

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

空いた場所をめぐる攻防を楽しむことができる球技：ネット型テニスの授業  
－戦術的な思考を促す段階的なゲームを通して－

## 2 主題設定の理由

現行の高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編（以下、「指導要領解説」という。）の球技においては「作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする」ことが求められている。さらにネット型では「状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防を展開すること」が技能の指導内容となっている。また、入学年次のねらいとするゲームの様相について「相手の陣形や返球によって生じる相手側コートの中をめぐり攻防を展開する」と示されている。<sup>1)</sup>

私がこれまで行ってきたテニスの授業では、ほとんどの生徒が初めてテニスを行う状況から、ラケットやボールの操作技能を十分に高めなければ、テニスのゲームを楽しめないと考え、ラケット操作に関するスキルアップドリルや球出しによるボール打ちに重点を置いていた。しかし、単元終盤に実施したゲームでは、自分の近くにきたボールのみを打ち返すだけで、ボールを追いかけたり、相手からの返球コースを予測してポジションを変えたり、相手コートの中をめぐり打ち返すなどの場面がほとんど見られない結果であった。このことから、技術を重視した指導を行うだけでは、生徒が作戦や戦術への理解に基づいてゲームのプレー中に自分で考えることができず、空いた場所をめぐる攻防を展開すること自体が困難となり、テニスのゲームにおける楽しさを十分に味わうことができなくなると考えられる。

今井は「攻守一体型タイプは、人やボールが入り乱れる複雑さがなく、取り組みやすい要因となる一方で、個のミスが目立つ、ラリーが続かないといった難しさがあるのが事実」「単発で得点が決まりラリーが続かないゲーム」<sup>2)</sup>と述べている。このことと、私が今まで行ってきた指導からあがった課題や疑問から指導手順を見直していくと、デーブ・マイリーは「初めてテニスをするときからラリーやゲームをするべきだ」<sup>3)</sup>と述べている。国際テニス連盟は、「最初の段階から簡単な試合形式を教えてもらうことが重要です。つまりゲームを中心とした指導法を基礎とする」と述べ、指導者は「簡単な戦術的、技術的アドバイス」をしながら上達の手助けをするとも述べている。また、基本的な戦術を「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」「強みを活かす」「相手の短所を攻める」としている。<sup>4)</sup>一方、ゲームを楽しむための用具操作について、木下は「攻守一体型は用具を使用するという発想を変えたい。用具操作が難しさの要因であれば、『手』で打てばよい」<sup>5)</sup>と述べ、国際テニス連盟は「コートサイズやラケットの大きさ」を変えることや「速度の遅いボールを使用する」ことで「プレーヤーのレベルにあったラリーを楽しむことができる」と述べている。<sup>4)</sup>

そこで本研究では、指導要領解説が示す「相手の陣形や返球によって生じる相手側コートの空いた場所をめぐる攻防を展開する」ゲームができるようにするために、基本的な戦術の理解と技能習得のための学習指導計画を立てていきたい。ゲームに基づく指導によって、生徒が相手側のコートに打ち返すために「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術を理解した上で選び、それらの技能をゲームの中でも発揮することができれば、ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すなどの攻防を楽しむことにつながると考え、本主題を設定した。

### 3 研究の目的

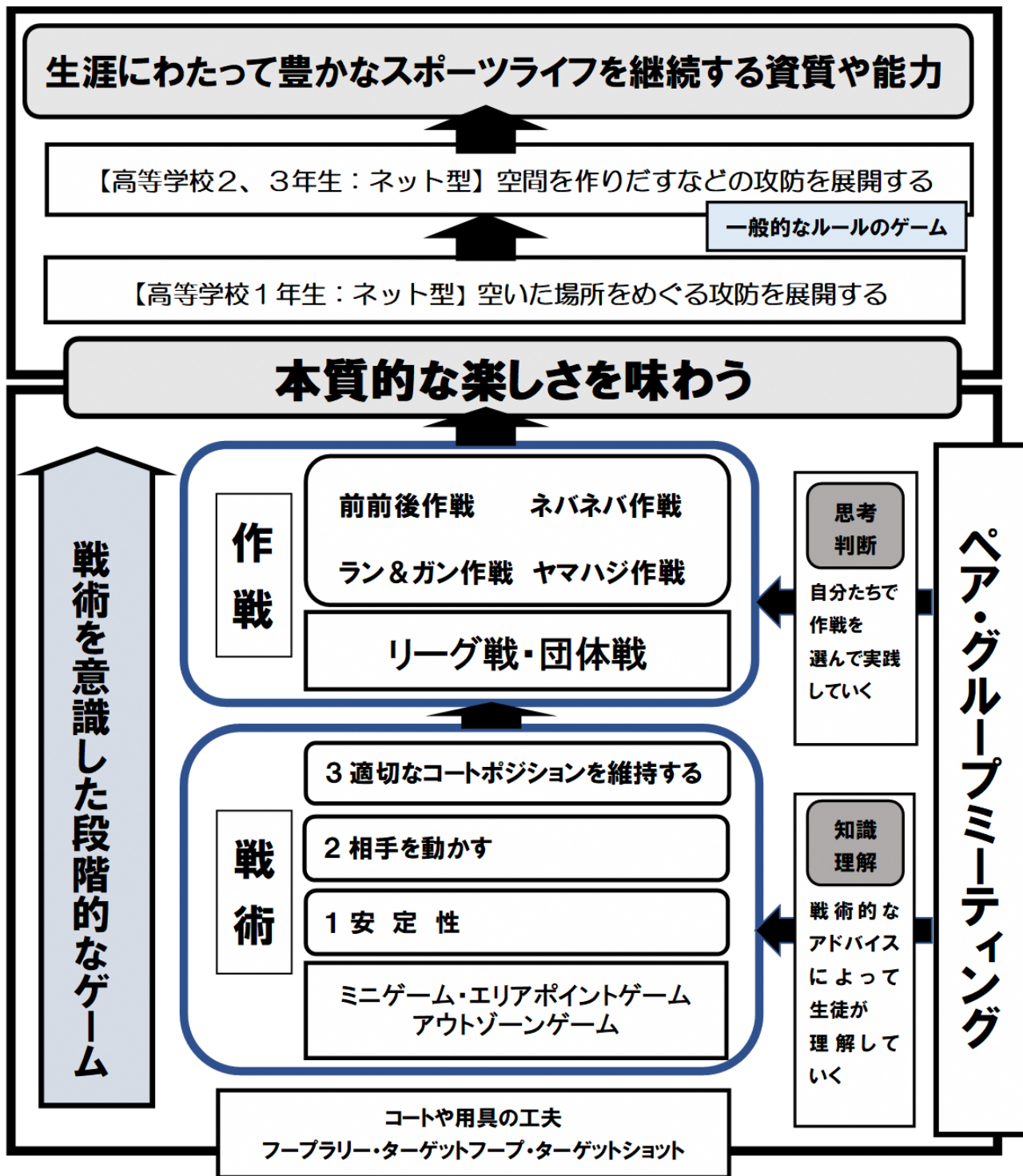
高等学校第1学年の球技：ネット型テニスの授業において、「空いた場所やねらった場所に打ち返す」という空いた場所をめぐる攻防を楽しむことができるような基本的な戦術の理解を促すためのゲームの条件や用具を工夫した学習活動を提案する。

### 4 研究の仮説

高等学校第1学年の球技：ネット型テニスの授業において、基本的な戦術の理解を促すために条件を工夫したゲームを学習活動に取り入れることにより、ボールを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返して、攻防を楽しむことができるようになるであろう。

### 5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に、技能と空いた場所への理解の向上によって、空いた場所をめぐる攻防を展開するテニスの授業について研究のまとめを行う。



**学習内容：戦術を理解し、ゲームの場面で適切な選択をして、攻防の展開をする**

教員の現状	生徒の現状
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆個人的な技能の向上が中心で教員からの一方的な指導の授業</li> <li>◆個人技術中心の指導と一般的なルールでのゲームが中心の授業</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆テニスの特性を理解し、攻防を楽しむことができていない</li> <li>◆技術を意識しすぎて、相手の状況を見たり、戦術を考えることができていない</li> </ul>

## 第2章 理論の研究

### 1 球技：ネット型について

#### (1) 高等学校学習指導要領における技能の内容について（抜粋）

高等学校学習指導要領

第6節 保健体育 第2款 各科目 第1体育 2内容

E 球技

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする。

イ ネット型では、状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作りだすなどの攻防を展開すること。<sup>1)</sup>

#### (2) ネット型の内容の体系化

指導要領解説では、ネット型の技能について「ボールや用具の操作」、「ボールを持たないときの動き」の例を小学校5・6年生から整理してまとめている。表1は、これを基に中学校第1学年から高等学校までの技能の動きを抜粋したものである。

表1 ネット型のボールや用具の操作とボールを持たないときの動きの例<sup>1)</sup>

	中学校		高等学校	
	第1学年・第2学年	第3学年	入学年次	その次の年次以降
ボールや用具の操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>中心付近をとらえたサービス</li> <li>返球方向へのラケット面づくり</li> <li>空いた場所への返球</li> <li>操作しやすい位置へのつなぎ</li> <li>テイクバックをとった高い位置からの打ち込み</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ねらった場所へのサービス</li> <li>空いた場所やねらった場所への打ち返し</li> <li>攻撃につながる高さや位置へのつなぎ</li> <li>ネット際の防御や攻撃</li> <li>強い振りでの高い位置からの打ち込み</li> <li>ポジションに応じたボール操作</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>変化をつけて、ねらった場所へのサービス</li> <li>緩急や高低をつけての打ち返し</li> <li>回転をかけた球の打ち出しと返球</li> <li>変化のあるサーブに対応したレシーブ</li> <li>移動を伴うボールの攻撃につながる高さや位置へのつなぎ</li> <li>仲間と連動したネット際の防御や攻撃</li> <li>ボールをコントロールして高い位置からの打ち込み</li> <li>作戦に応じたボール操作</li> </ul>
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手の打球に備えた準備姿勢</li> <li>開始時の定位置への戻り</li> <li>プレイ後のボールや相手への正対</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>空いている場所へのカバーの動き</li> <li>フォーメーションの動き</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>守備のバランスを維持する動き</li> <li>仲間とタイミングを合わせた守備位置の移動</li> <li>連携した攻撃の際の相手を引き付ける動き</li> </ul>

### (3) 攻守一体型について

今井は「攻守一体型タイプは、人やボールが入り乱れる複雑さがなく、取り組みやすい要因となる一方で、個のミスが目立つ、ラリーが続かないといった難しさがあるのが事実」「単発で得点が決まりラリーが続かないゲーム」<sup>2)</sup>と述べている。

指導要領解説では「『ネット型』とは、コート上でネットをはさんで相対し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲーム」<sup>1)</sup>としている。ネット型は相手コートへの返球の仕方から、バレーボールのように仲間とつないで相手コートに返球するものと、卓球・バドミントン・テニスのように直接相手コートに返球して攻防を展開するものがある。

そこで本研究では、バレーボールを「連係プレイ型」、卓球・バドミントン・テニスなどを「攻守一体型」に分類することとする。

### (4) テニスの攻防の継続のための技能について

ア 日本テニス協会が推奨するTENNIS PLAY&STAYの考え方について

国際テニス連盟のデーブ・マイリーはテニスを広めるため「簡単で楽しく、かつ、健康的なテニスを普及させること」を目指してきた。それが「初心者を指導するときに、より遅い赤やオレンジや緑のボールを使うことにより、テニスとの最初の出会からゲームを楽しめるものにするという考え方」であると述べている。<sup>3)</sup>

(ア) PLAY&STAYとは、通常よりも速度の遅いボール、短いラケット、小さいコートを使用することで誰でも簡単にラリーをすることができ、小さな子供から高齢者の方まで、ラケットを持ったその日からテニスを楽しむことができるプログラムである。

(イ) 広すぎないコートで、短いラケットとスピードの遅いボールを使うことで誰でも簡単にラリーができるようになる。

(ウ) テニスを始めた瞬間から楽しくゲームを「プレー」でき、そしてテニスを始めた人にとって、テニスが生涯スポーツとして「ステイ」(留まる)ということから由来している。<sup>6)</sup>

イ 国際テニス連盟のゲームに基づいた指導法

初心者に対する指導の方法として、基本的な技術と戦術を中心として行う必要がある。教本の中でも「技術を重視した指導法は、単純にテニスをしたいと思っている多くの初心者にとって必ずしも適切ではない」と述べている。さらに「ゲームに基づく指導法は、以前からある技術重視の指導法よりも、初心者の指導には適切」と述べ、ゲームに基づく指導を基本的な指導方針としている。ゲームに基づく指導法とは、プレーヤーに以下のようなゲームをさせることである。

(ア) 数あるラリーを中心としたドリルを行うことで、コーチの技術指導を聞いたり、反復練習をすることより、実際にボールを打つことに時間をかける。

(イ) コートサイズやラケットの大きさ、速度の遅いボールを使用することでプレーヤーのレベルにあったラリーを楽しむことができる。

(ウ) プレー中にアドバイスをする。時にはコートの周りを歩きながらプレーヤーを励ましたり、簡単な戦術的、技術的アドバイスをしながらプレーヤーの上達の手助けをする。<sup>4)</sup>

ウ テニスにおける用具操作の緩和

木下は「攻守一体型は用具を使用するという発想を変えたい。用具操作が難しさの要因であれば、『手』で打てばよい」<sup>5)</sup>と述べ、また、前述の通り国際テニス連盟は「コートサイズやラケットの大きさ、速度の遅いボールを使用することでプレーヤーのレベルにあったラリーを楽しむことができる」<sup>4)</sup>と、述べている。

そこで本研究では、速度の遅いボール、短いラケット、小さいコートを使用することでテニスのゲームを楽しめることができるようにする。

## 2 戦術アプローチとゲーム修正の理論

### (1) 戦術アプローチ

グリフィンがゲームパフォーマンスの向上は戦術的気づきの高まりから、ボールを持たないときの動き、技術の選択、技能発揮のいずれかの能力と結びつき、高まることで生じると述べている。そのため、「修正されたゲーム」と「発問」により生徒に戦術的気づきを促し、そこから導き出された特定の技術や動きの必要性を理解させ、いずれかの能力と結びつかせることにより、ゲームパフォーマンスが向上するよう、ねらいとする学習成果を明確にしなければならない。そして、このような戦術アプローチによる指導過程を3つのステージにまとめ(図1)、示している。<sup>7)</sup>

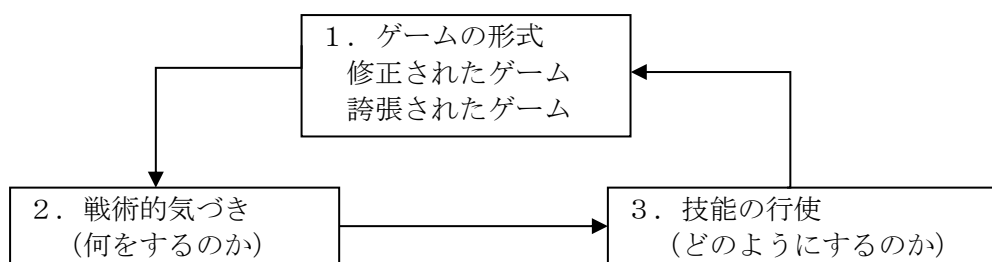


図1 ゲーム指導のための戦術アプローチ

### (2) ゲーム修正の理論

岩田はボール運動や球技において、ゲーム修正の理論によって修正されたゲーム、誇張されたゲームを用いることの有効性を指摘している。ゲーム修正とは、フルゲーム(既存の種目)を「発達適合的再現」と「誇張」の2つの主要な視点(表2)から修正し、「子どもたちに相応しいゲーム形式(ゲームの条件)」を創出することである。<sup>8)</sup>

表2 ゲーム修正の2つの視点

発達適合的 再現	「子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減」することであり、コートや用具を工夫することにより、運動技能を緩和していく視点
誇張	「課題となる戦術的課題を誇張する修正」で、複雑な状況判断を焦点化したり、選択肢を減少させることで子どもにわかりやすくするための視点

## 3 スポーツの戦術と作戦について

### (1) 戦術について

戦術とは、球技や武道などのスポーツでは、相手や周りの状況に応じて最適な技術を選択したり、技術と技術を組み合わせたりすることが不可欠なため、それを合理的にする方法のことをいう。球技の場合、戦術にはチーム全体にかかわる連携的行動のしかた(チーム戦術)、部分的な集団にかかわる連携的行動のしかた(グループ戦術)、個人にかかわる行動のしかたがあり(個人戦術)、このような一連の戦術を実際の試合で適用するには、練習によって戦術を身につける必要がある。<sup>9)</sup>

そこで本研究では、P41の表10に示すような4つの作戦を提供し、それぞれが選択してゲームを行うこととした。

## (2) テニスにおける基本的戦術

国際テニス連盟は「テニスは戦術を駆使するゲーム」と述べ、戦術を5つに分類している。

- ア 安定性…相手よりも多く相手コートにボールを入れ続けること。
- イ 相手を動かす…相手をコート上に移動させるショットを打つこと。
- ウ 適切なコートポジションを維持する…相手のショットに移動せずすむポジションをとること。
- エ 強みを活かす…自分が得意とするショットを打つこと。
- オ 相手の短所を攻める…相手の短所であるサイドを攻めること。<sup>4)</sup>

## (3) 作戦について

実際のゲームに先だって、味方や相手チームの特徴を分析し、どのような戦術を適用するのか、あらかじめ計画を立てておくが必要になる。そのような計画を作戦という。<sup>9)</sup>

そこで本研究では、P16の表6に示すような戦術をタスクゲームやメインゲームに取り入れる中で身に付けていくことにした。

## 4 スポーツの技術と技能について

### (1) 技術について

スポーツは一定のルールのもとで、より多くの得点をとったり、記録を達成したり、優れた演技を表現することが課題であるが、それらの課題を解決するための合理的な体の動かし方を技術と呼ぶ。そして技術には2つの型に分けることができる。

#### ア クローズドスキル

クローズドスキルとは陸上、水泳、器械体操などで、競争する相手から直接影響を受けることが少なく、解決すべき課題やそれに対応する技術が変化しないもの。つまり安定した環境の中で用いられる技術のことをいう。

#### イ オープンスキル

オープンスキルとは球技や武道などのように、たえず変化する状況のなかに用いられる技術のことである。<sup>9)</sup>

### (2) テニスの技術

表3は、攻守一体ネット型の技術と動きをまとめたものである。

表3 攻守一体ネット型の技術と動き (テニス、バドミントン系)<sup>10)</sup>

ボールやラケットの操作技術	ボールやラケットを操作していない時の動き
サービス	ベースポジション、ボールへの移動
フォアハンドストローク	スペースを埋める動き
バックハンドストローク	ボール・相手コートへの向き (予測)
ドロップ	
リターン	ポジションチェンジ
スマッシュ	技術遂行の意思決定
ロブ	(決める、崩す、立て直す)
ボレー	

### (3) 技能について

技術を練習によって身に付けた能力を技能という。<sup>9)</sup>

そこで本研究では、フープラリー、ターゲットフープ、ターゲットショットの3つのドリルゲームを設定し、技能の向上を目指した。

これまで述べてきた理論に基づき、検証授業を行うものとする。

## 第3章 検証授業

### 1 研究の仮説と検証の方法

#### (1) 研究の仮説

高等学校第1学年の球技：ネット型テニスの授業において、基本的な戦術の理解を促すために条件を工夫したゲームを学習活動に取り入れることにより、ボールを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返して、攻防を楽しむことができるようになるであろう。

#### (2) 期間

平成29年8月28日(月)～10月12日(木) 18時間扱い

#### (3) 場所

県立霧が丘高等学校 テニスコート・グラウンド

#### (4) 対象

第1学年1・5・6組(27名) (テニス選択者)

#### (5) 単元名

E 球技：ネット型 「テニス」

#### (6) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析

(ア) 実態調査アンケート 6月22日(木) 実施

(イ) 事前アンケート 8月25日(金) 実施

(ウ) 事後アンケート 10月20日(金) 実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

オ 映像の分析

カ 結果の分析



(7) 仮説検証に係る分析の視点、観点、方法

分析の視点	分析の観点	分析の方法	
		学習活動	手がかり
(1) 提供された戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた戦術を選ぶことができたか	ア タスクゲームによって戦術を理解することができたか イ 選択した戦術の数に変化が見られたか	○タスクゲーム ○メインゲーム ○ペアミーティング	○学習カード
(2) 提供された作戦から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を選ぶことができたか	ア 選択した作戦の数に変化が見られたか イ 作戦を選択した理由に変化が見られたか	○メインゲーム ○ペアミーティング	○学習カード ○事前・事後アンケート
(3) 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができたかと生徒が実感できたか	ア 自己のチームや相手のチームの特徴を考え、作戦や戦術を選びゲームを行うことができたか イ ゲームにおいて作戦や戦術を選択して活動することができたか	○振り返り	○学習カード ○事前・事後アンケート
(4) 空いた場所をめぐる攻防を展開できたか	ア 作戦を選択することによって、相手側のコートへの返球回数の変化が見られたか イ ゲームで相手側のコートに返球する場所に変化が見られたか ウ 空いた場所を見付けることができたか エ 空いた場所へ打ち返すことができたか オ 相手側のコートの相手のいる位置に応じてどこに返球していたか カ 適切なコートポジションを維持して空いた場所をカバーすることができたか	○メインゲーム	○映像 ○学習カード ○事前・事後アンケート

## 2 学習指導計画

### (1)単元の目標

- ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携し、ゲームが展開できるようにする。
- ・ネット型では、役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。〈技能〉
- イ 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。〈態度〉
- ウ 技術などの名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。〈知識、思考・判断〉

### (2) 「E球技」の評価規準に盛り込むべき事項【高等学校入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
・球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に自主的に取り組もうとしている。	・生涯にわたって球技を豊かに実践するための自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	・球技の特性に応じて、ゲームを展開するための作戦に応じた技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	・技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法、試合の行い方を理解している。

### (3) 評価規準

#### ア 「E球技」の評価規準の設定例【高等学校入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技の学習に自主的に取り組もうとしている。</li> <li>・フェアなプレイを大切にしようとしている。</li> <li>・自己の責任を果たそうとしている。</li> <li>・作戦などについての話合いに貢献しようとしている。</li> <li>・互いに助け合い教え合おうとしている。</li> <li>・健康・安全を確保している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。</li> <li>・仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。</li> <li>・作戦などの話合いの場面で、合意を形成するための適切な関わり方を見付けている。</li> <li>・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選んでいる。</li> <li>・球技を継続して楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型では、ゴール前への侵入などから攻防を展開するための安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きができる。</li> <li>・ネット型では、空いた場所をめぐる攻防を展開するための役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きができる。</li> <li>・ベースボール型では、攻防を展開するための安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と連携した守備などの動きができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。</li> <li>・球技に関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。</li> <li>・運動観察の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。</li> <li>・試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</li> </ul>

#### イ 本研究で取り扱う「E球技（ネット型）」の評価規準【高等学校第入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>①作戦などについての話合いに貢献しようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。</li> <li>②仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ボールを相手側のコートやねらった場所に打ち返すことができる。</li> <li>②ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。</li> </ul>

※「本研究で扱う評価規準」の丸文字については、次の内容の項目に対応する。

○単元計画：「指導内容」「評価項目」

○授業の実際：「本時のねらい」「本時の評価」「展開」

(4) 単元計画及び指導と評価の計画

単元計画	8月28日	8月29日	8月31日	9月4日	9月5日	9月7日	9月14日	9月15日	9月19日	9月21日	9月25日	9月26日	9月28日	9月29日	9月30日	10月2日	10月3日	10月5日	10月10日	10月12日	
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
	整列・挨拶・出席・本時の内容説明・準備運動																				
	オリエンテーション	フープラリー(左右・前後)		ターゲットフープ		ターゲットショット		課題別練習		チームごとで作戦会議											
	ペアミーティング																				
	テニピンゲーム(ミート板)	エアポイントゲーム	試しのゲーム	簡易コートゲーム	アウトゾーンゲーム	試しのゲーム	ダブルスリーグ戦(雨天時)	ダブルスリーグ戦	ダブルスリーグ戦	団体戦											
	ペアミーティング																				
	片付け・本時のまとめ・カード記入・整理運動・挨拶																				
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
指導内容	①		①	①			(①)		②			②									
評価内容			①		①		(①)			①		②				②					
研究して重点を置いた内容	テニスの特性	安定性	安定性	相手を動かす	相手を動かす	安定性	作戦や戦術の選択	適切なコートポジションを維持する	安定性	安定性	安定性	作戦や戦術の選択	安定性	安定性	安定性	安定性	安定性	安定性	作戦や戦術の選択	安定性	

### 3 学習指導の工夫

#### (1) 生徒の特徴

授業対象の生徒は、中学校3年間の体育の授業の中でネット型の球技を経験してきたはいるが、授業直前のアンケートでは27名中17名がテニスをやったことがないと回答し、やったことがある10名のうち、6名が授業や部活以外の遊びとしてやってきたと回答している。この結果から、ほとんどの生徒が、中学校では体育の授業でテニスを経験していないため、高校入学年次のテニスの授業では基本的な技術を身に付けることが必要である。

#### (2) ドリルゲーム

テニスの授業において空いた場所をめぐる攻防を展開していく上で、最初の課題となるのがラケットにボールを当てることであり、多くの生徒はそこだけに集中をしてしまう。本研究では、ラケット操作とボール操作の難しさを緩和しながら、個人技術を身に付けるためのドリルゲームを学習として取り入れた。ドリルゲームのねらいと工夫について、表4にまとめた。

表4 ドリルゲームのねらいと工夫

ゲームの種類		ねらい	身に付けたい技術や知識	工夫	教具
ドリルゲーム	フープラリー	空いた場所やねらった場所に打ち返すための個人技術の土台づくり	・ねらって打ち返すことができるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ラケット操作やボール操作を緩和するために、手で打ち返す感覚に近い用具（ミート板）とスポンジボールを使用する。</li> <li>打ち返す目標物（フープ）を設置する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ミート板</li> <li>ショートラケット</li> <li>スポンジボール</li> <li>レッドボール</li> <li>フープ</li> </ul>
	ターゲットフープ			<ul style="list-style-type: none"> <li>ラケット操作とボール操作の緩和のために、ショートラケットと通常のボールより弾みにくく、やや大きいレッドボールを使用する。</li> <li>打ち返す目標物（フープ）をコートの上に設置する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ショートラケット</li> <li>レッドボール</li> <li>フープ</li> </ul>
	ターゲットショット			<ul style="list-style-type: none"> <li>相手が打ち返しにくい場所がコートの端ということを理解する。</li> <li>ねらって打ち返すことができるようにする。</li> <li>相手からの返球に備えてポジションをとることができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ホームポジションを分かりやすくするために目印（ケンステップ）を設置する。</li> </ul>

## ア フープラリー

### (ア) ねらい

- ・フープ内にボールを入れ、相手と長くラリーを続けることを通して、ねらった場所に面を向けて打ち返すためのコツを理解する。

### (イ) 場の設定

- ・フープ2個分の距離で、2人ずつ向き合う。

### (ウ) やり方

- ・ボールをワンバウンドで打ち合う。
- ・ボールを1分間でフープの中に入れた回数をペアで数える。

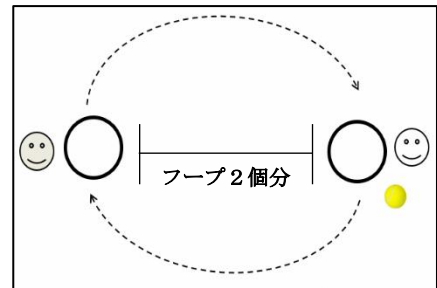


図2 フープラリーのイメージ

## イ ターゲットフープ

### (ア) ねらい

- ・ねらった場所に打ち返すためにボールを打てる位置に素早く移動することと、次へ準備のためにホームポジションへ戻ることを理解する。

### (イ) 場の設定

- ・フープの間は3メートル。

### (ウ) やり方

- ・打ち返す人はホームポジションの位置で構える。
- ・ペアは下投げでミニフープの中に山なりのボールを投げる。
- ・投げられたボールの落下地点へ動いてテイクバックする。
- ・投げられたボールがワンバウンドしたら左右の大フープ内に入るように打ち返す。
- ・これを6球中何球入ったかを数える。

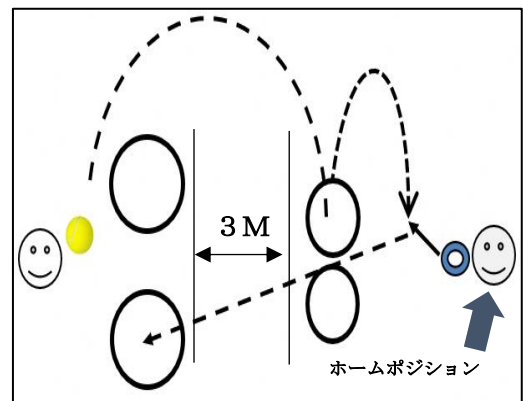


図3 ターゲットフープのイメージ

## ウ ターゲットショット

### (ア) ねらい

- ・フープラリーやターゲットフープで学んだこと通常のコートでできるようにする。

### (イ) 場の設定

- ・通常のコートで行う。フープを左右3箇所に配置する。

### (ウ) やり方

- ・打ち返す人はホームポジションの位置で構える。
- ・ペアは山なりのボールを相手コートのサーブライン後方に投げる。
- ・投げられたボールの落下地点へ動いてテイクバックする。
- ・左右の大フープをねらってボールを打ち返す。

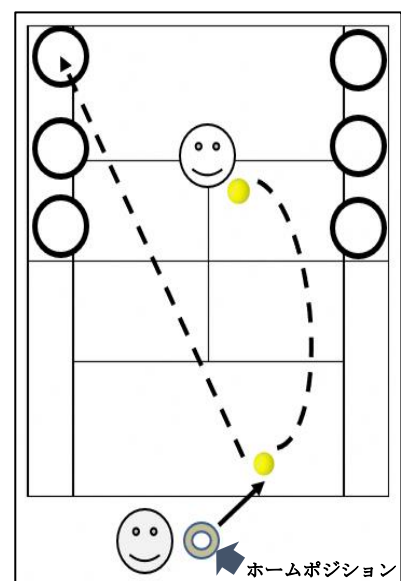


図4 ターゲットショットのイメージ

### (3) メインゲーム及びタスクゲーム

#### ア メインゲーム及びタスクゲームの工夫

本研究では、相手コートに空いた場所を見付け、攻防を展開することを『誇張』したメインゲーム及びタスクゲームを教材に取り入れることとした。メインゲーム及びタスクゲームの修正の視点とその具体的な方法について、表5にまとめた。

表5 メインゲームとタスクゲームの修正の視点とその具体的な方法

ゲームの種類	修正の視点	焦点化した戦術的課題	主な修正の方法
テニピンゲーム	誇張	安定性	・コートの縮小
エリアポイントゲーム	誇張	相手を動かす (空いた場所)	・コートの縮小 ・高い得点エリアの設置
アウトゾーンゲーム	誇張	安定性 (より多く打ち返すために相手の得点機会をなくす)	・コートの縮小 ・アウトゾーンの設置
メインゲーム	誇張	安定性 相手を動かす 適切なコートポジションを維持する (グラウンドストロークでの攻防)	・サービスのルールの簡易化

イ 戦術を発揮するためのゲーム

国際テニス連盟は基本的な戦術を「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」「強みを活かす」「相手の短所を攻める」の5つに分類している。<sup>4)</sup>

第1学年の段階では主に「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」を重点的に指導していくこととした。理由として「自分の強みを活かす」と「相手の弱点を攻める」ことに関しては、ゲームに必要な技術が身に付いてから指導していかないと、ただ強いボールを打ち返して終わってしまったり、技能の低い生徒ばかりをねらうことが考えられるためである。これでは今までのテニスの授業と同じであり、テニス本来の攻防を楽しむことができないと考えた。このことから第1学年では3つの戦術で「空いた場所をめぐる攻防」を展開し、次の年次以降に後の2つの戦術を指導していくこととした。空いた場所をめぐる攻防を展開するための3つの戦術と戦術的な思考を促す段階的なゲームを表6にまとめた。

**表6 空いた場所をめぐる攻防を展開するための3つの戦術と戦術的な思考を促す段階的なゲーム**

学習内容	段階	戦術	ねらい	アドバイス	ゲームの種類
相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと	I	安定性	相手よりも多く相手コートにボールを入れ続けること。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・確実に相手コート上に打ち返そう</li> <li>・フォアハンドで打ち返そう</li> <li>・体全体で打ち返そう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テニピンゲーム</li> <li>・アウトゾーンゲーム</li> <li>・ショートラケットの簡易ゲーム</li> <li>・リーグ戦(ダブルス)</li> <li>・メインゲーム</li> </ul>
	II	相手を動かす	相手をコート上に移動させるショットを打ち返すこと。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手を前後や左右に揺さぶろう</li> <li>・相手がいない場所に打ち返そう</li> <li>・打ちたい方向にラケットを向けよう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テニピンゲーム</li> <li>・エリアポイントゲーム</li> <li>・ショートラケットの簡易ゲーム</li> <li>・リーグ戦(ダブルス)</li> <li>・メインゲーム</li> </ul>
	III	適切なコートポジションを維持する	相手のショットに移動せずすむポジションをとること。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・打ち返した後は必ずホームポジションに戻る</li> <li>・ペアと位置が重ならないようにしよう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アウトゾーンゲーム</li> <li>・ショートラケットの簡易ゲーム</li> <li>・リーグ戦(ダブルス)</li> <li>・メインゲーム</li> </ul>



ウ 各ゲームのルールと場の設定

(ア) テニピンゲーム

【戦術】 安定性・相手を動かす

a ねらい

- ・ラケット操作とボール操作を緩和し、確実に相手側コートへ打ち返すことができるようにする。

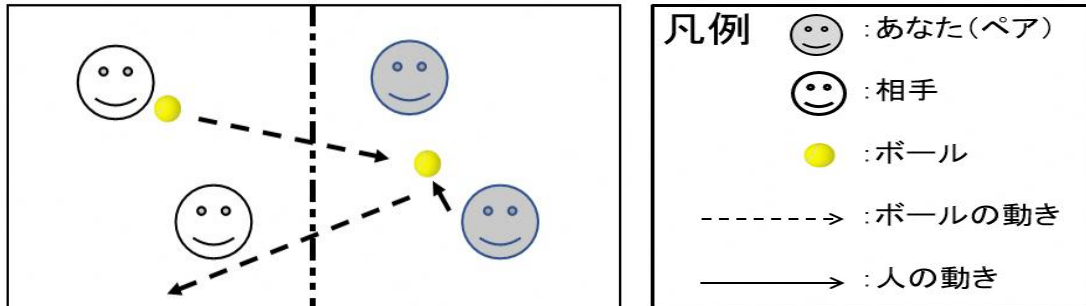


図5 テニピンゲームのイメージと凡例

b コートの設定

- ・コートは横3 m、縦6 m

c ルール

- ・サービスは右側のベースライン後方から対角コートに1本ずつ打つ。2回サーブミスしたら手投げで確実に入れる。
- ・ペアと交互に打ち、必ず4回のラリーをしてから空いた場所をねらって打ち合う。
- ・4点先取2ゲームマッチで行う。

(イ) エリアポイントゲーム

【戦術】 相手を動かす

a ねらい

- ・得点が高いエリアをねらって打ち返すことにより、相手を前後に動かすことを理解する。

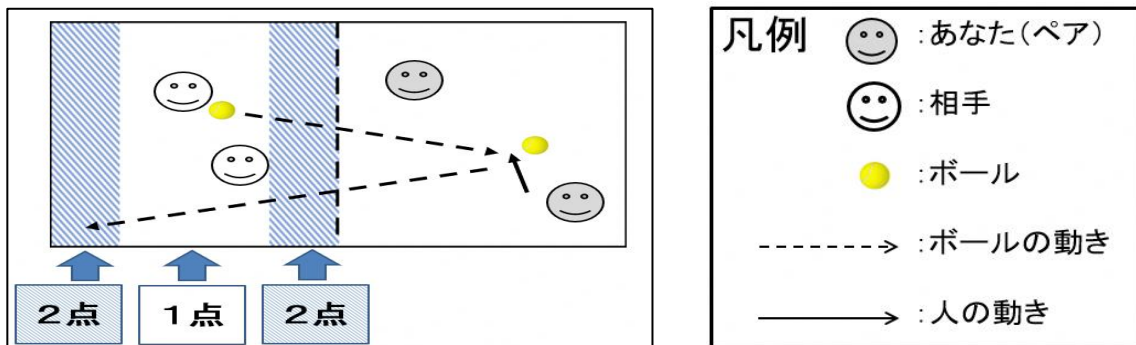


図6 エリアポイントゲームのイメージと凡例

b コートの設定

- ・コートは横3 m、縦6 m
- ・コートの前後に2 mラインを引き、そのエリア内は2点とする。

c ルール

- ・サービスは1人2本打ち、その後相手チームが2本打ち、ローテーションしていく。
- ・コートの中央で得点が決まったら1点。前と後ろのエリアに入って得点が決まったら2点とする。
- ・5点マッチで行う。
- ・ラリー中はどちらが打ち返してもいい。

(ウ) アウトゾーンゲーム

【戦術】 安定性

a ねらい

- ・相手より長くボールを返し続けるために、打ち返すと自分たちが不利になる相手コート上の場所を理解する。

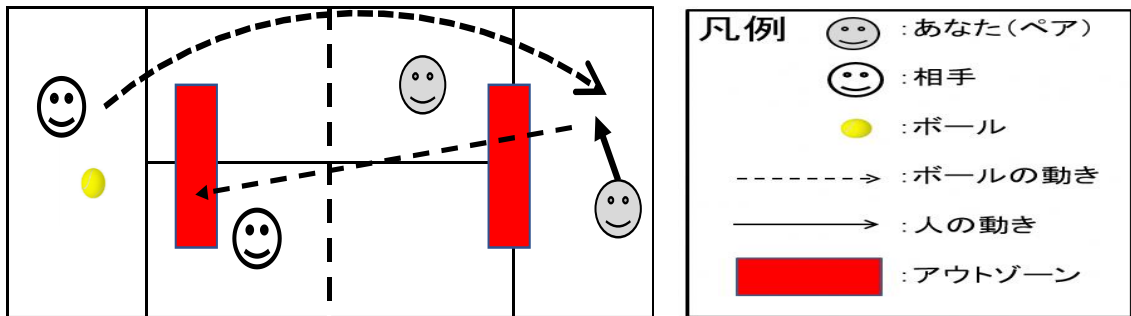


図7 アウトゾーンゲームのイメージと凡例

b コートの設定

- ・コートは横6 m、縦が10m
- ・相手コート上にアウトゾーンを任意で配置する。

c ルール

- ・サービスは右側のベースライン後方から対角コートに1本ずつ打つ。
- ・ラリー中に相手コートに設置したアウトゾーンに打ち返すと相手チームに得点が入る。
- ・4点マッチで行う。
- ・ラリー中はどちらが打ち返してもいい。

(エ) ショートラケットでの簡易コートゲーム

【戦術】 安定性・相手を動かす・コートの良い位置に立つ

a ねらい

- ・相手とのラリーの中で、ねらった場所や空いた場所を見付けることができるようにする。

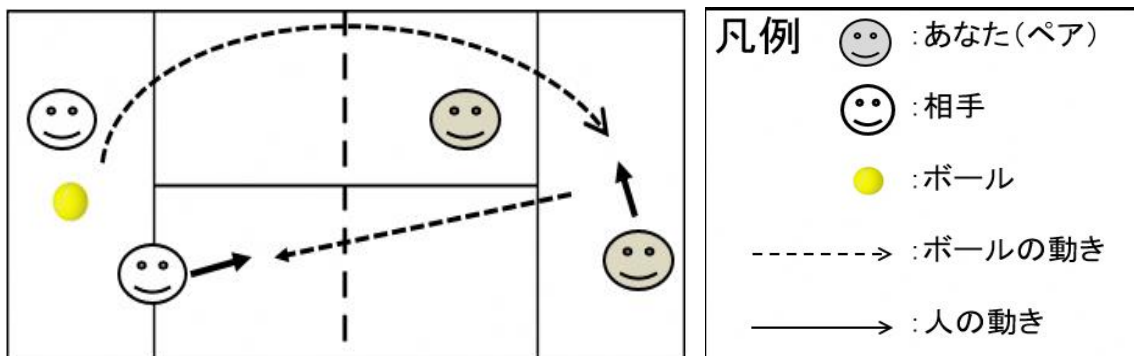


図8 簡易ゲームのイメージと凡例

b コートの設定

- ・コートは横6 m、縦が10m

c ルール

- ・サービスは右側のベースライン後方から対角コートに1本ずつ打つ。  
2回サーブミスしたら手投げで確実に入れる。
- ・サービスから4回のラリーをしてから、空いた場所をねらって打ち返す。
- ・4点先取2ゲームマッチで行う。
- ・ラリー中はどちらが打ち返してもいい。

(オ) メインゲーム

【戦術】 安定性・相手を動かす・コートの良い位置に立つ

a ねらい

- ・これまでの戦術を発揮して、空いた場所やねらった場所にボールを打ち返すことができるようにする。

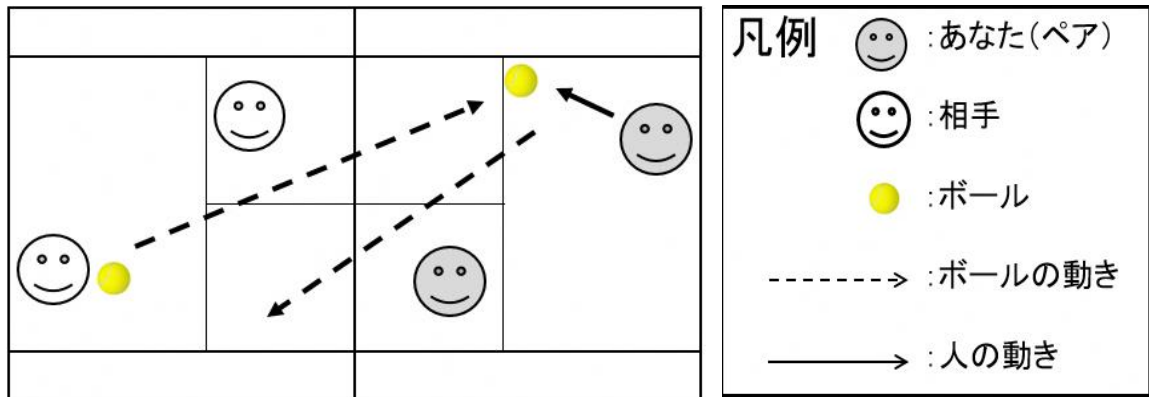


図9 メインゲームのイメージと凡例

b コートの設定

- ・コートは横10.97m、縦が23.77m

c ルール

- ・サービスは右側のベースライン後方から対角コートに1本ずつ打つ。  
2回サービスミスしたら手投げで確実に入れる。
- ・サービスから4回のラリーをしてから、空いた場所をねらって打ち返す。
- ・4点先取2ゲームマッチで行う。
- ・ラリー中はどちらが打ち返してもいい。

#### 4 授業の実際

【本時の展開】 (1/18) 8月28日(月) 第1校時

(1) 本時のねらい

〈関心・意欲・態度①〉 作戦などについての話し合いに貢献しようとするようにする。

(2) 研究との関連

(評価: 5/18)

テニピンゲームによってテニスの特性について理解できるようにする

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 オリエンテーション	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○授業を受けるにあたっての注意事項を説明する。 ○単元の目標と授業の進め方を説明し、学習の見通しがもてるようにする。 ○学習カードの記入の仕方について説明する。 ○グループに分かれて、二人組のペアを作成する。
	【学習内容】 〈関心・意欲・態度①〉 作戦などについての話し合いに貢献しようとする。	
なか 30分	3 準備運動・補強	
	4 テニピンの説明 ねらい ・空いた場所をめぐる攻防の楽しさを味わう。 ルール ・ペアと交互に打つ。 ・ツーバウンドまでバウンドしてもよい。 ・サービスはどこから打ってもよい。 ・ラリーが4回続いたら攻撃をしてもよい。	○ルールを確認する。  ○ゲームの目的がテニスの特性を理解するためであることを説明する。 ○サービスコートでの簡易ゲームで行う。
	【発問】 テニスのゲームをやるにあたって難しいことは何だろう。	
	＜予想される答え＞ 「ラリーを続ける」	
ま と め 5 分	5 ダブルスのテニピンゲーム ○5点マッチ ○各コート4ペアずつのリーグ戦	○ゲームの前にボール慣れをする。 ○ゲームを行う上でのポイントを確認する。 ・ラケットの使い方 ・ボールを打つ打点 ・声かけ ○強く打ち返すのではなく、ラリーが続くように指導する。 ○ラリーが続かないペアにはアドバイスをする。
	6 片付け、集合 7 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○教えてもらった内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

ミート板やテニピンゲームなどによる教材で生徒は楽しんで活動していたが、こちらが意図しているゲーム展開になるにはもっと工夫した声かけや見本を見せる必要があると感じた。

[研究の視点からの振り返り]

テニピンゲームによって相手との攻防を展開することを理解できるように行った。今後は、空いた場所やねらった場所に打ち返す楽しみを理解できるように指導していきたい。

【本時の展開】（2/18）8月29日（火）第4校時

（1）本時のねらい

〈知識・理解①〉技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げることができるようにする。

（2）本時の評価

（評価：2/18）

〈知識・理解①〉技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。

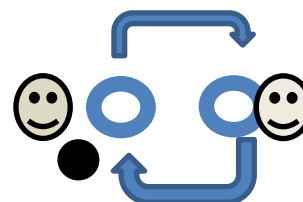
（3）研究との関連

【学習カード】（指導：2/18）

テニピンゲームによって「安定性」の戦術について理解できるようにする。

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 自己紹介・準備運動 3 本時の説明を聞く 【学習内容】 〈運動の知識・理解①〉ねらった場所に打ち返すための技術のポイントを知ろう！	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ○グループごとで活動することを説明する。
なか 36分	4 テニピンでフープラリー① →4分間の練習後に1分間計測をする。 ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・安定したラリーをする。 ・ラケットの中心でボールを打ち返す。	○ルールを確認する。 ○互いに協力し合いことが大切であることに気付くよう声かけをする。 ○ポイントを確認する ・強く打たない ・ラケットの面 ・足を動かす
	【発問】 フープの中へ入れるために意識したことは何だろう。	<予想される答え> 「強く打たない」「動いて打つ」
	戦術1【安定性】 相手よりも多くのボールをネット越しに相手コートに入れ続けること。	
	5 ダブルスのテニピンゲーム ねらい ・安定性の戦術を知る。 ・コート奥へ打ち返す。 ○各コートグループごとのリーグ戦	○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・ラケットの使い方(フォアで打つ) ・ボールを打ち打点（ラケットの中心） ・声かけ ○相手からポイントをとるためにどう攻めるかを考える。 ○3人組はローテーションで行う。
まとめ 7分	6 片付け、集合 7 ペアミーティング 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○前回のゲームと比べて変わったことを話し合う。 （知識・理解①） ○教えてもらった内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。



〔授業者による振り返り〕

フープを使ったドリルゲームでは、場の設定に問題があったためにこちらが意図する活動ができていなかった。また、打ち方の指導も分かりやすくポイントを示していく必要があった。テニピンゲームでは、まだペア同士でのコミュニケーションがとれず、ラリーが続かないため、どちらがとるかを明確にしていく声かけができるように指導していきたい。

〔研究の視点からの振り返り〕

「安定性」を指導し、生徒は確実に相手コートへ打ち返すことを理解することができていた。

【本時の展開】 (3/18) 8月31日 (木) 第3校時 (雨天時)

(1) 本時のねらい

〈思考・判断①〉 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。 (評価：3/18)

(2) 本時の評価

〈思考・判断①〉 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。

(3) 研究との関連

【観察・学習カード】 (指導：3/18)

テニピンゲームによって「安定性」の戦術について理解できるようにする。

(4) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 集合、整列、挨拶、出席確認	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。
	2 本時の説明を聞く	○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
	【発問】 前回、学んだ戦術は何だろう。	<予想される答え> 「安定性」
	3 準備運動 4 体ほぐし運動 (ローテーションラリー)	○グループで速やかに行うよう声をかける。 ○グループで盛り上げながら行う。
なか 35分	5 テニピンでフープラリー②左右 →5分間の練習後に1分間計測をする ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・安定したラリーをする ・ラケットの中心でボールを打ち返す。	○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・力加減をして打ち返すこと ・ラケットの面 (バックで打たないため) ・足を動かす ○グループごとに場所を設定して行う。
	6 ペアミーティング	○ペアでの約束事を決めるように生徒へ促す。 (思考・判断①) ○やってみようことを自分たちで考えるように声をかける。
	【学習内容】 〈思考・判断①〉 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶこと。	
まとめ 5分	7 ダブルスのテニピンゲーム ねらい ・安定性をゲームで発揮できるようにする。 ・自分たちでゲームを優位に進めるようにする。 戦術「安定性」	○ポイントを理解して打っているか確認する。 ・ラケットの使い方 (フォア) ・ボールを打つ打点 (予測) ・声かけ (ポジション) ・バックでは打たないようにする。
	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○前回のゲームと比べて変わったことを話し合う。 (知識・理解①) ○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○教えてもらった内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

雨天であったため、武道場での活動になった。テニピンゲームでは、前回よりはラケットの中心で打てる生徒が増えたが、まだ空いた場所へは打てていないので意識できるよう指導していきたい。

[研究の視点からの振り返り]

「安定性」を指導し、確実に相手コートへ打ち返すことを理解できるように行った。コートが狭い中で行ったが、前回より相手と長く、攻防を展開することができた。

【本時の展開】（4/18）9月4日（月）第1校時

（1）本時のねらい

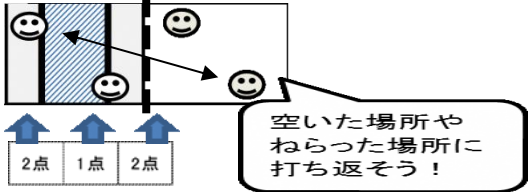
〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（2）研究との関連

（評価：10/18）

エリアポイントゲームで「相手を動かす」戦術が理解することができるようにする。

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く 【学習内容】 （運動の技能①） ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか35分	4 テニピンでフープラリー②左右 →5分間の練習後に1分間計測をする。 ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・安定したラリーをする。 ・ラケットの中心でボールを打ち返す。	○相手から来たボールを打ち返すためのポイントの確認をする。 ・構え方 ・体全体で打ち返す ・ラケットと足の向き ・声かけ（ポジション）
	戦術2【相手を動かす】 相手を前後左右に動かすことをねらいとしてゲームを行う。	
	【発問】 なぜ、エリアによって得点が違うのかを考えてみよう。	<予想される答え> 「端に打つため」「空いた場所へ打つため」
まとめ8分	5 ペアミーティング  6 エリアポイントゲーム（ダブルス） ねらい ・空いた場所を見付ける。 ・得点が高いところに打ち返す。 戦術「相手を前後に動かす」 ルール ・5点マッチ	○発問の答えを話し合う。 ○ペアでの約束事を決めるように生徒へ促す。 →今まで学んできたことを踏まえて考える。  ○ルールを確認する。 ○得点の高いエリアをねらうように声かけをする。 ○コートは横3m、6mで行う。 
	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

初めてエリアポイントゲームを行ったが、ルールを生徒が理解するのに時間がかかり、こちらが意図していたゲームの展開にならなかったため、ねらいやルールを分かりやすく伝えていく必要があると感じた。

【研究の視点からの振り返り】

「相手を動かす」を指導し、相手コートの得点が高いエリアをねらうことで相手を前後に動かす戦術を理解することができた。

【本時の展開】（5/18）9月5日（火）第4校時

（1）本時のねらい

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（2）本時の評価 (評価：10/18)

〈関心・意欲・態度①〉 作戦などについての話し合いに貢献しようとするようにする。

（3）研究との関連 観察（指導：1/18）

エリアポイントゲームで「相手を動かす」戦術が理解することができるようにする。

（4）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く  <b>【発問】①</b> 前回、学んだ戦術は何だろう。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○前回の感想を生徒が振り返り、発表する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。  <予想される答え> 「相手を動かす」
なか 38分	4 ショートラケットでフープラリー②前後 →8分間の練習後に1分間計測をする。  ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・安定したラリーをする ・ラケットの中心でボールを打ち返す。  <b>【学習内容】</b> 〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。  <b>【発問】②</b> 相手コートのどこをねらうのがいいかな。	○前回まで使用していたラケットと違うため、まずは慣れるようにする。 ○ラケットは違うが、打ち方は同じであることを確認する。 ○相手から来たボールを打ち返すためのポイントの確認をする。  ○発問の答えを話し合う。〈関心・意欲・態度①〉 ○ペアでの約束事を決めるように生徒へ促す。 →今まで学んできたことを踏まえて決める。  ○ルールを確認する。 ○得点の高いエリアをねらうように声かけをする。 ○コートは横3m、6mで行う。  
まとめ 5分	7 片付け、集合  8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

〔授業者による振り返り〕

初めてショートラケットとレッドボールを使用し、エリアポイントゲームを行ったが、ねらいを明確に伝えたことで得点が高いエリアをねらうというゲームを展開することができた。

〔研究の視点からの振り返り〕

「相手を動かす」を指導し、相手コートの得点が高いエリアをねらうことで、空いた場所やコートの手元に打ち返すことを理解することができた。



【本時の展開】（6/18）9月7日（木）第3校時

（1）本時のねらい

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（2）研究との関連

（評価：10/18）

試しのゲームで「安定性」と「相手を動かす」戦術が発揮できるようにする。

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 5分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 38分	4 ショートラケットでフープラリー②前後 →5分間の練習後に1分間計測をする。  ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・前後への打ち分けをする。	○前回よりも回数が増えるように声かけをする。 ○全身を使って打っているか確認する。 ○テニスの基本を意識して行う。 ・構え方 ・体全体で打ち返す ・ラケットと足の向き  ○設定したフープに力加減や向きなどコントロールして打ち返す。
	【学習内容】 〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。	
	【発問】 相手がいない場所へ打つために気を付けることは何だろう。	<予想される答え> 「準備をする」「構える」
	5 チーム・ミーティング・ペアミーティング  6 試しのゲーム（団体戦）  ねらい ・前後にボールを打ち返す。 ・構えの姿勢をとり、どこへ打ち返されても対応する。  戦術「安定性」「相手を動かす」  ルール ・4点先取2ゲームマッチ ・チームの勝ちゲームの数で勝敗を競う。	○発問の答えを話し合う。 ○空いた場所にねらって打ち返すことを意識する。  ○相手を前後に動かすために相手がいない場所へ打ち返すように声かけをする。 ○コートは通常のコートサイズで行う。 ○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">対戦 オムニコート 緑-ピンク グラウンド 紫-オレンジ</div>
まとめ 7分	7 片付け、集合  8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

〔授業者による振り返り〕

前回、ラケットとボール操作に課題があったため打ち方の見本を示したが、ポイントを絞って伝えられなかったためにあまり改善が見られなかった。試しのゲームではコートが広がったことでコート後方からでは相手コートに入らないため、ペアと前に出てくることが多くなったことから、間や後方に打たれたボールをとることができなくなった。これらの課題から前後のポジションについて指導していく必要がある。

〔研究の視点からの振り返り〕

これまで指導した「安定性」と「相手を動かす」を発揮して、通常のコートでゲームを行ったが、ラケットやボールの操作のミスでゲームが終わってしまったために、攻防を展開できなかった。

【本時の展開】（7/18）9月14日（木）第3校時

（1）本時のねらい

〈思考・判断①〉提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。 （評価：7/18）

（2）本時の評価

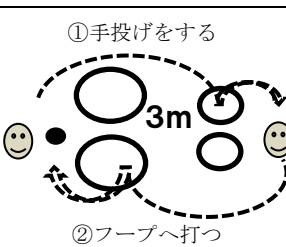
〈思考・判断①〉提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。

（3）研究との関連

【観察・学習カード】（指導：7/18）

作戦を選択して、戦術を発揮したゲームが展開できるようにする。

（4）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 8分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 35分	4 ターゲットフープ（左右） ねらい ・ねらった場所へ打ち返す。 ・コントロールして打ち返す。  ルール ・1人6球で交代	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのバウンドは落ち際でとらえる。 ○打ち返したらホームポジションに戻るよう声をかける。 ○投げる人はペアが打ちやすい場所へ下から投げる。 ○ペアが打ち返したボールを、足を動かしてキャッチする。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>	
	<p>【学習内容】 〈思考・判断①〉提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶこと。</p>	
	<p>【発問】 4つの作戦の中から自分たちの特徴にあった作戦を選んでみよう！</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>&lt;予想される答え&gt; 「ネバネバ作戦」</p> </div>	
	5 ペアミーティング 作戦名 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">前前後後作戦    ネバネバ作戦 ラン&amp;ガン    ヤマハジ作戦</span>	○提示された作戦例の中からペアの中で話し合い、作戦を選ぶ。〈思考・判断①〉
	6 簡易コートでのゲーム（ショートラケット） ねらい ・安定性をゲームで発揮する。 ・空いた場所へ打ち返す。 戦術「安定性」「相手を動かす」 ルール ・サービスはどこから打ってもよい。 ・ラリーが4回続いたら空いた場所をねらってよい。 ・4ポイント 1ゲームのみ	○今までのゲームで学んできた戦術を使い、ゲームを行う。 ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートのサイズ 10m×6m ○空いた場所にねらって打ち返すことを意識する。
まとめ 7分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

ターゲットフープでラリーよりねらった場所へ打ち返すという意識を持たせてタスクゲームを行ったが、コート外に打ち返していたので、力加減を考えて打ち返すことを指導していきたい。

[研究の視点からの振り返り]

初めて作戦を選択してゲームを行った。「ネバネバ作戦」を選択した生徒が多く、確実に相手コートへ返す「安定性」を重視して攻防を展開できていた。

【本時の展開】（8/18）9月15日（金）第1校時

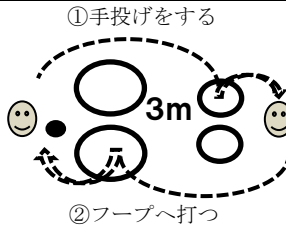
（1）本時のねらい

〈思考・判断①〉提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。  
 （評価：7/18）

（2）研究との関連

簡易コートでのゲームで「適切なコートポジションを維持する」を理解することができるようにする。

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	4 ターゲットフープ（左右） ねらい ・ねらった場所へ打ち返す。 ・コントロールして打ち返す。 ルール ・1人6球で交代 ・打ち返したらホームポジションへ戻る。 	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのバウンドは落ち際でとらえる。  ○投げる人はペアが打ちやすい場所へ下から投げる。 ○ペアが打ったボールを、足を動かしてキャッチする。
	【学習内容】 （思考・判断①）提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。	
	【発問】 前回のゲームを振り返り、作戦を選んでみよう！	<予想される答え> 「前前後作戦」「ヤマハジ作戦」
	戦術3【適切なコートポジションを維持する】 相手側へ有効な攻撃のためのポジションをとることをねらいとしてゲームを行う。	
	5 ペアミーティング 作戦名 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">前前後作戦 ネバネバ作戦 ラン&amp;ガン ヤマハジ作戦</span> 6 簡易コートのゲーム（ショートラケット） ねらい ・安定性をゲームで発揮する。 ・空いた場所へ打ち返す。 戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」 ルール ・サービスはどこから打ってもよい。 ・ラリーが4回続いたら空いた場所をねらってよい。 ・4ポイントゲーム 2ゲームマッチ	○提示された作戦例の中からペアの中で話し合い、作戦を選ぶ。 ○空いた場所にねらって打ち返すことを意識する。  ○今までのゲームで学んできた戦術を使い、ゲームを行う。 ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートのサイズ 10m×6m ○ゲームをどう戦うかをペアで作戦を立てる。
まと め 7分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

〔授業者による振り返り〕

今回は、ホームポジションを意識してゲームを行った。コートの後方で打ち返すことで飛ばし過ぎることが減り、空いた場所へ打ち返せるようになってきた。また、作戦を選ぶことでゲームの展開も変わることが分かったので、今後も空いた場所へ打ち合うゲームの様相に期待をしていきたい。

〔研究の視点からの振り返り〕

「適切なコートポジションを維持する」を指導したが、まだ前後の役割を理解できていないため、相手から打ち返されたボールを見合ってしまうことがあった。

【本時の展開】 (9/18) 9月19日 (火) 第4校時

(1) 本時のねらい

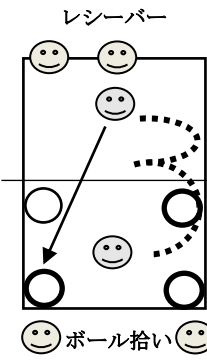
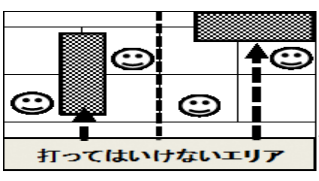
〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーする。

(2) 研究との関連

(評価: 16/18)

アウトゾーンゲームで「安定性」の戦術を理解できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	4 ターゲットショット (前後左右) 各チーム 30 球 1 セット  ねらい ・ねらった場所へ打ち返す。 ・コントロールして打ち返す。  ルール ・1人2球連続で打ち返す。 (3人ずつ交代で打ち続ける)	 ○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのパウンドは落ち際でとらえる。 ○フープに力加減や向きなどコントロールして打ち返す。 ○3人で2球ずつ (フォア・バック) をローテーションしながら打ち返す。 ○球出しはリズムよく、打ち返しやすいボールを下から投げ続ける。
	<b>【学習内容】</b> 〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。	
	<b>【発問】</b> どこにアウトゾーンを設定すると、空いた場所をねらうことができるだろう。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">             &lt;予想される答え&gt;              「コートの中」           </div>
	5 ベアミーティング 作戦名 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">前前後作戦</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ネバネバ作戦</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ラン&amp;ガン</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ヤマハジ作戦</span>	○今までのゲームを振り返りながら、コート上の空いている場所を確認する。 ○アウトゾーンを相手コートのどこに置くか話し合っている。
	6 アウトゾーンゲーム ねらい ・安定性をゲームで発揮する。  戦術「安定性」  ルール ・サービスはベースラインから打つ。 ・4ポイントゲーム 2ゲームマッチ	○ルールを確認する。 ・コートに打ち返してはいけないゾーンを設定。 ・サービスはアンダーに入れて、ゲームを始める。   <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px; margin-top: 10px;">             自分たちにとって不利、相手にとって有利な場所が分かる。           </div> ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートのサイズ 10m×6m
まとめ 7分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

アウトゾーンゲームでは、ねらいやルールを理解することに時間がかかったが、安定性を意識した攻防の展開はできていたので、次回のゲームも期待したい。

【研究の視点からの振り返り】

「適切なコートポジションを維持する」を指導したが、まだ前後の役割を理解できていないため、相手から打たれたボールを見合ってしまうことがあった。

【本時の展開】 (10/18) 9月21日 (木) 第3校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

(2) 本時の評価

(評価：10/18)

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。

(3) 研究との関連

観察 (指導：4/18)

アウトゾーンゲームで「安定性」の戦術を理解できるようにする。

(4) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	4 ターゲットショット (前後左右) →各チーム30球2セット ねらい ・ベースラインから打ち返す。 ・フォロースルーをねらった方向へ向ける。 ルール ・1人2球連続で打ち返す。	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのパウンドは落ち際でとらえる。 ○打ち返したらホームポジションへ戻る。 ○フープに力加減や向きなどコントロールして打ち返す。 ○球出しはリズムよく、サービスコート後方へ投げ続ける。 ○投げてる途中で打ち返して来たボールへはしゃがんでネットのかげに隠れる。
	【学習内容】 〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。	
	5 ペアミーティング 【発問】① コートのどこにペアと位置をとると相手からのボールを打ち返しやすいただろう。	○アウトゾーンを相手コートはどこに置くかを話し合っ める <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">&lt;予想される答え&gt; 「前と後ろ」</div>
6 アウトゾーンゲーム ねらい ・安定性をゲームで発揮する。 戦術「安定性」 ルール ・サービスはベースラインから打つ。 ・4ポイントゲーム 2ゲームマッチ	○ルールを確認する。 ・コートに打ち返してはいけないゾーンを設定。 ・サービスはアンダーに入れて、ゲームを始める。 ○アウトゾーンエリアがあることで空いた場所やねらった場所へ打ち返すことができる。〈運動の技能①〉 ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートのサイズ 10m×6m	
まとめ 7分	7 片付け、集合 【発問】② 今日はどのような場面で空いた場所に打ち返すことができたか。	○使用した道具の確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">&lt;予想される答え&gt; 「スペースを見つけて打った」</div>
	8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

今回はアウトゾーンゲームで安定性を意識することに加えて、相手コートの打ち返す場所を考えてゲームを行ったので前回に比べて、ラリーをしていく中で空いた場所をねらう生徒も出てきた。

[研究の視点からの振り返り]

相手からのボールをペアの前と後ろで分担してゲームを行うことで、生徒は「適切なコートポジションを維持する」という戦術を理解することができた。

【本時の展開】 (11/18) 9月25日 (月) 第1校時

(1) 本時のねらい

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。  
(評価：10/18)

〈運動の技能②〉 ラリーの途中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーできるようにする。

(2) 研究との関連 (評価：16/18)

試しのゲームで「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	4 ターゲットショット (前後左右) 各チーム 60球 1セット ねらい ・ベースラインから打ち返す。 ・フォロースルーをねらった方向へ向ける。 ルール ・1人2球連続で打ち返す。 (チーム内で交代で打ち続ける) ・打ち返したらホームポジションへ戻る。	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのパウンドは落ち際でとらえる。 ○フープに力加減や向きなどコントロールして打ち返す。 ○球出しはリズムよく、サービスコート後方へ投げ続ける。 ○投げてる途中で打ち返して来たボールへはしゃがんでネットのかげに隠れる。 ○緑とオレンジ・紫とピンクで打ち返す側とボール拾いを交代して行く。
	【発問】 ペアと空いた場所をカバーするためにはどのようなポジションをとるのがいいだろう。	<予想される答え> 「雁行陣」
	【学習内容】 〈運動の技能②〉 ラリーの途中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。	
まとめ 7分	5 チームミーティング・ペアミーティング  6 試しのゲーム (団体戦) ねらい ・味方と空いている場所のカバーをする。 戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」 ルール ・4点先取2ゲームマッチ ・チームの勝ちゲームの数で勝敗を競う。 ・サービスはベースラインから打つ。	○発問の答えを話し合う。 ○平行陣と雁行陣でチームやペアの特徴を踏まえてポジションを決めるようにする。  ○相手がいらない場所へ打ち返すように声かけをする。 ○チームでポジションを指摘し合うようにする。 ○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。 対戦 オムニコート 緑-オレンジ グラウンド 紫-ピンク  ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートは通常のサイズで行う。
	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

2回目の試しのゲームを行い、前回より攻防が展開できた。これは、今まで行ったドリルゲームやタスクゲームの成果が出たことが要因であると考えられる。

【研究の視点からの振り返り】

これまで指導した戦術を発揮して、通常のコートでゲームを行った。前回の試しのゲームに比べ、「安定性」「相手を動かす」の戦術によって攻防を展開できた。ただし、「適切なコートポジションを維持する」戦術はコートが広いために、空いた場所をカバーできていなかった。



【本時の展開】 (12/18) 9月26日 (火) 第4校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘できるようにする。

(2) 本時の評価 (評価: 12/18)

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。

(3) 研究の取り組み

【観察・学習カード】 (指導: 12/18)

自己の特徴を踏まえ作戦や戦術を選択できるようにする。

(4) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	4 ターゲットフープ (前後左右) 各チーム 50 球 1 セット ねらい ・ベースラインから打ち返す。 ・フォロースルーをねらった方向へ向ける。 ルール ・1 人 2 球連続で打ち返す。 ・打ち返したらホームポジションへ戻る。	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのパウンドは落ち際でとらえる。 ○フープに力加減や向きなどコントロールして打ち返す。 ○球出しはリズムよく、サービスコート後方へ投げ続ける。 ○投げてる途中で打ち返して来たボールへはしゃがんでネットのかげに隠れる。 ○各チームで打ち返す側とボール拾いを交代して行う。
	【発問】 今日のゲームの作戦は何か。ゲームが終わったら次回のゲームに向けて作戦を考える。	<予想される答え> 「ヤマハジ作戦」
	5 試しのゲーム (団体戦) ねらい ・ペアと立てた作戦をゲームで発揮する。 ・味方と空いている場所のカバーをする。 戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」 ルール ・4 点先取 2 ゲームマッチ ・サービスはベースラインから打つ。	○相手がいらない場所へ打ち返すように声をかけをする。 ○チームでポジションを指摘し合うようにする。 ○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。 対戦 オムニコート 緑-オレンジ グラウンド 紫-ピンク ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートは通常のサイズで行う。
6 課題別練習	練習例 フープラリー ターゲットフープ サーブレシーブ練習 ダブルスの動きの確認	○各自でこれまでの教材から自分に適した練習を選択する。 ○チームで今までのゲームを振り返り、課題を整理する。 ○チームで出た課題と練習する内容が一致しているか確認をする。〈思考・判断②〉
まとめ 7分	7 片付け、集合 8 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。〈思考・判断②〉 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

前回の試しのゲームの続きを行い、ゲーム以外の生徒はゲーム中に声をかけるように指導したが、どういう声をかければいいのか分からない生徒が多かった。また、課題別練習も各チームで課題が整理できていないので、こちらがチームごとに助言をして活動できるように工夫をしていく必要があると感じた。

[研究の視点からの振り返り]

前回の試しのゲームの続きを行い、自己の特徴を考え、作戦や戦術を選ぶことに重点を置いた。前回の試しのゲームに比べ、自分たちの特徴を考えて選ぶことができていた。次回からのリーグ戦からは、相手の特徴を踏まえた作戦や戦術の選択ができるようにしていきたい。

【本時の展開】 (13/18) 9月28日 (木) 第3校時 (雨天時)

(1) 本時のねらい

〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする (評価: 10/18)

〈運動の技能②〉 ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーできるようにする。

(2) 研究との関連

(評価: 16/18)

リーグ戦で「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 本時の説明を聞く 4 戦術の確認	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ○これまでの戦術を振り返る。
	<b>【発問】①</b> これまでに学んできた戦術は何だろう。	<予想される答え> 「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」
なか 36分	5 テニピンでフープラリー②左右 → 3分間の練習後に2分間計測をする ねらい ・ねらった場所へラケットの面を向ける。 ・安定したラリーをする。 ・ラケットの中心でボールを打ち返す。	○構えからフォロースルーまでの動きを確認する。 ・横向きで構え、肩越しでボールを見る。 ・足と体をねらった方向へ向ける。 ・ボールのパウンドは落ち際でとらえる。 ・ラケットの面 (バックで打たないため) ○グループごとに場所を設定して行う。
	<b>【学習内容】</b> 〈運動の技能①〉 ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにすること。 〈運動の技能②〉 ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーできるようにすること。	
	6 ペアミーティング 作戦名 前前後作戦 ネバネバ作戦 ラン&ガン ヤマハジ作戦	○提示された作戦例の中からペアで話し合い、作戦を選ぶ。
	<b>【発問】②</b> リーグ戦のねらいを達成するために必要な作戦は？	<予想される答え> 「ネバネバ作戦」「ヤマハジ作戦」
	7 リーグ戦 (テニピン) ねらい ・空いた場所を見つけてねらう。 ・味方と空いている場所のカバーをする。 戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」 ルール ・4点先取2ゲームマッチ ・サービスはベースラインから打つ。	○今までの練習してきた成果を発揮できるように行う。 ○ペアで選んだ作戦ができていないペアへ必要な声かけをする。 ○待ち時間は審判と記録を行う。  ○4コートを2つのリーグ戦に分けて行う。 剣道場側 緑・オレンジ 柔道場側 紫・ピンク
まとめ 7分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ・ペアで学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認・挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

今回からリーグ戦であったが、雨天のためミート板で行った。チームでの課題別練習は行えなかったが、ゲームでは空いた場所をめぐる攻防が見られた。

[研究の視点からの振り返り]

狭いコートでのゲームにはなったが、ペアと適切なポジションをとり、攻防を展開することができていた。



【本時の展開】 (14/18) 10月2日 (月) 第1校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘することができるようにする。

(評価：12/18)

〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーできるようにする。

(2) 研究との関連

(評価：16/18)

リーグ戦で「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	<p>【学習内容】 〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。</p> <p>4 課題別練習 ○各自でこれまでの教材からチームに適した練習を選択する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>練習例 フープラリー ターゲットフープ サーブレシーブ練習 ダブルスの動きの確認</p> </div> <p>5 ペアミーティング</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>作戦名 前前後作戦 ネバネバ作戦 ラン&amp;ガン ヤマハジ作戦</p> </div>	<p>○チームで今までのゲームを振り返り、課題を整理する。</p> <p>○チームで出した課題と練習する内容が一致しているか確認する。</p> <p>○提示された作戦例の中からペアで話し合い、作戦を選ぶ。</p>
	<p>【学習内容】 〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。</p> <p>【発問】 ゲームの中で相手の攻撃に対して、前衛はどのように動いたらいいだろう。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>&lt;予想される答え&gt; 「前に詰める」</p> </div>
	<p>6 リーグ戦 ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いた場所を見つけてねらう。</li> <li>・味方と空いている場所のカバーをする。</li> </ul> <p>戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4点先取2ゲームマッチ</li> <li>・サービスはベースラインから打つ。</li> </ul>	<p>○今までの練習してきた成果を発揮できるように行う。</p> <p>○ペアで選んだ作戦ができていないペアへ必要な声かけをする。</p> <p>○ゲーム中に前後の位置が重ならないよう位置をとることを確認する。</p> <p>○待ち時間は審判と記録を行う。</p> <p>○コートサイズ 10m×6m 4コートを2つのリーグ戦に分けて行う。</p>
まとめ 7分	<p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで学習を振り返る。</li> <li>・学習カードの記入をする。</li> <li>・次回の確認・挨拶をする。</li> </ul>	<p>○使用した道具の確認をする。</p> <p>○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。</p> <p>○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。</p> <p>○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。</p>

【授業者による振り返り】

課題別練習を行ったところ、こちらの意図するような練習ができていなかったチームがいた。チーム内で全ての課題が一致するわけではないが、方向性を修正して活動できるように指導していきたい。

【研究の視点からの振り返り】

選択した作戦の中の戦術を理解してゲームを行えるようになってきた。また、前後の役割や関係が明確になったので、「適切なコートポジションを維持する」戦術が理解できてきた。

【本時の展開】 (15/18) 10月3日(火) 第4校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘することができるようにする。  
(評価：12/18)

〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。  
(評価：16/18)

(2) 研究との関連

リーグ戦で「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	<p>【学習内容】</p> <p>〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。</p> <p>4 課題別練習</p> <p>○各自でこれまでの教材からチームに適した練習を選択する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>練習例 フープラリー ターゲットフープ サーブレシーブ練習 ダブルスの動きの確認</p> </div> <p>5 ペアミーティング</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>作戦名 前前後作戦 ネバネバ作戦 ラン&amp;ガン ヤマハジ作戦</p> </div>	<p>○チームで今までのゲームを振り返り、課題を整理する。</p> <p>○チームで出した課題と練習する内容が一致しているか確認をする。</p> <p>○提示された作戦例の中からペアで話し合い、作戦を選ぶ。</p>
	<p>【学習内容】</p> <p>〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。</p>	
	<p>【発問】</p> <p>自分たちのコートの中で、相手がねらってくる場所はどこだろう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>&lt;予想される答え&gt; 「空いている場所」「ペアの間」</p> </div>	
	<p>6 リーグ戦</p> <p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いた場所を見つけてねらう。</li> <li>・味方と空いている場所のカバーをする。</li> </ul> <p>戦術「安定性」「相手を動かす」</p> <p>「適切なコートポジションを維持する」</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4点先取2ゲームマッチ</li> <li>・サービスはベースラインから打つ。</li> </ul>	<p>○今までの練習してきた成果を発揮できるように行う。</p> <p>○ペアで選んだ作戦ができていないペアとできていないペアへ必要な声かけをする。</p> <p>○ゲーム中に前後の位置が重ならないよう位置をとることを確認する。</p> <p>○待ち時間は審判と記録を行う。</p> <p>○コートサイズ 10m×6m</p> <p>4コートを2つのリーグ戦に分けて行う。</p>
まとめ 7分	<p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで学習を振り返る。</li> <li>・学習カードの記入をする。</li> <li>・次回の確認・挨拶をする。</li> </ul>	<p>○使用した道具の確認をする。</p> <p>○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。</p> <p>○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。</p> <p>○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。</p>

[授業者による振り返り]

最後のリーグ戦はペア同士で空いた場所をカバーする動きが高まり、互いに空いた場所を打ち合うことにつながり攻防が展開できていた。次回からの団体戦に期待ができる内容であった。

[研究の視点からの振り返り]

これまでの戦術を発揮して、ペアと空いた場所をカバーしながら攻防を展開することができていた。

【本時の展開】(16/18) 10月5日(木) 第3校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘することができるようにする。

(評価: 12/18)

〈運動の技能①〉ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

(評価: 10/18)

〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

(2) 本時の評価

(評価: 16/18)

〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーしている。

(3) 研究との関連

観察(指導: 12/18)

リーグ戦で「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする。

(4) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価												
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動・補強  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。												
なか 36分	<p>【学習内容】</p> <p>(思考・判断②) 仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。</p> <p>4 チーム別作戦会議</p>	<p>○チームで今までのゲームを振り返り、課題を整理する。</p> <p>○チームで作戦を考え、ゲームに臨むようにする。</p> <p>○チームで決めた作戦や課題を基に練習を行う。</p>												
	<p>【学習内容】</p> <p>〈運動の技能①〉ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。</p> <p>〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。</p>													
	<p>【発問】</p> <p>空いた場所をカバーするために重要なことはなんだろう。</p>	<p>&lt;予想される答え&gt;</p> <p>「声をかける」「積極的に動く」</p>												
	<p>5 ペアミーティング</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>作戦名</td> <td>前前後作戦</td> <td>ネバネバ作戦</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ラン&amp;ガン</td> <td>ヤマハジ作戦</td> </tr> </table> <p>6 団体戦</p> <p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いた場所を見つけてねらう。</li> <li>・味方と空いている場所のカバーをする。</li> </ul> <p>戦術「安定性」「相手を動かす」</p> <p>「適切なコートポジションを維持する」</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4点先取2ゲームマッチ</li> <li>・サービスはベースラインから打つ。</li> <li>・団体戦は勝ちゲーム数で勝敗を決める。</li> </ul>	作戦名	前前後作戦	ネバネバ作戦		ラン&ガン	ヤマハジ作戦	<p>○提示された作戦例の中からペアで話し合い、作戦を選ぶ。</p> <p>○相手がいらない場所へ打ち返すように声かけをする。</p> <p>○チームでポジションを指摘し合うようにする。</p> <p>○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>対戦</td> <td>オムニコート</td> <td>紫-オレンジ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>グラウンド</td> <td>緑-ピンク</td> </tr> </table> <p>○待ち時間は審判と記録を行う。</p> <p>○コートは通常のサイズで行う。</p> <p>(運動の技能②)</p>	対戦	オムニコート	紫-オレンジ		グラウンド	緑-ピンク
作戦名	前前後作戦	ネバネバ作戦												
	ラン&ガン	ヤマハジ作戦												
対戦	オムニコート	紫-オレンジ												
	グラウンド	緑-ピンク												
まとめ 7分	<p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで学習を振り返る。</li> <li>・学習カードの記入をする。</li> <li>・次回の確認・挨拶をする。</li> </ul>	<p>○使用した道具の確認をする。</p> <p>○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。</p> <p>○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。</p> <p>○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。</p>												

[授業者による振り返り]

団体戦に入り、サービス以外は通常のルールとコートで行った。そしてチームごとで個人、ペアの課題を考えて、練習を行うことができていた。また、ゲームでも練習した技能が発揮できて非常に良い流れで授業を行うことができた。

[研究の視点からの振り返り]

これまでの戦術を発揮して、相手のいない場所に打ち返すことや空いた場所をカバーすることで空いた場所をめぐる攻防が展開できた。

【本時の展開】 (17/18) 10月10日 (火) 第4校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断①〉 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。 (評価: 3/18)

〈運動の技能②〉 ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

(2) 研究の取り組み

作戦を選択して、戦術を発揮したゲームが展開できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 36分	<p>【学習内容】</p> <p>〈思考・判断①〉 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにすること。</p> <p>4 チーム別作戦会議・練習</p>	○チームで作戦を考え、ゲームに臨むようにする。 ○チームで前回のゲームを振り返り、課題を整理する。 ○チームで決めた作戦や課題を基に練習を行う。
	<p>【発問】①</p> <p>ゲームの中で自分やペアが得意なプレーは何だろう。</p> <p>5 ペアミーティング</p> <p>作戦名 前前後作戦 ネバネバ作戦 ラン&amp;ガン ヤマハジ作戦</p>	<p>&lt;予想される答え&gt;</p> <p>「奥に打つことができる」「ボレーが得意」</p> <p>○提示された作戦例の中からペアの中で話し合い、作戦を選ぶ。 ○ペアの特徴を理解できるようにする。</p>
	<p>【学習内容】</p> <p>〈運動の技能②〉 ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。</p> <p>6 団体戦</p> <p>ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いた場所を見付けてねらう。</li> <li>・味方と空いている場所のカバーをする。</li> </ul> <p>戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4点先取2ゲームマッチ</li> <li>・サービスはベースラインから打つ。</li> <li>・団体戦は勝ちゲーム数で勝敗を決める。</li> </ul>	<p>○チームで相手がいな場所へ打ち返すように声かけをする。</p> <p>○チームでポジションを指摘し合うようにする。</p> <p>○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。</p> <p>対戦 オムニコート 紫 - 緑 グラウンド オレンジーピンク</p> <p>○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートは通常のサイズで行う。</p>
まとめ 7分	7 片付け、集合  8 本時のまとめ	○使用した道具の確認をする。 ○ペアで振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

[授業者による振り返り]

前回と同様にチームごとでスムーズに練習を行うことができていた。ゲームの内容自体は、前と後ろでポジションを分担して攻防を展開することができていたので、これまで指導してきたことが形になってきている。

[研究の視点からの振り返り]

今回の団体戦では、前回の試しのゲームに比べ、自己や相手のチームの特徴を踏まえて作戦や戦術を選んでゲームを行うことができていた。

【本時の展開】 (18/18) 10月12日 (木) 第1校時

(1) 本時のねらい

〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘することができるようにする。

(評価: 12/18)

〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

(2) 研究との関連

(評価: 16/18)

団体戦で「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術が発揮できるようにする。

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価									
はじめ 7分	1 集合、整列、挨拶、出席確認  2 準備運動  3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。   ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。									
なか 36分	【学習内容】 〈思考・判断②〉仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。										
	4 チーム練習	○チームで前回のゲームを振り返り、課題を整理する。 ○チームで決めた作戦や課題を基に練習を行う。									
	【発問】① ペアとゲーム中に気を付けることは何だろう。	<予想される答え> 「位置関係」「相手がいない場所へ打つ」									
	【発問】② ゲーム中にチームメイトから声をかけてもらいたいことは何だろう。	<予想される答え> 「落ち着いて」「ポジション」									
	5 ペアミーティング・チーム別作戦会議 作戦名 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>前前後作戦</td><td>ネバネバ作戦</td></tr><tr><td>ラン&amp;ガン</td><td>ヤマハジ作戦</td></tr></table>	前前後作戦	ネバネバ作戦	ラン&ガン	ヤマハジ作戦	○提示された作戦例の中からペアで話し合い、作戦を選ぶ。 ○チームのメンバーにゲーム中にかけてもらう声かけを考える。					
前前後作戦	ネバネバ作戦										
ラン&ガン	ヤマハジ作戦										
【学習内容】 〈運動の技能②〉ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。											
6 団体戦 ねらい ・空いた場所を見付けてねらう。 ・味方と空いている場所のカバーをする。 戦術「安定性」「相手を動かす」 「適切なコートポジションを維持する」 ルール ・4点先取2ゲームマッチ ・サービスはベースラインから打つ。 ・団体戦は勝ちゲーム数で勝敗を決める。	○チームで作戦を考え、ゲームに臨むようにする。 ○相手がいない場所へ打ち返すように声かけをする。 ○チームでポジションを指摘し合うようにする。 ○チームごとの対抗戦で、アドバイスや記録を役割分担して行う。 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>対戦</td><td>オムニコート</td><td>紫</td><td>ー</td><td>ピンク</td></tr><tr><td></td><td>グラウンド</td><td>緑</td><td>ー</td><td>オレンジ</td></tr></table> ○待ち時間は審判と記録を行う。 ○コートは通常のサイズで行う。 ○コートを巡回し、ボールがコート上に転がっていないかを確認する。	対戦	オムニコート	紫	ー	ピンク		グラウンド	緑	ー	オレンジ
対戦	オムニコート	紫	ー	ピンク							
	グラウンド	緑	ー	オレンジ							
まとめ 7分	7 片付け、集合  8 本時のまとめ ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・最後の挨拶をする。	○使用した道具の確認をする。 ○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、全18回の振り返りを行う。									

【授業者による振り返り】

18時間を通して、ゲームを中心とした指導を行ったことで、空いた場所をねらって打ち合う攻防というテニス本来の楽しさを味わう授業ができた。また、学習カードにも空いた場所をねらって打ち返すことができた。回答した生徒が多く、こちらが意図していた攻防を楽しむことができた。

【研究の視点からの振り返り】

これまで指導してきた戦術を理解し、作戦を選択することでコート上の空いた場所をカバーし、「安定性」と「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」戦術によって空いた場所をめぐる攻防が展開できた。

## 5 検証授業の結果と考察

### (1) 提供された戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた戦術を選ぶことができたか

ゲームで攻防を展開するために必要な戦術の中から比較的実行し易い「安定性」「相手を動かす」「適切なコートポジションを維持する」という3つの戦術を提供し、選択できるようにした。戦術を選択するためには戦術を理解することが必要と考え、タスクゲームによって戦術を理解することができたか、ゲームにおいて選択した戦術の数の変化が見られたかを分析することにした。

#### ア タスクゲームによって戦術を理解することができたか

本研究では、戦術を理解することをねらったタスクゲームを行った。（参照：第3章3（3）P.15表5、P.16表6）ア、イの分析を行うにあたりリーグ戦やメインゲームの前に行ったエリアポイントゲームとアウトゾーンゲームにおいて、それぞれのねらいとした戦術を理解できたかを生徒の学習カードの回答から分析した。

#### (ア) エリアポイントゲームにおける得点配分の理由と相手側のコートのねらう位置について

エリアポイントゲーム（参照：第3章3（3）P.17）では、コート手前と後方を2点エリアとしてゲームを行った。表7はエリアポイントゲームにおける得点配分の理由について「なぜ、エリアによって得点が違うのだろうか」と生徒に質問し、その回答の割合を示したものである。「ねらうのが難しい場所だから」と「相手が打ち返しにくい場所だから」がそれぞれで37%、「空いた場所に打ち返すため」が19%という結果になった。表8は相手コートのねらう位置について「相手側のコートのどこをねらうのがいいか」と生徒に質問し、その回答の割合を示したものである。相手側のコートのねらう位置は「相手のいない場所」が59%、「コートの端」が30%、「相手の打ち返しにくい場所」が11%という結果になった。

表7 エリアポイントゲームにおける得点配分の理由の割合（自由記述）（n=27）

エリアポイントゲームにおける得点配分の理由	割合
ねらうのが難しい場所だから	37%
相手が打ち返しにくい場所だから	37%
空いた場所に打ち返すため	19%
その他	7%

表8 相手側のコートのねらう位置の回答の割合（自由記述）（n=27）

相手側のコートのねらう位置	割合
相手のいない場所	59%
コートの端	30%
相手の打ち返しにくい場所	11%

(イ) アウトゾーンを設置した理由について

アウトゾーンゲーム（参照：第3章3（3）（ウ）P.18）では、相手コートに自分たちがアウトゾーンを設置して、ゲームを行った。アウトゾーンをコート中央に設置した生徒は27名中21名だった。表9はアウトゾーンを中央に設置した理由の割合を示したものである。「相手が捕りやすい場所に打たないため」で65%、「コートの端に打つため」が27%、「ゲームでよく飛んできた場所だから」が8%という結果になった。

表9 アウトゾーンを中央に設置した理由の割合（自由記述）（n=21）

アウトゾーン設置の理由	割合
相手が捕りやすい場所に打たないため	65%
コートの端に打つため	27%
ゲームでよく飛んできた場所だから	8%

イ ゲームにおいて選択した戦術の数に変化が見られたか

図10は7時間目から18時間目までの各戦術の選択数を学習カードから見取り、その変化の推移を示したものである。7時間目は22名が安定性の戦術を選択し、15時間目には「適切なコートポジションを維持する」が12名、17時間目では「相手を動かす」が19名とそれぞれが一番多いという結果になった。

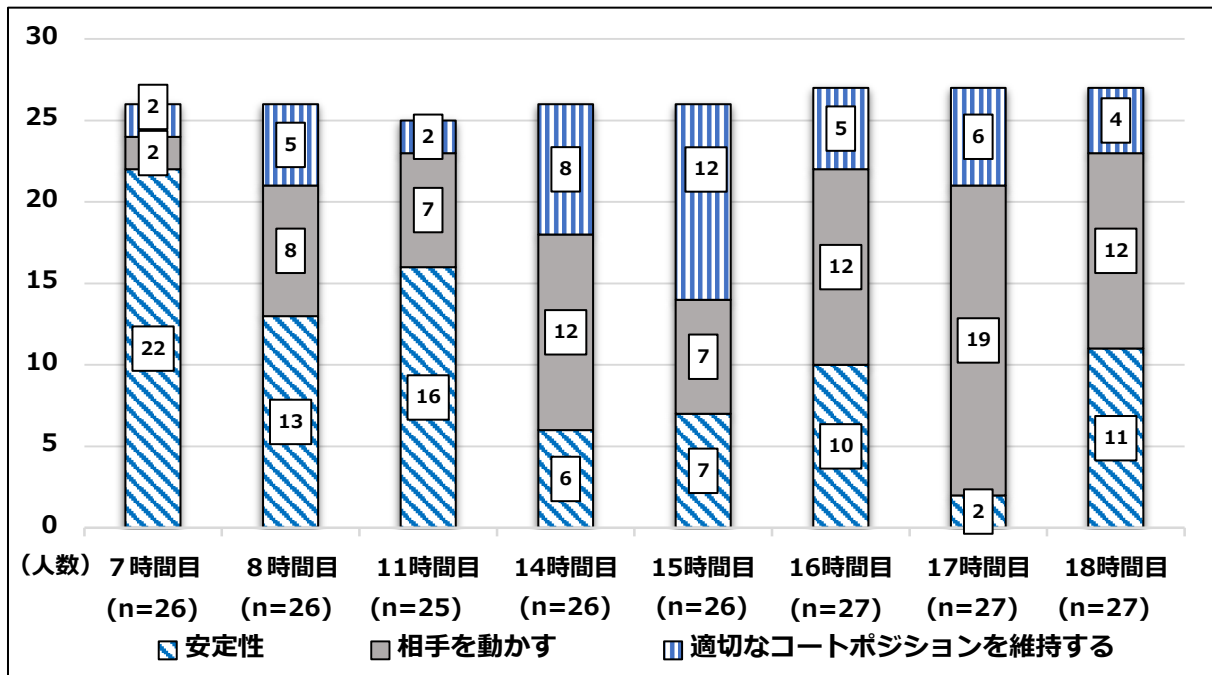


図10 各戦術の選択数の変化の推移

<考察>

**(1) 提供された戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた戦術を選ぶことができたか**

ア タスクゲームによって戦術を理解することができたか

エリアポイントゲームでは、「前後の2点のエリアのうち空いているエリアをねらおう」とアドバイスをし、相手を動かす戦術を理解できるようにした。その結果、**表8**のように、「相手のいない場所」や「コート端をねらう」という回答が多く出た。アウトゾーンゲームでは安定性の戦術を理解できるように行った。これは、自分たちで相手コート上の任意の位置にアウトゾーンを設置するもので、生徒は初めのうちはコート端に置いたり、ネット際に置いていたが、実際にゲームを行うとコート中央は相手が打ち返しやすく、相手の得点機会になりやすいことに生徒が気付いた。そこで生徒は、相手にとって打ち返しやすい場所であるコート中央にアウトゾーンを設置し、そこに打ち返さないように安定性の戦術を発揮してゲームを行った。その結果、「相手が捕りやすい場所に打たない」ように相手コートに打ち返す攻防を展開した。これらの回答結果から、生徒はタスクゲームを行うことで戦術への理解を深めることができたと考える。

イ 選択した戦術の数に変化が見られたか

学習カードから、自己やペアの特徴を踏まえて戦術を選んでいくという視点で7時間目から18時間目までの選択した戦術の数の変化を分析した。7時間目で多くの生徒が選択していた「安定性」が、14時間目には他の戦術よりも減り、「相手を動かす」や「適切なコートポジションを維持する」が上回る結果になった。このことから「安定性」を発揮してゲームを行う上で、相手コートのどこが空いているかを見付けたり、ペアと位置を確認したりして、役割を分担して攻防を展開する中で「相手を動かす」や「適切なコートポジションを維持する」などの戦術の理解につながったと考えられる。さらに「適切なコートポジションを維持する」戦術についてはドリルゲームで行ったターゲットフープやターゲットショットによりホームポジションを理解したことから、適切なポジションをとることができるようになり、相手側コートへボールを打ち返すことができるようになったと考えられる。

これらのことから、エリアポイントゲームやアウトゾーンゲームが、戦術を理解することに有効だったと考えられる。また、戦術の選択の数では、「安定性」を土台としてゲームを行うことが、他の戦術の理解と選択ができることにつながったと考える。



(2) 提供された作戦から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を選ぶことができたか

学習カードから、自己やペアの特徴や課題を踏まえて作戦を選んで試合を行っているか、選択した作戦が始めと終わりまでどのように変化したかなどの作戦を選択した理由に対する回答の変化を分析することとした。作戦の定義については授業の中で指導した戦術と関連付けたものとした。

ア 選択した作戦の数に変化が見られたか

7時間目から作戦を選択してゲームを行うことにした。授業で提示した作戦名と作戦内容は表10の通りである。図11は7時間目に初めて作戦を選択したときから18時間目の団体戦までの作戦の選択数の変化の推移を示したものである。7時間目で一番多かったのはネバネバ作戦で22名が選択した。14時間目は前前後後を選択したのが9名、15時間目はヤマハジを選択したのが12名という結果となった。

表10 授業で示した作戦名と作戦内容

作戦名	作戦の内容	戦術
ネバネバ	相手よりも粘ってプレーする	安定性
前前後	コートの前と後ろに規則的に打つ	相手を動かす
ラン&ガン	足を動かし、積極的に攻める	相手を動かす
ヤマハジ	相手コートの隅に山なりのボールを打つ	適切なコートポジションを維持する

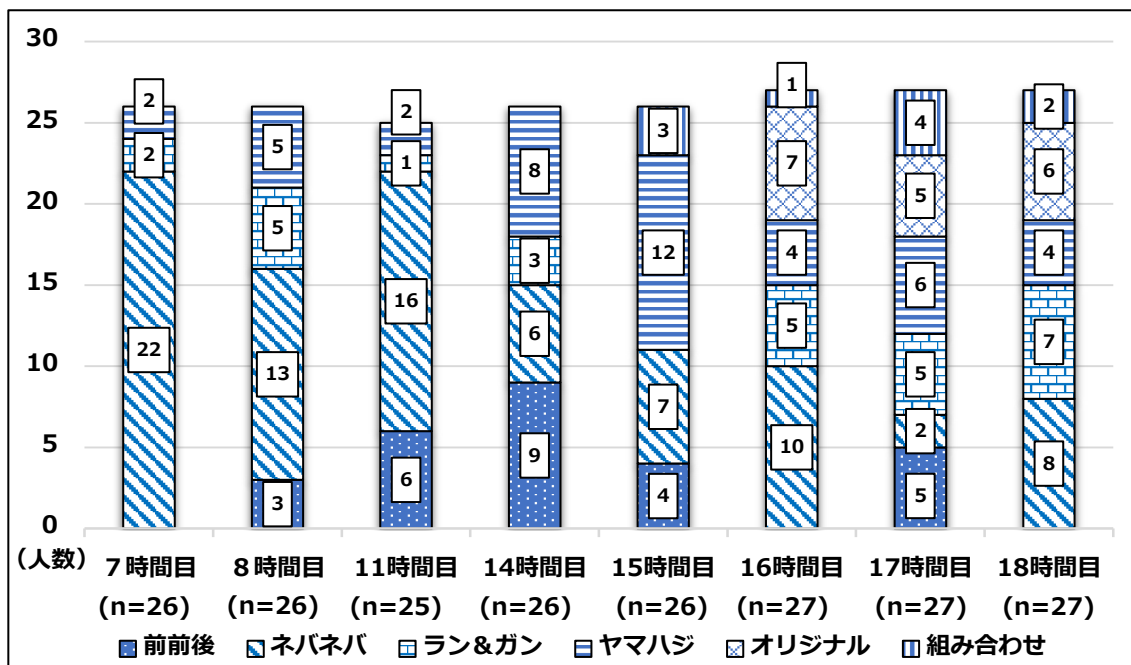


図11 各作戦の選択の割合の推移

イ 選択した作戦の理由に変化が見られたか

表11は簡易ゲーム・試しのゲーム及びメインゲームにおける作戦を選んだ理由の変化の推移である。7時間目で選択数の多かったネバネバ作戦を選んだ理由について「ラリーを続けるため」と回答していた割合が50%だったものが、11時間目では31%に減少し、17時間目には「チャンスを見付けるため」や「相手コートを見てプレーする」という理由へと変化した。7時間目では、ヤマハジ作戦を選んだ理由について、「山なりで打ちにくいから」と回答していた割合が50%、「相手が打ち返しにくい」と回答していた割合が50%だったものが、11時間目には「相手を端に動かすため」が100%となり、17時間目では「空いた場所へ打ち返すため」が33%、「相手の陣形を崩すため」が33%、「相手が打ち返しにくいボールを打ち返す」と「相手をコートの後方へ動かす」が17%ずつに変化した。

表11 簡易ゲーム試しのゲーム及びメインゲームにおける作戦を選んだ理由の変化の推移

	7時間目 (n=26)		11時間目 (n=26)		17時間目 (n=18)	
ゲームの内容	簡易ゲーム		試しのゲーム (団体戦)		団体戦	
コート大きさ	10m×6m		10.97m×11.885m		10.97m×11.885m	
ねらいの与件	・安定性をゲームで発揮する ・空いた場所へ打ち返す		・味方と空いている場所をカバーする		・空いた場所を見付けてねらう ・味方と空いている場所をカバーする	
作戦名	選択理由	割合	選択理由	割合	選択理由	割合
ネバネバ作戦	ラリーを続ける	50%	ラリーを続ける	31%	チャンスを見付けるため	50%
	安定性	14%	安定性	31%		
	ミスを誘う	27%	ミスを誘う	6%		
			相手を動かす	18%		
			ねらった場所に打ち返す	14%		
	自分に合っている	9%				
前前後作戦	なし		予測がしやすい	50%	相手を前後に動かすため	100%
			役割がはっきりするから	33%		
			空いた場所へ打ち返せる	17%		
ラン&ガン作戦	体力があるから	100%	攻めたほうがミスを超える	50%	相手が打ち返しにくいボールを打ち返す	60%
			相手を疲れさせるため	50%		
					早く準備をするため	20%
					足を動かしてプレーしたいから	20%
ヤマハジ作戦	山なりで打ちにくいから	50%	相手を端に動かすため	100%	相手が打ち返しにくいボールを打ち返す	17%
	相手が打ちにくいから	50%			相手の陣形を崩すため	33%
					相手をコートの後方へ動かす	17%
					空いた場所へ打ち返すため	33%

<考察>

**(2) 提供された作戦から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦を選ぶことができたか**

ア 選択した作戦の数に変化が見られたか

自己やペアの特徴を踏まえて作戦を選んでいたかという視点では、**図11**のように、7時間目で多くの生徒が選択していたネバネバ作戦が、14時間目には他の作戦よりも減り、7時間目に全く選択していなかった前前後作戦が上回る結果になった。これは、ネバネバ作戦で相手よりもボールを多く打ち返している中で、相手のいない場所を見付け、そこに打ち返すためには他の作戦の方が効果があると気付くことができたと考えられる。さらに14時間目からは作戦を組み合わせるペアや15時間目には「ボレー作戦」や「何が何でも返す作戦」などのオリジナルの作戦が現れ、選択した作戦が分散した。これらのことから、自己やペアの特徴を踏まえた選択ができるようになったと考えられる。

イ 選択した作戦の理由に変化が見られたか

**表11**の通り、作戦を選んだ理由の推移を7時間目と11時間目の試しのゲーム、17時間目の団体戦で比較すると、特にネバネバ作戦の「ラリーを続ける」という理由が多かったものが、11時間目には半分になり、最後には自分たちが「チャンスを見付けるため」や「相手コートを見てプレーする」に変化をしていた。また、それ以外の作戦を選択した理由も7時間目が「自分に合っている」や「体力がある」などの自分の特徴を踏まえた作戦や戦術の選択から、17時間目には「相手の陣形を崩す」や「相手が打ち返しにくいボールを打つ」といった相手の特徴を踏まえた作戦や戦術の選択へと変化していた。この2つの結果から、作戦の数と理由の割合が複数に分かれていることが自己やペアの特徴を踏まえた作戦を選んでゲームに臨んでいたと考えることができる。

これらのことから、テニスの初心者には安定性という戦術を重視して、粘り強く打ち返すことをねらいとした作戦を選択させることが有効と考える。相手コート上に打ち返し続ける中で相手の位置が分かるようになり、次第に相手がいらない場所へ打ち返すための作戦を選択することができるようになることが期待できるのではないだろう

**(3) 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができたか**

学習カードと単元の事前・事後アンケートの結果から自己やペアの特徴や課題を踏まえて作戦を選択して試合を行うことができたかを分析することとした。

ア 「自己のチームや相手のチームの特徴を考え、作戦や戦術を選びゲームを行うことができたか」に対する回答

18時間目に行った「自分のペアの特徴を考え、作戦や戦術を選びゲームを行うことができたか」という質問に対しては27人中27名が「できた」と学習カードに回答していた。

イ ゲームにおいて作戦や戦術を選択して活動することができたか

図12は単元の前と後に行ったアンケートで、ゲームにおいて作戦や戦術を選択して活動できたかという質問に対する回答の割合を示したものである。事前は作戦や戦術を選択して活動することが「できなかった」「あまりできなかった」が66%いたが、事後は全員が作戦や戦術を選択して活動が「できた」「ややできた」と回答した。

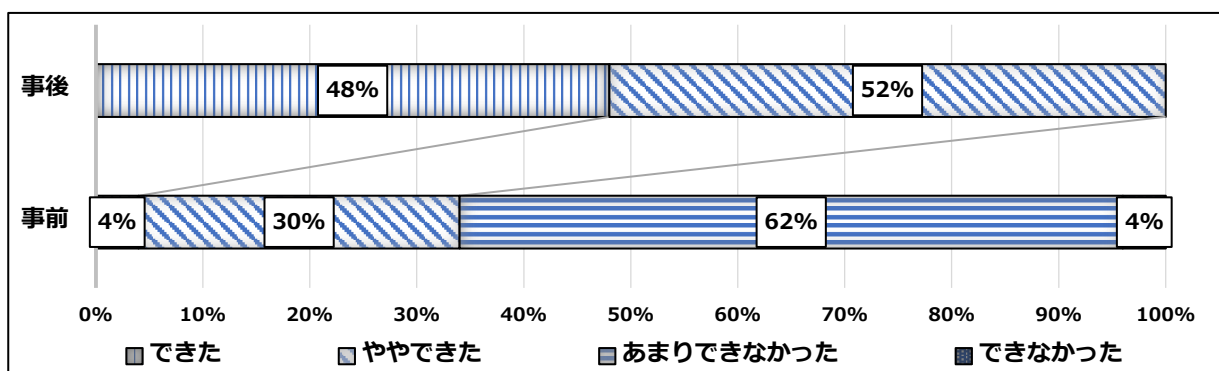


図12「作戦や戦術を選択して活動することができたか」に対する回答 (n=27)

<考察>

**(3) 提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができたか**

ア 自己のチームや相手のチームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができたか

イ ゲームにおいて作戦や戦術を選択して活動することができたか

学習カードと単元の事前・事後アンケートの結果から、全員が作戦や戦術を選択してゲームを行うことができたと感じていた。作戦や戦術を理解してゲームを行ったことで攻防を展開することができたと考えられる。

**(4) 空いた場所をめぐる攻防を展開できたか**

空いた場所をめぐる攻防を検証するにあたって、作戦を選択することによって返球する数に変化があったか、ゲームで相手側のコートに返球する場所が変化したかを各チームの抽出生徒A B、C D、E F、G Hを対象として分析することとした。

空いた場所をねらうためには相手との攻防を展開することが前提であると考え、作戦や戦術がゲームの展開や攻防に影響すると考えた。次に相手側のコートに返球する場所については相手から打たれたボールをどこに返球するかを映像から見取り、変化を分析することとした。これは、コートを8分割(参照:第3章5(4)P.46イ図4)し、どのエリアに打ち返したかエリアごとの返球数の割合によって、相手のいない場所を見付けてねらう攻防が展開されたかを検証する手がかりとする。

ア 作戦を選択することによって、相手側のコートへの返球回数の変化が見られたか

図13はメインゲームを行った6時間目、11時間目の試しのゲーム及び、14・15時間目のリーグ戦、16時間目からの団体戦の1ラリーの平均返球数の割合の推移を示したものである。平均返球数の算出方法は、サービスが入り、ボールを相手コート内に打ち返した時点から1回と数え、それをすべて合計し、全てのゲームの両チームの合計得点で割ったものとし、その計算式は表12の通りである。表13は図13で示した1ラリーの平均返球数と、選択した作戦を表にまとめたものである。6回目の試しのゲームでは作戦を選んでいなかったが、11時間目の試しのゲームから18時間目の団体戦にかけて作戦を選択することで、全てのペアで返球数の上昇が見られた。14時間目以降に関しては相手との攻防によって有効な返球数が下がる場面も見られたが、作戦によって有効な返球数に変化が見られた。特に6時間目から16時間目の上昇が大きく、ABは0.9回上昇、CDは0.2回の上昇、EFは2.1回の上昇、GHは0.9回上昇した。

表12 1ラリーの平均返球数の算出方法

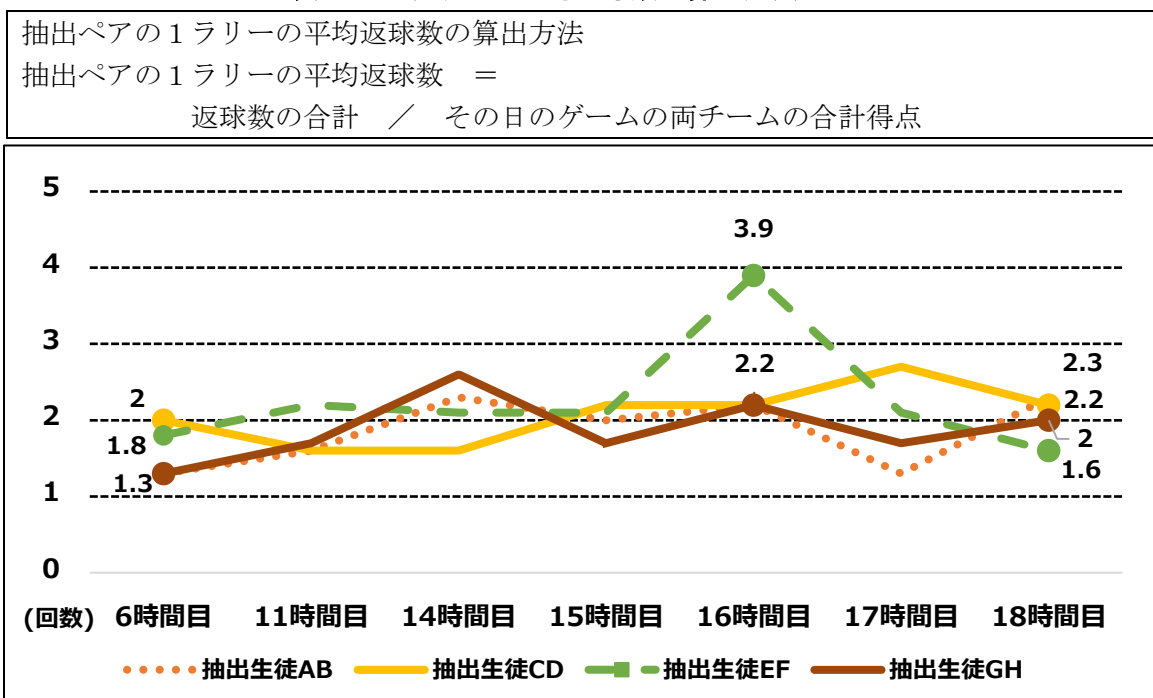


図13 抽出生徒ペアの1ラリーの平均返球数

表13 抽出生徒ペアの作戦と1ラリーの平均返球数

抽出生徒ペア	時間	11時間目	14時間目	15時間目	16時間目	17時間目	18時間目
AB	ゲーム内容	試し2回目	リーグ戦	リーグ戦	団体戦	団体戦	団体戦
	ゲームの平均返球数	1.8	2.3	2	2.2	1.3	2.3
	ゲームの作戦	ネバネバ	前前後	ヤマハジ	ネバネバ	ヤマハジ	ネバネバ
CD	時間	11時間目	14時間目	15時間目	16時間目	17時間目	18時間目
	ゲーム内容	試し2回目	リーグ戦	リーグ戦	団体戦	団体戦	団体戦
	ゲームの平均返球数	1.8	1.6	2.2	2.2	2.7	2.2
	ゲームの作戦	ネバネバ	ネバネバ	ネバネバ	ポレー	ポレー	ポレー
EF	時間	11時間目	14時間目	15時間目	16時間目	17時間目	18時間目
	ゲーム内容	試し2回目	リーグ戦	リーグ戦	団体戦	団体戦	団体戦
	ゲームの平均返球数	2.2	2.1	2.1	3.9	2.1	1.6
	ゲームの作戦	前前後	ヤマハジ	ヤマハジ	ネバネバ	前前後	ラン&ガン
GH	時間	11時間目	14時間目	15時間目	16時間目	17時間目	18時間目
	ゲーム内容	試し2回目	リーグ戦	リーグ戦	団体戦	団体戦	団体戦
	ゲームの平均返球数	1.7	2.6	1.7	2.2	1.7	2
	ゲームの作戦	ネバネバ	ヤマハジ	ヤマハジ	ヤマハジ	ヤマハジ	ヤマハジ

イ ゲームで相手側のコートに返球する場所に変化が見られたか

図14はメインゲーム用のコートを8つのエリアに分割したものである。

図15は抽出生徒が、図14のエリアのどこに返球していたかのゲームにおける各エリアの返球の割合を6時間目の試しのゲームと16時間目の団体戦のゲームで比較したものである。6時間目ではエリア①に36%、エリア③に28%だったのが、16時間目ではエリア①は10%で36ポイントの減少、エリア③は18%で10ポイントの減少となった。6時間目では、エリア②③に集中して返球していたが、16時間目では特定のコースではなく、全コースへの返球がみられた。16時間目では特にエリア①が11ポイントの上昇、エリア⑤が7ポイントの上昇、エリア⑦が9ポイントの上昇、エリア⑧が7ポイントの上昇と試しのゲームに比べ、コートの端や後方へ打ち返すという傾向が見られた。

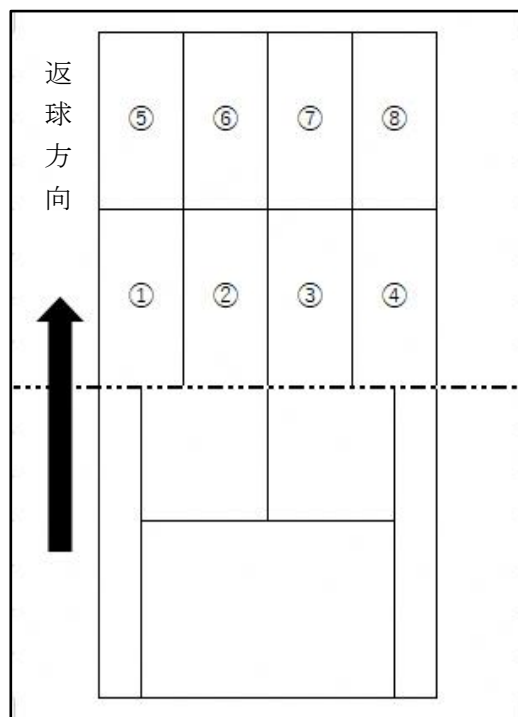


図14 コートを8分割したエリアの図

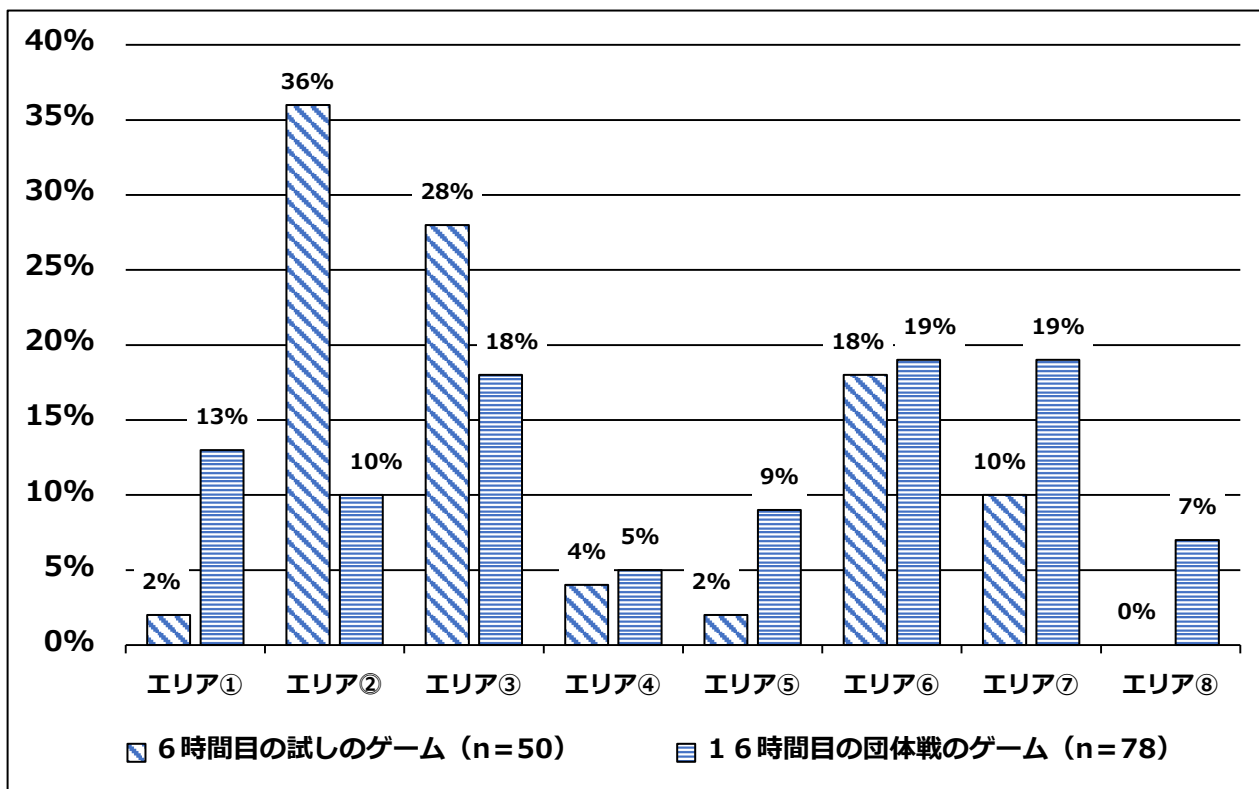


図15 各エリアの配球の割合の推移

ウ 空いた場所を見付けることができたか

次に図16は単元の事前と事後のアンケートで「相手側のコートの中を見付けることができたか」という質問に対する回答を割合で示したものである。事前は「できた」「ややできた」という回答が30%であったものが、事後は81%と51ポイント上昇し、「できなかった」が0%となった。

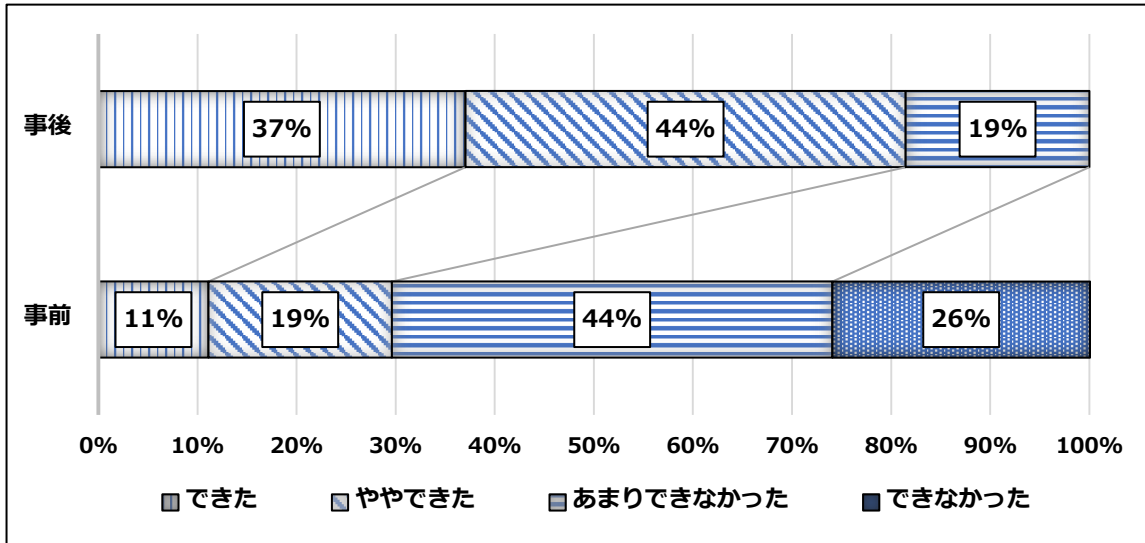


図16 「空いた場所を見付けることができたか」に対する回答 (n=27)

エ 空いた場所へ打ち返すことができたか

図17は単元の事前と事後のアンケートで「空いた場所に打ち返すことができたか」という質問に対する回答を割合で示したものである。事前は「できた」「ややできた」という回答が15%であったのが、事後は75%で60ポイントの上昇となった。「できなかった」は0%となった。

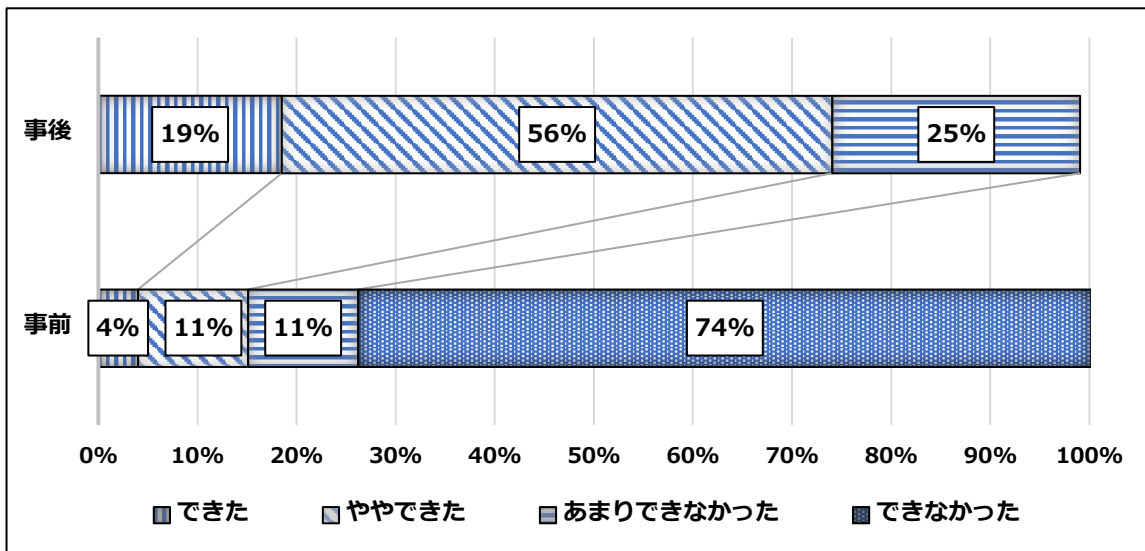


図17 「空いた場所に打ち返すことができたか」に対する回答 (n=27)

オ 相手側のコート相手のいる位置に応じてどこに返球していたか

表14はテイクバック時の相手のいる位置と返球の内容から見た返球コースの分類をまとめたものである。なお、コートエリアについては、図14の通りとした。

表14 返球コースの分類

テイクバック時の相手のいる位置	返球の内容	分類
返球エリアにいなかった	① 返球者がいない場所へ打ち返したとき	空いた場所
	② 返球者を別のエリアへ動かしたとき	
返球エリアにいた	③ 相手が触れられないボールを打ち返したとき（強いボレーや足元）	相手の捕りにくいボール
	④ 相手を後方へ動かしたとき	
	⑤ 相手のバックサイド側へ打ち返したとき	

(ア) 相手コートへの返球場所に変化が見られたか

図18は表14の分類から、抽出生徒A B、C D、E F、G Hを対象に6時間目の試しのゲームと16時間目の団体戦のゲームで相手コートへの返球場所の割合とその変化の推移を示したものである。6時間目は空いた場所へ返球したのが8%であったのが、16時間目では31%と23ポイント増えていた。なお、相手コート内に返球できたもののみ回数に入れている。

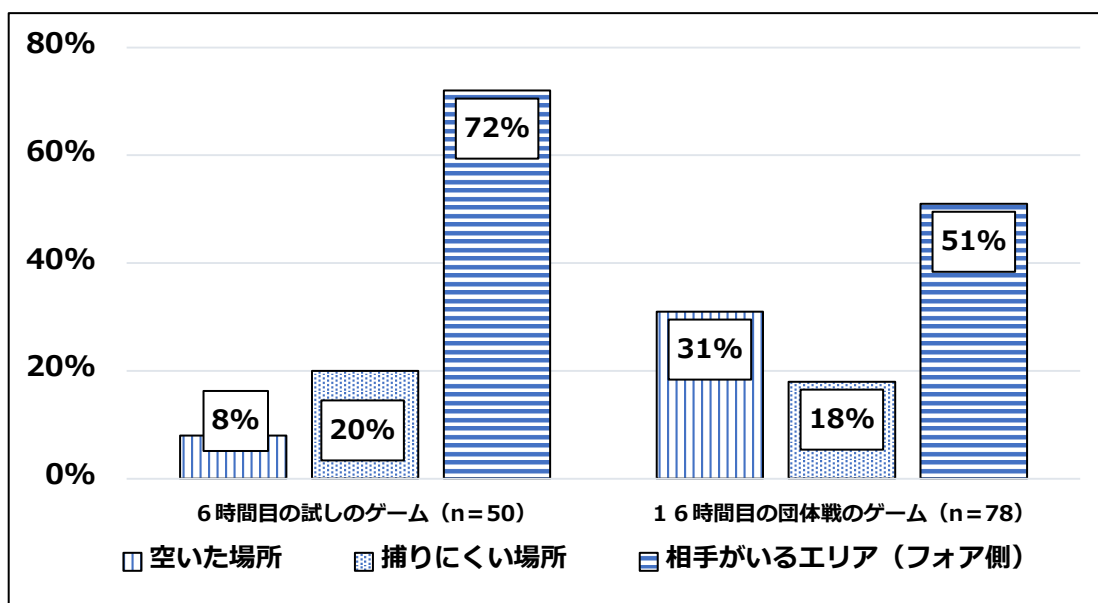


図18 抽出生徒の相手コートへの返球場所の割合の変化



カ 適切なコートポジションを維持して空いた場所をカバーすることができたか  
適切なコートポジションについて

球技：ネット型のうち、テニスのように攻守一体型のもは自分たちが相手側のコートへ返球した場所や相手チームのいる場所等により、局面ごとに相手から打ち返されたボールに対応するための適切なコートポジションはめまぐるしく変わっていく。そこで、相手コートへの返球した数とラケットのボールとの接触の有無によって、適切なコートポジションを維持して攻防を展開できていたかを検証する手がかりとする。

(ア) 試しのゲームと団体戦のゲームにおける相手コートへの返球とミスの数の割合

図19は6時間目の試しのゲームと16時間目の団体戦のゲームの得失点場面において、抽出生徒の相手コートへの返球数と自チームの返球できなかった数と、相手チームからの無効なショットの数の割合とその変化の推移を示したものである。6時間目は相手コートの返球数が46%であったのが、16時間目では61%で15ポイント増えていた。また、返球できなかった数の割合は6時間目では42%であったのが、16時間目では26%で16ポイント減っていた。

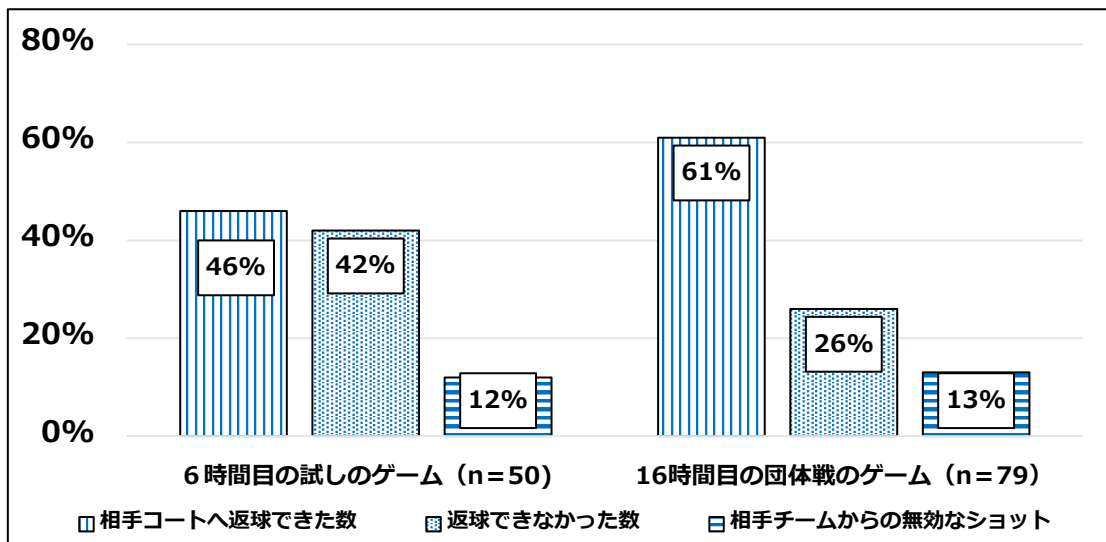


図19 相手コートへの返球数と自チームの返球できなかった数と相手チームからの無効なショットの数の割合とその変化

(イ) 試しのゲームと団体戦のゲームにおける相手コートへの返球できなかった打数のボールとラケットの接触の有無の割合

図20は6時間目の試しのゲームと16時間目の団体戦のゲームで抽出生徒の相手コートへの返球できなかった打数のボールとラケットの接触の有無の割合とその変化の推移を示したものである。6時間目はラケットに触れた割合が62%であったのが、16時間目では81%で19ポイント増えていた。また、ラケットに触れない割合は6時間目では38%であったのが、16時間目では19%で19ポイント減っていた。

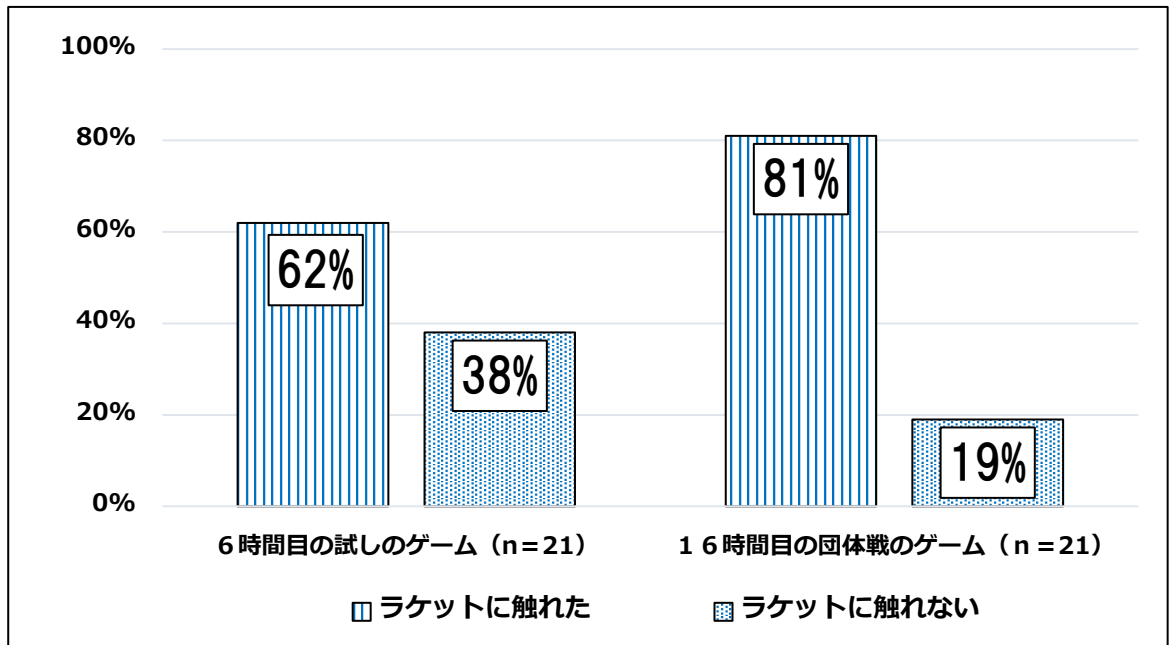


図20 試しのゲームと団体戦の相手コートへの返球できなかった打数のボールとラケットの接触の有無の割合

<考察>

#### (4) 空いた場所をめぐる攻防を展開できたか

ア 作戦を選択することによって、相手側のコートへの返球回数の変化が見られたか  
メインゲームで、作戦を選択せずに行った6時間目のゲームと、作戦を選択して臨んだ11時間目以降のゲームでは1ラリー当たりの平均返球数が増加する傾向が見られたことから、作戦を選択することが相手コート内への返球数の増加に効果的であったと考えられる。

イ ゲームで相手側のコートに返球する場所に変化が見られたか

**図 15**の結果から打ち返す場所について6時間目に比べて16時間目では返球エリアが分散し、コートの後方や端に広がっていたことが分かった。この変化をもたらした要因として、相手コートの相手がいない場所や捕りにくい場所を理解し、相手を動かす戦術を発揮してゲームを展開していたからであると考えられる。

ウ 空いた場所が見付けることができたか

エ 空いた場所へ打ち返すことができたか

アンケートの結果をみると、ゲームで「空いた場所を見付けること」と「空いた場所へ打ち返すこと」が「できた」「ややできた」が事前よりも大幅に上昇し、「できなかった」が0%となったことから、生徒自身が空いた場所を見付けることや空いた場所へ打ち返すことができた実感していると言える。本単元では、ゲームの前にペアミーティングを行い、生徒同士が互いの課題を指摘し合えるように指導を重ねてきた。また、発問に対してはペアで一緒に考え、回答できるように工夫をして行ってきた。継続して話し合うことで、生徒はゲーム前に作戦や戦術を自分たちの特徴にあったものを選び、ゲーム中に発揮し、ゲーム後に振り返るといった一連の流れの中で自分たちに足りない技術と毎時間に示してきたポイントとを関連付けて空いた場所をめぐる攻防を展開するという目指すゲームの様相を理解しながら技能を高めることができたからであると考えられる。

オ 相手側のコートの相手のいる位置に応じてどこに返球していたか。

6時間目の試しのゲーム及び16時間目のゲームで、空いた場所に打ち返すことができた割合が増えた。これは、16時間目までに行ってきた戦術を理解するためのタスクゲームにより、相手よりも長くボールを返し続けることや相手を前後左右に動かすことを理解した上で、相手のいない場所へ打ち返すことができるようになり、空いた場所をめぐる攻防を展開することができていたと考えられる。

カ 適切なコートポジションを維持して空いた場所をカバーすることができたか

6時間目の試しのゲームに比べ、16時間目のゲームで、相手コートへ返球できた割合が増え、返球できずに失点した割合が減った。これは、相手側からのボールに対し、ペアと協力してどこに打たれても打ち返せるポジションをとれていたことが考えられる。また、返球できなかった数のうち、ボールとラケットが触れた数の割合が6時間目に比べ、16時間目で増えていたことから、相手がボールを打ち返す前に適切なポジションをとることができたため、ボールを打ち返す位置まで移動することができたと考えられる。

このような結果をもたらした要因として、これまで行ってきたタスクゲームによって「安定性」と「相手を動かす」の2つの戦術をゲームで発揮するためには、相手よりも長く打ち返すことと自分たちが相手を動かして得点を取ることを理解することができていたことが考えられる。この2つの戦術を発揮するためには、常に自分たちがコート上の適切な位置でポジションをとり続けなければいけないことが分かり、ボールを打ち返す割合が増え、常にボールを打ち返す場所へ移動できるようになった。これらのことから「適切なコートポジションを維持する」ことを理解し、発揮できていたと考える。

#### (5) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの結果と考察から、次のことが明らかになった。

ゲームを中心とした指導を行ってきたことで、戦術を理解し、作戦を選んで攻防を展開できるようになった。

フープを使ったドリルゲームと並行してエリアポイントやアウトゾーンなどのタスクゲームを行ったことで、空いた場所や相手が捕りにくい場所をねらうことを理解し、それらを活用してゲームを展開することができるようになったと考えられる。

作戦や戦術を選択してゲームを行うことで、戦術を発揮しながら相手を動かそうとしたり、役割を分担して攻防を展開することができ、1ラリー当りの平均返球数も増え、より動きのある攻防が実現した。これらの成果は、タスクゲームを通して空いた場所や相手が捕りにくい場所をねらうことが効果的であると理解したということで、返球エリアの分析結果から分かったように生徒が6時間目のゲームを含めて、単元前半では見られなかった相手がいない場所に打ち合うゲームを展開できる生徒が増えたためと考えられる。

また、単元計画に生徒同士で話し合うペアミーティングを毎時間に取り入れたことが、ペアやチームの中で技術的課題などを指摘し合い、自己の課題に気付くことにつながったと推測できる。

これらの相乗効果によって、ゲームを中心とした指導を通して、生徒は自らの課題に気付き、その課題を解決するために戦術や作戦を理解し、ゲームの質を高めることができた。

今回は単元の最後までショートラケットとレッドボールを使用して行ってきたため、生徒がラケット操作やボール操作の難しさによって技術的につまづくことなく活動できたことも有効であった。これらのことからゲームを中心とした指導に教具の工夫を加えることが、初心者が多い高校入学年次におけるテニスの授業において空いた場所をめぐる攻防を行うために必要な技能、思考力・判断力を身に付けさせる有効な手立てとなったと考えられる。

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

#### (1) 研究の成果

本研究は、テニスの授業において、空いた場所をめぐる攻防が展開できるゲームを中心とした指導方法と学習活動を提案することを目的とした。検証の結果、高等学校入学年次のテニスの授業において、ゲームを中心とした指導を学習活動を取り入れることは有効であることがわかった。

ゲームを中心とした指導では、まず戦術を示し、その戦術をどのように発揮したらよいかということを理解させるためのタスクゲームを行い、その後、戦術に基づく作戦を決めさせ、ゲームを行うという手順の中で常に目標設定と振り返りを繰り返したことで成果を出した。その際に基本技能を高めるための土台作りとなるドリルゲームを並行して実施したことも成果につながった要因と考える。

生徒が戦術を理解した上で、戦術を組み込んだ作戦を生徒が選んでゲームを行い、相手コートへ打ち返す場所や自分たちのポジションを考えてプレーできるようになり、その結果、相手を前後左右に動かし、相手のいない場所に打ち返し、空いた場所をめぐる攻防を展開できるようになった。

#### (2) 今後の課題

本研究ではグラウンドストロークに焦点をあてたため、サービスに関する指導場面がほぼなかった。そのため、サービスはベースライン後方から入らない場合は、確実に入る場所から打つか手で投げ入れるという特別ルールを設けた。その結果、生徒たちはグラウンドストロークに集中してゲームを行うことができた。また、戦術や作戦の理解と選択によって「空いた場所をめぐる攻防を展開する」ことをねらいとしたため、授業を通して通常のラケットとボールを使用せず、ショートラケットとレッドボールを使用した。その結果、ラケット操作やボール操作の難しさを感じないで活動することができ、「空いた場所をめぐる攻防」が展開できた。今後は、サービスに関する指導と通常のラケットとボールを使用することを、次年度以降の学習に盛り込むことを検討していくことが必要である。

### 2 今後の展望

本研究では、検証授業の事前アンケートの結果から、本校のテニスを選択した生徒は、中学校までの授業において、球技：ネット型テニスの経験が少ないことが分かった。そこで、高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編（以下、「指導要領解説」という。）に示されている中学校までの球技：ネット型の技能を身に付けさせるため、入学年次の生徒に対し「ゲームを中心とした指導」によって補った。

今後は、入学年次の次の年次の授業についても本研究の取組と成果を継承して、ボールや用具操作を発展させつつ、ボールを持たないときの動きの学習を組み合わせた学習計画を作成し、実施していきたい。

入学年次の次の年次以降に示された球技：ネット型テニスに係る技能について、指導要領解説の例示を整理して表15に整理した。

表15 球技：ネット型テニスに係る例示<sup>1)</sup>

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編における、 その次の年次以降に示された技能の例示	
ボールや用具の操作	ボールを持たないときの動き
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サービスでは、ボールに変化をつけて、ねらった場所に打つこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすること。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを相手側のコートの守備のない空間に緩急や高低をつけて打ち返すこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動すること。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間と連動してネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすること。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側コートに打ち込むこと。</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすること。</li> </ul>	

テニスの楽しさは、分離されたコートの向こうにいる相手に対し、ボールをコントロールさせないように攻撃したり、自陣と空間を守ることで相手がいけない場所や相手が捕りにくい場所に打ち返して優位な状態をつくり出して得点に結びつけることであると考えられる。しかし、これまでの授業では、技術を重視した指導を行うだけで、生徒がゲームのプレー中に自分で考えたり、戦術を選択することができず、攻防を展開すること自体が困難であることから、テニスのゲームにおける楽しさを十分に味わうことができていなかった。テニスにおける楽しさや面白さを味わうには、何ができたらいいか、必要となる動きは何か、技能の習得にはどのようなアプローチが必要なのかを「ゲームを中心とした指導」を行うための中核とした。

検証授業を進めるに従って、好ましい変化が見られた。単元の後半では、相手に好機を与えないように工夫して返球するプレーが徐々に多くなり、これに対して好機を得たときには相手側のコートの空いた場所をねらおうとするプレーも徐々に多く見られるようになるなど、ゲームの様相が大きく進歩してきた。これは、学習の過程で行った、それぞれのねらいを明確にしたドリルゲームやタスクゲームの成果であると考えられる。

生徒は、空いた場所に打ち返すことができると、進んでゲームの中で工夫しようとする姿勢を見せ、ゲームが活性化していった。

さらに、検証授業最終日の18時間目には、極めて少人数ではあるが、実力的に上の相手に対して勝機を見出すためにそれまで試したことがない攻撃的な作戦を試みたり、団体戦の開始時に自主的にオーダーを確認したりという行為が見られた。これは、今回の検証授業のねらいを越えて「相手の特徴を踏まえた作戦や戦術の選択」をした、またはしようとした行動であると考えられる。

ゲームの進化や活性化を含め、予想を超えた生徒たちの大きな変化・変容を目の当たりにして、この一年間を通して理論研究や授業づくり、授業実践などを行ってきたことに充実感を感じている。

最後になりましたが、本研究を行うに当たって、大変お忙しい中、検証授業に多くの協力をいただいた神奈川県立霧が丘高等学校の管理職をはじめ、保健体育科及び他教科の教職員の皆様に深く感謝申し上げます。また、専門的な見地からさまざまな指導や助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局指導部保健体育課及び神奈川県立体育センターの指導主事や関係職員の皆様に深く感謝申し上げます。そして何よりも検証授業に前向きに元気に取り組んでくれた生徒たち、また協力してくださった保護者の皆様に感謝申し上げます。

## 引用・参考文献

- 1) 文部科学省 「高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編」 東山書房 2009年12月 pp. 63-73
- 2) 今井茂樹 「小学校に攻守一体型タイプのネット型ゲームを」 『体育科教育』 pp. 28 - 32 2013年5月
- 3) デーブ・マイリー 「PLAY AND STAY」  
[http://ptrjapan.muse.bindsite.jp/ptrjapan/\\_src/sc899/07-92F1020Tennis...Play20and20Stay.pdf](http://ptrjapan.muse.bindsite.jp/ptrjapan/_src/sc899/07-92F1020Tennis...Play20and20Stay.pdf)
- 4) 国際テニス連盟 『プレー・テニス教本』 2016年8月
- 5) 木下光正 「柔軟な発想で、どこでも誰もがができる攻守一体型のゲームづくりを」 『体育科教育』 pp. 9 2015年9月
- 6) 日本テニス協会 「TENNIS PLAY&STAYとは」 [www.jta-tennis.or.jp](http://www.jta-tennis.or.jp)
- 7) リンダ・グリフィン他 『ボール運動の指導プログラム』  
大修館書店1999年6月pp. 6-16
- 8) 岩田靖 『体育の教材を創る』 大修館書店 2012年2月p30, pp. 127-129, pp. 187-189
- 9) 大修館書店 『現代高等保健体育』 2013年4月
- 10) 高下隆史・福ヶ迫善彦 「中学校で取り組むソフトテニスの戦術練習」 『体育科教育』 pp. 46 - 47 2015年9月