

1 単元名 E 球技：ネット型（バドミントン）

2 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、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、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攻防を展開できるようにする。  
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ができるようにする。
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、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) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

3 運動の特性

バドミントンは、1対1や2対2でネットを挟んで相手と向かい合い、ラケットを操作して様々な打球を打ち、いかに相手コートに落とすか、そして得点を重ねていくかを競い合う「ネット型」の運動であり、攻守の切り替えが非常に速いという特徴がある。バドミントンは、色々なストロークを使ってラリーを続けたり、相手を惑わす打球（緩急をつけた打球や相手を前後 左右に揺さぶる打球）を打って得点を競い合ったりする楽しさがある。また、相手の特徴を分析して作戦を考えたり、対戦した相手や自分のチームの特徴を考えて作戦を考えたりするなどの楽しさもある。これらの特徴を生かすことで、活動への興味・関心をもたせ、意欲的に運動させることができると考える。バドミントンでは、シャトルを遠くに飛ばしたり、高く打ち上げたりする中で投力を養うことができる。また、ラケットを操作していろいろな打球を打ったり、相手からのいろいろな打球に応じて返球したりする中で巧緻性も養うことができる。さらに、空いた場所に打たれた打球を返球したり返球後に定位置へ素早く戻ったりする中で敏捷性や瞬発力を養うことができる。

4 全体研究・教科研究との関わり

(1) 「主体的な学び」のプロセスモデルを意識させた学びを実現するための手立て

2年次の課題を踏まえて、これまで生徒と共有してきた「学習方略」を「創造性」や各教科の目標の達成につながるものへと高める手立てを考えたい。その際にポイントとなるのは、各教科の見方・考え方であると考えられる。保健体育科の見方・考え方とは、運動やスポーツをその価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の特性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けることである。教師側が各教科の見方・考え方に基づいて、生徒と共有したい「学習方略」を明確にし、生徒が自らの学びの過程でそれを

獲得できるよう、学習活動や教師の指導・支援を工夫する。

知識や技能を積み重ねていくことで、既習事項を活用して目の前の課題に対する方略（より良く活動するために）を調整し、新たな発想を創造していけるようにしたい。

(2) 「新たな意味や考え方を見出す思考力、判断力、表現力等」を育成するための手立て

2年次の課題を踏まえて、生徒に思考させる内容を焦点化するには、単元間のつながりを意識し、思考した内容が各単元の学習を重ねるごとに深まったり、発展したりするよう工夫したい。また、「創造性」を発揮するためにも改めて基礎的・基本的な知識・技能の習得の重要性を確認し、生徒一人ひとりの習熟度や運動能力の差が広がらず、上へと引き上げていくような指導方法、集団づくりやグループ編成に着目して研究をまとめていく。

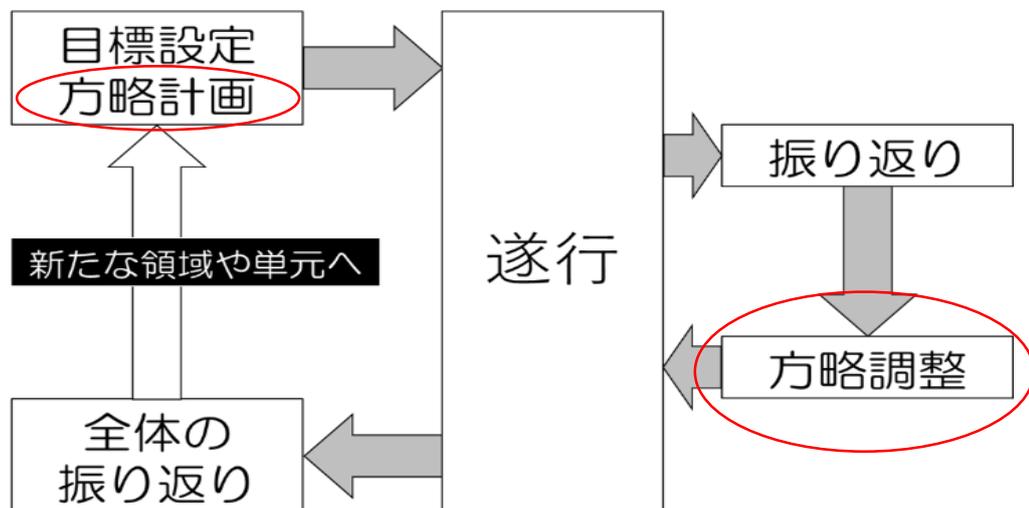


図1 「主体的な学び」のプロセスモデル

	エンゲージメントの高まり（生徒の姿）
目標設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>高いレベルの関心をもつ課題や日常生活で直面する課題，現実世界で解決すべき課題，自らのキャリア形成に関連する課題を選択する。</li> <li>挑戦の感覚，知的好奇心，学習への期待感をもつ。</li> </ul>
方略計画	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゴールを設定し，過去の学習経験を生かしながら，課題解決のための学習方略を考える。</li> </ul>
遂行	<ul style="list-style-type: none"> <li>計画に基づいて，学習を遂行する。</li> <li>計画した方略や必要に応じて調整した方略に基づいて，個人やグループでの学習活動に熱心に参加する。</li> </ul>
振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>自らの学びの効果を振り返る。また，学習の進み具合を把握し，見通しをもつ。</li> </ul>
方略調整	<ul style="list-style-type: none"> <li>必要に応じて学習方略を修正する。</li> </ul>
全体の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>自らの学びの質や成果を振り返る。</li> <li>学ぶ面白さや楽しさを感じたり，有能感や充実感をもったりする。</li> </ul>

5 全ての「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
<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。</li> <li>学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることについて、言ったり書き出したりしている。</li> <li>球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、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。</li> <li>対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、学習した具体例を挙げている。</li> <li>球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なることについて、学習した具体例を挙げている。</li> </ul>	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールの中心付近を捉えてサーブを打つことができる。</li> <li>ボールを返す方向に腕の面を向けて打つことができる。</li> <li>味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。</li> <li>相手側のコートの上の空いた場所にボールを返すことができる。</li> <li>テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。</li> <li>相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。</li> <li>プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。</li> <li>ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。</li> </ul> <p>※ゴール型、ベースボール型は省略</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。</li> <li>提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。</li> <li>学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。</li> <li>練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取り組みを見付け、理由を添えて他者に伝えている。</li> <li>仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。</li> <li>仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。</li> <li>体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、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付け、仲間に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</li> <li>マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。</li> <li>作戦などについての話合いに参加しようとしている。</li> <li>一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。</li> <li>練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。</li> <li>健康・安全に留意している。</li> </ul>

6 第1学年「球技」(ネット型：バドミントン)の「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
<p>○知識</p> <p>①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>②球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、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。</p>	<p>○技能</p> <p>①味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。</p> <p>②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。</p>	<p>①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。</p> <p>②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。</p>	<p>①一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。</p> <p>②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。</p> <p>●健康・安全に留意している。(評価対象とせずに指導)</p>

7 具体的な指導内容と「単元の評価規準」

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
知識	技能		
<p>ネット型球技は, コート上でネットを挟んで相対し, 身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し, 一定の得点に早く到達することを競い合うことが楽しい運動であること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①球技には, 集団対集団, 個人対個人で攻防を展開し, 勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて, 言ったり書き出したりしている。</p> <p>ボール操作には, サービスやパス (レシーブ), スパイクする技術の名称があること。それらを身に付けるポイントがあること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり, 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。</p>	<p>味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。</p> <p>相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。</p>	<p>成功例, つまづき例などの事例や, サービス, パス, スパイクのポイントを提示し, 仲間の動きと比較し, 伝えること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に, 仲間の課題や出来映えを伝えている。提供された練習方法から, 自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②提供された練習方法から, 自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。</p>	<p>体力や技能の程度, 性別や障害の有無等に応じて, 自己の状況に合った実現可能な課題の設定や挑戦を認めたり, 練習の仕方やゲームの修正を認めたりすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようしようとしている。</p> <p>仲間の学習を援助することは, 自己の能力を高めたり仲間との連帯感を高めて気持ちよく活動したりすることにつながるという目的に適した仲間との関わり方があること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②練習の補助をしたり仲間に助言したりして, 仲間の学習を援助しようとしている。</p>

8 指導と評価の計画

指導と評価の計画

領域 「球技」 (ネット型：バドミントン)

学年 { 第1学年 }

単元の目標	知識及び技能		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、技術の名称や行い方、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攻防を展開できるようにする。 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。									
学びに向かう力、人間力等		球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなど、健康・安全に気を配ることができるようにする。										
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	授業づくりのポイント	
学習の流れ	健康観察・準備運動、本時の学習内容の確認											<ul style="list-style-type: none"> <li>・目指すゲームの様相を『様々なストロークやショットを使い分けて、シャトルを打ち合うゲームを楽しむ。』に設定する。</li> <li>・毎時間のねらいを伝え、生徒に目標を設定させる。</li> <li>・プレイヤーの人数、コートの大さの制限を工夫したゲームを取り入れる。</li> <li>・練習やゲームの場面で、アドバイスし合うことを意識させ、学習の振り返りに活かす。</li> </ul>
	オリエンテーション	ボール・用具操作サービス	各ショット ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	ボール・用具操作			ボール・用具操作	ボール・用具操作 各自の課題を意識	ボール・用具操作 各自の課題を意識	ボール・用具操作 ショット中心		
	ボール・用具慣れのゲーム	簡易ゲーム 様々なストローク・ショットでラリー		簡易ゲーム 各ショットの中で定位置に戻る動き	各ショット ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	簡易ゲーム 各ショットでのラリーを動画撮影	簡易ゲーム ラリー チャンピオンゲーム	簡易ゲーム チャンピオンシップ	ショット練習 ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	簡易ゲーム 実践形式		
								成果・課題まとめ	成果・課題発表	簡易ゲーム 実践形式	単元のまとめ	
	学習カード記入、健康観察、本時の振り返り、次時の確認											
評価機会	知識	①						②			総括的な評価 学習カード 観察、ICT 学習カード、ICT、観察 観察、学習カード	
	技能							①		②		
	思・判・表								①	②		
	態度		(①)	①			②					
単元の評価規準	知識	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ②球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、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。										
	技能	①味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。 ②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。										
	思・判・表	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。										
	態度	①一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。 ②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。										

9 時案（8/10時間目）

(1) 日時 令和6年11月30日(土) 2校時（9：45～10：35）

(2) 場所 山梨大学教育学部附属中学校 体育館

(3) 本時の目標（指導の重点）

・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えることができるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

(4) 本時の評価規準（評価の重点）

・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。

（思考・判断・表現）

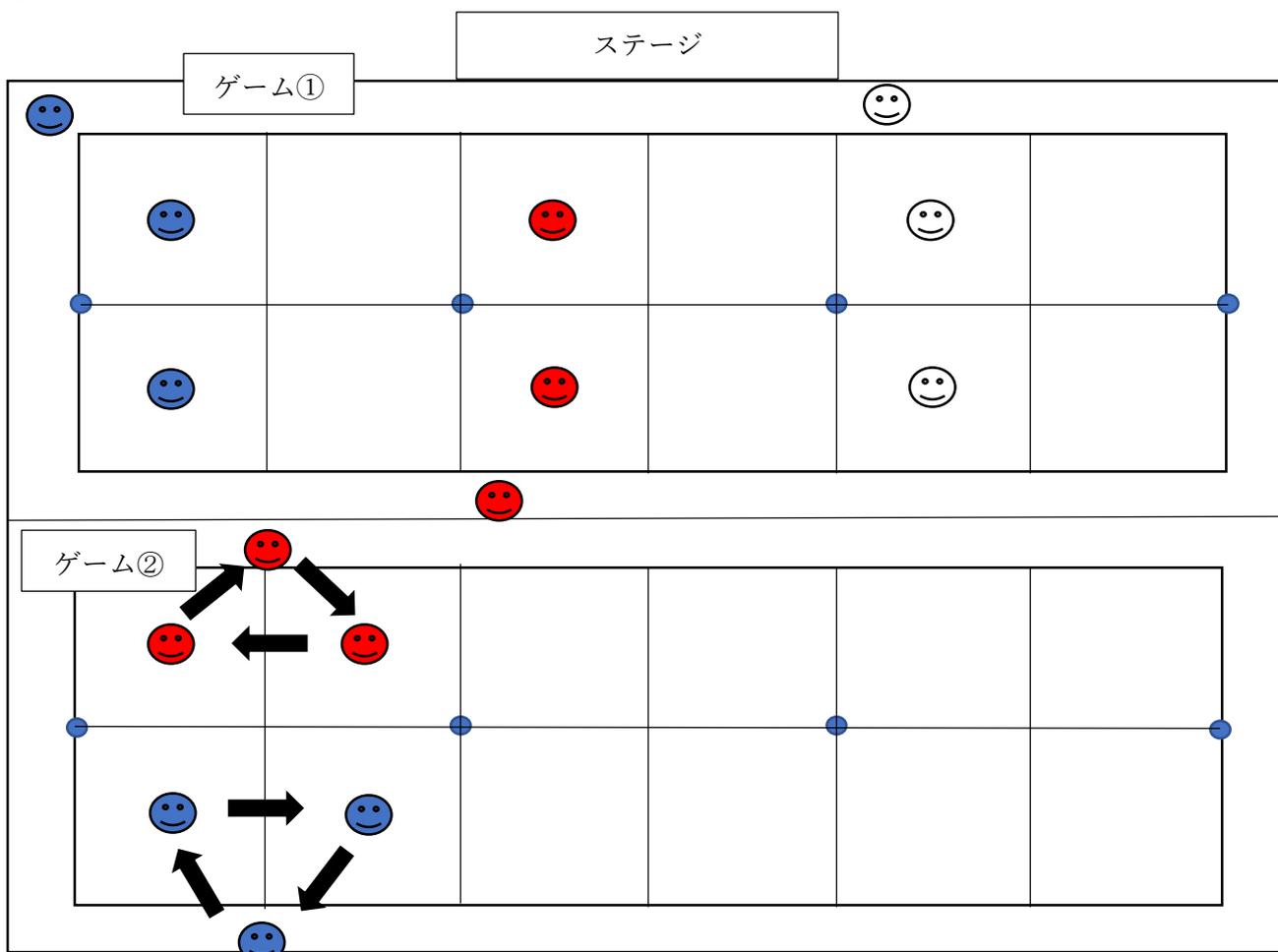
(5) 展開

	学習内容と学習活動	教師の指導・支援
はじめ 5分	<p>○ネット準備・体操</p> <p>○整列、挨拶、出席及び健康状態の確認</p> <p>○本時のねらいの確認</p> <p><b>ねらい</b> コートの中をより良く狙うために必要なことは何か？ <b>(攻撃)</b> また、空いた場所を狙われにくくするためにはどのような動きが必要か？<b>(守備)</b> ※学習の中で思考する生徒が出てくると尚良い。</p>	<p>○本時の学習について、ホワイトボードを活用しながら説明を行う。</p> <p><b>【意識させたい動きのポイント】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身に付けた各ショットを活用し、相手を動かして空いたスペースをつくる。<b>(攻撃)</b></li> <li>・相手への返球後は定位置に戻り、自分の空いたスペースを均等に<b>する。(守備)</b></li> </ul>
なか 40分	<p>○2人1組でラリー（5分） ※ロングハイサービス含む</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各ショット（ハイクリアー、ヘアピン、ドロップ）</li> <li>※コートは各ペア、ローテーションで使用する。</li> </ul> <p>○前時に本時の内容に触れ、ゲーム前のねらいに対する自己の考えをワークシートに記入しているので内容を個々で確認する。</p> <p>○附属中チャンピオンシップ&lt;ゲーム①&gt;（4分×3回＝12分） &lt;ルール&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合時間は4分間（終了時の笛の時に得点が高い方が勝者となる。）</li> <li>・3人1組になり、総当たりで行う。（男子：6チーム、女子：6チーム）</li> <li>・試合をしていない1人は観察（本時のねらいに迫る考えを学習シートに記入する。）</li> <li>・コートは正規のコートを半分にし、縦長に使用する。</li> <li>・サービスは交代制（1度のサービスで2回までサービスは有効、2回目のミスは相手の得点となる。）</li> <li>・得点計算はプレイヤーが自ら行う。</li> <li>・ショットはハイクリアー、ヘアピン、ドロップに限定する。（強打は禁止）</li> </ul>	<p>○体や用具の使い方や動きのポイントを確認しながら練習を進めることができるようにする。</p> <p><b>【既存知識とキーワード】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・テイクバック、インパクト、フォロースルー</li> <li>・素早く落下地点に入る</li> <li>・左手（※利き手と逆）ロックオン</li> <li>・準備姿勢・フットワーク</li> <li>・定位置に戻る動き</li> </ul> <p>○グループでの学習がスムーズに進むように、「コートの中を空いた場所」を事前に確認する。</p> <p>○前時まで考えた自己の考えをもとに試合を行う。他者の試合を観察し、自己の考えを再構築する。</p>

	<p>○本時のねらいに迫る個人の考えをグループで共有（5分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>★を思考させるための補助発問</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートの中は広いのと狭いのはどちらが狙いやすい？</li> <li>・どうしたら広くなる？</li> <li>・何を变化させたら良い？</li> <li>・各ショットはどう？ どう活用できそう？</li> <li>・ショットの力加減は？</li> <li>・シャトルの軌道は？</li> <li>・シャトルのスピードは？</li> <li>・これらを実現するためにはやはり何が必要？</li> </ul> </div> <p>○附属中チャンピオンシップ&lt;ゲーム②&gt;（4分×3回＝12分） 共有した内容をもとに再度、対戦相手を変えて実践</p> <p>○本時のねらいに迫る考えを全体で共有し、学習ノートにまとめる。（6分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>★最後に、個人やグループがどういった考えをもとに試合をしたのか。また、その中での成果と課題を全体で共有する。</p> <p>※各ショットをどのような場面でどのように活用し、相手コートの中をより良く狙うことができたか。また、既習事項（グリップ、テイクバック・インパクト・フォロースルー、左手ロックオン、準備姿勢・フットワーク、ロングハイサービス、「定位置」に戻る動きなど）から具体的な成果・課題を言ったり書き出させたりしたい。</p> </div>	<p>★コートの中が広い場所が広がれば広いほど狙いやすい。（前後）</p> <p>→相手を各ショットで意図的に動かせることができれば広い場所をより作り出せる。</p> <p>→各ストロークやショットで緩急、強弱をつけること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シャトルの軌道やスピードに着目すること。</li> <li>・基本的な知識・技能の必要性。等に気づかせ、考えの共有を図りたい。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。（観察・発言・発表・学習カード）</li> </ul> </div> <p>【努力を要する生徒への手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まずは自分のゲームを振りかえらせる。なぜ負けたか、なぜ勝ったか問いかけ自分の考えていたことや勝敗の原因を共に追求し、言語化していく。</li> </ul> <p>○本時の成果と課題を学習カードに記入できるように指導する。</p>
<p>まとめ 5分</p>	<p>○次時の学習内容を知る。</p> <p>○整列、挨拶、用具の片付け</p>	<p>○授業を振り返っての評価と次時の確認を行う。</p>

## 10 授業に関わる補足資料

### ○コートの使用法について



### ○話し合い活動について

①他者のゲームを観察し、「コートの空いた場所をより良く狙うために必要なこと」を個人で考え学習カードにまとめる。

※その際、「既習の知識を活用すること」を意識させる。

②個人の考えを基にファシリテーターが話し合いを進める（必ず全員に発言させる）。

※その際、「他者の意見を聞いたり、取り入れたりすること」、「既習の学習を活用すること」を意識させる。

③自分の考えや仲間の意見を参考に改善を試みる。

※話し合いで出た内容を参考に2試合目は他のグループと試合を行う。

### ○個人での振り返り

OPP シートに今日の目標に対する振り返りを記入させる。

視点→・話し合い活動後の自分の考え

- ・自分の考えや仲間の意見を参考に改善を試みた後の考え（変化した？そのまま？）
- ・最初の試合と比べて変化があったか、なかったか（理由は？）

※具体的に記入させる。

## 1 1 参考・引用文献

- ・岩田 靖 体育科教育, 大修館書店 「教具・遊具」の工夫と開発 2014年 4月
- ・大後戸 一樹 体育科教育, 大修館書店 子供を揺さぶる発問 2012年12月
- ・奈須 正裕 体育科教育, 大修館書店 知識基盤社会における学習観の転換 2017年 4月
- ・奈須 正裕 東洋館出版社 「見方・考え方」を軸とした授業改善 2017年
- ・松尾 知明 学事出版「未来を拓く資質・能力と新しい教育課程 求められる学びの  
カリキュラム・マネジメント」 2016年12月
- ・堀 哲夫 東洋館出版社 「一枚ポートフォリオ評価OPPA」 2013年
- ・文部科学省「中学校学習指導要領」 日本文教出版(2008)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領解説 保健体育科編」 日本文教出版(2008)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領解説 保健体育科編」 日本文教出版(2017)
- ・山梨大学教育学部附属中学校 2022・23年3月 研究紀要
- ・国立教育政策研究所「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校保健体育  
東洋館出版社(2020)

# バドミントン 学習カード

年 組 番 氏名

【バドミントンを知っている？】 YES or NO

【イメージ, 興味・関心, 知っていること, できること】 ~Before~

【単元の達成目標】

<知識及び技能>

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ができる。

<思考力・判断力・表現力等>

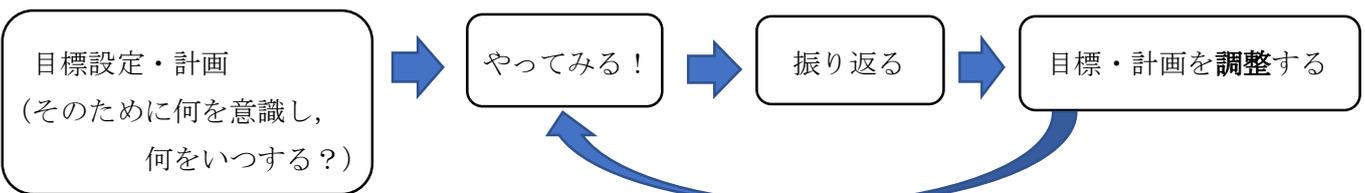
攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

<主体的に学習に取り組む態度>

球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができる。

オリエンテーション

【学びのプロセス】



★学びのプロセスを大切に、「主体的に学習できる」自分をつくろう！

【自己の目標】

【目標を達成するために必要なこと, 意識することなど】

単元の全体計画

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
学習の流れ	0 健康観察・準備運動、本時の学習内容の確認										
	オリエンテーション	ボール・用具操作サービス	各ショット ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	ボール・用具操作			ボール・用具操作	ボール・用具操作 各自の課題を意識	ボール・用具操作 各自の課題を意識	ボール・用具操作 ショット中心	
	ボール・用具慣れのゲーム	簡易ゲーム 様々なストローク・ショットでラリー		簡易ゲーム 各ショットの中で定位置に戻る動き	各ショット ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	簡易ゲーム 各ショットでのラリーを動画撮影	簡易ゲーム ラリー チャンピオンゲーム	簡易ゲーム チャンピオンシップ	ショット練習 ハイクリアー ヘアピン ドライブ ドロップ	簡易ゲーム 実践形式	
								成果・課題まとめ	成果・課題発表	簡易ゲーム 実践形式	単元のまとめ
	50 学習カード記入、健康観察、本時の振り返り、次時の確認										

学習シート

1 時間目	/ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
2 時間目	/ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
3 時間目	/ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】

4時間目	／ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
5時間目	／ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
6時間目	／ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
7時間目	／ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
8時間目	／ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】

9時間目	/ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
10時間目	/ ( )	授業目標：
【目標に対しての成果と課題】		
【自己の目標・計画の調整】		【仲間からのアドバイス】
【興味・関心, 新たに知ったこと, できるようになったこと】 ~After~		
【単元を終えての感想】		

# バドミントン ワークシート

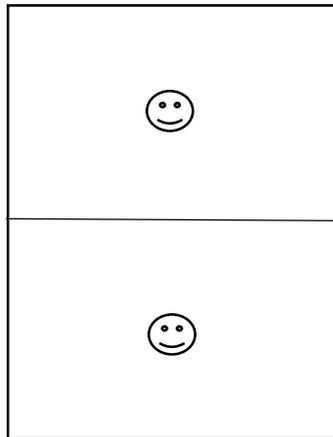
『コートの中をより良く狙うために必要なことは何か？』

年 組 番 氏名 ( )

【自分の考え】 ※前時、提示課題

○考える視点

- ①相手と空いたスペース
- ②自分のストロークやショット



【他者の試合を観察して】

【共有内容】

【共有内容を意識してプレイしたり、改善したりした中で、気づいたこと、学んだこと】

「新たな価値を創造する生徒の育成～「主体的な学び」のプロセスモデルを生かした実践を通して～」

「新たな価値を創造する生徒」→「創造性に富んだ生徒」

「創造性」とは、

- ★自ら課題を見出し、その課題に関わる事象について自分なりに新たな意味や考え方を見出すことで解決すること
- ★その中で課題解決によって、自分自身や周囲の人々の人生、社会全体をより豊かに、よくすることができること（＝価値を創造する）これまでに得た知識や経験を結び付けたり、これまでとは異なる視点や文脈の中で捉えたりすることが必要になってくる。

### 保健体育科で捉える「創造性」（評価の3つの観点から）

- ★「知識及び技能」→自ら見出した課題の解決に必要な資質・能力
- ★「思考力・判断力・表現力等」→課題の解決に向かって、新しい知見や技術革新を取り入れながら、これまでに得た知識や経験を結び付け、新たな意味や考え方を見出したり試してみたりする資質・能力
- ★「学びに向かう力・人間性等」→課題の解決に主体的に取り組もうとする態度であり、何回も挑戦したり試してみたりしながら改善や解決に向けて調整を試みる資質・能力

### 1年次の研究

各教科で捉える「創造性」をより明確にし、その育成の手立てを授業実践として示すことを研究のスタート地点の一つとした。

### 2年次の研究

#### **★「主体的な学び」のプロセスモデルを意識させた学びを実現するための手立て**

→各「学習課程」とそこで活用される「学習方略」を言語化し、生徒と共有すること。

ダンスの授業では、はじめのオリエンテーションで「学びのプロセスモデル」を軸に単元目標を確認し、12時間の見通しを持った上で自己の目標とそれを達成するための方略計画を個々に立てさせる。生徒たちは毎時間その計画的に合わせて授業を進めていく中で、より良く目標に近づくためには何が必要かを思考し、方略調整を行っていく。今の自分に何が必要かを自分なりに見出し、全体で共有すること（言語化）で方略調整の方法や価値を広げさせていきたい。

#### **★新たな意味や考え方を見出す思考力・判断力・表現力を育成する手立て**

→各教科における「新たな意味や考え方を見出す思考力・判断力・表現力」を明確にした上で、その育成のための手立てを整理したり、新たな手立てを考えたりしたい。

★「思考力・判断力・表現力等」→課題の解決に向かって、新しい知見や技術革新を取り入れながら、これまでに得た知識や経験を結び付け、新たな意味や考え方を見出したり試してみたりする資質・能力

ダンス（現代的なリズムのダンス）の授業において既存の知識・技能を活用し、創作活動に励む中で、他者との関わりを意図的に仕組んでいく。既存の知識・技能の新たな活用の方法や新たな結び付け方を他者から学び、自己や自グループの作品にどう生かせるか伝え合い（思考力・判断力）、創作作品をより良いものに変化させる（表現力）ことができるようにしたい。