

第3学年体育科

「キャッチアンドスマッシュバトル! ~ハンドテニス~」

学習指導者 香西 真一郎

単元の概要

手にはめるラケットを用い、アンダーハンドに限定したテニスを簡易化したゲーム（キャッチあり）を行う中で、全員がラリーが続く楽しさを感じた子供たちは、「クラスマッチに向けて一人一人の力を高め合おう」という目標を設定した。そして、「打ち方」「狙う場所」「捕り方」といった各局面におけるポイントを見付けたり、自分の課題を見付けて練習方法を選んだりしながら技能を高めていった。

課題設定

前時に行ったゲームの結果から見付けた自分の課題を確認し、「クラスマッチに向けて一人一人の力を高め合おう」という目標を想起しながら学習課題を設定した。

コート両端を狙って得点を増やそう

コート端に来たボールも確実に捕れるようにしよう

クラスマッチに向けて、見つかった課題の練習をしよう

解決の見通し

見通しを立てる際の手順の掲示を見るように促し、「**取り組むこととその順番を決める**」という方法を想起し、することがはっきりするというよさを共有した。また、**体育の見方・考え方の視点である「する」以外の「みる」「支える」「知る」効果についても振り返る中で、補助をしたり役割分担をしたりして友達を支えると、より運動の質を高めることにつながることを確認した。**そして、前時までの練習中に教師が撮影しておいた、自分の課題に合わせて練習の仕方を工夫しているチームの映像を流すことで、やり方や見方を少し工夫すると練習の効果が高まると気付く様子が見られた。その後、チームごとに課題解決に向けた流れ（取り組む順番や練習方法）を話し合いながら解決の見通しを作戦カードに記入することで、仲間の動きをよくしようという思いをもって時間設定や練習内容を具体的に考える姿が見られた。



端に打ちたいけどまだ真ん中に行っているね。すみっこショットで練習しよう。

解決

作戦カードを基にチームで決めた見通しに沿って練習を行った。課題や役割をはっきりさせているため、課題に合った見合いや練習を進める姿が見られた。その後、ゲームをして練習の成果を試した。ゲームに出ていないチームメイトは配球図のデータを取り、このデータや子供どうしの見取りをもとに「練習したことがゲームで生かされたのか」と「そのことによって得点が増えた（防げた）のか」を確認することで、更なる課題を解決しようと更に練習を進める姿が見られた。



この位置にボールを当てたら狙ったところに打てるね。

振り返り

自分の課題に対して行った練習の仕方に目を向けられるよう、振り返りカードを書く前に作戦カードをチームで見返し、本時の成果を想起する時間を設定したことで、仲間とともに学ぶことの価値を感じていた。

考察（○：成果、▲：課題）

- 単元の目標に向けてデータや見取りを基に個人の課題を設定し、チームで協力して練習やゲームに取り組んでいくことで、必要感をもって仲間とともに高め合う姿につながった。
- ▲ 自己の課題を解決する際に、基本となる「打ち方」に終始する子もいた。「ラリーが続かないように崩す」という競技の楽しさを実感するのであれば、単元前半の基本的な動きにあてる時間をもっと増やしてもよかった。

右のQRコードから、学習指導案や他の実践をご覧いただけます。

