

1 単元名 テニピンで楽しく運動しよう ～パート2～

2 単元の目標

- 狙った所にボールを打ち返せる位置に体を移動したり、打面を意識して腕を動かしたりして、ゲームをすることができる。 （知識及び技能）
- 狙った所にボールを打ち返す方法を考えて試すとともに、考えたことを他者に伝えたり、他者の気付きを自分の動きに活かしたりすることができる。 （思考力、判断力、表現力等）
- 練習やゲームに進んで取り組み、仲間と協力して運動することができる。 （学びに向かう力、人間性等）

3 基盤

（1）教材について

テニピンは、テニスを誰もが簡単に楽しむことができるように開発されたネット型ボール運動の教材である。手にはめて打つラケットを使って、ボールを相手コートに打ち、相手がそれを返せない時に得点となる。本単元では、ダブルスを基本とし、2人で協力しながら試合を進めていく。守備と攻撃を同時に行い、また、ルールや場の設定を自分たちで話し合いながら作っていくことができるため、子どもたちが楽しみながら技能を身に付けたり思考を働かせたりすることができる教材であると考えられる。

（2）児童について

4年生は、男子23名、女子27名、合計50名である。体育の授業は学年合同で行っている。体育が好きな児童が多く、体を動かすことに喜んで取り組む。特に、ルールのあるゲーム的な活動には、ほとんどの児童が意欲的である。前年度、テニピンを初めて経験したが、ルールをすぐに理解して楽しく学習活動に取り組み、道具の扱い方にも慣れてきている。

（3）指導にあたって

本単元では、児童が前年度の学習で身に付けた基本的な技能をレベルアップし、それらをゲームの中で生かせるような単元構成にする。打ちやすいボールを返したり、ラリーを続けたりする中で友達とボールの行き来を楽しむというおもしろさだけでなく、ゲームの中で狙った所にボールを打ち返し、得点につなげるおもしろさを味わわせたいと考える。そのためには、ボールをコントロールして打つ技能を身に付けさせ、それをゲームの中で活かせるようにすることが必要となる。

単元の導入では、テニピンの道具の扱い方とゲームのルールを確認した後、ゲームをしながら自己の課題を見付けさせる。その後、全体で課題を共有する場を設け、単元を通したためあてとなる「狙った所に打ち返すこと」を確認する。狙った所に打ち返すための練習としては、リフティングや壁打ち（個）、コートでの打ち返し練習（トリオ）、コーンなどの的を設置しての練習や試合形式での打ち返し練習（グループ）など段階的に様々な形態の練習の場を設定する。その際、個別の練習以外ではタブレットで撮影し、うまく打ち返せた時と狙いが外れた時の体の動きを比較するなどして体の動かし方のポイントを見付けたり、ポイントが活かされているかを伝え合ったりして自分の動きの改善点や変容を自覚できるようにする

ことで、児童が技能を身に付けるための手立てとしたい。単元の最後にはゲームを行い、狙った所に打ち返す技能をゲームの中で活かせたかどうかを振り返る。

4 単元計画（全7時間）

- （1時間）・・・ルールの確認、技能の自覚 →課題設定
- （2時間）・・・狙った所に打ち返す練習（個で、トリオで）
- （1時間）・・・ダブルスのゲーム →実戦における課題設定
- （2時間）・・・狙った所に打ち返す実戦形式での練習（グループで）
- （1時間）・・・色別対抗ゲーム

5 授業の実際

視点①なりたい姿をイメージし、課題や変容の自覚を促す「単元構成と授業構成」の追求

導入で設定しためあて「狙った所に打ち返すこと」をゲームの中では活かすことが難しいという児童の経験から、「ゲームの中で狙った所に打ち返すこと」を新たなめあてに設定して活動に取り組んだ。段階的にレベルアップする活動の中で、自分の動きの良くなった点や新たな課題を自覚しながら、意欲的に活動に取り組むことができた。



視点②なりたい姿に向かう「基礎感覚や基本技能を高めていくための手立て」の追求

めあてのレベルアップに合わせて、段階的に様々な形態の練習の場を設定したことで、児童は常に動きのポイントを意識して活動することができた。自分がボールを打たない時にも、他者の動きから自分の課題を見出だしたり、良さを取り入れたりする姿が見られた。



視点③なりたい姿に近づくための「主体的・対話的で深い学び」の追求

全体で共有した動きのポイントを共通の視点とし、タブレットで撮影した動きを自分で確認したり、他者の動きの課題を指摘したり、良い動きを認めたりすることを繰り返すことで、お互いの技能を高めることにつながった。



6 成果と課題

【成果】

- めあてに合わせた様々な形態による練習の場を段階的に設定したことにより、児童の意欲を持続させながら技能を習得することにつながった。
- ICT 機器活用による自己の動きの可視化により、対話を通してお互いの課題や変容を確かめながら、児童同士が協力して技能を高めることができた。

【課題】

- 用具の数が十分に確保できなかった。
→今回は手作りのラケットを準備した。大人数で取り組むための準備や段取りが大切である。