

1 学習指導の工夫と効果及び課題

(1) 学習活動について

学習活動での工夫と効果及び課題は下の表のとおりである。

ア ドリルゲーム

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活動に取り入れた。

表1 学習活動の工夫とその効果及び課題（ドリルゲーム）

| 学 習 活 動 | 工 夫 | 効 果 | 課 題 | |
|---------|-----------|--|--|---|
| ドリルゲーム | フープラリー | <ul style="list-style-type: none"> ○用具操作の難しさを緩和。 ○ねらう場所の視覚化。 | <ul style="list-style-type: none"> ○返球場所を視覚化して示すことでねらいやすくなった。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ラリーは続くが、フープの中に入れること自体が難しいため、回数を重ねることができなかった。 |
| | ターゲットフープ | <ul style="list-style-type: none"> ○用具操作の難しさを緩和。 ○ねらう場所の視覚化。 ○ホームポジションの視覚化。 | <ul style="list-style-type: none"> ○返球場所を視覚化して示すことでねらいやすくなった。 ○打ち返ししやすいボールが投げ入れられるので、構えやテイクバックをして打ち返すことができた。 | <ul style="list-style-type: none"> ○フープラリーを行う前にターゲットフープを行ってれば、フォームが安定し、フープへ入れる回数が増えたと考えられる。 |
| | ターゲットショット | <ul style="list-style-type: none"> ○用具操作の難しさを緩和。 ○ねらう場所の視覚化。 ○ホームポジションの視覚化。 | <ul style="list-style-type: none"> ○返球場所を視覚化して示すことでねらいやすくなった。 ○ホームポジションから移動して打ち返すことで、体全体で打ち返すことを理解することができた。 | <ul style="list-style-type: none"> ○フープのサイズがコートに対して小さいため、ロープ等の大きさを変更できる素材のもので輪をつくり目標を大きくして、回数を重ねることができるようになる必要がある。 |

イ タスクゲーム及びメインゲーム

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学習活動に取り入れた。

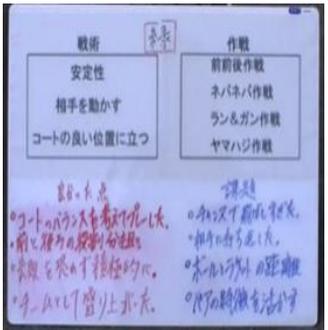
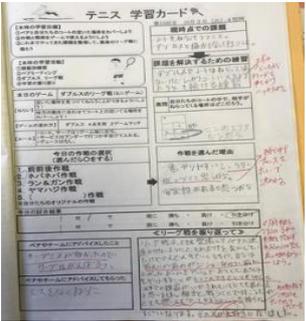
表2 学習活動の工夫とその効果及び課題（タスクゲーム）

| 学 習 活 動 | 工 夫 | 効 果 | 課 題 | |
|----------------------------|------------------------------------|--|---|---|
| タ ス ク ゲ ー ム | テニピン ゲーム | ○ミート板（参照：P. 3 表3）を使用し、コートのサイズを横3 m、縦6 mにして行った。 | ○テニスのラケット操作という、初心者にとって最も難しい要素を取り除き、手で打ち返す感覚に近くしたことで、ラケットの中心でとらえて相手からのボールを打ち返す場面が多く見られ、安定性の戦術を理解するのに効果的であった。 | ○コートが広いと相手コートに入れることやバックハンドを使うことができない。生徒にとってルールが複雑だったので、生徒の実態やゲームの様相からルールをさらに簡略化にして行う必要があった。 |
| | エリア ポイント ゲーム | ○コートの手前と後方のエリアの得点を2点とし、高い得点のエリアをねらって打ち返すように行った。 | ○最初は真ん中のエリアに打ち返すことが多かったが、ゲームでラリーを続けていくにしたがって少しずつ2点のエリアをねらい合う攻防が見られた。 ○空いているエリアをねらうことで相手を前後に動かす戦術が理解できた。 | ○ボレーで手前をねらう方が簡単であったため、ポジションがペアで前に詰めすぎてしまうことがあった。あまり早い段階から導入してしまうとボレーばかりのゲームが増えることが予想されるので、単元の中盤から後半にかけて行うことが効果的であると感じた。 |
| | アウト ゾーン ゲーム | ○アウトゾーンを相手コートの任意の位置に設置し、自分たちがアウトゾーンに入れないで打ち返すように行った。 | ○実際のゲームで相手コートのどこに打ち返すと相手チームのボレーや強打を許して失点してしまうかを理解することができ、安定性の戦術に対する理解を深めることができた。 | ○用意したアウトゾーンがコートに対して小さかったために、アウトゾーンへの意識が弱いゲームもあったので、もう少し大きなサイズも用意しておく必要があった。 |
| メ イ ン ゲ ー ム | ○サーブミスによる失点を無くし、作戦や戦術を発揮してゲームを行った。 | ○サーブを除き、テニスの公式ルール同様の試合を行うことができた。また、作戦や戦術を理解し、選択したことで「空いた場所やねらった場所をめぐる攻防」を展開することができた。 ○サーブミスによる失点がないルールとしたことで、グラウンドストロークに集中して、ペアと協力してゲームを行うことができた。 | ○今回は、グラウンドストロークを中心にゲームを行ってきたため、サーブについては重点的に取り組まなかった。入学年次のその次の年次以降ではサーブの学習に取り組んだ上でメインゲームを行っていきたい。 | |

(2) 教具について

表3は教具についての工夫と効果及び課題について表にまとめたものである。

表3 教具の工夫とその効果及び課題

| 教具 | 工夫 | 効果 | 課題 |
|----------------|---|--|---|
| <p>ホワイトボード</p> | <p>○ホワイトボードに毎時間の「ねらい」を明示し、授業の初めに確認できるようにした。</p> <p>○活動場所に移動してからは持ち運び用のホワイトボードに授業の「展開」で必要な情報を書いたものを示した。</p> | <p>○生徒たちが常に「ねらい」を確認でき、授業のスムーズな進行に有効であった。</p>  | <p>○大きいホワイトボードは持ち運びができないため、活動場所で生徒を集めたときにねらいを確認することができないので、持ち運び用は必ず用意しておく必要がある。</p> |
| <p>学習カード</p> | <p>○学習カードに毎時間の「ねらい」を明示し、授業の初めに確認できるようにした。</p>  | <p>○学習活動や内容に合わせた発問を加えることで、生徒が授業の重要なポイントを意識して取り組めるようになり、「思考・判断」や「知識・理解」を深めることができた。</p> | <p>○学習カードへの記入項目が多いため、生徒が授業時間内で記入できないことがあったので、授業展開に合わせ、記入できるよう工夫していかなければいけない。</p> |
| <p>ミート板</p> | <p>○ラケットの中に手を入れて使用するもので、手に近い感覚でボールを打ち返すことができるようにした。单元前半の4時間目までと雨天時の室内での活動で使用した。</p>  | <p>○手に近い感覚でボールを打ち返すことができるので、ボールがラケットに当たらないという生徒を減らすことができ、ラリーの継続に効果があった。</p>  | <p>○手だけで打ち返そうとするとボールが当たらないので、体全身を使って打ち返すという指導が必要である。</p> <p>○通常のラケットと大きく違い、バックハンドが使えないので回り込んでフォアハンドで打ち返すという事に注意しなければならない。</p> |

| 教具 | 工夫 | 効果 | 課題 |
|--|---|--|--|
| ショートラケット (26インチ)  | ○本単元のメイン教具としてジュニア用ラケットを活用した。  | ○通常のラケットに比べ、グリップからガットまでの長さが短いため、ボールをラケットの中心に当てやすく、非力な生徒にも扱いやすい。 ○ミート板と組み合わせることで単元の初期段階や屋内での授業に効果的である。 | ○今回の検証授業では通常のラケットを用意しなかったが、授業の終盤では通常のラケットを用意し、生徒が使いやすいラケットを自分で選べるようにしても良かった。 |
| スポンジボール  | ○スポンジボールをミート板専用を使用した。 | ○非常に軽く、強く打ち返しても飛び過ぎないので扱いやすく、初心者にとっては有効であった。 | ○風が吹くと真っすぐに飛ばなくなるので使用する環境が制限される。 |
| レッドボール  | ○通常のボールよりも大きく反発力も低いレッドボールを使用した。 | ○強く打ち返しても飛び過ぎないので通常のボールよりもラリーがしやすい。 ○実際のゲームは空いた場所をねらった攻防が多く見られた。 | ○通常のボールを今回の検証授業では扱わなかったため、入学年次のその次の年次以降の授業で使用できるようにしたい。 |
| フープ  | ○主に、ドリルゲームで使用し、ねらった場所の目標物にした。 | ○ターゲットショットでは、角に当たっても継続して他のボールを打てるので、基本技術を身に付けることに効果的な教具である。 | ○フープの角に当たるとボールのバウンドが違う方向に弾み、転がってしまうことがあったので、ラリーを行う場合には大きめのものを用意する必要がある。 |

2 授業全体を振り返って

検証授業から得られたデータを基に、授業全体で分かったことを振り返る。

(1) 相手側コートの空いた場所や相手が捕りにくい場所について理解することができたか

「相手コートの打ち返す場所」についての問いに対する回答の割合

ア ダブルスのゲームで相手が平行陣のポジションの場合

図1は、授業前後に実施したアンケートで「テニスのダブルスのゲームで、相手ペアが平行陣の場合どこへ打ち返したか」という質問に、図2のア～ウから選択させた回答の割合を示したものである。事前に比べ、事後ではイへの回答が67%から85%となり、18ポイントの増加となった。表4は、事後アンケートのイに返球する理由の割合を示したものである。「相手の間だから」が73%、「相手がいないから」、「相手がバランスを崩せるから」、「バック側だから」がそれぞれ9%という結果になった。また、事前ではどこに打ち返せばいいかが分からない生徒が18%いたが、事後は皆無になったことも大きな変化と言える。

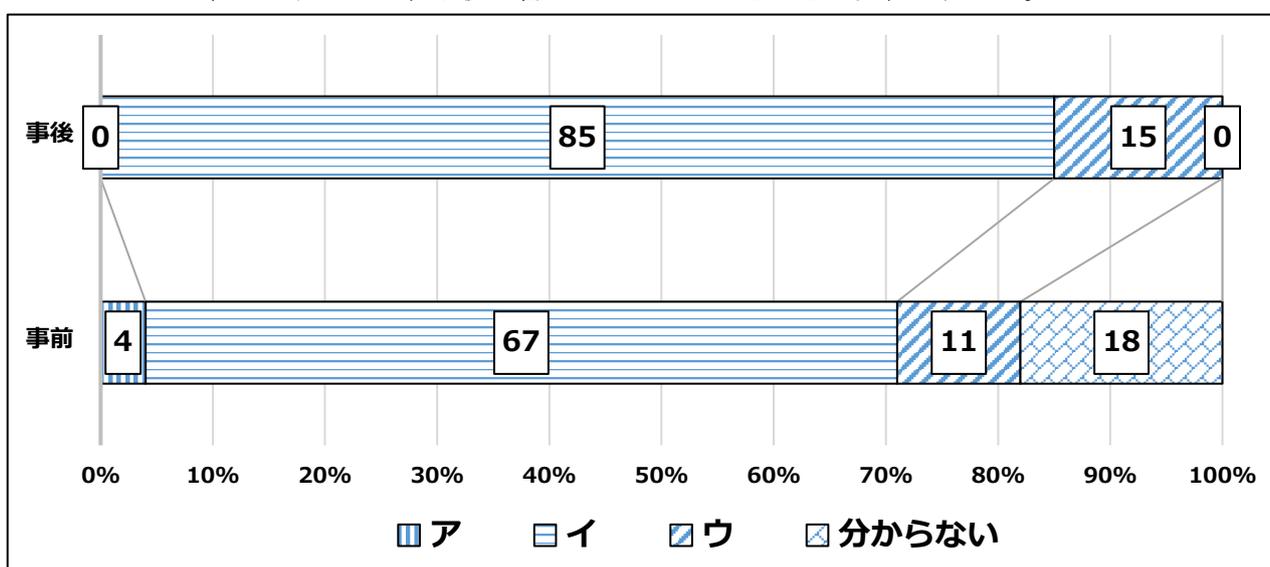


図1 「テニスのダブルスのゲームで、相手ペアが平行陣の場合どこへ打ち返したか」への回答の変化の割合 (n=27)

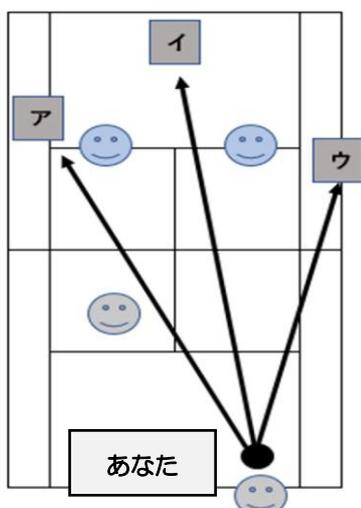


図2 事前・事後アンケートで使用した図

表4 「事後アンケートのイに返球する理由の割合 (n=23)」

| 事後アンケートのイに返球する理由 | 割合 |
|------------------|-----|
| 相手の間だから | 73% |
| 相手がいないから | 9% |
| 相手がバランスを崩せるから | 9% |
| バック側だから | 9% |

イ ダブルスのゲームで相手が雁行陣のポジションの場合

図3は、授業前後に実施したアンケートでテニスのダブルスのゲームで、相手ペアが雁行陣の場合にどこへ打ち返したか」という質問に、図4のア～ウから選択させた回答の割合を示したものである。事前と事後でアと回答した割合に差はなかったが、ウへの回答が52%から82%となり、30ポイントの増加となった。表5は、事後アンケートのウに返球する理由の割合を示したものである。「前衛も後衛も届かない場所だから」が73%、「相手を動かせるから」が18%、「後衛のバック側だから」が9%という結果になった。また、事前では、雁行陣に対してどのように打ち返せばいいか分からなかった生徒が22%いたが、事後では皆無になったことも大きな変化と言える。

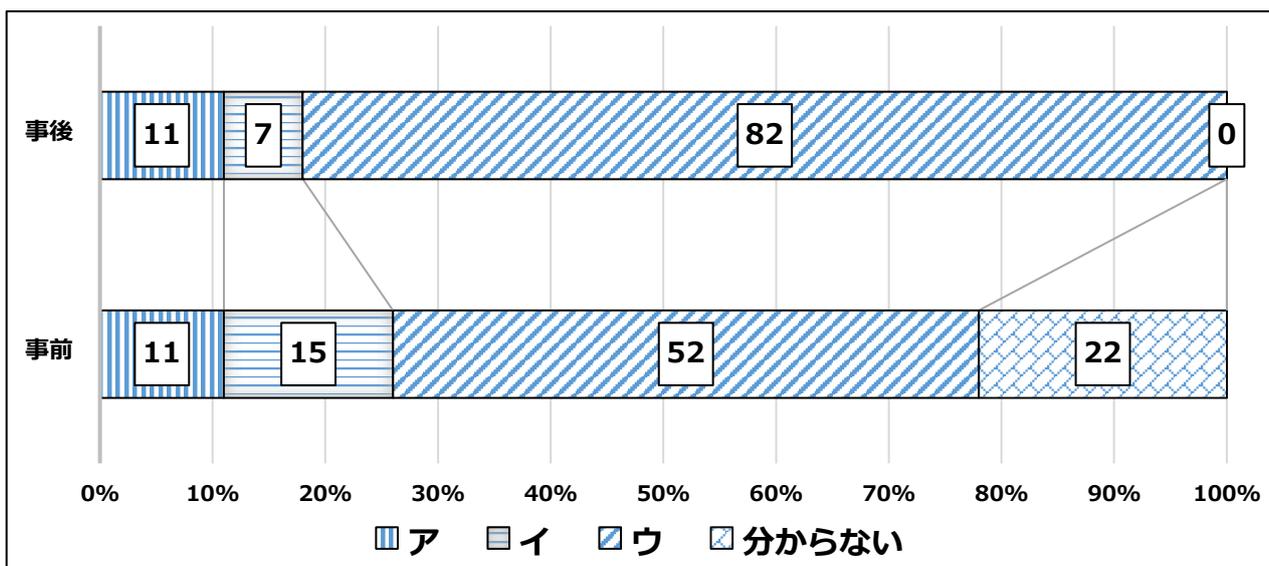


図3 「テニスのダブルスのゲームで、相手ペアが雁行陣の場合どこへ打ち返したか」への回答の変化の割合 (n=27)

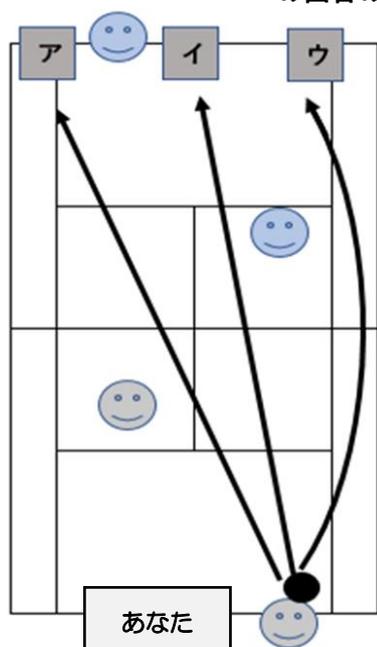


図4 事前・事後アンケートで使用した図

表5 「事後アンケートのウに返球する理由の割合 (n=22)

| 事後アンケートのウに返球する理由 | 割合 |
|------------------|-----|
| 前衛も後衛も届かない場所だから | 73% |
| 相手を動かせるから | 18% |
| 後衛のバック側だから | 9% |

<考察>

(1) 相手側コートの空いた場所や相手が捕りにくい場所について理解することができたか

検証授業前と後のアンケートで、相手側コートの空いた場所や相手が捕りにくい場所に関する質問では、実際にゲームを中心に活動してきたことで、相手側コートのどこが空いた場所や捕りにくい場所であるかを理解して回答することができていた。「相手が平行陣」の場合は、イの位置に返球した理由で「相手の間だから」が最も多かったことから、ペアの真ん中が反応できず、最も打ち返しにくい場所だとゲームを通して理解できていたと考えられる。次に「相手が雁行陣」の場合は、ウへ返球した理由で「前衛も後衛も届かない場所だから」が最も多かったことから、ウの位置がどちらのペアからも遠く、動かないと打ち返しにくい場所だとゲームを通して理解できていたと考えられる。これらの結果から空いた場所や相手が捕りにくい場所を理解して、ゲームを行うことができていたと考える。

(2) 「テニスでゲームを楽しむために最も必要な技術」についての回答

図5はテニスのゲームを楽しむために必要な技術についての質問を検証授業の事前と事後で比較した結果である。「テニスでゲームを楽しむために最も必要な技術は何ですか」という質問について当てはまるものを選択し、事前では、「打ちやすい位置に移動する」が最も多く15人だったが、事後では「ペアと適切なポジションをとる」が20人で最多となった。また、「相手を前後左右に動かす」が事前では回答していなかったのに対し、事後では5人に増えた。

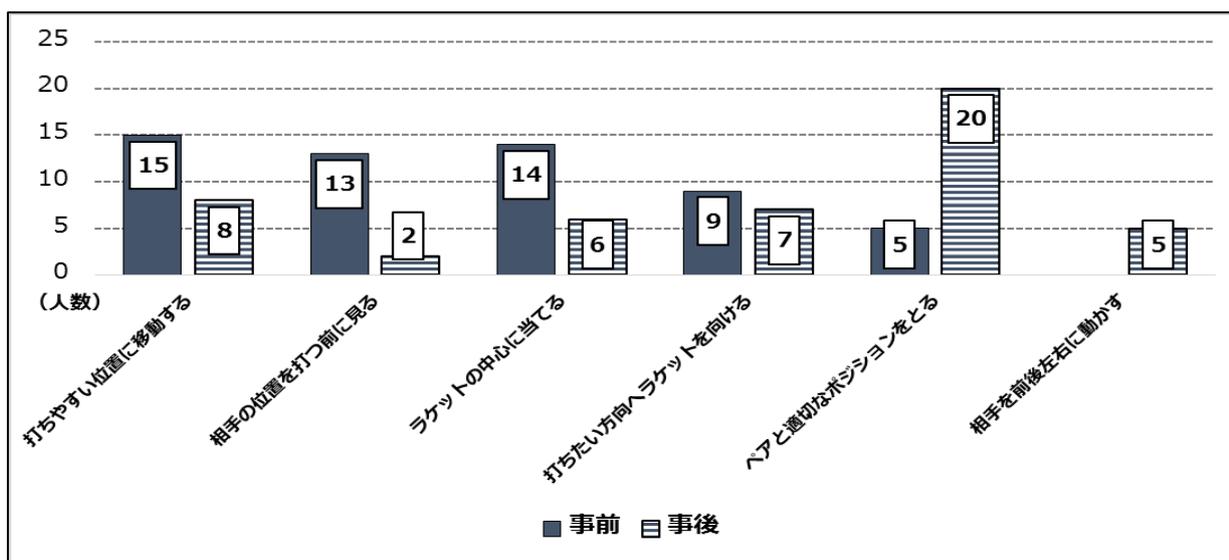


図5 「テニスでゲームを楽しむために最も必要な技術」への回答 (n=27)

<考察>

(2) テニスでゲームを楽しむために最も必要な技術についての回答

事前では「打ちやすい場所に移動する」や「ラケットの中心に当てる」などの個人技術を重視する回答が多かったが、事後では「ペアと適切なポジションをとる」ことや「相手を前後左右に動かす」など、味方や相手の状況を考慮したものへと変化していた。このことから、個人技術を重視することよりも相手を動かすことやペアと適切なコートポジションを維持し、ゲームを楽しもうとしていたと考える。

(3) 「試しのゲームに比べ、最後のゲームを楽しいと感じたか」についての回答

図6はメインコートでの「試しのゲームに比べ、最後のゲームを楽しいと感じたか」という質問で、97%の生徒が「感じた」「やや感じた」という結果となった。また、「感じなかった」は0%だった。

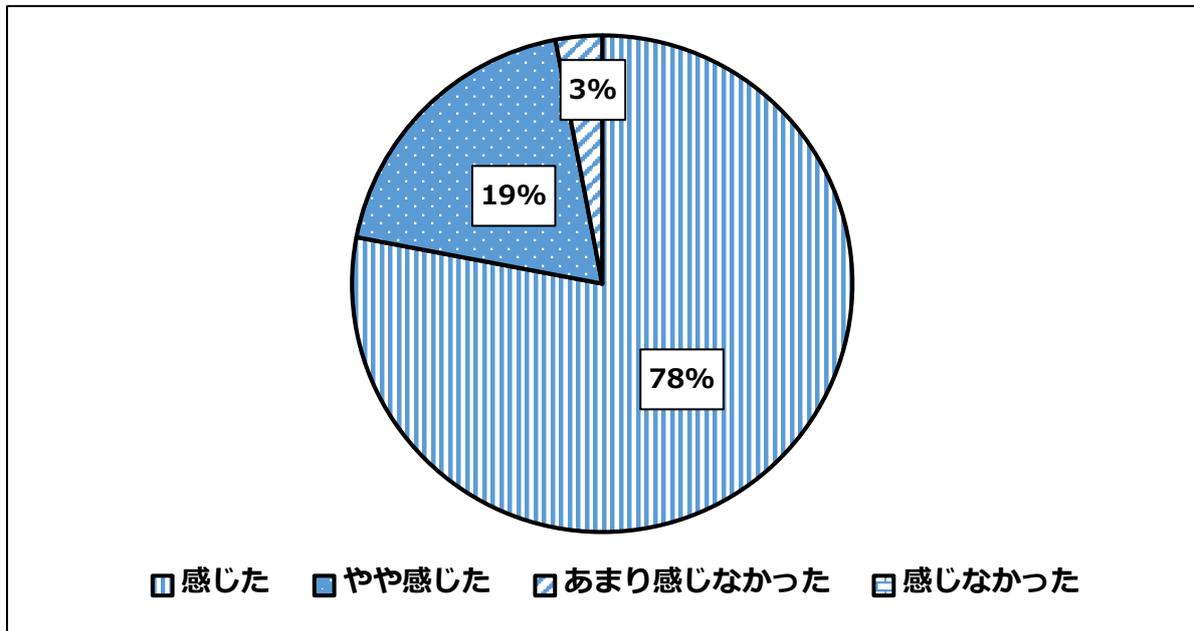


図6 「試しのゲームに比べ、最後のゲームを楽しいと感じたか」への回答 (n=27)

<考察>

(3) 試しのゲームに比べ、最後のゲームを楽しめたかについての回答

検証授業の6時間目で行った試しのゲームに比べ、18時間目の最後の団体戦を楽しむことができたかについての事後アンケートの結果を見ると、ほぼ全ての生徒が楽しむことができたと回答した。前述の「テニスでゲームを楽しむために最も必要な技術」への回答結果から、授業前よりも授業後の方が味方や相手の状況を考慮するようになったと考えられることと、作戦や戦術を選択しなかった6時間目の試しのゲームよりも作戦や戦術を選択して行ったゲームの方が、空いた場所やねらった場所に打ち返すことができ、それをお互いに打ち返し合うことで攻防を展開できていたと考えられる。これらのことから7時間目以降のゲームでは、テニスの特性に触れ、ゲームを楽しむことができていたと推測することができる。

テニス 学習カード

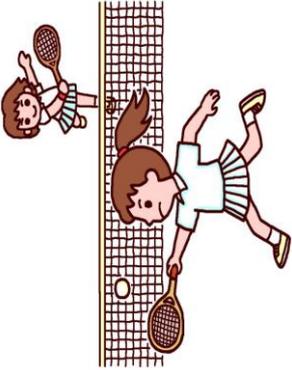
第1回目 8月28日(月) 1校時

【本時の学習目標】

- ①今学期の体育授業について理解しよう
- ②テニスに慣れよう
- ③テニスのルール・ゲームの進め方を理解しよう

【本時の学習活動】

- ①オリエンテーション
- ②テニピン(ミート板の簡易ゲーム)
- ③学習の振り返り



★テニピンのやり方

【ねらい】ラケット操作を簡単にすることでラリーが継続しやすくなり、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なる<思考・判断>

【ゲームの進め方】5点マッチで行う

【ルール】ペアと交互に打つ

ツープアウンドまでバウンドしてもよい。

サーブ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。(4回目まではつないでラリーをする)

○テニピンのゲームの中で、アドバイスしたこと、されたことは何ですか？

したこと

されたこと

【自己評価】

1:全然できなかった 2:あまりできなかった 3:少しできた 4:できた 5:とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた 【 1. 2. 3. 4. 5 】

テニスのルール・ゲームの進め方は理解できましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

仲間からアドバイスをもらうことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

仲間にアドバイスをすることができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

授業を楽しもうとしましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

発問の答え

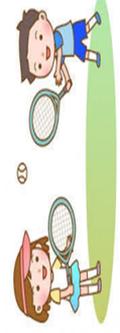
《次回に向けて(目標や課題)》

テニスのゲームをやるにあたって難

しいは何だろう

テニス 学習カード

第2回目 8月29日(火) 4校時



【本時の学習目標】

- ①ペアで話し合い、作戦を立てよう
- ②安定性をゲームで発揮できるようにしよう

【本時の学習活動】

- ①フープラリー
- ②テニピン(ミート板の簡易ゲーム)
- ③学習の振り返り

★フープラリー①

今日の記録

回

安定性とは

今日のゲームの作戦

○テニピンのゲームの中で、アドバイスしたこと、されたことは何ですか？

されたこと

発問の答え

フープの中へ入れるために意識したことは

何だろう

《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 思う存分動けたとき
3. 作戦通りに得点が取れたとき
4. 相手を倒さぶることができたとき
5. 仲間との連携がうまくいったとき
6. ゲームに勝ったとき
7. その他

【自己評価】

1:全然できなかった 2:あまりできなかった 3:少しできた 4:できた 5:とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた 【 1. 2. 3. 4. 5 】

安定性という戦術を理解することはできましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦を立ててゲームを行うことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

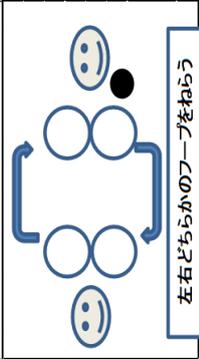
授業を楽しもうとしましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《次回に向けて(目標や課題)》

テニス 学習カード

第3回目 8月31日(木) 3校時

★フープラリー②(左右)
今日の記録 回



【本時の学習目標】
①ペアで話し合い、作戦を立てよう
②安定性をゲームで発揮できるようにしよう
③ボールを相手コートへ入れるコツをつかもう

【本時の学習活動】
①フープラリー
②ペアミーティング
③テニピン(ミート板の簡易ゲーム)
④学習の振り返り

| | |
|----------------------------|----------------------------------|
| 安定性とは | 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。 |
| 今日のゲームの約束事 (ペアで話し合ったこと) | |

○ボールを相手コートへ入れるために大切なことは何ですか？

○テニピンのゲームの中で、アドバイスしたこと、されたことは何ですか？

【自己評価】
1: 全然できなかつた 2: あまりできなかつた 3: 少しかできた 4: できた 5: とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

仲間と協力してプレーできましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手を動かすことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

授業を楽しもうとしましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》
今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？
1. ラリーが続いたとき
2. 思う存分動けたとき
3. 作戦通りに得点が取れたとき
4. 相手を揺さぶることができたとき
5. 仲間との連携がうまくいったとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他

《知識・理解》
前回のゲームと比べて変わったことは何だろうか？

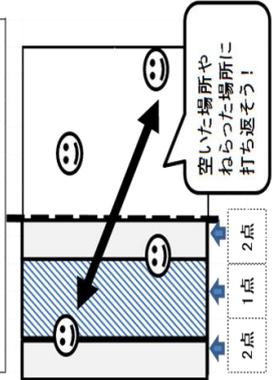
テニス 学習カード

第4回目 9月4日(月) 1校時

★フープラリー②(左右)
今日の記録 回

【本時の学習目標】
①空いた場所やねらった場所に打てるようにしよう
②エリアポイントゲームのねらいを理解しよう
③相手を動かしてこよう

【本時の学習活動】
①フープラリー
②エリアポイントゲーム(ミート板)
③ペアミーティング
④学習の振り返り



| | |
|-----------|--|
| ★本日のゲーム | エリアポイントゲーム |
| 【ねらい】 | ねらった場所に打てる |
| 【ゲームの進め方】 | 4点マッチ |
| 【ルール】 | コート中央は1点 コートの前後は2点 サーブはアンダーが手投げで入れる。 ダブルスでサーブコート半分で行う。 |

今日のゲームの約束事
(ペアで話し合ったこと)

発問の答え
なぜ、エリアによって得点が違うのか

【自己評価】
1: 全然できなかつた 2: あまりできなかつた 3: 少しかできた 4: できた 5: とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手を動かすことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦や戦術を選んでゲームができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

ペアと協力してできましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》
今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？
1. ラリーが続いたとき
2. 思う存分動けたとき
3. 作戦通りに得点が取れたとき
4. 相手を揺さぶることができたとき
5. 仲間との連携がうまくいったとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他

《次回に向けて(目標や課題)》



テニス 学習カード



第6回 9月7日(木) 3校時

★フープラリー②(前後)

今日の記録 回

発問 相手がいない場所へ打ち返すため
に気を付けることは何だろう

【本時の学習目標】

- ①相手のいない場所へ打とう
- ②チームで協力してゲームを楽しもう
- ③通常のコートでゲームの速いを知ろう

【本時の学習活動】

- ①フープラリー
- ②チーム・ペアミーティング
- ③団体戦
- ④学習の振り返り



今日のゲームの作戦

どこをねらう? 自陣と相手の位置を考えてみよう

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

なぜ?

本日のゲーム 団体戦

【ねらい】 相手がいない場所へ打ち返す!
チームで盛り上げて試合を行う!

【ゲームの進め方】 ダブルス4点 2ゲームマッチ

【ルール】 ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。
・サーブはアンダーか手投げで打つ。
・デュースは3-3で2点差をつけるまで行う。

【自己評価】

1: 全然できなかった 2: あまりできなかった 3: 少しできた 4: できた 5: とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手を動かすことができませんでしたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦や戦術を選んでゲームができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

チームで協力して活動することができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》

《感想(2週間を振り返って)》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか?

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を揺さぶることができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

テニス 学習カード

第5回目 9月5日(火) 4校時

★フープラリー②(左右)

今日の記録 回

テニスの基本

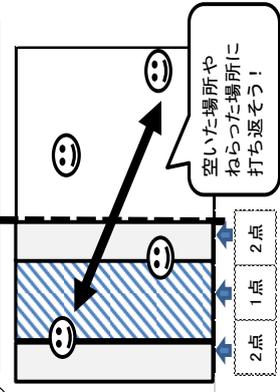
1. 構え方
2. 体全体で打つ
3. ラケットと足の向き

【本時の学習目標】

- ①空いた場所やねらった場所に打ち返せるにしよう
- ②エリアポイントゲームのねらいを理解しよう
- ③相手を動かしていこう

【本時の学習活動】

- ①フープラリー
- ②エリアポイントゲーム(ミート板)
- ③ペアミーティング
- ④学習の振り返り



★本日のゲーム エリアポイントゲーム

【ねらい】 空いた場所を見付ける!

【ゲームの進め方】 4点マッチ

【ルール】 コート中央は1点 コートの前後は2点
サーブはアンダーか手投げで入れる。
ダブルスでサーブコート半分で行う。

約束事の確認

前回の課題

今日の目標

【自己評価】

1: 全然できなかった 2: あまりできなかった 3: 少しできた 4: できた 5: とても良くてできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手を動かすことができませんでしたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦や戦術を選んでゲームができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

ペアと協力してできましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》

《次回に向けて(目標や課題)》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか?

1. ラリーが続いたとき
2. 思う存分動けたとき
3. 作戦通りに得点が取れたとき
4. 相手を揺さぶることができたとき
5. 仲間との連携がうまくいったとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他



テニス 学習カード



第7回 9月14日(木) 3校時

| |
|-----------|
| ★ターゲットフープ |
| 今日の記録 |
| 回 |

【本時の学習目標】

- ①相手のいない場所へ打ち返そう
- ②ゲームのねらいを理解しよう
- ③今までの戦術を発揮できるようにしよう

【本時の学習活動】

- ①ターゲットフープ
- ②ペアミーティング
- ③簡易コートゲーム
- ④学習の振り返り



| | |
|-----------|--|
| ★本日のゲーム | 簡易コートゲーム |
| 【ねらい】 | 相手より多くボールを相手コートへ入れ続ける |
| | 相手がいない場所へ打ち返す |
| 【ゲームの進め方】 | ダブルス 4点マッチ |
| 【ルール】 | ・サーブミ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。 |

【自己評価】

1: 全然できなかつた 2: あまりできなかつた 3: 少しできた 4: できた 5: とても良くできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手のいない場所へ打つことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦や戦術を選んでゲームができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

ペアと協力することができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》

《ペアで振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を振り回すことができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

作戦の出来栄えについて

次回に向けて



テニス 学習カード



第8回 9月15日(金) 1校時

| |
|-----------|
| ★ターゲットフープ |
| 今日の記録 |
| 回 |

【本時の学習目標】

- ①相手のいない場所へ打ち返そう
- ②ゲームのねらいを理解しよう
- ③ペアと協力して良いポジションをとろう

【本時の学習活動】

- ①ターゲットフープ
- ②ペアミーティング
- ③簡易コートゲーム
- ④学習の振り返り



| | |
|-----------|--|
| ★本日のゲーム | 簡易コートゲーム |
| 【ねらい】 | 相手より多くボールを相手コートへ入れ続ける |
| | 相手がいない場所へ打ち返す |
| 【ゲームの進め方】 | ダブルス 4点マッチ |
| 【ルール】 | ・サーブミ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。 |

【自己評価】

1: 全然できなかつた 2: あまりできなかつた 3: 少しできた 4: できた 5: とても良くできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

相手のいない場所へ打つことができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

ペアでポジションを考えてプレーができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

作戦や戦術を選んでゲームができましたか 【 1. 2. 3. 4. 5 】

《ゲームの振り返り》

《ペアで振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を振り回すことができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

作戦の出来栄えについて

次回に向けて



テニス 学習カード

第9回目 9月19日(火) 4校時

【本時の学習目標】

- ①空いた場所やねらった場所に打ち返そう
- ②ゲームのねらいを理解しよう
- ③ペアで作戦を考えよう

【本時の学習活動】

- ①ターゲットショット
- ②ペアミーティング
- ③アウトゾーンゲーム
- ④学習の振り返り

| | |
|---------------|--|
| 本日のゲーム | アウトゾーンゲーム |
| 【ねらい】 | 相手コートのアウトゾーンに打たないようにボールをコントロールする ペアと協力してと駆け引きを楽しむ |
| 【ゲームの進め方】 | 4点マッチ 2ゲームマッチ |
| 【ルール】 | サーブはアンダーが手投げで入れる。 アウトゾーンはペアで相手コート上に設置する。 アウトゾーンに入れると失点となる。 |

1. どこに設定しますか？
左の図に設定してください

2. なぜ？

1: 全然できなかった 2: あまりできなかった 3: 少しできた 4: できた 5: とてもよくできた

健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた
相手のいない場所へ打つことができましたか
ペアで空いた場所をカバーし合うことができましたか
作戦や戦術を選んでゲームができましたか

《次回に向けて(目標や課題)》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を揺さぶることができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()



テニス 学習カード

第10回目 9月21日(木) 3校時

【本時の学習目標】

- ①空いた場所やねらった場所に打ち返そう
- ②ゲームのねらいを理解しよう
- ③空いた場所をペアでカバーしよう

【本時の学習活動】

- ①ターゲットショット
- ②ペアミーティング
- ③アウトゾーンゲーム
- ④学習の振り返り

1. どこに設定しますか？
左下の図の相手側コートにアウトゾーンを書こう！

2. なぜ？
前回のゲームを振り返って具体的に理由を書こう！

打ってはいけないエリア

相手コート

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だろうか。

発問② 左の図の自コート側にペアと基本的なポジションを書こう。

2. 図のようなポジションにした理由を具体的に書こう！

自コート

ペアと相手の攻撃に対してどういうポジションをとればいいのか
自コートの図に書いてください

《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を揺さぶることができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

発問② ゲームの中で空いた場所をねらえましたが、

ねらえた・ねらえなかった

ねらって相手コートに打ち返すことができた
場面を具体的に書いてください



テニス 学習カード

第11回目 9月25日(月) 1校時

【本時の学習目標】

- ①コートの良い位置に立ち、ゲームを展開しよう
- ②チームで協力してゲームを楽しもう
- ③通常のコートで作戦や戦術を発揮しよう

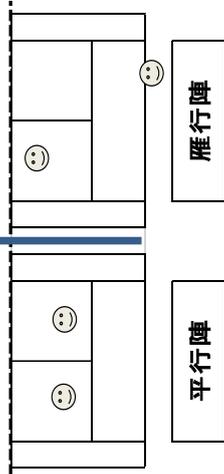


【本時の学習活動】

- ①ターゲットショット
- ②チーム・ペアミーティング
- ③団体戦
- ④学習の振り返り

| 本日のゲーム | | 団体戦 |
|-----------|---|-----|
| 【ねらい】 | 空いた場所をねらう！ | |
| 【ゲームの進め方】 | ダブルス4点 2ゲームマッチ | |
| 【ルール】 | ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。 ・サーブはアンダーか手投げで打つ。 ・デュースは3-3で2点差をつけるまで行う。 | |

ダブルスの基本的な陣形



《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を揺さぶることができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

発問 ゲームの中で空いた場所をねらえましたか。ねらえた・ねらえなかった

ねらって相手コートに打ち返すことができた場面を具体的に書いてください



テニス 学習カード

第12回目 9月26日(火) 4校時

【本時の学習目標】

- ①空いた場所やねらった場所に打ち返せるようにしよう
- ②コート立つ位置を意識できるようにしよう
- ③チームとペアの課題を整理して、練習しよう



【本時の学習活動】

- ①ターゲットショット
- ②チーム・ペアミーティング
- ③団体戦
- ④課題別練習

| 本日のゲーム | | 団体戦 |
|-----------|---|-----|
| 【ねらい】 | 空いた場所をねらう！ 空いた場所をかばう！ | |
| 【ゲームの進め方】 | ダブルス4点 2ゲームマッチ | |
| 【ルール】 | ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。 ・サーブはアンダーか手投げで打つ。 ・デュースは3-3で2点差をつけるまで行う。 | |

今日の作戦の選択 (選んだら○をする)

1. 前前後作戦
2. ネハネバ作戦
3. ラン&ガン作戦
4. ヤマハジ作戦
5. ()作戦

※自分たちのオリジナルの作戦

《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

1. ラリーが続いたとき
2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
3. 思う存分動けたとき
4. 作戦通りに得点が取れたとき
5. 相手を揺さぶることができたとき
6. ゲームに勝てたとき
7. その他()

《次回に向けて(目標や課題)》



テニス 学習カード



第13回目 9月28日(木) 3校時

これまで学んできた戦術

【本時の学習目標】

- ①空いた場所やねらった場所に打ち返せるようにしよう
- ②作戦と戦術をゲームで使えるようにしよう
- ③リーグ戦やゲームの進め方を理解しよう

【本時の学習活動】

- ①課題別練習
- ②ペアミーティング
- ③ダブルス リーグ戦
- ④学習の振り返り



本日のゲーム ダブルスのリーグ戦(ミニゲーム)

空いた場所を見付けてねらうことができるようにしよう！

【ねらい】 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よう！

【ゲームの進め方】 ダブルス 4点先取 2ゲームマッチ

【ルール】 ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。
・サーブはアンダーか手投げで打つ。
・デュースはなし。

今日の作戦の選択 (選んだら○をする)

- 1. 前前後作戦
 - 2. ネバナババ作戦
 - 3. ラン&ガン作戦
 - 4. ヤマハジ作戦
 - 5. ()作戦
- ※自分たちのオリジナルの作戦

今日の試合結果

対 ペアに で

対 ペアに で

対 ペアに 勝ち ・ 負け ・ 引き分け

対 ペアに 勝ち ・ 負け ・ 引き分け

《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

- 1. ラリリーが続いたとき
- 2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
- 3. 思う存分動けたとき
- 4. 作戦通りに得点が取れたとき
- 5. 相手を揺さぶることができたとき
- 6. ゲームに勝ったとき
- 7. その他()

作戦を選んだ理由



テニス 学習カード



第14回目 10月2日(月) 1校時

現時点での課題

課題を解決するための練習

【本時の学習目標】

- ①ペアと自分たちのコートの空いた場所をカバーしよう
- ②作戦と戦術をゲームで使えるようにしよう
- ③チームとペアの課題を整理して、練習しよう

【本時の学習活動】

- ①課題別練習
- ②ペアミーティング
- ③ダブルス リーグ戦
- ④学習の振り返り



本日のゲーム ダブルスのリーグ戦(ミニゲーム)

空いた場所を見付けてねらうことができるようにしよう！

【ねらい】 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よう！

【ゲームの進め方】 ダブルス 4点先取 2ゲームマッチ

【ルール】 ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。
・サーブはアンダーで打つか手投げで入れる。
・デュースはなし。

今日の作戦の選択 (選んだら○をする)

- 1. 前前後作戦
 - 2. ネバナババ作戦
 - 3. ラン&ガン作戦
 - 4. ヤマハジ作戦
 - 5. ()作戦
- ※自分たちのオリジナルの作戦

今日の試合結果

対 班に で

対 班に で

対 勝ち ・ 負け ・ 引き分け

対 勝ち ・ 負け ・ 引き分け

今日の試合結果

対 班に で

対 班に で

《次回に向けて(目標や課題)》

ペアやチームにアドバイスしたこと

ペアやチームにアドバイスしてもらったこと



テニス 学習カード



第15回目 10月3日(火) 4校時

| |
|---------|
| 現時点での課題 |
|---------|

| |
|--------------|
| 課題を解決するための練習 |
|--------------|

| |
|---------------------------------|
| 発問 |
| 自分たちのコートの中で、相手からねらってくる場所はどこだろう。 |

| |
|----------|
| 作戦を選んだ理由 |
|----------|

| |
|---------------------|
| 今日の試合結果 |
| 対 班に 勝ち ・ 負け ・ 引き分け |
| 対 班に 勝ち ・ 負け ・ 引き分け |

| |
|--------------------|
| ペアやチームにアドバイスしたこと |
| ペアやチームにアドバイスしてもらった |

| |
|-------------------------------|
| 【本時の学習目標】 |
| ①ペアと自分たちのコートの空いた場所をカバーしよう |
| ②作戦と戦術をゲームで使えるようにしよう |
| ③これまでやってきた課題を整理して、最後のリーグ戦に臨もう |

| |
|------------|
| 【本時の学習活動】 |
| ①課題別練習 |
| ②ペアミーティング |
| ③ダブルス リーグ戦 |
| ④学習の振り返り |

| |
|--------------------------------|
| 本日のゲーム |
| ダブルスのリーグ戦(ミニゲーム) |
| 【ねらい】 |
| 空いた場所を見付けてねらうことができるようにしよう！ |
| 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よう！ |
| 【ゲームの進め方】 |
| ダブルス 4点先取 2ゲームマッチ |
| 【ルール】 |
| ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。 |
| ・サーブはアンダーで打つか手投げで入れる。 |
| ・デュースはなし。 |

| |
|------------------------|
| 今日の作戦の選択 (選んだら○をする) |
| 1. 前後作戦 |
| 2. ネバネバ作戦 |
| 3. ラン&ガン作戦 |
| 4. ヤマハジ作戦 |
| 5. ()作戦 |
| ※自分たちのオリジナルの作戦 |



テニス 学習カード



第16回目 10月5日(木) 3校時

| |
|---------------------------|
| 【本時の学習目標】 |
| ①空いた場所やねらった場所に打ち返せるようにしよう |
| ②ペアと空いた場所をカバーしよう |
| ③チームで協力してゲームを楽しもう |
| ④チームとペアの課題を整理して、作戦を立てよう |

| |
|-------------|
| 【本時の学習活動】 |
| ①チームごとで作戦会議 |
| ②ペアミーティング |
| ③団体戦 |
| ④学習の振り返り |

| |
|------------------------|
| 本日のゲーム |
| 団体戦 |
| 【ねらい】 |
| 空いた場所をねらう！ |
| 空いた場所をカバーする！ |
| 【ゲームの進め方】 |
| ダブルス4点 2ゲームマッチ |
| 【ルール】 |
| ・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。 |
| ・サーブはアンダーか手投げで打つ。 |
| ・デュースは3-3で2点差をつけるまで行う。 |

| |
|------------------------|
| 今日の作戦の選択 (選んだら○をする) |
| 1. 前後作戦 |
| 2. ネバネバ作戦 |
| 3. ラン&ガン作戦 |
| 4. ヤマハジ作戦 |
| 5. ()作戦 |
| ※自分たちのオリジナルの作戦 |

| |
|-------------------------|
| 今日のゲームで楽しかったのどのような時ですか？ |
| 1. ラリーが続いたとき |
| 2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき |
| 3. 思う存分動けたとき |
| 4. 作戦通りに得点が取れたとき |
| 5. 相手を揺さぶることができたとき |
| 6. 空いた場所をカバーできたとき |
| 7. その他() |

| |
|---------------------------|
| チームの課題 |
| 作戦会議の内容 |
| 発問 |
| 空いた場所をカバーするため重要なことはなんだろう。 |

| |
|----------|
| 作戦を選んだ理由 |
|----------|

| |
|-----------------|
| 《次回に向けて(目標や課題)》 |
|-----------------|



テニス 学習カード



第17回目 10月10日(火) 4校時

【本時の学習目標】

- ①ペアと自分たちのコート空いた場所をカバーしよう
- ②チームとペアの課題を整理して、練習しよう
- ③ペアの特徴を理解してプレーしよう

【本時の学習活動】

- ①チームごとで作戦会議
- ②ペアミーティング
- ③団体戦
- ④学習の振り返り



本日のゲーム

団体戦

【ねらい】

空いた場所をカバーする！
ペアとチームで協力してプレーする！

【ゲームの進め方】 ダブルス4点 2ゲームマッチ

【ルール】
・コート、サーブは1ゲーム毎に交代。
・サーブミスはアンダーから手投げで打つ。
・デュースは3-3で2点差をつけるまで行う。

今日の作戦の選択 (選んだら○をする)

- 1. 前前後作戦
 - 2. ネバネバ作戦
 - 3. ラン&ガン作戦
 - 4. ヤマハジ作戦
 - 5. ()作戦
- ※自分たちのオリジナルの作戦

作戦を選んだ理由

《ゲームの振り返り》

今日のゲームで楽しかったのはどのような時ですか？

- 1. ラリーが続いたとき
- 2. 空いた場所に打ってポイントがとれたとき
- 3. 思う存分動けたとき
- 4. 作戦通りに得点が取れたとき
- 5. 相手を悩ませることができたとき
- 6. 空いた場所をカバーできたとき
- 7. その他()

《ペアの特徴を理解してプレーできたか》

《最終戦へ向けての意気込み》



テニス 学習カード



第18回目 10月12日(木) 1校時

【本時の学習目標】

- ①ペアと自分たちのコート空いた場所をカバーしよう
- ②チームで協力してゲームを楽しもう
- ③今まで学んできた作戦や戦術をゲームで発揮しよう

【本時の学習活動】

- ①チーム練習
- ②ペアミーティング・チーム別作戦会議
- ③団体戦
- ④学習の振り返り



今日の作戦の選択 (選んだら○をする)

- 1. 前前後作戦
 - 2. ネバネバ作戦
 - 3. ラン&ガン作戦
 - 4. ヤマハジ作戦
 - 5. ()作戦
- ※自分たちのオリジナルの作戦

団体戦の振り返り

作戦を成功するために どうするか

| | |
|-----|-------------|
| 発問① | ゲームで気を付けたこと |
|-----|-------------|

| | |
|-----|----------------------|
| 発問② | チームメイトから声かけしてもらいたいこと |
|-----|----------------------|

| | |
|---------------------|--|
| 作戦を成功するために どうするか | |
|---------------------|--|

| | |
|------------------------|--|
| 今日の作戦の選択 (選んだら○をする) | |
|------------------------|--|

テニスの授業全体の振り返り

テニスの授業で、わかったことはどのようなことですか？

テニスの授業で、できるようになったことはどのようなことですか？

空いた場所やねらった場所に打ち返す攻防を
展開できましたか？

できた ・ できない

自分のペアの特徴を考え、作戦や戦術を選び、
ゲームを行うことはできましたか？

できた ・ できない