第１学年１組　保健体育科学習指導案

指導者　　高松市立一宮中学校　大荒　恵太

１　単元名　　球技「ゴール型（サッカー）」

２　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ながら、ボールを離した後やボールを持っていないときに、自らスペースを見つけて走りこむことができる。また、得点しやすい空間にいる味方へのパスや守備者がいない状態でのシュートをすることができるとともに、より多く得点をとるために現時点での自己やチームの課題を考え、チームで協力して解決策を見いだそうとしている。 |

３　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①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて言ったり書き出したりしている。②球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。 | ○技能①ゴール方向に守備者がいない状態でシュートをすることができる。②得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。③ボールとゴールが同時に見える場所に立つことができる。 | ①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や良かった点を伝えることができている。②仲間と協力する場面で、役割に応じた活動の仕方を見付けている。③仲間と話し合う場面で、自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて取り組み方を考えることができている。 | ①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。③練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。 |

４　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、生徒たちが生涯を通じて楽しめるスポーツへと結びつく可能性が高い教材の一つであると考える。

　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。そして、その学習プロセスを通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力が育まれるようにする。そのために、ゲームを中心とした単元構成を行い、その中での成功や失敗について振り返る場面をつくり、ペアやチームで話し合ったり、ゲームを分析したりしながら学習を進めていく。特に、ボールを離した後やボールを持っていないときに、自らスペースを見つけて走りこむことができるようにするため、自分と相手の位置を瞬時に捉えることの重要性や、それぞれの場面でどこのスペースを選択することが有効なのか等の考えを深めることができるにしたい。また、どうすればより多くの得点につながるのかという問いを設定し、ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと、ゴール方向に守備者がいない状態でシュートすることや得点しやすい味方にパスをだす動きから、トラップの方法や向きなどの動きにも着目していくことで、他の単元につなげることができると考える。また、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、非常に明るく、男女の仲も良く活発に活動する集団である。その活発さを生かして授業にでは、互いに励まし合ったり、協力して準備や片付けに取り組んだり、前向きな行動が多く見られる。また、前向きに取り組む生徒が多いため、男女共習での学習もお互いに協力し合いながら行うことができている。しかし、運動技能については、得意な生徒と、苦手な生徒がはっきり分かれている。

単元前にアンケート調査（９６名回答）を行ったところ、下記のような結果であった。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 質問内容 | はい | いいえ |
| １ | 体育の学習は好きですか | ８８％ | １２％ |
| ２ | サッカーの学習は好きですか | ６０％ | ４０％ |

この結果から、「体育が好き」と答えた生徒の中に、「サッカーの学習は好きではない」と答えた生徒がいることが分かる。主な理由として、「ボールがこわい」「ボールを思い通りに蹴れない」「攻めに行くのが苦手」などがあった。足でボール操作を行うサッカーに対して、多くの生徒が、苦手意識を持っていると考えられる。

(3) 指導上の留意点

①　サッカーの魅力をすべての生徒に味わわせるために

全ての生徒が、ゲームに参加し、サッカーの魅力を味わうことができるようにするため、下表のようなルールのゲームを単元の中心的ゲームとする。本単元では、より多く得点をするために「ボールを持たない動き」に生徒の思考が焦点化するようにし、いかにして相手守備を突破して得点を決めることができるかに夢中になれるようにする。そこに、ゴール型特有のスペースのかけひきの面白さが存在すると考える。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 | ○台形型のゴールを設置する。（サイドネットは２点とする） | ○台形にネットを配置することで、コートのどの位置からでもゴールを狙うことができる。さらに、ゴールキーパーがすべての面を守ることができないので、シュートを打ちやすく、得点につなげやすい。また、サイドチェンジの有効性にも気づくことができる。 |
| チーム | ○男女混合チームで行う。○男女６～７名の４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。 | ○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。 |
| 守　備 | ○身体接触をともなう守備は禁止。○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。身体接触をとも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。 |

スタートゾーン

ゴールエリア

ゴール２ｍ

攻撃のみの１方向で行う

○攻撃５名　　▲守備２名＋ＧＫ１名

攻撃時間　４分

　・時間終了後、攻撃と守備を入れ替え

サッカーボールを使用

　・ボールの弾みの軽減と恐怖心を和らげるためやや空気を抜いて使用する

台形型のゴールを使用

　・ゴールを決める姿が生徒のモチベーション向上につながるため。

コートはバスケットコートを使用

GK

DF

OF

OF

OF

OF

OF

DF

②　自ら課題を発見し、解決策を導き出すことができるようにするために

生徒が疑問に感じる「どうやったら得点できるのか？」「チーム全員で相手の守備を突破するには、どうしたらいいのか？」から、チームの課題を認識できるようにするために、下記のような客観的なデータや資料映像等を使用する。これらは、主にチームミーティング時に活用する。これらの活用により、運動技能の高い生徒の知識や感覚だけでチームの話し合いが行われ課題が導き出されるのではなく、客観的に自己やチームの課題を見付けることができるため、技能差や男女差に関わらず対等に考えを伝えることができると考える。そのために、客観的なデータや映像資料等をどのように読み取ればいいか、分析すればいいか等を理解することができるようにするための授業の工夫を行う。

|  |  |
| --- | --- |
| 活用する資料 | 内　容 |
| 映像データ（コートの上部） | 前回のゲームが、コート上部から撮影されている。実際の自分たちの動きがどうだったのかを振り返ることができる。さらに、映像データのスピードを遅くすることで、チームの動きを振り返りやすくする。 |
| 攻撃データ | 攻撃では、攻撃回数、シュート数、得点、生徒が動いたコースなどが記録されているデータを活用することで、チームの課題がどこにあるのかを数値から見出すことができる。 |

 (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より多く得点につなげることができるのか」 |
| 回 | １ | ２・３ | ４ | ５（本時） | ６ | ７ | ８ | 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」 | 「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-UP　ボール操作（個人） | W-UP　ボール操作（グループ） | クラスマッチ |
| パス練習 | ミニゲーム | 前時の振り返りと課題提示 |
| チームミーティング・課題解決練習（チーム別練習） |
| ボール遊び | 試しのゲーム | ゲーム |
| ミニゲーム |
| 学習の振り返り・次時の確認 | 単元の振り返り |
| 評価 | 知 | ②態③技 | 知・技 | 技 | 思・技 | 思 | 態 | 思・態 | 総括的な評価 |

５　本時について（５／１０時間）

(1) 本時の目標

　○　得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。

(2) 準備物

サッカーボール、ゴール、タブレット端末、作戦ボード、振り返りワークシート

(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）

|  |  |
| --- | --- |
| 学習内容及び活動 | 指導上の留意点及び評価 |
| １　W-UPを行う。　　①ボールタッチ　　②ドリブル　　③三角パス２　本時の学習課題を把握する。３　パスをつなげるために必要な動きを考える（予想）(1) 試合に向けたチームミーティングを行う。　・今日のゲームで心掛けることを共有する。４ チーム別練習　・４対２　or　４対３（守備：キーパー１人含む）５　ゲームを行う。(1) ゲーム（前半）を行う。(2) チームミーティングを行う。　・各チームでゲームを振り返って、後半に向けての修正点をチームで確認する。(3) ゲーム（後半）を行う。６　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。　・今日のゲームやチーム内での振り返りを通してチームの中で心がけることができていたかを確認する。　・次時に向けての課題を話し合う。(2) 個人で今日の学習を振り返る。 | ○　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行うとともに、チーム内でもアドバイスをし合いながら取り組むように促す。○　前時の学習を振り返り、分析カードや試合結果から本時の学習課題を提示する。得点しやすい空間にいる味方にパスをするためのポイントを見つけよう。◯◯◯◯◯◯◯◯○　パスをつなぎ、得点につなげるためにはチームの中でどのような動きが一人一人必要か考えさせる。○　前時パスがつながりにくかったチームには、個別指導に入り、パスがつながるように助言する。○　安全面に配慮するために、隣から来たボールをすぐに拾えるように、コートに入っていない生徒に指示する。○　セルフジャッジのため、お互いを尊重し合うように指示する。○　ボールを持っていない人の動きの中で得点につながるような動きができている生徒を取り上げ称賛する。○　課題練習に応じて成功したチームや生徒を取り上げ称賛する。技能●　ゲームを通して、得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。　［観察（ビデオ）］○　ミーティングの効果が見られたチームを取り上げ、学び合いの大切さを実感させる。 |