

第2学年 保健体育科学習指導案

富士川町立増穂中学校
指導者 深澤 宏彰

1 単元名 E 球技（ネット型）「バドミントン」

2 単元の目標

- (1) 運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、バドミンントンの特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。
イ ネット型では、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防ができるようにする。 (知識及び技能)
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けた運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイを認めようとする事、仲間の学習を援助しようとする事などや、健康安全に気を配るようになることができるようにする。
(学びに向かう力、人間性等)

3 指導にあたって

(1) 単元観

ネット型とは、コート上でネットを挟んで相対し、身体や用具を操作してボールやシャトルを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである。

第1学年及び第2学年ではラリーを続けることを重視し、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。

本単元で扱う「バドミントン」は、1対1や2対2でネットを挟んで相手と向かい合い、ラケットを操作して、様々な打球を打ち、いかに相手コートに落とすか、そして得点を重ねていくかを競い合う種目であり、攻守の切り替えが非常に速いという特徴がある。

また、色々なストロークを使ってラリーを続けたり、相手を交わす打球を打って得点を競い合ったり、相手を分析して作戦を考えたりするなどの楽しさもある。これらの特徴を生かすことで、活動への興味・関心をもたせ、意欲的に運動させることができると考える。

(2) 生徒観

本単元を実施するにあたり、本学級の生徒28名に保健体育に関するアンケート調査を実施し、以下のような結果となった。 (28名にアンケートを実施)

1	私は体育が好きです	
	肯定的評価	82.1%
	否定的評価	17.9%

2	私は体育が得意です	
	肯定的評価	67.9%
	否定的評価	32.1%
3	私は球技が好きです	
	肯定的評価	85.7%
	否定的評価	14.3%
4	私は球技が得意です	
	肯定的評価	57.1%
	否定的評価	42.9%
5	私はバドミントンが好きです	
	肯定的評価	100%
	否定的評価	0%
6	私はバドミントンが得意です	
	肯定的評価	71.4%
	否定的評価	28.6%
7	私は友達にアドバイス（根拠を示して説明するなど）することができます	
	肯定的評価	35.7%
	否定的評価	64.3%

上記の結果からも、「体育が好き」「球技が好き」と肯定的にとらえている生徒の割合が高く、保健体育の授業に対する好意的な考えをもった生徒が多いことが分かった。特に、今回の単元であるネット型「バドミントン」に対しては、「好き」と肯定的にとらえている生徒が100%と、この単元に対する興味や関心が非常に高いことが分かる。

しかしながら、「好き」＝「得意」とは必ずしも繋がらないと考えられるので、本授業を通して、「好き」と「得意」の割合の差が縮まるような授業を仕組み、「得意」と回答する生徒を増やしていきたい。

また、ネット型の授業は、第1学年で「バレーボール」を実施しているが、今回のバドミントンについては初めての種目となる。「遊び」等を通じて、バドミントンの経験している生徒はいるが、基本的な技術が十分身に付いているとは言えず、経験有無や得意・不得意により技術面での個人差が見られる。

そこで、生徒の実態を踏まえ、技能の向上を目指した学び合いの場や時間を大切にしながら、今回編成した6グループの仲間と協力して、アドバイスや話し合い等を積極的に行い、仲間の学習を援助できる雰囲気づくりを図っていく。

(3) 指導観

本校では、球技の領域のネット型の授業については、第1学年ではバレーボール、第2学年ではバドミントンを取り扱う年間指導計画を作成している。第2学年では、ラリーを続けることを重視して、シャトルやラケットの操作と定位置に戻るなどの動きによる空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。指導に際しては、空いた場所への攻撃を中心にラリーを続ける学習課題を追求しやすいよう、プレイヤーの人数、コート広さ、用具、プレイ上の制限を

工夫したゲームを取り入れながら行うことが大切であると考える。

支援が必要な生徒に対しては、個別の目標をさらにスモールステップで設定させ、ワークシートを工夫するなど個の実態に合った学習内容や指導を行う。

具体的には、次のことに気をつけて実施する。

- ①目標を示し、授業に対する意欲を高める。
- ②1時間の授業の流れを明示し、授業の見通しを持たせる。
- ③授業の中でグループでの学び合いの場面を設定し、思考力、判断力を高めるとともに、望ましい人間関係づくりをすすめる。
- ④振り返りの中で、1時間の学習内容を確認し、次時の学習への意欲につなげる。

4 校内研究との関連

本校では、「聴き合い、学び合う授業」を目指した2つの取り組みを行っている。

- (1) 教育の専門家として育ち合う「同僚性 (collegiality)」の構築
- (2) 指導と評価の一体化

この2つの柱に基づく研究は、増穂中学校の生徒全員に「学び」を保障するために「今どのような授業が必要なのか」(求められる授業)、「私達はどのように教師としての力を育てていけばいいのか」(教師の質の向上)、ということを追求するとともに、その授業を生徒たちがどのように内化・内省し、評価を行うもの(例えばOPPシートなど)に外化するかということを教師が把握することによって自らの授業改善につなげていこうとする試みである。

この研究主題に迫るために、まず私達は、生徒達にとって『学び』が生まれる授業づくりのデザインが不可欠となる。

そこで、保健体育の授業においては、単元ごとの「指導と評価の計画」の策定から始め、学びの保障を図る。

また、それぞれの「動きには重要なポイントがある」ということを理解させた上で、ICT端末でフォームや動きを撮影し、それをもとに互いにスキルチェックなどを行っていく。その中で、自己や仲間の課題を発見したり、情報を共有したり、話し合ったりしながら、技能の向上のきっかけづくりを行ったり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることより、思考力や判断力、表現力等の育成を目指していきたい。

5 第1学年及び第2学年「球技」の全ての「単元の評価規準」

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> 球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることを理解している。 学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることについて、学習した具体例を挙げている。 球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身につけるためのポイントを挙げている。 対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、具体例を挙げている。 球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なることについて、学習した具体例を挙げている。 	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> サーブでは、ボールやラケットの中心付近で捉えることができる。 ボールを返す方向にラケット面を向けて打つことができる。 味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。 相手側のコートの中の空いた場所にボールを返すことができる。 テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 相手の打球に備えた準備姿勢を取ることができる。 プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。 ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。 <p>※ゴール型、ベースボール型は省略</p>	<ul style="list-style-type: none"> 指示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。 練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。 仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。 仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。 体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。 作戦などについての話合いに参加しようとしている。 一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。 練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。 健康・安全に留意している。

6 第2学年「球技」(バドミントン)の「単元の評価規準」

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <p>①バドミントンにおいて用いられる技術には名称があり、それらを身につけるためのポイントを挙げている。</p> <p>②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、具体例を挙げている。</p>	<p>○技能</p> <p>①サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えることができたり、味方が操作しやすい位置にシャトルをつなぐことができる。</p> <p>②相手側のコートに空いた場所にボールを返すことができる。</p> <p>③プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができ、次の動きに備えることができる。</p>	<p>①指示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。</p> <p>②提供された練習方法から、自己の課題に応じた練習方法を選んでいる。</p> <p>③体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見つけ、仲間に伝えている。</p>	<p>①バドミンントンの学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。</p> <p>③健康・安全に留意している。</p>

7 具体的な指導内容と「単元の評価規準」

知識及び技能		思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
知識	技能		
<p>ラケット操作では、ボールを返す方向に、ラケット面を向けて打つこと。</p> <p>ストロークでは、相手側の空いた場所にボールを返すこと。</p> <p>ポジショニングでは、ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対すること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p>ラケットの中心付近でシャトルを捉えてサーブを打ったり、相手がシャトルを打ちやすい位置に打ったり、つないだりすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①サービスでは、ラケットの中心付近で捉えることがで</p>	<p>成功例、つまずき例などの事例や、ラケット操作、ストローク、ポジショニングのポイントを提示し、仲間の動きと比較し、伝えること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①指示された動きのポイントやつまずきの事例を参考</p>	<p>上達するためには、ポイントを理解したり、繰り返し取り組んだりすることが大切であることを理解し、バドミントンに親しみながら活動すること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①バドミンントンの学習に積極的に</p>

<p>①バドミントンにおいて用いられる技術には名称があり、それらを身につけるためのポイントを挙げている。</p>	<p>きたり、味方が操作しやすい位置にシャトルをつなぐことができる。</p>	<p>に、仲間の課題や出来映えを伝えている。</p>	<p>取り組もうとしている。</p>
<p>攻防を繰り返す中で、相手側のコートに空いたスペースを作るために前後に揺さぶること。</p> <p>空いたスペースを作らせないために、定位置に戻ることが大切であること。</p>	<p>攻防を繰り返す中で、相手側のコートの空いたスペースにシャトルを返すこと。</p>	<p>ボール操作やボールを打たないときの動き、攻防などで発見した課題を、合理的に解決できるように知識を活用したり、応用したりすること。</p>	<p>仲間の学習を援助することは、自己の能力を高めたり仲間との連帯感を高めて気持ちよく活動したりすることにつながるという目的に適した仲間との関わり方があること。</p>
<p>②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、具体例を挙げている。</p>	<p>②相手側のコートの空いた場所にシャトルを返すことができる。</p>	<p>②提供された練習方法から、自己の課題に応じた練習方法を選んでいる。</p>	<p>②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。</p>
	<p>プレイを開始するときに、各ポジションの定位置に戻り、次の動きに備えること。</p>	<p>習得した技能や知識を用いて仲間とともに、ルール等を考えたり、共有し合ったりして、練習やゲームの活動の仕方を見付けること。</p>	<p>体調の変化などに気を配ること、ボールなどの用具の扱い方や、ネットの設置状態、練習場所などの自己や仲間の安全に留意すること、技能の難易度や自己の体力や技能の程度に合った運動をすることが大切であること。</p>
	<p>③プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができ、次の動きに備えることができる。</p>	<p>③体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。</p>	<p>③健康・安全に留意している。</p>

8 指導と評価の計画

		1	2	3	4	5	⑥	7	8	9	10	
学習の流れ	0	オリエンテーション	ウォーミングアップ (フットワーク・素振り)	フットワーク (前の動き, 後ろの動き, 横の動きなど) スキルアップドリル (サーブ, 低い・高い位置の打ち方, 遠く・近くに飛ばす打ち方)								
	10		健康観察・本時のねらいの確認・本時の流れの説明									
			【技能の習得のための学習 (シングルス)】									
			①基礎技能の練習	①各ショットの確認			①基礎技能を応用した練習					
	20		◇サーブ (ショート)	②タスクゲーム			②タスクゲーム☒					
			◇サーブ (ロングハイ)									
			◇低い位置から打ち返す									
			◇高い位置から打ち返す									
	30			③【簡易ゲーム】 ・シングルス【半面】 (4~7時間目) ※1~2分間で対戦相手をローテーション ※グループで空いている人は動画撮影			③【簡易ゲーム】 ・シングルス【全面】 (8・9時間目) ※1~2分間で対戦相手をローテーション ※グループで空いている人は動画撮影					
	40		②タスクゲーム☒									
	50		整理運動・学習の振り返り・次時の確認									
	評価の機会		知	①		②		①観察カード			②観察カード	
技			①		①観察 ICT	③	③観察 ICT	②		②観察 ICT		
思			②		③	②観察カード		①観察カード		③観察カード		
態				①観察	③観察				②観察			
単元の評価規準	知	①バドミントンにおいて用いられる技術には名称があり, それらを身につけるためのポイントを挙げている。 ②対戦相手との競争において, 技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて, 具体例を挙げている。										
	技	①サーブでは, ボールやラケットの中心付近で捉えることができたり, 味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。 ②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。 ③プレイを開始するときは, 各ポジションの定位置に戻ることができ, 次の動きに備えることができる。										
	思	①指示された動きのポイントやつまぎの事例を参考に, 仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から, 自己の課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③体力や技能の程度, 性別等の違いを踏まえて, 仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け, 仲間に伝えている。										
	態	①バドミントンの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②練習の補助をしたり仲間に助言したりして, 仲間の学習を援助しようとしている。 ③健康・安全に留意している。										
※白抜き数字 (①) は, 重点的な指導時期および指導の開始時期, 丸数字 (①) は評価の機会												

9 本時の展開（6／10時間）

(1) 本時の目標（指導の重点）

相手側のコートにシャトルを打ち返した後、定位置に戻り、次の動きに備えることができるようにする。（知識及び技能）

(2) 本時の評価

相手側のコートにシャトルを打ち返した後、定位置に戻ることができ、次の動きに備えることができる。（技能）

(3) 本時の展開

	学習内容・活動	指導上の留意点（・） 評価方法及び評価規準（○，◎） 努力を要する状況の生徒への手立て（●）
はじめ 10分	<p>0 体操，準備運動，フットワークを行う。 （0は授業開始時間前に行える活動） 体操，フットワーク，スキルアップドリル</p> <p>【フットワーク】シャトル運び 4方向へのフットワークを身につけるために行う。（右前・左前・右後ろ・左後ろ）</p> <p>【スキルアップドリル】 しっかりとシャトルを捉えて打つための練習 ・半面コートに2人（3人）1組。 ・コートの半面を使って練習を行う。</p> <p>※具体的な基礎練習（個人の課題を克服したり，上達させたりするためのドリル練習を行う。苦手な生徒や配慮の必要な生徒にも対応したものを行う。）</p> <p>1 集合，あいさつ，健康観察を行う。 2 本時のめあての確認を行う。</p>	<p>・周りと適切に距離を取らせ，安全を確保して，ラリーさせる。 ・課題を克服するための練習を選択して行わせる。 ・手投げでシャトルを投げて，しっかりと打ち返したり，ラリーを続けたりすることを大切にした練習を行わせる。</p>
	<div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; text-align: center;"> <p>めあて：シャトルを打ち返した後，定位置に戻り，次の動きに備えよう。</p> </div>	<p>・本時の学習内容を伝えるとともに，前回の学習カードを見て課題や質問について確認させる。 ・本時のめあてから見通しを明確に持たせる。</p>
なか ① 15	<p>3 打ち返した後，定位置に戻り，次のプレイの準備をする練習</p> <p>○タスクゲーム</p>	<p>・手本となる動画を視聴し，イメージを持ってゲームに入るようにする。 ・素早く動くことを大切に，<u>打ち返したシャトルよりも早く動くことを意識</u>させる。 ・<u>しっかりとした姿勢でシャトルを捉えて打たせる</u>ことで，<u>定位置に戻るため</u></p>


分

①球出し側

・相手コートの前か後ろを狙って、シャトルを打つ。

②打ち返す側

・飛んできたシャトルの落下点に移動してシャトルを打ち返す。

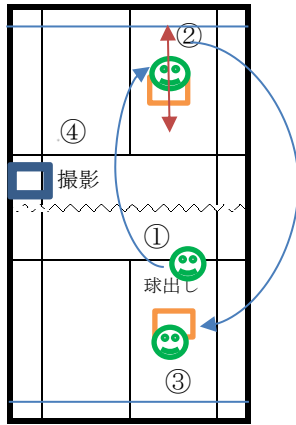
そのあと、定位置（）に戻る。

③キャッチする人

・打ち返されたシャトルをキャッチする。


④撮影する人

・タスクゲームの様子を撮影する。



【得点の方法】

◇相手コートに打ち返すことができたなら、1点。

◇球出し側に打ち返し、キャッチする人がそのシャトルをキャッチする前に定位置（）に戻ることができたら、さらに2点。

※ハーフコートで行う。

※サイドラインとエンドラインはダブルス用コートのラインとする。

※1～2分で攻守交代。

※1つの班が基本4人 or 5人。その中で交代して行い、見ている人は撮影及び判定を行う。


ICT 機器を使い、自分達の動きを確認する

な
か
②
2
0
分

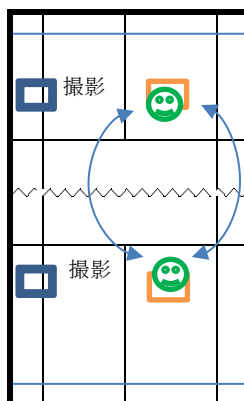
4 今日の目標をいかして、半面でシングルのゲームを行う。

・グループ内で自分達のゲームを chromebook で撮影する。

・1ゲーム1分。

※1分間のゲームの中で何回（）に戻るといふ動きができたかを撮影の人は数える。

・前後に揺さぶるように




の余裕をもたせる。

・ねらいが高まるような球出し等の援助の姿が見られるようにさせる。

・仲間同士でしっかりとアドバイスや学び合いができるようにさせる。

【アドバイスのポイント】

○シャトルにしっかり反応し、シャトルをしっかり打ち返しているか。

◎打った後、定位置（）にすばやく戻ることができるか。

※どうしたらねらいの達成に近づくのかを伝え合わせる。

●努力を要する状況の生徒への手立て

・ラケットの角度（面）や振り方・フットワークが正しくできているかを確認し合う。

・シャトルを捉える位置に入っているかなど気づいたことをお互いに声かけを行う。

・しっかり打ち返せない生徒に対しては、落下点に素早く動いてから手でキャッチしてから投げて、移動する動きも確認させる。

・利き手の足をしっかり前後に動かして、打たせる。

・今日の学習課題の解決につながるような助言をしている姿が見られているかを大切にさせる。

（観察評価）

評価：シャトルを打ち返した後、空いている場所を作らないように定位置に戻ることができる。【技能】

●努力を要する状況の生徒への手立て

・個別に声をかけ、仲間に助言することの価値を理解させる。（自己の能力が高まること）

・「どんなアドバイスをしたら、しっかりと打つことができるか、打った後の動き

	<p>意識して、シャトルを打ち返す。相手の正面には打たないようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打ち返した後は、定位置（ ）に戻って次の打球のための準備を行えるようにする。 ※2人で対戦し、他の2～3人で撮影をする。（コートサイドから） ※1ゲーム1分。班のみんなが1ゲーム終わったら、アドバイスをする。（時間があれば、撮影した映像を見ながら行う。） <p>【アドバイスのポイント】①よりも②重視</p> <p>①相手の打球に対して、しっかり動いてシャトルを前後に打ち返すことができているか。</p> <p>②打ち返した後、定位置に戻り、次の動きに備えることができているか。</p>	<p>はどうするのか」などの声かけを行わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打った後の動きはどうなっているか。定位置に戻っているか、準備ができているかなどのアドバイスをさせる。 ・「だめ出しではなく、「こうしたらいいよ」等の肯定的な言葉を使おう」。 ・仲間のアドバイスは、素直に受け止める。
<p>ま と め 5 分</p>	<p>5 本時の振り返りと課題の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業カードに自己評価と次時の課題を記入する。 ・次時の学習内容の確認、あいさつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習への取り組み状況や課題の達成状況についての的確に振り返りをさせる。 ・今日の内容が次回からのゲームで生かせるよう助言する。