

〈解決したい授業力の課題〉

これまでのバドミントンの授業を振り返ってみると、技能について良い動作を分析し、自己の動きにフィードバックすることについては、技能の習熟に効果的であった。しかし、ゲームに視点を変えてみると、個々の技能発揮によるゲームの様相で勝敗が決まるような展開が多く、「なぜ相手を崩せたのか」や「なぜ得点を奪えたのか」などを生徒自身が分析し、疑問を解決するような授業構成になっていなかった。

一昨年度に行ったプレ授業では、第3学年を対象にダブルスゲームの攻撃に着目し、「相手の守備を崩し、意図的に得点を取る方法」を考える場面を設定し、考えた攻撃方法を実践した。その授業では、ダブルスのタスクゲームを行うには、より習熟した技能が必要であること、それ故に攻撃パターンが多すぎて、攻防の中で空いているスペースを導き出すことが難しいといった課題が生まれた。これらの課題を踏まえ、今回の授業では第2学年を対象としたシングルスゲームの攻撃に着目した授業実践を行い、この実践を第3学年でのダブルスゲームにつなげていく。

次の2つの手立てを講じることで、生徒一人一人が主体的に課題解決に向けて思考するような授業を構成する。

- ① 生徒に意図的に得点を奪うことを常に考えさせる単元構成の工夫をする。
- ② ロイロノートを活用させ、仲間と関わらせながら、様々な意見を引き出す。

1 単元名 E 球技 ネット型 (バドミントン)

2 単元の目標

- (1) 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、ラリーを継続し、空いた場所をめぐる攻防をすることができる。【知識及び技能】
- (2) バドミントンの特性や成り立ち、技術の名称や行い方を説明することができる。【知識及び技能】
- (3) シングルのゲームにおいて、自己やペアの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫したり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができる。【思考力,判断力,表現力】
- (4) 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、ペア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ゲームをすることができる。【学びに向かう力,人間性】

3 単元の評価規準

知識及び技能	思考力,判断力,表現力	学びに向かう力,人間性
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンの特性や学習の進め方、自己の課題を理解し、ゲームにおける技能向上のためのポイントを理解している。</li> <li>・バドミントンのゲームの運営やルールを理解している。</li> <li>・基本的な技能を身に付け、仲間と協力してラリーを継続することが</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決を目指して、自己の能力や相手の動きに応じた動き方を工夫している。</li> <li>・ロイロノートや学習カードを活用し、ペアと協力しながら、ゲームにおける戦術向上のためのコツを考えたり、伝えたりしている。</li> <li>・ゲームを行う思考が、自分の動き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わえるようペアにおける自分の役割を自覚し、その責任を果たし、互いに協力して進んで練習やゲームに取り組もうとしている。</li> <li>・練習場所の安全を確かめ、健康安全に留意して練習やゲームをしよう</li> </ul>

<p>できる。</p> <p>・身につけた基本的な技能を使って、ゲームで戦術的な攻防を楽しむことができる。</p>	<p>だけを意識することから相手の動きを意識することへと変わっている。</p> <p>(授業前後のアンケートにより抽出)</p>	<p>としている。</p>
---	--	---------------

#### 4 単元と指導の構想

##### (1) 単元について

バドミントンは、コート上のネットを挟み、1対1（シングルス）または2対2（ダブルス）のプレイヤーが、シャトルと呼ばれる羽根球をラケットで打ち合い得点を競うネット型球技である。打たれたシャトルが描く軌道は独特の飛行性がありスピードも変化し一定ではない。初心者にも行える容易さと、一方で高度なテクニックが求められる奥深さを兼ね備えたスポーツである。

1～2年生では、仲間と様々なフライトを使って相手を惑わす打球（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楽しさがある。そのためには、ラケットをコントロールするための基本的技能の向上が不可欠であり、ラリーを継続することを大切に授業を行ってきた。

この単元では、身に付けた基本的な技能を使ってシングルスゲームの効果的な攻撃の仕方の検討を行う。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楽しさを引き出したい。

今回の単元では「相手の守備を崩し、意図的に得点を取る方法」を考える場面を設定し、戦術的な技能の発揮をペアでの検討によって図っていく手立てを打つことを考えた。具体的には、「どうしたら意図的に得点を奪うことができるのか」ということを単元を貫く課題としたり、ロイロノートを活用させて、仲間とのゲーム分析を基に「自分の得点のシナリオ」を修正・強化したりする。これらの手立てにより、生徒が主体的で協働的な学びを得られると考える。

##### (2) 指導の構想

**手立て1** 生徒に意図的に得点を奪うことを常に考えさせる単元構成の工夫をする。

- ・習熟したプレーの映像を視聴することを通して、正しい動作を視点にした「どんなプレーをすると得点を決めることができるのか」を考えさせることによって、得点のシナリオをイメージしやすくする。
- ・**※①攻撃、守備の基本的なセオリー**を提示し、生徒と共有した上で、自分の特徴を生かした得点のシナリオを考えさせる。

※①攻撃のセオリー

- ・サービスを狙うエリアを工夫し、サービスから優勢ラリーを作る。
- ・空いたスペースに、相手を取りづらいうように、様々な打ち方（ハイクリアとヘアピンと定義）でシャトルを打つ。

守備のセオリー

- ・正しい構え（肩幅よりやや広く、どちらかの足を少し前に出す）から、フットワーク（一方の足を軸足にもう一方の足を横、前、後ろ、クロスと動かす）を使って、シャトルを打ち、定位置に戻る。

- ・サービスのルールを簡易化（自分が打つ場所と相手に打つ場所に制限をかけない、サービスは2本交代とする）し、得点のシナリオを立てやすくする。
- ・コート縦長 ver, 横長 ver, 正規 ver に変えることで、意図する得点の取り方を理解しやすくする。
- ・ネットの高さを2mに設定することで、スマッシュに頼らず、空いたスペースを狙う攻防を表出しやすくする。
- ・見学者は、シナリオ検討のサポーターとして授業にかかわらせることで、学びにつなげる。

手立て2 ロイロノートを活用させ、仲間と関わらせながら、様々な意見を引き出す。

単元を通して、※②ロイロノートを活用し、課題に対してのポイントをたくさん見つけさせる。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、ペアで出た意見をまとめ【収束】、そのポイントをペアで意識してゲームをするという流れで授業を行っていく。また、振り返りでは、全体で考えを共有し、次の学習課題へとつなげていくようにする。

※②一人一台 iPad を使用し、技能発揮やゲームの様子を動画で撮影する。その動画にマーカーやコメントを記入することで、良い動作と比較したり、ゲーム中の空いたスペースの使い方を検討したりする。作成したノートは保存、提出して学習の軌跡を蓄積させていく。ロイロノートを使用することで、これまで個人の運動覚に頼ってきた技能のコツを視覚的に、客観的に分析しやすくなる。また、ゲームを俯瞰して捉えることが可能になり、効果的な戦術を導きやすくなる。

5 単元の指導計画（全9時間 本時8/9時間）

時	学習のねらい(○)と主な活動内容(・)	評価			
		知・技	思・判・表	学	評価規準（評価の観点）
1	○バドミントンの特性を理解することができる。 ・習熟したシングルスゲームを視聴し、単元のねらいや特性を理解する。 ・特性を再確認するための試しのラリーをする。	○		○	・バドミントンに興味・関心をもち、進んで学習しようとしている（学） ・バドミントンの特性を理解している（知）
2 3 4	○基本技能（フットワーク、フライト、サービス）を向上させることができる。 ・タブレットでの撮影を通して、技能の確認、定着を図る。	○	○		・基本技能を円滑に発揮するために必要なことを興味深く探し出し、実践している。（思） ・ハイクリアとヘアピンの技能を習熟させることができる。（技）
5	○エリアに応じた崩しのセオリーを		○	○	・積極的にゲームを行っている。（学）

	理解することができる。① ・エリアを指定（縦長）してシングルのゲームを行う。 ・タブレットでの撮影を通して、ゲーム分析を行う。				・ペアでゲーム分析をし、相手を崩す方法を見つけることができる。（思）
6	○エリアに応じた崩しのセオリーを理解することができる。② ・エリアを指定（横長）してシングルのゲームを行う。 ・タブレットでの撮影を通して、ゲーム分析を行う。		○	○	・積極的にゲームを行っている。（学） ・ペアでゲーム分析をし、相手を崩す方法を見つけることができる。（思）
7	○攻撃のシナリオを考えることができる。 ・正規のエリアで自分の得点のシナリオを考える。		○		・ペアでの約束練習を通して、得点のシナリオを実践することができる。（技） ・自分の特徴を生かした得点のシナリオを見つけることができる。（思）
8	○攻撃のシナリオを修正・強化することができる。 ・正規のエリアでシングルのゲームを行う。 ・ペアで、シナリオを分析し、修正する。		○		・得点のシナリオをゲームで実践することができる。（技） ・ペアでゲーム分析をし、空いたスペースを狙った効果的な攻撃方法を見つけることができる。（思）
9	○相手に応じたシナリオでプレーすることができる。 ・まとめ	○	○	○	・検討し、練習してきた技能を使って、リーグ戦を楽しむことができる。（技） ・ゲームに勝つための方法を工夫している。（思）

## 6 本時の学習（全9時間、本時8時間目）

### （1）本時のねらい

- ・シングルスにおける攻撃方法について、ロイロノートを活用し、ペアでゲーム分析をする活動を通して、空いたスペースを狙うための効果的な攻撃の仕方を**相手の特徴**（相手が得意としているエリア、相手が苦手としているエリア、相手が得意としている打ち方、相手が苦手としている打ち方、相手の動きの特徴）と関連付けて考えることができる。

### （2）本時の構想

#### 授業の流れについて

- ・W-up にフライトドリルを入れ、タスクゲームのための準備を整える。
- ・※③**学習の軌跡**をまとめ、大洋紙で示すことで、生徒の学習理解を深める。

※③・得点を奪うためには、空いたスペースを突くことが大切である。

- ・ハイクリアとヘアピンを学習した。
- ・前後に揺さぶったり、左右に動かしたりすることが有効であることがわかった。
- ・サービスから始まる最初の3球で相手を崩し、優勢ラリーを作ることを目的に自作の得点シナリオを考えた。

- ・初めて対戦する相手に自作の得点シナリオが通用するかを検証する。

- ・ペアで関わらせながら、意見や考えを出すために、**※④ロイロノートを活用**する。

※④ゲームを撮影する。→ロイロノートで映像を分析する。→効果的な攻撃方法を検討する。→次のゲームで実践する。→エリアシートのシナリオを修正する。

- ・ゲーム中に、意図的にタイムアウトを設けることで、ペアで動画を分析し、シナリオを修正しやすくする。
- ・ゲーム中に、意図的にタイムアウトを設けることで、生徒が運動量を確保することと、じっくり思考することを区別して活動できるようにする。
- ・シナリオの検証結果を基に、最終的に導き出したシナリオの効果を説明する場を設ける。

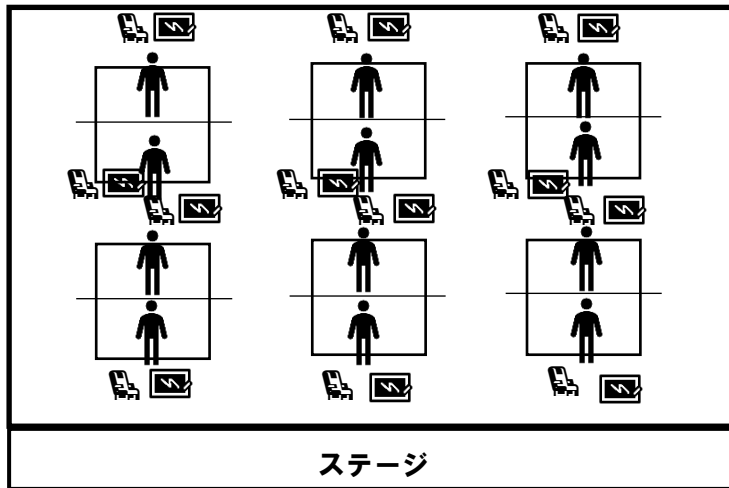
#### 環境の工夫について

- ・ネットを高く設定（2 m）し、力任せのスマッシュではなく、空いたスペースを狙うフライトを表出しやすくする。
- ・コートエリアを4分割し、スペースに対する意識を高める。
- ・サービスのルールを簡易化する。サービスは自コートの好きな場所から、相手コートのどのエリアに打つてもよいこととする。一人が2回ずつサービスをしながら、サーブ権を交代していく。
- ・エリアシートを用いたシナリオは、自分のサービス時のみに限定する。（レシーブ時は、相手のサービスから始まるため、シナリオ通りにならない。）
- ・ゲーム分析を容易にするため、また、エリアシートにシャトルの動きを書き込みやすくするために、動画はプレイヤーの真後ろから椅子の上に乗って撮影する。
- ・バドミントンが苦手な生徒に対する配慮として、技能の高いペアとそうではないペアを意図的に兄弟班とする。また、技能の高まりだけではなく、ゲームを行う上での思考の高まりの価値を共有し、技能発揮が苦手な生徒も安心して学習に参加できるようにする。

### (3) 展開と評価

学習活動	教師の働き掛け（T）と予想される生徒の反応（S）	■評価規準・○留意点
<b>導入【13分】</b> 1 w-up(5分) 2 集合・挨拶・点呼(3分) 3 既習内容の確認(5分)	S ネットを立て、フライトドリルを行う。 S ペアで1台 iPad を持ち、素早く整列し、挨拶、点呼を行う。  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">これまで学習してきたことを振り返ろう</div> T 「バドミントンで得点を奪うために必要なことは、空いたスペースにシャトルを打っていくこと、ラケットを使って様々な打ち方をする必要があるでしたね。」 T 「どんなスペースの突き方があったでしょう。」 S 「前後に揺さぶったり、左右に動かしたりすることです。」 T 「そうでしたね。また、サービスの重要性も学習しました。そこで、前回の授業では、サービスから始まる自作の得点のシナリオを考えましたね。どんなことに気を付けてシナリオを考えましたか？周りの人と話してみましよう。」 S① 「相手がシャトルを操作しづらいところにサービスを打つことから始める。」 S② 「同じところにシャトルを打たないようにシャトルを散らすことを心掛けた。」	○怪我の防止の観点や技能発揮の観点から、w-upが適切に行われているか確認する。  ○既習内容を視覚的に振り返ることができるように <b>※③学習の軌跡</b> を用意して説明する。 ○言葉を簡潔にわかりやすく説明する。 ○生徒と対話しながら、前時までの学習内容を振り返る。 ■既習内容のつながりを理解している。

	<p>T 「これは何のために考えたのでしょうか。」</p> <p>S 「相手を狙った通りに崩して優勢ラリーを得て、得点をとりやすくするためです。」</p> <p>T 「みなさんの作ったシナリオは、初めて対戦する相手に対してうまくいくと思いますか？」</p> <p>S① 「どんな相手にもうまくいく。」</p> <p>S② 「わからない・・・。」</p> <p>T 「なぜそう思いますか？」</p> <p>T 「今日は、相手が変わっても自作のシナリオの通り本当にうまくいくか、いかないとしたらどうしたらうまくいくのか実際にゲームをしながら考えてみましょう。」</p>	
<p><b>展開【32分】</b></p> <p>4 課題解決学習</p> <p>① ペアでシナリオの確認 (2分)</p> <p>② シングルスゲーム 5分×2ゲーム×2セット (22分)</p> <p>ロイロノートによるペアの検討活動</p>	<p>T 「前回までの学習を踏まえた今日の学習課題です。」</p> <div data-bbox="387 719 1125 875" style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【学習課題】</b></p> <p>ゲームにおいて、自分の作ったシナリオを生かすためには何が必要だろうか？</p> </div> <p>T 「ロイロノートを使って、ペアで互いのシナリオを確認しましょう。」</p> <p>S 「相手コートエリア1にサービスする①と、フォアハンドを使うから自コートエリア3に返球される②と予測できる。そこで、エリア4に打ってバックハンド誘い、優勢ラリーを作って得点を奪う③。」</p> <div data-bbox="491 1243 1102 1637" style="text-align: center;"> </div> <p>T 「自分たちの得点のシナリオを意識してゲームをしましょう。」</p> <div data-bbox="387 1727 1125 1933" style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【指示・発問】</b></p> <p>ゲーム中に、1分30秒のタイムアウトがあります。そこで、ペアのシナリオを評価し、修正したり、強化したりしましょう。</p> </div>	<p>○ロイロノート上でペアごとに提出箱を用意しておく。</p> <p>○自分のサービスから3球目までのシナリオの意図を確認するよう促す。</p> <p>○打球の種類を区別するために、矢印の種類を変えていることを確認する。</p> <p>■自分のシナリオの意図を説明することができる。</p> <p>■既習した知識を使っている。</p>



○ゲーム【2分】→ゲームの検討・練習【1分30秒】→ゲーム【1分30秒】のサイクルでゲームを運営する。



○空いたスペースの突き方と相手の特徴を視点に分析するよう促す。

■相手の特徴をつかんで、自分のシナリオを修正・強化している。  
 (相手の特徴=相手が得意としているエリア、相手が苦手としているエリア、相手が得意としている打ち方、相手が苦手としている打ち方)

○生徒を抽出して、2人に発表させる。

○仮に全員のシナリオが変わらなくても、理由を求めることで、ゲーム分析の思考を表現させる。

③検討・実践されたシナリオを共有 (8分)

・整列する。

終末【5分】

・学習の振り返りをする。  
 ・学習カードに記入する。

S 1 「作ったシナリオが通用しないぞ!?なぜだろう？」  
 S 2 「1球目のサービスが効いていないみたいだ。打つエリアを変えてみたら？」  
 S 1 「試してみよう。」  
 S 3 「作ったシナリオが通用しているぞ。バックハンドが苦手な相手に対しては、エリア4に打つことが有効だ。」  
 T 「ゲーム終了です。シナリオが変わったペアは、エリアシートのシナリオを修正し、提出してください。変わらなかった人は、片づけをしてください。」  
 シナリオが変わったら、提出箱に提出する。  
 提出箱を開き、シナリオが変わらなかった生徒と変わった生徒を抽出する。  
 T 「シナリオが変わらなかった○○ペアは、なぜ変わらなかったのですか?効果を説明してください。」  
 S 「思った通りに相手が崩れてくれたからです。バックハンドをたくさん打たせるようにすることが有効でした。」  
 T 「シナリオが変わった○○ペアは、なぜ変えたのですか?効果を説明してください。」  
 S 「相手は、バックハンドが得意だったので、○○に変えたら、崩れる頻度が多くなりました。」

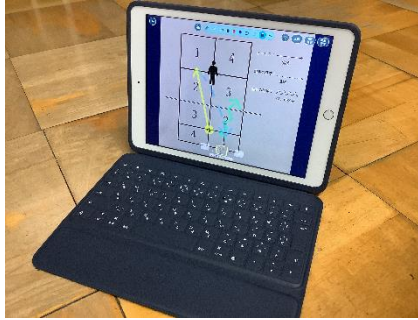
【まとめ】  
 自分の作ったシナリオを生かすためには、相手のプレーの特徴をつかんで、空いたスペースを突いていくことが必要である。

T 「本時を振り返ってください。今日の授業の学びを記入し、次回のゲームではどのようなシナリオでプレーしたいかを記入してください。」



### 予想される記述

「自分の作ったシナリオを生かすためには、相手のプレーの特徴をつかんで、空いたスペースを突くことが必要だとわかった。次回も、相手の特徴に合わせて、自分のシナリオを修正してプレーしたい。」



○ゲームにおいては、技能発揮に加えて、相手のプレーを観察し、特徴を掴むことが、必要であることに気づかせる。

○振り返りには本時の自分たちのプレーについての振り返りをさせる。

○個々の次回の課題を明確にさせる。

### (4) 本時の評価

・相手の特徴をつかんで、自分のシナリオを修正・強化している。(B)【思考・判断・表現】  
振り返りカードでの記述・観察

【Bに加え、ペアの仲間に具体的な攻撃の仕方についてアドバイスしている。(A)】

