

中学校 保健体育科 部会

部会長 鷹峰中学校 校長 高橋 孝徳
実践者 赤 中学校 教諭 柿本 達郎

1 研究主題

「バドミントンにおける知識の定着を図った学習指導と技能の向上に関する研究」
～思考力・判断力を育成する言語活動の充実を図った学習指導を通して～

2 主題設定の理由

体育における生徒の学習の課題としては、運動への関心や自ら運動する意欲、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、その基礎となる運動の技能や知識など、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成が十分に図られていない例もみられる。また、積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化への指摘があるとともに、子どもの体力の低下傾向が依然深刻な問題となっている。昨年度より新学習指導要領が施行された。総則では、「基礎的・基本的な知識及び技能を確実に習得させ、課題を解決させるために必要な思考力、判断力、表現力をはぐくむとともに、言語活動を充実させる」ことが求められている。体育においては、基礎的な「技能」、「態度」、「知識、思考・判断」を身に付けさせることが必要である。

これらのことから、「基礎的・基本的な知識及び技能」を定着させ、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成を図るためには、「思考力や判断力」を育成し、「言語活動の充実」を図ることが課題であると考え、本主題を設定した。

3 主題の意味

(1) 知識とは

知識は、言葉や文章など明確な形で表出することが可能な形式知だけでなく、勘や直感、経験に基づく知恵などの暗黙知を含む概念であり、意欲、思考力、運動の技能などの源となるものである。また、動きの獲得を通して一層知識の大切さを実感できるようにすることが必要である。

バドミントンの学習における知識とは、「基礎的なショットの技能のポイント（コツ）」や「ゲームを優位に行うためのポイント（コツ）」のことである。このコツである知識を定着させることが技能を高めることにつながると考える。

(※この授業では基礎的なショットをクリア、ドロップ、スマッシュ、ヘアピン、ブッシュとした。)

(2) 思考力・判断力を育成する言語活動の充実とは

子どもたちに単に技能のポイントやゲームを優位に行うためのポイントを説明しても、なかなかその定着に至らない。子どもたちからすれば、「そんなことはなんとなくわかっている」という感覚になりがちである。それらの知識を定着させるためには、自ら考えたり判断したりする力をつかって、繰り返し練習し、より良い知識を獲得する必要があると考える。

ここでは、バドミントンの学習における知識を説明して終わるのではなく、学習シートや掲示物、見本といった視覚的な教材を使って、技能のポイントやゲームを優位に行うためのポイントについて考えさせる。個人で考えさせたことを班や全体で共有し、より良い判断のもと、より良い知識を身につけさせる。それらの活動の際、生徒自身が思考を書き表したり、班やグループで話し合いをしたり、助言をしたりさせる。その後全体で問答しあうことで、さらに良い知識を獲得させる。このような言語活動を通して、思考・判断して身につけた知識が、技能の定着にどのように影響を及ぼすのか検証したい。

4 研究の目標

第3学年バドミントンの学習において、技能のポイントやゲーム中の攻防の展開を思考させるため、学習シートを準備する。学習シートに生徒の思考を記入させたり、図示させたり、比較となる仲間の思考を視覚的に捉えさせたりすることを通して、思考力や判断力を高め、より良い知識を身につけさせる。思考・判断して身につけた知識が、技能の向上にどのように影響するのかを究明する。

5 研究の仮説

第3学年バドミントンの学習において、以下の2つの手立てをとれば、思考力や判断力が高まり、知識が定着し、技能を高めることができるであろう。

(1) 視覚的な資料を取り込んだ学習シートや掲示物を準備する。

- ①ショットの場面や攻防の展開の場面を図示し、視覚的に捉えさせ、考えさせる。
- ②視覚的に捉えさせ、考えさせた場面を自分に置き換えさせ、技能のポイントや攻防のポイントを記入させる。

- ③記入させたポイントを全体で共有し、より良い知識を判断させ、身に付けさせる。
 ④自己の課題を記入させたり、仲間へのアドバイスを記入させたりし、より良い技能を身につけさせる。
- (2) ドリル学習(毎時間基礎的なショットを打つ時間)を継続して行い、学んだ知識を実践させる場の設定を行う。
- ①ドリル学習の時間を設定する。
 ②デジタルタイマーを使って毎時間同じ時間を設定し、同じリズムで課題を解決できる場をつくる。

6 研究の計画

(1) 単元 球技 ネット型 「 バドミントン 」

(2) 単元の見積

バドミントンに自主的に取り組むとともに、フェアなプレーを大切にしようとしたり、自己の責任を果たそうとしている。健康・安全を確保しようとしている。

(関心・意欲・態度)

自己の課題を把握し、運動の取り組み方を工夫することができる。(思考・判断)

基本的なラケット操作を身に付け、空いた場所を狙うことができる。(技能)

ゲーム中の攻防のポイントを理解することができる。(知識・理解)

(3) 単元指導計画(16時間)

次	時数	学習活動・内容	評価規準				評価方法	
			関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解		
一 次	1	オリエンテーションを行う。 クリアの感覚をつかむ。 ドロップの感覚をつかむ。 スマッシュの感覚をつかむ。	単元を通して積極的に取り組もうとする。	自己の目標を決める。		バドミントンの基本的な知識を理解する。	学習シート	
	4	フットワークの感覚をつかむ。 サーブの感覚をつかむ。 ヘアピンの感覚をつかむ。 プッシュの感覚をつかむ。	基礎技能を高めるために積極的に練習に取り組もうとする。	基礎技能を高めるためのポイントを考えることができる。	運動の基本となる用具の操作や動作ができる。	運動の基本となる動作のポイントを説明することができる。	様相 チェック 問答	
二 次	2	クリアの技能を高める。	○基礎打ちのドリル学習を行う。 ○簡易ゲームを行う。	基本となる技能を自主的に高めようとしている。	肘の使い方や手首の使い方、力の加減を意識した練習ができる。	狙った場所にクリアを打つことができる。	クリアのポイントを理解できる。	学習シート 様相 チェック
	2	ドロップの技能を高める。		基本となる技能を自主的に高めようとしている。	打点や手首の使い方、力の加減を意識した練習ができる。	狙った場所にドロップを打つことができる。	ドロップのポイントを理解できる。	学習シート 様相 チェック
	1	簡易ゲームを行い、ゲームを優位に行うポイントを考える。 (本時)			ゲームを優位に行うポイントを見つけることができる。			学習シート
	2	スマッシュの技能を高める。		基本となる技能を自主的に高めようとしている。	打点や手首の使い方、力の加減を意識した練習ができる。	狙った場所にスマッシュを打つことができる。	スマッシュのポイントを理解できる。	学習シート 様相 チェック
三 次	3	既習の技能をつかってゲームを行う。	自主的にゲームを楽しもうとしている。 協力して活動しようとしている。	ゲーム中の攻防のポイントを考えながらゲームを行うことができる。	狙った場所に既習のショットを打つことができる。	ゲーム中の攻防のポイントが理解できる。	学習シート 様相 チェック	
	1	単元のまとめをする。	自主的にバドミントンの学習に取り組もうとしている。		基本技能を身に付け、狙った場所に既習のショットを打つことができる。	ゲーム中の攻防のポイントが理解できる。	単元学習シート 実技テスト 単元テスト	

7 指導の実際

(1) 本時の主眼

ゲームの攻防の展開を視覚的にとらえることによって、ゲームを優位に行うポイントを見つけることができるようにする。

(2) 本時の授業仮説

簡易ゲームを行わせ、学習シートを使ってゲームの攻防の展開を視覚的にとらえさせることによって、生徒の思考と実際がつながって、ゲームを優位に行うポイントを見つけることができるであろう。

(3) 本時の主眼を達成するための3つの手立て

- ①簡易ゲームをする。思考づくりをさせることをねらいとする（指導案記（手立て1））。
- ②学習シートの記入をさせる（図①）。攻防の展開を図示して視覚的に攻防の場面を捉えることができるようにし、思考力を高めることができるようにする。生徒自身の思考を全体で共有し、より良い知識を身につけられるよう、どの思考がより良い思考なのか判断させる（指導案記（手立て2））。
- ③簡易ゲームをさせる。学習シートに記入した思考を実践し、価値づくりをさせることをねらいとした（指導案記（手立て3））。

(4) 準備

教師 …学習シート ホワイトボード デジタルタイマー 掲示物
生徒 …ネット ラケット シャトル ファイル 筆記用具

(5) 展開

過程配時	学習内容・活動	形態	教師の支援・留意点	評価規準・方法
つ か む	1 赤中学校準備運動プログラムを行う。	全	○自主的な活動ができるように見守ったり、助言をしたりする。	
	2 出席・点呼をする。	全	○生徒の健康状態を確認する。	
	3 本時の流れを確認し、めあてを考える。	全	○学習意欲を持たせる。	
10	本時のめあて 「 ゲームを優位に行うポイントを見つけよう 」			
深 め る	4 フットワークをする。	個	○けがの無いようにウォームアップさせるとともに、技能の定着に努めさせる。	
	5 基礎打ちをする。	個	○けがの無いようにウォームアップさせるとともに、技能の定着に努めさせる。	
	6 1対1で簡易ゲームを行う。（手立て1）	班	○ゲームを優位に行うポイントを探しながら、簡易ゲームに取り組むよう指示する。	
33	7 学習シートで攻防の展開を考え、発表する。（手立て2）	全	○学習シートを用意し、ゲーム中の攻防の展開を視覚的に考えさせる。 ○友達の意見を参考にさせ、より良い攻防の方法を考えさせる。 着眼点 攻撃 ・空いたスペース 防御 ・ポジショニング 相手のショットに対応できる位置	

	8 1対1で簡易ゲームを行う。(手立て3)	班	○空いたスペースを狙うように声かけする。 着眼点 ・ドロップ ・クリア ○ポジションを戻すように声かけをする。 着眼点 ・コートを中心より少し後	
	9 片付けを行う。	全	○協力して片付けるよう声かけをする。	
まとめ	10 学習シートに学びの反省を記入する。	全	○生徒が自分の思考を書き出すように見守る。 ○ゲームを優位に行うポイントを説明する。	○ゲームを優位に行うポイントを書き出すことができる。 [学習シート] (知)
7	7 まとめ 「 ○空いてるスペースを狙った攻撃 ○相手のショットに対応できる守備の位置 」			
	11 次時の説明を聞く。	全	○次時の動機付けを行う。	

授業で使用したワークシート (図①)

バドミントン 学習シート④

名前 _____

攻防の

防衛①

なぜそこで構えようと思ったのですか？

➡

攻撃①

なぜそこを狙おうと思ったのですか？

➡

防衛②

なぜそこで構えようと思ったのですか？

➡

攻撃②

なぜそこを狙おうと思ったのですか？

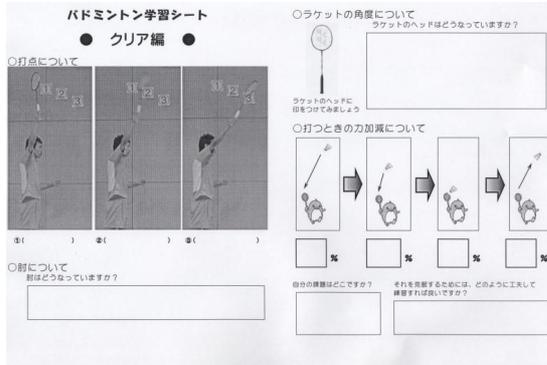
どんな事、または作戦を考えてゲームを行ったら、ゲームを優位に行えると思いましたが？考えつくだけ書きましょう。

8 研究のまとめ

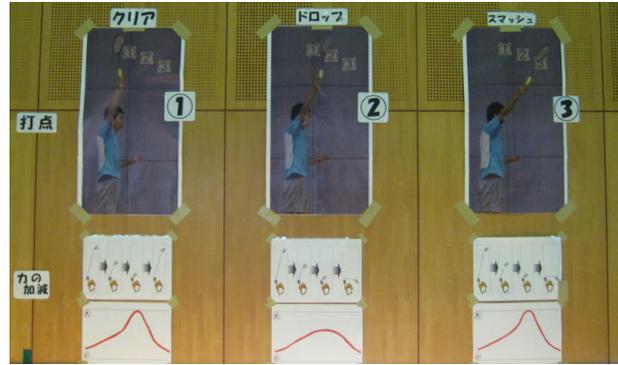
(1) 仮説 (1) について

単元指導計画において、二次からは学習シートや掲示物を工夫し、視覚的な資料を提示した【資料1】。提示した資料を使って、技能のポイントやゲームを優位に行うためのポイントを学習させた【資料2・3・4】。

【資料1】



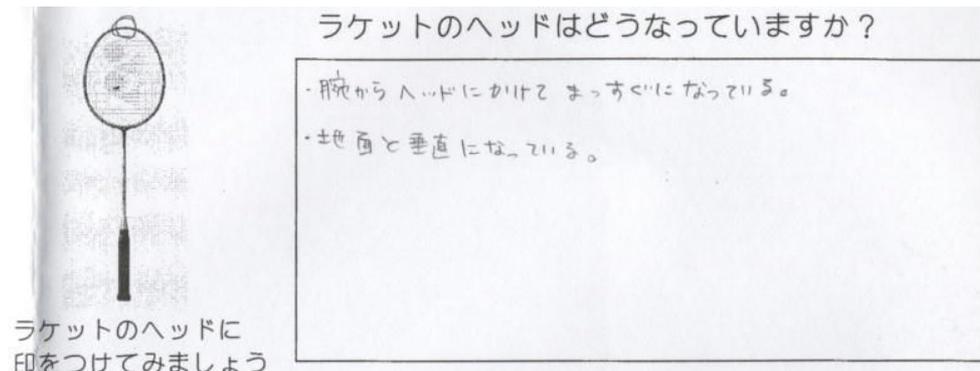
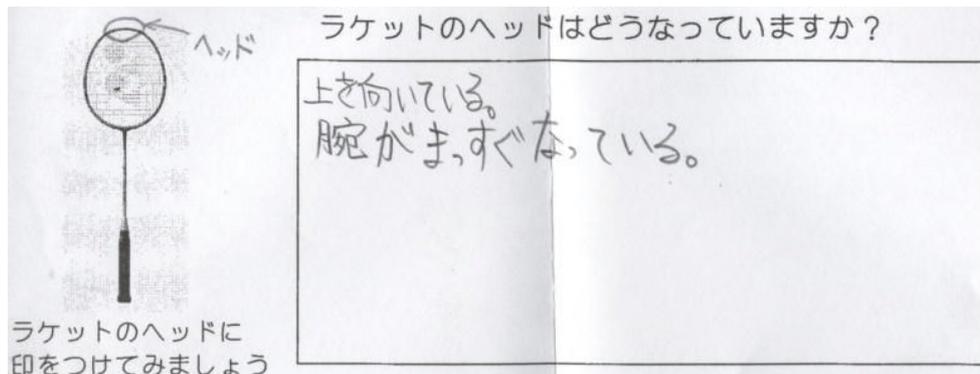
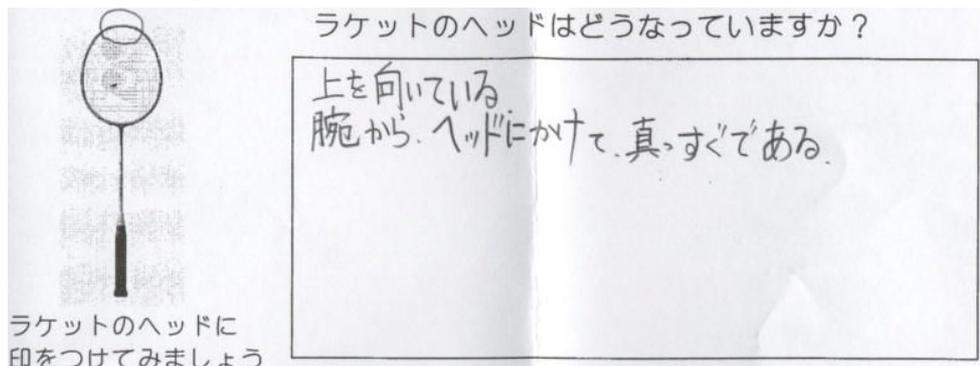
クリア 学習シート



クリア、ドロップ、スマッシュの違いを示した掲示物

【資料2】

クリアのポイント
ラケットの角度について



【資料3】

ドロップのポイント
打つ瞬間のラケットの角度について

90度より前。

真土より前になっている。
70°くらい。

90度より少しまえ (約70°)

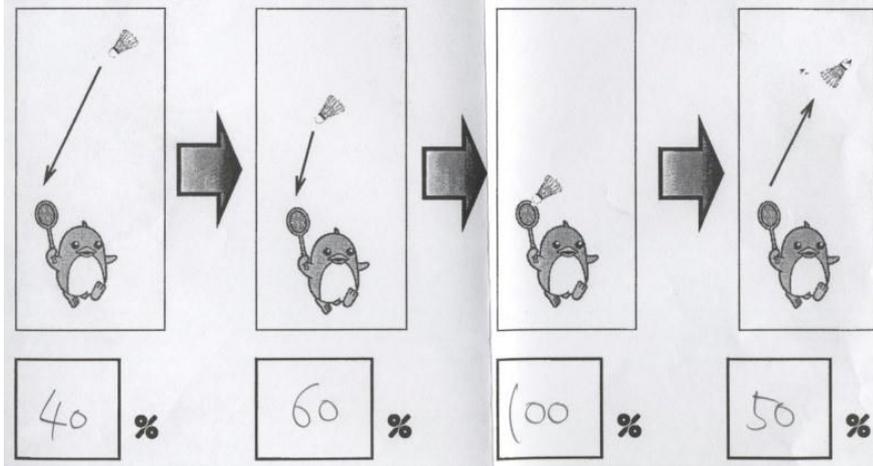
打った瞬間のラケットの角度について

下もわいて手首がまがっている。

下に~~むく~~むく。
指をかえす。

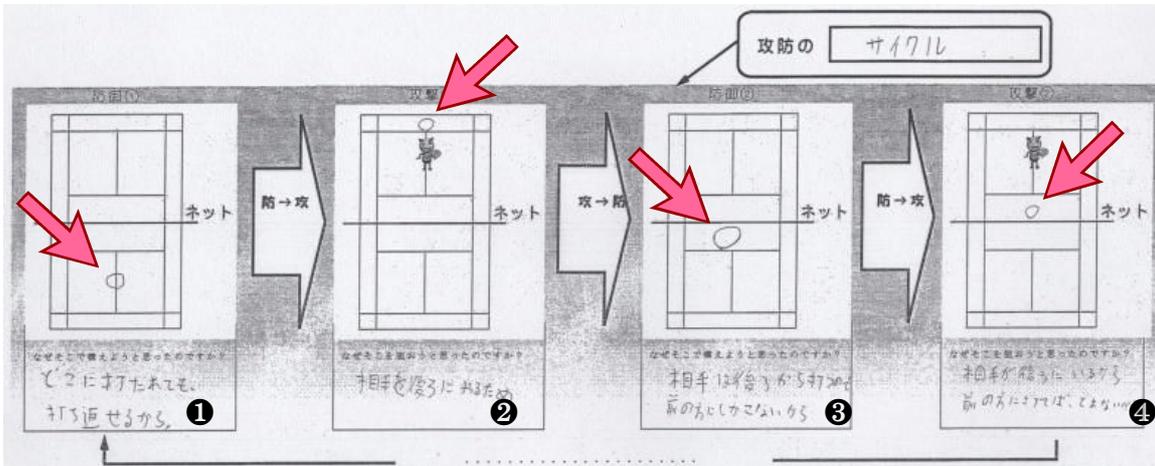
ひがまがすぐになている。(手首はまがる)

力の加減について

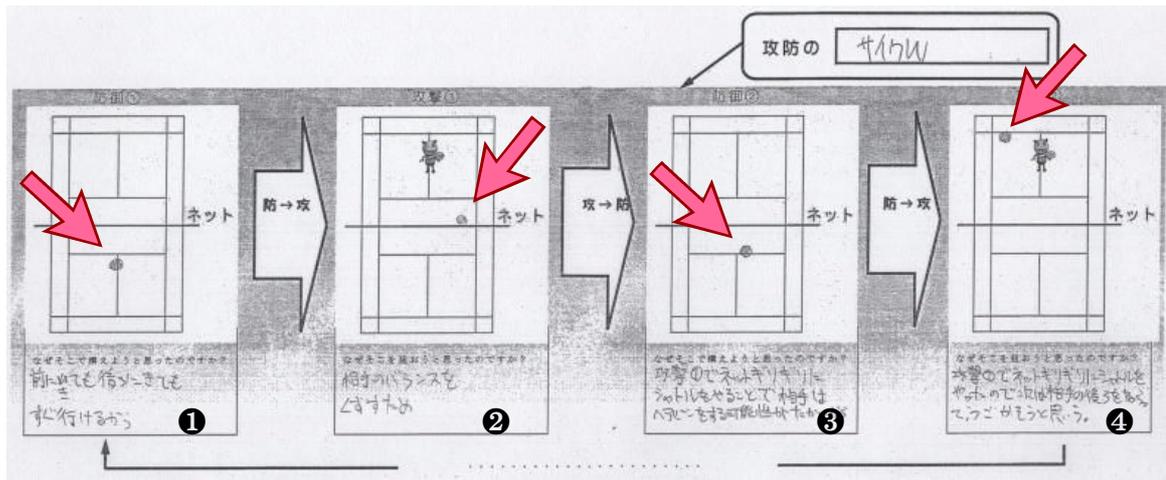


【資料4】

ゲームを優位に行うためのポイント

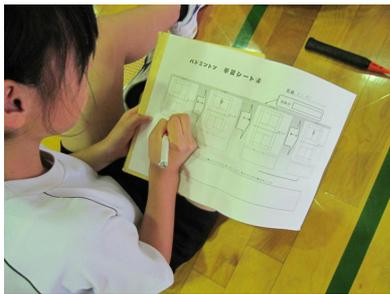


- ① どこに打たれても打ち返せるから。
- ② 相手を後にやるため。
- ③ 相手は後から打つので前の方にしかこないから。
- ④ 相手が後にいるから、前の方に打てばとれないから。

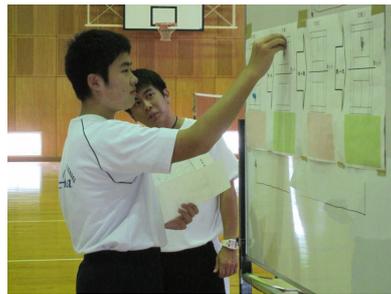


- ①前にきても後ろにきてもすぐに行けるから。
- ②相手のバランスをくずすため。
- ③攻撃①でネットギリギリにシャトルをやることで、相手はヘアピンをする可能性がたかいから。
- ④攻撃①でネットギリギリにシャトルをやったので、次は後をねらって、うごかそうと思った。

学習シートで
攻防の展開を考える様子



生徒が考えた攻防の展開を
発表する様子



生徒が考えた攻防の展開を
共有する様子

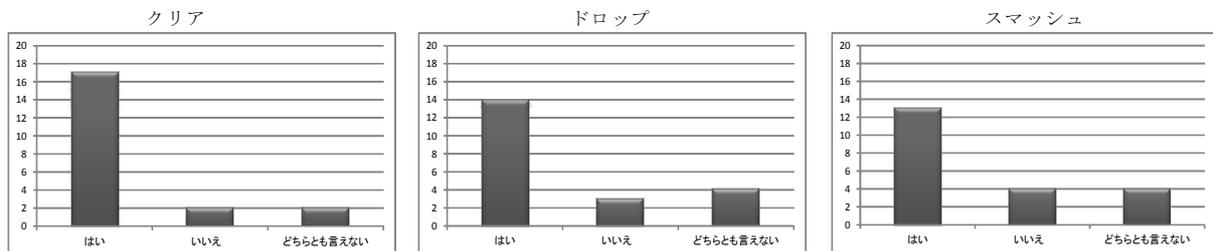


単元指導計画10時間後に「バドミントンに関するアンケート」を行った。技能（基礎的なショット）の定着に関する項目は以下の通りである。

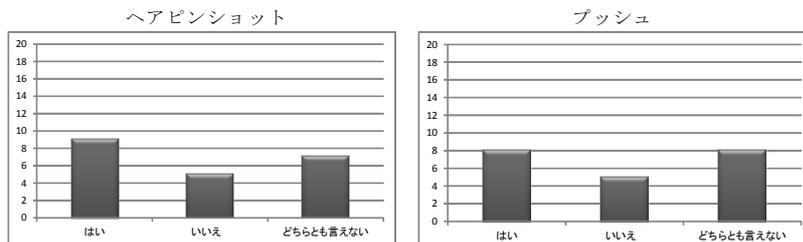
【資料5】

以下の技能を学習前より狙ったところに打つことができましたか

思考力・判断力を高めて身につけた知識を用いて練習したクリア、ドロップ、スマッシュ



思考力・判断力を高めてない知識を用いて練習したヘアピンショット、プッシュ



【資料5】に見られるように、思考力や判断力を高めた知識をもって技能の獲得を目指した場合と、そうではない場合において、技能の定着に変化が見られた。思考力や判断力を高めた知識をもって技能の獲得を目指すことは、技能の向上に良い影響をもたらすと考えられる。このことから、視覚的な資料を取り込んだ学習シートや掲示物を準備したことは、技能の定着を図る上で有効であったと考える。

(2) 仮説(2)について

単元指導計画を通してドリル学習を行わせた。学習した技能のポイントやゲームを優位に行うためのポイントを実践させる場を設定した。

【資料6】

ドリル学習の様子①



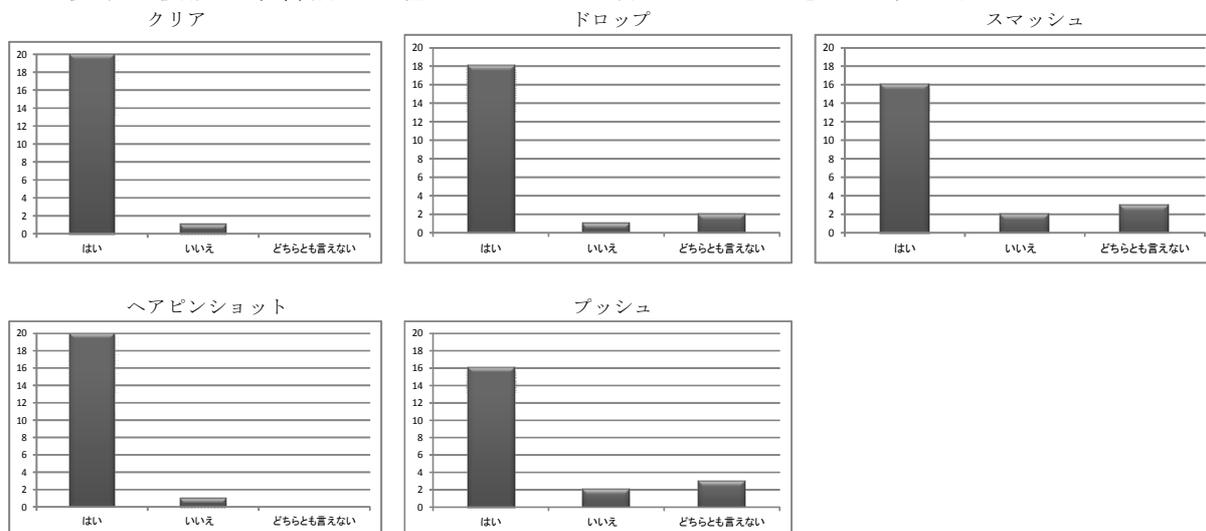
ドリル学習の様子②



単元指導計画終了後に「バドミントンに関するアンケート」を行った。技能(基礎的なショット)の定着に関する項目は以下の通りである。

【資料7】

以下の技能を学習前より狙ったところに打つことができるようになりましたか



ドリル学習を継続し、学んだ技能のポイントを意識しながら毎時間基礎的なショットを行ったことによって、【資料7】に見られるよう、どのショットも平均して狙った場所にショットを打つことができるようになった。これらのことから、ドリル学習によって毎時間基礎的なショットを行ったことは、技能の定着を行う上で有効であったと考える。

9 成果と課題

(1) 成果

- 学習シートを工夫したことで、生徒が技能のポイントや、ゲームを優位に行うポイントを見つけるための思考を働かせることができた。
- 掲示物を工夫したことで、生徒が技能のポイントを理解したり、課題解決に向けて練習方法を工夫したりできた。
- ドリル学習によって、生徒の技能を高めることができた。

○バドミントンに限らず他の競技においても、学習シートや掲示物を工夫して技能のポイントを視覚的に理解させることは重要であると考えることができた。

(2) 課題

- 思考力や判断力、知識といった力を養うためには、活動時間とのバランスをとる工夫が必要である。体を動かすための活動時間が少ないと獲得した知識を実践する時間がなくなり、生徒の消化不良を招くことになる。
- 年間指導計画や単元に費やす時間を工夫し、指導のポイントを工夫していかないと、生徒が生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を身につける所まではいたなraitと感じた。

◎参考文献

- ・中学校学習指導要領（平成20年3月 告示） 文部科学省
- ・中学校学習指導要領解説 保健体育編（平成20年9月） 文部科学省
- ・インターネット保健体育科の課題 文部科学省ホームページ