

1 単元名 球技 (ネット型 バドミントン)

2 単元の目標

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。 (知識及び技能)

- ・ ネット型では、役割に応じたシャトル操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。

(2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けての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) 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、作戦などについての話合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

バドミントンは、ネットを挟んで相対するプレイヤーが、1対1 (シングルス) や2対2 (ダブルス) でラケットを使ってノーバウンドでシャトルを打ち合い、互いに得点を競い合うスピード感あふれるスポーツである。積極的に打って相手コートにエースを決めたり、確実に守って相手のミスを誘ったりして、いろいろな相手と勝敗を争うところに楽しさがある。シャトルのスピードに緩急を付けやすいので、相手の予測の裏をかく駆け引きが楽しいスポーツである。

4 生徒の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

2年生の頃にバドミントンの授業を経験している。事前アンケートによると、バドミントンが好きと答えた生徒は82%と8割を超えている。その理由として、「ラリーが続くのが楽しい。」「誰にでも簡単にできる。」など、親しみやすいという意見や、「友達と一緒にできる。」「友達と協力することで達成感や喜びが2倍になる。」など、仲間と一緒に楽しめるという意見があった。また、「緩急をつけてシャトルを打つ。」「どこに打てば勝てるか、考えながらプレイするのが楽しい。」といった相手との駆け引きが楽しいという意見が見られた。

(2) 「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」の習得状況

2年生の授業で、フライングの種類については一通り学習した。ハイクリアー、スマッシュ、ドロップなどは、ほとんどの生徒が理解している。しかし、ゲームの様子を見ると、空振りを避けるために肘の屈曲のみでラケットを操作しており、その技能はまだ身につけていない。ドライブ、ヘアピンは、半分程度の生徒しか理解していなかった。ルールについては、「知っている」と答えた生徒は68%であったが、昨年の状況を見ると、サービスを規定の高さより上から打ったり、対角線のショートサービスラインを越えたりしない状況も見られた。このことから正式なルールの理解はまだ不十分であると思われる。

本校の生徒は、他教科やさまざまな場面で話し合い活動を行っており、グループによる話し合い活動には積極的に取り組むことができ、意見を交わすことができる。「バドミントンの授業でどんなことを学びたいですか。」という質問に対しては、「友達と楽しくゲームがしたい。」「バドミントンが上手になりたい。」という意見が多かった。バドミントンに対して、生徒たちは好意的な印象をもっており、さらに技能を高め、友達と楽しくゲームをしたいと考えている。

(3) 体力の状況

バドミントンに必要な体力の要素は、速いスマッシュを打つための瞬発力と素早いフットワークすなわち敏捷性が求められる。また、シャトルを遠くに飛ばすためには、投動作も大切である。本学級の生徒の、新体力テストにおけるこの3つの数値と、県平均との差を比較したところ次のとおりであった。

| 項目 | 男子 | | | 女子 | | |
|-----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 立ち幅跳び | 反復横跳び | ボール投げ | 立ち幅跳び | 反復横跳び | ボール投げ |
| 学級 | 222.3 | 53.5 | 22.8 | 172.7 | 49.3 | 12.5 |
| 県平均(2018) | 213.1 | 56.2 | 24.4 | 174.9 | 48.9 | 14.5 |
| 県との差 | +9.2 | -2.7 | -1.6 | -2.2 | +0.4 | -2.0 |

男子は、瞬発力が優れているが、敏捷性、投力が県平均を下回っている。女子は、敏捷性は県平均を若干上回ってはいるが、瞬発力、投力は県平均を下回っている。男女ともに投力が低いことから、本学習ではシャトルを遠くに飛ばす力を高めていくことで、投力の向上にもつながると考えられる。

5 学習を進めるに当たって

そこで指導にあたっては、まずシャトルを遠くに飛ばす技術を身に付けさせたい。その上で強い、速いショットだけでなく、緩急をつけたショットを身に付けさせることで、相手との駆け引きの楽しさに触れさせたい。また、男女や仲間と協力してプレイすることで、互いに助け合い教え合う授業を展開していきたいと考える。この学習のねらいを達成するために、次のような手立てを講じる。まず、単元前半では、敏捷性の向上と、昨年度学習したショットの練習、特にシャトルを遠くへ飛ばす技術、ハイクリアーの習得に力をいれる。授業の初めにフットワークを行い、敏捷性を高めさせる。昨年度学習した、ドライブ、ドロップ、スマッシュ、ヘアピンの練習を一通り復習する。ハイクリアーの習得においては、コーンバーに吊したシャトルを打たせ、肘を伸ばして高い位置でシャトルを打つ感覚をつかませる。また、フォームをタブレットで撮影し、半身の姿勢で打つことができているか確認させる。

単元後半では、実践形式の練習やダブルスでの対抗戦を行う。まず、ダブルスのフォーメーションを理解させる。次に、スキルアップテキストを使い様々な練習方法を提示する。そして、ダブルスのゲームを行う。その様子をタブレットで撮影し、空いた場所をねらってショットを打っているか、ショットを打った後定位置に戻っているのかなどを確認させる。グループ活動を行うことで、互いに助け合い教え合う態度を育てたい。ダブルスのゲームでは、スコア記録用紙を記入させ、空いた場所やねらった場所に打ち返すことができたのかを振り返るときに活用させたい。

本時は、シャトルを「相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができること」を目標に授業を展開していく。まずダブルスのゲームの動画を見せ、「どんな時に点が決まるか？」と生徒に発問する。スマッシュだけでなく、空いたところをねらうことで、点が決まることに気付かせる。次に、前時までに撮った自分たちの試合の動画を見せ、空いた場所やねらった場所に打っているか確認させる。そして、自分たちの課題を確認させ、グループ毎に課題に応じた練習メニューに取り組ませる。練習メニューは、①ねらった場所に打つ練習②相手コートを見て打つ練習③2対2の練習の3つを用意する。その時に、グループの中で、助け合い教え合い協力しながら練習に取り組む態度を育てたい。最後に、本時の練習を活かしたゲームを行い、目標に近づけたかを確認する。相手コートのどこが空いているか、空いたスペースを作るためには、相手を揺さぶることが大切だということに、一人でも多くの生徒に気付かせ、空いた場所やねらった場所に打ち返し、相

手との駆け引きを楽しむ授業を展開していきたい。

6 単元の評価規準

| | 知識及び技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|--------------|--|--|--|
| 単元の評価規準 | <ul style="list-style-type: none"> ・技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることを言ったり書き出したりしている。 ・ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習を繰り返したり、継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることができること具体例を挙げている。 ・練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることを理解することができる。 ・ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。 ・腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。 ・ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いた場所をカバーすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ・ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行為について、自己の活動を振り返っている。 ・体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。 | <ul style="list-style-type: none"> ・作戦などについて、話し合いに貢献しようとしている。 (一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。) ・互いに練習相手になったり仲間にも助言したりして、互いに助け合い、教え合おうとしている。 ・健康・安全を確保している。 |
| 学習活動に即した評価規準 | <ol style="list-style-type: none"> ① 技術や戦術、作戦の名称や行い方について、それらを身に付けるためのポイントがあることを理解することができる。 ② バドミントンに関連して高まる体力について、理解することができる。 ③ 練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることを理解することができる。 ④ シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。 ⑤ 腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側コートに打ち込むことができる。 ⑥ ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができる。 | <ol style="list-style-type: none"> ① 自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ② ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行為について、自己の活動を振り返っている。 ③ 体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。 | <ol style="list-style-type: none"> ① 作戦などについて、話し合いに貢献しようとしている。 ② 互いに練習相手になったり仲間にも助言したりして、互いに助け合い、教え合おうとしている。 ③ 健康・安全を確保している。 |

8 本時の学習（10／12）

(1) 本時の目標

- シャトルを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

(知識及び技能④)

(2) 本時の評価項目

- シャトルを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返している。

9 学習指導過程

| | 学習内容及び学習活動 | 指導上の留意点 | 評価項目 評価方法 【Aの例】 | 「努力を要する」 状況と判断される 生徒への手立て |
|------------|--|---|-----------------------|---------------------------------|
| はじめ 10分 | 1 集合、あいさつ、健康観察を行う。 2 ダブルスのゲームの動画を見せる。 どの時に点が決まるか？ <ul style="list-style-type: none"> ・ スマッシュを打った時 ・ 相手がミスをした時 ・ スペースをねらった時 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の目標に導かせるために、動画を見せる。 | | |
| | 相手コートに、空いた場所やねらった場所を、攻撃できるようになる。 | | | |
| | 3 タブレットで、自分たちの試合の動画を見て空いた場所やねらった場所を攻撃できているか確認させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃できている→練習1 ・ 攻撃できていない→なぜできていないのか？ ・ 相手コートを見ていない→練習2 ・ ショットの振り分けができていない→練習3 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちの課題を明確にし、グループで技能を高めるために、課題に応じた練習メニューを選択させる。 ○ 練習の仕方が理解できるように、タブレットに練習メニューの動画を入れて、随時確認できるようにする。 | | |
| なか 35分 | 4 準備運動・ウォーミングアップを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ストレッチ ・ 自由ラリー ・ フットワーク (20秒×4) 5 課題に応じて、グループで練習を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ねらった場所に打つ練習 ・ 相手コートを見て打つ練習 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 怪我を防止するために、入念に準備運動を行っているか観察する。 ○ グループ全体の技能が高まるように、グループ内で教え合うよう声かけをする。 | | |

| | | | | |
|-----------|--|--|--|---|
| | 習 ・ 2対2の練習 | | | |
| | 6 確認のゲームをする。 ・ グループ対抗でのダブルスのゲーム ・ 3分×3ゲーム。ゲーム間は45秒。 ・ 試合のないペアが撮影と記録をする。 | ○ ゲームの中で、空いている場所をねらっているかを確認するために、タブレットで撮影する。また、スコア記録用紙に記入する。 | ○ シャトルを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。(観察・学習カード) 【Aの例】 ○ シャトルを相手側のコートに空いた場所やねらった場所を見て、確実に打っている。 | ○ コート上の空いた場所に気付かせるように、相手コートでシャトルを落としやすい場所を図で示す。 |
| まとめ 5分 | 7 本時の振り返りを行う。 ・ ペアでゲームについて振り返り、本時の目標に迫ることができたか学習カードに記入する。 | ○ 本時の目標に迫ることができるように、生徒同士で話合う場を設ける。 | | |

10 板書計画

| | |
|---|--|
| <p>11/15 バドミントン⑩</p> <p>どんな時に点が決まるだろう？</p> <p>スマッシュを打った時</p> <p>相手がミスをした時</p> <p>空いた場所をねらった時</p> <p>本時の学習内容</p> <p>1 グループ別練習</p> <p>2 ダブルスのゲーム</p> <p>1班×3班 2班×5班 4班×6班</p> | <p>本時の目標</p> <p>相手コートに、空いた場所やねらった場所を、攻撃できるようになる。</p> <p>映像で確認しよう</p> <p>空いた場所をねらった攻撃ができている。 → 1</p> <p>空いた場所をねらった攻撃ができていない。</p> <p>相手コートを見ていない。見る余裕がない。 → 2</p> <p>シャトルの振り分けができていない。 → 3</p> |
|---|--|