります。真っ先に思い出し たのは右の図の梶田叡一の「学力の氷山モデル」です。岩

崎は「みんなで楽しむ授業」を目指していますが、今回は知識の伝え方が弱かったのか、技能の高い子ばかりでプレーするチームが出てきてしまいました。教え込みすぎは好きではありませんが、子どもの思考力を高めるた



めに「全員バレー」の具体例を知識としてしっかり伝えられていたら、自由な発想の中にももっと笑顔溢れる授業になっていたのではないかと反省しています。卒業していく6年生には、このあたりの課題を中学校の先生に引き継ぎ、さらに運動やスポーツに親しめる人間に成長していってほしいと願います。

<ボンバーゲーム: 1, 2年生>





ボンバーの中に入れる緩衝材はフリマサイトで安く購入 40×30cm のビニール袋の中に入れ、輪ゴムで止める

※詳しくは「ボンバーゲーム」で検索してください 熊本の西村正之先生が紹介しています











レシーブの動作に似ていませんか?

2対2のゲームでは得点者がコートから出るルール (仲間によくアドバイスしていました)

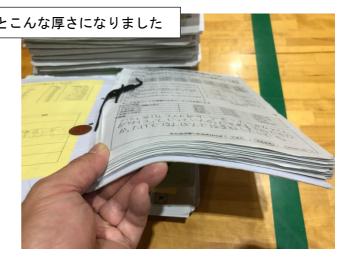












岩水奇先生、体育の授業を好きになれたのは先生のよかけできた。

最後に一年間の振り返りを書いてくれたある6年生の二文。とても勇気と元気が湧いてきます。岩崎の周りに 多くのフォローしてくれた方々がいたからこそいただけた感想だと思っています。

これからも周囲の方々に感謝しつつ、一人でも体育好きの子が増えるよう頑張っていきたいです。