

1 単元名 球技ネット型（バドミントン）

2 単元の目標

- 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なる。（技能）
- 球技に積極的に取り組むとともに、仲間の学習を援助しようとすることができるようになる。（態度）
- 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方を理解するとともに、ボール操作やボールを持たないときの動き及び攻防についてのポイントを発見したり、身に付けた知識を活用することができるようにする。（知識、思考・判断）

3 単元について

(1) 教材観

中学校学習指導要領解説保健体育編では、第1学年球技の目標として、「知識の理解を基に運動の技能を身に付けたり、運動の技能を身に付けることで一層知識を深めたりするなど、知識と技能を関連させて学習させることの大切さ」について示されている。また、学校体育授業辞典では、ネット型における勝敗を競う楽しさや喜びについて、「相手スペースに打って得点したり、相手に得点されないように拾って守ったりするための動きを高めて、ゲームで発揮することで得られる」と示されている。このことから、基本的な技能や動きを身に付けることで、楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 生徒の実態

事前実態調査（平成30年9月28日実施、男子\*人、女子\*人）を実施した結果、相手側のコートに空いた場所へ攻撃することは全員が理解しているが、攻撃した後、定位置に戻ることを図で説明できなかった生徒が\*人とクラスの半数を超えていた。さらに、相手側のコートに空いた場所へ攻撃することと、攻撃した後、定位置に戻る動きの両方を図で説明できた生徒は\*人と少なかった。このことから、空間をめぐる攻防の知識と技能が身に付いていないことが分かった。

(3) 指導観

本単元では、相手側のコートと自分のコートに空いた空間をめぐる攻防の知識と技能を身に付けることができるようにする。まず、攻撃に必要な知識と技能への思考を促す発問と学習教材の工夫を通して、シャトルを相手側のコートに打ち返すことができるようにする。次に、定位置に戻るための動きへの思考を促す発問と学習教材の工夫を通して、自分のコートに空いた空間を作らないように定位置に戻り、次の攻撃に備えるなどの動きができるようにする。さらに、効果的な攻め方や守り方への思考を促す発問と学習教材の工夫を通して、空いた場所への攻撃を中心としたラリーの継続ができるようにしていき、勝敗を競う楽しさや喜びを味わいながら空間をめぐる攻防の知識と技能を身に付けていきたい。

4 単元の評価規準（学習活動に即した評価規準）

	運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
評価規準に即した	①バドミントンの学習に◎積極的に取り組もうとしている。 ②練習の補助をしたり仲間の学習を◎積極的に援助しようとしている。	①ボール操作やボールを持たないときの動き及び攻防についてのポイントを◎的確に見付けている。	①相手側のコートに空いた場所に◎正確にボールを返すことができる。 ②定位置に戻るなど相手の打球に備えた準備姿勢を◎素早くとることができる。	①球技の特性や成り立ちについて、◎具体例を挙げている。 ②技術の名称や行い方について、◎具体例を挙げている。

◎下線は十分満足できる姿

5 指導と評価の計画（7時間扱い）

○指導の機会 □評価の機会 ↓観察評価の期間  
観・観察, カ・学習カード, V・VTR

時間	主なねらい・学習活動	評価計画			
		関	思	技	知
はじめ	<p>○ 学習のねらいや活動計画, 球技の特性や成り立ちについて理解する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 学習のねらい, 活動計画, ゲームのルールなどを理解する。</li> <li>2 チーム編成をして, 自分の役割を確認する。</li> <li>3 チームごとに準備運動を行う。</li> <li>4 アンダーハンドサービスのスキルテストを行う。</li> <li>5 ドリルゲームの説明 <ul style="list-style-type: none"> <li>・3分間連続打ち(アンダーハンドストローク)を行い記録を記入する。</li> </ul>                     戦術的課題①「2人でラリーを続けることができるようにする」                      中心発問「ラリーを続けるためには, どこに, どんなふうに打ったらよいか考えてみましょう」                 </li> <li>6 タスクゲームの説明 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヘアピン&amp;ロブ(1対1)を行う。</li> </ul> </li> <li>7 チームごとに片付けを行う。</li> <li>8 個人やチームで学習を振り返り, 学習カードに記入する。</li> </ol>	①			① (カ)
なか	<p>○ 学習に積極的に取り組みながら, ゲームや練習を行う。 ○ 相手側のコートの空いた場所にシャトルを打ち返すことができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 本時の学習内容を確認する。</li> <li>2 チームごとに準備運動を行う。</li> <li>3 ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>・3分間連続打ち(アンダーハンドストローク)を行い記録を記入する。</li> <li>・ターゲットをおいたストロークの練習(ヘアピン・ロブ)を行い, 記録を記入する。</li> </ul> </li> <li>4 戦術的課題②「相手コートにシャトルを落とすことができるようにする」                      中心発問「ラリーが続かないようにするにはどうするか考えてみましょう」                 </li> <li>4 戦術的課題③「相手コートにスペースをつくって攻撃できるようにする」                      中心発問「どこに打ったらどんな場所にスペースができるか考えてみましょう」                 </li> <li>5 タスクゲームを通して戦術的課題を解決する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヘアピン&amp;ロブ(1対1)を行う。</li> </ul> </li> <li>6 メインゲーム 1次リーグ</li> <li>7 チームごとに片付けを行う。</li> <li>8 個人やチームで学習を振り返り, 学習カードに記入する。</li> </ol>	① (観)		①	
1	<p>○ 定位置に戻るなど相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 ○ 練習の補助をしたり仲間の学習を援助しようとしている。 ○ 技術の名称や行い方について例を挙げている。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 本時の学習内容を確認する。</li> <li>2 チームごとに準備運動を行う。</li> <li>3 ドリルゲーム</li> </ol>		① (カ)	②	

な か 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3分間連続打ち（アンダーハンドストロークを行い記録を記入する。</li> <li>・ ターゲットをおいたストロークの練習（ヘアピン・ロブ）を行い，記録を記入する</li> </ul>						
	<p>4 戦術的課題④ 「守備の動きを身に付けることができるようにする」 中心発問「シャトルを落とさないようにするためにはどうすればよいか考えてみましょう」</p>	<p>4 戦術的課題⑤ 「定位置への戻り方を工夫できるようにする」 中心発問「打ち終わって次の攻撃に備えるにはどうすればよいか考えてみましょう」</p>	<p>4 戦術的課題⑥ 「効果的な攻め方や守り方ができるようにする」 中心発問「相手が定位置にいたら，どこに打てばよいか考えてみましょう。また相手の工夫した攻撃に対してどんなふうに動いたらよいか考えてみましょう」</p>				② (カ)
⑥ 本 時	<p>5 タスクゲーム①を通して戦術的課題を解決する。 ・ヘアピン&amp;ロブ（2対1） 打つ人と打つ場所を決めて練習する。</p> <p>6 タスクゲーム② ・ヘアピン・ロブ（2対1） 打つ人と打つ場所を分らないようにして練習する。</p>	<p>5 タスクゲーム③を通して戦術的課題を解決する。 ・ヘアピン&amp;ロブ（1対1） 打つ人と打つ場所を分らないようにして練習する。</p> <p>6 タスクゲームを得点化し，試合形式で行う。</p>	<p>5 タスクゲーム③を通して戦術的課題を解決する。 ・ヘアピン&amp;ロブ（1対1） 打つ場所を分らないようにして練習する。</p> <p>6 タスクゲームを得点化し，試合形式で行う。</p>	② ↑		↓ 2	(観) (V)
	<p>7 チームごとに片付けを行う。</p> <p>8 個人やチームで学習を振り返り，学習カードに記入する。</p>						
ま と め	<p>○ 練習の補助をしたり仲間の学習を援助しようとしている。</p> <p>1 本時の学習内容を確認する。</p> <p>2 チームごとに準備運動を行う。</p> <p>3 タスクゲーム③を行う。</p> <p>4 まとめのゲームを行う。</p> <p>5 個人やチームで学習を振り返り，学習カードに記入する。</p>	↓	2	(観)			