

平成16年度  
学校体育長期研修報告

---

---

## 技能を高め、卓球の特性に深く触れる学習

～学習資料を使った教え合う学習と  
地域指導力を活用した学習を通して～

---

---



神奈川県立体育センター  
学校体育長期研修員  
神奈川県立麻溝台高等学校 大石 泰平

## 目 次

I	研究を進めるにあたって	1
1	主題設定の理由	1
2	研究の目的	1
3	研究の仮説	1
4	研究の内容と方法	2
5	研究の構想図	3
II	理論の研究	4
1	体育学習に求められていること	4
2	運動の特性に深く触れるために	4
	(1) 運動の特性について	
	(2) 運動の楽しみ方と運動技能	
3	課題を解決していく学習	5
	(1) 「わかる」と「できる」	
	(2) 運動技術のとらえ方と技術認識について	
	(3) 課題を解決していく学習の道筋と身に付ける力	
4	学習資料について	6
5	教え合う学習の重要性について	7
6	地域指導力の活用	7
7	卓球について	8
	(1) 代表的な卓球の特性観	
	(2) 卓球の技能のとらえ方	
8	卓球の練習方法	8
III	検証授業について	10
1	検証の視点	10
2	検証の方法	10
3	学習指導計画	10
4	検証の視点と手がかり	28
IV	検証授業の結果と考察	29
1	分析・考察を進めるにあたって	29
2	検証の視点の分析・考察	31
V	研究のまとめ	43
1	研究の成果	43
2	今後の課題	44

## 引用・参考文献

# 技能を高め、卓球の特性に深く触れる学習

～学習資料を使った教え合う学習と地域指導力を活用した学習を通して～

## I 研究を進めるにあたって

### 1 主題設定の理由

学習指導要領保健体育科の目標では、「生涯にわたって計画的に運動に親しむ資質や能力を育てる」ために「運動技能を高め、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにする」ことが大切であるとされている。こうしたことを実現するために「自己の能力に応じた運動の課題を設定し、その課題を自ら解決することによって、運動技能を習得したり、高めたりする」学習を行うことが求められている。

しかし、本校生徒の体育の学習を見ると、多くの生徒が意欲的に取り組んではいるが、運動に必要な技能を十分に高められず、一過性の楽しさは味わえても、運動の特性に深く触れられないでいる生徒が多く見受けられる。

こうした原因は、それぞれの種目の技術認識が不足していたり、課題を明確にする手立てが不十分であったことが考えられる。また課題を解決していく取り組みも、生徒同士教え合う内容がわからなかったり、教え合う活動が少なかったりしていたのではないだろうか。

そこで、今回は卓球の学習において動きのポイントを認識するための学習カードを使って、自己の課題を明らかにしていく。課題を解決していく取り組みでは、学習カードを使って具体的にアドバイスをするなど、互いの教え合う場面を設定する。また、動き方の見本を見せたり、練習相手になったり、専門的なアドバイスをするなど、個に応じた指導を展開し、効果的な技能の向上が図れるように、地域の卓球実践者による指導場面を設定する。

こうしたことにより、生徒は動きのポイントを理解し、自らの課題をとらえ、解決する取り組みができるのではないかと考える。そして、このような学習を繰り返すことにより技能が高まり、卓球の特性に深く触れることができるのではないかと考える。

以上のことから本研究では、学習資料を使った教え合う学習と地域指導力を活用した学習を行うことによって、運動技能を高め、運動の楽しさや喜びを深く味わうことができると考え、本主題を設定した。

### 2 研究の目的

本研究では卓球の学習において、学習資料を使う教え合う学習と地域指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができる学習指導法を明らかにしていくことを目的とする。

### 3 研究の仮説

卓球の特性に深く触れる学習を進めるためには、自己の能力に応じた課題を設定し、その課題を解決する取り組みを行うことによって、技能を高めていくことが重要である。

そこで今回の学習では、動きのポイントを理解し、課題を見つけながら、解決していく取り組みを行う。動きのポイントを理解するために、学習カードを使って個々の動き方につい

て認識し、その上で具体的な動き方の理解を進めていく。

課題を解決していく取り組みでは、生徒同士の教え合う学習や地域の卓球実践者の指導などから、各自の課題をとらえ、そして課題を解決するために練習やゲームを工夫して行う。

こうした取り組みをすることによって、技能が向上し、楽しむことができるのではないかと考え、次のような仮説を立てた。

卓球の学習において、学習資料を使った教え合う学習と地域の卓球実践者の指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができるであろう。

#### 4 研究の内容と方法

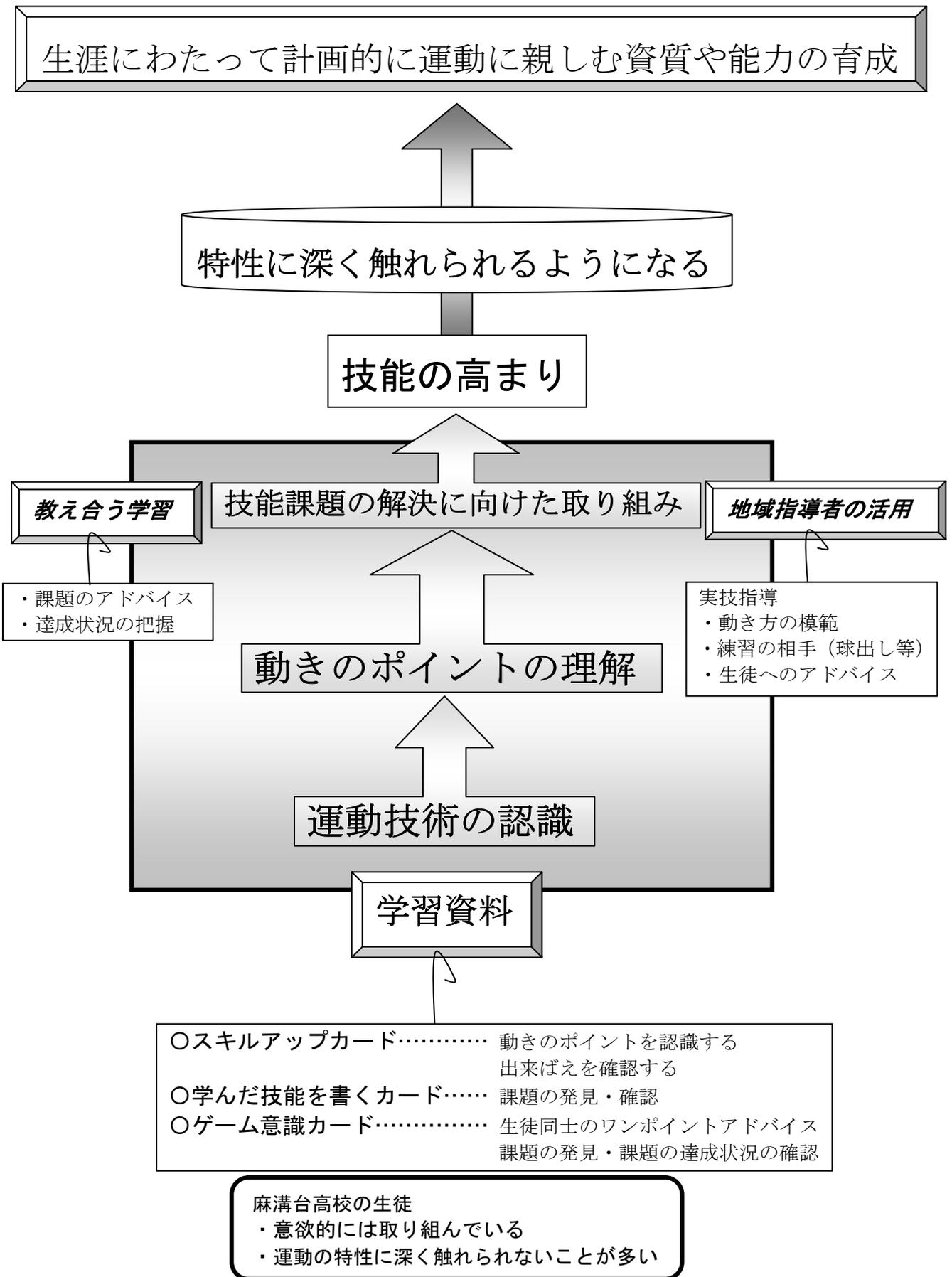
(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏づけを文献・資料をもとに行う。

- ア 体育学習に求められていること
- イ 運動の特性に深く触れるために
  - (ア) 運動の特性について
  - (イ) 運動の楽しみ方と運動技能
- ウ 課題を解決していく学習
  - (ア) 「わかる」と「できる」
  - (イ) 運動技術のとらえ方と技術認識について
  - (ウ) 課題を解決していく学習の道筋と身に付ける力
- エ 学習資料について
- オ 教え合う学習の重要性について
- カ 地域指導力の活用
- キ 卓球について
  - (ア) 代表的な卓球の特性観
  - (イ) 卓球の技能のとらえ方
- ク 卓球の練習方法

(2) 文献研究をもとに具体的な実践研究を行い、仮説の有効性を明らかにしていく。

- ア 事前アンケート調査・分析
- イ 検証授業
- ウ 事後アンケート調査・分析

(3) 以上の理論と実践をもとに研究のまとめを行う。



## Ⅱ 理論の研究

### 1 体育学習に求められていること

学習指導要領の各領域には体育における基礎・基本として、「運動の特性を味わうために必要な技能」「自ら楽しさや喜びを体得しようとする態度」「自ら楽しさや喜びを体得しようとする学び方」があげられている。<sup>1)</sup> 体育の授業が単に「楽しいだけ」のものにならないためには、課題解決の場を設定した学び方を重視した内容でなければならない。さらに運動の特性をじっくり味わえるような学習過程の工夫が求められる。生徒に多様な運動経験をさせることや、仲間とのかかわりを重視した授業展開が求められている。

### 2 運動の特性に深く触れるために

#### (1) 運動の特性について

運動の機能的特性は、児童・生徒の立場から見た、楽しさや喜びの感じ方が観点になっている。授業を組み立てる教師の立場からすると、授業の進め方は運動の機能的特性に応じる形で展開される必要がある。<sup>2)</sup>

さらに運動の特性のとらえ方には構造的特性がある。これは各運動種目に見られる様々な運動技能を、ひとつのまとまりのある運動形態としてとらえ、それらの構造の違いを運動種目ごとに明らかにしようとしたものである。子ども達に運動の機能的特性に触れさせるためには、各運動種目の構造的特性である運動技能の構造を理解させ、それらのどの技能を身に付けることが運動の楽しさや喜びを深く味わうために必要かということ指導することが重要である。

そして、機能的・構造的特性に十分触れることのできる授業からは、おのこの運動種目が一人ひとりの児童・生徒に様々な変化をもたらすことができる。これを効果的特性といい、体力・体格の向上にとどまらず、公正・協力・責任などの運動に取り組むときの社会的態度を養ったり、計画的で安全性のある運動行動を身に付けたりすることが期待できる。

#### (2) 運動の楽しみ方と運動技能

運動の楽しみ方には、競技やゲームで勝敗を競う方法など、いくつもの工夫が考えられるが、繰り返し練習したり工夫を加えて練習したりして、その運動が上手にできることを目指すのも重要な楽しみ方のひとつである。<sup>3)</sup> しかし、楽しみ方のひとつに位置付けられている場合であれば、当然それにふさわしい取り扱いが求められる。すなわち、ここでは運動技能それ自体よりも、その技能レベルに応じた、さらにはその技能の向上に即応した楽しみ方にこそ学習内容としての一番の中核があるといわれている。

チクセントミハイは遊びにおける楽しさが、遊び手の技能水準と課題水準との調和の中に生じるものであり、さらに楽しさが発展的に深まっていくものであると述べている。<sup>4)</sup> 同じように運動の楽しみ方も、学習者の能力(特に技能)の向上に伴って変化、発達していくものである。こうしたことから教師は、子どもたちの運動に対する欲求は、技能を高めていくことに大きく関係していることを認識していく必要がある。

学習指導要領では「生涯にわたって計画的に運動に親しむ資質や能力の育成」を目標としている。改訂の方針にある「豊かなスポーツライフ」の基礎を培うには、運動技能を高め運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにすることが示されている。つまり運動の特性に深く触れるためには、技能の向上を重要な要素としてとらえておく必要がある。

また、「できるようになる」ということには習熟の喜びや達成の感動がある。技能の向上が感じられる学習は、楽しさを伴うことともに特性に深く触れていくために重要なことである。<sup>5)</sup>

### 3 課題を解決していく学習

#### (1) 「わかる」と「できる」

運動技能を学習していく過程で必ずといっていいほど突き当たる現象に「わかる・できる」学習と呼ばれるものがある。

「わかる」と「できる」の統一を目差す授業では子ども達にスポーツの技術に関する科学的な認識が養われていく。<sup>6)</sup> 「できる」ようになるには、技術上のポイントを理解することが必要であることを認識していくし、一定の視点を持てばそれを確認できることも知っていく。さらに、ただやみくもに練習するのではなく「できる」ようになるためには、それなりの方法があることや、その方法についても認識していくことになる。このような技術認識を身に付けた子どもたちは、何に気をつけて、どのような方法で練習すればいいのかに頭を使い出す。このような授業を実現していくには「できる」内容や「できる」ために「わかる」べき内容とは何かを検討することや、それを子どもの学びたい内容に作り変えていく工夫(教材・教具づくり、教授行為の検討、学習集団の組織化)が求められる。

#### (2) 運動技術のとらえ方と技術認識について

体育やスポーツにおいて、例えば「ボールを投げる」「逆上がりをする」といった動作をする場合、運動の達成を左右するからだの具体的な「動かし方」ないし「運動の仕方」を、一般的に運動技術といっている。<sup>3)</sup>

運動技術は運動課題と密接な関係から生じる「動かし方」「運動の仕方」としてとらえられることから、運動技術の構造はその運動がどのような課題を有し、どのような運動構造なのかによって決定される。走り高跳びの背面跳びを例にした場合、有効な助走の仕方や踏み切りの仕方の部分的ないし全体的な構成(技術の構造)は、その課題と運動構造から導き出される。

こういった運動技術を認識していく学習を考えた場合、「動かし方」「運動の仕方」として諸技術を言語によって表現でき、他者に伝えられるように知識化されることが求められている。

運動学習を進めるには運動する種目の目標となる個々の技術を認識し、自分の行っている運動で直していかなければいけないことを把握することが求められる。このことを繰り返し、具体的な体の動かし方の理解を深めていくことが大切である。<sup>3)</sup>

卓球における技術認識の場合、表2-1のような「動かし方」「運動の仕方」としてとらえることができる。今回の学習では、これらの「動かし方」「運動の仕方」を「動きのポイント」としてとらえていくこととする。

表2-1 卓球における「動きのポイント」

	フォア	バック	カットのフォア	カットのバック
①	腰の高さにバックスイング	エンドラインに平行かやや体をひねってかまえる	ラケットを頭の高さに振り上げる	ラケットを胸の前に引く
②	ボールをよく見て重心を徐々に前へ	ラケットを床に対して垂直に立てる	ボールの下をこすって回転を与える	ボールの下をこすりラケットを斜め下へ
③	前にある足に体重をかけながら前方の肩より前でインパクトする	体の正面で直角に当てて押し出す	ラケットでボールを前に押し出す	体重をラケット側と同じ足にかけボールを押し出す
④	しっかりと振り切る	ネットに近い位置を狙って打つ		
⑤	打球後、踏み込んだ足に重心を移しすぐに基本姿勢に戻る	打球後、すぐに基本姿勢に戻る		

### (3) 課題を解決していく学習の道筋と身に付ける力

課題解決を目指す体育学習においては、

- ①自分に合った「目標を設定」し、②それを達成するために必要な「課題を選択」し、
- ③その課題に合った「練習方法を決定」し、④「自ら実践」するところに特徴がある。

これらの学習を実践していくことで課題を解決していく力が養われ、結果として技能の獲得、向上が図られていく。<sup>7)</sup>

表2-2は、課題を解決していく学習の道筋と大貫<sup>6)</sup>が構想した「わかり方」「でき方」についての学習のモデルを合わせ、それらに沿って今回学習していく卓球の内容を示したものである。今回の研究では、表2-2にあるような内容に沿って学習を計画し、実践していくこととする。

表2-2 運動学習における学習の道筋

課題を解決していく学習の道筋	「わかり方」「でき方」の学習モデル	身に付けていく力	卓球における具体的な学習
①目標の設定	①運動技術認識Ⅰ	技術を認識する 技能の確認	4打法の動きのポイントの理解
	②運動技能習熟Ⅰ		
②課題の選択	③運動技術認識Ⅱ	現状の技術認識	目指す技術と現在の技能の差を知る
	④学習課題把握Ⅰ	課題の発見	目指す技術との違いの発見
	⑤学習内容把握Ⅰ	達成のための 学習内容	
③練習方法の決定	⑥学習方法把握Ⅰ	習得のための 学習方法	練習やゲーム方法の工夫
④解決への取り組み	⑦運動技能習熟Ⅱ	習熟のための運動	ダブルスとシングルスに進んだ学習

### 4 学習資料について

学習資料には、学習者が学習の記録や達成の状況を記入していく学習カードや、学習計画を立案し活動を進めていくために必要な資料、あるいは学習活動をより効果的にするための視聴覚機器を用いた応用的資料などがあげられる。<sup>4)</sup>

さらに、これらの学習資料を具体的に活用していくには、まず学習過程のレベルに基づいたタイプの工夫が大切である。それぞれの学習過程のレベルと用意される学習資料のタイプとの関係は図2-1のようになるが、学習者にとってわかりやすく、使いやすいようにその内容が工夫されなければならない。

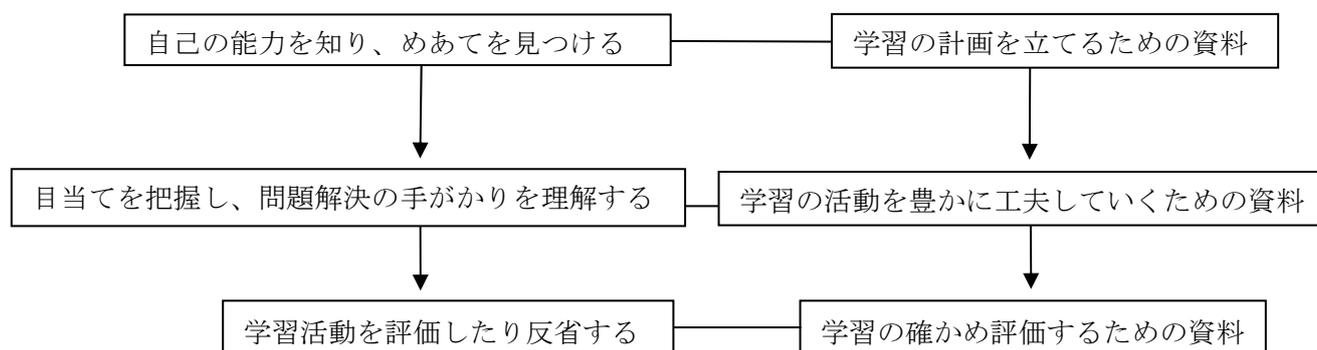


図2-1 学習のレベルに対応した学習資料

## 5 教え合う学習の重要性について

仲間との豊かな関わり合いと運動技能について調査したところ、仲間との関わり合いが高い生徒は運動技能が高いことがわかる。<sup>8)</sup> 仲間との豊かな関わり合いと運動技能には一定の相関関係がある。「仲間と豊かに関わり合いながら運動を学んでいく」とは、生徒が自己の運動課題の解決を目差し、仲間とともに対等な立場で相互作用しながら、運動技能を身に付け高めていこうとする態度である。具体的には仲間同士で運動課題の解決を目差し、動きの様子やプレーのポイントがわかり、それを伝え合いながらともに運動の学び方を高めていける学習のことをいう。

また、技能のレベルの異なる学習集団における教え合う学習は、次のような点で重要である。上手な子は下手な子も技術についてわかることで上手になっていくことを目にしていく。あるいは上手な子は友達に教えることによって技術のポイントに対する自らの理解を一層深めていく。さらには、下手な子も上手な子に教えることがあることや、教えたことにより上手な子が伸びていくことも経験していく。<sup>6)</sup>

高島は課題を解決する学習において、教え合う学習が重要であるとしている。<sup>3)</sup> これは教師が授業を進める際に「学習が仲間によって支えられることによって、一人では体験できないことが集団の活動の中で得られる」という視点を持つ必要性を示唆するものである。

## 6 地域指導力の活用

体育学習を充実させるために、児童生徒の実態に応じて、常に学習指導の改善を図っていかなくてはならない。さらに教育効果を増幅させるために様々な方法を用いていく必要がある。<sup>9)</sup> 次の内容は小学校のそれぞれの体育学習で、地域の人材を活用して取り組んだ結果得られた成果である。

表2-3 体育学習における地域の人材活用の効果

種目	指導者	得られた効果
跳び箱運動	近隣に在住の方	児童の要求する技の多様さに対応することができ、技能が向上し楽しさを味わわせることができた。
ハードル走	地域のスポーツ少年団の指導者	指導者のハードリングを間近で見た児童は、めあて学習を促進させ、学習意欲の喚起につながり、記録の伸びが見られた。
低学年のマット運動	保護者	多くの場を設定することができ、児童の関心・意欲が高まり、積極的な学習が展開された。さらに危険な動きや、衝突・落下に素早く対応できたため、安全に学習を展開することができた。

こうした内容を踏まえ、今回の卓球の学習では動き方の模範・練習の相手(球出し)・専門的なアドバイスなど、生徒一人ひとりに応じた指導を展開しながら効果的な学習が図れるように、地域の卓球実践者による指導場を6時間設定した。

地域の卓球実践者は、本校に近接する相模原市総合体育館で「鈴鹿クラブ」として活動をしている12名の方々であり、その内10名が県立体育センターの生涯スポーツリーダーとしての有資格者である。次の内容は、地域の卓球実践者が今回の学習に協力してもらうためにとった、教師の事前の対応である。

表2-4 学習の協力に対する教師の対応

回数	主な対応
1回(6月上旬)	学校長への授業内容及び地域の卓球実践者による学習指導の説明
2回(6月中旬)	地域の卓球実践者(代表者)への連絡
3回(7月中旬)	地域の卓球実践者が学習に参加し指導することについて、職員会議で提案
4回(8月中旬)	地域の卓球実践者(代表者)へ連絡
5回(9月上旬)	地域の卓球実践者(代表者)へ学習内容及び指導内容についての概要説明-来校時の注意事項等、依頼文発送
6回(10月上旬)	地域の卓球実践者に対し、学習内容・指導内容の詳細について説明
7回(10月下旬)	地域の卓球実践者(代表者)と最終打ち合わせ

## 7 卓球について

### (1) 代表的な卓球の特性観<sup>10)</sup>

#### ア 構造的特性

ネット型球技である卓球はテニスなどと同様に、「ボールがネットを越えて両コートを往復する」種目であるということと、「強打して得点を競い合うことを中心としたゲーム」であり、「ラリー・アンド・スマッシュ」の球技であるといえることができる<sup>11)</sup>

打球技術には打球に前進回転をかけるドライブ打法、後進回転を与えるカット打法がある。また相手のドライブ球をブロックするショート打法、カット球を同じカット球で返球するツツキなどがある。<sup>3)</sup> ダブルスにおいてはペアの個々の技能をコンビネーション良く発揮して、相手に対してプラスアルファの効果を出しながら連携していくことが求められる。<sup>10)</sup>

#### イ 機能的特性（生徒から見た運動の魅力）

単にラリーを続けるだけで楽しい。技能・作戦などを競い合うと楽しい。ゲームに備えた練習の場面では自主的な学習態度が顕著になり、チームでの自己の技能が生かせる喜びを味わえるようになる。

#### ウ 効果的特性（運動が心身に及ぼす影響）

体力や運動能力の向上を促すことができる運動である。

### (2) 卓球の技能のとらえ方

卓球の学習内容を吟味しようとする場合、「フォアハンドドライブ」の学習の要点をより細かくしてから考えることから始めるべきである。<sup>11)</sup> つまり「フォアハンドドライブ」という技術の概念的な解体である。以下に示す内容は段階的に学習者が学ぶ点と、そのための具体的な練習の視点である。

表 2-5 卓球の学習内容と具体例

学習内容	具体的な内容
ボールを打つとはどういうことか	左手によるトスを正確に上げることにより、トスの位置空間を学習する * 1本打ちによる繰り返し練習
打つ動作の際のボールとラケットの位置空間	ラケットを持った右手の動かし方を学習する * テイクバックの位置、スイングの方向
腕や肩の動かし方	トスの位置とラケットの動きの共応関係 * タイミングの習得

さらにシングルの基礎的スキルがダブルスの集団スキルを獲得していく上での下地になると考える。その積み重ねの上に2人でペアを組んで練習・試合を行うダブルスのスキルが積み重なっていく。

## 8 卓球の練習方法<sup>12)</sup>

卓球の基本練習は後述する3つの基本技術を同時期に練習することが大切である。さらにマンツーマン方式で指導者と対戦しながら練習することが、我流でない正しい卓球の基本をマスターする上で重要である。

表 2-6 ドライブ打法のラリー練習

練習の内容	注意事項
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゆっくりとしたフォームで行う</li> <li>・ 上達に応じてドライブのスピードをあげる</li> <li>・ ときどきロングサーブをドライブでレシーブするだけの基本に戻る練習を行う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フォームの乱れを修正したり、チェックをする</li> <li>・ 「足のひざを曲げているか」「右足左足の位置はいいか」「体の斜め前で打球しているか」「脇を開きすぎていないか」「不必要にバックスイングが大きくなってないか」「しっかりとラケットを振り抜いているか」等を確認する</li> </ul>

表2-7 ショート打法の練習

練習の内容	注意事項
<ul style="list-style-type: none"> <li>・レシーブの構えから練習、バックサイドのサイドラインの後方に左足を置いて、やや右足を引いて前傾姿勢で構える</li> <li>・ラケットを「直角に当てて、押し出す」練習</li> <li>・相手のドライブをショートで連続して返球する練習</li> <li>・ドライブ攻撃を強くしてショートの練習</li> <li>・スマッシュをしてもらい、その球をラケットでボールに当て、ブロックする練習</li> <li>・高く上がったバックサイドへのボールをショートで返球する練習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラケットは、「小さく前へ習え」の感じで、利き腕でない方は少し下げて構える</li> <li>・脇を閉めて軽く押し出す</li> <li>・体の中心か、体の中心よりやや左でボールを捕えるようにする</li> </ul>

表2-8 ツッツキの練習

練習の内容	注意事項
<ul style="list-style-type: none"> <li>・カットサーブを出し、それをラケットをやや上にして前に突き出す</li> <li>・体の中心でツッツキをするように動く</li> <li>・卓球台全体を使って前後左右に対応するツッツキ練習</li> <li>・切れたツッツキ練習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ボールの底を踏み込んでツク」ようにする</li> <li>・利き腕の足を踏み込んでボールの下を突く</li> <li>・フォアは目線を低くして肩を突っ込むよう</li> <li>・ネットより高過ぎるようだと、ラケットを少し立て、ネットに引っかけるようだとラケットを寝かせる</li> </ul>

④多球練習

ボールの送り手が自領コートにワンバウンド後、相手コートに色々なスピード、回転、コース、タイミングのボールを送球し、対象者がその状況に応じて最も適切な返球を試みるものである。<sup>13)</sup>

対人練習では、1個のボールを使うため、お互いミスが出た場合にボールを拾うロスタイムが多くなる上、ボールを打つ回数も少なくなり、さらに運動量も低下する、といった欠点が生じる。こういったマイナス面をカバーするために多球練習法は多く用いられ、練習者にとって以下のようなメリットがある。

- ①送られるボールを一定の打球点で打てるため、正確な打球動作を作ることができる。
- ②準備動作、打球動作を早くすることができ、プレー全体に余裕ができる。
- ③フットワークの移動の距離と速度を、少しずつ高めることができる。
- ④様々な球種を出してもらいにより、困難な技能の向上が図れる。
- ⑤すべてのボールに集中することになり、体力と精神力を高めることができる。

### Ⅲ 検証授業について

#### 1 検証の視点

卓球の学習において、学習資料を使った教え合う学習と地域の卓球実践者の指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができたか

#### 2 検証の方法

- (1) 期間 平成16年11月1日(月)～12月10日(金) 14時間扱い  
毎週月・木・金曜日
- (2) 場所 県立麻溝台高等学校卓球場
- (3) 対象 第3学年4、6組(男子8名、女子18名 計26名)
- (4) 単元名 球技 卓球
- (5) 方法
  - ア 事前アンケート調査・分析
  - イ 単元指導計画の立案
  - ウ 指導案の立案
  - エ 指導案をもとに授業の実践
  - オ 学習カード等の記述内容の分析
  - カ 事後アンケート
  - キ その他

#### 3 学習指導計画

##### (1) 卓球の特性

###### ア 一般的特性

- ネットをはさんでシングルス、またはダブルスで攻防を展開し、スマッシュを決めたり相手のミスを誘ったりして、得点を競争することが楽しい運動である。
- ゲームは正規の形式以外にも多様である。またラリーに楽しさを見出すことができる。

###### イ 生徒から見た特性

- 体力や技能のレベルに応じて楽しむことのできる運動であり、老若男女と一緒にプレーすることも可能である。レクリエーションとしても楽しまれている。また、個々のレベルに応じて作戦を立てて勝敗を競う過程や結果に、楽しさや喜びを味わうことができる。

##### (2) 学習のねらい

- 練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して、互いに協力して安全に学習に取り組む。  
[関心・意欲・態度]
- 各自の課題をとらえ、課題を解決する取り組みができるようにする。  
[思考・判断]
- 卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能・ダブルスでの技能を高める。  
[技能]
- 卓球の特性や学び方、個人的技術やダブルスの動き方のポイント、練習方法や審判法を理解する。  
[知識・理解]

(3) 学習の道筋

ア ねらい1

- 学習資料を活用して、シングルの4打法の動きのポイントを理解し、課題を発見しながら練習やゲームを行い、楽しむ。

イ ねらい2

- ダブルスの動き方を理解し、技能を身に付けながら練習やゲームを行い、楽しむ。
- シングルの4打法の技能を高める練習やゲームを行い、楽しむ。

ウ ねらい3

- 工夫したゲームを高めた技能を発揮して行い、楽しむ

(4) 指導の工夫について

ア 学習カードの活用

(ア) 個人学習冊子

技能の獲得が能率的にできるように、以下の点について工夫した。

- 学習活動に応じて、時間ごとに記入する。
- 1時間分を見開き片面1ページとして、1時間の授業の流れを把握しやすくする。
- 動きのポイントを解説した資料(スキルガイダンス)を綴じ込み、動きのポイントが理解できるようにするとともに、各自の技能課題を把握しやすくする。

(イ) スキルアップカード

- 各種打法の動きのポイントを記載し、生徒同士による教え合い活動の場面で、具体的なアドバイスができるようにする。おもに多球練習の際に使用し、課題を発見したり、個々の動きの出来ばえを確認できるようにする。

(ウ) 学んだ技術を書くカード

- 地域の卓球実践者や仲間から指摘された、具体的な動きのポイントを記述できるようにする。また、自己の課題の変化や達成状況が分かるように前時の内容と比較できるようにする。

(エ) ゲーム意識カード

- ねらい3の3種類のゲームを実施する際に、ゲームで意識をして行う内容を記述し、ゲームの途中で仲間にアドバイスをもらえる時間を設定し、その内容から次にゲームに向けての課題を明確にしていくために使用する。

イ 「地域の卓球実践者」・「教え合う学習」・「学習資料」と教師の指導・支援について

次の表は課題解決に向けた道筋と身に付けていく力、工夫した内容ごとの取り組みと、教師の指導・支援の関係を示したものである。

課題解決の道筋	身に付けていく力	工夫した内容ごとの取り組み			教師の指導・支援
		学習資料	教え合う学習	地域の指導力	
①目標の設定	技術の認識 技能の確認	「スキルアップカード」を使った4打法の内容の認識		打ち方の模範を見て技術を知る	学習資料の活用の仕方の説明 動きの師範
②課題の選択	現状の 技術を認識	「スキルアップカード」を使った現状の技術の認識	互いにアドバイスし合う	練習の相手(球出し)	アドバイスする視点の確認
	課題の発見	「学んだ技術を書くカード」と「ゲーム意識カード」を使った課題の発見	カードへ課題の記入	各自の技能課題についてのアドバイス	学習資料の活用の仕方の説明 課題の発見の仕方の確認
③練習方法の決定	習得のための 学習方法			個人的アドバイス	練習方法の提示 やり方の説明
④取り組み	習熟のための 運動	できるようになったことを「学んだ技術を書くカード」と「個人学習冊子」に記入 取り組み状況の確認	協力した課題 解決の取り組み	練習の相手(球出し) ゲームへの参加 アドバイス	練習・ゲームの工夫

時	1	4	5	6	9	10	11	12	
	<b>ねらい1</b> ○学習資料を活用して、シングルの4打法の動きのポイントを理解し、課題を発見しながら練習やゲームを行い、楽しむ ・多球練習の方法を学ぶ ・スキルチャレンジで技能の向上の度合いを知る				<b>ねらい2</b> ○ダブルスの動き方を理解し、技能を身に付けながら練習やゲームを行い、楽しむ ○シングルの4打法の技能を高める練習やゲームを ・学習資料を活用して各自の技能課題をチェックし合いながら練習を行う			<b>ねらい3</b> ○工夫したゲームを高めた技能を発揮して行い、楽しむ ・学習資料を活用して、生徒同士でアドバイスをし合いながらゲームを行う	
	集合・挨拶・出欠確認・本時のねらい確認・授業の準備								
	<b>オリエンテーション</b> ・単元のねらい ・学習の流れ ・学習資料の使い方	<b>練習</b> ・班は生徒作成(1班3~4名) フォア、バックショート カットのフォア、バック *学習資料を使用し教え合う活動を行う			<b>練習</b> ・ダブルスの動き方の学習 フォアの動き、バックの動き フォア・バック交互の動き ・シングル4打法の定着を図る			<b>ゲーム</b> ・高まった技能を使って3種類のゲームより選択して行い、技能を高める ラリーゲーム 落とし穴ゲーム 勝負ゲーム	
		<b>ゲーム</b> ・基本的な技能の確認のためのシングルのラリーゲームの実施 ・シングル団体戦を行う。 1チーム6(7)人×4チーム (11点、1setマッチ)			<b>ゲーム</b> ・身に付けた技能の定着のためのダブルスのラリーゲームを行う ・「ねらい3」を見据えた試しのゲームを行う			<b>まとめ</b> ・事後アンケートの実施 ・学習の振り返り	

○おおむね満足    ◎十分満足

時間	ねらい・学習活動	学習活動における具体的評価規準			
		関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
はじめ	<p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の目標を知る。</li> <li>・単元の目標に必要な卓球の特性を知る。</li> <li>・多球練習を行う。</li> <li>・毎時の個人学習冊子の記入の仕方を知る。</li> </ul>				<p>○卓球はネットを挟んでラリーをしたり、相手のミスを誘ったりして攻防を展開し楽しむ特性があることを、言ったり書き出したりしている。</p> <p>◎卓球はネットを挟んでラリーをしたり相手のミスを誘ったりして攻防を展開し楽しむ特性があることを、具体例をあげて言ったり書き出したりしている。</p>
なか①	<p>ねらい1</p> <p>4打法の動きのポイントを理解し、課題を発見しながら練習やゲームを行い、楽しむ。</p> <p>○多球練習、ラリーゲーム</p>	<p>○練習やゲームの場所の安全を確かめ、危険なプレーをしないなど、健康・安全に注意しようとする。</p> <p>◎練習やゲームの場所の安全を確かめ、仲間の安全に気を配るなど、健康・安全に注意しようとする。</p>	<p>○練習やゲームから、課題を見つけている。</p> <p>◎練習やゲームから、自分に適切な具体的な課題を見つけている。</p>	<p>○シングルの4打法の打ち方で球を返すことができる。</p> <p>◎シングルの4打法の打ち方で球をコントロールして返すことができる。</p>	
なか②	<p>ねらい2</p> <p>ダブルスの動き方やシングルの4打法を理解し、技能を身に付けながら練習やゲームを行い、楽しむ。</p> <p>○多球練習、ラリーゲーム</p>	<p>○練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。</p> <p>◎練習やゲームで協力してお互いの良いところを認め合い、仲間に働きかけるなどして積極的に協力しようとする。</p>	<p>○練習やゲームで、課題を解決するための取り組みをしている。</p> <p>◎練習やゲームの中で、課題を解決するための具体的な取り組みをしている。</p>	<p>○ダブルスの2つの動き方ができる。</p> <p>◎ダブルスの2つの動き方がタイミングよくできる。</p>	<p>○卓球のシングル・ダブルスの動き方のポイントについて具体例を挙げています。</p> <p>◎卓球のシングル・ダブルスの動き方のポイントについて具体例をあげて説明している。</p>
なか③	<p>ねらい3</p> <p>工夫したゲームを高めた技能を発揮して行い、楽しむ。</p>	<p>○審判の指示に従い、勝敗や結果を受け入れようとする。</p> <p>◎審判の判定や指示を受け入れ、冷静に対処しようとする。</p>		<p>○相手の攻撃をリターンできる。</p> <p>◎相手の空いているスペースを見つけてリターンできる。</p>	<p>○ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり書き出したりしている。</p> <p>◎ゲームの運営やルール、審判の方法を具体例をあげて言ったり書き出したりしている。</p>
まとめ 15分					

(7) 学習指導案

1 時間目 平成16年11月1日(月) 第2校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単元を通しての学習のねらいや進め方を理解し、学習の見通しを持つ</li> <li>・学習資料の活用の仕方を理解する。技能構造を理解する</li> </ul>

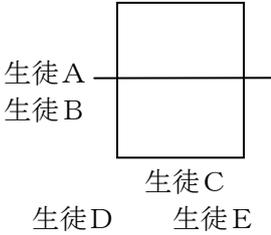
学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
5分	はじめ	1 出欠の確認をする 2 本時の学習のねらいを確認する 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒の状態を把握する</li> <li>・学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> </ul>	<b>【知識・理解】</b> ・卓球はネットを挟んでラリーをしたり、相手のミスを誘ったりして攻防を展開し楽しむ特性があることを、言ったり書き出したりしているか
30分	なか	3 単元のねらいや学習の流れを理解する ・「動きのポイントの理解」→「資料の活用」→「運動の実践」→「技能の向上」という流れを中心に活動する 4 ①個人学習冊子 ②スキルアップカード ③スキルイダズ ④学んだ技術を書くカードの使い方を理解する 5 フォア、バック、カット（フォア、バック）の動きのポイントを理解する 6 4打法の練習を多球練習で行う（任意の生徒3人で行う。） ＊学習資料を参考にする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な活動の場面を通して、技能を獲得し、運動の楽しさや喜びを求めることが目的であることを説明する</li> <li>・自らの課題を見つけ、解決する学習では、個人学習冊子の管理・分析が重要であることを理解させ、それぞれの使い方を説明する</li> <li>・教師が演示し、4時限目までに16項目の動きのポイントについて理解が図れるように指導する</li> <li>・3人1組となり、2人が打ち合っている場面をもうひとりがスキルアップカードを使用して、技能をチェックする</li> <li>・スキルチャレンジがあることを説明し、各自の課題を設定する意味を理解させる</li> </ul>	〈観察〉
10分	まとめ	7 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 8 次回の予告を聞き、見通しを持つ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記入の仕方を確認する</li> <li>・課題についての表記が、明確にできるよう指導する</li> <li>・自己評価をしっかりすることが、次の学習へつながっていくことを理解させる。</li> <li>・2～3時間目は地域の卓球実践者に指導してもらう学習であることを知らせる</li> </ul>	

個人学習冊子については2年次に使用した生徒が多くおり、抵抗感無く使っていた。「多球練習」においては、球出しをする生徒も練習になるということを伝えた。「スキルアップ(青)カード」を使用する活動については円滑に行うことができた。多くの生徒がチェック項目に「まだまだ」をつけていた。

2 時間目 平成16年11月4日(木) 第3校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能を身に付ける</li> <li>各自で技能課題を明らかにする</li> </ul>

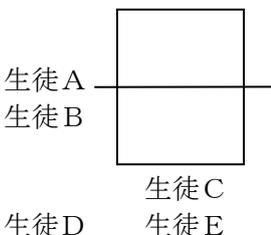
学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 ウォーミングアップを行う 2 本時の学習のねらいを確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームの場所の安全を確かめ、危険なプレーをしないなど、健康・安全に注意しようとしているか
30分	なか	3 地域の卓球実践者の紹介  4 多球練習を行う 5 人一組で班を作り卓球場に移動する  フォアとバックショットの練習を行う 1つの台に地域の卓球実践者1名、生徒5人で以下のように行う  <div style="text-align: center;">             地域の卓球実践者   </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導してもらう理由は、動き方の見本や練習の相手をしてもらうことやアドバイスをもらうことであることを理解させる</li> </ul> A 「スキルアップカード」担当 B 「学んだ技術を書くカード」担当 C 練習者 D カードを見て振り返る E 球拾い  <ul style="list-style-type: none"> <li>「スキルアップカード」と「学んだ技術を書くカード」を使い、地域の卓球実践者から受けたアドバイスを記入する</li> <li>順番を待つ者は網で転がっている球を拾うよう指導する</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・シングルの4打法の打ち方で球を返すことができるか 〈観察・学習カード〉  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	5 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 6 次回の予告を聞き、見通しを持つ 7 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

地域の卓球実践者に球出しをしてもらうと同時に、生徒は「学んだ技術を書く(赤)カード」へ記入する活動を行った。「スキルアップ(青)カード」の内容からより踏みこんだ個人的な技能について多くのアドバイスをもらった。「肩の力を抜いて、脇を締めないようにする」「ボールのところにラケットを持って行く」等の内容であった。

3時間目 平成16年11月5日(金) 第1校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能を身に付ける</li> <li>各自で技能課題を明らかにする</li> </ul>

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 ウォーミングアップを行う 2 本時の学習のねらいを確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・シングルの4打法の打ち方で球を返すことができるか 〈観察・学習カード〉
30分	なか	3 多球練習を行う (班は生徒の任意) 1つの台に地域の卓球実践者1名、生徒3～4人で行う  カットのフォアとバックの練習を行う 1つの台に地域の卓球実践者1名、生徒5人で次のように行う 地域の卓球実践者 	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導してもらう理由は、動き方の見本や練習の相手をしてもらうことやアドバイスをもらうことであることを理解させる</li> </ul> A 「スキルアップカード」担当 B 「学んだ技術を書くカード」担当 C 練習者 D カードを見て振り返る E 球拾い	<b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	4 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 5 次回の予告を聞き、見通しを持つ 6 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時からは自分達で「教え合い」の活動になることを理解する</li> </ul>	

前日のフォア打ち、バックショート打ちに続き、カットのフォア打ち、バック打ちを地域の卓球実践者に球出しをしてもらい多球練習を実施した。カットで球に逆回転を与えて打ち返す動作は初めて行った生徒も多く、興味を持って取り組んでいた。

4 時間目 平成16年11月8日(月) 第2校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能の向上を図る</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>個人の課題を発見し、課題解決のために練習をすることができるようにする</li> </ul>

ゲームのねらい・・・4打法を用いながら、シングルスゲームができるようにする

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 ウォーミングアップを行う 2 本時の学習のねらいを確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか
30分	なか	3 動きのポイントの理解度の確認 ＊「課題」の提出  4 フォア打ちの練習を行う(多球練習で行う)  5 チャレンジタイムの実施 2分間のフォアラリーの回数測定(全員同時開始:失敗したら最大反復回数)  6 シングルスの団体戦を実施する 勝ち数、得失点差でチーム対抗で行う(4チーム総当り戦) ・6人2チーム、7人1チームで1点マッチで実施する	<ul style="list-style-type: none"> <li>これまでの学習で4つの打法についての16項目の動きのポイントの理解ができているかを確認する</li> <li>「スキルアップカード」「学んだ技術を書くカード」を使用し、打ち合う2人に残った1人がカードに記入する活動を行う</li> <li>打ち合う中でカードを持った生徒がカードに書いてある内容についてアドバイスをする</li> <li>正確さと、スピードがポイントであり、二つのバランスを考えることに注意する</li> <li>対戦・組み合わせは、時間を有効に使うためにクジ引きで行う(同じ番号同士の対戦)</li> <li>ゲーム記録を記録させる(4打法がどの割合で用いられているかを詳細に記録する)</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・シングルスの4打法の打ち方で球を返すことができるか 〈観察・学習カード〉  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	7 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 8 次回の予告を聞き、見通しを持つ 9 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

地域の卓球実践者に教えてもらった「多球練習での球出しの方法」を生徒同士で実施した。正確に相手の打ちやすいところに球出しをすること自体が、各自のラケットの正しい使い方を学ぶ機会になることを指導した。初めはぎこちない生徒も多かったが、次第に慣れていく様子が見て取れた。

5時間目	平成16年11月11日(木) 第3校時
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能の向上を図る</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>個人の課題を発見し、課題解決のために練習をすることができるようにする</li> </ul>

ゲームのねらい・・・4打法を用いながら、シングルスゲームができるようにする、  
学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> <li>生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか
30分	なか	3 卓球場でバックショート の練習を多球練習で行う (ペアは生徒の任意)  4 チャレンジタイムの実施 2分間のバックのラリー 回数測定(全員同時開始: 失敗したら最大反復回数) 5 シングルス の団体戦を実施する。勝ち数、得失点差で チーム対抗で行う。(4チーム総当り戦) ・6人2チーム、7人2チームで11 点マッチで実施する (前回の続きを行う)	<ul style="list-style-type: none"> <li>「スキルアップカード」「学んだ技術を書くカード」を使用し、打ち合う2人に残った1人が記入する活動を行う</li> <li>打ち合う中でカードを持った生徒がカードに書いてある内容についてアドバイスをする</li> <li>身に付けている技能の定着を図ることが目的であることを理解させる</li> <li>ゲーム記録を記録させる(4打法がどの割合で用いられているかを詳細に記録する)</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・シングルス の4打法の打ち方で球を返すことができるか (観察・学習カード)  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか (観察・学習カード)
5分	まとめ	6 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 7 次回の予告を聞き、見通しを持つ	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

数名の生徒が「前回のフォア打ちよりも、今回のバックショートの方が打ちやすい」と記述していた。体を大きく使いがちなフォアのラリー動作よりも、体の使い方  
に大きな動きが要求されず、球の弾道も短くなるバックショートのほうが打ちやすかったと考えられる。  
シングルスゲームは、この時点でどの程度技能が向上したかについて確認する機会となった。

6 時間目 平成16年11月12日(金) 第1校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能の向上を図る</li> <li>・練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>・個人の課題を発見し、課題解決のために練習をすることができるようにする</li> </ul>

ゲームのねらい ①4打法の技能の定着を確認する

②ドリルゲームを行い自分の課題を発見する

学習の流れ

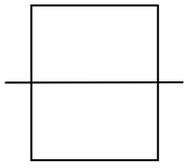
時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> <li>・生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか
30分	なか	3 卓球場でカット（バック、フォア）の練習をする 3（4）人一組で多球練習で行う  4 ドリルゲームを実施する（フォア、バック） 5 次回からは地域の卓球実践者にダブルスの指導をしてもらうことを確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実施後、各自でスキルアップカードの項目にチェックを入れる。「学んだ技術を書くカード」にこれまでできるようになったことを記入する</li> <li>・打ち合う中でカードを持った生徒がカードに書いてある内容についてアドバイスをする</li> <li>・3人一組になり2分間で何回続くかを数える。途中ミスをした者が待っている者と交代で行う</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・シングルの4打法の打ち方で球を返すことができるか 〈観察・学習カード〉  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームで、課題を解決するための取り組みをしているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	6 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 7 次回の予告を聞き、見通しを持つ 8 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記入の仕方を確認する</li> <li>・次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

時間内で回数を重ねることを目的としたドリルゲームを実施した。競争形式で、失敗したら交代という方法にしたため、生徒に「挑戦する」という意欲ある表情をしている生徒が多く見られた。

「できるようになったこと」についての記述には、技能の向上・定着の実感を持ったという生徒の言葉が多く見られた。

7時間目 平成16年11月15日(月) 第2校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な、ダブルスでの技能を身に付ける。</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

学習の流れ

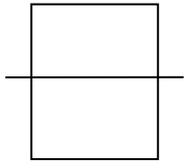
時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導してもらう目的を理解させる</li> <li>地域の卓球実践者(7名)を紹介する</li> <li>生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームの場所の安全を確かめ、危険なプレーをしないなど、健康・安全に注意しようとしているか 〈観察〉
30分	なか	3 1つのコートに生徒3~4人、地域の卓球実践者1名で活動する ・ダブルスの動き方を ①フォアの時計回り ②バックの逆回りで多球練習を行う  地域の卓球実践者 (生徒D)  生徒A 生徒B 生徒C 4 地域の卓球実践者から講評をもらう	<ul style="list-style-type: none"> <li>地域の卓球実践者の代表者に演示してもらう</li> <li>予め学習冊子で本時の課題を明確にさせてから、練習に取り組ませる</li> <li>自分で新たに課題を持てる生徒については記述させる</li> <li>「スキルアップカード」「学んだ技術を書くカード」へは、終了後記述させる</li> </ul> A、B 練習者 C 球拾い  (4人グループの場合) D 「学んだ技術を書くカード」の記入担当	<b>【技能】</b> ・ダブルスの動き方ができるか 〈観察・学習カード〉  <b>【知識・理解】</b> ・ダブルスの動き方のポイントについて具体例を挙げているか 〈観察・学習カード〉  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	5 本時の学習について評価・反省を行う 6 次回の予告を聞き、見通しを持つ 7 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

ダブルスの基本的な2種類の動き方についての練習を行った。ダブルスではリズムよく返球するため、一人の生徒が打つ球の数はシングルスの際に比べ増加していたようであり、運動量の多い学習となった。

ダブルスの動きの中でも、それぞれの打法は「ねらい1」で学習してきた内容であり、ダブルスの動き中で発揮される、シングルの進んだ段階での技能の向上が見て取れた。

8時間目 平成16年11月18日(木) 第3校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な、ダブルスでの技能を身に付ける。</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>指導してもらう目的を理解させる</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・ダブルスの動き方ができるか 〈観察・学習カード〉
30分	なか	3 1コートに生徒3～4人、地域の卓球実践者1名で活動する ・8の字の動きを多球練習で行う  <div style="text-align: center;">             地域の卓球実践者              (生徒D)               生徒A 生徒B              生徒C           </div> 4 地域の卓球実践者から講評をもらう	<ul style="list-style-type: none"> <li>地域の卓球実践者から動き方を学ぶことが目的であることを確認する</li> <li>予め学習冊子で本時の課題を明確にさせてから、練習に取り組ませる</li> <li>自分で新たに課題を持てる生徒については記述させる</li> <li>「スキルアップカード」「学んだ技術を書くカード」へは、終了後記述させる</li> </ul> A、B 練習者 C 球拾い (4人グループ) D 「学んだ技術を書くカード」の記入担当	<b>【知識・理解】</b> ・ダブルスの動き方のポイントについて具体例を挙げているか 〈観察・学習カード〉  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームから、課題を見つけているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	5 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 6 次回の予告を聞き、見通しを持つ 7 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

フォアとバックに交互にノックされた打球がくるため、体の使い方と移動の仕方が複雑になり、初めは生徒に戸惑った様子が見受けられたが、前回同様に運動量の多い学習となった。生徒の感想の中に「卓球は、難しい動きをしながら、球を追いかけていけない大変なスポーツなんだな」という記述が見られた。

9時間目 平成16年11月22日(月) 第2校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な技能を身に付ける。</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

ゲームのねらい・・・ダブルスの動き方を身に付ける

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> <li>生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか 〈観察〉
30分	なか	3 ダブルスの練習を行う ・多球練習又は、4人でのラリー練習のどちらかを選択する 4 ダブルスのラリーゲームを行う (4人一組)	<ul style="list-style-type: none"> <li>「フォアの回り方」「バックの回り方」「交互の八の字の動き」の中から、グループの中で練習するパターンを選んで行う</li> <li>グループ内でラリーの続いた回数を数える</li> <li>ミスしたらカウントを「0」に戻し、再開する</li> </ul>	<b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームで、課題を解決するための取り組みをしているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	5 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 6 次回の予告を聞き、見通しを持つ 7 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>今までの学習の中で、各自身に付いたと思う技能について「学んだ技術を書くカード」に記入する</li> <li>「ねらい3」で行う数種類のゲームの概要について説明し、生徒の大まかな希望の動向を調査する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	<b>【技能】</b> ・ダブルスの動き方ができるか 〈観察・学習カード〉

練習方法はほとんどの生徒がラリー形式を選んでいった。多球練習で身に付けたダブルスの動き方をラリーをしながら練習したため、グループ内でラリーが続くようお互いの打ちやすいところに集中して狙って打っている生徒が多く見られた  
 難度の高い八の字の動きに取り組んだ生徒も見受けられた。学習も後半に入り技能の高まりを感じる生徒も多くおり、活気が出てきた。

10時間目 平成16年11月25日(木) 第3校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な技能を身に付ける。</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

ゲームのねらい・・・ルールを学習し、ダブルスのゲームができるようにする  
学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> <li>生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか
30分	なか	3 シングルの練習を行う ・多球練習又は、4人でのラリー練習のどちらかを選択する。  4 ダブルスの練習をラリー形式で行う  5 ダブルスのゲームを行う 全員で行い、得点係は各自で行う  	<ul style="list-style-type: none"> <li>4 (5) 人一組でスキルアップカードを使用し、今までの技能の定着の確認を行う</li> <li>4 打法のうちフォア・バックを行う</li> <li>ラリー練習は相手の打ちやすいところにコントロールすることを目的に行うことを指導する</li> <li>3つのパターン（フォア、バック、混合）の中から選んで実施する</li> <li>生徒4人をモデルにして、サーブの順番を指導する                （番号の書いたビブスを着用させ、順番がわかりやすいようにする                卓球場の壁面にも順番をわかりやすく書いた紙を貼っておく）</li> </ul>	<b>〈観察〉</b>  <b>【思考・判断】</b> ・練習やゲームで、課題を解決するための取り組みをしているか <b>〈観察・学習カード〉</b>  <b>【技能】</b> ・ダブルスの動き方ができるか <b>〈観察・学習カード〉</b>
5分	まとめ	6 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 7 次回の予告を聞き、見通しを持つ 8 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>「ねらい3」で行う数種類のゲームの、生徒用の希望調査用紙を配り人数を調査する</li> </ul>	

シングルス、ダブルスともに多くの生徒が、ラリー練習を効率よくこなしていった。ボールをコントロールして狙ったところに打つことを心がける生徒が増えてきた。  
一方で、学習ノートに「試合になると決められないことが多いから、試合のときにラリー練習のときのことを思い出してできるようになりたい」という記述が見られた。ラリー練習とゲームを結び付けていく学習の必要性を感じた。

1 1時間目 平成16年11月26日(金) 第1校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・卓球の楽しさを味わうために必要な技能を身に付ける。</li> <li>・練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>・各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

ゲームのねらい

…技能の向上を目的とした3種類の試しのゲームの中から選択を技能の向上を図る

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒の状態を把握する</li> <li>・学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・練習やゲームで協力して教え合ったり、励まし合ったりしようとしているか 〈観察〉
30分	なか	3 フォアの多球練習を行う 4 次の中から選択したゲームを行う ①ラリーゲーム…ラリーを続け狙ったところに打てるようにする(シングルス) ②落とし穴ゲーム…次時のための試しのゲーム(5点マッチ) ③勝負ゲーム…シングルスで3点先取勝ち残り形式で行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれのゲームの内容を理解させる</li> <li>・一人ひとりの技能に応じて、技能の向上と定着を図ることが目的であることを理解させる</li> <li>・複雑なゲームの詳細を記述したプリントを配り、内容を理解させる</li> <li>・毎回、次時のゲーム希望を調査してゲームの人数の調整を行う</li> </ul>	<b>【思考・判断】</b> ・練習やゲーム中で、課題を解決するための取り組みをしているか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	5 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 6 次回の予告を聞き、見通しを持つ 7 挨拶をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記入の仕方を確認する</li> <li>・次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	



各自が技能の課題に応じて選択したゲームを実施したため、今まで身に付けてきた技能を発揮して、活気のあるゲームを展開することができた。勝負ゲームでは、3点マッチではあったが、負けたものが入れ替わり対戦してゆく形式に生徒は生き生きと学習を進めていた。

1 2時間目 平成16年11月29日(月) 第2校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な技能を身に付ける。</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して活動を行う。</li> <li>各自で技能課題を明らかにする。</li> </ul>

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらいを理解させ、本時の流れを知らせる</li> <li>生徒の状態を把握する</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・審判の指示に従い勝敗や結果を受け入れようとしているか 〈観察〉
30分	なか	3 次の3種類に別れてゲームを行う ①ラリーでシングル(ダブル)の回数を追う ②台の上に紙を置くことにより、落しゲームを行う ③リーグ戦をシングルスで行う(5、(6)人1組) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>それぞれの自分の選んだゲームの中で今まで身に付けてきた技能の発揮を計ることを指導する</li> <li>「ゲーム意識カード」を使用する               <ul style="list-style-type: none"> <li>①本日のゲームで課題として取り組もうと思っていることを記入する</li> <li>②ゲーム中にアドバイザーがワンポイントアドバイスを記入する</li> <li>③ゲーム後、「よかった点」「改善しようと思う点」を記入する</li> </ul> </li> </ul>	<b>【技能】</b> ・相手の攻撃をリターンできるか 〈観察・学習カード〉  <b>【知識・理解】</b> ・ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり書き出したりできるか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	4 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する 5 次回の予告を聞き、見通しを持つ	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

ねらい3に入り、それぞれの目的を示した3種類のゲームを生徒に選択させて実施した。各自の課題に応じた活動をする様子が見受けられた。「ゲーム意識カード」において、事前に記入した各自の課題を、ゲーム実施後にアドバイスを受けて振り返る活動が、次時のゲームを行う際に各自の次の課題として取り組む内容となる。

1 3時間目 平成16年12月9日(木) 第3校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能・ダブルスでの技能を高める</li> <li>卓球の特性や練習法、審判法を学ぶ</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して、互いに協力して安全に学習に取り組む</li> </ul>

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>地域の卓球実践者がゲームに参加する目的を理解させる</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> 審判の指示に従い、勝敗や結果を受け入れようとしているか
30分	なか	2 次の2種類に別れてゲームを行う  ① 落とし穴ゲーム(シングルス) 台の上に紙を置くことにより、狙ったところに返球する。 (地域の卓球実践者1名参加)  ② 勝負ゲーム(ダブルス) (地域の卓球実践者2名参加) 2ブロック(8~10人づつ)で実施する  	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム意識カード」に事前に気をつける技能のポイントを記入する(前時に使用した者は書いてあることを確認する)</li> <li>どちらかが5点になった時点で、台上の紙の移動・加減を行う</li> <li>どちらかが5点になった時点で「テクニカルタイムアウト」を必ず取り、作戦面でのアドバイスをするよう指導する</li> <li>どちらのゲームとも終了後「ゲーム意識カード」に「よかった点」「次回に改善しようと思う点」について記入する</li> </ul>	<b>【観察】</b> 相手の攻撃をリターンできるか 〈観察・学習カード〉  <b>【知識・理解】</b> ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり書き出したりできるか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	3 本時の学習について評価・反省を行い、個人学習冊子に記入し提出する	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> <li>次時の予告をして見通しをもたせる</li> </ul>	

3種類のゲームのうち、それぞれ生徒が選択したものを実施した。落とし穴ゲームでは、「前回よりコントロールして打てるようになった」という反省が見られ、目的に見合った活動となった。勝負ゲームではダブルスの組み合わせが抽選で決められていたにも関わらず、チーム内での連携も多く見られた。

1 4 時間目 平成16年12月10日(金) 第1校時	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>卓球の楽しさを味わうために必要な個人的技能・ダブルスでの技能を高める</li> <li>卓球の特性や練習法、審判法を学ぶ</li> <li>練習やゲームをみんなで楽しむことを目指して、互いに協力して安全に学習に取り組む</li> </ul>

学習の流れ

時間	段階	学習の内容と活動	指導・支援	評価
10分	はじめ	1 本時の学習のねらいを確認する 2 ウォーミングアップを行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の状態を把握する</li> <li>地域の卓球実践者を招いての団体戦の目的を理解させる</li> </ul>	<b>【関心・意欲・態度】</b> 審判の指示に従い、勝敗や結果を受け入れようとしているか 〈観察〉
30分	なか	3 次の2種類に別れてゲームを行う  ① 落とし穴ゲーム(シングルス) 台の上に紙を置くことにより、狙ったところに返球する。 (地域の卓球実践者1名参加)  ② 勝負ゲーム (シングルス、ダブルス) (地域の卓球実践者4名参加) 3ブロック(8~10人づつ)で実施する  	<ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム意識カード」に事前に気をつける技能のポイントを記入する(前時に使用した者は書いてあることを確認する)</li> <li>どちらかが5点になった時点で、台上の紙の移動・加減を行う</li> <li>どちらかが5点になった時点で「テクニカルタイムアウト」を必ず取り、一言作戦面でのアドバイスをしよう指導する</li> <li>どちらのゲームとも終了後「ゲーム意識カード」に「よかった点」「次回に改善しようと思う点」について記入する</li> </ul>	<b>【技能】</b> 相手の攻撃をリターンできるか 〈観察・学習カード〉  <b>【知識・理解】</b> ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり書き出したりできるか 〈観察・学習カード〉
5分	まとめ	4 卓球の学習について全体的な振り返りを行い、学習カードに記入する   5 地域の卓球実践者に御礼の挨拶を生徒代表が行う	<ul style="list-style-type: none"> <li>記入の仕方を確認する</li> </ul>	

最後の授業となり、生徒の生き生きとした表情が多く見られた。それぞれ目的別のゲームに、歓声を上げて取り組んでいた。この授業を通して多くの生徒が卓球の機能的特性に触れることができた。最後の地域の卓球実践者への生徒代表のお礼の言葉の中に、交流し、指導してもらえたことに対する感謝の気持ちが見て取れた。

#### 4 検証の視点と手がかり

##### 検証の視点

卓球の学習において、学習資料を使った教え合う学習と地域の卓球実践者の指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができるであろう。

目指す生徒の姿	具体的な視点	手がかり	方法
(1)動きのポイントについての理解が深まる	ア 個々の技術を認識することができたか	運動技術の認識に関する学習の成果	a 生徒に取り組ませた「課題」の回答とその分析
	イ 動きのポイントについての理解が進んだか	「動きのポイントが理解できたか」の時間ごとの推移と、「卓球の技術について気をつけること」の記述内容の分析	a 個人学習冊子の自己評価分析 b 事後アンケート分析 c 技能構造の理解度に関する記述内容の分析
(2)課題を解決する取り組みができる	ア 課題をとらえることができたか	「課題を意識できた」「課題を発見できた」の時間ごとの推移と、課題をとらえることができたと思われる記述のあった生徒の割合の推移	a 個人学習冊子の自己評価分析 b 事前・事後アンケート分析 c 「学んだ技術を書くカード」の分析
	イ 取り組みができたか	(ア)課題に取り組むことができたと思われる記述があった生徒の割合の推移 (イ)「仲間と技術について教え合うことができたか」の時間ごとの推移 (ウ)地域の卓球実践者によるアドバイスの記述内容・取り組み状況の分析	a 個人学習冊子の自己評価分析 b 事後アンケート分析 c 個人学習冊子の分析 d 「学んだ技術を書くカード」「ゲーム意識カード」に生徒が書いた教え合った内容の分析
(3)技能を高めることができる	ア 技能を高めることができたか	(ア)技能の高まった生徒の実感と身に付いた技能 (イ)着目生徒の技能の変化 (ウ)技能の向上に関する記述	a 事前・事後アンケート分析 b 「できるようになったこと」の分析 c 4時間目と11時間目のビデオ映像の分析
(4)楽しむことができる	ア 楽しむことができたか	(ア)「少し上達した感じはするか」の記述、および時間ごとの推移 (イ)「楽しむことができたか」の時間ごとの推移と記述の比較 事後アンケート「楽しむことができたか」への記述	a 個人学習冊子の自己評価分析 b 事前・事後アンケート分析 c 個人学習冊子の記入状況

## IV 検証授業の結果と考察

### 1 分析・考察を進めるにあたって

研究主題に迫るために、検証授業から得られた資料をもとに、検証の視点に沿って分析し、考察していくことにする。なお、分析・考察を進めるにあたり、次の点について説明する。

#### (1) 図・表の対象人数およびアンケート・自己評価票について

文中に出てくる図表のデータについては、特に断りのない場合は次のとおりである。

##### ア 検証授業の対象人数

男子8名 女子18名

##### イ 各時間の人数

時間(時)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
人数(人)	22	26	22	25	26	23	26	25	24	24	26	25	25	25

##### ウ 事前・事後アンケートについて

各項目について「そう思う」「どちらかといえば、そう思う」「どちらかといえば、そう思わない」「そう思わない」の4段階で回答させ、4段階評価の割合と人数を表したものである。

#### (2) 学習の経過について

当初の計画ではゲームの内容は「ねらい2」をダブルスの団体戦、「ねらい3」をシングルス、ダブルスの混合の団体戦としていたが、学習の進捗を鑑み、「ねらい2」ではラリーゲーム中心、「ねらい3」では生徒の技能の課題に応じた3種類のゲームを実施した。

#### (3) 主な学習活動について

##### ア オリエンテーション(1時間目)

静かな環境がとれる本校武道場において、これから始める14時間の授業について、学習の目的を指導した。

##### イ 地域の卓球実践者による多球練習(2、3、7、8、13、14時間目)

14時間のうちの6時間に地域の卓球実践者に球をノックしてもらい、生徒が短時間で反復練習ができるようにした。

\*12名の実践者が延べ32人来校(一人平均2.66回)



### ウ 3種類のゲームの設定

「ねらい3」におけるゲームは以下の3種類を実施した。13、14 時間目には地域の卓球実践者に参加してもらった。

#### ①ラリーゲーム

シングルスでラリーができた回数を記録するゲーム。2分間継続し、時間内で延べ何回ラリーができたかを競う。スポーツタイマーで時間を計測しながら、できた回数(A)を加算していくと同時にミス回数(B)を記録し、その差(A+B)を競い合う。

\*12 時間目 ; 実施生徒男子 5 名



#### ②落とし穴ゲーム

狙ったところに打つ力をつけるためのゲーム。開始前に、台の上にA4サイズの厚紙を2枚、好きなところに置く。11点の1セットマッチで、相手が自分の置いた紙の上に球を打つ場合、マイナスポイントを加算していきこの値が6点になれば負け。どちらかの得点が5点になった時点で、置いた厚紙を加減することと、移動することを行ってもよい

\*12 時間目ダブルス : 実施生徒 女子 9 名

\*13 時間目シングルス : 実施生徒 女子 9 名

\*14 時間目シングルス : 実施生徒 女子 6 名 男子 2 名



#### ③勝負ゲーム

11点の得点を競い合う。どちらかの得点が5点になった時点で、「テクニカルタイムアウト」を取り、同じグループの仲間から、戦術的な視点での「ワンポイントアドバイス」を受ける。

\*12 時間目シングルス

実施生徒 女子 5 名 男子 3 名

\*13 時間目ダブルス

実施生徒 女子 14 名 男子 6 名

\*14 時間目 シングルス : 実施生徒 女子 6 名 男子 2 名

ダブルス : 実施生徒女子 14 名 男子 6 名



\*②落とし穴ゲームと③勝負ゲームについては「ゲーム意識カード」を活用した

## 2 検証の視点の分析・考察

### 検証の視点

卓球の学習において、学習資料を使った教え合う学習と地域の卓球実践者の指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができるであろう。

#### (1) 動きのポイントについての理解が深まったか

「動きのポイント」を理解する学習において、個人学習冊子の自己評価項目や事後アンケート項目では「技能構造の理解」と示したが、学習内容を説明し取り組ませる場面では、「それぞれの動作を具体的に示した内容」として学習を進めた。

検証を進めていく際、自己評価項目および事後アンケート項目の「技能構造の理解」を「動きのポイント」として見ていくこととする。

#### ア 個々の技術を認識することができたか

表4-1はシングルス4打法の動きのポイント16項目である。生徒が動きのポイントを認識しているかを確認するために、3時間目終了後に表4-1の内容を記述させた。

図4-1は表4-1に示したシングルス4打法の動きのポイント16項目を記述させ、その内容が表4-1と同様の内容で記述されていると「わかる」ものの割合を示したグラフである。これを見ると、全ての生徒がシングルス4打法の動きのポイントを記述していることが分かる。

表4-1 生徒が記述した「スキルアップカード」における4打法ごとの内容

	フォア	バック	カットのフォア	カットのバック
①	腰の高さにバックスイング	エンドラインに平行かやや体をひねってかまえる	ラケットを頭の高さに振り上げる	ラケットを胸の前に引く
②	ボールをよく見て重心を徐々に前へ	ラケットを床に対して垂直に立てる	ボールの下をこすって回転を与える	ボールの下をこすりラケットを斜め下へ
③	前にある足に体重をかけながら前方の肩より前でインパクトする	体の正面で直角に当てて押し出す	ラケットでボールを前に押し出す	体重をラケット側と同じ足にかけボールを押し出す
④	しっかりと振り切る	ネットに近い位置を狙って打つ		
⑤	打球後、踏み込んだ足に重心を移しすぐに基本姿勢に戻る	打球後、すぐに基本姿勢に戻る		

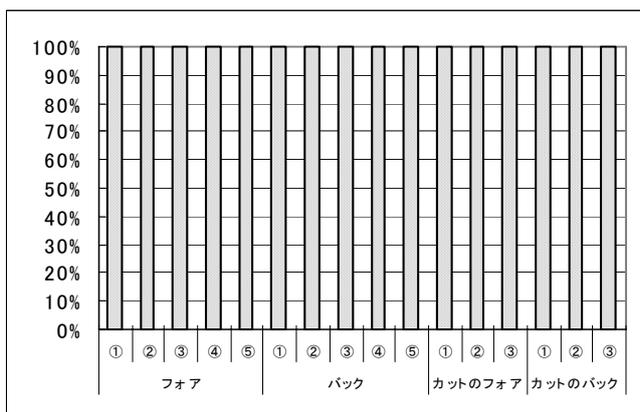


図4-1 シングルス4打法の動きのポイント16項目が同様の内容で記述されていると「わかる」もの

今回の学習では1時間目に「スキルアップカード」に示した動きのポイントについて認識できるように、カードにしたがって教師が見本を示した。その後生徒は「スキルアップカード」と教師が示した見本を参考に、カードに示している内容を意識しながら多球練習を行った。2・3時間目では、地域の卓球実践者の球出しで、シングルス4打法の多球練習を行った。

こうした学習を進めたことにより、全ての生徒が16項目の動きのポイントについて記述することができたと考えられる。

以上のようなことから、生徒は3時間目までに個々の技術を認識することができたと推察できる。

イ 動きのポイントについての理解が進んだか

図4-2は個人学習冊子の自己評価項目「技能構造が理解できたか」についての4段階評価の割合の変化と「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。

2時間目に「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒の人数が増加している。この時間は6名の地域の卓球実践者による指導が始まったときである。また、5時間目にも再び増加し、以後毎回の自己評価において80%以上の生徒が「はい」または「どちらかといえばはい」と答えている。

表4-2は事後アンケートにおける「今回学んだ卓球の技術について、気をつけること」を打法ごとに生徒が記述した内容である。数字は人数を表している。これを見ると、4つの打法の具体的な動きのポイントと、ダブルスの動き方について記述していることがわかる。

表4-2 「卓球の技術について、気をつけること」の打法ごとの記述 (数字は人数)

<b>フォア</b>	振り切る⑤ 左手を上げておく② 面を上に向けない② 低い弾道で打つ ラケットを下げない 打ったらすぐ構える 鼻の前までラケットを持ってくる 面の向きを意識する 肘を曲げる 強さを調整して打つ 力を入れすぎない 上体を低く構えて、腰をひねって打つ
<b>バック</b>	押し出す④ 素早く反応する 当てるだけ、こすらない ラケットを台に対して垂直に 打球点を高いところで 面の向きを意識する 肘を曲げる
<b>カット</b>	ラケットの角度 慌てない 勢いを殺さないように打つ 素早く切ってこする感じで
<b>ダブルスの動き方</b>	打ったらすぐ戻る⑤ 自分に常に球が来ることを意識する 八の字で動く 相手を思いやる、息を合わせる、通じ合う 相手のラケットの面を見て動きをしっかり読んでボールの行く場所へ移動する

図4-3は事後アンケートにおける「技能構造が理解できたか」について「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。ほぼ、すべての生徒が「はい」または「どちらかといえばはい」と答えている。

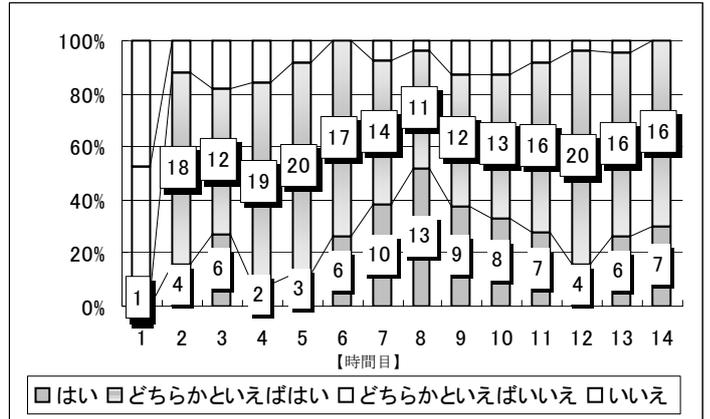


図4-2 技能構造が理解できたか

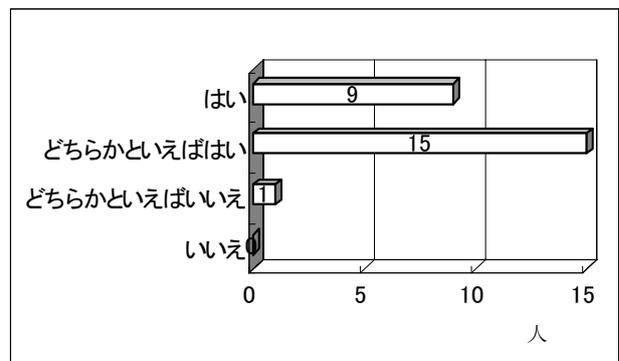


図4-3 技能構造が理解できたか

生徒は地域の卓球実践者からアドバイスされた内容を「学んだ技術を書くカード」に記述したり、「スキルアップカード」を使い、動きのポイントを生徒同士教え合ったりしながら学習を進めた結果、動きのポイントについて理解を進めることができたと考えられる。

### 検証の視点（１）のまとめ

検証の視点に沿って分析してきた結果、次のことが明らかになった。

生徒は卓球における個々の技術を認識し、その上で動きのポイントについて理解を進めていくことができた。そして学習後には具体的な動きのポイントについて理解することができた。

以上の結果から、生徒は動きのポイントについて理解を深めることができたと考える。

### （２）課題を解決する取り組みができたか

検証をするにあたり、本研究における「課題を解決するための取り組み」について検証の視点に沿って以下の順に定義するものとする。

- ア 課題をとらえることができたか
- イ 取り組みができたか
  - （ア） 課題に取り組むことができたか
  - （イ） 教え合う学習ができたか
  - （ウ） 地域の卓球実践者に教わったことを活用できたか

#### ア 課題をとらえることができたか

図４-４は個人学習冊子の自己評価項目において２・３時間目、７・８時間目、１３・１４時間目は「地域の方に教わったことを自分の練習の際に課題として意識できたか」について、それ以外の時間については「自分に必要な技能課題が発見できたか」についての自己評価の割合の変化と「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。

地域の卓球実践者の指導が開始された２時間目において「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒が２１名と大幅に増加している。また、技能として難度の高いカットの学習をした３時間目で若干の減少が見られるが、その後徐々に増加し、７時間目には全ての生徒が課題をとらえていることがわかる。また、８時間目では７時間目で行ったダブルスの学習が中心となったため、同じ課題を設定した生徒がいたことことから減少したと考えられる。その後、自己の課題に合わせてゲームを実施する１２時間目以降の「ねらい３」の学習では９０％以上で推移している。

表４-３は「学んだ技術を書くカード」の「自分で考えたこと」の欄に記述されている内容を、課題として判断できる＝「○」、課題として判断できない＝「×」として分析した視点である。

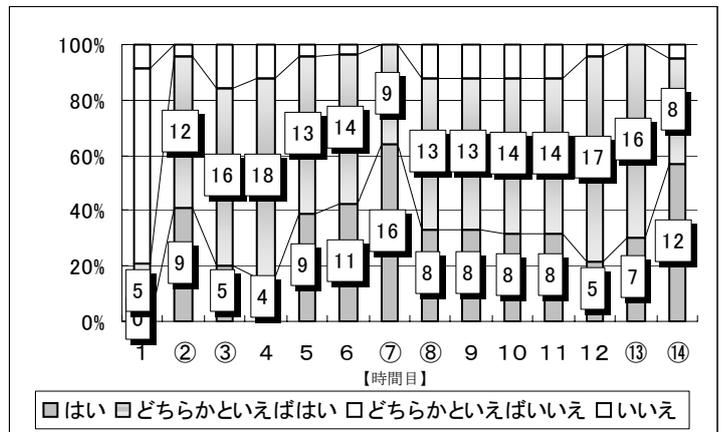


図４-４ 「地域の方に教わったことを自分の練習の際に課題として意識できたか」「自分に必要な技能課題が発見できたか」

表 4-3 課題をとらえたかについての判断の基準

学習内容	「自分で考えたこと」の記述	判断の基準	分析結果
4 打法	振り切る	動きのポイントの内容	○
	ラケットの角度に気をつける	動きのポイントに関する内容	○
	球出しが上手いかない	直接的な技能の課題ではない	×
ダブルス	止まってから打つ	動きのポイントの内容	○
	ペアの相手の動きを考える	ダブルスの動きに関わる内容	○
	思いやり重視でいこう	直接的な技能の課題ではない	×

図 4-5 は表 4-3 で分析した結果を、2 時間目からみた割合の推移である。「学んだ技術を書くカード」の書式にしたがって、「2・3」「4・5」「6」「7・8」「9・10」「11」時間目の 6 つの区分ごとに「判断できる」と答えた生徒の割合の変化を示した。

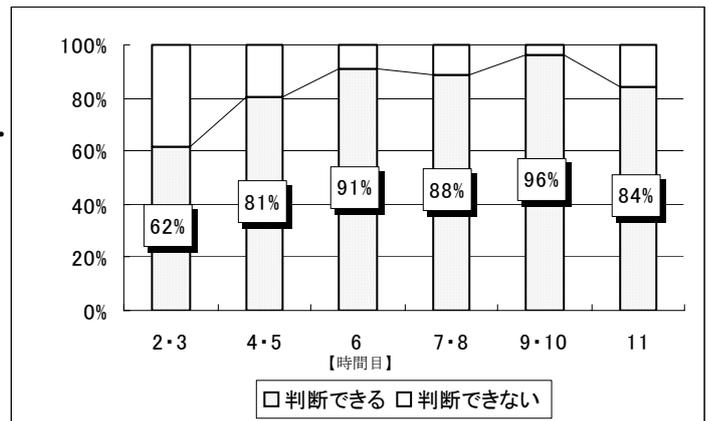


図 4-5 課題をとらえたと判断できたか

これを見ると 2・3 時間目では「判断できる」がおおむね 60%に留まっている。これは学習のはじめということもあり、課題をとらえていく意識は高いものの、

どういった課題を設定していいのかわからず、漠然とした内容となっていたことが考えられる。しかしそれ以降、教師が学習資料の使い方や課題発見の仕方を確認しながら学習を進めたこともあり、80%以上の生徒が課題をとらえていることがわかる。

図 4-6 は事前アンケート「体育の授業では、自分の課題や目標を持って取り組んでいますか」と事後アンケート「卓球の授業で自分の課題や目標を持って取り組みましたか」について「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒の割合の比較である。

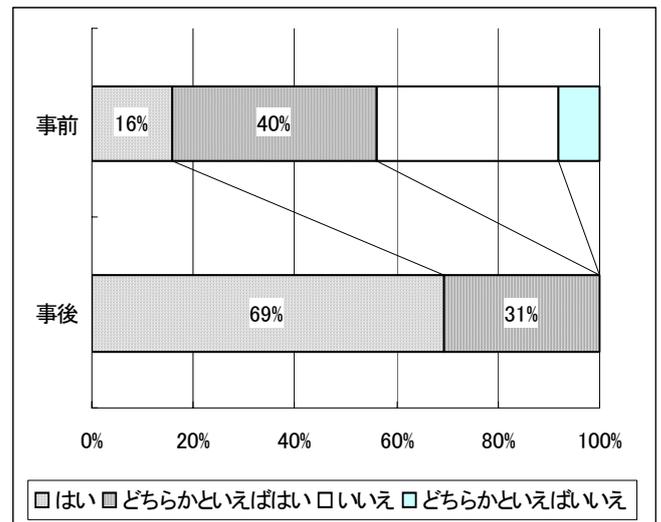


図 4-6

「体育の授業では、自分の課題や目標を持って取り組んでいますか」  
「卓球の授業で自分の課題や目標を持って取り組みましたか」

生徒は毎時間「学んだ技術を書くカード」や「ゲーム意識カード」を使って生徒同士教え合いながら多球練習やゲームに取り組んだ。また、地域の卓球実践者による多球練習の球出しでも「学んだ技術を書くカード」を使い、具体的にアドバイスされた内容を記入しながら学習を進めた。

学習資料が各々の時間で活用され、さらに地域の卓球実践者の指導により具体的な課題をとらえながら学習を進めることができたことにより、多くの生徒は自己の課題をとらえることができたと考える。

## イ 取り組みができたか

### (ア) 課題に取り組むことができたか

表4-4は個人学習冊子の2時間目から11時間目までの反省・感想の欄に記述されている内容を、課題を解決している取り組みができたと判断できる＝「○」、判断できない＝「×」として分析した視点である。

表4-4 課題を解決する取り組みができたかについての判断の基準

学習内容	「個人学習冊子」の記述	判断の基準	分析結果
4打法の取り組み	バックとカットを打ち返せるようにした	各種打法に関する取り組みの内容	○
	ラケットを上から下に動かす	動きのポイントに関する取り組みの内容	○
	楽しくできた。もっとうまくなりたい	取り組みの内容ではない	×
ダブルスの取り組み	フォアをバックより重点的にやった	ダブルスに関する取り組みの内容	○
	すぐ移動できなくて打ちにくかった	ダブルスの動きに関わる取り組みの内容	○
	運動不足にはきつかった	取り組みの内容ではない	×

図4-7は表4-4で分析した結果について2時間目から11時間目までの割合の推移である。

2時間目から3時間目にかけて「判断できる」が増加し、以降80%以上の割合で推移している。2時間目は「スキルアップカード」の動きのポイントや、地域の卓球実践者のアドバイスから課題について意識するものの、解決する取り組みができたとはまでは感じることができなかったのではないだろうか。

3時間目以降、自分の課題を意識したことによって、課題に取り組むことができたと考えられる。

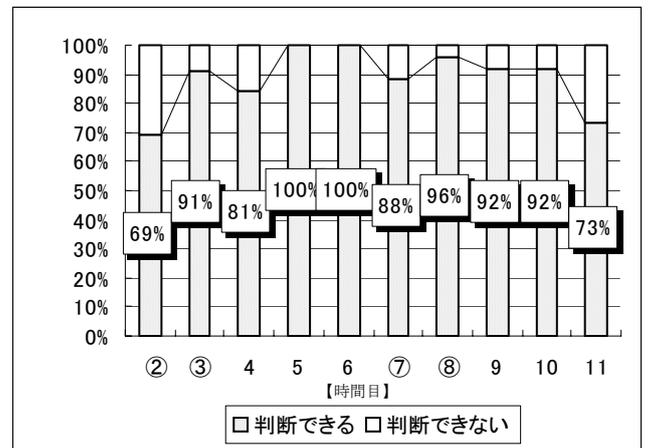


図4-7 課題を解決する取り組みができたか

### (イ) 仲間と技術について教え合うことができたか

図4-8は個人学習冊子の自己評価項目「仲間と技術について教え合うことができたか」について4段階評価の割合の変化と「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。

4時間目に多球練習を生徒同士で行った。3～4人で1組になり、球を打つ生徒に記述してある内容をアドバイスする学習を進めたことにより、生徒は球を打つという動作の最中に具体的に体をどのように動かせばいいかというポイントを友達から指摘してもらいながら学習を進めることができた。このときは「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒が全体の80%に達した。

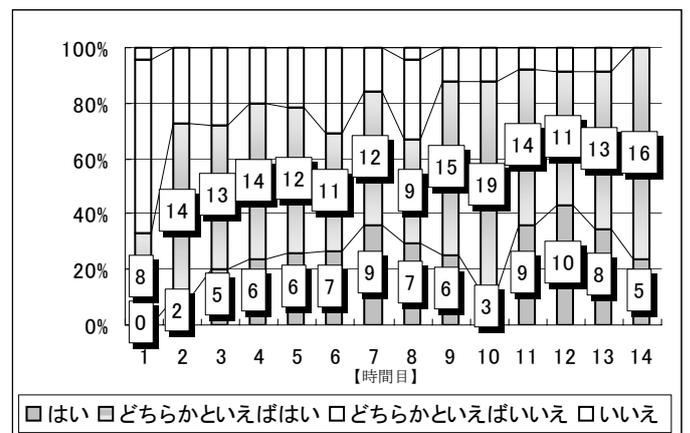


図4-8 仲間と教え合うことができたか



表 4-5 ゲーム意識カード記述例

	①気を付けてやろうと思うこと	②ワンポイントアドバイス	③よかった点	④改善しようと思う点
生徒A	打ったら基本姿勢に戻る	振り切っているところがいいね	低いコースで早く打てたところ	腕を最後まで振り切る
生徒B	左手を曲げる振りきる	決めるときのミスがもったいないです	フォアが上手く決まった	ミスをなくす
生徒C	好機を見極める自滅を減らす	スピードはあるがミスを減らそう	甘いサーブをすぐ決められた	焦らないで冷静に戦おう
生徒D	左手を下げないように	バックが多かったからフォアのスマッシュを	しっかりコースに決まっていた	アドバイスとおり、フォアでスマッシュ打つぞ
生徒E	フォアが入るように	相手のバックを狙ってみては？	バックで責めるときはけっこう決まった	フォアが弱いので改善したい
生徒F	力を入れすぎない	たまに力が入りすぎていた	粘り強く諦めないでできた	力を入れ過ぎないようにする
生徒G	姿勢を崩さない	左手を下げずにできていた	誉められた、嬉しい	フォアの決定率を上げる、振り切る

表 4-5 は生徒の「ゲーム意識カード」におけるそれぞれの記述内容である。

表にあるように「①気を付けてやろうとしたこと」を、アドバイスする生徒がしっかりととらえ、ゲームの中で互いに観察し合いながらの学習が行われている。次のゲームで何に気をつけるかについても、反省を生かした内容の記述であることがわかる。

以上のことから今回の学習において、仲間と技術について教え合いながら進める卓球の学習をすることができたと考える。

#### (ウ) 地域の卓球実践者によるアドバイスの記述内容・取り組み状況の分析

生徒が教え合いの学習の際に地域の卓球実践者から受けたアドバイスの内容がどのように影響していたのかを見ることとする。

表 4-6 は「学んだ技術を書くカード」に記述された、シングルス・ダブルスのそれぞれにおける生徒が教え合いの学習を行った際の内容である。生徒が教え合う学習を進める中で、お互いの練習の際に「学んだ技術を書くカード」に書かれている内容を口頭で繰り返し教え合う学習を行った。「スキルアップカード」においては4つの打法の技能のポイントは多くて「5つ」であった。

表 4-6 地域の卓球実践者によるアドバイスの内容

#### シングルス

足を広げて	力を入れすぎない	ラケットの面を下げない
ボールを面の真中に当てる	ラケットを伏せる	ボールが落ちたらすぐ打つ
ラケットに角度をつける	後ろに下がって打つ	振りきった後目線がラケットに入るように
左肩を前へ	前に振る、押し出す	ボールの高さにラケットを持っていく
当たったらラケットを額に	バックは体を斜めに	振りを意識する、勢いはいらぬ
肘を曲げて前傾姿勢	重心移動をしよう	落ちたらできるだけ早く当てる (バック)
ボールを頂点で打ち前へ	ネットを狙って打つ	台から離れて目線を低くする
膝を楽に、柔らかくする	バックは左足が前	カットのバックは急がずゆっくり
逆の手も構える	脇を締めすぎない	ちゃんと狙って打つ
打った後、肘を上げない	早めに構える	ラケットを下に下げない
ボールとラケットを見る	手首だけではなく腕を振れば確率が上がる	
バックは肘先だけで打つ	手とラケットは一直線に	ラケットを開かない
最初から低く構える	台の下まで引いて構える	カットはラケットを上から下へ
カットはラケットおろすだけ	カットは親指を意識	カットは時計の針の4時あたりを打つ

## ダブルス

動きを速くして打つ準備をする	止まってから打つ	ラケットを固定しながら戻る
ラケットは常に立てておく	ゆっくり回りこむ	移動に意識が行き過ぎないように
遠回りをしないで移動する	動きながら打たない	ずっと前向いて動く
体の動きをコンパクトに	台の大きさを考える	打ったらさっとよける
ラケットを下げない	狙って打つ	バックへの切り替えを素早く

地域の卓球実践者に具体的にアドバイスをしてもらった内容は表4-6にある様に多様であった。この中には一人ひとり固有の技能の「癖」（肘が上がってしまうなど）を修正していけるようなアドバイスが多く含まれており、これらの内容が教え合う学習の際にアドバイスの材料として機能していたと考えられる。

表4-7は生徒が事後アンケートの自由記述欄に、課題を解決する取り組みにおいて地域の卓球実践者による指導をどのように感じたかを記述した内容である。

表4-7 事後アンケートの記述

- ・本格的な練習ができた
- ・細かいところまで見てもらって自分の課題を見つけやすかった
- ・知っている技でもちゃんとしたフォームを教えてもらったことがよかった
- ・悪いところをどうすればいいのかが適確に指導してもらえた
- ・一人ひとりにアドバイスがもらえて、改善点がわかった
- ・打ち方を見て勉強になる
- ・自己流であったフォームが直った
- ・自分たちではわからなかったことを教えてもらった
- ・教える人が多いとその分見てもらえる時間も多くなった

以上のことから、地域の卓球実践者の指導があったことが卓球の学習をする際に有効であったと推察できる。

＊「取り組みができたか」のまとめ

以上のことから生徒は地域の卓球実践者の指導や、仲間と技術について教え合うことを通して、課題を解決する取り組みができたと考える。

### 検証の視点（2）のまとめ

検証の視点に沿って結果を分析してきた結果、次のことが明らかになった。生徒は課題をとらえることができた。また、学習資料に多くのことを記述しながら、教え合いの学習を進めることができ、課題を解決する取り組みができた。

以上の結果から生徒は「課題を解決する取り組みができた」と考える。

### (3) 技能を高めることができたか

#### ア 技能を高めることができたか

##### (ア) 技能の高まった生徒の実感と身に付いた技能

図4-11は事前アンケート「体育の授業で、技能が高まったという経験はありましたか」と事後アンケート「卓球の授業で、技能が高まったと感じましたか」についての割合の比較である。

本校の生徒は、今までの体育の授業で技能の向上を経験したことのあるも

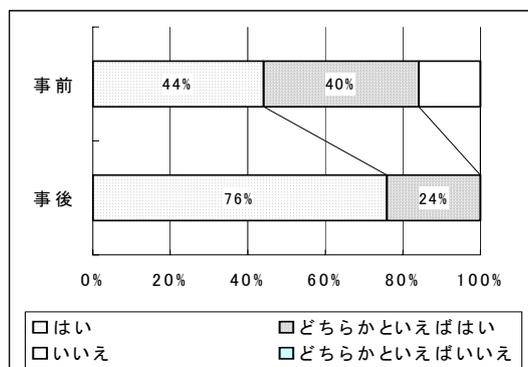


図4-11

「体育の授業で、技能が高まったという経験はありましたか」  
「卓球の授業で、技能が高まったと感じましたか」

のが多かったが、さらに今回の学習でも全ての生徒が「はい」または「どちらかといえははい」と答えている。

表4-8は事後アンケートの「できるようになったこと」の打法ごとの記述内容である。数字は人数を表している。フォアの「振り切れる」という記述のように、「スキルアップカード」にあるフォアの6つの項目のうちのいずれかを上げている生徒がいた。学習の初期の段階で繰り返し使用した動きのポイントを示した「スキルアップカード」の内容が、生徒に「できるようになったこと」としてとらえられていることがわかる。

表4-8 事後アンケート「できるようになったこと」の打法ごとの記述

<b>フォア</b>
振り切れる⑧ 台の角に狙って打てる③ 速い球が打てる③ 低い球が打てる② 打ちずらい所に打てる② 構えられる 安定して打てる 玉をよく見れる 肘を上げずに打てる返球率が高くなった 手首を無駄に使わなくなった
<b>バック</b>
台に入るようになった⑤ ネット際に打ち返す③ 狙ったところに打てる② 難しい球にも対応できる 左右に打ち分けられる 速い球が打てる 当たるようになった 変にちからを入れなくなった
<b>カット</b>
初めよりできるようになった ラケットの角度が安定して、切れが出てきた 打ち方を理解できた カットをカットで返せる 試合で使えるようになった

(イ) 着目生徒の技能の変化

技能の向上を見るために、着目生徒の4時間目、11時間目のフォアの多球練習の映像を分析した。分析の視点は生徒が教え合いの学習で使用した「スキルアップカード」に示されたフォアの技能のポイントとしてあげた内容である。

- 視点① 腰の高さにバックスイング  
 ② しっかりと振り切る  
 ③ 基本姿勢に戻る

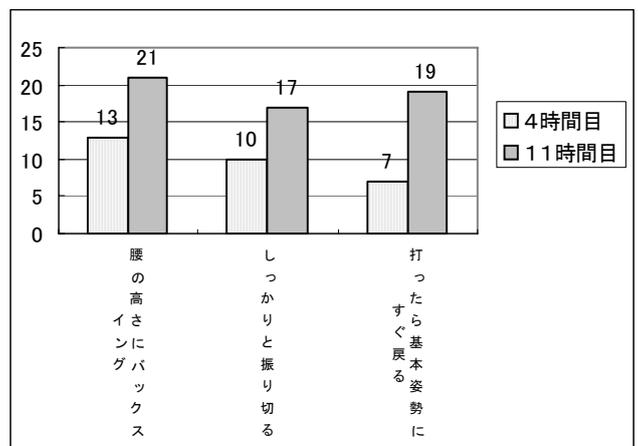


図4-12 着目生徒の技能の変化

図4-12はそれぞれの時間において1回の多球練習で行われる25回の打球動作のうち、視点の動作ができていた回数を数え、その変化を示したグラフである。これを見るといずれも11時間目に数値が増加している。

この生徒は9時間目における「学んだ技術を書くカード」の「できるようになったこと」の記述欄に「額のところまでラケットを振り切れることができるようになった」と記述していた。

(ウ) 技能の向上に関する記述

表 4-9 は事後アンケートの自由記述における技能の獲得に関する内容である。

表 4-9 事後アンケートの自由記述における技能の向上に関する内容

- ・自分の技術が上がっていくのがわかった
- ・基本姿勢や正しい打ち方を知り、自分でも「上手くなったんじゃないの?」と思えるようになりました
- ・フォアとバックも上手くなって、スマッシュの決定率も上がった
- ・ある程度技術がついたからラリーの続く白熱した試合ができた
- ・今回の授業でみんな確実に技術が身についた
- ・この短い間に初めて卓球を知ったし、理解したし、上手くなることができました
- ・カットが初めの頃から比べてできるようになった
- ・技術を向上させていくことに力を入れながら授業が受けられた
- ・コントロールが付いて試合でも勝てるようになった

記述された内容には、今回学習の道筋の中で位置付けた「技能」に関する事柄についての多くの記述が見られた。生徒は技能が向上したことを学習終了後に感じる事ができたと考えることができる。

**検証の視点(3)のまとめ**

検証の視点に沿って分析してきた結果、次のことが明らかになった。  
生徒はシングルの4打法とダブルスの動きを高めることができた。

以上の結果から生徒は技能を高めることができたと考える。

(4) 楽しむことができたか

ア 少し上達した感じはするか

図 4-13 は個人学習冊子の自己評価項目「少し上達した感じはするか」について4段階評価の割合の変化と「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。

3時間目に「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数がやや減少している。

これは2時間目に地域の卓球実践者に指導してもらい、できていると考えていた内容ができていなかったことに気付いたからではないかと考える。

4、5時間目には生徒同士での多球練習でフォア、バック、カットを実施した。この時間は、課題を意識して取り組んでみたところ、できるようになったと感じたのではないかと。そのことにより技能を身に付けることを実感することができたようである。

「はい」と答えた生徒が大きく増えたのは6時間目である。これは「ねらい1」のまとめとしてフォアとバックのラリーゲームを実施し、積み重ねた学習の成果を発揮できたことが原因であると考えられる。

4時間目以降は「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒は90%以上で推

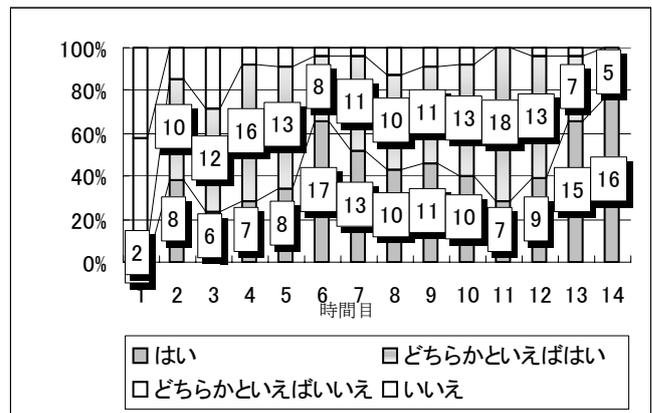


図 4-13 少し上達した感じはするか

移している。多くの生徒が技能の高まりを感じながら学習が進められたと考えられる。

このことは生徒が学習を進めながらうまくできるようになったという実感を高めていったことが推察できる。

以上のようなことから、生徒は技能向上によって卓球の楽しさに触れることができたと考えられる。

## イ 楽しむことができたか

図4-14は個人学習冊子の自己評価項目

「今日の授業は楽しかったですか」についての4段階評価の割合の変化と「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた人数を表したグラフである。

1時間目から「はい」または「どちらかといえばはい」と答えた生徒は80%前後の割合で推移している。6回目以降は「はい」と答えた生徒が60%を超えているときが続いている。

この時間は「ねらい1」のまとめとして自分でラリーゲームを実施したり、多球練習をし合ったりした時である。技能の高まりに伴い、前出の「図4-13 少し上達した感じはするか」における「はい」と答えた生徒が大きく増えた時期と一致している。

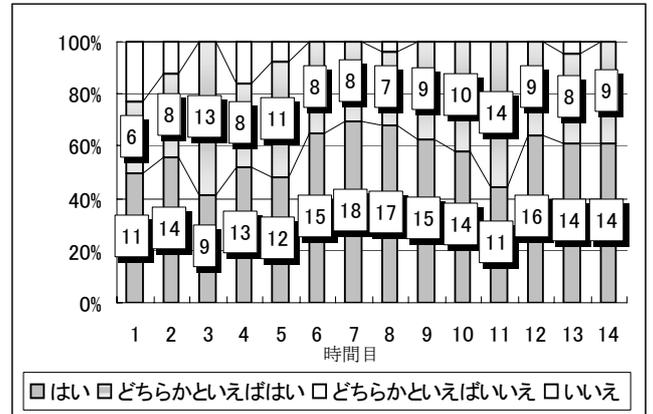


図4-14 今日の授業は楽しかったですか

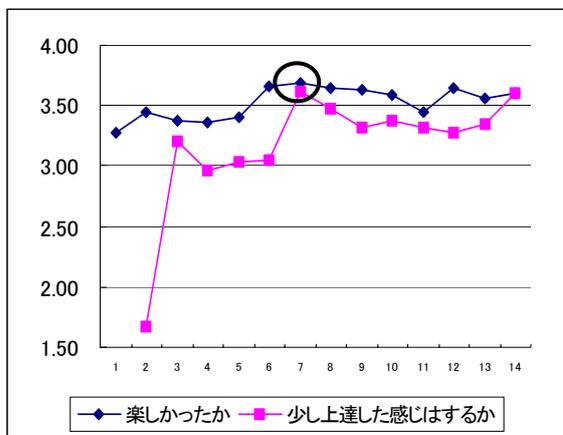


図4-15 自己評価の平均値の推移

図4-15は個人学習冊子の自己評価項目

「今日の授業は楽しかったですか」と「少し上達した感じはするか」についての4段階評価の平均値の推移である。これを見ると7時間目に「技能の高まり」と「楽しかった」という自己評価の高まりが一致していることがわかる。

また、図4-16は事後アンケートにおける「卓球の授業は楽しかったですか」についての自己評価の結果である。すべての生徒が「はい」または「どちらかといえばはい」と答えている。

図4-17は事後アンケートにおける「卓球の面白さは体験できましたか」についての自己評価の結果である。すべての生徒が「はい」または「どちらかといえばはい」と答えている。

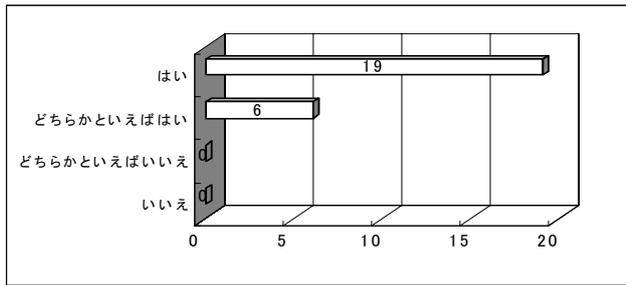


図4-16 卓球の授業は楽しかったですか

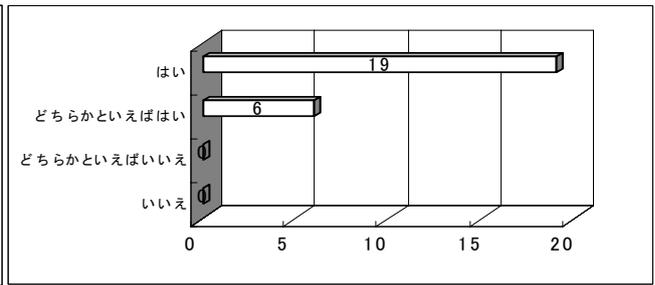


図4-17 卓球の面白さは体験できましたか

図4-16と図4-17の二つの質問項目にはすべての生徒が「はい」または「どちらかといえばはい」と答えており、楽しみながら卓球の機能的特性に触れることと、それをさらに深めて、卓球の面白さに触れることができたと考えられる。

生徒は卓球の一過性の楽しさではなく、卓球の機能的楽しさである各種の打法を練習やゲームを通して学ぶことができた。これらのことにより、生徒は生涯にわたって運動に親しむことができるような楽しさを感じたことができたかと推察できる。

これらのことから 生徒は楽しむことができたと考えられる。

#### 検証の視点（４）のまとめ

検証の視点に沿って結果を分析してきた結果、次のことが明らかになった。  
生徒は技能の向上を感じることができ、卓球の学習において楽しむことができた。

以上の結果から生徒は楽しむことができたと考える。

#### （５）検証の視点のまとめ

検証の視点に沿って結果を分析してきた結果、次のことが明らかになった。

##### ア 動きのポイントについての理解が深まった

視点アにおいては個々の技術を認識することができていたこと、視点イにおいては動きのポイントについての理解が進んでいたことが明らかになった。

##### イ 課題を解決する取り組みができた

視点アにおいては課題をとらえることができたこと、視点イにおいては課題を解決する取り組みができていたことが明らかになった。

##### ウ 技能を高めることができた

視点アにおいては技能を高めることができた。

##### エ 楽しむことができた

視点アにおいては楽しむことができた。

以上のことから仮説「卓球の学習において、学習資料を使った教え合う学習と地域の卓球実践者の指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができるであろう。」の有効性が明らかになったと考える。

## V 研究のまとめ

本研究では卓球の学習において、学習資料を使う教え合う学習と地域指導力を活用した学習をすることによって、技能を高め、楽しむことができる学習指導法を明らかにしていくことを目指した。その結果、次のことが明らかになった。

### 1 研究の成果

卓球の学習において、学習資料を使う教え合う学習と地域指導力を活用した学習をすることが、動きのポイントの理解を深め、技能を高め、楽しむために有効であることがわかった。学習過程における指導の中で工夫したことの成果については以下のとおりである。

#### (1) 学習資料の活用について

ア 「スキルアップカード」は4つの打法についての内容を記述させる学習の際に、動きのポイントを理解するために有効であった。また教え合う学習の際に動きの確認をしたり、個々の動きの出来ばえを確認できた点で有効であった

イ 「学んだ技術を書くカード」は地域の卓球実践者からもらったアドバイスを記述できた点で有効であった。一人ひとりの個別の課題を記述していったことは、課題を解決するための取り組みに有効であった。記述した内容を前時の学習と比較することができたことは、課題の達成状況を把握できた点で有効であった。

ウ 「ゲーム意識カード」を使ったことは「ラリーゲーム」「落とし穴ゲーム」「勝負ゲーム」の3つゲームの際に課題をとらえ、互いの技術についてアドバイスできた点で有効であった。

#### (2) 教え合う学習について

ア 学習資料を使った教え合う学習をしたことは、技能差にかかわらず互いの動きを見合いながらアドバイスする学習ができた点で有効であった。

イ 「ゲーム意識カード」を使用してお互いにアドバイスをしあう学習をしたことは、課題をもってゲームに臨むことになり有効であった。

#### (3) 地域の卓球実践者の授業への参加について

地域の卓球実践者に授業に参加してもらったことは、以下の点で有効であった。

- ①動き方の見本となってもらえたこと。
- ②練習の相手として球出しをしてもらえたこと。
- ③動きのポイントを理解する際に、教科書等に記載されている以外の卓球の練習に必要な細かい体の使い方を示してもらえたこと。
- ④練習時における生徒の技能向上の際に、口頭でアドバイスをしてもらえたこと。
- ⑤技能定着の確かめを行うゲームにおいて、生徒が技能を発揮しやすいゲームへの取り組みをもらえたこと。
- ⑥生徒が生涯にわたって卓球に関わっていきたいと思う気持ちを持つことができたこと。

#### (4) 練習・ゲームについて

ア 地域の卓球実践者にボールを間断なく出してもらい、連続して返球する多球練習をしたことは、練習の効率を高めるという点で有効であった。また生徒同士での多球練習の際にも、球を出す方の生徒の練習にもなった点で有効であった。

イ 3種類のゲームを設定したことは、一人ひとりの課題に応じて技能を向上させるために有効であった

## (5) その他

ア 個人学習冊子に自己評価をする際、評価の規準を示したことは、生徒が評価活動を行う際に参考になった点で有効であった。

イ 3年生で卓球の技能を身に付ける学習ができたことは、生涯スポーツに対する意識が持てた点で有効であった。

## 2 今後の課題

### (1) 動きのポイントについて理解がより深まる学習資料の工夫

今回の学習においては、学習資料については一般的な技能のポイントを示したものを使用した。生徒の学習の進捗には個人差があり、一人ひとりの進捗の度合いに応じたより具体的な体の動かし方（肘を上げない、肩の力を抜くなど）や、ボールを打つ際のこつ（ネットのすぐ上を狙う、ラケットの角度を安定させる）についてわかりやすく解説してあるものを作っていくことの必要性を感じた。

### (2) 教え合う学習における際の学習カードの工夫

「スキルアップカード」と「学んだ技術を書くカード」の2種類を使用して教え合う学習を進めたが、それぞれに時間を十分かけることができなかった。今後は内容を吟味して生徒の学習活動がスムーズに進み、記入に時間のかからない簡潔なものにしていく必要がある。

### (3) 地域の卓球実践者の活用について

今回は本校近隣に在住で指導者資格を持った方々に授業に参加してもらったが、学校の実態によっては様々な条件が揃わないことが考えられる。地域指導者が授業に参加する場合、指導できる方に関する情報を收拾して、細かい打ち合わせをすることなどが必要となろう。

また、地域の指導者が来校する際の安全対策についても、十二分に確立しておく必要があると考える。

### (4) 技能の高まりの度合いが的確に判断できるような規準の作成

技能の高まりを、ラリーの回数や、ミスをしないうでできた回数などに求める「量的」な規準で判断する学習は、特に球技などの技能差が大きい単元においては適さない。学習資料に示されている体の動かし方などの「質的」な変化を生徒自身がわかりやすく把握でき、それを短時間でフィードバックして学習に生かしていけるような規準を作成する必要があると考える。

### (5) 単元計画の中で3年間の流れを重視した種目設定をしていくことの必要性

本校の場合、卓球の単元は女子のみが2年次に設定している。今回の3年生において、多くの生徒は基礎的な技能を身に付ける学習をしないまま学習に入った。学習者のレディネスを考えると、ある程度の基本打法を多球練習などを取り入れた学習においてなされていれば、より高いレベルの技能を獲得できるのではないかと感じた。

## 引用参考文献

- 1) 文部省 『高等学校学習指導要領解説 保健体育編 体育編』東山書房、1998年
- 2) 浦井孝夫 『新学習指導要領による高等学校体育の授業』大修館書店 2000年
- 3) 杉原隆、佐野淳、織奥信男 『学校体育授業辞典』大修館書店 1995年
- 4) 佐藤勝弘、岡沢祥訓、高橋健夫、高島稔、 『体育科教育法講義』大修館書店、1992年
- 5) 出原泰明 『みんながうまくなることを教える体育』大修館書店、1991年
- 6) 高橋健夫、大貫耕一、岡出美則他 『体育の授業をつくる』大修館書店、1994年
- 7) 品田龍吉 「運動の特性を生かした授業スタイル」 『学校体育』46巻13号、1993年
- 8) 岡本泰弘 「仲間との豊かな関わり合いから運動技能を学ぶ」 『体育科教育』  
第50巻4号、2002年
- 9) 豊田尊慈 「地域との連携の方法」 『体育科教育』第51巻11号、2003年
- 10) 渡辺雅之 『新学習指導要領による高等学校体育の授業』大修館書店、2001年
- 11) 倉木常夫、湊勉、吉田和人、榊原浩晃  
『体育授業としての卓球』不昧堂出版、1989年
- 12) 大江卓球教室 <http://www2.ocn.ne.jp/~masatoda/>
- 13) 財団法人日本卓球協会 『地域スポーツ指導者用 卓球指導教本』大修館書店、1999年