

平成27年度保健体育科授業充実事業

中学校保健体育科授業実践事例（球技）

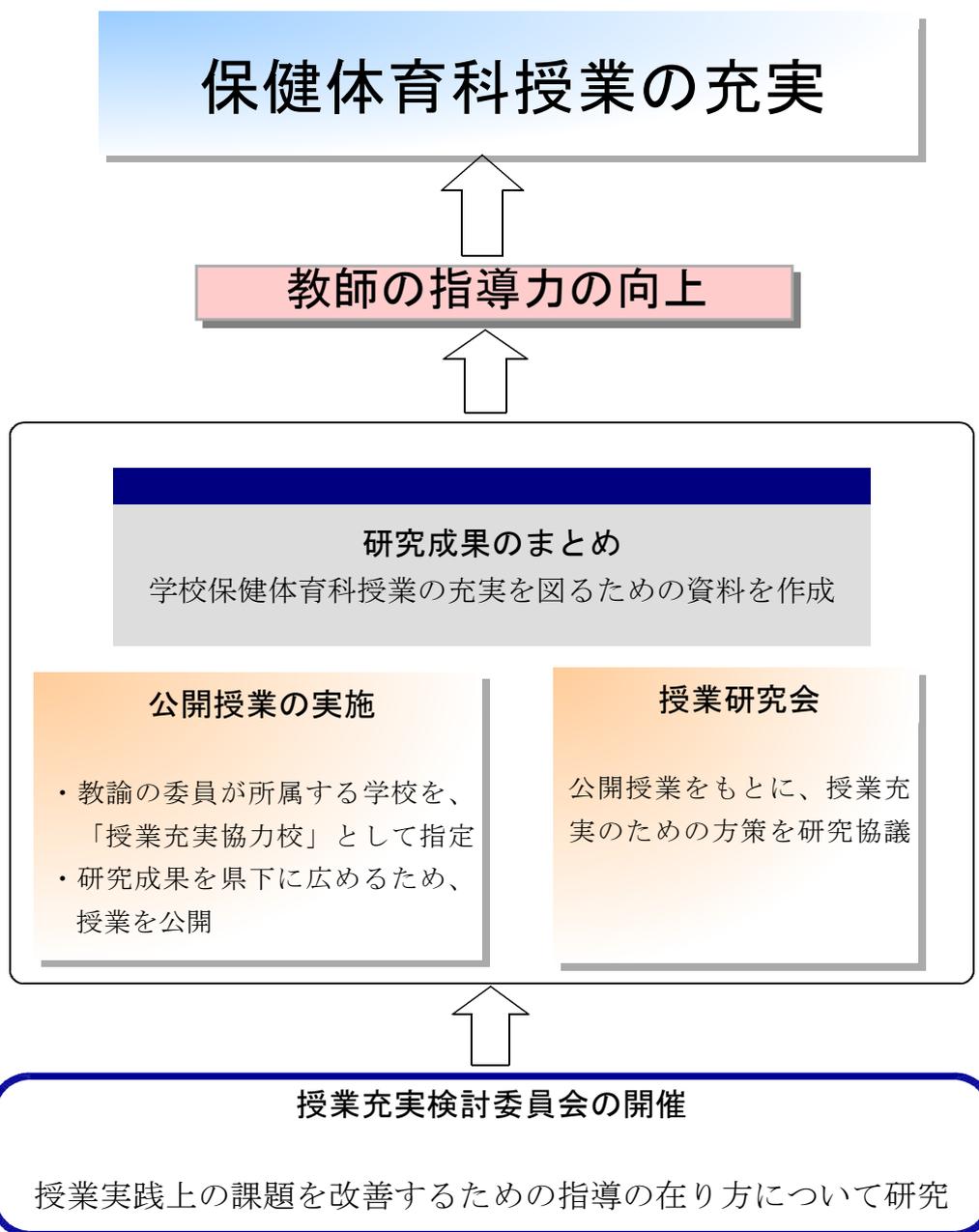


群馬県教育委員会
（健康体育課）

1 保健体育科授業充実事業の概要

授業充実事業とは

中学校保健体育科授業の充実を図るため、授業実践上の課題を明らかにし、課題解決のための方策等を具体化することで、教師の指導力の向上に資する。



2 実践事例

期 日：平成27年10月23日（金）

会 場：伊勢崎市立第四中学校

単 元：サッカー

学 年：2年女子

授業者：塚本 唯花 教諭

<参考資料>

①学習指導案

②学習カード等

平成27年度授業協力校及び授業充実推進員

伊勢崎市立第四中学校 塚本 唯花 教諭

平成27年度授業充実検討委員

村井 正典（中部教育事務所）

小林 秀樹（伊勢崎市教育委員会）

勅使河原誠（健康体育課）

[参考資料]

- ・ 中学校学習指導要領解説保健体育編【文部科学省】
（平成20年9月）
- ・ 評価規準の作成, 評価方法等の工夫改善のための参考資料
（中学校 保健体育）
【国立教育政策研究所 教育課程研究センター】
（平成23年7月）
- ・ はばたく群馬の指導プラン【群馬県教育委員会】
（平成24年3月）

保健体育科指導案

日 時 平成27年10月23日(金)

第5校時(14:10~15:00)

場 所 伊勢崎市立第四中学校 校庭

指導者 教諭 塚本 唯花

自チームの課題に応じた練習を選択する場面において、チーム用の学習カードを活用しながら生徒主体で課題解決のための練習を進めることは、メインのゲームをする際に、生徒が課題に応じた運動の取り組み方を工夫することにつながるであろう。

I 単元名 球技(サッカー)

II 単元設定の理由

1 教材観

本単元は、中学校学習指導要領保健体育科における体育分野の内容「E 球技」のゴール型として分類することができる。サッカーは選手自らがどのようにプレイするか、選択をする自由があり、選手が状況に応じて判断し、もっている技能を発揮して得点を競い合うスポーツである。

サッカーでは、基本的に手や腕でボールを扱うことができず、主に足を使ってボールをパスしたり、ドリブルなどを行ったりしながら、ゴールを目指し得点するために攻撃する。また、味方のゴールにボールを入れさせないよう、相手の動きに制限を加えたり、得点されてしまいそうな空間を守ったりするとともに、相手のボールを奪い再び攻撃をしていく守備力も求められている。

相手との接触も認められているので、安全に楽しくプレイするためには、ルールやマナーを守り、フェアなプレイの精神で競技を行うことが大切であり、仲間と協力し合い、相手を尊重する態度も学ぶことができる。

本校の生徒は、球技におけるサッカー以外のゴール型として、1年生では「バスケットボール」を学習している。その中で、ゴール型特有の接触プレイにおける体の使い方や空間を利用した攻撃の仕方を学習してきた。また、試合と試合の合間に話合いの時間を設定し、自己やチームの課題を見つける活動を行ってきた。その中で、自チームの課題を効率よく仲間と共有するために、作戦ボードを使いながら、話合い活動を深めた。作戦を立てる際にも、空間の動きを理解しやすくするために、作戦ボードを活用して平面上で磁石を動かしながらスペースの使い方について学習した。

本単元では、「うまくできた」、「できない」といった表面的なことを評価するのではなく、自分や仲間の取組をじっくりと見極め、何ができて、何ができないのであろうかという視点を生徒にもたせることが重要であり、このことが運動の構造的な仕組みや技術的

なポイントへの理解を深め、サッカーに対する関心・意欲の高まりにつながるのではないかと考える。また、自己やチームの課題を見つけ、課題に応じた練習方法を選び、実践する活動を通して、サッカーにおける思考力や判断力を育むことにつながると考えている。

これらの特性にふれさせながら、授業においてサッカーを取り扱うことで、次のことを向上させることが期待できる。

関心・意欲・態度の面では、フェアなプレイの精神を大切にして、仲間と協力して取り組もうという態度面を伸ばすことができる。

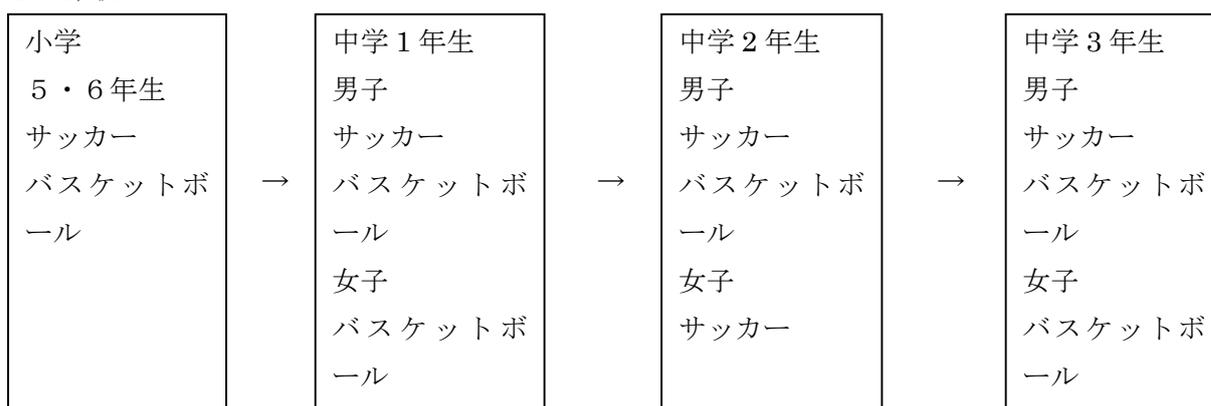
思考・判断の面では、空間を利用した攻撃をバスケットボールの学習で学んだ「カットインプレー」の仕方を活用して、課題を見つけ、解決を目指して練習を工夫するなどの思考を高めることができる。また、パスを受けたときや仲間が相手のボールをカットした時などのゲームの状況ごとに自らがどうしたらよいかの判断力を高めることができる。

技能の面では、様々な技術の習得を目指す過程で、「味方の動きを予測したパス」、「すばやく前方に進むドリブル」「空間に走り込んでのシュート」などの技能を高めることができる。また、ゲームにおいては、試合時間中走り続ける持久力と急に走ったり、相手との接触の中でボールキープをしたりと、サッカー独自のボディバランスを高めることができる。

知識・理解の面では、サッカーの基本的な用語の認識や理解を深め、技術的なポイントを整理しながら学習に取り組むことができる。

本学級の生徒の実態を踏まえると、生徒自らが単元全体を通して、課題解決に向け自主的な学習を行うためには、本単元は効果的な教材であるといえる。

2 系統



上記の通り、小学5・6年生では、球技のゴール型として、サッカーやバスケットボールを行ってきた。それに伴い、中学1年生女子では、バスケットボールの学習を深め、攻撃の仕方において、ゴールの方向にすばやくパスを出す練習や空いているスペースを見つけ、そこに走り込んでパスを受けて攻防することを楽しんできた。それらを踏まえ、中学2年生女子のサッカーの学習では、バスケットボールで学んだ攻撃方法を生かし、サッカー

における攻撃面の課題を見つけ、その課題解決に向けた学習を中心に行っていく。

3 生徒の実態

本単元の授業の前に、以下のような生徒の授業に対するアンケートを実施した。

(アンケート調査 2 年 4 組女子 19 名、5 組女子 19 名、合計 38 名)

① 体育の授業は好きですか。

はい 30人 いいえ 8人

② 課題をもって授業に取り組んでいますか。

はい 30人 いいえ 8人

③ サッカーをしたことがありますか。

はい 38人 いいえ 0人

※「ある」と答えた人に質問です。

※サッカーの授業は好きですか。

はい 5人 いいえ 11人 どちらでもない 26人

※パス (ゴロ球)・パス (浮き球)・ドリブル・シュートの項目において、できる・ややできると思うものに○をつけてください。

パス (ゴロ球) 18人・パス (浮き球) 6人・ドリブル 17人・シュート 14人

④ サッカーの授業を行う上で、大切だと思うことは何ですか？ (複数回答あり)

ア. 仲間と協力して楽しく授業に取り組む 37人 イ. 意欲的に取り組む 28人

ウ. 自分の役割を自覚し、責任を果たす 9人 エ. ルールやマナーを守る 23人

オ. 健康・安全に気をつけ、取り組む 20人

⑤ 次のサッカーの用語で知っているものに○をつけてください。

インサイドキック (8)・インステップキック (0)・インフロントキック (0)・アウトサイドキック (3)・パス (33)・ドリブル (33)・シュート (35)・コーナーキック (18)・ゴールキック (14)・キーパー (28)・ペナルティーエリア (3)・ゴールエリア (7)・タッチライン (0)・スローイング (11)・キックオフ (21)・ヘディング (29)・ディフェンス (27)・オフense (13)

本学級の生徒の保健体育の授業における実態を上記の事前のアンケートの結果、教師の観察から次のように捉えた。

【関心・意欲・態度】

本校の生徒の実態として、運動に対し、積極的に取り組もうとする生徒が多い。体を動かすという点では前向きであるが、小学校の時に学習したサッカーの授業の中で、ボールコントロールをうまく習得できなかった生徒が多く、サッカーの授業に対して前向きになれない生徒がいる。このことを踏まえると、個々の生徒に足でのボールの扱い方、ボールタッチ・パス・ドリブル・シュートなどの基本的な技術を理解させ、練習に取り組ませることで、少しでも上手になったという達成感をもたせることが大切である。

また、サッカーは仲間との連携プレイが不可欠である。ゲームを行い、チームで戦術を考え、勝敗を競うことは、サッカーのおもしろさにつながる大きな要因である。しかし、基本的な技術が身につけていない段階で、ゲームを行うことは、失敗が目立ち、関心・意欲を阻害する要因につながることを予想される。

今回のサッカーの授業に対する関心・意欲を高めるためには、技能の実態に合わせたゲームを通して、連携プレイを少しでも達成できたという喜びを味あわせることが重要であると考えられる。

サッカーの授業を行う上で、ほとんどの生徒が仲間と協力する・きまりやルールを守るといったことを大切に考えている。ただ、つまらなくなる要因として、サッカーの特性上、接触プレイが多く、ミスがはっきりする点で、何らかのトラブルが発生しやすい面が浮き彫りになってくる。よって、フェアなプレイについて具体的に考えさせたり、ミスを責めないようにさせたりして、楽しくゲームを進める方法を全体で考え、よい雰囲気の中で学習する環境づくりが重要になると考える。

【思考・判断】

授業に対する思考・判断を知るために「課題をもって授業に取り組んでいますか。」という設問で調べたところ、課題をもって取り組もうとする生徒は意欲も高く、大多数いることがわかった。個々の生徒がサッカーのおもしろさを追求するためには、チームとの練習やゲームを通して、自己やチームの技能レベルがどう変容したのかを実感することが求められる。今回の授業を通して、攻撃における課題と課題解決を中心に行っていく。

【運動の技能】

中学生になって女子のみで授業をするようになってから初めてサッカーをするということもあり、足でボールを扱う経験が乏しい女子生徒は、半数近くがうまくプレイをすることができないと感じている。このことから、生徒にいかにもうまくなったという達成感を味あわせることが重要であると考え。そのためにも基礎技能の定着を重視し、ドリルゲーム・タスクゲームを効果的に用いながら、最終的なメインゲームに結びつける必要がある。

【知識・理解】

サッカーは、細かな技術的なポイントや多くのルールやゲームの進め方など、複雑なスポーツである。従って、サッカーに対するオリエンテーションを充実させたい。また、毎時間の導入段階で基本的な練習を行い、生徒の技能のレベルにあわせて、ゲームに発展させるようにしていきたい。

Ⅲ 単元の目標

- (1) 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で、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。(技能)
- (2) 球技に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、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。(態度)
- (3) 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。(知識、思考・判断)

Ⅳ 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	運動についての 知識・理解
①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②フェアなプレイを守ろうとしている。 ③作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ④健康・安全に留意している。	①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ②自己やチームの課題を見付けている。 ③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。	①ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きができる。	①球技の特性や成り立ち、技能の名称や行い方、試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

V 指導計画

○単元計画

		過程	つかむ		追求する				まとめる
学 習 内 容	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4・5・6時間目	7時間目	8・9時間目	10時間目	
	活 動 1	導 入 10 分	オリエンテーション ○サッカーを知ろう。 ・サッカーの特性を理解する。 ・学習の進め方や用具の安全な使い方を 知る。 ・学習の見通しをたてる。 ・サッカーの基礎的な感覚作りを行う。 (ボールフィーリング) ・学習資料や学習カードの 使い方を理解する。						
活 動 2		ウォーミングアップ (ボールタッチ・ドリブル)		ウォーミングアップ、または チームの課題を話し合う					
		ま と め 5 分	学習したことを振り返り、学習カードにまとめる						
評 価 の 観 点	関・意・態	① (観察・学習カード)	④ (観察・学習カード)				③ (観察・学習カード)	② (観察・学習カード)	
	思考・判断			② (観察・学習カード)	①② (観察・学習カード)	① (観察・学習カード)	③ (学習カード)		
	技能			① (観察)	① (観察)	① (観察)	① (観察)	① (観察・学習カード)	
	知識・理解	① (学習カード)						① (学習カード)	

過程	時間	主な学習活動	支援及び留意点	評価項目			
				関・意 態	思・判	技能	知・理
つかむ	1	<p>オリエンテーション</p> <p>○サッカーを知ろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サッカーの特性を理解する。 ・学習の進め方や用具の安全な使い方を知る。 ・学習の見通しを立てる。 ・サッカーの基礎的な感覚作りを行う。(ボールフィーリング) ・学習資料や学習カードの使い方を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サッカーの特性やルールを具体的に説明し、フェアなプレイの精神を重視して行わせることで、相手の人格を認め合うことを意識できるようにする。 ・体ほぐしの動きを取り入れることで、楽しみながら、サッカーの基礎的な感覚作りができるようにする。また、サッカーへの肯定的な期待感を高められるようにする。 	①			①
	2	<p>○ゲームを試みよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップの仕方を理解する。 ・チーム発表をし、役割を決める。 ・試しのゲーム(5対5のミニゲーム) ・単元の見通しをもつ。 ・サッカーのルールを理解する。 ・自分たちの課題を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・次時から授業の最初に行うウォーミングアップの方法をいくつか紹介し、全員で実践することで、ボールを足で扱うことに慣れさせる。 ・1チーム6人程度で能力が均等になるように編成し、リーダー等の役割を決めさせる。 ・ルールを整理し、最低限の簡単なルールでミニゲームを行う。 ・5分のゲームを2試合行い、自分たちの課題について考えさせる時間を作る。 	④			
追求する	3	<p>○思いきりシュートを打ってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップをする。(ボールタッチ→ボール出しゲーム) ・活動1 シュート技能習得のためのドリルゲーム(置いたボールをシュート、動いているボールをシュート、パスされたボールをシュート) ・活動2 シュート技能習得のためのタスクゲーム(3対1、3対3のシュートゲーム) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップでボールタッチを行うことで、ボールを足で扱うことに慣れさせ、ゲーム感覚で顔を上げることの必要性を体感させる。 ・低位の生徒に対しては、シュートを特別なものではなく、パスの延長として認識させ、ゴールにパスをすることを意識させる。 ・上位の生徒に対してはボールを狙ったところに蹴れるように、コーン等の目印を置いて狙うところをわかりやすくする。 ・シュートの場面を多くするために、縦10メートルのグリッドを作り、ゴールまでの距離を短く設定する。 ・なるべくボールを保持する時間が短く、意識がシュートに向くように助言する。 			①	
	4	<p>○正確なパスを身に付けよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップをする。(スペースを見つけ、ドリブル) ・活動1 パス技能習得のためのドリルゲーム(対人パス、三角形のパス) ・活動2 パス技能習得のためのタスクゲーム(4サーバーのパスゲーム) 	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間意識やコミュニケーション能力を高めさせるためにチームごとにウォーミングアップをさせる。 ・ボールを意図したところに運べるよう、ボールタッチの仕方を助言する。 ・基本的なキックの種類を例示・模範し、目的によって蹴り分けることを理解させる。 ・意図したところにボールをパスするためのポイントを精選して、生徒が意識しやすいように伝える。 ・ボールを保持していない選手がボール保持者にできるコーチングで有効な関わりができることなどを伝える。 			①	
	5	<p>○みんなでパスをつなごう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーミングアップをする。(相手をつけた状態でドリブル) 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のねらいを達成するためには、顔をあげて周りの状況を見ることが必要になってくるの 		①		

	<ul style="list-style-type: none"> ・活動1 パス技能習得のためのドリルゲーム（4サーバーの敵なしパスゲーム） ・活動2 パス技能習得のためのタスクゲーム（4ゴールゲーム） 	<ul style="list-style-type: none"> で、ウォーミングアップで顔をあげるトレーニングができる内容を行う。 ・みんなでパスをつなぐためには、受け手の意識が大切であることを助言する。また、相手にかぶってパスを受けられない生徒に対しては、顔を出すことや三角形を意識するように助言する。 ・ゴールが両サイドにあるゲームを行うことで、グリッドを広く使うことやボールの近くにいない生徒の関わりこそが大切であることを伝え、全員でパスをつなぐ意識をもたせる。 				
6	<ul style="list-style-type: none"> ○すばやくスペースをみつけ、パスをつなごう。 ・ウォーミングアップを行う。（6つのゴールのドリブルゲーム） ・活動1 パス技能習得のためのドリルゲーム（とりかご4対1） ・活動2 パス技能習得のためのタスクゲーム（4ゴールゲーム） 	<ul style="list-style-type: none"> ・空いているスペースをいち早く見つけ、ボールを運ぶトレーニングであることを伝える。 ・上位の生徒は、相手がいるなかでもボールを保持できるよう身体や手の使い方について助言する。 ・相手や味方の動きがある中で、すばやく判断してパスを出すことが必要とされるドリルゲームを行うことで、より実践に近づけて練習を行わせる。 ・相手のプレスが来る前にパスを出すために必要とされるポイントを生徒から引き出す発問をし、意識させる。 ・上位の生徒には、人だけでなく、スペースにパスをしたり、スペースに走り込みながらパスを受けたりすることを意識できるように助言する。 		①		
7	<ul style="list-style-type: none"> ○シュートにつながるパスをしよう。 ・グループごとにウォーミングアップをする。 ・活動1 パス・シュート技能習得のためのドリルゲーム（2人1組でパスゴーからのシュート） ・活動2 シュート技能習得のためのタスクゲーム（2対1→シュート） 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のねらいにつながるウォーミングアップができるように、シュートも含めたウォーミングアップをさせ、シュートに必要なポイントを思い出させる。 ・人に向けてではなく、人より前のスペースにパスを出すことを意識させる。また、受けても空間を意識し、走り込んでパスを受けるように促す。 ・ウェーブをしてパスを受ける動作は空間を作り出す動きになるが、上位の生徒に対しては、直線的な動きではなく、曲線を意識した動きができるように助言する。 ・本時のねらいを達成することができるように、ディフェンスに関してはボールを追いかけて、スペースができるようにする。 			①	
8	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームから自分たちの課題を見付けよう。 ・チームごとに準備運動をし、ウォーミングアップとして5分程度の簡単なミニゲーム（5対5）を行う。 ・活動1 ウォーミングアップで行ったゲームを分析し、チームの課題を見つけ、その解決のための練習を行う。 ・活動2 メインゲーム（5対5のミニゲーム） 	<ul style="list-style-type: none"> ・巡回指導をし、生徒が意欲的に活動できるように支援する。 ・本時の授業は、M-T-Mで行うことを伝え、課題分析のためのゲームであることを初めに伝えておくことで、生徒が自分たちの課題を意識してゲームに取り組むことができるようにする。 ・活動1で何をやったらよいか、悩んでいた場合は、チームが勝つためには何が必要かを考えさせる。また、前時までに行っていた活動を思い出させ、その中から選ばせる。 ・メインゲームの中では5人のバランスについても考えさせる。 ・試合では、フェアなプレイの精神を重んじてプレイすることの大切さを理解させる。 	③	③		
9本	<ul style="list-style-type: none"> ○課題を解決するために練習内容を工夫しよう。 ・チームごとに準備運動をする。 			③		

	時	<ul style="list-style-type: none"> ・活動1 チームの課題解決のための練習方法を考え、練習を行う。 ・活動2 メインゲーム(5対5のミニゲーム) 	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いがなかなか進まないチームに関しては、前時のゲームでよくできたところ、課題となるところを分析させ、チームの勝利のために必要とされる技能習得に向けた活動内容を選び、練習に取り組ませる。 ・次時にトーナメント戦を行うことを伝え、意欲の向上をはかる。また、チームの勝利のためにすべきことを考えて、習得した技能のうちどれを行うことがベストなのか選択しながら取り組めるように助言する。 ・試合では、フェアなプレイの精神を重んじてプレイすることを指導する。 				
ま と め る	10	<ul style="list-style-type: none"> ○トーナメント戦で戦おう。 ・チームごとに準備運動をする。 ・5対5の簡易ゲームをトーナメント方式で行い、勝敗を競わせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習してきたことを生かして、まとめのゲームを行う。 ・5対5のゲームを7分間で行わせる。 ・勝利をすることはもちろん大切だが、それ以上に相手に対する敬意の方が大切であることを理解させ、フェアなプレイの精神を重んじてプレイすることを指導する。 ・フェアなプレイを意識させるために試合の最初と最後に必ず挨拶と握手をさせる。 	②		①	①

VI 指導方針

- 生徒が授業の内容に興味をもつことができるように、授業の進め方、学習カードの活用方法、準備、片付けの仕方、チームの約束、審判の仕方などを模範して説明する時間を設ける。また、生徒自身に実践させながら内容を具体的に理解できるようにする。
- チームとしての仲間意識を育むために、準備体操は徐々にチームごとに行うようにする。
- 効率よく技能の習得を図るために、ドリルゲーム(個人技能習得のためのゲーム)・タスクゲーム(試合に近い状態で行う集団的 skill 習得のためのゲーム)・メインゲーム(本来は試合のことを指すが、本単元では、5対5の簡略化されたゲームのことをいう)を活用していく。また、それぞれのゲームの練習方法やルールは、学習プリントに整理してまとめ、いつでも確認できるようにする。
- 勝利の未確定さを重視して、体格や体力、技能の習熟度がチーム間で等質となるようにチーム編成(6～7人程度)を行う。
- 生徒一人一人がボールに触れる機会を増やすために、メインゲームはミニゲームとし、5人で行わせる。(1チーム6人程度の編成だが、授業内容によっては2チーム合同で活動する場合もある。)
- ゲームに出られない1～2人は、サーバーとしてゲームに参加できるようにする。
- 個人の技能を図るためのドリルゲーム中心で行う活動1と、基本的な戦術を身に付けるためのタスクゲーム中心の活動2に分けて実施する。
- チーム全体の課題解決に向けた適切な活動をするために、8時間目の活動ではM-T-M(マッチ「試合」・トレーニング「練習」・マッチ「試合」)を取り入れる。
- 授業の中で扱う学習カードは、めあてに対する振り返りを重視した内容に限定して、

短時間で記入し、全体で振り返りを共有する時間を設ける。

- チーム全体の目標に対する振り返りカードも用意し、チームで1枚、リーダーを中心に記入し、チームとしての振り返りも行う。
- 次時へのつながりを意識させるために、授業の終わりには、必ず振り返りをする時間を設け、次の目標を見つけさせる。
- 校内研修との関わりを意識して、研修テーマである「豊かに表現できる生徒の育成～なぜ・どうしてを大切にしたい授業作りを通して～」に沿って、本校保体部の目標としている「運動・スポーツ活動に対して個人の能力に適した具体的な課題を設定し、チーム・グループで取り組むときに、工夫した作戦を考え、発表できる力を身につけ、友達同士で教えあったり、伝えあったりすることができる生徒」の育成を意識し、本授業では、話し合いの時間を設定し、チームの課題を見つけさせ、それに向けた改善策を考えさせるようにする。

VII 本時の学習

1. ねらい 学習カードや作戦ボードを効果的に用いながら、自チームの課題に応じた運動の取り組み方を工夫することができるようにする。(思考・判断)

2. 準備・資料

教師：デジタルタイマー、マーカー、コーン、ボール、ビブス、ホワイトボード

生徒：体育のファイルセット、筆記用具、学習カード、ホワイトボード、磁石等

3. 展開

【9時間目／10時間】

学習活動	時間	・指導上の留意点及び、支援の工夫	評価項目
1、準備運動 チームごとに体操し、ウォーミングアップの活動をする。	導入 10分	○チームの自主的な活動を促すように、リーダーを中心に準備運動・ボールを使ったウォーミングアップを行うように指示をする。	
2、集合・あいさつ・出欠確認・健康観察		○本時の流れを確認することができるように、挨拶のあとに、前時を振り返りながら、生徒とともにめあてを立てる。	
3、活動1 各チームの課題に応じた練習を選び、取り組む。	展開 ① 15分	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;">めあて：チームの課題を解決できるように練習を工夫しよう。</div> ○全生徒がグループ別の練習を効率よく、目的をもって行うことができるように、リーダーを中心に前時の課題の確認や活動1で行う内容を共通理解させる。 ○個人的な課題ではなく、チームとしての課題を的確に把握し	チームの課題を的確に把握し、練習内容を工夫することができる

		<p>ながら練習ができるように巡視して、アドバイスをを行う。特に、なかなか活動の内容が決まらないチームには、過去に行ったトレーニングの中から、チームの勝利のために必要なものを考えさせ、実践させる。</p> <p>○試合で勝利することを意識して活動に取り組めるように、巡視しながら助言する。</p> <p>A：自チームの課題に応じた練習を選び、練習内容を効果的に工夫している。</p> <p>B：自チームの課題に応じた練習を選び、練習内容を積極的に工夫している。</p> <p>C：自チームの課題に応じた練習に取り組もうとしているが、活動が停滞してしまっている。</p>	<p>る。（思考・判断、観察）</p>
4、活動2 ミニゲーム（5対5）	展開 ② 20分	<p>○7分のゲームを2セット行い、間の時間は課題把握・解決のための話合いの時間とする。</p> <p>○ゲーム中に課題を意識することができるように、ゲームの流れを止めずに助言を行う。</p>	
5、まとめをする。 ・授業のまとめを学習カードに記入する。 ・できたこと、学んだこと、気付いたことを発表する。 ・練習場所の後片付けをする。	まとめ 5分	<p>○活動を振り返り、どのような成果があったか、チームごとに考えてまとめるように指示をする。（チーム用の学習カードにまとめる。）</p> <p>○自チームの空間の動きを平面で認識できるように、ホワイトボードを効果的に利用させながら、話合い活動を行わせる。</p> <p>○個人用の学習カードに記入した内容を発表することで、自己のまとめを確認できるようにするとともに、仲間の発表を聞くことで学習した内容を整理することができるようにする。</p>	

まとめ

1. 授業づくりにあたって（授業構想）

今回、女子のサッカーの授業を構想するにあたり、基礎技能の定着とともに思考力・判断力を養うために「なぜ、どうして」のキーワードを意識して授業を考えた。また、ドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームを活用し、スモールステップでサッカーの動きの質を追求できるような授業展開を工夫した。さらに、サッカーの技能習得を教え込むという感覚ではなく、サッカーにおいてゴール型の球技の特性を楽しみ、生徒全員が授業で成就感を味わえるように、チームとしての活動を多く取り入れた。

2. 授業研究会より（○…良かった点 ●…課題や改善点）

（1）指導者の生徒への関わり方

- 元気な挨拶や座るときに「失礼します」など日頃からの学習規律がうかがえた。
- 話し合いの場でタイミングのよいアドバイスをしていたり、プラスの声かけや頑張りを認める声かけをしているところがよかった。
- 活動範囲が広がったため、教師の目が行き届かなかったのではないかと安全面で心配がある。

（2）教材化の工夫

- 班ごとの作戦ボードの活用で、自分の動きが明確になり、生徒が自分の課題やチームの作戦を話し合うのに有効だった。
- 課題ごとの場の工夫がされていて、よかった。
- サーバーを活用することにより、全員が参加できていた。
- グルーピングがうまくいっていた。リーダーを中心に話し合いが充実していた。
- コートのはなはねらいと人数を考えて設定した方がいい。
- サーバーの動きをフリーラインで動かした方がパスがつながると思う。
- 生徒の変容が見とれるか、やや気になった。
- リーダーの意見ばかりではなく、みんなの意見で話し合ったり、一人一回は意見を言ったりするなどの約束を作る。

（3）課題設定・見通しの持たせ方

- 導入の段階で、全体に対してホワイトボードを活用しながら課題を提示したり、前時の授業までの復習をしながらポイントを確認していたりしてよかった。また、資料を色で分け、キーワード化していたので、生徒が理解しやすかったと思う。
- たくさんのキーワードが出てきた際に、教師が「全部意識するのは無理だからこの中から1つだけ意識をして取り組もう」と課題を絞らせた点がよかった。
- チームの練習を見ながら、必要に応じて生徒を止めたり、集めたりして、より良くなるアドバイスをしていたところが良かった。
- 生徒に考えさせたり、例示したり、スペースを作る動きやDF、サーバーの動き

をわかりやすく説明していた。

- 話し合ったことを共有する時間があったほうが良い。
- 課題解決の練習が効果的だったか確認してくれるメンバーがいると良い。
- 正確な技能、パスを出させることが課題。
- ねらいが「工夫している」ということであったが、どんな工夫をしてほしかったのか。
- 夢中になりすぎると意識が低くなるので、練習の途中に確認できる場があったほうが良い。

(4)発問・板書

- 先生が練習の段階でゲームの流れを止めて説明を加えていたり、どうしたらよいか考えさせたりした後、そこからまたスタートさせていた。生徒も何がよかったのか、どこを直せばよいか、よく理解していた。
- 教師が授業のねらいを何度も声がけしていたので、練習した内容が試合の中で使えていた。
- ホワイトボードの活用で、視覚的に捉えられ、動きがわかりやすく、考えやすい。

(5)自己評価・相互評価

- ミニゲームの振り返りの話し合いが的確であった。課題に対しての反省やよさを伝えあっていた。
- 最後の振り返りで、他者に認めてもらうことで、授業をするたびに雰囲気はよくなっていくように感じた。
- 個人の学習カードにチームの反省点を全員が書けていたことは、全員が共通理解できているのだと感じた。
- めあてを意識した振り返りなので、シンプルで時間短縮できてわかりやすかった。
- サーバーの活用範囲を生徒に考えさせることで、生徒の思考・判断につながる。
- 1時間の授業の中で学習カードを書かせると、下位群の生徒もよく記入できることがある。
- まとめの部分でスペースをうまく活用できなかつたと手を挙げた班があったが、気付かれずに終わってしまったことが残念。

(6)指導計画・指導内容

- ゲーム前の全体の話で、教師からうまく練習を意識できなかった生徒に対して、「何か1つ」意識できることを持たせ、ゲームに臨ませていた。
- 練習→試合ではなく、練習→作戦→試合という流れであり、練習のあともう一度課題を確認することができ、意識をしてゲームをすることができた。
- サーバーの生徒をおくのはよいと思った。コートに入らずにゲームに参加する方法が運動量の確保やボールを追いつつもチームの動きが見られるという点で、とても有効であった。

- 毎時間、どんな技能を習得させるかが明確であり、技能習得に合わせたメニューが用意されていた。
- 課題解決練習の時間が多くあったので、途中で話合いを入れてみてもよいのでは。
- タスクゲームにおいて、ポイントをおさえた指導をする難しさは、課題である。
- 生徒が課題に応じた運動の取り組みを工夫することにつながることは、どんなことなのか。視点がよくわからない。
- サーバーとプレイヤーの交代は自由にしてもよかったのではないか。
- ラインからボールが出ても、サーバーは手を使わないルールにした方が個人のスキルが向上すると思う。

(7)生徒の取り組み

- 予想以上に生徒のボールコントロールが上手だった。また、スペースなどの指示があり、ゲーム内容的には高かった。
- 本時のねらいにせまる練習メニューの提示がよくできている。これまでの授業の復習であるので、説明時間もかからず、スムーズである。
- メインゲームでは課題を意識するのは難しいのではないか。

3. 生徒の変容

①学習カードから

- 最初はボールを足で蹴るのは苦手だし、痛いから嫌だなあと考えていたけれど、だんだんと面白くなってきて、ボールが蹴れるようになって、シュートが決まるようになってきて、嬉しかった。
- 初めてリーダーになって不安だったけど、楽しくできた。アップで何をするか考えたり、ホワイトボードを使って作戦を考えたりするのが楽しかった。だんだんとチームがまとまってきて、最後のリーグ戦で勝つことができてよかった。
- ただ走るの嫌だけど、チームのみんなでやるのは楽しい。少し体力がついたかも。チームの役に立ってよかった。
- もっと上手になりたい。高校生になったらサッカー部に入りたいと思っています。
- 最初はボールを蹴ると足が痛くなったけれど、それはつま先で蹴っていたことが原因だとわかった。インサイドキックで蹴れば痛くなくて、サッカーが楽しくなった。ゲームでも、たくさんボールにさわることができた。
- コートを広く使うように心がけましたが、なかなかうまくいきませんでした。でも、みんなが声をかけてくれたので、だんだんと意識できるようになりました。パスがつながるようになったと思います。個人的には、サーバーが楽しかったです。また、来年もやりたいです。

②教師のみとり

- 最初はサッカーを取り扱うことに対して、抵抗があった女子生徒たちがサッカーの面白さに気付き、授業に意欲的に取り組むようになった。
- 作戦（戦術）を考えるためのホワイトボード（以下「ホワイトボード」という）を活用して動き方を説明することによって、空間の動きを平面で認識することができ、低位の生徒が理解することができるようになった。その結果として、全生徒が活動的になり、積極的に動けるようになった。また、徐々にホワイトボード上で磁石を有効に動かせるようになり、スペースの使い方についての話し合いがねらいにせまるものへと変わっていった。
- チームでの活動を多く取り入れたことにより、お互いにアドバイスをしあう様子が多くみられるようになり、チームの特徴を前面に出した活動（始業前に体操し、ウォーミングアップをリーダー中心に始めることやゲーム前に円陣を組むこと、呼び方や作戦の暗号など）が見られるようになった。また、個々の生徒の能力に応じた役割分担を自分たちで考え、過度な負担なく、全員が楽しくゲームに参加できるように工夫する姿がみられるようになった。

5. 成果と課題

【成果】

①指導案作成について

- はばたく群馬の指導プランを参考に生徒に身に付けさせたい力をイメージしながら、授業の基本となる単元計画を作成した。学習のねらいをもとに、活動1・活動2の動きを精選し、スモールステップで難易度をあげていくことで、生徒がスムーズに技能や動き方の習得に励めるように活動内容を工夫することができた。
- 今回の指導案の作成では、技能の習得のための基礎練習を多く取り入れるのではなく、ゴール型の球技の特性を生かした動き方の習得に向けた思考力・判断力を育むことを意図して作成をした。その結果、教師側からの教え込みの授業ではなく、生徒から意見や考えを引き出しながら生徒主体の授業を展開していくことができた。生徒自身も受け身の姿勢ではなく、自分から何かを見つけ出そうと意欲的に活動する様子が多くみられた。

②授業実践について

- 10時間計画のうちの9時間目のまとめとなる部分の授業を参観していただくことで、目標とする生徒の姿を常に意識しながら1時間1時間の授業を大切に行うことができた。また、その中で生徒の活動の様子によって、当初の計画を変更したり、新たな支援策を付け加えたりしながら9時間目に向けて工夫をすることができた。今回の経験で、自分の指導者としての質を高めることができ、また、多くの人からアドバイスをいただくことで、知識や考えの幅を広げることができた。
- 女子のサッカーの授業は、ゲーム主体とするとボールの周辺に集まり、ただボールを蹴り合うだけのゲームになりがちであるが、ドリブル・パス・シュートの技能を状況判断しながら的確に使い分けることができるようになると、スペースを活用して得点を取るためには何が必要か考えながら行うゲームを展開することができた。
- チームごとの話し合いの時にホワイトボードを活用したことにより、生徒の動きの質が劇的に「ガラッ」と変わり、スペースを広く活用できるようになった。また、授業の導入の際にもホワイト黒板を活用したことで、キーワードとなる言葉が最後まで残っており、生徒が学習カードを書く際に役立った。学習カードを読むと記述内容がより具体的なものとなり、ホワイトボードの効果が発揮される結果となった。

③効果的な場やルールの設定について

- サッカーのゲームの中で、スペースを見つけ、そのスペースを活用して攻撃を展開するために必要な条件は、コート広さと人数のバランスを整えることにある。

よって、今回は3面のコートを作成し、人数を6～7人のグループで6グループに分けた。また、ゲームは5対5のゲームとし、パスをつなげるスペースの確保することを意図した人数設定をした。しかし、運動量の確保のために全員参加型のメインゲームとしたく、そこでライン上を動くことができるサーバーという役割を導入した。サーバーがライン上に限定して動くことで、サーバーを活用して数的有利の状況を作ろうと、コートを幅広く活用することができるようになった。ボールを拾いに行く時間も減り、劇的に活動時間が増え、運動量も増える結果となった。

- ゲームの中で、キーパーの役割を作らず、ゴールを広めに設定したことで、シュートを思い切り打ったり、隙あらばシュートを打ってみようとしたりする生徒が増え、低位の生徒も点を決められる喜びを感じることができた。また、キーパーを設定しないことは、突き指等のけがの防止にも役立ち、けが人を1人も出さずに単元を終えることができた。

【課題】

- 授業者の意図したことを参観者の方々に十分に伝えることができず、専門性の高い授業となってしまった。また、この技能を習得させるまでの過程を知りたいという声が多く、指導案上にうまくまとめることができなかった。
- スペースの確保のためには生徒の活動範囲を広く設定しなければならず、教師側の運動量も豊富になってしまった。また、今回はけがなく終えることができたが、その点については教師の目が届かなくなり、課題となる。
- なるべく生徒の考えを引き出すように努力をしたが、まだまだ教え込みの授業になってしまったところが多く、インプットとアウトプットのバランスが大切だと感じた。しかし、女子生徒でサッカー経験者がいない中では教え込むことの大切さも感じる。今後、改善を重ねながら検討していく必要がある。
- 本校は生徒が体育の授業に対して、たいへん意欲的に取り組むことができ、必ず始業前に活動を始めることができている。しかし、50分間の授業ということで考えると、今回の授業はウォーミングアップや準備体操をチャイム前に行ってしまったので、その点は50分の活動として改善する必要があると感じた。

6. 授業の様子

【導入時 キーワードや本日の課題の確認】

【ホワイト黒板】



【活動1 各チームの課題を解決するための練習】

①課題・練習内容の確認



リーダーが中心
となって練習メ
ニューを確認中

☆作戦用のホワイトボードとチームの作戦カード



②活動中

課題…正確なパスをしよう (パスゲーム)



課題…すばやくスペースを見つけてパスをしよう (4ゴールゲーム)



課題…シュートにつながるパスをしよう (2対1)



課題に対する意識が薄れてきたので、練習を一度止めて、キーワードや目指す動きの確認中



【活動2 メインゲーム】

①メインゲーム前に課題を再認識し、作戦タイムを設ける



②メインゲーム



5対5で残ったメンバーはサーバー（サイドライン上を動く役割）として試合に参加しました。

【まとめ】

全体での課題に対する振り返り

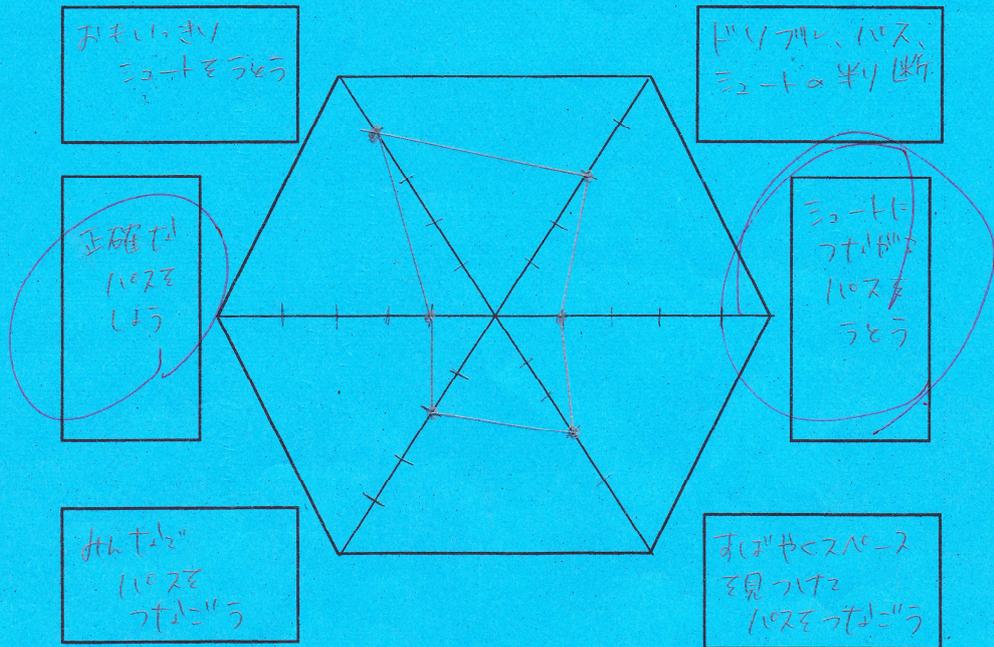


いいところタイム（プレイを褒め合う）



サッカー学習カード チーム用

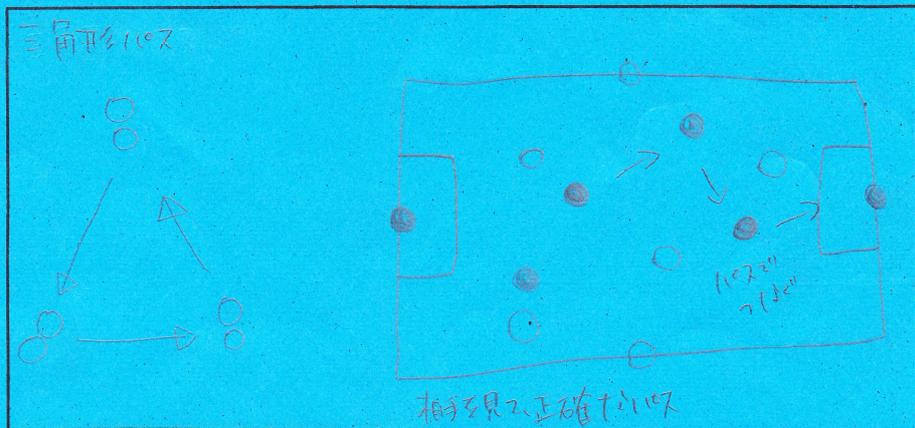
チーム力を分析しよう!



分析の結果……

自分のチームの課題は 正確なパスをしよう だ!
(シュートはつたがるパスをしよう)

課題を解決するための練習方法



8. その他、資料

【サッカーハンドブックの内容】

- アップ→2人組でボールを取り合うゲーム（ドリブル）
 - 3対1、4対1（とりかご）
 - ボール運びゲーム
 - 6ゴールのドリブルゲーム
 - ジグザグドリブル など
- ドリルゲーム→シュートゲーム（対 キーパー）
 - 三角パス、スクエアパス
 - パスゲーム（敵なし）
 - パスゴールからのシュート（敵なし）
- タスクゲーム→3対1のシュートゲーム
 - パスゲーム（敵あり）
 - 4ゴールゲーム
 - 2対1からのシュート
- メインゲーム→5対5＋サーバー
 - ※サーバーのルール…動けるのはタッチライン上のみ
 - サーバーに対してのディフェンスはなし
 - サーバーは手を使ってはならない
 - サーバーは誰にパスをしてもよい など