

平成18年度
長期研修研究報告

相手を揺さぶるゲームを楽しみ、
運動有能感が高まるバドミントンの学習
～ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習を通して～



神奈川県立体育センター
長期研修員
神奈川県立座間高等学校 元橋 洋介

目 次

I 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の仮説	2
4	研究の内容と方法	2
5	研究の構想図	3

II 理論の研究

1	生涯体育・スポーツの実践者の育成を目指して	4
2	運動の特性と「運動の楽しさ」	4
3	自己決定能力と有能感	5
4	運動有能感とその構造	5
5	「わかる」と「できる」をつなげる学習	8
6	球技における「わかる」と「できる」をつなげる学習	9
7	教材としてのバドミントン	14

III 検証授業

1	検証の視点	18
2	検証の方法	18
3	学習指導計画	20
4	学習について	24
5	授業の実際	28
6	検証授業の結果と考察	34

IV 研究のまとめ

1	研究の成果	56
2	今後の展望	63
3	研究を振り返って	64

< 引用・参考文献 >

I 研究を進めるにあたって

1 研究主題

相手を揺さぶるゲームを楽しみ、運動有能感が高まるバドミントンの学習
～ゲームパフォーマンスの向上を目指す学習を通して～

2 主題設定の理由

バドミントンは、一般的にレクリエーション・スポーツとしてよく知られており、自由にシャトルを打ち合うだけの遊び的な段階からコートの中で体力・精神力をベースに、技術・戦術などを駆使する高い段階まで、きわめて幅広い人たちが、その体力・年齢・技能レベルに応じて、手軽に楽しむことができるスポーツである。¹⁾ 体育の授業でも、生徒はバドミントンに対して手軽に楽しめる印象をもっており、運動の苦手な生徒から部活動で経験していた生徒まで、幅広く選択される種目である。

学校体育では、生涯を通じて継続的に運動に親しむことができるような生徒、つまり運動に対して内発的に動機付けられた生徒の育成が重要である。そのためには運動の楽しさの体験が必要であり、全ての生徒に運動有能感、すなわち運動に対する自信を高めることが必要であるとされている。²⁾

運動の楽しさは、球技では「作戦を立てて勝敗を競う過程や結果に楽しさや喜びを味わうこと」と示されている。³⁾ 作戦を立ててゲームを行うためのバドミントンの基本的な戦術は、オープンスペースをつくりだして攻撃し、守備側はそのオープンスペースを守ることである。しかし、体育の授業での生徒の様子を見てみると、誰もが単純にシャトルを打ち合うことを楽しんではいないが、本格的にゲームを始める段階になると、お互い同じ所に返球する場面が多く見られ、変化に富んだプレーになかなか発展できない。ダブルスにおいては、パートナーとの動きの調整ができなかったり、ゲーム展開に応じたポジショニングが取れなかったりするなど、戦術的な動きがなかなか身に付かず、オープンスペースを攻めて相手を揺さぶるバドミントンの本来の楽しさを味わえず、結果的に作戦を立てて勝敗を競い合うことが困難になっている場合がある。これらの原因としては、攻防における適切なポジショニングなどのシャトルを打っていないときの動きや技術を選択する意思決定などのいわゆるゲームパフォーマンスが発揮されていないことが考えられる。

これらのゲームパフォーマンスを向上させるためには、オープンスペースをつくりだして攻撃するための技術の選択と、シャトルを打っていないときの動き方を理解し、実践できることが必要であると考えられる。つまり、技術や戦術について「わかる」ことから、「できる」ことにつなげていく学習の展開が有効であり、さらに教え合い学び合いの学習を仕組むことでより深く運動を楽しむとともに、運動に対する自信、つまり運動有能感が高められると考えた。

そこで本研究では、オープンスペースをつくりだして攻撃することと、それを守ることに着目し、条件付けられたゲームの実施と、ゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促す。そして、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行い、課題を認識させることで適切な技術の選択とポジショニングができるようになり、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高める学習展開を構築したいと考え、本主題を設定した。

3. 研究の仮説

主題設定の理由にもとづいて、本研究の仮説を次のように設定した。

—仮説—

条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促す。そして、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行うことで課題を認識し、適切な技術の選択とポジショニングが実現できるようになり、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることができる。

4. 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、仮説の理論的裏付けを文献・資料をもとに行う

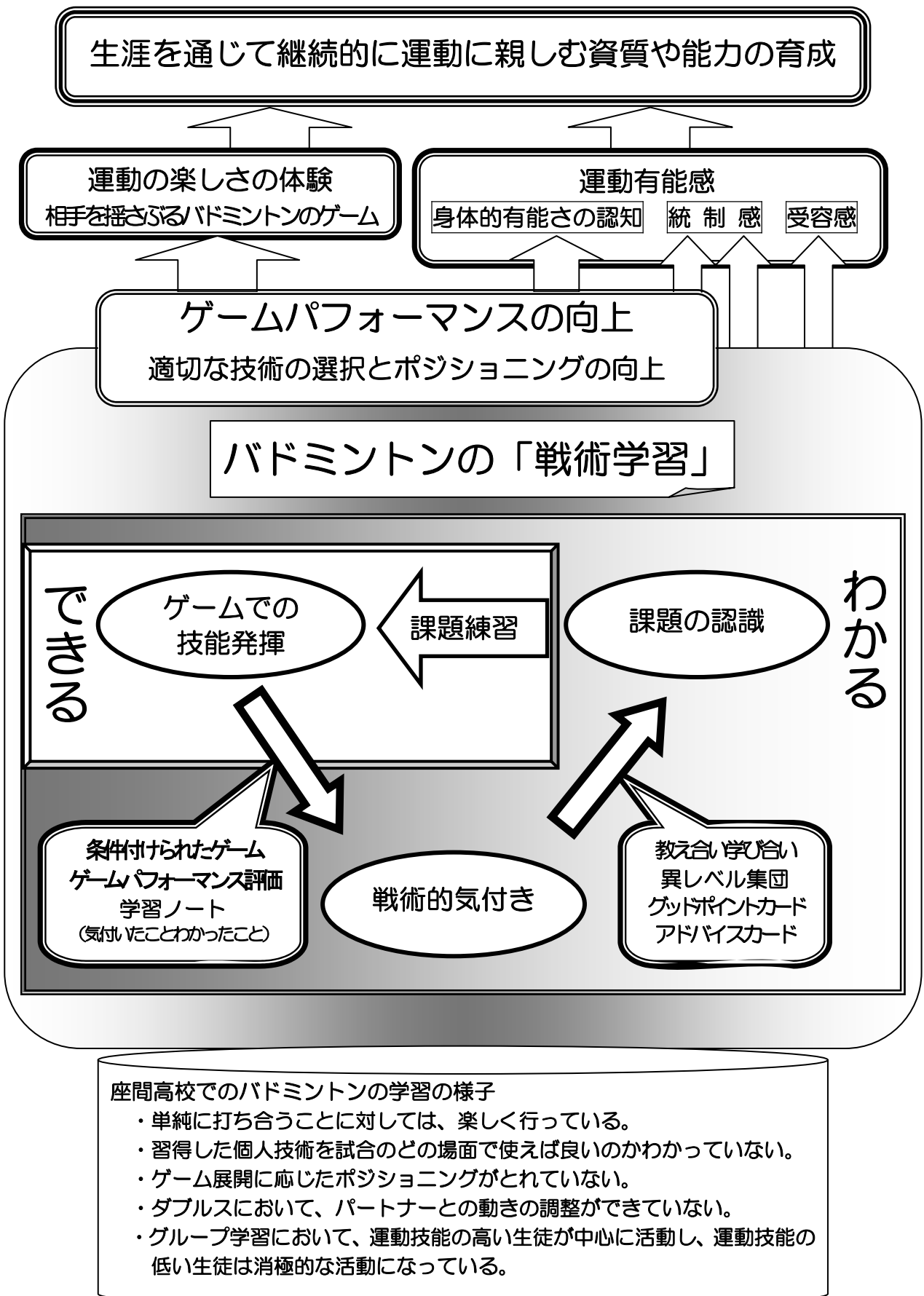
- ア 生涯体育・スポーツの実践者の育成を目指して
- イ 運動の特性と「運動の楽しさ」
- ウ 自己決定能力と有能感
- エ 運動有能感とその構造
- オ 「わかる」と「できる」をつなげる学習
- カ 球技における「わかる」と「できる」をつなげる学習
- キ 教材としてのバドミントン

(2) 理論研究をもとに学習計画を立て授業を実践し、仮説の有効性を検証する

- ア 座間高校生徒の実態調査（体育全般・バドミントンに関する意識等に関するアンケート）
- イ 理論と実態にもとづいた学習指導計画の立案
- ウ 研究対象生徒に対する事前アンケート調査（4観点、運動有能感等）・分析
- エ 授業実践（検証授業）及びデータ収集
- オ 研究対象生徒に対する事後アンケート調査（4観点、運動有能感等）・分析

(3) 以上の理論研究と授業実践の研究をもとに研究のまとめを行う

5. 研究の構想図



II 理論の研究

1 生涯体育・スポーツの実践者の育成を目指して

生涯体育・スポーツの実践者の育成には、自ら進んで運動に参加する、すなわち、運動に内発的に動機付けられた子どもの育成が重要であり、そのためには、「運動の楽しさの体験」や「自己決定能力」が必要となる。

高等学校の体育授業は、生徒が運動を好きになり、さらに運動が得意になることを目指し、活力ある生活を支える基礎的な体力・運動能力を養うとともに、生涯にわたって積極的に運動に親しむ習慣を身に付けることができるようにすることを目標として展開する。⁴⁾ この目標を達成するためには、「運動の楽しさの体験」が重要であり、この運動の楽しさの体験を通して運動に積極的に参加する生徒の育成が大切である。また、「人に言われたから」というような運動への消極的な参加ではなく、自ら積極的に参加するために、どんな運動をどのような方法で行うのか、練習するのかを決定する能力、いわゆる「自己決定能力」を養うことが重要である。²⁾

2 運動の特性と「運動の楽しさ」

(1) 機能的特性を中核にした運動のとらえ方

機能的特性を中核にした運動の特性のとらえから導かれた学習のねらいにある「～を楽しむ」は、情意的側面のみ「楽しさ」だけではとらえられない意味が含まれている。⁵⁾

一般に、運動の特性は次の3つの観点でとらえることができる。

- ①運動を通して得られる人間の欲求や身体的必要の充実（機能的特性）
- ②運動の技術的な構造（構造的特性）
- ③運動による身体的効果（効果的的特性）

授業は運動の特性を明確にして生徒一人ひとりがその特性にふれる楽しさを味わいながら、体育の目標を実現していく授業を展開する必要がある。

長見は「運動の特性を明らかにすることとは、機能的特性を明らかにすることだけにとどまらない。機能的特性との関係から、構造的特性や効果的特性も明らかにする必要がある。」⁵⁾と示している。すなわち、運動を通して得られる人間の欲求などの充足を求めるだけでなく、運動の技術的な構造（ルール・技術・戦略・戦術等）からアプローチすることより、運動の機能的特性に触れた「運動の楽しさ」から「もっとおもしろくしたい、もっとうまくなりたい」などといった原動力を生み、さらなる努力と創意工夫によって自分の限界を試す、「運動の楽しさ」の経験を求めていくことになる。よって「運動の楽しさ」を求める活動は、その運動に付随する技術・戦術・ルールなどの工夫や高まりを求める活動になると思われる。また、運動をすることによって体力が高まったり、社会性（マナー、チームワーク・人間関係）などが養われたりするといった効果的特性から見た運動の学習の教育的意義は「運動の楽しさ」を求める不断の努力と創意工夫によって培われていく可能性がある。

(2) スポーツの楽しさを決める尺度

体育やスポーツの楽しさを決める客観的な尺度は、気持ちや感性の側に尺度があるのではなく、スポーツの技術や戦略・戦術などであり、獲得する技術や戦略・戦術のレベルの高まりが楽しさの高まりを決定する。つまりそのスポーツの中にある。「楽しさ」や「おもしろさ」の違いは、そのスポーツ独自のものであり、そのスポーツ独自の技術や戦略・戦術をどの程度学びとっているかによって生まれてくるものである。⁶⁾

3 自己決定能力と有能感

(1) 内発的動機付けの必要性

運動に参加するためには、動機付け(運動をしようとする心理的エネルギー)が必要であり、その動機付けは次のように分類される。(表2-1)

表2-1 動機付けの分類

内発的動機付け	楽しいから参加したい、上手になるために練習したいというように、運動することに内在する動機によって動機付けられている場合
外発的動機付け	良い成績を収めるために、叱られるから運動するというような、運動と関係のないことによって動機付けられている場合

運動に外発的に動機付けられている場合には、その理由がなくなれば運動に参加しなくなることは容易に想像できる。従って、生涯体育・スポーツの実践者の育成を目指した体育授業では、全ての児童・生徒を運動に内発的に動機付けることが必要になる。⁷⁾

デシ(1980)はこの内発的動機付けに関して、有能さと自己決定を重視している。この考え方によれば、内発的に動機付けられた行動は、「有能さと自己決定」を感じるための行動すなわち、達成に向けた挑戦へと導く行動であり、単に自分の能力水準が、要求される水準に高まることによって完了するようなものではない。言い換えれば、最適のチャレンジを追及する行動、そしてチャレンジを征服する行動である。従って、体育授業では、最適のチャレンジを追及し、チャレンジを次々と征服するような内発的に動機付けられた子ども、すなわち、“有能さと自己決定の感情を感じることができるよう子ども”を育成する必要があると考えられる。⁷⁾

(2) 自己決定と有能感の関係

人が有能さを感じるためには、自己が次なる行動を決定することが重要である。つまり、自己が有能さを認知するためには、自己が行動を決定する源である「主体でありたい」という願望を満たすことが重要であると考えられる。自己が、心からその行動と効果的に関わっていたいという気持ちがなければ、有能さを認知することは困難であると思われる。

杉原は、「自己決定は、有能さと一体のものである。有能であるからこそ自己決定が可能になり、自己決定ができるのは有能だからである」と述べている。⁷⁾

有能さと自己決定とを厳密に区別することは難しいが、「有能になりたいがために自己決定する」ともとらえることができる。すなわち体育授業では、有能さという力量や能力をもった子どもを育てることによって、自己を決定し、環境を主体的な関わりをもてる子どもを育成していく必要があり、有能感を高めることは体育授業の重要な目標の一つであると考えられる。⁷⁾

4 運動有能感とその構造

有能感を高めることが体育授業の重要な目標の一つとして考えるならば、運動に関する有能感、つまり運動有能感は、運動能力や運動技能を基礎として、「自分是可以する」という自信とも言える。それゆえ、運動有能感の向上には、運動能力や運動技能の向上が不可欠なのである。しかし、このような立場で運動有能感をとらえた場合には、努力しても他の人に比べて運動が上手にできない生徒の運動有能感を高めることは困難であり、運動に対する内発的動機付けを高めることも難しいと思われる。それゆえ、体育授業における運動有能感は、できる自信だけをとらえるのではなく、できる自信を支える周辺の要因も含めてとらえなければならない。⁸⁾

有能感はあくまでも自分にはこれだけの能力があるという認知であり、客観的な能力とは異なる。どのような教え方をしても、できるようになれば有能感が高まるわけではない。例えば、訓練型の授業で、け上がりができるようになって、「もうこれでけ上がりをしなくて済む」と感じる生徒が有能感を高めたとは思えない。また、努力してもできなかった場合に、できなかったという結果だけを認識させることは有能感の低下をもたらすが、先生が補助したらできたなど、こうしたらできたという評価を与えられた場合には、有能感が高まる可能性があると考えられる。また、教師行動に関しても、できるようになったことを認める言語活動が有能感を高めることは容易に想像できるし、ゲームのルールを変更して、技能レベルの低い生徒に役割を与えるようにすることも、有能感を高めることに効果があると考えられる。⁷⁾

そこで岡澤らは、表2-2のように有能感が、「統制感」、「受容感」、「身体的有能さの認知」の3因子で構成されていることを明らかにした。⁸⁾

表2-2 運動有能感の構造とその定義

運動有能感	統制感	努力すれば、練習すればできるようになるという自信
	受容感	教師や仲間から受け入れられているという自信
	身体的有能さの認知	自分はできるんだ、ここまでできるという自信

(1) 運動有能感の測定方法

運動有能感を高める授業実践の効果をj知るためには、生徒の運動有能感を測定することが必要であり、その測定尺度が必要となる。本研究においては、運動有能感の構成因子を明らかにした岡澤らが作成した測定尺度を利用した。

測定項目					
	当 よ く は ま る	当 や は ま る	ど ち ら と も い い	あ ま り な い	全 く な い
① 運動能力がすぐれていると思います。	(5	4	3	2	1)
② たいていの運動は上手にできます。	(5	4	3	2	1)
③ 練習をすれば、必ず技術や記録は伸びると思います。	(5	4	3	2	1)
④ 努力さえすれば、たいていの運動は上手にできると思います。	(5	4	3	2	1)
⑤ 運動をしている時、先生が励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)
⑥ 運動をしている時、友だちが励ましたり、応援してくれます。	(5	4	3	2	1)
⑦ 一緒に運動をしようと誘ってくれる友だちがいます。	(5	4	3	2	1)
⑧ 運動の上手な見本として、よく選ばれます。	(5	4	3	2	1)
⑨ 一緒に運動する友だちがいます。	(5	4	3	2	1)
⑩ 運動について自信を持っているほうです。	(5	4	3	2	1)
⑪ 少し難しい運動でも、努力すればできると思います。	(5	4	3	2	1)
⑫ できない運動でも、あきらめないで練習すれば、 できるようになると思います。	(5	4	3	2	1)

図2-1 運動有能感測定尺度

図2-1は、岡澤らが作成した運動有能感測定尺度の質問フォームである。運動有能感の3つの構成因子につき4項目の質問で構成されている。第1因子は、自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできると認知しているかを示す「統制感」、第2因子は運動場面で教師や仲間から自分が受け入れられているという認知に関する「受容感」、第3因子は自己の運動能力、運動技能に対する肯定的認知に関する「身体的有能さの認知」である。

これら運動有能感の3因子は、体育授業における情意目標の重要な部分を構成していると考えられ、体育授業における運動有能感尺度として妥当なものであると考えられる。

各因子に対応している質問項目の番号と得点は、表2-3に示している。各因子の得点はそれぞれの質問項目の答えの得点を合計して算出し、運動有能感の得点は各因子の得点を合計して算出する。

表2-3 各因子の対応質問項目

因子	質問項目番号	得点
統制感	③ ④ ⑪ ⑫	1項目5点 計20点
受容感	⑤ ⑥ ⑦ ⑨	
身体的有能さの認知	① ② ⑧ ⑩	

(2) 運動有能感を高める工夫

表2-2をもとに、元塚や岡澤らは授業中に生徒が何に働きかけるのか、どのような変化を期待しているのか、そして、その結果どのような気持ちの変化（内面的変化）が起これば「運動有能感」が高まるのかを次のようにまとめている。

1 「統制感」を高める工夫の考え方

課題達成のためにどのように働きかけたかということと、課題達成の度合いの関係から、「やればできる」という思いをもつことが必要である。学習の中で課題達成のために行われた自分たちの工夫とその成果の比較から課題達成のための有効な方法を理解させる工夫が有効である。自己やグループの工夫と記録の変化から、それらの関係を理解させ、チーム技術や戦術については、作戦の工夫とゲーム結果の対比から、それらの関係を理解させる。⁹⁾ また、最終の授業までに、その運動ができなかったとしても、運動の仕方を知っていたら「自分は今はできなくても、いつかはできる」という考え方ができると考えられ、「わかる」ことが統制感の形成には重要であると考えられる。¹⁰⁾

2 「受容感」を高める工夫の考え方

自己の課題への働きかけやその結果が「学習仲間や指導者に評価されている」という思いをもつことが必要である。体育授業で肯定的な評価を受けるのは、記録や技能の相対的に高い生徒に限られる場合が多く、記録や技能の低い生徒は、評価の対象になることが少ない。そのことから、学習の進め方やゲームにかかわって自分の考えを示すことに消極的である。全ての生徒が学習場面で自分の意志によって活動ができるよう、また、それらが仲間の評価の対象となる機会や場面を設ける工夫が必要である。⁹⁾

3 「身体的有能さの認知」を高める工夫の考え方

個人技術やチーム戦術に対する働きかけの成果として、「技能が伸びた」「ここまでできる」という思いをもつことが必要である。そのため、個人の技能を相対的に評価するのではなく、個人の伸びに着目した個人内評価の導入による競争内容の工夫、競争の単位を個人から集団とするような競争形式の工夫、他者評価を自己評価にするような評価者の変更など、他者との比較方法の工夫が有効である。⁹⁾

5 「わかる」と「できる」をつなげる学習

(1) 「わかる」と「できる」をつなげる学習の意義

運動有能感を高めるための学習は、「わかる」ことから「できる」ことにつなげていく学習が適している。「わかる」という課題の認識から課題解決に向かう方法までの理解ができるようになることで統制感を、グループ学習を工夫することで受容感をそれぞれ高め、「できる」ことにつなげることによって身体的有能さの認知を高める。

岡出は「わからないと『できる』ようにはならない。しかし、わかったからといってすぐ『できる』ようになるわけではない。わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。また、実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。」と述べている。¹¹⁾ 従って、実際の授業では「わかる」ことを「できる」ことに結び付けていく配慮が重要となる。岡出は「『わかる』ことを保障し、それを『できる』ことにつなごうとして授業を進めれば、授業は確実に変わり出す。そこでは、子どもが相互に関わり合い、主体的に学ぶ姿が見られるようになる。」とも述べている。¹¹⁾

(2) 「わかる」と「できる」をつなげる学習を効果的にするために

ア 授業における人間関係を変える

技能レベルの異なる生徒を同じグループにすると、運動技能の高い生徒が運動技能の低い生徒に技術上のポイントを教えてもらったり、運動技能の低い生徒にも運動技能の高い生徒の技術上のポイントを確認するように促したりすることもできる。そのような関係の中で運動技能の高い生徒は、「わかる」ことによって運動技能の低い生徒もできるようになることを確認できる。あるいは、運動技能の高い生徒は友だちに教えることを通して技術上のポイントに対する自らの理解を一層深められる。さらには、運動技能の低い生徒も運動技能の高い生徒に教えることができたり、教えたことにより運動技能の高い生徒が伸びたりしていくことを経験する。このような経験を通して生徒達は、上手、下手の関係が才能のみの問題ではないことを認識していくことができる。また、友だちの努力している姿を目にしていき、互いの関係を改善していくための重要な契機となる。¹¹⁾

イ 生徒の知的欲求を向上させる

「わかる」ことを要求されることにより、生徒は知的に動機付けられるようになる。この根拠は、生徒が知的欲求をもって授業に臨むようになることや運動技能の低い生徒も授業に参加しやすくなること、さらには運動技能の高い生徒の知的興味を喚起することにある。技術上のポイントがわからず、単に練習しているだけの場面と、それがわかって練習している場面では生徒の意欲や意識は全く違ってくる。また運動技能の高い生徒の気付いていなかった技術上のポイントを観察によって発見できる道が運動技能の低い生徒にも開かれる。その結果、運動技能の低い生徒も授業に参加しているという意識を高めることができ、運動への自信にもつながる。また、運動技能の高い生徒も、教えてもできない友だちがいると、わかっているつもりの方の自分のわかり具合を見直させられることになる。¹¹⁾

ウ 技術・戦術について客観的なデータをもとに認識させる

「できる」ために必要な「わかる」内容とは、技術の構造や戦術、練習の方法に関する知識である。実際に自分ができるようになるために、それらの知識を活用し、技術や戦術を客観的に観察・分析することで、これらについてより深く認識することができる。また、「できる」ようになるための技術や戦術のポイントや構造を理解することが必要であることが認識できるようになる。さらには、ただ意味のない練習をするのではなく、「できる」に導く方法についても認識できるようになる。しかも、友だちに教えることを求められた場合、個人的な経験にもとづく知識のみではなく、技術・戦術をについて客観的なデータをもとに認識する必要性に気付くことができる。¹¹⁾

6 球技における「わかる」と「できる」をつなげる学習¹²⁾

(1) 「戦術学習」

球技において「わかる」と「できる」をつなげる学習を行うためには「戦術学習」と呼ばれる学習方法が有効だといわれている。本来、戦術とは戦況に応じて、プレイヤーが創意工夫をしながら、もてる技術を発揮する方策と理解されているが、ここで扱う「戦術学習」とは、戦術的気付きや課題の認識から練習につなげて成果を出すという**戦術アプローチ**によって、ゲームでのプレイを強調しゲームとの関連で技術学習を位置付けようとする学習である。戦術アプローチの目的と指導目標を表2-4に示した。

表2-4 戦術アプローチの目的と目標

戦術アプローチの目的	
ゲーム中に解決すべき課題と、その解決方法の学習を意図した指導法。そのため、戦術的気付きと技能の発揮とを意図的に結び付けようとする、すなわち、技術練習を適切な時期に行うことや、ゲームにおける戦術的状况の中で技術を用いることを強調することによって、戦術と技術を関連付け、生徒の ゲームパフォーマンス （バドミントンではシャトルを打たないときの動きとラケットを操作する技術）を向上させる。	
戦術アプローチの指導目標	
ア	ゲームの戦術と技術の発達とを結び付けることによって、生徒がゲームプレイの有能感を獲得させるようにする。
イ	生徒が活動そのものを楽しむことができるようにする。
ウ	生徒にプレイ中の問題を発見・解決させ、意思決定を行えるようにする。

(2) 戦術アプローチの論拠

ゲーム指導に対する戦術アプローチの論拠を要約すると、次のようになる。

- 1 戦術アプローチは、全ての生徒により大きな関心と興奮をもたらす。特に、伝統的な技術中心のアプローチは個人的技能の低い生徒の要求を満たすことに失敗してきたが、このアプローチはこれらの生徒の関心を引き起こす。
- 2 戦術アプローチは、特にゲーム場面で技能を有効に発揮できない生徒の戦術的知識を向上させる。これらの生徒が「何を行うのか」をいうことについて多くの知識を得ることは、ゲームパフォーマンスを向上させるうえで意味のあるステップとなる。

グリフィンは、「ゲーム指導の伝統的アプローチは技術的であった」と述べている。具体的にいえば「この技術をどのように行えば良いのですか」という質問に答えていく形で、技術指導に焦点を当ててきた。バドミントンを例に取れば、サービス、オーバーヘッドクリア、ドロップショット、スマッシュといった個々の技術に関し、技能を向上させてきた。このような指導形式は、技能の向上には有効かもしれないが、ゲームにおける技術の意味がわからないままに指導されるため、生徒から厳しい批判が生じる。以前の指導は、総じて、技術のもつ状況関連的な性格が見失われ、教本的技術に従った、一連のドリルに陥ってきたように思われる (Pigott 1982)。

一般に、ドリルを適用すると、生徒は「なぜこんなことをするのですか」「いつになったらゲームができるのですか」と問いかけるものである。例えば、バレーボールの授業で壁に向かってパスやトスを行わせると、生徒からそういった質問を受ける。特に技能の低い生徒にとっては、バレーボールのゲームはパスやトスの失敗経験をもたらす「目的のない参加」でしかない。このような状況が、生徒にとっても教師にとっても欲求不満の原因となる。多くの生徒がゲームについて学ぶことは、「難しい技術は実際には使えない」ということである (Booth 1983)。加えて、技術の高い生徒は、概して個々のドリルを退屈なものとして受けと

め、またゲーム中のパフォーマンスに無関係なものと感じている。

技術の行使はゲームパフォーマンスに不可欠であるが、ゲーム場面で「何を行うべきか」を適切に判断する**意思決定**も同様に重要である。フレンチとトーマス (Frence&Thomas 1986) は、「様々なスポーツにおいて見られる過ちは、子ども達がスポーツ場面の状況下で、何を行うべきかという知識を欠如させていることに根ざしている」と指摘している。また、バンカーとソープ (Bunker&Thorpe 1986) は、「ゲームの独自性は的確なテクニックの使用に先行する意思決定の過程にある」と述べている。ゲームを理解していなければ、状況に応じた正しいテクニックを識別する能力は不十分なものとなる。また、バンカーとソープは「生徒のゲームについての知識が増えれば、それぞれのゲーム場面で立ち現れる諸問題を一層容易に、しかも適切に解決できるような能力をもつことになろう」と述べている。¹²⁾

(3) 「戦術学習」におけるゲームフレームワーク (理論的枠組み)

戦術に焦点を当ててゲームやスポーツを指導しようとする場合には、適切な戦術的課題を特定したり、分類したりできる理論的枠組み (フレームワーク) が必要になる。そのようなフレームワークを作る作業が、スパックマン (Spackman 1983) によって行われた。

表 2-5 バドミントンに見られる戦術的課題、動き方ならびに技術¹²⁾

戦術的課題	シャトルを打たないときの動き	ラケット操作の技術(フライト)
(攻撃) 相手コートに空間をつくること によって、攻撃の準備をする ポイントを取る ペアで攻撃する	<ul style="list-style-type: none"> ・ トップ・アンド・バックでの攻撃 ・ コミュニケーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ハイクリア ・ ドリブンクリア ・ ドロップ (カット) ・ ドライブ ・ ロビング ・ ヘアピン ・ サービス ・ スマッシュ ・ プッシュ
(守備) 自陣コートの空間を守る (シングルス) 自陣コートの空間を守る (ダブルス)	<ul style="list-style-type: none"> ・ コートの中央へ戻る (ホームポジション) ・ フットワーク ・ サイド・バイ・サイドでのディフェンス ・ フットワーク ・ コミュニケーション 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各フライトのリターン ・ サービス ・ 各フライトのリターン ・ サービス

このフレームワークの中から教材を選択することによって、生徒をゲームや技術に精通させることができる。表 2-5 は、その行い方を、バドミントンを例に示している。このフレームワークはあらゆる発達段階に適用でき、これによって戦術的課題やこれらの問題解決に必要な「シャトルを打たないときの動き」と「ラケット操作の技術」が確認できる。

(4) ゲームパフォーマンスの定義

ゲームフレームワークによって戦術的課題を特定することで、一般的なボールゲームにおいては「ボールをもたない動き」と「ボール操作の技術」に定義付けられる。これまで「ボール操作の技術」の指導が中心になり、「ボールをもたない動き」は無視されるケースが多かった。しかし、プレイヤーは攻撃のために、あるいは防御のために適切なポジションに動いているのであり、いかにしてゲームに貢献すべきか、意思決定を行っているのである。このようなゲームパフォーマンスの側面を指導するために、より広いゲームパフォーマンスの定義が必要であり、「ボール操作の技術」の他に、次のように 5 要素が示されている。

- 1 意思決定
- 2 サポート
- 3 チームメイトのカバーリング
- 4 ゲーム展開に対応したポジションの調整
- 5 基本のポジションに照らした適切なコートカバー（フィールドカバー）

バドミントンにおいては、「ボールをもたない動き」は「シャトルを打たないときの動き」であり、「ボール操作の技術」は「ラケット操作の技術」となる。以上のように「シャトルを打たないときの動き」と「シャトル操作の技術」を指導するのならば、上記の5要素（ゲームパフォーマンスの側面）も評価する必要がある。

(5) ゲームパフォーマンス評価法 (Game Performance Assessment Instrument)

従来、授業では戦術や作戦づくりを強調しておきながら、最終的には個人のスキルのみを評価するというあいまいな授業実践が少なくなかった。授業のねらいがゲームパフォーマンスの向上であるなら、ゲームパフォーマンスの適切さやその向上の度合いが評価されるべきである。そこで、前述した「(4) ゲームパフォーマンスの定義」を、さらに観察可能な構成要素に細分化し、結果として表2-6に示したように7つの構成要素を抽出した。ゲームパフォーマンス評価法には、ゲーム中の戦術的課題を解決する能力である意思決定、適切な動き、技能発揮に関わる複数の行動が含まれている。「適切な意思決定をしているが、上手に技能発揮ができていない生徒」や「積極的に動いてパスコースをつくっている生徒」や「技能は高いが積極的にゲームに参加していない生徒」などを把握することができる。

表2-6 ゲームパフォーマンスの構成要素

構成要素	定義	バドミントンの構成要素※
1. ベース	ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り	○
2. 調整	ゲームの流れに応じた、オフェンスあるいはディフェンスのポジショニング調整の動き	○
3. 意思決定	ゲーム中にボール（あるいはシャトルなど、ボールに相当するもの）などを操作して何を行うべきかに関する適切な選択	○
4. 技能発揮	選択した技術の有効な実行	○
5. サポート	味方チームがボールを保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールをもたない動き	×
6. カバー	ボールを保持している味方プレイヤーがボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援	×
7. ガード	ボールを保持している相手プレイヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス	×

※ ○—バドミントンの構成要素として適用できるもの
 ×—バドミントンの構成要素として適用できないもの

表2-6は7つのゲームパフォーマンスの構成要素リストと定義を示しているが、「サポート」、「カバー」、「ガード」の3つの要素は、攻防が入り乱れる侵入型ゲームにおいて重要であり、ネット型ゲームには適用できない。

バドミントンのゲームパフォーマンスを評価する際は、バドミントンの基本的な動きであるホームポジションへ戻ることを評価する「ベース」。ディフェンスに着目し、特にパートナーとの連携を大切にしたポジションの「調整」。ゲーム中にラケットの操作、いわゆる攻撃の際に適切なフライトの選択をしているかを評価する「意思決定」。その選択したフライトが有効にコントロール良く操作できているかの「技能発揮」。以上の4要素である。

本研究では、バドミントンの基本的な戦術であるオープンスペースをつくりだして攻撃し、適切なポジショニングで守備を行うことに着目している。また、2年次の学習内容では、ダブルスのゲームを中心に行うため、バドミントンの守備の動きであるシャトルを打った後の動きはダブルスでの「調整」であり、攻撃面では「意思決定」と「技能発揮」の2つの要素を同時に評価する。**表2-7**において本研究のゲームパフォーマンスを評価する構成要素をまとめた。また、シャトルを打った回数からゲームに積極的に参加したかという評価は、試合の展開や相手の戦術などから、回数では積極的な参加の評価はできないと考える。

表2-7 本研究のゲームパフォーマンス評価の視点

構成要素	ゲームパフォーマンス評価の視点
調整	ダブルスのディフェンスにおいて、ゲームの流れに応じてパートナーのカバーリング（適切なポジショニング）ができているか。
意思決定 技能発揮	相手コートにオープンスペースをつくりだし、攻撃しようとしているか。（相手を揺さぶることができているか）

(6) 戦術アプローチの方法

戦術アプローチとは、戦術的気付きや課題の認識から練習につなげて成果を出すという学習方法である。グリフィン¹⁾は戦術アプローチの指導過程を3つのステージにまとめ、**図2-2**のように示している。

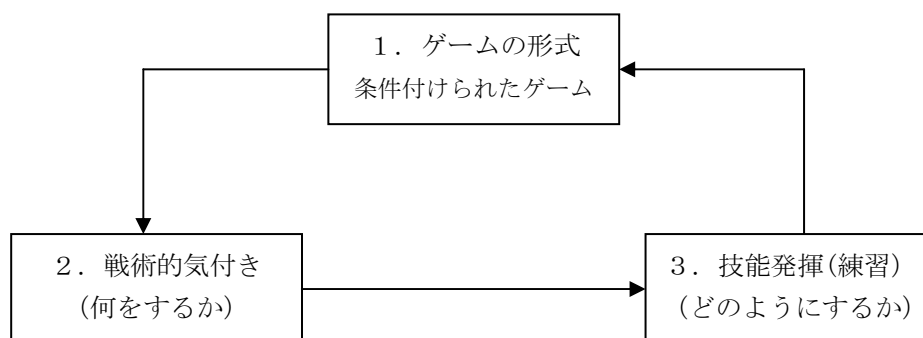


図2-2 ゲーム指導のための戦術アプローチ(グリフィン 1999)

この指導過程は、はじめにゲームの目標が提示され、「条件付けられたゲーム」を行う。ゲームを行った後に、ゲームを行うためには何が必要で、何が習得されなければならないのかといった戦術的気付きを、教師の発問と生徒の応答によって、技術や戦術の客観的なデータをもとにした認識が深められ、その必要性を理解した上で、技能発揮に向けた練習を行う。そして、再びその成果をゲームで確かめる。このようなサイクルでバドミントンの授業が展開することにより、戦術的気付きが促され、「シャトル操作の技術」や「シャトルを打たないときの動き」の向上が図られる。

ア 条件付けられた(修正された・誇張された)ゲーム

生徒に戦術的課題を意識させることをねらい、「この状況の中で成功させるためには何をしなければならぬか」という問題に取り組まざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせることができるゲームである。人数を少なくしたり、コート小さくしたりする。例えば、バドミントンのハーフコートのシングルス戦ではコートを狭くすることで、空間を生み出すにはコートのバックとフロントにショットを打つという課題が誇張される。

イ 戦術的気付きをより促す方法

戦術的な内容に気付く能力は、「ゲーム中に生じる戦術的課題を識別したり、それらの問題解決に向けての適切な反応を選択したりする上で必要な能力であり、ゲーム場面における問題点とそれらの解決法を見付け出す能力」とし、学習指導過程の中核に位置付けられている。これは条件付けられたゲーム後、教師側の発問によって導かれ、生徒は何を練習すれば良いのかを認識した上で練習に取り組むことになる。これらの認識を、より客観的なデータをもとにした認識に導く方法としてゲームパフォーマンス評価法の使用が有効である。

ウ 技能発揮（練習）

生徒が「何を行う必要があるか」、「なぜそれを行うのか」を気付くようになればその技術が「どのように行えば良いのか」が理解できる。この理解、つまり「わかる」をもとに技能発揮に向けた練習を行うことによって、「できる」に効果的に結びつけ、技能の向上が図られる。この技術練習を行った後で、戦術的理解をゲームに応用する機会をもつことによって、生徒は、ゲームとの関連の中で技術の価値を理解することができる。

(7) 「戦術学習」の予想される学習成果

図2-3は予想される学習成果とそれらの関係を図式化したものである。そこでは、戦術アプローチの第1の目標であるゲームパフォーマンスの向上が、楽しさや興味や有能感を増大させるものをして描かれている。生徒を生涯にわたってゲームやスポーツに動議付けようとするなら、このような情意的成果は重要である。ゲームパフォーマンスの向上は、戦術的気付きの高まりによってもたらされる。戦術的気付きは、ゲーム場面における問題点とそれらの解決法を見付け出す能力をして定義できる。ゲームパフォーマンスと戦術的気付きとの結び付き、ボールをもたない動き、技術の選択、そして技能発揮を経由して生じる。そしてこれらのいずれの能力が向上しても、ゲームパフォーマンスは高められる。

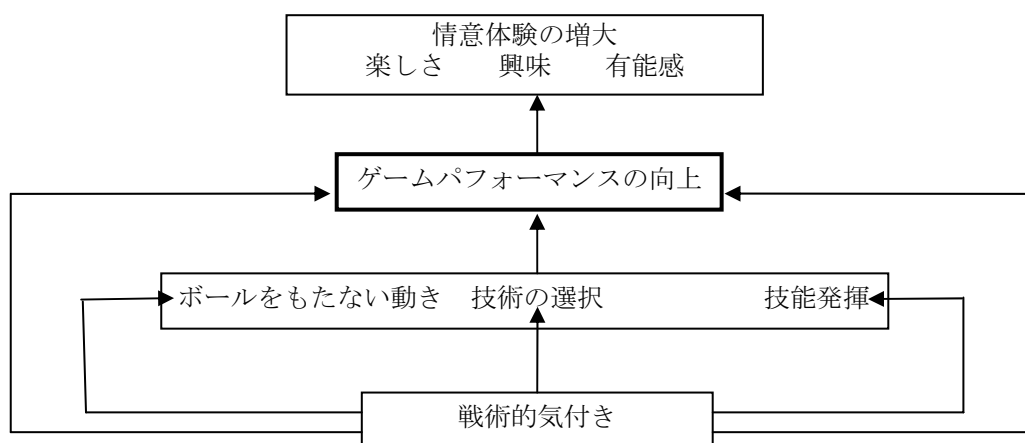


図2-3 予想される学習成果(グリフィン 1999)

7 教材としてのバドミントン

(1) バドミンントンの特性と楽しさ

バドミンントンの特性は、一般的に次のように整理される。

バドミンントンの特性¹⁾

機能的特性
遊びなどでやったことがある者が多いので、取り組みやすく、初歩的段階では比較的簡単にラリーが続き、楽しむことができる。その上の段階となると基本技能が多いことから、その習得には多少時間がかかるが、少しの向上と個人の工夫により、作戦をより発展させながら競い合うこともできるようになり、より高度な形で楽しむことも可能になる。
構造的特性
定まったコートの中の中央のネットをはさみ、ラケットを使って羽根（シャトル）を常にノーバウンドで、しかも全て1打で打ち合う球技に属する対人スポーツである。そして、他のスポーツ用具には見られない得意な形をした羽根（シャトル）は、その形状から緩急のスピードに差や独特な飛び方が生まれる。
効果的特性
シャトルの飛び方やそのスピードの差により、その変化に対応できる身体的能力（パワー・敏捷性・全身持久力・巧緻性など）や空間感覚の向上を図ることができる。また、ゲームではよりの確な状況判断、予見の能力、作戦の工夫や個人の責任及びダブルスにおけるパートナーとの協力性なども育成できる。

前述の理論をふまえて、構造的特性からバドミンントンの楽しさや魅力を考えると、オープンスペースをつくりだすためにシャトルのスピードに緩急を付けたり、相手の予測を裏切ったりして、変化のあるラリーを楽しむことができる種目であると言える。¹³⁾ 銭谷も「激しいラリーの応酬、他のスポーツでは見られない“静”から“動”への急激な変化こそがバドミンントンの本当のおもしろさである。」¹⁴⁾ と示している。つまり、ただラリーを続けるだけではバドミンントンの導入段階の楽しさを体験しているに過ぎず、攻防の中で相手を揺さぶり、勝敗を競うゲームを楽しむことができこそ、バドミンントンの本当の楽しさにつながると考える。

(2) バドミンントンの技術と戦術

ア バドミンントンの技術

体育において個人技術（technique）とは、個人の「体の具体的な動かし方ないし運動の仕方」と定義される。また、個人的技能（skill）とは、練習やトレーニングを積んだ結果として、「技術が個人のものとして身に付いた状態、あるいは、その技術を用いて運動が実施でき遂行できる能力」と定義される。¹⁵⁾ バドミンントンの基本的な個人技術を整理すると次のようになる。（表2-8）

表2-8 基本的な個人技術

○ラケット（シャトルのフライト）操作の技術		
ラケット面	打点	フライト
フォアハンドストローク バックハンドストローク	オーバーヘッドストローク サイドアームストローク アンダーハンドストローク	クリア（ハイクリア・ドリブンクリア） スマッシュ ドロップ（カット） ドライブ ロビング ヘアピン プッシュ
	サービス（ロングハイサービス・ショートサービス）	
○シャトルを打たないときの技術		
フットワーク コミュニケーション法（サイン・声）		

シャトルを操作する技術として、基本的ストロークにはフォアハンドストロークとバックハンドストロークがあり、それぞれに打点の高さによってオーバーヘッドストローク・サイドアームストローク・アンダーハンドストロークの3つのストロークがある。それぞれ名前の通り、オーバーヘッドは頭より上、サイドアームは腕の高さ、アンダーハンドは手より下のそれぞれの位置に来たシャトルを打つ打ち方である。バックハンドのオーバーヘッドを特にハイバック、利き腕と反対側（バック側）に来たシャトルを、フォアハンドで打ち返す技術を特にラウンドザヘッドストロークという。これらのストロークから打ち出すシャトルを、相手コートに向かって飛ぶ軌道や速度で細分化したものをバドミントンではフライトという。

シャトルを打たないときの技術としては、ホームポジションに戻ることやパートナーとの動きの調整やフォーメーションのためのフットワークと、パートナーとのコミュニケーションがある。

イ バドミントンの戦術

バドミントンの試合における戦術は単純で、オフェンスでは、勝つために相手を追いつめてエラーさせたり、オープンスペース（守りきれないコート上の空地）をつくりだしたりして、そこへシャトルを落とす。¹⁶⁾ ディフェンスでは、シングルスにおいてはコートの4角を対角線に結んだ交点がホームポジションになり、どのような攻撃にも最短距離を通過してレシーブできる。ダブルスにおいてはパートナーとの連携によるフォーメーション、つまりパートナーとの動きの調整である。

バドミントンの基本的な戦術を表2-9のようにまとめた。

表2-9 バドミントンの基本的な戦術

	オフェンス	ディフェンス
シングルス	オープンスペースをつくりだし（相手を揺さぶる）、ポイントを取る。 <ul style="list-style-type: none"> ・フライトの種類を選択 ・角度調整 ・シャトルスピードの調整 ・ペースの変化 ・狙う場所（四隅、相手の正面など）の選択 ・フェイントをかけるタイミングなど 	オープンスペースを守る（ホームポジションに戻る） <ul style="list-style-type: none"> ・フットワークの選択 ・レシーブの仕方の選択 <p>など</p>
ダブルス	オープンスペースをつくりだし（相手を揺さぶる）、ポイントを取る。 <ul style="list-style-type: none"> ・フォーメーションの選択・調整※（トップ・アンド・バック） ・コミュニケーションの選択 ・フライトの種類を選択 ・角度調整 ・シャトルスピードの調整 ・ペースの変化 ・狙う場所（四隅、ペアの中間など）の選択 ・フェイントをかけるタイミングなど 	オープンスペースを守る <ul style="list-style-type: none"> ・フォーメーションの選択・調整※ 〔サイド・バイ・サイド〕 〔二等辺三角形で守る〕 ・コミュニケーションの選択 <p>など</p>

※ ダブルスフォーメーションについて

ダブルスは2人のコンビネーションが大切である。互いにカバーし合ってお互いの力を倍加する工夫が必要である。1人が危うくなったら他方がこれを助け、コート中に致命的な空地（オープンスペース）を作らないようにする。¹⁷⁾ また、ダブルスは2人でやるゲームなので、シングルスの場合のような“ホームポジション”はない。しかし、実質的にその役目をするものがあり、それをフォーメーションと呼んでいる。これは、各人がコートのどの区域を守り、どこからどんな攻撃をするのが便利か、という研究から生まれた、お互いの位置取りのことである。¹⁸⁾ 基本的なフォーメーションは、攻撃のときに前衛と後衛に分かれるトップ・アンド・バックと、守備のときに2人が横に並ぶサイド・バイ・サイドがある。

【ダブルスの原則】¹⁹⁾

- パートナー2人のプレイの特徴を最大限生かしたダブルスをつくる。そのために、攻撃時・守備時・つなぐときの約束事や動き方を構築する。
- 対戦相手の返球コースとショットを制限させ、1人が素早く前衛に入りプレッシャーを与えるショットが打てるようにフォーメーションを組み立てる。
- 前衛が抜かれたショットや抜かれそうなショットは、後衛が全てカバーする。
- 1人が動き空いたスペースをパートナーが素早く埋める。
- ロビングを上げるときは、対戦相手の後衛に十分な体勢で攻撃をさせない工夫をする。

(3) 学習内容の系統について

このような「戦術学習」を行うためには、技術と戦術を系統的に細分化するとともに、各学年の学習内容を生徒の状況を見て配列する必要がある。特に小学校、中学校及び高等学校の一貫性を考えた場合、児童生徒の発達段階に応じた学習内容のとらえ方が必要である。表2-11に、学習指導要領の技能の内容を参考に中学校1年生から高等学校3年生までのバドミントンの学習内容について一つの考えを示した。

表2-11 中学校から高等学校までのバドミントンの学習内容
(参考：神奈川県立体育センター「学習評価ハンドブック改訂版」2006²⁰⁾)

	中学校			高等学校		
	1学年	2学年	3学年	1学年	2学年	3学年
ゲーム	やさしいストロークでラリーが続く、シングルのゲームを行う。	ストロークのバリエーションを使ってラリーが続く、簡単なダブルスのゲームを行う。	パートナーとの動きの連携をとりながら、様々なストロークを使ってフライトを変化させ、ダブルスのゲームを行う。	相手のオープンスペースへ各種フライトを使って攻撃し、ホームポジションに戻って防御する、シングルのゲームを行う。	相手のオープンスペースへ各種フライトを使って攻撃し、パートナーとの動きを調整(トップ・アシンド・バック、サイド・バイ・サイド)して攻防するダブルスのゲームを行う。	相手の動きやフライトを予測し、スマッシュを使った攻撃やパートナーとの動きを調整(ローテーション)して攻防するダブルスのゲームを行う。
個人的技能	○相手のフライトに合わせて打ち返す ・ストローク ・レシーブ	○相手のフライトと、強さに合わせた ・ストローク ・レシーブ ・ロングサービス ・スマッシュ	○ゲームの状況に合わせた ・ストローク ・レシーブ ・ショートサービス ・スマッシュ	○打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドロップ ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サービス	○ゲームの中で打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドリブンクリア ・ドロップ ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サービス	○ゲームの状況に応じて打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドリブンクリア ・ドロップ ・カット ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サービス
戦術	相手からのシャトルを、フォアハンドストロークを使って相手コートにリターンする。	相手からのシャトルを、フォアハンドストロークやバックハンドストロークを使ってリターンする。	パートナーとコミュニケーションをとりながら、前後左右にシャトルを打ち分けたり、スマッシュによって攻撃したりする。	状況に応じたストロークで、相手のスペースを攻めたり、守ったりする。	パートナーと連携した動きと、状況に応じたストロークで、相手のスペースを攻めたり、味方のスペースを守ったりする。	相手の動きやフライトを予測し、ペアで適切なポジションに移動して攻防する。

Ⅲ 検証授業

1 検証の視点

条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促す。そして、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行うことで課題を認識し、適切な技術の選択とポジショニングが実現できるようになり、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることができたか。

2 検証の方法

- (1) 期 間 平成 18 年 10 月 4 日 (水) ～11 月 22 日 (水)
12 時間扱い (2 時間連続授業、全 6 日間)
- (2) 場 所 神奈川県立座間高等学校 体育館 (半面・バドミントンコート 3 面)
- (3) 対 象 第 2 学年 1・3・5 組 (24 名)
- (4) 単元名 球技「2 学年バドミントン」
- (5) 方 法
- ア 実態調査と分析
- (ア) 予備アンケートによる体育に関する調査
目 的：2 学年生徒を対象に体育全般や球技に関して実態把握をする。
実 施 日：7 月 14 日 (金)
分析方法：質問項目ごとに人数を算出し、その割合をもとに検討する。(結果は資料編 P 1 参照)
- (イ) 事前・事後アンケート調査・分析
目 的：バドミントンを選択した生徒を対象に授業前の実態把握 (診断的評価) と、授業終了後の習熟度調査 (総括的評価) を行う。
実 施 日：事前 9 月 20 日 (水) 事後 12 月 6 日 (水)
分析方法：運動有能感に関する項目については、岡澤らが作成した「運動有能感測定尺度」の質問フォームを使用し、各因子の得点を算出する。事前・事後の得点 (平均値) の差の検定は t 検定を行う。体育全般、バドミントンに関する意識等の項目については単純集計をし、事前・事後の差の検定はカイ二乗検定を行う。
- イ 授業実践
- ウ 学習ノートの記述内容の分析
目 的：学習中の生徒の戦術的気付きと課題の認識、相手を揺さぶる楽しさの体験、運動有能感の高まりの状況を把握する。
実 施 日：毎時間
- エ VTR とゲーム分析カードの分析
目 的：ゲームパフォーマンス評価における生徒と指導者の記録の整合性を確認する。
実 施 日：毎時間
分析方法：3 台のデジタルビデオカメラで、体育館ステージから記録する。
- オ 結果の分析
検証の視点について、表 3-1 に示した分析の視点及び具体的な分析の観点をもとに結果をもとに次のような方法で分析する。

表 3-1 分析の視点と方法

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
<p>(1) 条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容について気付くことができ、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか</p>	<p>ア 条件付けられたゲームを行うことによって戦術的内容(オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方)について気付くことができたか (ア) 学習ノートの自分の課題設定についての記述内容による分析 (イ) 事後アンケートによる分析</p> <p>イ ゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容(オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方)について気付くことができ、その気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか (ア) ゲーム分析カードと学習ノートの記述内容による分析 (イ) 事後アンケートによる分析 (ウ) ゲーム分析カードの記録者のアドバイスとプレイヤーの課題の記述内容による分析 (エ) 学習ノートの自己評価による分析</p>
<p>(2) 攻撃における適切なフライトの選択と守備におけるポジショニングが実現できるようになったか</p>	<p>ア オープンスペースをつくりだそうとしていたか(相手を動かそうとしていたか) (ア) VTRとゲーム分析カードによる分析</p> <p>イ ダブルスにおいてパートナーとの動きの調整ができていたか (ア) VTRとゲーム分析カードによる分析</p>
<p>(3) パートナーとの動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたか</p>	<p>ア パートナーとの動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたか (ア) 学習ノートの楽しさの内容についての記述による分析 (イ) 事前・事後アンケートによる分析</p>
<p>(4) 運動有能感を高めることができたか</p>	<p>ア 統制感を高めることができたか (ア) 事前・6時間目終了時・事後アンケートによる分析 (イ) 学習ノートの気付いたことやわかったことの記述内容とルールを工夫したグループ対抗戦の感想による分析</p> <p>イ 受容感を高めることができたか (ア) 事前・6時間目終了時・事後アンケートによる分析 (イ) 学習ノートの仲間とアドバイスをし合う等の振り返りの記述とグッドポイントカードの感想による分析</p> <p>ウ 身体的有能さの認知を高めることができたか (ア) 事前・6時間目終了時・事後アンケートによる分析 (イ) 学習ノートのできるようになったことの記述内容による分析</p> <p>エ 運動有能感(合計)を高めることができたか (ア) 事前・6時間目終了時・事後アンケートによる分析</p>

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア バドミントンの個人的な技能とパートナーとの動きの調整の仕方に着目し、相手を揺さぶりながら勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わえるようにする。また、自分の役割を受け止め、協力しようとするとともに審判の判定や指示に従い、勝敗の結果を受け止めようとする。更に、活動場所の安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。(関心・意欲・態度)
- イ 自分やパートナーとの動きの調整の仕方に適した課題を設定し、その課題を解決するための方法を選んだり、見付けたりすることができる。また、相手との攻防に合った作戦を立てたり、練習やゲームで新しい課題を選んだり、見付けたりすることができる。(思考・判断)
- ウ 各種フライトやサーブの技能、パートナーとの動きの調整の仕方を身に付け、練習やゲームをすることができる。(運動の技能)
- エ バドミントンの特性や学び方、個人的な技術やパートナーとの動きの調整の技術の構造、合理的な練習の仕方、ゲームや審判の方法を言ったり、書き出したりすることができる。(知識・理解)

(2) 評価規準

ア 単元の評価規準（2年生バドミントン）

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
バドミントンの個人的な技能とパートナーとの動きの調整の仕方に着目し、相手を揺さぶりながら勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わえるようにする。また、自分の役割を受け止め、協力しようとするとともに審判の判定や指示に従い、勝敗の結果を受け止めようとする。更に、活動場所の安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。	自分やパートナーとの動きの調整の仕方に適した課題を設定し、その解決を解決するための方法を選んだり、見付けたりする。また、相手との攻防に合った作戦を立てたり、練習やゲームで新しい課題を選んだり、見付けたりする。	ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスが打てる。また、パートナーとの動きの調整の仕方を身に付け、練習やゲームをすることができる。	バドミントンの特性や学び方、個人的な技術やパートナーとの動きの調整の技術の構造、合理的な練習の仕方、ゲームや審判の方法を言ったり、書き出したりしている。

イ 具体的評価規準と学習場面における具体の学びの姿（5段階）

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
A ⁰	①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に粘り強く取り組み、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとする。 ②練習やゲームで、自分の役割を果たしきり協力しようとする。 ③審判の指示に従い、ルールを守り勝敗や結果を自ら受け止めるだけでなく、互いの良さを賞賛しようとする。 ④活動場所の安全を確かめ、あらゆる場面で自分ばかりでなく健康・安全に注意しようとしている。	①練習やゲームで自分の適した課題を具体的に見付けている。 ②課題を解決する適切な方法について工夫している。 ③練習内容の見直しや状況に応じた方法を見付けている。	①ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスがタイミング良くコントロールして打つことができる。 ②相手の攻撃をタイミング良くコントロールしてリターンできる。 ③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整が相手の動きに応じてスムーズにできる。	①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを具体例をあげてわかりやすく説明している。 ②バドミントンの個人的な技術の使い方やパートナーとの動きの調整の仕方、合理的な練習の仕方を具体例をあげてわかりやすく説明している。 ③ゲームの運営やルール、審判の方法を具体例をあげてわかりやすく説明している。

A	<p>①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に自ら進んで取り組み、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとする。</p> <p>②練習やゲームで、自分の役割を果たし協力しようとする。</p> <p>③審判の指示に従い、ルールを守り勝敗や結果を自ら受け止めようとする。</p> <p>④活動場所の安全を確かめ、自分ばかりでなく健康・安全に注意しようとしている。</p>	<p>①練習やゲームで自分の適した課題を見付けている。</p> <p>②課題を解決する適切な方法を見付けている。</p> <p>③練習内容の見直しや状況に応じた方法を提示された中から選んでいる。</p>	<p>①ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスがタイミング良く打つことができる。</p> <p>②相手の攻撃をタイミング良くリターンできる。</p> <p>③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整がスムーズにできる。</p>	<p>①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを説明している。</p> <p>②バドミントンの個人的な技術の使い方やパートナーとの動きの調整の仕方、合理的な練習の仕方を整理し、説明している。</p> <p>③ゲームの運営やルール、審判の方法を整理し、説明している。</p>
B	<p>①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に取り組み、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとする。</p> <p>②練習やゲームで、自分の役割を受け入れながら協力しようとする。</p> <p>③審判の指示に従い、ルールを守り勝敗や結果を受け止めようとする。</p> <p>④活動場所の安全を確かめ、健康・安全に注意しようとしている。</p>	<p>①練習やゲームで自分の課題を選んでいる。</p> <p>②課題を解決する適切な方法を提示したものから選んでいる。</p> <p>③練習内容の見直しや新たな方法を提示した資料の中から選んでいる。</p>	<p>①ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスが打つことができる。</p> <p>②相手の攻撃をリターンできる。</p> <p>③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整ができる。</p>	<p>①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを言ったり、書き出したりしている。</p> <p>②バドミントンの個人的な技術の使い方やパートナーとの動きの調整の仕方、合理的な練習の仕方を言ったり、書き出したりしている。</p> <p>③ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり、書き出したりしている。</p>
C	<p>①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に取り組み、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わえない。</p> <p>②練習やゲームで、自分の役割を受け入れない。</p> <p>③審判の指示に従わず、ルールも守らず勝敗や結果に不平を言う。</p> <p>④活動場所の安全を確かめ、健康・安全に注意しきれない。</p>	<p>①練習やゲームで自分の現状に適さない課題を選んでいる。</p> <p>②課題を解決する方法を提示したものから課題に適さない方法を選んでいる。</p> <p>③練習内容の見直しや新たな方法を提示した資料の中から選んでいるが、視点がずれている。</p>	<p>①ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスが打てないことがある。</p> <p>②相手の攻撃をリターンできないことがある。</p> <p>③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整ができないことがある。</p>	<p>①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを断片的に言ったり、書き出したりしている。</p> <p>②バドミントンの個人的な技術の使い方やパートナーとの動きの調整の仕方、合理的な練習の仕方を断片的に言ったり、書き出したりしている。</p> <p>③ゲームの運営やルール、審判の方法を断片的に言ったり、書き出したりしている。</p>
C [△]	<p>①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に取り組み、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとしない。</p> <p>②練習やゲームで、自分の役割を受け入れようとしない。</p> <p>③審判の指示に従わず、ルールも守らず勝ちにこだわり、脅かすことがある。</p> <p>④活動場所の安全を確かめず、健康・安全への意識がもてない。</p>	<p>①練習やゲームで自分の課題を選べない。</p> <p>②課題を解決する方法を提示したものから解決方法を選べない。</p> <p>③練習内容の見直しや新たな方法を提示した資料の中から選べない。</p>	<p>①ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスが全くできない。</p> <p>②相手の攻撃を全くリターンできない。</p> <p>③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整が全くできない。</p>	<p>①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを全く書き出せない。</p> <p>②バドミントンの個人的な技術の使い方やパートナーとの動きの調整の仕方、合理的な練習の仕方を全く書き出せない。</p> <p>③ゲームの運営やルール、審判の方法を全く書き出せない。</p>
C C [△] への 手立て	<p>○楽しさや喜びを味わえない生徒には、その理由を確認し、声かけ等の働きかけを多くする。</p>	<p>○周囲の生徒を参考にさせて、学習資料などを参照し、自ら考えるように働きかける。</p>	<p>○周囲の生徒を観察したり、質問・学習カードを利用したりする。</p>	<p>○具体的にわかりやすく説明して確認する。</p>

(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準				評価方法
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	知識 理解	
はじめ	<p>〈オリエンテーション〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 学習のねらいや道すじ、具体的な進め方を理解する。 2 バドミントンの競技・特性についての導入を行う。 3 学習上の約束と用具の準備やマナー・安全への配慮について理解する。 4 用具の名称・内容の確認する。 5 学習ノートの使い方と活用方法について理解する。 	④				<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>④ ゲームに入る前の行動観察</p>
なか1 (1時間目～6時間目)	<p>ねらい1</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>戦術的課題を解決しながら個人的技術を身に付け、ホームポジションを意識しなら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルのゲームを楽しむ。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 体ほぐしの運動を行う。 2 ラケットとシャトルに慣れる運動を行う。 3 条件付けられたゲームを行う。 (ハーフコート) シングルス、エリア・ショットの制限 ゲームパフォーマンス評価 4 個人技術練習をする。 ハイクリア、ドロップ、ロブ、ドライブ、ヘアピン、プッシュ、スマッシュ、フットワーク、サービス 5 グループ別練習をする。 6 シングルスゲームを行う。 	② ③	①	① ②	① ②	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>② 条件付けられたゲームや課題練習での行動観察</p> <p>③ グループ対抗戦での行動観察</p> <p>④ 条件付けられたゲームや課題練習での行動観察</p> <p>【思考・判断】</p> <p>① 学習ノートの「ゲーム分析カードからわかったこと」についての記述</p> <p>【運動の技能】</p> <p>① 個人技術練習における技能観察</p> <p>② 条件付けられたゲームにおける技能観察</p> <p>【知識・理解】</p> <p>① 学習ノートの「気付いたこと、わかったこと」の欄の記述</p> <p>② 学習ノートの「本日の振り返り」の欄の記述</p>
なか2 (7時間目～12時間目)	<p>ねらい2</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>パートナーとの動きの調整の仕方を身に付けるとともに、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 体ほぐしの運動を行う。 2 ラケットとシャトルに慣れるゲームを行う。 3 条件付けられたゲーム(ダブルス)を行う。 ゲームパフォーマンス評価 攻撃重視、ショットの制限、フルコート 4 個人技術練習をする。 ハイクリア、ドロップ、ロブ、ドライブ、ヘアピン、プッシュ、スマッシュ、フットワーク、サービス 5 動きの調整を意識したゲームを行う。 6 グループ別練習をする。 7 グループ対抗ゲームを行う。 	① ③	② ③	① ③	③	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>① 条件付けられたゲームや課題練習での観察・学習ノートの記述</p> <p>③ グループ対抗戦での行動観察</p> <p>【思考・判断】</p> <p>② 課題練習での行動観察・ゲーム分析カード・アドバイスカードの記述</p> <p>③ 課題練習での行動観察・課題練習カードの記述</p> <p>【運動の技能】</p> <p>① 条件付けられたゲームや通常のゲームでの技能観察</p> <p>③ 条件付けられたゲームや通常のゲームでの技能観察</p> <p>【知識・理解】</p> <p>③ 学習ノートの「気付いたこと、わかったこと」の欄の記述</p>
まとめ	<ol style="list-style-type: none"> 1 単元全体を振り返り、学習のまとめをする。 				① ② ③	<p>【知識・理解】</p> <p>①②③ 学習ノートの「バドミントンのまとめ」の欄の記述</p>

(4) 単元計画

時	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10	11・12
	ねらい1 戦術的課題を解決しながら個人的技術を身に付け、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルのゲームを楽しむ。			ねらい2 パートナーとの動きの調整の仕方を身に付けるとともに、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。		
0	1. 集合・挨拶・出席確認・オリエンテーション・準備運動					
15	2. 試しのゲーム	2. 練習 ドライブ ハイクリア ドロップ ロビング ヘアピン	2. 練習 ドライブ ハイクリア ドロップ ロビング ヘアピン	2. 練習 ハイクリア	2. 練習 ハイクリア	2. 練習 ドライブ ハイクリア ドロップ ロビング ヘアピン
	3. 条件付けられたゲーム① ラリーをできる限り続ける ハーフコート シングルス		3. ゲームパフォーマンス評価と ルールの説明	3. ルール説明 ダブルス	3. 課題練習 グループ毎	3. 課題練習 グループ毎
	4. 練習 ドライブ		4. ゲームパフォーマンス評価① シングルス グループ内	4. 審判法の説明	4. 条件付けられたゲーム④ スマッシュを制限した ダブルス ゲームパフォーマンス評価④	
50				5. 試しのゲームと振り返り	5. 課題練習 グループ毎	
休 憩						
	5. 条件付けられたゲーム② ハーフコート エリア限定 シングルス	3. サーブ練習 ショート ロング	5. ゲームパフォーマンス評価② シングルス グループ対抗	7. ゲームパフォーマンス評価③ ダブルス	6. 条件付けられたゲーム④ スマッシュを制限した ダブルス ゲームパフォーマンス評価⑤	4. ゲームパフォーマンス評価⑥ グループ対抗 ダブルス
	6. 練習 ハイクリア	4. 練習 スマッシュ プッシュ		8. 課題練習 グループ毎 個人技術	7. 課題練習 グループ毎	
	7. 条件付けられたゲーム③ スマッシュを制限した ハーフコート シングルス	5. ゲームパフォーマンス評価の説明 シングルス		9. 振り返り		5. 振り返り
90	8. 練習 ドロップ ヘアピン ロビング					まとめ 単元の反省評価 個人ノート記入 用具の片付け 挨拶
100	授業内容の反省と評価（個人ノート記入） 次回の予定確認 用具の片付け・挨拶					

4 学習について

(1) 条件付けられたゲーム

このゲームは、生徒に戦術的気づきを促すことをねらいとしており、「この状況の中で成功させるためには何を行わなければならないか」という問題に取り組まざるを得ないような状況をつくりだすために、気付かせたい戦術的な課題が浮き立つような条件を付けたゲームである。

今回の学習では表3-3に示した内容の条件付けられたゲームを、1日目と5日目の計5回行う（P23 参照）。これらのゲームを行うことによって、「何を行う必要があるのか」「なぜそれを行うのか」に気づき、自己やペアの課題を発見し、課題の認識から課題練習へとつながるようにする。

表3-3 条件付けられたゲームと戦術的気づき

条 件	戦術的気づき	課題練習
①ラリーをできるだけ長く続ける	○相手に正確に返球することによって、ラリーが続くことに気付く。	正面に来たショットをドライブで打ち返す練習
②ハーフコートでショートサービスラインより後ろのエリアでのシングルス	○コート後方からのショットには、オーバーヘッドショットが有効であると気付く。	ハイクリアの練習
③スマッシュを制限したハーフコートのシングルス	○幅の狭くしたコートを使用し、スマッシュを制限することにより、得点をとるための前後に相手を動かすためには、ドロップ・ヘアピン・ロビングが有効であることに気付く。	ドロップ ヘアピン ロビング の練習
	○サーブの練習後に発問によって、後方へのサーブが有効で短いサーブは相手の攻撃にあうことに気付く。	スマッシュ プッシュ の練習
	○スマッシュやプッシュの有効性に気付く。 ○スマッシュやプッシュされないようにするには、ネットぎりぎりのサーブが有効だと気付く。	ショートサービスの練習
	○相手はオープンスペースをつくりだして攻撃をしてくるので、逆にそれを守ることに気付く。	ホームポジションへのフットワークの練習
④スマッシュを制限したダブルス	○ゲームパフォーマンス評価③のゲームからスマッシュを制限することで、よりラリーが続きオープンスペースをつくり攻撃することと、パートナーとの動きの調整の必要性に気付く。	ゲームパフォーマンス評価による振り返りをもとにした課題練習
	○上記のゲームでの気づきにより、オープンスペースをつくり攻撃することとパートナーとの動きの調整を強く意識し、ローテーションへ移行する。	ゲームパフォーマンス評価による振り返りをもとにした課題練習

(2) ゲームパフォーマンス評価法

戦術についての「わかる」を客観的なデータをもとにした認識とするため、ゲームパフォーマンス評価法を実施する。ゲームパフォーマンスを評価することは、前半のシングルスと後半のダブルスそれぞれ攻撃と守備について計4種類行った。シングルの評価は、今回試案的に行ったため、特に「戦術学習」の流れには含めていない(資料編P23・24参照)。

ゲームを見ながらアナウンスする者が1名、アナウンスを聞きながら記録を取る者が1名で攻撃と守備の計4名で評価する。次の表は、記録を取る際の評価の基準である(表3-4)。

表3-4 ゲームパフォーマンス評価の基準

	記録	内容
攻撃	有効	・相手ペアのいないところに打った。 ・相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに、四隅かペアの間に打った。
	不適切	・相手のいる所にそのまま打った。(上記以外)
	適切	・有効に打とうとしたが、失敗してしまった。
守備	適切	・自チームが高く上げたフライトの時には、並んで守備のポジションになっている(サイド・バイ・サイド) ・自チームがネット際にショットを打った時には、どちらかが前につめている(トップ・アンド・バック) ※ショートサーブは打った人がそのまま前につめている ロングサーブはサイド・バイ・サイドに戻る
	不適切	・上記以外のもの

ア 攻撃における評価(図3-1)

攻撃における評価はについて、ペアが攻撃における適切なフライトの選択ができたかを見取るために行う。評価はオープンスペースをつくりだそうとしているかを見取る意思決定・技能発揮について記録を取る。記録の取り方は、フライトの選択が有効であれば○、不適切であれば×、適切であれば△(表3-4・図3-3)の3項目を判断して付ける。

バドミントン(ダブルス) ゲーム分析カード②		記入例		月	日																										
班	コール	記録	ペア名 A. _____ B. _____	対戦ペア																											
②意思決定・技能発揮(相手のオープンスペースに打とうとしているか) 相手を揺さぶろうとしていたら○印をつけてください。揺さぶろうとしたが、ショットが上手くいかなかったときは△印をつけてください。 例) 相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに四隅に打った。 → ○ 相手ペアがいるところにそのまま打った。 → × 相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに四隅に打とうとしたが、ネットにひっかかった。 → △ ・スマッシュを打った場合はSをつけてください。空振りのときは力をつけてください。サーブはサをつけてください。 ・ラリーが止まったところに線を引いてください。得点した場合は○印、失点した場合は×印を点の欄につけてください。																															
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
B	サ	×	×	S	サ				○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	サ	○	×	S	×	×	○	○	×	○	○	○	
点		○					×			力		×	サ		○				○	サ	○	×		○	×	サ			×		
A	31	32	33	34	35	36	38	39	41	42	43	45	46	47	48	49	50	51	53	54	55	56	57	58	59	60					
B																															
点																															
◎試合結果 名前 得点 _____ ペア vs _____ _____ 4 点 対 _____ 5 点																															
◎ちゃんと打とうとしていたか率(○と△とSの回数/サーブを除いた打った回数) A 9 / 14 B 6 / 11																															
◎試合分析(勝った要因や負けた原因を分析してください)																															

図3-1 ゲーム分析カード(意思決定・技能発揮)

イ 守備における評価（図3-2）

守備における評価について、ペアで守備におけるポジショニングができるようになったかを見取るために行う。評価はパートナーとの連携ができているかを見る調整について記録を取る。記録の取り方は、ポジショニングが有効であれば○、不適切であれば×（表3-4・図3-3）の2項目を判断して付ける。

バドミントン(ダブルス)ゲーム分析カード①		記入例		月	日																									
班	コート	記録	ペア名 A. _____ B. _____	対戦ペア																										
①調整（パートナーとの連携ができていますか） パートナーとのポジションの調整が上手くいったときは○印を、上手くいかなかったときに×印をつけてください。 Sはサイド・バイ・サイド、Tがトップ・アンド・バック。得点したときは○印、失点したときは×印を点の欄につけてください。 空振りばかりをつけてください。ラリーが止まったところに線を引いてください。サーブから記録してください。																														
S	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
T	○		×		○	○	×			○	○	×	○	×		×	×		×	○	○				○	×	×		○	○
点							×				○	×	○	×					×	○	○				○	×			○	○
S	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
T																														
点							×					○	×																	
S	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
T																														
点																														
◎試合結果		◎ちゃんと連携していたか率（上手くいった回数/空振りを除いた打った回数）		15 / 28																										
名前	得点	名前	得点																											
		vs																												
4	点	対	5	点																										
◎試合分析（勝った要因や負けた原因を分析してください）																														

図3-2 ゲーム分析カード（調整）

◎ ダブルスのゲームにおけるポジションの調整が○印のケース（自分のチームが打ったときにチェックしてください）

- 高くあげたフライトのときに、並んで守備のポジションになっている。(サイド・バイ・サイド)
- ネット際にショットを打ったときに、どちらかが前につめている。(トップ・アンド・バック)

※サーブのときは
 ショートサーブ → サーブを打った人がそのまま前につめている。
 ロングサーブ → サイド・バイ・サイドに戻る。

◎ ダブルスのゲームにおける意思決定・技能発揮が○印のケース（自分のチームが打ったときにチェックしてください）

- 相手がいないところへ狙って打ったとき、打とうとしてショットが失敗したときは△印をつけてください。
- 相手がサイド・バイ・サイドに守っているとき、下図のポイントの付近に打ったとき。

図3-3 ゲーム分析カードの説明資料

ウ ゲーム分析カードについて

攻撃と守備、それぞれのカードには、アナウンスする者と記録者が試合を分析して、アドバイスやコメントをするための記入欄を設けた。プレイヤーはこのアドバイスやコメントと、ゲーム分析カードの結果を見て、自己やペアの課題の発見と認識ができるようにし、課題練習へつながるようにする。

※意思決定・技能発揮の評価の際は、ダブルスの場合にプレイヤーがゲーム中に重なり、どちらがAでどちらがBのプレイヤーか混乱するので、片方のプレイヤーにビブスを着用させ、記録者が評価しやすいように工夫する。

(3) 学習の流れ

戦術的気付きを促すために、条件付けられたゲームとゲームパフォーマンスを評価するが、学習の初期段階では条件付けられたゲームを行い、習熟してゲームが展開できるような段階では、ゲームパフォーマンスを評価し、客観的なデータをもとにした認識がより深まるようにする。

条件付けられたゲームを行う前には通常のゲームを行い、条件付けられたゲームとの違いを明確にすることで、より戦術的課題を浮き立たせ、戦術的気付きが促されるように工夫した。

(4) グループ学習（異レベル集団）

ア 「わかる」と「できる」をつなげることを目指し、人間関係の変革、生徒の主体性、客観的なデータをもとにした認識を促すために、技能レベルの異なる生徒を同じグループにする。

イ 戦術的気付きから、課題の発見と認識につながり、円滑に課題練習ができるように、グループでの活動を増やし、教え合いや学び合いの学習の場をつくる。

(5) 学習資料の工夫

ア グッドポイントカード

受容感を高めるために、グッドポイントカードをつくり、授業のはじめの段階において、仲間の良いところだけを記入させ、お互い肯定し合う関係を確立し、グループの仲間であると感じさせる。その後、アドバイスカードへとつなげる。

イ アドバイスカード

グッドポイントカードの良い所だけを見付ける段階から、「失敗している所やつまづいている所」を見付け、教え合い学び合いの学習を活発に行うためにアドバイスカードをつくり、課題の発見と認識がより深まるようにする。

ウ 「わかったこと」「できるようになったこと」の記入欄

学習ノートに、「わかったこと」や、「できるようになった」ことの記入欄を設け、自己やペアの課題が明確に認識し、確認ができるようにする。

エ 課題を解決するための技術構造や練習方法、またはルールを記載した資料をつくり、自己やペアの課題を解決するための方法の発見や、新たな練習方法の参考にできるようにする。

(6) ルールの工夫

統制感を高めるために、グループ対抗戦は、個人の勝敗ではなく全員の総得点で勝敗を決めるというルールにし、「自分は負けても班に貢献でき、勝てる」、「努力すれば勝てる」という気持ちをもたせる。

5 授業の実際

12時間抜きの1・2時間目		10月4日(水)	第1・2校時(8:50~10:40)
ねらい	1 戦術的課題を解決しながら個人的技術を身に付け、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルスゲームを楽しむ。		
本時のねらい	(1) 試合におけるドライブの必要性を理解し、身に付ける。 (2) 試合におけるハイクリア、ドロップ、ヘアピン、ロビングの必要性を理解し、身に付ける。		

学習の流れ

	段階	学習活動	指導・支援	具体的評価規準と方法
5分	はじめ	1. 集合・整列・挨拶・出欠確認 2. オリエンテーション ・ 単元について知る。 ・ 本時の学習のねらいを確認する。 ・ 学習カードの使い方を知る。 ・ ネットのセッティングの仕方について説明する。 3. 準備運動	・ 生徒の状態を確認する。 ・ 単元、学習のねらいを理解させ、本時の流れを知る事ができるようにする ・ 学習カードの使い方を理解し、活用できるようにする。 ・ 安全を確認しながらセッティングできるようにする。	【関心・意欲・態度】 ④活動場所の安全を確かめ、健康・安全に注意しようとしている。(観察)
45分	なか	4. ラケットとシャトルになれる練習 ・ ラケットの握り方 ・ シャトルすくい ・ 直上打ち上げ ・ シャトルキャッチ 5. 条件付けられたゲーム① 今もっている技能でラリーを続ける(シングルス) ・ 何回ラリーが続くか。 6. ドライブの練習	・ 握り方やコツをわかりやすいように実践して教える。 ・ ラリーが長く続くことを意識させ、回数を数えさせて興味をもたせるようにする。 ・ 「ラリーを続けるためにはどうすればよいか」という発問をし、正面に返す事や体勢を低くすることなどに気付くようにする。	
休 息				
45分	か	7. 条件付けられたゲーム② ハーフコートでショートサービスマインより後ろのエリアを有効とするシングルスゲームを行う。 8. ハイクリアの練習 9. 条件付けられたゲーム③ ハーフコートでのシングルスゲーム 10. ドロップ・ヘアピン・ロビングの練習	・ コート後方からのショットが、返球するのに難しいことに気づき、オーバーヘッドショット(ハイクリア)の必要性に気付くようにする。 ・ 得点を取ることを意識させ、スマッシュを習得している生徒は、スマッシュは使わず、幅の狭いコートを使うことによって、相手を前後に動かす戦術的課題(スペースをつくる)に気付くようにする。	【思考・判断】 ①練習やゲームで自分の課題を選んでいる。(観察・学習ノート) 
5分	まとめ	11. 本時のまとめ ・ 本時の学習を振り返る ・ 発見した課題を整理し、次時の目標を決める。 12. 挨拶・片付け	・ 試合における個人技術の必要性を理解させて練習することの大切さを伝える。 ・ 次時の内容を伝え、目標をもたせるようにする。 ・ 本時で学習したバドミントンの特性を学習ノートに書き出せるように助言する。	【知識・理解】 ①バドミントンはオープンスペースをつくりだすために、シャトルのスピードの緩急を付けたり、相手の予測をはずしたりしてラリーを楽しむ特性があることを言ったり、書き出したりしている。(学習ノート)

授業の振り返り

ハイクリア・ドロップ・ヘアピンの練習については、条件付けられたゲームを行うことによって各フラインクの必要性和使い方に気付くようにし、発問によってより理解しやすいように工夫した。ハーフコートのシングルスゲームでは、相手を前後に揺さぶる基本的な戦術に関してほとんどの生徒が理解できている様子であり、その後の練習においても各ショットの必要性和意図を理解した上で生徒は活発に活動し、意味のあるものになったと感じた。

12時間扱いの3・4時間目 10月18日(水) 第1・2校時(8:50~10:40)	
ねらい1	戦術的課題を解決しながら個人的技術を身に付け、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルのゲームを楽しむ。
本時のねらい(1)	試合におけるヘアピン、ロビング、の必要性を理解し、身に付ける。
	(2) 試合におけるサービス、スマッシュ、プッシュの必要性を理解し、身に付ける。
	(3) シングルのルールやゲームパフォーマンス評価の仕方を理解し、戦術的内容を理解する。

学習の流れ

時間	段階	学習活動	指導・支援	具体的評価規準と方法
5分	はじめ	1. 集合・整列・挨拶・出欠確認 2. 前時の振り返り 3. 本時の学習のねらいを確認 ・本時の学習内容を確認する。 ・グループの発表。 4. 準備運動 ・2人組での体づくり運動。 ・班別自己紹介。	・生徒の状態を確認する。 ・前時の内容を振り返らせ、本時は守備の大切さとサーブを学ぶことを伝える。 ・グッドポイントカードの説明を行う。 ・緊張をほぐし、グループ活動ができるように配慮する。	
45分	なか	5. ラケットとシャトルになれる練習 ・シャトルすくい ・直上打ち上げ ・シャトルキャッチ 6. 1・2時間目で行った個人技術の練習 (ドライブ・ハイクリア・ドロップ・ロブ・ヘアピン)	・コツをつかんだ生徒は、できていない生徒に教えるように指示する。 ・各フライトの打ち方に関して、指導・助言しながらストロークできるようにし、動きかたを理解できていない者には見本を見せて理解を促す。	【運動の技能】 ゲームの中でハイクリア、ドリブンクリア、ドロップ、ドライブ、ヘアピン、スマッシュ、プッシュ、サービスが打つことができる。(観察)
休 憩				
45分	なか	7. サーブの練習 ・ロングサービス・ショートサービス 8. スマッシュ・プッシュの練習 9. シングルのルールとゲームパフォーマンス評価の説明	・テキストを見ながらサービスの狙い所やどのようにサービスを打てばよいのかを気付くようにする。 ・サーブ練習に引き続き、浅いサーブやレシーブに対して攻撃するにはどのようなショットが有効かを気付くようにする。 ・ゲームパフォーマンス評価の仕方を見本を見せながら説明する。	【関心・意欲・態度】 練習やゲームで、自分の役割を受け入れながら協力しようとする。(観察) 【思考・判断】 練習やゲームで自分の課題を選んでいる。(観察・学習ノート)
5分	まとめ	10. 本時のまとめ ・本時の学習を振り返る。 ・発見した課題を整理し、次時の目標を決める。 11. 挨拶・片付け 	・各自の課題をより詳しく記述できるように説明する。 	【知識・理解】 バドミントンの個人的な技術の使い方や合理的な練習の仕方言ったり、書き出したりしている。(学習ノート)

授業の振り返り

本時からグループを異レベルのグループに分け、活動をグループ中心で行うようにした。前時に引き続き各ショットの練習を行い、後半にゲームパフォーマンス評価の説明をした。前時に行った条件付けられたゲームをもとにサービスやスマッシュ、プッシュの練習後、実際のゲームを実施しながらシングルのゲーム分析を行った。意思決定、技能発揮の分析では、複雑ゆえ混乱している生徒が見受けられた。しかし、声に出してアナウンスする生徒が徐々に増えていったので、ある程度の理解はできているのだと感じた。

12時間扱いの5・6時間目 10月25日(水) 第1・2校時(8:50~10:40)	
ねらい1	戦術的課題を解決しながら個人的技術を身に付け、ホームポジションを意識しながら相手のオープンスペースを狙って攻防するシングルのゲームを楽しむ。
本時のねらい(1)	ホームポジションを意識しながら相手を前後に揺さぶるハーフコートシングルのゲームができるようにする。
(2)	ゲームパフォーマンス評価を行い、自己の課題の発見し、解決方法を見付ける。

学習の流れ

時間	段階	学習活動	指導・支援	具体的評価規準と方法
5分	はじめ	1. 集合・整列・挨拶・出欠確認 2. 前時の振り返り 3. 本時の学習のねらいを確認 ・本時の学習内容を確認する。 4. 準備運動 ・グループごとに色々なステップの練習を行う。 ・シャトルを使ってのフットワークの練習を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の状態を確認する。 学習ノートの書き方について補足する。 本時の内容はオープンスペースを狙って攻防し、勝敗を競う楽しさを味わうことを伝える。 グループごとにまとまってできるように工夫する。 フットワークの練習では、試合で使えるフットワークを教え、ホームポジションに戻る意識をもって行うことができるようにする。 	
45分	なか	5. 前時まで行った個人技術の練習 6. ゲームパフォーマンス評価とルールについての説明 7. ハーフコートのシングルゲームのゲームパフォーマンス評価(グループ内)	<ul style="list-style-type: none"> ペアを時間ごとに変えていき、様々なレベルの仲間がいることに気付くようにし、調整できるように配慮する。 ゲームの進め方について理解できるように実際に見本を見せながら行う。 	【関心・意欲・態度】 練習やゲームで、自分の役割を受け入れながら協力しようとする。(観察)
休憩				
45分		8. グループ対抗ハーフコートのシングルゲーム(ゲームパフォーマンス評価)	<ul style="list-style-type: none"> ホームポジションに戻ることを意識付け、ゲーム分析カードを利用してホームポジションへの戻り・意思決定・技能発揮のチェックを班員によって行い、振り返りをする。 	【運動の技能】 相手の攻撃をリターンできる。(観察)
5分	まとめ	9. 本時のまとめ ・本時の学習を振り返る。 ・発見した課題を整理し、次時の目標を決める。 10. 挨拶・片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ホームポジションとオープンスペースへの攻撃の大切さを理解させ、次回はダブルスに入ることを伝える。 次回からはグループごとに準備運動をするので、考えてくるように指示する。 練習やゲームで見つけた自分の課題を書き出せるように助言する。 	【思考・判断】 練習やゲームで自分の課題を選んでいる。(学習ノート) 

授業の振り返り

グループ内でのシングルのゲームパフォーマンス評価を行った。前時の授業から1週間空いているため分析の視点や実施の仕方などを忘れていた部分が多かったようで、最初の試合は生徒たちの間で混乱が見られた。慣れてくるとアナウンスと記録の連携も良くなりスムーズに行われるようになった。後半はグループ対抗でゲームを行い、同時にゲーム分析も実施し、生徒もコツをつかみ順調に分析が行われた。プレイをしている生徒は分析されているためか意識的にホームポジションに戻っているように感じた。

12時間扱いの7・8時間目 11月1日(水) 第1・2校時(8:50~10:40)	
ねらい2	パートナーとのフォーメーションの動き方を身に付けるとともに、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。
本時のねらい(1)ダブルスのルールと審判法を理解し、ゲームパフォーマンス評価の仕方を理解する。 (2)パートナーとの動きの調整の仕方と攻撃について理解する。	

学習の流れ

時間	段階	学習活動	指導・支援	具体的評価規準と方法
5分	はじめ	1.集合・整列・挨拶・出欠確認 2.前時の振り返り 3.本時の学習のねらいを確認 ・本時の学習内容を確認する。 4.準備運動 ・グループごとに行う。	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の状態を確認する。 本時ではダブルスに入ることを告げ、ルール等をしっかり覚えるように指示する。 アドバイスカードとグッドポイントカードについての説明を行う。 グループごとに考えながら準備運動を行うように指示する。 	
45分		5.基本練習 ・ハイクリアを中心とする。 6.ダブルスのルールの説明 7.審判法の説明 8.試しのゲームと振り返り 9.パートナーとの動きの調整の仕方についての説明とゲームパフォーマンス評価の説明	<ul style="list-style-type: none"> 実際に試合を行いながら、説明をわかりやすく分解して行う。 上手いかなかったことや失敗したことなどの課題をあげることができるように発問する。 実際に見本のゲームを見せながら、パートナーとの対角に位置することを意識できるように説明を分解して行う。 	
休憩				
45分	なか	10.グループ対抗のダブルスのゲーム(ゲームパフォーマンス評価) 10.グループごとに振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> ダブルスにおけるパートナーとの動きの調整の仕方を意識して行うことができるようにする。 ゲームパフォーマンス評価により、自分の課題の発見と解決方法を考えることができるようにする。 ゲーム分析カードによる分析の結果から課題を見付け、解決に向けた練習を行えるようにする。 	<p>【関心・意欲・態度】 審判の指示に従い、ルールを守り勝敗や結果を受けとめようとする。(観察)</p> <p>【思考・判断】 課題を解決する適切な方法を提示したもののから選んでいる。(観察)</p>
5分	まとめ	11.本時のまとめ ・本時の学習を振り返る。 ・発見した課題を整理し、次時の目標を決める。 12.挨拶・片付け	<ul style="list-style-type: none"> ダブルスにおいてもポジショニングとパートナーのフォローの大切さを伝える。 次時の目標を設定できるようにする。 	<p>【知識・理解】 ゲームの運営やルール、審判の方法を言ったり、書き出したりしている。(学習ノート)</p>

授業の振り返り

本時よりダブルスに入り、試しのゲーム後、パートナーとの連携の仕方とダブルスのゲームパフォーマンス評価の仕方を説明した。シングルスよりもさらに複雑になっているため、やはり最初は理解するのに時間がかかったが、シングルスでも分析を行っていたのでやり方については飲み込んでいる様子であった。記録は1ペア2試合ずつ行い、1試合目は混乱している様子だったが、2試合目に入ると要領がわかったようで順調であった。

12時間扱いの11・12時間目 11月22日(水) 第1・2校時(8:50~10:40)	
ねらい 2	パートナーとのフォーメーションの動き方を身に付けるとともに、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。
本時のねらい(1)	今まで学んだ個人的技能を高め、試合の中で発揮できるようにする。
(2)	パートナーとの動きの調整の仕方を実践し、相手を揺さぶるダブルスのゲームを楽しむ。

学習の流れ

時間	段階	学習活動	指導・支援	具体的評価規準と方法
5分	はじめ	1. 集合・整列・挨拶・出欠確認 2. 前時の振り返り 3. 本時の学習のねらいを確認 ・本時の学習内容を確認する。 4. 準備運動 ・グループごとに行う。	・生徒の状態を確認する。 ・前時での内容の復習とグループ対抗の結果と分析の仕方の確認を行う。 ・グループごとに考えて行うようにする。	
45分		5. 個人技術の復習 (ハイクリア・ドロップ・ロブ・ヘアピン・スマッシュ・プッシュ・ドライブ・サービス) 6. 学習資料をもとにグループごとに課題練習	・グループ内で行い、お互いにアドバイスを行うために、相手のプレーもよく見ることができるようになる。 ・前回行ったゲームパフォーマンス評価からグループごとに個人やパートナーとの課題を発見し、解決に向けた練習内容を考える。	【思考・判断】 ②課題を解決する適切な方法を提示したもののから選んでいる。
休 憩				
40分	なか	7. ダブルスの試合のゲームパフォーマンス評価 (グループ対抗戦) ・1ペア4試合行う。男女別の総当たり戦を行う。 3コートで8展開、計24試合。試合時間4分。 ・グループの総得点により順位を決める。 8. グループ別での振り返り 	・ゲームパフォーマンス評価では11時間目の課題練習がパートナーとの連携に絞ったので調整についての分析をするよう指導する。 	【関心・意欲・態度】 ①パートナーとの動きの調整の仕方に着目して学習に取り組む、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わおうとする。 【運動の技能】 ③ダブルスにおいて、パートナーと動きの調整ができる。
10分	まとめ	9. 学習の振り返りと単元のまとめ ・活動を振り返る。 ・記録や感想を記入する。 ・今後の学習について知る。 10. 挨拶・片付け	・単元のまとめと感想を書くようにする。 ・今後の学習について説明する。	【知識・理解】 ①②③を総合的に見とる。(学習ノート)

授業の振り返り

各ペアの課題を集約して、それをグループの中でまとめて課題練習を行うようにした。その際、課題練習において提示した学習資料(課題練習カード)は、パートナーとの動きの調整の内容に絞った。結果として、学習のねらいに合った練習を選んでいった。

後半のグループ対抗戦では、統制感を高めるために、ペアごとの勝敗の結果で争うのではなく、各試合の得点の合計で結果を出すことにした。そうすることで、たとえ試合に負けても、得点を取ることでチームに貢献しているという意識をもたせるようにした。

この試合では、ゲームパフォーマンス評価の結果もグループ対抗の得点とした。試合が終わるたびに全体の得点を発表したため、生徒はチームに貢献しようと意欲的に活動しているようだった。

6 検証授業の結果と考察

検証授業から得られた資料をもとに、検証の視点に沿って分析し、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることができたかについて考察していくことにする。

なお、分析・考察を進める上で文中に使用した図表のデータについては、次の通りである。

授業の出席者（在籍者 24 名）

時 間	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10	11・12
出席者数	24 名	22 名	23 名	22 名	22 名	23 名

また、図表中の生徒の記述内容は、できる限り生徒が記述したままの表現で載せてある。

検証の視点

条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促す。そして、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行うことで課題を認識し、適切な技術の選択とポジショニングが実現できるようになり、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることができたか。

(1) 条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容について気付くことができ、その気付きをもとに教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか

ア 条件付けられたゲームを行うことによって戦術的内容(オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方)について気付くことができたか

(ア) 学習ノートの自分の課題設定についての記述内容による分析

本学習においては、技術や戦術についてより深く理解し、自己やペアの課題の発見と練習につなげられるようにするため、戦術的気付き（P24 表3-3参照）を促すことを目的として条件付けられたゲームを1日目と5日目の学習で計5回行った。それぞれの条件付けられたゲーム実施後、生徒への質問等のやり取りを経て、生徒に「何を行う必要があるのか」「なぜそれを行うのか」という戦術的気付きを促し、課題練習へと導いた。

条件付けられたゲームを実施した日の学習ノートの「気付いたこと、わかったこと」と「戦術的な課題を記述する」欄から、教師が意図する戦術的な内容について気付いたと判断できる記述を拾い出した。これらの記述内容について、気付きの内容が直接書かれていなくても、適切な課題を記述しているものに対しては、戦術的な内容に気付いていると判断し、これらの内容もカウントした。

a 条件付けられたゲーム①

（条件：ラリーをできるだけ長く続けるハーフコートのシングルス）

このゲームでは、ラリーを続けることを条件とし、「相手の正面や打ちやすいところへ返球する」、すなわち「コントロールよく返球する」という戦術的気付きを促すことを目的とした。これらの戦術的気付きの内容を学習ノートに記述できた生徒の割合は96%であり、24名中23名の生徒が戦術的内容に気付いたことがわかった。

(図3-4)

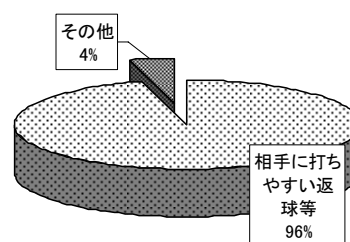


図3-4 条件付けられたゲーム①についての課題 (学習ノート記述)

b 条件付けられたゲーム②

(条件: ハーフコートでショートサービスラインより後ろエリアでのシングルス)

このゲームでは、コートの後方のエリアだけを使うことを条件に、「コート後方からのショットには、オーバーヘッドショットが有効であり、また、後方へのショットが試合を有利に進める」という戦術的気付きを促すことを目的とした。これらの戦術的気付きの内容を学習ノートに記述できた生徒の割合は100%であり、24名全員の生徒が戦術的内容に気付いたことがわかった。

(図3-5)。

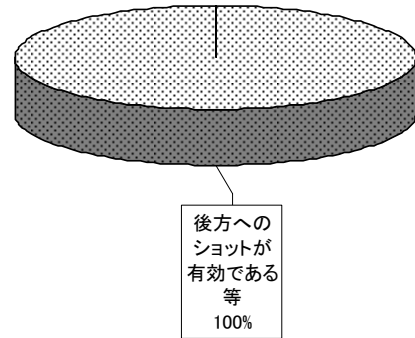


図3-5 条件付けられたゲーム②についての課題(学習ノート記述)

c 条件付けられたゲーム③

(条件: スマッシュを制限したハーフコートのシングルス)

このゲームは、コート幅を制限することを条件に、「ドロップ・ヘアピン等のフライングを使って相手を前後に揺さぶることが有効である」という戦術的気付きを促すことを目的とした。これらの戦術的気付きの内容を学習ノートに記述できた生徒の割合は96%であり、24名中23名の生徒が戦術的内容に気付いたことがわかった。

(図3-6)

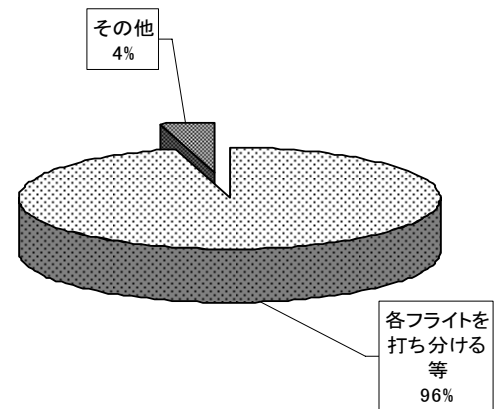


図3-6 条件付けられたゲーム③についての課題(学習ノート記述)

d 条件付けられたゲーム④⑤

(条件: スマッシュを制限したダブルス)

このゲームは、スマッシュを使ったゲームで行うラリーが長続きせず、パートナーと動きの調整をしながら相手を揺さぶるゲームの体験が少なくなるため、スマッシュを制限した。そして、ラリーが続き、「オープンスペースをつくりだすためにはフライングを打ち分けて四隅を狙うことが有効である」や「声をかけ合いパートナーとの連携をとる」などの戦術的気付きを促すことを目的とした。これらの戦術的気付きの内容を記述できた生徒の割合は91%であり、22名中20名の生徒が戦術的内容に気付いたことがわかった。

(図3-7)

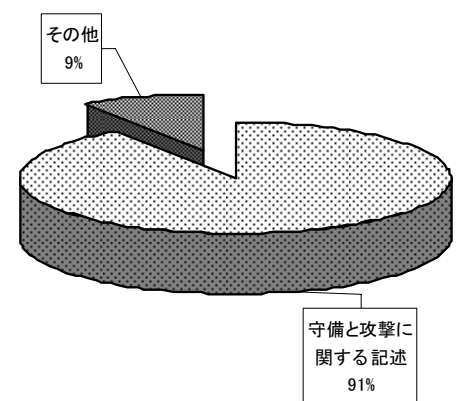


図3-7 条件付けられたゲーム④⑤についての課題(学習ノート記述)

(イ) 事後アンケートによる分析

事後アンケートでは、条件付けられたゲームを行うことによって、「各フライトの使い方の理解に役立った」、「守備の仕方に気付くことができた」、「相手を揺さぶる攻撃に気付くことができた」、「自己やペアの課題を発見できた」の4項目の自己評価に、「よく当てはまる」から「全く当てはまらない」までの5段階で答えた。「よく当てはまる」と「やや当てはまる」と答えた生徒が、「各フライトの使い方の理解に役立った」(図3-8)が79%、「守備の仕方に気付くことができた」(図3-9)が75%、「相手を揺さぶる攻撃に気付くことができた」(図3-10)が84%、「自己やペアの課題を発見できた」(図3-11)が88%とそれぞれ答えており、いずれも高い割合を示している。

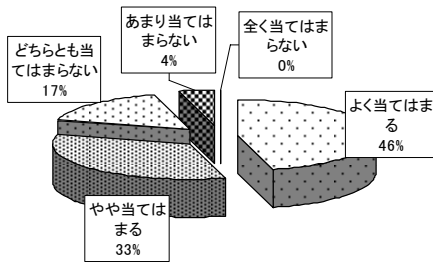


図3-8 各フライトの使い方の理解に役立った

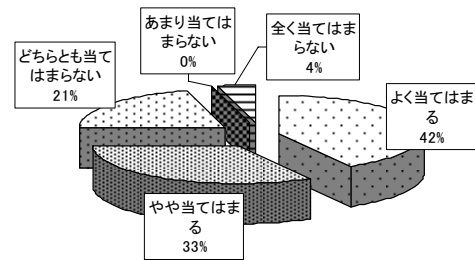


図3-9 守備の仕方に気付くことができた

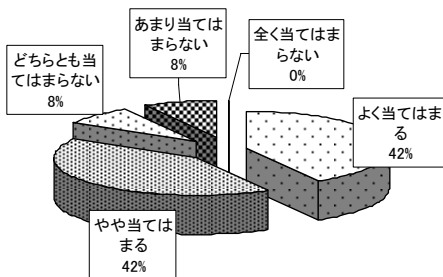


図3-10 相手を揺さぶる攻撃に気付くことができた

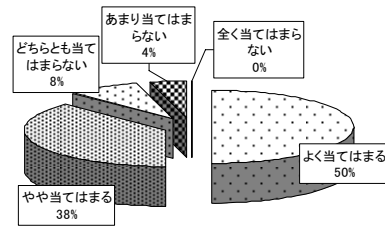


図3-11 自己やペアの課題を発見できた

「視点(1)ア 条件付けられたゲームを行うことによって戦術的内容(オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方)について気付くことができたか」についての考察

条件付けられたゲームを実施した日の学習ノートの記述を要素別に拾い上げたが、どのゲームについても戦術的気付きに関する記述が高い割合で見られたことから戦術的内容に気付いていたと考えられる。特にハイクリアを相手コートの後方に打つための記述に関しては100%の生徒の記述が見られたこと、更に「打点を高く、体重移動をしっかりする」等の戦術的気付きから課題の認識への記述が83%の生徒に見られたことによって、条件付けられたゲームが、戦術的気付きに有効に働いていたことが推測される。

事後アンケートでは、条件付けられたゲームを行うことによって、各フライトの使い方の理解に役立ったが79%、守備の仕方に気付くことができたが75%、相手を揺さぶる攻撃に気付くことができたが84%、自己やペアの課題を発見できたが88%の生徒が「よく当てはまる」と「やや当てはまる」といずれも高い割合で答えていたことから、生徒は戦術的内容に気付いていたと思われる。

これらの結果から、条件付けられたゲームの①・②・③・④・⑤が戦術的内容のオープンスペースの創出と攻撃に気付きに、条件付けられたゲーム④・⑤が守備の仕方の気付きに有効に働いたと思われる。

イ ゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容(オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方)について気付くことができ、その気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか

(ア) ゲーム分析カードと学習ノートの記述内容による分析

ゲームパフォーマンスを評価することは、「個人やペアが攻撃における適切なフライングの選択と守備におけるポジショニングができるようになったか」を、生徒同士でも評価し合うことによって、客観的なデータをもとにした認識から戦術的気付きを促すために、3日目の授業から最終日まで計6回行った。ゲームパフォーマンスを評価することは、その行為自体に技術や戦術について理解を深める機能も有しており、評価している生徒も、評価データを受け取る生徒も同時に実施後に分析カードをプレイヤーが見ることによって、戦術的気付きを促すと推測される。

図3-12は、ゲームパフォーマンスを評価した3日目から6日目の学習のゲーム分析カードと、学習ノートから戦術的内容について気付いていると判断される記述を拾い出し、その記述内容について「気付きなし」、「抽象的内容」、「具体的内容」に分類して集計した図である。最終的に戦術的内容について、欠席等で記述のない生徒を除き、全ての生徒に気付きがあったことがわかった。集計結果を見ると、より具体的に記述している生徒が少しずつではあるが人数の増加が見られた。分類した記述の具体例は表3-5に示した。

具体的内容とは、具体的な動き方や攻撃の狙い所等を記述しているもの、抽象的内容とは必要感のみを記述したものである。

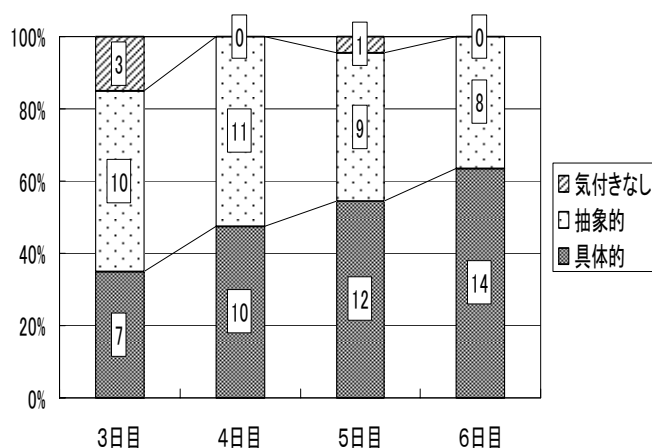


図3-12 ゲーム分析カードと学習ノートにおける戦術的内容を記述できた生徒の人数

表3-5 戦術的内容についての記述

	記述内容
具体的な内容	トップ・アンド・バックはネット際にシャトルを落とした時にとる攻撃的なポジションである。
	サイド・バイ・サイドは自分が高く打ち上げた時にとる守備的なポジションである。
	攻撃は、相手のいない所やペアの間、四隅を狙うと良い。
抽象的な内容	パートナーとの連携が大事である。
	声をかけあって、動きたほうが良い。
	相手を揺さぶることは大切である。

(イ) 事後アンケートによる分析

ここでは、「ゲームパフォーマンス評価によってパートナーとの連携の仕方が理解できた」と「ゲームパフォーマンスの評価によって相手を揺さぶる意識をもつことができた」の2項目の自己評価に対して分析した。「よく当てはまる」や「やや当てはまる」と答えた生徒の割合は、「ゲームパフォーマンス評価によってパートナーとの連携の仕方が理解できた」(図3-13)が92%、「ゲームパフォーマンスの評価によって相手を揺さぶる意識をもつことができた」(図3-14)が92%とそれぞれ答えており、高い割合を占めていた。また、「あまり当てはまらない」、「全く当てはまらない」と答えた生徒は2項目とも0%であり、ほとんどの生徒がゲームパフォーマンス評価から戦術的内容に気付いていたことがわかる。

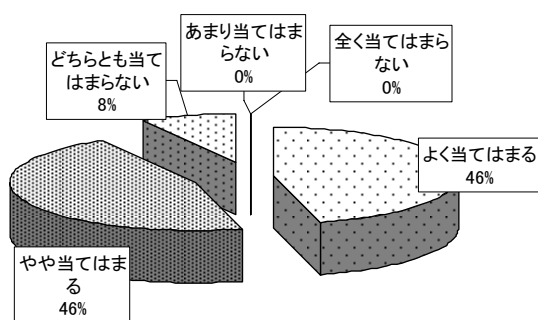


図3-13 パートナーとの連携の仕方が理解できた

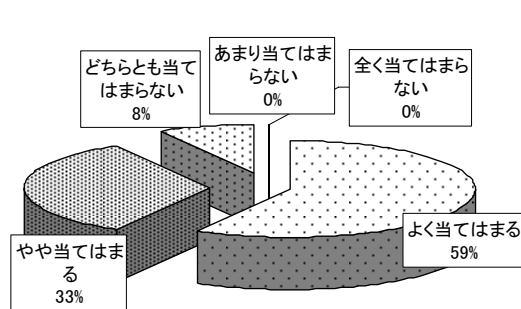


図3-14 相手を揺さぶる意識をもつことができた

(ウ) ゲーム分析カードの記録者のアドバイスとプレイヤーの課題の記述内容による分析

ゲームパフォーマンスを評価することによる戦術的内容についての気付きをもとに、ゲーム分析カードの記録者のコメント(アドバイス)を参考にして、プレイヤーが自己やペアの課題を認識しているかを、コメントの記述内容とプレイヤー(ペア)があげた課題の記述内容の整合性から判断した。5日目から6日目にかけての学習において、ゲームパフォーマンスを評価した記録者が、試合内容を振り返ってプレイヤーの特徴やアドバイスを記述し、プレイヤーはそのゲーム分析カードを参考に振り返りを行った。

表3-6は、5日目の学習で行った1ペア2試合分のゲームパフォーマンスを評価した記録者のコメントと、それに対するプレイヤーがあげた課題の記述である。記録者のコメントはアナウンス役を含め、攻撃2名、守備2名、計4名がゲーム分析カードに実際のゲームを分析して記述した。ゲームパフォーマンスを評価した記録者等のコメントとプレイヤーがあげた課題が対応しているものを「◎」、関連しているものを「○」、関連していないものを「△」で示した。全てのコメントが、ゲームパフォーマンスを評価したことによる戦術的気付きをもとにした内容であった。プレイヤーがあげた課題の記述に関しても、記述の量にこそ差はあるものの、全ての記述に戦術的内容が書かれていた。また、記録者等のコメントのほとんどが、プレイヤーがあげた課題と対応(10ペア中8ペア)しており、プレイヤーがコメントを参考にしており、教え合い学び合いの学習が行われていたことがうかがえる。残りの2ペアについてはバドミントン経験者のペアで、アドバイスよりも賞賛のコメントが書かれていた。

表3-6 ゲームパフォーマンスを評価した記録者のコメントとプレイヤーの課題

	記録者等のコメント (アドバイス)	プレイヤー (ペア) があげた課題	関連
A ペア	A君が前に出すぎ! サイド・バイサイドにすぐ戻るように!	攻撃よりも守備。A君が前に出すぎずに、トップアンドバックをやったらすぐにサイドバイサイド、又は状況に合わせてそのままなど、切り替えを素早くする。	◎
B ペア	基本的に連携ができていて良かったと思います。互いに欠点を補う感じのペアで良かったです。	Bさんのフットワークを速く、そして四隅に打てるようにする。トップアンドバックの動きを速くする。2人がいつも対角になるようにする。	△
C ペア	とても強いと思った。トップアンドバックをもう少し意識してやるといいと思う。相手をもっと揺さぶろう。もっと強気に攻めていこう。状況に応じてサイドバイサイドからトップアンドバックに切り替わるともついい。	トップアンドバックとサイドバイサイドの切り替えを素早くする。前に落とすショットを打つ。	◎
D ペア	サイドバイサイドよりトップアンドバックの方ができている確率が高いので、もっと攻めの体勢になれば点ももっと取れると思います。連携は比較的できていたので自分たちのミスをなくすこと。	攻めは良いけど、ポジション移動がうまくできないので自分たちのミスが多いです。トップアンドバックとサイドバイサイドの使い分けができていない。	◎
E ペア	トップアンドバックに上手くなれていなくて、その時に点数を取られてしまっているの、上手にできればよいと思う。しっかり構えて、楽に自分が打てるようにしましょう。連携の体制ができるように。	トップアンドバックのフォーメーションが上手いかわからない。ペアとの間に来ると両方も取れない。ペアとの動きの連携を把握する。空振りをしないようにする。スマッシュなどの強い球を返せていない。	○
F ペア	トップアンドバックがとにかく少ない。ずっと守備の訳がないと思うので積極的に前にいくべきだなあ。トップアンドバックのときが確率的には点をとられちゃっている。四隅を狙えるように心がける。2人の距離が少し近い気がします。	攻めるとき四隅を狙うこと。動く! 空振りをなくすこと。サイドバイサイドとトップアンドバックの切り替え。トップアンドバックからサイドバイサイドに戻ることを忘れないようにする。距離が近いといわれたので相手を見つつ気にする。	◎
G ペア	サイドバイサイドのときは攻防よくできている。もっと前に出るなどトップアンドバックを活用してできるともっともっと良くなると思う。サイドバイサイドは上手くできていると思いますが、トップアンドバックの連携が上手く取れていないので、そこが出来ると思います。	トップアンドバックが上手くできていないので、試合でできるように練習する。サイドバイサイドは上手くできている。トップアンドバックの時は5回中1回しかできていない。その時に点をとられている。	◎
H ペア	Hさんが前に出すぎている。2人がたてに重なっていることがよくある。	Hさんが下がり、それに合わせサイドバイサイドの形にする。私が前に行き過ぎていたため、サイドバイサイドの連携をとれるようにする。	◎
I ペア	トップアンドバックをもう少し意識してやるといいと思います。後ろがあいてしまうことが多かった。空振りしないようにね。個人プレーが多かったよ。	サイドバイサイドからトップアンドバックへの切り替え。空振りをなくす。連携はできているが空振りが多い。連携が上手いかわからない。	◎
J ペア	あんまりトップアンドバックになれず、攻めの体勢になっていない。得点の取れているゲームだが、オープンスペースにあまり打てていない。連携がわりとよくできていたんじゃないかな	冷静になる。左右に打てるように。ライナー気味に打つ。連携が取れていない。	○
K ペア	空振りが多いが連携はできていたと思う。K君もっとちゃんとシャトル見よう! トップアンドバックが上手いってませぬね。空振りがもったいないです。相手に簡単に打っているため得点を奪われている。	圧倒的なまでの経験値不足。空振り減らす。トップアンドバックとサイドバイサイドの切り替え。	○
L ペア	連携はよくできていたと思う。Lさんがよくフォローしていたと思う。	ポジションの調整を図る。サイドバイサイドの時にトップアンドバックになっていることがあるので動きを理解する。	△

◎…対応している ○…関連している △…関連していない

(エ) 学習ノートの自己評価による分析

図3-15 は学習ノート6日目の「ゲームパフォーマンスの評価から、個人やペアの課題が発見できたのか」という問いに対しての結果である。「よく当てはまる」と「やや当てはまる」が90%の生徒が答え、「全く当てはまらない」、「あまり当てはまらない」と答えた生徒は0%である。

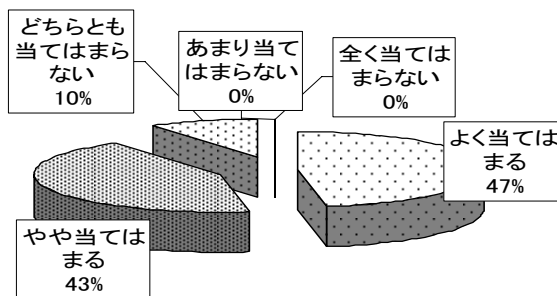


図3-15 ゲーム分析から、個人やペアの課題が発見できたか (学習ノート)

「視点（１）イ ゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容（オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方）について気付くことができ、その気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか」についての考察

図3-12のようにゲーム分析カードと学習ノートから、戦術的内容について気付いていると判断される記述が、最終的には全員の生徒に見られた。特に具体的な内容の記述が6日目まで日を追って高まっていることは、ゲームパフォーマンスを評価することで、戦術的内容についての客観的なデータをもとにした認識の深まりがみられたと推測される。3日目と5日目に気付きについての記述が見られなかった生徒が3名いた。この3名は、ゲームパフォーマンスを評価した際の記録者としての精度をみると、3名とも80%以上の正答率であった（P57参照）。このことから考えると、戦術的内容には十分気付いており、記述ができなかっただけであると考えられる。

事後アンケートでは、ゲームパフォーマンスの評価によって、「パートナーとの連携の仕方が理解できた」、「相手を揺さぶることができた」の2項目の質問に対してどの項目も90%以上の生徒が「よく当てはまる」、「やや当てはまる」と答えていることも、そのことがいえると思われる。

また、授業の中でもゲームパフォーマンスを評価するためには、生徒が戦術的内容について深く理解する必要があるため、時間をかけて評価の仕方について説明を行った。その結果、生徒からは戦術的内容についての質問が多くあげられ、友だち同士での教え合いなどが見られていた。

これらの結果から、ゲームパフォーマンスの評価の実施によって戦術的内容（オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方）についての気付きに有効であったと思われる。

5日目の学習ではゲームパフォーマンスを評価し、記録者がそのプレイヤーに対してのコメントやアドバイスを書き、6日目にプレイヤーがそのゲーム分析カードを見て、自己やペアの課題と課題練習について記述し実践した。記録者のコメントやアドバイスも、プレイヤーの記述した課題も全て戦術的内容であり、ほとんどのペア（10ペア中8ペア）が記録者のコメントやアドバイスを参考にし、自己やペアの課題を設定していることから、ゲームパフォーマンス評価による教え合い学び合いの学習が行われていたことが推測される。残りの2ペアについては、バドミントン経験者であったためアドバイスの内容が賞賛するものばかりであり、プレイヤーのあげた課題とは関連できなかった。

プレイヤーの記述は、ゲームパフォーマンスを評価した結果と自己の課題を鑑みてのものであることがうかがえ、課題の認識ができ、練習につなげていることが推測される。また、授業の様子を見てみると振り返りの時間を長く確保したため、グループ内で活発に意見を交換しており、その後のグループ別課題練習でも、それぞれの課題に沿った内容の練習を協力し合いながら行い、教え合っている姿が見られた。このことから見ても、教え合い学び合いの学習が課題の認識に有効に働いていたと思われる。

学習ノートの6日目のゲームパフォーマンスの評価から「個人やペアの課題が発見できたか」の質問に対しても90%の生徒が「よく当てはまる」、「やや当てはまる」と高い割合で答えており、ほとんどの生徒が課題の認識ができたと推測される。

これらの結果から、ゲームパフォーマンスの評価の実施による気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題を認識することに有効であったと思われる。

「視点（１）条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容について気付くことができ、その気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたか」についてのまとめ

以上のように分析してきた結果、ほぼ全員が

- 条件付けられたゲームを行うことによって戦術的内容（オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方）について気付くことができた。
- ゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容（オープンスペースの創出と攻撃、守備の仕方）について気付くことができ、その気付きをもとに、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができた。

以上のことから、ほとんどの生徒は条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって戦術的内容について気付き、教え合い学び合いの学習を行うことで課題の認識ができたと考える。

（２）攻撃における適切なフライトの選択と守備におけるポジショニングが実現できるようになったか

本研究では、「シャトル操作の技術」と「シャトルを打たないときの動き」の向上を見取るために、ゲームパフォーマンスを評価した指標を用いた。相手を揺さぶるゲームにおいて適切なフライトの選択とは、相手コートオープンスペースを狙い続けることで、更なるオープンスペースの創出を狙うフライトと定義付けた。守備におけるポジショニングについては、自チームのフライトの種類によってトップ・アンド・バックとサイド・バイ・サイドの切り替えができていないかを判断し評価した。

ア オープンスペースをつくりだそうとしていたか（相手を動かそうとしていたか）

（ア）VTRとゲーム分析カードによる分析

ダブルスのゲームにおいて、４日目から６日目にかけて計８試合のゲームパフォーマンスを評価し、教師がVTRを見ながら意思決定・技能発揮に関して評価した。

相手のオープンスペースをつくりだすための攻撃における適切なフライトの選択を、プレイヤーが狙った場所によって見取り、意思決定（ショットが上手く打てなくても相手を揺さぶろうとしたか）と技能発揮（技能が上手く発揮されたか）について「有効」・「不適切」・「適切」で表3-7のように評価した。「有効」と「適切」を足して、触球数で割ったものを指標とし、「有効・適切攻撃率」として示した。

表 3-7 意思決定・技能発揮の評価の基準

記録	内容
有効	・相手ペアのいないところに打った。 ・相手ペアがサイド・バイ・サイドにいるときに、四隅かペアの間に打った。
不適切	・相手のいる所にそのまま打った。（上記以外）
適切	・有効に打とうとしたが、失敗してしまった。

ダブルスのゲームの1チームの対戦は、4チーム2試合ずつ計8試合行った。上記の指標の比較は対戦相手の力量によっても左右されてしまうため、同じ対戦チームとのゲーム2試合を比較し、「有効・適切攻撃率」の割合を図3-16に示し、その詳細を表3-8に示した。「有効・適切攻撃率」については、個々のショットを表3-7の基準で評価し、一人ひとりの指標として示した。この表から、欠席等でデータの取れなかったペアを除き、22名中19名の生徒（86%）が1試合目より2試合目の方が有効・適切攻撃率が上がっており、相手を揺さぶるゲームの実現に近付いていることがわかる。

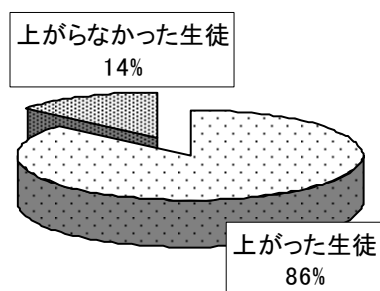


図3-16 1試合目と2試合目の「有効・適切攻撃率」において上昇が見られた生徒と見られなかった生徒の割合

表3-8 「有効・適切攻撃率」の変容

対戦相手	1 Aペア				1 Cペア			
	Aさん		Bさん		Cさん		Dさん	
	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目
2 Aペア	67%	▼55%	55%	▼53%		75%		83%
2 Cペア	0%	△50%	20%	△40%	45%	△62%	10%	△44%
3 Aペア	59%	▼50%	38%	△50%		87%		68%
3 Cペア	50%	△75%	71%	▼69%	33%	△67%	78%	▼67%
平均	44%	△57%	46%	△53%	39%	△73%	44%	△66%
対戦相手	1 Bペア				1 Dペア			
	Eさん		Fさん		Gさん		Hさん	
	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目
2 Bペア	13%	△38%	77%	△88%	67%	67%	21%	△31%
2 Dペア	44%	△100%	86%	△100%	91%	▼55%	43%	▼20%
3 Bペア	20%	△64%	100%	▼75%	67%	△100%	57%	△80%
3 Dペア	33%	△67%	71%	△92%	33%	△59%	40%	△76%
平均	28%	△67%	84%	△89%	64%	△70%	40%	△52%
対戦相手	2 Aペア				2 Cペア			
	Iさん		Jさん		Kさん		Lさん	
	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目
1 Aペア	21%	△33%	63%	63%	80%	▼69%	57%	△71%
1 Cペア	25%	△27%	50%	△53%	82%	▼69%	78%	▼75%
3 Aペア	9%	△44%	40%	△57%	50%	△77%	40%	△72%
3 Cペア	22%	△86%	13%	△73%	45%	△50%	83%	▼83%
平均	19%	△48%	41%	△61%	64%	△66%	65%	△75%
対戦相手	2 Bペア				2 Dペア			
	Mさん		Nさん		Oさん		Pさん	
	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目
1 Bペア	0%	△11%	31%	△36%	13%	▼0%	44%	▼40%
1 Dペア	50%	▼31%	22%	△53%	29%	△53%	18%	△48%
3 Bペア	0%	△50%	44%	△63%	55%	△57%	36%	△40%
3 Dペア	20%	▼17%	50%	△53%	0%	△28%	64%	▼45%
平均	18%	△27%	37%	△51%	24%	△34%	41%	△43%

対戦相手	3 Aペア				3 Cペア			
	Qさん		Rさん		Sさん		Tさん	
	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目
1 Aペア	45%	▼42%	50%	△81%		33%		27%
1 Cペア	56%	▼29%	67%	△78%	欠	33%	欠	19%
2 Aペア	92%	▼57%	67%	△71%		33%		15%
2 Cペア	50%	▼39%	100%	▼77%	席	50%	席	0%
平均	61%	▼42%	71%	△77%		38%		15%
対戦相手	3 Bペア				3 Dペア			
	Uさん		Vさん		Wさん		Xさん	
	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目	1 試合目	2 試合目
1 Bペア	11%	△50%	0%	△36%	56%	△57%	73%	△80%
1 Dペア	50%	△75%	25%	▼0%	67%	▼48%	86%	▼85%
2 Bペア	23%	△50%	25%	△71%	63%	▼22%	100%	△78%
2 Dペア	67%	▼50%	25%	△70%	56%	△59%	75%	▼65%
平均	38%	△56%	19%	△44%	60%	▼46%	83%	▼77%

△) 上昇 ▼) 下降

「視点（２）ア オープンスペースをつくりだそうとしていたか」についての考察

表3-8の指標の変容を見ると、欠席等でデータの取れなかったペアを除き、22名中19名の生徒（86%）が1試合目より2試合目の方の相手を揺さぶろうとしていた割合が上がっていることがわかる。この変容を見ると数値が落ちている試合も数試合見られるが、生徒はオープンスペースをつくりだそうとしていたことが推測される。

実際のゲームの様相を見ても、四隅を狙ってドロップやハイクリアを打っている姿が多く見られ、上手く技術が発揮できない生徒も、ネット際にショットを落とそうとチャレンジしている様子も見られた。徐々にではあるが、試合経験を重ねるに従って動きのあるゲームが増えていた。また、2試合という少ない試合数でもこのような上昇率があることは、経験を積み重ねることによって更なる上昇が期待できると思われる。

これらの結果から、ダブルスのゲームにおいて、多くの生徒がオープンスペースをつくりだそうとしていたと考えられる。

イ ダブルスにおいてパートナーとの動きの調整ができていたか

(ア) VTRとゲーム分析カードによる分析

ダブルスのゲームにおいて、4日目から6日目にかけて計8試合のゲームパフォーマンスを評価した。意思決定・技能発揮と同様に、教師がVTRを見ながら動きの調整に関して評価した。守備におけるパートナーとの動きの調整を、自チームが打ったフライトの種類による守備隊形の切り替えについて見取り、表3-9の基準で評価した。適切に動きの調整ができた回数を触球数で割ったものを指標とし、「有効・適切守備率」として示した。

表3-9 パートナーとの動きの調整の評価の基準

記 録	内 容
適 切	<ul style="list-style-type: none"> ・自チームが高く上げたフライトの時には、並んで守備のポジションになっている（サイド・バイ・サイド） ・自チームがネット際にショットを打った時には、どちらかが前につめている（トップ・アンド・バック） ※ショットサーブは打った人がそのまま前につめている ロングサーブはサイド・バイ・サイドに戻る
不適切	<ul style="list-style-type: none"> ・上記以外のもの

ダブルスのゲームの1チームの対戦は、4チーム2試合ずつ計8試合行った。上記の指標の比較は意思決定・技能発揮と同様に、対戦相手の力量によっても左右されてしまうため、同じ対戦チームとのゲーム2試合を比較し、「有効・適切守備率」の増減の割合を**図3-17**に示し、その詳細を**表3-10**に示した。「有効・適切守備率」については、パートナーとのトップ・アンド・バックとサイド・バイ・サイドの切り替えについて見取り、**表3-9**の基準で評価した。欠席等でデータの取れなかったペアを除き、11ペア中9ペア（82%）が1試合目より2試合目の方がパートナーとの動きの調整ができていた割合が上がっており、パートナーと動きの調整をしながら相手を揺さぶるゲームの実現に近付いていることがわかる。

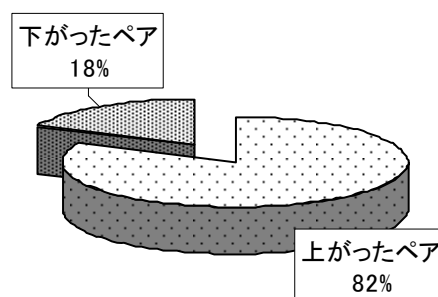


図3-17 1試合目と2試合目の「有効・適切守備率」の変化の割合

表3-10 「有効・適切守備率」の変容

対戦相手	1 Aペア		1 Cペア		対戦相手	1 Bペア		1 Dペア	
	1試合	2試合	1試合	2試合		1試合	2試合	1試合	2試合
2 Aペア	73%	△76%		81%	2 Bペア	67%	△94%	74%	△78%
2 Cペア	72%	△78%	80%	▼67%	2 Dペア	95%	▼82%	91%	▼76%
3 Aペア	78%	△81%		71%	3 Bペア	89%	△93%	68%	△100%
3 Cペア	89%	△95%	89%	△93%	3 Dペア	92%	△93%	75%	△78%
平均	79%	△82%	84%	▼78%	平均	86%	△90%	77%	△83%
対戦相手	2 Aペア		2 Cペア		対戦相手	2 Bペア		2 Dペア	
	1試合	2試合	1試合	2試合		1試合	2試合	1試合	2試合
1 Aペア	72%	△79%	86%	△89%	1 Bペア	74%	▼72%	67%	▼67%
1 Cペア	72%	△91%	78%	△88%	1 Dペア	85%	▼75%	67%	△68%
3 Aペア	70%	△72%	94%	▼84%	3 Bペア	77%	△90%	65%	△79%
3 Cペア	75%	△77%	87%	△88%	3 Dペア	74%	△86%	84%	▼79%
平均	72%	△80%	86%	△87%	平均	77%	△81%	71%	△73%
対戦相手	3 Aペア		3 Cペア		対戦相手	3 Bペア		3 Dペア	
	1試合	2試合	1試合	2試合		1試合	2試合	1試合	2試合
1 Aペア	75%	△88%		64%	1 Bペア	79%	△84%	85%	△89%
1 Cペア	83%	△84%	欠	67%	1 Dペア	92%	▼82%	77%	△89%
2 Aペア	78%	△86%		65%	2 Bペア	39%	△90%	78%	△85%
2 Cペア	67%	△80%	席	70%	2 Dペア	88%	▼84%	71%	△82%
平均	76%	△85%		67%	平均	74%	△85%	78%	△86%

△) 増加 ▼) 減少

「視点（２）イ ダブルスにおいてパートナーとの動きの調整ができていたか」についての考察

表3-10の指標の変容を見てみると、欠席等でデータの取れなかったペアを除き、11ペア中9ペア（82%）が1試合目より2試合目の方がパートナーとの動きの調整ができていた割合が上がっていることがわかる。この変容を見ると数値が落ちている試合も若干見られるが、ほとんどのペアにおいて、パートナーとの動きの調整ができていたことが推測される。また、意思決定・技能発揮と同様に、試合の経験を重ねることで動きの調整の理解が深まり、適切なポジショニングができるようになったと推測される。

また、実際の授業の様子を見ると、シャトルを打つときに、パートナーと重なっていたペアは、声を掛け合いながら調整する工夫をしていたり、中にはローテーションが少しできるようになったペアもいたりした。

これらの結果から、ダブルスのゲームにおいて、多くの生徒がパートナーとの動きの調整ができていたと考えられる。

「視点（２）攻撃における適切なフライトの選択と守備におけるポジショニングが実現できるようになったか」についてのまとめ

以上のように分析してきた結果、ほぼ全員が

- オープンスペースをつくりだそうとしていた（相手をうごかすことができた）。
- ダブルスにおいてパートナーとの動きの調整ができていた。

以上のことから、ほとんどの生徒は攻撃における適切なフライトの選択と守備におけるポジショニングが実現できるようになったと考える。

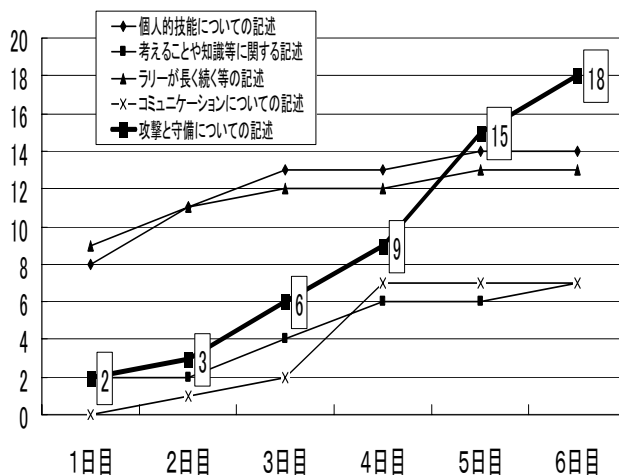
（３）パートナーと動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたか

ア パートナーと動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたか

（ア）学習ノート「相手を揺さぶることができて楽しかった」等の楽しさの内容についての記述による分析

単純にシャトルを打ち合うことを楽しんで、お互い同じ所に返球するゲームから、変化に富んだプレー、つまりパートナーと動きの調整をしながら相手を揺さぶるゲームを楽しむことが本学習の目的の一つでもある。生徒の楽しさの体験を見取るために学習ノートの「楽しさの内容」についての記述を拾い出し分析を行った。

図3-18は毎時の学習ノートから、「本日のバドミントンのゲームで楽しいと思ったことを全て書いてください」という問いに対する内容を拾い出し、要素別に累積人数を示した図である。授業開始時は「個人的技能についての記述」や「考えることや知識に関する記述」が多かったが、「攻撃と守備についての記述」が6日目まで順調に増加している。5日目にはそれらの記述の累積人数を抜いて18名の生徒の記述があり、「楽しさの内容」の変化がみられた。



相手を揺さぶることができた
シャトルが上手く相手のとれない所に決まったこと
連携がものすごく上手くいったとき
ゲームの前半で押されていて負けるかと思ったけど、練習でやったことをいかしてフォーメーションが上手くいって巻き返せた時

図3-18 楽しいと思ったことを記述した生徒の人数

(イ) 事前・事後アンケートによる分析

図3-19は「バドミントンのゲームで、どんなときに楽しさを感じますか」という問いに対しての記述の内容を要素別に集計した図である。それぞれの答えは複数あるため累積の人数を示した。「相手を揺さぶることができて楽しかった」や「ペアと連携がとれて楽しかった」等の攻撃や守備の仕方についての内容が、事後アンケートでは生徒全員から記述が見られ、「楽しさ」の内容の変化がみられた。

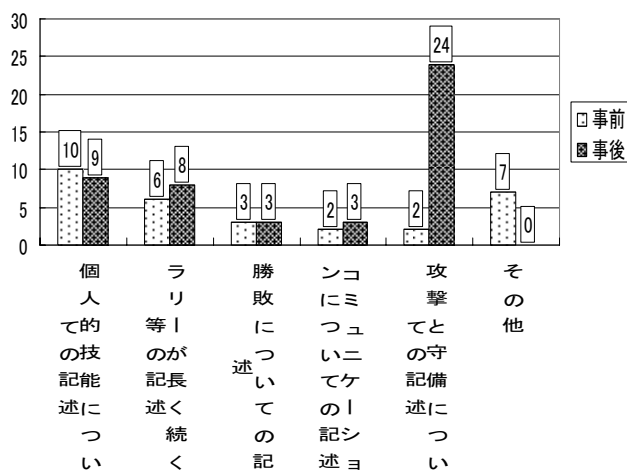


図3-19 ゲームの楽しさを記述した生徒の人数

「視点(3) パートナーと動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたか」についての考察とまとめ

学習ノートの記述の変容を見てみると、個人的技能やラリーが続く等の記述が授業前半では多かったが、後半になるに従い攻撃と守備についての記述が多くなり、最終的に18名の生徒の記述が見られた。このことは、単純な打ち合うことを楽しんでいる状態から、相手を揺さぶり、お互いが動きのある攻防を楽しむことができるようになったと推測される。授業の様子も動きのあるゲームが増え、それに伴って学習ノートの戦術的内容の記述も増えていた。また、視点(2)のゲームパフォーマンスの向上も見られていることから、ゲームの様相も動きのあるゲームに変容していることがうかがえる。

事前のアンケートでも、やはり個人的技能やラリーについての記述が多かったが、事後のアンケートでは、攻撃と守備についての記述が全ての生徒から見られたことから、相手を揺さぶるバドミントンを楽しんだと思われる。

以上のように分析してきた結果、生徒はパートナーと連携しながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができたと推測される。

(4) 運動有能感を高めることができたか

ア 統制感を高めることができたか

(ア) 事前・事後アンケートによる分析

統制感を測定するにあたり、岡澤らの作成した運動有能感測定尺度（3因子各4項目、計12項目）を実施した。なお、測定は単元の事前（授業開始1週間前）・事後（単元終了時）の2回測定した。質問項目は4項目あり、それぞれに「よく当てはまる」、「やや当てはまる」、「どちらとも当てはまらない」、「あまり当てはまらない」、「全く当てはまらない」の5段階より回答し、「よく当てはまる」を5点、「全く当てはまらない」を1点として4項目の合計点20点の平均値を算出した。表3-11はその測定結果で、順調に数値は高まっており、事前・事後において1%水準で有意差が認められた。

表3-11 統制感の測定結果（得点の平均）

因子	事前	事後	t検定
統制感	13.25	15.75	**P<0.01

(イ) 学習ノートの気付いたことやわかったことの記述内容による分析

6日目の学習では、グループ対抗戦のダブルスのゲームを行った。ペアの勝敗の数でグループの順位を決めるのではなく、それぞれのゲームの合計得点でグループの勝敗を決めた。これは負けることの多いペアでも、自分たちのとった得点がチームに貢献でき、積極的なゲーム参加と「努力すればできる(勝てる)」という統制感を高めるための工夫である。そのゲームが行われた6日目の学習ノートの記述をまとめたものを表3-12に示した。記述の内容を見ると、「自分たちが負けても、チームは勝てる」という思いなど、肯定的な気持ちをもってゲームを行っていたことがわかる。

表3-12 グループ対抗ゲームについての記述

記述内容
良いと思います。自分たちがどのくらい点数が取れたかで競うことで、どれくらい成長したかわかるような気がします。
これならそれぞれのチームの強さが平均的になるので良いと思う。
勝敗よりも競っている感じがでていいと思う。
負けたら何もないより、負けても得点していれば班に貢献できるのでとても良いと思った。
負けてもグループに貢献できるというのはとても良いと思います。11-9でも負けは負け。良い試合をしたのに11-1のような試合と同じになってしまうのは悔しいですからね。
グループの勝敗だと負けは負けだし、勝ちも勝ちてなってしまうけど、総得点で順位を付けることになったら、試合中負けていても、あと1点でも多くとろうという良い意味での執着心が湧いてきて1ラリー1ラリーへの集中力が増した。
総得点制にしたことでチームへの意識なども高まったと思う。
良かったと思います。勝ち負けも大切ですけど「点」にした所で内容も評価されるということで良かったと思います。
チームの勝敗でなく総得点で競ったのでまたこのルールから見つかった課題もあったので、今後、場合に応じて戦っていきたいです。

図3-20は、学習ノートの「本日の授業で気付いたこと、わかったこと」の「個人的技能についての記述」と「攻撃と守備についての記述」を拾い出し、それぞれの累積の人数を集計したものである。

統制感の形成に重要な「わかる」ことに関して、「個人的技能についての記述」と「攻撃と守備についての記述」ともに6日間を通して順調に伸びており、確実に「わかる」ことが高まってきている。

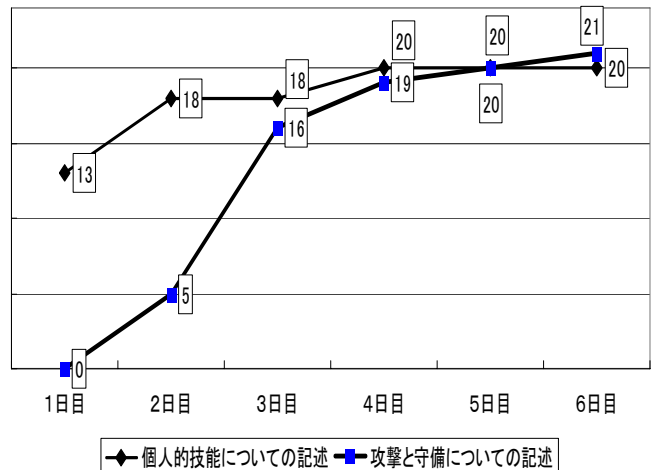


図3-20 学習ノートの「個人的技能について」と「攻撃と守備について」を記述した生徒の人数

図3-21は学習ノートにおける自己評価の、「自分の課題が何であるかわかることができたか」の自己評価に対し、「よく当てはまる」から「全く当てはまらない」の5段階より回答し、「よく当てはまる」を5点、「全く当てはまらない」を1点としての平均の数値の変容を示した図である。3日目で落ち込みが見られるが、ゲームパフォーマンス評価を初めて行った日であり、振り返りの時間と課題練習の時間が少なかったことが原因であると考えられる。それ以降は順調に数値が伸びている。

事前・事後アンケートの課題の発見と解決に関しての自己評価を比較・分析した。「練習やゲームで自分（チーム）に適した課題を見付けることができた」（図3-22）、「練習やゲームで課題を解決する適切な方法を見付けることができた」（図3-23）、「練習内容の見直しや新たな方法を見付けることができた」（図3-24）の自己評価では、3項目とも事後の方が「よく当てはまる」、「やや当てはまる」と答えた生徒が増えていることがわかる。3項目とも事前・事後において1%水準で有意差が認められた。

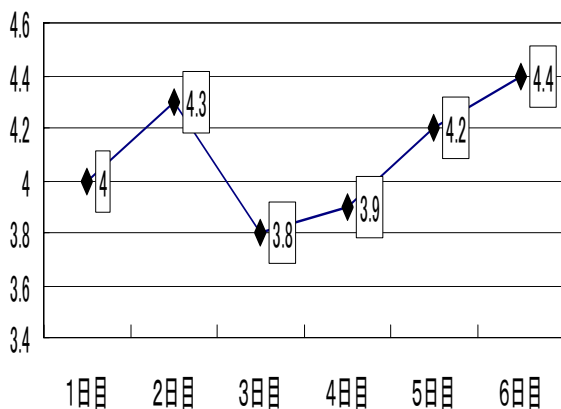


図3-21 「自分の課題が何であるかわかることができた」(学習ノートの自己評価点数の平均)

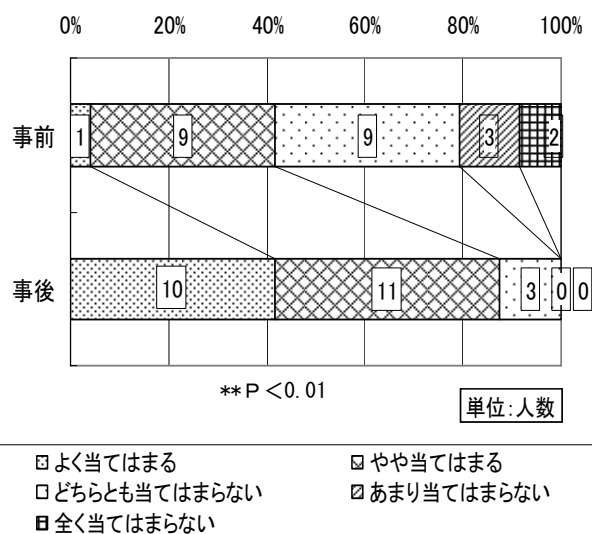
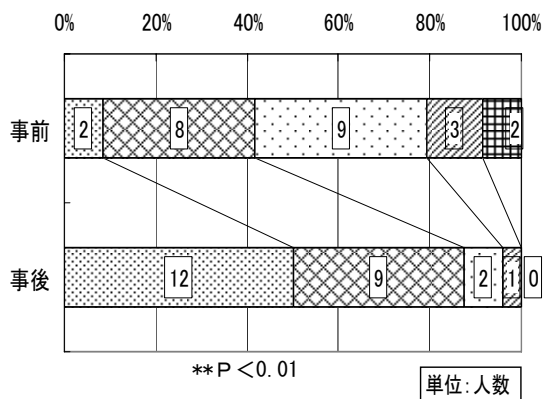
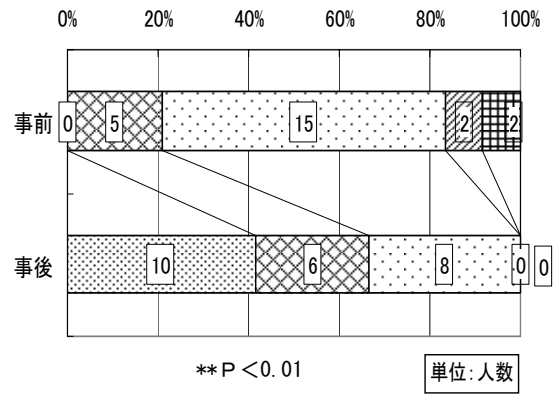


図3-22 「練習やゲームで自分（チーム）に適した課題を見付けることができた」(自己評価点数の平均)



□ よく当てはまる □ やや当てはまる
 □ どちらとも当てはまらない □ あまり当てはまらない
 □ 全く当てはまらない

図3-22 「練習やゲームで課題を解決する適切な方法を見付けることができた」(自己評価点数の平均)



□ よく当てはまる □ やや当てはまる
 □ どちらとも当てはまらない □ あまり当てはまらない
 □ 全く当てはまらない

図3-24 「練習内容の見直しや新たな方法を見付けることができた」(自己評価点数の平均)

「視点(4)ア 統制感を高めることができたか」についての考察

表3-11 に示したとおり、運動有能感測定尺度の実施の結果、測定ごとに順調に数値も高まっており、事前・事後において1%水準で有意差が認められたことは、統制感の高まりがみられたと思われる。

統制感を高めるための工夫として、グループ対抗のダブルスのゲームの勝敗を、グループでの総得点制とした。その結果、自由記述だったにも限らず、表3-12 に示したように「自分は負けても班に貢献でき、勝てる」等の生徒の記述が見られ、「努力すれば勝てる」という気持ちを持ち、試合に臨んでいたと思われる。ゲームでの生徒の様子も、試合では負けても何とか1点でも多く取ろうとする意識が強くなり、より試合に集中している姿が見られ、最後まであきらめずにゲームを行っていた。

図3-20 は学習ノートの「本日の授業で気付いたこと、わかったこと」の「個人的技能」と「戦術的内容」について拾い出し、それぞれの累計人数を集計したものである。どちらの記述についても高い割合で記述しており、「わかる」ことに関しては、ほとんどの生徒が認識していたと思われる。

統制感を高めるためには、学習の中で課題解決のために行われた練習とその成果の比較から、課題解決のための有効な方法を理解させる工夫が必要だと示されている。このような統制感の形成に重要な「わかる」によって、運動の仕方を知っていたら「今はできなくても、いつかはできる」という考え方が形成されたと推測される。

本学習においては、条件付けられたゲームやゲームパフォーマンスを評価することで、戦術的気付きや自己やペアの課題の認識について、分析の視点(1)の通りに理解が深まっている。図3-21、図3-22、図3-23、図3-24 の、それぞれ課題の発見と解決に関する自己評価の結果から見ても、これらの学習が「わかる」ことについて生徒が認識でき、その認識をもって、統制感を高めることに有効であったと思われる。

イ 受容感を高めることができたか

(ア) 事前・事後アンケートによる分析

統制感と同様に受容感を測定するために、岡澤らの作成した運動有能感測定尺度（3因子各4項目、計12項目）を実施した。なお、測定は単元の事前（授業開始1週間前）・事後（単元終了時）の2回測定した。質問項目は4項目あり、それぞれに「よく当てはまる」、「やや当てはまる」、「どちらとも当てはまらない」、「あまり当てはまらない」、「全く当てはまらない」の5段階より回答し、「よく当てはまる」を5点、「全く当てはまらない」を1点として4項目の合計点20点の平均値を算出した。**表3-13**はその測定結果で、順調に数値は高まっており、事前・事後において0.1%水準で有意差が認められた。

表3-13 受容感の測定結果（得点の平均）

因子	事前	事後	t検定
受容感	14.13	17.08	***P<0.001

(イ) 学習ノートの仲間とアドバイスをし合う等の自己評価

受容感を高めるための工夫として、技能レベルの異なる生徒を同じグループにし、教え合い学び合いの学習を促すために、お互いを肯定して良い所を見合うグッドポイントカードを使用した。グッドポイントカードは3日目終了時に回収し、教師が内容をまとめて4日目に生徒にそれぞれ配付した。その後、肯定的なアドバイスができるようにアドバイスカードへとつなげた。アドバイスカードは5日目に回収して教師が内容をまとめて6日目に生徒にそれぞれ配付した。**表3-14**はグッドポイントカードを見た感想を抜粋したものである。「細かい所も見てくれていて、うれしかった」など、班員から見られていることに対して、肯定的な感想がほとんどであった。

表3-15はアドバイスカードを見た感想を抜粋したものである。グッドポイントカードから肯定的なアドバイスができるようにつなげたものであり、どの生徒の記述も「アドバイスされたことを直していきたい」など、班員のアドバイスを受け入れ、課題の解決につなげていこうとする肯定的なものであった。

表3-16はグループ対抗のゲームの感想を抜粋したものである。統制感を高めるために行ったグループ対抗のゲームは、グループの総得点で競うことから、試合での班員に対する応援や励まし合いが増え、受容感の高まりにもつながると考えた。自由記述であったことと、ゲーム中に生徒はゲームパフォーマンスの評価を行っており、仲間の応援ができる余裕がなかったためコメントが少なかったが、「応援されてうれしい」などの記述があった。

表3-14 グッドポイントカードの感想（抜粋）

スマッシュがすごいって書いてあって嬉しかったです。でもまだまだ空振りも多いし、それだけだと試合では勝てないので、もっと色々な種類のフライトがほめてもらえるように頑張ります。
思っていたよりもいいことが書いてあった。
自分でも気付いていない所に気付いていてびっくりしました。グッドポイントで書かれていたことを伸ばして、得意分野にして、苦手な所も「グッドポイント」にしていきたいです。
自分のサーブに自信ができました。よいところは伸ばし、苦手な所はなくしていきたいです。
自分があまりわからなかった所が書いてあって良かった。参考にして頑張ろうと思った。
自分の気を使っていた所を班員が気付いていてくれてよかった。もっともっと意識していきたい。
意外な所をほめられたので嬉しかったです。このことが、まだ持続して出来るようにする。また、今度はアドバイスも大切にします。
サーブの距離は自分でも意識してやっていたので、できていると書いてあってうれしかった。自分の中ではできていないと思っても、できていることはあるんだなと思った。
みんなすごいほめてくれて恐縮ですね。アドバイスもめちゃめちゃな感じだと思ったけど、「わかりやすい」って言ってくれたので、これからもアドバイスを出来る限りしてあげたいと思えた。みんなが細かい所まで見てくれていたので、私が間違ったことをしてマネされないように気を付けようと思った。
サーブのときに高く上がると書いてもらうことが出来たので、今度は小さく低いサーブを打てるようにしたい。意外とするどい球が打っているのかな？と思った。
人にどのように見られているかがよくわかった。細かい所も見えていてくれていたと思った。
他人からの評価を見て良かった。なおす所も見つかると思います。

表3-15 アドバイスカードの感想（抜粋）

グッドポイントカードに「集中すればよい」と書いてあって、今回アドバイスカードにも「集中したらよい」を書いてあったので、もっと一回一回集中して打てるようにする。また、試合ではSばかりになっているので、色々なフライトを使い分けられるようにする。
バドミントンのシャトルをちゃんと見る。自分がわかっていないところがわかった。
みんなちゃんと見てくれていて、うれしかった。アドバイスされたことを意識してプレーしていきたい。
自分ができないところが良くわかって良かった。やっぱり体があんまりササッと動きが出来ていないから、もっと素早く体を動かそうと思った。
やはり空振りが多いことが目に見える。また、まだまだ前後のゆさぶりが甘いみたいだ。
声の掛け合いができていない。上手くポジションどりができていない。
やっぱり自分でも思っていたことが多かったのだからちゃんと改善されてなかったんだと反省。また、自分でも気付いていなかったこともあったのでよく意識してやった。
書かれていることは自分でもわかっていることがほとんどだったが、参考になった。書いてあることが難しいと思ってやってみようという気持ちになった。自分はあまりカードを書いてなかったのでもう少し周りを見れば良かったかなと思った。
ゲーム中などはいっぱいっぴいで自分の良くない所にあまり気が付くことはできないけど、アドバイスカードを見て自分の弱点をたくさん知れて良かった。
何も無いって言われるのが多かったのですが、少しだけアドバイスが書いてあったので、すごくうれしかったです。私だって人よりはできても全然ヘタなものですから、よくみればいっぱい注意することがあるのをわかってくれた人がいてうれしいです。このアドバイスをきいて、しっかり直すように頑張ります。
普段から自分でもダメだなあと思っているところを再確認させられたり、自分が気付いていなかった所を教えてくれたりして、とてもためになった。頑張ろうという気持ちがいつもよりもっともっと増えた。
四隅にあまり打っていないので、しっかり四隅を狙うのが課題かな・・・

表3-16 グループ対抗ゲームの感想（抜粋）

チーム戦というのが燃えました。チームの人にも応援してくれたり、アドバイスをくれたりして、とても良かったです。
チームに一体感が出来てよかったと思う。
総得点制にしたことでチームへの意識なども高まったと思う。

図3-25は事前・事後アンケートの、「練習やゲームで積極的に友だちと教え合うことができたか」という問いに対する答えの変容を示している。事後のアンケートでは、全員の生徒が「よく当てはまる」、「やや当てはまる」と答えていた。事前・事後において1%水準で有意差が認められた。

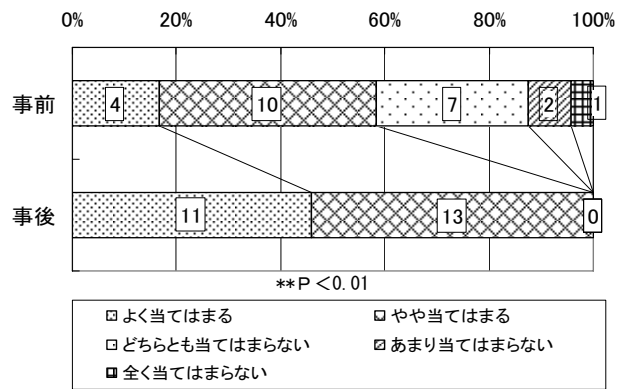


図3-25 「練習やゲームで積極的に友だちと教え合うことができた」(自己評価点数の平均)

「視点(4)イ 受容感を高めることができたか」についての考察

表3-13に示したとおり、運動有能感測定尺度の実施の結果、測定ごとに順調に数値も高まっており、事前・事後において0.1%水準で有意差が認められたことは、受容感の高まりがみられたと思われる。

受容感を高める工夫として、グッドポイントカードとアドバイスカードを、4日目と6日目にそれぞれ配付した。グッドポイントカードに対しての感想は表3-14に示したとおり「仲間からほめられてうれしい」等、ほとんどの生徒が記述しており、仲間を受け入れられているという気持ちをもったことが予想される。また、アドバイスカードに関しては、表3-15に示したように、アドバイスカードを配付された全ての生徒が課題として認識し、解決に向けて前向きに班員のアドバイスを受け入れている記述であった。これらのことから、グッドポイントカードとアドバイスカードは、受容感の高まりに有効に働いていたと推測される。グループ対抗ゲームに関しては、表3-16に示したように、グループの仲間についてのコメントが少なかったが、生徒はゲームの最中もゲームパフォーマンスの評価をしており、仲間への応援ができる余裕がなかったことが考えられる。しかし、「応援されてうれしい」等の感想もあり、受容感の高まりにつながったと思われる。

表3-6(P39)のゲームパフォーマンスを評価した記録者のコメントとプレイヤー(ペア)の課題で示したように、記録者のコメントに対してほとんどのプレイヤー(ペア)が参考に行っていることから見て、教え合い学び合いの学習ができていたと推測される。実際の授業でも、グループ結成時には緊張感からか、あまり教え合い学び合いの学習ができていなかったが、回を重ねるに従って緊張感もほぐれ、活発な教え合い学び合いの学習が展開されていた。

図3-25は積極的に教え合うことができたかの問いに対する答えの変容である。「よく当てはまる」、「やや当てはまる」と回答した生徒が、24名全員であったことを考えると、これらの学習の工夫は受容感を高めることに有効であったと思われる。

ウ 身体的有能さの認知を高めることができたか

(ア) 事前・事後アンケートによる分析

統制感、受容感と同様に身体的有能さの認知を測定するために、岡澤らの作成した運動有能感測定尺度（3因子各4項目、計12項目）を実施した。なお、測定は単元の事前（授業開始1週間前）・事後（単元終了時）の2回測定した。質問項目は4項目あり、それぞれに「よく当てはまる」、「やや当てはまる」、「どちらとも当てはまらない」、「あまり当てはまらない」、「全く当てはまらない」の5段階より回答し、「よく当てはまる」を5点、「全く当てはまらない」を1点として4項目の合計点20点の平均値を算出した。**表3-17**は身体的有能さの認知の測定結果であり、測定ごとに順調に数値も高まっているが、有意差が認められなかった。そこで、事前アンケートでの数値の上位群と下位群に（人数の50%を基準）に分類して分析を行った結果が**表3-18**である。事前・事後において、上位群では有意差が認められなかったが、下位群では5%水準で有意差が認められた。

表3-17 身体的有能さの認知の測定結果（得点の平均）

因子	事前	事後	t検定
身体的有能さの認知	8.42	10.38	n s

表3-18 身体的有能さの認知の上位群・下位群別に見た測定結果（得点の平均）

因子	群	事前	事後	t検定
身体的有能さの認知	上位群	11.82	13.55	n s
	下位群	5.54	7.69	*P<0.05

（上位群＝8以上・下位群＝7以下、人数の50%を基準とした）

(イ) 学習ノートのできるようになったことの記述内容による分析

図3-26は学習ノートの「本日の授業のできるようになったこと」から「個人的技能についての記述」、「守備についての記述」、「攻撃についての記述」を拾い出し、要素別に累積の人数を集計した図である。24名全員が個人的技能についてできるようになったことを記述している。攻撃についての記述や守備の仕方についての記述も増えている。個人的技能の記述は学習開始時から高い数値であるが、学習の進行にともなって戦術的内容についての記述が増えている。

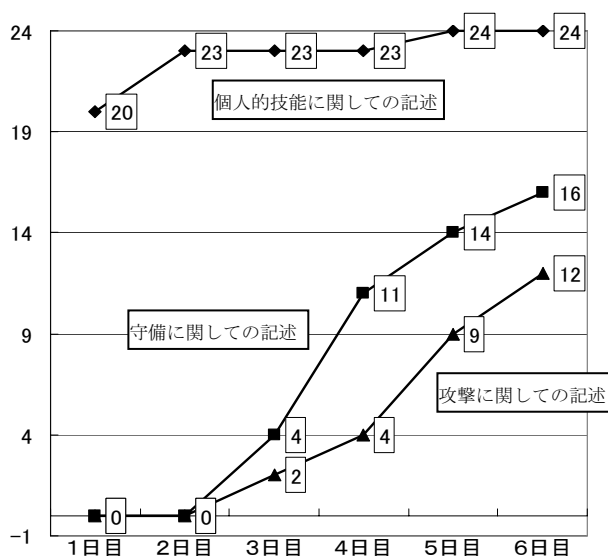


図3-26 本日の授業のできるようになったことを記述した生徒の人数（学習ノート）

「(4) ウ 身体的有能さの認知を高めることができたか」についての考察

表3-17の示したとおり、運動有能感の測定の結果、事前・事後において有意差が認められなかったが、表3-18では下位群に5%水準で有意差が認められた。上位群の数値を高めることができなかった原因については、学習の中心がゲームパフォーマンスの評価に費やされたり、ゲームを行う数や練習量が少なくなってしまうと、いわゆる運動に自信をもっている生徒の運動量の確保が十分にできなかったことが考えられる。今後、これらの課題の改善策を検討していきたいと思う。

できるようになったことに関しては、全員に個人的技能に関する記述が見られた。また、戦術的内容についても8時間目終了時に急激に伸びているのがわかる。測定結果も8時間終了時、単元終了時と順調に数値が伸びており、本学習がほとんどの生徒の身体的有能さの認知の高まりに有効であったと思われる。

エ 運動有能感(合計)を高めることができたか

(ア) 事前・事後アンケートによる分析

運動有能感の3つの因子についての測定結果の数値を合計したものを、運動有能感(合計)として各因子20点の合計60点の平均値を出し、分析した。表3-19はその結果を示したものである。数値は順調に伸びており、事前・事後において1%水準で有意差が認められた。

表3-19 運動有能感(合計)の測定結果

因子	事前	事後	t検定
運動有能感(合計)	35.79	43.21	**P<0.01

「視点(4) エ 運動有能感(合計)を高めることができたか」についての考察

表3-19に示したように、3因子の合計値から見た運動有能感の測定値も順調に高まっており、事前・事後において1%水準で有意差が認められた。身体的有能さの認知では有意差がみられなかったが、統制感と受容感の高まりから、運動有能感の高まりがみられたものと推測される。

このことから、運動有能感(合計)の高まりがみられたと思われる。

「視点(4) 運動有能感を高めることができたか」についてのまとめ

以上のように分析してきた結果、ほぼ全員の

- 統制感を高めることができた。
- 受容感を高めることができた。
- 下位群の身体的有能さの認知を高めることができた。
- 運動有能感(合計)を高めることができた。

以上のことから、ほとんどの生徒は運動有能感を高めることができたと考えることができる。

(5) 仮説の有効性について

これまで述べてきたように、今回行った学習によって次のことが明らかになった。

- (1) 条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンス評価によって戦術的内容について気付くことができ、その気付きをもとに教え合い学び合うことで課題の認識ができた。
- (2) 「戦術学習」によって、攻撃における適切なフライトの選択と守備におけるポジショニングが実現できるようになった。
- (3) 「戦術学習」によってパートナーと動きの調整をしながら、相手を揺さぶるバドミントン本来の楽しさを味わうことができた。
- (4) 「戦術学習」によって運動有能感を高めることができた。

すなわち、条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促し、その気付きをもとに教え合い学び合うことで課題の認識ができ、適切な技術の選択とポジショニングの実現に有効であったことが明らかになった。

よって、仮説「条件付けられたゲームの実施とゲームパフォーマンスを評価することによって、生徒の戦術的気付きを促し、その気付きをもとに教え合い学び合うことで課題の認識ができ、適切な技術の選択とポジショニングが実現できるようになり、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることができる」の有効性が明らかになったと考える。

IV 研究のまとめ

1 研究の成果

(1) 学習の工夫と効果

本研究では、通常のゲームを実施し、ゲームにおける戦術的な気づきを促すために、条件付けられたゲームとゲームパフォーマンスを評価した。その戦術的な気づきをもとに課題練習に取り組み、再度ゲームを行うというサイクルを繰り返すことによって、「わかる」から「できる」へつながる学習展開を行った。結果と考察で示したように、この学習の展開は、ゲームパフォーマンス（適切な技術の選択とポジショニング）が向上し、相手を揺さぶるバドミントン本来のゲームの楽しさを味わうとともに、運動有能感を高めることに効果があった。

図4-1は学習計画を進める中で工夫した内容とその効果についてまとめたものである。

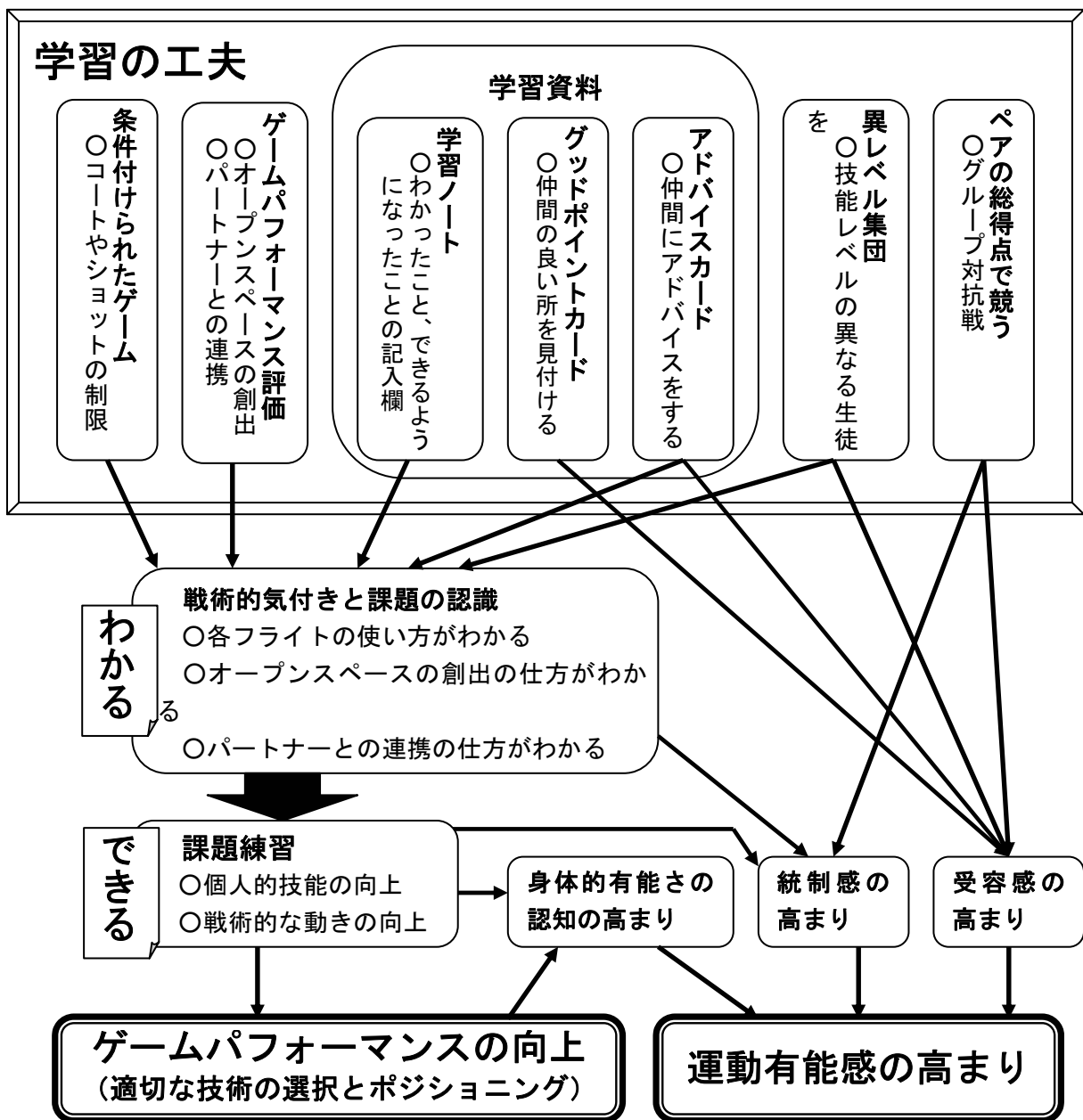


図4-1 学習の工夫と効果の関連

ア 「戦術学習」について

(ア) 条件付けられたゲーム

このゲームでは、生徒に戦術的課題を意識させることを目的として、身に付けさせたい学習の内容に即した条件の設定を行い、コートを制限するなどの工夫を行った。技能レベル（特にレシーブ）が未熟な段階では、通常のルールでのゲームではスマッシュなどによりラリーが続かず、相手を揺さぶることやパートナーとの守備の調整といった戦術的内容について気付かせることが困難である。通常のゲームの後に、スマッシュを使わないという条件を付けたゲームを行ったことでラリーが続き、生徒がより明確に戦術的内容に気付かせることができた。また、条件付けられたゲーム終了時に、教師の発問によって生徒の戦術的気付きをより促すことができ、課題の認識へとつなげていくことができた。

(イ) ゲームパフォーマンス評価

攻撃と守備に関して二種類の分析カードを作成し、記録をさせた。前半では記録の仕方の複雑さゆえに若干の混乱が見られたが、後半に入ると慣れてきたのかスムーズに評価することができるようになった。評価者は記録者とアナウンス役に別れたが、戦術的内容の理解、特にアナウンス役はその動きについても、しっかりと理解していなければデータを取ることができないので、アナウンス、そして記録をとる行為そのものが、守備に関する動きや攻撃の仕方などの、客観的なデータをもとにした認識に有効であった。また、プレイヤーはゲーム記録の結果を見ることで自分の動きと課題を明確にすることができ、記録者やアナウンス役がアドバイスや勝敗の原因を記入することで、グループ内の教え合い学び合いの学習にも活用された。

※ 生徒の分析カード記録の精度について

生徒がゲームパフォーマンス評価を正しく記録することができていたかどうか、その精度について分析を行った。4日目と5日目のダブルスのゲームにおいて、生徒が実際に記録したものと、指導者がVTRを見ながら記録したものを一人ひとり比較した。比較の仕方は、サービスしてからどちらかのチームがポイントをとるまでを1スパンと考え、一つひとつのショットに対しての調整、意思決定・技能発揮の評価の正答率を算出した。(表4-1)

表4-1 教師のVTRを用いた評価を正答とした場合の生徒の正答率

評価の視点	調整		意思決定・技能発揮	
	第1回目	第2回目	第1回目	第2回目
ゲーム				
正解率	63%	77%	79%	82%

4日目に行われた1回目と比べると、調整、意思決定・技能発揮ともに5日目の2回目の方が正答率の高まりがみられ、回数を重ねるに従って理解が深まっていることがわかる。2回目の記録で約8割の正答率になっており、2回という経験でも精度が高まっていることを考えると、ある程度信憑性の高いデータがとれる分析カードになっていると思われる。

イ 学習資料

(ア) 学習ノートのわかったこと、できるようになったことの記述欄

毎回の学習ノートにこの記述欄を設けた。条件付けられたゲームやゲームパフォーマンスを評価することからの気付きの欄とわかったことの欄を区別して書くようにしたことから、生徒自身が学習の習得の状況を確認することができ、自己やペアの課題を認識し、その解決に向けた練習を考えやすくなった。また、教師も戦術的気付きから課題の認識への生徒の変容を見取ることができた。

(イ) グッドポイントカード・アドバイスカード

グッドポイントカードに関しては、「ほめられてうれしい」等の記述が多く書かれており、グループのメンバーから良い点を評価されていることを認識し、生徒は仲間から認められている意識をもつことができていることから、受容感を高めるために効果があったと思われる。また、アドバイスカードに関しては、解決に向けての前向きなアドバイス内容が非常に多く、配付された全ての生徒が戦術的内容や技術構造の理解、課題の設定等の参考にしており、教え合い学び合いにも有効に活用されていた。さらに、他のメンバーの技術的な部分を観察することになり、個人的技術の構造の認識や、守備や攻撃に関しても記述していたことから戦術的内容の理解にもつながった。

ウ 異レベル集団

教え合い学び合いの学習を促す目的で、技能レベルの異なる生徒を一緒のグループにした。ゲーム分析カードに記録者がコメントする場面では、一つのペアに対して4人の仲間がアドバイスをするように設定し、必ず技能レベルの違う生徒からアドバイスをもらえるようにした。アドバイスに対してほとんどのプレイヤー（ペア）が参考に行っていることから見て、このグルーピングにより教え合い学び合いの学習ができていたと推測される。また、事前・事後アンケートの「練習やゲームで積極的に友だちと教え合うことができたか」という問いに対する答えの変容（P52 図3-25）を見ても、教え合う学習ができていたと思われる。

エ ペアの総得点で競うゲーム(ルールの工夫)

グループ対抗のダブルスのゲームの勝敗を、グループでの総得点制としたことにより、自由記述だったにも限らず「負けてもグループは勝つことができる」等の生徒の記述が学習ノートから見られ、統制感を高めることにつながったことがうかがわれた。また、学習ノートには「応援してくれて嬉しい」等の記述があり、仲間から見られている意識ができ、試合での応援や励まし合いが増え、受容感の高まりにもつながったことがうかがわれる。

(2) 今後の課題と改善点

学習の工夫と効果については、前述の通り一定の成果をあげることができたが、改善すべき点も多くあげられる。例えば、攻撃と守備の学習を同時進行で実施したため、生徒はこれらの両面を意識しなければならず、その習得に難しさを感じていた生徒もいた。また、ゲームパフォーマンスを評価する際には、攻撃と守備を評価する生徒が同時に必要（1チーム4名）になることで、試合をする生徒が少なくなり、コート数を有効に使用することができず、結果的に試合数の確保や、話し合いや振り返りの時間を十分とることができない原因になった。これらの改善点としては、まず「戦術学習」において攻撃と守備を分けて行い、学習のねらいの焦点化を図る。そうすることで「条件付けられたゲーム—課題練習—成果をゲームで試す」という一連の学習サイクルに36分かかっていたのが24分に短縮される。(表4-4)さらに授業時間数を12単位時間から14単位時間とすることで、試合数と話し合いや振り返りの時間を十分確保する。(表4-5)

このような学習を実施するため、高等学校の3年間のバドミントンの学習内容を再構築した。その内容は、1学年は個人的技術の習得とシングルのゲームを、2学年はパートナー

との動きの調整に焦点を当てたダブルスのゲームを、3学年は意思決定・技能発揮に焦点を当てたダブルスのゲームを中心とした学習を設定した。(表4-3) 2年生の学習では、第1時から第3時まではシングルスを行い、戦術的課題を解決しながら既習の個人的技能をさらに高める学習を行う。そしてその後、パートナーとの動きの調整の仕方を身に付けることに重点を置いた学習として、第4時から第10時まではダブルスにおける守備に着目した学習、第11時から第14時はダブルスにおける攻撃に着目した学習を設定した。

その他、考えられるさまざまな課題に対する改善点を、次(図4-2)のようにまとめた。

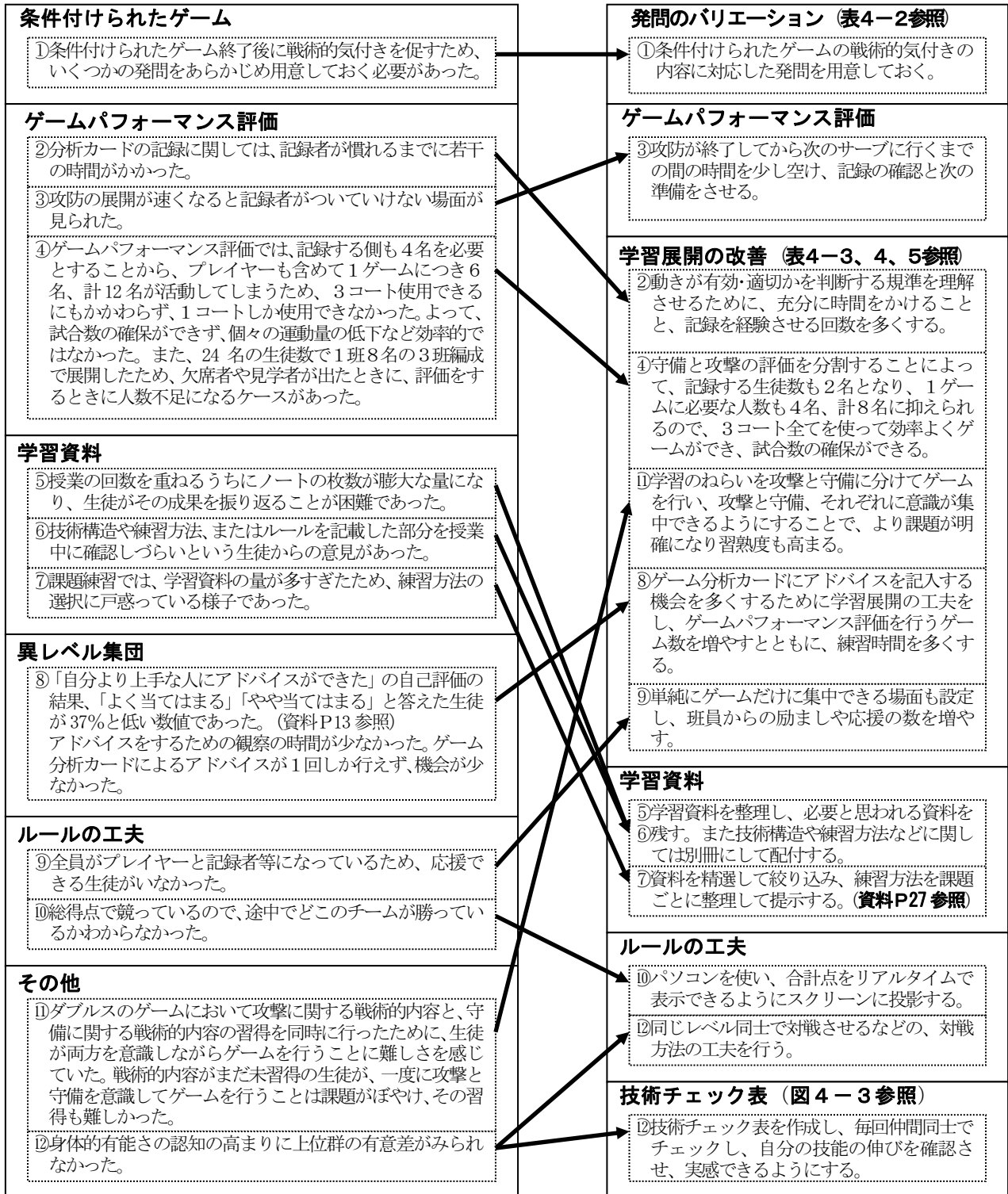


図4-2 学習の課題と改善点

表4-2 条件付けられたゲームにおける発問例

戦術的気付き	発問例
①ラリーをできるだけ長く続けるために、相手に正確に返球することについて。	<ul style="list-style-type: none"> ○ラリーを長く続けるためにはどうすればよいですか。 ○相手にとって返球しやすい所はどこですか。 ○正面に飛んできたシャトルを返球するにはどうすればよいですか。 ○コントロール良く相手に返球するためにはどうすればよいですか。 ○低く飛んできたシャトルを返球するためにはどうすればよいですか。
②コート後方への攻撃が有効であり、後方からの返球は、オーバーヘッドショットが有効であることについて。	<ul style="list-style-type: none"> ○コートの前方に飛んできたシャトルと後方に飛んできたシャトルは、どちらの方が返球しやすいですか。 ○攻撃する際には、相手コートのどこに打つのが有効だと思いますか。 ○コート後方へのショットはどのように打つのが効果的ですか。 ○コート後方に飛んできたシャトルを返球するにはどのようにしたらよいですか。 ○コート前方に飛んできたシャトルを返球するにはどのようにしたらよいですか。
③相手を前後に動かすための、フライトの打ち分けや守備について。	<ul style="list-style-type: none"> ○幅の狭いコートでポイントをとるためにはどうすればよいですか。 ○相手が前にいるときにはどこにショットを打てばよいですか。 ○相手が後にいるときにはどこにショットを打てばよいですか。 ○逆に前後に動かされないようにするためにはどうしますか。 ○ショットを打った後、どこで守ればよいですか。 ○速く後に下がったり、前につめたりするのはどうしたらよいですか。
④ダブルスのゲームで、オープンスペースをつくり攻撃することと、パートナーと動きの調整をして守ることについて。	<ul style="list-style-type: none"> ○ダブルスではどこを攻撃するのがよいですか。 ○どこを攻撃されると返球しづらいですか。 ○どのような返球が一番とりづらいですか。 ○スマッシュはどこから打つのが有効ですか。 ○スマッシュを返球するためには、どこで守ればよいですか。 ○パートナーが動いたとき、あなたはどうしますか。 ○サーブはどこを狙うのがよいですか。 ○サーブはどのような飛び方にするとよいですか。

表4-3 高等学校におけるバドミントンの学習内容

	高等学校		
	1学年	2学年	3学年
ゲーム	相手のオープンスペースへ各種フライトを使って攻撃し、ホームポジションに戻って防御する、シングルスゲームを行う。	相手のオープンスペースへ各種フライトを使って攻撃し、パートナーとの動きを調整(トップ・アンド・バック、サイド・バイ・サイド)して攻防するダブルスのゲームを行う。	相手の動きやフライトを予測し、スマッシュを使った攻撃やパートナーとの動きを調整(ローテーション)して攻防するダブルスのゲームを行う。
個人的技能	<ul style="list-style-type: none"> ○打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドロップ ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サーブ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの中で打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドリブンクリア ・ドロップ ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サーブ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの状況に応じて打ち分けるフライト ・ハイクリア ・ドリブンクリア ・ドロップ ・カット ・ドライブ ・ヘアピン ・スマッシュ ・プッシュ ・サーブ
戦術	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のオープンスペースをつくりだすために「フライトを打ち分ける攻撃をする。」 ・「ホームポジションに戻る動きをする。」 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のオープンスペースへ各種フライトを使った攻撃をする。 ・状況に応じて打たれた「自ペアの打ったフライトの種類やコースによって、パートナーとの動きの調整をする。」 	<ul style="list-style-type: none"> ・「相手の動きやフライトに対応したフライトの選択と、スマッシュを意識した攻撃をする。」 ・相手の動きやフライトを予測し、パートナーと動きの調整をする。

□・・・改善点

表4-4 学習の道すじ

時	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10	11・12	13・14
	ねらい1 戦術的課題を解決しながら個人的技術を確認する。		ねらい2 パートナーとの動きの調整の仕方を身に付けることを中心に、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。			ねらい3 相手のフライトに対応して、相手を揺さぶるダブルスのゲームを行うことを楽しむ。	
0	1. 集合・挨拶・出席確認・前時の振り返り・本時の学習のねらいの確認・準備運動						
10	2. 試しのゲーム	2. 条件付けられたゲーム	2. 個人的技術の練習			2. ゲームパフォーマンス評価の説明	2. 個人的技術の練習
20	3. 条件付けられたゲーム	3. 個人的技術の練習	2. 条件付けられたゲーム (ゲームパフォーマンス評価)	3. ダブルスのゲーム (ゲームパフォーマンス評価)		3. 条件付けられたゲーム (ゲームパフォーマンス評価)	3. ダブルスのゲーム (ゲームパフォーマンス評価)
30	4. 個人的技術の練習			4. 振り返りと課題練習			
40		4. シングルのゲーム	3. 振り返り				
50	- 休憩 -						
60	5. 条件付けられたゲーム	5. ダブルスの試しのゲームと振り返り	4. 課題練習	5. ダブルスのゲーム (ゲームパフォーマンス評価)			6. グループ対抗戦
70	6. 個人的技術の練習	6. ダブルスのルールの説明		6. 振り返りと課題練習	6. グループ対抗戦	6. 振り返りと課題練習	
80	7. シングルのゲーム	7. ダブルスのゲームパフォーマンス評価の説明	5. 条件付けられたゲーム (ゲームパフォーマンス評価)	7. ダブルスのゲーム (ゲームパフォーマンス評価)		7. ダブルスのゲーム (ゲームパフォーマンス評価)	
90							
100	授業内容の反省と評価 (個人ノート記入)・次回の予定確認・用具の片付け・挨拶						
重視する内容	← シングルス 3時間 →		← ダブルス 守備 7時間 →			← ダブルス 攻撃 4時間 →	

表 4-5 学習展開の本研究と改善案との試合数の変化

本 研 究					
		Aコート	Bコート	Cコート	
1 サイ クル	1 試 合 3 分	1 班 vs 2 班 1 A vs 2 A 1 B vs 2 B 1 C vs 2 C 1 D vs 2 D		3 班練習 (12分)	
		3 班 vs 2 班 3 A vs 2 A 3 B vs 2 B 3 C vs 2 C 3 D vs 2 D			1 班練習 (12分)
		1 班 vs 3 班 1 A vs 3 A 1 B vs 3 B 1 C vs 3 C 1 D vs 3 D			



改 善 案				
		Aコート	Bコート	Cコート
1 サイ クル	1 試 合 3 分	1 A vs 2 A	1 B vs 3 B	3 A vs 2 C
		2 B vs 3 D	1 C vs 3 C	1 D vs 2 D
		課題練習 (12分)		
		1 C vs 3 A	2 D vs 3 B	1 A vs 2 C
		1 B vs 2 B	2 A vs 3 C	1 D vs 3 D

バドミントン技術チェック表

2年 組 番 名 前

評価内容	自己診断 (評価)	
	1	2
	月	日
○ハイクリア	/	/
①正しくラケットの面 (中心) でシャトルを打っている。		
②頭上のできるだけ高い位置で打っている。肘がしっかり伸びている。		
③打つ時は体を横向きにして、しっかりと手首を返している。		
④打球は相手コートのバックバウンダリーライン (エンドライン) 付近まで飛んでいる。		
○ドライブ		
①体の前方で正しく打っている。		
②姿勢や重心は低く、膝をしっかりと曲げて打っている。		
③手首をしっかりと返し、速い打球を打っている。打点が低く、床に打ち落とすことがない。		
④打球はネットすれすれに床と平行に飛んでいる。		
○ヘアピン		
①なるべく高い位置でシャトルを捕らえている。		
②シャトルを打つ際には、しっかりと右足を踏み込んでいる。		
③フォアハンドとバックハンドの両方を使っている。		
④打球はネットから高く飛ばずに、ギリギリを飛んでいる。		
○ドロップ		
①体はしっかりと横向きにして、シャトルが落ちてくるのを待っている。		
②頭上の前方でシャトルを打ち、力を抜いてスイングしている。		
③打球は浮き上がらずに、相手コートのネット近くに落ちている。		
④カット(シャトルで切るように)で相手コートのネット近くに落とされている。		
○スマッシュ		
①体はしっかりと横向きにして、シャトルが落ちてくるのを待っている。		
②ハイクリアの打点より体の前方でシャトルを打っている。		
③すばやくスイングし、手首を鋭く返している。		
④打球は高い打点から鋭角に相手コートに入っている。		
○バックハンド		
①打つ時に正しくサムグリップ (親指を立てる) にしている。		
②肘からリードしてタイミング良く手首を返している。		
③打球は相手コートの奥の方まで高く飛んでいる。		
○サーブ		
①空振りや、ネットにかからずに狙ってとこに打っている。		
②ロングサーブは相手コートのバックバウンダリーライン付近まで飛んでいる。		
③ショートサーブはネットギリギリに相手コートのサービスライン前方に飛んでいる。		

* 評価基準 A…とても良くできた B…良くできた C…できた D…あまりできなかった E…できなかった

図 4-3 バドミントン技術チェック表

2 今後の展望

今回の研究では、条件付けられたゲームとゲームパフォーマンスを評価することを行うことで戦術的気付きを促し、その気付きをもとに課題の発見と認識から課題練習につなげ、さらにその成果をゲームで確かめるといった一連の「戦術学習」のプロセスを繰り返すことにより、前述の通りに一定の成果を得ることができた。

このような「戦術学習」で得られたゲームパフォーマンスや戦術的理解は、戦術の特徴が類似している球技においても活用される。(ゲームパフォーマンスの転移※)

※ゲームパフォーマンスの転移

ゲームパフォーマンスの転移とは、戦術の特徴が類似している種目であれば、前に学習したゲームパフォーマンスや戦術的理解が、後の内容の学習に応用されることである。言い換えれば、「戦術学習」は、戦術をより深く理解したり、ゲームパフォーマンスを他のゲームに効果的に転移させたりする能力を発達させる。このような能力があれば、生徒は新しいゲームの活動や状況に柔軟に適合できる。

球技の学習内容を、戦術の特徴に従ってゲームの分類をすると、表4-6に示したようになる。

表4-6 戦術の特徴によるゲームの分類

分類型	戦術的行動の目標
侵入型	得点をとるために敵の陣地に侵入する
守備・走塁型	防御をかかわすようにして対象物(通常ボール)を打撃する
ターゲット型	高度な正確さで対象物をターゲットに運ぶ
ネット・壁型	敵がリターンできない空間に対象物を進ませる

このように分類されたゲーム同士であれば、戦術の特徴が類似しているので、技術がまったく異なっても、効果的に戦術を理解させ、ゲームパフォーマンスを向上させることができる。

上記の理論にもとづいて、バドミントンと戦術の特徴が類似している種目は、テニスや卓球であり、その戦術的理解がそれらで発揮される。また、サッカーであるならば、バスケットボールやハンドボールにおいて発揮される。

本研究では、バドミントンにおける「戦術学習」を行ったが、3学年の選択の授業におけるテニスや卓球においても、この「戦術学習」を行いたいと考える。今回バドミントンの学習で身に付いたゲームパフォーマンスや戦術的理解は、テニスや卓球に転移され、生徒は新しい単元の活動や状況に柔軟に適応し、限られた単元時間の中でも効果的に戦術的内容の理解や習熟度を深めていくことができる。

このように戦術的内容の類似性を利用し、学校全体の球技の授業を効果的に行うために、他の保健体育科教師にも「戦術学習」の利点や展開方法を伝え、共通理解を図るとともに教師間の連携をとって、これらの内容を導入することを検討したい。

3 研究を振り返って

今回の研究にあたり、本校2学年の生徒において実態調査を実施したところ、体育の授業は好きや運動をすることが好きという質問に80%近くの生徒が、「当てはまる」、「やや当てはまる」と答えた。しかし、体育は得意で自信をもっているという質問に対する同様の答えは38%だった。そんな生徒たちが授業後には運動に対して自信をもち、笑顔で単元が終了できることを目標に、さらに、高等学校を卒業しても継続的に運動を続けてくれるようになることを願って研究をスタートさせた。

本研究の学習の工夫の中心の一つとなったものが、ゲームパフォーマンス評価であった。長い準備期間を経て用意してきたが、実際に授業に入ったときにどのように活かされていくのか、不安であった。生徒が上手く評価することができ、それを課題の解決につなげることができるのか半信半疑であった。しかし、生徒たちは難しい作業にもかかわらず、真面目に一所懸命取り組んでいた。最初はその複雑さゆえに混乱している様子であったが、慣れてくるとスムーズにアナウンスできるようになり、記録者とともに順調に習熟していった。中には「ゲーム分析が得意になった」等の記述もあり、教師が評価したものとほぼ100%一致している生徒も見られ、その習熟の早さに驚かされた。また、評価をつけている生徒たちの間でも教え合い学び合いの場が生まれていた。さらにゲームパフォーマンスを評価される生徒も、見られていることを意識していたようで、最初は「緊張する」等の発言も多く聞かれたが、後半はゲーム分析カードの記録を見て自分の動きを改善しようとする姿も見られた。このようにゲームパフォーマンス評価は、戦術的気付きを促すだけでなく、教え合い学び合いや課題の認識につながったり、生徒のゲームパフォーマンスの向上にもつながったりした。何よりも記録を取る行為そのものが、戦術的内容などの客観的なデータをもとにした認識に有効に働き、「わかる」ことで運動への自信につながっていったことが実感できた。

今回の研究では「わかる」ことに重点をおいてきた。よって「体育の授業でこんなに頭を使ったのは初めて」等の記述も見られた。運動に対して、わかっているということは、スポーツ観戦において色々な視点から見ることができ、今までと違った楽しみ方を味わえるようになる。また、仲間や子どもたち同士で教え合うことでコミュニケーション能力も高まり、スポーツ全般を支えることにもつながると思う。実際、授業を終えた生徒たちの感想の中には、「今回わかったことを来年のバドミントンの授業に活かします」や「ずっとバドミントンは続けていきたいです」等のコメントがあり、少なからず運動に対する自信、すなわち運動有能感が高まってきたと感じられた。まさにこれからのスポーツライフを送る上で生徒にとって大きな自信になったようだ。このような認識の深まりは、技能的な「できる」ことへつながるだけでなく、自ら課題を見付け、より良く解決していく力や、スポーツへの関心や意欲を高めることにつながる。究極的には、生涯を通じて継続的に運動に親しむ資質や能力が育成されると考えている。これからも、「わかる」ことから「できる」ことへつなげる学習を目指して生徒とともに努力していきたい。

< 引用・参考文献 >

- 1) 伊佐山正和 『新学習指導要領による高等学校体育の授業下巻』大修館書店、2001年
- 2) 岡澤 祥訓 『体育授業の心理学』大修館書店、市村操一・阪田尚彦・賀川昌明・松田泰定編、2002年
- 3) 文部科学省 『高等学校学習指導要領解説 保健体育編 体育編』東山書房、平成11年12月
- 4) 井筒 次郎 『新学習指導要領による高等学校体育の授業上巻』大修館書店、2001年
- 5) 長見 真 「「楽しい体育」実践のための基礎基本」『体育科教育』大修館書店、第52巻第4号2004年
- 6) 出原 泰明 『体育授業方法論』大修館書店、1997年
- 7) 岡澤 祥訓 「なぜ、有能感なのか。」『体育科教育』大修館書店、第46巻第7号1998年
- 8) 岡澤 祥訓 「運動有能感の構造とその測定方法」『体育科教育』大修館書店、第46巻第8号1998年
北 真佐美
- 9) 元塚 敏彦 「「運動に関する有能感」を高める工夫」『体育科教育』大修館書店、第47巻第8号1999年
- 10) 岡澤 祥訓 「有能感運動を高める方法その1」『体育科教育』大修館書店、第47巻第1号1999年
真庭 美保
- 11) 岡出 美則 「わかるとできるの統一」『体育の授業を創る』大修館書店、高橋建夫編著、1994年
- 12) リンダ・L・グリフィン 『ボール運動の指導プログラム』大修館書店、1999年
- 13) 本橋 美佳 「バドミントンの授業」『中学校体育の授業』大修館書店、2001年
- 14) 銭谷 欽治 『バドミントン』西東社、1988年
- 15) 宇土 正彦 監修「学校体育授業事典」大修館書店、1995年
- 16) ケネス・クロスリー 『バドミントン競技入門』ベースボールマガジン社、1973年
- 17) 伊藤 基記 『実践バドミントン』不昧堂出版、昭和57年
- 18) 梅野尾 昌一・梅野 悦子 『バドミントン・クリニック』講談社、昭和56年
- 19) (財)日本バドミントン協会 『バドミントン教本』ベースボールマガジン社、2003年
- 20) 神奈川県立体育センター 『高等学校保健体育 学習指導ハンドブック改訂版』2006年
- 21) 加藤 敏弘 「ボール運動、球技の作戦・戦術をどう教えるか」『体育科教育』大修館書店、第51巻第5号
2003年
- 22) 梅村 和伸 『新学習指導要領による高等学校体育の授業上巻』大修館書店、2001年
- 23) 神奈川県立体育センター研修指導室 『バドミントンの指導法資料編』2005年
- 24) 出原 泰明 「「みんながうまくなること」を教える体育」大修館書店、1991年
- 25) 小林 一久 『体育授業の理論と方法』大修館書店、1995年
- 26) 阪田 尚彦 『体育の授業と教授技術』大修館書店、1990年
- 27) 大後戸 一樹 「「わかる」・「できる」力をつける体育科授業の創造」明治図書、2005年
- 28) 高橋 健夫 『体育授業を観察評価する』明和出版、2003年
- 29) 喜多 努 『確実に上達するバドミントン』実業之日本社、2006年
- 30) 関根 義雄・平川 卓弘 『バドミントン練習プログラム』成美堂出版、1986年
- 31) 金芳 保之 『スポーツテクノロジー』大修館書店、1992年
- 32) 岡澤 祥訓 「「運動の楽しさ」と「運動有能感」との関係」『体育科教育』大修館書店、第46巻第12号
諏訪祐一郎 1998年