

第6学年体育科学習指導案

平成29年12月13日(水)

6年1組32名(男子16名 女子16名)

場所:前橋国際小学校(仮称)体育館

指導者:岸 一弘

1. 単元名 ヘアピンショットで楽しもう!

2. 運動の特性

(1) 一般的特性

バドミントンはネットを挟んで対峙したプレイヤーが、ラリーが途切れるまでラケットでシャトルを1回ずつ打ち合うシングルスとダブルスからなる競技である。

(2) 子供からみた特性

子供からみたバドミントンの特性については、次のようにとらえることができる(岸

- ・シャトルを落とさないで、ラリーが続くようになると楽しい。
- ・シャトルのフライトの変化に応じた身のこなしができ、打ち返せるようになると楽しい。
- ・ショットが決まると楽しい。
- ・ラリーが続かないと面白くない。
- ・対戦相手が強すぎると面白くない。
- ・ダブルスのゲームで、ペアとの呼吸が合わず、うまくシャトルを返せないと面白くない。
- ・シャトル自体が悪くなり、飛びすぎるか、あるいはほとんど飛ばなくなってしまうと面白くない。

上記を踏まえ、本単元での子供からみた特性は次のように考えられる。

- ・1人でのシャトル突きが続けられるようになると楽しい。
- ・1人でのシャトル突きが続けられないと面白くない。
- ・複数でのシャトル突きが続けられるようになると楽しい。
- ・複数でのシャトル突きが続けられないと面白くない。
- ・ヘアピンのラリーが続くと楽しい。
- ・ショートサービスがねらった場所に打てると楽しい。
- ・相手が返球に失敗するようなヘアピンを打てると楽しい。
- ・ペアと協力して応酬ゲームに勝てると楽しい。
- ・難しいヘアピンを返球できると楽しい。
- ・サービスがネットに引っ掛けてばかりだと面白くない。
- ・ヘアピンのラリーがすぐに途切れると面白くない。
- ・ペアのサービスが失敗続きになると面白くない。
- ・サービスを返球できずに失敗ばかりしていると面白くない。
- ・相手の返球がヘアピンショットになっていないと面白くない。

3. 児童の実態 (略)

・本単元に関わる児童の実態を把握するために、レディネステストやアンケート調査などを行い、その結果について考察する。

4. 単元の目標

- ・バドミントンを基にした簡易ゲームで、ラケット操作やシャトルを打つための動きによって、攻防をすることができるようになる。（知識及び技能）
- ・ネット型ゲームの楽しさや喜びを味わうことができるよう話し合い、ルールを工夫したり、ペアに応じた作戦を選んだり、立てたりすることができるようになる。（思考力、判断力、表現力等）
- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようになる。（学びに向かう力、人間性等）

4. 単元の評価規準

| 運動に関する知識及び技能 | 運動についての思考力、判断力、表現力等 | 学びに向かう力、人間性等 |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・基本的なラケットの扱い方を身に付け、状況に応じた動きができる。 ・自分から進んでシャトルを追い、積極的に動くことができる。 ・オリンピックやバドミントンの歴史、並びにバドミントンの用器具について理解してい | <ul style="list-style-type: none"> ・簡易化したゲームのルールを工夫したり、自己やペア（チーム）の特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えられる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組んでいる。 ・ルールを守り助け合って運動をしている。 ・勝敗を受け入れられる。 ・仲間の考えや取組を認められる。 ・場や用具の安全に気を配られる。 |

5. 単元の指導計画(全6時間)

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--|--|---|--|---|--------|
| 学習Ⅰ 学習のねらいや進め方を知る | 学習Ⅱ ヘアピンの基本的な動きを習得する | | 学習Ⅲ ペアで作戦を立て、それをゲームで生かせるように工夫する | | |
| オリエンテーション ・学習のねらい ・ペアを決める ・チーム編成 ・単元の流れ ・1時間の流れ | ①挨拶、準備運動 ②ドリル&ゲーム ペアやチームで行う ネットをはさんで行う | | ③学習内容の確認 ・基本的な動き（2人組やチームでのシャトル突き）を確実に習得する | | |
| | | | ③学習内容の確認 ・基本的な動き（正規の高さのネットをはさんだシャトル突き）を身に付け | | へ 二 |

| | | | |
|---|---|---|--|
| ・バドミントンの歴史や特性に関わる「お話」 ・シャトルとラケットに慣れる運動（中学年の復習） | ④ドリル ・弛んだネットをはさんでシャトルを突き合う（2人組）→（チーム） | ④ドリル ・ネットの弛みを少しずつ張りながらのシャトル突きに発展させる（2人組） | ア ピ ン 応 酬 ゲ ー ム 大 会 |
| | ⑤話し合い（作戦タイム） | | |
| | ⑥確かめのゲーム（技術の定着） ・弛んだネットをはさんでシャトルを突き合う（2人組、チーム）→回数競うゲーム | ・正規の高さのネットをはさんだシャトル突き（2人組）→ショートサービスからのシャトル突きゲーム | |
| | ⑦ゲームの振り返り | | |
| ⑧学習のまとめ | | | |

6. 本時の学習（4/6時間）

(1) 本時の目標

- ・ラケットの操作に慣れ、ペアとのシャトル突きが続けられるようになる。（知識及び技能）
- ・ペアで工夫した方法に基づき、声をかけたり励ましあったりして、シャトル突きが行える。（思考力、判断力、表現力等）
- ・安全に気をつけ、ペアと協力して運動をするとともに、ゲームの勝敗を受け入れられるようになる。（学びに向かう力、人間性等）

(2) 準備物

- ・バドミントン用支柱 4セット、バドミントンネット 4枚、ジュニア用ラケット32本、ナイロン製シャトル128個

(3) 展開

| | 学習内容・活動 | 留意点 | 評価 |
|-----|---------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|
| 10分 | 1 集合、整列、挨拶 ・本時の学習のめあて、流れを知る。 | ・学習のめあてと流れを確認し、見通しを持って運動に取り組めるようにする。 | |
| | 2 場の準備を行う | ・安全に留意してバドミントン用器具の準備をするように促す。 | |
| | 3 準備運動 | ・使う部位を意識して運動するように声をかける。 | |
| | 4 弛んだネットをはさんだ2人組でのシャトル突きを行う | ・ラケットのフォア面とバック面を適宜使って返球するよう | ・ラケットの両面を適宜使った返球ができているか。（知識・ |

ペアとのシャトル突きを楽しもう

| | | | |
|-----|--|--|---|
| | <p>(復習)</p> <p>5 作戦タイム ・長く続けられそうな方法を基にペアで練習する。</p> <p>25分 6 正規の高さのネットをはさんだ2人組のシャトル突きを行う ・バックハンドからのショートサービスの練習を行う 正面サービスコート→対角線サービスコート</p>  <p>・ショートサービスからシャトル突き of 練習を行う 正面サービスコート→対角線サービスコート</p> <p>7 ペアで試しのゲームを行う</p> | <p>に声をかける。</p> <p>・ペアでの話し合いを確認し、工夫した方法で練習するように声をかける。</p> <p>・基本的なショートサービスの技術が身に付くように、繰り返して練習するように声をかける。最初は正面へ、慣れたら対角線上のサービスコートへ行うように助言する。 ・腰の高さ辺りにシャトルを構え、ラケットを体にひきつけた状態から前方に動かしながらシャトルを放して打ち出すように助言する。</p> <p>・シャトルをネットに引っ掛けず、しかもあまり高く打ち上げないように助言をする。</p> | <p>技能)</p> <p>・長く続けられそうな方法を考え、ペアに伝えているか。(思考力・判断力・表現力等)</p> <p>・バックハンドからのショートサービスがショートサービスライン付近まで打てるようになっているか。(知識・技能)</p> <p>・互いの動きを見合い、話し合うことで、良いサービスとシャトル突きの方法を伝えているか。(学びに向かう力・人間性等)</p> |
| 10分 | <p>8 用器具の後片付けを行う</p> <p>9 気づいたことや感想を発表し合い、本時の学習を振り返る。</p> | <p>・安全に配慮させながら片付けをするように促す。 ・ペアの話し合いで話題になった課題や良い仕方を発表することで、全員で共有できるようにする。</p> | |

10 挨拶

・次時の学習について話す。

