

単元名 球技：ネット型（バドミントン）

第3学年

1 単元の目標

(1) 次の運動について、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ができるようにする。

イ 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。

(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。

(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事、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。



2 単元の評価規準（一部抜粋）

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて、学習した具体例を挙げている。 ③ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習を取り入れ、繰り返したり、継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることについて具体例を挙げている	○技術 ③腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。 ④ラリーの中で、味方の動きに合わせてコートに空いている場所をカバーすることができる。	②自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術について課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。	③作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。

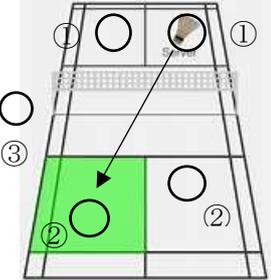
3 単元について

本単元は、第3学年の球技：ネット型（バドミントン）を取り上げた。新学習指導要領の「思考力、判断力、表現力等」の例示には、「選択した運動について、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ること」とある。合理的な動きや自己や仲間の動きの比較にはICTの活用が効果的であると考える。生徒が主体的に授業に取り組めるよう指導や場の工夫を行った。

4 指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能	次の運度について、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ができるようにする。 イ 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。														
	思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解釈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。														
	学びに向かう力、人間性等	(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などを大切にしようとする)、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。														
学種の流れ	時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	0	オリエンテーション	健康観察・本時の目標の確認。準備運動													
	10		シャトル操作の反復練習													
	20		シャトル操作ラケット操作 握り方 シャトルすくい リストスタンド	空いた場所やねらった場所に打ち返す グリップ ステップ ラケットの面づくり		ねらった場所へのサービス (ショート、ロング ハイサービス)		連携した動き トップ&バック サイドバイサイド ダイアゴナル		シャトル投げゲーム		簡易ゲームⅡの修正		リーグ戦Ⅱ		
	30			3段攻撃ゲーム パレールール		人数・コート・ルール等の簡易化		簡易ゲームⅠの修正 簡易ゲームⅡ コート・ルール等の簡易化		リーグ戦Ⅰ						
40																
50	学習の振り返り・次時の確認															
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9 (本時)	10	11	12	13	14	
	知		①		②		③						④			
	技				①				②		③	④		⑤		
	思 態	②		①		①					③		④			
単元の評価規準	知	①技の各型の各種目において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があることについて、学習した具体例を挙げている。 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防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。 ③ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習を取り入れ、繰り返したり、継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることについて具体例を挙げている。 ④練習やゲームの技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることについて具体例を挙げている。														
	技	①サービスでは、シャトルをねらった場所に打つことができる。 ②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。 ③腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。 ④ラリーの中で、味方の動きに合わせてコートの空いている場所をカバーすることができる。 ⑤連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くことができる。														
	思	①選択した運動について、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自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術について課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ③選択した運動に必要な準備運動や自己が取り組む補助運動を選んでいる。 ④球技の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を継続して楽しむための関わり方を身に付けている。														
	態	①互いに助け合い教え合いながら取り組もうとしている。 ②健康・安全を確保している。 ③作戦などについて話し合いに貢献しようとしている。														

5 展開

段階	主な学習活動	指導上の留意点と評価
はじめ 15分	1 ランニング, 準備体操 (10 種類) 2 本時の学習の確認 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 連携した動きによって空いている場所やねらった場所に打ち返すための作戦を選ぼう </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習内容を伝えるとともに, 前回の学習カードを見ての課題や質問について確認させる。 <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div>
なか 前段 20分	3 シャトルを遠くまで飛ばす練習。 ハイクリアーのラリー (2 人組) 4 空いている場所を確認して攻撃するための練習を行う。 2対2の練習 (サーブ2人×4回)  視点を変える: 映像を見ながら話し合い, 自分の考えを仲間に伝える。	<ul style="list-style-type: none"> ◎【観察評価】を行う。 ◎ 練習の際に, 生徒の具体的な学びの姿から, 実現状況を判断する。 <ul style="list-style-type: none"> ・自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術の課題や課題解決に有効な練習方法の選択について, 自己の考えを伝えている。【思考力, 判断力, 表現力等】 ・作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。【学びに向かう力, 人間性等】
なか 後段 20分	5 ダブルスゲームを行う (相手側のコートの空いているところを狙い, 攻撃しているか話し合わせる) ・自分達のゲームを撮影し, タブレットで確認して意見を出し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個別に話をして, 仲間に助言することの価値を理解させる。(自己の能力が高まること) ・「どんなアドバイスをしたら, 空いている場所をねらうことができるかを考えて助言しよう」などの声かけを行う。 
おわり	6 学習感想を書いて発表する。	

6 指導と評価の一体化に向けて（授業改善のポイント）



ポイント 1

観点別学習状況の評価については、学習ノートと分析カードを使い評価を行った。事前にタブレットを活用する場面設定を明確にしたことで、見る視点が定まり、書くだけでなく自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができた。

課題は、分析シートから資質・能力が見えるような記述や図が書けるような設問の工夫を図る必要がある。



7 まとめ

生徒に期待していたのは、仲間と積極的に意見を共有し、学習した知識を書きだし、実践へと繋げ、その課題をフィードバックすることで、より実践的な練習や試合に繋げていくということであった。タブレットを使ったことで自分の動きのイメージと実際の動きの違いが明確になったことや、俯瞰的な見方ができたことで仲間へのアドバイスが的確になった生徒が多くいた。