

令和5年10月27日(金)
 第1学年1組32名
 場所 串間市民総合体育館
 指導者 尾崎 城夫

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、球技の特性や成り立ち、技能の名称や行い方、(その運動に関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て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、フェアなプレイを認めようとする(仲間の学習を援助しようとする)ことなど)や、健康・安全に気を配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

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、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。小学校では、「ゲーム」と「ボール運動」で簡易化されたゲームでルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりして攻防を展開できるようにすることをねらいとした学習に取り組んでいる。中学校では、これらの学習を受けて、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようになることが求められる。

4 生徒の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級の生徒は男子14名、女子9名が運動部活動に加入している。男女とも部活動加入率が高く、運動に対して好意的にとらえている生徒が多い。小学校では、近隣小学校同士の交流学习があるものの、そのほとんどが小規模校であり、入学当初は話合い活動や集団で活動する場面で消極的な様子が見られた。用具の扱い方ができるようになるための工夫をすることが必要であった。

(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

「知識及び技能」に関しては、「体づくり運動」の単元において、運動の意義や運動の行い方、体の動きを高める方法について学習した。「水泳」の単元では、さまざまな泳法の名称や特性、水中での体の使い方について学習した。「体育理論」では、運動やスポーツの必要性和楽しさ、多様な関わり方、多様な楽しみ方について学習した。「技能」に関しては、バレーボールなどのボール運動(ネット型)として、ネットを挟んだブレイルボールを行うなど、運動経験は多くはない。また、用具を使っの運動を経験していない生徒が多い。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、「水泳」の単元において、バディ活動で互いの泳ぎ方を見て感想やアドバイスを伝える対話的な活動を行った。また、タブレットで泳ぎを動画撮影することで、自己やバディの泳ぎを振り返り、改善についてのポイントを発見することや、改善に向けた話合いを行う場面を設定した。「体育理論」では、習得した知識を活用して、自分が考えたことを、言語や記述を通して他者に伝える活動を行った。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、あいさつや返事、整理整頓などの基本的な学習態度を確立し、ルールやマナーを守ること、分担した役割を果たすことについて学習した。また、「水泳」の単元では、水泳の事故防止に関する心得や健康・安全に気を配るなどについて学習した。

(3) 体力の状況

(本学級生徒の新体力テスト総合評価別人数)

	男子					女子				
段階	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数(人)	0	2	7	6	3	4	1	5	3	1
割合(%)	0%	11%	39%	33%	17%	29%	7%	36%	21%	7%

今年度の「新体力テスト」の結果から、A・B段階の生徒が男子11%、女子36%、C段階の生徒が男子39%、女子36%、D・E段階の生徒が男子50%、女子28%であった。男子は、ハンドボール投げの項目以外は全国平均を下回った。女子は、反復横跳び、ハンドボール投げの項目以外の項目において全国平均を下回っていることが明らかになった。男女ともハンドボール投げの項目は全国平均を上回っていることが明らかになった。

5 学習を進めるにあたって

本単元では、「思考力、判断力、表現力等」を育成するための方法として思考ツールを活用し、授業を展開していきたい。思考ツールとは、自分の考えを作り出すことを助けてくれる道具である。その種類には、「比較する」「分類する」「関係付ける」など、さまざまなパターンを図で表現することができる。生徒一人一人の考えを図にすることによって思考力を養うことができ、その図をもとに仲間と話し合うことで表現力も養うことができる。また、話し合った結果から仲間との関わり方を見付けるなどの判断力も付けることができる。思考ツールの活用を継続して行うことで、思考・判断・表現の活動が効率的に行われるようになり、時間を掛けずとも思考・判断・表現ができるようになることが考えられる。本単元では思考ツールを毎時間活用し、思考・判断・表現する時間の確保と運動量を確保することをバランスよく、かつスムーズに展開したい。

単元前半では、技能の習得を目指しながら、健康・安全に関する知識の定着を図ったり、役割分担を効率よく取り組んだりすることをねらいとする。さらに、5時間目に「ゲームを楽しく安全に行うために大切なこと」について全員で思考する時間を設定し、「目指すべき姿（フェアなプレイ）」を明確化することで、5時間目以降のシングルスゲームに取り組ませたい。また、「思考ツール」の活用においては、運動の特性や基礎的な知識・技能の習得の際に「ベン図」、「コートチャート」、「データチャート」等を用いて、技能の目的や意義を分類させたり、整理させたりして知識と技能の一体化を図りたい。

単元後半は、仲間と協力し、粘り強く課題に向き合う力を身に付けることをねらいとする。5時間目に明確化した「目指すべき姿（フェアなプレイ）」を目指した学習を展開することで「公正・公平な態度」の定着につなげたい。また、「思考ツール」の活用については、4人一組のグループ編成をし、「データチャート」を使って自分や仲間の試合から成果と課題を発見できるようにしたい。また、自身の課題をグループ内で発見やアドバイスにつなげたり、個人目標を立てたり、グループ相互で情報共有するために「情報分析チャート」を用いて次の課題を生徒自身に考えさせたい。

単元の終わりには、団体戦を行い、学習の成果を発揮できる機会をつくりたい。その際、これまでの学習を生かしてゲームを楽しみ、積極的に取り組む姿をゴールとしていきたい。

単元を通して、本学年は第一学年であるということを考慮し、課題を発見することや、課題に対して粘り強く探求していく力や、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず多様な楽しみ方を共有することができるよう共生の視点を重視し、「公正・公平な態度」を身に付けさせることを優先したい。第一学年で運動に関する課題を発見し、反復して課題を追求する姿勢を身に付けさせた後に、第二学年で合理的に課題を解決する学習内容ができるであろうと考える。よって、本単元では、バドミントンにおける基礎的な知識・技能の定着、思考力・判断力・表現力等の育成はもちろん、学びに向かう力、人間性等の育成を図るための基礎となるようにしていきたい。

そこで、本時の学習にあたっては、目標を「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ること。」と設定した。

導入段階では、目標を提示した後、前時までに記録した「記録表」について振り返りを行う。その際、これまでのゲームのなかで、各個人が印象に残った「フェアなプレイ」について発表することで、「フェアなプレイ」の共有と、「フェアなプレイ」がプレイだけではなく、プレイ以外にもあることを理解させたい。その後、振り返りをもとに、自分が本時で目指す「フェアなプレイ」について目標設定をしたい。グループで目標を確認し合うことで、仲間が何を目標としているのかということ共有することになる。その視点をもって仲間のゲームを観察したり、応援したりすることで、具体的なアドバイスやよい取組を見付けることができるのではないかと考える。

展開段階では、自分のコートを狭くすることができるハンディキャップゲームを行う。その際、Aがプレイヤー、Bがサポーター、Cがサポーター兼審判、Dが記録係、という役割を設定する。グループ全員の試合が終わるごとに、4名がコート中央に集まり試合反省を3分間行う。B・CはAに対してグッドプレイを伝えたり、課題を伝えたり、撮った動画を再生し、よい取組の場面をAに見せたりする。その際Aは課題の把握に努める。時間がきたらローテーションをし、この活動を繰り返していく。その後、自己の目標を踏まえて、ゲームを繰り返していきながら「フェアなプレイ」が多く表出できるようにゲームに取り組ませる。

終末段階では、振り返りを代表1名に全体の場で述べてもらい、その出た言葉から授業のまとめを行い、今回の活動について振り返らせたい。

カリキュラム・マネジメントの視点として「体育理論」との関連を図った指導を充実させる観点から、「体育理論」におけるスポーツの楽しさや必要性、「する」「見る」「支える」「知る」の関わり方などの内容との関連を図り、教科等横断的な学びが実現できるよう指導を進めていきたい。

6 単元の評価基準（●第1学年 ・第2学年 ◎第1・2学年共通）

	知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
全ての単元の評価基準	○ 知識 ◎ 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について、言ったり書き出したりしている。 ・ 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ることについて、言ったり書き出したりしている。 ◎ 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、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。 ・ 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学習した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。	○ 技能 【ボールや用具の操作】 ● 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。 ● 相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。 ・ 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。 【定位置に戻るなどの動き】 ・ 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 ● 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。	● 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来栄を伝えている。 ・ 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応じて、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。	◎ 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。
	① 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について、言ったり書き出したりしている。 ② 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、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。	【ボールや用具の操作】 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る。 ② 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。 ③ 相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。 【定位置に戻るなどの動き】 ④ プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻るることができる。	① 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来栄を伝えている。 ② 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。	① 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ② 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。 ③ 健康・安全に留意している。

7 指導と評価の計画（11時間）

時間		1	2	3	4	5
指導内容	知	①特性や成り立ち	②技術の名称と身に付けるためのポイント	②技術の名称と身に付けるためのポイント		
	技		①サービスはラケットの中心	②返す方向にラケット面を向けて打つ		
	思・判・表				①仲間の課題や出来映えを伝えている【技能向上】	
	学・人	③健康・安全に留意する【健康・安全】				②フェアなプレイを守ろうとする【公正・公平】
学習活動	0分	オリエンテーション・学習の約束・学習の進め方	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認
	10分	ねらい1 基礎的な技能等を身に付けよう				
	20分	1 ネット型の特性について理解する。	4 サービスのポイントを確認し、動きが身に付くように取り組む。 ※ 練習の進め方について確認する。	4 サービスのスキルテストを行う。	4 課題や出来映えを伝え方について学習する。 ・ 動きのポイントの整理 ・ 見つけ方・伝え方	4 練習やゲームの場面での「グッドプレイ」について学習する。
	30分	2 学習活動の際に、ケガ無く安全に行えるようにするための健康・安全に関する約束事について考える。 ・グループ編成 ・コート準備 ・スキルアップトレーニング	・ ロングサービス ・ ショートサービス ・ タブレットを利用し動きの記録をとる	5 ストロークのポイントを確認し、動きが身に付くように取り組む。 ※ 練習の進め方について確認する。 ・ オーバーヘッドストローク ・ サイドアームストローク ・ アンダーハンドストローク ・ タブレットを利用し動きの記録をとる ※ ハーフコートでラリー	5 伝え合う場面を設定し、課題の修正に取り組む。 ※ ハーフコートでラリー	5 シングルスゲームの進め方について確認をする。
	40分					
	50分	3 本時の振り返り・次時の確認	5 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認
評価	知	①	②	②		
	技			①	②	
	思・判・表				①	
	態度	③				②
準備物		筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット
カリマネ	体育理論	スポーツの始まりと発展				スポーツへの多様な楽しみ方（クラスマッチ）
	保健					
	道徳	仏の銀蔵 遵法精神			みんなで成功させよう 集団生活の充実	

6	7	8(本時)	9	10	11
②技術の名称と身に付けるためのポイント	②技術の名称と身に付けるためのポイント				
③定位置に戻る	④コートの中を空いた場所にボールを返す				
		②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ること。【公正・公平】			
			①積極的に取り組もうとする【愛好的態度】		
1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認
ねらい1 基礎的な技能等を身に付けよう			ねらい2 身に付けた技能等を生かしてゲームを楽しもう		
4 定位置に戻る動きについて学習する。 ・ 動き方”	4 コートの空いた場所にボールを返す動きについて学習する。 ・ 動き方	4 今日目指す「フェアなプレイ」の設定を行う。	4 団体戦の行い方を理解する。	4 団体戦の行い方を理解する。	4 団体戦の行い方を理解する。
5 定位置に戻る動きの練習に取り組む。 (シャトル出し3人、返球者1人) ・ タブレットを利用し動きの記録をとる。	5 コートの空いた場所にボールを返す動きの練習に取り組む。 ・ タブレットを利用し動きの記録をとる。	5 シングルスゲーム(ハンディキャップゲーム)を行う。	5 団体戦を行う。	5 団体戦を行う。	5 団体戦を行う。
6 シングルスゲームを行う。(フロントエリアをなくす)	6 シングルスゲームを行う。(バックエリアをなくす)	6 グループで振り返りを行い、仲間のフェアなプレイを褒め合う。			
7 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・単元のまとめ
②					総括的な評価
	③		④		
		②			
				①	
筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット
		スポーツへの多様な楽しみ方			
			夢をあきらめない強い意志		

8 本時の学習（8／11）

（1） 本時の目標

- ① 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ることができるようにする。
（思考力、判断力、表現力等）

（2） 本時の学習評価

- 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。
（思考・判断・表現）

9 学習指導過程

段階	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	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 ランニング・ストレッチ・スキルアップトレーニングを行う。 3 本時のめあてについて確認する。	○ 安全に運動できるように健康状態を確認する。 ○ 既習事項を確認しながら行うよう助言する。 ○ 学習意欲を高めるために、本時の学習がこれまで学習してきた成果であることを強調する。		
	仲間のフェアなプレイをほめよう			
なか	4 これまでの記録表を活用して「これまでのフェアなプレイ」について振り返り、今日目指す「フェアなプレイ」の設定を行う。 (1) 記録表を見返しながら、フェアなプレイについて意見を出し合う。 (2) これまでの自分の評価を見返しながら、今日の目標について設定する。 (3) 設定した目標をグループ内で共有する。 5 シングルスゲーム（ハンディキャップゲーム）を行う。 ① プレイヤー ② サポーター ③ サポーター兼審判 ④ 記録係 6 グループで振り返りを行い、仲間のフェアなプレイを褒め合う。	○ 具体的な知識と汎用的な知識を往還するために、最善を尽くすことやフェアなプレイに取り組むことは、ゲームを楽しむためであるという目的を強調する。 ○ 最善を尽くすことや、フェアなプレイを身に付けさせるために、プレイ時とプレイ以外のそれぞれで目標を設定するように指示する。 ○ 全員が楽しめるようなルールになるように工夫するよう指示する。 ○ ゲームなどがスムーズに進むように、役割を確認しながらゲームに取り組むように指示する。 ○ 理由をより具体的にさせるために、特に印象に残ったプレイについて意見を共有し合うように指示する。	○ 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。（タブレット） 【Aの例】 最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、場面や状況などのより具体的な理由を添えて他者に伝えている。	○ これまで学習してきたグッドプレイヤーの理由を列挙したカードなどを参考にさせる。
まとめ	7 片付け・本時の振り返りを行う。	○ 今後のゲームやスポーツをする際にみんなで楽しむことができるように、本時に褒めてもらったことや仲間の良かったことを今後に生かすように伝える。		
	自分が「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ること」ができたか振り返り、今後に生かしたいことを考える。			