

実践事例と分析

実践事例2「バドミントン（球技：ネット型）」実施学年3 学年

1 本単元の「ものがたりの授業」構想図

『ものがたりの授業』

★授業者のねがい（授業を通して生徒に期待する成長や変容）

駆け引きを意識してスポーツをしたり見たりすることで、競技（バドミントン）の本質の面白さを感じてほしい。

●題材（バドミントン）に対する「ものがたり」の変容

（学習前）

遊びの中でやったことがあり、ラケット操作は難しそうであるか不安だが、楽しそうなスポーツ。

探究的な学び
他者と語り合う

（学習後）

多彩なショットを駆使し、相手を前後に揺さぶって点をとる、考えてするスポーツ。

《(授業者が考えた)単元学習後の「振り返り」例》 *「自己に引きつけた語り」部分

バドミントンは今まで遊びの中でやったことがあり、相手と羽を打ち合うことが楽しかった覚えがある。学校の昼休みの時間にもやったことはあり、とにかく羽を落とさずに打ち合うことが楽しい。

今回の授業を通して、単なる打ち合いの楽しさより、もっと奥深い「駆け引き」の楽しさを感じることができた。それは、自分の思ったように打つことで相手が思ったように動き、それによって点を取ることができる面白さを実感したからである。今までは単に相手のミスや偶然で得点を重ねていたが、「駆け引き」をして得点をする事で、より点を取った実感が湧いた。これは今までのスポーツで感じる事がなかったことだ。今まで何気なく見ていたスポーツの中にも、実は「駆け引き」はたくさん行われているのではないかな？見るときもその視点をもってみたい。

2 本単元で育成する資質・能力

知 識 技 能	・ 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。	○ サービスでは、シャトルを狙った場所に打つこと。 ○ シャトルを相手側コートに空いた場所や狙った場所に打ち返すこと。 ○ ラケットを強く降って、ネットより高い位置から相手側コートに打ち込むこと。
--------------------	---	---

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。	○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。 ○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見付けること。
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 こと、作戦などについての話し合いに貢献しようとする こと、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしよう とすること、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。	○バドミントンの学習に自主的に取り組もうとすること。 ○一人一人のお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する こと。 ○互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとすること。

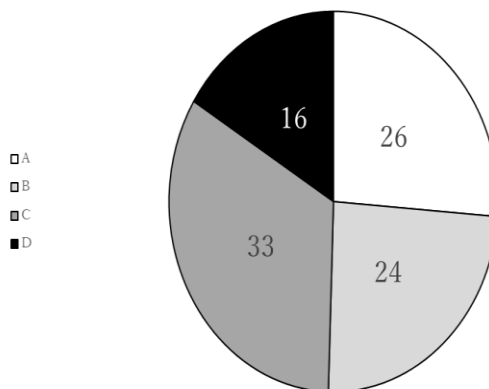
3 単元構成（全 13 時間）

時間	学習課題（中心の問い） と ◆学習内容
1	ネット型って何？バドミントンってどんなスポーツ？ ◆オリエンテーションで知識の獲得をする。バドミントンの歴史に触れる。 ◆シャトル遊びを行う。
2・3	サーブを狙ったところに打つには？試しのゲーム ◆サーブの種類やルールを確認し、実践する。 ◆ルールを確認し、班内で対戦相手を替えながらゲームを行う。
4	前後に動かすショットにはどのようなものがあるのか？～後ろ編～ ◆ハイクリアを打ち、メジャーで距離を測る。
5・6	どうすればシャトルを遠くに飛ばすことができるか？ ◆前回 10 m 以上飛ばした人の動画を見比べて、共通点を探す。 ◆練習ツールを使って練習を行う。
7	前後に動かすショットにはどのようなものがあるのか？～後ろ編～ ◆ドロップやヘアピンを打つ。
8	リーグ戦 1 をしよう！ ◆ゲームを行う。
9	ショットをどのように使い分ければいいのか？ ◆2 対 1 のタスクゲームをする。 ◆ゲーム時のデータを取りながら 2 対 1 のゲームを行う。
10	相手をゆさぶり点をとるにはどうすればいいのか？ ◆前回の試合動画を観て、このあとどんなショットを打てばいいか共有する。 ◆ゲーム時のデータを取りながら 2 対 1 のゲームを行う。
11～	ダブルスランキング戦をしよう！
13	◆ランキング戦を行う。

(1) 題材に対する「ものがたり」の変容について

単元後の記述をA～Dに分類し、自己と題材に対する「ものがたり」が変容した生徒の割合を数量的に分析した。右図は、その結果である。

D：題材の変容が見られるが知った、分かったにとどまっている



A 題材と自己の変容が見られ、感情面についても自分を表出し、「駆け引き」というキーワードを軸に学びを自分の言葉で意味づけ・価値づけしていると判断した例（〇男）

[illegible]

[illegible]

① 分析の視点

〔視点2〕なぜその時間の自己の感性が表れたかを表現しているかどうか。

単元後記述Aに該当する 抽出生徒A（Oさん）文化部所属		単元後記述Dに該当する 抽出生徒B（Hさん）ソフトテニス部所属	
バドミントンについての捉え（単元前）		バドミントンについての捉え（単元前）	
小さいころに家で遊んだことはあるけど、本格的な試合はしたことがないので楽しみ。テレビで見た感じはスピードが速くて大変そう。		テニスはすごく得意だが、ラケットの長さが違うから難しそう。落ちたらいけないのにとっても早く打てるから少し怖い。	
駆け引きについての捉え（単元前）		駆け引きについての捉え（単元前）	
右に見せかけて左だったり右だったり、困惑。		相手が打ってくるコースを、ポイントのスコアにより考えてあてること。	

1 時間目 競技にふれる

学習課題「ネット型って何？バドミントンってどんなスポーツ？」

- ◆オリエンテーションで知識の獲得をする。バドミントンの歴史に触れる。
- ◆シャトル遊びを行う。

○さん

1 時間目の振り返り

うまく垂直に飛ばなかったので落としてしまうことがよくあった。
親指なしからありに切り替えるのが難しいが、あるとバランスがよくなる。

Hさん

1 時間目の振り返り

バックは得意で、真上に打つのも安定だがフォアが難しい。
フォアの時、人差し指に力が入り、ラケットが不安定になる。フォアは真ん中にシャトルが当たらない。

2・3 時間目 知識技能習得 実践からの困難生み出し

学習課題「サーブを狙ったところに打つには？試しのゲーム①」

- ◆サービスの種類やルールを確認し、実践する。
- ◆ルールを確認し、班内で対戦相手を替えながらゲームを行う。

ルール

- ・ハーフコートシングルスゲーム
- ・5点先取デユースなし
- ・スマッシュ、プッシュ禁止

2 時間目の振り返り

きれいにまっすぐ飛ばない。ネットに当たる。サーブでミスしまくったので、シャトルを持つ手の位置やラケットに加える力を意識したい。

2 時間目の振り返り

バックのショートサービスは狙ったところへ飛ぶが、試合のラリーのとき狙ったところへ飛ばず、負けそうになる。シャトルとの距離が大事。ギリギリを狙いすぎるのもよくないが、安定したところへ打っても返される。そこそこのギリギリを狙うメンタルが大事。

3 時間目の振り返り

サーブの失点が多い。下がれば打てるのに、ジャンプして打とうとするから外す。なんとなく振ると当たらないのでシャトルとラケットをよく見る。ラインから出ているか否かも見る。

3 時間目の振り返り

試合中で前後の揺さぶりが点を取るために大切なことだと思った。力加減が難しい。これが入っているかどうか、打つべきかどうかを考えるのではなく、ギリギリだったら打つ。これを意識しないと勝てない。

Hさんはソフトテニス部に所属していたため、同じネット型のバドミントンも「揺さぶり」があることにいち早く気が付いている。一方、Oさんは気が付いていない。

4 時間目 知識技能習得 実践からの困難生み出し

学習課題「前後に動かすショットにはどのようなものがあるのか？～後ろ編～」

- ◆ハイクリアを打つ。
- ◆メジャーでハイクリアの距離を測る。（動きの変化を確かめる手立て）

4 時間目の振り返り

きちんと当てる、かつ力強く打つというのを
両立するのは難しい…。思ったより力を入れた
ほうがきれいに飛ぶ。力の強弱に気をつけて
やりたい。

4 時間目の振り返り

コート外に打つのは思ったより難しい。これ
でインアウトの感覚がつかめそう。膝の伸び
縮みを使って打つと遠くへ飛ぶ。肩は力を抜
いて楽に振るといい感じになる。

5・6 時間目 知識技能習得 実践からの困難生み出し

学習課題「どうすればシャトルを遠くに飛ばすことができるか？」

- ◆前回 10 m 以上飛ばした人の動画を見比べて、共通点を探す。
- ◆桃田選手の動画を見る。
- ◆練習ツールを使う。

5 時間目の振り返り

前は全然半身じゃなかった。半身と腕を意
識するのが大事だった。ラケットの風を切る
音が半身になっていい感じになった。半身最
高！

5 時間目の振り返り

前の自分は半身にはなっていたが、力が入
っていた。半身がとても大切。これがあれば力
がなくても飛ぶし楽。

6 時間目の振り返り

半身だけでなく、後ろに下がりながらや、力
など、いろんなことが重なってできるよう
になる。飛んできたシャトルをどこに走ってと
るか、どういうポーズでとるかなど、フット
ワークを意識したい。

6 時間目の振り返り

前に打たれたときにどう後ろへ早く戻るか
が分からない。できたら点はとられにくくな
る。コートの大きさを正確に知るべきだと思
った。後ろのものをもって前に打たれたら返
せない。

どちらも揺さぶりに注目しているが、Oさんはフットワークに着目している。体の部位をキーワードとして振り返らせている成果かもしれない。（Oさんの「からだ」のキーワードは「あし」だった。）

7 時間目 **知識技能習得** **実践からの困難生み出し**

学習課題「前後に動かすショットにはどのようなものがあるのか？～前編～」

- ◆ドロップを打つ。
- ◆ヘアピンを打つ。

7 時間目の振り返り

ドロップがどうしても飛びすぎてしまう。ラケットの向き（傾き）に気を付けてヘアピンはよくできた。

7 時間目の振り返り

欠席

8 時間目 **実践からの困難生み出し**

学習課題「リーグ戦1をしよう！」

- ◆ゲームを行う。

ルール

- ・ハーフコートシングルスゲーム
- ・5点先取デュースなし
- ・スマッシュ、プッシュ禁止

8 時間目の振り返り

今までの授業のおかげでラリーは続くようになったが、試合なので打ちにくい体勢になってミスすることが増えた。後ろから前のゆさぶりは問題ないが、前から後ろへの揺さぶりは取れない。

8 時間目の振り返り

Tさんのドロップがすごくうまかった。前→前だけでなく中間→前に打つことができると、勝てるようになると思う。

9 時間目

学習課題「ショットをどのように使い分ければいいのか？」

- ◆2対1のタスクゲームをする。
- ◆2対1のゲームを行う。

ルール

- ・ハーフコート2対1ゲーム
- ・5点先取デュースなし
- ・スマッシュ、プッシュ禁止
- ◆ゲーム時のデータをとる。

ねがいに達するためのためのしかけ

実際に3種類のどのショットを意識して打っており、相手を揺さぶっているか、可視化するためのしかけ

9 時間目の振り返り

今の自分の位置で、相手のいないところをみてどこに打つか考えるのが大変だった。前は前衛にいったので、今回は後衛をやったが、どれを打ち、どれを味方に打ってもらうのか考えるのが大変だったが楽しかった。

9 時間目の振り返り

前後に、自分たちのチームがいて、あまり動かなくていい分、相手のコートの落とす場所を正確にすることができた。相手の動きを見てそれとは真反対のところへ打つことが自分が「攻め」を保ち、ポイントを取る一番大事なことだと思った。

10 時間目 実践からの困難生み出し

学習課題「相手をゆさぶり点をとるにはどうすればいいのか？」

動画を観る

- ◆ 前回の試合動画を観て、このあとどんなショットを打てばいいか共有する。
- ◆ 2 対 1 のタスクゲームをする。
- ◆ 2 対 1 のゲームを行う。
- ◆ ゲーム時のデータをとる。

語り合うためのしかけ

10 時間目の振り返り

前衛の役割後衛の役割があって、今日は前衛をしてみたが、だいたい相手が前だったのでロビングを使うことを意識してやった。ロビングをするときはできるだけ遠くへ飛ばしたいから、腕に力を入れて打つことを意識した。

10 時間目の振り返り

今回は動画のとおり、より多く前後にゆさぶることができた。また、前→前で相手の行こうとする逆をつくことで点をとれた。逆をつくほうが前→後ろに打つより点を取れていたような気がした。

リーグ戦前の最後の時間であったが、Oさんは最後まで「からだ」に着目して振り返ることができている。一方、Hさんはどちらかというと戦術面の記述が多かった。

バドミントンについての捉え（単元後）

バドミントンはただシャトルを打ち合うだけの簡単なものだと思っていたけど、ラケットの角度で飛ぶルートが変わったり、前後に揺さぶることを考えたりと、やってみると意外と難しく大変だった。だけど、相手を前後に揺さぶって点を取れたときは楽しかった。

バドミントンについての捉え（単元後）

テニスとバドミントンは全く違うことを知った。駆け引きもすごく楽しくて、難しいこともあったが、それ以上におもしろさを感じた。あまりうまくいかないこともたくさんあったが、何とかペアと考えたりしながら相手に勝ったりできた。

授業中の桃田選手の試合動画（単元前）	授業中の桃田選手の試合動画（単元前）
ネットきわきわ。右に打ったり左に打ったり強く打ったり弱く打ったりと使い分けていて大変そう。	前の方に打たれたら、そこに一番近いネットギリギリのところに必ず返している。打つとすぐに真ん中に戻っている。相手のラケットと羽が当たると同時に一度ジャンプし、着地している。
授業中の桃田選手の試合動画（単元後）	授業中の桃田選手の試合動画（単元後）
ちゃんと相手のいないところに打てていてすごい。ハイクリアやドロップ、ヘアピンなども多様に相手を動かし続けている。前後だけでなく左右にも揺さぶり。	打ったらすぐに真ん中に戻っている。クリアがすべて一番奥のライン上に近い。ドロップ、ヘアピンともにネットギリギリ。ロブ、ハイクリアの割合が多い。どちらかがスマッシュを打っても、お互い速く打ち合わない。ずっと隙を狙っているように見える。

5 本単元の「ものがたりの授業」の考察

【成果】

- ・ 振り返りの視点として、「この時間で悩んだことや熱中したことはありましたか？」という項目を設定したため、毎時間悩んだことや熱中したことについての振り返りが見られた。
- ・ 多くのしかけを講じることで、生徒のもともとの運動能力関係なく、教材について熱中させることができた。振り返りの記述を見ても、教科の言葉（バドミントンの用語や「ゆさぶり」などのキーワード）が多く見られた。
- ・ 自分の「からだ」についてのキーワードで振り返らせることで、バドミントンの技能向上に大きな効果があったように考えられる。また、それを繰り返すことにより、こちらが意図していなかったキーワード（フットワークなど）についても触れられており、生徒のスポーツ観の広がりには大きな効果があったと感じた。

【課題】

- ・ 自分の「からだ」について振り返ることは大変有効であったが、授業内容によっては書きにくい時間もあった。特に序盤のゲームでは、何も学ばない状態でのゲームだったので、序盤はこちらからキーワードを与え、振り返らせるとよかった。授業を進めるにつれて自分で考えてキーワードを設定できるようにすると、スポーツ観の広がりの一助になると考えられる。
- ・ 技能習得が早かったり、同じネット型のラケット競技を経験したりしている生徒は、自然とできていることも多いので、授業中に「からだ」に着目させるしかけを講じることで、より自分の「からだ」について考えることができると思った。
- ・ ショットを限定して授業を展開したが、2対1のゲーム時に、技能が高くない方はプッシュのみ解禁することで、さらに得点のチャンスが生まれ、達成感を感じやすかったと考えられる。
- ・ 2対1のゲーム時に、1側（守備側）の振り返りを2側（攻撃側）に伝えることで、攻撃側の思考の広がりや達成感につながったのではないかと考えられる。