

【ループリックを利用した自己評価と課題発見】

| | | | レベル0 | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 |
|------------------|-------|-----|------------|-------------------|------------------|----------------------|-----------------------|
| オーバーヘッド ストローク | スマッシュ | | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | スマッシュの 軌道で打てる | 角度をつけて 打つことができる | 速いスピードで 打つことができる |
| | クリアー | | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | クリアーの 軌道で打てる | 飛距離を出すことができる | 狙った場所に 打つことができる |
| | ドロップ | | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ドロップの 軌道で打てる | 相手の前方に シャトルを落とせる | サービスラインより手前に 落とせる |
| アンダーハンド ストローク | ロブ | フォア | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ロブの 軌道で打てる | 飛距離を出すことができる | 狙った場所に 打つことができる |
| | | バック | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ロブの 軌道で打てる | 飛距離を出すことができる | 狙った場所に 打つことができる |
| | ヘアピン | フォア | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ヘアピンの 軌道で打てる | サービスラインより 手前に落とせる | ネットから浮かずに 打つことができる |
| | | バック | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ヘアピンの 軌道で打てる | サービスラインより 手前に落とせる | ネットから浮かずに 打つことができる |
| サイドアーム ストローク | ドライブ | フォア | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ドライブの 軌道で打てる | 床と平行に 打つことができる | 飛距離を出すことができる |
| | | バック | ラケットに当たらない | シャトルが ラケットに当たる | ドライブの 軌道で打てる | 床と平行に 打つことができる | 飛距離を出すことができる |

出典：藤野和樹（2024）CUC VIEW&VISION, 【No.58】 , p.12, 表 1 を基に再作成

《表の使い方》

- 例1）現時点での各種ストロークのレベルに○をつけて自己評価する。
- 例2）レベルを上げるための自身の課題を生徒同士で考える。
- 例3）毎回の授業で自己評価して、次の目標を設定し、成長を目で見えるようにする。