高等学校【第２学年】　体育分野　Ｅ　球技　「ネット型　バドミントン」

単元の目標

知識・技能	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出すなどの攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや事故の課題を発見し、合理的に、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	バドミントンに主体的に取り組むとともに、フェアプレイを大切にしようとすること、合意形成に貢献しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。

※共：男女共習

	1	2　3　4　5　6	7　8　9　10　11
ねらい	競技の特性やボール操作等について理解するとともに、自己の課題を見つけることができる。	基本的なラケット操作（クリアー、ドロップ、スマッシュ）を身に付け、ゲームを楽しむことができる。	巧みなラケット捌き（クリアー、ドロップ、スマッシュを組み合わせる）で攻防を展開しよう。
導入	準備運動（ストレッチの紹介を兼ねる）	**共：兄弟チームでコミュニケーションをとりながら準備運動を行う。（ペアや兄弟チームでストレッチ、補強運動等）**	
展開	競技の特性や行い方、基本的な動きについて理解することができるように、映像等を使って説明する。 ラケット操作やプレイ中の動きの課題を見つけるために、試しのゲームを行う。 ダブルスを行う。５面使用	動きのポイントを提示し、クリアー、ドロップ、スマッシュの練習を行う。 ペア：２人１組 兄弟チーム：３ペア（習熟度の高い生徒をＳＴとする） **共：生徒が自分の技能に合わせて練習に取り組むことができるようにＳＴを配置し学び合いを行う。（学び合いのため）** **共：タブレットを使い自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。（打ち方や動作、シャトルの軌道）** 練習した動きを兄弟チームで確かめるゲームを行う。 **共：生徒が練習の成果を実感できるように、動画を撮影しながら行い、後で振り返りを行う。 視る視点：打ち方や動作、シャトルの軌道、２人の動き**	ゲーム１：チームで総当たり戦を行う。（10 ペア） 総試合数：45 試合 コート数：3 面 得点と勝敗：相手側のサービスや返球の失敗、フォルトによって１点を得る。１ゲーム制で行い。１１点先取で勝ち。デュースは無しとする。 1 時間の試合数：１２試合まで **共：①試合のペアは試合を行い。その他は審判を行う。全員で協力し、運営を行なう。 ②試合の振り返りを行うため、1 時間の試合数を１２試合に制限し、試合終了後の振り返りを設定する。次の試合に生かす。** 視点①巧みなラケット捌き：シャトルを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低など変化をつけて打ち返すことができたか。 視点②連携した動き：ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持するうごきができていたか。 ゲーム２：上記①②を繰り返す。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、ボール操作やプレイ中の動きについての課題を話し合う。		本時の試合内容を振り返り、次のゲームに生かせるようにする。 次時学習への見通しをもつことができるように、効果のある工夫について全員で共有する。

評価規準

【知識・技能】
①ボールを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返す。
②ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをする。

【思考力・判断力・表現力】
①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している
②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見する

【主体的に学習に取り組む態度】
①学習に積極的に取り組むもうとしている。
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。

整理運動、振り返り（授業後アンケート）の記入

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
知識・技能		①		②	①			②			
思・判・表			①			①②			②		
主	①										②

実践事例

生徒個々が意欲的に課題解決するための工夫

高等学校第２学年　Ｅ　球技　イ　ネット型「バドミントン」

福岡県立朝倉高等学校

１　単元の目標

○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出すなどの攻防ができるようにする。【知識及び技能】

○チームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチーム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】

○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こと、作戦などについての話合いに貢献しようとすること、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようになる。【学びに向かう力、人間性等】

２　共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

（１）子ども一人ひとりの課題解決に応じて、自分の動きを高めることができる場

ＩＣＴの活用

①授業の導入段階で、「本時の目標」や「運動の行い方」「運動観察の方法」について、タブレットを活用し明確に提示することで、目的をもった学習活動が展開できるようにする。

②教師が模範となる動きを撮影した「モデル動画」により、視覚的な印象を与えることで、学習内容をより深く理解できるようにする。

③タブレットでの動画撮影及び遅延再生機能を使い、生徒個々の動きについて「瞬時の共有化」を図ることにより、「試行の繰り返し」を効果的なものにする。

毎時間記入する体育カードにも自分の動きが視覚的にわかるので、修正すべきところがわかってよかった。と書いてあった。

（２）子ども同士が学び合いながら動きを高めるための仕掛け

①６グループ（４名づつ）を編成し、習熟度の高い生徒をスモールティーチャー（以下ＳＴ）として各チーム１名配置し、基本技術の習得、課題発見・解決のための練習、ゲームなどにおいて、生徒同士が学び合いながら活動できるようにする。また、生徒が連携した動きを練習する際には、動画撮影や分析、良かった点や問題点を指摘し合う活動を必ず設定する。

②動画をコマ送りできるアプリを使い、技術習得につまずきが見られる生徒（チーム）の動きを撮影し、「モデル動画」と比較する。

体育カードには、比較することで、足の動きや手の角度の違いなど意識すべきところがわかった。と記載されているものが多かった。また、次の練習で意識していきたい。と記載されるものも多く学び合いのとても効果的だったと考える。

３　成果と課題

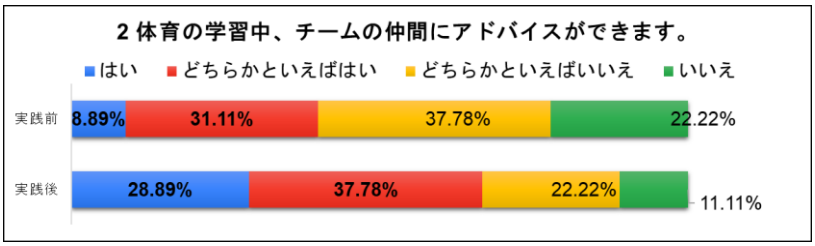
（１）成果

○　単元前半に知識を基盤とする授業を展開することで、生徒達が明確な目的意識（今回の授業を通して身に着けるべき技能）をもって学習活動に望むことができた。

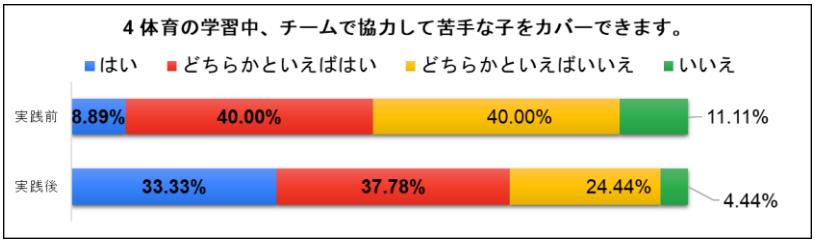
○　視る視点：打ち方や動作、シャトルの軌道、２人の動き等について、ＩＣＴを活用した学習活動を行うことで、運動の行い方を理解し、運動課題の発見・解決に向け、主体的に取り組む生徒が増えた。

○　単元を通したグループ活動（小規模班編制・ＳＴの導入）により、仲間同士の充実した言語活動が増え、仲間とともに運動やスポーツに育む資質や能力を育む事ができた。

○　単元実施前後に行った。「体育の学習に関するせいとアンケート（21 項目質問アンケート）」において、「体育の学習中、チームの仲間にアドバイスができます。」と回答した生徒が大幅に増加していたことから、本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。



○　体育の学習中、「チームで協力して苦手な子をカバーできます。」と回答した生徒が大幅に増加していたことから、ＳＴを置くことにより生徒同士の学び合いが生まれチームで上達しようとする姿がみられた。本授業実践を通して技能差に関わらず生徒同士が学びあう学習が展開できたと考える。



（２）課題

○　生徒の主体性を求めすぎるあまり、教師の発問が抽象的になることが多かった。その結果、兄弟チームで動きを分析する際、どのような視点で分析すればよいか生徒の理解が不十分なまま学び合う場面があった。学び合いの学習の前に、「何を、どのように分析すればよいか。」明確に提示することが必要であると考える。また、学び合いにおいて、全ての生徒が主体的に学習に参加することができるように、個別の声かけなども工夫していきたい。

○　ＳＴを配置した本実践においては、ＳＴに活動を任せすぎになり、グループによっては適切な課題解決活動が展開できない場面があった。ＳＴがうまく活動をリードする場面、教師が個別指導・一斉指導する場面を明確にした学習展開を今後工夫することが必要であると感じた。