#### 2 学年〇・〇・〇組 保健体育科学習指導案

福岡市立〇〇中学校 指導者〇〇 〇〇

1 単元 球技「サッカー」

#### 2 指導観

本単元で取り扱うサッカーは,ボールを媒体として,2つのチームの選手が広いフィールド内を自在に動き回り,攻守を繰り返すゴール型のスポーツである。また,ワールドカップやオリンピックなど各メディアを通じて,サッカーの試合に触れる機会も増えたことで生徒の興味も高い。

サッカーは基本的な技能であるパス・ドリブル・シュートを足で行わなければならないため,個人的技能の習得が難しく,習熟には時間が必要である。そのため,試合におけるゲーム様相は稚拙になりがちであり,勝敗に対するゲームとしての楽しさを味わえても技能を習得する喜びがなかなか味わえないのが現状である。そこで,集団としてのゲームを成立させるための基礎的技能の向上を画一的な指導にとどめることなく,ゲーム的活動を工夫することで基本的技能に併せてスピードや動きを持続させるための体力を身につけることができる。また,チームにおける自己の役割を自覚して責任を果たしたり,互いに教えあったりすることで生徒相互の信頼関係を育むことができる。

本学級の生徒は、全体的に明るく活動的であり、どんなスポーツや運動に対しても自ら進んで参加しようとする態度が見られる。また、仲間と協力しながら練習したり、用具の準備や片付けをしたりする態度も身に付いている。しかし、主体的に考え判断して行動する力が不十分で、自己の課題に気付いたり、課題を解決したりすることが不得意である。

サッカーについては,1年次に男女共,授業において取り組んでいないため,サッカー部員を除くとボールの蹴り方であるインサイドキックやインステップキック,それらの技能の使い分けなど基本的な技能を身につけている生徒は少ない。特に,女子の指導については「ボールが怖い」「当たると痛い」などボールへの恐怖心をもっている生徒が多いため配慮が必要である。また,審判の仕方や運営の方法についても理解が不十分である。

本単元の指導にあたっては,サッカーの特性を理解し,仲間と協力しながら個人やチームの課題を明確にし,主体的に課題解決学習ができる資質・能力の育成を図る。

まず始めに,オリエンテーションを行う。ここでは,サッカーの特性を説明した上で,本単元の見通しを立てるために,学習の進め方及び学習評価表の書き方や実技の教科書の活用方法について説明していく。また,技能チェックを行い,それを参考にしてグルーピングを行い,仲間と協力していくことを確認させる。

次に,基本的な技能であるパス・ドリブル・シュートの習得を目指す練習を行い,現時点での個人やグループの力を把握させる。その後,ドリルゲームやミニゲームなどのゲーム的活動を取り入れ,ボールに触れる機会を多く持たせ,個人あるいは少人数で競い合うことで意識を高め,より個人的技能・集団的技能を身につけさせる。その際,パフォーマンス評価表を使った分析で個人の成果を評価し,その結果からチーム全体の達成度を確認する。

最後に単元のまとめをさせる。ここでは7人制ミニゲームを通して今までの練習してきた技能をゲームに生かし、作戦を工夫しながら取り組ませる。また、授業を通して自らの課題を発見し解決することができたか学習評価表を振り返らせることにより、単元のまとめとする。

#### 3 目標

授業規律を守り、自主的な活動の基礎となる態度を身に付ける。

個人やチームの課題に気付き,課題を解決することができる。

個人技能や集団技能を高め、ゲームの中で活用することができる。

サッカーのルールや戦術を理解している。

4.計画(15時間) 関:関心・意欲・態度 思:思考・判断 技:技能 知:知識・理解

↓ <u>.計</u>	画	(15時間) 関:関心・意欲	・態度 思:思考・判断 技	:技能 知:知識・理解
次	時	活動内容	目標達成のための手だて	評価規準
				評価の方法
_	3	1 オリエンテーションを通	学習の進め方やサッカーの特性	関:サッカーに関心を持ち,
		してサッカーの特性や学び	について説明する。	特性や技能について理解しよ
		方を理解する。		うとする。
		・サッカーの特性,ルール		観察 学習評価表
		・授業の進め方	学習評価表の活用について説明	ENON JEHIIMON
		・学習評価表の書き方	する。	
		・実技の教科書を使った学習	9 <b>0</b> 0	
		・技能チェック		
-	_	・グループ編成		
=	3	2 基本的な個人能力を身に		知:パスの名称や動きの特徴を
		つける。	ら動きを確認させる。	理解している。
		・パス(インサイドキック・		観察 学習評価表
		インステップキックなど)	学習評価表を活用し,自己の課	
		・ドリブル	題を発見させ,課題解決の方策	思:個人やチームの課題に気付
		・シュート	を考えさせる。	き,課題解決のための方策
		・トレーニング		を考えることができる。
			体力を高める運動を行わせる。	観察 学習評価表
	5	3 練習やゲームを行い,個	相互評価を行い,技能の達成	技:攻防の中で基本的な個人技能
		人や集団の技能を高める。	度を確認させる。	を活用することができる。
	本	,		観察
	時	・パフォーマンス評価表	基本的な技能が正しく活用さ	
		を使った学習		関:チームの仲間と協力しなが
	10		じて助言する。	ら意欲的に学習しようとす
	/	パス・・・個人分析)		る。
	15		お互いに協力して練習やゲー	観察・学習評価表
	13	lack	ムを進めさせる。	武宗 <u>于自们间</u> 仪
		₩	ムを進めてせる。	
		・ゲーム(チーム分析)		
_	1	4 節目かり リズ ゲ /	ᄷᄓᆝᆝᅟᅳᆝᅥᅔᄓᆟᅩᅧᆦᅜᅛᄼᄾ	問・ゲールの姓用から新さのしか
≡	4	4 簡易なルールで、ゲーム		関:ゲームの結果から動きのよか
		を行う。	ーム展開ができるようにする。	った点を認め合おうとする。
		・リーグ戦		観察 学習評価表
				思:チームや個人の課題の解決す
			課題を見つけ,課題解決のため	るために練習方法・作戦を工
			の助言を行う。	夫している。
				観察 学習評価表
			練習で学んだ技能や戦術を意識	技:ゲームの中で個人技能や集団
			して活用するよう助言する。	技能を活用している。
		5 単元全体を振り返り,ま		観察
		とめをする。	実技の教科書を使ってルール	知:ルールや戦術を理解してい
		・評価活動	・審判法や戦術を学ばせる。	<b>ప</b> 。
				観察 学習評価表
			学習評価表を活用し,活動の中	
			で工夫した点や練習内容などを	
			振り返らせる。	
	<u> </u>		*** · ~	i

#### 5 本時 平成20年10月1日(水) 5限目 運動場

#### (1)本時の指導観

第2次の4時から6時において,生徒たちは,基本的な技能であるパス・ドリブル・シュートの学習を行った。多くの生徒がボールの蹴り方を理解しているが,状況に応じたキックの使い分けなどの習熟には時間が必要である。

そこで、7時からは、一つの技能を繰り返し行い回数やタイムで競い合うドリルゲームや特別ルールを用いたゲームを行った。また、生徒に課題を提示し、その課題を効果的に解決できるよう考えさせることをねらいとした。ここでは、パフォーマンス評価表を使い、攻防練習中の個人の課題を「意思決定」「技術発揮」「サポート」の3つの観点から見つけることを説明し、相互評価を行った。その結果から各グループでチームの分析を行い、それをもとにプレーにおける個人技能についての課題に気付かせた。

本時は3回目のパフォーマンス評価を行う攻防練習で,パスに焦点をあてている。前回と同様,ゲームの中で相互評価を行い,攻防の中でチームや個人の課題に気づき,協力して課題解決に向けての方策を発見させたい。

#### (2) 主眼

攻防の中で、パスにおける個人やチーム技能の課題に気付き、課題解決のための方策を立てることができる。

(3)準備 学習評価表 パフォーマンス評価表 ホワイトボード サッカーボール ゼッケン 審判セット 実技の教科書

#### (4)過程

						,
	学習活動・内容	準備	手だて	と評価	形態	配分
1	学習の準備をする		安全確認ととも	に生徒の体調状態に気	一斉	10
	・号令走		を配る。			
	・準備運動					
	(ラジオ体操・体つくり運動)					
	・挨拶					
	・出席の確認(見学,忘れ物確認)					
2	本時の流れとめあての確認をする。		チーム,個人の	課題を考えさせる。	一斉	5
Ė	学習のめあて					
	攻防の中からチームや個人の課題					
	を見つけ,解決方法を考えよう。					
	・学習のねらいの確認					
	・活動の仕方の確認					
3	基礎ドリルをする		ゲーム前の準備を	程度に行わせる。	グループ	5
	・基礎練習					
4	チーム内で攻防を行い,相互にパフ		パフォーマンス	.評価表記入の仕方につ	グループ	20
	ォーマンス評価表に記録をする。		いて助言する。			
	(パスに焦点をあてる)		関:チームの仲	間と協力しながら意		
			欲的に学習	している。 観察		
5	ゲームの分析を行い,個人とチーム		ゲーム分析や課題	題について助言する。	グループ	5
	の課題解決方法を考える。			人の課題に気付き,解		
			<u> </u>	えることができる。		
		ļ	観察 学習	<del></del>		ļļ
6	本時のまとめと次時の予告を聞く。			り返り,個人,グルー	一斉	5
	・全体のまとめ		プの課題や解決	方法について説明する。		
	・次時の予告				1	

# サッカー 学習評価カード

2年 組 番氏名

	今日のめあて	学習規律は良	かったか(服装・準備運動)		1	2	3	4
		めあてを意識した活動ができたか			1	2	3	4
		技能の向上が	あったか		1	2	3	4
月		助け合い・協力	]できたか		1	2	3	4
		めあては明確			1	2	3	4
日	仲間からのアドバイス		課題·	感想				
	今日のめあて	学習規律は良	かったか(服装・準備運動)		1	2	3	4
		めあてを意識し	した活動ができたか		1	2	3	4
		技能の向上が	あったか		1	2	3	4
月		助け合い・協力	]できたか		1	2	3	4
		めあては明確			1	2	3	4
日	仲間からのアドバイス		課題・	感想				
				1				
	今日のめあて	学習規律は良かったか(服装・準備運動)			1	2	3	4
		めあてを意識した活動ができたか			1	2	3	4
		技能の向上があったか			1	2	3	4
月		助け合い・協力できたか			1	2	3	4
	仕田ムこのコドルノコ	めあては明確であったか		=======================================	1	2	3	4
日	仲間からのアドバイス	ス 課題・児		感想				
				1				
	今日のめあて	学習規律は良	かったか(服装・準備運動)		1	2	3	4
		めあてを意識し	した活動ができたか		1	2	3	4
	技		あったか		1	2	3	4
月		助け合い・協力できたか			1	2	3	4
	/+ 00 / · > la · · · · -	めあては明確であったか			1	2	3	4
日	仲間からのアドバイス	課題・		感想				

サッカー 学習評価カード

2年 組 番氏名

今日の授業 から自分を 振り返り、 評価を行う

	今日のめあて	学習規律	記律は良かったか(服装·準備運動) 1 2 3 4		
		めあてを	で意識した活動ができたか 1 2 3 4		
	学習のめあてを記入す	技能の向	)向上があったか 1 2 3 4		
月	る。	助け合い	らい・協力できたか 1 2 3 4		
/ J		めあては	は明確であったか		
L	仲間からのアドバイス		課題·感想		
日	授業中にグループのメン バーからもらったアドバ ノコケ・コ・ナフ		単純に「がんばった」とか「よかった」とかではなく、めあてや課題解決の手だて・練習についての反省を文章		

【メモ】

## パフォーマンス評価表

パスに焦点をあてる サッカー

ハスに無無をめても、ラッカ								
	意志決定技能発揮			サポート・ ポジション もらおうと ¦もらう動き				
名 前		パスを した方が 良かった	パスが 通った	パス ミス	した	もらう動き をしていな い		
例: A 君	///	//	//	/	////	/		
		 		 		1 		
		1 1 1 1 1		 		1 		

### パフォーマンス評価

意志決定 ボールをどうするか 技能発揮 選択した技能が正しく発揮されたか サポート ポジショニングの動きができたか

	項目	項目	
サッカー	パス フリーの味方にパスしようとする ボールがターゲットにとどく パスをもらうために適切なポジション に動く	シュート 適切なタイミングでシュートしようと する コースをねらってシュートを打つ シュートを打てるポジションに動く	

# パフォーマンス評価表

シュートに焦点をあてる サッカー

シュートに焦点をのくる サッカー							
	意志決定		技能発揮		サポート・ ポジション		
名前	シュート をした	した方が	コースを ねらって シュートした	した	打てる ポジション に動く	¦動かな	
例: B 君	///	//	//	/	////	/	
		1 1 1 1 1		 		1 1 1 1 1	
		1 1 1 1 1		 		 	
		1 		 		 	
		1 1 1 1 1		 		1 1 1 1 1	
		1 1 1 1 1		 		1 1 1 1 1	

### パフォーマンス評価計画

意志決定 ボールをどうするか 技能発揮 選択した技能が正しく発揮されたか サポート ポジショニングの動きができたか

	項目	項目	
サッカー	シュート フリーの味方にパスしようとする ボールがターゲットにとどく パスをもらうために適切なポジション に動く	パス 適切なタイミングでシュートしようと する コースをねらってシュートを打つ シュートを打てるポジションに動く	