

<資料>

## 中学校体育におけるインドア・テニスの教材化の可能性

岩田 靖 信州大学学術研究院教育学系  
中塚洋介 長野県教育委員会南信教育事務所  
尾臺美彰 信州大学教育学部附属長野中学校

### Possibility of Constructing In-Door Tennis Game as Teaching Material in Junior High School Physical Education

IWATA Yasushi: Institute of Education, Shinshu University

NAKATSUKA Yosuke: Nagano Prefectural Board of Education,  
Nanshin Educational Office

ODAI Yoshiaki: Nagano Junior High School Attached to Faculty of Education,  
Shinshu University

The purpose of this study was to consider the possibility of constructing teaching material for in-door tennis in junior high school. Tactical and role problems of tennis, especially in doubles game, were easy to understand for learners. Because pair players were divided into forward and back in the game, we were able to teach about decision-making according to game situations. In addition, we were able to instruct the moment of decision-making — what we have to attend to in games — from the viewpoint of role problem of pair players. In modification of the game, the most important points were court size and tools for skill execution.

【キーワード】 ネット型 テニス 教科の見方・考え方 学び方 メタ認知的知識

#### 1. はじめに

信州大学教育学部附属長野中学校保健体育科では、2018年秋季に中学校3年生の球技・ネット型の単元として、攻守一体プレイタイプの「シャトルボール・テニス」の授業を公開し、カリキュラムに位置づけている。一般的に、わが国においてテニスの授業化は極めて少なく、その実践報告もほとんど蓄積されていないため、翌年、体育科教育関係の専門誌『体育科教育』に、その授業の一部が紹介されている(岩田 2019a)。しかしながら、通常、その教材化もかなり困難と考えられているテニスを素材とした授業を構想する今日的意味や根拠を説明する紙幅が与えられているわけではなかった。そこで本稿では、現在の学習指導要領において重視されている「教科の見方・考え方」の視点からテニスの教材化の可能性についての解釈を資料的なかた

ちで記述しておきたいと思う。また、教材化（単元教材としてのメインゲームづくり）においてはいくつかの工夫が必要であったが、とりわけ一般のテニスからのゲーム修正の具体的内容についても同様な資料的意味から詳述したい。

## 2. テニスの素材解釈の方法—教科の「見方・考え方」と球技学習の課題解決の「視点や方略」

2017（平成29）年の学習指導要領において、教育課程全般に関わって、学校教育における授業改善の方針として重要なキーワードになっているのが、「主体的・対話的で深い学び」である。この中の特に、「深い学び」に関わって重要なコンセプトになっているのが、教科の「見方・考え方」である。この「見方・考え方」は、教科独自の「認識対象」や「認識方法」の問題であると言えるが、体育ではどのようにこの問題に接近できるであろうかと考える際に、現在の「運動領域」に基づいたカリキュラム論的視点に立ってみることを前提にすれば、それぞれの運動領域における「運動の課題性の違いに適合した学び方」（岩田 2017, 2019b）という考え方が一つの可能性として存在しているであろう。それは、運動の課題解決において、子どもたちが思考のツールとして使いこなすことができるようになるべき「視点や方略」を指している。つまり、運動の課題性の違いに応じて、「何を思考する必要があるのか」をメタ認知的に考えることができるための「フレーム」（課題解決のための枠組み）を子どもたちに提供していくことを意味する。すなわち、解決すべき対象に適合した「学ぶ力」としての学力の側面の強調である。今日の「汎用的な能力」を強調する「資質・能力」論が要請している重要なポイントであると言ってよい。

このような視点に立てば、「個別的」で「特殊的」な個々の運動種目を絶縁的に教えていく「素材主義的」な体育授業から脱して、運動領域や運動群の共通性に視座を置いた「学習内容の階層性」に眼を向けていく必要がある（岩田 2000, 2017）。ここで問題にしたい「球技」領域で言えば、「バスケットボールをどのように教えるのか」、あるいは「バレーボールをどのように教えるのか」といった思考を、「球技を教えるとはどのようなことなのか」、「ゴール型」や「ネット型のゲームを教えるとはどのようなことなのか」というゲーム群の共通性により大きな視野を向けていくことである。裏返せば、それは、子どもたちが「球技の共通性において賢く学ぶ」ことを目指そうとするものである。つまり、球技の学習の際に、それがどのような「型」の、どのような種目であっても、課題解決の「視点や方略」として常に意識化したいメタ認知的知識をクローズアップしたいということである。

そこで、「テニス」が「球技の賢い学び手」を育てていくという視点において、一つの素材として「典型的に教える」対象たりうる根拠についての解釈を説明すべきであろう。なぜなら、後述するように、いくつかの授業づくりの難点から、これまでテニスの授業は極めて稀であるからである。ここでは、先に指摘した球技領域における運動の課題解決のための「視点や方略」の観点からテニスの素材価値が検討される必要があるのである。

## 3. 学習指導要領における「テニス」の素材としての位置づけと授業化の難しさ

### 3.1 「テニス」の位置づけ

1989（平成元）年の中学校学習指導要領において、保健体育の体育分野における「選択制授業」のシステムが導入された。第2学年より、運動領域の「領域間選択」（異なる運動領域を選択すること）、「領域内選択」（同一の運動領域内の異なる種目等を選択すること）が行えるようにしたのである。「生涯スポーツ」を念頭に、子どもたちが個人の興味・関心をもとに運動を選択しながら、それへの取り組みをより深めていくことがそのねらいであった。

それを契機にして、選択制を機能させる視点から、運動の選択幅を拡大する基盤として、「球技」領域においては、中学校で取り扱う素材としての種目を大幅に拡大したのである。具体的には、それまで世界の球技の3大教材（世界の中で、学校における教科としての体育が制度化されている国のカリキュラムの中におよそ共通に取り上げられている球技種目）と言われているバスケットボール、サッカー、バレーボールが取り扱われていたが、それらに加えて、ハンドボール、テニス、卓球、バドミントン、ソフトボールが選択肢として位置づけられることになったのである。

これらのうち、テニス・卓球・バドミントンは現在、球技領域のうちの「ネット型」のゲームの素材群として学習指導要領の解説において「例示」されている。なお、学習指導要領やその解説においては直接的に記述されていないが、「ネット型」のうち、バレーボールのようにチームの中でボールを連携して組み立てて攻防するタイプ（連携プレイタイプ）とテニス・卓球・バドミントンのように、ネット越しに送られてくるボール等を直接打ち返すタイプ（攻守一体プレイタイプ）を区別することができる。

### 3.2 素材選択としての実状

上記した「攻守一体プレイ」タイプのうち、実際に授業に取り入れられている多くは、卓球・バドミントンが占めており、テニスが授業化されるのは極めて稀であろうと思われる。おそらくそこには、大きく2つの授業化への壁が存在していると言ってよいのかもしれない。

①その一つは、「授業の効率」の問題である。テニスの授業をおよそ通常のコートを利用して行うとすれば、準備できるコート数との対応から、普通では、かなり限定されたクラスサイズが想定されるであろう。つまり、コートが少なければ、実際に練習やゲームに取り組める人数は限られ、多くの子どもたちが「off-task」の状態になり、授業の学習課題から外れた行動をとらざるを得なくなるということである。おそらく、30名前後の授業を行おうとすれば、かなりの面数のコートが必要になり、そのような施設環境の整った学校はおよそ存在しないであろう。

②二つ目は、子どもたちに要求される「技能水準の高さ」の問題である。ネット型では連携プレイのタイプでも、攻守一体のタイプでも、総じて、ボール操作の技能が非常に高度であるところが実は難点なのである。バレーボールなどではボール操作条件が極めて難しいし、テニスやバドミントンなどでは、道具（ラケット）の操作が加わることで、ゲームへの入り口のステップが高いのである。テニスでは卓球やバドミントンよりもさらに広いコート空間においてボールコントロールを求められるが、子どもたちにとっては難易度が高いと言わざるを得ない。

このような現実を前提にしながらも、テニスの素材価値を教授学的に解釈しつつ、その価値

が授業において実現しうる教材づくりを試みるのがここでの課題である。

#### 4. 「球技を教える」こと

「学習内容の階層性」の視点から言えば、「テニスを典型として教える」という発想が重要である。テニスを教えるのであるから、授業では具体的にテニスを直接的な対象として教えることになるのは当然であるが、同時に次のような学習が求められるのである。

○テニスを通して「攻守一体プレイタイプ」の学習をすること

○テニスを通して「ネット型」の学習をすること

○テニスを通して「球技」の学習をすること

○テニスを通して「スポーツ」の学習をすること

さて、ここでは主として「球技の賢い学び手」を育てるという視点からの検討を加えていきたいと思うが、球技において常にメタ認知的に思考の対象にすべき認識内容を掲げてみたい。

##### ①「戦術的課題は何だろうか？」

まずは、そのゲームの戦術的課題が理解されなければならない。一体このゲームでは何が課題になるのかについて明瞭に意識される必要がある。

##### ②「役割課題は何だろうか？」

ゲームの中でもチームの「協同的プレイ」のために各プレイヤーの課題は何なのかがわかる必要がある。つまり、ゲームの中で「私は」何をすべきなのかが理解されていなければならない。

##### ③「どのようなゲーム状況のときにどんな役割が必要なのだろうか？」

役割課題は十分に理解されなければならないが、ゲームの実際では、どのような場面のときに何をするのかといったように、状況に応じた役割の判断がなされなければならない。その意味で、役割課題はさらに場面の違いに対応して選び取ることができるように意識化しておく必要がある。

##### ④「役割課題を達成するためのパフォーマンスの構成要素は何であろうか？」

これはゲームの中での「技能」を対象にした認識である。球技では、およそ、「意思決定」(decision-making)、「ボール操作」(on-the-ball skill)、そして「ボールを持たないときの動き」(off-the-ball movement)といった「視点」から考えていくことが必要である。

##### ⑤「意思決定の契機は何であろうか？」

状況に応じた判断、つまりゲームの意思決定は、一体何に支えられているのであろうか。それは、意思決定をするための契機は何かという問題である。つまり、「何を見て」意思決定するのかということについて大いに注目する必要がある。

球技の授業では、そこで取り扱っている個別的で特殊な種目を超えて、上記の「問い」が常に「認識」の対象にされなければならないのである。これらの「問い」は、そこでの運動の課題解決のための「視点や方略」を意味する。それはつまり、「球技の見方・考え方」と言ってよいし、課題解決のための「知識」だと言ってよい。

## 5. 「球技を教える」ことからみた「テニス」の可能性

まず、上記に掲げた「認識」の対象に対応させて考えてみよう。

①「戦術的課題」……ここでは球技の中でもテニスがその一つとして類別される「ネット型」を想定することが必要であろう。「ネット型」の共通した戦術的課題は、「相手にボールをコントロールさせないように攻撃することと、自陣の空間を守ること」（岩田 2005）にある。相手にボールをコントロールさせないためには、相手コートの空いたスペースを認知し、そこにボールをコントロールする意思決定と技能が要求される。ネット型では先に指摘したように、「連携プレイタイプ」と「攻守一体プレイタイプ」に区別できるが、ボールを相手コートに返球する際、相手コートを認知し、そこに向けてボールをコントロールしやすいのは「攻守一体プレイ」のタイプ群と言ってよいのではないと思われる。したがって、「ネット型」の戦術的課題を大いにクローズアップできるという意味において、テニスもその一つである「攻守一体プレイ」の素材価値を大いに評価したい（岩田 2015）。

②「役割課題」……「攻守一体プレイ」タイプの球技種目には大概、「シングルス」と「ダブルス」のゲームが存在しているが、その「ダブルス」において、2人のプレイヤーの役割課題がかなり明瞭であるのはテニスであろう。それは、「前衛」と「後衛」のプレイである。そこでは卓球のようにプレイヤーが完全に「交互に」ボールを操作すると言った意味での「わかりやすさ」は存在していないが、プレイヤー相互の役割上の分担が理解しやすい利点がある。また、この役割上において、前衛プレイヤーの「ボレー」のプレイは、おそらく学習者にとって、ゲームの「核」になりうる可能性を持っているものと思われる。これは、バドミントンのスマッシュに同等するであろうが、技能的はスマッシュの方がはるかに高度だと言ってよい。この意味から、「ボレー」の面白さを中心に据えながらネット型の特性を味わっていただけるものと考えられる。つまり、「ボレーのチャンスを判断して攻める」、また後衛との「協同的なプレイ」によって、「ボレーのチャンスを意図的に創り出す」学習を単元展開の軸にした授業づくりが構想しうる。この点から球技学習において「役割課題」を意識化すべきことの重要性についてテニスを素材にしながらくローズアップできると言ってよいであろう。

③「状況に応じた役割判断」……上記の②との繋がりから、前衛プレイヤーの状況に応じた役割判断について記述してみよう。前衛プレイヤーの役割を大きく分ければ、「積極的にボレーをねらうこと」と「左サイドを抜かれないように守ること」だと言ってよい。前者のボレーをねらうことの説明は必要ないであろう。後者の課題は、前衛と後衛プレイヤーの通常的位置関係からすれば、ネット際の左サイドを抜かれてしまう、つまり相手後衛プレイヤーが、ライン際のストレート（ダウン・ザ・ライン）をねらってくれば、味方の後衛プレイヤーは、およそ対角の位置からそのボールに対応しなければならないことになることから、左サイドを抜かれないように守る必要があるのである。このような役割について理解できなければ、前衛プレイヤーはゲームの中で立ち尽くしてしまうか、うろろろするだけであろう。

④「パフォーマンスの構成要素」……ここも前衛プレイヤーを例に記述してみよう。先に指摘した役割課題との関係から、コート左側のコースを守ることとボレーチャンスを選択する「意

思決定」、それと結びついた「ボレーの技能」、また役割課題を遂行するための準備行動の「ボールを持たないときの動き」が学習課題として強調されるであろう。

⑤「意思決定の契機」……おそらく、前衛のボレーのチャンスを判断する、そして、後衛との協同的プレイでボレーのチャンスを意図的に創り出すことが、このゲームの面白さの中核になってくるとすれば、どのような「場面」でチャンスを「先取り」できるであろうか。その意思決定の契機となるものについての理解がきわめて重要になるであろう。筆者らは、以下のような場面を子どもたちに提示できるであろうと考えている。

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>①相手の後衛のプレイヤーが中央に寄ったとき</li><li>②相手の後衛のプレイヤーが右サイドに寄っているとき</li><li>③相手の後衛プレイヤーが前に走りながら出てきたとき</li><li>④相手の後衛のプレイヤーが大きく動かされたとき</li></ul> |
|---|

ここで掲げた場面の「共通性」は何であろうか。つまり、ボレーのチャンスとは総じてどのようなゲーム状況なのかという「思考」が重要であることを子どもたちに伝えるべきであろう。ここでの「意思決定の契機」は、まずは「相手後衛プレイヤーの位置や動き」である。先に指摘したように、前衛プレイヤーの「役割課題」は、ボレーを積極的にねらうことと、左サイドを抜かれないように守ることである。ボレーを狙うためには、前衛プレイヤーはネット越しにくるボールに対し、コート中央寄りに行く必要がある。中央に寄れば、左サイドを空けることになる。左サイドを守ることも重要な役割課題であるのだから、ボレーのチャンスの狙いめは、左サイドを抜かれる可能性がほとんどない状況を見定めることにある。左サイドを抜かれる可能性が少ない場面こそが「共通性」である。これは、「役割課題」「状況に応じた意思決定」「意思決定の契機」といった球技の「学び方」のポイントであり、「思考のフレーム」を学習するための「典型」になりうる。岩田(2019b)ではそのことが運動領域に適合的な学び方を促す「フレーム知」として説明されている。

現在、各教科の指導内容の一つの柱として、「思考力・判断力・表現力等」が学習指導要領において提示されているが、これらは実は、「能力」であって、それ自体を「わかり伝えること」はできないのである。「思考」するためには、「何をどのように思考すればよいのか」についての「メタ認知的知識」が必要である。体育では、運動の課題解決に必要な「視点や方略」として考えていくことができる。

テニスはこのように、球技の運動の課題解決に適合した学び方として、「球技の見方・考え方」に相当する課題解決の「視点や方略」について「典型的」に学習できる素材だと言ってよい。特に、前衛プレイヤーのボレーのプレイを軸にししながら、「戦術的課題」・「役割課題」・「状況に応じた意思決定」・「意思決定の契機」といった球技に共通する学習内容に関する思考を単元展開の過程に明瞭に組み込んだ授業構成の可能性を指摘することができるのである。

ただし、テニスにはその授業化に向けての前提的な壁が存在しているため、それを乗り越え

ていくような手立てが求められる。それが、テニスのゲーム修正 (modification of game), つまり新たな教材づくりであり, 授業の成果を実現しうる「単元教材」(メインゲーム)を生み出すところに求められる。

## 6. 学習者の「意思決定」および「技能」を実現できる教材づくり

### ーゲーム教材「シャトルボール・テニス」の開発の視点と教具の工夫

#### 6.1 ゲーム教材の開発の視点

前記したことではあるが, 授業において使用しうるコート数が確保できなければ, クラスサイズ (学習者の人数) に対応することができない。すべての子どもの運動学習従事時間を潤沢に保障することが難しいのである。したがってここでは, インドア (体育館) での授業を想定し, 「コートのミニ化」を大前提にしてコート数を準備したい。これは授業の組織化上の問題ではあるが, 他方, 子どもたちのボール操作の観点からも, テニスに要求される技能水準を緩和する意味で, より狭いコートにおけるゲームが相応しいものとなろう。

岩田 (2005) はテニスにおいてグランドストロークを相手とネット越しに打ち合う課題においてさえ, 経験の浅い学習者にとっては次のような難しさがつきまとっていることを指摘している。

- ① ストローク動作に類似した打撃動作や投運動に習熟していない場合には, その動きそのものを形成することが難しいこと。
- ② 動いてくるボールの方向や時間的・空間的に感じ取り, ストロークのタイミングを予測することが難しいこと。
- ③ ラケットといった道具を用いる場合, 自己の身体ではなく, その延長線上にある対象でボールをコントロールする空間感覚的な認知が難しいこと。

このような難しさを基底にしているとすれば, ボールの動きの予測においても, そしてラケットでのコントロールにおいても, 軌道の長いボールに対応し, それを操作することは子どもたちにとって高度なものになってしまうのである。その点において, ミニ化されたコートの使用が求められると言ってよい。

もう一つ, 上記のことに関わって, ボールの操作性を子どもたちの能力を配慮しながら緩和する必要が不可欠であろう。既存のテニスのラケットやボールでは, 意図的に判断したことが実際に実現できない可能性が極めて高いと考えられる。そのためには, ボールの軌道の長さとともに, ボールのスピードやバウンドの様態などについて熟慮しながら, 道具の選択や新たな創出が教材化の抜き差しならないポイントになる。

#### 6.2 コートの設定および用具の工夫の実際

##### ○コートとネット

コートは縦横・約 11m×6m。バドミントンコートに近似した広さである。体育館に 6 コ

ートを設定した。ネットはソフトテニス室内練習用のポータブル・ネット（高さ 60cm）2 セットを組み合わせて使用した。

ボール操作の観点から言っても、コートが狭く設定しているが、ネットの高さは、それに 応じて選択した。一方で、後にも指摘するように、技能を緩和するためにはゲーム中のボ ールのスピードダウンが求められるが、コートが狭めのため、ネットがやや高めに設定さ れれば、攻防のスリリングさが減退するものと思われた。したがって、60cm 程度が相応し いのではないかと判断したものである。

#### ○ボール

今述べたように、ボール操作の観点から、ボールをスピードダウンさせる工夫が重要事 項として意識された。また、ラケットでの操作が簡易なような素材のボールの選択が必要 であった。加えて、体育館のフロアで、ほどよくバウンドしてくれることも大切な条件で あった。

まずは、ボールの素材や大きさ、柔らかさなどが問題になるが、それは次に説明するラ ケットとの対応も当然ながら重要になることを前提として、軽く、柔らかめで、跳ねの感 じのよいスポンジボール（直径 9cm、重量 42g、そして成人の肩の高さ、およそ 150cm か ら床に落下させた場合、50cm くらいの高さのバウンドが生じるボール）を選択した。

次に、ゲームのラリー中のボールをスピードダウンさせる方法として、ボールの一方 向に羽を装着することを考えた。これはわが国の広島において地域的に親しまれ、全国的 にもその輪が広がりつつある「エスキーテニス」のボールにヒントを得たものである。いわ ゆる、バドミントンのシャトルコックの構造の応用である。バドミントンでは、打撃の初 速こそ極めて鋭いものがあるが、相手コートに移動する経過の中で、シャトルコックの形 状によって空気抵抗を受け、スピードダウンするのが通常である。そこで、選択したスポ ンジボールに台所で使用する水きりネット（ナイロン製で、網目がやや大きめのもの。逆 に言えば、玉葱ネットの網目を細かくしたもの）を羽根状にピンで留めるようにしたの である。

このスピードダウンの手立てには、副産物が付随した。それは、ボールが打ち出されて、 相手コートでバウンドした直後の軌道が、さらに緩やかになることである。バウンド時の 入射角より反射角の方が大きくなるイメージであろうか。

#### ○ラケット

ゲームの中で、後衛のプレイヤーが用いるラケットとして、通常のコートテニスラケットより もかなり軽量の「キッズ・テニスラケット」を選択した。先にも取り上げたように、身体の 延長線上でボールを捕える空間感覚の世界に難しさの一端があるため、ラケットのグリップ は短いものを使用する。

#### ○ボレーボード

通常、テニスでは、ダブルスのゲームにおいても前衛・後衛両プレイヤー共に、同じラ ケットを使用しているが、ここでは前衛専用で用いるボール操作用具を手作りした。この



単元では、前衛プレイヤーの「ボレー」のプレイを核にした授業展開を構想しているところから、ボレーの技能発揮がしやすく、その達成度が高まるような、ボレーにほぼ特化した「ボレーボード」を考案した。通常のラケットであれば、仮にそれが後衛と同じようなキッズ・テニスラケットであっても、ボレーにチャレンジする際に、ボールを捉えるラケット面が打撃方向に向いていなかったり、インパクトのときにグリップの握りが弱かったり、ラケット面の周辺やフレームに当たってしまってスイートスポットから大きく外れたりするとミスが誘発されるものである。できるだけ、単元の時間数の中でボレー技能が向上するようにするためには、是非とも簡易な用具が求められる。「ボレーボード」は工作用ボード（30cm×20cm）を板面にして、そこにグリップ付きの研磨具を装着したのである。このグリップは、指先をボード（板面裏面）に添えるように握ると、手首を固定してボールを押さえるように打つことができる。実際、短時間の練習で、このボレーボードの使用には慣れることができる。

### 6.3 ゲームのルールの大要

これまで指摘したような素材（テニス）の修正をもとにしながら、以下の表1のようなゲームのルールを設定した。

表1 シャトルボール・テニス（ダブルス）のルール

<p>&lt;ペアの役割&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2人でペアを組み、1人が前衛、もう1人が後衛を担当する。各ゲームの中で、ペアの得点が4点を越えたら、前衛・後衛の役割を交代する。</li> </ul> <p>&lt;得点形式&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 基本的にテニスと同様であるが、ボレーがノータッチ（相手に触れられることなくツーバウンドする）の場合の得点は2点、そのほかは1点とする。</li> <li>・ 8点先取したペアの勝ちとする。</li> </ul> <p>&lt;ゲームの進め方に関するルール&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ サーブは後衛が自コート中央から右寄りのエンドライン後方に立って、首より下の高さから落としてバウンドしたボールをアンダーハンドで打ち、相手コートの対角半分のエリアに入れなければならない。</li> <li>・ 片方の後衛が2度サーブを打ったら、サーブ権は相手ペアに移る。</li> <li>・ サーブに対して相手側の前衛はそのボールに触れてはならない。</li> <li>・ サーブを2度続けてミスした場合には、相手方の得点になる。</li> </ul>
--

<ペアの役割>は、それぞれの学習者が前衛・後衛の双方にチャレンジする機会を保障すること、<得点形式>は、ボレーを決めるために、チャンスを判断するだけでなく、相手のポジション取りとの対応から、狙うコースの選択の向上を期待して、ノータッチでの得点場面をクローズアップすること、そして<ゲームの進め方>としては、ゲームをスムーズに進めるため、

またサーブのサイドの転換が煩雑にならないようにすることに向けた配慮をしている。

## 7. おわりに

本稿の冒頭で述べたように、ここで構想した体育館でのインドア・テニス（「シャトルボール・テニス」）は、2018年に授業実践に移している。各クラスは40名前後（男女約半数）であり、6～7名の6チーム編成（男女共習）で、体育館内に準備した6コートで学習活動を展開した。

単元は12時間構成。単元序盤の3時間は、シングルでグランドストロークを中心にしたボール操作技能の向上をゲーム形式も取り入れながら進め、第4時以降からダブルスの「シャトルボール・テニス」を単元教材に据えて授業展開させている。

本稿では特に、テニスの教材化の根拠についての解釈を中心に記述したが、実際の授業では、前衛・後衛の役割課題の理解を基盤にし、ボレーのプレイを核にしたペアの協同的プレイを達成していく戦術学習が十分実現できることを確認している。その授業成果に関しては、今後、さらにゲーム分析や学習者の思考プロセスの検討を通して論述できたらと考えている。

## 文献

- 岩田靖, 2000, スポーツ科学の成果と体育科教育, 日本体育学会第50回記念大会特別委員会編, 21世紀と体育・スポーツ科学の発展・第2巻, 杏林書院, pp.307-311
- 岩田靖, 2005, 技術指導からみた体育—体育における技術・技能・戦術の意味, 友添秀則・岡出美則編, 教養としての体育原理, 大修館書店, p.73
- 岩田靖, 2015, 攻守一体プレイのネット型ゲームの教材づくりに向けて, 体育科教育 63(10), pp.14-17
- 岩田靖, 2017, 体育の「見方・考え方」—その内実を問う, 体育科教育 65(11), pp.28-32
- 岩田靖, 2019a, 優れた体育授業を観る・創る・第32回・チャンスを逃さず果敢に「ボレー」—意思決定のポイントを大切にしたいテニスの授業 (中学校3年生), 体育科教育 67(2), pp.1-4 (グラビア), pp.76-77
- 岩田靖, 2019b, 深く学びがいのある体育の学習内容を探究する, 体育科教育 67(4), pp.16-20

(2022年9月26日 受付)