

## 第2学年 保健体育科学習指導案

日 時 令和3年11月5日（金）5校時

学 級 2年B組 19名

授業者 教諭 船越 祐太郎

### 1 単元名 球技「ゴール型」(サッカー)

### 2 単元について

#### (1) 教材観

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い合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。

サッカーは、2つのチームが入り混じって、手や腕以外の身体を使って1つのボールを取り合い、組織的に攻防を行って、お互いのゴールにシュートをして得点を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

#### (2) 生徒観

本学級の生徒は、素直な生徒が多く真面目で意欲的に授業に参加している。また、教え合いも積極的に行っている生徒が多い。しかし、男女間のコミュニケーションに苦手意識を持っていたり、固定化した人間関係の中でしか考えや行動を表現できなかつたりするといった課題もある。

1年時に、ゴール型の単元で空いている場所に動くことの重要性について学んでいる。また、前単元のバレーボールや柔道では、仲間の課題や出来栄を伝える学習経験を積み、学習課題について積極的にコミュニケーションを取る力が身に付いてきている。

#### (3) 指導観

第2学年では攻撃を重視し、味方と相手のいないスペースを活用し、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。指導に際しては、ゴール前の空間をめぐる攻防についての学習課題を追求しやすいように、プレイヤーの人数、コート広さ、用具、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れ、ボール操作とボールを持たないときの動きに着目させ、楽しみながら学習に取り組ませたい。また、思考し判断したことを表現する力をさらに伸ばしていくために、グループ活動やペア活動において、全ての生徒に考える機会や話す機会を保障する手立てを取り入れ、仲間と学び合いのある指導をしていきたい。

#### (4) 研究主題との関わり

本校の研究主題は「対話的な学びを通じた確かな力の育成～コミュニケーション能力向上の取組を基盤として～」である。この設定の背景には、意思表示や、音声言語での伝達が苦手な生徒が多いという本校の実態がある。そこで、保健体育の授業においても話し合う機会を増やし、グランドデザインに示された資質・能力を活かして、単元の既習事項や経験を活用し、個人やグループの課題について解決につなげていく対話的な活動を意図的に取り入れ、音声言語による意思伝達等の活動を基盤にしながら研究主題に迫っていく。

### 3 指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、(技術の名称や行い方)、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開できるようにする。 ア ゴール型では、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することができるようにする。										
	思考力・判断力・表現力等	攻防などの自己の課題を発見し、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。										
	学びに向かう力、人間性等	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、作戦などについての話し合いに参加しようとする、(一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする)、(仲間の学習を援助しようとする) などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。										
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
学習の流れ	0	用具等の準備・健康観察・スキルトレーニング・本時のねらいの確認										リーグ戦
	10	オリエンテーション	ボール操作の反復練習									
	20		技①シュート	技③ドリブル	技③キック	技④スペース	知②行い方	技②パス				
	30	知①特性	ペア学習を基本とした練習			3対3を基本としたミニゲーム						
	40	態③安全				態①マナー	思①課題	態②参加	思②関わり方			
50	試しの試合	簡易ゲーム I 3対3	簡易ゲーム II ハーフコート 4対4			ゲーム フルコート 4対4			単元のまとめ			
評価機会	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
	知	①特性							②行い方			総合的な 言 平 価
	技		①シュート	③ドリブル	③キック		④スペース			②パス		
	思						①課題発見			②関わり方		
	態	③安全					①マナー		②参加			
単元の評価規準	知	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、言ったり書き出したりしている。										
単元の評価規準	技	①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることができる。 ②得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 ③パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 ④パスを受けるために、スペース(味方・相手がいない場所)に動くことができる。										
単元の評価規準	思	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。										
単元の評価規準	態	①マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。 ②作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ③健康・安全に留意している。										

#### 4 本時の指導（7 / 11 時間）


##### (1) 本時の目標

スペース（味方と相手がいな場所）に動いているか観察し、提示された動きのポイントやつまずきの例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えることができるようにする。（思考・判断・表現）

##### (2) 本時の評価規準

	B おおむね満足できる	C 努力を要する生徒への支援の手立て
技能 (6時間目に指導済み)	パスを受けるために、スペース（味方と相手がいな場所）に動くことができる。	パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動けるように声かけを行う。
思考・判断・表現	提示された動きのポイントやつまずきの例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。	次回以降の話し合いの場面で個別に問いかけ、仲間に伝えられるようにする。

##### (3) 本時の展開

	学習活動	指導と評価の留意点
導入 1分 2分 3分	1 あいさつ（健康観察） 2 スキルアップトレーニング ・コンドリブル・キック（インサイド・インステップ）・フットワーク・ターン・3対1 or 2のサーキットトレーニング 3 本時の課題確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             スペースに動くための自分の課題を見つけよう。           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体調や服装のチェックを行う。</li> <li>・できていることを積極的にフィードバックし価値付けや意欲化を図る。</li> </ul>
展開 3分 3分	4 マーク外しゲーム ・マークを外して、ハンドパスやキックでのパスの練習 ※ライン突破を目指す。  5 3 v s 3のミニゲーム（3分×4セット） ※スペースに動いているか1名が観察し、ゲーム間1分で伝える。 ⇒2分ゲーム→1分で観察したことを伝える。 6 話し合い活動（動きながらの対話） ・前時での知識を用いて、3 v s 3のミニゲームで出た良かった点・課題点と前時に出た個人の課題について自分の意見とグループの意見を共有し、自分の課題を見つける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             マークを外すために⇒①相手の逆を取る              ②動きに緩急を付ける              ③相手の死角に入る              ④相手と相手の間に位置する           </div> 7 3 v s 3のゲーム ・アドバイスを生かしてゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できていることを積極的にフィードバックし、次のゲームに生きるように支援を行う。</li> <li>・観察できていない生徒に支援する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             評価（思考・判断・表現）① 学習カード              提示された動きのポイントやつまずきの例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。           </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時までの知識を活用した学び合いとなるように支援を行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">             評価（技能）④ 観察              ・パスを受けるためにスペース（味方と相手がいな場所）に動くことができる。           </div>

終 末 5 分	8 本時の振り返り(4分)	・振り返りの視点を与える。
	9 あいさつ	・体調を確認し、挨拶を行う。