

熊本市立高森高等学校 1 年 1 組 保健体育科 学習指導案

期 日 平成 27 年 12 月 16 日(水)第 3 校時

場 所 県立高森高等学校 第 1 体育館

指導者 教諭 大城戸 靖雄

1 単元名

「球技」 ネット型 バドミントン

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、ネットを挟んで得点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。技術習得には多くの時間が必要であるが、ルールや場などを工夫することで、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、ゲームを楽しむこともできる。

(2) 系統観

小学校 第 5 学年及び第 6 学年	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
E ボール運動 ア ネット型 チームの連携による攻撃や守備によって、攻防する、簡易化されたゲーム	E 球技 ア 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種目	E 球技 ア 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種目	E ボール運動 ア 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種目

(3) 生徒観 (男子 11 名、女子 11 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	53.8	61.5	23.1
	B 男 4 名 女 5 名			
下位 群	C 男 4 名 女 3 名	55.5	44.4	33.3
	D 男 1 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 (%)					情意目標因子と社会的行動目標因子については肯定的な意識が高い。認識目標因子と運動目標因子については半数が進んで運動したり、めあてを持って運動できていない。性別間では男子の生徒と比べて女子の生徒の肯定的な意識の低さがすべての項目であてはまる。これは体力別間に見ても同様のことが言える。特に女子の生徒の運動目標因子の低さは顕著である。
	合計	性 別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
情意目標因子	62.9	80.3	45.5	69.2	53.7	
認識目標因子	51.1	61.4	40.9	57.7	41.7	
運動目標因子	51.5	66.7	36.4	59.0	40.7	
社会的行動目標因子	81.1	81.8	80.3	84.6	75.9	

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は肯定的な意識が高い。互恵懸念因子と個人志向因子の結果は肯定的な意識が極端に低い。性別間では女子の生徒の意識の低さがみられる。体力別間では個人志向因子だけ下位群が上位群を上回る結果である。
	合計	性 別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
協同効用因子	72.2	80.8	63.6	75.2	67.9	
互恵懸念因子	30.0	30.9	29.1	30.8	28.9	
個人志向因子	13.6	18.2	9.1	9.0	20.4	

◇「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（○現状・●課題）

- 体育授業への取り組み方はまじめであり、興味関心の高い生徒が多い。
- 約束事やルールは確実に守り、活動にもメリハリがある。
- チームやグループ内で相互にアドバイスを送る姿が見られる。
- 入学年次ということもあり、主体的に活動することに慣れていない。
- 運動の得意な生徒と苦手な生徒の取り組み方に違いを感じることもある。
- 仲間からアドバイスを受けるものの、実際の運動に生かすことが苦手である。

(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（○結果の分析・●手立て）

- 体力テストの結果と運動習慣については、体力テスト上位群も下位群も大きな差は見られない。しかし運動に対する意識に関しては、「好き」と回答した上位群6割に対し、下位群は4割と差がみられた。また「運動が得意か」という点に関しては、上位層を下位層が上回るという結果であった。
- この結果から運動の楽しさを味わわせるためには、上位層に対しては運動が得意であるという有能感を味わわせるために、客観的に数値を示したり、グループ活動やペア活動において、教えたりアドバイスをするという活動を増やし、人に教えることは自分の学びにプラスになるという意識を持たせる必要がある。下位層に対しては運動が「好き」という意識を高めるために「みんなが楽しいと感じる授業」を実践していく必要がある。また作戦やルールの工夫を行い、苦手だと感じる生徒も楽しく活動できる授業づくりが必要である。

◇子どもたちの「人間関係形成」をはぐくむための視点から（○結果の分析・●手立て）

- 情意目標因子と社会的行動目標因子については肯定的な意識が高い。認識目標因子と運動目標因子については半数が進んで運動したり、めあてを持って運動できていない。性別間では男子の生徒と比べて女子の生徒の肯定的な意識の低さがすべての項目であてはまる。これは体力別間に見ても同様のことが言える。特に女子の生徒の運動目標因子の低さは顕著である。
 - 協同効用因子の結果は肯定的な意識が高い。互惠懸念因子と個人志向因子の結果は肯定的な意識が極端に低い。性別間では女子の生徒の意識の低さがみられる。体力別間では個人志向因子だけ下位群が上位群を上回る結果である。
 - この結果から人間関係形成をはぐくむためには、まず認識目標因子と運動目標因子を高めるために、1時間の中で活動目標を明確に示し、見通しを持って活動できる工夫が必要である。習得する技能を得点化（ポイント化）したり、習得した技能をどのように活用するのか具体例を示したり、教材や掲示物、ルールを工夫し、学びのUD化を目指していくことが必要である。
- 男女間の意識の違いについては、男女がペアになることにより、協同する大切さや人に教える楽しさ、そしてそのことが自分にもプラスになるという意識を高めることを目指していく必要がある。互惠懸念因子と個人志向因子を高めるためにも運動を協同したり、話し合っ活動するなどの言語活動の工夫を行ったり、効果的に ICT を活用していくことが必要である。

◇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
○運動の特性（楽しさ）から、学習課題や活動内容を設定する。 ○子どもたちが活動に見通しをも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。	○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。 ○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。	○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。 ○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。

◇インクルーシブ教育の視点から、

【基礎的環境整備】

- ・授業の初めにシラバスで説明をする。
- ・各単元では単元計画を掲示する。
- ・毎時間の学習内容をホワイトボードで説明する。
- ・学習シートに振り返りの記入をする。
- ・視覚的に理解できる教材を準備する。
- ・ICTを活用し、客観的視点を準備する。

【合理的配慮】

(省略)

3 単元の目標と評価規準

単元の目標		・状況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間を作りだすなどの攻防を展開すること。 ・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、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などや、健康・安全を確保することができるようにする。 ・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。
評価規準	関心・意欲・態度	・バドミントンの学習に主体的に取り組もうとしている。 ・作戦などについて話し合いに貢献しようとしている。 ・技能習得のために互いに助け合い高め合おうとしている。
	思考・判断	・自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。 ・仲間（ペア）に対して技術的な課題について指摘している。 ・仲間（ペア）と目標と成果を検証し、課題を見直している。
	技 能	・シャトルを相手のいない空間に打ち返すことができる。 ・サービスではフォアハンドやバックハンドで狙った場所に打つことができる。 ・仲間（ペア）と連携した動きができる。
	知識・理解	・ドリルゲームやタスクゲームで学習した具体例をあげている。 ・課題解決の方法や理解したことを言ったり書き出したりしている。

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 (競技特性、授業のルール、グルーピング・班編成)	【関係形成】 男女混合の班編成	【視点1】 「学び」を引き出す	関心・意欲・態度（観察） 〔班編制やルールを学ぶ姿に意欲が感じられる〕
2	2	試しのゲーム ダブルスのゲーム	【関係形成】 コミュニケーション向上、ペアの技能の確認	【視点2】 「思考過程の可視化」	知識・理解（ワークシート） 〔目標達成のための課題が設定できている〕
	3	ハイクリア・ドライブの技能と得点形式のスキルゲーム	【運動特性】 基本的技能の習得	【視点3】 学びの「UD化」	運動の技能（観察） 〔緩急や高低のある返球ができる〕
	④	サービスの技能と得点形式のスキルゲーム	【運動特性】 基本的技能の習得	【視点1】 「言語活動」	運動の技能（観察） 〔サービスで狙った場所に打つことができる〕
	5	ヘアピン・ドロップ・スマッシュの技能とドリルゲーム	【運動特性】 基本的技能の習得	【視点1】 「言語活動」	運動の技能（観察） 〔狙った場所へコントロールして打ち返しができる〕
3	6	タスクゲーム (2対2・4対4のゲーム)	【関係形成】 第三者からのアドバイス	【視点2】 「思考過程の可視化」	思考・判断（ワークシート） 〔ペアやグループに応じて必要な技能や作戦を適用しようとしている〕
	7	タスクゲーム (フォーメーションを使つての攻防) トップアンドバックフォーメーション	【関係形成】 ペアでのフォーメーションの理解	【視点3】 「ICT」の活用 学びの「UD化」	思考・判断（ワークシート） 〔作戦に応じたトップアンドバックのフォーメーションの攻防を理解しようとしている〕
	8	タスクゲーム (フォーメーションを使つての攻防) サイドバイサイドフォーメーション	【関係形成】 ペアでのフォーメーションの理解	【視点3】 「ICT」の活用 学びの「UD化」	思考・判断（ワークシート） 〔作戦に応じたサイドバイサイドのフォーメーションの攻防を理解しようとしている〕
	⑨	タスクゲーム 作戦のPDCA（作戦を考え実行し評価し改善する）	【関係形成】 作戦・戦術を踏まえたコミュニケーション	【視点2】 「振り返り」の充実	思考・判断（ワークシート） 〔作戦を考えて実行し、次のプレイで改善するというサイクルを考えている〕
4	10	まとめのゲーム (生徒主体の競技会の実施)	【運動特性】 目標と成果の検証	【視点2】 「振り返り」の充実	関心・意欲・態度（観察） 〔作戦に応じた技能で仲間と連携したゲームを楽しく展開しようとしている〕

5 本時の学習（検証授業1回目：10時間中4時間目）

(1) 目標

- ・フォアハンドサービスやバックハンドサービスで狙った場所に打つことができる。（運動の技能）
- ・技能習得のために互いに助け合い、高め合おうとしている。（関心・意欲・態度）

(2) 展開

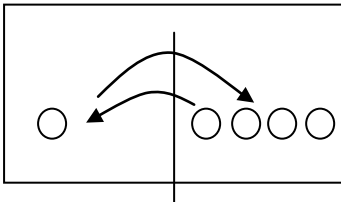
過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備 考
導入 5分	①集合・挨拶・点呼 ②高森ウォーミングアップをする ③本時の学習内容の説明	○出欠点呼・健康観察を行う。 ○参加者・欠席者・見学者並びに体調不良などがいないかを正確に把握する。 ○新体力テストの課題である上腕を中心の運動を取り入れていく。	支柱 ネット ラケット シャトル タイマー
展開 35分	学習課題（めあて） フォアハンドサービスやバックハンドサービスで狙った場所に打つ。 ④サーブスキル練習 （1）フォアハンドサービス （2）バックハンドサービス ○アバブ・ザ・ウエストに注意する。 ⑤サーブのポイントを教え合う。【グループ活動】	○サービスエリアへのポイントマークを工夫して活動の意欲を喚起させる。 [徹底指導] ○ロングハイサービスはロングサービスライン付近、ショートサービスはショートサービスラインを狙ってネットすれすれの高さをフライトさせる。 ○高いサービス、低いサービス、早いサービス等を試してみる。 [能動型学習] ○サービスの打ち方や緩急、高低差などについて相手が返しにくいサービスについてポイントを伝え合う。	フラフープ
	評価：評価の観点（評価の方法） B基準：フォアハンドサービスやバックハンドサービスで狙った場所へ打てる。 A基準：B基準に加え、緩急、高低差のあるサービスが打てる。		
	⑥サービスからのゲーム 既習の技術と本時の学習課題を生かしながらダブルスで作戦を考えながらゲームを行う	〈B基準に達していない生徒への手立て〉 ○シャトルではなく、ボールなどを利用してサービスを練習してみる。またワンバウンドさせたボールや大きめのボールで距離感をつかむ工夫をする。 [能動型学習] ○サーブ時にお互いにサインを決めてサーブする。 （例：手前にサーブするときには親指、奥にサーブするときには小指など二人でサインをきめる＝ノンバーバルコミュニケーション） ○お互いにコミュニケーションを図り、作戦を練る。その時にサーブを打つ人、打たない人の動きを観察し、話し合う活動をする。	
整理 10分	⑦学習のまとめ （1）班ごとの話し合い。 ・各人の課題への成果 ・次回への課題の見直し （2）学習カードへの記入 ・互いに助け合い、高め合おうとした点の記入	○課題に沿って学習の成果を話し合う。 ○話し合ったことに関して学習カードに記入する。	学習カード

5 本時の学習（検証授業2回目：10時間中9時間目）

(1) 目標

- ・練習やゲームでお互いの良いところを認め合い、協力して教え合ったり、励まし合ったりしている。
（関心・意欲・態度）
- ・作戦を考えて実行し、次のプレイで改善するというサイクルを考え、合理的に作戦を立てている。
（思考・判断）

(2) 展開

過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備 考
導入 5分	①集合・挨拶・点呼 ②高森ウォーミングアップをする ③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ないかを正確に把握する。	支柱 ネット ラケット シャトル
展開 35分	学習課題（めあて） ペアで作戦を考え、実行し、次のプレイで改善するというサイクルを行う。 ④スキル練習 （1）対人3分間ラリー （基本的スキルの課題を練習する）  ⑤攻防の展開を考える。 【2人のペア活動】 攻撃－防衛パターン① 攻撃－防衛パターン② を考える。 【攻防作戦シートに記入】 ⑥ダブルスゲーム （2つのパターンの作戦を試しながらゲームを行う） 4分間の試合→1分間の反省のローテーションで行う。	〔徹底指導〕 ○個人で課題としているスキル練習に取り組む。 ○ハイクリア、ドロップ、サービス、ヘアピン、ドライブ、スマッシュなど狙った所へシャトルをコントロールできる。 〔能動型学習〕 ○得意なスキルや苦手なスキルなどペアで認め合い、協力して教え合ったり、サポートするような課題は何かを考えて練習ができる。 〔能動型学習〕 ○攻撃－防衛のパターンを2種類考え実行し、改善が必要なときは積極的な話し合いを行い、パターンに変化をつけてみる。（PDCAサイクル） ○自分たちの得意な攻撃－防衛のパターンを見つけさせる。 ○相手の動きやシャトルに対応した作戦を立てることができる。 評価：評価の観点（評価の方法） B基準：ペアにあった作戦を立て、実行することができる。 A基準：B基準に加え、改善点を話し合い修正して攻防ができる。 〈B基準に達していない生徒への手立て〉 ○相手チームや他チームの作戦を参考にしながら、作戦を組み立ててみる。実行できるかを空いているスペースで動きながらシュミレーションしてみる。 ○追っかけ再生動画を活用して、自分の動きやペアとの動きを確認してみる。	タイマー 学習カード パソコン スクリーン ウェブカメラ
整理 10分	⑦学習のまとめ （1）班ごとの話し合い。 ・各人の課題への成果 ・次回への課題の見直し （2）学習カードへの記入 ・互いに助け合い、高め合おうとした点の記入	○課題に沿って学習の成果を話し合う。 ○話し合ったことに関して学習カードに記入する。	

