

令和5年度  
体育授業モデル作成事業  
小学校体育科授業実践例  
【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 学校体育係)

# 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5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5年10月31日（火）  
会 場：安中市立原市小学校  
単 元：ボール運動（ゴール型）  
          「サッカー」  
学 年：3年男女  
授業者：湯浅 勇樹 教諭

令和5年度授業協力校及び作成専門員

安中市立原市小学校                    湯浅 勇樹 教諭

令和5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）  
須藤 利恵（西部教育事務所学校教育係指導主事）  
伊田 悠一（安中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）

# 体 育 科 学 習 指 導 案

## 単元名「サッカー」〔学指要領：E ゲーム ア ゴール型ゲーム〕

令和5年10月31日（火） 第5校時 体育館  
安中市立原市小学校 3年2組 指導者 湯浅 勇樹

### I 単元の構想

#### 1 単元の目標及び児童の実態

	目 標	児童の実態
<b>知識及び技能</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゴール型ゲーム（サッカー）の行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2年生のボールけりゲームにおいて、ねらったところへ蹴る力や思い切り蹴る力を身に付けてきた。ボールに合わせて動くことができるが、流れの中で動くことは難しい。</li> </ul>
<b>思考力、判断力、表現力等</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んだり、工夫したりするとともに、友達の良い動きを見付けたり、考えたりしたことを他者に伝えることができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>正しい動きを理解することはできるが、実際にプレイしたり、伝えたりすることは難しい。</li> <li>話し合いに入れず、仲間の意見を聞いている児童も見受けられる。</li> </ul>
<b>学びに向かう力、人間性等</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>サッカーに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>安全に注意しながら、練習やゲームに進んで取り組みようとしている。</li> <li>規則を守り、仲間の良い動きを認めて活動することができる。</li> </ul>

#### 2 評価規準

<b>知識・技能</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①サッカーの行い方について、言ったり書いたりしている。</li> <li>②味方にパスを出したり、シュートをしたりすることができる。</li> <li>③ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができる。</li> </ul>
<b>思考・判断・表現</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。</li> <li>②ボールを持っている人と、持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。</li> <li>③パスをつなぐことやシュートにつながる時の工夫を友達に伝えている。</li> </ul>
<b>主体的に学習に取り組む態度</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームに進んで取り組み、ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。</li> <li>③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。</li> <li>④友達の考えを認めようとしている。</li> <li>⑤場や用具の安全を確かめている。</li> </ul>

#### 3 指導及び評価、ICT活用の計画（全9時間：本時第6時）

観点別に評価規準の数字を記載

時	学習活動	知	思	主
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方を知り、見通しをもつ。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <b>単元の課題</b>                      パスをつなぐための動きを身に付けて、サッカーを楽しもう。                 </div>			②
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>正確にボールを蹴ったり、止めたりできるポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>	①		
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>ねらったところにパスを出すポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>			③
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>パスを出したら空いている場所へすばやく移動するポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>	②	①	
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>トラップからパスをスムーズに出すポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>		②	⑤
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>守備がいるときのパスをつなげるためのポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>	③		
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>パスを受けやすい位置へすばやく動くポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>		③	
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>すばやく攻撃ができるポイントを見付けて、ゲームに取り組む。(あ) (a)</li> </ul>			④
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習したことを生かして、5パスシュートゲーム大会を行う。(あ) (a)</li> </ul>			①

※第9時では、第8時までの学習状況により、児童の実態等に応じて柔軟に評価できるようにする。

\*活用する学習支援ソフト等：(あ) classroom

\*活用するコンテンツ等：(a) 動画の撮影、再生

#### 4 単元の価値

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。サッカーは、ボールをドリブルやパスで相手をかかわりながら前進し、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。

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ができると思う。

#### II 本時の学習（6／9）

1 **ねらい** 動画や話し合いを通して、空いているスペースに移動してパスを受けることを理解し、ゲームを通してパスをつなぐことができる。

#### 2 展 開

#### 【★ICT活用に関する事項】

主な学習活動 予想される児童(生徒)の反応〔S〕	主な発問 ○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）
<p>1 <b>ドリルゲームに取り組む。（10分）</b>                      ・2人組トラップ&amp;パス ・2対1のパス</p> <p>2 <b>本時のめあてをつかむ。（5分）</b>                      S：移動しながら味方の位置を見しておくことも大切だね、パスを受けやすい位置に移動してもらうことも大切だね。                      S：守備がいるとパスコースがなくなって、うまくパスが繋がらなくなりそうだね。</p> <p>＜めあて＞ パスをつなげるために、ボールを持っていないときにどうやって動けばよいだろう。</p>	<p>○トラップをする時に、ボールの正面に移動してから受けるようしたり、トラップ後すぐに顔を上げてパスをしたりするように声をかける。                      ○前時の課題となっていた姿から本時の課題を見いさせるように、守りが入ったパス回しの動画を提示し、ボールを受ける動きや位置が正しいかどうか、またできない原因は何かを問いかける。【★動画提示】                      ○パスを受け、自分と味方の間に敵がいる状況について考え、課題を解決するという見通しをもてるように、本時でできるようになりたいことを問いかける。</p>
<p>3 <b>パスをたくさんつなぐために、必要な動きのポイントを見付け、タスクゲームを行う。（10分）</b></p> <p>「どうすれば、パスをつなぐことができるのでしょうか。」</p> <p>S：パスを出したら、空いているスペースに動いてパスをもらうといいね。                      S：友達が、「○○ちゃんにパス！」や「こっちに動いて！」と教えてくれたよ。</p>	<p>○ボールを持たないときの動きのポイントに気付けるように、教師が録画したつまずきの動画を提示し、ボールを持たないときの準備や動きについて問いかける。                      【★動画提示】                      ○タスクゲームにおいて、空いているスペースに移動する動きができるように、観察する役割を設定し、ボールを持たないときの移動するタイミングや周りの状況を見てプレイすることを意識することを伝えるように促す。</p>
<p>4 <b>3対1のメインゲームを行う。（16分）</b></p> <p>「パスを出した後、どうすればよかったでしょう。」</p> <p>S：守りと味方の位置を見ながら、どこにパスを出すのか判断することが大切だね。                      S：パスを出したら、ボールをもらえる位置に動き直すとパスがつながるね。                      S：空いている場所に動けばいいね。</p>	<p>○ボールをもらう動きや状況判断をしてパスができていることを自覚できるように、パスをつなぐ動きができていることを称賛する。</p> <p>◆評価項目（知・技③）                      活動の様子を動画で撮影しておき「パスをもらう動きができているか」を評価する。</p>
<p>5 <b>本時の学習の振り返りをする。（4分）</b></p> <p>＜まとめ＞                      パスをつなぐためには、パスをもらう人は守備がないスペースに動くとパスをまわすことができる。</p> <p>＜振り返り＞                      S：パスを受けるときは、守備がないスペースに動くことでパスをつなぐことができたよ。                      S：ボールを持っているときに、守備と味方の位置を見ることが大切だね。</p>	<p>○周りの状況を把握してプレイしたり、ボールをもらう動きができたりしたことを実感できるように、ねらいに対してどのように工夫できたか問いかける。                      ○次時に簡単な作戦を選んでゲームを行うことの見通しがもてるように、本時スムーズにパスが繋がったチームの動きを紹介する。</p>

改訂版「小学校中学年サッカー」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

現行の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1人)
- ② 守りが動けるエリアの制限(右図：コート内の+の線上)
- ③ スペースを見える化する工夫
- ④ パスミス・トラップミスをしても続けられるルール

これらは、運動が苦手な児童も安心してプレーができることを意図した(詳細は授業プログラムを参照)。

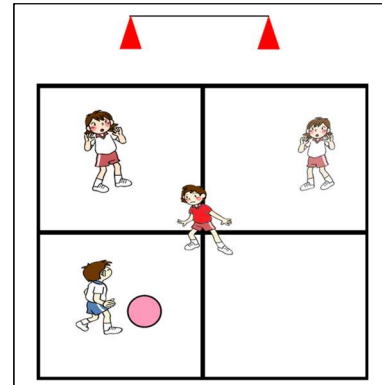


図1 メインゲームのコート

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。その結果、①「総合評価」をみると、単元序盤(2-3時間目)は2.44-2.59であったものの、単元終盤(8-9時間目)は2.69-2.70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「学び方」と「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。

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	9時間目
総合評価	2.44 ( 3 )	2.59 ( 4 )	2.57 ( 3 )	2.54 ( 3 )	2.69 ( 4 )	2.64 ( 3 )	2.70 ( 4 )	2.69 ( 4 )
成果	2.27 ( 3 )	2.48 ( 4 )	2.45 ( 4 )	2.40 ( 3 )	2.58 ( 4 )	2.50 ( 3 )	2.61 ( 4 )	2.53 ( 4 )
意欲・関心	2.82 ( 4 )	2.89 ( 4 )	2.80 ( 3 )	2.88 ( 4 )	2.87 ( 4 )	2.83 ( 3 )	2.91 ( 4 )	2.87 ( 4 )
学び方	2.20 ( 2 )	2.24 ( 2 )	2.39 ( 3 )	2.32 ( 3 )	2.53 ( 3 )	2.45 ( 4 )	2.48 ( 3 )	2.58 ( 4 )
協力	2.55 ( 3 )	2.80 ( 4 )	2.68 ( 4 )	2.63 ( 4 )	2.82 ( 4 )	2.83 ( 3 )	2.86 ( 5 )	2.85 ( 5 )

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

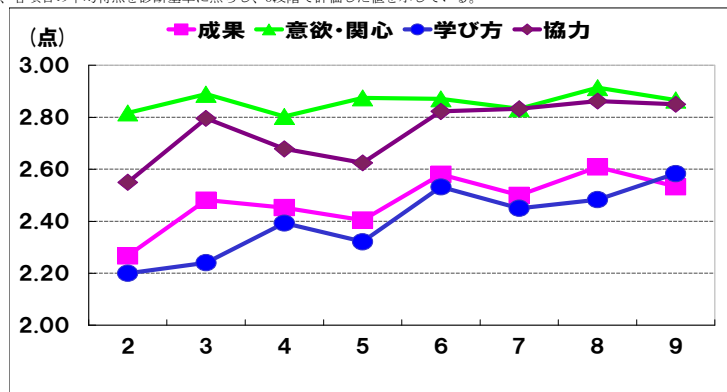


図2 形成的授業評価の変容

## (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9時間目のメインゲーム「3対1」をデジタルビデオカメラで収録し、その映像をもとに技能発揮：パスとトラップの適切さを分析した。キャッチについてはパスの成功の場合のみ対象とした。パスについては2時間目が64.0%、9時間目が72.7%、トラップについては2時間目が70.1%、9時間目が84.3%であり、9時間目にはいずれも70%以上の適切率であった。

対応のある t 検定の結果、トラップのみ単元後に有意な向上がみられた。これらにより、本単元での学習を通してゲームパフォーマンスが向上したといえる。

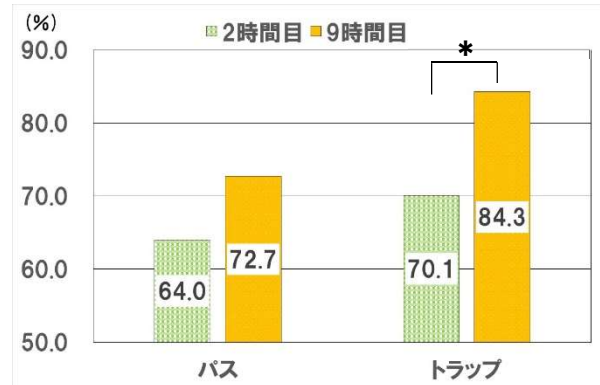


図3 単元前後におけるパスとトラップの適切率の変容

## (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)をみると、単元前は43.5点、単元後は51.0点であり、単元前に比べて単元後に有意に向上した( $p < .001$ )。また、因子ごとにみると、「身体的有能さの認知(自己の能力に対する肯定的認知)」、「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)」、「受容感(教師や仲間から受け入れられているという認知)」のすべてにおいて、単元前に比べて単元後に有意な向上がみられた。これらにより、本単元での学習を通して運動有能感が向上したといえる。

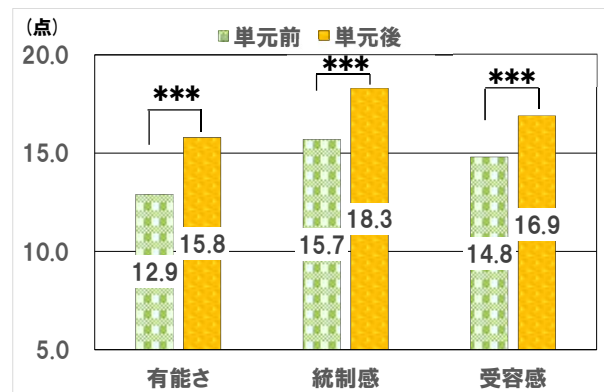


図4 単元前後における運動有能感の因子ごとの得点の変容

## 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、前年度に作成した高学年サッカーの体育授業プログラムとの系統性を図りながら今年度の中学年サッカーのプログラムの改訂を行った。通常のサッカーよりゲームの人数が少ない「3対1ゲーム(攻めが3人、守りが1人)」をメインゲームとし、守りはコート内の線上をサイドステップで移動するようにするなど、ゲームを教材化した。これらにより、個人の技能差を吸収することができ、守りとの駆け引きを楽しみながら、味方にパスをつないでシュートをねらうサッカーの楽しさや喜びを味わう姿が多くみられた。このような成功体験の積み重ねによって、生涯スポーツにつながる「運動に対する自信」が向上したといえる。

# サッカー（5パスシュートゲーム）

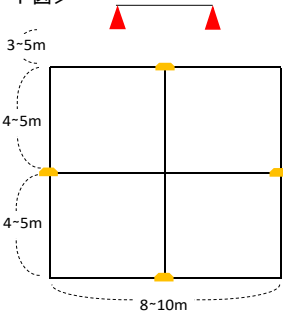
学習指導要領解説(2017) 〈技能に関する学習内容 p.96〉

- ・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。
- ・味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。
- ・ボール保持者と自分の間に守者がいないように移動すること。

単元計画 単元のめあて：パスをもらう時は守りのいないところに動き、パスを受けたらトラップから次のパスまでをスムーズにしよう。

時間	1時間目	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	備考	
導入	10分	オリエンテーション								大会の時間は設けていません。メインゲームの結果を記録しておき、リーグ戦の形とするとよいでしょう。
活動1	15分	①準備・準備運動（ドリルゲーム） ・ボール慣れ（ボールタッチ、投げ上げたボールをリフティングしてキャッチ、投げ上げてトラップで止める等） ・2人組トラップ&パス（前半：手で転がしてトラップ・パス/中盤：手で左右に転がしてトラップ・パス/後半：対面パス） ・2対1のパス（前半：守りはサイドステップ/中盤：守りの制限なし・ヘルプコールあり/後半：守りの制限なし）								
活動2	17分	②学習内容の確認 ・トラップからパスをスムーズに ・守りのいないところに動いてパスを受ける パスを受けたらトラップし、顔を上げて周囲の状況を確認しよう。移動しよう。パスを出したら空いている場所へすばやく移動しよう。トラップからパスをスムーズにして、5回のパスをすばやく回そう。空いている味方にパスをしよう。パスを受けるために、ボール保持者と自分の間に守りがいない位置へ動こう。パスを受けやすい位置へすばやく動いて、パスをつなごう。すばやく攻撃ができるように、チームで練習しよう。								
まとめ	3分	③タスクゲーム（チーム内練習） ・5パスシュートゲーム3対0 ・5パスシュートゲーム3対1 ④メインゲーム ・チームでの話し合い ・5パスシュートゲーム3対1 ⑤学習のまとめ ・チームでの話し合い ・5パスシュートゲーム3対1								
まとめ	3分	⑤学習のまとめ								

<コート図>



【コート】

- ・一辺が約8～10mの正方形を4分割する。  
※1マスが狭いとパスコースが限られたり、足元にボールを収めるのが難しくなるため、狭くならないようにする。
- ・コートを分割する十字のラインが分かりやすいように、マーカー等を置くことよい。
- ・体育館で行う場合には、あらかじめラインテープ等でラインを引いておくことよい。

【ゴール】

- ・正方形の一辺から3～5m離れているところにコーンを2つ置いてゴールを設置する（幅は約5m）。  
※コーンをゴム紐で結び、風で飛ばないように重しを乗せるとよい。

【ボール】

- ・サッカーの競技用ボールではなく、軽めで少し柔らかいボールがよい。大きさは4号球。

単元を通しての約束 ～ボールを足で操作することに慣れるために～

- ・プレー中も、プレー以外も常に足でボールを扱う。  
→足でボールを扱う経験を少しでも増やすため、プレーはもちろん、待機やボール拾いの時、ミスをしてボールを追いかける時にも足でボールを扱うように指導する。
- ボールを拾う際に、足でボールを扱おうとする児童/かがんで手でボールを拾おうとする児童がいると怪我の恐れもあるため、常に足でボールを扱うよう徹底する。
- ・チームの仲間からのパスが少しずれてしまっても、追いかけてパスを受けられるようにする。

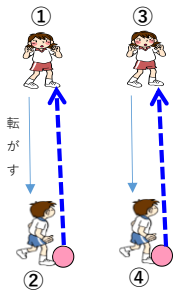
ドリルゲーム（チーム内）

★個人技能を高めるゲーム

## 2人組トラップ&パス

図中の記号

シュート → 人の動き → ボールの動き - - - →



【ルール】

- ・2人組になり、ボールを1つ用意する。
- ・1人はボール出し、もう1人が出してもらったボールをトラップしパスをする。  
単元前半：相手の正面に手でボールを転がす→トラップ・パス  
単元中盤：相手の正面から2.3歩左右にずらしたところに、手でボールを転がす→トラップ・パス  
単元後半：2人で対面パス
- ・右足、左足の両方とも練習できるようにする。  
(例：時間で左右を交替/授業時間毎に左右を交替/単元前半に右側→慣れたら左側 など)

【指導のポイント】

- ・ボールの正面に移動する。
- ・インサイドや足の裏でトラップしてボールの勢いを止める。
- ・トラップ後に顔を上げ、軸足をボール横に踏み込み、インサイドキックでパスを出す（トラップしながら、ボールを2-3個分前に出しておくこと踏み込みやすい）。

【評価のポイント】

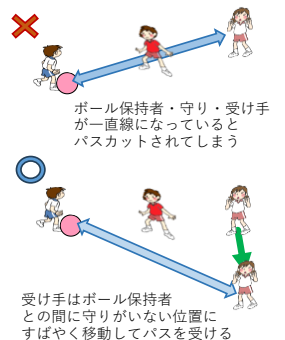
- ・ボールの正面に移動し、トラップすることができる。
- ・顔を上げて、インサイドキックでパスを出すことができる。

## 2対1のパス

【ルール】

- ・コートを左右に分け半分を使用する（もう半分は兄弟チームが使用）。
- ・攻めは2人。受け手（ゼッケン番号③）はパスをもらえる位置にすばやく動く。
- ・ボール保持者（ゼッケン番号①）はパスコースが空いた時にパスを出す。
- ・守りは1人（ゼッケン番号②）。コート中央のライン上のみ動くことができる。  
単元前半：守りはサイドステップで端から端へ一定のリズムで動く。  
単元中盤：守りはライン上を自由に動ける。ただし2回までヘルプコールあり（ヘルプコールをしたら守りは2秒止まる）  
単元後半：守りはライン上を自由に動ける。ヘルプコールはなし。
- ・時間内に何回パスが通ったかをカウントする。
- ・パスが通ったら、ローテーションする（1つずつ若い数字の人を追いかける）。
- ・パスがなかなか通らないようであれば、コートの横幅を広げるとよい。

<パスを通すには…>



【指導のポイント】

- ・自分とボール保持者の間に、守りがいないように移動してパスをもらう。（ボール保持者、守備者、自分が一直線にならないようにする）

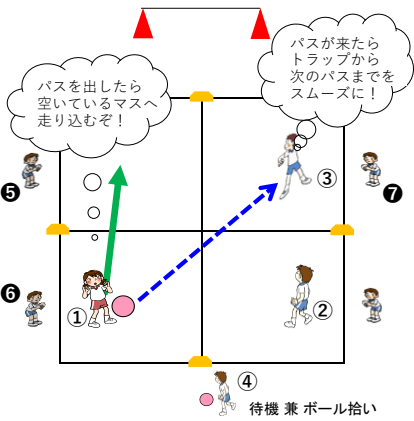
【評価のポイント】

- ・ボール保持者、守備者、自分が一直線にならない（パスを受けられる）位置に移動している。



単元前半

5パスシュートゲーム 3対0



・兄チーム(ゼッケン番号①～④)のプレー中は弟チーム(ゼッケン番号⑤～⑧)が周りでボール拾いをする。  
・パスミスでボールがコートの外に出た時は予備のボールを渡し、すぐにプレーを再開できるようにする。

【ルール】

- ・チーム内での守備なしのゲーム。
- ・4分間で何得点できるかを数え、兄弟チームの得点を合計する。
- ▼攻撃
  - ・コートをも4分割した1マスにつき、攻め1人が入る。
  - ・パスを出したら空いている(誰もいない)マスに必ず移動する。
  - ・パスを受ける時に空いているマスへ移動してもよい。
  - ・パスの回数をみんなでカウントする。
  - ※途中でミス(コート外に出る等)があっても回数は継続したまま再スタート。
  - ・5回パスをしたら、3人ともゴール方向へ走りシュートする。
  - ・このときシュートまでにパスをつないでもよい。
  - ・毎回同じ人がシュートせずに全員がシュートできるようにする。
- ▼得点方法
  - ・シュートをしたら1点。ゴールに入ったらプラス1点(計2点)。
- ▼プレーの区切り
  - ・シュートをした時のみプレーが区切れ、ローテーションを行う。
- ▼ローテーション
  - ・シュートをしたら、ゼッケン番号①②③のうち①が抜け、次は②③④でプレー開始。
  - ・以降同様に若い番号の人が抜け、ローテーションする。
  - ・攻めの待機の人にはボール拾いをする。

【指導のポイント】

- ・パスを受ける時には一度トラップし、すぐに顔を上げて、次のパスをする。(トラップからパスをスムーズに)
- ・パスを出したらその場に留まらずに、空いている場所へ移動する。
- ・5回パスを回したら、ゴール方向へ走り、ゴール付近でパスを受けたら体を向けてシュートする。

【評価のポイント】

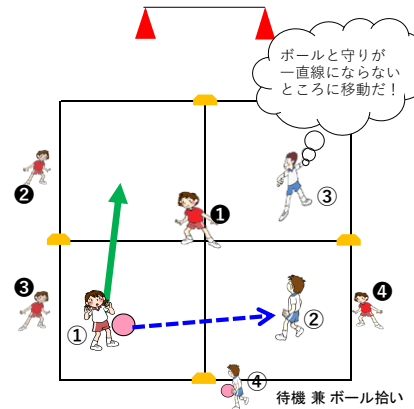
- ・パスが来たらトラップをして顔を上げ次のパスを出すことができる。
- ・パスを出したら、空いている場所へすばやく移動することができる。
- ・ゴール付近でパスを受けたら、体をゴール方向へ向けてシュートすることができる。

単元後半のタスクゲームはメインゲームと同じルール。3対1のゲームをチーム内(兄弟チーム間)で行う。

メインゲーム（チーム対抗）

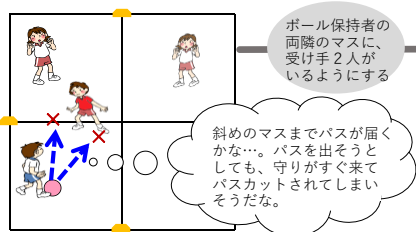
単元共通

5パスシュートゲーム 3対1

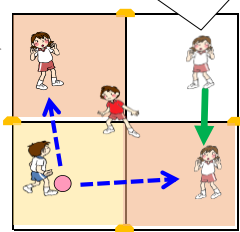


よくあるつまずきの場面

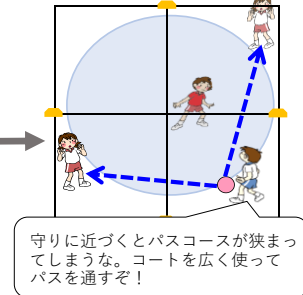
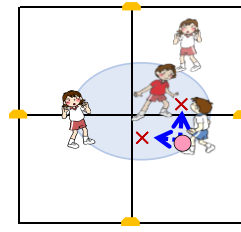
例1) 受け手のうち1人がボール保持者に対して斜めのマスにいるため、パスを出しにくい



ボール保持者の隣のマスが空いている！移動すればパスがもらえそうだ！



例2) ボール保持者・守り・受け手が密集してしまいパスを出せない



足でボール操作する難しさへの配慮

- ・単元はじめにゲームのルールを覚える際には、まずは手でボールを転がして試すことで「理解すること」に集中できるようにし、その上で足でのボール操作に移るとよい。
- ・サッカーの授業の前に、手でボールを操作するゴール型の教材(ハンドボールなど)の中で、5パスシュートゲームのパス回しと同じような練習を取り入れるとよい。
- 例：4カ所にマーカー(ケンステップ)を置いて正方形を作り、そのマーカーの中でパスを受ける。パスを出したら空いているマーカーへ必ず移動する。
- ・上記のドリルゲームからメインゲームは、トラップとパスの技能習得をメインとした授業案を記載(ゴール前で攻撃と守備が対峙せずシュート時の状況判断は簡素化)。また、オフenseの《ドリブルなし》の授業案を記載(プレーの選択肢が増え学習内容が複雑になるため)。

準備するもの

- ・ボール4号球(2人に1つ用意できるとよい)
- ・ゴール用のコーン、ゴム紐
- ・作戦ボード(ホワイトボードと丸磁石など)
- ・ピブス
- ・得点板
- ・ホワイトボード
- ・デジタルタイマー
- ・ルール表、対戦表
- ・作戦例
- ・学習カード
- ・ラインテープ(体育館の場合)
- など

<b>安中市立原市小学校 研究会・デジタルアンケートからの御意見</b>	
1	児童の集合、移動、整列の動きを見ると日々のご指導の様子がよく伝わります。体育の授業で伝えることのできる大切なことの1つだと改めて感じることができました。
2	グループ内で互いにポイントを伝え合い、チャレンジしていた。
3	ボールに触れる回数を多くすることが出来ていた。
4	ゲーム間+次のゲームに入る前に、グループや全体で意識するポイントを共有した→何のためのゲームなのか、子どもたちに伝わった上で必要感のあるものになる。
5	道具の場所、見通しが持てる、授業構成、指示が少なくてよい
6	全体的によく動き、サッカーをチームで楽しんでいた。
7	児童一人一人が良い点や次への改善点を話し合うことができていた。パスを受けやすい位置を意識して動いていた。
8	子どもの動く流れができていた、動きやすいと思う。
9	負けチームに対して「負けたけど、良かったところあるよね」と声かけていた。
10	児童からの答えでまとめや振り返りを行っていた。
11	子どもたち同士で声の掛け合いが盛んに行われていた。
12	少ない指示で子ども達が活動に取り組みしており活動量の多い授業だった。
13	チームの子ども達が協力し、声をかけ合って活動しているので、どの子も動き方が分かりたくさん運動できている。
14	狙いを達成するための展開がとてもわかりやすいもので目に見えた子どもの変容があった。サッカーを、体育を苦手と感じていたが、ぜひやってみたいと思った。
15	個人やチームの動きを振り返り、より良くしていくために動画が非常に有効だと感じました。
16	メインゲームをもとに出てきたポイントだったので、子どもたちも納得いくものが出ていた。
17	前向きな声かけがたくさんでき、楽しく活動している。
18	体操→ドリルゲームの導入の流れがしっかりしている。
19	パスを繋いでからシュートをするというルールがあるので全員が参加できている。
20	ドリルゲームのパスの工夫、自然と相手を見ながらパスができる、守りもボールを見て動ける。
21	授業の流れ・ゲームの流れやルールを子どもたちがよく理解していて、主体的に活動に取り組む姿がたくさん見られました。
22	子ども達が元気に楽しそうに運動していた。
23	日々の学級経営が、湯浅先生があたたかく、子どもとの信頼関係が築けているのだと感じる1時間だった。
24	湯浅先生のプラスの声かけが子どもにも広がっていて良かった。
25	子どもの切り替えが素晴らしい。聞く姿勢も良い！移動のダッシュ、きりつが素晴らしい！
26	班の仲間意識が高く「協力しよう」「伝え合おう」というのがよく伝わってきた。
27	すべての子がゲームのルールを理解し参加できていて素晴らしい！
28	スモールステップで子どもがとっても楽しそうでした！楽しく学べる素晴らしい授業でした！
29	田←このゲームは安全にボール保持。守備の動き方の基本→後ろのどこに敵がいるのかわかりやすい→次のステップへ
30	環境（校庭の広さなど）に左右されない方法だった。
31	声かけ（数、マスへの移動）や、シュートの喜びがよく出来ているため、楽しく活動に取り組むことが出来ている→楽しい。
32	ドリル、タスク、メインと、流れがあるからこそマネジメントの時間が少なく、主運動の時間が多くなるのが最大の利点だったと思います。

33	技のレベル高
34	ボールが外に出た時に拾う子がいるのがよい。
35	よくできたチームに「何がよかったの？」と聞いていた。
36	良かった点 運動量とボールに触れる時の多さ。
37	2対1のパス、相手の動きをよく見る、待っている人が「顔あげて」ポイントをおさえて学習している。
38	グループ活動で準備運動→ドリルゲームと活動内容が明確で、慣れているため、主体的に学習に向かっている→主体
39	運動が苦手な子にも人がいないところへ行くことが分かりやすい。ボールに集まることがない。
40	まとめで工夫が出てきた。
41	全員が必ず動かなければならない中で、自分が動くからこそ、味方が生かされることが多く見られました。
42	動画で1人の動きに着目して捉えさせていたり、ホワイトボードを活用したりして、わかる学習内容や活動に繋がっている →わかる
43	タスク ドリルゲームの習慣化→このドリルの狙いなど、理解しているのか？知りたい。
44	対話の時間をタスクでもメインでも確保していることで良かった。話しも、目当てがあるからこそ、得点したいからこそ生まれていた。
45	体育館の狭さと児童数の多さにも関わらず、動きや蹴りで運動量がたくさん確保されていた→できる、わかる
46	回りの児童の役割や声かけが良かった。
47	動画での良い動きの確認は有効的であったと思う。
48	基本のトラップ、パス技能が高い児童が多い→レベルが高い。
49	前回の子どもの発言や動画から目当てを思い出す流れが自然であった。
50	子ども同士で「ナイスパス！」「うまい、うまい」「〇〇さんいいね！」前向きな声かけができていた。
51	要点をまとめた振り返りによって、単元を通して内容の繋がりについて理解を深めることができる。
52	メインゲーム中に撮影したものを使ってすぐ子どもにFBすることで、何を伝えられているのか明確になっていて、その後のプレーも向上していた。
53	後半の振り返りの共有ができていた。共有することで次回に繋がっていく。
54	子どもたちの考えと言葉で目当て、まとめ、振り返りが作られていて、先生と子どもたちの対話、また子ども同士の対話が生かされていた。
55	トラップ・パスがよくできていた！！既習内容バッチリ！！
56	児童同士で話し合いをし、動き方（パスをもらう側）について、意見が出ていた。
57	子ども達同士の声かけがたくさんあった。話し合いも主体的な姿が見られた。
58	先生からの肯定的なフィードバックがたくさんあったこと。
59	準備体操が大きな声→ドリルの対面パス 工夫（ゲームへの動きに有効的） {（ボール転がし、様々な方向でトラップ）（中央に横の動きディフェンス）
60	湯浅先生が今日のめあてにせまる良いプレーを見つけて1人1人に声をかけることで、子どもたちの中で課題意識が高まっていたように感じました。
61	ドリル学習は児童中心の活動になっており、主体的に技能を高めることができる工夫となっている。
62	パスをもらえるところに動くっていう技能がよく身についていた。
63	みんなで数える→周りの子がゲームを見る。
64	今までの内容、ポイントをカードにしてまとめてあることでいつでも振り返られるようにしていた。
65	メインゲームの間に、勝ち負け以外に、チームで良かったところを伝え、それを続けるように促していた。

66	給水の仕方や先生の質問等に対する反応の仕方、しっかりルール作りがされていて、授業がとてもスムーズに流れていました。
67	1時間を通してクラスの子全員が主体的かつ積極的にサッカーをしていた。そして笑顔でいる子が多く、ゲームで競い合う楽しさを実感していたと感じる。
68	移動や切り替えが、とても早く規律ができていた。
69	めあてやポイントを確認する時に、全て児童に考えさせて引き出していた。ポイントが多すぎず、しぼれていた。
70	タスクゲーム→メインゲームを行っていく中で、相手に重ならない工夫を子どもたち同士で声を出し合っていた。
71	スペースが視覚化されていて良い。
72	基本的な技能が高い。
73	初め 児童同士で声をかけ合う体操 自主的すばらしい ・声もよく出ている。 ・ボールを出す際に手を使わない！！ ・左右に動かして体の向きも変えている。
74	めあてに沿ったボールを持たない人が空いている場所に考えながら動くゲームができていた。
75	「シュート」や「移動」の声がけ
76	難易度が良い
77	プレー→話し合い→プレー 色々な作戦が出て試すことができて良かった。
78	運動量が多く、子どもたちが楽しそうでした。
79	とても仲の良いクラスで、誰もが自由に発言できる雰囲気がすばらしかったです。
80	課題となる状況を、映像で見せていたので、とてもわかりやすく子どもたちに意識付けできていた。
81	負けチームに対しても、良かったことを共有しほめていた。
82	はじめの体操、ドリルゲームがスムーズに行っていた。日頃の指導の積み重ねが効率的なアップに繋がっていた。
83	ボールをもらうための横の動き、ディフェンスと逆の動きができていく（守備と重ならない）子どもが多い。
84	映像を見せる時にどこに注目するかを視点を与えている。
85	ルールをしっかり理解してゲームを進めることができていた。
86	子どもからつぶやく様子「ドンマイ」「ナイス」といった声かけ合う雰囲気がよかったです。
87	体育館に着いてすぐに体操をはじめ班ごとにドリルの流れが、とても早かった。
88	前時の振り返りから必要感のあるめあてを引き出せていた。
89	児童が自分達で進めていく活動が多かった。ドリル、タスク、メインの活動のルールの工夫があり、技能の習得に繋がっていた。
90	「やって確かめてみようか」→体験することでより確かなものになる。
91	本当に6時間目ですか？
92	教師がとった映像を見せることで児童が自分の動きを客観視できるようにしていた。
93	ドリルゲームの意図が分かりやすい
94	子どもたちがめあてを意識
95	拍手や「どんまい!」「ナイス!」といった温かい雰囲気でした。
96	同一の流れによって、月の時間を短くし、実動時間を確保している。
97	子どもたちの動きがキビキビしていて良かった。
98	「いいよ」「ナイスパス」声かけ、「わかる」「できる」に繋がっていました。
99	活動量がありました。とても楽しそうにゲームに取り組んでいて、楽しみながら技術を身につけられると思いました。
100	チームごとの体操、パス練の準備

101	ボールを止める、捉えるか、とても良く身についていた。ドリルゲームがとても良いと考えられる。
102	体操からドリルゲームまで子どもたちがやるべきことやルールをしっかり理解できていた！！→主体的
103	児童全員がボールに触れることができていた。
104	「ボールを持っていない人の動き」に絞られていたので、話し合いの内容も広がりすぎずに済んでよかった。
105	ドリルから最後のメインゲームまで児童の息が切れる程、運動量があった。
106	本時の流れをホワイトボードに示す事で授業の流れをつかめる。振り返りボード、動画で動きの確認を。(電子黒板で)
107	動画を活用することで、視覚的に課題を理解しやすい。
108	授業の中で”ボールを持っていないとき”というキーワードが何度も確認されていた！！
109	ゲームをサポートする子も○ ボール出し、得点板
110	教師の声がけが明るく「顔を上げて！」や「動いていた方がボールをもらいやすい」と的確で分かりやすい。
111	・動き(運動量)が多い。・声のかけ合い(アドバイス)がGood ・発表に対しての拍手 ・声がよく出ている ・全員が楽しく取り組んでいる
112	動きを撮影し、瞬時に児童に見せてアドバイスすることで、実際の動きがイメージしやすい。マグネットで動きの確認も分かりやすい。
113	ボールをもらった子はボールだけでなく、仲間が重なっていない所を見極めていたので、ボールを持っていない子の動きが幅広くなっていた。
114	的確に称賛とアドバイスを伝えていて、とても良かった。先生の一言で改善する子も多く見られた。
115	全員インサイドキックができる。どのような指導をしたか。
116	児童のつまずきを想定した場の工夫を改めて考えさせられました。ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを工夫して、児童の運動量の確保に努めたいです。
117	ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの流れを作り、ゲームのルール自体は大きく変えずに、ポイントや視点を増やしていく単元構想について、今自身が見ている学年の体育で取り入れたいと思いました。
118	体育授業プログラムを知る貴重な機会になりました。日々の体育の授業を作るとなると新しい活動を考え、児童に伝えなければいけない意識がありました。今回の授業を見させていただき、単元を通して、同じ活動をすることで児童が運動を「できる」「わかる」ようになっていくと考えました。他の単元でも今回の流れを活かして行きたいと思います。
119	体育授業プログラムのドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲームの流れや、得点が入りやすくなる工夫、一人一人の運動スペースの確保など、運動量を確保したり児童の主体性を高めたりする取組を授業に取り入れていきたい。 また、タブレットで撮影した動画を話し合いの場面で活用することで、児童の思考を深めており、大変参考になった。
120	今回いただいた体育授業プログラムを紹介し、実践していきたいと思います。
121	夏休みの研修で教わったプログラム(高学年サッカー型)に引き続き、今回の中学年のプログラムもとても参考になりました。得意な子だけでなく、苦手な子も参加できる素晴らしいプログラムだと思います。
122	サッカーのプログラムは広められるものだった。

123	<p>体育が苦手な自分でも、取り入れられるゲームが多く、非常に良い勉強になりました。また運動が苦手な子も確実に運動量を確保できていたと感じました。</p>
124	<p>意欲的な子どもたちの姿に感動しました。同じような流れでの指導は難しい面もありますが、できるだけ取り入れて実践していきたいと思います。</p>
125	<p>とても参考になる授業を参観させていただきありがとうございました。</p>
126	<p>今回のサッカーの体育学習プログラムのなかで、コート図が12m×12mとなっていました。実際に本日の授業で使用したコートは、体育館の広さの都合上、9×9mだったと思います。</p> <p>しかし、狭いことにより、パスを通すことの難易度が上がり、結果的に「空いている場所に動く」ことに加え、授業の中でも児童から上がった「駆け引き」や「同じマスの中でも移動する」ことに繋がったと思いました。</p> <p>12m×12mだと、逆に守備が行き届かず簡単にパスが通り、「駆け引き」の部分をしなくても成立してしまうのかなと思いました。</p> <p>ありがとうございました。</p>
127	<p>児童が走って体育館で準備をする様子から感動しました。5年の担任をしているので、3年生がここまでできることに驚きました。</p> <p>授業では、湯浅先生のファシリテーションに引き込まれました。児童が発言したり意見をまとめたり、ゲームの振り返りをしたりしていたので普段から学級に文化があるように感じました。私の学級でもこのような文化になるよう意識していきたいと感じました。</p>
128	<p>体育の授業で感じていた運動量の確保や思考を深める話合いにつながる工夫を見ることができ、参考になりました。このような機会を設けてくださり、ありがとうございました。</p>
129	<p>授業プログラムを実践すると、子供たちの動きが短時間で向上していると感じました。また、プログラムは、指導者にも指標となり、指導しやすさにもつながると思いました。子供たちの授業に向かう姿勢は、素晴らしかったです。</p>
130	<p>実際にプログラムをやってみたいと思いました。</p> <p>室内用サッカーボールがないので欲しいと思いました。</p>
131	<p>プログラムはパスに視点を置いているもので、それはそれでいいと思う。次の学年でその次のステップという考えもいいと思う。が、運動の量的に少なくともいいので、ドリブルやシュートをする場面があってもいいのかなあと感じました。例えば、バスケットボールでパスの技能だけを伸ばすというのではなく、ドリブルやシュートなど、色々な動きを経験することは大切なことだと思うので。</p>
132	<p>体育が苦手と感じており、今回参加させていただきました。ねらいを達成するための手立てがシンプルで非常に分かりやすく、真似しやすいと感じました。単元を通して帯活動をさせて、わかりやすい授業を行い、さらに技術の向上も目指した授業を自分自身も行いたいと思います。またプログラムをもっと先生達に周知出来たら良いと思います。</p>