

令和4年度 第72次印旛教育研究集会

体育分科会 第三部会提案資料

研究主題

バドミントンを基にした攻守一体型ゲームの充実

～児童も教師も伸びを実感できる下位教材や指導計画の開発を通して～



第三部会体育研究部

白井市立南山小学校

白井市立大山口小学校

佐藤 誠治

石毛 秀典

【目次】

1. 研究主題	1 ページ
2. 研究主題設定の理由	1 ～ 2 ページ
3. 研究仮説	3 ページ
4. 研究計画	3 ページ
5. 研究の実際	3 ～ 1 0 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	1 0 ページ
7. 参考文献	1 0 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充実
～児童も教師も伸びを実感できる下位教材や指導計画の開発を通して～

2 主題設定の理由

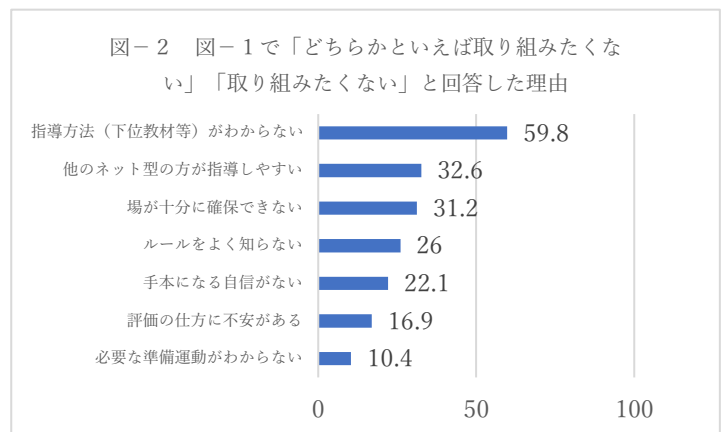
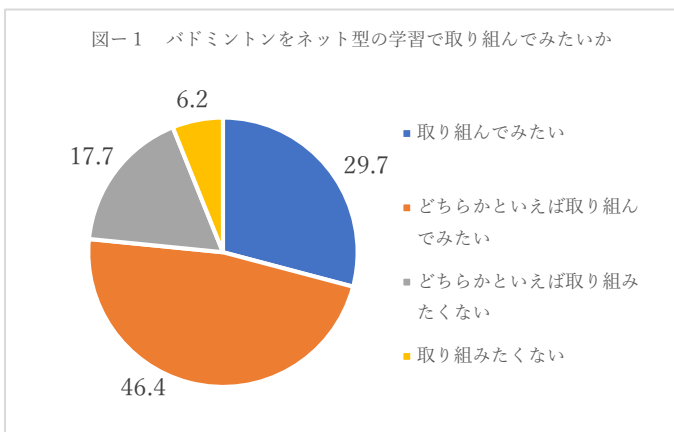
(1) 学習指導要領及び、令和元年度の反省から

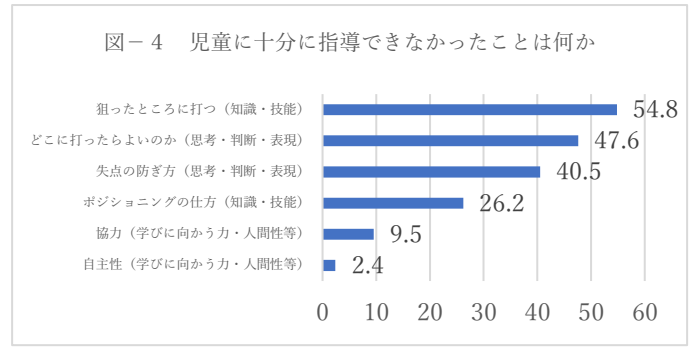
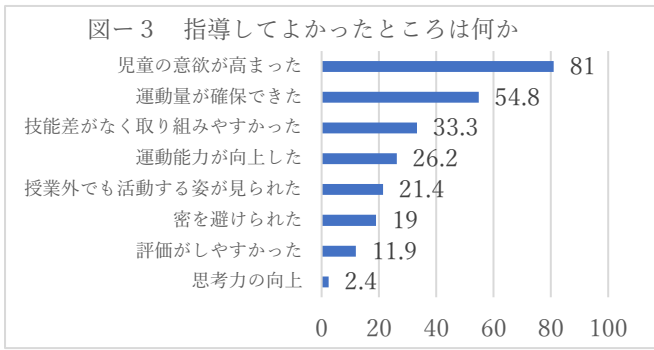
一昨年度から全面実施となった新学習指導要領では、「ネット型」の扱いとして「バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム」が例示されている。身に付けることができるようにする技能についても、「自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使った簡易化されたゲームをすること。」に変わった。第三部会では、令和元年度の提案でもバドミントンを基にした授業の実践例を提案した。当時の提案の課題として、左右に打ち分ける技能が習得しきれず、ゲームでの活用が難しかったことが挙げられた。

(2) 教職員の実態から

第三部会では、令和元年度の提案から、ネット型の学習としてバドミントンを授業に取り入れている学校が増えている。本部会の職員356名を対象に、バドミントンに関する質問調査を行った。「バドミントンをネット型の授業で取り組んでみたいか」という質問に対し、「取り組んでみたい」「どちらかといえば取り組んでみたい」が約75%となった(図-1)。否定的な回答をした約25%の理由として、「指導方法(下位教材)がわからない(59.8%)」が多く、次いで「他のネット型の方が指導しやすい(32.6%)」や「場が十分に確保できない(31.2%)」などが挙げられている(図-2)。

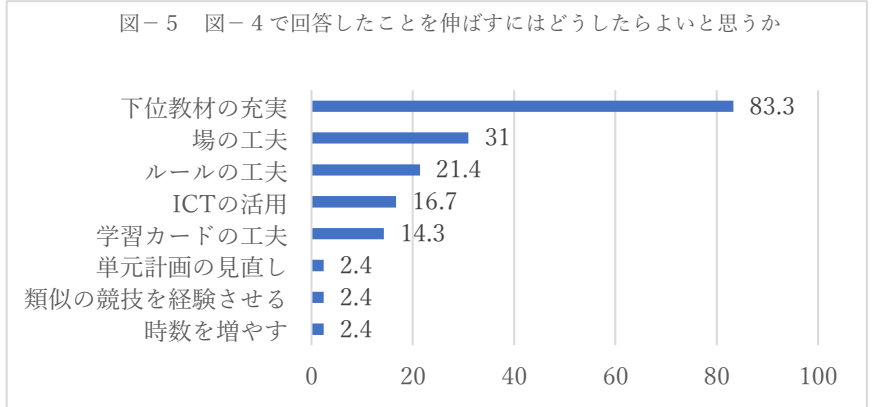
指導経験のある職員に対する「指導してよかったところは何か」についての回答では、「児童の意欲が高まった(81.0%)」が最も多く、「運動量が確保できた(54.8%)」や「技能差がなく始めやすかった(33.3%)」が続いた。バドミントンに教材としての魅力があることがうかがえる(図-3)。また、「児童に十分指導できなかったことは何か」という質問には、「狙ったところに打つ(54.8%)」「どこに打ったらよいのか(47.6%)」「失点の防ぎ方(40.5%)」という回答が多く見られた(図-4)。また、どうしたらそういった力が伸びると思うかという質問に対しては、「下位教材の充実(83.3%)」が最も高く、「場の工夫(31.0%)」、「ルールの工夫」と続いた(図-5)。



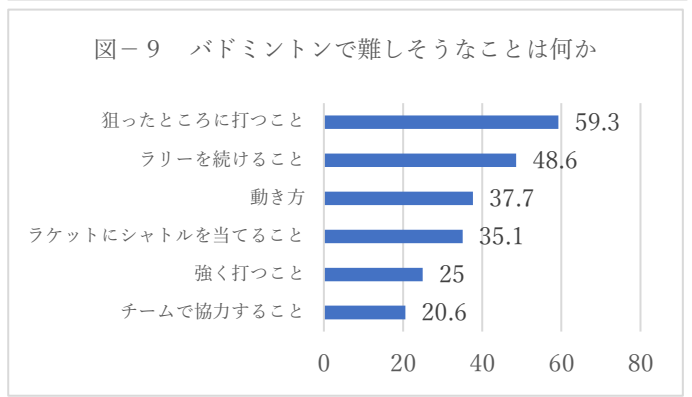
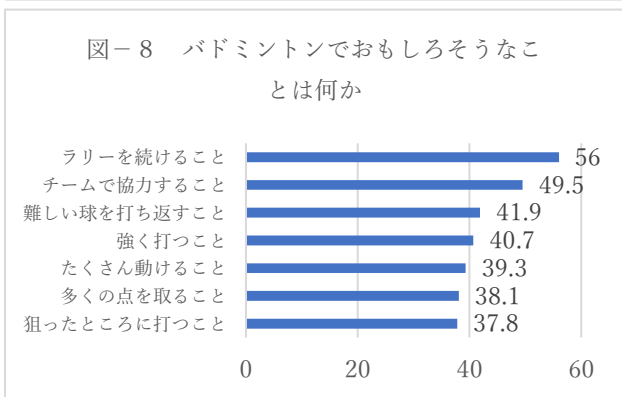
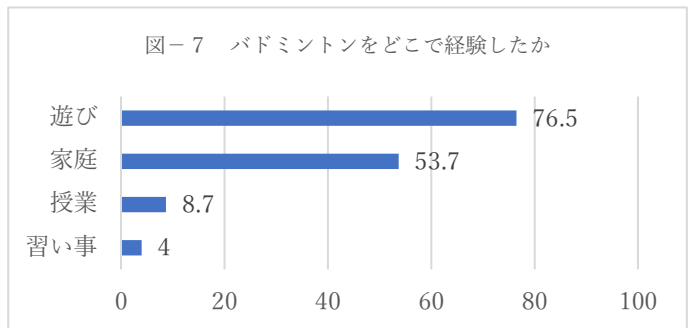
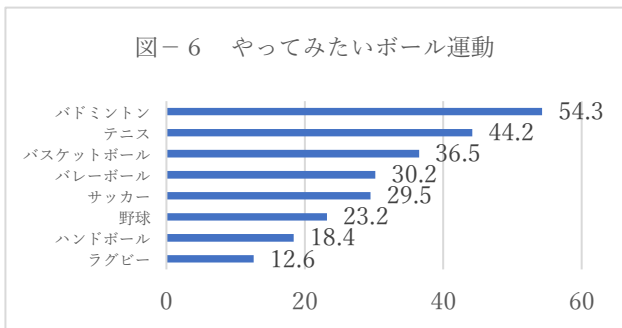


(3) 児童の実態から

第三部会5年生の児童(1503名)を対象に、バドミントンに関する質問調査を行った。「やってみたいボール運動」では、バドミントンが54.3%と一番高い結果となった(図-6)。「バドミントンをやったことがありますか」という質問に対しては、「はい」が84.6%となり、その



多くが「遊び(76.5%)」の中で経験したことがあるということがわかった(図-7)。「授業でバドミントンをやってみたいですか」という質問に対して、「はい」が77.2%となった。「バドミントンでおもしろいことは何ですか」という質問では、「ラリーを続けること(56.0%)」が一番高い結果となった(図-8)。また、「バドミントンで難しそうなのは何か」という質問に対して、「ねらったところに打つこと(59.3%)」や「ラリーを続けること(48.6%)」(図-9)などが挙げられた。確実なラケット操作により、ラリーを続けられるようなゲームをすることで魅力を感じる児童が多いことがわかった。



以上のことから、第三部会では技能のポイントを明確にし、下位教材や単元計画を開発することで、児童の能力向上や教師の指導の充実に繋がると考え、本主題を設定した。

3 研究仮説

仮説1

ラケット操作や落下点への移動に特化した下位教材を開発し、段階的に指導すれば、児童の知識及び技能が高まるだろう。

- ラケット操作の難易度を緩和したり、運動量が確保できる下位教材を開発したりする。
- 場面や状況に応じた返球動作について、ワークシートによる課題把握や課題に応じた下位教材に取り組みせることで、知識及び技能の向上を図る。

仮説2

児童の実態や発達段階に応じて、スモールステップの指導内容を明確にすれば、教師も楽しさや児童の伸びを感じて授業を展開することができるだろう。

- 学習内容をラリーの継続に特化することで、ネット型の技能習得が保証される単元計画を立てる。
- 1単位時間ごとの指導内容や発問を明確にすることで、教師が安心して授業に取り組めるようにする。

4 研究計画

時期	研究内容
【令和3年度】	
6月	○第1回学習会 ・研究の方向性について ・研究主題の検討 ・アンケート内容の検討
7月	○印西市・白井市小学校5年生児童を対象にアンケート実施 ○印西市・白井市教職員対象にアンケートを実施 ○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
8月	○資料作成 ○紙上提案
9月	○授業内容検討
10月～3月	○授業研修（白井市立大山口小学校）・授業実践 ・実践の反省 ・授業内容検討
【令和4年度】	
4月～5月	○授業研修（白井市立南山小学校） ・授業実践 ・実践の反省 ・授業内容検討
6月	○授業実践の考察 ○資料作成
7月～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

<仮説1について>

- 検証方法：①授業動画の結果 ②ラリー回数の結果 ③児童の記述内容の結果

「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、以下のことを挙げている。

- ・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、「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」「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」の習得に焦点を絞り、教具や下位教材を開発していく。また、動画の検証では、「適切な移動」「ラケット操作」「返球率」「正確な返球」の4つの観点に分けて検証する。これらの動きを身に付ける場を、ドリル運動やタスクゲームに組み込むことで、児童の知識及び技能を高めていく。単元前半では、体の付近に来たシャトルの返球動作を中心に学習を進め、後半では移動を伴った返球動作へと難易度を上げていく。そうすることで、「ラリーを続ける」(仮説2で解説)という課題をスモールステップで解決できるようにしたい。

<仮説2について>

○検証方法：①授業実践者に対するアンケート調査 ②形成的授業評価

今回の研究に当たって、「シャトルにラケットを当てて打ち返す」「シャトルの位置に素早く移動する」の2つの技能習得に絞って指導を行う。内容を精選することで、学習内容が明確になり、指導がしやすくなると考えた。また、指導案に「1単位時間ごとのねらいと主な指導内容」を明記することで、教師の負担感が軽減できると考えた。メインゲームについては、相手の失敗で得点が入ることの多いゲームより、ラリー回数が増えていくゲームの形式の方が、児童も教師も楽しさや伸びを実感できると考え、ラリーが続いた回数を記録するラリーゲーム形式とした。教師と児童のアンケート結果から仮説の検証を行う。

(2) 仮説検証授業

時間	1	2	3	4	5	6	7
0	学習の見通しをもつ。	めあて1 「いろいろな打ち方を試そう」 ラケット操作に慣れる	予備的運動 ・シャトルすくい ・壁打ちサーブ ・ティーショット ・シャトルリフティング	めあて1 「いろいろな打ち方を知ろう」	めあて1 「打球に応じた打ち返し方を考えて、実践しよう」	シャトルの位置に合わせて返球する	めあて 「学習してきたことを生かして、記録をのばそう」
15	安全な準備の仕方や運動の仕方を知る。	予備的運動 ・シャトルすくい ・壁打ちサーブ ・ティーショット ・シャトルリフティング	自分とシャトルの位置関係に応じた返球の仕方を理解する	シャトルの位置に合わせて返球する	シャトルの方向に素早く移動して返球する	予備的運動	予備的運動
30	チームの役割を決める。	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット
40	試しのゲームを行う。	めあて2 「今日のめあてを生かしてラリーゲームをしよう。」 ・メインゲーム	タスクゲーム1 相手コートから自分の体の近くに投げ入れられたシャトルを返球する。	タスクゲーム2 相手コートから左右に投げ入れられたシャトルを、素早く移動して返球する。	タスクゲーム2 相手コートから左右に投げ入れられたシャトルを、素早く移動して返球する。	タスクゲーム2 相手コートから左右に投げ入れられたシャトルを、素早く移動して返球する。	メインゲーム
45	振り返り・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

<仮説1について>

①授業動画の結果

動画検証では、児童の技能を「適切な移動」「ラケット操作」「返球率」「正確な返球」の観点に分けて分析した。ラリーゲームでの、各観点における成功数を試技回数で割った数値を算出し、技能の変容を見た。4つの観点の定義は以下の通りである。

「適切な移動」	…自身が返球しやすい位置へ体を移動すること
「ラケット操作」	…打球に応じてラケットを合わせ、面にとらえること
「返球率」	…相手コート内への返球成功数を試技回数で割った数値
「正確な返球」	…相手が1歩以内の移動で返球可能な位置への返球

a.児童全体の技能に関する結果

調査対象とした児童全体での技能4観点の結果は、以下の通りである（図-10）。

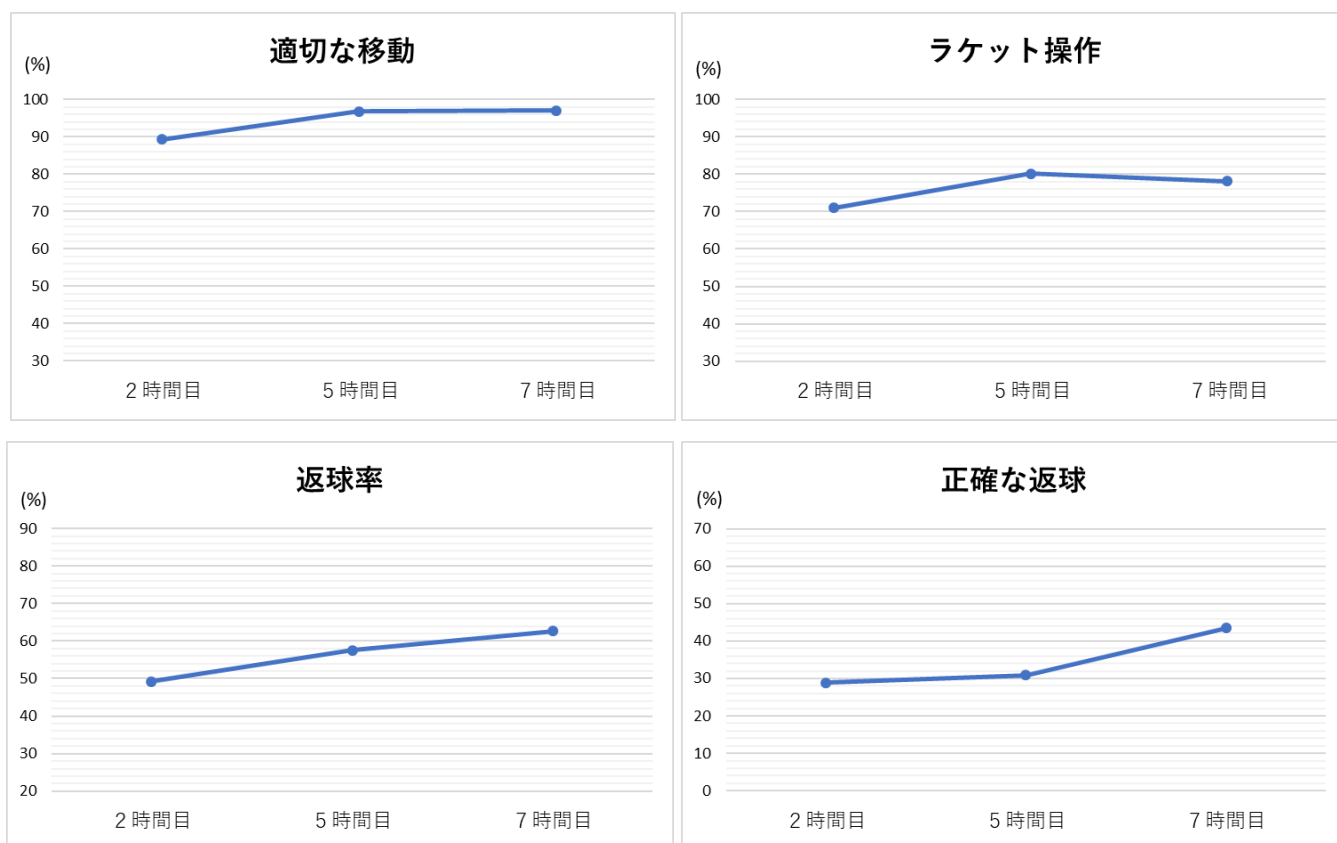


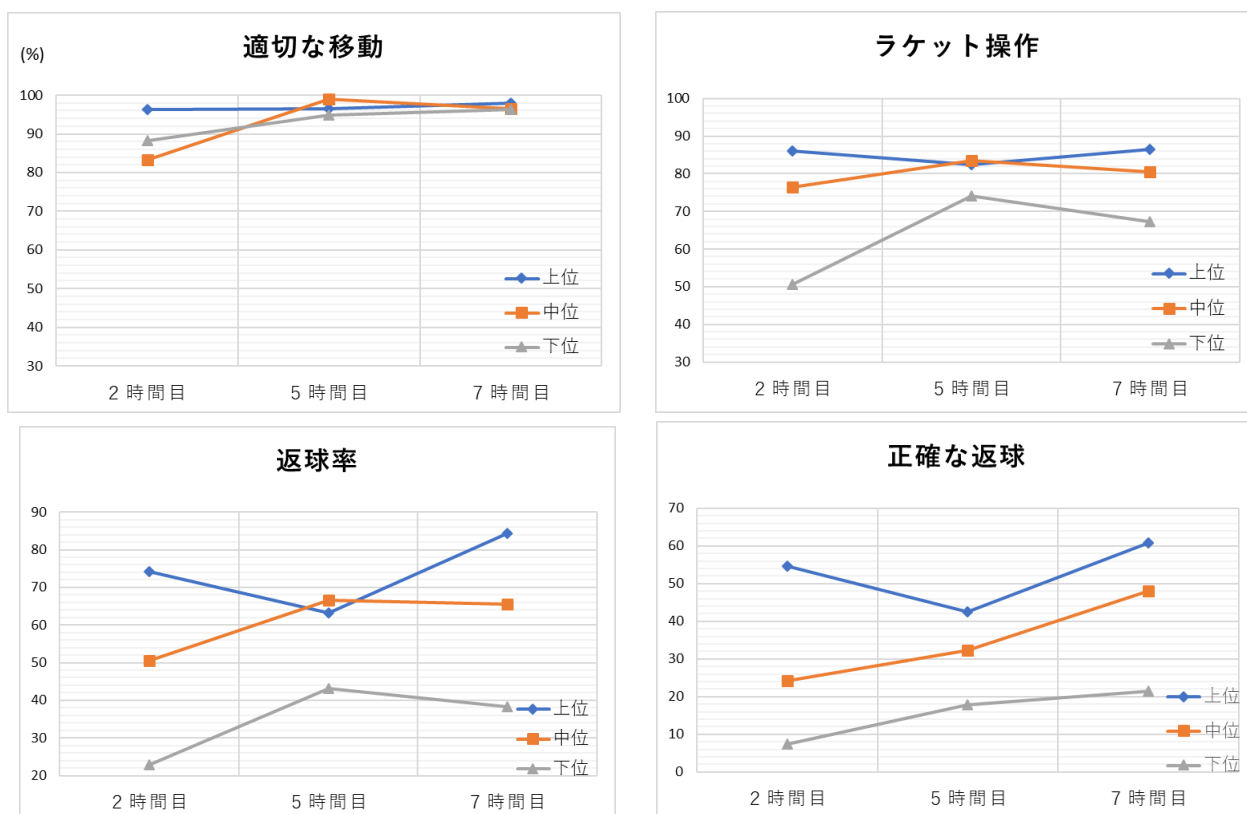
図-10 児童全体の技能に関する結果

いろいろな打ち方に慣れ、予備的運動やドリルゲームに取り組んだ2時間目と、単元最後の7時間目を比較すると、4観点すべてにおいて数値の向上が見られる。「適切な移動」については、ラリーゲームという教材の特性上、落下点に入る時間にある程度の余裕があり、学習当初から高い数値を示した。しかし、目測を誤り、落下点より前方に移動してしまい、シャトルをとらえられない様子も見られた。

「正確な返球」については、単元前半・中盤での伸びは小さかったが、単元終盤では、「ラケット操作」「返球率」の技能向上に伴い、数値が上昇した。

b.技能水準別の児童の技能に関する結果

初回のラリーゲームでの返球率をもとに、児童を上位（60%～100%）・中位（30～60%）・下位（30%未満）に分類した。技能水準別の技能4観点の結果は以下の通りである（図－11）。



図－11 技能水準別の児童の技能に関する結果

「適切な移動」については、上位の児童は、学習当初から技能が発揮できており、大きな数値の変容は見られなかった。一方で、下位、中位の児童は、2時間目では下位が88.3%、中位が83.3%であったのに対し、7時間目では下位が96.4%、中位が96.5%となり、上位の児童と遜色ない数値を示している。特に、5時間目での数値の向上が顕著である。これは、タスクゲームやメインゲームを通して、シャトルの軌道や落下点を予測する能力が養われたことと、5時間目でシャトルの軌道に対しての適切な移動位置を学習したことが要因であると考えられる。

「ラケット操作」については、中位・上位の児童は学習当初から8割程度の数値を示した。一方で、下位の数値は大きく上昇した。2時間目の時点では50.6%、5時間目で74.2%、7時間目で67.3%と、単元中盤以降はラケット操作の技能の向上が見られた。

「返球率」については、「適切な移動」「ラケット操作」の技能向上に伴い、上位、中位、下位それぞれで伸びが見られた。上位の児童については、5時間目で数値が下降しているが、これは下位・中位の児童の返球率が向上したことが一因であると考えられる。2時間目では、上位の児童に対する返球数そのものが少なかったのに対し、5時間目では返球数が増え、その中には「返球が難しいコース」への打球も含まれている。7時間目には、下位・中位の「正確な返球」の技能向上に伴い、上位の返球率も上昇している。

「正確な返球」については、「返球率」の変容と同様に、単元終盤で数値が上昇している。単にラケットに当てることから、相手コート内への返球、相手が打ちやすい位置への返球へと、段階的に技能が向上していったことが伺える。

②ラリー回数の結果

ラリーの回数については、右記の通りである（表-1）。白井市内で授業を行った13学級の平均値を出したところ、1時間目の平均は7.61回だった。技能が身に付いていない段階では、一周もできていないことがわかる。そこから、下位教材でラリーを繋げるための動作を段階的に身に付けたことにより、単元の最後のラリーゲームでは、平均16.34回となり、8.73回も伸びた。この結果から、半数以上のチームがミスをしないうで二周できていたことがわかる。後述にある児童の記述内容の結果からも伺えるように、状況に合った打ち方を見つけ、より打ちやすい位置や適切なシャトルへの移動の仕方がわかったこともラリー回数が上昇した要因の一つと言えるだろう。

表-1 ラリー回数の結果 (n=13)

	1時間目	7時間目	平均上昇値
市内平均	7.61回	16.34回	+8.73回

③児童の記述内容の結果

大多数がバドミントン未経験者ということもあり、1時間目の学習後の記述では、「シャトルをよく見る」や「ラケットの真ん中に当てる」といった、抽象的な記述が多く見られた。単元を通して、様々な打ち方を予備的運動やドリルゲーム、タスクゲームで経験させたことにより、状況によってどの打ち方が一番適しているかを記述するようになった。また、具体的な言葉（フォアハンド、バックハンド、アンダーハンド、オーバーハンド）を知ることで、単元後半には、打ち分けるための動きの記述も見られるようになった。さらに、授業を行った教師のアンケートには、メインゲーム前や作戦タイムにおいて、友達への具体的な指示やアドバイスが増えていたことが挙がっていた。記述が苦手な児童であっても、知識及び技能の高まりが見受けられた（表-2）。

表-2 児童の記述内容の結果

	単元開始時（1時間目）	単元後半（6時間目）
児童A	シャトルをしっかりみる。 まん中にあてる気どうつ。	
児童B	シャトルをかたてて、こ（ラケット）も、それでラケットの上におとして（シャトルを）それでポーンとやる。 かがたて	
児童C	シャトルの動きをよく見る。	<u>オーバーとアンダーを使い分けてステップをつむ。</u>

○仮説1の考察

「①授業動画の結果」「②ラリー回数の結果」「③児童の記述内容の結果」から、学級全体の知識・技能が高まったと言えるだろう。特に、下位、中位に属している児童の伸びは顕著に見られた。初めてバドミントンを経験する児童は多かったが、本研究の下位教材に取り組んだことで、7時間という単元計画の中で、学習指導要領のめあてを達成できた。今回、「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。」「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。」に絞って学習を進めてきたが、「移動」に関しては多くの児童があらかじめできていたと言える。ラリーゲームではなく、本来の打ち合う

ゲームであれば、「移動の仕方」については、さらに学習内容を精査していかなければならない。一方で、「返球率」については、下位教材を段階的に指導したことで、多くの児童の技能が伸びたと言えるだろう。また、上位の児童にとっては、大きな成果や伸びは見られなかったが、学習指導要領の「自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサーブを打ち入れること。」「味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。」は伸ばすことができた。上位の児童が、確実に味方に受けやすいボールを打ち入れたことにより、下位、中位の児童の試技回数も増え、学級全体への伸びに繋がったと言える。

以上のことから、ラケット操作や落下点への移動に特化した下位教材を開発し、段階的に指導することで、児童の知識及び技能を高める手立てとして有効だったと考える。

<仮説2について>

①授業実践者に対するアンケート調査

○教師の情意面

表-3の結果から、授業を行った教師の90%以上が、本教材を活用した授業で楽しさを感じられたことがわかる。記述から、児童の技能が向上したこと、ラリー回数の伸びとともに児童の意欲が高まり、明るい雰囲気で行えたことが、指導する教師の楽しさに繋がったことが伺える(表-4)。

表-3 授業実践者に対するアンケートより (n=13)

本教材での授業は楽しいと感じたか	楽しかった	やや楽しかった	あまり楽しくなかった	楽しくなかった
	50%	43%	7%	0%

表-4 今回のバドミントンの授業についての感想(n=13)

- ・授業の流れが理解しやすかった。
- ・楽しそうに活動する児童が多く見られた。
- ・児童の伸びが顕著で、指導のしがいがあった。
- ・児童が前向きに取り組める教材で、盛り上がった。
- ・段階的に技能が身につく、ラリーが続くようになってくると、チームワークがよくなって楽しい雰囲気になった。

○教師の単元全体の見通し

表-5から、「1単位時間ごとのねらいと主な指導内容」が学習指導案に明記されていることが、指導者の助けになったことがわかる。指導内容を短時間で理解できることや、本時の学習内容に繋がる発問が明記されていたことが、指導者の負担感軽減に繋がったと考えられる(表-6)。

表-5 授業実践者に対するアンケートより (n=13)

「1単位時間ごとのねらいと主な指導内容」は指導に役立ったか	役立った	やや役立った	あまり役立たなかった	役立たなかった
	71%	29%	0%	0%

表-6 「1単位時間ごとのねらいと主な指導内容」が明記されていたことに対する理由(n=13)

- ・教師が短時間で指導内容を理解できることで、それをわかりやすく児童に伝えることができた。
- ・複雑な単元計画よりも見やすく、指導内容の理解がしやすかった。
- ・発問が明記されていることで、安心して指導できた。
- ・発問を授業の始めと終わりに行うことで、思考の変容を促すことができた。

○今後のネット型の指導について

表-7から、今後もネット型の学習でバドミントンに取り組みたいと感じた教師が多いことがわかる。事前アンケートで、「指導の仕方がわからない」という苦手意識が、本研究の下位教材によって脱却できた。今後もネット型の単元の一つとして取り組みたい理由には、個人の技能差が出にくいことや、バドミントンという種目そのものに児童が魅力を感じていることが挙げられた(表-8)。

表-7 授業実践者に対するアンケートより(n=13)

今後も、ネット型でバドミントンをもとにした教材を扱いたいか	そう思う	やや思う	あまり思わない	思わない
	71%	22%	7%	0%

表-8 今後もネット型の授業でバドミントンを取り入れたい、指導したいと思うかの理由 (n=13)

・他の種目に比べて、意欲的に取り組む児童が多い。	・バレーボールよりも技能差を感じない。
・ラケット操作の技能は、他の種目では身に付かない。	・試合形式など、ラリーから発展させることも考えられる。

②形成的授業評価の結果から

形成的授業評価の結果(南山小)は、表-8、図-12のとおりである。

表-8 形成的授業評価の結果(n=35)

	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
成果	2.35(3)	2.46(4)	2.51(4)	2.50(4)	2.61(4)	2.68(4)	2.70(5)
意欲・関心	2.77(3)	2.81(4)	2.80(4)	2.86(4)	2.89(4)	2.89(4)	2.90(4)
学び方	2.51(3)	2.57(4)	2.63(4)	2.66(4)	2.67(4)	2.79(4)	2.81(5)
協力	2.76(4)	2.76(4)	2.78(4)	2.77(4)	2.80(4)	2.81(4)	2.85(5)
総合	2.56(3)	2.63(4)	2.66(4)	2.68(4)	2.73(4)	2.78(5)	2.81(5)

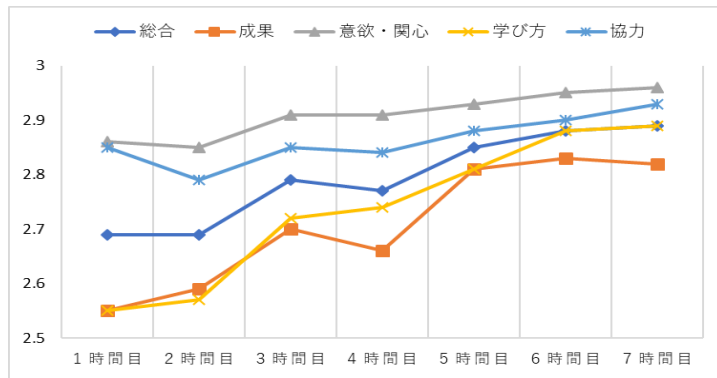


図-12 形成的授業評価の結果

意欲・関心、協力項目は、単元を通して高い値を示した。学び方は、単元が進むにつれて上昇した。単元前半では、ラケット操作に慣れ、体の近くにシャトルが飛んできたときの返球動作に関する知識・技能を習得させた。単元中盤以降は、それをもとに移動を含んだ返球動作へと発展させた。シングルスの基本とし、試技者をローテーションすることにより、技能水準に関わらず技能発揮の場を保証した。また、単元を通して、「ラリーを続ける」という目的に向けて学習に取り組ませたことで、タスクゲームやメインゲームの中で、友達同士の充実した教え合い、学び合いができたと考える。

成果項目は、4時間目で下降した。これは、3時間目までの学習で、「ラケットに当てて打ち返す」ことができる児童が増え、徐々にラリーができるようになってきたことが考えられる。一方で、試技回数が増え、下位の児童が返球しやすいところに打ち返す技能がまだ身に付いておらず、失敗や正確に返球できないことも増えたことが考えられる。5時間目以降は、ドリルゲームやタスクゲームの中で、移動を伴う返球動作に慣れ、教師の発問や肯定的・矯正のフィードバックが活発に行われた

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、本単元は児童の実態に合った教材だったと考える。

○仮説2の考察

児童の単元前後のアンケート結果から、ラリーが続く楽しさや、技能の上達を実感しながら学習に取り組んでいたことが伺える。ラリーゲームをメインにしたことで、必要となる技能が絞られ、児童が意欲的に取り組めたと言えるだろう。また、スモールステップで技能習得に取り組ませたことも有効だったと考える。

教師のアンケートにも「児童の伸びが顕著だった」という記述があることから、児童だけでなく、教師も伸びを実感できたと言える。また、「1単位時間ごとのねらいと主な指導内容」を学習指導案に明記したことは、教師の不安感・負担感を軽減することに有効であったと言える。一方で、今回の授業で楽しさを感じられなかったという回答が7%みられたが、記述内容は、「指導内容が明確な分、時間に追われるように感じた」という時間配分に関するものだった。授業で行う予備的運動とドリルゲームの数や内容を、児童の実態に合わせて柔軟に変更してもらうことで、より取り組みやすい教材になると考える。

さらに、資料編では診断的・総括的授業評価の結果を載せている。診断的・総括的授業評価では、t検定も行い、単元前と単元後の児童の変化がわかった。「たのしむ」「学び方」「できる」の次元に有意差が認められ、前述で明記した内容が学級全体の伸びだと証明することができた。特に、「自発的運動」が一番大きな伸びとなり、今回の授業が有効だったということが言える。

6 成果と課題

【成果】

- 下位教材の開発により、「指導方法がわからない」というこれまで敬遠される原因になっていた問題点を解決し、授業を行う上での困難さを緩和することができた。さらに、十分な運動量のある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。
- 児童の関心が高く、下位の児童でも意欲的に学習に取り組むことができた。
- シングルスを基本としたため、個人の技能発揮の場が保証され、個の伸びを見取ることができた。

【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。
- 「知識及び技能」の定着に着目したことから、「思考力・判断力・表現力等」の育成場面が少なかった。
- 系統性をもった指導のため、さらに下位の教材や発展的な教材を開発していく必要がある。
- 予備的運動やドリルゲームについては、児童の実態や発達段階を考慮して精査する必要がある。

7 参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領」 2018
- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」 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
- ・武田涼著「攻守一体ネット型ゲームを対象とした思考力を高める学習指導の検討」2021
- ・高橋健夫/岡出美則/友添秀則/岩田靖編著「新版体育科教育学入門」大修館書店 2015

令和4年度 第72次印旛教育研究集会

体育分科会 第三部会提案資料

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・ドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームについて
4. 診断的・総括的授業評価
5. 児童の授業後の感想
6. 学習指導案
7. 学習カード

学習で用いた用具

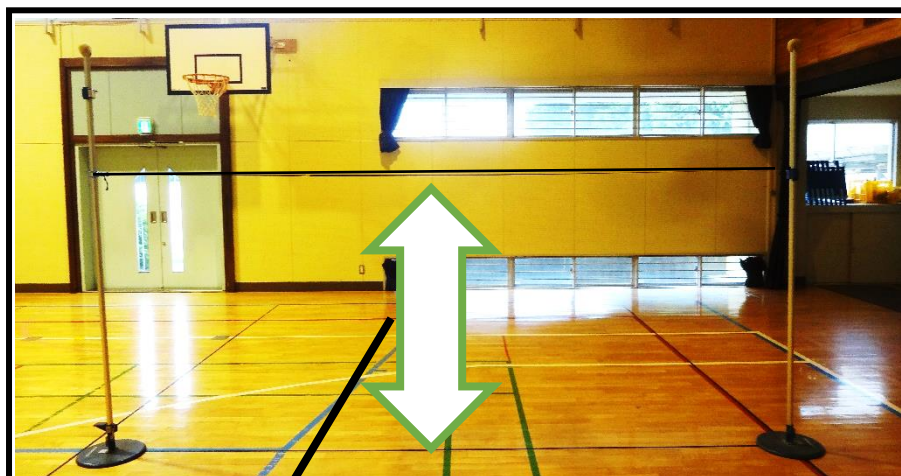
「ショートバドミントン」とナイロンタイプのシャトル



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、シャフトが短いことにより、打ち返しの操作が容易になった。

シャトルは、水鳥タイプのものではなく、ナイロンタイプのもを使用した。ナイロンタイプのシャトルは、水鳥タイプのシャトルよりも安価で、壊れにくく、繰り返し使用できるため授業用として適していた。

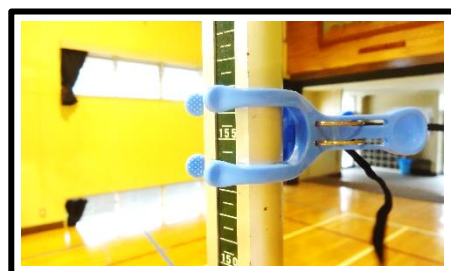
場の設定



安全面上、支柱の先端には使わなくなったテニスボールに穴を開けてはめ込んだ。

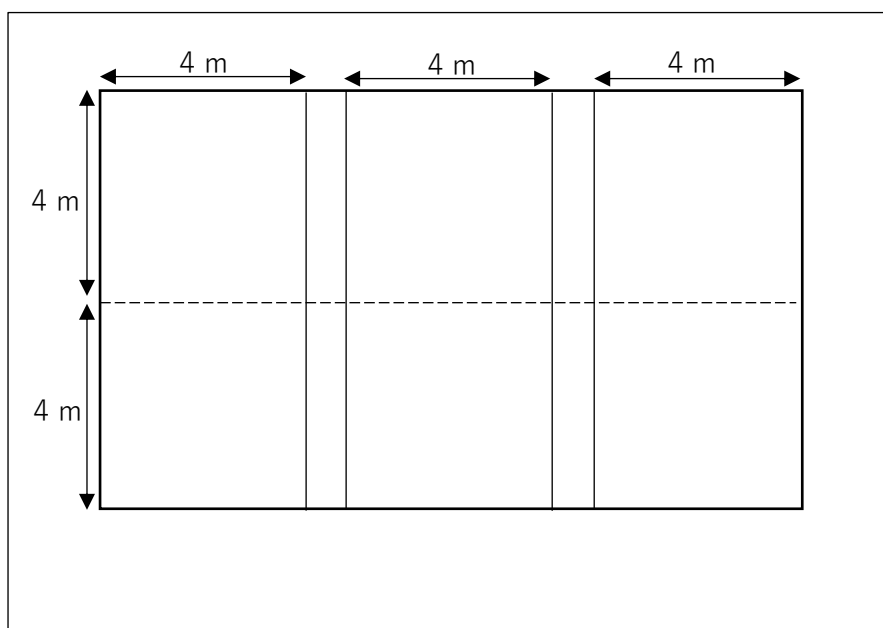


ネットの高さ 約155cm



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、ワンタッチで着脱できるようにした。

コートは左図のように分割することで、体育館に6面つくることができた。正規のコートよりも狭くすることで、コート間の距離が確保でき、安全に実施できた。



予備的運動・ドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームについて

(1) 予備的運動

シャトルすくい

ねらい ●ラケットの扱いに慣れる。

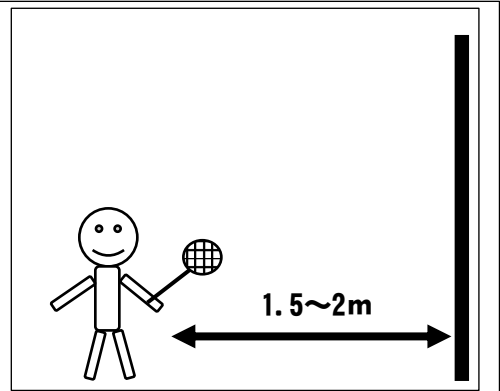
- ルール ○シャトルのコルク部分が自分を向いている状態で行う。
○床に置かれているシャトルをラケットですくい上げる。
○30秒で何回すくえたかを数える。
※ネット際にシャトルを置き、すくって運び、かごに入れた数を競わせることで、ゲーム化することもできる。



壁打ちサーブ

- ねらい ●サーブの打ち方を身に付ける。
●ラケットで打つ距離感をつかむ。
●ラケットの面に正確に当てる。

- ルール ○壁に向かって打つ。
○1分間打ち続ける。
○アンダーハンドで打つ。



ティーショット

- ねらい ●ラケットで打つ距離感をつかむ。
●強く打つ感覚を養う。

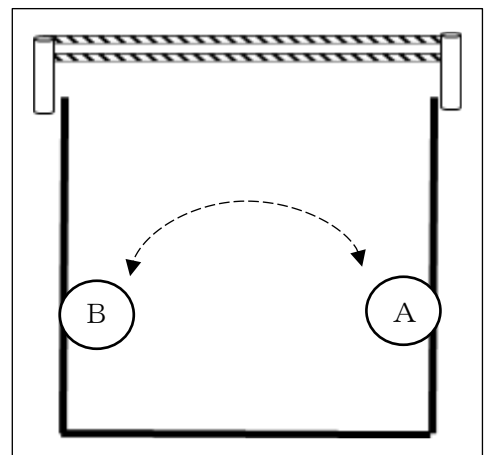
- ルール ○2人組でネットを挟まずに行う。
○1人がティー（水の入ったペットボトルに筒状にした新聞を被せたもの）に新聞ボールをセットし、もう1人が打つ。
○1人10球で交代する。



シャトルリフティング

- ねらい ●落下点へ素早く移動する。
●相手に向けてシャトルを打つ。

- ルール ○2~3人組でネットを挟まずに行う。
○コート幅（4m）の中でラリーを続ける。
○1分間行う。

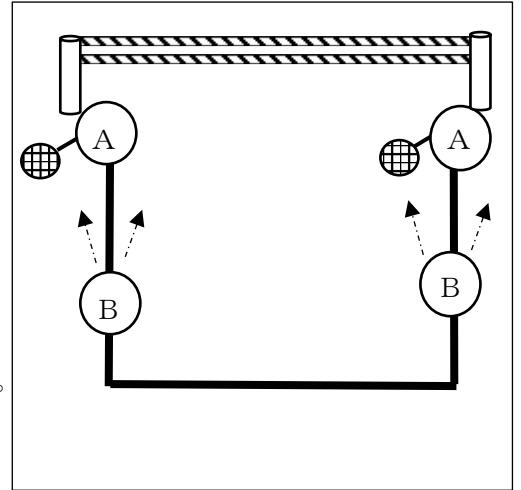


(2) ドリルゲーム

トスショット

- ねらい ●落下するシャトルを返球する。
●シャトルとラケットの距離感を養う。
●シャトルの軌道に合わせてラケットを操作する。

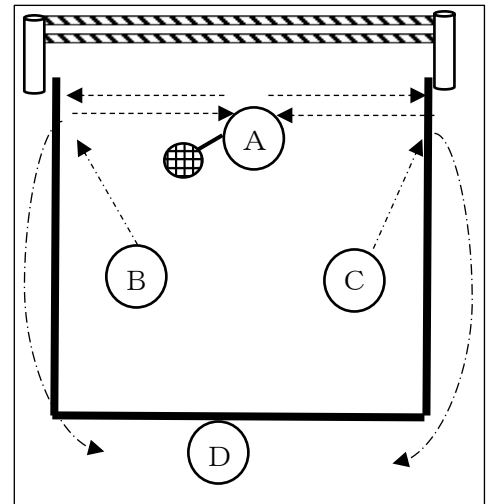
- ルール ○チーム内で2人組を組み、ネットを挟まずに行う。
○打つ (A), 投げる (B) の役割を交代で行う。
○フォアハンドとバックハンドを、高さを変えながら行う。
○1人10球 (フォア, バックを各5球) で交代する。
○ラケットに当てることができれば1点とし、チーム内で合計点を競う。
※シャトルは新聞ボールでも代用できる。



ステップショット

- ねらい ●シャトルの方向に素早く移動する。

- ルール ○チームでネットを挟まずに行う。
○打つ (A), 投げる (B) (C), 数える (D) の役割をローテーションで行う。
○Aはコート中央から始め、BとCが左右のサイドライン付近に投げたシャトルを、ステップしながら打ち返す。
○BとCが投げたシャトルに対し、Aがラケットに当てられたら1点、打球がエンドラインを越えたら2点とする。
○1人15秒ずつ行い、個人得点の合計をチームの得点とする。



(3) タスクゲーム

タスクゲーム1のルール

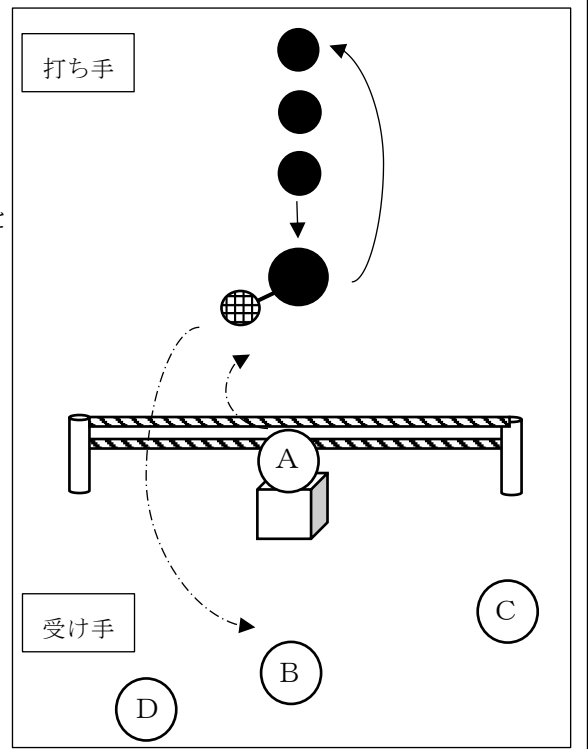
- 兄弟チームで、打ち手側と受けて側で分かれて行う。
- チームで20球打ったら、打ち手側と受け手側を入れ替える。
- 相手コートに打ち返せれば1点、捕る役割の児童が触れることができれば2点とし、兄弟チームの合計得点で競う。

①打ち手側

- ・相手コートから投げ入れられたシャトルを、相手コートの捕る役割の児童に向かって打ち返す。
- ・1球ずつ交代する。

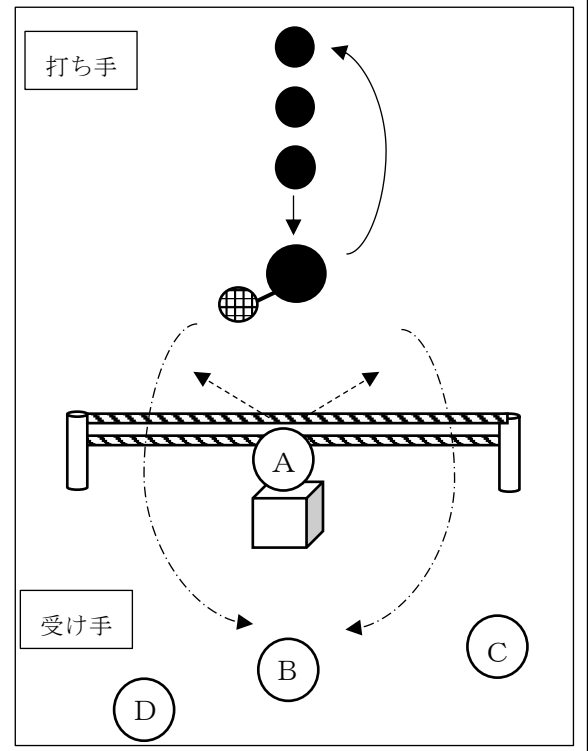
②受け手側

- ・「A投げる」「B捕る」「C数える」「D拾う」の役割で行う。
- ・「A投げる」役割の児童は、受け手側のコート内のポートボール台の上から投げ入れる。
- ・打ち手が、1歩以内で届く範囲に投げる。



タスクゲーム2のルール

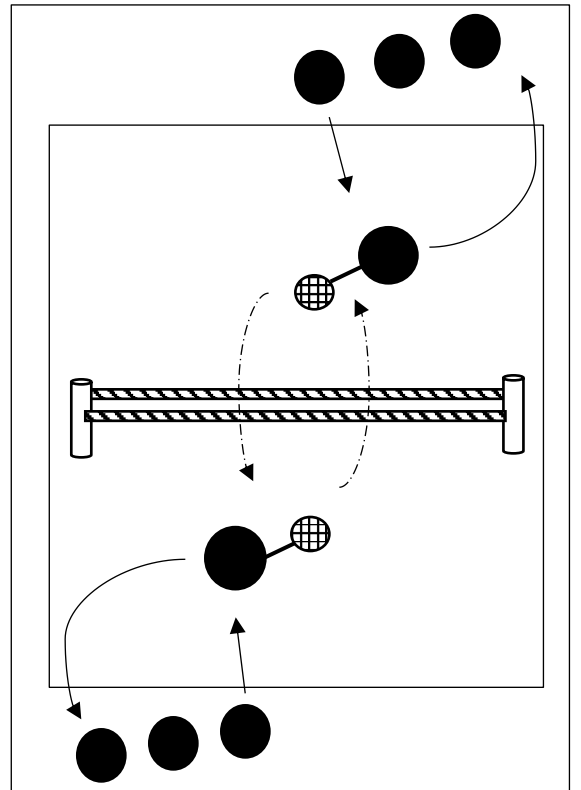
- 兄弟チームで、打ち手側と受けて側で分かれて行う。
- タスクゲーム1のルールを基本とする。
- 左右に投げ入れられたシャトルを打ち返す。



(4) メインゲーム

メインゲームのルール

- 兄弟チームで行う。
- 3分間のゲームを2セット行い、ラリーが繋がった最高記録をチームの得点とする。
- サーブは交互に行い、ロブショットで相手が打ちやすいサーブを打つ。
- コート内には1人ずつ入り、打ったら抜けるローテーション方式で行う。
- 順番待ちの児童は、コート外で並んで待機する。



バドミントン ラリーゲーム表 年 組

日付 チーム名	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日
クラスの合計							

診断的・総括的授業評価

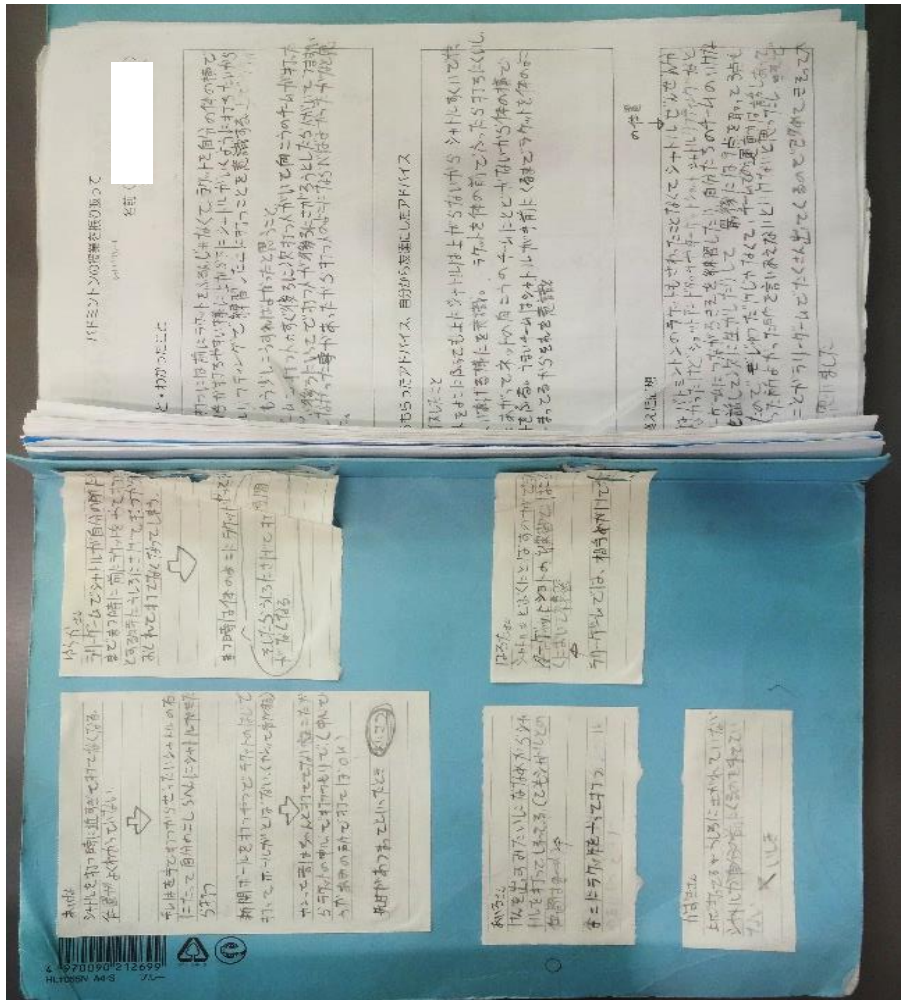
項目名		単元前		単元後		記録の伸び	t検定	有意差
		平均 (Mean)	評価	平均 (Mean)	評価	単元前-単元後		
Q1	楽しく勉強	2.60	3	2.88	5	0.28	0.039	*
Q2	明るい雰囲気	2.57	5	2.82	5	0.25	0.083	n.s
Q3	丈夫な体	2.65	3	2.80	4	0.15	0.168	n.s
Q4	精一杯の運動	2.54	3	2.88	5	0.34	0.016	*
Q5	心理的充足	2.34	1	2.88	5	0.54	0.000	***
たのしむ (情意目標)		11.71	1	12.29	3	0.58	0.004	**
Q6	工夫して勉強	2.62	5	2.97	5	0.35	0.002	**
Q7	他人を参考	2.34	2	2.94	5	0.60	0.000	***
Q8	めあてを持つ	2.17	4	2.60	5	0.43	0.011	*
Q9	時間外練習	2.65	5	2.94	5	0.29	0.010	*
Q10	友人・先生の励まし	2.45	4	2.82	5	0.37	0.007	**
学び方 (認識目標)		12.26	5	14.29	5	2.03	0.000	***
Q11	運動の有能感	1.88	3	2.40	5	0.52	0.017	*
Q12	できる自信	2.22	3	2.74	5	0.52	0.003	**
Q13	自発的運動	2.25	3	2.91	5	0.66	0.000	***
Q14	授業前の気持ち	2.25	3	2.77	5	0.52	0.003	**
Q15	いろんな運動の上達	2.40	3	2.91	5	0.51	0.000	***
できる (運動目標)		11.03	3	13.74	5	2.71	0.000	***
Q16	自分勝手	2.80	5	2.94	5	0.14	0.096	n.s
Q17	約束ごとを守る	2.80	5	2.97	5	0.17	0.012	*
Q18	先生の話聞く	2.94	5	2.94	5	0.00	1.000	n.s
Q19	ルールを守る	2.82	3	2.97	5	0.15	0.096	n.s
Q20	勝負を認める	2.71	3	2.91	4	0.20	0.051	n.s
まもる (社会的行動目標)		14.09	5	14.74	5	0.65	0.022	n.s
総合評価		50.09	4	57.06	5	6.97	0.000	***

*** : $p < 0.001$, ** $0.01 <$, * < 0.05 n.s 有意差なし
 評価は、5段階に換算した評定

児童の授業後の感想

授業を終えた感想

あ〜〜〜楽しいかった〜!!! さっしよは、きんぐサングラだけ、だいたい成長したよー今回もラリーゲームばっかだったけど、初めはラリーゲームで本場のバドミントンしてみたいなー



授業を終えた感想

心に当たった。うまくなるとはなないことか。多分、たぶんは体を横にしてラケットをなめにして打つと大体はうまくなると思ってた。ラリーショットでは最後の練習が一番新聞紙のぼろぼろがたおまなからうまくなると思ってた。

授業を終えた感想

バドミントンでラリーをとりつづけるのが自分得意なのに、いろいろなところやうまくなると思ってた。ラリーゲームが面白かった。月じグループのメンバーと協力してバドミントンをしていくのが楽しかった。

授業を終えた感想

最初はラケットの持ち方、ショットの投げかた、打ち方もわからなかったけど、やってみると徐々に慣れてきて、だんだんうまくなってきた。最初は予想ができていなくてからぶりをたくさんして、今は、からぶりは減りました。

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争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。一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、俊敏性、瞬発力、筋力の向上が期待できる運動である。

(2) 児童からみた特性

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運動である。また、他のスポーツに比べ、社会体育等で習っている児童が少ないため、技能差が少ない。一方で、空中にあるシャトルを点で捉えて打ち返す必要があること、一打でシャトルが返球され、素早い状況判断が求められることに難しさのある運動である。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 教師の指導観

児童の実態調査から、児童の多くがバドミントンの楽しさだと感じている「ラリーを続けること」に主眼を置き指導にあたる。ラリーを続けるためには、返球しやすい位置やシャトルの軌道を理解し、基本的なラケット操作の技能を身に付けさせる必要がある。そこで下位教材やメインゲームのルールを工夫することで、これらの知識や技能を身に付けさせ、バドミントンの楽しさをさらに味わわせたい。

まず、予備的運動で「シャトルにラケットを当てて打ち返す」「シャトルの位置に素早く移動する」の2つの技能習得に特化して学習を進める。ドリルゲームでは、2つの技能に特化した運動を得点化することにより、記録の伸びが明確になり、児童の意欲を持続させながら技能習得を目指す。タスクゲームでは、単元の前後半で難易度を変え、よりメインゲームの形式に近付けていく。そうすることで、ラリーの記録の伸びが期待でき、児童が楽しさを味わうことに繋がると考える。また、打ち返す際のラケットの面の向きや返球しやすい位置への移動について、上手な児童の動作を手本としたり、具体的な返球場面を例として考えさせたりすることで、知識の習得を狙っていきたい。

メインゲームのルールについては、相手コートにシャトルを落として得点する形式ではなく、ラリーが続いた回数を記録するラリーゲーム形式とする。シングルスで行い、返球したらコート外へ抜け、次の児童と交代するローテーション形式とする。ダブルスと異なり、全員が必ずシャトルに触れる機会を確保でき、児童一人一人が技能の向上を実感することができると思う。

用具については、児童の経験が乏しいという実態を受け、通常のバドミントンラケットよりもシャフトが短く操作が容易な「ショートバドミントン」を使用することを基本とする。コートについては、縦8m×横4mのコートとする。正規のコートよりも狭くすることで、コート間の距離が確保でき、安全に取り組むことができる。また、多くの児童が同時に練習やゲームに取り組めるようになり、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4人で1チームを基本とし、チーム数が偶数となるよう編成する。その内の2チームが兄弟チームとなって、協力して練習やゲームに取り組むこととする。常に同じ友達と学習していくことで、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。

3 単元の目標

- 返球しやすい位置やシャトルの軌道を理解するとともに、基本的なシャトル操作とシャトルを操作できる位置に素早く体を移動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)
- 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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 単元の評価規準

	知識・技能	思考、判断、表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめりごとの評価規準	返球しやすい位置やシャトルの軌道を理解するとともに、基本的なシャトル操作とシャトルを操作できる位置に素早く体を移動している。	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、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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している。
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①ラケットを使って、相手コートにサーブを入れたり打ち返したりすることができる。 ②シャトルの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。 ③返球しやすい位置やシャトル軌道について書き出している。 ④メインゲームの行い方を理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ラリーをつなげる方法を考えたり、見つけたりしている。 ②課題を見つれたり、課題の解決のために自己や仲間に考えを伝えたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 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協力して用具の準備や後片付けを行おうとしている。 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	
0	学習の見通しをもつ。	めあて1 「いろいろな打ち方を試そう」	予備的運動 ・シャトルすくい ・壁打ちサーブ ・ティーショット ・シャトルリフティング				めあて 「学習してきたことを生かして、記録をのばそう」	
15	安全な準備の仕方や運動の仕方を知る。	ラケット操作に慣れる	めあて1 「いろいろな打ち方を知ろう」	めあて1 「打球に応じた打ち返し方を考えて、実践しよう」		シャトルの位置に合わせて返球する	シャトルの方向に素早く移動して返球する	予備的運動
	チームの役割を決める。	予備的運動 ・シャトルすくい ・壁打ちサーブ ・ティーショット ・シャトルリフティング ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット	自分とシャトルの位置関係に応じた返球の仕方を理解する	ドリルゲーム ・トスショット ・ステップショット		タスクゲーム1 相手コートから自分の体の近くに投げ入れられたシャトルを返球する。	タスクゲーム2 相手コートから左右に投げ入れられたシャトルを、素早く移動して返球する。	
30	試しのゲーム行う。	めあて2 「今日のめあてを生かしてラリーゲームをしよう。」 ・メインゲーム					メインゲーム	
40 45	振り返り・本時のまとめ・次時への見通し・片付け							
知		④ (観察)		② (観察)	① (観察)	③ (学習カード)		
思				① (観察・学習カード)			② (観察)	
態	④ (観察)	③ (観察)	① (観察・学習カード)			② (観察)		

6 1 単位時間ごとのねらいと主な指導内容

時間	ねらい	主な指導内容
1	学習の流れやきまり，用具の使い方や学習カードの書き方，メインゲームのルールを知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の流れを確認する。 ・バドミントン用具の所定位置を確認する ・準備や片付けを安全に行えるように指導する。 ・メインゲームの進め方を理解させる。 ・学習カードの使い方を確認し，表と裏両方書かせる。(裏は1時間目と6時間目のみ記入)
2	予備的運動，ドリルゲームの行い方を知りながら，いろいろな打ち方を試す。 発問 バドミントンに必要な動きは何だと思いますか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ラケットの持ち方を確認する。 ・予備的運動・ドリルゲームの進め方を理解させる。 ・運動の中でいろいろな打ち方を試させる。
3	シャトルに対して，ラケットの面を向けて打つ。 発問 どうすれば，狙った方向にシャトルを飛ばすことができますか。	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい面の向きを確認する。(手本) ・タスクゲーム1の進め方を理解させる。 ・体の近くに飛んできたシャトルに対して，ラケットの面を向けて打つように指導する。
4	シャトルの軌道に合わせて，打ち方を使い分ける。 発問 利き手側にシャトルが飛んできた時はどのように打ちますか。また，利き手と反対側に飛んできた時はどのように打ちますか。	<ul style="list-style-type: none"> ・左右上下にシャトルが飛んできた時に，どのように打ち返すか考えさせる。 利き手側「フォアハンド」 利き手と反対側「バックハンド」 上「オーバーハンド」 下「アンダーハンド」 ・打ち方が変わっても，ラケットの面を向けて打つことを意識させる。
5	シャトルの軌道に合わせて素早く移動する。 発問 体から離れたところにシャトルが飛んできた時，どのように動きますか。	<ul style="list-style-type: none"> ・シャトルの軌道に応じた，自分の打ちやすい位置を確認する。 オーバーハンド：落下点に移動 アンダーハンド：落下点より後方に移動 ・タスクゲーム2の進め方を理解させる。 ・シャトルの落下点を予測し，素早く動いて返球させる。
6	打ちやすい位置への返球や，シャトルの軌道に合わせた動き方を意識してメインゲームに取り組む。 発問 どうしたらラリーを長く続けることができますか。	<ul style="list-style-type: none"> ・「返球しやすい位置」と「返球しやすい軌道」について考えさせる。 ・メインゲームを3セット行う。 ・学習カードの裏面にも取り組ませる。
7	チームの課題に合わせた練習を選択し，記録を伸ばす。	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に応じて予備的運動・ドリルゲームの中から選択し，練習させる。 ・メインゲームを3セット行う。 ・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わせる。

7 本時の指導 (1 / 7)

(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。	○手首や肩甲骨周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。	○ラリーを長く続けることを目標に学習していくことをつかませる。	
	7	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 支柱
	3	6 チームの役割を決める。 A キャプテン B 記録係 C 応援団長 D 用具係	○うまく決められない班には声をかける。 ○3人チームはCとDを兼用することを伝える。	ラケット シャトル
	18	7 試しのゲームを行う。 ・メインゲーム 兄弟チームで, 3分間のゲームを2セット行い, ラリーが繋がった最高記録をチームの得点とする。	○演示を通して, 基本のラリーゲームの行い方を確認する。 ○兄弟チームで行わせる。 ○ラリーが続いた数を数えさせる。 ☆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。 【主体的に学習に取り組む態度】 (観察)	
まとめ	2	8 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。	学習カード
	5	9 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（2／7）

（1）目標

- ◎メインゲームの行い方が理解できるようにする。 （知識及び技能）
- ◎協力して用具の準備や後片付けを行う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。	○手首や肩甲骨周りなど使う部位を中心に行わせる。	
なか	2	3 学習課題（めあて1）をつかむ。		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> いろいろな打ち方を試そう </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 60%;"> ラケット操作に慣れよう </div>		
	1 5	4 予備的運動の取り組み方を知る。 ①シャトルすくい ②壁打ちサーブ ③ティーショット ④シャトルリフティング	○基礎的なラケット操作に慣れさせる。 ○シャトルのコルクが自分の方を向いた状態で行わせる。 ○ラケットの向きに注意させ，壁に向かって，アンダーハンドで打たせる。 ○肘を伸ばして振り，ラケットからシャトルまでの距離感をつかませる。 ○落下点に素早く移動することを心掛けさせる。	掲示資料 支柱 ラケット シャトル ティー
	1 0	5 ドリルゲームの取り組み方を知る。 ①トスショット ②ステップショット	○演示を通して，ドリルゲームの行い方を確認する。 ○投げられたシャトルをラケットの面で正確に捉えさせる。 ○投げる人は，打つ人が1～2歩動かないと打ち返せない位置にシャトルを投げるようにさせる。 ○素早く移動したり，元の位置に戻ったりすることを心掛けさせる。	
	8	6 学習課題（めあて2）に取り組む。		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> 今日のめあてを生かしてラリーゲームをしよう。 </div>		
		メインゲームをする。 3分×2セット	○1セットが終わったらチームで作戦を考える。 ☆メインゲームの行い方が理解できるようにする。 【知識・技能】 （観察）	

まとめ	5	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。	学習カード
	2	8 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。 ☆協力して用具の準備や後片付けを行おうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 (観察)	

本時の指導（3／7）

（1）目標

◎バドミントンに進んで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。 ○基礎的なラケット操作に慣れさせる。	支柱 ラケット シャトル
	5	2 予備的運動に取り組む。 ・シャトルすくい ・ティーショット		
なか	2	3 学習課題（めあて1）をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; text-align: center;">いろいろな打ち方を知ろう <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 60%; text-align: center;">自分とシャトルの位置関係に応じた返球の仕方を知ろう</div></div>		ポートボール台
	5	4 ドリルゲームに取り組む。 ・トスショット	○投げられたシャトルをラケットの面で正確に捉えさせる。 ○正確に打ち返せている児童を手本とし，ラケットの面が打ち返したい方向に向いていることを確認する。	
	17	5 タスクゲーム1に取り組む。	○演示を通して，タスクゲームの行い方を確認する。 ○相手コートから投げられたシャトルを返球することを確認する。 ○一歩以内で打ち返せるところに投げることを意識させる。 ○兄弟チームでアドバイスし合い，互いの動きの上達を目指させる。	
	8	6 学習課題（めあて2）に取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; 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。 3分×2セット	○1セットが終わったらチームで作戦を考える。 ☆バドミントンに進んで取り組もうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 (観察)	
まとめ	5	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。	学習カード
	2	8 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（4／7）

（1）目標

- ◎シャトルの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができるようにする。(知識及び技能)
- ◎ラリーをつなげる方法を考えたり、見つけたりできるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

（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。 ○シャトルの位置に合わせて，ラケットの向きや振り方を意識させる。	支柱 ラケット シャトル
	10	2 予備的運動に取り組む。 ・壁打ちサーブ ・シャトルリフティング		
なか	2	3 学習課題（めあて1）をつかむ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">打球に応じた打ち返し方を考えて，実践しよう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">シャトルの位置に合わせて返球しよう</div></div>		掲示資料
	5	4 ドリルゲームに取り組む。 ・トスショット	○投げられたシャトルをラケットの面で正確に捉えさせる。	ポートボール台
	10	5 タスクゲーム1に取り組む。	○相手コートから投げられたシャトルを返球することを確認する。 ○一歩以内で打ち返せるところに投げることを意識させる。 ○兄弟チームでアドバイスし合い，互いの動きの上達を目指させる。	
	10	6 学習課題(めあて2)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ラリーゲームをしよう。</div> ○メインゲームをする。 3分×2セット	○返球が安定しない児童には，コート の中央付近を狙うよう助言する。 ○1セットが終わったらチームで作戦 を考える。 ☆シャトルの方向に体を向けて，その 方向に素早く移動することができる。 【知識・技能】(観察)	
まとめ	5	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。 ☆ラリーをつなげる方法を考えたり，見つけたりしている。 【思考・判断・表現】 (観察・学習カード)	学習カード
	2	8 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（5／7）

（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）

（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。 ○落下点に素早く移動することを意識させる。	ラケット シャトル 支柱
	7	2 予備的運動に取り組む。 ・壁打ちサーブ ・シャトルリフティング		
なか	2	3 学習課題（めあて1）をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">打球に応じた打ち返し方を考えて，実践しよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">シャトルの方向に素早く移動して返球しよう</div>		掲示資料
	10	4 ドリルゲームに取り組む。 ・ステップショット	○素早く移動したり，元の位置に戻ったりすることを心掛けさせる。 ○シャトルの軌道に応じた，自分の打ちやすい位置を確認する。 オーバーハンド：落下点に移動 アンダーハンド：落下点より後方に移動	
	10	5 タスクゲーム2に取り組む。	○左右にシャトルを投げ分け，素早く移動して返球させる。 ○兄弟チームでアドバイスし合い，互いの動きの上達を目指させる。	ポートボール台
		6 学習課題（めあて2）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ラリーゲームをしよう。</div>		
	8	○メインゲームをする。 3分×2セット	○1セットが終わったらチームで作戦を考える。 ☆ラケットを使って，相手コートにサーブを入れたり打ち返したりすることができる。 【知識・技能】（観察）	
まとめ	5	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。	学習カード
	2	8 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（6／7）

（1）目標

◎ルールやマナーを守り，練習やゲームをしようとするができるようにする。

（学びに向かう力，人間性等）

◎返球しやすい位置やシャトルの軌道について書き出すことができるようにする。（知識及び技能）

（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。 ○落下点に素早く移動することを意識させる。	ラケット シャトル 支柱
	3	2 予備的運動に取り組む。 ・シャトルリフティング		
なか	2	3 学習課題（めあて1）をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">打球に応じた打ち返し方を考えて，実践しよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">シャトルの方向に素早く移動して返球しよう</div>		ポートボール台
	10	4 ドリルゲームに取り組む。 ・ステップショット	○素早く移動したり，元の位置に戻ったりすることを心掛けさせる。	
	10	5 タスクゲーム2に取り組む。	○左右にシャトルを投げ分け，素早く移動して返球させる。 ○兄弟チームでアドバイスし合い，互いの動きの上達を目指させる。	
	12	6 学習課題（めあて2）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ラリーゲームをしよう。</div>		
			○メインゲームをする。 3分×3セット	
まとめ	5	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。 ☆返球しやすい位置やシャトルの軌道について書き出すことができる。 【知識・技能】 （学習カード） ○安全に気をつけさせながら後片付けをさせる。	学習カード
	2	8 後片付けをする。		

本時の指導（7／7）

（1）目標

◎課題を見ついたり，課題の解決のために自己や仲間に考えを伝えたりすることができるようにする。
（思考力，判断力，表現力等）

（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 支柱
	2	2 学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">学習してきたことを生かして，記録を伸ばそう</div>		
なか	1 3	3 予備的運動，ドリルゲームに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">①シャトルの位置に合わせて返球する</div> <ul style="list-style-type: none">・壁打ちサーブ・ティーショット・トスショット <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">②シャトルの位置に移動して返球する</div> <ul style="list-style-type: none">・ステップショット・シャトルリフティング	○今までやってきた予備的運動やドリルゲームから必要な練習を選択させる。 ○練習を選択できないチームには，左記にある①②の技能の内，自チームの課題にあった方を選択させる。	掲示資料
		1 0		
	1 2	5 ラリーゲームに取り組む。 ○メインゲームをする。 3分×3セット		
まとめ	5	7 本時のまとめを行い，整理運動をする。	○1セットが終わったらチームで作戦を考える。 ☆課題を見ついたり，課題の解決のために自己や仲間に考えを伝えたりしている。 【思考・判断・表現】（観察）	ポートボール台
	2	8 後片付けをする。		

バドミントンがんばりカード (おもて)

名前 _____

日付	今日の学習の振り返り				よくてできた: 3	できた: 2	あまりできなかった: 1
	めあてを意識して取り組むことができた	ルールやマナーを守って取り返すことができた	進んで準備や片付けをすることができた	場や用具の安全に気をつけて取り返すことができた			
／							
／							
／							
／							
／							
／							
／							
／							

バドミントンがんばりカード (うら)

名前 _____

月 日 (1時間目)

○どのように打ったらラリーが続きますか？	○どのように動いたらラリーが続きますか？
----------------------	----------------------



○これに対し、自分の課題（直す必要がある、できていないこと）を書きましょう。

月 日 (6時間目)

○どのように打ったらラリーが続きますか？	○どのように動いたらラリーが続きますか？
----------------------	----------------------



○これに対し、自分の課題（直す必要がある、できていないこと）を書きましょう。