

# 保健体育科「体育」学習指導案

日 時：令和6年10月15日（火）6校時  
 対象生徒：1年A・B組 バドミントン選択者  
 授業者：教諭 小野 大輔  
 場 所：第2体育館

## 1 単元名

「球技」ネット型（バドミントン）

## 2 単元の目標

- (1) 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること。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。ネット型では、役割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いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。（知識及び技能）
- (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ができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- (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、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保する仲間の学習を援助しようとするようにする。（学びに向かう力、人間性等）

## 3 生徒と単元

1年A・B組のバドミントン選択者21名で選択授業に取り組んでいる。バドミントン部が3名や運動部の人数も多く、運動に対する意欲は高い。また、運動に関して多少苦手としている生徒もいるが頑張る姿を見られる。また、ルールを理解し技能面や仲間との協調を高めてきた。今回の選択種目Ⅲ期バドミントンではⅠ、Ⅱ期を活かしお互いにコミュニケーションをしっかりと図りながら、運動に取り組み、高校卒業後のスポーツライフを見据え、自分たちで工夫して行う運動の楽しさや、必要性を感じるように指導していきたい。

## 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
①バドミントンに用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントについて理解したことを言ったり書き出したりしている。 ②シャトルを相手側のコートの中に入った場所やねらった場所に打ち返すことができる。	①合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ②ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行動について、自己の活動を振り返っている。	①バドミンントンの学習に自主的に取り組もうとしている。 ②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。

## 5 指導と評価の計画（全15時間）

時間	ねらい・学習活動	評価機会・評価方法		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
1	オリエンテーション	①観察・シート		
4	課題を設定するための練習	②観察	①シート（観察）	②観察（シート）
8	課題を解決するための練習、簡易ゲーム	②観察	②シート（観察）	①観察（シート）
2	技能テスト	(②観察)		

6 本時の計画

(1) 本時の目標

- シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。(技能)
- ハイクリア、ロブ、ドロップ、ヘアピンを使って相手を前後に3歩以上動かすことができる
- 精度の低い返球が返ってきた場合、スマッシュやフェイントを使って打つことができる。

(2) 学習活動と評価

- ・ハイクリアやロブのような力を要する動きが難しい生徒に対しては精度の範囲を緩和しドロップとヘアピンの精度を上げるよう指示する。
- ・技術だけでなく、相手コートの手前奥のどこにシャトルが落ちれば効果的か注視させる。

過 程	学習活動	指導上の留意点	評価場面・評価方法
導 入 (5分)	○整列・挨拶  ○本時の説明、ねらいの確認	○本時のねらいと授業の流れを把握させる。	
	ハイクリア、ロブ、ドロップ、ヘアピンを使ってゲーム形式で相手を前後に3歩以上動かすことができる。		
展 開 (38分)	○ハイクリア、ドロップロブ、ヘアピン練習 (各2分)  ○前後のゲーム形式 3人1組になり2人がゲーム形式、1人が動画撮影をローテーションしながら行う。(2分×3ローテーション)  ○動画分析 (11分) グループで前後のゲーム形式の動画を見て、相手を3歩以上動かしている回数と甘い精度で返球してきた数を数える。	○コートの手前と奥に打つ意識させるための声かけをする。  ○相手を前後に3歩以上動かす意識づけをするための声かけをする。  ○3歩以上動かしている相手の返球に対して次の配球は何が有効なのかを考えさせ、本時の目標とねらいを確認する。	
	精度の低い返球が返ってきた場合、スマッシュやフェイントを使って打つことができる。		
	○シングルスゲーム (縦反面コート) 5分×3試合 <ルール> ・5分間同じ相手と行う。 ・勝敗でコートを移動する。	○前後に相手を崩しながら、精度の低い返球がきたときの配球について声かけする。	・シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。(観察) (相手を3歩以上動かす。4つの球種のうち3球種を使う。)
ま と め (7分)	○集合、整列  ○本時の振り返りをする。  ○挨拶、用具の後片付けを行う。	○本時の目標への達成度を振り返るように助言する。	

●教科・科目[ 体育 ]  
授業者[ 小野大輔 ] 指導者[ 保健体育課指導主事 山崎幸介 ]

## ●「研究授業について」

### ① 授業者から

スプレッドシートの活用を行い、記入したことからさらに生徒同士の深い学びへと繋げる言語活動の時間をうまく取ることができなかつたので今後の授業改善に繋げたい。

生徒はスプレッドシート活用をしてから「崩す」、「スマッシュ」、「フェイント」、「ハイクリア」などの語句を、言語活動の中でも自然に使うようになったため ICT 活用に一定の効果を感じることができた。

### ② 参観者から

・ICT を活用した授業を行うときに、運動量の確保やせっかく動かしていた身体が冷えてしまうため、ICT 活用の時間ももたないと思っていた。しかし、スプレッドシートを活用した授業シートへの入力、話し合いと入力を行った時点で全ての生徒が全員の振り返りの確認をすることができ、全体での情報共有になっているので、むしろ時間短縮になっていると感じた。

・分析の場面では、撮影した動画の分析結果から、相手を動かした数が多いのはなぜか、相手を動かした数が少ないのはなぜかと言うことを、教師が生徒の主眼的な言語活動の中心として分析していることで、生徒の深い学びにつながっていた。動画分析が Chromebook で生徒自身が簡単にできることで今回の前後の分析だけでなく、左右の分析、横から動作を撮影して打点が適切な位置にあるかどうかなども分析することが出来ると思った。

・他教科の参加者からは、自分の教科でも同じように効果的な活用が出来るのではないかという意見があった。生徒自身が動いている動作を撮影して見せることは、音楽の授業でも有用だと感じた。

・動画撮影で自分がどのように演奏する事が出来ているか、出来ていないのかを確認する事で視覚的なフィードバックを簡単に行うことが出来ると思った。

・授業シートへの入力はキーワードを瞬時に視覚化することが出来るため効果的な活用になっていると感じた。また、授業シートへ入力している生徒たちの話し合い活動を聞くと、本時の目標に沿って考えている様子がうかがえた。

・自分自身体育が、やり方が分からないから出来ない、だから嫌い、という負のスパイラルに陥っていたが、自分の動きを確認して修正するというのが ICT を効果的に活用することで出来るため ICT の重要性が分かった。言語化もただ話し合い活動を行うよりもスムーズに出来ていると感じた、という意見が出された。

### ③ 指導助言

相手を前後に動かすことに焦点を当てて ICT を活用していたことで、技能をみとる授業であるということが生徒にも明確であった点、さらには授業シートを活用することで思考力判断力表現力等についてもみとることができていた点は ICT 活用が効果的に行われていた。今回の授業のように、観点別評価の知識及び技能、思考力判断力表現力等、学びに向かう力、人間性等のどの力を高めるために ICT を活用するという教員のデザイン力が授業改善重点事項でもある「効果的な活用」につながることになる。今後積極的に ICT を活用していくときに留意してほしい。

また、授業者の指導が素晴らしいため、運動が得意ではない子が頑張ろうとしている姿が見受けられた。その子にとっては難しいねらいであっても達成しようと活動しているのが印象的であった。ハイクリアが出来るようになることを絶対的な課題にせず、じゃあドロップ、ヘアピンを極めることを頑張ろうとその子が出来ることにフォーカスして声をかけていることも、生徒のモチベーション向上につながっているのではないかと感じた。技能が向上することだけでなく、見て、分かって、考えて、分かって出来るようになるという過程を生徒が行うことが出来る授業環境を作り上げていることが素晴らしいと感じた。

さらなる授業改善のために、今回は技能と思考力判断力表現力等の二つを評価していたため授業時間内でやることが多くなってしまっていたが、技能は、もう2時間後くらいに評価、みとるということにすると、それぞれの観点を細かく評価することが出来るのかなと感じた。また、意見交換でもあったように、ICT の活用が運動量の減少につながるのではないかと心配もあるが、例えば今回の単元のように15時間展開であれば全部の授業でICTを使う必要はなく、使う授業、使わない授業のデザインをおこなうことが重要であり使い方次第である。他校では、教員がICTの効果的な活用方法を提示するのではなく生徒自身が、パソコンで使えるアプリを探してくることもあるくらい、生徒のICT機器の活用スキルが年々向上しているため、授業を行う先生方もどんどんトライアンドエラーでいろいろと授業に取り入れてみるのが大切だと思う。