

令和4年度  
体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例

【ボール運動（ゴール型）】

サッカー



群馬県教育委員会  
(健康体育課)

# 1 体育授業モデル作成事業の概要

## 体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。令和4年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

## 体育科授業の充実

## 教師の指導力の向上

### 研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成

### 公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
  - ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。
- ※今回は北毛地区のみとする。

### 授業研究会

- ・公開授業をもとに体育授業の充実のための方策を研究協議する。
- ※今回は感染対策のため、アンケート方式、報告書や動画で、県内に普及させる。

## 体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

## 2 実践事例

### 実践事例

#### <参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：令和4年11月25日（金）

会 場：渋川市立長尾小学校

単 元：ボール運動（ゴール型）  
「サッカー」

学 年：6年男女

授業者：浅井 政則 教諭

令和4年度授業協力校及び作成専門員

渋川市立長尾小学校

浅井 政則 教諭

令和4年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学共同教育学部准教授）

贄田 浩明（群馬県総合教育センター指導主事）

田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）

森瀬 伸二（中部教育事務所学校教育係指導主事）

小林 俊介（渋川市教育委員会指導主事）

小川 勇之助（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

#### [参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等

ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー

（平成25年3月

国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

「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

【小学校 体育】

（令和2年3月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説

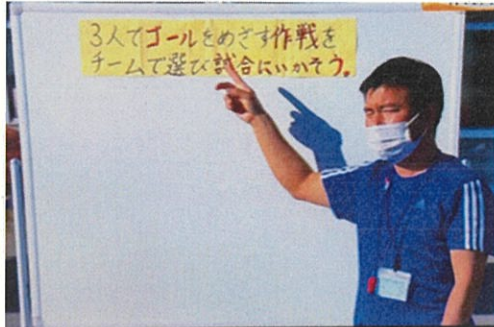
体育編

（平成29年7月 文部科学省）

# 公開授業の様子

○渋川市立長尾小学校の取組<体育授業モデル作成事業>

単元：ボール運動（ゴール型）「サッカー」6年生



限定公開用動画があります。  
詳しくは、各学校に配布している体力向上ガイドブックにて二次元コードで紹介しておりますので、御参照ください。

## <公開授業に参加いただいた先生方からの感想>

□運動量が確保された授業内容やサッカーの苦手な児童も楽しく運動を行えるための場の設定が素晴らしかったです。児童の実態に合わせ、ルールや教材を変えることの大切さを改めて感じました。児童からも「ミスをしてしまったけど、みんながフォローしてくれたことがよかった。」という声がきけて、得点や技能に捉われていない姿が印象的でした。授業を公開していただき、ありがとうございました。授業研究会の準備・運営ご苦労様でした。

□久しぶりに授業研究会に参加し、他校の新学習指導要領を踏まえた取り組みを肌で感じる事ができ勉強になりました。やはり、こういう機会を作ったただけで、自分自身の実践を再度振り返ることができ、改めて授業研究会の大切さを感じとることができました。大変お世話になりました。

## 【授業研究会の様子】



サッカー授業感想

6年 名前

サッカーの授業をして、チームの目標に向かって練習ができたのでよかったです。最初は、作戦などもうまく考えられなかったけど、授業をやるにつれて、作戦どおりにパスをまわしたりできたのでよかったです。練習をかさねて、パスなども上手になったり、最初の試合に比べると点数の差も55までし、楽しく元気にできてよかったです。

サッカー授業感想

6年2名前

サッカーをしてみて、作戦などを考えてやったのでとても楽しい授業でした。自分たちで考えた作戦を実行してやって、試合などでも作戦を成功させる事が出来てよかったです。一番良かったのは協力してやれた事です。これからも仲間との協力を大切にして、体育の授業をしていきたいです。

サッカー授業感想

6年 名前

サッカーの授業をやってみて、チームで協力したり色々な作戦を立てたりしてよりチームの仲が深まりました。そして、チームで協力すること、はじめてのことだから自分でも改めて思いました。また、色々な作戦を立てるということもチームで話し合ったり協力したりするの、これもいい事だと思います。

サッカーの授業とても楽しかったし勉強になって良かったです。

サッカー学習カード

6年 組 番 ( )

		月	日	月	日	月	日	月	日	月	日	月	日			
自分のめあて (今日の目標 ・がんばりたいこと)																
チームのめあて (今日の目標 ・がんばりたいこと)																
ドリブルゲーム シュート得点		点		点		点		点		点		点				
対戦相手																
ゲーム記録		対		対		対		対		対		対				
今日のゲームで気づいたこと (よかった点・課題点)																
振り	作戦がうまくいった	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
返	ルールやマナーを守った	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
り	仲良く協力できた	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
	かいっぱい運動できた	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1

※ 3……はい      2……どちらともいえない      1……いいえ

改訂版「小学校高学年サッカー」の体育授業プログラムの授業成果について

群馬大学 鬼澤 陽子

1. 授業プログラムの主な改善点

新学習指導要領の内容を反映させたゲーム教材にするために、メインゲームの主なルールを以下のように変更した。

- ①アウトナンバーの採用：攻め3人、守り2人
- ②守りが入れないエリアを設置(右図)：運動が苦手な児童でも安心してプレーができるようになる
- ③ゴールの工夫(右下)：サイドからもシュートが入るように台形にし、さらにキーパーの動きが外回りになるように半円を引くことで運動が苦手な児童もシュートができる(詳細は授業プログラムを参照)

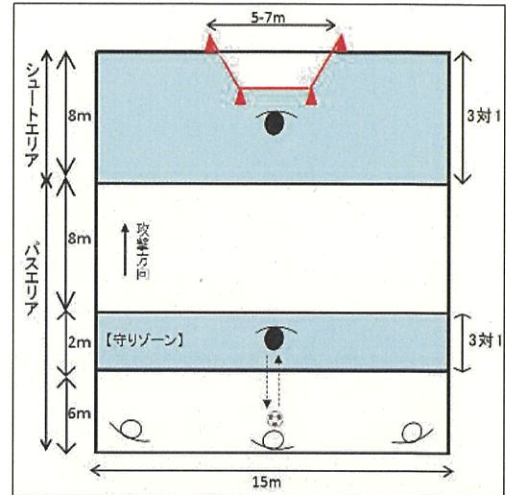


図1 メインゲームのコート

2. 改訂版「体育授業プログラム」の学習成果について

(1) 形成的授業評価の変容について

改訂版「小学校高学年サッカー」の授業プログラムを適用した授業が、どの程度の学習成果をあげていたのかを学習者の主観的側面から判断するために、毎授業後に形成的授業評価(高橋, 1994)を実施した。



写真1 台形のゴール

単元	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
総合評価	2.57 (3)	2.68 (4)	2.77 (5)	2.69 (4)	2.81 (5)	2.76 (4)	2.74 (4)
成果	2.41 (3)	2.56 (4)	2.61 (4)	2.51 (4)	2.72 (5)	2.60 (4)	2.67 (4)
意欲・関心	2.72 (3)	2.81 (4)	2.96 (4)	2.85 (4)	2.96 (4)	2.82 (4)	2.90 (4)
学び方	2.53 (3)	2.72 (4)	2.72 (4)	2.74 (4)	2.72 (4)	2.80 (4)	2.66 (4)
協力	2.67 (4)	2.69 (4)	2.86 (5)	2.76 (4)	2.89 (5)	2.89 (5)	2.78 (4)

※表中の( )の数字は、各項目の平均得点を評価基準に照らし、5段階で評価した値を示している。

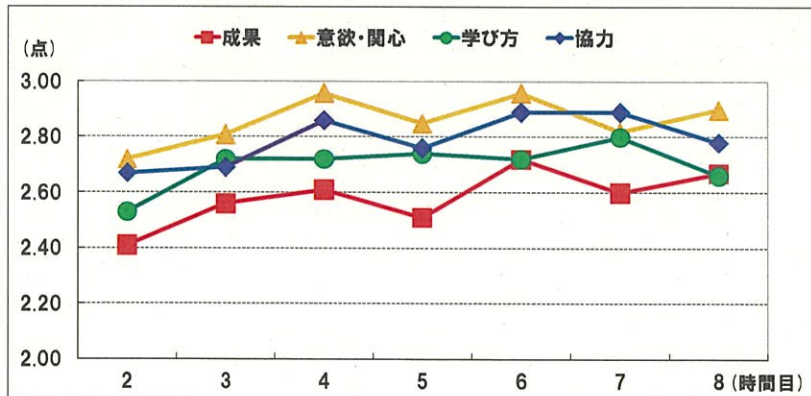


図2 形成的授業評価の変容

その結果、①「総合評価」をみると、単元序盤(2-3 時間目)は 2.57-2.68 であったものの、単元終盤(7-8 時間目)は 2.74-2.76 と高い値であった。次に②因子ごとにみると、すべての因子において単元序盤に比べて単元終盤に向上した。特に「成果」次元においては、単元進行とともに向上した。したがって、改訂版の授業プログラムを適用した単元は子どもたちに受け入れられたといえる。

### (2)技能成果(ゲームパフォーマンス)について

ゲームパフォーマンスの変容を検討するために、単元 2 時間目と 8 時間目のメインゲーム「3 対 2」をデジタルビデオカメラで収録し、その映像をもとに分析した。その結果、①「守りゾーンを通過できた割合(通過した回数/総攻撃回数)」は、2 時間目が 85.7%、8 時間目が 79.5%であり、単元通して 80%程度の通過率と高い割合であった。その後プレーが続き、②「シュートできた割合(シュート回数/総攻撃回数)」はそれぞれ 52.4%、50.0%であった。

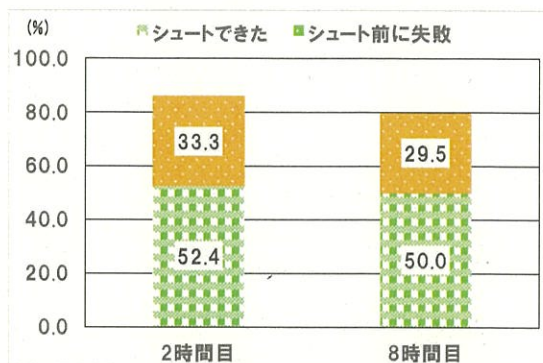


図 3 守りゾーン通過後にシュートができた割合の変容

ゲームの様相をみると、2 時間目は受け手が止まった状態でパスをつないでいたものの、単元中盤以降になるとパス&ランの動きができるようになり、受け手がゴール方向に動きながらパスをつなげるようになっていた。

### (3)運動有能感調査について

岡沢ら(1996)が作成した「運動有能感測定尺度」を単元前後に実施した。運動有能感(運動に対する自信)のうち、「身体的有能さの認知(自己の能力に対する肯定的認知)」において、単元前(12.0 点)に比べて単元後(13.4 点)に有意に向上した。この他「統制感(自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるか)」はそれぞれ 16.4 点、16.5 点、「受容感(教師や仲間から受け入れられているという

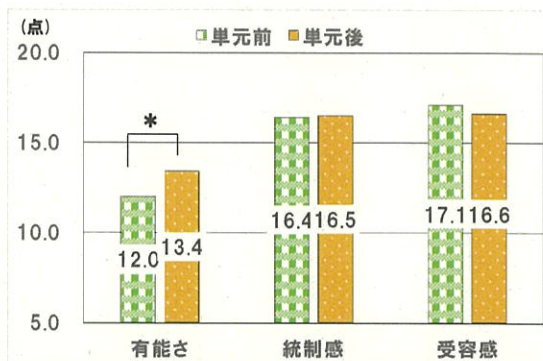


図 4 単元前後における運動有能感の因子ごとの得点の変容

認知)」は 17.1 点、16.6 点であり、単元前後で有意な変容はみられなかった。これらから本単元での学習を通して「身体的有能さの認知」が向上したといえる。

## 3.総合的解釈

足でボールを扱うサッカーは、技能差が大きく、運動が苦手な児童にとって参加しにくい種目である。その課題を克服するために今回のプログラム改訂を行った。改訂版を用いた単元での学習を通して、運動が苦手な児童、特に女子児童が積極的にゲームに参加できるようになり、「作戦が成功した!」「シュートが入った!」と喜ぶ姿が多くみられた。このような成功体験の積み重ねによって「運動に対する自信」が向上したといえる。



## 体育科学習指導案

日時：令和4年11月25日（金）5校時

対象：6年2組（男子17名、女子15名）

場所：校庭（雨天の場合：体育館）

指導者：浅井 政則

### 1. 単元名 ・ボール運動（ゴール型）「サッカー」

#### 2. 指導にあたって

##### (1)教材観

ボール運動は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」の「ゴール型」にあたる運動である。サッカーは、ボールをドリブルやパスで相手をかかわしながら前進し、ゴールに向かってシュートを決めることで得る点数を競い合うゲームである。

ゲームを成立させるために必要な技能として、蹴る（パス・シュート）、止める（トラップ）、運ぶ（ドリブル）といったボール操作とボール保持者からボールを受け取ることができる場所に動くなどのボールを持たないときの動き等があげられる。そのため、本単元を通して個人技能の習得が重要になる。また、攻撃の仕方も大切なポイントになってくる。そこで、本単元を通して、ドリルゲーム（個人技の習得）→タスクゲーム（チーム戦術の練習）→メインゲーム（練習の実践）という順序で行うことは、運動の技能を高めながら、チームの動きを理解し、ゲームで競い合う楽しさを味わうことに繋がると考える。

また、チームで立てた作戦の練習時間をきちんと確保することで、自分たちの課題に合った練習を選択し、実行できるようになっていくのではないかと考える。そのため、攻撃側にとって易しい状況（アウトナンバー）の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守の切り替えなしの簡易化されたゲームをすることをを行うこととした。また、中学校での球技（ゴール型）の学習に繋がると考え、本単元を設定した。

##### (2)児童観

###### 【知識及び技能】

- ・5年時までに、サッカーの3対3のミニゲームなどの簡易化されたゲームを行ってきている。
- ・足を使ったボール操作の技能が未熟であり、パスやシュート等でのミスが多く、ゲーム内でシュートまで持っていくときは一部の児童のドリブルに限定され、チームで得点の喜びを味わうことは難しい。
- ・攻撃も守備もボールに向かって動く児童が多く、味方・相手・ゴールの位置を意識して動く児童は少ないため、人がボールに集まったり、ボールを持たない児童は動かなかったりする傾向にある。

###### 【思考力、判断力、表現力等】

- ・キャプテンを中心にお互いにアドバイスし合う様子が見られるが、プレーに関して有効なアドバイスを伝えられる児童は固定化されている。

### 【学びに向かう力、人間性等】

- ・ 1学期に行ったソフトバレーボールのゲームの中では、キャプテン・副キャプテン（得点・記録係）・アップ（声だし係）・ゼッケン係・用具係を自分たちで決め、チームの一員として自分の役割を考えて率先して授業を行うことができた。
- ・ 準備、片づけなどチーム全体で率先して行い、友だちに対しての声かけも温かい。
- ・ ゲームになると熱くなるが、きちんとルール説明を行うことで勝敗も受け入れる児童が多い。

### (3) 指導観

#### 〈単元を通して〉

- ・ 体育授業プログラムを活用し、技能を身に付けながら誰もが楽しく運動できるようにする。
- ・ ボール操作の簡易化と心理的恐怖心を取り除くために、ボールは、空気圧を調整し、通常のサッカーボールより若干柔らかくしたボール（4号）を活用する。
- ・ 単元を通して、ボール操作やボールを持たないときの動きをはっきりさせるために、ボールを保持できるゾーンを設けて学習を進めていく。
- ・ 単元を通して、グループでの活動を中心に行うことで、チームの仲間との連帯感を深め、協力して練習やゲームに取り組むことができるようにする。
- ・ チームは4班とし、それぞれのチームが意欲面・技能面で、できるだけ均等になるようにチーム編成を行う。
- ・ 一人一人の運動量の確保とチーム内の教え合いができるように、少人数でチームを編成する。
- ・ チームで協力して取り組めるように、キャプテンを中心に、声かけ係（アップ係）、得点・記録係（副キャプテン）、ゼッケン係、用具係の役割を持たせる。
- ・ 単元を通して、児童が技能習得の向上を実感できるようにするために、ドリル・タスク・メインゲームの流れを継続した授業を行う。

#### 〈ドリルゲーム〉

- ・ 個人技能を高めるために、毎授業の導入で、パス、トラップ、シュートを継続してドリルゲームを行わせる。
- ・ 児童の技能向上を実感できるようにするために、ドリルゲームの記録を蓄積できるようにワークシートを作成する。

#### 〈タスクゲーム〉

- ・ 一人一人がボールに触れる時間を多く確保するために、タスクゲームはハーフコートで行う。
- ・ フリーになるための動きやフリーの仲間にパスを出すなどチーム技能習得のため、毎授業チーム内の3対1のタスクゲームを行わせる。
- ・ タスクゲームでは、ボールを持たない時の動きを身に付けるために、攻撃側プレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態（アウトナンバー）にし、どこに動けばいいのかを意識しやすくする。
- ・ タスクゲームとメインゲームでは、ローテーションの中でスタート位置を理解しやすくするために、床（地面）にマーカーを置いて行う。
- ・ イメージの共有を図るために、最初は、ボールを手で持って攻撃をさせ、シュートまで行けるようにする。

#### 〈メインゲーム〉

- ・ドリルゲーム、タスクゲームで練習した技能を生かせるよう、毎授業で他チームとのメインゲームを行わせる。
- ・ボール保持者の時間的・空間的余裕を保証するために、ゲームに参加するプレイヤーの数を少なくする。
- ・攻撃チームが、ゴールを決める確率の高いシュートを打つためのパスを判断、実行できるよう人数条件を緩和した「アウトナンバーゲーム」を取り上げる。
- ・サッカーのプレーの原則を理解した作戦を用いて得点ができるように、作戦を立てる活動の際には、作戦ボードを活用し、相手のマークを外してシュートまで攻撃ができる作戦例を提示してからチームの話合いができるようにする。
- ・チームごとの作戦を振り返ったり、新たに作戦を話し合ったりするために作戦ボードや得点記録を記入させる。
- ・シュートしてゴールが決まったら、チーム状況によって得点調整ができるようにする。またゴールが決まらなくても、シュートエリアにボールを運んでシュートができれば1点とする。
- ・試合人数は、攻撃側3人・守備側2人とし、ローテーションでゲームを行う。
- ・ゲームでは、攻撃側と守備側とに分けて、得点を多く決めたチームの勝ちとする。
- ・攻撃側、守備側でもローテーションで行い、同じ児童が同じポジションにならないようにする。
- ・シュートが決まったときや外れた場合、コートの外にボールが出た場合や守備側がボールをカットした場合に、ローテーションを行う。
- ・体育館で行う場合速くからシュートをすることや強力なキックでケガを防ぐために、ゴールはコーンバーを採用し、コーンバーの下を通すと得点とする。
- ・校庭で行う場合も、まずは、体育館で行うゴールを使用し、児童の技能の状況に応じて、サッカーゴールを利用するなど柔軟的に対応する。
- ・リーグ戦を採用し、どのチームとも試合ができるようにする。
- ・試合の始め方は、中央にボールを持っている児童が、守備側にパスをして、リターンパスをもらって攻撃がスタートする。
- ・守備側は、動けるスペースが限られ、その範囲でボールを奪う。範囲を越えての守備は認められない。

#### 〈その他〉

- ・特別に支援が必要な児童には、本人への声かけや励まし、学習内容の確認を丁寧に行うだけでなく、チーム全体で声かけもできるように、チームの声かけ等の対応を丁寧に賞賛する。
- ・体育館内での授業において、指導者が児童の練習や試合の様子でシュートまで上手に行けたチームや児童の動画を映しだし、大型モニターを使ってクラス全体で共有することで攻撃面においてどうすればシュートまでたどりつけるのかをイメージを膨らませる。

#### ゴールの形状について

- ・サッカーゴールを、コートに向かって台形の形を作り、コーンとコーンをゴムバーで区切る。
- ・台形にした理由は、攻撃側が、正面から・右側から・左側からシュートすることができるためである。シュートの面が3面（正面・側面【右・左】）あることで守備側を人の動きやボールのパスによって引きつけてシュートが打てるように形状を工夫した。

### 3. 単元の目標

#### 【知識及び技能】

サッカーの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームができるようにする。

#### 【思考力、判断力、表現力等】

自己やチームの特徴に応じた作戦を考えるとともに、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。

#### 【学びに向かう力、人間性等】

サッカーに積極的に取り組み、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

### 4. 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
① サッカーの行い方について、理解したことを言ったり書いたりしている。 ② 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ③ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。 ④ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートし、ゴールを決めることができる。	① チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ② 簡易化されたゴール型のゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図を使って他者に伝えている。	① ゲームの練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ② ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。

### 5. 単元計画

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8
学 習 の 流 れ	オリエンテーション	①準備運動（ドリルゲーム）			①準備運動（ドリルゲーム）			
	①学習のねらいの説明	・三角パス（移動あり、コーンを使って） ・三人組パス&シュート（ドリブルなし）			・三角パス（移動あり、コーンを使って） ・三人組パス&シュート （GKありローテーション）			
	②シュートエリアの確認	②学習内容の確認			②学習内容の確認			
	③ドリルゲームの説明	・プレーの原則を理解し、ゲームで試してみる。			・プレーの原則を利用した、素早い攻撃を行う。			
	④タスクゲームの説明	③タスクゲームA（基本型） ・ハーフコート3対1（チーム内）			③タスクゲームB（発展型） ・ハーフコート3対1（チーム内）			
	⑤メインゲームの説明	④メインゲーム ・オールコート・攻守分離3対2			④メインゲーム ・オールコート・攻守分離3対2（リーグ戦）			
45	⑥学習のまとめ	⑤学習のまとめ						

6. 指導計画（全8時間計画、本時は6時間目）

課程	時間	主な学習活動	支援及び留意点	評価の観点		
				知	思	主
つかむ	1	【ねらい】学習の進め方を確認し、サッカーの行い方を理解する。 ・授業の約束と確認 ・ドリルゲームの説明と確認 ・タスクゲームの説明と確認 ・メインゲームの説明と確認	○チーム内の役割を決め、協力して準備、準備運動をすることで、チームに連帯感をもたせる。 ○単元計画を掲示することで、学習の進め方を理解して、見通しがもてるようにする。 ○ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの内容が理解できるよう、説明に合わせて、範例を示したり、実際に動いたりしながら確認をする。	①		
	2	【ねらい】ノーマークの味方にパスを出すことができる。 ・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・メインゲーム	○ドリルゲームでは各チームを支援し、仲間が受けやすいパスの出し方や、パスのもらいやすい位置を意識させる。 ○タスク・メインゲームは、試合の進め方やローテーションの仕方をマグネットで確認することで、理解できるようにする。	②		
追究する	3	【ねらい】パスを受けやすい位置に移動してシュートすることができる。	○「効果的にパスを受けるためにはどうしたらよいか。」を児童に問いかけ、守りがいないスペースの位置に移動することを意識させる。	④		
	4	【ねらい】相手の動きを見ながらノーマークでパスを受けることができる。	○ゲームの中で、「守りのマークを外してシュートを打つために、どのように移動すればよいか。」を児童に問いかけ、相手の視野に入らない移動を意識させる。	④		
	5	【ねらい】状況をすばやく判断して、ゴール前のスペースにすばやく移動をし、パスを受けてシュートすることができる。	○スペースに動いてパスをもらうときと止まったままの状況を比較することで、スペースに走り攻撃することが有効であることに気づかせる。	③		
	6	【ねらい】すばやく攻撃をするための作戦を話し合い、チームで選ぶことができる。 (本時)	○作戦タイムは作戦を例示し、自己の考えを伝え合うことができるようにする。 ○タスクゲームでは、作戦を実行するための練習をさせる。		①	
	7	【ねらい】すばやく攻撃ができなかったときの動きを考えよう。	○数的優位でも、フリーができない場面を提示し、作戦を例示して、考えをもてるようにする。 ○メインゲームの間に作戦タイムを設け、その都度作戦を練る。		②	①

ま と め る	8	【ねらい】勝敗を受け入れながら、ゲームに積極的に取り組むことができる。	○チームで立てた作戦を活かし、ゲームを楽しむことができる。			②
------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------	--	--	---

7. 本時の学習(6/8時間目)

(1) ねらい

仲間とゴールを決めるために、すばやい攻撃ができる作戦を話し合い、チームで作戦を選ぶことができる。

(2) 準備

サッカーボール(4号), ビブス, マーカー, ホワイトボード, 作戦例, 作戦ボード, リーグ表, 得点板

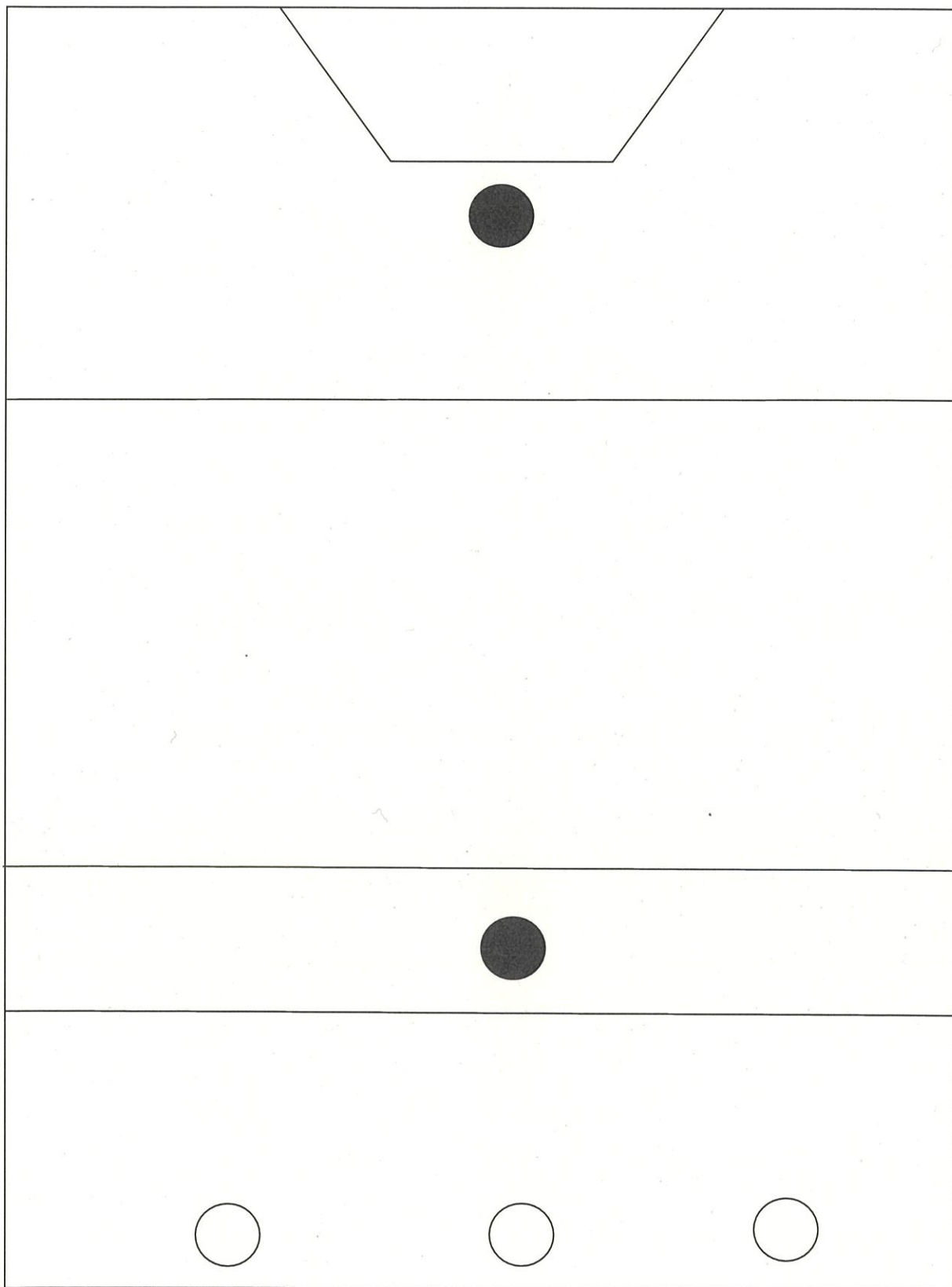
過程	時間	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点
導入	5	1. 用具等の準備, 準備運動 ○グループごとに準備をし, 準備運動, アップ運動(鬼ごっこ)を行う。	○声だし係を中心に, チームでまとまって準備体操を行うように促す。 ○チームの意識分けをするためにゼッケンを色別にし, チームのかごを用意する。	
	5	2. ドリルゲームに取り組む。 ○三人組パス(コーンを使って移動あり)  ○三人組でのパス&シュート練習	○相手に声をかけて, パスをするように指導することで, パスを受け取りやすくできるようにする。 ○パスを受ける側は手を出して, トラップできる準備をしておくことで, 怪我なく落ち着いてパスを受け取ることができるようにする。 ○パス&ゴールを意識して, GKの動きに応じて, シュートしたりパスしたりできるようにする。 ○パスはコントロールが難しいため, ミスも出てくるのが予想されるが, 「サッカーは皆でカバーし合うスポーツ」を合言葉に, チャレンジできている児童を積極的に賞賛し, チームで盛り上げるように伝え合えるようにする。	
	10	3. 前時の学習を振り返り, 本時のめあてを確認し, 理解する。  <b>【めあて】3人でゴールをめざす作戦をチームで選び, 試合にいかそう。</b>	○ノーマークシュートをするために, 何が必要か問いかける。 ○今までのチームで出てきた作戦を提示することでイメージを持たせやすくさせる。	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・スペースに移動してパスを受け取る。</li> <li>・相手が来る前に攻撃する。</li> <li>・相手がいない方にパスをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦は、オリジナルの○○作戦と決めてよしとし、前向きにタスクゲームで取り組めるように促す。</li> <li>○作戦ボード利用することで、3人の動きを確認しながら話し合いをするよう指導する。</li> </ul>	<p>◆作戦例を参考に、チームで話し合いをする中で、自己の考えを伝えている。</p> <p>【思】観察</p>
展開	5  15	<p>4. タスクゲームに取り組む。 ○ハーフコート3対1 (チーム内)</p> <p>5. メインゲームに取り組む。 ○オールコート3対2 (他チーム)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦に基づいたタスクゲームで、動き方を練習する。</li> <li>○アウトナンバーを生かし、パスを回しながら、ゴール前のスペースへ移動するよう声をかける。</li> <li>○練習をしながら声をかけ合って、作戦の動きを確認するように声をかける。</li> <li>○攻撃と守備がいつも同じポジションにならないようにローテーションを組んで練習できるよう事前に指示しておく。</li> <li>○ゲームの最初と最後は必ず「礼」で始め、「礼」で終わるようにする。</li> <li>○攻撃側と守備側の時間を十分に確保できるようにする。</li> <li>○シュートしてゴールが決まったら、チームの状況によって得点調整できるようにする。</li> <li>○ゴールが決まらなくても、シュートエリアにボールを運んでシュートができれば1点とする。</li> <li>○得点が視覚的に分かるように、攻撃側は一回の攻撃毎に得点ボードをめくるように促す。</li> <li>○積極的に声をかけたり、シュートまでいこうとする姿勢を認めたりして、ミスを責めない雰囲気をつくる。</li> </ul>	
終末	5	<p>8. 本時の振り返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>【まとめ】チームにあった作戦を考え、選ぶことが大切。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○今回の試合の振り返りを行い、作戦が成功してシュートまで行けたチームであっても、できなかったチームであってもチャレンジした姿勢を賞賛する。</li> <li>○点数を取る喜びに加えて、3人で作戦がうまくいったとき</li> </ul>	

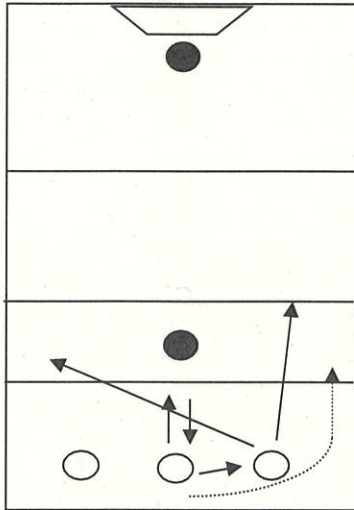
		9. 片付け	<p>の喜びがあることに気づかせる。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○チームで協力シュートするためには、お互いが考えを伝え、考えを共有し、動きを確認し合うことの必要性を説明する。</li><li>○今回の経験をもとに話し合いを続けて、自分たちにあった作戦を選んでいけるよう声をかける。</li><li>○チームで協力して片付けを行うように促す。</li></ul>	
--	--	--------	---	--



作戦ボード

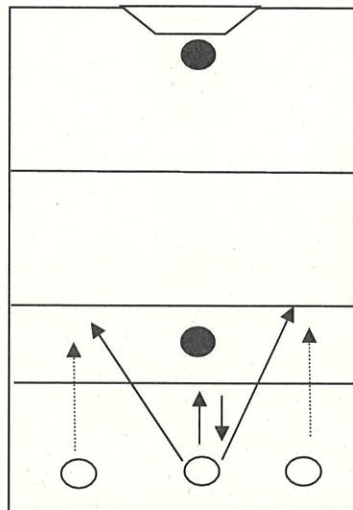


作戦例 1



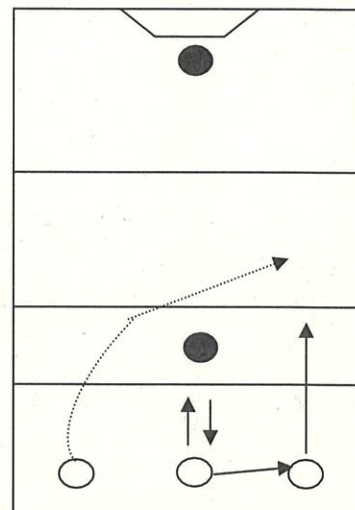
外回り作戦

作戦例 2



ダブルダッシュ作戦

作戦例 3



スペース走り込み作戦

ボールの動き —————>  
人の動き .....>