

保健体育科学習指導案

球技：ゴール型（サッカー）第1学年

（内容のまとめり 第1学年及び第2学年「E 球技」）

1 単元の目標と概要

本単元は、内容のまとめり「E 球技」においてゴール型として分類できる。学習者は体育の授業に積極的に参加をしており、前単元のバレーボールの学習において、技能を習得してゲームで活用しようとする意欲的に取り組んでいた。サッカーについては、休み時間にグラウンドでプレイする姿も見られるなど、関心も高く、大半の学習者がサッカーの授業は好きと答えている。しかし、小学校での既習状況に個人差が大きく、種目の特性でもある足元でのボール操作に難しさを感じていたり、どう動いていいかわからずに動きが止まったりすることも多い。そこで本事例においては、基本的な技能の習得のためのドリルや、めあての達成に向けたタスクゲームを中心に実践することで、マークされていない味方にパスを出すことができるような技能を身につけさせることを目指す。また、一人一人やチームに応じた課題の解決に向けて議論し、実践させることで、仲間と協力したり助言したりするなどして、仲間の学習を援助しようとする態度を養いたい。

(1) 単元の目標

- 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や技術の名称や行い方について理解し、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開できるようにする。
ア ゴール型では、ボール操作と空間に走りこむなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。[知識及び技能]
- 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。[思考力・判断力・表現力等]
- 積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなど、一人一人の違いに応じたプレイなどの認めようとするなど、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。[学びに向かう力、人間性等]

(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 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球技において用いられる技術には名称があり、それらを身につ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マークされていない味方にパスを出すことができる。 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づきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。	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。 ③健康・安全に留意している。

(3) 「問い」の工夫について

「問い」の工夫Ⅰ

- 単元のめあてを設定し、そのための手立てを講じる。
・「サッカーの技能に挑戦をして、積極的にゲームに参加しよう」という単元のめあてを設定し、そのための手立てとして①から③を行う。
①少人数でのチーム練習・ゲーム ②基本的な技能を習得するためのドリル
③めあての達成に向けたタスクの全体共有
- 人数やポジション、ルールなどに制限を設けたタスクゲームを通して、サッカーの構造的な特性に触れさせる。
- タスクゲームを通じて自己やチームの課題を発見させ、次時においてその課題に応じたドリルやドリルゲームを選択させる。

「問い」の工夫Ⅱ

- 学習カードを個人用とチーム用で作成し、課題を共有することで、自己やチームがめあての達成に向けた学習に取り組めるようにする。
- 仲間への助言や、学習を援助できるようにゲームに向けた話し合いや振り返りを設定する。
- チーム内の交流を活性化させるために作戦盤を用いて、自己やチームに応じた動きやプレイを話し合う場面を設定する。

(4) 単元指導計画(「球技」(ゴール型:サッカー) 第1学年における指導と評価の計画)

単元 の 目 標		知識及び技能		勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や技術の名称や行い方について理解し、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開できるようにする。 ア ゴール型では、ボール操作と空間に走りこむなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようになる。									
		思考力、判断力、表現力等		攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫し、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようになる。									
単元 の 目 標		学びに向かう力、人間性等		積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどの認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。									
		時										授業づくりのポイント	
		単元のため: サッカーの技能に挑戦して、積極的にゲームに参加しよう										授業づくりのポイント	
学習の流れ	0	準備運動・健康観察・本時のため:の確認・移動										<ul style="list-style-type: none"> ・三つの資質・能力の内容をバランスよく指導する。 ・運動量を確保のためプレイヤーの人数、コート広さ、用具などを工夫する。 「問い」の工夫Ⅰ ・ゴールへの空間の攻防をめぐる学習に課題を追究しやすいようにプレイ上の制限を設けたゲームを取り入れる。 「問い」の工夫Ⅱ ・練習やゲームでは、お互いにアドバイスをし合うことができるとし、振り返りの質を高める。 	
	10	オリエンテーション	ボール操作のドリル		ドリル ドリブル パス トラップ パスラン				ドリル		課題ゲーム① 課題確認・練習 トーナメント戦		
	20		ドリブル パス トラップ		ドリルゲーム 空間を活用した動き 3対2パス パスランラグビー				課題ゲーム② 課題ゲーム③ 単元のまとめ				
	30		ドリルゲーム	タスク 3対2		タスク ポジション 設定		タスク 2ゴール 5対5 5対5					
	40			パス 5対5 ゲーム		5対5 ゲーム		5対5 ゲーム					
	50			整理運動・学習の振り返り・次時の連絡									
		1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	評価方法
評価機会	知	①						②				総括的な評価	学習カード
	技			①		②		③					観察
	思				③				①	②			学習カード、観察
	態		③					①		②			観察、学習カード
単元の評価規準	知	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球技において用いられる技術には名称があり、それらを身につ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	①マークされていない味方にパスを出すことができる。 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。											
	思	①提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見つけている。											
	態	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②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。 ③健康・安全に留意している。											

(5) 評価について

国立教育政策研究所の『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』を参考に、「内容のまとめり」を意識して単元を構成し、評価の重点化を図った。体育分野では指導内容を一層明確にするために、学習指導要領解説において、第1学年及び第2学年と第3学年の「内容のまとめり」ごとに、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の指導内容の全てに例示が示された。各学年（間）の「内容のまとめり」全体の指導内容を俯瞰しつつ、当該単元において、これを重点化することが重要である。特に、資質・能力の三つの柱に示された指導内容が、「内容のまとめり」の中でバランスよく配置されるように工夫する必要がある。

第1学年及び第2学年「E 球技」(ゴール型)の例

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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。 ・学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることについて言ったり書き出したりしている。 ●球技において用いられる技術には名称があり、それらを身につ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。 ・対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、学習した具体例を挙げている。 ・球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なることについて、学習した具体例を挙げている。 	<p>○技能(ゴール型)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。 ●マークされていない味方にパスを出すことができる。 ●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。 ・パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 ●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。 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。 ・ボールを持って相手マークすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ●提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ・学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。 ・練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。 ●仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。 ・仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。 ・体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ・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。 ・作戦などについての話合いに参加しようとしている。 ・一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。 ●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。 ●健康・安全に留意している。

本事例 第1学年「E 球技」(ゴール型：サッカー)の「単元の評価規準」へ

「内容のまとめり」ごとに、育成する資質・能力のバランスを検討した上で指導事項を配置し、それに対応した「単元の評価規準」を上記の全ての「単元の評価規準」から選択するなどして設定した(本事例で選択したものが●)。本事例では、1時間目を診断的な評価機会とし、既習状況を確認する。2～9時間目では3つの観点の指導事項をバランスよく配置するとともに学習カードや観察によって評価機会を設定した。さらに、10時間目を観点別学習状況の評価の総括的な評価と位置づけている。評価方法は主に学習カードと観察で行い、「問い」の工夫Ⅱで示したように個人やチームの課題を振り返り、共有することで、解決に向けた学習につなげることができるよう、各指導内容の関連を図る工夫をした。

本時案（7 / 10）

（1）題材 球技 ゴール型：サッカー

（2）ねらい チームの課題に応じた練習を考え、取り組むことを通して、ボールとゴールが見える位置に動くことができるようにする。

（3）本時における「問い」の工夫

- ・前時の振り返りを確認し本時のめあてにつなげることで、チームの課題に応じた練習に主体的に取り組めるようにする。（「問い」の工夫Ⅰ）
- ・ゴールを狙うための位置取りができるようになるために、ドリルとドリルゲームを考え、選択させ、タスクゲームを行う。（「問い」の工夫Ⅱ）

（4）展開

学習活動	時間	指導上の留意点	評価・備考
1 準備運動，あいさつ，健康観察をする。	3		
2 本時のめあてを確認する。	7	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 発問 〈「問い」の工夫Ⅰ〉 ・前時の振り返りを確認する。「得点が狙える位置はどんなところだった？」 ・本時のめあてを提示，カードに書かせる。 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 予想される答え ・ゴールの近く ・人がいないところ </div>
めあて ボールとゴールが両方見える位置に動いてみよう			
評価 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。（技能）			
3 ドリルとドリルゲームに取り組む。	15		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> おおむね満足 ・ボールとゴールが同時に見える場所に動くことができる。 </div>
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 〈「問い」の工夫Ⅰ，Ⅱ〉 前時をもとにゴールを狙うためにチームで取り組む練習を考える。 </div>		<ul style="list-style-type: none"> ・練習場所に用具を持って移動させる。 用具：チームボックス，コーン，マーカー，ボール ・学習カードを参考に，前時の課題を踏まえて既習の練習を選択したり，組み合わせたりするなどチームに応じて決めさせる。 ・お互いにアドバイスをし合えるように声かけをする。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 十分満足 ・ボールとゴールが同時に見える場所に常に動くことができる。 </div>
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 〈ドリル〉 パスやドリブルを中心とした基本練習 〈ドリルゲーム〉 ドリルで練習したことを生かして，チームを攻守に分けた練習ゲーム </div>		<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2 ゴールゲーム 作戦 2分→ゲーム 4分(前半) 確認 2分→ゲーム 4分(後半) 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 努力を要する生徒への配慮 ・チームでどこに動くべきかを作戦盤などを用いて確認したり，声かけをさせたりする。 </div>
4 タスクゲームに取り組む。〈「問い」の工夫Ⅱ〉	18	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦盤を用いて，チームのポジションや役割について話し合わせる。試合間に前半で生じた課題について話し合わせる。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 予想される振り返り ・ゴールが狙える位置に動くことができた。 ・ボールを受けるために動くことができた。 </div>
5 振り返りをする。	7	<ul style="list-style-type: none"> ・チームと個人で振り返りを行い，共有させる。 ・次回の課題について確認させる。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ・練習をしたことが生かされた。 ・止まってしまう，ボールを受けられなかった。 </div>