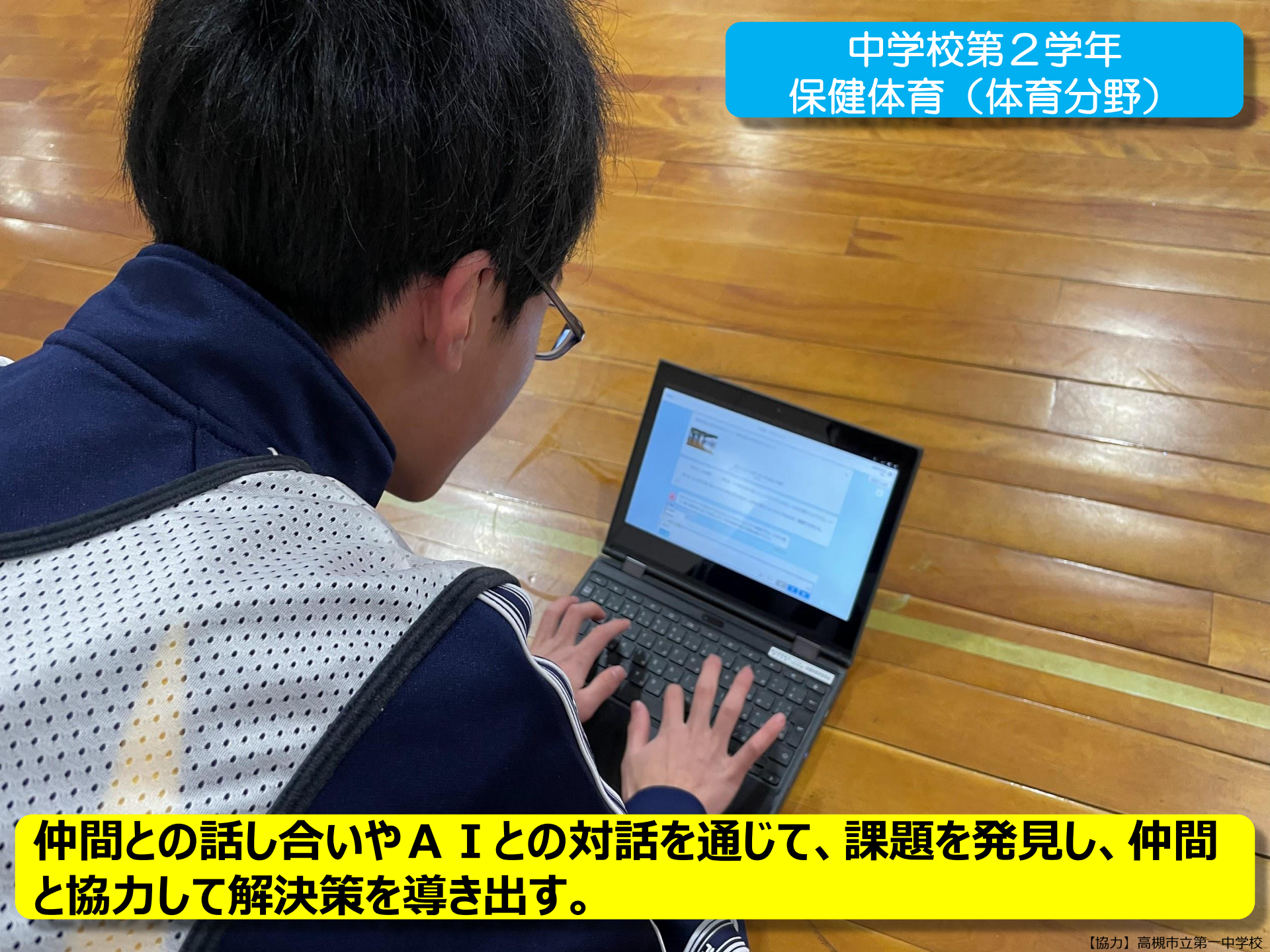


A student with dark hair and glasses, wearing a dark blue hoodie and a grey mesh vest, is sitting on a wooden floor and using a laptop. The laptop screen displays a blue interface with text and a small image. The student's hands are on the keyboard.

中学校第2学年 保健体育（体育分野）

仲間との話し合いやA Iとの対話を通じて、課題を発見し、仲間と協力して解決策を導き出す。

中学校第2学年 保健体育（体育分野） 「球技（バドミントン）」

■単元の目標

- (1)ラケットの操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。
- (2)攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- (3)バドミントンに積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

■単元の概要

単元前半は基本のショットやラケット操作を習得する。単元の後半では、仲間との話合いやA I との対話を通じて課題を発見し解決に向けて取り組むことで、空いた場所への攻撃や定位置に戻る動きを習得できるようにする。

■単元の指導計画（7時間）

1時間

- 「オリエンテーション、試しのゲーム」
・授業の進め方、簡易ゲームと振り返り

2～4時間

- 「守備や攻撃に効果的なショット」
・ゲーム→話し合い→ゲーム→
A I と振り返り→ゲーム

5時間

- 「効果的な陣形を考える①」
・ゲーム→話し合い→ゲーム→
A I と振り返り→ゲーム

6時間

- 「効果的な陣形を考える②」
・ゲーム→話し合い→ゲーム→
A I と振り返り→ゲーム

7時間

- 「対戦相手に合わせて作戦を考える」
・ゲーム→話し合い→ゲーム→
A I と振り返り→ゲーム

■各時間の概要

ゲームを通して、バドミントン特有の巧みなラケット操作や、基本的なステップワークで定位置に戻る動き、そして空いたスペースを狙う攻撃の重要性を理解する。

空いた場所への攻撃を中心としたラリーが展開できるように自己の課題解決に取り組む。

待機している生徒がゲームの様子を撮影し、「どんな連続攻撃が効果的なのだろう」という本時の問いに対するベストシーンをA I と振り返り、思考を深める。

ゲームを通じて、相手チームの特徴を踏まえた作戦を考える。

■資質・能力が育成され「深い学び」が実現している子供の姿（6時間目）

【学習活動の場面】

授業では、ダブルスのゲームにおいて仲間と連携した攻撃を組み立てることを目指した。授業の初めに行ったゲームを踏まえ、チームで話し合って効果的な連携プレイについて考えた。チームで考えた連携プレイを次のゲームで試し、その結果をA I 学習カードで振り返りを行った。生徒はA I からの問いに対して**戦術的な気づきを深めることで、自分のプレイを客観的に振り返ることができ、改善点を見出すことにつながっていた。**

【子供の「深い学び」の姿】

ゲームの様子を撮影した20秒のベストシーンの動画をチームで共有し、その動画をもとにA I と振り返る。

- (1) A I からの問いに対しての回答を考えることで、生徒は自分のプレイを客観的に振り返り、仲間と連携した攻撃をするには定位置に戻って次の攻撃に備えることが重要であることに気付くことができた。
- (2) 「この場面で、別のショットを試してみることはできますか？」というA I からの問いに対して、生徒はこれまでの学習で習得した短いショットを効果的に使うという戦術的な気づきを活用してどのようなプレイができるか考えていた。
- (3) A I との対話を通じて、生徒は自己の課題解決に向けて試行錯誤を重ねながら思考を深めたり、連携した攻撃を行うための技能に関する新たな課題を発見したりしていた。



■指導上の工夫とICTの利活用

- ①Aha Slidesを使用し
て本時のねらいに
関する思考を深める。

* 導入の場面でめあてを確認する際に、生徒の興味関心を高めるとともに、内容を正確に理解させるよう工夫した。

- ②ゲームの様子を動画
撮影し、本時のめ
あてに沿って振り返る。

* 生徒が自分の課題を客観的に把握できるようにゲームの様子を動画撮影した。待機している生徒が撮影を担当し、本時のめあてに沿って振り返ることができる動画を撮影するようにした。

- ③**撮影した動画をもと
にA I 学習ノートで
振り返る。**

* 個々の課題に応じたA I からの発問により、生徒が課題解決に向けて思考を深めていく。A I の活用により、生徒一人一人の課題や学習履歴に応じた発問を同時に行うことが可能になる。

【当該指導での「深い学び」】

Aha Slidesを活用した協働学習

試合中の動画を共有し、Aha Slidesのリアルタイム投票機能を使って、どのプレイが良かったか、なぜ良かったのかを投票形式で意見交換を行った。その後、グループディスカッションを行い、仲間の意見を参考にすることで新たな戦術的な気づきにつながった。

振り返りのための動画撮影とAIによる個別フィードバック

A I が生徒一人一人の学習データに基づいて効果的な問いを投げかけるので、生徒は自分のプレイを客観的に振り返りながら課題解決に向けて試行錯誤しながら取り組んでいた。

解説動画によるアウトプット

ゲームと振り返りを繰り返すというサイクルの中で課題解決のための取組について修正したり適切な方法を選択したりしていた。また、最後にアウトプットすることで自己の思考が構造化された。

学習指導要領や解説との関連

中学校学習指導要領 第2章 第7節 保健体育 第2 体育分野 第1学年及び第2学年 2内容 E 球技

(2)攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

出典：中学校学習指導要領 P117,118

中学校学習指導要領解説（保健体育編） 第2章 第2節「体育分野」2内容 E 球技

(2) 思考力、判断力、表現力等

自己の課題を発見し、基礎的な知識や技能を活用して、学習課題への取り組み方を工夫できるようにしたり、自己の課題の発見や解決に向けて考えたりしたことを、他者にわかりやすく伝えられるようにする。

出典：中学校学習指導要領解説 保健体育編 P126