

## 第6学年 体育科学習指導案

令和6年11月26日(火曜日) 5限

指導者 海老原 宏紀(6年2組)

### 研究主題

自分の力を伸ばすとともに、仲間と一緒に伸びようとする子どもの育成  
～「個別最適な学び」と「協働的な学び」が効果的に働く授業とは～

#### 1 単元名 E ボール運動 イ ネット型

ねらった所にシャトルを落として得点を稼げーバドミントンを簡易化したゲームー

#### 2 子どもと単元

##### (1) 子どもの実態

私がこれまでの体育授業の中で意識してきたことは、次の3点である。①試しのゲームや記録等の中で生まれた児童の問いや願いから学習課題を設定する。②課題解決のための見通しをもった後、実際に複数回試技やゲームをする。③個人や仲間の動きを省察して共有し、新たな見通しをもって次の試技やゲームに取り組ませていく。このように、「見通し→実行→振り返り」の連続を体育の授業で経験してきた子どもたちは、見通しがもてると積極的に自力解決をしたり仲間と対話をしながら課題解決をしたり、発展的な技やゲームに挑戦したりする姿が見られるようになってきた。一方で、一人で動きを高めるための方法について考えて実行しようとする児童もいる。頭で考えている理想の形を目指して、こだわりをもって取り組むが、うまく合致しないと別の方法を試すことなく、うまくいかない経験を重ねてしまう。

A児(M.K)は、運動能力が高く、授業にとっても意欲的に取り組む児童である。授業では、目指す運動のポイントをすぐに見付けて表現することができ、仲間にも助言する姿も見られている。また、うまくいかないことがあると仲間に助言を求め、仲間の意見を取り入れながら動きを高めている。そのようなA児は、本単元において「仲間とラリーを続けたい」「シャトルを落として得点したい」と願いを膨らませていく中で、「ラリーを続けるには、相手が打ち返しやすい場所をねらって打つといい。だから、ねらった場所に打つための打ち方を考えたい。」「相手が返球しにくい場所はどこかを見付けて、そこに打ち返したい。」という願いをもつ姿が予想される。その願いをペアやチームと共有し、ペアとの関係性を高めながらラリーを続けたり得点したりする場面を増やしていく姿を期待する。

B児(H.K)は、運動に苦手意識をもち、仲間からの助言を生かして運動に取り組むことに困難さをもっている児童である。運動に関して、ラケットなどの用具操作をする運動では、意図した方向にボールが飛ばなかったり、ボールがラケットに当たらなかったりする姿が見られる。その要因として、用具操作の経験不足や使用する用具が身体に合っていないことが考えられる。また、仲間からの助言を生かすことができない要因として、仲間からの助言内容が理解できていなかったり、内容は理解できるが実行の仕方が分からなかったりすることが考えられる。その中でも、「できるようになりたい」という願いをもちながら授業に取り組んできた。また、自分で見付けた感覚や考えを大切にしたり、実際に動きながら確かめたりすることで動きを高めていく姿も見られる。そのようなB児は、本単元において「ラリーを続けたい」「一つ一つのプレイを確かめながら返球場所を見付けて、そこに打ち返せるようになりたい」という願いをもつ姿が予想される。その願いの下、「ねらったところに返球するためには、ラケットの使い方を考えればいい」「相手が返球しにくい場所を見付けてそこをねらうことで得点することができるのではないか。」という見通しをもつ姿も予想できる。また、運動に苦手意識をもっていることから、使用する教具やペアの組み合わせ、練習方法の工夫をすることでB児の困り感をペアやチームと共有し、仲間と一つ一つのプレイを確認しながら得点を積み重ねていく姿を期待する。なお、本単元においてA児とB児はペアでゲームに参加する計画である。

## (2) 単元について

小学校学習指導要領解説体育編では、「ネット型では、その行い方を理解するとともに、ボール操作とチームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きによって、軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによって簡易化されたゲームや自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使って簡易化されたゲームをすること。」と述べられている。本単元では、バドミントンを簡易化したゲームを扱う。使用する用具は①シャフトの短いラケット（シャトルとの遠近感をつかみやすくするため）、②ファミリーバドミントンのシャトル（シャトルにスポンジボールが付いているのも）を使用する。このシャトルは、打球速度が速くなりやすく、スポンジボールの直径も大きいいためラケットの面に合わせやすくなっている場所打ちやすくなっている。

本単元では、1次でラリーを続けて得点を増やしていくラリーゲームを行う。その中で、ねらった所に返球するためのラケット操作やペアのポジショニングについて学習する。2次では、数回のラリーから得点を競い合うゲームをする。ここでは、「どのように返球すれば得点できるのか」という困り感が生じると予想される。その困り感を解決するために、仲間とゲームをしながら「得点しやすい場所」「相手コートにスペースを生み出すための返球方法」について学習していく。3次では、2次で見付けた返球方法やポジショニングを生かして、色々な相手と対戦しながら、得点するための返球方法とポジショニング、ペアの役割分担を考えながら相手の傾向に応じてペアで作戦を立て、得点を競い合うゲームをする。

## 3 単元の目標

- ・シャトルをねらった所に打つためのラケット操作や、相手を揺さぶるための返球の仕方を見付け、ゲームの中で実行すること。【知識・技能】
- ・ペアの課題を基に、シャトルを相手コートに落とすための方法を考えて仲間に伝えること。【思考・判断・表現】
- ・バドミントンを簡易化したゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って活動したり勝敗を受け入れたり、仲間の考えや動きを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。【主体的に学習に取り組む態度】

## 4 単元の構想

本単元では、シャトルの軌跡、ペアのポジショニングや役割に着目しながら「相手のいないところをねらったり、相手を揺さぶったりしてできたスペースをねらって攻撃する」ことを中核的な学習課題として設定する。

1次では、ラリーを続けることで得点を増やしていくラリーゲームをする。ここでは、児童は「どのように打つとラリーが続いて得点を稼げるのか」という問いをもつことが予想される。それをもとに、「ねらったところに打つためのラケット操作」と「ポジショニング」について考える必要があることに子どもが気付いたところで学習課題を設定する。また、ラケット操作やポジショニングについて考える際には、ゲームの経験から教師が「上からと下からならどちらが打ちやすいか」「ラリーを続けるためにはどうすればいいか」と問いかけ、「ラケットの真ん中にシャトルを当てる」「シャトルに向かって素早く動く」「シャトルを山なりに打つ」という考えをもとにしてゲームの中で技能を高めていく。その中で、子どもたちはラリーをもっと続けたいという思いを膨らませていく。その後、「シャトルを相手コートに落として得点をねらいたい」という思いが出てきたところで、2次に入っていく。なお、ラリーゲームはチーム内ゲーム（兄弟チームでのゲーム）で行う。チーム内でラリーゲームを行うことで、ラリーを続ける方法について仲間と助言し合いながら見付けたり、安心して意見を言い合ったりしながらペアの関係性を高め合う姿が期待できる。

2次では、得点をねらうゲームを実施する。その中で、「どこに返球すれば得点できるのかが分から

ない、「ねらったところに返球しても得点できない」という困り感が生じると予想される。それらをもとにして、「返球場所」や「守る人がいない場所（スペース）をつくり出すための返球の仕方」について考える必要があることに気付き、学習課題を設定する。また、返球場所を考える際には、シャトル軌跡マップを活用する。これは、コート図を配布し、シャトルが落下した場所には丸（○）を、相手に返球されたらばつ（×）をゲーム中に観察者が記入し、それを分析しながら返球場所を考えていく。守る人がいない場所（スペース）をつくり出すための返球方法については、教師があらかじめ編集しておいたスペースをつくり出すための返球をしている動画を提示し、返球方法を観察させる。このような活動を通して、意図をもった返球やペアの役割を明確にしながらか動きを高めていく。なお、2次からチーム間ゲーム（対戦相手を変更）をする。対戦相手を変更することで、「得点したい」という思いを高めながら、得点するための方法について積極的に考え実行する姿が期待できる。また、ゲームを繰り返すのではなく、ゲームとゲームの間にチームで作戦の振り返りと考えた作戦を練習する時間を確保する。また、うまくいかない場合に柔軟に作戦を変更できるような時間と場を保障する。

3次では、得点を競い合うゲームをする。ここでは、2次で見付けた返球方法やポジショニングを生かして色々な相手と対戦する。その中で、得点するための返球方法とポジショニング、ペアの役割分担を、シャトル軌跡マップをもとにして考えながら作戦を立て、得点を競い合う姿が期待できる。

## 5 単元（活動、主題）計画（全8時間 本時5／8）

次(時)	主な活動内容	留意点
1次 (1)	○ラリーを続けて得点を増やすラリーゲームをする。 ・相手コートにシャトルを打ち返そう。	・ペアやメンバーの関係性を高めるためにチーム内ゲームにする。 ・ラリーを続けるためのポイントを子どものゲームの姿をもとにして話し合う活動を組織する。
(2)	・ラリーを続けるには、どのような打ち方がいいのかを考える。	・ゲーム映像から、自他の動きを比較しながらラケットの面の向きや角度について話し合う活動を組織する。
(3)	・ラリーを続けるにはどのようなポジショニングがいいかを考える。	・どちらが打てばいいか分からないという児童の困り感をもとにしてポジションを考える活動を組織する。
2次 (4)	○ラリーから得点を競い合うゲームをしながら、得点をするための返球方法を考える。 ・攻めたり守ったりしながら得点する。	・得点したいという思いを高めながら、得点する方法について積極的に考え実行する姿を期待するためにチーム間ゲームに変更する。
(5) (本時)	・相手に拾われない打ち返し方を考えて試す。	・ゲームの困り感を共有する場を設定する。
(6)	・ペアで考えた作戦をよりよいものにしてしながら得点をねらう。	・シャトル軌跡マップやゲーム映像を用いて得点につながる返球を考える活動を組織する。
3次 (7・8)	○これまでの経験を生かしてゲームをする。 ・ペアで協力しながら得点をとる。	・ペアやチームで作戦を立ててゲームを楽しむ活動を組織する。

## 6 本時の構想

### (1) 本時のねらい

相手に拾われないための打ち返し方について仲間と話し合う活動を通して、相手コートにシャトルを落とすためにはネット際やコートの奥をねらったり、相手を揺さぶってできたスペースをねらったりして返球すればよいことに気づき、ペアと役割分担をして相手コートにシャトルを落として得点することができる。

### (2) ねらいに迫る手立て

#### ① 教師の教えたいことと、子どもの考えたいことが重なる◎

前時では、初めて相手コートにシャトルを落として得点を競う活動を行っている。その中で、シャトルを打っても相手に返されてしまったり、ペアの役割があいまいで失点してしまったりという困り感が生じる。そこから、児童は「シャトルを相手コートに落とすための方法を考えたい」という意欲を高めていると予想される。本時の導入では、前時で生じた児童の困り感や意欲を全体で確認し、そこから、得点をするための方法を考えて試すという学習課題を設定する。

#### ② 選択・判断と試行錯誤の場の設定

本時では、授業のめあてを決定した後にシャトル軌跡マップを提示する。そこには、相手コートのどこに返球すると得点しやすいかが可視化されている。その後、相手を揺さぶって得点をねらっている動画を提示する。この2つの解決の見通しを基にして、ペアで作戦や役割を決定するための話し合い活動を組織してからゲームに取り組みさせる。さらに、ゲームの間に作戦タイムの時間と試行錯誤の場を設定することで、当初の作戦を柔軟に変更したり、新たに加えたりする姿を期待する。

#### ③ 対話の目的を子どもが意識できるような手立て

各チームには、ゲームの観察者（シャトル軌跡マップを記入する）がいる。ゲームに出た子が、マップをもとに観察者に助言を求めたり観察者を相手に見立てた練習を求めたりする姿を期待する。

#### ④ 授業終末の学びの価値付け

導入では、返球方法の見通しをもたせている。その見通し通りにプレイしてみた結果や、その見通しを基にどのような役割や作戦を決めてプレイしたのかについて全体で共有する活動を組織する。

### (3) 本時の展開（5／8）

学習活動（学習課題（□囲み） 問い（◎） □まとめ（□囲み）	留意点（・）と評価（☆）		
<p>T 1 前回からのシャトルを落とし合うゲームで困ったことは何でしたか？</p> <table border="1" data-bbox="145 1480 976 1659"> <tr> <td data-bbox="145 1480 563 1659">A児 シャトルを打ってもなかなか決まらない。○さんがいっていたように左右にゆさぶって攻撃してみたい。</td> <td data-bbox="563 1480 976 1659">B児 相手にシャトルを返されてしまう。もっと得点したいから得点できそうなネットの近くをねらってみよう。</td> </tr> </table>	A児 シャトルを打ってもなかなか決まらない。○さんがいっていたように左右にゆさぶって攻撃してみたい。	B児 相手にシャトルを返されてしまう。もっと得点したいから得点できそうなネットの近くをねらってみよう。	<p><b>【A：見通しをもつ】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時で出た困り感を全体で共有し、得点をするための返球について、シャトル軌跡マップやゲーム映像、前回出た児童の考えを提示し、得点するための方法についてチームで話し合う活動を組織する。（作戦タイム①）</li> </ul>
A児 シャトルを打ってもなかなか決まらない。○さんがいっていたように左右にゆさぶって攻撃してみたい。	B児 相手にシャトルを返されてしまう。もっと得点したいから得点できそうなネットの近くをねらってみよう。		
<p>◎相手に拾われない打ち返し方を考えて試してみよう。</p> <p>T 2 ペアで考えた作戦を生かしてゲームをしてみましょう。</p> <table border="1" data-bbox="145 1825 976 2042"> <tr> <td data-bbox="145 1825 563 2042">A児 右や左にシャトルを返球して相手を揺さぶったら、相手がいなかった場所ができた。そこをねらって打つと得点できたからこれを続けよう。</td> <td data-bbox="563 1825 976 2042">B児 ネットの近くに返球したら得点できたから続けていきたい。でも、ねらいすぎてネットを超えず失点してしまうこともある。</td> </tr> </table>	A児 右や左にシャトルを返球して相手を揺さぶったら、相手がいなかった場所ができた。そこをねらって打つと得点できたからこれを続けよう。	B児 ネットの近くに返球したら得点できたから続けていきたい。でも、ねらいすぎてネットを超えず失点してしまうこともある。	<p><b>【A：実行する】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム①（2分）→作戦タイム②（5分）→ゲーム②（2分）の流れで考えた作戦を生かしてゲームをする場を設定する。</li> <li>・シャトル軌跡マップを観察者に記入してもらい、作戦タイムで</li> </ul>
A児 右や左にシャトルを返球して相手を揺さぶったら、相手がいなかった場所ができた。そこをねらって打つと得点できたからこれを続けよう。	B児 ネットの近くに返球したら得点できたから続けていきたい。でも、ねらいすぎてネットを超えず失点してしまうこともある。		

T3 ペアの作戦がうまくいっているか確認してみましょう。その後、もう一度ゲームをしてみましょう。		<p>作戦が実行できているかを話し合う活動を組織する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦がうまくできているペアにはうまくいっている理由を考えさせたり、うまくできていないペアには作戦や役割を変更したり練習の場があるということを声掛けし、得点をねらう意欲を向上させていく。</li> </ul> <p>(☆) シャトルを落とすための返球方法や役割を考え得点することができる。</p>
A児 Bさんは、相手のネット際を中心に返球してほしい。私は、左右に返球しながら相手を揺さぶっていくね。	B児 私は、ミスもあるけれど、コートの前に構えてひたすらネット際に打っていきながら得点をねらいたい。	
T4 どのような作戦を考え、その結果どうでしたか。		<p><b>【R：振り返る】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアでどのような作戦を考え、その結果どうだったかを、コート図やマグネットを活用しながら全体で共有し合う活動を組織する。</li> </ul>
A児 右や左にシャトルを返球することで相手を揺さぶったら、相手がいない場所ができた。そこをねらった。	B児 とにかくネットの近くに打ったら得点できた。これからコートの後ろをねらって得点したい。	
<p><b>まとめ</b></p> <p>相手コートの奥やネットの近くに打ち返したり、ゆさぶってできた相手のいない場所に打ち返せたりすれば得点できる。</p>		

## 7 ルール

ネットの高さ	210cm
人数	1 チーム：3～4人 プレイ時：2対2のダブルス
易しいルール	<p>①シャフトが短いショートラケットとスポンジボールに羽がついているシャトルを使用する。</p> <p>②スマッシュはなし。</p> <p>③ラケットや人がネットに触ってしまったら失点。</p>
ゲーム時間	1 ゲーム 2分

