第3学年 保健体育科 学習指導案

1 単元名 E 球技 ネット型 (バドミントン)

2 単元目標

- (1) バドミントンに積極的に取り組むとともに、自分の役割を果たし、仲間と協力しながら自己やペアの 課題の解決に向けて練習や試合をすることができる 【関心・意欲・態度】
- (3) ラケットコントロールなどの基本的技能と定位置に戻るなどの動きによって、空いたスペースをめぐ る攻防を展開することができる 【技能】
- (4) バドミントンの特性や成り立ち、技術の名称や行い方、相手の特徴を踏まえた作戦や戦術を説明することができる。 【知識・理解】

3 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
・バドミントンの特性に関	・ペアや自分の能力に応	・基本的な技能を身に	・バドミントンの特性や
心をもち、楽しさや喜びを味	じた課題を設定し、その	付け、仲間と協力して作	学習の進め方、自己の課
わえるようペアにおける自	解決を目指して、練習の	戦を生かした攻防を展	題を理解し、作戦や戦術
分の役割を自覚し、その責任	仕方やゲームの仕方を工	開して試合することが	の具体的な行い方と活用
を果たし、互いに協力して進	夫している。	できる。	方法を理解している。
んで練習やゲームに取り組	・資料や学習カードを活	・身に付けた個人的技	・バドミントンのゲーム
もうとしている。	用し、仲間と協力しなが	能や集団的技能を高め、	の運営やルール、審判の
・練習場所の安全を確かめ、	ら、作戦などを考えよう	攻防を展開し試合する	方法を理解している。
健康安全に留意して練習や	としている。	ことができる。	
ゲームをしようとしている。			

4 単元と指導の構想

(1) 単元と生徒

バドミントンは、いろいろなストロークを使ってラリーを続けたり、相手を惑わす打球(緩急をつけた打球や相手を前後左右にゆさぶる打球)を打って得点を競い合ったりするところに楽しさがある。また、相手の特徴を分析して作戦を考えたり、対戦した相手やペアの特徴を考えて作戦を考えたりするなどの楽しさがあると感じている。

バドミントンの授業においては、ラケットコントロールに関わる基本的技能の習得が必要不可欠であることから、継続的にラリー練習を単元に位置付け、個々の技能に応じたラケットコントロール・フライトの習得を図ってきた。また、生徒の意識である「ゲームに勝ちたい」という目的意識を基にした「ゲーム中心の単元構成」を大切にしてきた。

生徒は今回初めてダブルスのゲームの攻撃方法の検討を行う。どうしたら「空いたスペース」を生み出すことができるか。そして「空いたスペース」を有効活用するために必要なことを考えさせることによって、 意図的に得点を奪うことの大切さを引き出したい。

生徒の実態としては、明るく素直で、授業に前向きに取り組む生徒が多い。しかし、技能の差が激しく、

個々の技能発揮によるゲームの様相で勝敗が決まる場面が多かった。男子、女子それぞれでペアを組むことによって、男女でペアを組んだ時よりも技能差が生じにくく、様々な攻撃のアイディアが導き出されると考える。そして、男女で兄弟班を組むことにより、互いに新たな視点での気づきがたくさん生み出されると考える。

単元を通して、仲間の意見を十分に生かした活動にしていきたい。ペアや兄弟班でアイディアがたくさん出るように対話がなされる手立てを打ちたいと考えている。仲間と協力して共通な課題を解決していく活動を取り入れることで、技能の高まりを実感し生徒が主体的に活動していけると考える。

(3) 指導の構想

手立て1 単元構成を工夫する。

モデル映像と自ペアのプレイを比較し、どうしたら意図的に得点を奪うことができ、協力して守ることができるだろうかという問いをもつ単元構成とする。

- ①技術レベルの高いダブルスのゲームの視聴を通して、個々の動きと連携した動きの視点から、「どんな動きをすると得点を決めることができ、また守備することができるのか」を考えさせる。
- ②攻撃、守備のセオリープレイを提示し、生徒と共有した上で自分たちのペアの特徴を生かした攻撃方法 や守備のフォーメーションを考えさせる。
- ③タブレットなどを活用し、自分たちのペアの動きを客観的に分析できるようにする。

手立て2 FTを活用し、様々な意見を引き出す

単元を通して、FTを活用して仲間と関わりながら課題解決をするような姿を引き出していきたい。そのために、ホワイトボードやワークシートを活用し、課題に対してのポイントやコツなどをたくさん見つけさせたい。 課題解決に向けて必要なポイントを生徒一人一人に考えさせ、たくさんの意見を引き出す【拡散】。そして、各グループから出た意見を全体でまとめ【収束】、そのポイントをペアで意識して練習するという流れで単元を通して行っていく。また、振り返りでは自分たちのペアや自分の課題を分析させ、次の学習課題へとつなげていくようにする。

手だて3 ルールの工夫

攻撃において「空いたスペース」をより有効的に活用することを目的とするために以下の様なルールにする。

- ①コートは縦横とも外側のラインとする。
- ②サービスはサービスラインより後ろから打ち、サービスエリアは対角のコート内であればよい。
- このようなルールにすることにより、1打目が容易になり、「空いたスペース」をねらいやすくなる。また、 守備者はしっかりと構え準備しなければいけないので、守備意識の向上にも効果的であると考える。

5 単元の指導計画(全8時間 本時6/8時間)

時	学習のねらい(○)と主な活動内容(・)	評価				
		関	思	技	知	評価規準(評価の観点)
1	○オリエンテーション	0			\circ	・バドミントンに興味・関心をもち、進
	・単元のねらいや特性の理解					んで学習しようとしている (関)
	・基本的技能(ラケットコントロー					・バドミントンの特性を理解している
	ル、フットワーク)の確認					(知)
2	○ダブルスゲームの視聴	0	0			・基本技能の練習に進んで取り組んで
	・ペアの動き方の特徴や感想を考え					いる(関)

	Т	1	1		1	
	る					・モデル映像のペアの特徴を分析し、自
	理想の動きをするためにはどのよ					分のプレイと比較し、改善点を見つけ
	うにしたらよいか目的意識をもつ					ることができる (思)
3	○試しのゲームを行う		\circ	0		・自己や仲間の課題をみつけ、課題に適
	・ダブルスゲームを行う					した改善点を考えることができる(思)
	・ペアの特徴に合ったフォーメーシ					・ダブルスのゲームに意欲的に取り組
	ョンを考え、兄弟班でゲームを分析し					んでいる (関)
	課題を見つける					
4	○守備のフォーメーションを考える			0	0	・守備のセオリープレイを理解してい
	・守備のセオリープレイを理解する					る (知)
	・ペアで協力して守れる方法を探る					・ペアの特徴を生かしたフォーメーシ
						ョンを考え、効果的に守ることができ
						る (技)
5	○攻撃のシナリオを考える		0	0	0	・FTで意見や考えを出し、課題の解決
5	○攻撃のシナリオを考える・空いたスペースを基に攻撃のセオ		0	0	0	・FT で意見や考えを出し、課題の解決 に向けた方法を見つけている(思)
			0	0	0	
	・空いたスペースを基に攻撃のセオ		0	0	0	に向けた方法を見つけている (思)
	・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する		0	0	0	に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解してい
	・空いたスペースを基に攻撃のセオ リープレイを理解する・自ペアの得点のシナリオを考える。		0	0		に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解してい る(知)
	・空いたスペースを基に攻撃のセオ リープレイを理解する・自ペアの得点のシナリオを考える。 (ワークシートやホワイトボードの		0	0	0	に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリ
6	・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する・自ペアの得点のシナリオを考える。(ワークシートやホワイトボードの活用)	0		0	0	に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリオを考え、実践することができる(技)
6	・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する・自ペアの得点のシナリオを考える。(ワークシートやホワイトボードの活用)○課題練習を行う	0		0	0	に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリオを考え、実践することができる(技) ・課題解決に向け、積極的に練習に取り
6	 ・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する ・自ペアの得点のシナリオを考える。(ワークシートやホワイトボードの活用) ○課題練習を行う ・自ペアの課題を分析し、修正する 	0		0		に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリオを考え、実践することができる(技) ・課題解決に向け、積極的に練習に取り組むことができる(関)
6	 ・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する ・自ペアの得点のシナリオを考える。(ワークシートやホワイトボードの活用) ○課題練習を行う ・自ペアの課題を分析し、修正する 	0		0		に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリオを考え、実践することができる(技) ・課題解決に向け、積極的に練習に取り組むことができる(関) ・自分たちの課題を分析し、最適な練習
7	 ・空いたスペースを基に攻撃のセオリープレイを理解する ・自ペアの得点のシナリオを考える。(ワークシートやホワイトボードの活用) ○課題練習を行う ・自ペアの課題を分析し、修正する(タブレット、作戦ボードの活用) 					に向けた方法を見つけている(思) ・攻撃のセオリープレイを理解している(知) ・ペアの特徴を生かした得点のシナリオを考え、実践することができる(技) ・課題解決に向け、積極的に練習に取り組むことができる(関) ・自分たちの課題を分析し、最適な練習方法を考えることができる(思)

6 本時の学習(全8時間、本時6時間目)

(1) 本時のねらい

ダブルスにおける効果的な攻撃方法について、「得点のシナリオシート」を構想する活動を通して、相手 フォーメーションに応じた効果的な攻撃の仕方を自ペアの特徴と関連付けて見いだすことができる。

(2) 本時の構想

前時から「ねらい通りに得点をするにはどうしたらよいだろうか」という学習課題のもと、攻撃におけるセオリープレイを学習し、「自分たちの得点のシナリオシート」を考えている。本時では、ホワイトボードを用いて、自ペアが考えた得点のシナリオの意図を兄弟班に説明し、必要があれば修正する活動を取り入れる。各ペアから出された「得点のシナリオシート」を全体で共有し、ねらい通りに得点をとるために必要なことの共通理解を図る。それを基に、兄弟班による約束練習で得点のシナリオを確認し、実践の中でねらいをもって意図的に得点をとれるようにさせたい。得点のシナリオは複数パターンあると考えられ、兄弟班や他のペアがどんなシナリオを考えたかを全体に共有することは、新たな視点への気づきにつながると考える。また、得点のシナリオは3打目まで構想させる。理由は、相手を崩し、チャンス打球を引き出し、得点をねらうということがイメージしやすいと考えたからである。

そこで、本時では手立て2・3を主とした活動を取り入れる。

手立て2 FTを活用し、様々な意見を引き出す

ファシリテーション (FT) を取り入れ、自ペアが考えた「得点のシナリオ」を兄弟班に説明し、全体に 共有する。相手のフォーメーション (トップ&バック、サイドバイサイド) を想定し、たくさんの意見を引 き出したい。全体に共有し、本時のまとめである「空いたスペースをねらいながら、相手の動きやフライト を予測して攻撃する」ことにつなげたい。

手だて3 ルールの工夫

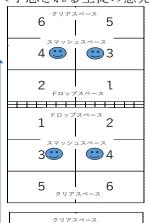
前時から継続して以下のようなルールで行う。

- ①コートは縦横とも外側のラインとする
- ②サービスはサービスラインより後ろから打ち、サービスエリアは対角のコート内であればよい コートは広い方が、空いたスペースを狙いやすく、得点を入れやすくするためである。また、②はサービ スと捉えるのではなく、攻撃を仕掛けるための1打目と捉えさせるためである。

(3) 本時の展開と評価

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童生徒の反応	■評価規準・○留意点
導入【10分】		
1集合・挨拶・点呼	S 素早く整列し、挨拶、点呼を行う。	
2基本技能の練習		
(ハイクリア、ドラ	ペアでシングルスゲームをしましょう	○6つのフライトを使い
イブ、スマッシュ、	S フライトの種類を使い分けられるようになったぞ	分けるようにさせる。
ヘアピン、ドロッ		
プ、プッシュ)		○ローテーションし、ペ
		アを変えながら行う。
展開 I 【20分】	T 前回何をやりましたか?	○生徒と対話しながら、
1前時の振り返り	S ペアで得点のシナリオを考えました	前時の学習内容を振り返
と課題確認 (5分)	T そうだね。何のために考えたの?	る。
	S ねらい通り得点するためです。	
	T ねらい通り得点するためのシナリオを考えましたね。	
	学習課題はこうでしたね。	
	<学習課題>	
	ねらい通りに得点をとるにはどうしたらよいだろうか?	○男女別ペア
2課題解決活動		
(15分)	<指示>	
① FT による班の	自ペアの得点のシナリオをホワイトボードに書き込み	○ホワイトボードを配布
検討活動	ましょう。	する。

<予想される生徒の意見>



想定されるフォーメーション サイドバイサイド

1 打目

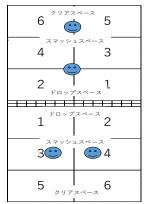
エリア (2) フライト (ヘアピン)

返球 (2打目)

エリア (3) フライト (ハイクリア)

3打目

エリア (3) フライト (スマッシュ)



想定されるフォーメーション トップ&バック

1 打目

エリア (6) フライト (ハイクリア)

返球 (2打目)

エリア (1) フライト (ドロップ)

3打目

エリア (1) フライト (ヘアピン)

<発問>

兄弟班でマグネットを操作しながら、得点のシナリオ を説明してください。必要があれば修正してください。

- S エリア2にペアピンを落として、相手の体勢を崩して、ハイクリアが中途半端になったところにスマッシュを打ち込む。
- S エリア6にハイクリアを打って、相手がドロップで返してくることを想定し、最後にヘアピンで決める。
- T それではホワイトボードを貼ってください。
- T ○ペアさんたちはどうしてこう考えたの?
- S 相手がサイドバイサイドなので縦にゆさぶって攻撃 しようと思ったからです。

<まとめ>

ねらい通りに得点するには、空いたスペースをねらいなが ら相手の動きやフライトを予測して攻撃する。 ○互いに得点のシナリオを確認させる。

■得点のシナリオを意識

して練習できたか。

展開Ⅱ【15分】

②発表された意見

を全体に共有

- 3約束練習(5分)
- · 3 球交代
- T 自分たちのペアの得点のシナリオを兄弟班同士で練習 しましょう。
- S 私たちのシナリオはこれだから、返球はエリア 6 にハ イクリアを打ってね。
- S ねらい通り得点できたぞ

4 ダブルスゲーム (1 0分)

3分×2ゲーム

■実践の中で得点のシナ リオを意識し、ねらい通り 得点することができたか。

○マグネットを操作しながら説明させる。

○サイドバイサイド、ト

ップ&バック両方を想定

して考えさせる。

- ■自分たちの得点のシナ リオを説明することがで きる。
- ■兄弟班の得点のシナリ オについて問題点がある かどうかを検討すること ができる。

○ペアに意図を聞きながら、シナリオを紹介する。

	Т	自分たちの得点のシナリオを意識してゲームをしまし	○振り返りには本時の自
		よう	分たちのプレイについて
	S	ねらい通りに得点できたぞ。	の分析をさせる。
			○次回のねらいを明確に
まとめ【5分】	Т	本時で学習したことを実践した結果、次こうやってみ	させる
・学習の振り返り		ようをペアで考えて記入しましょう。	
・ペアの課題を学	Т	攻撃において自分たちの課題を把握し、修正するよう	
習カードに記入		な活動を取り入れることを伝える。	

(4) 本時の評価

- ・相手フォーメーションに応じた効果的な攻撃の仕方を見いだすことができる (B) 【思考・判断】
- ・見いだした攻撃方法を実践の中で活用することができる(A)【思考・判断】・【技能】