

小学校体育における「攻守一体プレイタイプ」の教材開発のための準備的一考察

宮内 孝

Reflections on the Development of Teaching Materials for “Dual-Type Game” in Elementary Physical Education

MIYAUCHI Takashi

キーワード：教材開発 攻守一体プレイタイプ 小学校体育

概要：テニス、バドミントンなどの「攻守一体プレイタイプ」のゲームは、バレーボールのような「連携プレイタイプ」のゲームよりも、よりやさしく「ネット型」の戦術的学習が可能となるゲームである。しかしながら、小学校体育における本タイプの実証的研究特に教材開発は、未着手の状況にある。

そこで、本論では、「攻守一体プレイタイプ」の先行実践の検討を通して、本タイプの教材開発に必要な視点について考察を行った。この考察を通して、本タイプの戦術的特徴にふれる楽しさを確保するためには、戦術的な状況判断とその判断を実行するために必要なボール操作特に用具で打つ動きを学習内容に位置づけた教材開発が重要であることが示唆された。

1. はじめに

リオデジャネイロオリンピックでは、日本人の活躍もあってテニス、卓球、バドミントンが大きくマスメディアで取り上げられた。これらのスポーツをプレイしたいと思った小学生は、少なくないであろう。しかしながら、小学校体育授業においてこれらのスポーツが取り上げられることは、極めて希である。それは、小学校学習指導要領に、これらのスポーツが取り上げられてこなかったことがその大きな要因である。

さて、テニス、卓球、バドミントンは、現行の中学校・高等学校学習指導要領において「ネット型」のスポーツとして位置づけられている。このスポーツは、直接相手コートに打ち返して攻撃を行うことを特徴としているため「攻守一体プレイタイプ」と呼ばれる。一方、バレーボールも「ネット型」に位置づけられ、自陣で仲間と連携して攻撃を組み立てることを特徴としているため「連携プレイタイプ」と呼ばれる。小学校で取り上げられるのは、この「連携プレイタイプ」のみである。

「攻守一体プレイタイプ」は、「連携プレイタイプ」と比べて、相手コートから飛んでくるボールを直接返球するだけでよいので、ルールが極めて

単純である。しかも、仲間との連携の必要が極めて少ないために、ゲーム中に何をしたらよいかがいまが明確に判断できる。このことから、「攻守一体プレイタイプ」の方が、「連携プレイタイプ」よりもよりやさしく「ネット型」の戦術的学習が行える。

このように、「攻守一体プレイタイプ」のゲームは、「ネット型」の学習にとって、極めて高い教材価値をもつことから、小学校体育への積極的な導入を図る必要がある。折しも平成29年6月改訂小学校学習指導要領解説体育編によって、「攻守一体プレイタイプ」のゲームが小学校体育に例示されたことから、その必要性にも迫られている。しかしながら、吉永が「小学校における攻守一体プレイ型に関する実証的研究は数少ない状況にあります」^(20-30頁)と述べるように、本タイプの教材開発や授業研究等の実証的研究は未着手の状況である。

そこで、本研究では「攻守一体プレイタイプ」の先行実践の特徴を考察しながら、教材開発に必要な視点を明らかにすることで、今後の本タイプの教材開発をするために必要な基礎資料を提供することを目的とする。

2. 「攻守一体プレイタイプ」のゲームを授業に導入する上での課題

「攻守一体プレイタイプ」は、「連携プレイタイプ」よりも、やさしく戦術的学習が行えることは、前述した通りである。また、佐藤が「集団的なボール運動と異なり、少人数ですぐにできるという点からも生涯スポーツの基礎的な学習を進める小学校体育にとって可能性を秘めている」^(16-104頁)と述べるように、生涯体育・スポーツを推進する上でも、本タイプを学習させることは意義深い。

しかしながら、「攻守一体プレイタイプ」のゲームは、小学校体育において、実践されることは希であった。それは、小学校学習指導要領に本タイプが例示されなかったことによることは前述した通りであるが、他にもその要因があったようである。

今井は、本タイプが小学校体育に導入されなかった原因として「(1) 道具を介して運動することの難しさ」「(2) 用具、場、運動量の問題」「(3) 攻守一体ネット型の難しさ」「(4) 攻守一体ネット型の系統性」の4つを示している^(2-30頁-32頁)。

「(1) 道具を介して運動することの難しさ」は、手に持ったラケット等の用具でボールを打つ難しさである。この用具操作もさることながら、飛来するボールの動きを読んで、そのボールの落下地点に移動することも難しい。このような問題については、村中田^(12-42頁)、木下^(8-9頁)等も同様の指摘をしている。

「(2) 用具、場、運動量の問題」は、ラケットなどの用具購入にかかわる費用の問題である。場は、コート設置の困難さの問題である。本タイプのゲームは、テニスなどのシングルスやダブルスを想定することが多いために、1コートに最大4人がプレイする。そのため40人学級であれば、最大10コートが必要になる。それだけの数を運動場あるいは体育館に設定することは困難である。必要なコートが設定できないことで、プレイする時間よりも待機の間の方が多くなる。その結果として、運動量が確保できない。このような問題については、佐藤^(16-105頁)、岩田^(5-16頁)等も同様の指摘をしている。

「(3) 攻守一体ネット型の難しさ」は、ラリー

が続かないことである。吉永が「相手コートから送られてくるボールを捉えながら、相手コート内のスペースを見つけ、そこへ打ち返すことは容易なことではありません」^(20-19頁)と指摘するように、ボールの動きや相手スペースなどを読む状況判断とその判断に基づいてボールを打ち返す技能は難しい。この状況判断と返球技能の習得を図らなければラリーが続かないのである。また、「ラリーの連続によって、高い集中力が要求される」^(1-106頁)と述べるように、常に攻守の判断とプレイが瞬時にしかも連続してその子どもに求められることも本タイプのプレイを難しくしている。

「(4) 攻守一体ネット型の系統性」は、小学校学習指導要領において、本タイプが取り上げられていないことによる問題である。本タイプのゲームで多く用いられる打つ動きが取り上げられるのは、ベースボール型ゲームのみである。ここでは、野球のバッティングの動きの習得が意図されているので、移動して打つ、あるいはバウンドするボールを用具で打つことが学習内容としては取り上げられることはない。

基本的な動きの習得を意図する「多様な動きをつくる運動(遊び)」には、用具で「打つ」動きばかりか、手で「打つ」動きの例示もない。

「ゲーム」においても「ボールをつく」例示はあるが「打つ」動きの例示はない。ソフトバレーボールやプレルボールにおいて手で「打つ」動きが取り上げられてはいるが、用具で「打つ」動きへの発展の意図はうかがえない。このように、現行の学習指導要領では本タイプを系統的に学習することは困難であった。

しかしながら、平成29年に改訂された小学校学習指導要領において本タイプのゲームが取り上げられたことで、小学校6年間ばかりではなく、中学校・高等学校を通した系統的な学習が可能となった。小学校学習指導要領解説体育編の低学年に「攻めと守りが分かれたコートで、相手コートにボールを投げたりする簡単な規則で行われる易しいゲーム(ネット型ゲームに発展)」^(10-58頁-59頁)、中学年に「天大中小など、子どもの遊びを基にした易しいゲーム」^(10-97頁)、高学年に「バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム」⁽¹⁰⁾

^{-140頁})と例示された。しかも、「片手、両手もしくはは用具をつかって、相手コートに打ち返す」^(10-140頁)と、用具で打ち返す動きを習得させることも意図している。また、基本的な動きの習得を意図する「多様な動きをつくる運動」には、「用具を振る」動きが例示された^(10-140頁)。「ゲーム」においても「ボールを手などで打つ」動きが例示された^(10-59頁)。

このような学習指導要領の改訂によって、小学校から高等学校までの系統的な指導体系を整備することが可能となり、それが本タイプの実証的研究の重要な課題の一つでもある。

3. 「攻守一体プレイタイプ」の先行実践

「攻守一体プレイタイプ」の先行実践を取り上げて、その実践の特徴を検討した。その結果、本タイプの楽しさを味わわせる目的は共通であったが、その目的達成のために用いたボール操作には違いがあった。1つは、テニスのように用具でボールをはじく、あるいは手ではじくボール操作は困難であるとして、素手で捕る・投げるボール操作を用いた実践である。もう1つは、用具や手ではじくボール操作を用いた実践である。

そこで、このボール操作の違いに着目して先行実践の内容や特徴を以下にまとめる。

(1) 「素手で捕る・投げる」ボール操作を用いた実践

ア. 小野和彦・岩田靖「4年生：ワンバン・ネットボール」の実践(2002)^(14-60頁-63頁)

小野らは、「『攻守一体プレイ型』は相手がネット上で分離された相対の位置にいることによって相手の動きやそれに伴う空間認知(あいたスペースの判断)もほぼ常に自陣の前方を意識すればよい」^(14-60頁)「対応しなければならない対象物も常にネットの向こうから移動してくるので、そのゲームの中で求められる『判断』は易しく、単純で、取り組みやすい」^(14-60頁)と、戦術的な状況判断のやさしさを指摘する。その上で、判断がやさしくできても、その判断に基づいた動いている物への対応やボール操作が難しければ、判断に基づいたプレイは実際に実行

できなかつたり、判断の余裕を奪うことになると指摘している^(14-61頁)。すなわち、戦術的な状況判断である「そのゲーム場面で『すべきこと』」がやさしくできる「攻守一体プレイタイプ」であっても、ボール操作にかかわる技能が伴わなければゲームを楽しめないのである。

そこで、小野らはラケットを用いずに、手でボールを扱う2対2「ワンバンネットボール」の実践を報告している。本教材の特徴は、バレーボール4号を両手でボールを捕球し、自陣のコートで「ワンバウンド」させて相手コートに返球するルールである。前衛者は、前衛エリアで捕球した場合は、ワンバウンドさせずに直接返球できる「ドボン」ルールを付加している。

このように、ボール操作をやさしくして、戦術的な状況判断の学習に注意を向けやすくしている。

イ. 岡田弘道・多田夕紀・米村耕平「5年生：ラケットレステニス」の実践(2012)^(13-46頁-49頁)

岡田らは、「攻守一体プレイタイプ」の攻撃課題である「ラリーの組み立てによる攻撃の仕方」の解決を意図した2対2の「ラケットレステニス」の実践を報告している。「ラケットレステニス」の名称が示すように、ラケットは用いずに自陣に飛んできたボールを捕球して、相手コートに投げ返すルールを採用している。しかも、1対1のゲームにすることで、「味方のことを考えずにプレーの意思決定ができ、相手を見ながら自分の判断だけでプレーすることができる」^(13-47頁)とそのよさを指摘している。

本実践では、「相手のいない場所をつくる」ために必要な攻防のコツを学びながらゲームを楽しむ。ラケットを用いなかったことや、捕球して投げることにした理由の詳細は述べられていないが、攻撃課題を解決しやすくするために、ボール操作の負担軽減を図る意図があったと考えられる。

(2) 手や用具でボール弾く操作を用いた実践

ア. 木下光正「4年生：ハンドテニスの実践」(2008)^(7-29頁-33頁)

木下は、2対2「ハンドテニス」の実践を報告している。プレルボールで行う自陣でワンバウンドさせて相手コートに返球することは難しいとして、自陣でバウンドさせずに手打ちで直接返球するルールを取り入れている。また、「相手チームに返球するために、3回までパスをしてもよい」のルールを付加して、ペアで連携して攻めることも可能にしている。

「ハンドテニス」の名称が示すように、本教材はテニスに似たゲーム形式である。しかも、相手コートから飛んでくるボールを直接返球するので、「攻守一体プレイタイプ」のゲームである。一方では、ペアとパスをしながら攻めることを可能としていることから「連携プレイタイプ」のゲームでもある。すなわち、このゲームは、2つのタイプが混在した教材といえる。

本教材には「連携プレイタイプ」のゲーム様相から「攻守一体プレイタイプ」のゲーム様相へと発展させる可能性がある。子どもの返球技能の高まりに応じて、パス回数を減らし最終的にはパス禁止にする。すなわち、返球技能が乏しいときには、ラリーを可能にするためにペアと連携して返球する「連携プレイタイプ」のゲームを楽しむ。返球技能が高まるにつれて、パスを禁止してボールを直接打ち返す「攻守一体プレイタイプ」のゲームへと発展させる。

イ. 今井茂樹「4年生: ショートテニス&テニピン」の実践 (2013) ^(2-28頁~32頁)

今井は、用具でボールを打つことや、得点する機会を保障した2対2の「ショートテニス&テニピン」の実践を報告している。「テニピン」は、自陣に飛んできたボールがツーバウンドするまでの間に、段ボールを袋状に貼り合わせて作成した段ボールラケットの中に手を入れて、その段ボールではじき返す。4回ラリーが続いたら攻撃が開始できるルールを付加して、ラリーを続ける楽しさも味わえるようにしている。この段ボールラケットの操作に慣れるにしたがって、ミニラケットでボールをはじく「ショートテニス」に移行する。このような段ボールラケットからミニラケットに用具を移行

することで、本タイプの課題である用具操作の難しさを解消することができる。

ウ. 村中田博「4年生: 弾いて突破ゲーム」の実践 (2014) ^(11-42頁~43頁)

村中田は、段ボールラケットでボールを打つことをやさしくて、「攻守一体プレイタイプ」のおもしろさを味わわせる1対1の「キャッチ&トスゲーム」「弾いて突破ゲーム1・2」の実践を報告している。

「キャッチ&トスゲーム」は、自陣に返球されたミニテニスボールを捕球して、下手投げで相手コートに返球するゲームである。相手が捕球できないスペースに気づかせることが主なねらいである。「弾いて突破ゲーム1・2」は、利き腕ではじき返すために有効な待機位置や体側の前方ではじく動きを学ばせるゲームである。「弾いて突破ゲーム1」では、ボールを一度床に置いてはじき、相手コートのエンドラインを突破させる。ボールを一度床に置くことができるため、相手が捕球できないスペースの判断をする余裕が生じる。ここでの判断の学習を基に、相手コートから転がってくるボールを直接はじき合う「弾いて突破ゲーム2」に取り組む。

さらに、上記実践で使用した段ボールラケットを改良し、それを用いた実践を報告している ^(12-30頁~34頁)。その改良は、人差し指・小指・親指を外側に出せるようにしたことである。そうすることで、グローブのようなフィット感を高め、手が抜けにくく、はじく強さの加減がやりやすくなる。さらには、体側で前方ではじきやすい位置へ移動してはじくことを学ばせる教材を紹介している。また、ラリー回数を競う課題からラリーを断ち切る課題へと発展するような教材も提案している。ラリー回数を競う課題としたゲームを通して、相手が打ちやすいスペースはどこなのを学びながら、ボール操作技能やはじきやすい位置へ移動する技能を高める。この学びを活用して、相手が打ちにくいスペースを判断しながらラリーを断ち切るゲームを楽しむ。

エ. 八重樫元・清水将「3・4年生：てのひらけつと」の実践（2015）^{（19～18頁～21頁）}

八重樫らは、「てのひらけつと（スポーツフォール社開発）」を用いた複式学級でのネット型の実践を報告している。「てのひらけつと」は、段ボールラケットと同様に手のひらと同じ感覚でボールを打つことができる用具である。

本実践では、「飛んでくるボールの正面に移動する」「用具操作になれる」「ボールを打ちたいところに打つ」技能を高めるゲームを提案している。また、村中田実践と同様のラリー回数を競う課題からラリーを断ち切る課題へと発展する教材を提案している。

オ. 井浦徹・中塚洋介・山岸真大・岩田靖「6年生：ダブルバウンド・テニス」の実践（2015）^{（3～36頁～39頁）}

井浦らは、テニスのダブルスを素材とした「ダブルバウンド・テニス」の実践を報告している。

この教材は、相手がコントロールできないように攻撃する課題を前衛と後衛のそれぞれに分けている。前衛は、相手後衛が取りにくいスペースを判断し、そこをねらって返球することを課題とする。判断に余裕を持たせるために、はじめのではなく捕球し、自陣でワンバウンドさせて返球するようにして、ボール操作の負担軽減を図っている。さらには、捕球する場合は、自陣でワンバウンドさせて捕球できるようにして、やさしく捕球できるようにしている。前衛は、段ボールラケットを用いて、相手コートからネット越しに返球されたボールをボレーする。

カ. 菅原純也「4年生：テニスバレー」の実践（2017）^{（17～38頁～42頁）}

菅原は、「攻守一体プレイタイプ」のよさを取り入れながら、「連係プレイタイプ」のゲームへの橋渡しを意図した2対2「テニスバレー」の実践を報告している。この教材の課題は、「ゲーム中で技能習得を図る」「戦術的判断力を高める」「仲間と知恵を合わせて課題を解決する」の3つである。

この教材は、自陣に飛んできたボールを手ではじき返す。サーブされたボールはワンバウンドさせて手ではじき返さなければならないが、その後はノーバウンドではじき返してもよいとして、ボール操作をやさしくしている。また、一度ではじき返せない場合は、そのボールをキャッチして仲間にパスしてはじき返すことができるルールを付加して、ラリーを続けることを保障している。このルールによって、ペアと連携して返球する「連携プレイタイプ」のゲーム様相も生じる。すなわち、前述した木下実践と同様の2つのタイプのゲーム様相が入れ替わり発生する教材である。

キ. 加藤寛之「4年生：ラリー&ラリー、ラリー&スマッシュ」の実践（2016）^{（6～10頁～14頁）}

加藤は、ネット型のゲームには「ラリーを楽しむ」と「相手が捕りにくいボールを打って得点すること」という相反する特性が混在し、それが児童にとって難しい学習になると指摘する。その上で、単元前半にラリーを楽しむ2対2「ラリー&ラリー」の教材を、後半にラリーを断ち切って得点を競う「ラリー&スマッシュ」を位置づけた実践を報告している。

「ラリー&ラリー」の教材は、自陣でワンバウンドさせたボールをペアと交互に打ち、3分間の連続ラリー回数を競うゲームである。ラリーを断ち切ることを課題としている「ラリー&スマッシュ」では、攻撃的なボールを返球して、相手の返球を失敗させることを課題とする。用具で打つことの表記はないが、ゲーム図のイラストから用具で打つことの採用がうかがえる。

ク. 田中正徳：「高学年：てのひらテニス」の実践（2017）^{（18～14頁～16頁）}

田中は、前述した今井と村中田の実践を基にした「てのひらテニス」を報告している。まずラリーが続くことを意図する「てのひらけつとゲーム」を、そしてある程度ねらったところに返球することを意図した「てのひらテニス」を提案している。ラケットは、段ボールラケット

を用いて、打つことへの負担軽減を図っている。

4. 「攻守一体プレイタイプ」の教材開発の視点

(1) 「攻守一体プレイタイプ」の学習内容

授業には、教材は欠かせないことはいうまでもない。この教材について、岩田は「『教材』とは、学習内容を習得する手段であり、その学習内容の習得をめぐる教授＝学習活動の直接的な対象となるものである」^(4-19頁)と定義する。すなわち、子どもは教材とかかわりながら、学習内容を習得するのである。

そのため、教材開発に取り組むためには、本タイプの学習内容を明確にしなければならない。前述した先行実践では、「ラリーを続ける楽しさを味わわせる」と「ラリーを断ち切って得点を争う楽しさを味わわせる」の2つの目標が設定されていた。この目標は、「ネット型」のゲームの特性からも適切な目標である。この2つの目標のどちらを優先して指導すればよいのだろうか。ラリーを断ち切るためには、ラリーが続いていることが前提となる。そう考えると、本タイプの入門期には、「ラリーを続ける楽しさを味わわせる」目標を優先して学習に取り組ませる。それから、「ラリーを断ち切って得点を競う楽しさ」へと移行できるような学習の道筋を設定する。

さて、ラリーを続けるためには、相手が返球しやすいスペースを判断して、そこに返球するボール操作技能が必要になる。ラリーを断ち切るためには、相手が返球できないスペースを判断して、そこに返球できるボール操作技能が必要になる。このように、相手の移動の動きや構えている位置などを読んでどのスペースに返球するのかといった状況判断と、その判断を適切に基づいたプレイの実行に必要なボール操作技能の2つが学習内容の中核となる。

(2) 「攻守一体プレイタイプ」の教材開発の視点

学習内容を明確にした教材であっても、子どもの学習意欲を喚起しなければ、教材の機能は十分に発揮されない。岩田は、学習意欲を喚起する視点を「方法的視点」と呼び「能力の発達段階や興

味関心」「学習機会の平等性」「プレイ性の確保」の3つの視点を提示している^(4-25頁～26頁)。すなわち、子どもの興味関心や発達段階に配慮しながら、達成可能な課題を提示する。そして、すべての子どもに技能習得やゲーム参加を保障する。このような視点で開発した教材に関わって学習することで、子どもたちに本タイプのゲームの楽しさを味わわせる。

さて、「攻守一体プレイタイプ」は、ボール操作が難しいことが課題であることは前述した通りである。ボール操作が難しいことで、ボール操作に注意が向いて状況判断をすることに余裕がなく、適切な判断ができない。また、返球の失敗ばかりで、ラリーの楽しさを味わうことができない。

このような現状から、岩田が提示する「学習機会の平等性」を確保した教材開発に取り組みたい。すなわち、すべての子どもが適切な状況判断を行うことができることと、その判断に必要なボール操作を行ってラリーを楽しむことを保障した教材を開発するのである。前述した先行実践の「(1) 素手で捕る・投げるボール操作を用いた実践」は、状況判断を学ばせる上で有効である。それは、ボール操作への負担軽減を図って、課題とする状況判断をやさしく学習できるからである。

しかしながら、今回の学習指導要領の改訂によって、用具で打つことが例示されたことを考慮すると、用具でボールを打つことも学習内容に位置づけなければならないであろう。高学年の「バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム」の例示は、中学校以降で学習するバドミントン・テニスへの系統的な学びを意図していることから、ラケットを使ってボールを打つ動きへと発展することも想定しなければならない。三輪も述べるように、ボールを打つためには、そのボールを打とうとする手、あるいは手に持った道具がボールと出会わなければボールは打てない。すなわち「捕る」感覚が必要になる。特に、道具で打つためには、「捕る動き」の感覚を自分の持っている道具へ伸ばしていく付帯伸長能力が必要となり、道具の「あそこでボールが捉えられる」と感じることができるような教材も必要になる^(9-31頁)。「(2) 手や用具でボール弾く操作を用いた実践」

で述べた、段ボールラケットは、付帯伸長能力を高める教具として有効である。そこで、手のひらで弾くから段ボールラケットで打つ、それから手で握った用具で打つへと、段階的に用具操作が学習できるようにする。

このような学習内容を習得させるためには、コート の形や広さ、ネットの高さ、ボールの質、プレイヤーの人数などゲームを成立させるための諸条件の検討も必要になる。

5. おわりに

本論では、先行実践の検討を通して「攻守一体プレイタイプ」の教材開発に必要な視点について考察してきた。本タイプの特徴について、グリフィン は「敵がリターンできない空間に対象物を進ませるとい う特徴がある」^(1-8頁)と指摘する。本論で取り上げた先行実践は、この戦術的特徴にふれる楽しさを確保した教材が開発されていた。対象とする子どもたちの発達段階を考慮して、状況判断とその判断を実行するために必要なボール操作が学習内容として取り上げられていた。そして、この学習内容と頻繁に関わりながら、その学習が成功裏に終わることを保障する手立てが用いられていた。

また、用具で打つことに着目した実践もあった。この実践は、改訂学習指導要領に記述された用具で打つ例示を先取りした実践である。改訂学習指導要領では、中学校体育でおこなうバドミントン・テニスへの系統的な学びを意図していることから、用具で打つ動きを学習内容とした教材開発は重要になる。

このように、本タイプの実証研究は未着手ではあるが、数少ない先行実践はすぐれた内容ばかりであった。この実践から得られた知見は、教材開発に大きく寄与する。今後は、この知見を活用した教材開発を行って、小学校の体育授業に提供していきたい。

<引用・参考文献>

- 1) エリッヒ・ハイヤー（朝岡正雄 監訳）：日独英仏対照 スポーツ科学辞典、大修館書店、1996.
- 2) 今井茂樹：小学校に攻守一体タイプのネット型ゲームを一個が輝くショートテニス&テニピンの教材創りー、体育科教育第61巻（5）、28頁－32頁、大修館書店、2013.
- 3) 井浦徹・中塚洋介・山岸真大・岩田靖：「ダブルバウンド・テニス」の教材づくり、体育科教育第63巻（15）、36頁－39頁、大修館書店、2015.
- 4) 岩田靖：体育の教材を創る、大修館書店、2012.
- 5) 岩田靖：攻守一体プレイタイプのネット型ゲームの教材づくりに向けて、体育科教育第63巻（10）、14頁－17頁、大修館書店、2015.
- 6) 加藤寛之：運動の楽しさを味わい、意欲と技能を高めるゲームの指導の工夫ー攻守一体プレイのネット型ゲームの学習を通してー東京都教員研究生カリキュラム開発研究報告書、10頁－14頁、2016.
- 7) 木下光正：「プレルボールを基にした易しいゲーム」をこうつくるーハンドテニス・4年生ー、体育科教育56（13）29頁～33頁、大修館書店、2008.
- 8) 木下光正：「柔軟な発想で、どこでも、誰もがができる攻守一体型のゲームづくりを」、体育科教育63巻（10）、9頁、大修館書店、2015.
- 9) 三輪佳見・福島裕子・田中寿幸・田爪聖啓・中倉信博・日高恵一・吉井泰裕：幼児から中学生までの打つ動きの発生に関する研究、宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要 17, 23頁－32頁, 2009.
- 10) 文部科学省：小学校学習指導要領解説体育編、2017.
- 11) 村中田博：打つ動作につなげる段ボールラケット、体育科教育第62巻（2）、42頁～43頁、大修館書店、2014.
- 12) 村中田博：ボール操作の基礎感覚を耕す授業作りー段ボールラケットで広がる学びの可能

- 性－、体育科教育第63巻(10)、30頁～34頁、大修館書店、2015.
- 13) 岡田弘道・多田夕紀・米村耕平：ラケットレステニス（攻防一体型ゲーム）の授業づくりへの挑戦、体育授業研究会－よりよい体育授業づくりを求めて－、大修館書店、46頁～49頁、2015.
- 14) 小野和彦・岩田靖：小学校中学年のネット型ゲームの実践－もっとやさしい戦術的構造の教材の導入－体育科教育第50巻(3)、60頁～63頁、大修館書店、2002.
- 15) リンダ・L・グリフィン他（高橋健夫・岡出美則 監訳）：ボール運動の指導プログラム－楽しい戦術学習の進め方、大修館書店、1999.
- 16) 佐藤善人：対人ネット型の個人種目に関する一考察－小学校体育におけるラケットを扱うボール運動の可能性について－、東京学芸大学付属学校研究紀要33、103頁－112頁、2006.
- 17) 菅原純也：連係プレイによる攻守一体のネット型ゲーム、体育科教育第65巻(2)、38頁～42頁、大修館書店、2017.
- 18) 田中正徳：「わかる・できる・かかわる」を保障するてのひらテニス－小学校高学年を対象に－、子どもと体育No174、光文書院、14頁～16頁、2017.
- 19) 八重樫元・清水将：複式学級における「てのひらけっと」を用いたネット型の実践、体育科教育第63巻(2)、18頁～21頁、大修館書店、2015
- 20) 吉永武史：小学校低学年におけるネット型ボール投げゲームの学習可能性、体育科教育第63巻(10)、18頁－21頁、大修館書店、2015.

<付記>

本研究は、科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）（基盤研究C 課題番号：17K04905）を受けて実施した。

Summary

Being different with the cooperative-type game such as volleyball, the dual-type game such as tennis and badminton is a kind of net game for tactical learning. However, the empirical studies of “dual type game” in elementary physical education, especially the development of teaching materials, have not been approached well.

In this study, focusing on “dual-type game”, the perspective on the development of teaching material was examined through the discussion of preceding practices. Furthermore, in order to ensure the pleasure from tactical features of “dual-type game”, the importance and necessity of the development of teaching materials as “on the ball skills” and batting movement by tools which is meaningful for tactical decision making and its performance was suggested.