

第6学年 体育科学習指導案

2組 計27人（男子15人、女子12人）

指導者 池水 大介

1 単元 ゾーンを生かしてシュートを決めよう！フリーゾーンサッカー（ゴール型）

2 単元の目標

「コートに合った動き方や作戦を工夫してシュートを決めよう」「みんなで教え合って練習し、身に付けた動き方や作戦を生かしてゲームに勝とう」といった願いをもち、友達と教え合いながら練習やゲームに進んで挑戦する中で、ボール操作の技能やボールを持たないときの動き方を身に付けることができる。そして、ゲームの結果と自分たちの動き方や作戦を関係付けて振り返り、よりよい動き方や作戦へと高めたり修正したりすることができる。

3 単元の評価規準

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
ルールやマナーを守り、場や用具の安全に気を配りながら、友達と助け合って練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	コートに合った動き方や作戦を工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりしている。	蹴る、止めるといったボール操作の技能や、ボールを受けることができる場所に移動する動き方を身に付けてゲームができる。

4 単元について

(1) 単元の位置とねらい

子どもたちはこれまでに「5年：コートを選んで楽しもう！みんなが楽しめるサッカー」の学習を通して、得点の仕方やプレーできる範囲などを工夫したり、自分たちの得意なコートを選んだりしながらチームで協力して勝敗を競うゲームの楽しさを味わってきた。そして、「ゲームに必要な動き方を身に付けて、もっとサッカーを楽しみたい」「コートの特徴に合った動き方やチームの作戦を高め、意図的なプレーを生かしてたくさんシュートを決めたい」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、クラスのみんながゲームを楽しむことができるように、コートやチームの特徴に合った動き方や作戦を工夫したり、その作戦を成功させるための練習方法を選んだりしながら学習を進めていく。その中で、パスやドリブル、シュートなどの「ボール操作」の技能とともに、パスを受けることができる場所に動く「ボールを持たないときの動き」も高めながら、得点し合っ

て勝敗を競い合うゲームの楽しさを味わっていくものである。

この学習は、チームの特徴に合った作戦を立て、自分やチームの課題に応じた練習方法を工夫しながらゲームに挑戦する「中学校1・2年：球技（ゴール型）」の学習へと生かされていく。

(2) 単元における系統（◎は学習内容の重点）

単元名	5年 「コートを選んで楽しもう！みんなが楽しめるサッカー」				6年 「ゾーンを生かしてシュートを決めよう！フリーゾーンサッカー」			
時間	1～2	3～5	6～8	9	1～2	3～7	8～10	11
学習内容	学習の約束 ゲームの行い方 単元の流れ	○ルールの工夫 ○コートの特徴に合った動き方や作戦の工夫	◎チームの特徴に合ったコートの選択	大会	前学年の想起 学習の約束 単元の流れ	◎コートの特徴に合った動き方や作戦の工夫 ○作戦に合った練習方法の選択	○チームの特徴に合った作戦の工夫	大会

(3) 運動の特性について

サッカーは、足を使ってパスやドリブルをし、相手の守りをかわしながらシュートを決めて得点を競い合う集団対集団のボール運動である。

フリーゾーンサッカーは、攻守が入り交じった状態での攻防を楽しむことができるように、コートの中に攻撃側がフリーでボールを操作できるゾーンをつくったり、守備側の動く範囲を制限したりするなどして、得点が入りやすくなるように簡易化したゲームである。コートの特徴に合った動き方や作戦を工夫する中で、ボール操作やボールを持たない動きを身に付け、チームの作戦に合った動き方を生かして、シュートを決めて勝敗を競い合う楽しさを味わうことのできる運動である。

(4) 子どもの実態（調査日 平成25年8月21日，調査人数 27人）

項 目	回 答								
1 サッカーへの興味・関心	・好き(10)・どちらかといえば好き(7)・どちらかといえば嫌い(10)・嫌い(0)								
◇理由(複数回答)	○シュートやパスが成功するとうれしい(8) ○ボールを使った運動が好き(6) ○ルールやコート, 作戦を工夫すると楽しい(4)				●ボールがうまく操作できない(7) ●パスが回ってこない(5) ●痛い・こわい(2)				
2 単元のめあて	・パスやシュートなどの動きを高める(9)・シュートを決める作戦を工夫する(8) ・ルールやコートを工夫する(6)・友達と教え合う(4)								
3 ルールやコートの工夫(複数回答)	・フリーゾーンや女子ゾーンをつくる(8)・コートを工夫する(6) ・ゴールキーパーは無し(4)・同じ人が続けてシュートできない(4) ・得点×シュート成功人数=合計得点(4)・全員シュートボーナス(3) ・女子シュート3点(2)・攻撃が守備より人数が多い(2)								
4 作戦の工夫(複数回答)	・パスを出して走る(7)・ダイレクトパス(6)・三角形でパスを回す(5) ・空いたスペースを使う(5)・サイドから攻める(4)・ロングパス(3) ・その人に合ったポジションを決める(3)・無答(5)								
5 技能の実態	ボール操作の技能	◎	5	○	10	△	8	●	4
	ボールを持たないときの動き	◎	7	○	8	△	8	●	4

サッカーへの興味・関心については、「シュートやパスが成功するとうれしい」「ルールやコートを工夫すると楽しい」などの理由から、好きだと答えている子どもが多い。しかし、「ボールがうまく操作できない」「あまりパスが回ってこない」などの理由から、嫌いと答えている子どもも多い。嫌いと答えている子どものうち8名が女子であることから、女子の多くが苦手意識をもっていることが分かる。単元のめあてについては、「パスやシュートなどの動きを高める」「シュートを決めるための動き方や作戦を工夫する」という願いをもっていることが分かる。ルールやコートについては、「フリーゾーンをつくる」「コートを工夫する」ことで、得点の入りやすいゲームをつくって楽しみたいと考えていることが分かる。作戦の工夫については、これまでの学習で見付けた動き方や作戦の工夫を挙げている。技能については、個人差が見られ、シュートやパス、トラップなどのボール操作や、ボールを持たないときの動きが不十分な子どもも半数程度見られる。

5 指導にあたって

(1) 「思考活動」を充実させる単元構想

- 学習指導要領に示された「技能」「態度」「思考・判断」の内容を「いつ」「どのように」身に付けさせるのか分析することで、単元を貫く学習問題や一単位時間の学習問題を具体的に設定できるようにする。
- 攻撃側がフリーでボールを操作できるゾーンをつくったり、守備側の動く範囲を制限したりするなどゲームを簡易化することで、チームで考えた動き方や作戦をゲームの中で意図的に生かし、その妥当性を振り返ったり、よりよい動き方や作戦へと高めたりできるようにする。

(2) 「思考活動」を充実させる他者との交流

- 作戦ボードを活用することで、自分が考えた動き方や作戦を説明し、自分と友達の考えを比較しながら、チームの動き方や作戦へとまとめることができるようにする。
- 単元の第3時はゲームの前半を、第4時はゲームの後半を実施するという指導過程の工夫を行うことで、チームで練習する時間や作戦について話し合う時間を多く確保できるようにする。

(3) 「思考活動」を充実させる評価資料の活用

- 単元を通して高めたい子どもの姿を想定した評価資料を活用することで、本時の問題を解決するための動き方や作戦を考えることができない子どもやチームに対して、具体的な指導の手立てや働き掛けをスムーズに行うことができるようにする。

(4) 「思考活動」を充実させるICT活用の工夫

- 高所にビデオカメラを固定し、ゲームの様子を撮影することで、本時の問題を解決するよい動き方や作戦を紹介し、全員で共有できるようにする。

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8	9	10	11	
段階	つかむ		挑戦するⅠ					挑戦するⅡ		確かめる		
単元を貫く学習問題			ゾーンを生かしてシュートを決める動き方や作戦を工夫して、クラスのチャンピオンチームを目指そう。									
学習問題	試しのゲームに挑戦して単元のめあてをたてよう。		フリーゾーンにパスを通すには、どのような動き方や作戦が大切だろうか。		シュートゾーンにパスを通してシュートを決めるには、どのような動き方や作戦が大切だろうか。		ラッキーゾーンからシュートを決めるには、どのような動き方や作戦が大切だろうか。		チームの特徴を生かしてゲームに勝つには、どのような動き方や作戦が大切だろうか。		6年2組サッカー大会を開こう。	
主な学習活動 ◎中心となる思考活動	1 めあての確認 2 のびのびタイム		1 めあての確認 2 のびのびタイム		1 めあての確認 2 のびのびタイム		1 めあての確認 2 のびのびタイム		1 めあての確認 2 のびのびタイム		1 めあての確認 2 チームタイム 3 サッカー大会 4 単元の振り返り	
	【のびのびタイム：基本的な技能の習得を目的としたゲームに挑戦する時間】 ○ボールタッチ ○シュートゲーム ○パス&ラン など					【チャレンジタイム：戦術的能力の向上を目的としたゲームに挑戦する時間】 ○3 (攻め) 対1 (守り) で、パスを回しながらゴールをねらうゲーム						
	3 試しのゲームⅠ 〔ウイングコート〕		3 チャレンジタイム 4 <u>ゲーム(前半)</u>		3 チャレンジタイム 4 <u>ゲーム(前半)</u>		3 チャレンジタイム 4 話合い		3 チームタイム ◎比較 4 ゲーム(前半)		3 チームタイム ◎比較 4 ゲーム(前半)	
	4 試しのゲームⅡ 〔縦2グリッドコート〕		5 話合い ◎比較・関係付け		5 話合い ◎比較・関係付け		5 話合い ◎比較・関係付け		5 話合い ◎比較・関係付け		5 話合い ◎比較・関係付け	
	5 試しのゲームⅢ 〔横3グリッドコート〕		6 チームタイム ◎関係付け・一般化		6 チームタイム ◎関係付け・一般化		6 チームタイム ◎比較・関係付け		6 チームタイム ◎関係付け・一般化		6 チームタイム ◎関係付け・一般化	
6 試しのゲームⅣ 〔フリーゾーンコート〕		7 整理運動 8 振り返り		7 整理運動 8 振り返り		7 整理運動 8 振り返り		7 整理運動 8 振り返り		7 ゲーム(後半) 8 整理運動 9 振り返り		
7 整理運動 8 振り返り 9 単元のめあて		【運営・得点のルールなど】 ○1チーム4人。 ○ゲームの時間は前半5分、後半7分。 ○ゴールキーパーは無し。 ○コートは縦30m、横20m程度。 ○得点×シュートを決めた人数＝合計得点					【「フリーゾーンサッカー」のコートについて】 ①フリーゾーン：攻撃側が1人だけ入ることができる。ボールを手で扱ってもよい。 ②シュートゾーン：攻撃側は4人まで、守備側は2人まで入ることができる。(実態に応じて工夫) ③ラッキーゾーン：このゾーンからシュートを決めたら2点。					
子どもの議	動き方や作戦を工夫してシュートを決めるぞ。ゲームに勝つぞ。		味方がボールを奪ったときには、相手のいないフリーゾーンに入ってパスを受けるぞ。		おとりの動きを生かして、シュートゾーンにパスを通そう。パスを受けたら素早くシュートをするぞ。		ラッキーゾーンから出たり入ったりする動き方を生かして、2点シュートを決めるぞ。		チームに合った動き方や作戦をもっと高めてゲームに勝つぞ。		これまでの学習を生かして優勝するぞ。	
重点評価項目	○ 試しのゲームに取り組み、「勝つために動き方や作戦を工夫しよう」という願いをもっている。(態)		○ フリーゾーンにパスをつなぐための動き方を見付けたり作戦を工夫したりしている。(思・判) ○ 相手のいない場所に動いてパスを受けている。(技)		○ シュートゾーンにパスを通すための動き方を見付けたり作戦を工夫したりしている。(思・判) ○ 得点しやすい場所に動いてパスを受け、シュートしている。(技)		○ ラッキーゾーンからシュートを決めるための動き方を見付けたり作戦を工夫したりしている。(思・判)		○ チームの特徴に合った動き方や作戦を工夫している。(思・判) ○ パスやシュートなどのプレーを状況に応じて選んでいる。(技)		○ 学習したことを生かしてサッカー大会に進んで取り組んでいる。(態)	
評価法	○学習カード ○観察 ○発言		○学習カード ○観察 ○発言 ○ICT									

7 本時（6／11時）

(1) 目 標

相手の守りをくずしてシュートゾーンにパスを通し、シュートを決めるための動き方や作戦を考えて楽しくゲームをすることができる。【思考・判断】

(2) 「思考活動」を充実させる他者との交流

- 自分の考えを話したり、友達の考えを聞いたりすることで、シュートゾーンにパスを通すための動き方や作戦をチームで共有できるようにする。
- 他チームと自チームの考えを比較することで、自分たちの動き方や作戦が妥当であったか振り返り、よりよいものへと修正したり高めたりできるようにする。

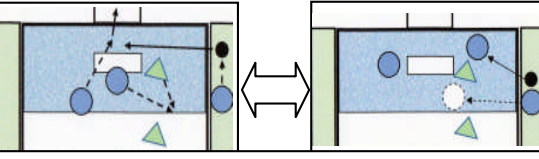
(3) 展 開

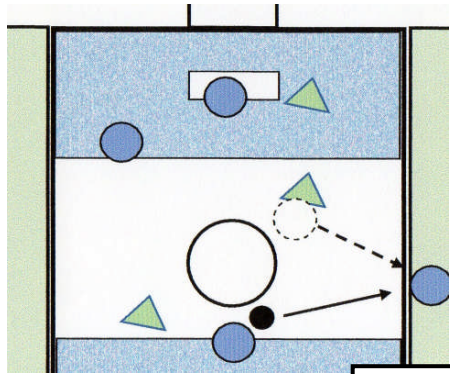
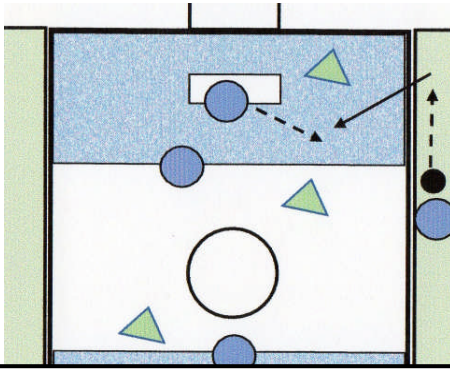
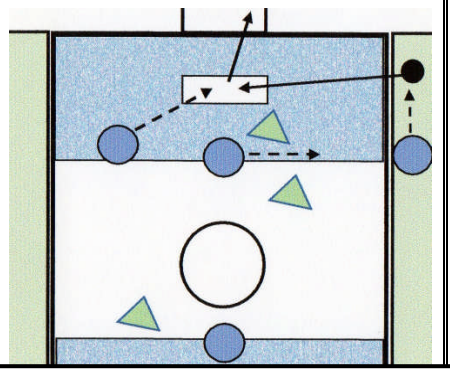
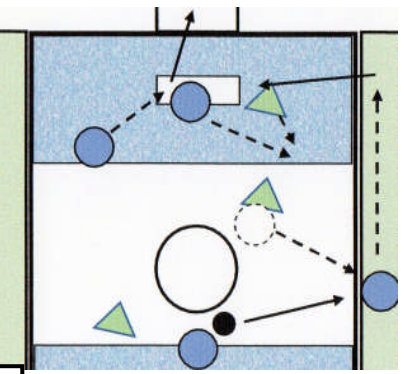
□ は教師の言葉掛け

□ は予想される子どもの反応

◆ は重点評価項目

◎ は「思考活動」

避(分)	主 な 学 習 活 動 と 予 想 さ れ る 子 ど も の 反 応	教 師 の 指 導
つ か む (10)	1 前時の学習を振り返り、本時の学習問題について話し合う。 シュートゾーンにパスを通すためには、どんな動き方や作戦が大切かな。 相手のいない場所に動いてパスを受けることが大切です。 うまく動きが合わずに、パスをつなげない場面もあったね。 シュートゾーンにパスを通してシュートを決めるには、どんな動き方や作戦が大切だろうか。	○ のびのびタイムでは、ボールタッチやシュートゲームを行うことで、サッカーに必要なボール操作の技能を楽しみながら身に付けることができるようにする。 ○ 子どもたちがこれまで考えた作戦や動き方のポイント、練習方法などを掲示しておくことで、本時の学習に生かすことができるようにする。
挑 戦	2 のびのびタイム 3 チャレンジタイム 4 本時の学習問題を解決する動き方や作戦について、全体で話し合う。 ◎比較・一般化 1 人がおとりになって、相手を引きつける動き方を考えました。  ○：自チーム △：相手チーム ●：ボール →：ボールの動き -->：人の動き 3 対1のゲームで、空いたスペースを使ってうまくパスを回すぞ。身に付けた動き方をゲームで生かそう。 3人で攻めることができるように、パスを出した後にシュートゾーンに入る作戦を立てました。	○ 作戦ボードを活用し、自分が考えた作戦を伝えたり友達の考えを聞いたりすることで、チームの作戦としてまとめることができるようにする。 ○ ゲームの結果と作戦を関係付けたり、自分や他のチームの作戦を比べたりする発問を行うことで、よりよい動き方や作戦へと修正したり高めたりできるようにする。
す る (30)	5 チームタイム ◎比較・関係付け おとりになる動きを生かして、相手の守りをくずそう。 相手のいない場所に走り込んでパスを受けよう。 パスを出した後は、もう一度パスをもらえる場所に動こう。 おとりの動きを生かして、空いた場所でパスを受けよう。パスを通した後は、シュートゾーンに入って3人で攻めよう。	◆ 相手の守りをくずしてシュートゾーンにパスを通し、シュートを決めるための動き方や作戦を考えている。 【思考・判断：発言・学習カード・観察】
確 か め る (5)	6 ゲーム（後半：7分） 練習した動き方や作戦をプレーに生かすぞ。みんなでシュートを決めて逆転しよう。 7 整理運動 8 本時の学習を振り返り、次時の学習に見通しや意欲をもつ。 シュートゾーンにパスを通してシュートを決めるには、どんな動き方や作戦が大切かな。 友達のおとりになる動きを生かして、空いた場所でパスを受ける動き方や作戦が大切です。	○ チームで考えた動き方や作戦の工夫について板書にある具体物を操作しながら話し合うことで、よりよい動き方や作戦を全体で共有できるようにする。 ○ ゲーム中は作戦を意識した意図的な攻め方ができているチームや子どもを賞賛することで、ゲームにより意欲的に参加できるようにする。 ○ 本時のゲームの結果と作戦や練習方法を関係付ける振り返りを行うことで、次時の問題を見出すことができるようにする。

第6学年 評価資料【思考・判断】 「ゴール型（足操作）：フリーゾーンサッカー」(全11時間)				
評価規準	コートに合った動き方や作戦を工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりしている。			
学習状況 の規準	十分満足できる (A)		おおむね満足できる (B)	
	2・3人で連携した動き方や作戦を考えている。		学習問題に合った動き方や作戦を考えている。	
時間	第4時	第6時	第7時	第10時
重点評価項目	フリーゾーンにパスを通す動き方や作戦を工夫している。	シュートゾーンにパスを通してシュートを決めるための動き方や作戦を工夫している。	ラッキーゾーンからシュートを決めるための動き方や作戦を工夫している。	チームの特徴に応じた動き方や作戦を工夫している。
評価方法	観察・学習カード・発言・ICT	観察・学習カード・発言・ICT	観察・学習カード・発言・ICT	観察・学習カード・発言・ICT
目指す子どもの姿（表現例）	○ フリーゾーンに動いてパスを受ける。 ○ フリーゾーンに入った友達にパスを出す。 	○ シュートゾーンの空いた場所を見付けてパスを受ける。 ○ 相手のいない場所にパスを出す。 	○ ラッキーゾーンに走り込んでシュートをする。 ○ 友達が走り込める場所にパスを出す。 	○ 友達の特徴を生かしたポジションで攻める。 
	○ パスを出した後に、もう一度パスを受けることができる場所に動く。	○ 友達のおとりになる動きを生かして、空いた場所でパスを受ける。	○ ラッキーゾーンから出て相手を引きつけて、友達がパスを受ける場所をつくる。	○ フリーゾーンの味方をおとりにして、中央から攻める。 ○ 相手に合ったポジションや攻め方を工夫する。
評価を生かした指導	○ これまでに見付けたよい動き方や作戦を想起し、本時に生かせる動き方や作戦はないか一緒に考える。 ○ 子どもたちがこれまで考えた動き方や作戦のポイント、作戦例や練習方法などが書かれた掲示資料の活用を促す。 ○ 他チームの作戦と自チームの作戦を比較することで、他チームの作戦のよさに気付くことができるようにする。 ○ 練習方法をまとめた資料の活用を促す。			