

# 体育科学習指導案

体育保健体育科研究室

1 単元名 4年生「3on3サッカー」(8時間)

## 2 運動の特性

### (1) 一般的特性

2つのチームが入り交じってボールを奪い合い、足を使ったパスやドリブルなどで相手の守りをかわし、ボールをゴール近くに運び、シュートをして得点を競い合うことが楽しい運動である。また、ボール操作の技術が高まったり、攻め方、守り方などの作戦を工夫したりすることによってさらにゲームの楽しさが深まる運動である。

### (2) 子どもから見た特性

#### A 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

本学級の子ども達は、事前にアンケート調査を行ったところ、33人中22人はサッカーが「好き」「まあまあ好き」と答えている。その理由として「パスやドリブル、シュートがうまくいくと楽しい。」「走り回ることが楽しい。」「協力するところが楽しい。」と答えている。「きれい」「どちらかといえばきれい」と答えた子どもの理由として「うまくいかないから。」「どうすればいいかわからないから。」などが挙げられる。

また、ボールゲームが「好き」と答えた24人のうち、サッカーも「好き」と答えている子は11人しかおらず、足で行うことの難しさやパスやドリブルなどの判断の難しさはその要因になっているようである。

#### B 技術の習得状況

アンケートでの子どもの意識調査の結果は、パスが上手にできると答えた子どもが18人、ドリブルが上手にできると答えた子どもが10人、シュートが上手にできると答えた子どもは9人であった。しかし、実際に行った技能調査では、特にプレッシャーのない状況で10m離れたところからパスできる子どもは多くいるが、ジグザグドリブルで思ったようにコントロールできる子どもは5人程度、ボールが動いた状態で強いシュートができる子どもは3人程度であった。このことから、子どもの意識と実態とがかけ離れている部分が大きいと思われる。

状況判断能力についての意識調査については、ボールを持った時、相手の位置や動きが分かったと答えた子どもが10人、ボールを持った時、どうプレーすればいいかわかったと答えた子どもが14人、味方がボールを持った時、どのように動けばいいかわかったと答えた子どもが13人という結果を得た。この事からも、十分に状況判断能力が身に付いているとは言えない。さらに、ゲームセンステストを行ったところ、100点満点中、平均は82点であったことから、10割に近づくように学習を仕組んでいく必要がある。

#### C 学び方に関する学習経験の状況

これまでの体育の学習で、めあてを立てたり活動の振り返りを書いたりなどの学習ノートへの記入の仕方、友達同士の教え合い、スムーズな準備や片付けなどが少しずつできるようになってきている。アンケートでは、「めあてを立てて学習ができますか。」という質問に対して「できる」「だいたいできる」と答えている子が28人いて自信もつけてきている。

しかし、4年生になってからボールゲームの経験がなく、チームの中で具体的な話し合いをしたり、作戦を立てたりすることができるかが課題である。

### 3 学習を進めるにあたって

本単元では、サッカーに必要な技術を身に付けさせ、状況を判断して、その状況に応じたプレーをすることができるようにしたいと考える。具体的には、ボールを保持している時には、「ゴールをめがけてシュートする。」「ゴールにボールを近付ける。」「相手にボールを渡さない。」ボールを保持していない時には、「ボールに集まらないようにする。」「相手のゴールに近づく。」「相手がいなくて動く。」などの意識を身に付けさせるために、以下のように学習過程を仕組んだり支援を行ったりしていく。

#### ○ 学習過程

本単元は、「ステージ型」の形式で学習で行う。めあて1では学習の前半に2対1の状況設定ゲーム（以下SSゲーム）SSゲームを行い、状況判断能力を養い、その後「3on3サッカー」の交流戦を行う。特に「ボールに集まらないようにする。」「相手がいなくて動く。」のような動きになれ、ゲームを楽しませたい。

めあて2では、前半に3対1のSSゲームを行い、めあて1よりもさらに高度な状況判断能力を養い、「3on3サッカー」の対抗戦を行っていく。そこでは、めあて1で身に付けた技術を生かしたり、簡単な作戦を立てたりしてゲームを楽しませたい。

#### ○ 支援

本単元でのめあて達成のために以下のような支援をしていきたい。

- ・ 2対1や3対1のSSゲームを行い、いろいろな状況のもとでの判断ができるようにする。
- ・ SSゲームやめあて1での主ゲームにおいて、ゲームストップを行い、子ども達に動きを考えさせたり、必要に応じて教えたりして、状況に応じて判断することができるようにする。
- ・ 学習の終わりに、みんなで交流する場を設けて、次時に使えたり生かしたりできるようにする。
- ・ 学習ノートやチームノートを活用し、自分に（自分達に）合っためあてを立て次時に生かせるような振り返りができるようにする。
- ・ ホワイトボードを活用し、磁石やマーカーで示しながらいろいろな状況での動きを理解できるようにする。

### 4 学習のねらいと道すじ

#### (1) 学習のねらい

状況に応じてパス、ドリブル、シュートをしたり、動いたりして3on3サッカーを楽しむ。

#### (2) 学習の道すじ

めあて1・・・サッカーの動きやルールに慣れ、ゲームを楽しもう。

めあて2・・・簡単な作戦を立て、ゲームを楽しもう。

6 本時 平成19年10月31日(水) 5校時 於 運動場

### 7 本時のねらい

- めあて1で見つけた攻め方の宝を生かして攻める。(パスをもらうためのいい動きや味方へパスをつなぐこと)
- チームで声をかけ合い、みんなで協力してSSゲームをしたり3on3サッカーを楽しむ。

### 8 本時指導にあたって

子ども達はこれまでの学習で、3on3サッカーのゲームの様相を知り、ゲームを行っていく上で必要な技能を身に付けたいという思いをもち学習に取り組んできた。

めあて1の学習では、2対1のSSゲームを行い、「相手の後ろにいる状態から動いてボールをもらう動き」や、「相手から離れているプレーヤーにパスを出す」こと、「相手がマークについていたら、ドリブルでかわす」ことなどの攻め方の宝を見つけ、ゲームを楽しんできた。3on3サッカーでは、その宝を生かし、ゲームに取り組んできた。始めの段階ではなかなかパスが通らずにいたが、「パスが通らない場面」や「味方同士固まった状態」の時などにゲームストップをかけ、「どんな動きをしたらいいのか」を子ども達に考えさせ、実際に動かしたり、説明したりして、ゲームを再開することをくり返し行った。そうすることにより、ゲームが進むにつれ、動き方にもだんだん慣れ、いい動きからシュートが入ることも増えてきた。しかし、全体の定着としてまだまだである。

めあて2の学習からは、3対1のSSゲームを行った。2対1のSSゲームを生かし、以前よりもスムーズな動きが全体的に見られる。また3on3サッカーでは、簡単な作戦を立てさせるようにし、子ども達も一生懸命にホワイトボードを使って考えようとする傾向にある。しかし、考えた作戦が十分に生かせることには至っていないのが現状である。

そこで本時では、SSゲームや3on3サッカーを行う上で、以下のような支援を行い、パスをもらうためのいい動きや、パスをつなぐことができるよう学習を進めていきたい。

- ・ 攻め方の宝を掲示し、パスをもらうためのいい動きを意識したり、味方にいいパスが出せるように意識できるようにする。また、チームノートにも貼付し、学習中も意識できるようにしておく。
- ・ ホワイトボードを使って、どのように動いたり、パスをつないだりしたらいいかを考えさせる。
- ・ SSゲームをする際、パスをもらうためにうまく動くことができている状況や、動きはあるのに、パスをつなぐことができている状況があれば、ゲームストップをかけ、子ども達に考えさせ、動かしたり説明をしたりする。
- ・ いい動きやパスをつなぐ場面では、たくさん賞賛し、そのよさを広げていくようにする。

学習の最後に、宝の交流会をし、うまくいった動きやプレー、新しく見つけた動きやプレーを交流し、次時への意欲付けを行っていきたい。

### 9 準備

サッカーボール、ゼッケン、得点板、タイマー、掲示板、ゴール、ホワイトボード、磁石、学習ノート類