

## 【ルーブ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	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	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
		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
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
		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

出典：藤野和樹（2024）CUC VIEW&amp;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に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、次回の目標を設定し、成長を目で見えるようにする。