

授業モデル

中学年 ネット型ゲーム「ミニテニス」

はじめに

新学習指導要領で例示されたネット型ゲーム「バドミントンやテニスを基にした（簡易化された）易しいゲーム」の授業例を紹介します。

ネット型はネットを挟んだ攻防を楽しむゲームであり、点数を取る、相手の空いているスペースにボールを送る、ラリーが続くという運動の面白さを味わわせる事が重要となります。中学年ではラリーを楽しませる事、高学年では連携プレーの楽しさを味わわせる事を授業づくりの重点にします。ラリーを続けるためにどのようにして技能の難しさを軽減するかがポイントとなります。

ミニテニスのルール

・ゲームは1人対1人で行う。

（ローテーション）

・サーブは下から相手が打ちやすいボールを投げ入れる。（コートの外から投げ入れてもらってもよい）

・サーブの後、2回ラリーを行い、3回目から攻撃を開始する。

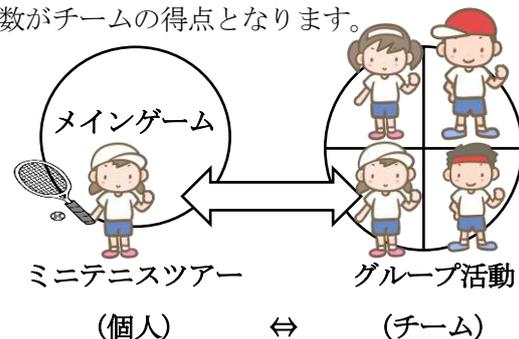
・ボールはワンバウンドか2バウンドしてから打つ。

・ノーバウンドで打ったり、コートから出たり、空振りしたりした場合、相手の得点となる。

・使用するボールの大きさは選択できる。

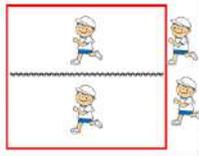
ミニテニスツアー

メインゲームは1対1のミニテニスゲームを行います。このゲームの特徴は1人1人の技能に応じたボール（大・中・小）を選択できることにあります。児童は自分の技能に応じたボールを使用するコート（ツアー）でのゲームに参加し、ポイント（勝ち数）の獲得を目指します。チームのメンバーそれぞれが各チームに持ち帰ったポイントを合計した点数がチームの得点となります。



ボールの大きさによる技能の簡易化

攻守一体プレイタイプである「ミニテニス」は、コートでつないで相手コートに返球する連携プレイタイプに比べて、相手からくるものをすぐ返さなければいけないことから難易度が高いとされています。そこで、ボールの行方を予想して回り込む間に返球の為の準備動作を行う時間を保障するために、大（バウンドがゆっくりと大きい）→中→小（バウンドが速く小さい）のボールを用い選択制とします。

単元計画 (8時間扱い)							
時	知る		楽しむ		楽しむ		
	1	2	3	4	5	6	7
めあて	ラリーの続くゲームを楽しもう。				力強いボールを打ち返してゲームを楽しもう。		
学習活動	1. オリエンテーション。 ・チーム編成 ・学習の進め方を知る。 ・学習資料の使い方を知る。 ・コートの特徴を知る。	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. タスクゲームを行う。 ・キャッチングラリーゲーム	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. タスクゲームを行う。 ・キャッチングラリーゲーム	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. ミニテニスゲームツアー①を行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ミニテニスゲームツアー ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは1人対1人で行う。(ローテーション) ・サーブは手から相手コートに打ちやすいボールを投げ入れる。(コート外から投げ入れてもらってもよい) ・3バウンドするまでに返球する。(2バウンドまでは良い) ・サーブの後、各ラリーを1回、3回から攻撃を開始する。 ・ボールは2バウンドから2バウンドしてから打つ。 ・ノーバウンドで打つ限り、コートから出たり、空振りしたりした場合は、相手の得点となる。 ・ボールは使いやすいものを選択する。 </div> 	
	5. 試しのゲームを行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。 8. 次時の学習について知る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>はじめのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは2人対2人で行う。(ローテーション) ・サーブは手から相手コートに打ちやすいボールを投げ入れる。 ・ボールは2バウンドしてから打つ。 ・3バウンドするまでに返球する。(2バウンドまでは良い) ・ラリーが1回終わると1点。 ・2人が交互にプレーする。 ・ボールは使いやすいものを選択する。 </div>		5. 発見タイム ・チームで動きのコツを伝え合う。 ・チーム発見シートに見つけたコツを書き込む。	4時、6時では、各チームで見つけたコツを紹介し合い、知の統合を図る。 また、4時ではコツの発見のための視点を伝え、後半の発見タイムの活動につなげる。	5. ミニテニスゲームツアー①②を行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。 8. 学習をまとめる。	6. ミニテニスゲームツアー②を行う。 7. 整理運動をする。 8. 本時の学習について振り返る。 9. 次時の学習について知る。

(図1) 単元計画例 コートは縦16m横6m程度・ネットの高さ80cm程度(三角コーンを左右に置いてゴムひもを張る)

また、大きいボールの方が中心を捉えやすいという面もあるので、単元当初は大きなボールから始めるという方法もあります。



テニス練習用のスポンジボール・キャンディーボールを使用

ボールを持たない時の動きの習得

ボールを持たない時の動きの習得は今後のボール運動の学習につながる大切なポイントです。まずは落下点へ移動する動きの習得が重要です。そこで、単元計画例ではタスクゲームの中にキャッチングラリーゲームを取り入れています。

キャッチングラリーゲームはラケットを使

わず、教育用ドッジボールを用いて行う、ボールをキャッチして相手に返すゲームです。相手コートから返球されたボールを一度キャッチして、相手コートの空きスペースを見つけて返球します。このゲームによりボールの落下点への移動、空いているスペースを見つけて返球するという経験を積み重ねます。

主体的・対話的で深い学び

主体的・対話的な学習を引き出す方策として、技能ポイント(コツ)を友達との対話を通して発見していく時間を設定します。単元計画例では「発見タイム」がこの時間です。

授業において児童に気付かせたい技能ポイントは①フットワークに関すること、②スイングの関することの2点としました。

①に関しては、落下点への移動、②に関してはテイクバックや腰の回転等、今後の学習(ティーボール等)への学習のつながりも考慮に入れたものです。

授業報告

3年生 ネット型ゲーム「ミニテニス」

はじめに

本研究は、中学年のネット型ゲームの授業において、新学習指導要領に示されている「バドミントンやテニスを基にした易しいゲーム」の授業モデルの開発を目的に行ったものである。研究主題である、「なぜ？を追究する体育学習」を実現するために、子ども達どうしの対話、関わり合いの中からテニスの技能ポイントを発見し、発見したことを生かして学習する事で、さらに新たな発見をすと言った技能ポイントの発見のスパイラルをねらったものであり、このスパイラルが副主題「習得した知識と技能を活用した課題解決を通して」にあたる場所である。

主体的で対話的な深い学びとは、一度経験したことが、さらにレベルアップしていくようなイメージ（単に技能だけでなく、課題解決のレベルも）である。

この研究を通して研究主題「主体的で対話的で深い学びの実現」に迫っていきたい。

1. 授業化に当たっての利点と課題

攻守一体プレイタイプの一つであるテニス型ゲームの利点、課題としては、以下の点が挙げられる。授業化に当たってはこれらの点を考慮に入れ、課題については、学習過程の工夫、規則の工夫、コート工夫、用具の工夫、ゲームの簡易化によってこの課題に取り組むこととした。

利点

①攻守のバランスを取って返球する力の育成。

②一人一人に活動の機会が保障される。

シングルス（個人） ダブルス（交互プレイ）

③用具操作の経験、操作の感覚を養える。

課題

①運動量の確保

②用具操作の難しさ

③攻守一体プレイタイプの困難さ

・ボールの動きや相手スペースなどを読む状況判断とその判断に基づいてボールを打ち返す技能は難しく、この状況判断と返球技能の習得を図らなければラリーが続かない。

運動有能感を高めるために

運動についての自信をもっている。

少し難しい運動でも努力すればできると思う。

運動しているとき、教師や仲間がはげましてくれる。



◆運動有能感を高める学習過程の作成。

◆簡易化したゲーム（要求される技能の程度を下げ）、達成感を持たせる。

よい教材を目指して

①子どもたちに学んでもらいたい内容が明確にふくまれているか。

- ・技能 ねらった所にボールをコントロールする。（用具操作・打ち方・打点への入り方）
- ・態度 ルールを守り、友達と協力してゲームを行う。
- ・思考、判断 ルールの工夫・動きの工夫

②子どもたちの学習意欲を喚起するような工夫がなされているか。

- ・学習機会の保障（シングルスゲーム）
- ・発達段階の考慮（今回の懸念）
- ・プレイ性の確保（ゲームの楽しさ）

2. 児童の実態

授業対象者は小学校3年生23名（男子12名、女子11名）である。

対象者のうち、テニス経験者は2名であり、大部分の児童にとって、テニスを基にしたゲームをプレーすることは初めての経験である。

また、2年生までにネット型のゲームを経験しておらず、ネット型ゲームとしても初めての経験である。

また、日常的な運動経験としても、手打ちテニス、天下（天大中小・天下町人）といった攻守一体プレイタイプにつながる昔から行われている子どもの遊びは行われておらず、運動経験の未熟さが見られる状況である。

プレー経験の少なさ、運動経験の未熟さは逆の面から考えると大半の児童が経験していない未知の課題への挑戦である。このことは①学びの動機づけにつながり、②課題解決への必要感のある対話へとつながるものである。

3. 授業の実際

授業は8時間で構成した。

この学習におけるめあては「ラリーの続くゲームを楽しもう」である。そのため、児童の学習の主体は、「ラリーが続くために必要なポイント（コツ）を発見する事」にある。

単元の初期段階では技能のポイントは明示せず、対話的な学びの中から発見する方法を考えた。そこで、各時間に「発見タイム」を設定し、それぞれのチームで発見した技能ポイント（コツ）をチームのボードに記録していく方法を採用した。

今回の授業において児童に気付かせたい技能ポイントは①フットワークに関すること、②スイングの関することの2点に絞った。今後のネット型ゲームやボール運動、用具操作を伴うベースボール型ゲームへの学習の転

移をねらっている。

技能① フットワーク

* 重心移動と体の回転により、全身の力をボールに加える。

- ① ボールを待つ姿勢
 - ・ 肩幅くらいのスタンスで立つ
 - ・ ひざを軽く曲げる
 - ・ つま先に重心を置く（上体を少し前傾）
- ② 打球の落下地点への体の移動
 - ・ ひざを柔らかく曲げ、かかとからステップ（打球とのタイミングを合わせながら落下点を予測し移動する）
- ③ 軸足の設定
 - ・ ひざをやわらかく曲げて「ため」をつくる。
 - ・ 軸足に重心をのせ、つま先を打球に対して90度以上開く。
- ④ スタンスの設定
 - ・ 踏み込み足（ステップする足）に重心をのせて、踏み込み足を軸に回転して打つ。
 - ・ 腰とひざで壁をつくるイメージで踏み込む。
 - ・ 踏み込み足のつま先を開かない。（打球に対して45度くらい）
- ⑤ 次の打球への構え
 - ・ 次の打球地点へ移動

技能② スイング

- ① テークバック
 - ・ 下から弧を描くようにしてラケットを引く
- ② バックスイング
 - ・ 手首の位置は肩から胸の高さ。
 - ・ ラケットを持っていない方の手でバランスを取る。打つ場所を示す。
- ③ フォワードスイング
 - ・ 踏み込み足への重心移動→腰の回転→肩の回転→ひじのたたみ→手首の曲げ→ラケットヘッド
 - ・ 野球のアンダースローのイメージ（ひじ、手首の順に腕をやわらかく返す。）
- ④ インパクト（打球）
 - ・ ラケットにボールが当たる瞬間
 - ・ 打点はいつでも頭より少し前
 - ・ 打球の方向を意識し、フラットな面をつくる。
 - ・ フラットな面を維持すると球持ちがよくなり、コントロールがつく。
 - ・ ボールをよく見る。
- ⑤ フォロースルー
 - ・ ラケットを打球方向に振り切る。
 - ・ ラケットを放り出す感覚で大きくスイング。
- ⑥ フィニッシュ

学習過程は、基本的な打ち方の習得を目指すドリルゲームとラリーの続くゲームを楽しむメインゲームの2段階で構成した。

ドリルゲームでは、ワンアタックテニスやキャッチングテニス等、チームの状況に応じたゲームを選択できることとした。



選択制のドリルゲーム

授業当初の学習過程は次の通りである。

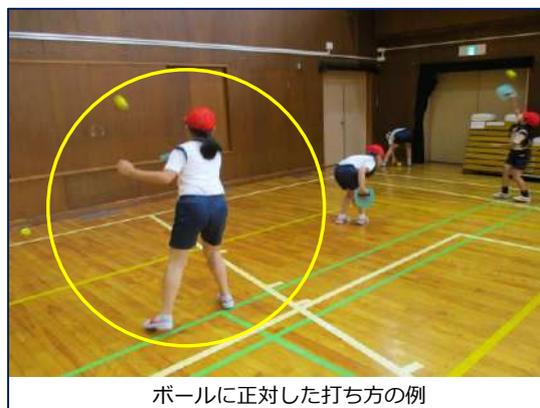
単元計画 (8時間扱い 本時6/8)								
時	知る		楽しむ		工夫して楽しむ			
	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
めあて	ラリーの続くゲームを楽しもう。				力強いボールを打ち返してゲームを楽しもう。			
学習活動	1. オリエンテーション ・チーム編成 ・学習の進め方を知る。 ・学習目標の使い方を知る。 ・ラケットの使い方を知る。 2. テニス基礎動作をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. ラリーゲームを行う。	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. ラリーゲームを行う。	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 4. ラリーゲームを行う。	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。(チームで) 3. ドリルゲームを行う。(チームで) 4. ミニテニスゲームを行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ミニテニスゲーム ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは1人対1人で行う。(ローテーション) ・サーブは下から相手コートに打ちやすいボールを投げ入れる。(コートの中から投げ入れてもらってほしい) ・サーブの後、2面ラリーを行い、3面目から攻撃を開始する。 ・ボールをワンバウンドから2バウンドしてから打つ。 ・2バウンドを打つなら、コートから出たら、高盛りしたりした場合は、相手の負けとなる。 </div>			
	5. 試合のゲームを行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。 8. 次時の学習について知る。	5. 試合のゲームを行う。 6. ラリーゲームを行う。 7. 整理運動をする。 8. 本時の学習について振り返る。(学習カード) 9. 次時の学習について知る。	5. 発見ゲーム ・ゲームで動きのコツを伝え合う。 ・チーム発見シートに見つけたコツを書き込む。	4. 6球では、各チームで捉えたコツを紹介し合い、別の試合を演る。 また、4球ではコートの見方のための視点を伝え、後半の発見タイムの活動につなげる。	5. ミニテニスゲーム対戦を行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。(学習カード) 8. 学習をまとめる。			
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの正しい方を理解している。 ・基本的なボール投げについて理解している。 ・ゲームを楽しむための基本的な練習ができる。 							
態度・関心・意欲・学習意欲・表現力	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいゲームを行うためのゲームの理解を深めている。 ・ゲームの楽しさを伝え、仲間と協力して楽しむ意欲を促している。 ・ゲームの楽しさや達成感について自分の考えを友達に伝えている。 							
学びに向かう力・人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに意欲を持って取り組んでいる。 ・相手の動きを察し、後とでも多くゲームに取り組もうとしている。 ・友達との考えを認め、受け入れようとしている。 							

課題に対する児童の反応は良く、技能ポイントを発見するために繰り返しゲームに取り組む姿が見られた。

しかし、大多数の児童が初めての経験である「テニス」の学習はなかなかラリーが続くところまでいかず、サーブで終わるゲームが大半を占めていた。

その理由として、落下点への動きが不十分な事、打つ技能が不十分で相手コートまでボールを打ち返せない事が挙げられた。

プレーの様子を分析すると、ボールが小さい事による操作の難しさとバウンドが少ない(はずみにくい)事による落下点への移動時間の不足、そして、ボールを打つための構えの姿勢を取る時間の不足が明らかとなった。



ボールに正対した打ち方の例

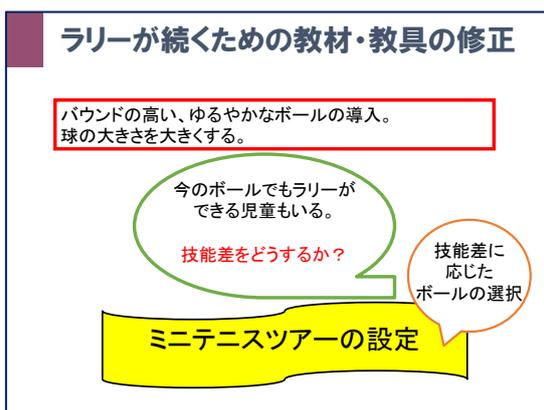
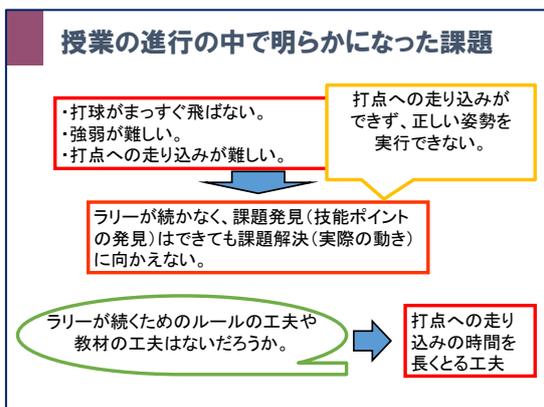


ボールの落下点への予測、移動が不十分な例

そこで、ラリーが続くために、ボール操作を容易にする方法と落下点への動きの時間を確保するために、ボールの大きさとバウンドの大きさを考慮したボールを新たに加えることとした。

一方、一部の児童は現状のボールでもラリーを楽しむことが出来ていることから、全員が同一のボールを使う事は技能差を考慮すると不適切と考えられた。

そこで、自分の技能に応じたボールを選択できることとし、各コートで使用するボールの違う「ミニテニスツアー」をメインゲームに設定することとした。



ミニテニスツアーは、各チームのメンバーがそれぞれ自分の技能に応じたコート(ツアー)でのゲームに参加し、勝ち点を持ち帰ってくるものである。

チームの勝敗はチームのメンバーが持ち帰ってきた勝ち点の合計で決定する。

この方式により、技能差に応じたツアーを自ら選択することができ、ラリーの成立が可能となった。

また、ドリルゲームを毎時間で設定することが基礎的な技能習得に効果的であることから、ドリルゲームを授業冒頭に行う事とした。

本単元では学習機会の保障としてシングルのゲーム形式を採用したが、今後の学習への転移と言う点で考えると、相手の動きを考えたり、フォーメーションを考えたりする点で、ダブルスゲームの採用は不可欠であると考えられる。

シングルスからダブルスになる上で課題となることは二人のコンビネーションを考えつつ、ボールの落下点へ走り込みながら用具操作を行わなければならない事となり、必要な技能が一段階上がることとなる。

そこで、修正指導案では、ドリルゲームに加えて、コンビネーションの習得のためのタスクゲームを加えることとした。

このゲーム「キャッチングゲーム」はラケットを使わないボールキャッチゲームである。

サーバーは相手コートにボールを投げ入れ相手チームは投げ入れられたボールをキャッチする。キャッチ出来たらそこから相手コートに返球する。キャッチができなければ相手の得点である。ラケットを使わず2人のコンビネーションの習得をねらったものである。



選択制のボール

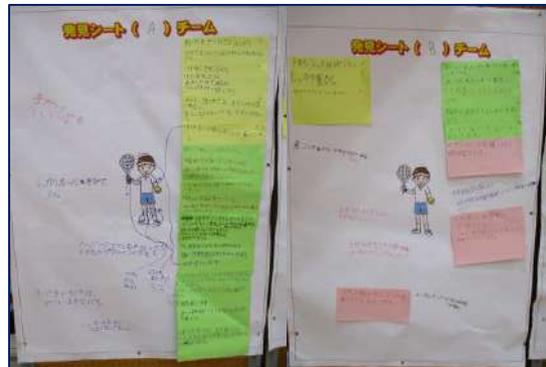
修正した指導案

単元計画（8時間扱い）							
時	知		楽しむ		楽しむ		
めあて	ラリーの続くゲームを楽しもう。				力強いボールを打ち返してゲームを楽しもう。		
学習活動	1. オリエンテーション ・チーム編成 ・学習のめあてを知る。 ・学習前知識の強い手を知る。 ・ラケットの正しい持ち方を知る。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 ・壁当てテニス	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 ・壁当てテニス ・ワンアタックテニス 4. タスクゲームを行う。 ・キャッチングラリーゲーム	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。 3. ドリルゲームを行う。 ・壁当てテニス ・ワンアタックテニス 4. タスクゲームを行う。 ・キャッチングラリーゲーム	1. 今日の学習を確認する。 2. 準備運動をする。(チームで) 3. ドリルゲームを行う。(チームで) 4. ミニテニスゲームツアー①を行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ミニテニスゲームツアー ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームは1人対1人で行う。(ローテーション) ・サーブは下から相手方が打ちやすいボールを投げ入れる。(ネットの外から投げ入れても可) ・サーブの後、2回ラリーを行い、3回連続で攻撃を開始する。 ・ボールはコンパウンドか2パウンドしてから打つ。 ・ノーバウンドで打つだけ、コートから出たり、壁振りしたりした場合は、相手の勝ちとなる。 ・ボールは投げやすいものを選択する。 </div>		
	5. 試しのゲームを行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。 8. 次時の学習について知る。	5. 発見タイム ・チームで動きのコツを伝え合う。 ・チーム発見シートに見つけたコツを書き込む。	4時 6時では、各チームで見つけたコツを紹介し合い、知の統合を図る。 また、4時では6時の発見のための視点を伝え、後半の発見タイムの送迎につなげる。	5. ミニテニスゲームツアー②を行う。 6. 整理運動をする。 7. 本時の学習について振り返る。(学習カード) 8. 学習をまとめる。			
目標及び評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの正しいやり方を理解している。 ・基本的なボール操作について理解している。 ・ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 						
思考力 判断力 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいゲームを行うためのゲームの規則を導き出している。 ・ゲームの目的やルールに基づいた考え方を示している。 ・ゲームの規則やルールに基づいた考え方を示している。 						
学びに向かう力 人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに意欲を持って取り組んでいる。 ・発見の結果を受け入れ、進んでチームでゲームに取り組もうとしている。 ・友達のことを認め、受け入れようとしている。 						

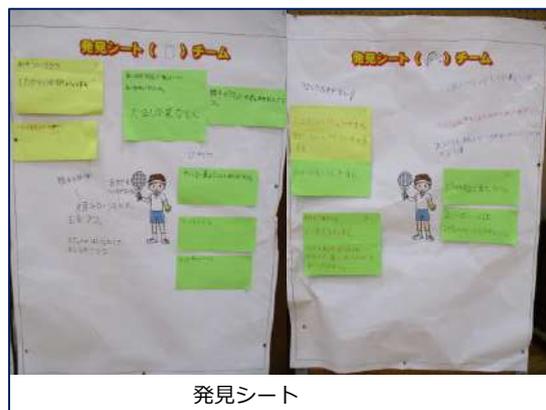
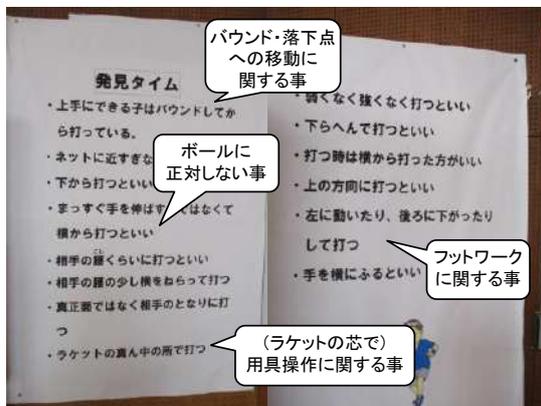
4. 授業の結果

下記は各チームが発見タイムで見つけたポイントを一覧にしたものである。

本授業でねらった落下点への移動や、フットワークに関することなど、児童の言葉で表現されており、発見タイムを通して技能ポイントへの気づきが行われたことが確認できた。



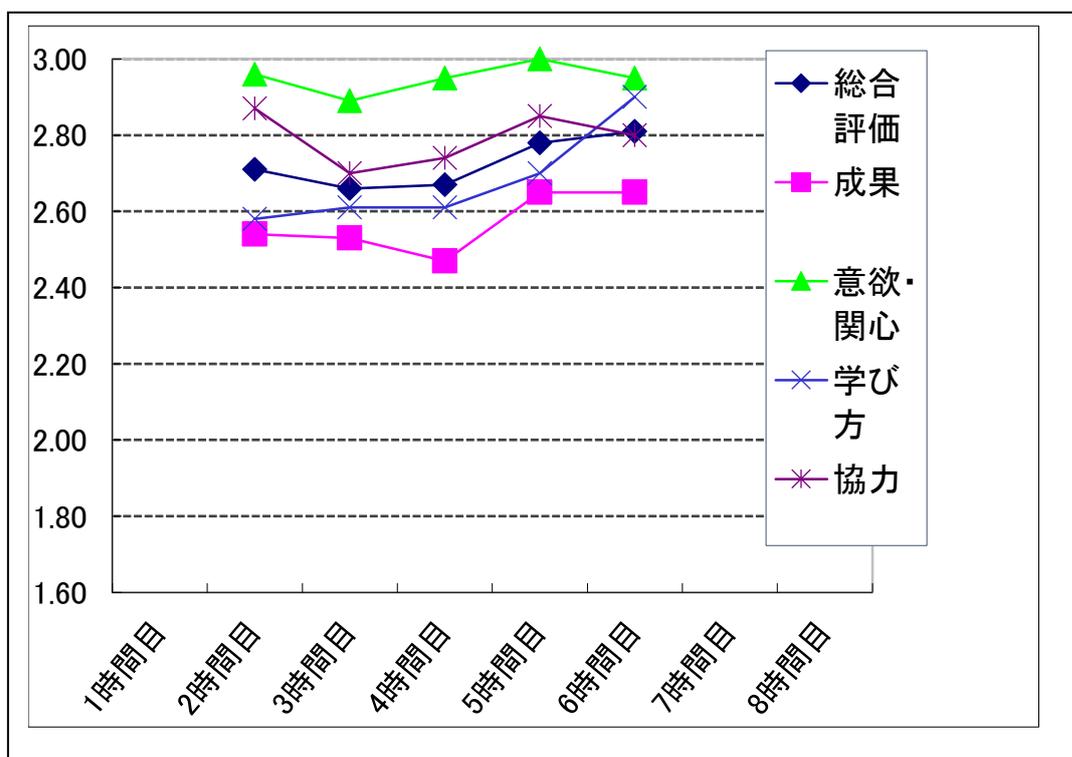
発見シート



発見シート

図1は、2時間目から6時間目の形成的授業評価の結果である。グラフからは4時から5時にかけて、各項目の上昇が確認できる。これは、5時の選択制ボールの導入が影響しているものと思われる。

また、4時から6時にかけて、学び方の項目が上昇に転じている。これは、選択制のボールの導入により、技能的な課題を克服できたことで、打ち方や落下点への移動等、学び方の面に学習課題の重点を持つことができる児童が増えた事の表れであると考えられる。



(図1) 形成的授業評価