

ロビングからはじめるソフトテニスの授業

藤本隆弘・房前浩二・岡本昌規・三宅幸信
高田光代・合田大輔・石口雄二・小川智恵子

当校では1982年より「生涯体育に視点をおいた授業実践」に取り組んできた。「体育の学び方を学ばせ、体育・スポーツの生活化」を目指し、「自ら学び、自ら考え」、自己を成長させていく「自己教育力」の育成をねらいとして実践してきた。今回の授業では、ソフトテニスを「ロビングからはじめる」ことによって、ボールの落下点の予測や移動するフットワーク、打球のための体のさばきなどが身につけやすいのではないかと、また、サービス・サービスレシーブやボレー・スマッシュなどの技能の習得に役立つのではないかと、狙ったところにロビングで返せることは戦術を考えることにつながるのではないかと、と仮説を立て実施した。「ラリーの続く」楽しさに、生徒たちが意欲的に、考え、工夫し、技能の習得につとめ、ゲームの中でも工夫することができる授業になったと思う。

1. はじめに

学習指導要領では、球技の中で①技能の内容「チームの課題や自己の能力に応じて運動の技能を高め、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようにする。」、②態度の内容「チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームができるようにするとともに、勝敗に対して公正な態度がとれるようにする。また、練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームができるようにする。」、③学び方の内容「チームの課題や自分の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的な練習の仕方やゲームの仕方を工夫することができるようにする。」としている。当校では、ソフトテニスを高校2年の女子に必修(15時間)として、高校3年男女に選択(25時間)として実施してきた。1981年から実施してきた高校3年男女の選択制授業では、学習指導要領の③学び方の内容「チームの課題や自分の能力に応じた課題の解決を目指して、計画的な練習の仕方やゲームの仕方を工夫することができるようにする。」を重視して、グループ学習の中で、お互いに話し合いをしながら、生徒自らが学習計画を立案し、生徒が実践・評価をし、「基本練習」から「ゲーム」まで自主的に活動できるように取り組んできた。

ソフトテニスはダブルスを主として、後衛と呼ばれるストロークを担当するプレーヤーとネットプレーを中心に行う前衛と呼ばれるプレーヤーがそれぞれの役割を理解し、特長をいかして、パートナーと連携をとってゲームをするというところに、その特性があると考え。サービスやレシーブでポイントが終わるのでなく、ラリーが続くことやそのことによってボレーやスマッシュの場面がふえることは、ソフトテニスのおもしろさが深まるものと考え。高校3年選択の授業の中でも、練習ではラリーが続いても、ゲームではラリーがあまり続かない

ことが多い、そのような中でたまにラリーが続くとプレーする者も見ていた者も一気に盛り上がる場面がある。そして、場の雰囲気がかかりと変わることがあった。それは続いたラリーにプレーするものは集中し、見ているものはひきこまれて、ソフトテニスのおもしろさに触れたからではないかと思う。

2. 研究のねらい

今回の授業では、「ラリーが続く」ためには、ロビングからはじめることが有効なのではないかという仮説を以下のように考えた。

①高く深いボールはすなわち滞空時間が長いことであり、そういうボールを打ち合うことによって、ボールの落下点を予測することや、移動するフットワークや打球のための体のさばきなどが身につけやすいのではないかと。そして、考え工夫することによって、スピードや球質の変化したボールに対しても、それらのことができるようになるのではないかと。

②ラリーが続くために必要なサービス・サービスレシーブやラリーが続くことによって必要になるボレーやスマッシュなどの技能の習得に役立つのではないかと。

③いろいろな球質(ストローク、ロビング、サービス、ボレー、スマッシュなど)のボールに対して、狙ったところにロビングで返せることは、戦術を考えること(「攻撃」・・・相手を走らせ、苦しい状況に追いやる、「つなぎ」・・・自分たちに時間的なゆとりを作ったり、苦しい状況から1本つなぐ)につながるのではないかと。

技能習得の中心はロビングであるが、他の個人的技能・対人的技能やフォーメーションなども絡めた学習場面を構成しすすめていく。その中で、ロビングの持つ技能全体の中での意味や、戦術として使うことの有効性と限界などを理解し(わかる)、「攻撃」と「つなぎ」の場

に応じて使い分けることができるようにすること（できる）を常に考えさせたい。そうすることで、「ラリーの続く」ソフトテニスのおもしろさを味わえるゲームができるのではないかと、そのような授業をしてみたいと考えた。

3. 研究の手続き

- 1) 研究の対象 広島大学附属福山高等学校
2年生女子 68名
- 2) 期間 2004年9～10月 16時間
- 3) 研究の方法

図1の「ソフトテニスの学習について」を生徒に提示し、生徒が学習の見通しをもった上で、授業を進めていくことができるようにした。1. 学習の計画のように毎時間ロビングを練習のメニューに入れ、ロビングを有効に使えるようになるため、ロビングについてより深く考え、取り組めるように他の技能の習得にも努めながら、ゲームができるようになることを目標にすすめた。

第1時間目は、初めて実施する（人が多いであろう）ソフトテニスをわかることを第一歩として、また、授業を効率よくすすめていくために必要な用語や技能・簡単なルールなどを図2の事前アンケートを利用して説明した。また、グループでの役割分担や用具・コート等の準備などについて、第2時間目以降の授業がスムーズに進められるように説明した。

第2～3時間では、ラケットの持ち方、足の構え、ラケットの振り方、など丁寧に確認しながら行い、バレーボールのネット（220cm程度）をはさんで、高さを出すことを考えながら打球する練習をした。

第4～7時間は、高いネットで練習した後で、通常の高さのネットで、ストロークやサービス・レシーブを練習した。また、ボレーやスマッシュの練習は、それぞれも技能の習得をめざすだけでなく、ボレー・スマッシュをされない高さのあるストローク（ロビング）も必要と思えるように工夫してやった。

ソフトテニスの学習について

1. 学習の計画

時間	項目	学習内容
1	オリエンテーション	事前アンケート ソフトテニスの用語・各技能・ルール・ロビングの学習 授業の進め方
2～3	動き・フォームづくり	基礎練習 ロビング
4～7	個人技能の練習	ロビング サービス ボレー スマッシュ
8～12	パートナーとの連携	ロビング ボレー スマッシュ 簡易ゲーム
12～15	リーグ戦	成果の確かめ
16	学習のまとめ	事後アンケート

2. 評価の規準

①関心・意欲・態度
ア) 準備・片付けや練習・ゲームにおいて自分の役割を自覚して責任を果たすことができる。
イ) 練習やゲームでソフトテニスの楽しさや喜びを味わおうとしている。
ウ) 施設の安全や用具の管理をし、健康や安全に留意している。

②思考・判断
ア) 自分の課題を明らかにし、その課題解決のために工夫している。
イ) 自分や周りの人の技能を把握し、お互いにアドバイスすることができる。

③技能
ア) ロビングを中心としたストローク、サービス、レシーブ、ボレー、スマッシュなどの技能を高めることができる。
イ) もっている技能を発揮してゲームを行うことができる。
ウ) 相手や自分のチームの得意を把握し、作戦を立ててゲームができる。

④知識・理解
ア) 技能の構造や練習の仕方を理解している。
イ) ルールを理解している。
ウ) ゲームの運営、審判の方法を知っている。

3. 各時間の学習の予定と評価

時	項目	学習内容	評価
1	オリエンテーション	○事前アンケート ○ソフトテニスの用語・各技能・ルール・ロビングの説明 ○学習の進め方	④-アイ
2	動き・フォームづくり	○基礎練習 ・グリップ ・特殊姿勢 ・フットワーク ・スイングの基本 ・ボール慣れとラケット慣れ ○ロビング ・トスしたボールをワンバウンドで打つ。 ・投げてもらったボールを打ち返す。	①-ア ②-イ ③-ア
3	動き・フォームづくり	○基礎練習 ・フットワーク ・スイングの基本 ・ボール慣れとラケット慣れ ○ロビング ・トスしたボールをワンバウンドで打つ。 ・投げてもらったボールを打ち返す。 ・ロビングのラリー（ストレート） ○学習カードの記入	①-イ ②-ア ③-ア ④-ア

図1-①. ソフトテニスの学習について1

時	項目	学習内容	評価
4	個人技能の練習	○サービス ・ファーストサービス ・セカンドサービス ○ロビング ・ロビングのラリー（ストレート） ・ロビングのラリー（クロス）	①-ウ ②-イ ③-ア ④-ア
5	個人技能の練習	○ロビング ・ロビングのラリー（ストレート） ・ロビングのラリー（クロス） ○サービスとレシーブ ○ボレー ・正面のボレー ・フォア、バックに一歩ずつ動いてボレー	①-ア ②-ア ③-ア ④-ア
6	個人技能の練習	○ロビング ・ロビングのラリー（ストレート） ・ロビングのラリー（クロス） ○ボレー ・正面のボレー ・フォア、バックに一歩ずつ動いてボレー ・フォア、バックに動いてボレー ○スマッシュ ・その場でスマッシュ	①-イ ②-イ ③-ア ④-ア
7	個人技能の練習	○ロビング ・コースを変えるロビング ○サービス、レシーブ、ラリー ○スマッシュ ・後ろに移動してスマッシュ ○学習カードの記入	①-ウ ②-アイ ③-ア ④-ア
8	パートナーとの連携	○ロビングを中心としたラリー	①-ウ
9	の連携	○ボレー	②-ア
10		○スマッシュ	③-イ
11		○簡易ゲーム・ルールを理解し、審判することができる。	④-イ
12	パートナーとの連携	○ロビングを中心としたラリー ○ボレー ○スマッシュ ○簡易ゲーム・ルールを理解し、審判することができる。 ○学習カードの記入	①-ア ②-アイ ③-アイ ④-アイ
13	リーグ戦	○ゲーム ・習得した技能を使って、ゲームをする。 ・ルールを理解し、相互に審判する。	①-イ ④-ア ②-イ ④-ウ
14	リーグ戦	○ゲーム ・習得した技能を使って、ゲームをする。 ・ルールを理解し、相互に審判する。	①-ウ ②-イ ③-ウ ④-ウ
15	リーグ戦	○ゲーム ・習得した技能を使って、ゲームをする。 ・ルールを理解し、相互に審判する。	①-ア ②-アイ ③-アイウ ④-ウ
16	学習のまとめ	○事後アンケート	④-アイウ

図1-②. ソフトテニスの学習について2

事前アンケート 5年()組()番 名前()

1. ソフトテニスで次の用語の意味を知っている範囲で書きなさい。

サービス
レシーブ
ストローク
ロビング
ボレー
スマッシュ
フォア
バック
ラリー
アウト
フォールト
ダブルフォールト
レット
イン
ゲーム
マッチ
セット
チップ
ネットタッチ
ネットオーバー
ドリブル

2. どんなプレーがしてみたいですか？

ア. サービスでエースを取りたい。
イ. レシーブでエースを取りたい。
ウ. ストロークでエースを取りたい。
エ. ネットプレーでボレーやスマッシュを決めたい。
オ. ラリーを続けたい。
カ. ラリーを続けて、パートナーにボレーやスマッシュを決めてもらいたい。
キ. 相手がミスするまで、ねばりたい。
ク. その他()

図2-① 事前アンケート1

3. どんな技術を身につけたいですか？

あ. グラウンドストローク い. サービス う. レシーブ え. ロビング
お. ボレー か. スマッシュ き. ポジション く. フットワーク
け. コンビネーション こ. その他()

4. ソフトテニスで知っていることがあれば、書きなさい。

5. ソフトテニスのルールで知っていることがあれば、書きなさい。

6. ゲームに勝つためにどんなことが必要だと思いますか？

7. 聞いてみたいことがあれば、記入しなさい。

図2-② 事前アンケート2

学習カード 5年()組()番 名前()

○まともな毎に、自己評価しなさい。
×できない △時々できる ○できる ◎いつもできる

番号	内容	期	～3	～7	～12	～15
①-1	グラウンドストロークの打球姿勢はできているか。					
①-2	ボールの落下点やはずみ方がわかるか。					
①-3	飛んでくるボールの飛球ラインと落下点への移動について理解できているか。					
①-4	打ちやすいところ(ラケットが十分ふれる位置)に移動することができるか。					
①-5	軸足を定めることができ、強くボールをたたくことができますか。					
①-6	高く打球することができていますか。ために、工夫はしたか。					
①-7	狙った場所に打てるようになったか。					
①-8	何球続いたか(相手と合わせて)。					
②-1	練習でボレーはできたか。					
②-2	練習でスマッシュはできたか。					
②-3	練習でサービスは入ったか。					
②-4	練習でレシーブは返ったか。					
②-5	ゲームでボレーはできたか。					
②-6	ゲームでスマッシュはできたか。					
②-7	ゲームでサービスは入るか。					
②-8	ゲームでレシーブは返るか。					
③-1	ロビングで「攻撃」と「つなぎ」を意識できたか。					
③-2	ラリーの中で、自分の前輪にボレーやスマッシュをさせることができたか。					
③-3	ラリーの中で、ボレーやスマッシュができたか。					
③-4	縦断面の工夫はあったか。					

図3-① 学習カード1

○まともな毎に、記述しなさい。

3	自分の課題	
限	グループの課題	
終	課題解決に工夫したこと	
了	アドバイスしたこと	
後	アドバイスされたこと	
7	自分の課題	
限	グループの課題	
終	課題解決に工夫したこと	
了	アドバイスしたこと	
後	アドバイスされたこと	
12	自分の課題	
限	グループの課題	
終	課題解決に工夫したこと	
了	アドバイスしたこと	
後	アドバイスされたこと	
15	自分の課題	
限	グループの課題	
終	課題解決に工夫したこと	
了	アドバイスしたこと	
後	アドバイスされたこと	

図3-② 学習カード2

事後アンケート 5年()組()番 名前()

1. ソフトテニスの面白いと感じたところはどこですか。
2. ソフトテニスで楽しいと感じる場所はどこですか。
3. 自分の強とその仕事について () 係
4. ルールでわからないところがありましたか。
5. ソフトテニスで得意になるのはどのような決まり手が多いでしょう?
6. 自分でルールを工夫できるとするとどんな点を改正したらよいと思いますか?

図4 事後アンケート

第8～12時間は前衛と後衛の役割をはっきりさせて、サービス・レシーブからストロークとラリーを続ける中でボレー、スマッシュのチャンスを待てるようにパートナーとの連携を意識して、試合に近い形の中で、フォーメーションやポジションについて説明しながら、簡易ゲームに取り組んだ。

第13～15時間は、正式なルールに近い形でグループ内でゲームをした。

2～15時間について、授業のまとめりに、学習カードで技能の習得状況を自己評価させ、また、課題や、課題解決に工夫したことを記述させた。

第16時間は学習のまとめとして、図4の事後アンケートを行った。それぞれの授業は、コートや用具の準備をして、準備運動、活動、活動終了後、本時の反省と次時の課題を話し合い、整理運動、片づけをして終了した。活動は30分～35分程度であった。

事前アンケート、学習カード、事後アンケートからロビングから始めることが、技能の向上に効果をもたらすか検討し、今後の授業の改善に役立てたい。

4. 結果と考察

(1) ソフトテニスの学習ではじめにしたいこと

ソフトテニスは中体連に所属する部員数は、数多い種目の中でもトップクラスだが、テレビ放映はほとんどなく、初めて見たり、初めてプレーするものが多く、生徒たちがどのようなイメージをもっているのか、また、どのようにイメージさせればよいのか考えて、1時間目の

オリエンテーションでは図2の事前アンケートを活用して、用語の解説や、ソフトテニスについて知っていることや、どのようなプレーがしてみたいかといったことについて考えさせ、理解を深めさせ、実態を把握した。

事前のアンケートの中で聞いた『どのような技能を身につけたいですか』ということについては、表1にあるように「スマッシュ」が22.1%と多かった、これは、ソフトテニスの最も攻撃的で、魅力あるプレーとしてあこがれる部分かもしれない。「グランドストローク」と「ロビング」の区別は生徒にとってははっきりとできていないところもあるが、合わせると17.7%であった、ソフトテニスのプレーの中で大きなウエイトを占める技能であることは理解していると思う。また、『どんなプレーがしてみたいですか』ということについては表2にあるように、「ラリーを続けたい」が多く、それがソフトテニスの特性を理解する上で必要なことであり、そのことがソフトテニスを楽しむことができるということにつながり、ロビングからはじめることへの理解ができたのではないかと考える。わからない・無回答が多いのは、これらの生徒は実際に始まってみたいとわからないということで、正直なところであると思う。

表1. どんな技能を身につけたいですか

技能	人数	%
あ. グランドストローク	11	16.2
い. サービス	10	14.7
う. レシーブ	10	14.7
え. ロビング	1	1.5
お. ボレー	8	11.8
か. スマッシュ	15	22.1
き. ポジション	0	0.0
く. フットワーク	4	5.9
け. コンビネーション	5	7.4
こ. その他	0	0.0
無回答	4	5.9
合計	68	100.0

表2. どんなプレーがしてみたいですか

	順位			合計	%			
	1位	%	2位			%	3位	%
ア. サービスでエースを取りたい	4	5.9	9	13.2	7	10.3	20	9.8
イ. レシーブでエースを取りたい	3	4.4	6	8.8	5	7.4	14	6.9
ウ. ストロークでエースを取りたい	5	7.4	4	5.9	2	2.9	11	5.4
エ. ネットプレーでボレーやスマッシュを決めたい	9	13.2	11	16.2	11	16.2	31	15.2
オ. ラリーを続けたい	30	44.1	13	19.1	9	13.2	52	25.5
カ. ラリーを続けて、パートナーにボレーやスマッシュを決めてもらいたい	1	1.5	8	11.8	10	14.7	19	9.3
キ. 相手がミスするまで、ねばりたい	3	4.4	5	7.4	10	14.7	18	8.8
ク. その他	3	4.4	0	0.0	2	2.9	5	2.5
コ. 分からない・無回答	10	14.7	12	17.6	12	17.6	34	16.7
	68	100.0	68	100.0	68	100.0	204	100.0

(2) 課題を意識して、工夫しながら学ぶこと

今回の授業で使用した図3学習カードは、授業内容のまとめりごとに課題・工夫したことを書かせ、また、技能の到達度を自己評価させた。図1の3. 各時間の学習の予定のように、(雨天のため、若干の内容の変更はあったが)、2. 3限では「動き・フォームづくり」、4限から7限までは「個人技能の練習」、8限から12限までは「パートナーとの連携」、13限から15限まで「リーグ戦」とした。それぞれ、生徒たちが課題としてあげたものを項目毎に分類してまとめたものが表3である。

表3. まとめりごとに出てきた課題

	3限終了後	7限終了後	12限終了後	15限終了後
ボールをよく見る ラケットに当てるなど	20	6	7	6
コートにボールを入れる 返せるようにするなど	11	9	6	4
落下点に素早く移動する ボールと自分の距離をとるなど	12	13	12	3
狙ったところに打つ 正確に打ち返すなど	18	21	18	7
ロビング、高い球を打つ	8	3	2	0
ラリーを続けるなど	2	2	5	8
ボールをコントロールするなど	2	7	3	2
バックハンドストロークについて	0	2	3	2
サービスを入れるなど	0	9	15	27
レシーブについて	0	9	6	7
ボレー・スマッシュについて	0	1	3	5
ゲームに関すること	0	0	4	5

(複数回答、頻数)

初めてラケットを握ってまだ2回目の3限終了後では、「相手コートにボールを入れる」や「ネットを越えること」というようにネットのむこうにボールをとばす、とにかく返すといったものが11人、「狙ったところに打つ」、「相手のところに返す」が18人、「ロビング」「高い球を打つ」が8人と打球に関することが圧倒的に多い。「まだボールにうまくあたらない」、「空振りが多い」といったものも20人と多い、また、「ボールの落下地点への移動」や「いい位置に動く」をあげたものも12人で、とんでくるボールに対する反応やラケットという道具を使うことが難しいと考えられる、また、フットワークが重要であると気づいたものもいた。

4時間から7時間までは、ロビング、サービス、ボレ

ー、スマッシュといった技能の習得をめざした。その間の課題としては、ボールを打つことに多少慣れてきたのか、「空振りをしないように、ちゃんと相手に打つ」などは、減ってきた。「コートに入れる」、「落下点に素早く移動する」、「狙ったところに打つ」、はあまり変わっていない。新しく始めた「サービスを入れる」、「レシーブを返す」ことを課題にあげたものが増えた。

8時間から12時間では、個人技能の練習のあとに、それぞれの技能—サービス、レシーブからストロークやボレー、スマッシュ—を使えるように、簡易ゲームを実施した。そこでの課題は、個々によって差が出てきて、広がりが出てきている。「ボレーやスマッシュについて」や「ラリーを続ける」が増えてきた。また、「試合を成立させる」という課題は、サービスから始まり、それぞれの技能が必要であるという、すべてが包括されていると思われる。「ゲームのルールや流れを理解する」ことも必要なことであり、ストロークに関しても「ネットにかからず、アウトにならないぐらいのボールを打つ」「落ち着いて臨機応変に打球に対応する」、ゲームの中では「前衛、後衛の役割を果たせるようにする。」などの課題が出てきた。

13時間から15時間までは、グループ内でゲームを行った、ゲームにあてる時間があまりないので1ゲームマッチで交代をはやくできるように促した。そこではますますサービスが重要で「ダブルフォールトで試合が決まってしまうようにしたい」などが多くなった。他にも「試合で活躍すること」や「試合をスムーズにすすめる」ことのほか、より必要と考えられる技能について以下のように出てきた。「守備の位置、前衛なのに後衛にいたり(ポジション)」「試合中にボレーやスマッシュなどを臨機応変に使えるようになりたい」「審判もしっかりやる」「ゲームの中でも続くような球を打つ」「得点を意識しながらゲームする」「どんな球でもあきらめずに追いかける」「ラリーが少しでも続くようにする」など、ゲームをする中で自分に足りない部分のことが課題として現れている。

授業の進行と同時にそれぞれの技能の習得状況によって、課題が変わってきていることがわかる。

工夫したことについては、表4にまとめた。

表4. まとまりごとに工夫したところ

表3. まとまりごとに出てきた課題

	3限終了後	7限終了後	12限終了後
ボールをよく見る、ラケットに当てるなど	20	6	7
コートにボールを入れる、返せるようにするなど	11	9	6
落下点に素早く移動する、ボールと自分の距離をとるなど	12	13	12
狙ったところに打つ、正確に打ち返すなど	18	21	18
ロビング、高い球を打つ	8	3	2
ラリーを続けるなど	2	2	5

(複数回答, 頻数)

3限終了後では、まだ、上手くラケットでボールをとらえられてなくて、「ボールをよく見る」ようにするや、フォームやラケットの握り方の確認やスイングやラケットの面の向きなどを工夫しながらやっているところである。7限終了後のところから増えてくるのが、「相手のところに打つ」、「狙ったところに打つ」ということで、徐々に打つことができるようになってきて、さらに相手に返すために、ラリーを続けるために、考えて工夫したようだ。また、「上手な人を見る」「上手な人に聞く」「お互いに助言する」ことも活発になってくることである。8限から簡易ゲームを取り入れた頃からは、「ボールの落下点にいく」「速く走る」ことがふえ、ポイントをしわがないためには、返すことが重要となり、ポイントに勝ち負けがつくと、あせらず「落ち着いて」プレーすることが大切であることに気づいたものもある。また、13限から始めたゲームのためには「サービスが入ること」が大きなウエイトをしめ、生徒はトスの高さや、立ち位置など工夫している。サービスコートは大きくしたいという意見も多く出た。また、基本に戻ってフォームやラケットの握り方などに改めて工夫する生徒もいた。

表5. まとまりごとの自己評価 (%)

番号	内容	限	◎	○	△	×
①-1	グラウンドストロークの待球姿勢はできているか。	~3	14.7	45.6	26.5	11.8
		~7	23.5	47.1	25.0	2.9
		~12	29.4	54.4	13.2	0.0
		~15	36.8	50.0	7.4	0.0
①-2	ボールの落下点やはずみ方がわかるか。	~3	8.8	33.8	39.7	16.2
		~7	20.6	39.7	30.9	7.4
		~12	22.1	44.1	29.4	1.5
		~15	26.5	48.5	19.1	0.0
①-3	飛んでくるボールの飛球ラインと落下点への移動について理解できているか。	~3	8.8	27.9	41.2	20.6
		~7	10.3	36.8	48.5	2.9
		~12	13.2	55.9	26.5	1.5
		~15	25.0	54.4	14.7	0.0
①-4	打ちやすいところ(ラケットが十分ふれる位置)に移動することができているか。	~3	8.8	2.9	51.5	8.8
		~7	10.3	36.8	50.0	1.5
		~12	16.2	45.6	35.3	0.0
		~15	23.5	42.6	27.9	0.0
①-5	軸足を決めることができ、強くボールを打つことができているか。	~3	4.4	30.9	4.4	19.1
		~7	5.9	39.7	50.0	2.9
		~12	10.3	50.0	35.3	1.5
		~15	17.6	45.6	30.9	0.0
①-6	高く打球することができていますか。ために、工夫はしたか。	~3	10.3	33.8	41.2	13.2
		~7	8.8	44.1	42.6	2.9
		~12	14.7	61.8	19.1	1.5
		~15	14.7	63.2	14.7	1.5
①-7	狙った場所に打てるようになったか。	~3	0.0	13.2	33.8	51.5
		~7	0.0	14.7	61.8	22.1
		~12	0.0	27.9	61.8	7.4
		~15	0.0	42.6	47.1	4.4
②-1	練習でラリーはできたか。	~3	1.5	10.3	26.5	38.2
		~7	5.9	51.5	33.8	4.4
		~12	10.3	57.4	25.0	2.9
		~15	11.8	51.5	23.5	5.9
②-2	練習でスマッシュはできたか。	~3	/	/	/	/
		~7	1.5	30.9	30.9	29.4
		~12	1.5	23.5	32.4	36.8
		~15	2.9	29.4	33.8	26.5
②-3	練習でサービスは入ったか。	~3	/	/	/	/
		~7	4.4	42.6	36.8	10.3
		~12	8.8	52.9	29.4	2.9
		~15	20.6	44.1	25.0	2.9
②-4	練習でレシーブは返ったか。	~3	/	/	/	/
		~7	1.5	30.9	51.5	10.3
		~12	7.4	45.6	38.2	2.9
		~15	20.6	50.0	22.1	0.0
②-5	ゲームでラリーはできたか。	~3	0.0	2.9	14.7	41.2
		~7	0.0	7.4	27.9	38.2
		~12	0.0	23.5	38.2	26.5
		~15	1.5	36.8	33.8	19.1
②-6	ゲームでスマッシュはできたか。	~3	/	/	/	/
		~7	/	/	/	/
		~12	1.5	4.4	19.1	63.2
		~15	1.5	11.8	23.5	55.9
②-7	ゲームでサービスは入るか。	~3	/	/	/	/
		~7	/	/	/	/
		~12	7.4	41.2	25.0	14.7
		~15	10.3	42.6	33.8	5.9
②-8	ゲームでレシーブは返るか。	~3	/	/	/	/
		~7	/	/	/	/
		~12	4.4	39.7	33.8	10.3
		~15	10.3	50.0	30.9	1.5

番号	内容	限	◎	○	△	×
③-1	ロビングで「攻撃」と「つなぎ」を意識できたか。	~3				
		~7	1.5	5.9	26.5	33.8
		~12	2.9	14.7	30.9	44.1
		~15	5.9	23.5	41.2	22.1
③-2	ラリーの中で、自分の前衛ポレーやスマッシュをさせることができたか。	~3				
		~7				
		~12	1.5	11.8	27.9	51.5
		~15	2.9	20.6	30.9	38.2
③-3	ラリーの中で、ポレーやスマッシュができたか。	~3				
		~7				
		~12	0.0	17.6	33.8	41.2
		~15	4.4	17.6	29.4	39.7
③-4	戦術面の工夫はあったか。	~3				
		~7				
		~12	1.5	5.9	19.1	64.7
		~15	5.9	11.8	44.1	30.9

◎いつでもできる ○できる △時々できる ×できない

課題をみつけ、やってみる、聞いてやってみる、考えてやってみることができたのではないかと思う。できるようになったこと、できないでいることを自己評価していったものが表5である。

飛んでくるボールに対する「待球姿勢」をつくること、「ボールの落下点やはずみ方」「飛球ラインや落下点への移動」が理解や、「打ちやすいところへの移動」「軸足をきめる」ことが、それぞれ、時間をおうごとに、「できない」「時々できる」から「できる」「いつでもできる」にかわってきている。「体の向きを工夫し」たり、「ラケットの面の向きを工夫し」たり、「スイングのスピードをゆっくりし」たり、「いい位置で打てるように足を動かした」、「ボールと自分の位置」、「打点の高さに気をつける」などの工夫は、高いネットを使い、高く深いボールを打つことによって、時間的なゆとりの中で、できたものと思う。「高く打球し、そのために工夫」することができたものが、当初は44.1%だったものが、最終的には77.9%になっていることから、技能が向上したといえる。

サービスやレシーブは、それらに取り組み始めるときに、新たな課題としてでてくる。サービスの練習を始めると、トスの高さや体・ラケットに向きや振り方などを工夫して、技能の習得に努めようとし、サービスが入れば、レシーブを返すという課題ができる。「ラリーにならないのでレシーブを返したい」、「振り遅れないように」「ボールをよく見る」といった工夫は、ラリーにつなげたいという気持ちがあるからだと思う。また、「ゲームでポレー・スマッシュをしたい」や「ポイントできるようにになりたい」など、それらの技能の向上にも意欲を持つことができている。

事後アンケートで、ゲームの中で得点になるのはどのようなときか問い、まとめたものが表6である。

「ダブルフォールト」などサービスに関わるものが多

く、「レシーブ」は返せないと短く打ってポイントとなったものも含めた。ポレー・スマッシュは自己評価の②-5, 6ではあまり多くなく、経験の少ないわりに、印象として心に残るものであると思う。ネット、アウト、ミスはラリー中のものだけではないと思うが、「相手のいないところへの返球」「左右に振って相手を動かす」「打ちにくい場所に打つ」「二人の間に打つ」「返せたものの勝ち」「ロビングの打ち合い」「ライン際に打つ」ことは、ロビングをゲームの中で活用できたところもあり、ロビングからはじめ取り組んできたことの効果が見られているものと考ええる。

表6. 得点になる決まり手は？ (複数回答)

項目	頻数	合計
サービス	12	38
サービスエース	5	
ダブルフォールト	21	
レシーブ	8	8
ネット	1	17
アウト	6	
ミス	10	
ポレー	22	39
スマッシュ	15	
ラリー中に前衛がとる	1	
速いボール	4	4
相手のいないところへの返球	4	4
左右に振って相手を動かす	2	2
打ちにくい場所に打つ	2	2
二人の間に打つ	2	2
ライン際に打つ	7	7
ロビングの打ち合い	3	3
返せたものの勝ち	1	1

(3) ソフトテニスの面白さ・難しさを考えること

様々な課題をみつけ、工夫することは、そのことに興味を持つか、克服すべき目標を持つことができるかが大切で、そのことによって、技能の習得や理解の深まりができると思う。ソフトテニスを始めたとき、ラケットにボールが当たらないことを多くの初心者は体験する。そこから、「ボールとラケットがあたる」ようになり、その「打球音」、「飛んでいくボールを眺める」ことができはじめ、おもしろいと感じる。次第に夢中になって「ボールを追いかける自分に気づい」たり、「流れる汗に快感」を感じたり、「運動を通じた気持ちよさ」を感じたりすることもある。できないことができるようになり、意欲が増すことで、上達し、ラリーが続くことを楽

しんだり、ラリーが続かないことで続けるにはどうすべきか工夫をしたりすることにつながってくる。また、他の人と比較したり、まねをしてみたり、話し合いをして課題解決の方法を探ってみたり、意思の疎通を楽しむようになる。表7にあるように、生徒はととても意欲的に、考え、工夫し、上達しようとしたことがわかる。とりわけ、「ラリーが続く」ことに、興味を持ち工夫し、おもしろさを発見したことに本授業に意図したものがあらわれていると考える。

表7. ソフトテニスがおもしろいと感じたところは
どんなところですか

「ボールが飛んでいくこと」
 ・ラケットにうまく当たればすごくきれいとぶところ ・ボールの動きが大きい ・ボールを打つときスカッとするとところ ・ボールが遠くに飛んでいくこと ・ボールの音が好き ・ラケットでボールを打ったときの感触と音 ・打球の音 ・ラケットをふりぬくので、いい音がして、気分が良くなる ・ボールを打つこと ・思い切りボールをたたくこと ・ボールを打つ感覚がおもしろい
 ・ボールが打ちやすいところ ・ボールがよくはねるからねらいやすかったし、とてもうちやすかった ・少しの力でよくとぶのでおもしろかった ・硬式と違ってボールが柔らかいので、打ちやすかったところ ・ボールがラケットにうまくあたれば比較的打ちやすいところ ・ラケットにボールがあたって、いい音がして青空に黄色いボールが飛んでいく爽快感 ・ボールが柔らかくて、あたって平気なところ ・思いきりラケットを振れること ・ボールがスーッと飛んでいく時

「体力・運動」
 ・打ったり、走ったり、色々な運動が入っているところ ・ボールを追って走ること ・小さなボール一つで本当にいろいろなことができるんだなあと思った ・そんなに激しくなかったところ ・ボールとかラケットとか、動かすのが難しいところ ・ボールを返すのに、すごく走ったり、打ちやすいところまで回り込まなければいけないくて、大変だったけど、逆にそれが楽しかった ・ボールをラケットで打った時の感触がいいのと、ゲームでは程よい距離を走って打ちに行ったりするのが面白かった ・体力がなくてもそこそこできる ・ボールを走って追いかけるのが楽しい

「ラリーが続く」
 ・ずっと後衛同士でラリーをしていると思ったら、前衛の人がボレーでリズムを変えるなど、色々な流れを作れるところ ・練習や試合でいくらかラリーが続いたとき
 ・ちゃんと打って、ラリーが続くときのあの体力が消耗されていく感じが好きです ・ストロークの練習をみんなでして楽しかった
 ・ラリーが少しでも続く楽しかった
 ・ペアと乱打すること ・打ち返すこと ・ペアを組んでラリーを

続けたりするところ ・ストロークが続いたとき
 ・ラリーが続くととてもおもしろく、スマッシュやボレーも決まるとすごく気持ちいいし、みんなで喜びあったして良かった ・ラリーが続いたりしてみんなでキャーキャーさわげるところ ・コートに入った瞬間やラリーが続いたとき ・相手とラリーが続いたときの緊張感 ・ラリーが続くと楽しかった ・ラリーが続いたりすると、テニスをしている感じでおもしろい ・ボールを打ちかえすが、面白かった ・サーブがコート内に入った時や、レシーブが返せ、打ち合いになった時すごく楽しい ・ラリーが成功すれば、打ち合えるのは楽しい ・ゲームや乱打であいてと打ち合いをするとき ・ちゃんとドライブのかかったボールがかえると楽しかった
 ・きたボールを打ち返すこと ・うまく打ち返せるとどンドンラリーが続くところ
 ・ラリーが続いて、ボレーなんかをやっても相手が打ち返す、白熱する ・しっかりレシーブがコートインするようになって、点がとれたりすること ・ボールが打てると、楽しいと思えた ・ラリーが続き出すと本当におもしろいと思った ・左右に打ち分けができた時 ・ラリーが続けば、いろんな動きができるのが楽しかった
 ・打てそうにないようなボールを拾えた時 ・ラリーがうまく続いた時 ・ボールをうまく打ち返した時 ・ラリーが続くとテニスをしてる感にひたれる ・ラリーが続いた時 ・ボールを追って打ち返すところ ・打てなかったサーブが打てるようになったり、ラリーが続くようになったり、上達していくとこや、ゲームでサーブが決まったり、ラリー中にポイントをとることができたら、嬉しかったしおもしろかった ・ラリーが続いた時 ・ラリーが続くところ
 ・ラリーが続いた時 ・相手とラリーを続けられたところ
 ・ラリーが続いてゲームらしくなってきたところ ・ラリーが続いた時 ・ラリーが続いたりしたらおもしろい ・ラリーが続いたところ ・相手とのラリーが続いたところ ・ある程度の練習でラリーが続くようになること ・ラリーが続いたり、勝ったりした時 ・相手とラリーが長く続いたところ ・のりはじめたらラリーが続くところ ・ボールが上手く相手コートに返るととてもうれしい
 ・得点が入るよりも、ラリーが続いた時の方が楽しい ・ラリーの時、相手の人が打ちやすいところをねらえた時 ・だんだん回数を重ねていくうちに、ラリーも続くようになったり、ゲーム中にボレーやスマッシュができたところもおもしろかった ・ボールがうまく打ち返せたり、ラリーが続いたりした時 ・自分の狙いどおりにボールが返ったり、上手いサーブが入った時 ・当たったらうれしい ・たまに上手くボールが打てた時

「サーブ・ボレー・スマッシュ」
 ・サーブがするどく入るととても気分がよい ・サーブがきれいに決まった時 ・サーブを入れること ・サーブが入った時 ・サーブがちゃんと入るとき ・ボレーをすること ・ラリーの勝負で決まるんじゃないでボレーやスマッシュなどもあって変化があつておもしろい ・ラケットでボールを打つのが楽しい ・いろいろな技

があって、場面に応じて使い分けるので展開がはやくて楽しい

「ペア」

・ダブルスで二人一緒に頑張ること ・相手の動き方を見て判断し、ボールをよくよみとること ・ペアのチームワークが必要なところ ・ペアでやるのでお互いに励まし合えるところ ・ペアとの連携 ・試合や練習でとにかくみんなで和気あいあいと楽しめるのが良かった ・ボールを打ち返すことによって相手とより親密になれる ・チームでプレーするより個人プレーの方が好きなので楽しかった ・みんなとできること

「試合」

・試合をすること ・ゲームをして勝ったとき ・ゲームをして続けると楽しかった ・試合がきちんとできたところ ・サーブレシーブと試合が楽しい ・ゲームができたのでおもしろかった ・ゲーム中、自分の打ったボールが決まったところ

「その他」

・とにかく楽しい ・全体的に面白い ・細かいルールがいっぱいあるところ ・フォームがきちんとしていないと返らないというのも難しい反面、面白かった ・練習するにつれて少しずつでもうまくボールが打てたり、サーブができるようになった時すごい嬉しくて面白かった

・最初はできなかったことがだんだんできるのが嬉しくて楽しかった

ほとんどの生徒はソフトテニスをおもしろいと感じた。しかし、そのことはまだ様々な課題を克服しなければならないことにつながる。表8の「サーブが入らない」、「思ったところに飛ばない」、「ボレーやスマッシュもしてみたい」、次から次へとやってみようことがあられる、このことはさらなる向上心につながり、「わかり」→「できる」につながると考える。

表8. ソフトテニスで難しいと感じるところはどんなところですか

「打球すること」

・ボールが思ったところにいかないこと ・ボールに力が伝わらない感じがすること ・思った通りの場所に打てない ・ボールをよく見ていないと、色んなところにとぶところ ・ボールがあまりはねないので、打つときは肩から思いっきり振らなくてはならない ・ボールがラケットにあたらぬ、当たっても思った所に飛ばない ・球を打つときの力加減(ホームラン続出) ・たまに変な方向にボールが飛んでいくし、飛んでくる ・力加減が微妙だと思う ・打ち方やボールを打つときのラケットの角度や力加減などの少しの違いでボールが大きく飛んだり、小さく飛んだり、低くなったりするところ ・球を自分の思うように動かせないところ ・面の向きによって球の方向が微妙にずれたりするところ ・球が小さいから、うまくラケットの中心に当てられなくて、方向が定まらなかつ

たり、大きくなったり、ミスばかりになるところ ・昨日打てた球は、なぜか今日は打てなくなっていたりすること ・ラケットの面を真っ直ぐにして打つのがなかなかできなくて、妙な方向に球が飛んでしまうこと、とくにバックハンド ・バックハンドやボールが思うように飛んでいかないところが難しかった ・全部難しかった ・特にサーブを入れること、思った所に返すことがなかなかできなかった ・ボールが軽いしやわらかいので、どこに飛んでいくか分からないし、ボールが曲がったりして、とりにくい ・バドミントンをしていてはいかぬ、バックの打ち方が難しかった ・ボールをラケットに当てても、狙ったところに打ち返せなくて、コントロールするのが、すごく難しかった ・打っても距離が飛ばなかったり、弱かったりでネットにすぐひっかかってしまったところが難しかった ・バックがどこに飛んでいくか分からないところ ・ラケットにボールがあたっても、思った通りにねらい所へ行かないし、まず、ラケットにボールを当てるのが難しい ・相手に向かってボールが飛ばなくて、変なところへ行く ・思うようにボールが飛ばない、力の入れ加減がよく分からない ・力が強いとアウトになってしまう ・硬式と違って軽く打つときに力があるところ ・ボールがどんなふうにあたったら、どんなふうに乗るか全然分からなかった ・どうしても飛びすぎるので困った ・ラケットの当たる位置やあたり方によって、ボールの動きが違ってくるところ ・自分が思ったとおりにプレーできないところ ・レシーブが打てない

・ボールが飛びすぎる場所 ・ボールがやわらかく軽いので、ボールの軌道がよく変わるところ ・飛んできたボールに対して、さまざまな打ち方で攻めること

・ボールがラケットにきれいに当たらない ・思った所に飛ばない ・硬式とはラケットの持ち方が違うこと ・打つ力があること ・手首を返してしまって、ネットにひっかかってしまう ・ちゃんとボールを返す ・思う方向、高さにコントロールできない ・なかなか思った所に返せない ・レシーブができない ・コート内にボールが入らない ・飛ばしすぎると、コート内に入らない ・思うようにボールが打ち返せない ・狙ったところに打てない

・空振りをする ・ボレーやスマッシュ ・ボールがどこに飛ぶか分からないときがある ・なかなか思うようにボールを打てないところが難しかった ・ボールの弾力やラケットの手の返し方などでどこに飛んでいくか分からない ・低いボールが飛んできたとき、打ち方を工夫しないといけないところ

「サーブ」

・ダブルフォルトが続くととくに何もしないまま試合が終わってしまう ・ダブルフォルトをしてしまうところ ・サーブの時、決まった範囲でバウンドさせないとフォルトになってしまうこと

・サーブが入らないと自動的に負けるところ ・サーブを小さいコートに入れなければならないところ ・サーブを入れること ・サーブが入らないとゲームが始まらないところ ・サーブがなかなか上手にできない ・サーブが半分くらいしか入らなかった

・サーブが決まらないうとゲームが始まらないところ ・サーブが入らない ・正式ルールでのサーブはなかなか上手く決まらなかった
・サーブを入れること ・サーブを指定範囲に打たなければいけないところ ・サーブが入らないとき ・サーブが入らない
・コートの中の決まった部分にサーブを入れないといけないうこと
「落下点の予測」

・ワンバウンドしてからどこまで近づけばいいのかわからないところ ・まだまだボールが落ちてくるタイミングや、落下点がいまいち分からないので、打ちやすいところに動くのが難しい ・ボールと自分との間合いがうまくとれないところ ・自分の思うようにボールが動かないところ、常にボールが予想以上にはねるので、タイミングがつかめず空振りしてました ・ボールの打ちやすい場所に移動すること ・短い球を走って行って打つこと ・ボールのくる位置に早く行きすぎると、逆に力が入って空振りをしてしまう ・ラケットを持つので、手の長さより長くなるので、ボールとの位置関係が難しかった ・ボールとの間隔をいい具合の保つこと ・ラケットの分の長さを考えなければいけないので、ボールとの間隔のとりかたが難しかった

・届くと思って振ったラケットがうまく面に当たらなかった ・ボールとの距離感 ・ラケットは自分の手と少し遠いところにあるので間隔をつかむのが大変だった ・ボールが一度地面をはねて打つ際のラケットとボールの距離感がなかなかつかめなかった

「相手」

・相手がいることやボールの動きに合わせるところ ・相手が打ってきたボールを打ち返すところ、走っていくのが大変、ラケットにあててもコートに入らない ・相手がいることなので、相手の動きも考えながら自分の動きも考えて動くのが難しかった ・相手とのやりとりがうまくみ合わないとう全然打てないところ ・相手の動きを読む

・自分が打つべきかどうかの判断 ・ゲームではチームプレーが必要とされること ・ペアの人と息を合わせる

「風など」

・球が風に動かされるところ ・天候や場所に左右されやすく、打ち方によってボールのはずみ方が違うところ

・風などによって思うようにボールが飛ばないことも、天候によって左右されやすいスポーツだと思った ・風の影響 ・風に流されやすいところ、風に流されて予想もできないところにボールが落ち、しかもそれが入ったとき

・風でボールが流されたとき ・風でボールが変なところに入ってしまうところ ・ボールが軽いので、飛びすぎたり、風の影響を強く受ける ・風が吹くとボールが違うところに飛んでいく ・風などに左右される ・コートの石や盛り上がりで変則的な飛び方をするときがある

「ラリー」

・最初の一打でミスをしたら、後が続かない ・狙った方向にボ-

ールを打つこと、ラリーを続けること ・ゲームで打ち返せない ・細かい調整ができなかった ・ボールが高く上がると打ち返しやすいうけど直線的にくると難しい ・ラリーをうまく続けるところ ・ラリーを続けること ・お互いテニスに慣れていないとラリーが続かない

・ラリーを続けること ・ラリーが続かないとき

・ラリーが続けられない

(4) 授業で工夫できること

ゲームが単元の終盤に来てしまい、ゲームをする中で出てくる課題は克服できないまま単元が終了してしまうことが多い。今回の授業では、サーブに対する課題が多かった。事後アンケートで聞いた「自分でルールを工夫できるとするとどんな改正をしたらよいと思いますか」では、ほとんどがサーブに対するものであった。

「サーブの本数を増やす」「サーブは2回でなくて、3～5回にして欲しい」「サーブのコートを大きくする」「サーブを受けるのは2バウンドでもよいことにする」「サーブは2人のどちらが受けてもよい」などである。

ゲームで、サーブをサーブコートに入れること、2回しかチャンスがないことがサーブの難しさでそのことを多くが感じることには少し驚いた。また、時間の都合とルールにこだわり、1ゲームマッチ、4点先取にしたことが、生徒にとっては1点の厳しさを感じ、プレッシャーを感じながらのプレーになってしまったようだ。

「もう少しポイントを増やして欲しい」については、正規のルールでファイナルゲームとなる7点先取などでもよいと思う。また、もっと早くからサーブの練習に取り組んだり、打ち方を柔軟に考えることも必要だったと考える。

また、サーブ以外にあったのは「コートを大きくする」や「人数を増やす」「ネットを低くする」「ラインにこだわらない」で、これはラリーが続くことのおもしろさを追求していることだと思う。

5. まとめと今後の課題

初めておこなうソフトテニスをどのように、理解し、思考し、工夫し、技能を習得することができるようになるか、「ロビングからはじめる」ことがそのことに効果があるのではないかとということで今回の授業をすすめた。ねらいにそってまとめをしてみた。

①「ボールが高く上がると打ち返しやすいうけど、直線的にくると難しい」とあるように、ネットを高くして、それを越そうとすることで、自然に高いボールを打ち合ったことは、ボールの飛び方、はずみ方、落下点を見つけることに効果があったと思う。狙った場所、相手のみやすいボールや場所に打とうとしていたことは、ラリーが

続くことがおもしろいことが、多くの生徒に理解され、そのためには、より早く移動しようとしたり、フォアに回り込むといった、フットワークや体のさばきを工夫したことにも見られる。また、スピードや球質の変化したボールに対して不十分なところもあるが早く構えるやラケットを早く引いてみるといった工夫も見られた。

②サービスやレシーブは、それらに取り組みはじめるときに、新たな課題としてでてくる。サービスの練習を始めると、トスの高さや体・ラケットに向きや振り方などを工夫して、技能の習得に努めようとし、サービスが入れば、レシーブを返すという課題ができる、「ラリーにならないのでレシーブを返したい」、「振り遅れないように」「ボールをよく見る」といった工夫は、「サーブがコート内に入った時や、レシーブが返せ、打ち合いになった時すごく楽しい」とラリーにつなげたいという気持ちがあるからだと思う。「ラリーの勝負で決まるんじゃないくてボレーやスマッシュなどもあって変化があってもおもしろい」のように、ボレー・スマッシュといった技能にも意欲的に取り組んでいる。ロビングから始めたことは、「ずっと後衛同士でラリーをしていると思ったら、前衛の人がボレーでリズムを変えるなど、色々な流れを作れるところ」という、異なる役割を担った2人で1チームという特性を理解したものと思う。

③戦術を考えることについては、「相手のいないところへの返球」「左右に振って相手を動かす」「打ちにくい場所に打つ」「二人の間に打つ」「返せたものの勝ち」「ロビングの打ち合い」「ライン際に打つ」などのようにプレーするために「相手の動き方を見て判断し」たり、「相手の動きも考えながら、自分の動きも考え」たり、「チームプレーが必要」と感じたことは、初心者としては十分ではないが、戦術的な意図が出はじめ、ロビングをゲームの中で活用できたところもあることから、ロビングからはじめたことの効果が現れているものと考えられる。

今回の授業でソフトテニスを「ロビングからはじめ」たことについては、ラリーを続ける楽しさのために、いろいろ工夫し、そのことがその他の技能を習得することにつながり、ゲームの中でも工夫するなどさまざまな面で効果があったと思う。いろいろな球質のボールに対してロビングで返すということや、ロビングを戦術にいかすということについては、不十分なところもある。授業で工夫できることも含めて、さらに生徒たちが意欲的に、考え、工夫し、技能の習得をめざすような授業をめざしていきたい。

参考文献

- 1) 石井源信他
『イラストで見る 軟式テニス・ドリル』
大修館書店, 1989.9.20.
- 2) 財団法人日本ソフトテニス連盟
『ソフトテニス教本』
大修館書店, 1995.5.20.
- 3) 垂髪隆一
『ザ・ソフトテニス』
日本文芸社, 1996.7.20.
- 4) 松口康彦
『見てわかるソフトテニス』
西東社, 2003.10.15.
- 5) 文部省
『高等学校指導要領解説保健体育編』
1998.12.28.
- 6) 岡本昌規他
『生きる力を育む体育授業—一人ひとりが主体的に取り組むバスケットボール—』広島大学附属福山中等学校
研究紀要第41巻, 2001.3.