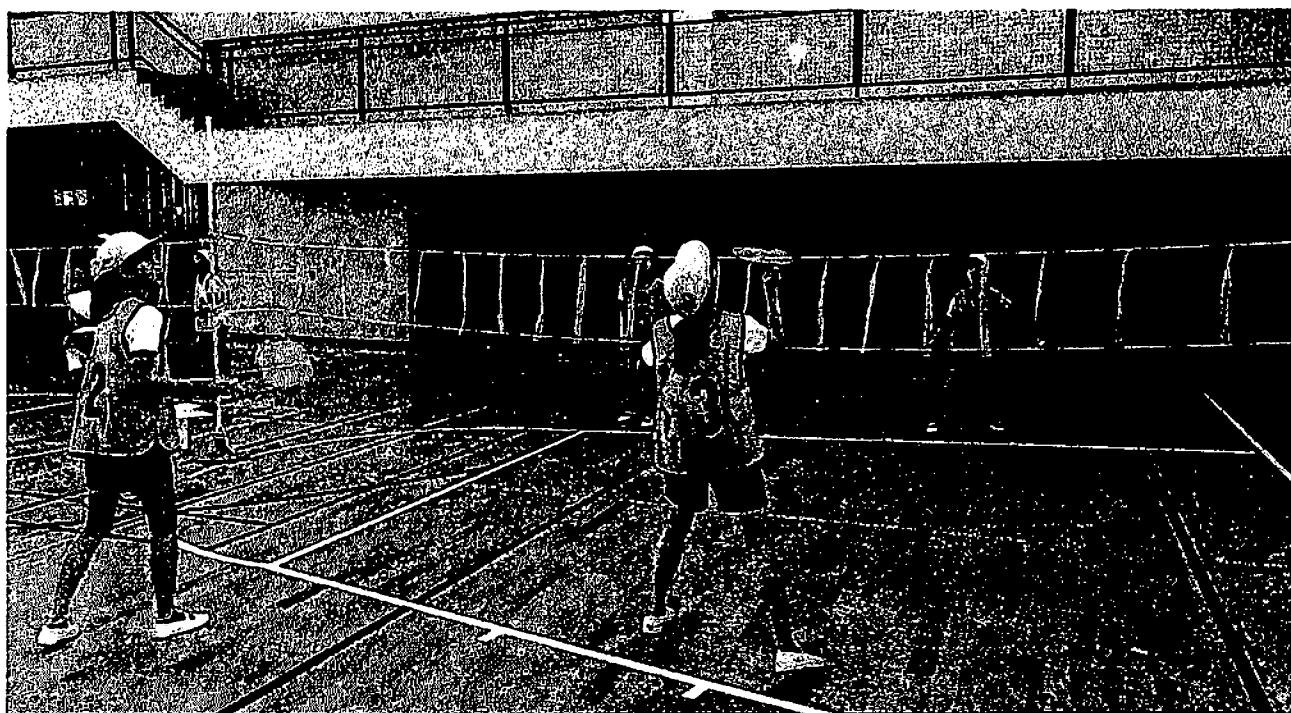


令和元年度 第69次印旛地区教育研究集会

体育分科会 第3部会提案資料

バドミントンを基にした攻守一体型ゲームの教材化



期日 令和元年8月27日(火)

場所 ホテルウェルコ成田

第3部会体育研究部

印西市立大森小学校 川端 健太

印西市立小倉台小学校 長南 裕崇

目次

1	研究主題	1 ページ
2	主題設定の理由	1 ページ
3	研究仮説	2 ページ
4	研究計画	2 ページ
5	研究の実際	3 ページ
	(1) 仮説検証の手立て	
	(2) 仮説検証授業	
	(3) 仮説検証の結果と考察	
6	成果と課題	8 ページ
7	主な参考文献	8 ページ

1 研究主題

バドミントンを基にした攻守一体型ゲームの教材化

2 主題設定の理由

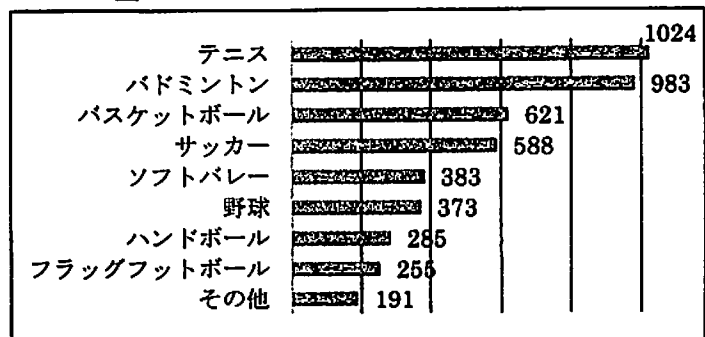
(1) 学習指導要領から

平成 23 年度から実施となった小学校学習指導要領では、高学年の「ボール運動」の内容が「ゴール型」「ベースボール型」及び「ネット型」で構成されるようになった。この中でも特に、「ネット型」が加わったことで、体育科の学習では「連携プレイによる攻撃」を目標とした、ソフトバレーボールやそれを簡易化したゲームが広く扱われるようになった。いよいよ来年度から全面実施となる新学習指導要領では、「ネット型」の扱いとして「バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム」を指導することもできるものとされている。身に付けることができるようにする技能についても、「簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備によって、攻防すること。」から「個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。」に変わった。現学習指導要領で重視されている「連携プレイ」は、今後は「作戦の選択技の一つ」に位置付けられた印象を受ける。

(2) 児童の実態から

印西市の小学校 5・6 年生の児童 1,991 名を対象にアンケートを実施した。「次のうち、機会があればやってみたいと思うボール運動はどれですか。(3 つまで回答可)」という質問に対して、特に票を多く集めたのがテニスとバドミントンであった(図-1)。バドミントンやテニス、卓球などの攻守一体型の競技は、近年、国際大会においても日本人選手の活躍が目覚ましいのは周知の事実であり、2020 年の東京オリンピックでもメダルや上位入賞が大いに期待される。このような時代背景もあり、攻守一体型の競技は児童の関心を惹き付ける競技となっている。今後は、生涯スポーツとしても選択されることがますます多くなっていくのではないかと考える。

図-1 やってみたいと思うボール運動



(3) これまでの攻守一体型ゲームの動向

これまで、ネット型の攻守一体型のゲームが実践されることは少なかった。その要因としては、まず上記のとおり、これまでは「連携プレイ」が重視されていた中で、1タッチですぐに打ち返さなければならない攻守一体型ゲームが不向きであったことがある。それ以上に、少人数制のゲームのため、場の確保が難しいことや運動量が制限されてしまうこと、ラケット操作の技能の難易度が高いことなどが敬遠される要因であったのではないかと考えられる。

また、岩田(2016)は、「ネット型に共通する戦術的課題を解決していく攻防の過程において、相手

のポジションを認知し、スペースを攻めたり守ったりする学習は、「攻守一体プレイ」タイプのゲームの方が強調しやすいものと考えられる。」と述べ、攻守一体型ゲームには教材的価値があることについて言及している。

上記のような問題点を解消することができれば、攻守一体型ゲームは、児童にとって魅力があり、意欲的に活動することができる教材になるのではないかと考えた。以上のような理由により、第3部会体育研究部では、「バドミントンを基にした攻守一体型ゲーム」が教材として有効かどうか、その可能性を探るべく、本研究主題を設定した。

3 研究仮説

仮説

教具やルールを簡易化したり、学習内容を焦点化したりすれば、バドミントンを基にした攻守一体型ゲームを教材化することができるだろう。

○ラケット操作の難易度を緩和したり、運動量が保証される場作りや教具の工夫をしたりして、簡易化されたゲームの開発をする。

○学習のめあての持たせ方を工夫し、ネット型の技能習得が保証される単元計画を立てる。

4 研究計画

時期	研究内容
【平成30年度】	
5月	○第1回学習会 ・研究の方向性について ・アンケート内容の検討 ・研究主題の検討 ・教具の検討
6月	○印西市内小学校5・6年生児童を対象にアンケート実施 ○第2回学習会 ・アンケート結果の考察、分析 ・研究主題設定の理由について ・研究仮説の検討
7月～8月	○資料作成
8月	○印旛地区教育研究会 紙上提案
10月	○第3回学習会 ・単元計画や授業の進め方についての検討 ・研究仮説の検証の仕方について
11月～12月	○授業実践（小倉台小 6学年4学級、児童数38名）
1月～2月	○実践の反省 授業内容検討
【令和元年度】	
4月～5月	○授業実践（大森小 6学年1学級、児童数36名） ○実践の反省 授業内容検討
6月～7月	○授業実践の考察 ○授業実践（小倉台小 6学年5学級、児童数36名）
8月	○研究のまとめ 提案資料作成 ○印旛地区教育研究会 本提案

5 研究の実際

(1) 仮説検証の手立て

① 教具やルール

○ルール

ネット型の教材によっては、「ワンバウンドあり」や「キャッチあり」、「何回まで触ってよい」など、複数のルールが混在することもある。理解するまでに時間がかかるものもあった。そこで、本研究では「1回で相手コートに打ち返す」という攻守一体型ゲームのルールを活用することにした。また、テニスや卓球を基にしたゲームにすると、バウンドのルールがやや不明確になると考え、バドミントンのような「相手コートに落ちたら得点」というルールのゲームにすることとした。

また、3人グループを作り、そのうちの2人がダブルスを組んでローテーションしながらゲームを行うこととした。より少人数で行うことで、児童一人ひとりの学習機会が保証され、運動量の確保と技能の向上が見込めると考えたからである。

○用具（ラケットとシャトル）

ラケットについては、普通のバドミントンラケットはシャフトが長く操作が困難である。一方で、手で打ち返したり、手に段ボールなどの用具を付けて打ち返したりすると、反発力が小さくてボールが飛びにくかった。そこで、シャフトの短い「ショートバドミントン」を使用することで、操作が容易な上、反発力のある用具とすることができると考えた。

また、ゲームの特性上、「ある程度ボールが空中に浮いている時間」が確保できるようにしたいと考えた。シャトルは、ボールの形よりもバドミントンのシャトルの方が空中に浮いている時間が長く、軌道が安定して打ちやすかったため、正規の羽のシャトルを使用することとした。

○ネット、場の設定

通常のバドミントンのネットを使用すると、鉄製の支柱が重たく、ネットを支柱に括り付けることにも時間がかかってしまう。準備に手間がかかり、安全面も心配される。また、体育館の既定の位置に設置すると、場の確保が難しくなった。そこで、高跳びの支柱にゴム紐を通したものをネットとした。ゴム紐の両端には洗濯ばさみを括り付け、ワンタッチで支柱にはめられるようにし、準備の手間を省けるようにした。ネットの高さは155cmとした（既定の高さと同じ）。コートは、ミニバスケットボールのコートを三分割すると、おおよそ既定の広さと一致させることができた。これにより、体育館に6面のコートを作ることができる。

② 学習のめあて、単元構成

「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説」には、身に付けることができるようにするネット型の技能として、以下のことを上げている。

- ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサービスを打ち入れること。
- ・ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動すること。
- ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。
- ・片手、両手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すこと。

これらのうち、「相手コートにボールを打ち返す技能」の習得に観点を絞って単元計画を立てることとした。児童には「ゲームに負けないようにするためにどうすればよいか」という学習問題を与え、「点を取られないように守る」という、守備面の技能向上を目指して学習に取り組ませた。「点を取られないように守ること」ができれば、「相手コートにボールを打ち返すこと」が達成されることができると考えたからである。

そこで、自陣のコートにシャトルを落とさせないためにどうすればよいかという戦術的課題を、スモールステップを踏みながら解決できるようにした。予備的運動やタスクゲームでは、シャトルを打ち返す練習に加えて、ボール方向への素早い移動や、元のポジションに戻るなどの、うまく守るためには必要不可欠であろう移動の基礎技能（オフザボールの動き）を身に付けさせるようにした。

検証方法：観察的評価、診断的・総括的授業評価、形成的授業評価

(2) 仮説検証授業

	時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
学 習 の 流 れ	0	学習の見通しをもつ。	予備的運動 ・シャドウバドミントン ・トントンシャトル ・ゆさぶりシャトル ・ねらってラリー							
	10	安全な準備の仕方 や運動の 仕方を知 る。	めあて1 (習得学習) 守りやすい動き方を身に付けよう		めあて1 (習得学習) 得点が取られない守り方を考えて実践しよう				学級バドミントン大会	
	20	予備的運動のやり方を知る。	打ち返しや すい打ち方 や待ち方	シャトルの落下点 に素早く移動して 打ち返す	ホームポジ ションに戻 る	守りやすい ポジショニ ング	味方の穴を埋め る動き(カバー の動き)	チームの特 性に合った 守り方		
	30		めあて2 (活用学習) 今日のめあてを生かして ゲームをしよう ・ラリーゲーム		めあて2 (活用学習) 今日のめあてを生かしてゲームをしよう ・メインゲーム (1試合5分, 2チームと対戦)					
	40									
45		ふり返り・本時のまとめ・次時への見通し・片付け								

(3) 仮説検証の結果と考察

① 教具やルール

○ルール

ダブルスのゲームにしたことにより、自分がプレイしないと勝てないという行動責任が生まれ、より積極的に学習に取り組むことができたと考える。移動の技能や判断する力も、多人数のボール運動に参加するときよりも、より必要だと感じる児童が多かった。また、話し合いをするときには、グループが3人であることが生き、活発に意見を出し合う姿が見られた。

○用具 (ラケットとシャトル)

ラケットを「ショートバドミントン」にしたことで、ラケット操作の難易度が緩和したかについては、②にて後述する。

シャトルは消耗していくと、スピードが出て弾道が低くなってしまった。羽のシャトルでも十分効果的な活動を行うことができたが、最適な用具の選定、または開発により更に工夫できるのではと考える。

○ネット、場の設定

高跳びの支柱やゴム紐を活用したことにより、準備、片付けともに素早く安全に行うことができた。ただし、支柱にはある程度の強度や安定度が必要で、セメントを詰めた土台と塩ビ管等を支柱とした場合には、ゴム紐に引っ張られて支柱が倒れてしまうことがあった。高跳びの支柱は安定感に優れていた。

また、コートを6面作ったことにより、3人組×12チーム(36名)が一斉に練習や試合に取り組むことができた。場と児童の運動量を十分に確保することができたと考えられる。

②学習のめあて、単元構成

○観察的評価から

授業実践の様子をビデオで撮影し、相手コートへの返球成功率の変容(2時間目はラリーゲーム、4・7時間目はメインゲーム)について、低位・中位・上位それぞれ3名の児童を抽出し、映像分析を行った。分析の結果は、以下の表-1のとおりである。

表-1 返球成功率の変容

		2時間目 (%)	4時間目 (%)	7時間目 (%)
低位	A	60.0	50.0	77.2
	B	66.7	50.0	85.7
	C	55.5	70.5	52.9
中位	D	80.0	73.9	80.0
	E	83.3	75.0	84.6
	F	81.8	85.7	80.0
上位	G	87.0	81.2	82.9
	H	84.8	94.1	95.0
	I	90.0	81.5	80.0

まず、2時間目の段階で、中位と上位の児童は80%以上という比較的高い返球成功率を示している。低位の児童も、返球成功率は中位や上位の児童と比べると落ちるが、ラケットにシャトルを当てることはよくできた。これは、ラケットをシャフトの短い「ショートバドミントン」にしたことで、ラケット操作を容易にすることができたものと考えられ、本研究で用いたラケットが効果的であったといえるだろう。

2時間目から4時間目にかけては、返球成功率が下がっている児童が多いが、これは、ゲームがラリーゲームからメインゲームへ移行したことが影響したと考えられる。4時間目から7時間目にかけては、低位と中位の児童に返球成功率の伸びが見られる。予備的運動で継続的に練習を重ねたり、タスクゲームで移動の技能について学習したりしたことで、打ち返す技能を上達させることができたといえる。返球成功率が下がった児童もいるが、これは、ゲームの勝敗によって成功率に差が出たことや、相手チームの技能の向上などが要因ではないかと考える。上位の児童は、単元後半にポジショニングが工夫されたことによって、守備範囲が広がった。また、相手コートのスペース

を狙って打つようになった児童もいる。これらのような動きの質の向上が見られる中で、返球成功率が高い水準で安定していることから、技能的な伸びがあったのではないかと考える。

以上のことから、本研究では相手コートにボールを打ち返す技能を向上させることができたといえる。特に、低位と中位の児童にとって有効であったと考える。

○診断的・総括的授業評価から

診断的・総括的授業評価の結果は、表-2の通りである。単元前に比べて、20項目のうち、16項目の数値が向上した。「たのしむ」「まなぶ」因子は、単元後には「+」の評価を得ることができた。情意目標に関しては、バドミントンがほとんどの児童にとって、初めて経験する運動であり、簡易化された内容により、技能水準に関わらず、楽しく学習することができたと考える。また、少人数制のチームや場の工夫により、十分に練習する時間と場所を確保できたとも考える。

さらに、教員や友達からの応援や、賞賛される声により、心理的充足が得られたと考える。

運動目標に関しては、「運動の有能感」「できる自信」の項目で大きく数値が向上した。授業当初はシャトルがなかなかラケットに当たらなかったり、当たっても上手くコントロールできなかったりしたが、ラリーゲームを中心とした打ち返しの基礎技能の習得によって一定回数のラリーが続き、ゲームが成立するようになったからだと考える。

認識目標に関しては、単元前に低かった「時間外練習」が大きく向上した。授業で楽しく学ぶことができ、休み時間にも、もっとやってみいたいという気持ちが高まったためと考える。

社会的目標に関しては、学習の約束事やルールを守り、チームの友達同士で教え合ったり、励まし合ったりしながら学ぶことができたと考えられる。

表-2 診断的・総括的授業評価の結果
(第3回授業実践 小倉台小)

項目名	単元前	単元後
たのしむ (情意目標)	13.33(0)	14.42(+)
できる (運動目標)	12.97(+)	13.83(+)
まなぶ (認識目標)	11.19(0)	12.08(+)
まもる (社会的目標)	14.78(+)	14.89(+)
総合評価	52.28(+)	55.22(+)

※ () は診断的・総括的授業評価の診断基準
(小学校高学年用) (高橋, 2003)

○形成的授業評価から

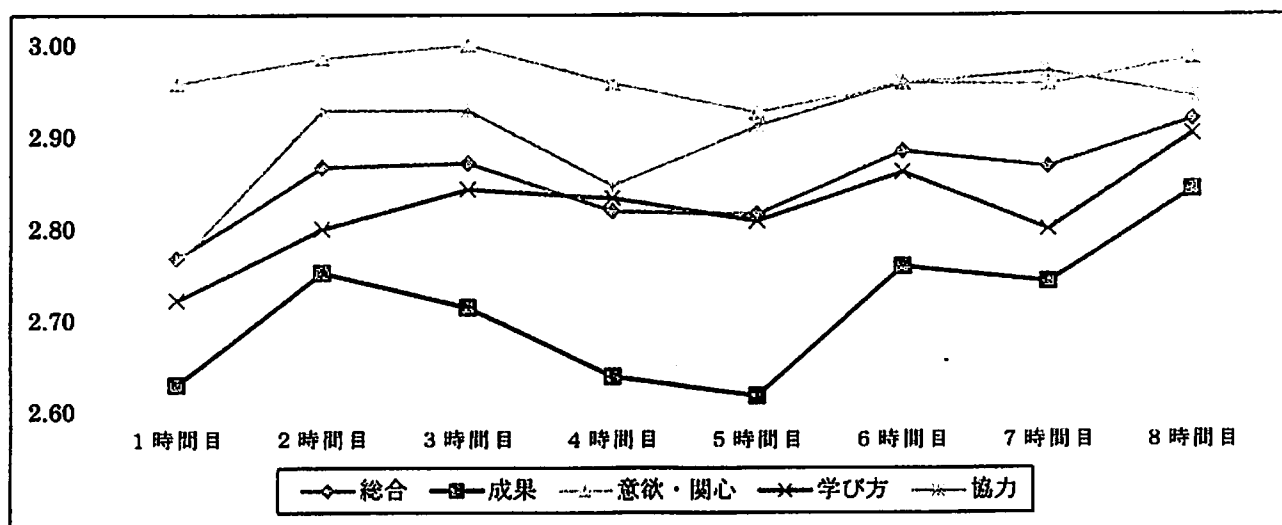
形成的授業評価の結果（第3回授業実践 小倉台小）は、表-3、図-2のとおりである。

表-3 形成的授業評価の結果

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合	2.77(5)	2.87(5)	2.87(5)	2.82(5)	2.82(5)	2.88(5)	2.87(5)	2.92(5)
成果	2.63(4)	2.75(5)	2.71(5)	2.64(4)	2.62(4)	2.76(5)	2.74(5)	2.84(5)
意欲・関心	2.96(4)	2.99(4)	3.00(5)	2.96(4)	2.93(4)	2.96(4)	2.96(4)	2.99(4)
学び方	2.72(4)	2.80(4)	2.84(5)	2.83(5)	2.81(5)	2.86(5)	2.80(4)	2.90(5)
協力	2.76(4)	2.93(5)	2.93(5)	2.85(5)	2.91(5)	2.96(5)	2.97(5)	2.94(5)

※（ ）は形成的授業評価の診断基準（小学校高学年用）（高橋，2003）

図-2 形成的授業評価の結果



「学び方」「協力」は単元が進むにつれて上昇傾向を示した。単元前半では、「打ち返しやすい打ち方や待ち方」「ボールの落下点に入る」などの個人のボール操作に関することを習得させた。中盤以降は、ダブルスのゲームの中で、「守りやすい守り方」「カバーの動き」など、チームの友達と作戦を立てたり、教え合ったりする活動を設定した。また、3人というチーム編成のため、一人ひとりのめあてや役割が明確になり、課題意識をもって練習に取り組むことができた。さらにタスクゲームでは、ローテーションしながら身に付けさせたい動きを繰り返し練習し、技能水準に関わらず、技能発揮の場を保証した。そのため、チームの中で充実した学び合いができたと考える。

成果項目は、増減を繰り返している。4時間目以降比較的低い値を示したが、それは2・3時間目に実践してきたラリーゲームから、メインゲームへと移行したことが要因だと考えられる。ラリーを続けるためには「相手の取りやすい位置に打ち返す」ということが前提になるが、勝敗や得点を競う合うためには「自分のコートにボールを落とさない」「相手のいないところへ打ち返す」というように意識を変えなければならない。そのため、その変化に順応できなかったり、思うようにボールを打てなかったりしたことにより、成果として実感できなかったのではないかと考える。中盤以降は、メインゲームに慣れ、教師の発問や肯定的・矯正的フィードバックが活発に行われたため、数値が大きく向上したと考える。

これらのことから総合的に判断し、バドミントンを基にした攻守一体型のゲームが児童の実態に合った教材であると考えられる。

6 成果と課題

【成果】

- 教具や場の工夫により、これまでの敬遠される原因になっていた問題点を解決することができ、十分な運動量を確保した授業を展開することができた。
- 予備的運動やタスクゲームに有効性があり、ラケットを操作する技能や、シャトルの落下点に素早く移動する技能の向上が見られた。
- 児童の関心が非常に高く、低位の児童にとっても意欲的に学習に取り組むことができた。
- 連携型ゲームは複数人いないと実施することが難しいが、攻守一体型ゲームは少人数でも行うことができる。ボール運動の実践に苦慮してきた小規模校にとって、取り組みやすい教材であると言える。

【課題】

- 先行研究や実践例が少ないため、今後さらに研鑽を積む必要がある。
- 2人で自陣コートを守らなければならないので、ボールを持たないときの動きの必要性が高い。そのため、児童はどう動けばよいかをよく理解することができた。しかし、1タッチで自陣コートに返球されるため、すぐに判断したり移動したりする必要があり、それをゲームで実践することは難しかった。その技能を習得するための手立てをさらに考えていく必要がある。
- ショートバドミントンを使用したことでラケット操作は容易になったが、狙って打ったり左右に打ち分けたりする技能の習得は非常に難しい。
- 低学年、中学年に適した攻守一体型ゲームを考え、系統性を持てるようにしていく。
- 思考力、判断力、表現力の向上を図るルールの工夫や学習の進め方、また、評価の方法についても検討していかなければならない。
- ソフトバレーボールと同じネット型に分類されているが、似て非なる部分もある。バドミントンだけを学習したときに、ソフトバレーボールで身に付けたい技能の習得もカバーできているかどうか、検証する必要がある。

7 主な参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 体育編」東洋館出版社 2018
- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」東洋館出版社 2008
- ・岩田靖著「ボール運動の教材を創る」大修館書店 2016
- ・佐藤政臣・富永泰寛著「『資質・能力』を育むボール運動の授業作り」大修館書店 2018
- ・井上明人著「ベースボール型における守備のゲームパフォーマンス向上を目指す授業の在り方」2018
- ・体育科教育「攻守一体プレイ型のネット型ゲームの可能性」大修館書店 2018
- ・体育科教育「これからのネット型ゲーム」大修館書店 2019

令和元年度 第69次印旛地区教育研究集会

体育分科会 第3部会提案資料

資料編

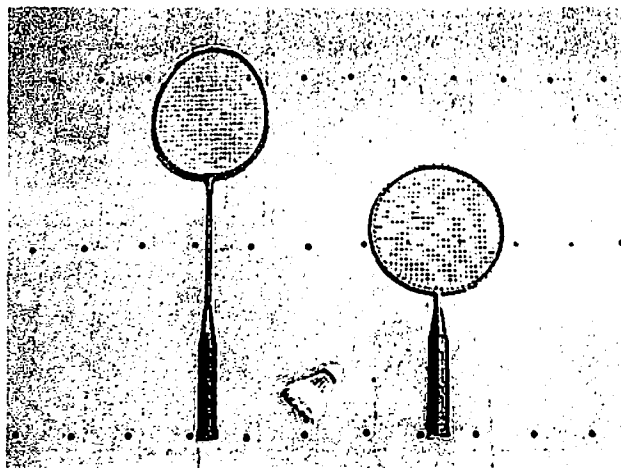


【目次】

1. 学習で用いた教具
2. 場の設定
3. 予備的運動・タスクゲーム・メインゲームについて
4. 守りやすいポジショニングについて
5. フローチャート図
6. 診断的・総括的授業評価
7. 学習指導案
8. 学習カード・作戦カード

学習で用いた教具

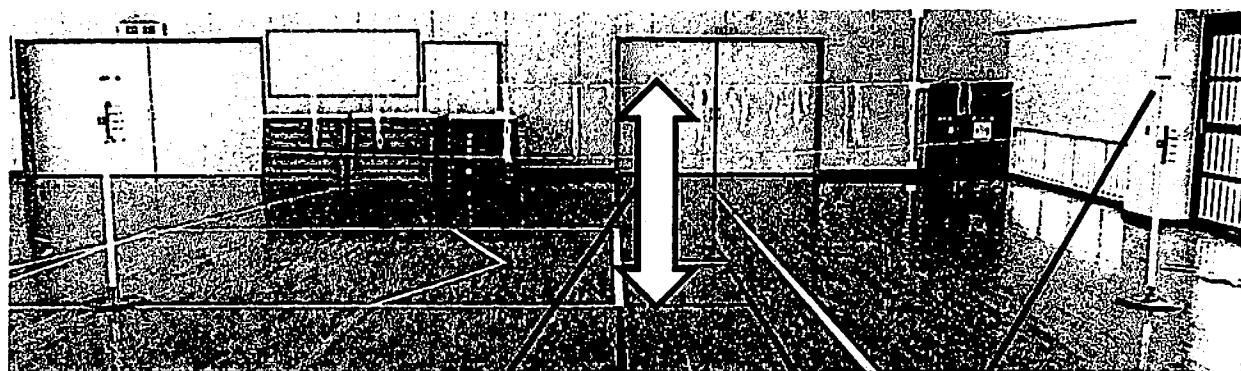
「ショートバドミントン」と正規の羽



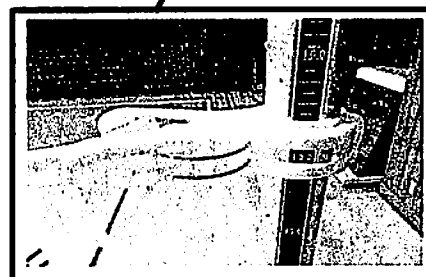
ラケットは「ショートバドミントン」を使用した。ある程度の反発力があり、シャフトが短く打ち返しの操作を容易にした。

シャトルは、正規の羽のものを使用した。様々なシャトルを試したが、滞空時間が一番長く軌道が安定していたため、正規のシャトルが最も適していた。

場の設定

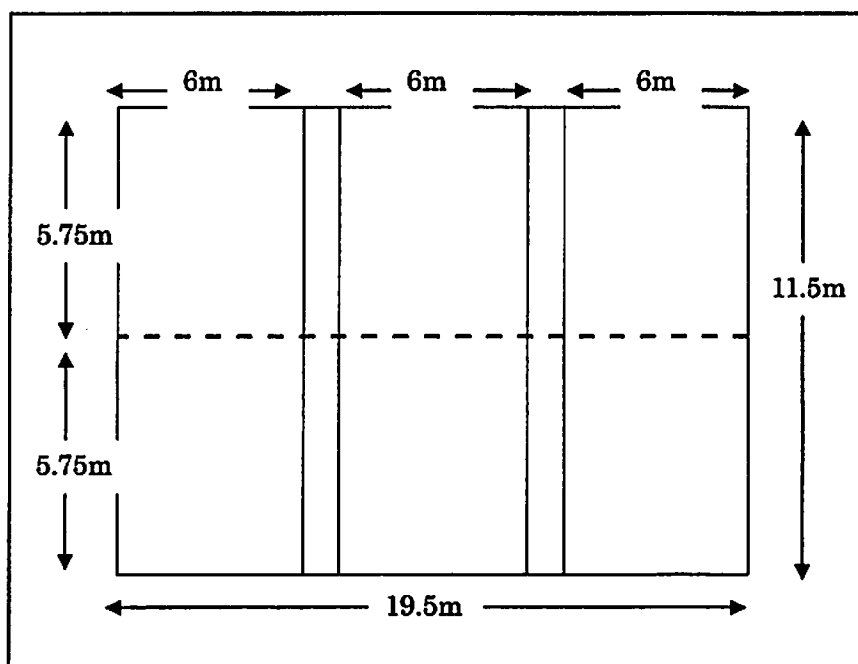


ネットの高さ 約155cm



高跳びの支柱にゴム紐を通したものをネットにした。準備の手間を省くため、ゴム紐の両端に洗濯ばさみを括り付け、ワンタッチで着脱することができるようにした。

コートは左図のように、ミニバスケットボールのコートを三分割することで、体育館に6面つくることができた。これにより、大人数の学級でも児童が同時に運動することができた。



予備的運動・タスクゲーム・メインゲームについて

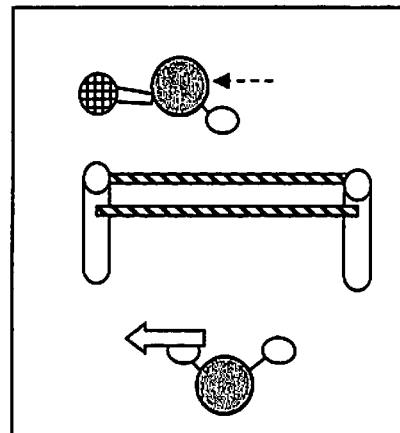
(1) 予備的運動

シャドウバドミントン

ねらい ●前後左右への体の動かし方や、打ちやすいラケットの向きを確認する。

ルール ○2人組でネットを挟んで行う。

○1人が動く方向を指で指示し、それに合わせて素早く動き、打ち返す動作をする。



トントンシャトル

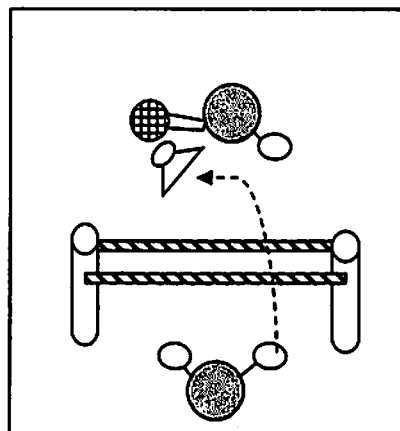
ねらい ●シャトルをラケットに当てる。

●飛んでくるシャトルの位置によって異なる、打ちやすいラケットの向きを確認する。

ルール ○2人組でネットを挟んで行う。

○1人がシャトルをペアの体付近に投げ入れ、それをラケットに当てる。1球ずつ、体の左右や上下をずらして投げるようにする。

○打ち返す側は、ラケットに当てたら1点、ペアが取りやすい位置に打ち返すことができたなら2点とし、ペアで得点できるようにさせる。



ゆさぶりシャトル

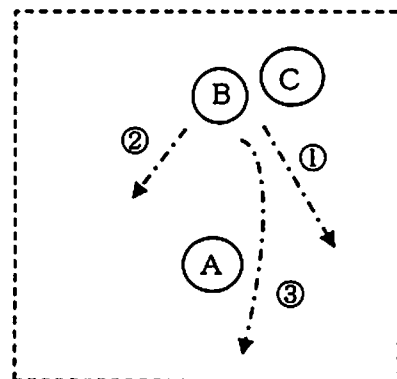
ねらい ●落下点を素早く判断して打球を取りに行く。

●ホームポジションに戻るなどの移動の基礎技能の習得をはかる。

ルール ○3人組で、ネットを挟まずに行う。

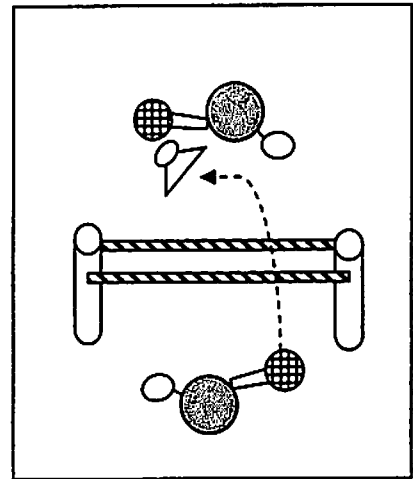
○3人(A, B, Cとする)のうち、Aはシャトルを打ち返す(練習をする)、BはAにシャトルを投げる(慣れてきたら打つ)、Cはボール拾いを行う。

○BはAが前後左右に1~2歩動かないと打ち返せない位置にシャトルを出し、Aはそれを打ち返したらすぐに元の位置に戻る。BはAが元の位置に戻りきった後に次のシャトルを出す。これを3球連続で行う。



ねらってラリー

- ねらい ●サーブの練習をする。
●狙った所に打ち返せるようにする。
- ルール ○2人組で、ネットを挟んで行う。
○1人がサーブを打ち、その後はペアのいる場所を狙ってラリーを続けていく。



(2) タスクゲーム

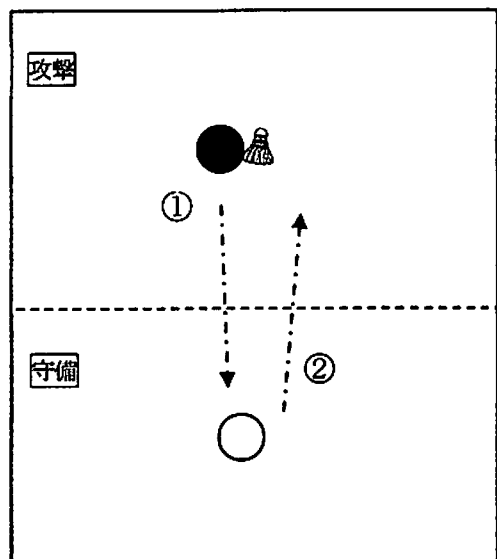
2時間目のタスクゲーム

①攻撃側

- ・相手コートの相手の体の近くを狙って、シャトルを投げ入れる（慣れてきたらラケットで打つ）。その際、意図的に左右や前後を変えるようにする。

②守備側

- ・なるべく相手のいる位置を狙って打ち返す。
 - ・相手コートに返すことができれば1点。
- ・2分間で攻守交代。
- ・1回戦は一人ずつで行い、2回戦はダブルスで行う。



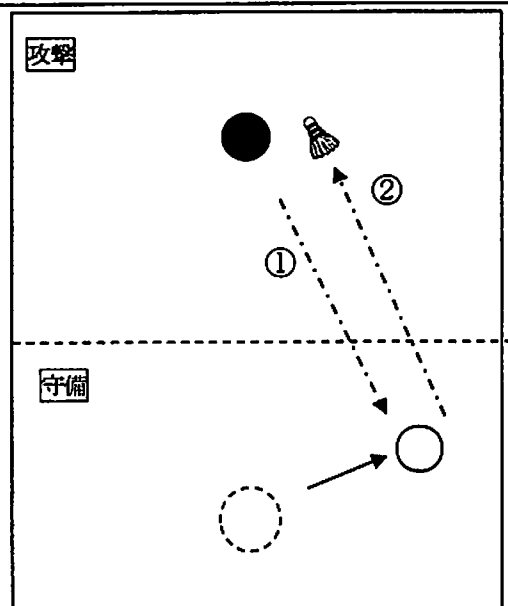
3時間目のタスクゲーム

①攻撃側

- ・相手コートの相手のいない場所を狙って、シャトルを投げ入れる（慣れてきたらラケットで打つ）。

②守備側

- ・移動してシャトルを打ち返す（なるべく相手のいる位置を狙うようにする）。打ち返すことができれば1点。
- ・2分間で攻守交代。
- ・1回戦は一人ずつで行い、2回戦はダブルスで行う。



4・5時間目のタスクゲーム

①攻撃側

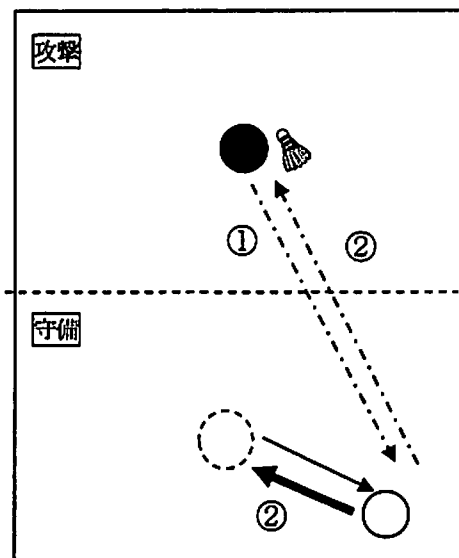
- ・相手コートの相手のいない場所を狙って、シャトルを打つ。

②守備側

- ・移動してシャトルを打ち返す（なるべく相手のいる位置を狙うようにする）。相手がそれをラケットに当てるまたはキャッチする前にホームポジションに戻ることができれば1点。

- ・2分間で攻守交代。

- ・1回戦は一人ずつで行い、2回戦はダブルスで行う。



6・7時間目のタスクゲーム

①攻撃側

- ・1球目は相手コートの手前か奥（または左右）に打ち、守備チームの2人のうち、どちらかを移動させる。

②守備側

- ・2人のうちどちらかが攻撃チームのショットに対応し、移動して返球する。うまく返せなくても、その場から打ち直して続ける。（右図④）

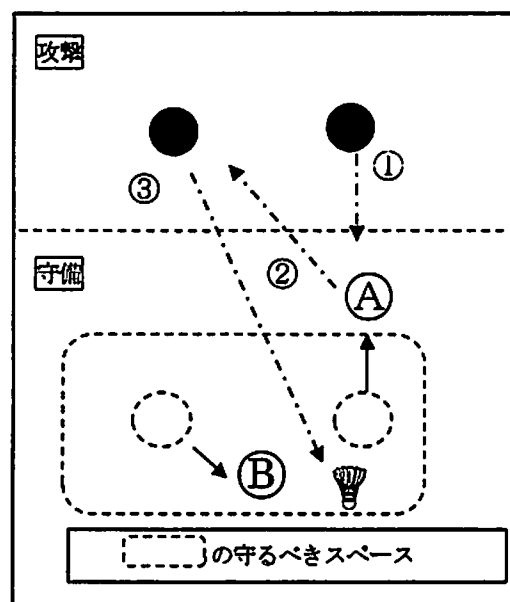
- ◎この時、もう1人がどんなポジショニングをしたらいかを兄弟チームでお互いに確認させる。

③攻撃側

- ・空いているスペースを狙って攻撃させる。

④守備側

- ・②で返球していない方が、移動して打ち返すことができれば1点（右図⑥）。3分間で攻守交代。



(3) ラリーゲーム・メインゲーム

ラリーゲームのルール (2・3時間目の活用学習)

- ダブルスで行う。
- ペアは、自分のチームがサーブ権のときにローテーションする。
- 兄弟チームで対戦し、何回連続でラリーを続けることができたかを他チームと競う。
- サーブ権は1回交代。
- サーブについて
 - ・ロブショットで、相手が打ちやすいサーブを打つ。
 - ・ネットインや、打ちにくいサーブはやり直す。それでもうまくいかないときは、投げて入れる。

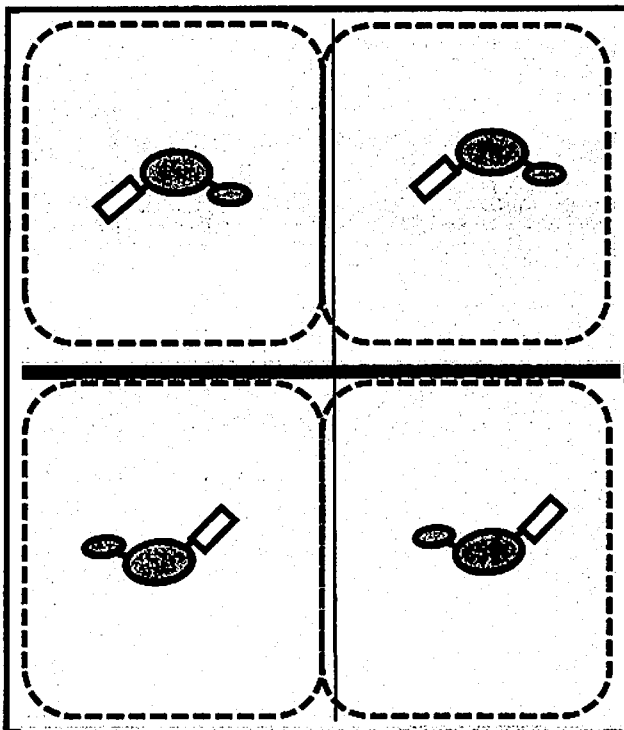
メインゲームのルール (4～8時間目の活用学習)

- 試合前と試合後、必ずあいさつと握手をする。
- 5分間で得点の多い方が勝ち。同点の時は引き分け。
- サーブ権は1回交代。
- 自分のチームがサーブ権のときにローテーションする。
- サーブについて
 - ・ロブショットで、相手が打ちやすいサーブを打つ。
 - ・ネットインや、打ちにくいサーブはやり直す。それでもうまくいかないときは、投げて入れる。
 - ・サーブをスマッシュやヘアピン（ボレー）で返すのは禁止。（サーブから数えて3打目から自由に打ち返してよい）

守りやすいポジショニングについて

5時間目に「守りやすいポジショニング」について学習した。以下の「サイド・バイ・サイド」と「トップ・アンド・バック」の2つポジショニングを両方試すようにさせ、自分たちのペアにはどちらが適しているかを考えさせた。また、チームの作戦によって応用的なポジショニングをとってもよいこととした。

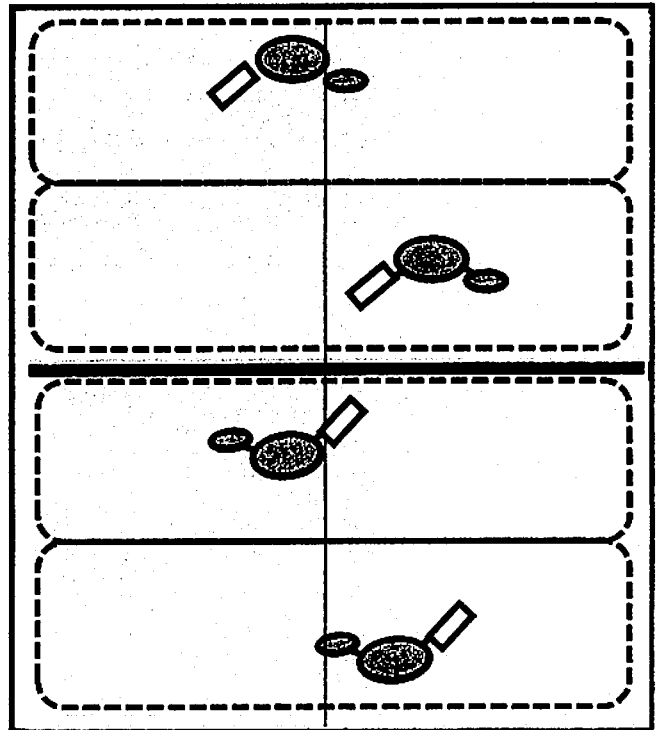
サイド・バイ・サイド



2人が横に並ぶポジショニング!

コート of the 左右をそれぞれの守備範囲とする。

トップ・アンド・バック



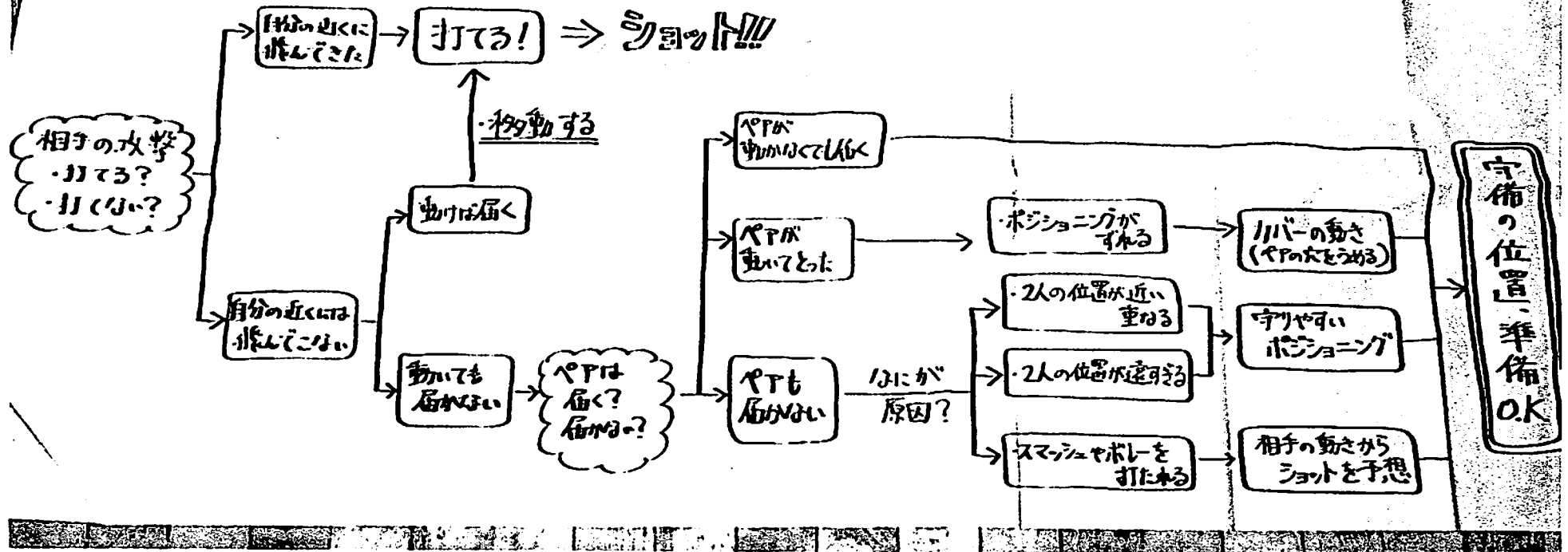
2人が縦に並ぶポジショニング!

コート of the 前後をそれぞれの守備範囲とする。

フローチャート図

単元の中盤以降で、ダブルスの際、味方がボールを返したり動いたりしたときに自分がどのように動けばよいか（オフザボールの動き）という戦術的課題を、認識的に学習する際に用いた。

バドミントン 守備の考えの流れ



診断的・総合的授業評価

項目名	単元前	単元後	増減
明るい雰囲気	2.64	2.89	0.25
楽しく勉強	2.58	2.86	0.28
心理的充足	2.61	2.86	0.25
丈夫な体	2.72	2.92	0.19
精一杯の運動	2.78	2.89	0.11
たのしむ（情意目標）	13.33	14.42	1.08
運動の有能感	2.53	2.78	0.25
できる自信	2.58	2.83	0.25
いろいろな運動の上達	2.72	2.86	0.14
自発的運動	2.64	2.58	-0.06
授業前の気持ち	2.50	2.78	0.28
できる（運動目標）	12.97	13.83	0.86
工夫して勉強	1.92	1.94	0.03
めあてをもつ	2.06	2.19	0.14
他人を参考	2.33	2.53	0.19
時間外練習	2.50	2.75	0.25
友人・先生の励まし	2.39	2.67	0.28
まなぶ（認識目標）	11.19	12.08	0.89
自分勝手	2.94	2.94	0.00
ルールを守る	2.97	2.97	0.00
先生の話聞く	2.97	2.97	0.00
約束事を守る	2.94	3.00	0.06
勝負を認める	2.94	3.00	0.06
まもる（社会的行動目標）	14.78	14.89	0.11
総合評価	52.28	55.22	2.94

1 単元名 バドミントン (ボール運動・ネット型)

2 単元について

(1) 一般的な特徴

バドミントンは、コート上でネットを挟んで相手と相対し、ラケットを操作してシャトルを打ち合いながら、相手コートにシャトルを落として得点を競い合うゲームである。色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たりするところ楽しさがある。1打で相手コートに打ち返さなければならないので、攻守の切り替えがとても速いという特徴があり、敏捷性、瞬発力、筋力の向上が期待できる運動である。

(2) 児童から見た特徴

バドミントンはレクリエーションとしても人気のスポーツであり、児童にとってはスマッシュやヘアピンなどのショットを使って攻撃を成功させたり、ラリーを続けたりすることに楽しさを感じるスポーツである。また、バドミントンの経験がある児童が少ないため、技能の差を感じにくく、意欲的に取り組むことができるだろう。一方で、ラケットの操作が難しく感じたり、上手く打ち返すことができなかつたりして、苦手に感じる児童もいる。シャトルが1打ですぐに自陣コートに返ってくるため、状況を素早く判断する必要がある。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 教師の指導観

児童の経験が少ないという実態を受け、用具を正規のものとは変更して実施していく。ラケットについては、普通のバドミントンラケットではシャフトが長く操作が困難なため、シャフトの短い「ショートバドミントン」を使用する。これにより、実態調査においてもラケットにしっかりとシャトルを当てることのできる児童が多くいた。シャトルは正規の羽のシャトルを使用することとする。色々なボール等を検証した結果、正規のシャトルが最も空中に浮いている時間を作りやすく、児童にとって打ち返しやすいためであったからである。コートについては、バスケットボールのコート内に、縦11.5m×横6mのコートを3面作る。一般的な体育館では6面のコートを作ることができる。これにより、たくさんの児童が同時に練習やゲームに取り組むことが可能となり、十分な運動量を確保することができる。ネットは、高跳びの支柱にゴム紐を通すことで簡易的なネットを作ることとする。

練習の取り組み方については、まず3人グループを12チーム作り、そのうちの2チームが兄弟チームとなって協力して予備的運動やタスクゲームに取り組むこととする。常に同じ友達と練習していくことで、仲間意識の向上や、アドバイスしやすい環境を作れるようにしたい。ゲームについては、同チームの3人のうち、2人がダブルスを組んで、ローテーションしながらゲームを行うこととする。これによって、1人がコートの外からアドバイスを送ることもでき、バドミントンが苦手な児童がコートに出続けることでの意欲低下を防ぐこともできると考える。

児童にとっての一番の喜びは、「ゲームに勝つ＝負けたくない」ことだろう。それを達成するために、自陣コートにシャトルを落とさせないようにすることを目標として学習を進めていく。予備的運動やタスクゲームでは、ボール方向への素早い移動や、元のポジションに戻るなどの、移動の基礎技能を身に付けさせるようにする。また、フローチャートなどを活用した認知的な学習を通して、味方がボールを返したり動いたりしたときに自分がどのように動けばよいかという、特に守備面に関する戦術的課題を、スモールステップを踏みながら解決していくようにする。学習が進んで行くにつれて、シャトルを打ち返す技能は少しずつ高まっていくと考えられる。攻撃を防ぐためにどう守ればよいかという考えにつなげたい。

3 単元の目標

○ シャトルの落下点に素早く移動したり、仲間と連携した守備位置を取ったりして、攻防することができるようにする。

(知識及び技能)

○ ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考え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)

○ 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

(学びに向かう力, 人間性等)

4 評価規準

	運動についての知識及び技能	運動についての思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
内容のまとめ (領域) ごと の評価規準	ネット型について、簡易化されたゲームで攻防をするためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合った作戦を立てたりしている。	ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。
単元(種目) ごと の評価規準	・ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備をするための動きができる。	・ネット型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。
学習活動に即した 評価規準	①ラケットを使って、相手コートにサーブを入れたりシャトルを打ち返したりすることができる。 ②シャトルの落下点に素早く移動したり、仲間と連携した守備位置を取ったりすることができる。	①ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。 ②自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①バドミントンに進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、練習やゲームをしようとしている。 ③準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④場や用具の安全に気をつけて学習に取り組もうとしている。

5 指導と評価計画

	時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
学 習 の 流 れ	0	学習の見通しをもつ。 安全な準備の仕方 や運動の仕方を知る。	予備的運動 ・シャドウバドミントン ・トントンシャトル ・ゆさぶりシャトル ・ねらってラリー							
	10	予備的運動のやり方を知る。	めあて1 (習得学習) 守りやすい動き方を身に付けよう			めあて1 (習得学習) 得点が取られない守り方を考えて実践しよう				学級バドミントン大会
	20		打ち返しや すい打ち方 や待ち方	シャトルの落下 点に素早く移動 して打ち返す	ホームボ ジション に戻る	守りやすい ポジション ング	味方の穴を埋 める動き (カ バーの動き)	チームの特 性に合った 守り方		
	30		めあて2 (活用学習) 今日のめあてを生かして ゲームをしよう ・ラリーゲーム			めあて2 (活用学習) 今日のめあてを生かしてゲームをしよう ・メインゲーム (1試合5分, 2チームと対戦)				
	40									
45	ふり返り・本時のまとめ・次時への見通し・片付け								単元のまとめ	
指 導 の 評 価 と 機 会	知識 技能		シャトルの操作	① (観察)		守備の判断	② (観察)			
	思考 判断 表現				ルール ① (観察)			作戦 ② (観察)		
	学び 人間性	安全 ④ (観察)	準備・片付け ③ (観察・学習カード)	進んで取り組む			① (観察・学習カード)	きまりを守る		② (観察・学習カード)

6 本時の指導 (1/8)

(1) 目標

◎場や用具の安全に気をつけて学習に取り組むことができるようにする。

(学びに向かう力, 人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 整列し, 挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	
	2	2 準備運動をする。	○手首や肩甲骨回りなど使う部位を中心に行わせる。	
なか	2	3 学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">バドミントンの準備の仕方や, 運動の仕方を知ろう。</div>		
	5	4 学習の見通しをもつ。	○試合に負けないために, 自陣コートにシャトルを落とさないことを学習していくことをつかませる。	
	10	5 安全な準備の仕方や運動の仕方を知る。	○分担を明確にして, それぞれの分担の準備の仕方を知らせる。 ○演示をとおして, 安全な用具の使用方法を確認する。	掲示資料 ネット ビブス
か	18	6 予備的運動の取り組み方を知る。 ①シャドウバドミントン ②トントンシャトル ③ゆさぶりシャトル ④ねらってラリー	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。 ○相手の動作から, シャトルの落下点に移動して打ち返すイメージを持つようにさせる。 ○ラケットの向きと, シャトルを正確に返すことを心がけさせる。 ○素早く移動したり元の位置に戻ったりすることを心がけさせる。 ○相手が打ち返しやすいサーブや返球をして, 狙った所に打つ感覚をつかむようにさせる。 ☆場や用具の安全に気をつけて学習に取り組もうとしている。 (学びに向かう力, 人間性等) 【観察】	ラケット シャトル
まとめ	2	7 本時のまとめを行い, 整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返らせ, 次時の目標をもたせる。	
	5	8 後片付けの仕方を知り, 後片付けをする。	○分担を明確にし, 安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

本時の指導（2／8）

（1）目標

○ラケットを使って、相手コートにシャトルを打ち返すことができるようにする。

（知識及び技能）

◎準備や片付けで、分担された役割を果たそうとすることができるようにする。

（学びに向かう力、人間性等）

（2）展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援（○），評価（☆）	用具・資料
はじめ	1	1 集合，整列し，挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1（習得学習）に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">守りやすい動き方を身に付けよう</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">打ち返ししやすい打ち方や待ち方を知ろう</div>		掲示資料 得点板
		○今日の練習のポイントを確認する。 ○タスクゲームをする。	○ポイントを説明し，本時のめあてをつかませる。 ○兄弟チームでアドバイスし合っ て，お互いの動きの上達を目指させる。	
か	14	4 めあて2（活用学習）に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div>		
		○ラリーゲームをする。 （5分間×2）	○構えや姿勢，手の出し方を意識させ，正確に相手に返すことを心がけさせる。 ○うまくラケットにあてること ができない児童には，グループ の児童によくアドバイスをさ せて，手の出し方を理解できる ようにする。 ○本時のめあて1を再確認し，ラ リーを長く続けることを目標 にさせる。	
まとめ	2	5 本時のまとめを行い，整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返させ，次時の目標をもたせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。 ☆準備や片付けで，分担された役割を果たそうとしている。（学びに向かう力，人間性等） 【観察・学習カード】	

本時の指導 (3/8)

(1) 目標

◎ラケットを使って、相手コートにサーブを入れたりシャトルを打ち返したりすることができるようにする。
(知識及び技能)

○バドミントンに進んで取り組もうとすることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 整列し, 挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1 (習得学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">守りやすい動き方を身に付けよう シャトルの落下点に素早く移動しよう</div>	○今日の練習のポイントを確認する。 ○タスクゲームをする。	掲示資料 得点板
	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div>	○ポイントを説明し, 本時のめあてをつかませる。 ○兄弟チームでアドバイスし合っ て, お互いの動きの上達を 目指させる。	
か	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div>	○移動する前の構えや姿勢を意 識させ, 素早く動き出せるよ うにさせる。 ○効果的に移動ができない児童 には, グループの児童によく アドバイスをさせて, 動きを 理解できるようにする。	
	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div>	☆ラケットを使って, 相手コ ートにサーブを入れたりシャ トルを打ち返したりするこ とができる。(知識及び技能) 【観察】 ○本時のめあて1を再確認し, ラリーを長く続けることを 目標にさせる。	
まとめ	2	5 本時のまとめを行い, 整理運動をす る。	○本時のめあてが達成できたか 振り返らせ, 次時の目標をも たせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後 片付けをさせる。	

本時の指導 (4 / 8)

(1) 目標

- ◎ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選ぶことができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- バドミントンに進んで取り組もうとすることができるようにする。
(学びに向かう力, 人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 整列し, 挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1 (習得学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">得点が取られない守り方を考えて実践しよう</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px 0; display: inline-block;">ホームポジションに素早くもどろう</div>		掲示資料 得点板
	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div> <ul style="list-style-type: none">○今日の練習のポイントを確認する。○タスクゲームをする。	○移動して打ち返した後に, ホームポジションに戻る必要性を理解させ, 本時の学習のめあてをつかませる。 ○兄弟チームでアドバイスし合っ て, お互いの動きの上達を目指させる。 ○素早く移動する練習であることを伝え, 上手に返球できなくても打ち直してよいこととする。 ☆ゲームの行い方を知るとともに, ゲームを行うためのルールを選んでいる。(思考力, 判断力, 表現力等) 【観察】	
まとめ	2	5 本時のまとめを行い, 整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返らせ, 次時の目標をもたせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

本時の指導 (5/8)

(1) 目標

- 仲間と連携した守備位置をとることができるようにする。 (知識及び技能)
- ◎バドミントンに進んで取り組もうとすることができるようにする。 (学びに向かう力, 人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 整列し, 挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1 (習得学習) に取り組む。		掲示資料 得点板
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>得点が取られない守り方を考えて実践しよう</p> <p style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">守りやすいポジショニングを考えよう</p> </div> <p>○基本となる2つのポジショニングを紹介し, 今日の練習のポイントを確認する。</p> <p>①サイド・バイ・サイド ②トップ・アンド・バック</p> <p>○タスクゲームをする。</p>	<p>○ダブルスの時に, 2人がどんなポジショニングをすると守りやすいかを想起させ, フォーメーションを考えさせる。</p> <p>○兄弟チームでアドバイスし合って, お互いの動きの上達を目指させる。</p> <p>○打ち返した後に素早くホームポジションに戻ることも意識させる。</p> <p>☆バドミントンに進んで取り組もうとしている。(学びに向かう力, 人間性等)</p> <p>【観察・学習カード】</p>	
か	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>今日のめあてを生かしてゲームをしよう。</p> </div> <p>・メインゲームをする。 (5分間, 2チームと対戦)</p>	○前時や, 本時のめあて1で学習したことを再確認し, 効果的な守備ができることを目標にさせる。	
まとめ	2	5 本時のまとめを行い, 整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返らせ, 次時の目標をもたせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

本時の指導 (6/8)

(1) 目標

◎シャトルの落下点に素早く移動したり、仲間と連携した守備位置を取ったりすることができるようにする。
(知識及び技能)

○ルールやマナーを守り、練習やゲームをすることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 整列し, 挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1 (習得学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">得点が取れない守り方を考えて実践しよう 味方の穴をカバーしよう</div>	○ポイントを説明し, 本時のめあてをつかませる。 ○前後に揺さぶられた時, 左右に揺さぶられた時を例示する。それを基本の型として, 練習に取り組ませる。 ○基本の型以外にも, チームの作戦によって色々なパターンが考えられることも想起させる。 ○効果的に守備位置の移動ができない児童には, しっかりとアドバイスをさせて動きを理解できるようにする。 ☆シャトルの落下点に素早く移動したり, 仲間と連携した守備位置を取ったりすることができる。(知識及び技能) 【観察】	掲示資料 得点板
		○今日の練習のポイントを確認する。 ○タスクゲームをする。		
か	14	4 めあて2 (活用学習) に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">今日のめあてを生かしてゲームをしよう</div>	○前時までの「ポジショニング」や, 本時のめあて1を再確認し, 効果的な守備ができることを目標にさせる。	作戦カード
		○メインゲームをする。 (5分間, 2チームと対戦)		
まとめ	2	5 本時のまとめを行い, 整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返らせ, 次時の目標をもたせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

本時の指導（7／8）

（1）目標

◎自分のチームの特徴に合った作戦を立てることができるようにする。
 （思考力、判断力、表現力等）

○ルールやマナーを守り、練習やゲームをすることができるようにする。
 （学びに向かう力、人間性等）

（2）展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援（○）、評価（☆）	用具・資料
はじめ	1	1 集合，整列し，挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。	
なか	15	3 めあて1（習得学習）に取り組む。		掲示資料 得点板
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> 得点が取られない守り方を考えて実践しよう チームの特徴に合った守り方をしよう </div>		
か	14	○今日の練習のポイントを確認する。 ・ポジショニングの変化 ・ペアによって位置の変更	○守備の作戦を立てさせ、それが上手くいくか実践していただくことを伝える。	作戦カード
		○タスクゲームをする。	○兄弟チームでアドバイスし合って、お互いの動きの上達を目指させる。	
	14	4 めあて2（活用学習）に取り組む。		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> 今日のめあてを生かしてゲームをしよう </div>		
まとめ	2	5 本時のまとめを行い，整理運動をする。	○本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時の目標をもたせる。	
	3	6 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

本時の指導（8／8）

（1）目標

◎ルールやマナーを守り、練習やゲームをすることができるようにする。

（学びに向かう力、人間性等）

（2）展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援（○），評価（☆）	用具・資料
は じ め	1	1 集合，整列し，挨拶をする。	○全員の顔色や表情を見て健康観察する。	ラケット シャトル ネット
	10	2 予備的運動に取り組む。 ①シャドウバドミントン ②トントンシャトル ③ゆさぶりシャトル ④ねらってラリー	○基礎的なラケットの操作に慣れさせる。 ○相手の動作から，シャトルの落下点に移動して打ち返すイメージを持つようにさせる。 ○ラケットの向きと，シャトルを正確に返すことを心がけさせる。 ○素早く移動したり元の位置に戻ったりすることを心がけさせる。 ○相手が打ち返しやすいうサーブや返球をして，狙った所に打つ感覚をつかむようにさせる。	
な か	26	3 めあて（活用学習）に取り組む。		得点板
		学級バドミントン大会をしよう		
ま と め	5	4 単元のまとめを行い，整理運動をする。	○単元全体を振り返り，できるようになったことや今後の目標について話し合う。	
	3	5 後片付けをする。	○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	

バドミントンがんばりカード

氏名 _____

チーム	チーム名
-----	------

メンバー

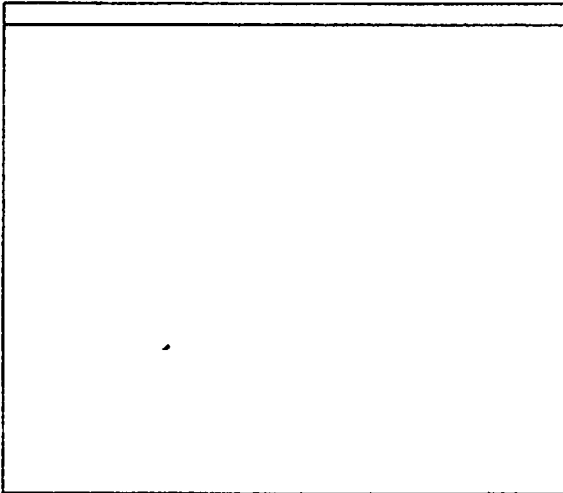
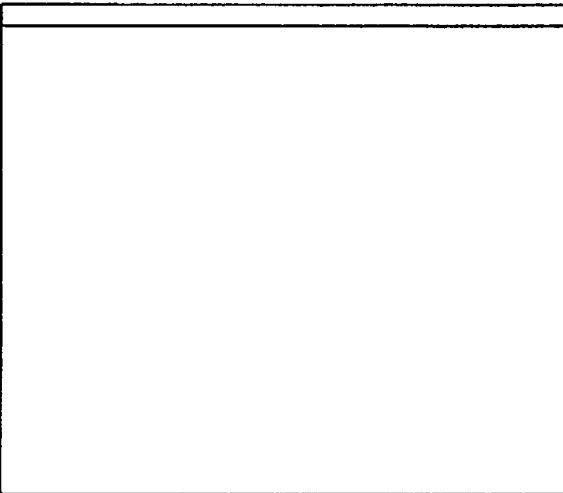
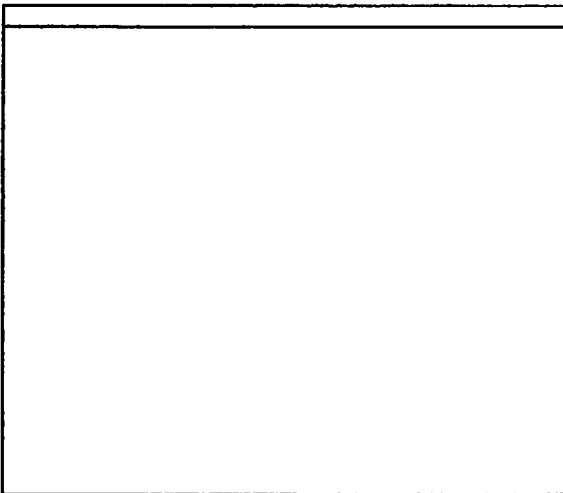
リーダー	
副リーダー	
応援隊長	

今日の学習の振り返り

	月	日							
①進んで運動に取り組むことができたか。									
②ルールやマナーを守って取り組むことができたか。									
③進んで準備や片付けをすることができたか。									
④アドバイスした作戦を立てたりすることができたか。									
⑤今日のめあてを理解し、実践してみることができたか。									

・よくできた…◎ ・できた…○ ・あまりできなかった…△

バドミントン作戦カード

ペア	:	ペア	:	ペア	:
					
<p>○ …プレイヤー名と、ホームポジション □ …その人の守備範囲 → …守備位置の変更など</p>		<p>○ …プレイヤー名と、ホームポジション □ …その人の守備範囲 → …守備位置の変更など</p>		<p>○ …プレイヤー名と、ホームポジション □ …その人の守備範囲 → …守備位置の変更など</p>	
作戦		作戦		作戦	

