

体育科学習指導案

保健体育科研究室

1 単元名 中学1年生 「サッカー（7対7）」（9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

生徒にアンケートをとったところ、40人中36人の子どもが『ボールゲームが好き、まあまあ好き』と答えた。その36人の中の、29人の子どもは『サッカーが好き、まあまあ好き』と答えている。その理由としては、「チームで協力してパスを出し、シュートすることが楽しい」「パスを出して仲間がシュートを決めてくれて、ナイスパスと言われると嬉しい」などが挙げられた。

反対に、『サッカーが嫌い、どちらかといえば嫌い』と答えた生徒は11人で、11人中、9人は女子が嫌いだと答えている。その理由としては、「サッカーをあまりやったことがないし、ボールがきてチャンスはあるけどどこに蹴ればいいのか分からないから」「うまく蹴れないから」などが挙げられた。ボールゲームと比べ、サッカーが好きだと答えた人数が少ないのは、サッカーは足でボールを操作するため技術的要素が大きいことや、味方や相手の動きを考えてパスやドリブル、シュートを判断することが難しいからだと考えられる。

B 技術の取得状況

アンケートによると、ボールを持った時に上手にプレーできる内容としては、29人がパス、10人がドリブル、12人がシュートと答えており、ドリブルやシュートの技術が身につけていない生徒が多いことが分かる。また、『ボールを持った時、相手の位置や動きが分かりましたか』という質問に対して『分からなかった、どちらかといえば分からなかった』と答えた生徒が17人。『ボールを持った時にどうプレーすれば良いか分かりましたか』という質問に対して『分からなかった、どちらかといえば分からなかった』と答えた生徒が15人、『味方がボールを持った時にどのように動けばいいか分かりましたか』という質問に対して『分からなかった、どちらかといえば分からなかった』と答えた生徒が9人と、自分がボールを持っていない時よりも、持っている時の方がどう動けばいいかが分からないということが分かる。その理由として「ボールのことで頭がいっぱいになって周りの様子が見えず、自分がどう動いていいのかも分からない」「誰にパスを出せばいいのか、自分でシュートすればいいのか、ドリブルをすればいいのかが分からない」などが挙げられており、まだ基本的な技術や状況判断力が十分に身につけていないということがいえる。

C 学び方に関する学習経験の状況

2学期の体育の学習では、バスケットボールを経験している。その学習の中では、基本的な技術である、ハンドリングやゴール下シュート、ドリブルシュートを学習してきている。また、パスの技術として、2メンや、2対1、3対2などの学習もしているため、『パスがもらえる場所に動く』ということが少しずつ分かってきているという段階である。グループノートでは、毎時間めあてを立てて活動の振り返りを行うことで、チーム全体の『良かったところ』や『悪かったところ』を把握し、次回の目標につなげることができるようになっている。また、個人としても、自分自身の課題を理解することができ、自分の課題に応じた目標を立てることができるようになってきている。

アンケートでは、『ボールゲームの学習でめあてを立てて学習することができますか』という質問に対し、33人の生徒が『できる、だいたいできる』と答えており、めあてを意識した学習をしてきたということが分かる。また、『ボールゲームの学習で、練習してできるようになった経験がありますか』という質問に対し、38人が『ある、あったかもしれない』と答えており、『できないことでも、練習すればできるようになる自信はありますか』という質問に対しても、32人が『ある、まあまあある』と答えている。このことから、ほとんどの生徒がボールゲームが得意・不得意に関係なく、目的をもって一生懸命に練習に取り組んできたことが分かる。これまでの学習を振り返ってみても、自分に合っためあてを立てて練習に取り組んだり、反省したりすることができるようになってきているため、これからのサッカーの学習ではチームの特徴を生かした練習や作戦を考えられるようにしていきたい。

3 学習を進めるにあたって

本単元で、生徒に身につけさせたい技術は、「ゲームの中で、適切にシュート、パス、ボールキープを判断する」「得点するために有効な場所へ動く」「相手の動きを意識して適切に状況判断をする」である。これらの技術が身に付くような状況設定ゲームを学習過程の中に仕組み、勝敗を競いながら楽しさを味わい技術を習得させたいと考える。

○ 学習過程

中学校ではサッカーの経験をしていないため、基本的な技術を身につけることから初めていき、運動が苦手な生徒も積極的に参加できるように基本練習をゲーム感覚で取り入れたりしていきたい。

めあて1の活動では、パスがもらえる場所に動けるようになるために、まずは基本練習の中にパスゲームを取り入れ、完全にももらえる場所まで自分が動かないとパスがもらえないということを経験させたい。次に、状況設定ゲーム（SSゲーム）の3対2を行う。ここでは、作戦板を使用してチームで作戦を考えてからゲームに入ることで、「どこに動けばいいかが分からない」「じっとして参加しようとしなさい」といったことを解決していきたい。また、サッカー経験者、男子、女子で得点した場合の点数をかえることで、得意な生徒だけで攻めたり、シュートをうったりすることを防ぎ、男女が協力して楽しめるようにしていきたい。その後、7対7のゲームを行っていく。ここでは、ゲーム前に作戦タイムを設けることで、作戦を考える時間にしたり、自分たちのチームに足りないことを練習したり、チームに応じて工夫して時間を使えるようにする。また、チームや個人の特徴を生かしたポジションを決めてゲームを行うことで、個人個人の役割をはっきりさせ、全員がゲームに参加できるようにしていきたい。

めあて2の活動では、SSゲームを4対2とし、攻撃パターンやシュートチャンスが増やせるようにしていきたい。7対7のゲームでは、自分たちのチームの特徴を生かした作戦を立ててゲームが行えるようにしていきたい。

○ 支援

SSゲームは、ゲームの中で、適切にシュート、パス、ボールキープを判断する、得点するために有効な場所へ動く、相手の動きを意識して適切に状況を判断する。という技術を身につけさせるために行う。その中で、めあて1ではかたまってしまっている状況、または有効なパスが出ていない場合にはゲームストップを行う。めあて2では、シュートを打つべきところで打てていない時にゲームストップを行うようにする。ゲームをとめて実際の状況を把握させることで、視野を広げさせていきたい。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

ゲームの中で、適切にシュート、パス、ボールキープを判断する、得点するために有効な場所へ動く、相手の動きを意識して適切に状況を判断し、サッカーを楽しむ。

(2) 学習のみちすじ

めあて1・・・基本的な技術を習得し、味方や相手の動きを考えてゲームを楽しもう。

めあて2・・・自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しもう。

6 日時

平成19年10月22日(月) 5限目 於運動場

7 本時のねらい

- 自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しもう。

8 本時指導にあたって

前時までに生徒たちは、サッカーの個人的技術であるパス、ドリブル、シュートなどを身につけることを目的として基本練習を行ってきた。基本練習の中でパスゲームを取り入れ、足ではなく手を使って2対1や3対2でパスをまわしていく練習を行ったことで『味方や相手の動きを考えて動く』ということが少しずつできるようになってきている。

SSゲームでは、3対2、4対2を経験していく中で、作戦を意識しながら相手のいないところ、パスが通る場所を少しずつ探し出せるようになってきている。また、7対7のゲームでは、ポジションを決めてゲームを行うことで、一人一人の役割がはっきりし、全員がゲームに参加できるようになってきている。

前時からは、『自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しむ』ということを目的として学習を進めている。前時の学習では、スペースを使った攻撃を意識しながら、自分たちのチームに合った作戦を立ててゲームを行った。しかし、スペースを使った攻撃は少しずつ出せるようになったものの、自分たちのチームの特徴というものが十分につかめていないのが現状である。そこで本時は、自分たちのチームの特徴について前もって話し合いを行っておき、その特徴を生かした作戦を考えさせながら学習を進めていきたい。そのためにまず、全体でめあての確認をする。ここでは、前時までの振り返りを行うことで、本時のめあてやゲームに対する意識化を図らせる。次に、SSゲーム(4対2)を行う。ここでは、作戦を意識しながらゲームに取り組ませ、シュートを打つべきところで打てていない場合には「ゲームストップ」を行い、状況を理解させる。さらに、7対7のゲームを行う。ここでは、本時のめあてである『自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しむ』ということを再確認する。最後に、チームで反省会を行い、本時のまとめと片づけを行う。ここでは、グループノートを活用し、良かったところや悪かったところの話し合いを行わせ、次回の目標につなげさせる。最後に全体で振り返りを行い、協力して後片づけを行わせる。

9 準備

サッカーボール、ハンドボール用ゴール、ゼッケン、得点板、作戦板、グループノート、掲示板上
ストップウォッチ、審判用ゼッケン、審判用ホイッスル

5. 学習計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	⑧	9				
0分	1. オリエンテーションをする。	1. 準備運動とめあての確認をする。					1. 準備運動とめあての確認をする。						
10分	・学習の進め方 ・サッカーの特性 ・チームの構成	めあて1 ○基本的な技術を習得し、味方や相手の動きを考えてゲームを楽しもう。					めあて2 ○自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しもう。						
20分	2. 事前アンケートをとる。	2. 基本練習をする。 (おもな練習内容) ・ドリブルリレー、ドリブル1対1 ・パス練習(インサイドキック、インステップキック) ・パスゲーム(2対1, 3対2) * 足を使わずに手でパスをする。ボール保持者はドリブル禁止。 ・シュート練習	2. SSゲームを行う。(3対2) * 総当たり戦 (ルール) ・作戦3分, ゲーム7分 ・攻撃側も守備側も男女混合で行う。 ・得点は、サッカー経験者1点, 男子2点, 女子3点とする。 ・ディフェンスがボールの上に足を置いたら攻守交代。 ・オフェンスがシュートを決めるか, シュートを打つかで攻守交代。 ・ボールがラインから出たら攻守交代。 ・プッシング, キッキング, トリッピング, ハンドリングは反則とし, 攻撃側が反則をした場合は攻守交代。守備側が反則をした場合は, スタート地点からやり直し。 ・セルフジャッジで行う。				2. SSゲームを行う。(4対2) * 総当たり戦 (ルール) ・作戦2分, ゲーム5分 ・攻撃側も守備側も男女混合で行う。 ・得点は、サッカー経験者1点, 男子2点, 女子3点とする。 ・ディフェンスがボールの上に足を置いたら攻守交代。 ・オフェンスがシュートを決めるかシュートを打つかで攻守交代。 ・ボールがラインから出たら攻守交代。 ・プッシング, キッキング, トリッピング, ハンドリングは反則とし, 攻撃側が反則をした場合は攻守交代。守備側が反則をした場合は, スタート地点からやり直し。 ・セルフジャッジで行う。						
		3. SSゲームを行う。(3対2) (ルール) ・ゲーム7分 ・攻撃側も守備側も男女混合で行う。 ・ディフェンスがボールの上に足を置いたら攻守交代。 ・オフェンスがシュートを決めるか, シュートを打つかで攻守交代。 ・ボールがラインから出たら攻守交代。		4 次	5 次	6 次	7 次	8 次	9 次				
		2 次	3 次	Aコート	1班-2班	1班-4班	1班-3班	Aコート	1班-2班	1班-4班	1班-3班		
		Aコート	1班-2班	Aコート	1班-3班	Bコート	3班-4班	2班-3班	2班-4班	Bコート	3班-4班	2班-3班	2班-4班
		Bコート	3班-4班	Bコート	2班-4班								
		(おもな支援) ・有効なパスが出ていない場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・顔を上げてプレイするように声かけを行う。	(おもな支援) ・かたまっている場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・パスがもらえる場所に動けるように声かけを行う。	(おもな支援) ・有効なパスが出ていない場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・顔を上げてプレイするように声かけを行う。	(おもな支援) ・かたまっている場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・パスがもらえる場所に動けるように声かけを行う。	(おもな支援) ・かたまっている場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・パスがもらえる場所に動けるように声かけを行う。	(おもな支援) ・有効なパスが出ていない場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・顔を上げてプレイするように声かけを行う。	(おもな支援) ・かたまっている場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・パスがもらえる場所に動けるように声かけを行う。	(おもな支援) ・有効なパスが出ていない場合は, ゲームをとめてよりよいプレーを考えさせる。 ・顔を上げてプレイするように声かけを行う。				
30分	3. ゲームセンステストを行う。	3. 7対7のゲームを行う。 * 対戦相手はSSゲームと同じ。 (ルール) ・作戦3分, ゲーム5分, 作戦2分, ゲーム5分 ・キーパーは男女どちらでも良い。他は男子3人, 女子3人。 ・得点は、サッカー経験者1点, 男子2点, 女子3点とする。 ・オフサイド, スライディングタックルはなし。 ・プッシング, キッキング, トリッピング, ハンドリングは反則とする。	3. 7対7のゲームを行う。 * 対戦相手はSSゲームと同じ。 (ルール) ・作戦3分, ゲーム5分, 作戦2分, ゲーム5分 ・キーパーは男女どちらでも良い。他は男子3人, 女子3人。 ・得点は、サッカー経験者1点, 男子2点, 女子3点とする。 ・オフサイド, スライディングタックルはなし。 ・プッシング, キッキング, トリッピング, ハンドリングは反則とする。				3. 7対7のゲームを行う。 * 対戦相手はSSゲームと同じ。 (ルール) ・作戦3分, ゲーム7分, 作戦2分, ゲーム7分 ・キーパーは男女どちらでも良い。他は男子3人, 女子3人。 ・得点は、サッカー経験者1点, 男子2点, 女子3点とする。 ・オフサイド, スライディングタックルはなし。 ・プッシング, キッキング, トリッピング, ハンドリングは反則とする。						
40分	4. 本時のまとめと次時の予告をする。	4. 本時のまとめと片づけをする。	4. 本時のまとめと片づけをする。				4. 本時のまとめと片づけをする。						
50分													
めざす姿	○ 基本的な技術を習得する。 ○ セルフジャッジで, お互いが認め合いながらゲームを行うことができる。 ○ 味方や相手の動きを考えてパスを出すことができる。 ○ 相手の動きを考えてパスがもらえそうなところに動くことができる。 ○ 相手の動きを考えてシュートがねえそうなところに動くことができる。						○ 自分たちの特徴を生かした作戦を考えることができる。 ○ スペースに走る人にパスをだすことができる。 ○ バックパスを考えて動くことができる。 ○ 展開を予測して動くことができる。						

10 展開 (8/9)

時間	学習活動と内容	支援
0分	<p>1 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・集団走 ・ラジオ体操 ・補強運動 	<p>○集団走では、「声を出す」「列を揃える」「足を揃える」の3つの約束がきちんとできているかを確認し、できていないときは指導する。ラジオ体操、補強運動では、全員で声を出すように声かけを行う。</p>
10分	<p>2 めあての確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>めあて</p> <p>自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを楽しもう。</p> </div>	<p>○前時の課題を明らかにした上で、自分たちのチームの特徴を生かした作戦を考えてゲームを行うということを意識させる。</p>
15分	<p>3 SSゲームをする。(4対2)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px; display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">バスケット ボール</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">バレー ボール</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">校 舎</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Bコート 2班—3班</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Aコート 1班—4班</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦2分, ゲーム5分 	<p>○作戦板を活用し、作戦を考えてSSゲームを行わせる。ボールが繋がらなかったり、シュートまで行けなくても、作戦通りに動こうとしている場面が見られたら賞賛する。</p> <p>○シュートを打つべきところで打てていない場合は「ゲームストップ」を行い、状況を理解させる。</p>
22分	<p>4 7対7のゲームをする。</p> <p>(対戦相手はSSゲームと同じ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦3分, ゲーム7分 作戦2分, ゲーム7分 ・控えの子どもは、チームの動きをチェックする。(ナイスプレイの数) (めあて達成度) 	<p>○作戦の時間は、「自分たちのチームの状況に応じて、チーム練習を取り入れても良い。」ということを確認する。</p> <p>○SSゲームや7対7の前半をみて、アドバイスをする。</p> <p>○ゲームに出ていない子どもに、自分のチームの動きをしっかりと見せるために、「ナイスプレイの数」のチェックと「めあて達成度」の相互評価をさせる。</p>
41分	<p>5 チームで反省会をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループノートを活用する。 <ul style="list-style-type: none"> ・今日のナイスプレイ ・チームの評価 ・良かったところ, 悪かったところ ・次回の目標 	<p>○チームの反省会に入り、今回のナイスプレイを一緒に考える。</p> <p>○良かったところ, 悪かったところをしっかりと出させ、次回の目標につなげさせる。</p>
45分		<p>○全体的に良かったところや、良かったプレイなどを出して賞賛する。</p>
50分	<p>6 本時のまとめと片づけをする。</p>	<p>○安全に留意し、後片づけをさせる。</p>