

研究タイトル：

ブロック技能向上のための事例研究



| | | | |
|-----------------|---|---------|--------------------------|
| 氏名： | 勝野 太介 / KATSUNO Daisuke | E-mail： | d-katsuno@gifu-nct.ac.jp |
| 職名： | 講師 | 学位： | 修士(教育学) |
| 所属学会・協会： | 千葉県体育学会 | | |
| キーワード： | バレーボール、コツ | | |
| 技術相談 提供可能技術： | <ul style="list-style-type: none"> ・バレーボール ・スパイク、ブロック、レシーブ及びトスの技能向上 ・コツ獲得のプロセス | | |

研究内容：

バレーボール競技において、ブロックの技能の向上には多くの時間を費やす必要があるといわれている。その理由の一つに、相手選手やボールの状況によって左右されるものであるため、適切な判断・意思決定が必要であり、その遂行過程を獲得するためには、高い経験が必要であることが挙げられる。しかし、現代のバレーボール競技では、男子では 100 キロを超えるサーブ及びスパイクがみられることが少なくない。加えて、A パスが入った際のサイドアウト率はおよそ 70% であり、シーソーゲームになる可能性が高くなることが予想される。こうした状況の中で、ブロック技能を向上させることで相手のサイドアウト率を下げ、自チームのブレイク率を上げることが勝敗に影響すると考えられる。

対象を高校生とし、ブロック技能が未発達段階からブロック指導を行うことで、その向上を目的とする。ブロックパフォーマンスの指標には、ブロック効果率を用いて、指導前と後の二回に分けてパフォーマンスを評価する。また、意思決定や判断などの選手の内的な判断の変化を捉えるために、指導の前後に M-GTA を用いた半構造化面接を行う。

研究を行う際には、選手との十分なラポールを形成したうえで行う。

提供可能な設備・機器：

| 名称・型番(メーカー) | |
|-------------|--|
| | |
| | |
| | |
| | |