

平成28年度

体育センター長期研修研究報告

空いた場所をめぐる攻防ができる  
球技：ネット型バドミントンの授業

～オーバーヘッドストロークの投動作プログラムによる学習を通して～



神奈川県立体育センター

長期研究員

神奈川県立向の岡工業高等学校 菅澤 悠

# 目次

## 第1章 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	研究の目的	2
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

## 第2章 理論の研究

1	球技：ネット型について	4
2	バドミントンについて	5
3	「ゲーム修正」の理論による「発達適合的再現」と「誇張」	7
4	動きのアナログン	7

## 第3章 検証授業

1	研究の仮説と検証の方法	8
2	学習指導計画	10
3	学習指導の工夫	13
4	授業の実際	15
5	検証授業の結果と考察	27
6	学習指導の工夫による効果及び課題	31
7	事前、事後アンケートから	35

## 第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	37
2	今後の展望	37
3	最後に	38

[引用・参考文献]	39
-----------	----

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

空いた場所をめぐる攻防ができる球技：ネット型バドミントンの授業  
～オーバーヘッドストロークの投動作プログラムによる学習を通して～

## 2 主題設定の理由

現行の高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編<sup>1)</sup>、球技：ネット型の技能の内容は、「役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること」が示され、これらを身に付けることにより「勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携したゲームが展開できるようにすることに自主的に取り組めるようにする」とある。

球技：ネット型バドミントン（以下「バドミントン」という。）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。<sup>2)</sup>

向の岡工業高等学校第1学年においても多くの生徒が、バドミントンを好きだと感じているが、ゲームの様相は、生徒の半数以上がシャトルにラケットを当てるのが精一杯であり、空振りを避けるために肘の屈曲のみでラケットを操作していた。アンケート調査での「どんなときに楽しさを感じますか」については、半数以上が「ラリーが続くこと」と回答していた一方、「ストロークの際にねらう場所」についての質問には、「空いた場所」や「相手がとりにくい場所」を多数の生徒が挙げており、種目の特性については理解しているが、今もっているストロークの技術では「空いた場所」に打つことができなかったり、コート上の「空いた場所」や「相手がとりにくい場所」が分からなかったりしていたと考えられる。

後藤・梅野尾<sup>3)</sup>は、「バドミントンの初心者が習得する際の最初の課題は、シャトルを遠くに飛ばすことである」と述べている。つまり、シャトルを遠くに飛ばすこと（オーバーヘッドストローク）ができれば後方の「空いた場所」に打ったり、「相手がとりにくい場所」をねらって打ったりすることができる。

また升、角田<sup>4)</sup>は、「投動作による飛距離とスマッシュ速度について有意な関係が認められた」とし、オーバーヘッドストロークのフライング種類である「スマッシュとハイクリアについて投動作と同じ回内動作が起きる」としている。

これらのことから、本研究ではシャトルを遠くに飛ばすことができるオーバーヘッドストローク（ハイクリア）の習得に着目し、投動作の運動による指導方法を提案することにより空いた場所をめぐる攻防ができるバドミントンの授業を目指すこととした。

### **3 研究の目的**

投動作によるオーバーヘッドストローク（ハイクリア）の動き習得と、空いた場所の理解を通して、空いた場所をめぐる攻防ができる高等学校第1学年のネット型の授業モデルを提案する。

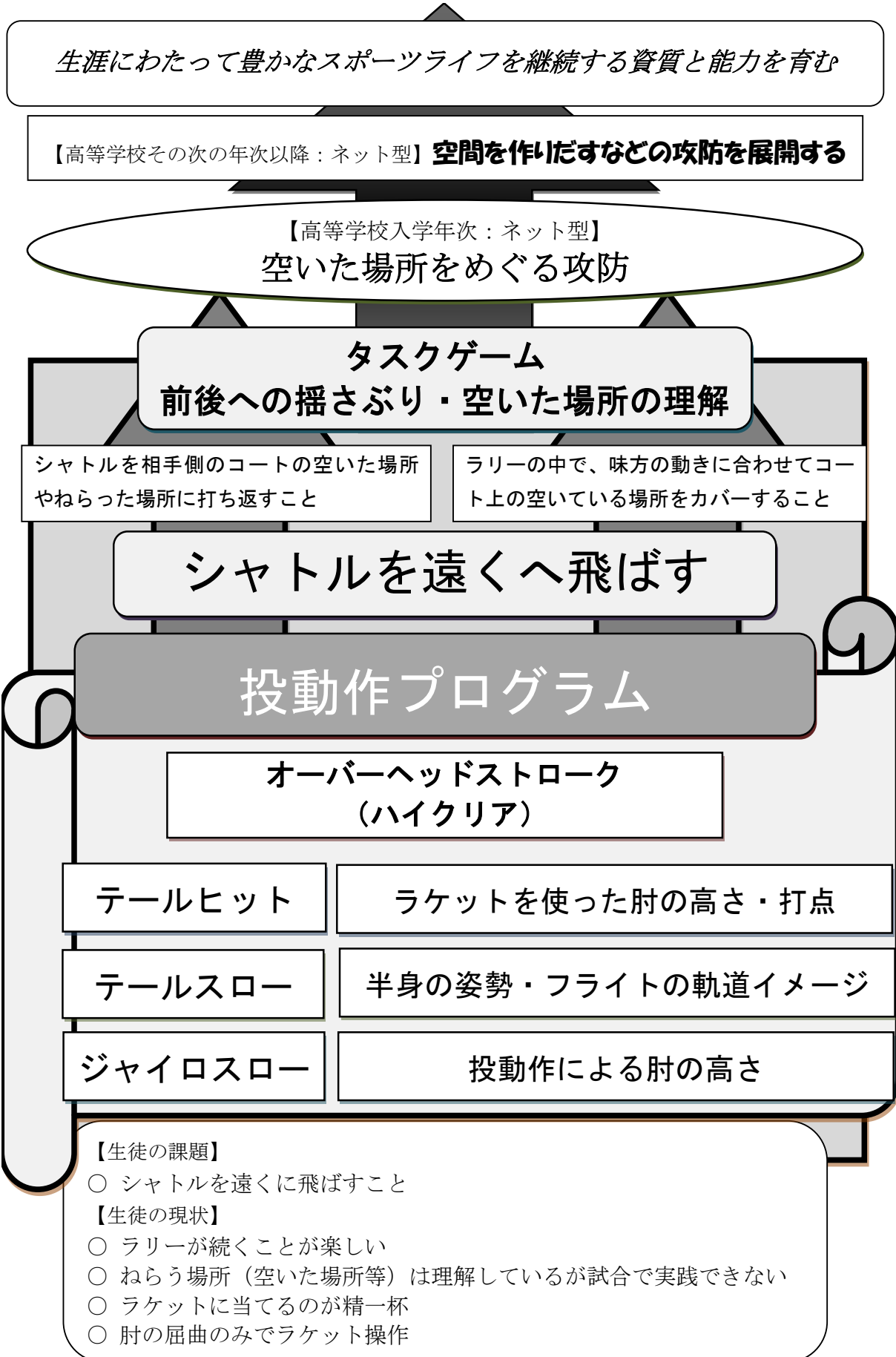
### **4 研究の仮説**

高等学校第1学年のバドミントンの授業において、投動作による遠くに飛ばすことのできるオーバーヘッドストローク（ハイクリア）の動きの習得と、空いた場所への理解を通して、空いた場所をめぐる攻防ができるようになるであろう。

### **5 研究の内容と方法**

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に、技能と空いた場所への意識の高まりによって、空いた場所をめぐる攻防を展開するバドミントンの授業について研究のまとめを行う。

6 研究の構想図



## 第2章 理論の研究

### 1 球技：ネット型について

(1) 中学校学習指導要領解説保健体育編における技能の内容について<sup>5)</sup> (抜粋)

第2章 保健体育科の目標及び内容 第2節各分野の目標及び内容

E 球技 【第3学年】

1 技能

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにする。

イ ネット型では、役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。

※本研究の対象は高等学校入学年次のため、対象学年の技能の目標について記載のある中学校学習指導要領解説保健体育編を参考資料として使用した。

### (2) ネット型の内容の体系化

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編では、ネット型の技能について「ボールや用具の操作」、「ボールを持たないときの動き」の例示を小学校5・6年生から高等学校まで記載している。表1は、これを基に中学校第3学年と高等学校入学年次の技能の例示をまとめたものである。

表1 ネット型のボールや用具の操作とボールを持たないときの動きの例示

	中学校 第3学年	高等学校 入学年次
ボールや用具の操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サービスでは、ボールをねらった場所に打つこと。</li> <li>・ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。</li> <li>・攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にボールを上げること。</li> <li>・ネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすること。</li> <li>・腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むこと。</li> <li>・ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりすること。</li> </ul>	
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。</li> <li>・連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動くこと。</li> </ul>	

### (3) ネット型ゲームの構造的特性

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編<sup>1)</sup>では「『ネット型』とは、コート上でネットをはさんで相対し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲーム」としている。

## 2 バドミントンについて

### (1) バドミントンの特性と授業の工夫<sup>2)</sup>

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、その性別・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。

### (2) バドミントンの技術<sup>6)</sup>

表2 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
バックハンドストローク	オーバーヘッドストローク	クリア（ハイクリア・ドリブンクリア） ドリブンクリア スマッシュ
	アンダーハンドストローク	ドロップ（カット）
フォアハンドストローク	サイドアームストローク	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		
フットワークホーム		
コミュニケーション（サイン・声）		

### (3) オーバーヘッドストローク

ア オーバーヘッドストロークとは

オーバーヘッドストロークは、頭より高く来たシャトルを、上から打つストロークである。そのストロークの種類にはハイクリアやスマッシュ等がある。

イ オーバーヘッドストローク動作の発達<sup>7)</sup>

升は研究の中で、オーバーヘッドストローク動作の発達について、その段階を示している。そこには「バドミントンを始めたての人のオーバーヘッドストローク動作は肘の屈曲動作のみで行う。次第にラケットを振ることに慣れてくると、上腕を挙げ、肘の屈曲動作でラケットを振れるようになる。その後、体をネットに対して半身の状態（以下「半身の姿勢」）にし、体幹の回旋を用いてラケットを振れるようになる。ラケットの位置が顔の前にあるテイクバックを行い、クリアが遠くに飛ばせるようになる。」と述べられている。これを後藤・梅野尾<sup>3)</sup>が述べている「バドミントンの初心者が習得する際の最初の課題は、シャトルを遠くに飛ばすことである」という部分と合わせると、授業において多くの生徒は肘の屈曲動作のみでオーバーヘッドストローク（ハイクリア）を行っているために、シャトルを遠くに飛ばすことが困難となっているということが考えられる。そこで本研究では、オーバーヘッドストローク（ハイクリア）を行う際に、上腕を挙げ、半身状態での体幹の回旋を用いているかなどについて検証することとした。

#### ウ ハイクリアについて<sup>8)</sup>

ハイクリアの特性は、シャトルを高く遠くに飛ばすストロークであり、相手を後方に下げ、次の攻撃で空いたネット近くに落とすストロークをねらって打つものである。また、不利な状況を逃れ、守備態勢を立て直すためにも使われる。

富永はハイクリアを打つ際の基本として、「利き腕の肩と肘を後ろに引き、半身になって構える」、「体の真上、高い打点でシャトルを打つ」、「シャトルを高く遠くへ飛ばす」と説明している。本研究ではハイクリアにおけるシャトルの高さがネット上端から2 m以上高い空間を通過しているかについても検証することとした。

#### (4) 投動作の観察評価のポイント<sup>9)</sup>

投動作を評価する際のポイントとして、日本体育協会は「全身を使って力強くボールを投げているかを判断する」としている。これを部分的な動きに分けて見ると、「ステップ脚が前に出る」、「上半身をひねって、投げ腕を後方に引いている」、「軸脚からステップ脚に体重が移動している」、「腕をムチのように振っている」の4つのポイントとなっている。本研究で投動作による学習を行う目的はオーバーヘッドストローク（ハイクリア）の動きにつなげることであるため、この中の「上半身をひねって、投げ腕を後方に引いている」という動きから、半身の姿勢をつくること、「腕をムチのように振っている」という動きから、肘が耳の高さまで上がることを本研究の分析の視点とした。脚の動きに関しては、踏み込みの幅や速さなどが異なることから、分析対象とはしなかった。

#### (5) 投動作とスイング動作の関係<sup>4)</sup>

升、角田は研究の中で、投動作によるシャトルの飛距離と、スマッシュにおけるシャトル速度との関係について検証を行った。そこで「シャトルをより遠くに投げることのできる選手は、スマッシュ動作におけるインパクト後のシャトル速度も速いという有意な関係が認められた」と述べている。スマッシュはハイクリアと同じくオーバーヘッドストロークから打ち出されるフライトであり、どちらも投動作と同じ回内動作が起きること。スマッシュとハイクリアの差はラケット面の角度によって軌道が変わること。(図1)<sup>8)</sup> また、物体は初速が速いほど飛距離が伸びること。これらのことから、投動作とハイクリアにも類似の動きによる有意な関係があると考えられる。本研究では、投動作による教材（以下「投動作プログラム」という。）による学習を通して、オーバーヘッドストロークにおけるハイクリア（以下「ハイクリア」という。）の飛距離の変化について検証することとした。

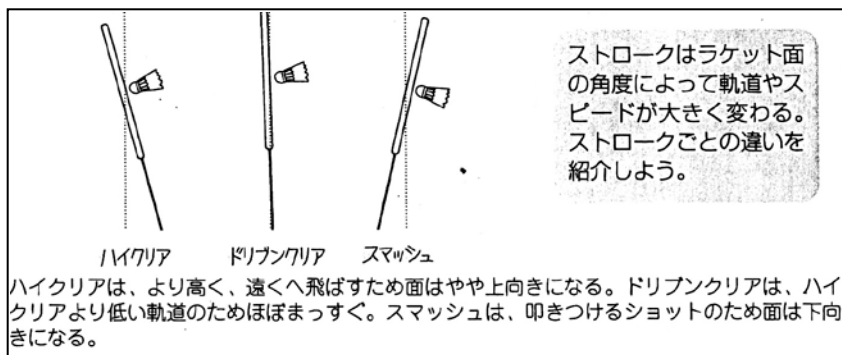


図1 ストロークによるラケット面の角度の違い



### 3 「ゲーム修正」の理論による「発達適合的再現」と「誇張」<sup>10)</sup>

岩田はボール運動や球技において、ゲーム修正の理論によって修正されたゲーム、誇張されたゲームを用いることの有効性を指摘している。

ゲーム修正には発達適合的再現と誇張の2つの視点があり、発達適合的再現とは、「大人のゲームの戦術的な複雑さのほとんどを保持しつつも、子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題を軽減」することである。「誇張」は「フルゲーム（既存の種目）の基本的なルールを保持しつつも、子どもが技術的・身体的に未熟なために遭遇する問題になる戦術的課題を誇張するように修正」することを意味する。本研究では、この理論を活用し、ラケットとシャトルを使用しない活動を取り入れたタスクゲームを行うこととした。

### 4 動きのアナログン<sup>11)</sup>

アナログンとは、ギリシャ語の類似物、類似体を意味している。スポーツや体育の運動指導において、動きのアナログンは、運動感覚的に類似した動きを意味する言葉として用いられる。三木は「教師は子供の今の動きのかたちの状態を診断し、今できそうな動きを処方として与えることによって、動きのかたちの発生を助けることができるようにすることが必要だ」、「運動の説明は形式的なものでなく、子供が『やってみたい』と動きの感じを身体に取り入れられるような『コツ』をふくんだ図式技術でなければならない」と述べている。そこで、本研究ではハイクリアの動きに類似した投動作プログラムを、動きのアナログンとして取り入れることで「コツがわかる」学習活動とした。

## 第3章 検証授業

### 1 研究の仮説と検証の方法

#### (1) 研究の仮説

高等学校第1学年のバドミントンの授業において、投動作による遠くに飛ばすことのできるオーバーヘッドストローク（ハイクリア）の動きの習得と、空いた場所への理解を通して、空いた場所をめぐる攻防ができるようになるであろう。

#### (2) 期間

平成28年9月5日(月)～10月31日(月) 12時間扱い

#### (3) 場所

神奈川県立向の岡工業高等学校 体育館

#### (4) 対象

機械科第1学年1組(26名)

#### (5) 単元名

E 球技：ネット型バドミントン

#### (6) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析

(ア) 実態調査アンケート 6月27日(月) 実施

(イ) 事前アンケート 7月8日(金) 実施

(ウ) 事後アンケート 10月31日(月) 実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

オ 映像の分析

カ 結果の分析

(7) 分析の視点、観点、方法

分析の視点	分析の観点	分析の方法		
		学習活動	手がかり	具体的な手立て
(1) ハイクリアが身に付いたか	<p>ア ハイクリアの動きが変化したか</p> <p>(ア) 肘の高さが上がったか</p> <p>(イ) 半身の姿勢がとれたか</p> <p>(ウ) シャトルが高い軌道で飛んだか</p> <p>イ ハイクリアの飛距離が伸びたか</p>	<p>試しのゲーム</p> <p>メインゲーム</p> <p>ラリー</p> <p>測定</p>	<p>映像</p> <p>学習カード</p>	<p>・カイ二乗検定による有意差検定</p> <p>ジャイロスロー</p> <p>・肘の高さ</p> <p>テールスロー</p> <p>・肘の高さ</p> <p>・半身の姿勢</p> <p>・シャトルの軌道</p> <p>テールヒット</p> <p>・肘の高さ</p>
(2) 空いた場所をめぐる攻防を展開できたか	<p>ア 相手を2歩以上動かすことができていたか。</p> <p>イ 自分のストロークによって得点できたか</p>	<p>試しのゲーム</p> <p>メインゲーム</p>	<p>映像</p>	<p>タスクゲーム</p> <p>分析の視点(1)</p>

## 2 学習指導計画

### (1) 単元の目標

ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにする。

- ・ ネット型では、状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。〈技能〉

イ 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などの話し合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。〈態度〉

ウ 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。〈知識、思考・判断〉

### (2) 評価規準

ア 「E球技」の評価規準に盛り込むべき事項【高等学校入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に自主的に取り組もうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 生涯にわたって球技を豊かに実践するための自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 球技の特性に応じて、ゲームを展開するための作戦に応じた技能や仲間と連携した動きを身に付けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法、試合の行い方を理解している。</li> </ul>

イ 「E球技」の評価規準の設定例【高等学校入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技の学習に自主的に取り組もうとしている。</li> <li>・フェアなプレイを大切にしようとしている。</li> <li>・自己の責任を果たそうとしている。</li> <li>・作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。</li> <li>・互いに助け合い教え合おうとしている。</li> <li>・健康・安全を確保している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。</li> <li>・仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。</li> <li>・作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための適切な関わり方を見付けている。</li> <li>・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選んでいる。</li> <li>・球技を継続して楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型では、ゴール前への侵入などから攻防を展開するための安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きができる。</li> <li>・ネット型では、空いた場所をめぐる攻防を展開するための役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きができる。</li> <li>・ベースボール型では、攻防を展開するための安定したバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と連携した守備などの動きができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。</li> <li>・球技に関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。</li> <li>・運動観察の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。</li> <li>・試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</li> </ul>

ウ 本研究で取り扱う「E球技（ネット型）」の評価規準【高等学校入学年次】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> <li>①フェアなプレイを大切にしようとしている。</li> <li>②自己の責任を果たそうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。</li> <li>②仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①シャトルを相手側のコートや空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。</li> <li>②ラリーの中で、（※味方の動きに合わせて）コート上の空いている場所をカバーすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①技術の名称や行い方について、学習した内容を理解している。</li> <li>②球技に関連した体力の高め方について、学習した内容を理解している。</li> </ul>

※本単元では、シングルスを取り上げたため、「味方の動きに合わせて」は行わなかった。

(3) 単元計画及び指導と評価の計画

単元計画		9月5日	9月6日	9月12日	9月13日	9月20日	9月26日	9月27日	10月3日	10月4日	10月17日	10月18日	10月31日
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
整列・挨拶・出席確認・本時の内容説明・準備運動・準備運動・フットワーク													
0													
5													
10	オリエンテーション	リフティング個人ロブ	リフティング個人ロブ	リフティング	テールスロー	テールターゲット	ジャイロスロー	テールヒット	テールヒット	テールターゲット	テールターゲット		
15	リフティング個人ロブ	リフティング個人ロブ	リフティング個人ロブ	リフティング	テールラン	テールゲーム(タスク1)	テールゲーム(タスク1)	オールロング	オールロング	オールロング	オールロング	テールゲーム(タスク1)	
20	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	説明	
25	自由ラリー	自由ラリー	自由ラリー	自由ラリー	ラリー(クリア)	テールゲーム(タスク1)	テールヒット	ハイクリア測定2	ハイクリア	ハイクリア	ハイクリア		
30													
35	ハイクリア測定1	ハイクリア測定1	ハイクリア測定1	ハイクリア測定1	ラリー(クリア&ドロッパ)	ラリー(クリア&ドロッパ)	ラリー(クリア&ドロッパ)	試しのゲーム	試しのゲーム	試しのゲーム	試しのゲーム		
40													
45													
50													
片付け・本時のまとめ・カード記入・整理運動・挨拶													
45分授業													
指導	態度	②				①							
時期	思考・判断					②		①					
時期	技能			①				②					
時期	知識理解				①						②		
評価	態度		②							①			
時期	思考・判断					②		①					
時期	技能								①	②			
時期	知識理解				①								②

### 3 学習指導の工夫

#### (1) 投動作プログラムとタスクゲーム

表3は投動作プログラムとタスクゲームである。

##### ア 投動作プログラム

すずらんテープを用いた「テール（尻尾）」をメインにし、その中でも穴のあいたプラスチックボールにテールを付けた「テールボール」を主に使用する。

それぞれ目的をもった投動作による学習活動を数種類行うことで、ハイクリアの動きの習得につなげる。

##### イ タスクゲーム

ラケット操作という最大の課題を取り除き、相手コートを意識して空いた場所を見付けることを『誇張』したタスクゲームを学習活動に入れた。それがテールゲームであり、空いた場所をめぐる攻防に特化したタスクゲームとなっている。

表3 投動作プログラムとタスクゲーム

学習内容	学習活動		ねらい	学習活動の工夫
シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと	投動作プログラム	ジャイロスロー	肘を高く上げたリリースによって、ハイクリアのフォームを習得する。	肘が高く上がり、腕全体を使わないと綺麗に投げるのが難しいジャイロボール、ヴォーテックスでキャッチボールをすることでハイクリアの動きを習得できるようにした。
		テールスロー	半身の姿勢をとり、テールボールを高く投げることでフライトの軌道をイメージする。	テールボールを半身の姿勢から高く遠くに投げ合うことで、フライトでは難しい高い軌道を繰り返し再現することができるようにした。
		テールヒット	シャトルを捉える打点を理解する。	コーンバーに吊るしたテールをできるだけ高い位置にセットして打つことで、飛んできたシャトルでは調整が難しい打点をあらかじめ設定することができるようにした。 発展として、補助者がテールを移動させることで学習者が打点に移動して打つという実戦に近い形とした。
	タスクゲーム	テールゲーム	相手コートの空いた場所を見付けそこをねらう意識をもたせる。	テールボールを使い、キャッチ&スローでバドミントン同様のゲームを行う。ラケット操作を取り除くことで、空いた場所を見付けることができるようにした。
		ハーフコートゲーム	相手を前後に揺さぶる意識をもたせる。	コートを横半分に制限した中で試合を行うことで、相手を前後に揺さぶる試合が展開できるようにした。

## (2) その他の工夫

### ア ドリルゲーム

本研究を通じて、生徒が自主的、能動的に取り組むことで技術が上達するような学習活動を取り入れた。生徒には「できる」楽しさを味わうことができるようにと考え、方法として、リフティングの回数やテールスローの飛距離など、単純な技術練習をペア、もしくはチーム内で結果を競わせることで意欲を高めながら活動する場面を設定した。それにより自分の成長が分かることをねらいとしたゲーム形式の学習活動を取り入れた。自分自身の動きについて考える機会が増えることで自主的な学びにつながり、さらに互いの教え合いの時間も確保することで、記録を伸ばすことへの相乗効果も見込めると考えた。

### イ クロスフットワーク

タスクゲームの工夫によって得られる空いた場所への意識は、主に攻撃側の視点である。そこで、守備においても空いた場所への意識を高めるために、毎時間の冒頭に行うウォーミングアップにフットワークの要素を取り入れ、空いた場所をカバーするために、ホームポジションへ戻る動きを身に付ける活動に取り組んだ。



#### 4 授業の実際

【本時の展開】（1/12）9月5日（月）第2校時

（1）本時のねらい

<関心・意欲・態度②>自己の責任を果たそうとすることができるようにする。（評価：2/12時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 オリエンテーション	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○授業を受けるにあたっての注意事項を説明する。 ○単元の目標と授業の進め方を説明し、学習の見通しがもてるようにする。 ○学習カードの記入の仕方について説明する。 ○動画を見せ、気が付いたことを記入するよう促す。 ○2人組のペアを作成する。
なか 30分	3 準備運動	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】 リフティングがどのような場面の技能として活用されるだろうか。 「高い打球に対して、ロブ」</p> </div>	
	4 リフティング ○1人で行う。 ・シャトルを直上に高く打ち上げる。 ・シャトルを身体の前で低く細かく打ち上げる。 ・30秒2回ずつ行う。 5 ラケット・シャトル慣れ：自由ラリー ○2人組で行う。 ・片側半面のシングルスで自由に打ち合い楽しむ。	○リフティングのポイントを確認する。 ・ラケット面の向きを意識する。 ・振り回さず天井に向かって力強く打つ。 ・低く細かく、打つときはコルク部分を意識して打つ。  ○シャトルを足元に転がさないよう、不必要なシャトルを回収するよう促す。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【学習内容】&lt;関心・意欲・態度②&gt; ・役割分担をしっかりと果たそう。</p> </div>		
まとめ 5分	6 ハイクリア測定 ○4人組で行う。 ・3本測定する。最も良かったものを記録。	○測定方法を伝え、グループで行うよう促す。 ・実施者、シャトル投げ、距離測定、タイム測定を分担する。
	7 片付け、集合 8 本時のまとめ  ○学習を振り返る。  ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○教えてもらった内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

#### 【授業者による振り返り】

技能レベルは高くないが、活発で体を動かすこと好きな生徒が多く、積極的に授業に取り組んでいた。1回目ということでオリンピックの映像を見せてバドミントンの実際のゲームを確認させたことは空いた場所をめぐる攻防を展開するイメージをつくることに非常に効果があった。

【本時の展開】（2/12）9月6日（火）第5校時

（1）本時のねらい

<関心・意欲・態度②>自己の責任を果たそうとすることができるようにする。（評価：2/12時間）

（2）本時の評価

<関心・意欲・態度②>自己の責任を果たそうとしている。

【観察】（指導：1/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 17分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動 3 リフティング：ロブ ○30秒2回行う。 4 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○グループ分けを行う。 ○前回の復習とポイントの確認を行う。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ・前時の反省で挙げた、安全面への配慮を重点的に指導する。
	【学習内容】 <関心・意欲・態度②>役割分担をしっかりと果たそう。	
		【評価】 <関心・意欲・態度②>自己の責任を果たそうとしている。
なか 28分	5 ハイクリア再測定（10分） ○計測のスタート地点に注意する。	○シャトル投げは教師を含め、4人選んで行うよう指示する。
	6 ジャイロスロー ○2人組で行う。 ・10投行う。  7 試しのゲーム ○7点マッチ、班の中で通常ルールで試合を行う。	○ジャイロスローの行い方について説明する。 ・肘を高く上げ全身を使って腕を振る。 ・ボールは自由に選ぶ。  ○ルールの確認を行う。（試しのゲーム） ・メインゲームと同様に行う。 ・待ち時間は審判（得点と線審）を行う。
まとめ 5分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○教えてもらった内容を整理して、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

各教材にかかる時間配分の見通しが甘く、予定していたことができずに終わってしまった。またジャイロスローの活動場所についても不明確な部分があり、生徒を混乱させてしまったので指示は明確に、分かりやすく伝える工夫が必要だと感じた。

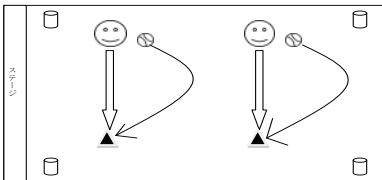
【本時の展開】（3/12）9月12日（月）第1校時

（1）本時のねらい

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（評価：8/12時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 13分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動：フットワークの要素を取り入れる 3 リフティング：チームロブ ○1分1回行う。 4 ジャイロスロー ○2人組で行う。 ・肘を高く上げて投げる。 5 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○リフティング：チームロブの行い方を説明する。 ・チームでネットをはさみ、ロブでラリーを行う。 ・1分で連続してできた回数を記録する。 ○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・ヴォーデックス（参照：P.34）で行う。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 30分	<b>【発問】</b> ここでの体の使い方、ボールの軌道はどのショットに生きてくるか。 「ハイクリア」	
	6 テールラン ○3人組で行う。 ・ゴール（25m 2往復）までに何回投げたか記録。 	○テールランの行い方について説明する。 ・テールボールを前方へ高く投げ、それを自らキャッチする。 ・キャッチできなかった場合の対応。 ①ファブル→ペナルティ無し ②触れずに落ちた→投球数1球プラス
	7 テールヒット ○2人組で行う。 ・10打行う。 ・実際の打点を意識する。	○テールヒットの説明を行う。 ・上から吊るしたテールを頭上で打つ。 ・できるだけ高い打点で打つ。
<b>【学習内容】</b> <運動の技能①>ラケットを強く振る感覚と打点を覚えよう。		
ま と め 7分	8 種目慣れ：自由ラリー ○2人組で行う。 ・片側半面のシングルスで自由に打ち合い楽しむ。 9 テールサーブ ○1人で行う。 ・壁から3mの位置で、壁に向かってサービス練習を行う。 ・5～10打行う。	○5. 6. 7で行った動きを意識しながらショットを打つことを伝える。 ○テールサーブの行い方を説明する。 ・吊るしたシャトルを打って打点を確認する。 ・慣れてきたらテールを短くしてシャトルを落下させて打つ。 ・状況に応じて、ペアを作りネットを挟んで行う。
	10 片付け、集合 11 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

用意した教材の組み立て方に問題があり、余計に時間がかかってしまった。ラケットも使ったり使わなかったりを繰り返したため生徒に混乱が生じていた。ラケットはその後ずっと使うタイミングまで持たせないように授業案を組むように徹底したい。

【本時の展開】（4/12）9月13日（火）第5校時

（1）本時のねらい

<知識・理解①>技術の名称や行い方について、学習した内容を理解できるようにする。

（評価：4/12時間）

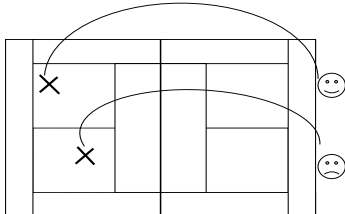
<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（評価：8/12時間）

（2）本時の評価

<知識・理解①>技術の名称や行い方について、学習した内容を理解している。（指導：4/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 6分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動、フットワーク ○各班のビブス番号1、2番がミラーマンとなって15秒2セット行う。 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○フットワークの要素を取り入れる。 ・ミラーマン：相手の鏡役として動きを真似させる。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 38分	<b>【発問】</b> ボール（シャトル）を遠くに飛ばすためには何が必要か。「角度、投げ方」	
	4 テールスロー ○班ごと（2人組）で行う。 ・1分間自由に投球し、その後班員と飛距離を競う。 ・負けたらもう1球投げ、勝ったらアドバイスをする。	○テールスローの説明を行う。 ・1分間は、ペアとエンドライン付近でキャッチボールを行い、できるだけ遠くに数多く投げる。 ・その後、班員同士で勝負をし、勝敗を競う。
	 5 テールヒット ○2人組で行う。 ・テールを吊るす位置に注意する。 ・ペアでアドバイスをし合う。	<b>【評価】</b> <知識・理解①>技術の名称や行い方について、学習した内容を理解している。 ○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・グリップの握り方から確認をする。 ・ペアがテールを吊るす位置が重要であることを意識する。 ・ペアでアドバイスを行う時間を確保する。
<b>【学習内容】</b> <知識・理解①>ハイクリアの打ち方のポイントを理解しよう。		
	6 ラリー ○2人組で行う。 ・本時と過去3回の授業で行ってきたハイクリアの感覚を意識しながら行う。	○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・コート上の2/3の位置に赤いラインがあり、そのラインよりも後方でハイクリアのラリーが行えるよう意識する。
<b>【発問】</b> サービスをねらった場所に打つためにはどんなことが必要か。「シャトルの落とし方、スイング、面」		
	7 サービス ○2人組で行う。 ・ダブルスのサービスラインとシングルのサービスラインの間をねらってサービスを打つ。 ・1人2本打って、ペアと交代を繰り返す。打ったサービスは返球せず、ねらった場所に何本打ち返せたかをカードに記入する。	○サービスの行い方を説明する。 ・お互いにサービスのみを行う。
まとめ 6分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

ようやく自分のイメージに近い授業ができてきた。テールを使った教材への生徒の反応も良く、特にテールヒットは効果があったので今後も継続して行っていきたい。

【本時の展開】（5/12）9月20日（火）5校時

（1）本時のねらい

<関心・意欲・態度①>フェアなプレイを大切にしようとするができるようにする。（評価：9/12時間）

<思考・判断②>仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘できるようにする。

（評価：5/12時間）

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの中空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（評価：8/12時間）

（2）本時の評価

<思考・判断②>仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。

【観察・学習カード】（指導：5/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 6分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動、フットワーク ○各班のピブス番号1、2番がミラーマンとなって15秒2セット行う。 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○フットワークの要素を取り入れる。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか 37分	【発問】 ハイクリアでコート後方に下げた相手から得点するのに有効なショットは?? 「ドロップ」	
	4 テールターゲット ○2人組で行う。 ・1分交代を2セットずつ行う。 ・最初の1分はテールスローから行う。 5 テールゲーム：タスク1 の説明	○テールターゲットの行い方を説明する。 ・ドロップの意識を持つ。 ・赤ラインから投げ、できるだけ低い軌道でサービスラインよりも前に落とすようにして投げる。 ○ルールの説明を行う。 ・ハーフコート（縦半分）でのスローイングゲーム。 ・得点はボールが直接床に落ちたときのみとし、手や体に触れて落ちた場合は得点とせず、すぐに拾って返球する。 ・サービスラインより前から投げる時は下から投げる。
	【発問】 空いた場所をねらうために必要なことは?? 「コントロール・予測・動かす・揺さぶる」	
	【学習内容】 <関心・意欲・態度①>フェアなプレイを大切にしようとするができるようにする。	
	【学習内容】 <思考・判断②>アドバイスの時間を有効に使って、パートナーに課題を伝えてあげよう。	
	6 テールゲーム：タスク1 ○2人組をローテーションしながら行う。 ・試合時間は90秒、ローテーションをあらかじめ決めておき30秒間隔で次の試合を始める。 ・2回試合をしたら1回休憩に入る。 ・間の30秒では必ず対戦相手と会話をし、アドバイスし合う。	○安全と疲労を考慮し、3回以上連続で試合を行わないようにローテーションを組むようにする。  【評価】<思考・判断②> 仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。
	【発問】 テールゲームでは、どんなタイミング（状況）で、どこに投げたときに得点できるか。	
	7 ラリー ○2人組で行う。 ・テールゲームと同様にローテーションする。	○テールゲームで行ったことを意識させる。 ・ハイクリア、ロブは赤い線よりも後ろ、ドロップ、ヘアピンはサービスラインよりも前に打つ意識。
まとめ 7分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

初めてタスクゲームを行い、楽しんで行っていたが、教師側が意図しているゲーム展開になるにはもっと工夫した声掛けや見本を見せる必要があると感じた。

【本時の展開】（6/12）9月26日（月）第1校時

（1）本時のねらい

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。

（評価：8/12時間）

（2）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
な か 36 分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 準備運動、フットワーク ○各班のビブス番号3、4番がミラーマンとなって15秒2セット行う。 3 本時の説明を聞く	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○フットワークの要素を取り入れる。  ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
	4 ジャイロスロー ○2人組で行う。 ・ 笛の合図で軸足に体重を乗せ、次の笛で投球する。	○ボールはジャイロボールを使用し、以下について重点的に指導する。 ・ 軸足に体重を乗せ、横向きを作り回転させて投げる。 ・ 肘を上げ、高い位置でリリースする。 ・ ハイクリアの意識をもって投球する。
	<p>【発問】 相手の位置を把握するために必要なことは？ 「相手コートを見る、予測をする」</p>	
	5 テールゲーム：タスク1 ○チーム戦：青一紫、桃一緑 ・ 1試合3分、交代30秒で行う。 ・ 対戦相手はビブスの同じ番号同士。	○団体戦で行うことを伝え、勝つための作戦等を考えるよう指導する。注意事項としては以下について伝える。 ・ 相手のいないところを予測し、空いた場所をねらう。 ・ ドロップ、ハイクリアの実際の軌道をイメージする。 ・ ラケットスイングに近いフォームで行う。 ○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・ グリップの握り方から確認をする。 ・ ペアがテールを吊るす位置が重要であることを意識する。 ・ ペアでアドバイスをを行う時間を確保する。
	<p>【発問】 前後に揺さぶって得点をあげるためには大事な要素は何か？ 「相手を後方に下げる」など</p>	
	<p>【学習内容】 &lt;運動の技能①&gt;ハイクリアで相手を後方に下げ、前後に揺さぶろう。  （評価：8/12時間）</p>	
	6 テールヒット ○2人組で行う。 ・ テールを吊るす位置に注意する。 ・ ジャイロスロー同様、笛の合図で行う。 ・ ペアでアドバイスをし合う。	
7 ハーフコートゲーム：タスク2 ○試合時間は2分30秒で行う。 ・ ローテーションをあらかじめ決めておき30秒間隔で次の試合を始める。 ・ 2回試合をしたら1回休憩に入る。 ・ 間の30秒では必ず対戦相手と会話をし、アドバイスし合う。	○ハーフコートゲームの行い方を説明する。 ・ 安全と疲労を考慮し、3回以上連続で試合を行わないようにローテーションを組むようにする。 ・ 4セット行う。	
ま と め 7 分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

月曜の1時間目の難しさをあらためて感じるとともに、何か手立てを考えなくては行けないと焦りを覚えた。ハーフコートゲームはこれまで見てきたラリーとは大きく違う良い動きになっていたのので、次回の試しのゲームに期待をしたい。

【本時の展開】（7/12）9月27日（火）第5校時

（1）本時のねらい

<思考・判断①>提供された作戦や戦術から自己の特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶことができるようにする。  
（評価：7/12時間）

<運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

（評価：9/12時間）

（2）本時の評価

<思考・判断①>提供された作戦や戦術から自己の特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。

【学習カード】（指導：7/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 6分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞く 3 準備運動、フットワーク ○各班3人ずつコートの4隅にセットしたマーカーとカラーコーンに触れて戻る。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ○フットワークの要素を取り入れる。
なか 37分	4 移動テールヒット ○2人組で行う。 ・サービスコート範囲内でバーを持つ人が前後に動き、打点に移動して打つ。 5 ハイクリア練習：オールロング ○班ごとで行う。 ・1分ずつでペア交代を3度行う。 6 ドロップ練習：オールショート ○2人組で行う。 ・1分ずつで交代を2度行う。	○ポイントの確認を行う。 ・シャトルの落下地点に入る感覚を養うために、打点まで移動をして打つ練習を行う。 ○お互いが赤いラインよりも後方で打ち合うことを意識するよう促す。 ○ドロップはサービスラインよりも前に低い軌道で打ち、ロブは赤いラインよりも後方に高く打つことを意識するよう促す。
	【学習内容】 <運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。	
	【発問1】 相手の位置を把握するために必要なことは？ 「相手コートを見る、予測をする」	
	【発問2】 空いた場所に落とされないために重要な動きは？ 「真ん中に戻る」	
	【学習内容】 <思考・判断①>身に付けた技能と作戦で前回とは違った試合を展開しよう。	
	7 練習ゲーム：ゲーム1 ○チーム対抗によるシングルスゲーム。 ・試合会場は2面とし、他は審判等を行う。 ・試合時間は2分30秒、30秒間隔で次の試合を始める。 ・ローテーションを6回行う。 ・1人2試合行う。 ・サービスの打ち方は自由。どうしても打てない場合は相手に任せても良い。	○ルールの確認を行う。 【評価】 <思考・判断①>提供された作戦や戦術から自己の特徴を踏まえた作戦や戦術を選んでいる。
まとめ 7分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

テールヒットを改良し、移動を入れたことでよりメインゲームに近づき生徒も楽しそうに行っていた。しかし行う際のラケットの置き場など安全面の注意をもっと徹底すべきであった。試しのゲームは目に見えて変化が表れていて非常に手ごたえを感じられるものであった。次回のハイクリア測定にも期待したい。

【本時の展開】（8/12）10月3日（月）第1校時

（1）本時のねらい

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの中やねらった場所に打ち返すことができるようにする。  
（評価：8/12時間）

<運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

（評価：9/12時間）

（2）本時の評価

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの中やねらった場所に打ち返すことができる。

【観察・学習カード】（指導：4/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 6分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞く 3 準備運動、フットワーク ○各班3人ずつコートの四隅にセットしたマーカーとコーンに触れて戻る。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ○フットワークの要素を取り入れる。 ・音楽を活用し、テンションを上げることで活動意欲を高める。
なか 37分	4 移動テールヒット ○2人組で行う。 ・サービスコート範囲内でバーを持つ人が前後に動き、その打点に移動して打つ。	○ポイントの確認を行う。 ・打点の下までしっかりと移動して打つことを伝える。 ・20秒を2回行う。
	【学習内容】 <運動の技能①>ハイクリアの記録を前回より大幅に更新しよう。	
	5 ハイクリア練習：オールロング ○班ごとで行う。 ・1分ずつでペア交代を2度行う。	○前回の復習とポイントの確認を行う。 ・お互いが赤いラインよりも後方で打ち合うことを意識する。
	【発問】 ハイクリアを遠くに飛ばすために重要なポイントは何か？ 「打点、肘の位置、軌道、半身」	
	【評価】 <運動の技能①>シャトルを相手側のコート後方の空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。	
	6 ハイクリア測定 ○4人組で行う。 ・3本測定する。 ・実施者、球出し、距離係、時間係、記録、球拾いの6か所に分かれて行う。	○測定方法を確認し、グループで行うよう指導する。 ・役割分担をしっかりと行い、全員が協力する場づくりをする。
	7 ハーフコートゲーム：タスク2 ○試合時間は2分20秒で行う ・ローテーションをあらかじめ決めておき40秒間隔で次の試合を始める。 ・2回試合をしたら1回休憩に入る。 ・4回ローテーションする。	○グループ編成を変更する。 ①紫1～3・ピンク1～3 ②紫4～7・ピンク4～6 ③青1～3・緑1～3 ④青4～7・緑4～6
まとめ 7分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

ここまで投動作を中心にハイクリアの技能を伸ばそうとやってきた成果を確認することができた。正直、もう少し記録が伸びて欲しいという気持ち、普段もっと打っているのに、というもどかしさなどはあったが、平均で2m以上記録が更新したのは良かったと思う。今度はハイクリアの飛距離の記録向上が空いた場所をめぐる攻防へとつながるよう注意して声掛けをしていきたい。



【本時の展開】（9/12）10月4日（火）第5校時

（1）本時のねらい

<運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

（評価：9/12時間）

（2）本時の評価

<関心・意欲・態度①>フェアなプレイを大切にしようとしている。

【観察】（指導：5/12時間）

<運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができる。

【観察】（指導：7/12時間）

（3）展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 8分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞く 3 準備運動、フットワーク ○各班3人ずつコートの前2か所、後方2か所にセットしたマーカーに触れる。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。  ○フットワークの要素を取り入れる。
なか 35分	4 テールターゲット ○2人組で行う。 ・最初の1分はハイクリア、その後1分交代でドロップを行う。 5 テールゲーム：タスク1 ○試合時間は2分で行う。 ・ローテーションをあらかじめ決めておき40秒間隔で次の試合を始める。 ・2回試合をしたら1回休憩に入る。 ・間の40秒では必ず対戦相手と会話をし、アドバイスし合う。 ・3回ローテーションする。	○ポイントの確認を行う。 ・軌道の意識を重点的に行い、ネットにかかっても良いので低く投げる。  ○グループ編成を変更する。 ①紫1～3・緑1～3 ②紫4～7・緑4～6 ③青1～3・ピンク1～3 ④青4～7・ピンク4～6
	【学習内容】 <運動の技能②>フットワークの練習を生かしてホームポジションへの戻りを意識しよう。	
	【発問】 ハイクリア以外で、相手に追いつかれずにショットを打つために必要なこと？ 「左右に振る、高く上げない」	
	7 メインゲーム：ゲーム2 ○班内で試合を行う。 ・試合時間は2分20秒、40秒間隔で次の試合を始める。 ・待ち時間は審判（得点と線審）を行う。 ・1人2試合行う。対戦相手は自分たちで決める。 ・5回ローテーションする。	○本単元のメインゲームの説明をする。 ・サービス、得点以外はバドミントン公式ルール同様で行う。 ・サービスは入る方法を自ら選択して良い。ミスをしてでも得点にはしない。 ・試合は時間制限で行い、ブザーが鳴った時に続いているラリーまで有効とする。
【評価】 <関心・意欲・態度①>フェアなプレイを大切にしようとしている。		
【評価】 <運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができる。		
まとめ 7分	8 片付け、集合 9 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

空いた場所に打つ場面が多く見られたが、フットワークの動きが試合にも生かされたことで、空いている場所をカバーする動きが高まり、ラリーがよく続いていた。

【本時の展開】 (10/12) 10月17日 (月) 第1校時：45分短縮授業

(1) 本時のねらい

<知識・理解②>球技に関連した体力の高め方について、学習した内容を理解できるようにする。

(評価：11/12時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 9分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞き作戦を記入する ①ハイクリアで相手をしっかり下げドロップで得点する ②ドロップで相手を崩したところを攻めて得点する ③相手を動かして疲れさせてミスを誘う ④その他 3 準備運動、フットワーク ○各班3人ずつコートの前2か所にセットしたマーカーに触れ、後方2か所はテールヒットを行う。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ・メインゲームでの作戦と、課題練習で行うことを記入する。  ○フットワークの要素を取り入れる。
なか 31分	【学習内容】 <知識・理解②>自己の特徴に合った練習を選択しよう。	
	4 課題練習 ○本時の説明で決めた、自分の課題に応じた練習を行う。	○悩んでしまう生徒のために選択肢から選べるようにする。 ①ハイクリア練習 ②ドロップ練習 ③サービス練習 ④実践練習
	【発問】 相手のいないところ、より遠い所に打つためには前後の意識にプラスして何が必要か？ 「予測・相手を見る」	
	5 メインゲーム：ゲーム2 ○班対抗で試合を行う。 ・試合時間は2分45秒、30秒間隔で次の試合を始める。 ・待ち時間は審判（得点と線審）を行う。 ・1人2試合行う。 ・試合順は班ごとに自分たちで決める。 ・7回ローテーションする	○対戦相手を伝え、オーダー用紙を渡す。 ・紫－ピンク：ステージ側。 ・青－緑：時計側。 ○ルールの確認を行う。 ・サービス、得点以外はバドミントン公式ルール同様。 ・サービスは入る方法を自ら選択して良い。ミスにしても得点にはしない。上から打つ場合、サービスによる得点は無効とする。 ・得点は時間制限で行い、ブザーが鳴った時に続いているラリーまで有効とする。
まとめ 5分	6 片付け、集合 7 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

メインゲームに多くの時間を割いて行っているが、単元前半で行われていた羽根つきのようなラリーはほとんど見られず、ミスは少なくないが空いた場所をめぐる攻防ができていない生徒が多い。

また、授業後の片付けについて、前回の授業から積極的に手伝ってくれる生徒が増えており、自分の役割を探し協力する姿勢も身に付いてきたように感じられる。

【本時の展開】 (11/12) 10月18日 (火) 第5校時：45分短縮授業

(1) 本時のねらい

<知識・理解②>球技に関連した体力の高め方について、学習した内容を理解できるようにする。

(評価：11/12時間)

(2) 本時の評価

<知識・理解②>球技に関連した体力の高め方について、学習した内容を理解できる。

【観察】 (指導：10/12時間)

(3) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 11分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞き作戦を記入する ①ハイクリアで相手をしっかり下げドロップで得点する ②ドロップで相手を崩したところを攻めて得点する ③相手を動かして疲れさせてミスを誘う 3 準備運動、フットワーク ○各班3人ずつコートの前2か所にセットしたマーカーに触れ、後方2か所はテールヒットを行う。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ・メインゲームでの作戦と、課題練習で行うことを記入する。  ○フットワークの要素を取り入れる。
なか 29分	【学習内容】 <知識・理解②>バドミントンの特性に触れた楽しさを味わうために必要な練習をしよう。	
	【評価】 <知識・理解②>球技に関連した体力の高め方について、学習した内容を理解できる。	
	4 課題練習 ○本時の説明で決めた、自分の課題に応じた練習を行う。	○悩んでしまう生徒のために選択肢から選べるようにする。 ①ハイクリア練習 ②ドロップ練習 ③サービス練習 ④実践練習
ま と め 5分	【発問】 相手を揺さぶるために自分のショットで工夫すべきことは？ 「コントロール・フォーム」	
	5 メインゲーム：ゲーム2 ○班対抗で試合を行う。 ・試合時間は2分30秒、30秒間隔で次の試合を始める。 ・待ち時間は審判（得点と線審）を行う。 ・1人2試合行う。 ・試合順は班ごとに自分たちで決める。 ・7回ローテーションする。	○対戦相手を伝え、オーダー用紙を渡す。 ・紫—青：ステージ側。 ・ピンク—緑：時計側。 ○ルールの確認を行う。 ・サービス、得点以外はバドミントン公式ルール同様。 ・サービスは入る方法を自ら選択して良い。ミスをしてでも得点にはしない。上から打つ場合、サービスによる得点は無効とする。 ・得点は時間制限で行い、ブザーが鳴った時に続いているラリーまで有効とする。
ま と め 5分	6 片付け、集合 7 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○次回の確認・挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。

【授業者による振り返り】

前時もそうであったが、多くの生徒が自身の課題が何かをしっかりと考え、自分に合った課題練習を行っていた。また、そこで練習した技能が試合でも発揮されており、非常に良い流れで授業が行えていると感じた。

【本時の展開】 (12/12) 10月31日 (月) 第1校時

(1) 本時のねらい

<運動の技能①>シャトルを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すことができるようにする。  
(評価：8/12時間)

<運動の技能②>ラリーの中で、コート上の空いている場所をカバーすることができるようにする。

(評価：9/12時間)

(2) 展開

	生徒の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 11分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 本時の説明を聞く ①ハイクリアで相手をしっかり下げドロップで得点する ②ドロップで相手を崩したところを攻めて得点する ③相手を動かして疲れさせてミスを誘う ④その他 3 準備運動 ○各班3人ずつコートの前2か所にセットしたマーカーに触れ、後方2か所はテールヒットを行う。	○生徒の出席確認と健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 ・メインゲームでの作戦と、課題練習で行うことを記入する。  ○フットワークの要素を取り入れる。
なか 32分	4 課題練習 ○本時の説明で決めた、自分の課題に応じた練習を行う。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>【学習内容】</b>              &lt;運動の技能①&gt;空いた場所をめぐる攻防を展開しよう。           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>【発問】</b>              バドミントンを楽しむために必要なスキルは？ 「ねらった場所に打つ・遠くに飛ばす」           </div> 5 メインゲーム：ゲーム2 ○班対抗で試合を行う。 ・試合時間は3分、30秒間隔で次の試合を始める。 ・待ち時間は審判（得点と線審）を行う。 ・1人2試合行う。 ・試合順は班ごとに自分たちで決める。 ・7回ローテーションする。	○悩んでしまう生徒のために選択肢から選べるようにする。 ①ハイクリア練習 ②ドロップ練習 ③サービス練習 ④実践練習  ○対戦相手を伝え、オーダー用紙を渡す。 ・紫－ピンク：ステージ側。 ・青－緑：時計側。 ○ルールの確認を行う。 ・サービス、得点以外はバドミントン公式ルール同様。 ・サービスは入る方法を自ら選択して良い。ミスしても得点にはしない。上から打つ場合、サービスによる得点は無効とする。 ・得点は時間制限で行い、ブザーが鳴った時に続いているラリーまで有効とする。
まとめ 7分	6 片付け、集合 7 本時のまとめ ○学習を振り返る。 ○学習カードの記入をする。 ○振り返り、挨拶。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、全12回の振り返りを行う。

【授業者による振り返り】

12時間の授業を通して、バドミントンはどのような試合展開で行えるとより楽しいのか、本質的な楽しさを味わうためには何が必要なのか、という問いに対し、ネット型：バドミントンの特性を理解した上での回答が多くなった。また実際の試合展開も未熟な部分は多々ありながらも、こちらが意図していた空いた場所をめぐる攻防というものが実践できる生徒が数多くいた。

## 5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、分析の視点、観点、方法（参照：第3章1（7）p. 9）に沿って検証していくこととする。なお、動画の分析では、各時間のゲームにおける試合数、ストローク数が生徒により一定でないため、割合を比較することとした。

### （1）ハイクリアが身に付いたか

本研究の目的は空いた場所をめぐる攻防を展開することであるが、コート後方に空いた場所を見付けることができているか、シャトルをそこまで飛ばすことができなければ空いた場所に打つことができない。そこで、まず投動作プログラムによるハイクリアの動きの変化と、それによるハイクリアの飛距離の変化について検証した。

本分析では、まず授業1、2時間目と投動作プログラム実施後の5、6時間目のハイクリアの動きを比較した。分析は、肘が耳の高さまで上がっているか、半身の姿勢をとっているか、シャトルの軌道が37～40度で飛んでいるか<sup>12)</sup>の3項目から検証し、その後、3項目すべてにおいてカイ二乗検定を用いて検定を行った。シャトル軌道の37～40度は映像から正確に分析できないことから、ネット上端から2m以上高い空間を通過したものを達成の対象とした。また、分析の対象としたストロークは、コートの半分より後方に飛んだものとし、50%以上の割合で動きができたものを基準達成とした。次に授業2時間目、8時間目の授業でのハイクリアの飛距離測定でハイクリアの動きの変化について分析した。飛距離の測定方法は、手で投げたシャトルを打ち返し、打った瞬間の前足を0mとし、そこからシャトルが落下した地点までの距離を測定した。

#### ア ハイクリアの動きが変化したか

##### （ア）肘の高さが上がったか

図2は投動作プログラムを行う前と、行った後の肘の高さについて、結果をグラフにまとめたものである。26人中5人の生徒は実施前の段階で肘が耳の高さまで上がり、基準を達成していたが、実施後は基準を達成した生徒が17人増え、22人という結果となり、危険率1%未満の高い水準で有意な差があった。

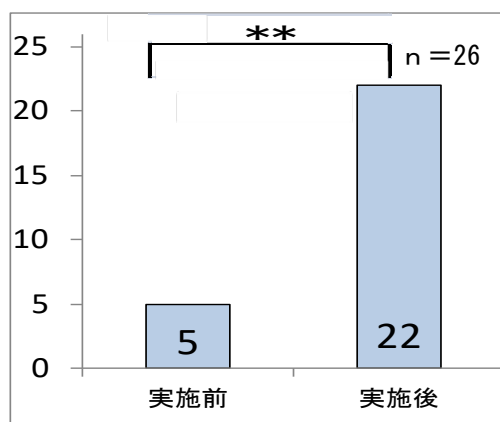


図2 投動作プログラム実施前後の肘の高さ (\*\* :  $p < 0.01$ )

##### （イ）半身の姿勢をとることができたか

図3は投動作プログラムを行う前と、行った後の半身の姿勢について、結果をグラフにまとめたものである。26人中5人の生徒は実施前の段階で半身の姿勢をとる基準を達成していたが、実施後は基準を達成した生徒が15人増え、20人という結果となり、危険率5%未満の水準で有意な差があった。

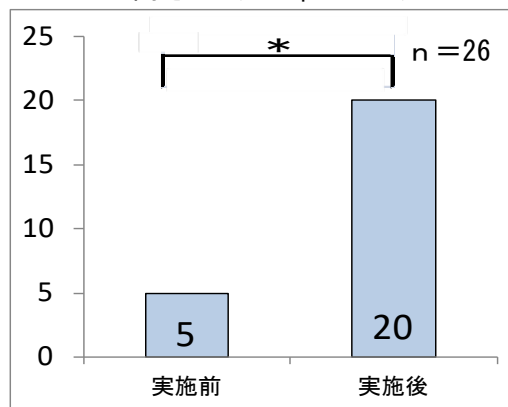


図3 投動作プログラム実施前後の半身の姿勢 (\* :  $p < 0.05$ )

(ウ) シャトルが高い軌道で飛んだか

図4は投動作プログラムを行う前と、行った後のシャトルの軌道の高さについて、結果をグラフにまとめたものである。26人中4人の生徒は実施前の段階でシャトルの高さがネット上端から2m以上高い空間を通過する基準を達成していたが、実施後は基準を達成した生徒が18人増え、22人という結果となり、危険率1%未満の高い水準で有意な差があった。

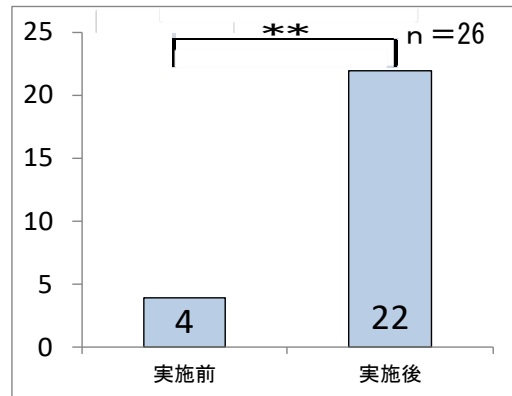


図4 投動作プログラム実施前後のシャトル軌道の高さ (\*\* :  $p < 0.01$ )

イ ハイクリアの飛距離が伸びたか

図5は2時間目の授業と8時間目の授業におけるハイクリア測定による飛距離の平均値をグラフに示したものである。平均値は2.5m伸びた。

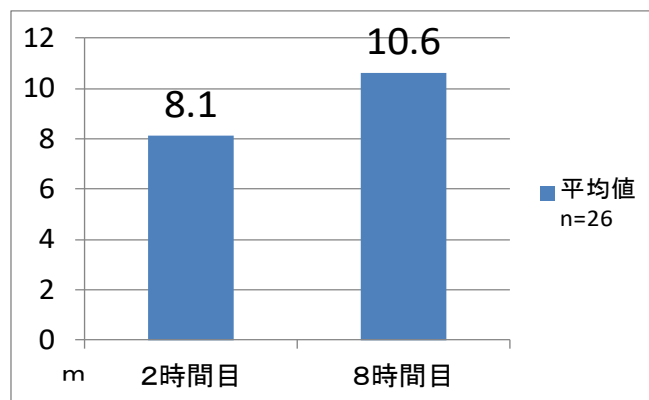
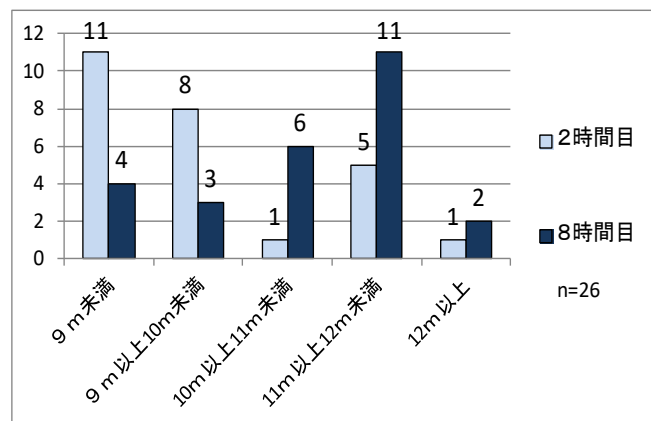


図5 ハイクリア測定による飛距離

図6は2時間目と8時間目のハイクリア測定による結果を、飛距離別に分け人数差を示したものである。2時間目の測定では9m未満が11人で最も多かったが、8時間目では11m以上12m未満が11人になった。このことから多くの生徒の飛距離が伸びたことが分かる。



果による飛距離別の人数差

<考察>

(1) ハイクリアが身に付いたか

投動作プログラムにより、ハイクリアの動きである肘の高さと半身の姿勢をとることが身に付き、高い軌道でシャトルを遠くまで飛ばすことができるようになった。このことから、投動作プログラムは、ハイクリアの動きを習得するために有効であったと考えられる。

(2) 空いた場所めぐる攻防を展開できたか

表4 空いた場所に打てたかの条件と理由

	条件	理由
空いた場所に打てたか	相手を2歩以上動かすことができた	コート中央に位置した場合、左右には約2歩(2.5m)、前後には約3歩(3.35m)移動すればコート内のすべての範囲のシャトルに対してラケットが届くため。

表5 シングルスゲームにおけるフォルトの定義

サービスが正しくない場合(不正な打ち方やラインクロス)	
サービスでシャトルが	ネットの上に乗ったとき
	ネットにひっかかったとき
インプレーのシャトルが	コートの境界線の外に落ちたとき
	両ポスト間のネットの上を越えなかったとき
	天井または壁に触れたとき
	プレイヤーの身体または着衣に触れたとき
	1回のストロークで、ラケット上に捕らえられ保持されて振り投げられたとき
	同じプレイヤーによって2回連続で打たれたとき
	プレイヤーのラケットに触れて、相手コートに向かって飛ばなかったとき
インプレーで、プレイヤーが	ラケット、身体または着衣で、ネットまたはその支持物に触れたとき
	ラケットまたは身体で、ネットの上を越えて、少しでも相手のコートを侵したとき。
	ラケットまたは身体で、ネットの下から相手コートを侵し、著しく相手を妨害したり、相手の注意をそらしたとき
	相手を妨害したとき、すなわち、ネットを越えたシャトルを追う相手の正当なストロークを妨げたとき
	プレイヤーが大声や身振りなどの動作をして、故意に相手の注意をそらしたとき

ア 相手を2歩以上動かすことができたか

図7は表4の条件から、試しのゲーム(2時間目、7時間目)及び、メインゲーム(11時間目)での相手を2歩以上動かすことができたストロークの割合とその推移を示した。2時間目は33%であり、7時間目では53%で20ポイント増えている。7時間目から11時間目では4ポイント増えて57%であった。5、6時間目に実施したタスクゲーム1(テールゲーム)後に割合が大きく増えていることが分かる。

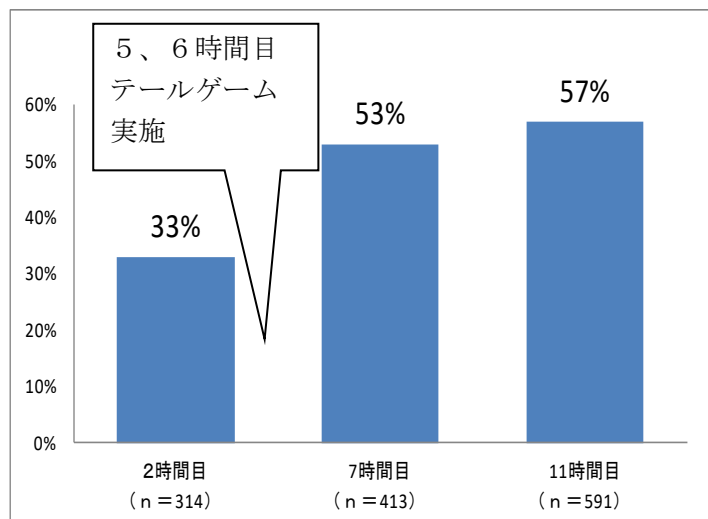


図7 相手を2歩以上動かすことができたストロークの割合(試しのゲーム及びメインゲーム)

イ 自分のストロークによって得点できたか

図8は試しのゲーム（2時間目、7時間目）と、メインゲーム（11時間目）での自分のストロークによる得点の割合とその推移をグループごとに示したものである。4グループすべてで2時間目より7時間目、7時間目より11時間目に、自分のストロークによる得点の割合が増えた結果となった。6時間と8時間目にタスクゲーム（ハーフコートゲーム）を実施している。

なお、自分のストロークによる得点とは表5で示したフォルト以外での得点という意味である。

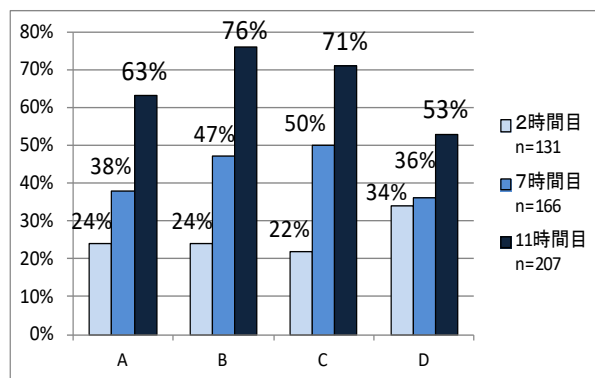


図8 自分のストロークによる得点の割合推移（試しのゲーム及びメインゲーム）

#### <考察>

(2) 空いた場所をめぐる攻防を展開できたか

ア 相手を2歩以上動かすことができていたか

試しのゲーム及びメインゲームで、相手を2歩以上動かすことができたストロークの割合が増えた。これは5、6、9時間目にラケット操作を排除したタスクゲーム（テールゲーム）を行うことにより、相手コートを意識する余裕が生まれ、テールボールを相手コートの空いた場所に投げたり、それを阻止したりする空いた場所をめぐる攻防を体感したことで、空いた場所への意識が高まったことが要因となっていると考えられる。

イ 自分のストロークによって得点できたか

試しのゲーム及びメインゲームにおいて、すべてのグループで自分のストロークによって得点する機会が増えた。6時間目と8時間目にタスクゲーム（ハーフコートゲーム）を実施したことにより、前後に揺さぶって空いた場所が分かったと考えられる。

### (3) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの結果と考察から、次のことが明らかになった。

1つ目は本単元で学習内容としたハイクリアが身に付いたことである。投動作プログラムを行ったことによって、ストロークを打つ際の肘が高く上がり、半身の姿勢をとれるようになった。そして高く遠くにシャトルを飛ばすハイクリアが習得できた。シャトル、学習活動によってはラケットも使用しないという学習場面を設定したことが非常に有効であった。2つ目は、空いた場所をめぐる攻防を行う機会が増えたことである。タスクゲームを行ったことによって、相手をコート後方に下げ、前後に揺さぶる攻防を理解できたことと、1つ目で習得したねらった場所（コート後方）に打てるハイクリアを習得できたことで、単元の前半とは見違えるようなゲームを展開できる生徒が多数あらわれた。

5 (1) でハイクリアを習得したことによって、飛距離が向上し、広範囲へのストロークが可能になったこと、また5 (2) で空いた場所への意識が高まり、ゲームの中で相手を動かせるようになり、自分のストロークによる得点が増えたことから、空いた場所をめぐる攻防を展開することができるようになったと考えられる。



## 6 学習指導の工夫による効果及び課題

### (1) 投動作プログラム

#### ア ジャイロスロー

2、3、6時間目に実施した。ハイクリアで肘を高く上げて腕を振る感覚を養うために、ヴォータックスまたはジャイロボールでキャッチボールを行った。楽しませながらハイクリアの動きを習得するために、投げるのが難しいボールを用意したこと、どちらも肘が下がるとうまく投げられないことで、2つの目的に合った学習活動であった。



P. 34  
(5) ウ、エ



#### イ テールスロー

4時間目と5、9時間目ではテールターゲットの前に実施した。シャトルのフライト軌道をイメージすることに効果的であった。また、ペアと高く遠くに投げることを競うことで、力強い動きを習得できた。



P. 34  
(5) オ



#### ウ テールヒット

5時間目を除き3時間目から単元終了まで（9時間目からはフットワークの中で）、毎時間継続して行った。吊るされているテールを打つという単純な練習だが、できるだけ高い位置にセットすることで、自然と肘が上がり、力強いストロークをする生徒が増えた。また、打った感覚がしっかりと伝わることから、意欲的に取り組めたと考えられる。投動作と組み合わせて行うことにより、ハイクリアの動きの習得に効果的であった。



P. 34  
(5) カ

## (2) タスクゲーム

### ア テールゲーム

ラケット操作を取り除いたことで、空いた場所をめぐる攻防に特化したゲームが可能となった。ボールキャッチからスローイングまでの一瞬の間に相手の位置を確認し、空いた場所を見付けることに効果的であった。ただし、生徒はラケットでシャトルを打ちたいという気持ちが強く、意図をしっかりと伝えて理解できるようにすることが大切であると感じた。

### イ ハーフコートゲーム

コートの横幅を半分とすることで、相手を前後に揺さぶる意識を高めることにつながった。最初は強打で得点しようとする様子が見られたが、結果的にドロップとハイクリアの組み合わせで相手を動かそうとする様子に変化していった。単元の中盤から後半にかけて少ない回数で行うことが効果的であると感じた。

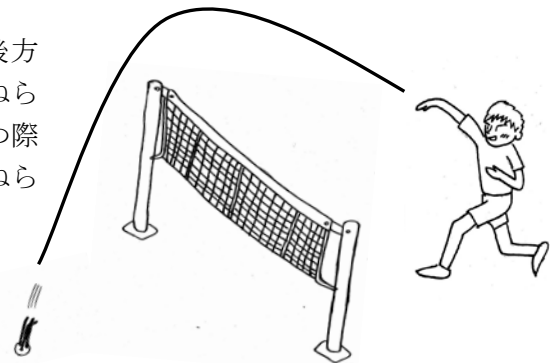
## (3) メインゲーム

ドリルゲームや、タスクゲームによって、技能の上達、空いた場所をめぐる攻防の理解が進んだ。その結果、サービスと得点を除き、バドミントンの公式ルール同様の試合を行うことができた。本単元では、「空いた場所やねらった場所への打ち返し」という技能を中心に行ったため、サービスについてはオーバーハンドサービスや打ち直し」も許可し、サービスによる得点は無効として行った。また、サービスミスによる失点も無くしたことで、生徒の意識もサービスではなく、空いた場所を意識したハイクリアやドロップなどのストロークに向き、空いた場所をめぐる攻防へとつながった。

## (4) その他

### ア テールターゲット

5時間目と9時間目に実施した。コート後方から、相手コートのサービスライン手前をねらってボールを投げることで、ドロップを打つ際の力加減、シャトルの軌道をイメージし、ねらった場所に落とすことに効果的であった。



### イ リフティングロブ

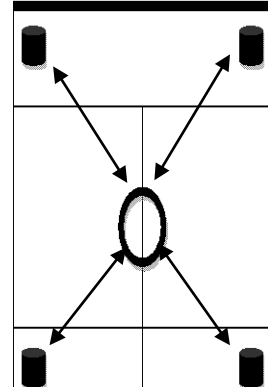
単元前半に準備運動の後、3時間継続して行った。シャトルを直上にアンダーハンドストロークから打つことで、ラケットにシャトルを当てる感覚と、ラリーの中でロブを使うことに効果的であった。しかし、リフティングの数を学習カードに記入をしていると、活動時間が減ることから、4時間目以降は行わなかった。



ウ クロスフットワーク

授業の最初に毎時間継続して実施した。単元中盤になり、シャトルを捉える力は身に付いたが、打点に移動することができていない生徒に効果的であった。特に右利きの生徒の場合、左前と左後に対して左足から追いかける様子が減り、足運びを改善することができた。また、必ずセンターに戻ってから移動することから、センターを「空いた場所」としてカバーすることができるようになった。

移動範囲を狭めて時間内での回数を増やす等の工夫が必要であった。



(5) 教具について

ア 学習カード

毎時間の授業の「はじめ」に、本時の目標を生徒が確認できるようにしたことにより、意識して取り組むことができたと考えられる。

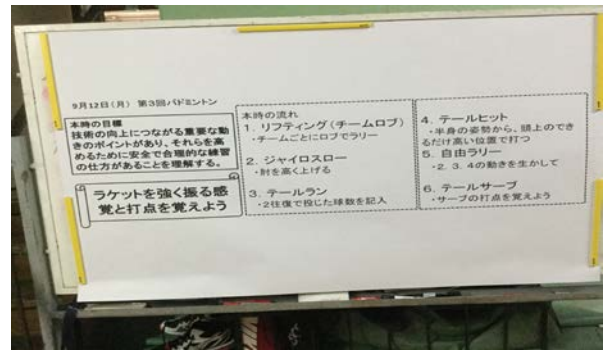
学習の振り返りの欄には、学習活動の中で、自身の技術の様子や課題はどこにあるのか、仲間からのアドバイスなどを記入し、課題解決の方法について考えさせた。知識の定着を促して自己評価につなぐことができるように「バドミントンQ（1～12）」を設け、ストロークやフライングの名称、試合のルール、技術的なポイントについて質問することにした。

自己評価		思う				思わない
健康・安全に留意して、楽しく積極的に活動できた	5	4	3	2	1	
準備片付けを協力できた	5	4	3	2	1	
<b>リフティングを長く続けられた</b>	5	4	3	2	1	
<b>シャトルを速くに飛ばせた</b>	5	4	3	2	1	
本時の目標が達成できた	5	4	3	2	1	
今の自分の課題がわかった	5	4	3	2	1	

## イ 掲示物

### (ア) ホワイトボード

「本時の目標」や「予定」を掲示することにより、生徒が授業に見通しをもって取り組むことができた。特に活動場所を聞き逃した際に、確認をすることができ、授業をスムーズに進行することができていた。



### (イ) タスクゲーム等

試合の順番やルール、班ごとのローテーションなどを確認することによってスムーズに授業に取り組むことができていた。



## ウ ジャイロボール

ジャイロスローで使用した。シャトルケースを5cm幅に切ったものの端にビニールテープを10周巻いて作製した。独特な飛び方による楽しさを味わえることから意欲的に取り組むことができていた。



## エ ヴォータックス

ジャイロボール同様、ジャイロスローで使用。楕円形のボールに羽が付いた形状をしたもので、ドリルのように長軸に対し横回転させることで真っすぐ投げることができていた。



## オ テールボール

本単元のメイン教具として使用した。穴のあいたプラスチックボールに、すずらんテープをつけることにより、飛距離を短くし、ほぼシャトルの軌道を再現した。軌道のイメージ、投動作との結び付きから、ハイクリアの動きの習得に効果的であった。



## カ テールヒット

工事用のコーンバーにすずらんテープを吊るし、打感を持たせるために先端にテープを張った教具を作成した。腕を伸ばした高い位置でシャトルを捉える動きを習得するのに効果的であった。また、移動しながらシャトルを捉える動きを組み合わせることでより実践的で効果的な学習活動となった。



## 7 事前、事後アンケートから

### (1) 技術などの名称や行い方について理解することができたか

#### ア フライトの名称についての問いに対する正答率

図9はフライトの特徴から分かる名称を回答させた結果である。事前アンケートではすべて4%（バドミントン経験者1名のみ）だったのに対し、事後アンケートでは、授業でメインとして扱ってきたハイクリアとドロップは92%と88ポイント上昇する結果となった。その他、授業で触れる程度しか扱わなかった他のフライト名称についても80%前後の正答率となった。

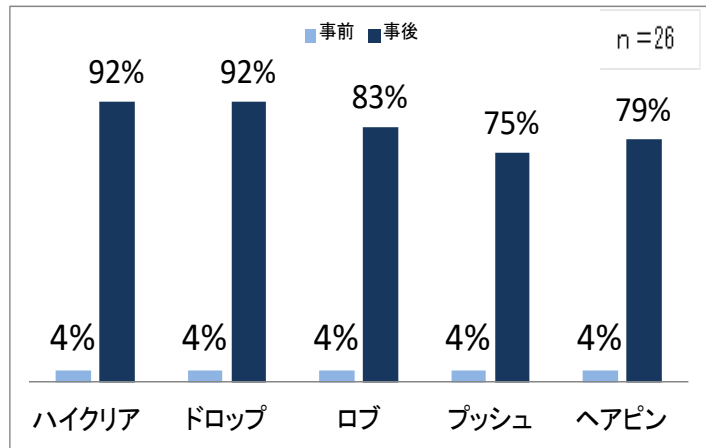


図9 フライトの名称に関する正答率

#### イ 打ち方、ねらう位置についての問いに対する正答率

図10はハイクリアの技術的なポイントと、どこをねらって打つかという質問に対する結果である。打ち方の技術では事前は27%、事後は83%で56ポイント上昇し、ねらう場所では事前は46%、事後は83%で37ポイント上昇した。どちらも知識としておおむね定着したと考えられる。

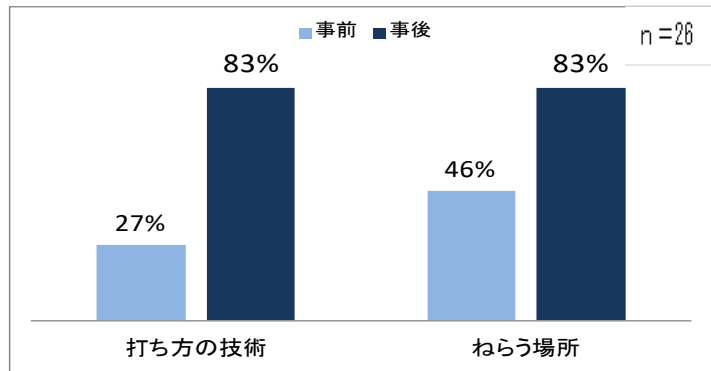


図10 打ち方、ねらう位置に関する正答率

### (2) 「バドミントンでどんなときに楽しさを感じますか（2つまで回答可）」の回答

図11はバドミントンで感じる楽しさについての質問を検証授業の事前と事後で比較した結果である。事前では、「ラリーが続く」が最も多く15人だったが、事後では「相手を揺さぶれた」が11人で最多となった。また、「鋭いショット」と「ねらった場所」が2人増えており、「ラリーが続く」よりも攻防を楽しむ人数が増えていることが分かる。

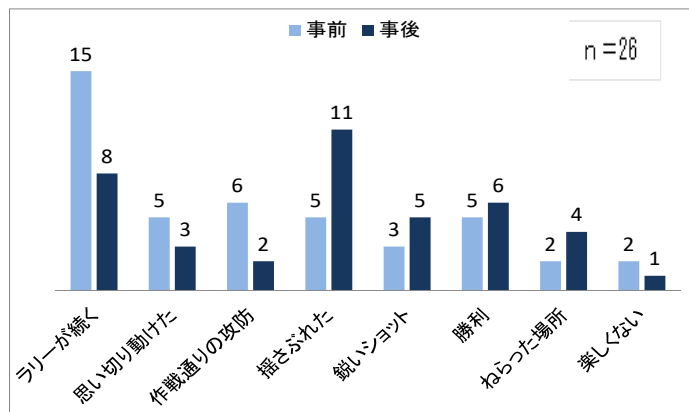


図11 「バドミントンでどんなときに楽しさを感じますか（2つまで回答可）」への回答

(3) 「どんなことを考えてストロークを打っていますか（2つまで回答可）」の回答（事前、事後）

図12はストロークを打つ際の考えについての質問を検証授業の事前と事後で比較した結果である。「空いた場所」が、事前44%、事後69%とともに高く25ポイント上昇しており、空いた場所をめぐる攻防への意識の高まりが伺える結果であった。また、図11と同様に、「ラリーが続くように」への意識は事前から事後にかけて下降した。

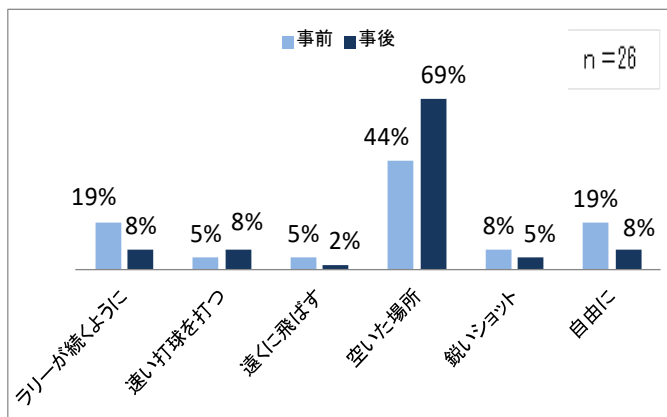


図12 「どんなことを考えてストロークを打っていますか（2つまで回答可）」の回答

(4) 「技能の自己評価（平均値）」の回答

表6はバドミントンの技能についての質問を検証授業の事前、事後で比較した結果である。質問は中学校、高等学校学習指導要領解説保健体育・体育編の球技ネット型の技能に関する例示に基づき7項目とした。結果は、サービスを除く6項目で技能が上達したと評価した。コート後方のねらった場所への打ち返し（ハイクリア）では0.6ポイント、空いた場所をめぐる攻防について0.5ポイント上昇した。ラリーの継続や空いた場所のカバーや高い位置からの打ち込み（スマッシュ）に関する項目についても、技能が身に付いたと評価したことが分かった。一方、サービスについては授業で取り上げなかったこと、メインゲームで特別ルールを設けたことから、自己評価の結果は変わらなかった。

表6 「技能の自己評価」の回答【平均値】

	検証授業前	検証授業後
ラリーが続けられる	1.4	1.8
空いた場所のカバー	1.5	1.7
ねらった場所へのサービス	1.5	1.5
打球に対する準備姿勢	1.4	1.8
高い位置からの打ち込み（スマッシュ）	1.3	1.7
コート後方のねらった場所への打ち返し（ハイクリア）	1.3	1.9
空いた場所をめぐる攻防	1.3	1.8

できる：3 ややできる：2 あまりできない：1 できない：0

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

#### (1) 研究の成果

本研究は、バドミントンの授業において、ハイクリアの動きの習得と、空いた場所を理解することによって、空いた場所をめぐる攻防を展開できる指導方法と学習活動を提案することを目的として授業を進めてきた。検証の結果、高等学校入学年次のバドミントンの授業において、投動作プログラムを用いた学習活動を取り入れて指導することは有効であった。投動作プログラムによってハイクリアの飛距離が伸びたことで、コート後方の空いた場所にも打つことができるようになり、自分のストロークによる得点が増え、空いた場所をめぐる攻防を展開できるようになった。投動作プログラムの成果についての具体的な内容は表7に示したとおりである。また、タスクゲーム1（テールゲーム）を通して、ラケット操作を排除することで空いた場所を見付けることについて理解を深めることができた。さらに、タスクゲーム2（ハーフコートゲーム）により、相手を前後に揺さぶって空いた場所をねらうことができた。これにより、メインゲームでも空いた場所へのストロークによる得点が増え、空いた場所をめぐる攻防を展開することができた。

表7 投動作プログラムの成果

取組の視点	成果
ハイクリアの動きの習得	・高い打点で打つための肘の高さの修正に有効であった。 ・力強いストロークのために半身の姿勢をとることに有効であった。
シャトルの軌道理解	・ハイクリアにおける高いシャトルの軌道を理解することに有効であった。

#### (2) 今後の課題

本研究ではハイクリアに焦点をあてたため、サービスに関する指導場面が非常に少なかった。そのため、メインゲームの中でもオーバーハンドサービスや、打ち直しを認めるといった特別ルールを設けた。その結果サービスに対する返球がポイントとなる展開も多かった。また、メインゲームではハイクリアを軸とした前後への揺さぶりからの空いた場所をめぐる攻防をねらいとしたため、シングルスのみを実施し、今後ダブルスとサービスに関する指導を、次年度以降の学習に盛り込むことを検討していくことが必要である。

### 2 今後の展望

今後は、ボールや用具の操作を発展させつつボールを持たないときの動きの学習を組み合わせ、3年間を見通した学習計画を作成し、実施していきたい。

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編で、その次の年次以降に示されたネット型：球技バドミントンに係る技能の例示を表8に整理した。

表8 ネット型：球技バドミントンに係る例示<sup>1)</sup>

高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編における、 その次の年次以降に示された技能の例示	
ボールや用具の操作	ボールを持たないときの動き
・サーブでは、ボールに変化をつけて、ねらった場所に打つこと。	・ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすること。
・ボールを相手側のコート守備のない空間に緩急や高低をつけて打ち返すこと。	・相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動すること。
・仲間と連動してネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすること。	・仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすること。
・ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側コートに打ち込むこと。	
・チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすること。	

### 3 最後に

バドミントンの楽しさは、さまざまなフライトによって相手を動かし、ギリギリまで追いかけて拾ったシャトルをまた相手が届かない場所に打ち返してポイントするといったゲーム展開にあると考えている。スマッシュを決めることも楽しいと感じる場面だが、それ以上に相手をフライトで翻弄するところに種目としての魅力を感じる。しかし、これまでの授業では、ラリーを続けることが楽しいと感じるのみで、それ以上に発展させることができなかつた。このことが、研究のスタートであった。バドミントンにおける楽しさや面白さを味わうには、何ができたらいいか、必要となる動きは何か、技能の習得にはどのようなアプローチが必要なのかを研究し、投動作プログラムを取り入れた。検証授業では、教員が意図した学習活動を通して生徒が技術を身に付け、試合展開の変化を楽しむ場面を何度も目にすることができた。その姿を見るたびに、更に生徒が楽しんで取り組める活動を考えようという前向きな力を与えられた。

空いた場所を作り出す力が身に付いてくると、進んでゲームを行おうとする姿勢が見られるようになり、ゲームが活性化していった。それに伴って、生徒たちがゲームの中で自らの役割を果たそうとするだけでなく、授業中の準備や片付けなどでも自分の役割を探し、果たそうとする姿が見られるようになった。このような生徒たちの大きな変化を見ることは正直予想していなかった。この一年間を通して理論研究や授業づくり、授業実践などを行ってきたことに充実感を感じている。

生徒の「相手を揺さぶるコツがわかってきて、より楽しくなりました！！」や「シャトルがしっかり飛ぶようになって、試合に勝って楽しかったです」という声が授業のねらいそのものであり、とても印象的だった。また学習カードでは、「自分はコントロールがあまり良くないのでねらい過ぎてミスしないようにする」や「ハイクリアとドロップで崩してプッシュで得点する」など、各自が自己の特徴を踏まえた作戦を考えるといった思考・判断の高まりも見ることができた。今後も今回の研究を通して得た経験を生かし、このような生徒たちの変化を感じられる授業に向けて、授業研究と実践を重ねていきたい。

最後になりましたが、本研究を行うに当たって、大変お忙しい中、検証授業に多くの協力をいただいた神奈川県立向の岡工業高等学校の管理職をはじめ、保健体育科及び他教科の教職員の皆様に深く感謝申し上げます。

並びに、専門的な見地からさまざまな指導や助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局指導部保健体育課、神奈川県立体育センターの皆様にも深く感謝申し上げます。



そして、検証授業に当たり、前向きに元気に取り組んでくれた生徒たち、また協力してくださった保護者の皆様にも感謝申し上げます。

## 【引用・参考文献】

---

- 1) 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 2009年12月pp. 63－73
- 2) 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
- 3) 後藤忠弘、梅野尾悦子(1985)『バドミントン』ナツメ社. pp. 140-141
- 4) 升佑二郎、角田直也「中学バドミントン選手におけるスマッシュ速度に関わる能力の一考察」杏林書院『体育の科学』2011年11月pp. 879-884
- 5) 文部科学省『中学校学習指導要領解説保健体育編』東山書房 2008年9月pp. 89－90
- 6) 宇土正彦 監修『学校体育授業辞典』大修館書店 1995年
- 7) 升佑二郎「バドミントン競技のオーバーヘッドストロークの指導理論」2016年
- 8) 富永靖弘 監修『バドミントンパーフェクトマスター』新星出版社 2009年3月pp. 38－41
- 9) 日本体育協会「動作の発達段階の特徴」  
[http://www.japansports.or.jp/Portals/0/acp/shidousya\\_behavior.html](http://www.japansports.or.jp/Portals/0/acp/shidousya_behavior.html)
- 10) 岩田靖「小学校体育におけるボール運動の教材作りに関する検討—侵入型ゲームにおける明示的誇張の意味と方法の探究—」体育科教育学研究 21(2) : 1-10. 2005
- 11) 三木四郎『新しい体育授業の運動学』明和出版、2005年pp. 134－135, pp. 140－141
- 12) 上村孝司他「ヴォーテックスを用いたトレーニングによる投能力向上の効果」国土館大学体育・スポーツ科学学会『体育・スポーツ科学研究』2016年第16号 p. 25