

単元名 ネット型「手のひらラケットテニス」

1 運動の特性

| | |
|---|---|
| <p>〔一般的特性〕</p> <p>「攻守一体プレイ」タイプで、ボールを打つ、作戦に基づいて位置を取ることなどが求められる運動である。</p> | <p>〔児童から見た特性〕</p> <p>相手コートからのボールを1回の触球で返球することはわかりやすく、ルールの工夫によってラリーが続くゲームを楽しめる運動である。</p> |
|---|---|

2 単元の目標

学びに向かう力・人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

知識及び技能

手のひらラケットテニスの行い方を理解するとともに、個人やペアによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームができるようにする。

思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

3 評価規準

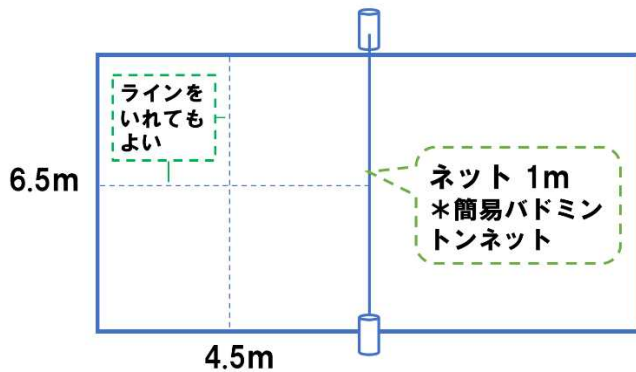
| 観点 | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|---------------------|---|---|--|
| 学習活動における 具体的評価規準 | ①ボールの横や正面に腹を向け、相手コートのねらったところに返球する仕方について理解しているとともに行うことができる。 ②ボールを打った後、自分が打ちやすい場所に戻ることに理解しているとともに行うことができる。 | ①チームの課題を解決するための簡単な作戦を立てるとともに、守備の隊形について工夫したことを、他者に伝えている。 | ①進んで分担された役割を果たそうとしている。 ②ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ③場の設定や用具の安全に気を配っている。 |

4 指導と評価の計画の例

| | 1 | 2 3 | 4 5 | 6 |
|----|-----------------------------------|----------------|-----------------------|---|
| | 場の準備 ・ 準備運動 ・ 主運動につながる運動 ・ ねらいの確認 | | | |
| 10 | オリエンテーション | ねらい① | ねらい② | ト ト 大 会 ナ メ ン ----- ま と め |
| 20 | ・学習の見通しをもつ | ・ゲームのルールに慣れる。 | ・作戦に基づいた位置取りを考える。 | |
| 30 | ・グルーピング等 | ・ボールを打つことに慣れる。 | ・ペアで協力して得点する攻め方を実行する。 | |
| 40 | ・試しのゲームを通して、課題を把握する | | | |
| | 整理運動 ・ 学習のまとめ ・ 次時の確認 ・ 用具の片付け | | | |
| 評価 | 知 | | ② | |
| | 思 | | ① | |
| | 主 | ① | ③ | ② |

5 指導の工夫

[場の設定]

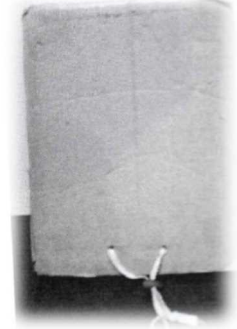


※ダブルスを行うコート

※ラインをいれることで、作戦が立てやすくなる

[用具の工夫]

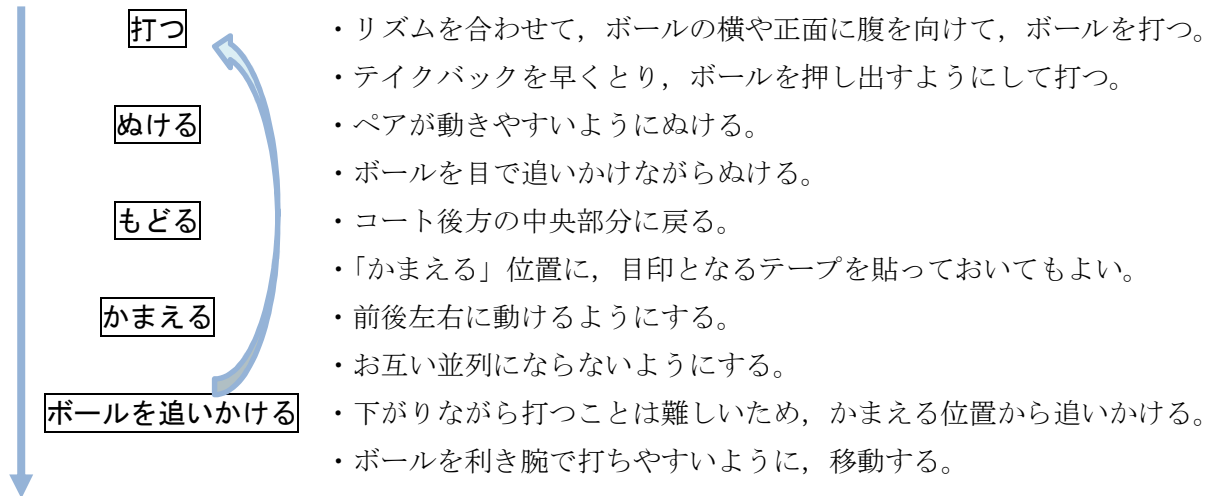
☆手のひらラケット：厚手の段ボール(縦 30cm, 横 25cm)を 2 枚組合せ、中に滑り止めを貼って手を入れられるようにする。手首に紐で固定できるようにしたもの(右図)等



☆ボール：ミニテニスボール(適度に弾み、空中で失速するので、ラリーがつながりやすい) 等

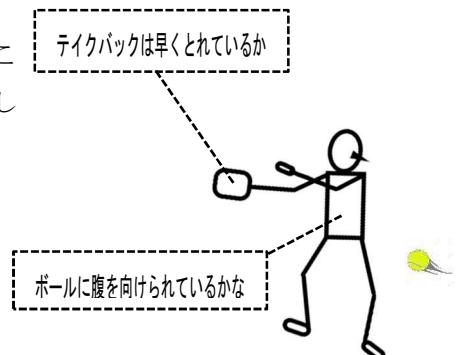
(参照：H28 埼玉県長期研修教員 田中正徳先生 報告書)

6 技能のポイント



[運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て]

- ・片手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すことが苦手な児童には、うまくはじくことができる児童と比較してどこが違うか考える場を設定するなどの配慮をするとよい。
- ・自陣のコート(中央付近)から相手コートに向けサービスを打ち入れることが苦手な児童には、軽い用具や軽いボールを用いて、一歩前からサービスをすることを認めたり、ネットの高さを低くしたりするなどの配慮をするとよい。



高 学 年

単 元 名 : ネット型「手のひらラケットテニス」

目 標 : 学習の仕方を理解し、試しのゲームを通して課題を把握することができるようにする。

ボ ー ル 運 動

| | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| 道 す じ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|---|---|---|---|---|---|

| 時間 | 学習内容と活動 | 指導・支援 (○) 評価 (☆) | 用具・資料 |
|----|---|--|--|
| 0 | <p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れを知る。 ・用具や場の準備の仕方を覚える。 ・安全に学習するための約束を理解する。 ・チーム編成 ・ゲームのルールを知る。 ・作戦ボードの使い方を知る。 <p>学習のねらいを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを通してボールを打つことや、ボールを持たない時の動き等の技能を身に付け、チームで楽しく課題を解決する。 | <p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意し、理解を助ける。</p> <p>○チームは、チーム内異質、チーム間等質で編成する。兄弟チームを設定する。</p> | <p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>学習の場・説明用コート図 (拡大図)</p> <p>作戦ボード</p> |
| 15 | <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">試しのゲームを通して、個人やペアの課題を把握しよう。</p> | | |
| | <p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・肩甲骨，腕，足首等よく使う部位を意識する。感覚づくりの運動(セルフボールリフティング) | <p>○教師が演示しながら進める。</p> | <p>ボール</p> |
| | <p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な役割分担を決める。 | <p>○顔写真のついたマグネットを操作しながら、ゲーム中の簡単な役割分担を話し合う。</p> | <p>作戦ボード/ボールペン</p> |
| 20 | <p>5 試しのゲーム(メインゲーム)をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 <p style="text-align: right;">※付録ページ参照</p> | <p>○ルールの確認ができるよう声かけをする。</p> | <p>ラケット</p> <p>ネット/支柱</p> <p>得点板</p> |
| 40 | <p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の片づけ ・学習課題を見付ける。 ・ルール上の不明な点を確認する。 ・次回の予告をする。 ・整理運動(ストレッチ)を行う。 | <p>☆ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>○次時の見通しをもつ。</p> | |

高 学 年

ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ネット型「手のひらラケットテニス」

目 標 : ボールを打つことやゲームのルールに慣れることができるようにする。

| | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| 道 す じ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|---|---|---|---|---|---|

| 時間 | 学習内容と活動 | 指導・支援 (○) 評価 (☆) | 用具・資料 |
|----|--|--|--------------------------------|
| 0 | <p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ボールの打ち方を理解し、簡単な作戦をゲームで活かそう。 </div> | <p>☆場の設定や用具の安全に気を配っている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> | <p>学習の道すじ (拡大図)</p> |
| 8 | <p>3 慣れの運動をする。</p> <p>・打ち方指導</p> <p>(2時) ボールリフティング</p> <p>(3時) 壁打ち</p> | <p>○ボールの正面や横に腹を向けるよう声をかける。</p> <p>○口伴奏でリズムを合わせる「トン、パーン。トン、パーン」</p> <p>○ボールを押し出すように打つ。</p> <p>○テイクバックを早くとる。</p> | <p>打ち方(掲示物)</p> <p>ボールラケット</p> |
| 15 | <p>4 ミーティングをする。</p> <p>・簡単な作戦について考える。</p> | | <p>作戦ボード ゼッケン</p> |
| 20 | <p>5 メインゲームをする。</p> <p>・兄弟チームで、観察や審判を行う。</p> <p>・リーグ戦(前半)</p> | <p>○めあてに関するポイントについてフィードバックする。</p> <p>☆ボールの横や正面に腹を向け、相手コートへのねらったところに返球する仕方について理解できるとともに行うことができる。</p> <p>【知識・技能】</p> | <p>ネット/支柱 得点板</p> |
| 40 | <p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <p>・学習課題を見付ける。</p> <p>・次回の予告をする。</p> <p>・整理運動(ストレッチ)を行う。</p> | <p>○リーグ戦(前半)で取り組んだ、ボールを打つことについて、どこが伸びたかを評価する。</p> <p>○ゲームに慣れ、個人とチームの特徴をつかめたことを確認する。</p> | |

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ネット型「手のひらラケットテニス」

目 標 : ボールを持たない時の動きを習得し、守備の隊形を他者に伝えることができるようにする。

| | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| 道 ず じ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|---|---|---|---|---|---|

| 時間 | 学習内容と活動 | 指導・支援 (○) 評価 (☆) | 用具・資料 |
|----|--|---|--|
| 0 | 1 準備・準備運動をする。 ・ボールリフティングや壁打ちを適宜実施 | | |
| 5 | 2 学習のねらいを確認する。 ボールを持たない時の動きを他者に伝えながら習得し、ゲームに活かそう。 | | 学習の道すじ (拡大図) |
| 8 | 3 タスクゲームをする。 ・兄弟チームで「つなぎっこゲーム」 ・ゲーム形式でダブルス | ○ICT 機器(ゲームの映像)を活用し、課題を引き出す。 ○定位置に戻る動きを引き出す。 ○打点を習得する。 | ボール ラケット ネット/支柱 ゼッケン 作戦ボード |
| 15 | 4 ミーティングをする。 ・チームの作戦について考える。 | | |
| 20 | 5 メインゲームをする。 ・兄弟チームで、観察や審判を行う。 ・リーグ戦(後半) ・ゲームの間で、ミーティングの時間を設定し、ゲームの様相と作戦について確認する。 | ○めあてに関するポイントについてフィードバックする。 ☆ボールを打った後、自分が打ちやすい場所に戻ることに理解しているとともに行うことができる。 【知識・技能】 ☆守備の隊形について工夫したことを、他者に伝えている。 【思考・判断・表現】 | 得点板 |
| 40 | 6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・学習課題を見付ける。 ・次回の予告をする。 ・整理運動(ストレッチ)を行う。 | ○リーグ戦(後半)で取り組んだ、ボールを持たない時の動きについて、どこが伸びたかを評価する。 ○最終戦の組合せを伝える。 | |

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ネット型「手のひらラケットテニス」

目 標 : 身に付けた力を活かして、楽しみながらプレイすることができるようにする。

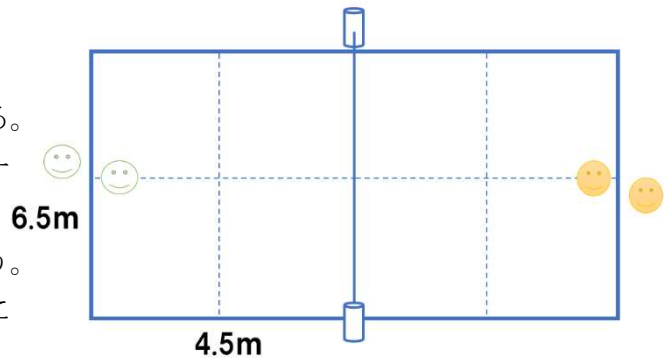
| | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| 道 す じ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|---|---|---|---|---|---|

| 時間 | 学習内容と活動 | 指導・支援 (○) 評価 (☆) | 用具・資料 |
|----|--|---|--|
| 0 | <p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>身に付けた力を活かして、楽しみながら全力でプレイしよう。</p> </div> | | 学習の道すじ (拡大図) |
| 5 | <p>3 ミーティング・タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦やチーム練習で行うタスクゲームについて話し合う。 ・チームの課題を解決するための練習をゲーム形式で行う。 | | ボール ラケット ネット/支柱 作戦ボード ゼッケン |
| 15 | <p>4 メインゲーム（最終戦）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リーグ戦の順位で、1位と2位・3位と4位等が対戦する。 | <p>○各種のフィードバックを行う。</p> <p>☆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> | |
| 35 | <p>5 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・結果発表・表彰を行う。 ・単元のまとめをする。 ・整理運動（ストレッチ）を行う。 | <p>○単元全体を振り返り、成果を中心に話をする。</p> | |

付録

メインゲームのルール

- ・下からサーブをコート中央付近に打ち入れる。
- ・コート of 全面を使用し，ペアと交互にラリーを行う。
- ・6分間(前後半3分)での合計点で勝敗を競う。
- ・自陣でボールが2バウンドしたり，ネットにかかったりしたら相手の得点となる。
- ・ノーバウンドで打ってはいけない。
- ・得点はすべて1点



2ペア/4人で1チーム
2人がゲームに出場。残りの2人は得点と観察。

【発展例】

☆前衛に限り，ノーバウンドで打ってよいルールとする。ボレーで決めた場合2点等。ゲームによって，前衛と後衛を交代することも考えられる。

作戦ボード

- ・B5版ホワイトボードを使用し，マジックで記入できるようにする。
- ・顔写真を付けたマグネットを使用してもよい。

振り返りカード例

| | |
|--------------------------------|---------------|
| 振り返りカード | 名前 () |
| めあて | |
| 今日のめあては達成できましたか？ | |
| できた ・ どちらとも言えない ・ できなかった | |
| 今日のめあてについて，授業で気付いたこと，振り返りを書こう。 | |
| ----- | |
| 全力で取り組んでいた友達 () | |
| グッドマナーだった友達 () | |

観察カード

月 日

| |
|-----|
| チーム |
|-----|

相手チーム: _____

ペア1 作戦 [_____]

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

※作戦がうまくいったら○ うまういかなかったら× 得点できなくてもよい。

相手チーム: _____

ペア2 作戦 [_____]

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |

※作戦がうまくいったら○ うまういかなかったら× 得点できなくてもよい。

得点がよくとれたのはどんな時か

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