

令和 2 年度
教育研究協議会

保健体育科 指導案集

《教科研究テーマ》

運動の理解を深め、豊かなスポーツ実践ができる生徒の育成

○公開授業

『「ネット型」バドミントン』(P1～4)

授業者 高 橋 走 (1年A組) 会場：体育館



令和 2 年 5 月 29 日 (金)
岩手大学教育学部附属中学校

保健体育科学習指導案

日 時 令和2年5月29日（金）
学 級 岩手大学教育学部附属中学校
1年A組35名
会 場 体育館
授業者 高 橋 走

1 【E 球技】 イ ネット型 「バドミントン」

2 単元について

(1) 生徒観

これまで生徒は、小学校では、ハンドテニスやキャッチバレーなど操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和したりと、簡易化されたゲームで行ってきている。単元前のアンケートでは、「保健体育が好きか」という問いに対し、約8割の生徒が肯定的回答をしており、保健体育の授業に意欲的に取り組むことができている。特に、「今までできなかったことができるようになること」に喜びや楽しさを覚える生徒が多い。しかし、2割の生徒が運動をすることが苦手と回答しており、理由として、「走るだけのとき」、「できないことがずっとできないままのとき」、「勝ち負けにこだわって仲間割れして、ばかにされたとき」などがあげられた。運動に対する不安から、自信をもてずに周りからの反応を気にしている状況が見られる。バドミントンの経験の有無については、3割の生徒がはじめてバドミントンを行うと回答しており、技能の未熟さが状況として考えられる。苦手な生徒や経験したことのない種目に取り組む生徒が安心してチャレンジできる場づくりを意識していきたい。また、iPadの活用状況では、約5割の生徒が、体育の時間では使用したことがないと回答しており、ICT活用の場をつくり活用していきたい。

単元での学びを通して、「自分もチャレンジすればできそうだなあ」という自己肯定感の高まりをねらいたい。Try and Errorしながら粘り強く取り組む姿勢や「失敗しても大丈夫」という仲間を支える姿勢、仲間とかかわりながら課題を解決していく姿勢を期待する。生徒自身がiPadを使って、単元の前半・後半の姿の動きの違いを把握したり、映像を使いながら端的にわかりやすい言葉で説明したり、ICTの活用の基本をおさえさせたい。仲間から声がけや映像から「より早く効果的に情報を得て改善された動きにつながる」この時間を短縮し、課題解決に向けて、意図のある練習を自分たちで構築できるよう、運動量を確保しながら展開していきたい。

(2) 教材観

「ネット型」とは、コート上でネットを挟んで相対し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである。小学校では、操作しやすいボール、簡易的なルールで、「相手コートに打ち返すこと」を中心に学習をしていっている。バドミントンは、様々なストロークを活用しながらラリーを続けたり、緩急をつけた打球や相手を前後左右に揺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。この単元では、「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する」ために必要なことを捉えさせたい。中学校3年生での「連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防」や高校での「連携した動きによって空間を作りだすなどの攻防」につながる、瞬時に相手の状況や空間を認知する力や攻守の切り替えを素早くする力を養いたい。ラケット操作では、シャトルを遠くへ飛ばすこと、コントロールしねらったところに落とすことを中心に進めたい。また、セバレートされたゲーム様相から、ゲーム状況を記録したり、どのような場所に落ちて得点が入ったりしているかなどの客観的なデータがとりやすい。自分たちの動きをiPadで確認し、課題を発見し、仲間とかかわりの中で課題を解決していく場を設定していきたい。

(3) 教科研究との関わり

本校保健体育科では、全体研究主題「Society5.0を生き抜く『人間の強み』を育む学びの構想」のもと、教科研究主題を「運動の理解を深め、豊かなスポーツ実践ができる生徒の育成」と設定し、育成を目指す資質・能力を、文部科学省が示した保健体育科における「資質・能力」と、本校学校教育目標「よく考え、誠をもって働く人間」に沿って整理し直した（教科論別紙参照）。また、教科研究の視点を4点掲げ、実践研究を進めていくこととした。

①保健体育科固有の見方・考え方を働かせる「真正の学び」の場の設定

- ・自己肯定感の高まる場の設定

「自分もやればできそうだ」、「失敗しても大丈夫」という励ましの声や肯定的な言葉が多い、温かい雰囲気のもと、できる生徒も、苦手な生徒を巻き込んで課題を乗り越えていく場を設定していきたい。この時、一方向のフィードバック（得意な生徒が苦手な生徒へ）ではなく、双方向からの支え合い（得意な生徒もさらによくなるよう、苦手な生徒が支える）となるよう、ICT を活用しながら、知恵を出し合いながら課題を克服していく場をつくっていきたい。

・ Try and Errorしながら粘り強く取り組む姿勢が養われる場の設定

自己肯定感が高まるような場を単元の中でのどこに位置付けていくか、授業時間内での位置付け、学習シートを活用した価値付けなど、どのような方法が有効であるか模索していきたい。また、Try and Error の原動力となる生徒自身に問題意識をどのように持たせるか、解決したい、できるようになりたいという気持ちを、運動が苦手な生徒も巻き込みながら、一緒に高め合っていく具体的な手立てについて検討していきたい。

②主体的・対話的で深い学び等による「学びの自覚化」

保健体育科では、継続して生徒が自分の学びの見通しをもち、自分がどのような過程でできるようになってきたのかを振り返る力が、次の場面でも生かされ、将来、自らがつくるスポーツ実践へとつながると考えてきた。単元の中や単位時間内でのより効果的な位置づけをさらに検討していきたい。

生徒に身に付けさせたい能力として、課題を把握する力→練習方法を選択する力→仲間とかかわり解決する力→自分の学びを振り返る力→運動の特性を捉える力があげられる。「どのようにしたらできるようになるのか」という生徒の問いが継続し、生徒同士で協働して解決していく、教師のかかわりについても大切にしていきたい。

③情報・情報技術の効果的な活用

- ・【課題提示場面】→より自分の動きの課題を意識させる、その時間の課題を明確化する。
- ・【課題解決場面】→自分の動きを振り返り、理想の動きと比較し、課題を見付け、仲間と分析し次の練習方法を考える。（ロイロノート活用）
授業と授業の間での効果的な活用、ICT を活用して、予習、復習、宿題という形で授業以外での ICT の活用を探る。
- ・【評価場面】→単元の前半の姿、後半の姿を比較し、変化を自覚する。
仲間の学びを共有する。（各グループの学びをつなぐ）
（教師側：学習成果を記録し、評価場面で活用する。ロイロノート活用。）

④カリキュラムマネジメント

同じ単元の中1・2段階で学ぶ場合、学ぶべき指導項目を分けて、よりその単元での指導時間を十分に確保すること。3年間の見通しを持ち、単元のつながりを意識し、豊かなスポーツ実践につながるカリキュラムの作成を目指す。

3 指導と評価の計画→3 ページに記載。

4 本時について (10/16)

(1) 主 題 E 球技 イ ネット型 「バドミントン」

(2) 評価規準

○提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。

【思考力・判断力・表現力】

●練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。

【主体的に取り組む態度】：(8 時間目に既習)

(3) 授業構想

運動量を確保し、基本的な動きを繰り返し行い、基本技能を身につける時間を確保したい。単元を通して、「シャトルを遠くへ飛ばすこと」、「相手側の空いている場所をねらうこと」この2点を大きく意識してきた。本時では、オーバーヘッドストロークでシャトルを遠くへ飛ばすことを意識しながら、ポイントやつまずきを仲間との伝え合い改善を図る時間としたい。今まで確認してきたシャトルを遠くへ飛ばすポイントに加え、スイングスピードを上げるためのポイント、どこを改善するとよりよくなるかというところまで共有できるようにしたい。手立てとして、チェックカードで直接相手に伝えること、iPad で映像を見て、その動きに対しコメントをする（録音）ことにチャレンジしたい。

3 指導と評価の計画（単元の目標含む）

単元の目標		知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、（その運動に関して高まる体力）（など）を理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 イ ネット型では、ボールや用具の操作と定位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すること。																
単元の目標		思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。																
単元の目標		学びに向かう力、人間性等	球技に積極的に取り組むとともに、（フェアなプレイを守ろうとすること）、（作戦などについての話し合いに参加しようとする）、仲間の学習を援助しようとする（など）や、健康・安全に気を配ること。																
学習の流れ	時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	⑩	11	12	13	14	15	16	単元のねらい、意図	
	0	健康観察・本時のねらいの確認・準備運動																<ul style="list-style-type: none"> ・より運動量が増えるICTの効果的な活用を探求すること。 ・生徒、教師どちらからも肯定的なかかわりができる温かい雰囲気の中で、Try and Errorが安心できる場づくりを意識すること。 ・ネット型は、2年生でバレーボールを予定しているので、各観点を精査して、1年生段階と種目に照らし合わせた内容項目にしぼって計画をしている。→3年間の見直し、カリキュラムマネジメント ・仲間とお互いに関わり合いながら課題を解決していく場の設定。自分の学び、成長を感じることでできる単元構成、単位時間の工夫をすること。 	
	10	単元の見直し	ウォーミングアップダンス（素振り、ステップ）、ドリル（ラケット操作）																
	20	（知①）球技の特性	（知②）成り立ち	（技①）ラケットの中心捉える	（態①）積極的取り組み	（技②）ラケットの面を向ける	シャトルをラケットの中心でとらえること、ラケット操作、シャトルを遠くへ飛ばすための要素確認					課題の確認と解決の練習（遠くへ飛ばす・ねらった場所に打つ・空いている場所に）					ゲームⅡの修正・最終リーグ戦Ⅰ		最終リーグ戦Ⅱ
	30	（態③）健康・安全	<ul style="list-style-type: none"> ・強い打球をうつためには？ →落下点に入る、頭の上でインパクト、左手先行、後ろ足に体重、ひじを伸ばす 【ゲームⅠ】（ハーフコートゲーム） ・ラリーを続ける。 ・相手の背後をねらい、シャトルを遠くへ飛ばし、オーバーヘッドストロークを連続すること。 【ゲームⅡ】 ・ゲーム記録、データ分析（iPad活用④） ・1VS1のゲーム ・2VS2のゲーム 																
	40	シャトルを飛ばすための必要要素	<ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップダンス ・ウォーミングアップドリル ・ポイントの確認 ・単元の最初の自分の姿撮影（iPad活用①） 【ゲームⅡ】 ・ゲーム記録、データ分析（iPad活用④） ・1VS1のゲーム ・2VS2のゲーム 																
50	整理運動・学習の振り返り・次時の確認																		
評価機会	知識	①	②	③		③	③											評価方法 学習カード・ワードテスト 観察・iPad、ロイロ活用（ロイロ映像評価） 学習カード・観察（ロイロ映像評価） 観察（ロイロ映像評価）、学習カード	
	技能			①		②		④	③		⑤								
	思考									①	②	③			④				
	態度			③		①					②								
単元の評価規準	知識	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ②学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック、パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることについて、言ったり書き出したりしている。 ③球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。																	
	技能	①サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えることができる。 ②ボールを返す方向にラケットの面を向けて打つことができる。 ③相手側のコートに空いた場所にボールを返すことができる。 ④テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 ⑤プレイを開始するときには、各ポジションの定位位置に戻るることができる。																	
	思考判断表現力	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②学習した安全上の留意点を他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。 ③仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。 ④仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。																	
主体的に取り組む態度	①バドミントンの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。 ③健康・安全に留意している。																		

*単元の目標の（ ）は、他の単元で指導し評価する指導項目を示している。

(4) 本時の展開

段階	学習内容および学習活動	時間 (分)	評価規準および評価 ・指導の留意点 ○評価
導入	<p>0 健康観察をリーダーと教師が行う。(体調面の確認重点) 3分前学習：縄跳びを行う。</p> <p>1 集合，あいさつ，協力して行う。</p> <p>2 バドミントンのウォーミングアップダンスを行う。</p> <p>3 バドミントンのウォーミングアップドリルを行う。 音楽に合わせて，基本的なラケット操作，遠くへシャトルをとばす動きを含んだ種目を反復して行う。</p> <p>4 課題を把握する。(映像活用)</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">シャトルを遠くへ飛ばすポイントを意識して出来映えを伝えよう</p>	15	<p>・映像を使い，前時までの振り返りや今までの動きのポイントを確認し，課題の意義を捉える。</p>
展開	<p>5 シャトルを遠くへ飛ばすためのポイントを整理する。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>①頭の上でインパクト ②左手先行 ③半身になる ④後ろ足に体重</p> <p>⑤シャトルをラケットの中心でとらえること ⑥ひじを伸ばす</p> <p>○スイング速度のアップ：①肘から手首は一直線 ②肘は肩の高さまであげる ③左手は高く上げる</p> </div> <p>6 オーバーヘッドストロークのフォームの練習を行う。</p> <p>(1) 素振り練習を行う。 配信された理想の動画を見る。【ICT活用①】</p> <p>(2) ペアで動きを見て，ポイントができているかどうか言葉で伝える。</p> <p>7 ペアでシャトルを遠くへ飛ばすためのコツを伝え合う。 (遠くへ飛んだ時の体の動き，シャトルの位置などを探る。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配信された理想の動画を見る。【ICT活用①】 ・遠くへ飛んだときの感覚を相手に説明する。 <p>8 iPadの仲間の動きを見て，出来映えに対してコメントし録音する。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">撮影→コメント録音(出来映え，課題)【ICT活用②】→ 動く</p> <p>9 膝立ちでのハイクリアー測定を行う。</p>	30	<p>・今までの学んできた言葉を確認し，さらにどのようなポイントがあるのか，重点にしたいポイントを確認する。</p> <p>・肯定的なフィードバックも促す。(温かい雰囲気，Try and Error場の設定)</p> <p>◎努力を要する生徒への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チェックカードを使い，お互いの動きを見て指摘しやすいようにする。 ・iPadを活用し，スロー再生するなど，課題や出来映えを見やすくする。 <p>○練習の補助をしたり仲間に助言したりして，仲間の学習を援助しようとしているか観察評価 →授業後のロイロノートでの評価</p>
終結	<p>10 グループでの振り返りを行う。(コメントを振り返る)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・録音で伝えきれなかったところは，みんなでアドバイスをする。(成果，課題を伝える) <p>11 本時のまとめを行う。教師の評価を聞く。</p> <p>12 整理運動，体調の確認を行う。</p> <p>13 あいさつを行う。</p>	5	<p>・撮影したグループの映像を教師用のボックスに提出する。 →教師は，教師用iPadでグループの映像もチェックする。</p>

ウォーミングアップドリル

1 シャトルもぐらたたき（ストローク選択）

→【反射神経、シャトルへの対応、ラケット操作能力】

2 シャトルくるくる棒（ハイクリアー：遠くへ）

→【ラケットの中心でとらえる】

3 ドッカンサービス！（シャトルコントロール）

→【シャトルの方向、強さ、再現性】

4 シャトルヨーヨー（バックハンド）

→【サムアップ！ひじから送り出す！】

5 シャトルリフティング（ラケットコントロール）

→【フォアバックの切り替え】

6 ゲット・ザ・スペース（相手のいない場所）

→【空間認知、相手の逆をとる】

7 ドライブラリー（スイングスピード！）

→【安定したストローク】

8 エンドレスラリー（チームの「輪」）

→【落下点に入る、ステップワーク】