

熊本県立鹿本高等学校 2年1・4・7組 保健体育科 学習指導案

期 日 平成27年10月29日(木) 第3校時
 場 所 熊本県立鹿本高等学校体育館
 指導者 教諭 池田 将文

1 単元名

バドミントン (E:球技 イ:ネット型)

2 単元について

(1) 単元観

バドミントンは、コート上でネットをはさんで相対し、身体やラケットを操作してシャトルを空いている場所に返球し、一定の得点に到達することを競う競技である。レクリエーションなどで体験している生徒が多く、取り組みやすい。また、ルールやコートの広さを工夫することによって、誰もがいろいろなレベルでゲームを楽しむことができる。技術を習得していくにつれて、自分や相手の特徴に応じた作戦を立て、勝敗を競う楽しみを深く味わえる。それに加えて、個人種目であるので、生徒自身が自主的に考えたり判断したりすることを重視でき、自分や仲間の課題を見つけ、その課題を解決する学習活動を展開しやすい。

(2) 系統観

中学校 第1学年及び第2学年	中学校 第3学年	高等学校 入学年次	高等学校 入学年次
E 球技 イ ネット型 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する	E 球技 イ ネット型 役割に応じたボー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展開する	E 球技 イ ネット型 役割に応じたボー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展開する	E ボール運動 イ ネット型 状況に応じたボー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間を作りだすなどの攻防を展開する

(3) 生徒観 (男子10名、女子12名 計22名)

◇事前調査 (6月実施) より

①体力テストの結果と運動習慣、運動に対する意識調査の結果について

体力テストの結果		運動やスポーツをすること 「よくしている」の回答率(%)	運動やスポーツをすること 「好き」の回答率(%)	運動やスポーツをすること 「得意」の回答率(%)
上位群	A男 2名 女 2名	90%	95%	51%
	B男 3名 女 3名			
下位群	C男 5名 女 6名	39%	46%	3%
	D男 0名 女 1名			

②体育学習に関する意識調査の結果について

	肯定的な回答率 (%)					調査の結果、体育学習に対する意識に男女間と体力別間で差がある。特に女子は全体的に体育学習に対して肯定的な意識が低い。その中でも運動目標因子の肯定感が低く、自分の取り組んでいる運動が単元や授業を通じて、「上達している」「楽しめている」という実感を持っていないことが分かる。この傾向は女子の体力下位群で顕著に表れている。
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
情意目標因子	75.6	83.3	65.5	82.2	61.3	
認識目標因子	67.3	74.5	57.9	73.8	53.6	
運動目標因子	55.7	70.0	36.8	67.8	29.8	
社会的行動目標因子	83.1	85.8	79.6	85.0	79.2	

③「人間関係形成」に関する意識調査の結果について

* 互恵懸念因子と個人志向因子では「いいえ」の回答を肯定的な回答とする。	肯定的な回答率（数値は%）				協同効用因子の結果を見ると、運動に親しむ際に、協同が重要であることが大切であると理解している生徒は多い。その一方で、互恵懸念因子と個人志向因子の結果では肯定的な割合が低く、協同することが自分にとって良い影響を及ぼさないと考えている生徒が少なくない。これは協同に関する間違ったとらえ方や消極的なとらえ方をしている割合が高いことが窺われる。	
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群		下位群
協同効用因子	80.8	82.7	78.4	85.0	71.8	
互恵懸念因子	31.8	31.6	32.1	33.0	29.3	
個人志向因子	33.9	35.3	32.0	35.6	30.4	

◇「球技バドミントン」や体育学習における学び合いについて

バドミントンは個人種目であるので、生徒自身が自主的に考えたり判断したりすることを重視し、自分や仲間の課題を見つけ、その課題を解決する学習活動を中心にしていかなければならない。しかし、正式な競技としてのバドミントンに触れる機会は少なく、技能の習得やゲームの段階で戸惑いが感じられることが多い。この戸惑いを生徒同士の協同によって解消するような学び合いの場を作りたい。手で持ったラケットで飛来するシャトルを空間の中で打つという技能や感覚の習得には個人差が大きい。そこで、技能を獲得している生徒が努力を必要とする生徒に教えるという機会を増やすことが重要になってくる。技能を獲得している生徒と努力を要する生徒をバランスよく班編成し、努力を要する生徒の技能向上を図ることが学び合いのキーポイントになる。生徒は全体的に体育の授業に対する意欲は高く、積極的に取り組むことができるため、コミュニケーションの機会が多い。しかし、そのコミュニケーションの多くは他人の特長や課題に気づいて、指摘するような技術的・戦術的なアドバイスではない。お互いに協同することでバドミントンに関する理解を深め、基本的技能の差を学び合いで少しでも埋められるような手立てを取りたい。

(4) 指導観

◇子どもたちに「運動の特性（楽しさ）」を味わわせるための視点から

運動の楽しさは、その運動を上手にできることが大きく関係してくる。バドミントンは初歩段階であってもラリーが続けられる生徒が多い。しかし、正規のルールでのゲームを成立させるためには基本技能を習得する必要がある。その獲得に個人差が生まれる。バドミントンの運動特性は、スピードの変化と各種フライトを駆使してラリーを楽しむことである。基本技能や身体能力（パワー・敏捷性、全身持久力など）や自分や相手コートのオープンスペースに気づくといった空間感覚の有無がバドミントンを楽しめるかどうかを大きく影響する。生徒の実態を見極めながら、

① 確かな運動技能を獲得すること

② その獲得した技能レベルに応じたシングルスゲーム、ダブルスゲーム、戦術を使ったダブルスゲームと段階的にステップアップしていくこと

③ 自己や仲間の課題に気づき、その課題を解決すること

の3点をポイントに置き、指導していきたい。

◇子どもたちの「人間関係形成」をはぐくむための視点から

仲間同士でコミュニケーションは取っているが、それは技術的や戦術的なものではなく、「協力して学び合う」という活動はあまり見られないのが現状である。運動が上達することで、その運動の楽しさや自己肯定感を感じやすくなる。生徒同士のコミュニケーションを活発にし、それが技能の上達につながる工夫をしていきたい。そのために、相手の行動を観察し、課題に気づき、それを指摘できるといった「教える」という能動的な学び合いを成功体験につなげ、協同の素晴らしさを実感させたい。生徒の実態を見極めながら、

① 個人に応じた到達目標を設定する

② 生徒の学び合う（教え合う）場を設定する

③ 自分や仲間の特長や課題に気づき、指摘できる

の3点をポイントに置き、指導していきたい。

◇熊本県立教育センターの研究の視点「協働・協調的な学びを充実するため3つの視点」から

【視点1】学びを引き出す 豊かなかかわり合いのある 言語活動	【視点2】学びを振り返る 思考過程の可視化と 学びの振り返り	【視点3】学びを支える 学びのUD化と 効果的なICTの活用
<p>○運動の特性（楽しさ）から、学習課題や活動内容を設定する。</p> <p>○子どもたちが活動に見通しを持って取り組むことができるように、活動目標を明確に示す。</p>	<p>○一単位時間の中に「振り返り」の時間と活動をかならず確保する。</p> <p>○学習過程や学習時の思考を可視化できるように、ワークシートを工夫する。</p>	<p>○みんなが楽しむことができるように、子どもの実態を考慮して活動を工夫したり、ルールを簡易化したりしてゲームを行う。</p> <p>○学び合いが充実するために、タブレットPCやビデオ等をグループ学習時に活用する。</p>

◇インクルーシブ教育の視点から、

【基礎的環境整備】

- ・単元計画の掲示
- ・本時の学習目標と学習過程の掲示
- ・学習ノートを活用
- ・学習目標達成を目指した簡易ルールを設定
- ・ICTの活用

【合理的配慮】

(省略)

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	<p>○勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームを展開できるようにする。その中で、空間を作り出すなどの攻防を展開できるようにする。</p> <p>○球技に主体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事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。</p> <p>○技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解しチームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組み方を工夫できるようにする。</p>	
評価規準	<p>関心・意欲 ・態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット型球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを大切にしようとしている。 ・役割を積極的に引き受け、自己の責任を果たそうとしている。 ・お互いに助けあい、高めあおうとしている。 ・相手を尊重したり、建設的な意見修正を提案しながら、話し合いを進めている。 ・けがを未然に防ぐための留意点を理解し、取り組んでいる。
	<p>思考・判断</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自己の仲間の課題や有効な練習方法を指摘している。 ・自己のチームや相手チームの特徴に応じた作戦や戦術を選択している。 ・自己や仲間の目標と成果を検証し、課題を見直している。 ・自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選んでいる。
	<p>技能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・シャトルを相手側コートのオープンスペースに緩急や高低をつけて打ち返すことができる。 ・味方の移動で生じるオープンスペースをカバーする動きができる。 ・相手の攻撃に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動できる。
	<p>知識・理解</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・各種フライトの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・課題解決方法について、理解したことを言ったり書いたりしている。 ・審判の方法について、学習した具体例を挙げている。

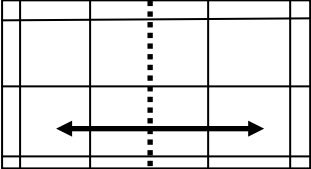
4 指導・評価の計画

次	時	主な学習活動	指導上の留意点		評価の観点（評価方法） B基準
			「運動特性」「関係形成」 の視点から	協働・協調的な学習 のための3つの視点	
1	1	オリエンテーション	【関係形成】 男女混合の班編成	【視点2】 学習過程の可視化	関心・意欲・態度（観察） 〔主体的に取り組もうとしている〕
	2	各種フライトの練習	【運動特性】 基本的技能の習得	【視点3】 ICTの活用	知識・理解 （観察・ワークシート） 〔各種フライトの行い方が分かる〕
	3	各種フライトの練習	【運動の特性】 基本技能の習得	【視点3】 ICTの活用	思考・判断 （ワークシート） 〔仲間の成果を検証し、課題を挙げている〕
2	④	タスクゲーム① ハーフコート・シングルス	【運動の特性】 空間感覚の習得	【視点3】 ルールの簡易化	運動の技能（観察） 〔相手コートに緩急や高低のある返球ができる〕
	5	タスクゲーム② オールコート・ダブルス	【運動特性】 基本的技能を使った ダブルスゲーム	【視点3】 ルールの簡易化	運動の技能（観察） 〔相手側のオープンスペースに緩急や高低のある返球ができる〕
	6	試しのゲーム	【関係形成】 能動的なかわり	【視点2】 学びの振り返り	思考・判断（ワークシート） 〔チームの課題を挙げている〕
	7	タスクゲーム③ （フォーメーションを使っ ての攻撃）	【運動特性】 ダブルスの戦術的理解	【視点1】 運動特性からの学 習課題の設定	思考・判断 （観察・ワークシート） 〔仲間の目標と成果を検証し、指摘している〕
	8	タスクゲーム④ （フォーメーションを使っ ての防御）	【運動特性】 ダブルスの戦術的理解	【視点1】 運動特性からの学習 課題の設定	運動の技能（観察） 〔オープンスペースをカバーする動きができる〕
3	9	まとめのゲーム①（団体戦）	【関係形成】 能動的なかわり	【視点2】 学びの振り返り	知識・理解（観察） 〔審判ができる〕
	10	まとめのゲーム②（団体戦）	【運動特性】 目標と成果の検証	【視点2】 学びの振り返り	関心・意欲・態度 （ワークシート） 〔チームの目標と成果を検証している〕

5 本時の学習（検証授業：10時間中4時間目）

(1) 目標 相手コートに緩急や高低のある返球ができる

(2) 展開

過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備 考
導入 10分	1. 集合・体操・補強運動 2. 挨拶・点呼 3. コート準備 4. 本時の学習内容の説明	○出欠点呼・健康観察を行う。 ○参加者・欠席者・見学者並びに体調不良などがいないかを正確に把握する。 ○本時の目標と活動内容を提示する	
展開 30分	<p>学習課題（めあて）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">仲間と協力して相手側コートに緩急や高低のある返球ができる</div> <p>5. ストローク練習</p> <p>6. オープンスペースへの攻撃を練習する (1) タスクゲーム① ハーフコート</p> 	<p>○クリア・ドロップ・ロブ・ヘアピンをペアで練習する。</p> <p>簡易ルール①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シングルス（ハーフコート） ・フォアハンドロングサービスでゲーム開始 ・7ポイントマッチ <p>[徹底指導]</p> <p>○バックバウンダリーラインとショートサービスラインを目安に緩急や高低を使い返球させる。</p> <p>[能動型指導]</p> <p>○ラリーが終わるたびに、仲間にアドバイスを送る</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>評価の観点(評価の方法)</p> <p>B基準：緩急や高低を使った返球ができる。</p> <p>A基準：B基準に加え、相手コートにオープンスペースが作り出せる。</p> </div> <p>《B基準に達していない生徒への手立て》</p> <ul style="list-style-type: none"> ○仲間の動きを見て、イメージを作る ○相手が返球する場所を固定させたり、コートの広さを制限し、返球することだけに集中できる環境を整える 	<p>タブレット PC</p>
整理 10分	7. 学習のまとめ (1) 班での話し合い (2) 成果の発表 8. あいさつ	○課題に沿って学習の成果を話し合う。 ○学習カードに反省や仲間からのアドバイスを記入する ○学び合いの成果を発表する	