

## 第2学年体育科学習指導案

平成30年11月26日(月)29日(木) 12月3日(月)6日(木) 2時限

2年2組16名(男子7名 女子9名)

場所：〇〇小学校体育館

起案：岸 一弘(共愛学園前橋国際大学) 授業者：〇〇〇〇教諭

1. 単元名 シャトルを使ったゲームをしよう!

2. 運動の特性

(1) 一般的特性

・ボールゲームは、簡単なボール操作やボール持たない時の動きによって、ボールを的に当てたり、攻めたり守ったりしながら勝敗を競い合うゲームである。また、規則を工夫したり、攻め方を考えたりして、チームが勝敗を競うことが楽しい運動である。

・シャトルは、飛び方に大きな緩急があるボール(球)の一種である。

(2) 子供からみた特性

・シャトルを用いた誰にでも楽しめる簡易な運動である。

・チームが勝ったり、自分が活躍できたりすると楽しい運動である。

・狙った的にボール(シャトル)が当たったり、入ったりすると楽しい運動である。

・リレー形式のゲームでは、仲間と協力して勝てると楽しい運動である。

・集団での活動を通して、仲間から励まされたり、褒められたりすると楽しさをより味わえる運動である。

・シャトルはボールのように握ることができない球なので持ち方に工夫が必要である。

・投力は個人差が大きいため、的までボール(シャトル)が届かないと楽しくない運動である。

・チームの負けが続き、自分が活躍できる場面がないと楽しくなくなる。

・チームの作戦が勝利につながらないと士気が下がる恐れがある。

3. 単元の目標

・シャトルを狙ったところに投げられるとともに、簡単な規則のゲームができるようにする。(知識及び

技能)

- ・ゲームの規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- ・運動に進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。(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"> <li>・「お話」を聞き、バドミントンのラケットやシャトルに興味をもっている。</li> <li>・シャトルの投げ方が身に付いている。</li> <li>・的当てや的入れのゲーム等でのシャトル操作が身に付いている。</li> <li>・シャトル合戦での攻防の仕方を理解している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題ゲームと確かめのゲームでは、自分の考えを仲間に話したり、仲間の考えを聞いたりしている。</li> <li>・チーム対抗のゲームでは、仲間と簡単な作戦を立てたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろなゲームに取り組もうとしている。</li> <li>・規則を守って運動をしようとしている。</li> <li>・勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>・仲間の考えを認めようとしている。</li> <li>・用具を安全に使おうとしている。</li> </ul>

#### 5. 単元の指導計画 (全4時間)

1	2	3	4
学習Ⅰ 学習のねらいや進め方を知る	学習Ⅱ シャトルを用いた易しいゲームの基本的な技術を身に付ける		

オリエンテーション ・学習のねらい ・単元の流れ ・1時間の流れ ・バドミントンに興味を持たせるための「お話」 ・チーム編成 ・スロー&キャッチ遊び	①挨拶、準備運動	シヤトル合戦大会
	②ドリル ・スロー&キャッチ ・的当て ・的入れ	
	③学習内容の確認 ・基本的な動き（腕振り投げ、的を目標にした投げ）を身に付ける	
	④課題ゲーム ・的に当てるゲーム（班対抗） ・かごに投げ入れるゲーム（班対抗）	
	⑤話し合い（作戦タイム）	
	⑥確かめのゲーム ・的に当てるゲーム（チーム対抗） ・かごに投げ入れるゲーム（チーム対抗）	
	⑦ゲームの振り返り	
	⑧学習のまとめ	

## 6. 各時間の活動案

### ①（1）本時の目標（1／4時間）

- ・ラケット系スポーツの用具を見たり触れたりすることで興味がわき、シャトルの投げと捕りに取り組める。（知識及び技能）
- ・シャトルを用いた易しい運動を工夫すると共に、友だちと声をかけたり励ましあったりできるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- ・安全に気をつけ、友だちと協力してシャトルを用いた易しい運動ができるようになる。（学びに向かう力、人間性等）

### （2）準備物

- ・バドミントンジュニアラケット1本、テニスラケット1本、卓球ラケット1本、ナイロン製シャトル20

個、テニスボール1個、卓球ボール1個、調査用紙、鉛筆16本、クリップボード16枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・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。 ・併せて、本単元の流れも知る。	・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。	
	ラケットやボールを見たり触れたりして、これからの学習に興味を持てる		
	2 準備準備を行う。	・使う部位を意識して運動するように声をかける。	
3	3 お話を聞く。		
	このラケットとボール（シャトル）を使うスポーツは何でしょう？		
		これを使って行うスポーツは何でしょう？とって、箱の中からテニスラケット、卓球ラケット、バドミントンラケットの順に出して問う。次にボールとシャトルを出して、どのラケットで打つスポーツかを問う。	
	次に、上記3つのスポーツは、1人対1人で行う試合がシングルス、2人対2人で行うときがダブルスということをお話		

25  
分

4 チーム編成

・自分のチーム（以下、青組と赤組、または青グループと赤グループとも表記する）を知る。

5 スロー&キャッチを行う。

・シャトルは、2人組に1個用意する。  
・シャトルの持ち方を知る。  
・シャトルの投げ方と捕り方を練習する。

シャトルでのスロー&キャッチをしよう

す。

バドミントンと卓球は体育館などで、テニスは外のコートと呼ばれる場所で試合を行う場合が

バドミントンと卓球は、テニスからヒントをもらって考え出されたスポーツだといわれている

・ビブスを配付する。

<練習の方法>

・2人組になり、2mくらいの間隔をとる。  
・シャトルの持ち方は、親指と人差し指でコルクと羽根を包むように握ります。

・これからバドミントンのシャトルを使った運動で楽しむことを聞き、興味が高まったか。（知識及び技能）

・自分の動きや友達の動きを言語や動作等で他者に伝えたり聞いたりすることができているか。（思考力、判断力、表現力等）

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 捕り方は、両手でしっかりつかんでください。</li> <li>・ まず、下手投げでペアに投げます。</li> <li>・ 次に、横手投げで行います。</li> <li>・ 最後は、上手投げです。</li> <li>・ 今度は、3mくらいになって先ほどと同じように、下手・横手・上手から投げてみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ シャトルの投げ方と捕り方が分り、基本的な動きができたか。（知識・技能）</li> <li>・ 安全に気をつけ、友だちと協力してシャトルの投捕運動ができたか。（学びに向かう力、人間性等）</li> </ul>
10分	<p>6 用器具の後片付けを行う。</p> <p>7 本時の学習を振り返る。調査用紙に記入する。</p> <p>8 整理運動を行う。</p> <p>9 整列、挨拶</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 安全に配慮しながら片付けをするように促す。</li> <li>・ 体育授業についての調査用紙にきちんと記入するように促す。</li> <li>・ 次時の学習について話す。</li> </ul>	

②（1）本時の目標（2／4時間）

- ・ シャトルを的に当てたり、的に入れたるする運動ができる。（知識及び技能）
- ・ 友だちと声をかけたり励ましあったりして、シャトルを用いた的当てと的入れの運動が行える。（思考力、判断力、表現力等）
- ・ 安全に気をつけ、友だちと協力してシャトルを用いた的当てと的入れの運動ができるようになる。（学びに向かう力、人間性等）

（2）準備物

- ・ 的当て（赤鬼の顔：2セット、青鬼の顔：2セット、ストラックアウト：4セット） 、 的入れ（大き

なかご4個)、ナイロン製シャトル35個、パイプ椅子4脚、得点集計表(順位も記入する)、調査用紙、鉛筆16本、クリップボード16枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・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。	
	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">シャトルを的に当てたり、的に入れたりして楽しむ</div>		
	2 場の準備を行う。  3 準備運動を行う。	・安全に留意して用器具の準備を促すように促す。  ・使う部位を意識して運動するように声をかける。	
	4 スロー&キャッチを行う。 ・2人組になる。 ・間隔は3mとする。  5 的当てドリルを行う。 ・練習の方法を聞く。 ・青鬼、赤鬼の絵をめがけた的当てを班(各チームを4人ずつに分けたもの)ごとに行う。  ・4重丸をめがけた的当てを班ご	・ビブスを配付する。  ・相手の胸をねらって投げ、両手でしっかりつかむように助言する。  ・練習の方法を説明する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>&lt;練習の方法&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パイプいすに置いた鬼の絵をめがけてシャトルを投げる。</li> <li>・距離は3mくらいとする。</li> </ul> <p>体育館のラインを利用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4人が横一列に並び、思い思いに投げてよい。</li> <li>・次に、ダンボールを裏返して4重丸の絵にする。</li> </ul> </div>	

とに行う。

・1人ずつ、自分がねらった

ところに投げつける。

・腕振り投げのポイントについて助  
言する。

### 的当てゲームで楽しもう ①

6 的当てゲームを行う。

- ・ゲームの方法を聞く。
- ・ストラックアウトの数字をめが  
けた的当てゲームをチーム対抗で行  
う。
- ・2回戦行う。

- ・的を交換する。
- ・ゲームの方法を説明する。

#### <ゲームの方法>

- ・パイプいすに置いたストラック  
アウトの数字をめがけてシャ  
トルを投げる。
- ・1人1個のシャトルを持つ。
- ・走る順番を決めて、1番～8  
番まで縦隊に並ぶ。
- ・スタートラインから走ってい  
き、的当て前のラインから投げ  
る。
- ・的までの距離は3mとする。
- ・リレー形式のため、自分が投  
げ終わったら、走ってもどり、  
次の人にタッチする。
- ・1回戦は、5をねらいとする。
- ・1人1個のシャトルを投げつ  
け、当てた人数が多いほうが勝  
ちになる

25  
分

7 話し合いを行う。

- つになる。
- ・当てた人数が同じ場合もあるので、どちらが先にゴールしたかを確認しておく。
- ・2回戦以降は、ねらう番号を

- ・結果を集計用紙に記入する。
- ・各組で集まり、的当てゲームの振り返りをするように促す。

・自分の動きや友達の動きを言語や動作等で他者に伝えたり聞いたりすることができるか。（思考力、判断力、表現力等）

### 的入れゲームで楽しもう ①

8 的入れゲームを行う。

- ・大きなかごに入れるゲームをチーム対抗で行う。2つの班がリレーする。
- ・ゲームの方法を聞く。
- ・試しのゲームを行う。
- ・1回戦のみ行う。

- ・的入れかごに交換する。パイプ椅子が置いてあった位置（ライン上）にかごを置く。
- ・ゲームの方法を説明する。

#### <ゲームの方法>

- ・床に置いたかごに、多くシャトルを入れたほうが勝者となる。
- ・ラインからかごまでの距離は3mとする。
- ・シャトルは1人2個持つ。
- ・班の全員（4人）でがごの近くに走っていき、ラインから出ないようにして、シャトルを投げ入れる。
- ・投げ終わったらスタートラインに戻り、1班の最後の人か2班の代表にタッチ

・自分の動きや友達の動きを言語や動作等で他者に伝えたり聞いたりすることができるか。（思考力、判断力、表現力等）

		<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2班はスタートして、1班同様にシャトルを投げ終わったら、スタートラインまで走って引き返す。</li> <li>・ かごに入った数と最後にゴールラインに入った人を確認する。</li> <li>・ 順位を確定する。</li> <li>・ リレー形式のゲームである。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 安全に気をつけ、友だちと協力してシャトルを用いたあての運動ができるようになったか。（学びに向かう力、人間性等）</li> <li>・ シャトルを的に当てたり、的に入れたる運動ができたか。（知識及び技能）</li> </ul>
10分	<p>9 用器具の後片付けを行う。</p> <p>10 本時の学習を振り返る。調査用紙に記入する。</p> <p>11 整理運動を行う。</p> <p>12 整列、挨拶</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 安全に配慮しながら片付けをするように促す。</li> <li>・ 体育授業についての調査用紙にきちんと記入するように促す。</li> <li>・ 次時の学習について話す。</li> </ul>	

③ (1) 本時の目標 (3 / 4 時間)

- ・ シャトルを的に当てたり、的に入れるゲームができる。（知識及び技能）
- ・ 友だちに声をかけたり励ましあったりして、工夫したシャトル投げのあての運動が行える。（思考力、判断力、表現力等）
- ・ シャトルを用いたゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりするようになる。（学びに向かう力、人間性等）

(2) 準備物

・的当て（ペットボトルに赤鬼の顔：4本、ペットボトルに青鬼の顔：4本）、的入れ（小さいかご4個）、ナイロン製シャトル35個、ホイッスル、ストップウォッチ、作戦カード、調査用紙、鉛筆16本、クリップボード16枚

（3）展開

	学習内容・活動	教師の支援・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。	・安全に留意して用器具の準備を促すように促す。	
	3 準備運動を行う。	・使う部位を意識して運動するように声をかける。	
	4 スロー&キャッチを行う。 ・2人組になる。 ・間隔は3～4mとする。	・ビブスを配付する。 ・相手の胸をねらって投げ、両手でしっかりつかむように助言する。	
	5 的当てゲームを行う。 ・鬼の絵があるペットボトルに当てるゲームをチーム対抗で行う。 ・ゲームの方法を聞く。	・ゲームの準備をする。 ・ゲームの方法を説明する。  <ゲームの方法> ・床に置いた4本のペットボトルを全て倒すか、終了	

ねらった的にシャトルを当てたり入れられる

的当てゲームで楽しもう ②

25  
分

- ・ 試しのゲームを行う。
- ・ 1 回戦のみ行う。

時に倒れている数が多いほうが勝者となる。

- ・ ペットボトルの間隔は 30 cm とする (横並び)。
- ・ ラインからペットボトルまでの距離は 3 m とする。
- ・ 1 人 2 個ずつシャトルを持つ。
- ・ 1 人ずつ順番にラインまで走っていき、ラインから出ないようにして、シャトルをペットボトルに投げつける。
- ・ 投げ終わったらスタートラインに戻り、次の人にタッチする。
- ・ 倒した数と最後にゴールした人を確認する。
- ・ 順位を確定する。

・ 友だちに声をかけたり励ましあったりして、工夫したシャトル投げの的当てゲームができているか。(思考力、判断力、表現力等)

6 話し合いを行う。

・ チームで集まって、ペットボトルに当てるゲームの振り返りをするように促す。

### 的入れゲームを楽しもう ②

7 的入れゲームを行う。

- ・ 小さなかごに入れるゲームをチーム対抗で行う。

- ・ ゲームの準備を行う。
- ・ ゲームの方法を説明する。

<ゲームの方法>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの方法を聞く。</li> <li>・試しのゲームを行う。</li> <li>・1回戦目を行う。</li> </ul> <p>8 作戦を考える。</p> <p>9 2回戦目を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・床に置いた2個のかごのいずれかにシャトルを入れ、シャトルの数が多いほうが勝者となる。</li> <li>・1人2個ずつシャトルを持つ。</li> <li>・ラインからかごまでの距離は、3mとする。</li> <li>・1人ずつ順番にラインまで走っていき、ラインから出ないようにして、シャトルをかごに投げ入れる。</li> <li>・投げ終わったらスタートラインに戻り、次の人にタッチする。</li> <li>・入った数と最後にゴールした人を確認する。</li> <li>・順位を確定する。</li> <li>・リレー形式のゲームである。</li> </ul> <p>・チームで集まって、かご入れゲームの作戦を考えるように促す。</p> <p>・結果を集計用紙に記入する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シャトルを的に当てたり、的に入れたりするゲームができたか。（知識及び技能）</li> <li>・友だちに声をかけたり励ましあったりして、工夫したシャトル投げの的入れゲームができていないか。（思考力、判断力、表現力等）</li> <li>・シャトルを用いたゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりするようになったか。（学びに向かう力、人間性等）</li> </ul>
10分	<p>10 用器具の後片付けを行う。</p> <p>11 本時の学習を振り返る。調査用紙に記入する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安全に配慮しながら片付けをするように促す。</li> <li>・体育授業についての調査用紙にきちんと記入するように促す。</li> </ul>	

12 整理運動を行う。		
13 整列、挨拶	・次時の学習について話す。	

④ (1) 本時の目標 (4 / 4 時間)

- ・ゲームの規則が分り、チーム対抗のシャトル合戦ができる。(知識及び技能)
- ・友だちに声をかけたり励ましあったりして、作戦を工夫したシャトル合戦が楽しめる。(思考力、判断力、表現力等)
- ・シャトル合戦に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりするようになる。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 準備物

- ・ナイロン製シャトル35個、コーン(6個:2色;4個と2個)、ホイッスル、ストップウォッチ、作戦カード、調査用紙、鉛筆16本、クリップボード16枚

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の支援・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。	
	シャトル合戦で楽しもう		
	2 場の準備を行う。  3 準備運動を行う。	・安全に留意して用器具の準備をするように促す。 ・使う部位を意識して運動するように声をかける。	
	4 スロー&キャッチを行う。 ・2人組になる。 ・間隔は3~5mとする。	・ビブスを配付する。  ・相手の胸をねらって徐々に、力強く投げるようにすると共に、両手で	

しっかりつかむように助言する。

5 チーム対抗のシャトル合戦を行う。

・欠席者がいる場合は、少ないほうのチームの人数に合わせる。

6 試しのゲームを行う。

<ゲームの進め方>

- ・1チーム8人制のゲームとする。
- ・審判は教師が行う。
- ・試合時間は90秒間とする。
- ・コートは体育館中央のラインを利用して、コーンで囲み分るようにする。
- ・サークル内は入れない。
- ・1人2個のシャトルを持つ。
- ・試合開始の合図でいっせいにシャトルを投げあい、自分のコート内に落ちたシャトルを相手コートに投げ返す。
- ・相手からの投げられたシャトルを床に落ちる前に捕り、投げ返すことでもよい。
- ・試合終了の合図でいっせいに投げ返すのをやめる。
- ・コート内に落ちているシャトルの数が少ないチームが勝者となる。
- ・得点ゾーンを決めて、1点～3点に設定してもよい。

・コートはどこに投げたらよいかを考えるように助言する。

7 作戦タイムを3分間とる。

・話し合った作戦を用紙に記入する

25	8 作戦を基にしたチーム対抗シャトル合戦の第1回戦を行う。	ように促す。	
分	9 作戦時間を5分間とる。	・試合結果を振り返り、新たな作戦を用紙に記入するように促す。	・ゲームの規則が分り、チーム対抗のシャトル合戦ができたか。(知識及び技能)
	10 作戦を基にしたチーム対抗シャトル合戦の第2回戦を行う。		・友だちに声をかけたり励ましあうと共に、作戦を工夫している。(思考力、判断力、表現力等)
	11 作戦時間を3分間とる。	・試合結果を振り返り、新たな作戦を用紙に記入するように促す。	
	12 作戦を基にしたチーム対抗シャトル合戦の最終戦を行う。		・シャトル合戦に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけようとしている。(学びに向かう力、人間性等)
	・試合後は、チームメイトや対戦チームの健闘をたたえあう。	・対戦成績を発表して、健闘をたたえる。	
	13 用器具の後片付けを行う。	・安全に配慮しながら片付けをするように促す。	
10			

分	14 本単元を振り返る。調査用紙に記入する。	・体育授業についての調査用紙にきちんと記入するように促す。
	15 整理運動を行う。	
	16 整列、挨拶	・次時の学習について話す。