

実践校 高松市立香南中学校

単元名 第1学年 球技「ゴール型（サッカー）」

学習指導案

1 単元でめざす生徒の姿

ボールを止めたり、蹴ったり、運んだりするなどの基本技能を高めつつ、ボールを持っていないときやボールを離れた後に、自らスペースを見つけて走り込み、より多く得点をとるために自己やチームの課題を考え、その解決策をチームで共有し実践することができる。

2 単元の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
(知識) ○サッカーの特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解することができる。	(技能) ○攻防を展開するためのボール操作と、ボールを持たない人が空いたスペースに走り込む動きや角度をつけてもらう動きができる。	○自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を考えることができる。 ○自己やチームの課題について、その改善策をなかまにわかりやすく伝えることができる。	○サッカーのルールやマナーを守り、積極的に練習やゲームに取り組むことができる。 ○作戦などの話し合い活動に積極的に参加することができる。 ○個々の技能や体力に応じたプレイを認め、なかまの学習を援助することができる。

3 単元について

(1) 単元の考察

ゴール型とは、ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。本単元で扱うサッカーは、一人ひとりの技能を発揮しつつ、チームで連携して相手コートに侵入し、相手ゴールにシュートして得点をとったり、チームで協力して相手のボールを奪ったりするところに面白さがある。学習指導要領においては、第1学年及び第2学年のゴール型では、“ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開することができること”がねらいとされている。また、国や性別を問わず、様々な人々に人気のあるスポーツとして多くの人に親しまれていることから、子どもたちが生涯を通じて楽しめるスポーツであると考えられる。

本単元ですべての生徒に味わわせたいゴール型の魅力や面白さは、「チーム全員で相手守備を突破し、得点を取ること」と考える。そこで、単元を通して基本的なボール操作に関する技能を高めつつ、ゲームの中で得点を取るための連携したプレイを自分たちで考えさせて実践させたい。その学習プロセスを通して、空間を見つけて、その空間に走り込んでパスを受けたり、シュートをしたりすることの意義について知識として理解し、ゲームの中で成功体験を味わうことが大切である。また、本単元は、チームで協力しながら課題解決を行うことが求められるため、個々の能力や体力差の違い等に関わらず、お互いを尊重し、協力し合う態度を育むことができる。

(2) 生徒の実態

本学級の生徒は、男子16名、女子15名、計31名で構成されている。穏やかで落ち着いた態度で、授業に取り組む生徒が多い。事前に行った授業アンケートでは、「運動や体を動かす事が好き」と答えた生徒は22人で、「あまり好きではない」と答えた生徒は9人であった。また、「球技をするのが好き」と答えた生徒は13人で、「あまり好きではない」と答えた生徒は18人であった。

小学校5年生で、4対4のミニバスケットボール、小学校6年生で、6対6のサッカーの授業を行っている。ミニバスケットボールでは、効率よく得点を奪うために個やチームで意見を出し合いながらゲームを行った。しかし、ゲームや話し合い活動で、技能の高い生徒が中心となって授業が展開されているので、運動が苦手な生徒は、ゴール型の魅力や面白さを実感できていない。これまでの体育の授業では、新体力テストとダンス（ソーラン節）を一

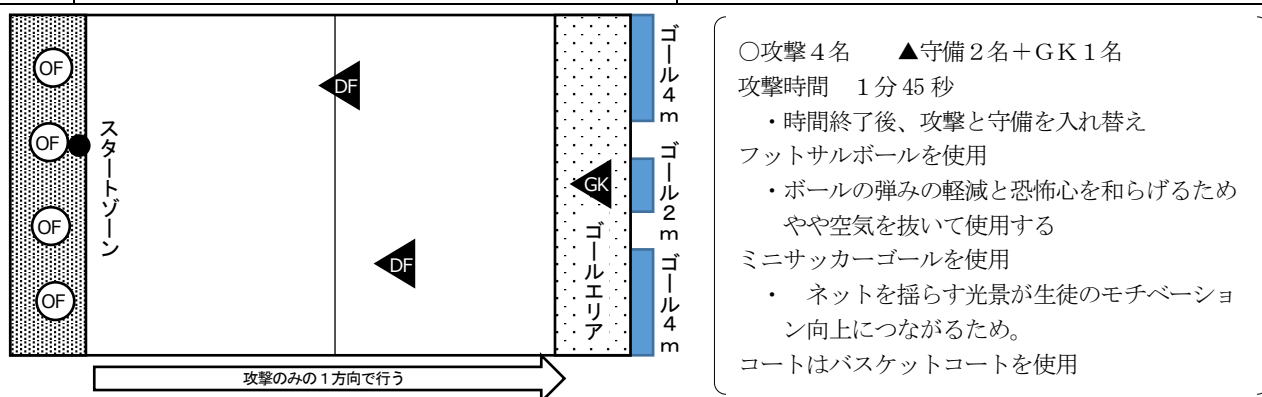
学期に行った。コロナウイルス感染症対策の為、ゴール型における、個やグループでの技能の習得や、話し合い活動の場が設定できなかった為、本単元のサッカーで、これらの学習活動を経験する生徒が多く在籍している。

(3) すべての生徒に学びを実感させるために ― “3つの対話” を踏まえた授業づくりー

① ゴール型の魅力や面白さを味わわせるためにー教材との対話ー

すべての生徒が、夢中になって積極的にゲームに参加できることをめざして、次頁のようなゲームを行うこととする。技能や体力等に関わらず、すべての生徒が、「たくさん点を取るために、どこにパスを出せばいいのか、ボールを持たない人がどこに動けばいいのか」を夢中になって考える姿が見られることをめざした。

項目	工夫点	設定の理由
ルール	○攻撃側はスタートゾーンから、キックオフを行い、制限時間内に何度でも攻撃ができる。ただし、得点した場合や守備陣にクリアされた場合は、再びスタートゾーンからのキックオフとなる。 ○守備側は相手ボールをタッチラインやスタートゾーン方向にクリアする。	●攻撃の仕方を考えることに生徒の思考が焦点化されるため。また、失敗を恐れずチームが考えた作戦を何度も繰り返しチャレンジできるため。 ※互いを尊重する態度や状況に応じた判断力を身につけさせるため、セルフジャッジとする。
得点	○3つのゴールを設置する。 ○チーム全員が相手コートにいるときのみ得点となる。	●中央に1ゴールのみ設置すると、ゴール前に守備陣が集まり、シュートチャンスが生まれにくくなる。また、ゴールを3つにすることで、攻撃の幅が広がるため。 ●全員攻撃を意識させることで、チームに一体感を生み、ゲーム後の話し合い活動が活発になるため。
チーム	○男女混合チームで行う。 ○男女4～5名の6チームで行う。	●男女混合チームで行うことにより、相手に応じた技術選択も効果的な攻撃に必要な要素であることや、生涯にわたってスポーツを親しむ態度を学ぶことができる。
攻撃	○ドリブルなし。パスのみでボールを運ぶ。 ○インステップキック禁止。 ○ゴールエリアに入ることはいけない。	●一人で突破できないので、生徒の思考を「ボールをもたない時の動き」に焦点化することができる。また、ドリブルがないことで視野が広がる。 ●遠い距離からのシュートを多用したりすると、シュートを打つことのみに意識が向かい、エキサイティングなゲームが展開されないので禁止した。 ●至近距離からのシュートは、恐怖心を与えるだけでなく、怪我の防止の面からも禁止した。
守備	○身体接触をとまなう守備は禁止。 ○ゴールキーパーは、ゴールエリア内のみ動くことができる。 ○ディフェンスは、ゴールエリア内に入ることができない。	●活動に没頭するには、安全が保証されていることも重要である。身体接触をとまなう守備を禁止したり、保持しているボールを奪ったりするなどを禁止することで、パスコースを予測したり、パスを受ける相手への守備に意識が向くことをねらう。



② 自己の課題や成長と向き合わせるために ― 自己との対話ー

課題に向き合わせたり、成長に気づかせたりするために、自己としっかりと向き合う場を保障する。また、ワー

クシートを工夫して、学んだことや自己の考えが明確になるようにし、学習による変容を確認しやすくする。

そこで、単元を通して1枚のワークシートを使用し、毎時間の学びを記入できるようにする。また、単元前の既
有の知識や考えを書かせ、単元後に同様の内容を書かせる。ここで問うことは、本単元で学ばせたいことである。
記入させることで、自己の考えの変容に気づかせたり、本単元で学ばせたいことへの意識づけにもなったりすると
考える。このワークシートを活用する上で、次の点に留意する。生徒が記入する量や記入に必要な時間を最小限に
すること。生徒が書いた内容に可能な限りコメントを書き、次の学習への意欲を高めたり、より深く考えるきっか
けとなるようにしたりする。また、生徒が書いた内容を、次時の学習課題へつなげるとともに、授業計画の見直し
を図ることができるようにする。

③ 課題解決をめざすために ―他者との対話―

運動技能や体力、性別、これまでの経験等に関わらず、すべての生徒が対等に意見を言うことができる場をつく
ることが重要である。そのために、課題解決のため
の話し合い場面で、誰もが気づいたことを発言する
ことができる客観的な資料やデータを活用する。客
観的な資料やデータにより、チームの課題が視覚的
に分かりやすくなる。本単元では、右表のような資
料やデータを活用する。データで示されている数値
の変化と自分たちの動きの変化が関係しているこ
とから、教師も生徒も、「〇〇の数値を上げるため
には何が必要か?」「あのチームはなぜ〇〇の数値
が高いのか?」という疑問から、自分たちの課題に
気づいたり、理想の動きを考えたりすることができ
ると考える。

【本単元で活用する資料やデータ】

活用する資料等	内 容
映像データ (タブレット)	タブレット端末で自分たちの動きを撮影し、ゲーム後すぐに視聴できるようにする。
映像データ (上から)	前時の動きを体育館2階から撮影したもので、空いているスペースを認識しやすくする。
攻撃データ	攻撃回数、シュート数、得点を記録したものの。各チームのシュート率、決定率が分かるようにする。

4 学習指導計画（全10時間）

【単元を貫く問い】									
「どうすれば、チームでパスをつないで多く得点を取ることができるのか」									
回	1	2・3	4	5	6	7	8(本時)	9	10
学習課題	「ゴール型って何？サッカーってどんなスポーツ？」	「ボールコントロールを身につけよう」	「試しのゲームをしよう！」	「効率よく得点をとるためにどこからシュートをうつべきか」	「パスをつなぐためにどこに動けばいいのか」	「パスをつなぐためには何が大切か」	「パスをつないで得点を取るためには何が大切か」	「より多く得点をとるためのチーム課題は何か」	「クラスマッチを開催しよう！」
学習過程	オリエンテーション	W-u p	W-u p ①ブラジル体操 ②ストレッチ ③ボールコントロールドリル						クラスマッチ
		パス練習	試しのゲーム	前時の振り返りと課題提示					
				チームミーティング※他者との“対話”					
				ゲーム				チーム別練習	
	ボール遊び	シュートゲーム		チームミーティング※他者との“対話”				ゲーム	
		ゲーム							
		まとめ	まとめ ①チームでの振り返り ②個人の振り返り※自己との“対話”						
評価	知・技能	知・技能	態度	思・判・表現	知・技能	思・判・表現	思・判・表現	思・判・表現	知・技能

※知・技…「知識・技能」、思・判・表…「思考・判断・表現」、態…「主体的に学習に取り組む態度」の略

5 本時について (8/10 時間)

(1) 本時の目標

- パスをつないで得点をとるために、自己やチームの課題を見つけ、課題解決の方法を考えることができる。
- 自己やチームの課題解決に向けて、なかまと協力してゲームや話し合いに参加することができる。

(2) 準備物

・フットサルボール ・タイマー ・タブレット端末 ・作戦板 ・攻撃データ資料 ・ワークシート

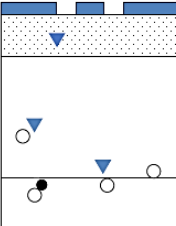
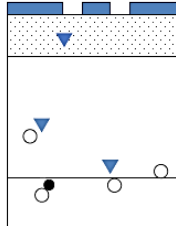
(3) 学習指導過程

(○配慮事項 ●おおむね満足できると判断できる状況 [] 評価方法)

学習内容及び学習活動	指導上の留意点及び評価
1 準備運動・ボールコントロールを行う。 ①ブラジル体操 ②ストレッチ ③ボールコントロールドリル 2 本時の学習課題を把握する。	○ チームで元気よく行わせるために、リズム感のある音楽を流す。 ○ ボールコントロールが苦手な生徒へ積極的にアドバイスをを行うとともに、チーム内でもアドバイスし合いながら取り組むように促す。 ○ 前時の攻撃データと映像資料、生徒のワークシート記述内容を活用し、シュートまでいけていない攻撃が多くあることに着目させる。
パスをつないで得点を取るためには何が大切か？	
3 パスをつないで得点を取るために、自分たちのチームはどのようにすればよいか考える。 (1) 前時の試合映像から自分たちの課題と課題解決の方法を考える。 (2) 今日のゲームで“心がけること”を考え、チームで共有する。	○ パスがつながって得点をとったシーンを集めた「スーパープレイ集」をタブレット端末内に入れておき、各チームで視聴できるようにする。その際、前時で学習したパスの“強さ”“コース”“タイミング”(パスの三原則)に着目して視聴させる。 ○ 前時においてうまく攻撃が展開できていない試合映像を各チームで視聴できるようにする。特にうまく攻撃ができていないチームに関わり、パスの三原則の視点で助言を行う。 ○ 今日のゲームでチームとして心がけることを話し合うように促し、作戦板に記入させる。 ○ “心がけること”をやろうとしている生徒を積極的に称賛し、チーム全体または学級全体の意識が高まるようにする。
4 ゲームを行う。 (1) ゲーム①を行う。 ・2コート × 2試合 ・試合時間 1分45秒 (2) チームミーティングを行い、ゲーム②に向けて“心がけること”を修正する。	主体的に学習に取り組む態度 ● なかまと協力してゲームや話し合いを行おうとしている。 [観察] ○ どこに動けばいいかわからない生徒に対しては、具体的にアドバイスをを行う。 ○ “心がけること”ができたかどうか、それによって攻撃データがどう変わったのかを踏まえて、話し合いを行うように促す。 ○ 安全面に配慮するために、補助者をコート中央に配置させる。
(3) ゲーム②を行う。 ・2コート × 1試合 ・試合時間 1分45秒	○ 今日の攻撃データ、映像データを活用し、“心がけること”ができたかどうかを確認するように促す。 ○ 本時の学習課題を再確認し、自分自身がうまくできたプレイ、うまくできなかったプレイから、パスをつないで得点を取るために何が大切なのかを考えるさせる。
5 本時のまとめを行う。 (1) まとめのチームミーティングを行う。 ・今日の試合の振り返りと次時に向けての課題を話し合う。 (2) 個人で振り返りワークシートに記入する。	思考・判断・表現 ● チームでパスをつないで攻撃するために大切なことを、自分の課題と関連付けて表現することができる。 [ワークシート]

第1学年 球技「ゴール型（サッカー）」 学習指導計画（全10時間）

【単元を貫く問い】											
どうすれば、チームでパスをつないで多く得点を取ることができるのか											
回	1	2・3	4	5	6	7	8（本時）	9	10		
ねらい	・サッカーの特性や歴史、ルールを知る。 ・ボールに慣れる。	・パス、トラップの基本的な動きを身につける。	・チームで協力して取り組んだり、自己の役割を果たしたりすることができる。	・スペースをみつけることができる。 ・ゴールが開いているときにシュートをねらうことができる。	・スペースを見つけて動くことができる。 ・マナーを守ったり相手の検討を認めたりしてフェアなプレイを守ろうとすることができる。	・パスがつながらない理由を見つけ出すことができる。	・パスがつながらない理由を見つけ出すことができる。 ・話し合いに積極的に参加することができる。	・自己やチームの課題を解決するための方法を考える。 ・仲間の学習を援助することができる。	・フェアなプレイを守ることができる。 ・ゲームの中で、空間に走りこむ動きができる。		
指導内容	・学習の仕方 ・授業の約束事 ・ゴール型の特性 ・サッカーの歴史	・ウォーミングアップの行い方 ・インサイドキックの行い方	・ゲームの行い方	・スペース ・ボールを保持した時の技能選択 ・データの見方	・動きながらのボール操作 ・スペースへの動き ・相手を尊重する態度	・パスの三原則（コース、強さ、タイミング）	・パスを受けるための動き	・練習方法 ・チーム練習の取り組み方	・クラスマッチの行い方		
学習過程	オリエンテーション ボール遊び	パス練習 ボールコントロール パスゲーム（グループ別学習）	ウォーミングアップ ①ブラジル体操 ②ストレッチ ③ボールコントロールドリル（トラップ、パス、パス&ゴー）						クラスマッチ		
			試しのゲーム	前時の振り返りと課題提示							
				チームミーティング※他者との“対話”							
				ゲーム						チーム別練習	
				チームミーティング※他者との“対話”						ゲーム	
				ゲーム							
			まとめ ①チームでの振り返り ②個人の振り返り※自己との“対話”							単元のまとめ	
評価計画	知・技	○	○			○			○		
	思・判・表				○		○	○			
	態	○		○	○	○		○	○		
	方法	ワークシート 観察	観察	観察	ワークシート 観察	観察	ワークシート	ワークシート 観察	ワークシート 観察	観察	

単元開始前 (月 日) BEFORE	単元終了後 (月 日) AFTER
★まっすぐ蹴るためのポイントを書き込んでみましょう。 	★まっすぐ蹴るためのポイントを書き込んでみましょう。 
★パスをつなぐために必要なことは何でしょうか？ パスを出す人 パスを受ける人	★パスをつなぐために必要なことは何でしょうか？ パスを出す人 パスを受ける人
★下の場面で得点をとるためには、どのような攻撃が有効か？ 「パス」「シュート」「人の動き」をそれぞれ矢印で示しましょう。 また、そう考えた理由も書きましょう。 	★下の場面で得点をとるためには、どのような攻撃が有効か？ 「パス」「シュート」「人の動き」をそれぞれ矢印で示しましょう。 また、そう考えた理由も書きましょう。 
単元を振り返って 球技「ゴール型」の授業を通して、あなたが学んだこと、考えが変わったこと等を書いてください。 授業の感想・質問など	

第1学年

球技「ゴール型（サッカー）」

－相手守備を“突破”して、大量得点をめざせ！－

年 組 番 氏名		TEAM	
【第1学年球技「ゴール型（サッカー）」の学習目標】 (よくできた…A できた…B あまりできなかった…C)			
観 点	目 標	自分	先生
知識・技能	知識 サッカーの特性や成り立ち、技術の名称や行い、その運動に関連して高まる体力などを理解することができる。		
	技能 攻防を展開するためのボール操作と、ボールを持たない人が空いたスペースに走り込む動きや角度をつけてもらう動きができる。		
思考・判断・表現	自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を考えることができたり、自己やチームの課題について、その改善策をなかにわかりやすく伝えたりすることができる。		
主体的に学習に取り組む態度	サッカーのルールやマナーを守り、積極的に練習やゲームに取り組みたり、作戦などの話し合い活動に積極的に参加したりすることができる。また、個々の技能や体力に応じたプレイを認め、なかまの学習を援助することができる。		

【学習の計画】 ※「単元を振り返る」とは、単元を通してみなさんに考えてもらいたいことです。

単元を振り返る
「どうすれば、チームでパスをつないで多く得点を取ることができるのか」

回	学 習 課 題
1	ゴール型って何？サッカーってどんなスポーツ？
2・3	ボールコントロールを身につけよう！
4	試しのゲームをしよう！
5	効率よく得点をとるためにどこからシュートをうつべきか？
6	パスをつなぐためにどこに動けばいいのか？
7	パスをつなぐためには何が大切か？
8	パスをつないで得点をとるためには何が大切か？
9	より多く得点をとるためのチーム課題は何か？
10	クラスマッチを開催しよう！

上表はあくまでも計画です。変更になることもあります。

サッカー授業の約束事

“みんなが楽しい！”
“みんなが楽しい！”授業を一緒にしよう

ゴール型って何？

【特徴】
同一コート上、() が入り乱れ、ドリブルや() などのボール操作で相手コートに侵入し、() を放ち、一定() 内に相手より多くの得点を競い合う球技。
【ゴール型の種目】

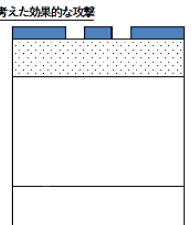
サッカーってどんなスポーツ？
○ () 以外の足、頭などでボールを扱い、() やドリブルなどを使ってボールを運び、() にシュートして得点を競うゴール型の球技。

サッカーのはじまりと発展
○ 12世紀ごろ、() でおこなわれていた() が起源といわれる。18世紀には、イギリスの() で盛んに行われ、その後世界的な広がりを見せた。

技術ポイント

※基本技術のポイントを書き込もう。
○ () キック


○ ()


チームで考えた効果的な攻撃


思考力・判断力・表現力

パスが繋がらないのはなぜ？

パスの3原則

○
○
○



知識

思考力・判断力・表現力

自己評価-今日の自分をじっくりと振り返って-

項 目	回 月 日	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
楽しかったですか											
精一杯全力をつくして運動することができましたか											
感動することがありましたか											
「あっ分かった」「あっそうか」と思ったことがありましたか											
自分から進んで学習することができましたか											
なかまとお互いに協力したり助けたりしましたか											
チームミーティングで自分の意見を言うことができましたか											
ルールやマナーを守って取り組むことができましたか											

学習の足跡

学習課題	月 日	学習課題	月 日	学習課題	月 日
今日の授業で大切だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。		今日の授業で大切だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。		今日の授業で大切だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。	
感想・質問		感想・質問		感想・質問	

サッカー 攻撃分析カード

月 日

1年 組 チーム

●今日のゲームで“チームで心がけること”を話し合って決めよう！

攻撃の時に心がけることは？

そのほか

【MEMO】

●ゲームにおけるチームの攻撃分析をしよう！

試合	対戦相手 (色)	観察記録 ※正の字で数をチェックしていこう！			結果 ※数字で記入		
		攻撃回数	シュート数	得点	攻撃回数	シュート数	得点
1							
2							
3							
4							

【チーム攻撃データ記入用紙】

ファーストステージ 試しのゲーム

1 組

【対戦結果】

	白	青	緑	黄	オレンジ	ピンク	勝	負	分	勝ち点	得点	失点	得失点差	順位
白		4 - 3	-	1 - 1	-	-	1	0	1	4	5	4	1	
青	3 - 4		-	0 - 2	-	-	0	2	0	0	3	6	-3	
緑	-	-		-	4 - 2	2 - 5	1	1	0	3	6	7	-1	
黄	1 - 1	2 - 0	-		-	-	1	0	1	4	3	1	2	
オレンジ	-	-	2 - 4	-		2 - 2	0	1	1	1	4	6	-2	
ピンク	-	-	5 - 2	-	2 - 2		1	0	1	4	7	4	3	

【チーム別攻撃データ】

対戦 TEAM	白					青					緑					黄					オレンジ					ピンク					合計				
	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率	攻撃回数	シュート数	得点	シュート率	決定率					
白				40%/50	40%/50	13	8	4	62%	50%				40%/50	40%/50	10	5	1	50%	20%				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	23	13	5	57%	36%
青	17	8	3	47%	38%				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	10	6	0	60%	0%				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	27	14	3	52%	21%
緑				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	12	6	4	50%	67%	9	6	2	67%	33%	21	12	6	57%	50%
黄	9	7	1	78%	14%	10	6	2	60%	33%				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	19	13	3	68%	23%
オレンジ				40%/50	40%/50	17	9	2	53%	22%	11	9	2	82%	22%				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	9	6	2	67%	33%	37	24	6	65%	25%
ピンク				40%/50	40%/50				40%/50	40%/50	13	10	5	77%	50%				40%/50	40%/50	11	2	2	18%	100%				40%/50	40%/50	24	12	7	50%	58%

【チーム攻撃データ資料】

6 実践を終えて

(1) 教材について

① 教材の工夫

- 図1のように、攻撃と守備を分け、制限時間内であれば何度でも攻撃を行うことができるようにした。
 - ゴールを3つ設置し、比較的容易に得点を取ることができるようにした。
 - ドリブルを禁止し、空いたスペースへボールを持っていない選手が動かないと攻撃が展開できないようにした。
 - 攻撃の人数を多くし、コートの中に自然にスペースが生まれるようにした。
- ※ その他指導案3(3)①参照

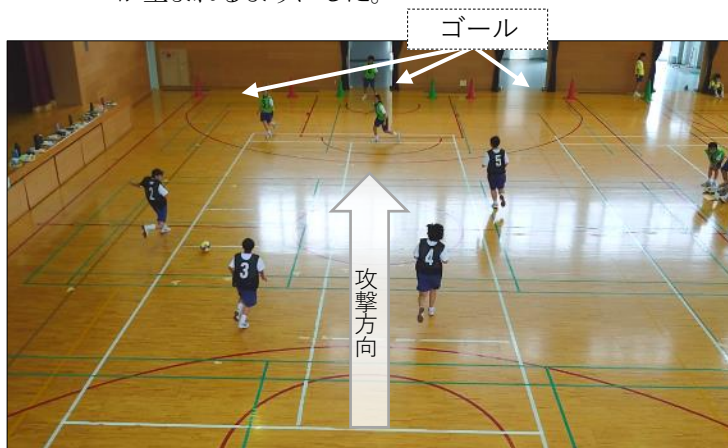


図1 本単元で用いた教材

② 教材の有効性及び課題

- 既存のサッカールールから大きく変更しながらも、ゴール型がもつ魅力や面白さである「相手守備を突破し、得点を取る」は失われていないため、参加した生徒たちは夢中になって取り組むことができた。
- ゴールが3つ設置されており、比較的容易に得点を取ることができるため、運動の苦手な生徒も攻撃(得点)に関与し一緒になって喜ぶ姿が多く見られた。
- ▲ ゴールが3つあることで、ゴール方向に蹴ったボールがそのまま入ってしまうシーンも見られ、スペースを効果的に使って相手守備を突破しなくても得点を取れたチームは、ボールをもたない選手の動きへの意識が低くなった。
- 攻撃終了後すぐにスタートラインに全員がもどって再度攻撃をし直すという動きは、ゴール型の特徴的な動きでもある「攻守の切り替え」の動きと同じ。本単元の教材は、一方通行のゲームだが、双方向のゲームに発展した場合でも、すばやく自陣に戻ることができることが予想される。
- ドリブルがないことにより、ボールを相手陣内に進めるためにパスをうまく使わなければいけない。つまり、必然的にボールを持っていない選手がどう動くかが攻撃のキーワードとなる。また、ボール保持者も自然と顔が上がり、ドリブルがある場合に比べ、プレー中に広い視野を確保することができ、コート内のスペースを認識しやすくなる。
- ▲ 攻撃が4人に対して、守備が2人、ゴールキーパーが1人という設定は、初めてサッカーを行う生徒にとっては難しい状況だと感じた。攻撃人数が1人多いとはいえ、ある程度正確なボール操作が求められ、足でボールを操作することがうまくできない生徒にとってみれば、容易なシチュエーションではない。単元の最初は、楽にパスがつながることができたくさん得点を取ることができるように、守備を1人に設定してもよいと感じた。
- ▲ 本単位では、通常のフットサルボールを使用した但、ボールの転がりが速く、また重さもあり、体力のある生徒に対しては十分なボールだったが、そうでない生徒にとっては扱いにくいボールだったように感じる。

(2) 学習指導及び評価について

① 学習指導及び評価の工夫について

- ゲームを中心に単元を構成されていたため、生徒たちは常にゲームでの動きを意識して練習を行うことができていた。また、ゲームの勝敗結果や各チームの攻撃データをもとに、自チームの課題を考えさせることができていたため、教師が教えたい内容に生徒自身が課題意識をもって学習に臨んでいた。
- 振り返りワークシートには、毎時間学んだことを書き続ける場所があり、また必要に応じて個別に教師がフィードバックを行ったことで、単元を進めるにつれ、生徒自身も自分の成長を実感することができていたように感じる(図2)。このコメントは、決して毎時間すべての生徒に書かなければいけないものではない。単元の節目や次時で成長を促したい生徒だけでも構わないものとした。
- 振り返りワークシートに、単元の目標(めざす具体的な姿)が示されており、またそれを教師と生徒が共有することができていたため、単元が進むにつれ、目標に迫る生徒の姿が多く見られた。
- 単元開始前に本単元で学ぶ内容をワークシートに記述させ、単元終了後にもう一度同じことを記述させた結果、図3のようになった。このことから授業で学んだことが定着していることが分かるとともに、学んだことを十分に活用して表現していることができていますと判断できる。さらに、運動の苦手な生徒のまとめの記述からは、運動やスポーツの楽しさを味わったことやこれからの生活の中でも積極的にスポーツと関わろうとする等の記述も見られた(図4)。

単元開始前 (BEFORE)	単元終了後 (AFTER)
★まっすぐ蹴るためのポイントを書き込んでみましょう。 ★パスをつなぐために必要なことは何でしょうか? パスを出す人: 足で蹴る パスを受ける人: 足で蹴る ★下の場面得点をとるためには、どのような攻撃が有効か? 「パス」「シュート」「人の動き」をそれぞれ矢印で示しましょう。また、そう考えた理由も書きましょう。	★まっすぐ蹴るためのポイントを書き込んでみましょう。 ★パスをつなぐために必要なことは何でしょうか? パスを出す人: 足で蹴る パスを受ける人: 足で蹴る ★下の場面得点をとるためには、どのような攻撃が有効か? 「パス」「シュート」「人の動き」をそれぞれ矢印で示しましょう。また、そう考えた理由も書きましょう。

図3 単元前後に記入するワークシート

学習の足跡	学習の足跡	学習の足跡
今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。	今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。	今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。 今日の授業で大団円だったことや発見したあなたの課題を書きましょう。

図2 毎時間の振り返りと教師のコメント

単元を振り返って 球技「ゴール型」の授業を通して、あなたが学んだこと、考えが変わったこと等を書いてください。 ボールを蹴るときは、足で蹴るのではなく、足の裏で蹴ることを知りました。蹴るときは、足を後ろに引いて蹴ると蹴りやすくなります。蹴るときは、足を後ろに引いて蹴ると蹴りやすくなります。蹴るときは、足を後ろに引いて蹴ると蹴りやすくなります。 授業の感想・質問など 自分の知らない知識を学べたことが、今後の生活に役立ちました。
--

図4 運動の苦手な生徒のまとめの記述

② 運動の苦手な生徒への教師の関わりや手立てについて

- 重要なポイントは、板書や映像を使って分かりやすく指導することができていた。また、ゲーム中にも具体的なアドバイスを送りながら、「できた」体験をまず積ませ、その後にその動きやできた理由を説明する等して理解を促すことができていた。
- ▲ 本単元では、ボールを持たない動きに焦点をあてていたものの、ゲームをうまく行うためには、ある程度のボール操作技能が必要である。「インサイドキック」「トラップ」については、ある程度できるようになるための個別の支援が必要である。
- ▲ 運動の苦手な生徒にとって、上からの映像資料がどの程度有効だったかの検証が必要である。話し合いの場面では分かっているが、ゲームの中ではスペースを見つけることができない。自分の視野（実際見えている状況）と上からの映像資料をつなげるための工夫が求められる。