

単元デザイン（ 1年 保健体育 科）

単元名 球技「ゴール型」サッカー（10時間扱い）

単元について

サッカーは生徒からすれば日頃から目にすることや接することの多い人気の高い種目である。しかしボールを手で扱うことができない点で、他の球技とは異なる技能が必要である。足でのボール操作は日常生活ではまず行わないため、その学習・習熟には多くの時間が必要になる。そのために準備運動でボールを使った簡単な運動を組み入れていきたい。さらにサッカーは他のゴール型の種目よりもボールを持たない時間が圧倒的に長いので、ボールを持たない時間帯にどのような動きをすれば良いかを理解・判断し、ゲーム中に必要な技能を効果的に発揮することがゲームを楽しみ、練習の成果をあげていく上で重要になる。そのために「いつ・どこで・だれが・どのようにボールに関わる」のかといった判断を養うことが大切であり、学習の工夫が求められる。そこで仲間や敵の動きやゴールを見ること、体の向きを意識すること、適切なコミュニケーションが必要だということを気づかせたい。ゲームの中から課題を把握し、その解決すべき課題が明確に意識できるドリルゲームやミニゲームを工夫していきたい。またその過程で行う対話的な活動を通して、自己の課題を発見したり、合理的な解決方法を見つけたり、それらを仲間に伝える力をつけさせたい。

単元の指導目標

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。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展開すること。球技に積極的に取り組むとともに、分担した役割を果たそうとすることや健康・安全に気を配ることができるようにする。球技の特性や成り立ち、関連して高まる体力などを理解できるようにする。

単元の評価規準

- ①健康・安全に留意し、球技の学習に積極的に取り組もうとしている。また分担した役割を果たそうとしている。 (運動への関心・意欲・態度)
- ②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つけるための運動の行い方のポイントと自己やチームの課題を見つけている。 (運動についての思考・判断)
- ③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。 (運動の技能)
- ④球技の特性や成り立ちについてや球技に関連して高まる体力について学習した具体例を挙げている。 (運動についての知識・理解)

単元の計画

時間	本時の学習課題	対話的な活動	本時の振り返り	本時の評価規準
5	ボール操作とボールを持たない動きを身につける。(ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすること②、ボールを持っている相手をマークすること)	シュートを打たれないための守備者の位置や動きを助言する。	シュートを打たせないための守備者の位置や動きについてわかったことや考えたことを学習プリントに記入する。	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。(運動の技能)
6	ボール操作とボールを持たない動きを身につける。(マークされていない味方へのパス①、ゴール前への動き出し)		いつ、どこに動けばボールを受けることができたかを発表する。学習カードに記入する。	ゴールを奪うためのボールを持たない時の動きについて学習した具体例を挙げている。 (運動についての知識・理解)
7	ボール操作とボールをもたない動きを身につける。(マークされていない味方へのパス②、ゴール前の空いている場所に動くこと) (本時)	シュートにつなげるために工夫できることはなにか考える	誰の助言が役に立ったのかを発表する。学習カードに記入する。	ゴールをきめるために必要な動きを見つけている。 (運動についての思考・判断)
8	ボール操作とボールをもたない動きを身につける。(得点しやすい空間にいる味方へのパス①、守備者がいない位置でのシュート③)		守備者がいない位置でシュートを打つために何が必要かを発表する。	チームの課題解決に向けて、自らの考えを述べるなど、積極的に話し合いに参加しようとする。 (運動への関心・意欲・態度)
9	ボール操作とボールをもたない動きを身につける。(得点しやすい空間にいる味方へのパス②、守備者がいない位置でのシュート④)	どのようなドリブルやパスが良いかやフリーなスペースを助言する。	ゴール方向で守備者がいない位置でシュートすることができたかを兄弟チーム同士で確認する。	パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。(運動の技能)

※1～4、10時間の学習内容 (①オリエンテーション・試しのゲーム ②チーム編成・ボール操作を高める(ボールキープ) ③ボール操作を高める(ボールキープ) ④ボール操作(シュート)とボールを持たない動き(ボールとゴールが同時に見える場所に立つ ～ ⑩チームでテーマを設定したトーナメント戦)

本時のねらい ゴールを決めるために必要な動きを見つけることができる。

時間	学習活動	指導上の留意点・授業スタイルとの関わり
<p>導入 13分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・集合、あいさつ、班毎での準備運動 対面（トライアングル）パスリレー、ドリブルリレー、ポストシュート、1対1のボールキープ （本時の学習課題） 	<ul style="list-style-type: none"> ・声を出して元気良くするように声をかける。 ・パスやドリブルスピードが上がって不正確になっていたら、スピードを落として正確にプレーするように促す。
<p>展開 27分</p>	<p>チーム全員がゴールを決める方法を考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2対2+2ターゲットを行う。 ・4対4（6ゴールゲーム：中央ゴールはシュート、サイドゴールはドリブルイン） ・チームメイトは学習を援助する仲間を決めて助言する。 <p>（対話的な活動）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートにつなげるために有効なことや工夫できることはないかを考え、チーム内で交流する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム観察記録用紙（タッチ数、シュート数、得点数、サポート数）をもとにチームで対策を考える。 	<p>○課題に対する予想を立てる。（個）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者・ボール不保持者に着目するような問いを出す。色々な意見を認め、2対2+2の練習で出てきた意見を検証してみるように促す。見ている側に賞賛や励ましの声をかけるように促す。 ・ボール保持者にドリブルかパスかの判断に働きかける。 ・ボール不保持者が有効な位置にいるかどうかの判断に働きかける。 <p>○うまくゴールにつなげた場面や惜しかった場면을具体的に振り返ることができるように促す。（対話）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム観察記録をもとに、全員がゴールを決めるための具体方法（役割、ポジション、どんなプレーをするか等）について考えられるようにする。
<p>振り返り 10分</p>	<p>授業のまとめ 全員がゴールを決めるためには、どのような動きが有効だったかを指摘することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記入する。（期待される生徒の振り返り） <p>全員がゴールをきめるためには、ボールを持っているときは、まずシュートをねらう。次に自分の前にスペースがあればドリブルをする。また敵がいるときは、ドリブルで抜くかフリーな味方にパスをする。ボールを持っていないときは、ボールを持っている味方と自分との間に敵がいなく、シュートがねらえる位置でボールを受ける。</p>	<p>○ゴールを決めるために有効な動きを振り返り、学習カードに書く（個）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・誰のアドバイスが役に立ったかを質問する。 ・本時の学習でわかったこと、次に生かしたいこと、仲間から学んだことを記述させる。 ・全員で共有したい振り返りは意図的に発表させる。

本時の評価 ゴールを決めるために必要な動きを見つけることができたか。（運動についての思考・判断）