保健体育科学習指導案

指導者　　川島 悠矢

1 単元名　　球技：ネット型「バドミントン」

2 単元について

（1）教材観　バドミントンはネット型球技であり、ゲームの駆け引きや空間認知能力、瞬時の判断力や俊敏性を養うことができる。ラリーを中心とした活動を展開しやすいため、誰にとっても取り組みやすい。その中でスマッシュは得点に直結する重要技能であり、高い打点や体の使い方、タイミングを段階的に習得させることで、戦術的な攻撃力と主体的な学びを育むことができる教材である。

（2）生徒観　学習に意欲的な生徒が多く、個人でもグループでも主体的に課題に取り組むことができる。一方で、運動に対する意欲や技能の個人差は大きく、日常的な運動習慣のある生徒と苦手意識をもつ生徒が混在している。そのため、ICT 機器を活用して視覚的な理解を促し、さらなる意欲向上を図る。

（3）指導観　生徒の技能差を踏まえ、段階的な練習や ICT を活用した動作分析を取り入れ、一人ひとりに成功体験を積ませる指導を行う。また、スマッシュのコツを言語化させ、ペアやグループで教え合う活動を通して理解を深めさせる。互いに「できた喜び」を共有するプロセスを重視し、主体的に学ぶ態度の育成を図る。

3 単元の目標

（1）ネット型における、安定した用具（ラケット）の操作と役割に応じたシャトル操作、それらと連携した動きによって、空いた場所をめぐる攻防を展開することができるようにする。

（2）攻防における自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けた練習方法を工夫させるとともに、自己や仲間の考え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ませ、フェアプレイの精神や一人ひとりの違いを尊重させるとともに、作戦の話し合いや互いの助け合いを通して、健康・安全を確保することができるようにする。

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
【知識】	【技能】		
①バドミントンの特性や基本的なルールについて学習したり具体例をあげている。 ②バドミントンの戦術を理解し、空いた場所をめぐる攻防を学習したり具体例をあげている。 ③競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方について言ったり書きだしたりしている。	① 相手の状況に応じた配球や、基本的な攻防の仕組みを理解することができる。 ② シャトルの軌道に応じたラケットワークと、打球後に定位置へ戻る動きによって、相手コートの空いた場所をめぐる攻防をすることができる。 ③ スマッシュを緩急や高低などの変化をつけて打つことができる。	① 練習やゲームから、自己やペアにあった課題を見つけることができる。 ② 自己やペアの課題を明らかにし、その課題の解決を図ろうとしている。 ③ 課題の解決を目指して計画的な練習の仕方を工夫している。	① ラケットやシャトルの適切な管理、プレイ中の周囲の確認を行い、健康・安全を確保しようとしている。 ② バドミントンの学習に前向きに関わり、自己やペアの課題解決に向けて、粘り強く練習やゲームを行おうとしている。

5 指導と評価の計画（10時間）

<table>
<tr><td></td><td>時</td><td colspan="10">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</td><td>授業づくりのポイント</td></tr>
<tr><td rowspan="4">学習の流れ</td><td rowspan="4">0
5
10
20
30
40</td><td rowspan="4">オリエンテーション</td><td colspan="9">健康観察・本時のねらいの確認・準備運動</td><td rowspan="4">・三つの資質、能力の内容をバランスよく指導する。
・練習では、即時にアドバイスをし合う。
・仲間と具体的な取り組み方を理解させる。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">サービス練習</td><td rowspan="2">空間に走り込むなどの動き</td><td colspan="2" rowspan="2">スマッシュ動作の確認と課題解決のための練習</td><td rowspan="3">リーグ戦</td><td rowspan="2">スキルテスト</td></tr>
<tr><td rowspan="2">習得技術の確認</td><td rowspan="2">ラリー練習</td><td>簡易ゲームⅠ</td><td colspan="2">簡易ゲームⅡ</td></tr>
<tr><td colspan="6">整理運動・学習の振り返り・次時の確認</td><td>単元のまとめ</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>評価方法</td></tr>
<tr><td rowspan="4">評価機会</td><td>知</td><td>①</td><td></td><td>②</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>③</td><td rowspan="4">総括的な評価</td><td>ワークシート</td></tr>
<tr><td>技</td><td></td><td>①</td><td></td><td>②</td><td></td><td>③</td><td></td><td>②</td><td></td><td>観察</td></tr>
<tr><td>思</td><td></td><td>①</td><td></td><td></td><td>③</td><td>②</td><td></td><td></td><td></td><td>ワークシート
観察</td></tr>
<tr><td>態</td><td>①</td><td></td><td></td><td>②</td><td></td><td></td><td>②</td><td></td><td></td><td>ワークシート
観察</td></tr>
</table>

6 本時（6／10時）

（1）目標

・ スマッシュを緩急や高低などの変化をつけて打つことができるようにする。

・ 自分やグループの課題を明らかにし、その課題の解決を図ることができるようにする。

（2）展開

時間	学習活動	指導上の留意点	学習活動における具体の評価規準	評価方法
5分	1 挨拶、準備運動を行い、本時の目標を確認する。 スマッシュの見本	○ 本時の見通しをもたせる。		
5分	2 動画を視聴する。 グループに分かれ、役割を交代し	○ 見本動画からスマッシュの必要性を理解させ、緩急や高低を効果的に活用した攻防を展開できるよう意識させる。		
5分	3 ながら、スマッシュ動画を撮影する。 動画を生成 AI に解析させ、技術	○ 撮影したスマッシュ動画を前時までのものと比較させ、気づいた点をワークシートに記入し、グループで共有させる。	○ スマッシュを緩急や高低などの変化をつけて打つことができる。（技能）	観察
20 分	4 的な課題や特徴を明確にする。 本時の学習内容を振り返る。	○ 複数のプロンプト（指示文）を提示し、生成 AI を適切に活用した的確な課題確認が行えるよう支援する。	○ 自己やペアの課題を明らかにし、その課題の解決を図ろうとしている。（思考・判断・表現）	ﾜｰｸｼｰﾄ
5分	5	○ 各グループの改善点を共有させるとともに、スマッシュの見本例を紹介し、次時への見通しをもたせる。		

（3）評価及び指導の例

「十分満足できる」と判断される状況	・相手やラリーの状況に応じて、緩急や高低、コースを意図的に使い分けたスマッシュを安定して打ち、攻撃の組み立てとして活用できる。 ・自他の動作から課題を具体的に見いだし、ICT 機器等を用いて改善方法を考えて実践するとともに、練習法の工夫や他者への助言を通して課題を解決している。
「おおむね満足できる」状況を実現させるための具体的な指導	・打点やスイング動作を段階的に指導し、コースを限定した練習や反復練習を通して、スマッシュを安定して相手コートに入るように支援する。 ・課題を提示し、短時間の振り返りや助言を繰り返すことで、自己の課題を意識しながら改善に向けた取り組みを実践させる。