

# バレーボール学習における生徒の学習意欲の変化について

天野 菊三郎 ・ 原 田 秀 雄

## 1. ね ら い

体育で一つの単元を学習する過程において、その学習過程における場面の変化は、生徒の学習意欲にも影響しているいろいろな学習ふんいきをつくりあげる。われわれが授業がうまくいったとか、いかなかったと反省する場合においても、そうした学習場面の変化がつくりあげるふんいきに影響される場合が少くない。このように教師・生徒・教材の三つが複雑にからみあう学習場面をわれわれの行なった指導過程を手がかりとしてとらえ、その結果を今後の習学指導に役立てようと試みた。申しをとりあげた理由は、バレーボール学習がはじめてで、教材に対して白紙の状態であるために、調査しやすいというのがその主な理由であった。

## 2. 調査の方法

学習過程をその指導過程から分析し、(1)導入のおわり、(2)基礎技術の学習のおわり、(3)ゲーム学習のおわり、(4)ローテーションゲーム学習のおわり、(5)学習全体をまとめて、の五つの段階でチェックし、それぞれの段階における生徒の学習意欲とその理由について調査した。

## 3. 結果と考察

### (1) 導入のおわり

評 価

評価		男	女
5	大変面白そうだった	16	92
4	面白そうだった	12	0
3	どちらともいえない	5	4
2	余り面白そうではないと思った	7	2
1	全然面白くないと思った	1	2

面白そうだとする理由

	男	女
テレビでみたり、実際の上手なゲームをみたことがあるので	13	12
少しやったことがあるので	7	2
チームゲーム、ボールゲームだから	7	11

面白くないとする理由

	男	女
始めてのことで全然知らないことだから	5	2
ただなんとなく	3	2

この表からわかるように教材に対する強い抵抗はみられない。これは教材がボールゲームでチームゲームであることがその強い原因であると思われる。したがって男女差もみとめられない。ここで注目しているのは、面白そうだとする理由の中で、テレビでみたり実際にバレーボールの試合をみたものが学習意欲を強くもっていることである。このことは導入の段階において、映画やスライドを利用するこや、上級生のゲームを見学させることなどが考えられていい問題だと思われる。また反対に面白くないとする理由の中にある未経験のことに対する軽い拒否がみられることも導入の段階で処理しなければならない大切な問題であろう。

### (2) 基礎技術の学習のおわり

評 価

評価		男	女
5	大好き	8	0
4	好き	11	14
3	どちらともいえない	20	19
2	嫌い	10	4
1	大嫌い	1	0

好きとする理由

	男	女
基礎技術は大切だから	3	2
上手にできたから	8	4
グループでの練習が楽しい	4	5
ゲームよりボールにさわ回数が多 いから	2	2
何となく	2	2

嫌いとする理由

	男	女
練習が単調だから	4	7
早くゲームがやりたいから	6	1
上手にならなかったから	3	5
練習がきびしいから	3	1
つき指をしたから	2	0
何となく	4	4

この段階での特徴は「大好き」、「大嫌い」が少く、男女いずれも「どちらともいえない」というところへ集中していることである。これはゲームをするために基礎技術を習得することの必要性を知的には十分理解しているにもかかわらず、実際には早くゲームがしたいということとのむじゅんがこうした数字になって表われたものとみる。したがって基礎技術の段階において上手にゲーム的要素をとり入れ、興味をもたせてやらないと、ゲームの魅力に抗しきれず、このへんで学習が興味を失い、ひいては学習意欲を低下させる原因になる。そのためには、ゲームに必要な最低の基礎技術と知識の習得によって、できるだけ早くゲームに入り、ゲームからまた基礎練習にもどるといふ、全練習分練習の組み合わせの工夫が必要となる。勿論この場合のゲームも完成されたものではなく、ごく簡易なものから、次第に完成された形へと変化させてゆくことも必要であろう。だから学年進行に伴って各学年にどれだけの水準のゲームを要求するかということも今後の研究課題として残される。

### (3) ゲーム学習のおわり

評 価

評価		男	女
5	大好き	21	6
4	好き	14	16
3	どちらともいえない	6	8
2	嫌い	6	7
1	大嫌い	3	0

好きとする理由

	男	女
ゲームは面白く楽しいから	18	13
チームワークがうまくいったから	1	4
ゲームでよく勝ったから	3	0
のびのびとやれるから	3	0

ポイントをあげることができたから	2	1
よくボールにさわれたから	2	0

嫌いとする理由

	男	女
一部の人だけのゲームになったから	9	2
サーブやレシーブがうまくできないので	0	5
ゲームでいつもまけたので	0	4
失敗すると文句をいわれるので	3	0
自分勝手をする人がいるので	1	2
何となく	2	0

この表でわかるようにゲームに対する好き嫌いは非常にはっきりでている。初期のゲームの形態はネットをはさんだ前衛同志のパスゲームの形となる。そのために前衛になるか、ならないかがゲームに対する興味を決定する。前衛になったものは「面白い、楽しい」、「ポイントがあげられる」、「ボールにさわれる」ということになり、前衛になりたくてもなれなかったもの達からは「一部の人だけのゲームになった」、「何となく面白くない」という不平になってあらわれる。そこでポジションの決定が各チームの最大の問題となる。各チームのリーダーとチームメイトとの人間関係がいろいろの困難な問題を提供してくる。こうした点をできるだけみんなが満足するような方向に指導してゆくの、この時限においてわれわれが最も努力し、解決してやらなければならない点であろう。そこでコート大きさ、1チームの人数、ルール、ローテーション等いくつかの方向からこれについて考えてゆかなければならない。それでも体格、体力の個人差の大きいこの年代の生徒にとって完全な解決策は見当らないであろう。又そうした配慮は学年進行に伴って段階的に考えられなければならないものであることは当然であるが、本校の場合、校内バレーボール大会を実施するうえに中1から中3まで同じルールで行う関係上、授業の場合そうした学年別配慮が少いことも上の調査で好き嫌いははっきりさせる大きな原因となったことは想像に難くない。その他この時限で問題としてあげられるのは、勝敗の問題とチームを固定するか、しないかという問題、審判を仲間同志でする場合の審判に対する態度などがとりあげられなければならないことであろう。以上のようなことが学習意欲を左右するポイントとしてあげられる。

### (4) ローテーションゲーム学習のおわり

評 価

評価		男	女
5	大好き	20	9
4	好き	15	18
3	どちらともいえない	7	6
2	嫌い	3	3
1	大嫌い	5	1

前に述べたようにゲームにおけるポジションが学習意欲に及ぼす影響は少くない。そこでサーブ毎にポジションを移動してゆくローテーションシステムでゲームを行なわせてみた。これによってポジションが公平になり、問題は解決するのではないかと思われたが、結果的にはそういうわけにはゆかなかった。この評価の表を見ると前のゲームの場合の評価と数学的には殆ど同じようであるが、内容的には次のように変化している。

ゲーム評価からローテーションゲームへの評価の変化

	評価	ゲームの場合の個人評価数の	ローテーションゲームの評価		
			評価を上げたもの	同じ評価のもの	評価を下げたもの
男	5	21	/	10	11
	4	14	4	5	5
	3	6	5	1	0
	2	6	5	1	0
	1	3	2	1	/
女	5	6	/	3	3
	4	16	5	5	6
	3	8	5	2	1
	2	7	6	1	0
	1	0	0	0	/

すなわち今まで前衛になれなくて不満を述べていたもの達は満足して評価をあげたのに対し、今まで高い評価をしていたもの達の過半数はローテーションに対し不満を示し評価を下げている。その理由については次のようであった。

評価をあげた理由

	男	女
前衛がやれるから	3	2
ポジションがかわれるから	11	14
一部の人のものでもなくなったから	2	0

同じ評価をした理由

	男	女
いろいろなポジションがやれるから	8	4
ポジションが公平になるから	7	4
余りかわったと思わないから	3	3

評価を下げた理由

	男	女
ポジションがかわるのでやりにくい	7	5
ボールにさわる機会がへったから	6	2
後衛になったときつまらないから	1	2
ゲームが面白くなくなったから	2	1

これでわかるようにゲームが一部のものによって運ばれていたのが、ローテーションによってポジションが公平になり、一見みんなが満足するように思われたのが、一部の活動的なもの、能力のあるものにとってはかえて物足りなく、活躍の場が制限されることになり、それが不満となってあらわれている。これはバレーボールというゲームの性質上からもくる問題でもあろうが、反面体格や体力の個人差、能力の個人差が影響しているであろうことも見逃がせない。このように力のありあまるもの不満をどう解消し、反対にチーム内の力関係によってよいポジションを与えられないもの不満も同じように解消してやるにはどうしたらよいかということが矢張り問題として残る。この点が一番取り扱いとしてむづかしい点であることがわかる。

(5) 学習全体をまとめて

評価

評価		男	女
5	もっとやりたい	26	14
4	もう少しやりたい	11	17
3	これくらいで丁度よい	10	4
2	終ってやれやれと思った	3	2
1	もう二度とやりたくないと思った	0	0

もっとつづけたいとする理由

	男	女
面白いから、楽しいから	18	6
好きになったから	9	2
もっと上手になりたいから	6	14
せっかく上手になったのだから	2	7
クラブに入ったから	1	1

## もうよいとする理由

	男	女
余りやるとあきてしまうから	6	0
一応できるようになったから	1	2
一部の人が楽しむから	2	0
他の教材がやりたいから	2	1
もう上手にならないから	1	2
勝敗にこだわるから	1	0
もうあきてしまったから	0	1

わたしたちが一つの単元を終えて、その結果、「もうけっこうである」というような声がたとえ少数であっても生徒から聞かれることは非常に残念なことで、そうした結果にならないよう指導過程において常に留意しておらなければならないことであろう。たとえ技術的にまずくても「一応できるようになったから」とか「もうこれ以上上手にはならないから」というような考えを生徒にもたせたり、「もうあいてしまった」といわれるような結果になったことは教師の責任として責められるべきである。

## 4. ま と め

以上全学習過程を通じて、この場合われわれの学習指導がうまくいったとは決していえない。この調査から得た結論として次の二つの点についてまとめてみたい。

その第一としては、一つの学習の流れの中には、学習意欲の点からみているいろいろの変化が常に起きていることで、われわれはその変化の状態を常に適確に把握して学習指導を進めてゆかなければならないということである。この場合について考えてみると、まず導入の段階において、方法によっては相当意欲的に学習に導入できるであろうということがいえる。しかしそう

した意欲の盛り上りも次の基礎練習の段階になるとその盛り上りをそのまま持続することはむしろ難しく、時には幾分の抵抗も起り得るということである。その点あとのゲームに対する魅力にひきずられないように練習の単調さと興味の不足を補うような指導法の工夫が必要となる。次のゲームの段階になると意欲の盛り上りは最高となる。しかしこの場合であっても、全員の意欲を最高のところに維持させるには相当の困難が伴う。このような学習の流れの中における意欲の変化を全体的に、また同時に個人的にもつかんで指導をすすめてゆく配慮が必要である。

第二に考えられることは、ゲームのところで述べたように、ゲームの要求水準をどこにおくかということであろう。われわれの場合、あとで実施する校内バレーボール大会のためにゲームそのものを一応完成された形へ近づけることを急いだ結果、問題が多くなったともいえよう。この点だけから考えれば校内大会にとらわれず各学年別に要求水準を設けるべきであろう。中学校低学年のようにバレーボールをはじめたばかりのものに対しては相当簡易化した既成のゲーム形態にとらわれない独得の新しいゲーム形態が考えられてよいであろう。更に考えを進めるならばこの年代の体格体力、能力の個人差の大きいことを考え併せ、能力別グループや体格、体力別チーム編成を作ることもこれからの研究課題であるといえよう。そうすればゲームに対して前の調査で出てきたような抵抗や不満は相当解消することができるのではないだろうか。

最後にこうした調査によってわれわれは学習過程において予想しなかった問題がいくつか見出された。ふだんわれわれが心配するようなことが生徒達にとっては余り問題にならないことであったり、反対に生徒達にとっては大きな問題を案外見過しているようなことがあるのではなかろうかということであった。その点今後こうした問題について更に深くつっこんで取り組んでみたい。