保健体育科（体育分野）学習指導案

授業者：〇〇中学校　須甲　理生　印

1. 日時　令和〇年〇月〇日　第〇時限

2. 場所　校庭 **(**雨天時・体育館**)**

3. 学年・組　中学校第 **3** 学年 **5**・**6** 組　**(32** 名**)**

4. 単元名　**E** 球技　ア ゴール型 「サッカー」

5. 運動の特性

① 一般的特性

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。球技領域におけるゴール型とは、ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。また、ゴール型の種目を継続することで、主として巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力などが型に求められる動きに関連して高めることができる。

② 生徒からみた特性

ゴール型サッカーにおける生徒からみた肯定的な面としては、習得した個人技能をゲームの中で相手との直接的な攻防において活用できるようになると楽しい運動である。また、1 点の獲得に対して複数のチームメートが得点に貢献できることから、仲間と喜びを分かち合い、その中でコミュニケーションが取れて楽しい運動でもある。

ゴール型サッカーの否定的な面としては、技能が優れた人に依存しやすく、習熟度が低いとパスが回ってこなくなり、つまらなく感じてしまう可能性がある。また、手を使わずに足でボールを扱うため技術の習得に時間がかかることもサッカーを遠ざける原因である。

6. 生徒の実態

落ち着きのない生徒が数人おり、その生徒たちが授業の雰囲気を作っているため、教師の話を集中して聞くことができない場面がある。しかし、先日の体育祭では全体が非常によくまとまって熱心に取り組んでおり、ここぞという時には団結を固め、力を発揮することができるクラスである。

本単元を実施する上で、生徒の実態を把握するための事前アンケート調査を行い（〇月〇日実施）、結果は以下の通りとなった。まず、運動が好きな生徒は、30 名中 16 名であった。嫌いな生徒は 4 名と少なかった。次に、運動部に所属している生徒は、30 名中 16 名であった。次に、サッカー経験については、なしと回答する生徒が 15 名にのぼることが明らかとなった。サッカーの印象については、「どちらかというとつまらない」、「つまらない」と回答する生徒が 8 名いた。最後に、サッカーへの意識については、「どちらかというと苦手」、「苦手」と回答する生徒が合計で 23 名存在することから、全体的に、サッカーへの苦手意識が高いクラスである。

運動が好き

運動部活動に所属している

サッカー経験

サッカーの印象(未経験者はイメージ)

サッカーへの意識(未経験者はイメージ)

7. 教師の指導観

今回のゴール型サッカーの授業は、個人的なボール操作技能とボールを持たないときの動きを身に付けさせることで、仲間と協力しながら連係プレイを用いた試合を楽しむというサッカーの楽しさを伝えたい。また、授業の最初には球技の授業における約束事を伝え、単元を通して徹底させていく。

『知識及び技能』における**知識**については、単元を通して、サッカーの試合に必要な技術の名称や行い方、戦術や作戦に応じて技能をゲーム中に適切に発揮することのポイントについて理解させていく。なお、これらの知識の指導内容については、定期考査においても再度試験問題の中に出題し、知識の定着度を確認していく。

『知識及び技能』における**技能**においては、単元前半は、「パスを出した後に次のパスを受ける動きをする」

ことを指導内容の中核に据えて、タスクゲーム「3 対 1 のパス回しゲーム」、メインゲーム「4 対 4（中央フリースペース有り）」を実施していく。なお、単元前半のタスクゲームでは、発展的な学習活動として、チームごとに 4 対 2 のパス回しゲームを選択して実施しても良いこととする。単元後半は、ゴール前での密集した状況を打破し、相手守備陣の隙間を作るための解決策として、「タスクゲーム「3 対 3 ゾーンゴールゲーム」、メインゲーム「4 対 4（中央フリースペース有り）」を実施し、「ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れる」という動きを習得するよう指導していく。なお、単元後半におけるメインゲームにおいては、生徒の学習状況の高まりに応じて、「中央フリースペース無しの 4 対 4 のゲーム」を発展的な学習活動として実施していく。また、ボール操作技能（ドリブル、パス、トラップ、シュート）の習得を目指し、単元を通して、導入の活動として、①ドリブル・ターン、②ポストシュート、③パス&ボールコントロール、④スルーパスからのシュートといったドリルゲームを実施していく。なお、教具の工夫として、ボールの弾みにくさやコントロールのしやすさという視点から、単元を通じて、空気を若干抜いたフットサルボールを使用していく。

『思考力，判断力，表現力等』において、単元前半では、ボール操作技能とボールを持たないときの動きの学習の中で、ゲーム中における自己や仲間の成果や改善すべきポイントを見付け、自己の考えを伝えることができるようにしていく。その際、ボール操作技能とボールを持たないとき動きの技術的ポイントについて記載された資料をタブレットに掲載し、各チームでその資料を参考にしながらチームの中での対話的な学びを活性化させていく。単元後半では、作戦や戦術が記載された資料をタブレットに掲載した上で提供し、その資料を参考にしながら自己のチームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶあるいは、立てさせていく。また、自己のチームの作戦・戦術についての課題を見付けることができるようにさせていく。また、単元 10、11 時間目においては、各チーム内でチームの課題に応じた練習を選択あるいは、考案して実施していく。その際、教師が話し合いの方向性を示すなどして、対話的な学びを促していく。さらに、主体的・対話的で深い学びをより活性化させる視点から、各チーム 1 台ずつタブレット（ICT）を提供し、ゲームに出場しない生徒が自己のチームのゲーム状況を撮影し、ゲーム終了後、動画を基に具体的に戦術や作戦について対話できるようにしていく。

『学びに向かう力，人間性等』において、単元全体を通して、サッカーの練習や試合中に使用していないボールも含めてボールの管理を徹底させ、ボールによる怪我など、健康・安全を確保することの重要性を伝え習慣として身に付けさせたい。また、メインゲームの中で、単にルールやマナーを守るだけではなく、練習やゲームで求められるフェアな行動を通して、相手や仲間を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとする意識を持たせるよう指導していく。

8. 単元の目標

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、（体力の高め方）、（運動観察の方法）（など）を理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。

ア　ゴール型では，安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。【知識及び技能】

(2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、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】

(3)（球技に自主的に取り組むとともに、）フェアなプレイを大切にしようとすること、（作戦などについての話合いに貢献しようとすること）、（一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとすること）、（互いに助け合い教え合おうとすること）（など）や、健康・安全を確保することができるようにする。

【学び向かう力, 人間性等】

※中学校第 3 学年及び高等学校入学年次の目標の内、球技領域における他の単元で指導し評価する部分については、（　）で示している。

9. 中学校第３学年及び高等学校入学年次「球技」の全ての「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
全ての「単元の評価規準」	○知識 ・球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術,作戦には名称があり,それらを身に付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。 ・戦術や作戦に応じて,技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて,学習した具体例を挙げている。 ・ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習を繰り返したり,継続して行ったりすることで,結果として体力を高めることができることについて,言ったり書き出したりしている。 ・練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには,自己観察や他者観察などの方法があることについて,言ったり書き出したりしている。	○技能 ア　ゴール型 ・ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。 ・味方が操作しやすいパスを送ることができる。 ・守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすることができる。 ・ゴール前に広い空間を作りだすために,守備者を引きつけてゴールから離れることができる。 ・パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができる。 ・ボール保持者が進行できる空間を作りだすために，進行方向から離れることができる。 ・ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。 ・ゴール前の空いている場所をカバーすることができる。 ※　イ・ウは省略	・選択した運動について，合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して，成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ・自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について，自己の考えを伝えている。 ・選択した運動に必要な準備運動や自己が取り組む補助運動を選んでいる。 ・健康や安全を確保するために，体調や環境に応じた適切な練習方法等について振り返っている。 ・ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で，よりよいマナーや行為について，自己の活動を振り返っている。 ・チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて，自己の活動を振り返っている。 ・作戦などの話合いの場面で，合意形成するための関わり方を見付け，仲間に伝えている。 ・体力や技能の程度，性別等の違いに配慮して，仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。 ・球技の学習成果を踏まえて，自己に適した「する，みる，支える，知る」などの運動を継続して楽しむための関わり方を見付けている。	・球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ・相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。 ・作戦などについての話合いに貢献しようとしている。 ・一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。 ・互いに練習相手になったり仲間に助言したりして，互いに助け合い教え合おうとしている。 ・健康・安全を確保している。

10. 中学校第３学年の『球技』（ゴール型「サッカー」）の「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
単元の評価規準	○知識 ①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付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。 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて，学習した具体例を挙げている。	○技能 ①ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。 ②パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができる。	①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ②自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。	①相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。 ②健康・安全を確保している。

11. 単元計画及び評価の計画（指導と評価の計画：12 時間単元）

<table>
<tr><th colspan="2">時間</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10(本時)</th><th>11</th><th>12</th></tr>
<tr><td rowspan="5">学習過程</td><td colspan="2" rowspan="4">オリエンテーション
・学習の進め方の確認
・4対4（中央フリースペース有）の試しのゲーム</td><td colspan="6">【導入の活動：ドリルゲーム（単元前半）】
W-UP 、①ドリブル・ターン、②ポストシュート</td><td colspan="6">【導入の活動:ドリルゲーム(単元後半)】
W-UP、③パス&ボールコントロール、④スルーパスからのシュート</td><td rowspan="4">サッカー大会
4対4(中央フリースペース無し)
『トーナメント』</td></tr>
<tr><td colspan="6">主な指導内容の確認「パスを出した後に次のパスを受ける動きをしよう。」</td><td colspan="6">主な指導内容の確認「広い空間を作り出すための動きをしよう。」</td></tr>
<tr><td colspan="6">【展開の活動①(単元前半):タスクゲーム(戦術的課題に焦点化した下位教材)】
①3対1パス回しゲーム
※発展的な学習活動として、4対2パス回しゲームを実施する(チームごとに選択)</td><td colspan="4">【展開の活動②(単元後半):タスクゲーム(戦術的課題に焦点化した下位教材)】
3対3ゾーンゴール</td><td colspan="2">チームの課題に応じた練習実施
(導入の活動①～④、展開の活動①・②の中から選択した練習、あるいは、自チームで考案した練習を実施する)</td></tr>
<tr><td colspan="6">【メインゲーム（単元前半）】
メインゲーム4対4（中央フリースペース有り）『リーグⅠ』
(2時間目は5分×1ゲーム、3～6時間目は5分×2ゲーム)</td><td colspan="6">【メインゲーム（単元後半）】
メインゲーム4対4（中央フリースペース有り）『リーグⅡ』
(7時間目は5分×1ゲーム、8～11時間目は5分×2ゲーム)
※発展的な学習活動として、「中央フリースペース無しの4対4のゲーム」を実施する場合もある。</td></tr>
<tr><td colspan="2">5.本時のまとめ、片付け、整理運動、学習カードの記入、チーム毎の反省等</td></tr>
<tr><td rowspan="4">評価計画及び評価方法</td><td>知</td><td>①
(学習カード)</td><td>②
(学習カード)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>①
(学習カード)</td><td></td><td>②
(学習カード)</td><td></td><td></td><td rowspan="4">総括的な評価</td></tr>
<tr><td>技</td><td></td><td></td><td>②
(観察・学習カード)</td><td></td><td>②
(観察)</td><td>②
(観察・学習カード)</td><td></td><td>①
(観察・学習カード)</td><td></td><td>①
(観察)</td><td>①
(観察)</td></tr>
<tr><td>思</td><td></td><td></td><td></td><td>①
(観察・学習カード)</td><td>①
(観察・学習カード)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>②
(観察・学習カード)</td><td>②
(観察・学習カード)</td></tr>
<tr><td>態</td><td></td><td>②
(観察)</td><td></td><td>①
(観察)</td><td></td><td></td><td>②
(観察)</td><td></td><td>①
(観察)</td><td></td><td></td></tr>
</table>

※1：知…「知識・技能」の「知識」，技…「知識・技能」の「技能」，思…「思考・判断・表現」，態…「主体的に学習に取り組む態度」

※2：「評価計画及び評価方法」における丸数字は単元の評価規準，括弧内は評価方法を示す。

12. 本時の学習と指導

（1）本時の目標

・ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れることができるようにする。

【知識及び技能】

・自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えることができるようにする。【思考力，判断力，表現力等】

（2）準備

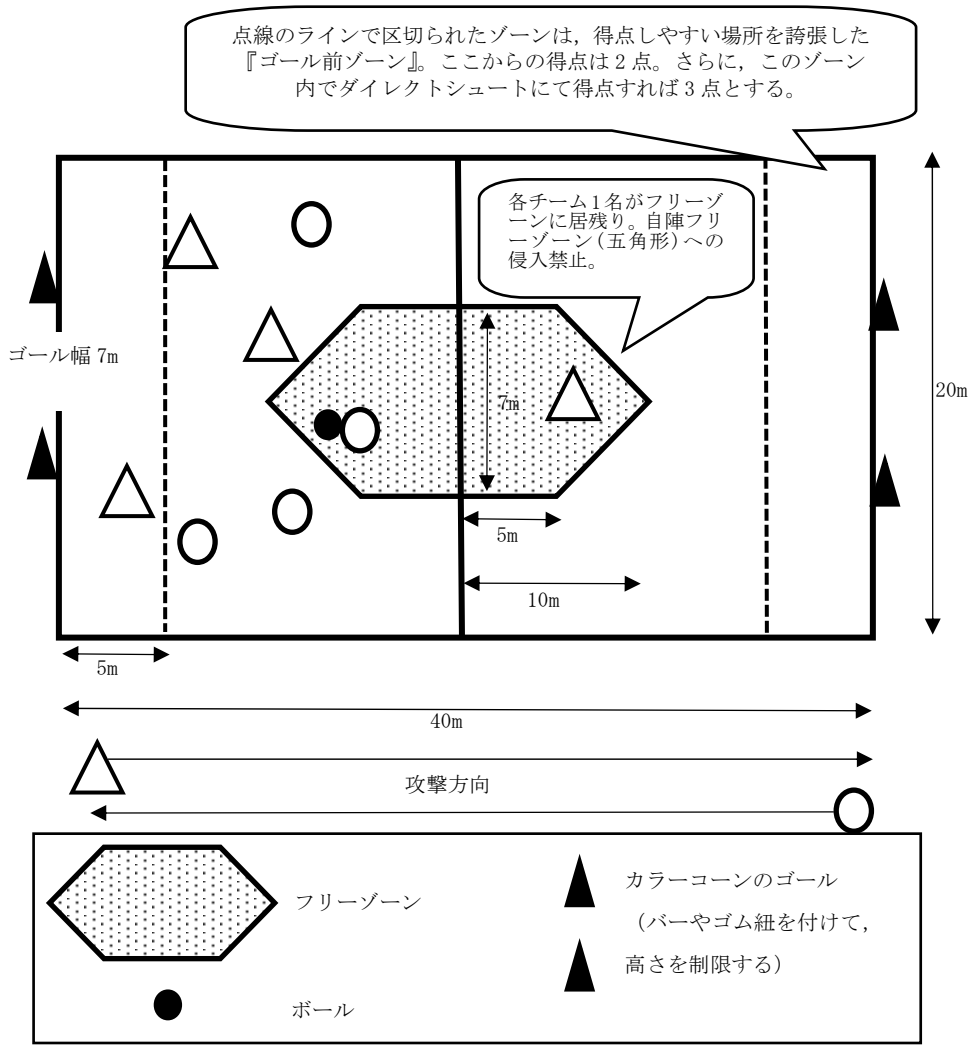
・サッカーボール 36 個　・ポイントマーカー20 個　・コーンゴール 6 個　・ゼッケン 6 色×6 チーム分

（3）本時の学習活動・指導展開（12 時間中の 10 時間目）

段階	時間	学習内容・活動	○教師の指導・支援、◆評価規準及び方法
導入13分	4 分	1. W-up と導入の活動（チームごと） ①ボール慣れ・準備運動	○各チーム、トレーナー係を中心として、ストレッチやボール慣れを丁寧に且つ、正確に行わせる。ここでは、体を温めると共に、主運動に向けたモチベーションの向上を意識するよう言葉がけする。
	1 分	2. 集合、6 列縦隊（各チーム 2 列（きょうだいチーム））に整列、挨拶、出席確認	○服装を整えさせ、大きな声で挨拶をするよう指示する。 ○出欠と見学者の確認は、各チームのリーダーに報告するよう指示する。また、見学者には、見学者カードを渡し、本時の目標に即して、自身が所属するチームの出来栄えを記録するよう指示する。
	3 分	3. 本時のねらいの確認 ①ゴール前に広い空間を作りだすための連携した動きを工夫しよう。 ②チームの課題に応じた有効な練習方法を選択・考案して、実施しよう。	○前時の学習を振り返りながら、どのような反省点があったのかを発問を通して本時の目標を引き出していく。その後、本時の目標を説明する。その際、①については、サッカー部の生徒にデモンストレーションをしてもらい、本時の 100 点プレイを視覚的に確認していく。②についての具体例を明確に示す。
	5 分	4. ドリルゲーム（チームごと） ①パス&ボールコントロール ②スルーパスからのシュート	○練習開始の前に、技術的ポイントの確認をする。 ○ボールを取りに行く生徒や練習場所を確保する生徒の役割に応じて、ドリルゲームの準備や練習場所への移動等を速やかに行うよう指示する。 ○練習実施の際は、各ペアで大きな声を出して、数を数えるよう指示する。 ○ドリルゲーム時は、巡視とフィードバックを積極的に行っていく。ボールの正面に入って、足の裏でトラップすること、ボールの真中をとらえてキックすることを中心に言葉がけをする。

展開 29分	9分	5. チームの課題に応じた練習実施 ・チームの戦術や作戦に応じた課題を話し合い、その課題解決に有効な練習を選択・考案した上で、実施する。 ・単元を通じて、これまに実施してきた導入の活動①～④、展開の活動①・②の中から選択、あるいは、自チームで考案した練習を実施する。	○練習実施の際は、各チームの課題が適切に把握できているか、また、各チームの課題解決に有効な練習を選択・考案できているかという視点から観察し、言葉がけを行う。 ○話し合いに時間がかかり、練習開始が遅れているチームには、教師から練習方法の選択をタブレットで提示し、練習実施を促す。 ○準備や移動等を速やかに行うよう促す。 ◆自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 【思考・判断・表現】（観察）
	20分	6. メインゲーム4対4（中央フリースペース有り、10ページ目の図を参照） ・男女きょうだいチームを組み、前半男子同士、後半女子同士で対戦し、その合計得点を相手チームと競う。なお、フリーマンは毎時間交代し、全員が均等に担当する。 ・ゲームに参加していない生徒が得点や審判、ICTによるゲーム撮影、励まし（助言）役を担う。 ルール ・4対4の5分間のゲーム。 ・ハーフラインを底辺とした攻撃方向側の三角形をフリースペースとして設定する。攻撃側の三角形のみ使用でき、フリースペース内の選手は固定で、攻撃時のみ参加できる。フリースペースからのシュートも可とする。キーパーはなしとする。守備のチームはフリースペースに入ることができない。 ・相手側のコートに入ってから、必ず1度は味方にパスを通さないと、シュートはできない。 ・外にボールが出たら、キックインか、ドリブルで再開する。 ・ゴールの幅はカラーコーンの間（7m）、高さはカラーコーンの高さで判定する。コートの大きさは40m×20m、フリースペースの大きさは、ハーフラインに接する辺を7m、その辺から相手のゴールに最も近い頂点までの距離を10mとする。 ・ゴールを決められたら、攻撃側のフリースペースにいる選手がボールを持った状態から再開する。	○ゲームの前に攻撃と守備に関わるチームの作戦を確認し、展開の活動で試すよう指示する。 ○時間を区切って全員が試合に出場することを確認する。 ○攻守の際の定位置を意識させ、そこからどう動くかを各チームがセット攻撃(守備)として決めることを意識するよう、発問をして促す。 ○本時の目標であるゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きを意識するよう適宜言葉がけする。 ○積極的に巡視をし、本時の目標に即したフィードバックをしていく。 ○リーダーは、作戦会議の中心となったり、記録係は作戦ボードに意見をまとめたり、励まし係は、ゲーム中に励ましの声を絶えず出すなど、チームで分担した役割に応じた協力を行うよう指示する。 ○主体的・対話的で深い学びをより活性化させる視点から、各チーム1台ずつタブレット（ICT）を提供し、ゲーム状況を撮影し、動画を基に具体的に戦術や作戦について対話できるようにしていく。 ◆ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れることができる。 【知識・技能】（観察）

整理 8分	1分	7. 集合、健康観察	○素早く整列させ、怪我をした生徒や体調が悪い生徒がいないか確認する。
	1分	8. 整理運動	○使った筋肉をほぐすようなスタティック・ストレッチを取り入れる。
	3分	9. 学習カード記入	○学習カードを本時のねらいにそって記入するよう指示する。 ○巡視しながら、学習カードに本時の思考力，判断力，表現力等の目標に即した記述ができているか確認する。書くことのできない生徒には、発問を出したり、ヒントを与えたりしながら、思考・判断を促していく。 ◆自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 【思考・判断・表現】（観察・学習カード）
	2分	10. 本時のまとめと次回の予告	○本時の目標を振り返り、それぞれの達成度について発問をする。 ○次回の授業について、おおまかな学習内容やねらいについて予告する。
	1分	11. 学習カード提出	○列ごとにまとめてきれいに整頓して集めるよう指示する。
		12. 挨拶	○服装を整えさせ、大きな声で挨拶をするよう促す。



＊ルール＊

・4対4オールコートの5分間ゲーム。
・ハーフラインを底辺とした攻撃方向側の五角形のみをフリースペースとして使用でき，フリースペース内の選手は固定で，攻撃時のみ参加できる。フリースペースからのシュートは可とする。キーパーはなしとする。守備のチームはフリースペースに入ることができない。
・相手側のハーフコートに入ってから，必ず1度は味方にパスを通さないと，シュートはできない。
・外にボールが出たら，出た場所からキックインか，ドリブルで再開する（相手チームは2m離れる）。
・ゴールの幅はカラーコーンの間（7m），高さはカラーコーンの高さで判定する。
・ゴールが決まると，決められたチームのフリースペースにいる選手がボールを持った状態からゲームを再開する。
・攻撃側ゴール前ゾーン（ゴールラインから点線までの間）で点を決めれば2点，また，ゴール前ゾーンにおいてダイレクトシュートでゴールが決まれば3点とする。
・ボールは，フットサルボールを使用し，空気を若干抜いた状態で使用する。

図. ゴール型サッカーにおけるメインゲーム（4対4：中央フリースペース有り）の概要

ゴール型サッカー　学習カード　３年　　組　　番　氏名：

時間	課題	教員コメント
1	〈本時で学んだサッカーの技術の名称を書き出そう。〉	
2	〈戦術や作戦に応じて技能をゲーム中に発揮するためのポイントについて書き出そう。〉	
3	〈サポート（ボールを持たないとき）の動きで工夫した点について書き出そう。〉	
4	〈ゲーム中における自身の動きについての成果や改善点を具体的に書き出そう。〉	
5	〈ゲーム中におけるチームの仲間の成果や改善点を具体的に書き出そう。〉	
6	〈自身のゲーム中のプレイについての自己評価を書き出そう。〉	

時間	課題	教員コメント
7	〈本時で学んだサッカーの技術の名称を書き出そう。〉	
8	〈空間を作りだす動きについて工夫した点を書き出そう。〉	
9	〈チームの作戦・戦術に応じた技能をゲーム中に発揮するためのポイントについて書こう。〉	
10	〈チームにおける作戦・戦術の課題解決に向けた有効な練習方法について書き出そう。〉	
11	〈チームにおける作戦・戦術の課題解決に向けた有効な練習方法について書き出そう。〉	
12	〈サッカーを通して何が学べたか、また、サッカーをしたことない人にサッカーの魅力をどう伝えるか、自分なりにまとめてみよう〉	