

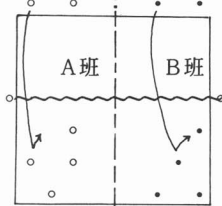
① パス（オーバーハンド、アンダーハンド）
一人パス，対人パス， (図3)

三角パスなどにおける
接触数の合計で他のチ
ームと競う。



② サープレシーブ・ゲーム (図4)

図4の要領でサーブ
レシーブができれば1
点，セッターがトスを
上げたら2点とし，ひ
と回りローテーション
した時点での得点を競う。



③ 三段攻撃戦
②の要領で，サーブレシーブやチャンスボ
ールから三段攻撃ができれば1点，決まったら
2点というように場面を限定して得点を決
め，他のチームと競う。

4. 評価

評価は，生徒が学習を進めた結果，その内容を
どれだけ身につけたかについて，ねらいに則して
明らかにすることである。

宇土氏（筑波大教授）は，中学校指導書・保健
体育編（文部省）における集团的スポーツのねら
いを踏まえて，技能や態度の評価の視点を次のよ
うにおさえている。

- ① 集団技能や作戦をゲームの中で，どう生かせるようになったか。
- ② チームの活動における個人の動きや貢献度はどうか。
- ③ ゲームや練習をめぐる態度や行動の仕方
 - 集团的スポーツの楽しさや喜びを味わうために，どう協力し，練習を工夫したか。
 - ゲームにおけるフェアな態度，審判や相手チーム，仲間に対するマナーはどうか。
 - 学習活動全般にわたっての一般的な態度や行動の仕方，健康・安全に関する態度はどうか。

この視点で実際に評価する場合，次のような学習カードなどを用いることが効果的であろう。

学習カードを使った例 (図5)

バレーボール 学習計画表 チーム名 「ファイターズ」

	月 日 ()	月	
作 戦	攻 撃	防 御	
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ サープレシーブから フット攻撃 (山田と野村の対戦) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ フォイメーション 鉄木は相手 のトスを上げ た所に必ず 行く 	
練 習 内 容	<ul style="list-style-type: none"> ◦ フォイメーション 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ フォイメーション 鉄木はアタック に動く 	
	審 判	① 栗山・山田	② 谷口・井上
教師の意見	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 攻撃では山田，上野以外の人がど う動くかわからず合点はない。(○) 		
ゲームの反省	<ul style="list-style-type: none"> ◦ きょほりれどチームと対戦していくが， フット攻撃が成功しない。 しつこくサーブレシーブが弱いため 練習したい。 ◦ かんぱで勝つ分まできついで大変 よかったです。 		
個 人 の 反 省	頁 献 度	態 度	
	鉄木	A B C	A B C
	上野	A B C	A B C
	栗山	A B C	A B C
	谷口	A B C	A B C
	山田	A B C	A B C
	井上	A B C	A B C

生徒は授業の前日までに
作戦と練習計画を立てて
教師に提出する。

作戦や練習内容について
評価し，手立てを示して
やって生徒に返す。

チームとしてのまとめ
や作戦について反省させ
る。

欄外に示した基準によっ
て自己評価する。

評価基準の例

真 誠 度

- A チームのた
めの発言や動
きか建設的
である
- B チームの動
きに協力的
である
- C チームの動
きに消極的
である

常に，集団と個人を関連づけた上記のような学
習カードを使用させることによって，集团的スポ
ーツのねらいに則した評価が可能になり，引いて
はすべての生徒に，運動の特性に触れる楽しさを
味わわせることができるようになるのである。

5. おわりに

バレーボールを例に，集团的スポーツの指導の
在り方について述べてみたが，生涯にわたって運
動に親しむような生徒の育成が学校体育に期待さ
れているとすれば，教師は，運動の特性を正しく
とらえ，すべての生徒が運動の楽しさを味わうこ
とができるよう，発想を豊かにして，教材や指導
法を工夫していく必要がある。

<参考文献>

- 中学校指導書 保健体育編 文部省
- 体育学習評価ハンドブック 大修館書店
- 昭和58年度学校体育経営講座講義記録(佐藤体育官)