

判断力を高めるサッカーの学習の在り方 ～「わかった」「できた」が実感できる学習過程の工夫～

1. 設定理由

実態調査から、教職員の实態として、サッカーの学習の指導に難しさを感じており、指導のポイントも明確になっていないことが明らかになった。また、児童の实態として、状況判断がうまくできないことが苦手意識につながっていることがわかった。

そこで、有効な動きが多く現れるようにタスクゲーム・メインゲームを工夫したり、ペア児童の動きを見取る場面を設定したりすることで、ボールを持っているとき、持たないときの判断力を高められるのではないかと考え、本主題を設定した。

2. 研究仮説

仮説 1 有効な動きが多く現れるようにゲームを工夫すれば、判断力が向上するだろう。

仮説 2 ペア児童の動きを見取る場面を意図的に設定すれば、判断力が向上するとともに、意欲も高まるだろう。

3. 研究内容

- ①有効な動きを整理して系統的に指導する。
- ②ドリル運動やタスクゲームの系統性を考えて指導する。
- ③メインゲームをハーフコートで行う。
- ④ペアチームをつかって互いのプレーを見取り、評価し合う場面を設定する。
- ⑤「動きのチェックシート」を使用して互いの動きをチェックする。

4. 結 論

- 有効な動きを整理して系統的に指導したことや、ドリル運動やタスクゲームの系統性を考えて指導したことは、段階的に判断力を高めていくための手立てとして有効であった。
- メインゲームを「ハーフコートサッカー」にし、状況判断の場面を攻撃に限定したことは、どのように動いたらよいか明確になり、判断力を向上させるための手立てとして有効であった。
- 互いのプレーを見取る活動を繰り返していくことは、自己の動きを客観的にとらえ判断力を向上させるために有効であった。
- ペアチームをつくり、互いのプレーを見取り、評価し合う場面を設定したことは、児童の意欲を向上させ、運動の有能感をもたせるために、すなわち意欲を高めるために有効であった。

印旛支部

佐倉市立間野台小学校

日 笠 良 太

佐倉市立染井野小学校

倉 島 聖 文

【目次】

1	研究主題	1 ページ
2	研究主題設定の理由	1 ページ
3	研究仮説	2 ページ
4	研究計画	3 ページ
5	研究の実際	3 ページ
	(1) 仮説検証の手立て	
	(2) 仮説検証授業	
	(3) 仮説検証の結果と考察	
6	仮説に対する成果と課題	10 ページ
7	主な参考文献	10 ページ

1 研究主題

判断力を高めるサッカーの学習の在り方 ～「わかった」「できた」が実感できる学習過程の工夫～

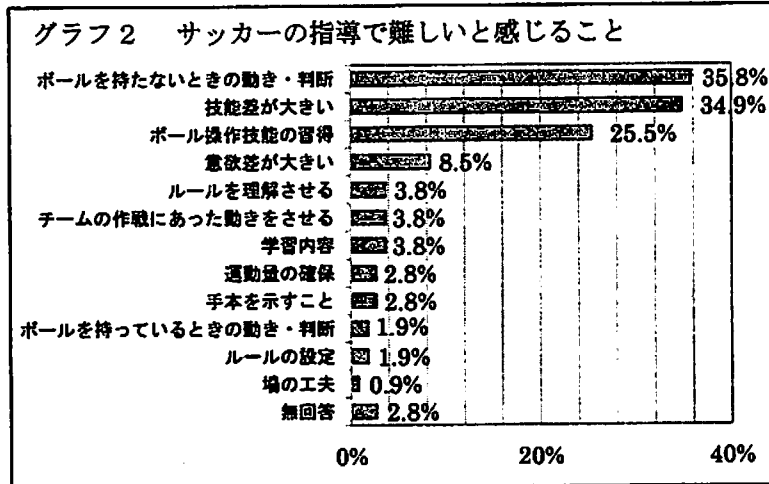
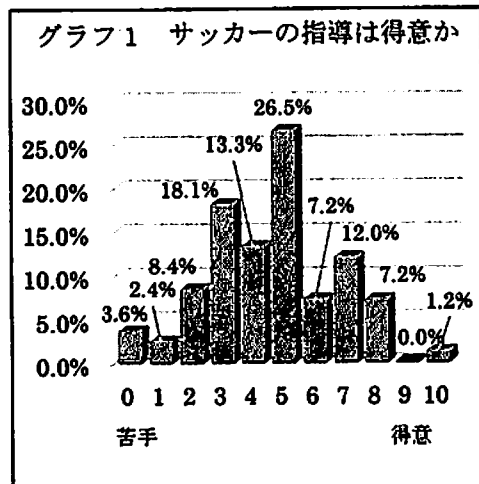
2 研究主題設定の理由

(1) 教職員の実態から

高学年担任経験者 106 人を対象に、サッカーの指導についての質問紙調査を行った。

「サッカーの指導は得意か」という質問（最低値 0～最高値 10）に対して、「4」以下の回答が 45.8%と半数近くに上った（グラフ 1）。また、「サッカーの指導で難しいと感じることは何か」という質問には「ボールを持たないときの動きや判断（35.8%）」を挙げる教職員が最も多く、「技能差（34.9%）」と「ボール操作技能の習得（25.5%）」が続いた（グラフ 2）。さらに、身に付けさせたい力としては、「ボールを持たないときの動きや判断」という回答が 54.7%と最も多く「ボール操作の技能（38.7%）」と「ボールを持っているときの動きや判断（19.8%）」が続いた。これらの調査の結果から、多くの教職員が「ボールを持たないときの動きや判断」を筆頭に、多岐にわたってサッカーの学習指導に難しさを感じていることがわかった。

そして、「サッカーの学習でタスクゲームを行ったことがあるか」という質問に対しては、61.3%の教職員が「いいえ」と回答した。さらに、「ある」と回答した教職員においても、ドリル運動と混同していると思われる回答が多く挙がっていた。このことから、身に付けさせたい有効な動きを教職員自身がとらえられておらず、指導のポイントが明確になっていないという実態が明らかになった。



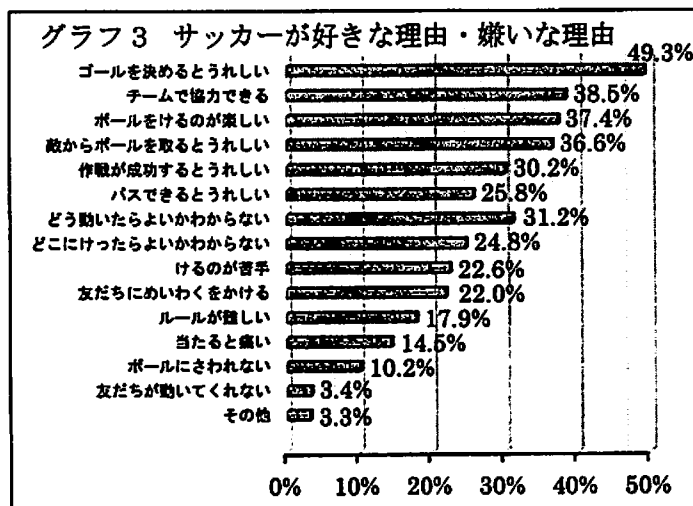
(2) 児童の実態から

5・6年生 3,127 人を対象に、サッカーの学習についての質問紙調査を行った。

「サッカーの学習が好きか」という質問に対し、「好き」「どちらかというとき好き」と答えた児童は 53.1%であった。そして、「どちらでもない」は 20.7%、「どちらかというとき好きでない」「好きでない」は 26.2%であった。好きな理由としては「ゴールを決めるとうれしい（49.3%）」「チームで協力できる（38.5%）」「ボールを蹴るのが楽しい（37.4%）」等が多く挙がっていた（グラフ 3）。児童にとって、ゴールが決まることが一番の喜びであることがわかった。さらに、チームプレーのよさを感じている児童が多くいることもわかった。

嫌いな理由としては「どう動いたらよいかわからない (31.2%)」「どこにけったらよいかわからない (24.8%)」「けるのが苦手だ (22.6%)」が多く挙げられていた。また、「友だちにめいわくをかけてしまうから」という意見が 22.0%であることにも注目したい。児童のおよそ 5 人に 1 人が自分のプレーに否定的であり、チームにとって役に立っていないと感じていることがわかった。

そして、チームプレーのよさを感じている児童は多いが、状況判断がうまくできず、チームに貢献しているという意識が希薄な児童もおり、それが苦手意識につながっていることが明らかになった。児童に、チームに貢献していると感じさせるためには、判断力を高めることが重要であると考えた。



以上のことから、本研究では、主題を「判断力を高めるサッカーの学習の在り方～『わかった』『できた』が実感できる学習過程の工夫～」とする。有効な動きが多く現れるようタスクゲーム・メインゲームを工夫したり、ペア児童の動きを見取る場面を設定したりすることが、ボールを持っているとき、持たないときの判断力を高めるための手立てとして有効であるかを明らかにすることを目指す。

なお、本研究では、「判断力」「有効な動き」を以下のように定義する。

※「判断力」 … 状況を適切にとらえ、チームに貢献できる判断をする力
 「有効な動き」 … 「判断力」が、ボールを持っているとき、持たないときの技能とともに表出したもの

3 研究仮説

仮説 1

有効な動きが多く現れるようにゲームを工夫すれば、判断力が向上するだろう。

- 有効な動きを整理して系統的に指導することで、段階的に判断力を向上させる。
- 有効な動きを習得させるためのドリル運動や、それを高めるためのタスクゲームの系統性を考えて指導する。
- メインゲームをハーフコートで行うことで、攻守の切り替えをなくし、有効な動きが多く現れるようにする。

仮説 2

ペア児童の動きを見取る場面を意図的に設定すれば、判断力が向上するとともに、意欲も高まるだろう。

- ペアチームを作って互いのプレーを見取り、評価し合う場面を設定することで、自分の動きを客観的にとらえさせ、判断力を高める。
- 「動きのチェックシート」を使用して互いの動きをチェックすることで、自他の変容をとらえられるようにし、判断力と意欲の向上を図る。

4 研究計画

時期	研究内容
【2017年度】	4月 研究の方向性についての検討 研究主題検討
	5月 研究主題決定 研究計画立案 実態調査項目検討
	6月 実態調査項目決定 実態調査 研究計画決定 研究仮説の検討
	7月 実態調査集計および考察 研究仮説決定 理論研究
	8月 紙上提案 授業内容検討
	9月 授業内容決定
10～3月	体育主任への授業内容の説明（10月）授業実践 実践データ集約
【2018年度】	4～5月 授業実践の考察
	6～7月 研究のまとめ 提案資料作成
	8月 研究発表

5 研究の実際

(1) 仮説検証の手立て

【仮説1検証の具体的な手立て】**検証方法：GPAI（ゲームパフォーマンス評価法）、学習アンケート**

※本研究では、GPAIのうち「意思決定」「技能発揮」「サポート」の3項目を観察の対象とした。低位・中位・上位の児童（各2人抽出）のゲームパフォーマンスがどのように変化したのかを、サッカーの競技経験のある教職員がVTRをもとに分析した。

○有効な動きの整理

「有効な動き」を整理し、系統的に指導するため「有効な動きの系統表」を作成した（資料編5ページ）。オフ・ザ・ボール・ムーブメント（ボールを持たないときの動き）、オン・ザ・ボール・スキル（ボール操作の技能）をレベル1～3に分け、段階を追って身に付けていくことができるようにする。児童にとって、自分が今どのレベルまでできているのか、次はどの動きをめざせばよいのかということが明確になり、目標をもって判断力を高めていくことができるのではないかと考えた。

○ドリル運動・タスクゲームの系統的な指導

ドリル運動・タスクゲームでは、一時間毎の目標を細かく設定して指導する（資料編4ページ参照）。スモールステップで目標を達成していくと、「有効な動きの系統表」のレベルも上がっていくように関連付けた。ドリル運動では、オン・ザ・ボールスキル系統表にしたがって、トラップ・パスの技能を重点的に指導することで、段階的に向上させることができると考えた。

また、「有効な動き」を身に付けさせるため、系統表にある動きが多く現れるタスクゲームを開発した。①スペースに動くこと（手でのボール操作）「ハンドパス&ラン」→②スペースに動くこと（足でのボール操作）「パス&ラン」→③意味のあるスペースに動くこと（ゴール方向への意識）「ナインサークルサッカー」というように、徐々に技能のレベルを上げていき、「有効な動きの系統表」の内容を身に付けられるようにする。

○ハーフコートのメインゲーム

本研究では、単元を通してメインゲームを「ハーフコートサッカー」とした。攻守の切り替え場面をなくして状況判断の機会を攻撃に限定したり、ルールや場を工夫したりすることによ

って、ドリル運動やタスクゲームで身に付けた有効な動きが多く現れるようにする。(資料編3ページ参照)。

【仮説2 検証の具体的な手立て】

検証方法：GPと「見取りの一致率」、形成的授業評価、診断的・総括的授業評価、学習アンケート

○ペアチームをつかって互いのプレーを見取る

ペアチームをつくり、メインゲームで互いの動きを見取る活動を繰り返していくことで、ボールを受けられる位置・動きとはどのようなものかがわかり、自己の動きの変化にもつながっていくのではないかと考えた。また、見取られる側の児童も、できていることは何か、どの動きが自分には足りていないのかが明確になり、有効な動きへの理解が深まるとともに、ゲーム中の判断力も高まるのではないかと考えた。

○「動きのチェックシート」を活用した話し合い

プレーを見取る際、「動きのチェックシート」(資料編8ページ参照)を使用して互いの動きをチェックする。試合後には、チェックシートをもとにペア児童の動きの良かったところや改善点について伝え合う時間を設ける。チェックシートを用いることで、ポイントを絞った話し合いになり、より効果的な助言ができるのではないかと考えた。また、毎試合のチェックシートを比較し、自己の変容をとらえられるようにすることで、低位・中位・上位どの児童にも「できた!」という実感がもてると考えられる。またそれが学習への意欲の向上につながっていくのではないかと考える。

(2) 仮説検証授業

資料編9ページ参照

(3) 仮説検証の結果と考察

【仮説1について】

①ゲームパフォーマンス (GP) から

GPは対戦相手によって変化する数値であることをふまえ、同じ相手と対戦する時間に観察した。分析の結果は以下のとおりである。

表1 メインゲームにおける抽出児童のGPの変化

	意思決定に関する指標 (DMI)			技能発揮に関する指標 (SEI)			サポートに関する指標 (SI)		
	始め	中	終わり	始め	中	終わり	始め	中	終わり
低位	2.50	6.00	7.00	3.25	7.00	6.75	0.65	2.71	7.00
中位	5.25	6.00	8.50	6.00	10.50	10.83	4.83	6.42	13.00
上位	7.00	11.00	11.50	6.00	19.00	6.83	13.50	17.50	13.50

	ゲームへの参加状況			GP		
	始め	中	終わり	始め	中	終わり
低位	17.00	30.07	40.87	2.13	5.24	6.92
中位	33.64	35.96	40.00	5.36	7.64	10.61
上位	37.22	51.00	46.25	8.83	15.83	10.61

「意思決定」について、低位・中位・上位とも数値が向上している。ドリル運動やタスクゲームを系統的に指導してきたことで、ボールを保持した状態で何を行うべきかを適切に選択する力を段階的につけさせることができたと考えられる。

「技能発揮」について、低位と中位の数値が向上していることから、パスやトラップの技能が次第に向上していったことがわかる。これは、「有効な動きの系統表（オン・ザ・ボール・スキル）」を用いたことや、技能習得のためのポイントを毎時間設定して指導したことが要因と推察される。上位については、単元の中でピークを迎え、終わりで下がっていた。VTRで確認すると、単元の始めから中にかけては、上位の児童に頼ってパスをするチームが多かったため、自ずとプレーに関わる機会が増えていた。そこから単元の終わりにかけて、低位・中位の児童の判断力や技能が向上し、技能発揮の場面が増えた。それに伴い、上位の児童が技能を発揮する場面は少なくなった。そのことが要因でこのような数値の推移になったと考えられる。

「サポート」について、低位と中位で数値の大幅な向上が見られた。ドリル運動とタスクゲームを系統的に指導したことや、「有効な動きの系統表（オフ・ザ・ボール・ムーブメント）」を用いたことで、ボールを保持していないときの判断力を高めることができたといえる。加えて、メインゲームをハーフコートにして攻守の切り替えをなくしたことで、状況判断を攻撃の場面に限定し、ドリル運動やタスクゲームで身に付けた有効な動きを発揮しやすくなったことも、判断力を高める要因になったと考えられる。上位については、単元の中でピークを迎え、終わりで下がっていた。VTRで確認すると、単元の始めから中にかけては、サポートをするために動くもののパスが出ず、動き直す場面が多かった。しかし、終わりになると、ボールを持っている児童の判断力が向上し、パスが速く正確に出ることが増えたため、動き直しをする場面が減っていた。そのことが要因となり、数値が下がったと思われる。

「ゲームへの参加状況」について、低位の「ゲームへの参加状況」の数値は2倍以上になり、中位についても数値が向上している。判断力が高まったことにより、チームに貢献するプレーが増え、その結果ゲームに参加する機会も増えていったと考えられる。

「GP」について、低位の値は3倍以上向上している。中位の値は約2倍に向上し、上位と同等の数値になった。

以上のことから、本単元の学習を通して、低位・中位・上位にかかわらず、児童の判断力が向上したことがわかる。特に、低位と中位の児童にとって有効な学習であったといえる。

②学習アンケートから

学習アンケート（単元後に実施）の記述を、〈有効な動きの系統表について〉、〈ハーフコートサッカーについて〉の2つに分類して掲載する。

〈有効な動きの系統表について〉

<p>自分が今何レベルかわからなかったので次のレベルになるには、どういふことをしたらいいかというところがよくわかった。</p>	<p>自分が「何をしたり、だれにパスをしたりするのかがわかった。</p>
<p>・カット、オーバーなどをこの学習を通じてできるようになった。 ・周りをみて動き、パスできるようになった。</p>	<p>どちらにパスをすればいいかのほんたんにわがりました。あと中間と十分かしやすい重なる自分からわかるようになりました。</p>

児童からは「自分がどのレベルまでできているのかわかった」あるいは「どのような動き

をすればよいかかわかった」という意見が多く挙がっていた。有効な動きの系統表を活用したことで、どのように動いたらよいかわかり、それを実際にゲームの中で試すことを通して、その動きの有効性を実感していることがわかる。つまり、有効な動きの系統表を用いたことで、ボールを持っているとき、持たないときの判断力を高めることができたといえる。

＜ハーフコートサッカーについて＞

どこにゴールすればいいのかわからなかった。(わかりやす)い全体がみえやすかった。	守ることに集中できたり、せめることに集中できたり、意外とできるようになった。(ハーフコート)オールコートだと守るしせめるしちよと大変だと思った。
オールコートより半分せまいからボールがもうやすい位置にたくさん動いてよかった。	ボールを多くもてたからよかったけどせまくて動きづらかった。

ハーフコートサッカーについては、これまでの学習や、遊び、社会体育等で経験したオールコートのサッカーと比較し、「どこに動いたらよいかわかりやすかった」あるいは「攻めることに集中できた」という回答が多かった。このことから、ハーフコートにしたことで児童が全体を見渡しやすくなったり、状況判断がしやすくなったりしたことを実感していることがわかる。また、それらが判断力を高める要因となったと考えられる。

一方で、コートがオールコートよりも小さくなったことで「動きづらかった」や「すぐにボールがコート外へ出てしまった」という意見も挙げられていた。

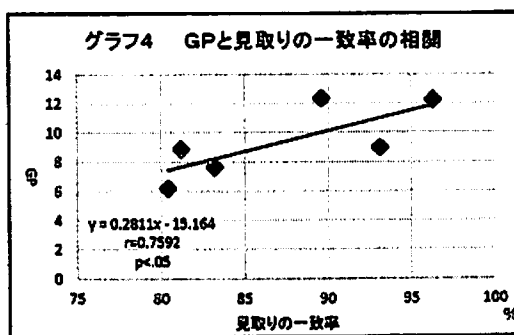
【仮説2について】

①ゲームパフォーマンス (GP) と「見取りの一致率」から

表2は、低位・中位・上位の児童のGPの変化と、「見取りの一致率」の変化を表したものである。また、グラフ4は、単元の終わりのGPと「見取りの一致率」の相関関係を表したものである。ここでは、「見取りの一致率」を、抽出児童それぞれがペア児童のプレーを見取った「動きのチェックシート」と教職員がVTRで見取った動きの一致率とする。

表2 ゲームパフォーマンスと見取りの一致率の変化

児童	項目	始め	中	終わり
低位	ゲームパフォーマンス	2.13	5.24	6.92
	見取りの一致率 (%)	57.1	70.0	81.8
中位	ゲームパフォーマンス	5.36	7.64	10.61
	見取りの一致率 (%)	78.9	81.8	85.4
上位	ゲームパフォーマンス	8.83	15.83	10.61
	見取りの一致率 (%)	80.8	90.5	94.7



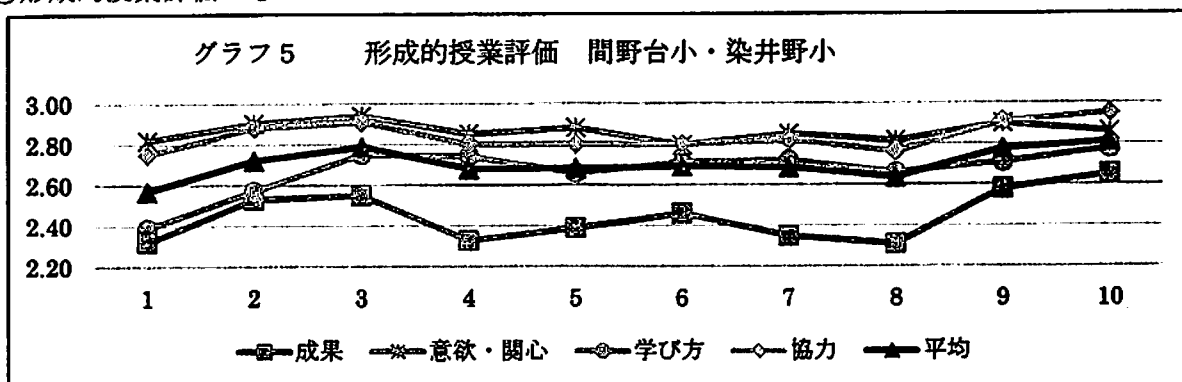
※見取りの一致率 (%) = 児童の見取り / 教職員の見取り × 100

n = 6

表2から、学習が進むにつれて、低位・中位・上位とも、見取りの一致率が向上していることがわかる。このことから、ペア児童のプレーを正確に見取ることができるようになったといえる。また、グラフ4から、単元の終わりにおいて2つの数値の間には強い正の相関関係が見られた。

つまり、見取る活動を繰り返していく中で、児童の判断力を高めることができたといえる。

②形成的授業評価から



	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
成果	2.32(3)	2.53(4)	2.55(4)	2.33(3)	2.39(3)	2.46(4)	2.35(3)	2.31(3)	2.58(4)	2.65(4)
意欲関心	2.82(4)	2.90(4)	2.91(4)	2.85(4)	2.88(4)	2.80(3)	2.85(4)	2.81(4)	2.90(4)	2.86(4)
学び方	2.39(3)	2.57(3)	2.75(4)	2.74(4)	2.66(4)	2.71(4)	2.72(4)	2.66(4)	2.71(4)	2.78(4)
協力	2.75(4)	2.88(5)	2.91(5)	2.80(4)	2.80(4)	2.80(4)	2.82(4)	2.76(4)	2.91(5)	2.95(5)
平均	2.57(3)	2.72(4)	2.79(5)	2.68(4)	2.68(4)	2.69(4)	2.69(4)	2.64(4)	2.76(4)	2.81(5)

高橋ら（1995）が開発した形成的授業評価を用いて各時間の授業実践を評価した。

「意欲関心」と「協力」については、単元を通して評定4ないし5を維持している。これは、ペアチームやペア児童をつかって、アドバイスをしたり評価し合ったりする場面を設定したことが大きく影響していると考えられる。加えて、メインゲームのルールをドリブル不可とし、パスをつなぐ必要性を組み込んだことや、リーグ戦の勝敗を「ペアチームの総得点数」として、ペアチームの勝敗が自分たちの勝敗にも直結するようにしたことで、必要感をもってアドバイスをしたことが要因と思われる。この結果から、児童は有効な動きを身に付けるために、単元を通して、自チームあるいはペアチームの友達と協力し、意欲的に学習してきたことが話かる。

「学び方」については、第1・2時では評定が3であったが、単元の終わりに向かって次第に数値が向上して評定4を維持しており、第10時には最も数値が高くなった。このことから、サッカーへの苦手意識があり学習に対して消極的だった児童が、ペア児童とのかかわりを通して、自分の動きを客観的に見つめることができ、判断力を高めることができたとともに、目標をもって学習にとりくむことができたことがわかる。

「成果」については、増減はあるものの、単元の終末では数値が向上していることがわかる。しかし、第4時と第7・8時では数値が落ち込んでいる。第4時には、タスクゲームが「ハンドパス&ラン」から「パス&ラン」に切り替わったことで、タスクゲームでもボール操作技能が必要とされるようになり、児童が難しさを感じたことが原因だと考えられる。第7・8時についても同様で、タスクゲームが②「パス&ラン」から③「ナインサークルサッカー」に切り替わったことで難易度が上がったことによると思われる。「ナインサークルサッカー」は児童にとって難しく、他のタスクゲームよりも慣れるまでに時間がかかったようだ。児童が難しいと感じた理由については、得点を取るためにサークルに入る動きが必要となり、それが動きの制約になってしまったからではないかと推察される。

「平均」についても「成果」と同様の推移を示しており、タスクゲームの切り替わりが授業の良し悪しに影響していたと考えられる。しかし、単元の終わりに、評定が5となっていることから、本実践は、児童の判断力や意欲を高めるために有効であったといえる。

③診断的・総括的授業評価から

表3 診断的・総括的授業評価

高橋ら(2000)が開発した診断的・総括的授業評価を用いて授業を評価したところ、18項目において数値の向上が見られた(表3)。ここでは、仮説にかかわる「できる」と「まなぶ」の因子について考察する。

「できる」の因子のうち、「授業前の気持ち」、「運動の有能感」、「自発的運動」、「できる自信」の項目で有意差が認められた。これは、ペア児童にプレーを見取ってもらい、自分の動きにもよいところがあったことを知ったり、それを称賛してもらったりしたことで児童は「できた」を実感でき、数値が向上したものといえる。

「まなぶ」の因子のうち、「工夫して勉強」、「めあてを持つ」の項目で有意差が認められた。これは、動きのチェックシートを活用し、ペア児童の動きのよかったところを伝えたり、アドバイスを送ったりする場面を設定したことで、どのような動きが有効なのかを考えるようになり、またそれが、自分自身がめあてをもつことにもつながっていったと考えられる。ペア児童の動きを見取る場面を設定したことが、児童の「わかった」につながっているといえる。

No.	項目	単元前平均	単元後平均	P値	有意差
2	心理的充足	2.73	2.83	0.18	
7	楽しく勉強	2.70	2.80	0.08	
11	明るい雰囲気	2.57	2.83	0.03	*
13	丈夫な体	2.83	2.80	0.67	
17	精一杯の運動	2.60	2.73	0.21	
たのしみ(情意目標)		2.69	2.80	0.23	
診断基準		0	+		
6	授業前の気持ち	2.43	2.63	0.011	*
9	運動の有能感	2.13	2.50	0.001	**
10	自発的運動	2.57	2.77	0.03	*
15	いろんな運動の上達	2.67	2.80	0.1	
19	できる自信	2.17	2.53	0.013	*
できる(運動目標)		2.39	2.65	0.03	*
診断基準		0	+		
3	工夫して勉強	2.40	2.77	0.002	**
5	めあてを持つ	2.50	2.77	0.04	*
8	他人を参考	2.73	2.83	0.37	
12	時間外練習	2.03	2.27	0.17	
16	励まし	2.83	2.90	0.33	
まなぶ(認知目標)		2.50	2.71	0.18	
診断基準		+	+		
1	先生の話聞く	2.87	2.93	0.16	
4	自分勝手	2.90	2.97	0.33	
14	勝負を認める	2.80	2.77	0.66	
18	約束ごとを守る	2.93	2.97	0.57	
20	ルールをまもる	3.00	3.00	1.00	
まもる(社会的行動目標)		2.90	2.93	0.54	
診断基準		+	+		
総合評価		+	+		

t検定を行った結果、優位水準5%で有意差が認められた項目は
 t検定を行った結果、優位水準1%で有意差が認められた項目は

④学習アンケートから

学習アンケート(単元後に実施)の「動きのチェックシートについて」の記述を掲載する。

友達は何人か動かしているのかとか友達のいいところをみつけてまわしてみようと思った。	自分でやれていると他の人にもひやかしてもらって、反省点と良いところがあった。次の試合に見てやりやすかった。
アドバイス通りやってみようと思って、さしにやりこんだ。	自分の試合の成績や上達ぶりが日に現れた。

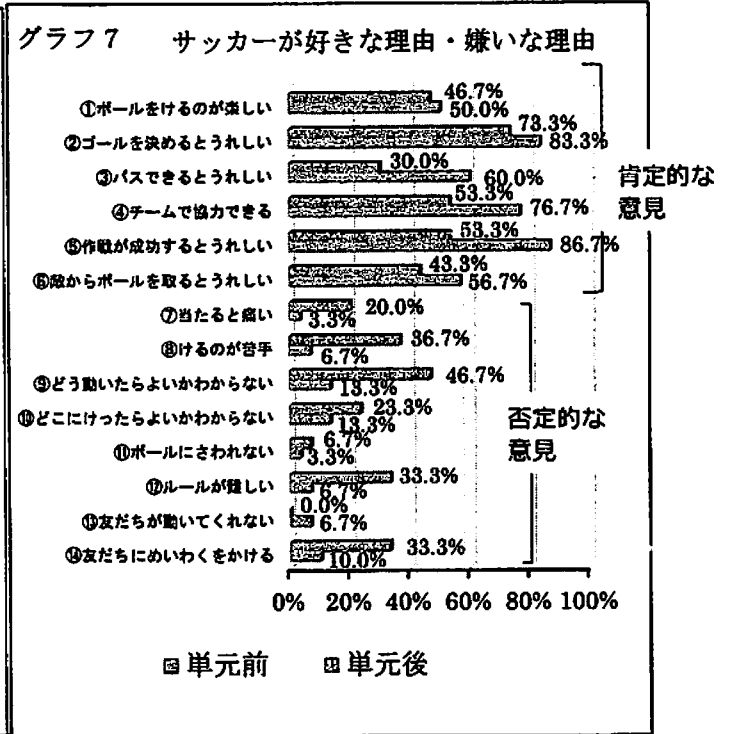
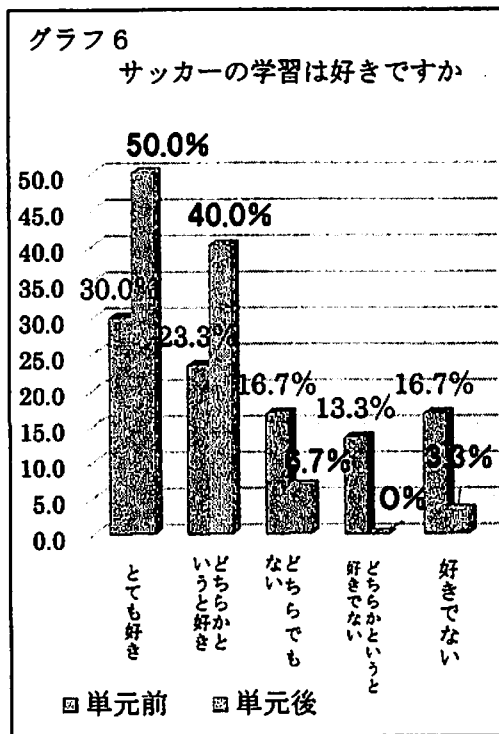
「友だちのいい動きをまねしたいと思った」や「自分の動きと比べられた」など、児童の意見には「動き」という言葉が多用されている。チェックシートを用いたことで、ボールの行方ではなくペア児童の「動き」を見る意識が高まっていることが見て取れる。また、ペア児童と自己の動きを「比べられた」という主旨の言葉も挙げられ、児童は見取りの活動を通して自己の動きを客観的にとらえることができたといえる。

また、見取ってもらったことについて「自分の動きのよいところや反省点がわかった」「動き

を振り返ることができた」という意見が挙がった。チェックシートを用いたことで、試合ごとにできたこと・できなかったことが明確になり、自己評価がしやすくなったことがわかる。「アドバイス通りやったらうまくいった」など、助言についての言葉も見て取れた。ペア児童の動き方に視点を絞ったことで、より効果的な助言ができたといえる。

さらに「自分の上達がわかった」や「意外と動けていることがわかってうれしかった」など、自己を肯定する言葉も多く、児童が有効な動きを身に付けられたと実感していることがわかる。ゴールできなかった児童も、パスを受けたり出したりする動きを毎時間見てもらえていることや、試合ごとに数値が向上していくことで「できた!」という有能感をもつことができ、またそれが学習意欲の向上にもつながったということがいえる。

また、「サッカーは好きですか」と「サッカーが好きな理由・嫌いな理由」についての単元前後の回答は以下のとおりとなった。



サッカーの学習は好きかという質問に対し、肯定的な回答が単元前では 53.3%であったが、単元後では 90.0%と 36.7 ポイントも数値が上昇している (グラフ6)。それに伴い、サッカーの学習に対する否定的な意見がほとんどの項目で減少し、肯定的な意見がすべての項目で増加している (グラフ7)。「どう動いたらよいかわからない」は 33.4 ポイント、「どこにけったらよいかわからない」は 10.0 ポイント減少していることから、学習を通して、判断力を高めることができたとして自己評価している児童が多いことがわかる。そして「パスができるとうれしい」と回答した児童は 30.0%から 2 倍の 60.0%になっていることから、学習を通してゲーム中にパスが多くつながるようになったと実感していることがわかる。すなわち、パスを出すときの判断力が高まったのと同時に、受け手の判断力も高まった結果といえる。

さらに、「友だちに迷惑をかける」が 23.3 ポイント減少している。これは、ゲームに参加してチームに貢献しているという意識が高まったためと推察される。また、「友だちが動いてくれない」と回答した児童は単元前にはいなかったが、単元後には 6.7%の児童が回答している。これは、学習が進むにつれて、周囲の状況をよく見てプレーできるようになったり、同じチーム

の児童に要求する動きのレベルが高くなったりしたことが要因と思われる。つまり、児童の判断力が高まったためといえる。

6 仮説に対する成果と課題

<成果>

- 有効な動きを整理して系統的に指導したことや、ドリル運動やタスクゲームの系統性を考えて指導したことは、段階的に判断力を高めていくための手立てとして有効であった。(GP・学習アンケートの記述から)
- メインゲームを「ハーフコートサッカー」にし、状況判断をする場面を攻撃に限定したことは、どのように動いたらよいか明確になり、ドリル運動やタスクゲームで身に付けた有効な動きが生かされたため、判断力を向上させるための手立てとして有効であった。(GP・学習アンケートの記述から)
- 互いのプレーを見取る活動を繰り返していくことは、自己の動きを客観的にとらえ判断力を向上させるために有効であった。(GPと「見取りの一致率」から)。
- ペアチームをつくり、互いのプレーを見取り、評価し合う場面を設定したことは、児童の意欲を向上させ、運動の有能感をもたせるために、すなわち意欲を高めるために有効であった。(形成的授業評価「意欲関心」「協力」次元・診断的総括的授業評価「できる」「まなぶ」因子から)
- ◎以上から、有効な動きが多く現れるようにゲームを工夫したり、ペア児童の動きを見取る場面を意図的に設定したりすることで、課題に挙げられていた有効な動きが「わかる」とともに「できる」実感につながったものと考えられる。つまり、判断力を向上させることができたばかりか、意欲も高めることができたため、本仮説は有効であったといえる。

<課題>

- ゴール方向への意識付けとして行った「ナインサークルサッカー」は、得点するためのプレーの制約が多くなってしまったため、ルール等の条件を工夫すれば、より判断力を高められるのではないかと考えられる。
- メインゲームのコートの広さ・人数・ルール等の条件をさらに工夫すれば、より判断力を高められるのではないかと考えられる。
- 「ハーフコートサッカー」とオールコートで行うメインゲームにおけるゲームパフォーマンスの違いについて、今後検証していく必要がある。

7 主な参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」東洋館出版社 2008
- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説（平成29年告示）体育編」東洋館出版社 2018
- ・岩田靖編著「体育の教材を創る」大修館書店 2012
- ・岩田靖著「ボール運動の教材を創る」大修館書店 2016
- ・高橋健夫、立木正、岡出美則、鈴木聡編著「新学習指導要領準拠 新しいボールゲームの授業づくり」大修館書店 2010
- ・高橋健夫編著「体育授業を観察評価する」明和出版 2003
- ・日本サッカー協会著「サッカー指導の教科書」東洋館出版社 2014

平成30年度 第68次千葉県教育研究集会

第9分科会 保健・体育（体育） 提案資料

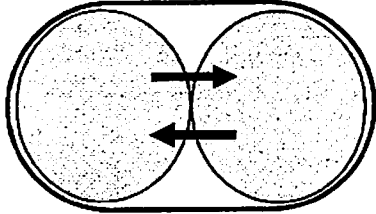
資料編

【目次】

1. ドリル運動・タスクゲーム・メインゲームの場の設定とルール	1ページ
2. ドリル運動・タスクゲーム 動きのねらい一覧	4ページ
3. 「動きの系統表（オン・ザ・ボールスキル）（オフ・ザ・ボールムーブメント）」 「動きの系統表（オフ・ザ・ボール・ムーブメント）」と「戦術的知識・技能の系統性（筒井2009）」との関連	5ページ
4. 学習で用いた教具	6ページ
5. 学習で用いた掲示物	7ページ
6. 動きのチェックシート	8ページ
7. 学習指導案	9ページ
8. 学習カード	15ページ
9. 6時間・8時間で学習を行った学校の形成的授業評価	16ページ
10. 各校の診断的・総括的授業評価一覧	17ページ
11. ゲームパフォーマンス記録カード	18ページ
12. 研究構造図	19ページ

ドリル運動の場の設定

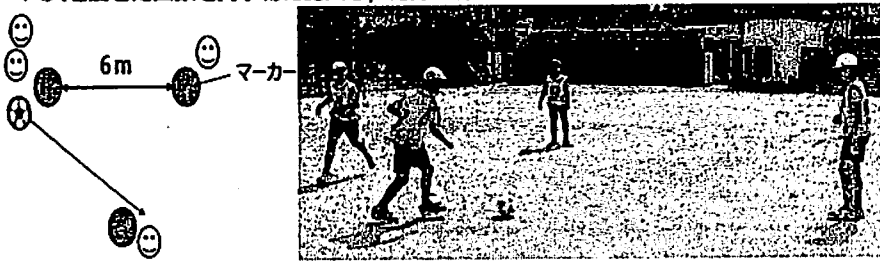
2～10時間目では、1時間の中で2つのドリル運動を行う。効率よく行うために、2つのドリル運動を同時に行い、2分で入れ替わるようにする。



ドリル運動① 三角パス

【ルール】

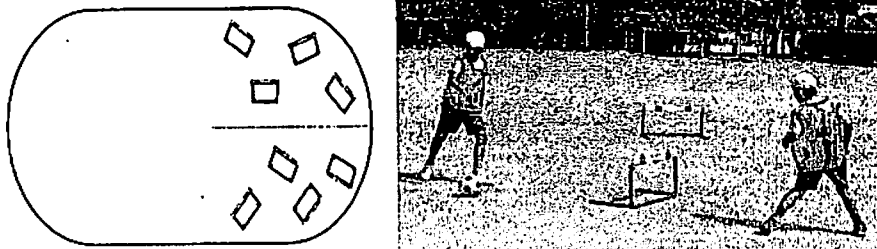
- ・三角形にマーカーを設置し、それぞれのコーナーからパスをする
- ・パスをしたら、パスを出したコーナーに走る
- ・これを2分間行う（1分経ったら逆回転）
- ・パスを回せた回数を掲示物に記入し、記録の伸びがわかるようにする



ドリル運動② ハードル抜きパス

【ルール】

- ・トラックの内周半分にハードル（8台）をランダムに設置し、ペアでハードルを抜いてパスをする
- ・ハードルは4台と4台に分け、児童も2つに分ける
- ・30秒間でハードルを通す
- ・1ペアずつ行い、30秒経ったら次のペアと交代する
- ・これを30秒間×4セット（人数によってセット数は変わる）行う
- ・ハードル間の移動もパス交換のみ（ドリブルはしない）



ドリル運動③ 走りこみ三角パス

【ルール】

- ・ドリル運動①から、パスを受ける位置を三角形の辺の中央付近にする
- ・パスを出す瞬間にコーナーから走り込んでパスを受ける
- ・これを2分間行う（1分経ったら逆回転）
- ・パスを回せた回数を掲示物に記入し、記録の伸びがわかるようにする



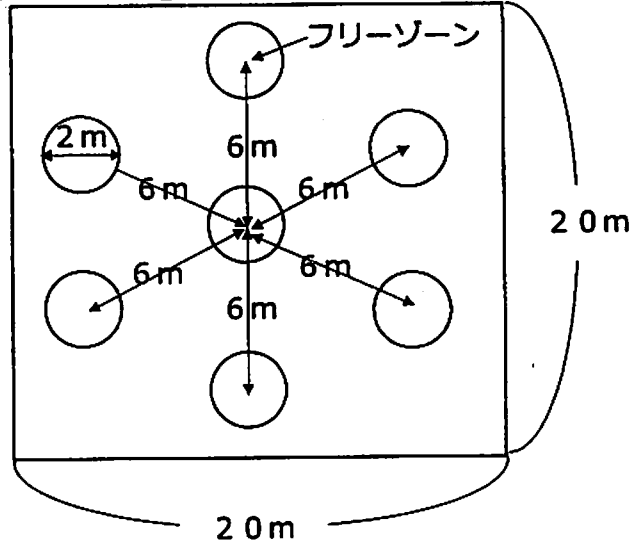
ドリル運動④ 鳥かご 3対1

【ルール】

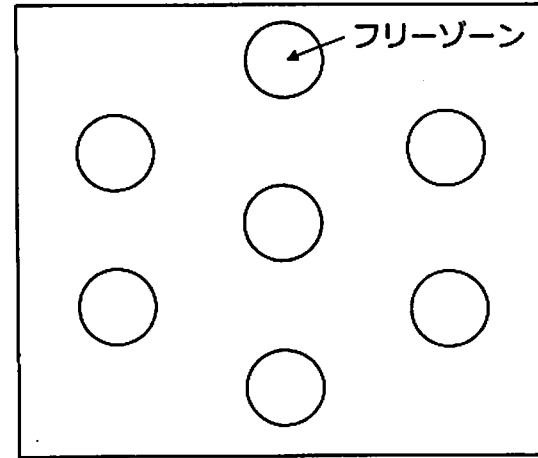
- ・3対1でボール回しをする
- ・30秒間で鬼が交代する



タスクゲーム① ハンドパス&ラン



タスクゲーム② パス&ラン



【ルール】

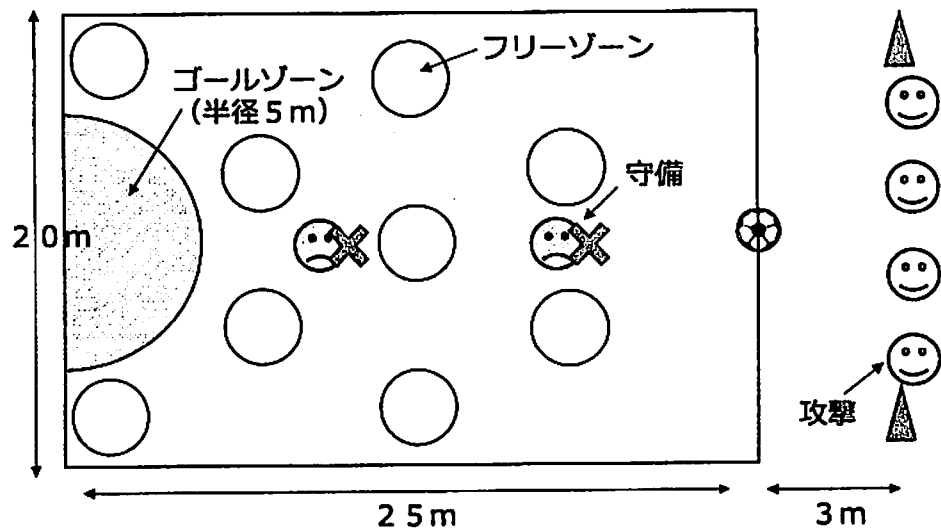
- ・場の設定はタスク①と同様
- ・攻撃 4 VS 守備 2
- ・7つのフリーゾーン内でパスが成立したら1点となる
- ・ドリブルはできない
- ・守備側は、攻撃側が保持しているボールを取ることはできない（パスカットは可）
- ・フリーゾーン以外の場所でパス交換をしてもよい
- ・フリーゾーンには1回につき5秒しか入れられない
- ・続けて同じフリーゾーンには入れない
- ・攻守2分間ずつ2セット行う

【ルール】

- ・攻撃 4 VS 守備 2
- ・手でパスを回す
- ・頭上を越すパスは禁止
- ・ボールを運ぶこと（ドリブル）はできない
- ・7つのフリーゾーン内でパスが成立したら1点となる
- ・フリーゾーンには1回につき3秒しか入れられない
- ・続けて同じフリーゾーンには入れない
- ・フリーゾーン以外の場所でパス交換をしてもよい
- ・ボールがライン外に出たら、見ている児童（守備側2人）がボールを入れる
- ・攻守1分間ずつ2セット行う

※以下のタスクゲームのフリーゾーンはすべて直径2mの円

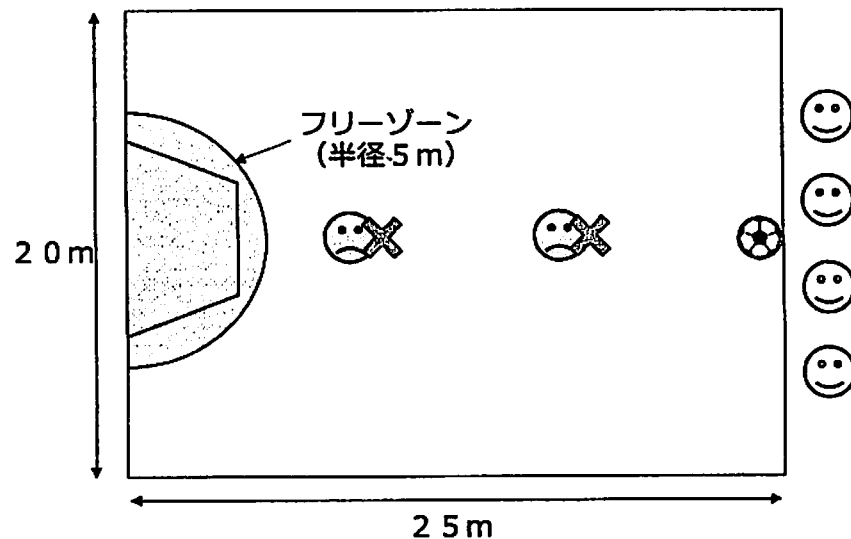
タスクゲーム③ ナインサークルサッカー



【ルール】

- ・攻撃 4 VS 守備 2
- ・攻撃側はコーンからスタート（“走りこむ”ができるように）
- ・守備側はxの位置からスタート（攻撃側がパスを出したらスタート）
- ・守備側は、攻撃側が保持しているボールを取ることはできない（パスカットは可）
- ・9か所のフリーゾーンとゴールゾーンでパスをつないだ人数が得点
- ・最後にゴールゾーンでボールを受けられないと得点にならない
- ・フリーゾーン内にいられる時間は5秒間
- ・フリーゾーン以外の場所でパス交換をしてもよい
- ・ドリブルはできない
- ・守備側は、プレーが切れたら1人ずつ交代
- ・2分間で攻守交代、これを2セット

メインゲーム ハーフコートサッカー



- ・攻撃 4 VS 守備 2 のハーフコート
- ・試合時間は4分-1分（攻守交代）-4分-2分（入れ替え）-4分-1分（攻守交代）-4分（第1時の試しのゲームは、4分を2分にして行う。）
- ・ゴールは台形にし、180°どこからもゴールすることができる
- ・守備側は、攻撃側が保持しているボールを取ることはできない（パスカットは可）
- ・守備側はxの位置からスタート（攻撃側がパスを出したらスタート）
- ・得点が入ったりボールがライン外に出たりしたら中央から再スタート
- ・ドリブルはできない
- ・守備側は、プレーが切れたら1人ずつ交代
- ・試合のないチームは、練習試合をする。

ドリル運動・タスクゲーム 動きのねらい 一覧

時間	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目
ドリル運動のねらい	【三角パス】 基本 インサイドでボールを蹴ったり、止めたりする。	【三角パス】 トラップ① ボールを蹴りやすい位置（半歩前）に止める。	【三角パス】 トラップ① ボールを蹴りやすい位置（半歩前）に止める。	【三角パス】 トラップ② ボールを止めた瞬間に顔を上げる。	【走り込み三角パス】 パス③ 相手や距離に合わせて、強さを変えて蹴る。	【走り込み三角パス】 パス③ 相手や距離に合わせて、強さを変えて蹴る。	【走り込み三角パス】 トラップ③ 動きながらボールを蹴りやすい位置に止める。	【走り込み三角パス】 トラップ③ 動きながらボールを蹴りやすい位置に止める。
	【ハードル抜き】 基本 軸足を相手に向けて蹴る。	【ハードル抜き】 パス① 味方を見てパスをする。	【ハードル抜き】 パス① 味方を見てパスをする。	【ハードル抜き】 パス① トラップ② ボールを止めた瞬間に顔をあげ、味方を見てパスをする。	【鳥かご】 パス② フリーの味方を見つけ、パスをする。	【鳥かご】 パス② フリーの味方を見つけ、パスをする。	【鳥かご】 パス② フリーの味方を見つけ、パスをする。	【鳥かご】 パス② フリーの味方を見つけ、パスをする。
タスクのねらい	動き① ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置に動く。	動き① ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置にいき、呼ぶ。	動き② 意味のあるスペースに動く。	動き② 意味のあるスペースに動く。	動き② 意味のあるスペースに動いて呼ぶ。	動き③ 動き方を工夫して、意味のあるスペースに動く。	動き③ 動き方を工夫して、意味のあるスペースに動き、呼ぶ。	動き③ 動き方を工夫して、意味のあるスペースに動き、呼ぶ。

オフ・ザ・ボール・ムーブメント 系統表

レベル	身に付けさせたい動き=相手から「ずれる」
1	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置に動く ・ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置にいるときに呼ぶ
2	<ul style="list-style-type: none"> ・意味のあるスペースに動く ・意味のあるスペースに動いて呼ぶ
3	<ul style="list-style-type: none"> ・動き方を工夫して、意味のあるスペースに動く ・動き方を工夫して、意味のあるスペースに動いて呼ぶ

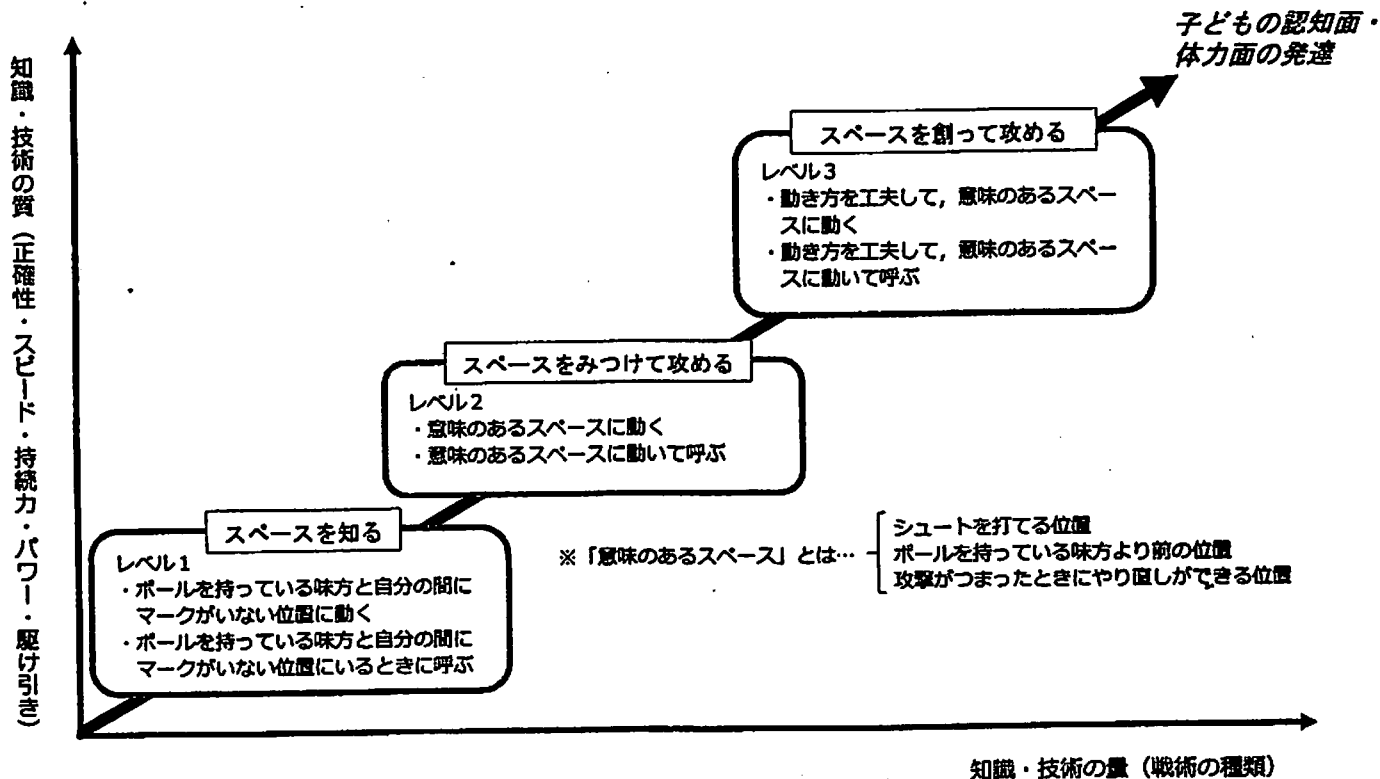
※「意味のあるスペース」とは…

- シュートを打てる位置
- ボールを持っている味方より前の位置
- 攻撃がつまったときにやり直しができる位置

オン・ザ・ボール・スキル系統表

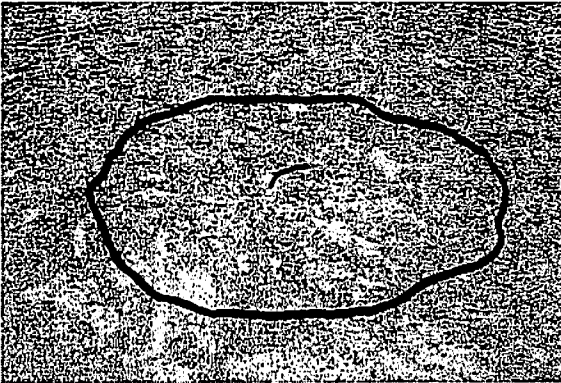
レベル	トラップ	パス
基本	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを止められる（インサイド） 	<ul style="list-style-type: none"> ・インサイドに当てて蹴る ・軸足を相手に向けて蹴る
1	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを蹴りやすい位置に止められる（半歩前） 	<ul style="list-style-type: none"> ・味方を見てパスをする
2	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを止めた瞬間に顔を上げられる 	<ul style="list-style-type: none"> ・フリーの味方にパスをする
3	<ul style="list-style-type: none"> ・動きながらボールを蹴りやすい位置に止められる 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手や距離に合わせ、強さを変えてパスをする

「動きの系統表(オフ・ザ・ボール・ムーブメント)」と「戦術的知識・技能の系統性(筒井 2009)」との関連



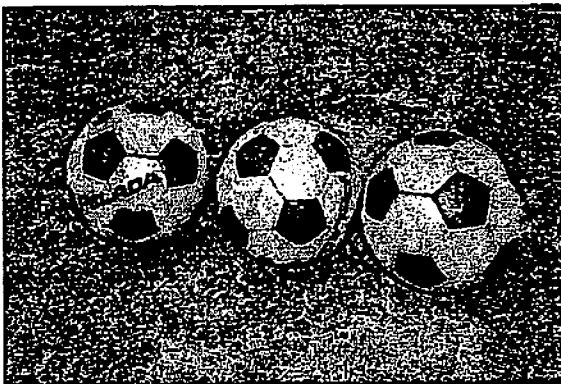
学習で用いた教具

ロープで作成したサークル



タスクゲームで使用したサークルは、ロープを用いて作成した。毎時間ラインを引く手間を省くため、あらかじめ中心にポイントを打ち、どこに置くのかをすぐにわかるようにした。児童だけで準備ができるため時間がかからず、教師の負担が軽減された。

空気を抜いたボール



通常よりも空気を抜いたボールを使用し、児童のボールへの恐怖心を軽減した。また、ボールがゆっくり転がるため、サッカーを苦手としている低位の児童もパス・トラップなどボール操作がしやすくなった。

180度どこからでも入るゴール



メインゲームでは、カラーコーンとバーを使用し、180度どこからでも得点することができるゴールを用いた。また、ゴールの周りにはラインを引き、ディフェンスが入れないゾーンを設けた。ゴールを決められる場面を増やすことで、ゴール方向への意識づけや、有効な動きがゴールにつながるということを実感しやすくした。

学習で用いた掲示物

①学習計画表

ハーフコートサッカー 学習計画表

ドリル運動やタスクゲームとメインゲームとのつながりや、タスクゲーム同士の系統性を児童に考えさせ、学習計画表に書き込んでいった。「自分たちがやっている練習には、こういう意味があるのか」という意識づけをすることができた。

②有効な動きの系統表

オフ・ザ・ボール・ムーブメント 系統表

レベル	内容
1	ボールを持っている方と自分の近くでボールを動かす
2	ボールを持っている方と自分の近くでボールを動かす
3	ボールを持っている方と自分の近くでボールを動かす

オン・ザ・ボール・スキル系統表

レベル	ドリル	ゲーム
1	ボールを止める	ボールを止める
2	ボールを止める	ボールを止める
3	ボールを止める	ボールを止める

次のプレーをイメージして!! 相手のことを考えて!!

ドリル運動やタスクゲームとメインゲームとのつながりや、タスクゲーム同士の系統性を児童に考えさせ、学習計画表に書き込んでいった。「自分たちがやっている練習には、こういう意味があるのか」という意識づけをすることができた。

有効な動きの系統表を掲示することで、常に児童が「次はこんな動きを目指したらいいのかわ」と目標をもって学習できるようにした。また、動きやボール操作技能の具体的なポイントや児童の気づきをその場で書き込むことができた。

③三角パス得点表

三角パス得点表 2組

ドリル	三角パス				走り込み三角パス			
A	48	53	52	58	40	46	27	46
B	40	35	40	39	35	35	37	42
C	33	46	50	47	42	35	29	35
a	58	50	54	60	31	42	34	63
b	50	51	38	54	33	34	49	51
c	43	51	60	56	34	27	37	39

④タスクゲーム得点表

タスクゲーム得点表

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	14	22	1	3	7	0	1	2		
B	18	16	3	4	9	0	2	1		
C	7	8	2	2	3	0	0	2		
a	19	21	2	5	8	0	1	5		
b	17	24	4	5	6	0	2	0		
c	9	9	4	5	8	0	4	2		

ドリル運動（三角パス、走り込み三角パス）とタスクゲームの記録をチームごとに発表する場を毎時間設定した。これにより、自分たちの記録の伸びを確認したり、目標設定に役立たせたりすることができた。また、記録が伸びたチームには、他チームの児童から拍手が送られていて、記録向上の動機づけにもなった。

()の動きのチェックシート

記録者 ()

()試合目

できたら✓をつけよう!

プレーがと切れるまでを「1回」とします。

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	11回目	12回目	13回目	14回目	15回目	計
パスを受けられる位置に動く																
ボールを呼ぶ																
パスが出る																
パスを受ける																
ゴールを決める																

一言アドバイス

次に向けて

()の動きのチェックシート

記録者 ()

()試合目

できたら✓をつけよう!

自分の名前を記入する。

プレーがと切れるまでを「1回」とします。

記録する児童が、自分の名前を記入する。

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	11回目	12回目	13回目	14回目	15回目	計
パスを受けられる位置に動く																
ボールを呼ぶ																
パスが出る																
パスを受ける																
ゴールを決める																

その日の試合での合計回数を記入する。

記録者が、ペアの友達に対してアドバイスを記入する。

一言アドバイス

次に向けて

自分で、次時に向けての課題やめあてを記入する。

第5学年 体育科学習指導案

1 単元名
ハーフコートサッカー

2 単元について

(1) 一般的な特性

- ・サッカーは、ボールを媒介として、集団対集団での攻防を繰り返しながら、得点を取り合い、勝敗を競うことを楽しむ運動である。
- ・パスやドリブル、シュートなどの個人技能を生かした攻撃と、グループやチーム戦術などの集団技能が必要であり、チームワークがとても重要となる運動である。
- ・相手や味方の状態をみてプレーを選択することから、洞察力と判断力が身に付く運動である。

(2) 児童から見た特性

- ・手や腕を使わずに主に足でボールを扱うため、技能の習得に時間のかかる面もあるが、ボールを蹴る行為そのものが楽しく、初心者でも充実感を味わうことができる運動である。
- ・今持っている技能を活用してゲームの中で、集団的技能や個人的技能の高まりと関連を図りながら、味方同士が協力し、作戦を立てて、相手のチームに対応した戦術で得点をねらい、勝敗を競うことを楽しむことのできる運動である。
- ・ルールを守ってゲームが展開されなかったり、審判が的確にジャッジできないと楽しさが阻害されたりする運動である。
- ・ボールを足で扱う技能が優れた生徒に依存しやすく、習熟度に応じた工夫をしないと一部の生徒しか楽しさを味わえないようなマイナス面がある。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 教師の指導観

サッカーは世界中で最も多くの人々に愛されているスポーツのひとつであり、児童にも人気がある。しかし、実際にやるとなると苦手意識をもっている児童も多い。その背景には、「どう動いたらよいかわからない」「どこにいったらよいかわからない」「けるのが苦手だ」という実態がある。つまり、ボールを保持しているとき、保持していないときのいずれにおいても、状況を判断してプレーすることができない児童が多いのである。

そこで、本単元では、有効な動きがわかり、主体的に判断して動くことができるようなタスクゲーム・メインゲームを行うことで、児童の判断力を高めていきたいと考える。

まず、児童にとって、「どのような動きが有効なのか」を捉えることは難しい。そこで、オン・ザ・ボール・スキル（ボール操作技能）とオフ・ザ・ボール・ムーブメント（ボールを持たないときの動き）を類型化し、それを細分化して難易度を設定した系統表を活用する。系統表を活用することで、有効な動きがわかり、さらにそれを児童全員で共有し、お互いのプレーをチェックすることができるようになることを考える。

また、1単位時間の中でドリル運動やタスクゲームを行っても、なぜ行っているのかを児童が捉えられなければ、児童がポイントを意識して取り組むことはできない。ドリル運動やタスクゲームにおける1単位時間内のめあてを明確にすることで、それらがメインゲームにつながっていることを実感させていきたい。

そして、毎時間のメインゲームでは、ペアチーム同士でプレーを見取り、励まし合う場面を設定する。ペアの児童の動きを「動きのチェックシート」に記入させることで、ペア同士でよかった点や改善点についてアドバイスをし合い、次の学習への意欲を高められると考える。また、チェックシートを振り返ることで、自己の変容に気付くことができ、有能感も高められると考える。

メインゲームでは「ハーフコートサッカー」を行う。先行研究では、オールコートでのメインゲームを扱った実践がほとんどである。オールコートのゲームでは、攻守の切り替えが必要となるが、児童の実態から、その要素が入ると有効な動きを身に付けさせるのは難しいと考える。そこで、攻守の切り替えの要素を排除した「ハーフコートサッカー」を行うことで、ゴールにつながる有効な動きを身に付けさせていきたい。

3 単元目標

【技能】 ○ボールを受けられる位置に動いたり、正確にボールを操作（パス・トラップ）したりすることができるようにする。

【態度】 ○進んで練習やゲームに取り組んだり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

○ルールやマナーを守り、友達と励まし合い、助言し合いながら運動することができるようにする。

【思考・判断】 ○自己や友達の動きをふり返り、どのように動けばよいか考えることができるようにする。

4 評価規準

	運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能
内容のまとめり (領域)ごとの 評価規準	○ボール運球の楽しさや喜びに出ることができるよう、進んで取り組むとともに、ボールを守り続け合って運動しようとする。運動する場や用具の安全に気を配ろうとしらしている。	○ゲームを工夫したり、自分のチームの得意な合った作戦を立てたりしている。	○ゴール型、ネット型、ベースボール型について、得意化されたゲームで攻防をするためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けることができる。
単元(種目)ごとの 評価規準	○進んで練習やゲームに取り組もうとする。 ○場や用具などの安全性を確認しようとする。 ○ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームしようとする。	○チームの得意に応じた攻め方を知り、チームに応じた作戦を立てている。	○攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やゴールを受けるための動きができる。
学習内容に即した 評価規準(5年)	○進んで練習やゲームに取り組もうとする。 ○場や用具などの安全性を確認しようとする。 ○ルールやマナーを守り、ゲームを楽しもうとする。 ○友達と助け合って練習やゲームしようとする。	○自分のチームに合った場を選んで練習している。 ○チェックシートをもとに、自分の動きを振り返っている。 ○チェックシートをもとに、友達にアドバイスをしている。	○次の動きにつながるようにトラップをすることができ。 ○フリーの状況にパスをすることができ。 ○意図のあるスペースに動く。
学習内容に即した 評価規準(6年)	○進んで練習やゲームに取り組もうとする。 ○場や用具などの安全性を確認しようとする。 ○ルールやマナーを守り、ゲームを楽しもうとする。 ○友達と助け合って練習やゲームしようとする。	○自分のチームに合った場を選んで練習している。 ○チームの得意に応じた攻め方を知り、自分のチームの得意に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。	○相手ととれない位置でドリブルすることができ。 ○ボールを保持する人とゴールの間に身を入れて相手の得点を防ぐことができる。

5 単元計画

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	オリエンテーション	①場づくり ②健康観察 ③準備運動 ④めあての確認								
10	学習のめあて・学習の流れ・用具の準備と片付けの仕方・試のゲーム	バス・トラップのドリル運動(三角パス) バス・トラップのドリル運動(ハードル抜きパス)			バス・トラップのドリル運動(走り込み三角パス) バス・トラップのドリル運動(島ご3射1)			チームの課題に応じたドリル		
15		スペースを見つけてパスを受けよう。		ゴールしやすい位置でパスを受けよう。						
20		タスクゲーム① ハンドパス&ラン	タスクゲーム② パス&ラン	タスクゲーム③ ナインサークルサッカー						
25		タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。								
30		メインゲーム ハーフコートサッカー								
35		①A-B ②A-C ③B-C ④a-c ⑤b-c ⑥a-b (Aとa、Bとb、Cとcはペアチームで、互いのプレーを見合う) これを3サイクル実施								
40		①チェックシートをもとに振り返り ②動理運動・片付け ③健康観察								
評価と評価の割合	② ②	① → ①	③ → ③	④ → ④	④ → ④					① ①
時・日		② ②		③ ③		④ ②	③ ③			
技能		①		①		②				②

本時の指導 (1/10)

- (1) 目標
(態度) ◎場や用具などの安全性を確かめることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○), 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 あいさつ、健康観察をする。		学習カード 写真 (香川真司)									
		2 一流のサッカー選手である香川真司は、ボールを保持していないときに何をしているのかを考える。 ・何もしていない ・ボールをもらうために動いている ・味方のサポートをしている	○香川真司のような一流の選手でも、試合中にボールを保持している時間は約2分であることを伝えることで、その他の時間は何をしているのかという疑問をもたせる。										
		3 ボールを保持していないときの動きを確認する。 ・ボールをもらうために動いている ・味方のサポートをしている ・守備をしている	◇常に動いていることを確認させることで、ボールを保持していないときの動きの重要性を感じさせる。										
なか	30	4 単元全体のめあてを知る。 ゴールにつながる動きを身に付けよう。		学習カード									
		5 学習の流れを知る。 ①ワークシートの「学習計画」をもとに、学習の大きな流れをつかむ。 ②用具の準備・片付けの仕方を知る。 ③チェックシートの記入の仕方を知る。 6 試しのゲームを行う。 <table border="1" style="display: inline-table; margin: 5px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-B</td> <td>対戦</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-c</td> <td>対戦</td> </tr> <tr> <td>第3試合</td> <td>b-C</td> <td>対戦</td> </tr> </table>			コート1	コート2	第1試合	A-B	対戦	第2試合	a-c	対戦	第3試合
	コート1	コート2											
第1試合	A-B	対戦											
第2試合	a-c	対戦											
第3試合	b-C	対戦											
おわり	5	7 振り返りの仕方を知る。 ・チェックシートを活用してペアチームで話し合うことで、自他の動きについて振り返る。	○ペアのよかったところを見つけてアドバイスをしている児童を見つけて称賛することで、全体に広げる。	サッカーボール チェックシート									
		8 整理運動、片付けをする。	○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。										
		9 あいさつ、健康観察をする。											

本時の指導 (2/10)

- (1) 目標
(技能) ○次の動きにつながるようにトラップをすることができるようにする。
(態度) ○進んで練習やゲームに取り組みようとするができるようにする。
(思考) ○チェックシートをもとに、自分の動きを振り返ることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○), 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料								
はじめ	10	1 場づくりをする。	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。	サッカーボール マーカー ハードル								
		2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①三角パス ②ハードル抜きパス <table border="1" style="display: inline-table; margin: 5px;"> <tr> <td></td> <td>前半</td> <td>後半</td> </tr> <tr> <td>三角</td> <td>A B C</td> <td>a b c</td> </tr> <tr> <td>ハードル</td> <td>a b c</td> <td>A B C</td> </tr> </table>			前半	後半	三角	A B C	a b c	ハードル	a b c	A B C
	前半	後半										
三角	A B C	a b c										
ハードル	a b c	A B C										
なか	10	5 めあてを確認する。 スペースを見つけてパスを受けよう。		ゴール チェックシート								
		6 タスクゲームを行う。 ・ハンドパス&ラン ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。	◇ルールを理解させる。 ◇ボールを持っている味方と、自分の間にマークがない位置に動くことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。									
おわり	20	7 メインゲームを行う。 タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 ・ハーフコートサッカー <table border="1" style="display: inline-table; margin: 5px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-B</td> <td>C-c練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-c</td> <td>B-b練習</td> </tr> </table>		コート1	コート2	第1試合	A-B	C-c練習	第2試合	a-c	B-b練習	◇ボールを持っている味方と、自分の間にマークがない位置に動くことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つめ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。
			コート1	コート2								
第1試合	A-B	C-c練習										
第2試合	a-c	B-b練習										
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 <話し合い> ペア → チーム	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ☆チェックシートをもとに自分の動きを振り返っている。 【思考】(観察・チェックシート)	チェックシート								
		9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。									

本時の指導 (3/10)

(1) 目標

- (技能) ○次の動きにつながるようにトラップをすることができるようにする。
 (態度) ◎進んで練習やゲームに取り組むことができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1. 場づくりをする。 2. あいさつ・健康観察を行う。 3. チームごとに準備運動を行う。 4. ドリル運動を行う。 ①三角パス ②ハードル抜きパス <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>前半</td> <td>後半</td> </tr> <tr> <td>三角</td> <td>A B C</td> <td>a b c</td> </tr> <tr> <td>ハードル</td> <td>a b c</td> <td>A B C</td> </tr> </table>		前半	後半	三角	A B C	a b c	ハードル	a b c	A B C	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるような声をかける。 ◇ボールを蹴りやすい位置(半歩前)に止めることを意識させる。 ◇味方を見てパスをすることを意識させる。 ○真剣に取り組んでいる児童、積極的に取り組んでいる児童を称賛する。	サッカーボール マーカー ハードル
	前半	後半											
三角	A B C	a b c											
ハードル	a b c	A B C											
なか	10	5. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">スペースを見つけてパスを受けよう。</div> 6. タスクゲームを行う。 ・ハンドパス&ラン ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。 ・次時に行うタスクゲームの内容を知る。	◇ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置にいき、呼ぶことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。 ○次時からは足でボールを扱うことを伝えることで、タスクゲームの系統性を感じられるようにする。										
	20	7. メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。</div> ・ハーフコートサッカー <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-C</td> <td>B-b練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>b-c</td> <td>A-a練習</td> </tr> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。 (チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	A-C	B-b練習	第2試合	b-c	A-a練習	◇ボールを持っている味方と自分の間にマークがない位置にいき、呼ぶことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つけ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。 ☆進んで練習やゲームに取り組もうとしている。 【態度】(観察)	ゴール チェックシート
	コート1	コート2											
第1試合	A-C	B-b練習											
第2試合	b-c	A-a練習											
おわり	5	8. チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9. 整理運動をし、片付けをする。 10. あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (4/10)

(1) 目標

- (技能) ○次の動きにつながるようにトラップをすることができるようにする。
 (技能) ○意味のあるスペースに動くことができるようにする。
 (態度) ○ルールやマナーを守り、ゲームを楽しもうとすることができるようにする。
 (思考) ◎チェックシートをもとに、友達にアドバイスをすることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1. 場づくりをする。 2. あいさつ・健康観察を行う。 3. チームごとに準備運動を行う。 4. ドリル運動を行う。 ①三角パス ②ハードル抜きパス <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>前半</td> <td>後半</td> </tr> <tr> <td>三角</td> <td>A B C</td> <td>a b c</td> </tr> <tr> <td>ハードル</td> <td>a b c</td> <td>A B C</td> </tr> </table>		前半	後半	三角	A B C	a b c	ハードル	a b c	A B C	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるような声をかける。 ◇ボールを蹴りやすい位置(半歩前)に止めるように意識させる。 ◇味方を見てパスをすることを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイント達成できている児童を称賛する。	サッカーボール マーカー ハードル
	前半	後半											
三角	A B C	a b c											
ハードル	a b c	A B C											
なか	10	5. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">スペースを見つけてパスを受けよう。</div> 6. タスクゲームを行う。 ・パス&ラン ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。	◇ルールを理解させる。 ◇意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。										
	20	7. メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。</div> ・ハーフコートサッカー <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>B-C</td> <td>A-a練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-b</td> <td>C-c練習</td> </tr> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。 (チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	B-C	A-a練習	第2試合	a-b	C-c練習	◇意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つけ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。	ゴール チェックシート
	コート1	コート2											
第1試合	B-C	A-a練習											
第2試合	a-b	C-c練習											
おわり	5	8. チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9. 整理運動をし、片付けをする。 10. あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ☆チェックシートをもとに、友達にアドバイスをしている。 【思考】(観察・チェックシート) ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (5/10)

- (1) 目標
 (技能) ◎次の動きにつながるようにトラップをすることができる。
 (技能) ○意味のあるスペースに動くことができるようにする。
 (態度) ◎ルールやマナーを守り、ゲームを楽しもうとすることができる。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①三角パス ②ハードル抜きパス <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>前半</td> <td>後半</td> </tr> <tr> <td>三角</td> <td>ABC</td> <td>abc</td> </tr> <tr> <td>ハードル</td> <td>abc</td> <td>ABC</td> </tr> </table>		前半	後半	三角	ABC	abc	ハードル	abc	ABC	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるような声をかける。 ◇ボールを止めた瞬間に顔を上げ、味方にパスをすることを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイントを達成できている児童を称賛する。 ☆次の動きにつながるようにパスをすることができる。 【技能】(観察)	マーカー ハードル
	前半	後半											
三角	ABC	abc											
ハードル	abc	ABC											
なか	10	5 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">スペースを見つけてパスを受けよう。</div>											
		6 タスクゲームを行う。 ・パス&ラン ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。	◇意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。										
	20	7 メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。</div> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-B</td> <td>C-c練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-c</td> <td>B-b練習</td> </tr> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	A-B	C-c練習	第2試合	a-c	B-b練習	○意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○チェックシートを使うことで、自分の動きを客観的に見つけ、改善に役立てられるようにする。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。 ☆ルールやマナーを守り、ゲームを楽しもうとしている。 【態度】(観察)	ゴール チェックシート
	コート1	コート2											
第1試合	A-B	C-c練習											
第2試合	a-c	B-b練習											
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ○安全に片付けられるよう、用具の選び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (6/10)

- (1) 目標
 (技能) ○意味のあるスペースに動くことができるようにする。
 (技能) ○フリーの味方にパスをすることができるようにする。
 (態度) ○友達と助け合って練習やゲームをしようとするようにする。
 (思考) ◎チェックシートをもとに、自分の動きについて振り返ることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①走り込み三角パス ②鳥かご (3対1) <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>前半</td> <td>後半</td> </tr> <tr> <td>三角</td> <td>ABC</td> <td>abc</td> </tr> <tr> <td>鳥かご</td> <td>abc</td> <td>ABC</td> </tr> </table>		前半	後半	三角	ABC	abc	鳥かご	abc	ABC	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるような声をかける。 ◇相手や距離に合わせて、強さを変えて蹴ることを意識させる。 ◇フリーの味方を見つけ、パスをしようことを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイントを達成できている児童を称賛する。	サッカーボール マーカー ハードル
	前半	後半											
三角	ABC	abc											
鳥かご	abc	ABC											
なか	10	5 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">スペースを見つけてボールを受けよう。</div>											
		6 タスクゲームを行う。 ・パス&ラン ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。 ・次時に行うタスクゲームの内容を知る。	◇意味のあるスペースに動いて呼ぶことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。 ○次時からはゴールに向かってパスをつなげるということを知らせることで、系統性を感じられるようにする。										
	20	7 メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。</div> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>コート1</td> <td>コート2</td> </tr> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-C</td> <td>B-b練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>b-c</td> <td>A-a練習</td> </tr> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	A-C	B-b練習	第2試合	b-c	A-a練習	○意味のあるスペースに動いて呼ぶことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つけ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。	ゴール チェックシート
	コート1	コート2											
第1試合	A-C	B-b練習											
第2試合	b-c	A-a練習											
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ☆チェックシートをもとに、自分の動きを振り返ることができる。 【思考】(観察・チェックシート) ○安全に片付けられるよう、用具の選び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (7/10)

(1) 目標

- (技能) ○フリーの味方にパスをすることができるようにする。
- (技能) ○意味のあるスペースに動くことができるようにする。
- (態度) ○友達と助け合って練習やゲームをすることができるようにする。
- (思考) ○チェックシートをもとに、友達にアドバイスをすることができるようにする。

(2) 展開

過程	時記	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①走り込み三角パス ②鳥かご (3対1)	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるよう声をかける。 ◇相手や距離に合わせ、強さを変えてけることを意識させる。 ◇フリーの味方を見つけてパスをすることを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイントを達成できている児童を称賛する。	サッカーボール マーカー									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>前半</th> <th>後半</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>三角</td> <td>ABC</td> <td>abc</td> </tr> <tr> <td>鳥かご</td> <td>abc</td> <td>ABC</td> </tr> </tbody> </table>		前半	後半	三角	ABC	abc	鳥かご	abc	ABC		
	前半	後半											
三角	ABC	abc											
鳥かご	abc	ABC											
なか	10	5 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ゴールしやすい位置でボールを受けよう。 </div> 6 タスクゲームを行う。 ・ナインサークルサッカーを行う。 ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。	◇ルールを理解させる。 ◇動き方を工夫して、意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。	ゴール									
	20	7 メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 </div> ・ハーフコートサッカー	◇動き方を工夫して、意味のあるスペースに動くことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つめ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。 ☆友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。【態度】(観察)	チェックシート									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>コート1</th> <th>コート2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1試合</td> <td>B-C</td> <td>A-a練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-b</td> <td>C-c練習</td> </tr> </tbody> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	B-C	A-a練習	第2試合	a-b	C-c練習		
	コート1	コート2											
第1試合	B-C	A-a練習											
第2試合	a-b	C-c練習											
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ☆チェックシートをもとに、友達にアドバイスをしている。【思考】(観察・チェックシート) ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (8/10)

(1) 目標

- (技能) ○意味のあるスペースに動くことができるようにする。
- (技能) ○フリーの味方を見つけてパスをすることができるようにする。

(2) 展開

過程	時記	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①走り込み三角パス ②鳥かご (3対1)	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるよう声をかける。 ◇動きながらボールを蹴りやすい位置に止めることを意識させる。 ◇フリーの味方を見つけてパスをすることを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイントを達成できている児童を称賛する。	サッカーボール マーカー									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>前半</th> <th>後半</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>三角</td> <td>ABC</td> <td>abc</td> </tr> <tr> <td>鳥かご</td> <td>abc</td> <td>ABC</td> </tr> </tbody> </table>		前半	後半	三角	ABC	abc	鳥かご	abc	ABC		
	前半	後半											
三角	ABC	abc											
鳥かご	abc	ABC											
なか	10	5 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ゴールしやすい位置でボールを受けよう。 </div> 6 タスクゲームを行う。 ・ナインサークルサッカーを行う。 (ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。)	◇動き方を工夫して意味のあるスペースに動き、呼ぶことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。										
	20	7 メインゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 </div> ・ハーフコートサッカー	◇動き方を工夫して意味のあるスペースに動き、呼ぶことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つめ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。 ☆意味のあるスペースに動くことができる。【技能】(観察・チェックシート)	ゴール チェックシート									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>コート1</th> <th>コート2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-B</td> <td>C-c練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-c</td> <td>B-b練習</td> </tr> </tbody> </table> ・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)		コート1	コート2	第1試合	A-B	C-c練習	第2試合	a-c	B-b練習		
	コート1	コート2											
第1試合	A-B	C-c練習											
第2試合	a-c	B-b練習											
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (9/10)

- (1) 目標
(技能) ◎フリーの味方にパスをすることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 ドリル運動を行う。 ①走り込み三角パス ②鳥かご (3対1)	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるよう声をかける。 ◇動きながらボールを蹴りやすい位置に止めるように意識させる。 ◇フリーの味方を見つけ、パスをすることを意識させる。 ○積極的に取り組んでいる児童、◇のポイント達成できている児童を称賛する。	サッカーボール マーカー									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>前半</th> <th>後半</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>三角</td> <td>ABC</td> <td>abc</td> </tr> <tr> <td>鳥かご</td> <td>abc</td> <td>ABC</td> </tr> </tbody> </table>		前半	後半	三角	ABC	abc	鳥かご	abc	ABC		
	前半	後半											
三角	ABC	abc											
鳥かご	abc	ABC											
なか	10	5 めあてを確認する。 ゴールしやすい位置でボールを受けよう。											
		6 タスクゲームを行う。 ・ナインサークルサッカーを行う。 ペアチーム同士で、3か所に分かれて行う。	◇動き方を工夫して、意味のあるスペースに動き、呼ぶことを意識させる。 ○動きのよかった児童を紹介することで、全体に広める。										
	20	7 メインゲームを行う。 タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 ・ハーフコートサッカー	◇動き方を工夫して、意味のあるスペースに動き、呼ぶことを意識させる。 ○自分の動きを客観的に見つめ、改善に役立てられるようにチェックシートに記入させる。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。 ☆フリーの味方を見つけて、パスをすることができる。 【技能】(観察)	ゴール チェックシート									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>コート1</th> <th>コート2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-C</td> <td>B-b練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>b-c</td> <td>A-a練習</td> </tr> </tbody> </table>		コート1	コート2	第1試合	A-C	B-b練習	第2試合	b-c	A-a練習		
	コート1	コート2											
第1試合	A-C	B-b練習											
第2試合	b-c	A-a練習											
		・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)											
おわり	5	8 チェックシートをもとに、本時の振り返りをする。 ・チェックシートの「次に向けて」に記入する。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○ペアやチームでよかった動きや改善点について話し合わせることで、有能感や意欲を高める。 ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート									

本時の指導 (10/10)

- (1) 目標
(思考) ◎自分のチームに合った場を選んで練習をすることができるようにする。

(2) 展開

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 指導のポイント (◇) 評価 (☆)	用具・資料									
はじめ	10	1 場づくりをする。 2 あいさつ・健康観察を行う。 3 チームごとに準備運動を行う。 4 チームの課題に応じたドリル運動を選び、練習する。 ・三角パス ・走り込み三角パス ・ハードル抜きパス ・鳥かご (3対1)	○進んで準備をしているグループを称賛することで、速やかに準備ができるようにする。 ○安全に運動できるよう、必要に応じて指導・助言する。 ○一つ一つの運動を正確にできるよう声をかける。 ○今まで練習した内容を想起させることで、ドリル運動を選択しやすくさせる。 ◇フリーの味方を見つけてパスをすることを意識させる。 ◇味方を見てパスをしたり、次の動きにつながるトラップをしたりすることを意識させる。 ☆自分のチームに合った場を選んで練習している。 【思考】(観察)	サッカーボール マーカー ハードル									
なか	25	5 めあてを確認する。 これまで学んだことをゲームに生かそう。											
		6 メインゲームを行う。 ・ハーフコートサッカー	○チェックシートを使うことで、自分の動きを客観的に見つめ、改善に役立てられるようにする。 ○積極的にアドバイスをしている児童を称賛することで、励まし合える雰囲気をつくる。	ゴール チェックシート									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>コート1</th> <th>コート2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1試合</td> <td>B-C</td> <td>A-a練習</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>a-b</td> <td>C-c練習</td> </tr> </tbody> </table>		コート1	コート2	第1試合	B-C	A-a練習	第2試合	a-b	C-c練習		
	コート1	コート2											
第1試合	B-C	A-a練習											
第2試合	a-b	C-c練習											
		・ペアチームが動きをチェックする。(チェックシートに記入)											
		7 表彰式を行う。 ・今までのメインゲームでの総得点で勝敗を決める。	○負けたチームも、勝敗を受け入れ、勝ったチームを祝福するよう声をかける。										
おわり	10	8 単元の振り返りをする。 9 整理運動をし、片付けをする。 10 あいさつ・健康観察を行う。	○自分ができるようになったことや、上手になったことをワークシートに書かせることで、有能感を高める。 ○安全に片付けられるよう、用具の運び方について指導する。	チェックシート ワークシート									

ハーフコートサッカー 学習カード 記入例

名前 ()



サッカー日本代表
香川真司選手

試合時間 = 90分間
実際にボールにさわった時間

⇒ 約 **2** 分間

ボールを持っていないときは何を
しているのだろうか?

- ・ボールをもらうために動いている
- ・味方のサポートをしている
- ・守備をしている

学習全体のめあて

ゴールにつながる動きを身に付けよう。

学習計画

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	オリエンテーション	①場づくり ②健康観察 ③準備運動 ④めあての確認								
	学習のめあて 学習の流れ 用具の準備と片付けの仕方 試みのゲーム	パス・トラップのドリル運動 (三角パス) パス・トラップのドリル運動 (ハードル後をパス)	パス・トラップのドリル運動 (走り込み三角パス) パス・トラップのドリル運動 (肩が3対1)				チームの課題に応じたドリル			
10	スペースを見つけてパスを受けよう。			ゴールしやすい位置でパスを受けよう。			これまでに学んだことをゲームに生かそう。			
15	タスクゲーム① ハンドパス&ラン	タスクゲーム② パス&ラン	タスクゲーム③ ナインサークルサッカー							
20	タスクゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。									
25	メインゲーム ハーフコートサッカー									
30	①A-B ②C-D ③A-C ④B-D ⑤A-D ⑥B-C ⑦c-d ⑧a-b ⑨b-d ⑩a-c ⑪b-c ⑫a-d (Aとa, Bとb, Cとc, Dとdはペアチームで、互いのプレーを見合う) これを3サイクル実施									表形式
35										
40	①チェックシートをもとに振り返り ②整理運動・片付け ③健康観察									・チャットシート もとは振り返り ・单元のまとめ ・整理運動 ・片付け ・健康観察

メインゲーム ハーフコートサッカー
ペアチームと協力して、優勝を目指そう!



自分のチーム **A**

対戦相手		1回目		2回目		3回目
B	○	1-0	△	2-2	○	2-0
C	×	0-2	○	1-0	△	2-2
D	×	0-1	×	0-1	○	1-0

チームMEMO

- ・自分のチームの特徴に合わせた作戦
- ・対戦するチームの特徴
- ・友達や自分の動きについての振り返り

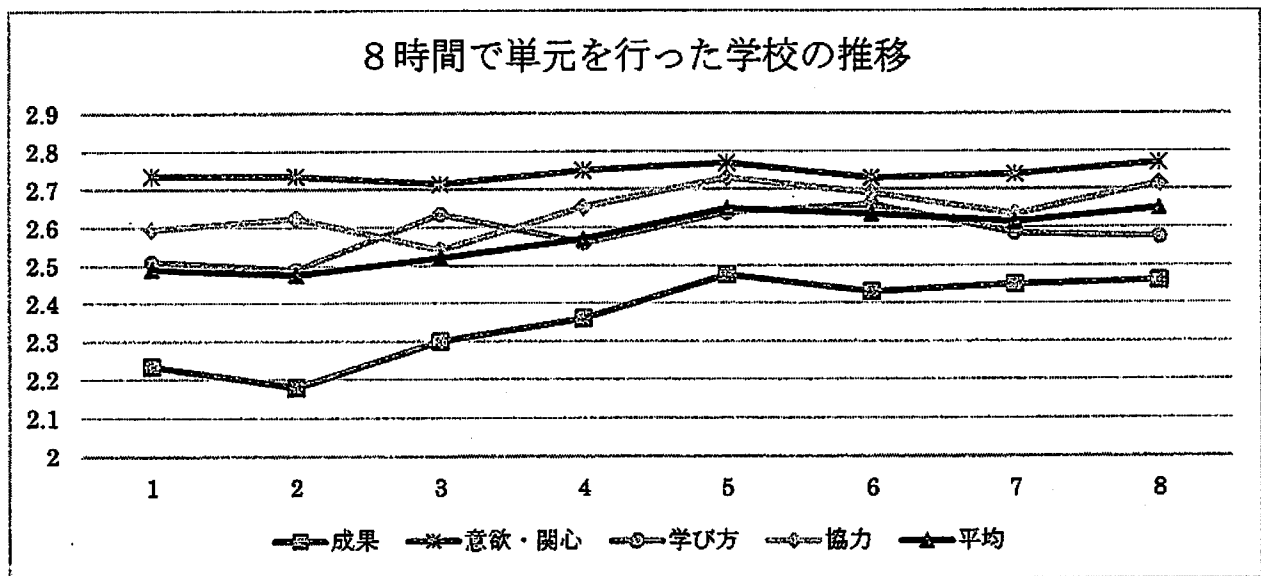
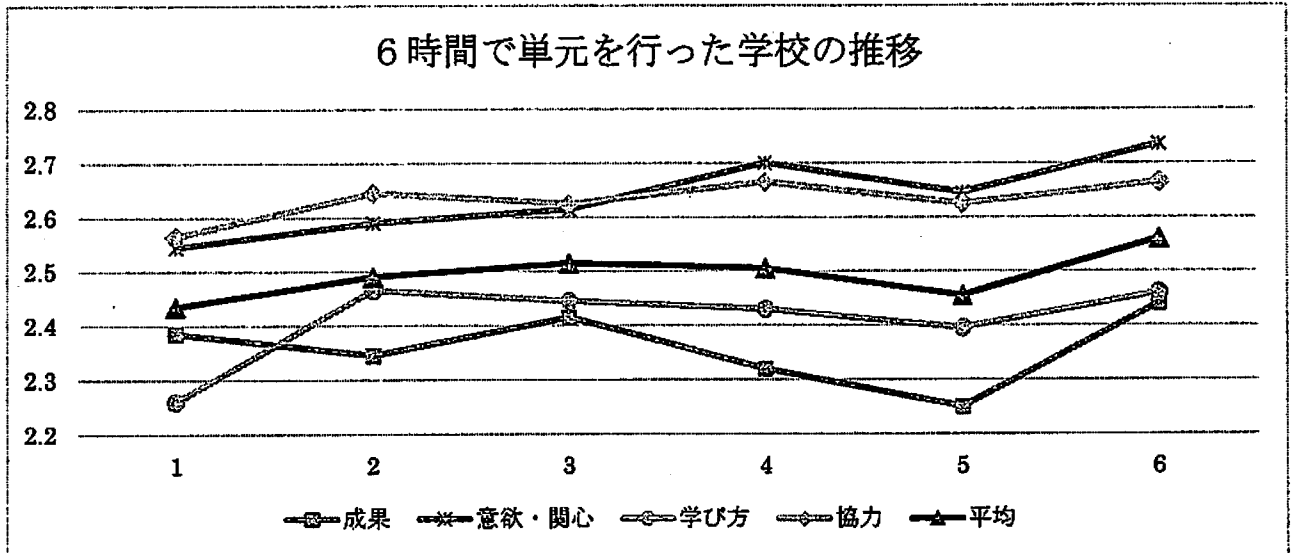
など、チームに関することをメモする

サッカーの学習を通して、できるようになったことは何ですか。

サッカーは、どんなところがおもしろいスポーツですか。

6時間・8時間で学習計画を立てた学校の形成的授業評価

部会内の学校のうち、年間計画上6時間・8時間で学習計画を立て、実践した学校がある。ここでは、その学校の形成的授業評価の値の変化と考察について述べる。



【考察】

6時間計画・8時間計画とも単元の始めに比べ、終末で値が向上していることがわかる。このことから、10時間計画と同様に児童にとって有益な学習過程であったといえる。しかし10時間計画と比較すると、向上した値は小さかった。これは、タスクゲームへの理解度が低いまま次のタスクゲームがスタートしてしまうこと、時間の短さにより技能の習熟が十分に図れなかったこと、守備側の判断力及び技能の向上を、攻撃側が上回れずに学習が終了してしまったこと等が原因であると考えられる。やはり10時間程度の時間を確保して単元計画を立てることで、技能を伴う判断力の向上が図れるのではないかと考える。

また、10時間計画と同様にタスクゲーム「ナイン・サークル・サッカー」を行った時間において数値が落ち込んでいることから、やはり児童がこのゲームに難しさを感じていることが見て取れる。

各校の診断的・総括的授業評価まとめ

質問NO.		関野台 桑井野	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	*の合計
2	心理的充足												0
7	楽しく勉強		1										1
11	明るい雰囲気	1				1							2
13	丈夫な体										1	1	2
17	精一杯の運動		1										1
	楽しむ(情意目標)	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	1	6
6	授業前の気持ち	1						1					2
9	運動の有能感	2		1		1							4
10	自発的運動	1	2		1								4
15	いろんな運動の上達						1			1	2		4
19	できる自信	1					2		1				4
	できる(運動目標)	5	2	1	1	1	3	1	1	1	2	0	18
3	工夫して勉強	2									2	2	6
5	めあてを持つ	1	1			1			1	1			5
8	他人を参考												0
12	時間外練習										1	2	3
16	励まし												0
	学ぶ(認識目標)	3	1	0	0	1	0	0	1	1	3	4	14
1	先生の話聞く								1				1
4	自分勝手			1	1							1	3
14	勝負を認める								1				1
18	約束ごとを守る												0
20	ルールをまもる								1				1
	守る(社会的行動目標)	0	0	1	1	0	0	0	3	0	0	1	6
	*の合計	9	5	2	2	3	3	1	5	2	6	6	44

※5%水準で有意差が見られた項目を1点、1%水準で有意差が見られた項目を2点として合計点を算出した。

単元名 () 日付 月 日 ()

ゲームパフォーマンス記録カード

■チーム名 () ■記録係 ()

■ゲームパフォーマンスの評価項目と基準……

- ・意思決定 ……フリーな味方へパスを出すことができる
- ・サポート ……味方からのパスをもらえるスペースへ動くことができる
- ・技能発揮① ……フリーな味方に対して正確にパスを送ることができる
- ・技能発揮② ……味方からのパスを正確にキャッチすることができる

■記録方法……上記の基準に基づいて、パフォーマンスが出現することに、該当する項目にし印をつける

名前	意思決定		サポート		技能発揮 ()	
	適切	不適切	有効	非有効	適切	不適切

研究構造図

学習指導要領から

「簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防すること」等を通して、児童に運動の楽しさや喜びを味わわせ、その特性に応じた基本的な技能を身に付けさせて、体力を高めることが目指されている。

教職員の実態から

- ・「技能差への対応」「ボールを持たない児童の動き」「ルールの工夫」といったところに指導の難しさを感じている。
- ・身に付けさせたい有効な動きを教職員自身がとらえられておらず、指導のポイントが明確になっていない。

児童の実態から

- ・ボールを保持しているとき、保持していないときのいずれにおいても、状況を判断してプレーすることができないと思われる児童が多い。
- ↓
- 苦手意識につながっている。

有効な動きが多く現れるようにタスクゲーム・メインゲームを工夫したり、ペア児童の動きを見取る場面を設定したりすることで、判断力を高められるのでは？さらにはそれが意欲の向上にもつながるのでは？

研究主題

判断力を高めるサッカーの学習の在り方
～「わかった」「できた」が実感できる学習過程の工夫～

※「判断力」… 状況を適切にとらえ、チームに貢献できる判断をする力

仮説 1

有効な動きが多く現れるようにゲームを工夫すれば、判断力が向上するだろう。

- 有効な動きの整理
- ドリル運動・タスクゲームの系統的な指導
- ハーフコートのメインゲーム

仮説 2

ペア児童の動きを見取る場面を意図的に設定すれば、判断力が向上するとともに、意欲も高まるだろう。

- ペアチームをつかって互いのプレーを見取る場面の設定
- 「動きのチェックシート」を活用した話し合いの場面の設定