

2. 仮説

(1) 仮説のための理論

生徒の発達段階に応じた授業のゲーム化の工夫と、基本的技能の重要性を理解させ繰り返し学習していけば生徒ができる喜びを味わい、基本的技能にも意欲的に取り組み一人一人の技能も高まるであろうと考え次の仮説を設定した。

(2) 仮説

バレーボールの指導において、ルール・用具を工夫した段階的なゲームの場を設定すれば、できる喜びから意欲的に学習を展開し、基本的技能が高まるであろう。

3. 計画

(1) 方法 一群法

(2) 対象 2年男子 120名

4. 概要と考察

(1) 研究の経過

① 検証授業計画

ルール・用具を工夫したゲーム

	ゲーム・コート工夫	ルールの工夫
1	3対3でのワンバウンドパスゲーム	パスは両手でも片手でもよい。 得点は失点制で競う。
2	1対1のパスゲーム(ミニコート)	テニスのように相手を動かす。 得点は失点制で競う。
3	3対3のパスゲーム(ミニコート) サーブコントロールゲーム	アンダーハンドサーブをつかうオーバーパス・アンダーパスを使い必ず3回で返球させる。 サーブレシーブミスは失点としない。
4	6対6のパスゲーム	オーバーパス・アンダーパスを使い必ず3回で返球させる。
5	固定セッター(セッターはローテーションなし)を置いたゲーム	オーバータイムのルールをなくす。

6	8対8のパスゲーム サーブコントロールゲーム	サーブの威力をコントロール サーブレシーブミスは失点としない。
7	的当てサーブスパイク競争	スキルテストの班対抗戦
8	3対3の3段攻撃ゲーム バドミントンコートを使用	3段攻撃以外は認めない 3人が必ずボールにさわ る。
9	スパイク2ポイントゲーム	スパイクが決まったら2点
10	正式なルールによるゲーム(6人制バレーボール)	ネットは2m15cmとする

② 指導過程 11/14

学習内容	学 習 活 動	時間	指導上の留意点 ○ 評価
1 準備運動			
2 集合・整理・整列・あいさつ	本時の学習内容ゲームの内容ルールを確認する		
3 本時の内容確認	ルールの確認とゲームの準備、審判の確認をする。	8	
4 リーダー会議			
5 スパイク2ポイント制のゲーム	ルール 6人制のルールで実施する得点は9人制としスパイクが決定した場合には2点を与える。又ブロックが決まった場合も2点とする。 ・ネット2M15とする。 ・セッターのみ固定としその他の選手はローテーションを行う。	18	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダーと本時のゲームのルールの確認役割分担の確認をする。 ○自主的にゲームが運営できるか。 ・ゲーム中の声の重要性を理解させる。 ・3段攻撃のリズムがチームで覚えられるようにする。
6 班会議			
7 基本的技能	・本時のゲームの反省をさせる。 ・グループ毎に基本的技能の練習をする。 ・リーダーを中心に基本的技能の練習をする。	3	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドリングはあまくする。 ○3段攻撃が積極的に行われたか。 ○基本的技能の技術は向上したか。
8 整理運動			
9 反省	・グループ毎に本時のゲームの反省をする。	5	・反省は技能だけにとどまらず態度や審判について反省させる。
10 次時の予告			

(2) 検証と考察

① 検証の観点

ア. 段階的なゲームの場の設定が適切であったか。

イ. ルールや用具の工夫がゲームの