

# 保健体育科学習指導案

指導者 佐間山 幸子

1 日時 令和元年10月8日(火) 6校時

2 学級 3年6組 男子16名 女子15名 合計31名 西校舎1階体育館

3 主題 単元名 E 球技 イ ネット型 バドミントン

## 4 主題について

バドミントンは、ネット型に分類される球技である。1対1や2対2でネットを挟んで相手と向かい合い、ラケットで互いにシャトルを打ち合い、得点を競い合う。また、シャトルが生み出す独特の飛行性とスピードの変化によって他のスポーツにはない面白さが味わえる単元である。そこで、個人やペアの能力に応じたバドミントンの技能を身に付け、ゲームができるようにする。また、各フライトやサービスなどの技能を高め、新たに身に付けた技能を用いて攻防を展開できるようにすることを目指している。

生徒は、新体力テストの結果、A段階12名、B段階8名、C段階9名、D段階1名、E段階1名と、体力的に高い生徒が多く、運動意欲も高い傾向にあるため、体育の授業に積極的に取り組む生徒が多い。アンケート調査からも、バドミントンは9割の生徒が経験したことがあり、楽しいと感じている。また、本単元の授業を通して、「ラリーを長く続けられるようになりたい。」「ゲームの中で相手に勝ちたい。」という意欲をもっている。

バドミントンは、性別や年齢を問わず、技能レベルに応じて、レクリエーションから激しいゲームまで楽しめるため、生涯にわたって楽しむ技術と態度を育てたい。また、各種フライトの技術のポイントを示すことで、自分自身で意識して取り組んだり、他者に良さや改善点を伝えたりすることができるようにしたい。これらの活動を毎時間繰り返すことによって、知識として理解できた技術をゲームの中で実践できるようにしていきたい。

## 5 本時の達成目標

バドミントンのフライトの一つであるヘアピンは、相手を動かすために有効であることを知り、ヘアピンを身に付けるための技術のポイントを理解し、ヘアピンを活用することができる。

## 6 評価場面での生徒の動作

【技能】

おおむね満足 B	十分満足 A
ヘアピンを活用し、ゲームの中で相手コートにシャトルを返すことができる。	ヘアピンを活用し、習得した技能を活かしながらゲームの中で相手コートの空いた場所や狙った場所に返すことができる。

## 7 振り返り場面での生徒の記述例

- ヘアピンのやり方は、手首を固定し、シャトルを押し上げるようにするとうまくいくことが分かった。ヘアピンゲームの中で実戦できたので、これからの試合で活用していきたい。
- ヘアピンのやり方は分かったが、実際にやってみると難しかった。ヘアピンは相手の体制を崩すことができるので、試合の中でできるようにこれからも練習していきたい。

8 本時の展開

段階	学習活動	指導上の留意点	
		評価の観点・方法	◆教材・教具等
導入 10分	1 体操 筋トレ ランニング 挨拶 2 フットワーク シャトル打ち上げ 3 学習課題を把握する。	1 リーダーを中心に行う。 2 既習のドリルに取り組む。 3 映像によりヘアピンのやり方を確認する。	◆映像
<p>【主体的】ヘアピンをゲームで活用するため、互いに助け合い教えあおうとする。</p> <p>ヘアピンにおける技術のポイントを理解し、ゲームで活用できるようになる。</p>			
展 開 30分	<b>第1ステップ</b> 4 シャトルをネット越しに返す (ペア) シャトルを投げ入れてもらい、フォアハンドやバックハンドでネット上部ぎりぎりを通し相手コートのネット際に返す。	4 ペアで以下のポイントができていながらヘアピンの練習に取り組む。 <b>◆資料集</b> <b>【ポイント】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首を固定したままラケットを押し上げる。</li> <li>・高い打点でシャトルをとらえる。</li> <li>・ラケットの中央でシャトルをとらえる。</li> <li>・返球後、相手に正対する。</li> </ul>	
	<p>【対話】互いにどうすればヘアピンができるようになるか、他者との対話と自己内対話を重ねる。</p> <p>【対話】グループごとに観点に従い、良い点や改善点を指摘しあう。</p>		
	<b>第2ステップ</b> 5 互いにヘアピンで返す (グループ)。 相手の返球に対応しながら、返球する (目標10回)。 グループごとに意見交換を行う。	5 見る観点を提示する。 5 <b>【思考判断】</b> ラケット操作や改善点についてのポイントを発見し、わかりやすく伝えている。	
<b>ラストステップ</b> 6 ヘアピンゲーム (グループ) をする。 ショートサービスラインより全面でゲームを行う。 ゲーム時間は2分とする。	6 ヘアピンを活用しながらゲームできるようにする。 6 <b>【技能】</b> ゲームの中でヘアピンを活用して相手コートにシャトルを返すことができる。 A：ゲームの中でヘアピンを活用して相手コートの空いた場所や狙った場所に返すことができる。 C：技術のポイントをもとにヘアピンができるように支援する。		
	7 本時のまとめを行う。	7 生徒の挙手や発表から頑張り認め、ヘアピンは相手を動かすために有効なフライトであることを確認し、次の授業につなげる。	
	8 整理体操	8 ストレッチを行う。	
終末 10分	9 学習活動を振り返る (個人)。	9 <b>【リフレクション】</b> 本時の学習で分かったことやできたこと、周囲からの参考になったアドバイス、その他新たに浮かんだ疑問や感想を記述する。 自己評価はA B C Dの4段階とする。	◆振り返りシート

## 9 指導と評価の計画

3年 保健体育	単元名 E 球技	イ ネット型	バドミントン	総時間 12 時間扱い
単元の目標				
E 球技				
<p>(1) 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、技能の名称や行い方、その運動に関連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。 イ ネット型では、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すること。(知識及び技能)</p> <p>(2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、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。(思考力、判断力、表現力等)</p> <p>(3) 球技に自主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、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとする、互いに助け合い教えあおうとすること等や、健康・安全を確保すること。(学びに向かう力、人間性)</p>				
時	主な学習活動		おおむね満足 (B)	
1	オリエンテーション ストローク 試しのゲーム		知 バドミントンの特性や成り立ち、単元の進め方を理解している。 技 ラケットの中央付近でシャトルをとらえることができる。	
2	「ゲームを開始するためのサービスとつなぐためのショットを学習しよう。」 サーブ(ロング) ショット(クリアー)		知 (ロングサービスやクリアーの) 技術のポイントを理解している。 技 味方が操作しやすい位置にシャトルを返すことができる。	
3	「(得点するための) 攻撃的なショットを学習しよう。」 ショット(スマッシュ・ロビング)		知 (スマッシュとロビングの) 技術のポイントを理解している。 技 味方が操作しやすい位置にシャトルを返すことができる。	
4	「(得点するための) 相手を崩すショットやサーブを学習しよう。」 サーブ(ショート) ショット(プッシュ)		知 (ショートサービスやプッシュの) 技術のポイントを理解している。 技 相手のコートに空いた場所にシャトルを返すことができる。	
5 (本時)	「(得点するための) 相手を崩すショットを学習しよう。」 ショット(ヘアピン)		知 (ヘアピンの) 技術のポイントを理解している。 技 相手コートに空いた場所にシャトルを返すことができる。	
6	「(得点するための) 相手を崩すショットを学習しよう。」 ショット(ドロップ)		知 (ドロップの) 技術のポイントを理解している。 技 相手コートに空いた場所にシャトルを返すことができる。	
7	「(ダブルス、シングルの) ゲームの進め方を覚えよう。」		技 シャトルを相手側のコートに空いた場所や狙った場所に打ち返すことができる。	
8	「作戦を工夫してゲームをやってみよう」		学・人 仲間に助言したりして、互いに助け合い教えあうことができる。	
9				
10				
11	「(チーム対抗戦で) ゲームをやってみよう」		思 体力や技能の程度、性別の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見つけ、仲間に伝えることができる。	
12			学・人 仲間に助言したりして、互いに助け合い教えあおうとしている。	