



先生方用

『個が輝く！』 テニス型授業

今持っている力で楽しめる！
テニピンの授業づくり

公益財団法人 日本テニス協会

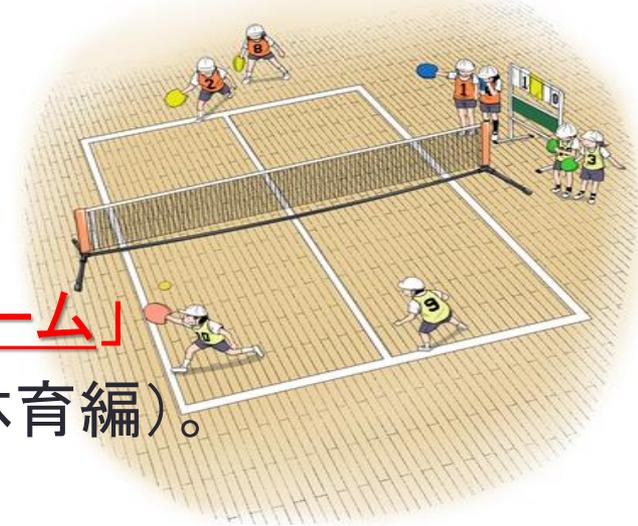
【学習指導要領の改訂(文部科学省,2017)】

中・高学年例示において、

「バドミントンや

テニスを基にした易しい(簡易化された)ゲーム」

が記載された(小学校学習指導要領解説体育編)。



「テニスっておもしろい！」



小学校体育におけるボールゲームの課題

- ▲ 運動能力の高い子どもたちがボールを独占
- ▲ ゲーム中、一度もボールに触れられない、シュートを打てない
- ▲ 運動能力が高くても、実際のゲームでそれを生かしきれずに満足していない



運動能力のレベルを問わず、すべての子どもたちがボールゲームの授業に満足しているとは言い難い。

→ **ボールに触れる機会や得点できる機会が保障されていない**



「ネット型」ゲームの現状

| アーモンドら | 学習指導要領 | 高橋健夫 |
|--------|---------|----------|
| 侵入型 | ゴール型 | シュートゲーム型 |
| | | 陣取りゲーム型 |
| ネット・壁型 | ネット型 | 攻守一体型 |
| | | 連携プレイ型 |
| 守備・走塁型 | ベースボール型 | |
| ターゲット型 | | |

- 高橋(1993)の分類によるとネット型は**攻守一体型**と**連携プレイ型**に細分される。
- これまでの学習指導要領においては、ソフトバレーボール、プレルボールが例示されているが、いずれも連携プレイ型である。
- 中学校や高校では、テニスや卓球、バドミントンなど、攻守一体型の運動が取り上げられているにもかかわらず、**小学校段階での実践は少ない現状がある。**

テニス型ゲームが行われなかった理由

- 場の確保や運動量保障(40人の子供達への対応×)
- 用具操作の難しさ・安全面(ラケット操作× ラケット危険×)
- 攻守一体タイプの難しさ(ミスした子は攻められやすい×)



「**難しい**」と主張されることが多く、実践研究や具体的な種目の提案が少なかつたため、テニス型ゲームは例示されなかつたと推察される。



テニス型ゲームの良さ

- 一般的にシングルスやダブルスでゲームが行われるため、
個人がボールに触れる機会が多く、得点する機会も増える。
→他のボールゲームにはない「個が輝ける」良さがある。
- 多種多様なボールゲームの学習経験、中学校への接続がもてる。
- 成功体験はもちろん、失敗体験も自分のこととして考えることができる。

テニス型ゲーム「テニピン」の開発

テニピンとは、今井(2011)が開発したバドミントンコートとほぼ同様の大きさ(横5m×縦10m×高さ80cm)で「手作り段ボールラケット(20cm×20cm)」や「ハンドラケット」などの用具を操作しながら、ネットを挟んでスポンジボールを**直接返球して打ち合うテニス型ゲーム**である。

(※「やさしさ」を追求した用具とルールをアレンジ)





今、持っている力で楽しめるルール工夫

主体性

- ①ゲームはダブルスで行い、合計得点で勝敗を競う。
- ②ペアで交互に打たなくてはならないため、すべての子どもが平等にボールに触れる機会が保障されている。
- ③4回ラリーをして、その後の5球目以降からの攻撃を得点としているため、1得点が入る中で全員がボールに触れることが可能。
- ④ツーバウンドまで認める。

※①～④のルールによって、ゲーム中に技術練習の要素をもたせることができ、児童にとっては、「失敗しても大丈夫」という安心感を持ちながら打ち合うことができ、技能の向上につながる。



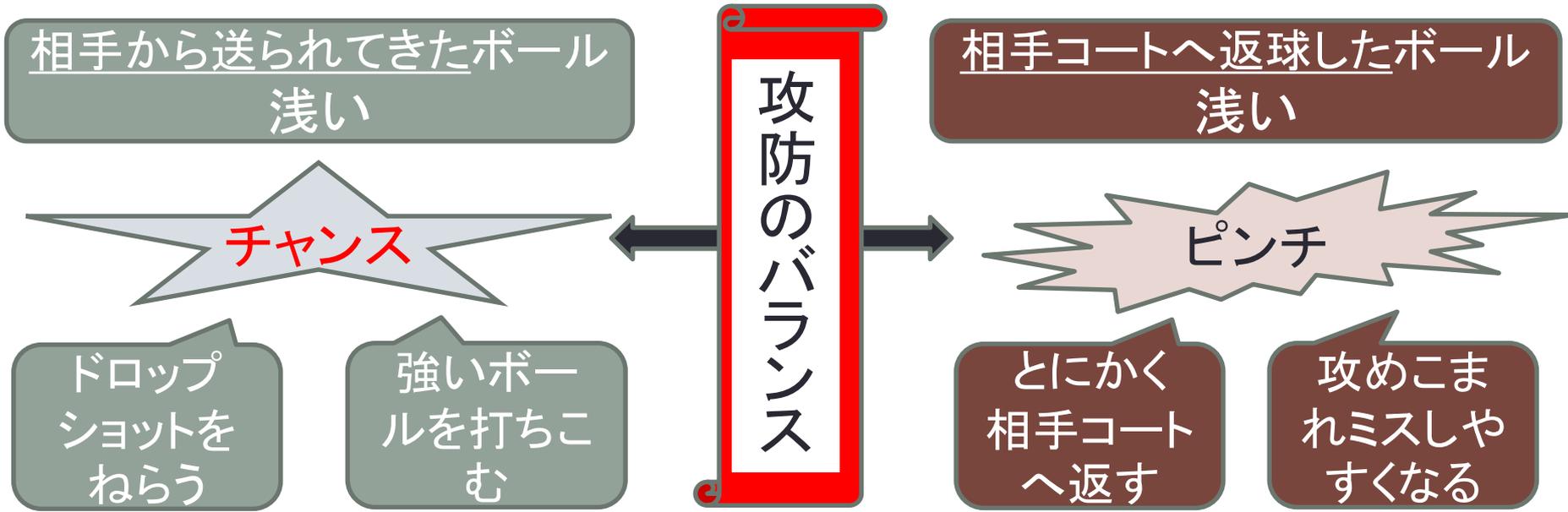
「テニピン」ゲームの様子

「テニピン」実践（3年生）2017
年度



「テニピン」で何を学ぶのか？

テニス特有の面白さを学ぶ



守備と攻撃を同時に行いながら直接返球することにより、「攻防のバランス」を保つことができ、そこにテニス特有の面白さがあると言える。



学習価値

(1) 今、持っている力で

すべての子どもが楽しめるルール工夫

競技ルールを絶対視することなく、目の前にいる**すべての子どもたちが輝ける**ような柔軟な発想（難しさを取り除くことがカギ）

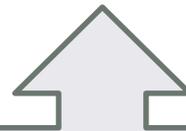
(2) 学習内容と学びの保障（**小学校体育でテニス型を学ぶ価値**）

■テニスの特性を除外せず、テニスがもつ特有の面白さを学ぶ

- ① 守備と攻撃を同時に行いながら、直接返球する（**攻防のバランス**）
- ② 触球数と得点数を保障する（**個が輝く**）
- ③ **用具操作の視点**をいれる（ハンドラケットから練習することで、ミニラケットへの移行をスムーズにさせる）

■改訂された学習指導要領の例示を深く読んでみると・・・

- 用具操作に関わる文言が多く活用、強調されている
 - ・「用具を使って」(中・高学年)、
 - ・「軽い用具や柄の短い用具を使ったり」(高学年) など



小学校体育において、「経験させたい・養いたい感覚」の一つ

第4学年 ラケットテニピン(全8時間)

第3学年時にテニピンを経験しているクラス(1組)と
経験していないクラス(2組)を比較検討する。

(1)ゲームの行動(4回成功返球率)

- ・第1時、第4時、第8時の分析を行う

(2)児童の学びの姿(身体表現・言語表現)

- ・2クラスの児童の学びの姿から、何が上手くできているのか、一方で何がうまくできていないのかを比較検討する。





ゲーム行動からの検討

—1組(テニピン経験あり)2組(経験なし)の比較検討—

【4回返球成功率】→(成功回数／総得点回数×100)

4回続けてから5球目以降を得点としているため、4回の返球まではゲームに参加している児童は繋げることを心がける。

よって、4回返球成功率の高まりは、**用具操作に関わる技能の向上**と捉えることができる

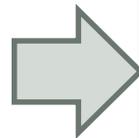
【第1時の成功率】

1組(経験有)

返球率 37.7%

2組(経験無)

返球率 15.5%



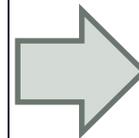
【第4時の成功率】

1組(経験有)

返球率 62.6%

2組(経験無)

返球率 20.7%



【第8時の成功率】

1組(経験有)

返球率 75.7%

2組(経験無)

返球率 28.8%

【テニピンを経験していると…】



対話

- ①打点に入る感覚(身体とボール及び用具の距離感を意識して打つ動作に入る感覚)が身に付いているため、ボールがバウンドする位置を予測して移動し、リズムを合わせて打つことができる。



深い学び

- ②「ラケット」では、正対した打ち方から発展し、「横で打ち、横に振る」「体をひねる」「下から上に振り上げ回転をかける」といった技術に必要感をもち、学びが深まるとともに、技能も高まっていく。



児童の学びの姿からの検討

—1組(テニピン経験あり)2組(経験なし)の比較検討—

【テニピンを経験していないと…】

①打点に入る感覚が身に付いていないため、ボールがバウンドする位置を予測して移動し、リズムを合わせて打つことができない→**難しい**

②同時に用具を操作しなければいけないため、用具を操作する力も身に付かない→**難しい**



▲結果的に①も②も身に付かずに技能が高まらない。



ラケット操作は難しい、しかし…

■ 4回返球成功率のデータの結果からわかったこと

小学校において、十分にラケット操作ができる可能性はある

- ・ **テニピン→ラケットテニピン**といった段階的な指導が必要
- ・ **テニピンを経験していることに大きな意味がある**

■ 具体的には(考察)… ＜①から③までをテニピンで学ぶ＞

- ① ボールの**落下点を予測して移動し、**
バウンドに**タイミングを合わせる力**
- ② 打点に入る力(自分、用具、ボールとの**空間認知**)
- ③ 相手から送られてきた**ボールを返球する力**
- ④ **用具を操作する力**

技術の段階的指導の重要性



個が輝ける！テニス型授業！

- ★運動が得意な子も苦手な子も、
すべての子どもたちが輝ける！
- ★すべての子どもたちが、同じだけボールに触れて、
同じだけ得点できる可能性がある！！

テニス
おもしろい

ボール
ゲーム
おもしろい

運動
おもしろい

主体的で対話的な深い学びへと向かう

1時間の流れ

1. 課題提示(学習のポイント確認)
2. 課題別練習(個人のめあてに応じた練習)
3. チーム練習(チームの作戦に応じた練習)
4. ゲーム
ゲーム1(前・後半3分)→作戦タイム→ゲーム2(前・後半3分)
5. 振り返り(チーム→全体→個人)



- ※1チームの人数は4~5人の8チーム(35人学級)→4コート対応
※試合にでないチームの仲間(1~2人)は、
得点、記録の役割をもつ



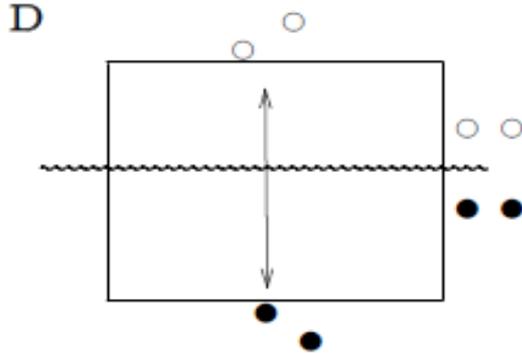
課題提示(学習ポイント)及び振り返りの様子



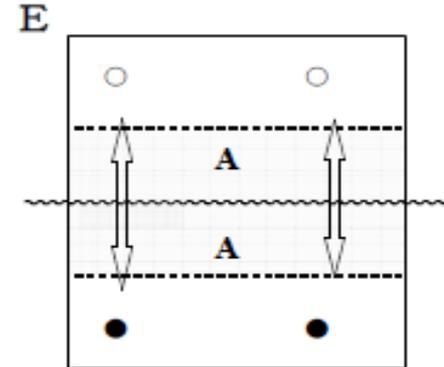


課題別練習の場(個々の必要感に応じて選択)

レッツ！カクモ塾！！～^{じゆく}自分のめあてを^{たっせい}達成できるように～

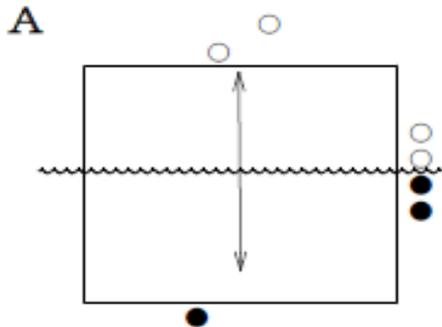


キャッチ & ショット
(うごき方・うち方)
※ 2点でローテーション

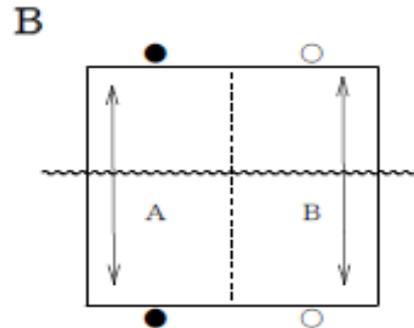


エースをねらってみそ!
※ 2点でローテーション
※ 4球続けた後、Aに入ったボールを打ち込んで得点しよう

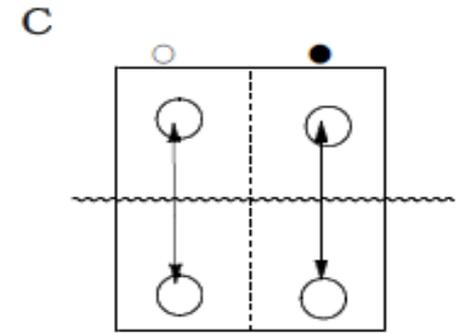
朝
礼
台



キャッチ & スロー
(うごき方・せめ方)
※ 2点でローテーション



つづけてみそ!
(ペアで長くラリーを続ける)
※ つづいた回数ごとく点
※ 2回ミスでこうたい



ねらってみそ!
(ねらってフープに入れる)
※ フープに入ったら3点
※ 3きゅうで交代



チーム練習(作戦に応じた練習)

テニピン チームカード

月 日 () チーム名 (色 :)
☆今日の作戦 ☆チームの時間(作戦を実現させよう)

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

☆作戦図(動き、ポジション) ※メモ
*ダブルス *ダブルス

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

☆チームの結果
※ゲーム1(得点)

| | |
|---------------|----|
| 自分チーム ()色チーム | |
| シ1 | |
| シ2 | |
| 合計 | 合計 |

勝ち・負け・引き分け
(○をつけよう)

※ゲーム2(得点)

| | |
|---------------|----|
| 自分チーム ()色チーム | |
| シ1 | |
| シ2 | |
| 合計 | 合計 |

勝ち・負け・引き分け
(○をつけよう)

☆チームのMVP(プレー、おうえん、アドバイス)

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

☆今日のふりかえり

(1) 今日のなるほど!
(友だちのよかった動き・マネしてみたい動き→次に生かしたいこと)

(2) 好!好!好!作戦!!
(カクモ逆やチームの練習がゲームに生かされていたこと
次のゲームでがんばりたいこと)

☆今日のやくわり

※プレイヤーのいいところだけではなく、それぞれの役割でがんばっている
お友達のをよさを見つけよう。
※記録や得点の人は、どうしたらもっと得点できるか考えたことをプレーヤ
ーに伝えられるようにゲームを見よう。

●ゲーム1

| 団体戦 | プレイヤー | 記録 | 得点 |
|----------------|-------|----|----|
| ダブルス1 第1ゲーム | | | |
| | | | |
| ダブルス2 第2ゲーム | | | |
| | | | |

*3人チームは記録を行い、得点は相手チームの得点係をお願いします。

●ゲーム2

| 団体戦 | プレイヤー | 記録 | 得点 |
|----------------|-------|----|----|
| ダブルス1 第1ゲーム | | | |
| | | | |
| ダブルス2 第2ゲーム | | | |
| | | | |

*3人チームは記録を行い、得点は相手チームの得点係をお願いします。



東京学芸大学附属小金井小学校のボールゲームカリキュラム

【カリキュラムづくりのポイント】

- ・ 多種多様なボールゲームの楽しさを味わわせる。
(すべての型に対応させる。)
- ・ 戦術的視点の学びの転移を考慮して配列する。

| 学習指導要領 | 高橋健夫ら分類 | 1年 | 2年 | 3年 | 4年 | 5年 | 6年 |
|---------|----------|---|---|--------------------|------------------------|--------------------|-------------------|
| ゴール型 | シュートゲーム型 | 的当てゲーム(5月) ドッジボール(11月) ボール蹴りゲーム(2月) | キックベース(5月) シュートボール(11月) キックシュート(2月) | ハンドボール(9月) | セストボール(11月) | バスケットボール (11月) | バスケットボール (11月) |
| | 陣取りゲーム型 | 鬼遊び(5月、11月) | 鬼遊び(5月、11月) | タグラグビー(5月) | タグラグビー(5月) | | |
| ネット型 | 連携プレイ型 | | | | | ソフトバレーボール (6月) | ソフトバレーボール (6月) |
| | 攻守一体プレイ型 | | | | テニス型ゲーム(1月) | | |
| ベースボール型 | | | | ラケットベースボール (3月) | | ベースボール型ゲーム (1月) | |

表 ボールゲームカリキュラム(東京学芸大学附属小金井小学校)



日本テニス協会にお問い合わせください！



テニス型授業は一人一人が輝けるゲームです！



(公財)日本テニス協会

●お問い合わせ先

日本テニス協会 普及委員会

playandstay@jta-tennis.or.jp

●関連動画

<https://youtu.be/EMyH--THPrA>

