

中学校における戦術学習モデルを適用した体育授業の検討 -ネット型バレーボール単元を対象にして-

学籍番号 4121053

氏名 佐藤 秀昭

【目的】

近年、「良質の体育」の提供に向け、カリキュラム改善に繋がる学習指導のための評価が求められ、授業における個人でのデータの蓄積や達成基準を明らかにするためのエビデンスが必要とされている。そこで本研究では中学生の体育授業における、戦術学習モデルを適用したネット型バレーボールの授業において、生徒の技能やゲームパフォーマンスの達成度の変化及び、戦術的知識の習得について明らかにすることを目的とした。

【方法】

対象者は千葉県内中学校2年生53名(男子28名、女子25名)とし、中学校学習指導要領解説保健体育編に記述された教科内容を課題として、戦術学習モデルを適用した球技領域ネット型(バレーボール)単元を10時間実施した。発達段階に応じたゲームの提供と共に、戦術的気づきを得る認知学習を実施し、メインゲームではジャンプせずにスパイク返球する「フロアスパイクバレーボール」を適用した。収集したデータをもとに、形成的授業評価、映像分析によるメインゲームのゲームパフォーマンス及び、テキストマイニングにより学習カードの記述内容を分析した。

【結果】

毎時間の授業で80%以上のスパイク率、70%前後のスパイク成功率を維持することにより、構造的特性上必要とされる「意図的なセットを経由した攻撃」のための学習機会を一定の水準で保証できた。ボールを持たないときの動きではレシーブのサポート、スパイク準備の動き、ベースポジションへの移動とレシーブ準備に対する適切率が有意に向上した。個人でのゲームパフォーマンスでは各カテゴリーで70%の通過率を達成した。一方で生徒の試行数に差が生じている実態も明らかになった。認知学習で得られた知識が学習カードに一般的な語句として記述された。

【結論】

戦術学習モデルを適用した本研究では、ボール操作技能とボールを持たないときの動きに関するゲームパフォーマンスにおいて一定水準で学習成果を確保し、戦術的知識の習得も一定の水準で確認できた。一方で、生徒間の試行数に差が生じていたことが明らかになった。

**A study of physical education classes applying Tactical Learning Models in
junior high schools
–for the net type volleyball unit–**

Student ID Number: 4121053

Name: SATO,Hideaki

[Purpose]

In order to provide "Quality physical education", assessment for learning guidance leading to curriculum improvement is needed. Additionally, evidence for clarifying individual data accumulation and achievement standards in classes is called for. Therefore, the purpose of this study is to clarify the changes in students' skill and game performance achievement levels and their acquisition of tactical knowledge in net-type volleyball classes. The Teaching Games for Understanding (TGfU) model is applied in physical education classes for junior high school students to achieve this.

[Methods]

The subjects were 53 second-grade students (28 boys and 25 girls) from O Junior High School in Chiba Prefecture. A net-type (volleyball) unit in the ball game area to which the TGfU model was applied was implemented for 10 hours. In addition to providing games according to developmental stages, we conducted cognitive learning for the students to gain tactical awareness, and applied "floor spike volleyball" in which the spikes were returned without jumping in the main game. Based on the collected data, we analyzed the formative lesson evaluation, the main game performance by video analysis, and the description contents of learning cards by text mining.

[Results]

By maintaining a spike rate of 80% or more and a spike success rate of around 70% in every classes, learning opportunities for "attacks via intentional sets" required for structural characteristics are guaranteed to a certain level. In off-ball movements, support for receiving players, spike preparation movements, movement to the base position, and adequacy rate for receiving preparations were significantly improved. Individual game performance achieved a passing rate of 70% in each category. Furthermore, the fact that there was a difference in the number of trials of the students was also clarified. The knowledge obtained through cognitive learning was described as general phrases on learning cards

[Conclusion]

In this study, which applied a tactical learning model and floor spikes, it was suggested that it is possible to obtain a certain level of learning outcomes in terms of game performance related to ball handling skills and movement when not holding the ball. Acquisition of tactical knowledge was confirmed at a certain level. Moreover, it became clear that there was a difference in the number of trials between students.