

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－

神奈川県立霧が丘高等学校 渡辺 裕介

【はじめに】

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)では球技：ネット型の入学年次の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上の空いた場所をめぐる攻防を展開する」と示されている。

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ため、ラケットやボールの操作技能を十分に高めなければ、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、自分の近くに来たボールのみを打ち返すだけで、相手コート上の空いた場所をねらって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が困難となり、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」「単発で得点が決まりラリーが続かないゲーム」¹⁾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」²⁾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」「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」等としている。³⁾一方、ゲームを楽しむための用具操作について、木下は「用具操作が難しさの要因であれば、『手』で打てばよい」⁴⁾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。³⁾

そこで本研究では、指導要領解説が示す「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、「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、それらの技能をゲームの中でも発揮することで、ボールを相手側のコート上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。

【内容及び方法】

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上の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 分析の視点

表1 分析の視点及び観点(抜粋)

| 分析の視点 | 分析の観点 |
|---|--|
| (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 選択した戦術の数に変化が見られたか |
| (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 |
| (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 |
| (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 相手側のコート上の相手のいる位置に応じてどこに返球していたか ウ 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 |

3 検証授業

(1) 期間 平成29年8月28日(月)～10月12日(木)

(2) 場所 神奈川県立霧が丘高等学校

(3) 対象 第1学年1・5・6組27名(テニス選択者)

(4) 単元名 球技：ネット型「テニス」

(5) 学習内容

ア ボールを相手側のコート上の空いた場所やねらった場所に打ち返すこと

イ 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) 学習活動について

ア ドリルゲーム(表2)

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る。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取り入れた。

表2 ドリルゲームのねらいと工夫（抜粋）

| ゲームの種類 | ねらい | 工夫 | 教具 |
|--------|-----------|--|--|
| ドリルゲーム | フープラリー | <ul style="list-style-type: none"> 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。 打ち返す目標物（フープ）を設置する。 | <ul style="list-style-type: none"> ミート板 ショートラケット スポンジボール レッドボール フープ |
| | ターゲットフープ | <ul style="list-style-type: none"> 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。 打ち返す目標物（フープ）をコートの端に設置する。 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。 | <ul style="list-style-type: none"> ショートラケット レッドボール フープ ケンステップ |
| | ターゲットショット | | |

イ タスクゲーム

(ア) 戦術を發揮するためのゲーム（表3）

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。これら3つの戦術で「空いた場所をめぐる攻防」を展開できるようにした。

表3 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（抜粋）

| 学習内容 | 段階 | 戦術 | ねらい | 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"> テニピンゲーム アウトゾーンゲーム ショートラケットの簡易ゲーム リーグ戦（ダブルス） メインゲーム |
| | 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"> テニピンゲーム エリアポイントゲーム ショートラケットの簡易ゲーム リーグ戦（ダブルス） メインゲーム |
| | 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、にすむポジションをとること。 | <ul style="list-style-type: none"> アウトゾーンゲーム ショートラケットの簡易ゲーム リーグ戦（ダブルス） メインゲーム |

【結果と考察】

1 結果

(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「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。ゲームにおいて選択した戦術の数に変化が見られたかを分析した。

ア 選択した戦術の数に変化が見られたか

図1は7時間目から18時間目までのゲームにおいて各戦術の選択数の変化の推移を示したものである。7時間目は「安定性」が22名、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。

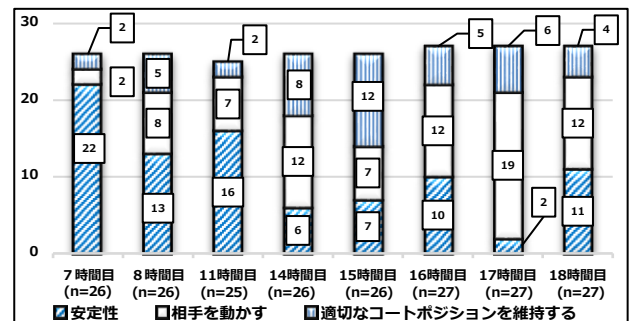


図1 各戦術の選択数の変化の推移

(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を分析することとした。作戦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った。授業で提示した作戦名と作戦内容は表4の通りである。図2は7時間目から18時間目までのゲームにおいて作戦の選択数の変化の推移を示したものである。選択数の一番多かった作戦は、7時間目ではネバネバ作戦で22名、14時間目では前前後作戦が9名、15時間目ではヤマハジ作戦が12名となった。

表4 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 |

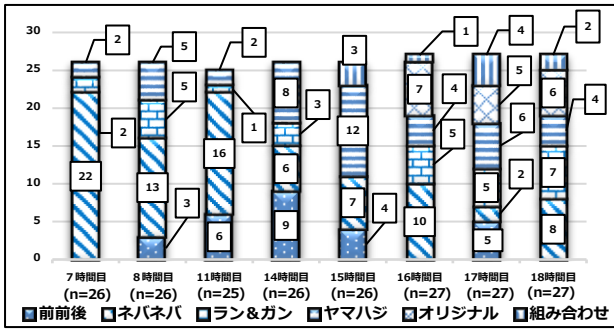


図2 各作戦の選択の割合の推移

(3) 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

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人中全員が「できた」と学習カードに回答した。

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3は単元の事前・事後アンケートで、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「できた」「ややできた」と回答した。

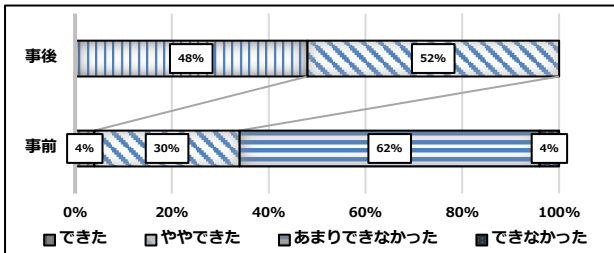


図3 「作戦や戦術を選択して活動することができたか」に対する回答 (n=27)

(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り、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抽出生徒AB、CD、EF、GHを対象として分析した。

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、変化を分析した。これは、

コートをも8分割し、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4、表5は6時間目、11時間目及び、14~18時間目のゲームにおける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。表5は図4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時間目のゲームでは作戦を選んでいなかったが、11時間目から18時間目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時間目以降には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、CDは0.2回、EFは2.1回、GHは0.9回上昇した。

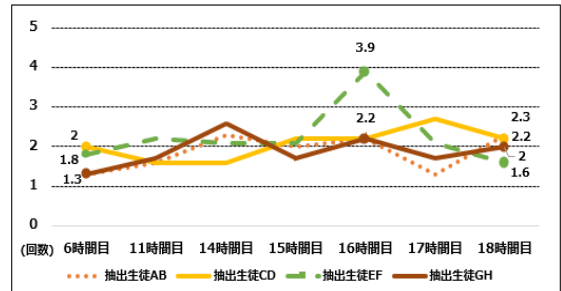


図4 抽出生徒ペアの1ラリーの平均返球数

表5 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 | 6時間目 | 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1回目 | 試し2回目 | リーグ戦 | リーグ戦 | 団体戦 | 団体戦 | 団体戦 |
| | ゲームの平均ラリー数 | 1.3 | 1.8 | 2.3 | 2 | 2.2 | 1.3 | 2.3 |
| | ゲームの作戦 | 作戦なし | ネバネバ | 前前後 | ヤマハジ | ネバネバ | ヤマハジ | ネバネバ |
| CD | ゲーム内容 | 試し1回目 | 試し2回目 | リーグ戦 | リーグ戦 | 団体戦 | 団体戦 | 団体戦 |
| | ゲームの平均ラリー数 | 2 | 1.8 | 1.6 | 2.2 | 2.2 | 2.7 | 2.2 |
| | ゲームの作戦 | 作戦なし | ネバネバ | ネバネバ | ネバネバ | ポレー | ポレー | ポレー |
| EF | ゲーム内容 | 試し1回目 | 試し2回目 | リーグ戦 | リーグ戦 | 団体戦 | 団体戦 | 団体戦 |
| | ゲームの平均ラリー数 | 1.8 | 2.2 | 2.1 | 2.1 | 3.9 | 2.1 | 1.6 |
| | ゲームの作戦 | 作戦なし | 前前後 | ヤマハジ | ヤマハジ | ネバネバ | 前前後 | ラン&ガン |
| GH | ゲーム内容 | 試し1回目 | 試し2回目 | リーグ戦 | リーグ戦 | 団体戦 | 団体戦 | 団体戦 |
| | ゲームの平均ラリー数 | 1.3 | 1.7 | 2.6 | 1.7 | 2.2 | 1.7 | 2 |
| | ゲームの作戦 | 作戦なし | 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 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

表6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5の分類から返球の割合を6時間目のゲームと16時間目のゲームで比較した。

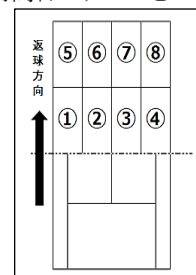


図5 コートを8分割したエリアの図

表6 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6は表6の分類から、抽出生徒AB、CD、E、F、GHを対象に6時間目と16時間目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ポイント増えた。

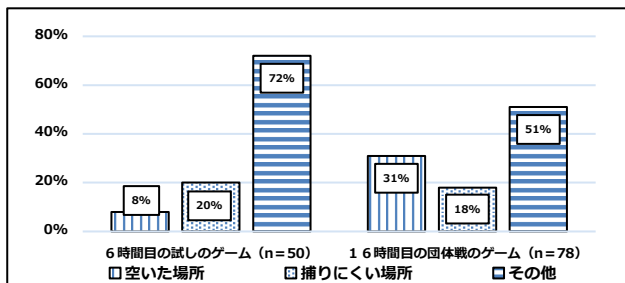


図6 抽出生徒の相手コートへの返球場所の割合の変化

ウ 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

相手コートへの返球した数を分析することによって、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の相手コートへの返球とミスの数の割合

図7は試しのゲームと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への返球数が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ポイント減った。

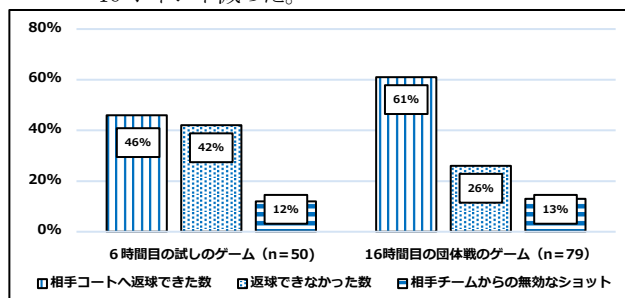


図7 相手コートへの返球数と自チームの返球できなかった数と相手チームからの無効なショットの数の割合とその変化

2 考察

選択した戦術や作戦の数に変化がみられたことや、単元の事後アンケートで全員が作戦や戦術を選んでゲームを行うことができたことと回答したことから、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、自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた戦術や作戦を選んで攻防を展開できるようになったと考えられる。

次に空いた場所をめぐる攻防を展開できたかについては、相手コートの空いた場所へ返球する割合が増えたことや、相手コートへの返球数の割合が増えたことから、タスクゲームによって相手を動かすために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、返球エリアの分析結果から分かったように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攻防を展開できる生徒が増えたと考えられる。

【研究のまとめ】

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に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、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った後、戦術に基づく作戦を決めさせ、ゲームを行うという手順が成果を出した。その際に基本技術を身に付け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、空いた場所をめぐる攻防を展開できるようになった。

2 今後の展望

今後は、入学年次のその次の年次以降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。

引用・参考文献

- 1) 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
- 2) デーブ・マイラー 「PLAY AND STAY」
http://ptrjapan.muse.bindsite.jp/ptrjapan/_src/sc899/07-092F1020Tennis...Play20and20Stay.pdf
- 3) 国際テニス連盟 『プレー・テニス教本』2016年8月
- 4) 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