

1 単元名 球技(サッカー)

- 2 目標
- (1) 練習やゲームの中で率先して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。
  - (2) 練習や試合に積極的に取り組もうとする。
  - (3) 活動場所やボールの管理など安全に常に気をつけようとする。
  - (4) 練習やゲームの中で率先して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。

3 めざすサッカーの3つ味を向められすマとびえ生徒の実態

生徒の学習意欲やゲームの中で率先して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。練習や試合に積極的に取り組もうとする。活動場所やボールの管理など安全に常に気をつけようとする。

（調査人数 34人 平成24年11月1日実施）

サッカーで魅力だと（楽しいと）感じるところは何でしょうか？

- ・シュートを決めること（25人）
- ・シュートをうつこと（12人）
- ・パスをもらうこと（2人）
- ・パスをすること（5人）
- ・ドリブル中に左右に切り返すなどして相手をぬく（6人）
- ・スピードにのってドリブルをすること（3人）

4 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
① 練習やゲームの中で率先して教え合ったり、励まし合ったりしようとする。 ② 練習や試合に積極的に取り組もうとする。 ③ 活動場所やボールの管理など安全に常に気をつけようとする。	① 示された資料をもとにチームや自分の能力に適した課題を設定している。 ② 示された資料をもとに課題を解決するための練習方法を、見付けている。	① 個人技能を高めるとともに、相手との攻防に合った作戦でゲームをすることができる。 ② ゲームの中で、「観て判断」するためにルックアップしながらプレーすることができる。	① ルールや審判法を言ったり書いたりしている。 ② 練習やゲームの運営の仕方について、説明している。

5 指導及び評価計画(10時間取り扱い) ○は本時

次	時	学習内容	評価の観点			
			関・意	思・判	技能	知・理
1	1	オリエンテーション 運動の特性や学習のねらい、計画、内容を理解する。	①			
2	2 3 4	ねらい① 個人技能を高めたり、戦術を身に付けたりしながら、ゲームを楽しむ。	①	①		
3	5 6 7 8	ねらい② 身に付けた技能を生かしてゲームを楽しむ。	②③	②	①②	①
4	9 10	単元のまとめの試合を楽しむ。	②			②

5 指導と評価計画（10時間扱い）

	学習のねらい・活動	評価計画			
		関	思	技	知
はじめ 1時間	<p>○運動の特性や学習のねらい，計画，内容を理解する。 ○サッカーの学習準備をする。</p> <p>1 運動の特性やねらいを知る。 2 学習の仕方について確認する。 ・ 学習カードの使い方 ・ 学習資料の使い方 3 学習の約束事について話し合う。 4 チーム編成をする。</p>				
なか 1 3時間	<p>ねらい1</p> <p>○ 個人技能を高めたり，戦術を身に付けたりしながら，ゲームを楽しむ。</p> <p>1 集合，本時の学習内容や学習の進め方を確認する。 2 準備運動をする。（鬼ごっこ，ボール回し） 3 個人スキルアップ練習をする。 ・ ターン（インサイドフック，アウトサイドフック，クライフターン） ・ 8の字ドリブル（30秒間で何周8の字ドリブルができたかを数える。） ・ キック（止めて 蹴る 運ぶ） 4 タスクゲーム① 4対2（2対1＋2対1） 5 タスクゲーム② 6対6（6ゴール） ・ M-T-Mの原則で行う。 5 整理運動をする。 6 学習を振り返る。</p>	①	①		
なか 2 4時間	<p>ねらい2</p> <p>○ 身に付けた技能を生かしてゲームを楽しむ。</p> <p>1 集合，本時の学習内容や学習の進め方を確認する。 2 準備運動をする。（鬼ごっこ，ボール回し） 3 個人スキルアップ練習をする。 ・ ターン（インサイドフック，アウトサイドフック，クライフターン） ・ 8の字ドリブル（30秒間で何周8の字ドリブルができたかを数える。） ・ キック（止めて 蹴る 運ぶ） 4 課題練習をする。 ・ チームの課題にあった練習を考え行う。 5 7対7（男子は10対10）GKありのゲームをする。 6 整理運動をする。 7 学習を振り返る。</p>	③	②	① ②	①
まとめ 2時間	<p>○単元のまとめの試合を楽しむ。</p> <p>1 準備運動をする。 2 対抗戦をする。 3 整理運動をする。 4 学習のまとめをする。 ・ 単元末小テスト 5 成果発表，教師助言を行う。</p>	②			②

6 本時の学習

(1) 目標

個人技能（キックの質）を高め、「方向の変化」を意識しながらミニゲームを楽しむことができる。  
（運動の技能）

(2) 準備・資料

ボール，ゴール，マーカーコーン，ゼッケン，ストップウォッチ，学習カード，鉛筆，作戦盤，磁石，資料

(3) 展開（4 / 10）

	学習活動及び内容	支援・指導上の留意点（◇評価）
はじめ 20分	<p>1 整列，挨拶をする。 ・健康観察をする。</p> <p>2 本時のねらいを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">正確なキックを身に付け，ゲームを楽しもう。</div> <p>3 準備運動をする。 ・屈伸，伸脚，手首足首，アキレス腱</p> <p>4 ウォーミングアップをする。 ・鬼ごっこ ・ボールタップ ・ターン インサイドフック アウトサイドフック クライフターン シザース ・個人スキルアップ練習 ☆8の字ドリブル（30秒間） ☆インサイドキック（壁打ち）</p>	<p>・健康観察を行うとともに，見学者には学習に参加できるように役割を与える。</p> <p>・本時の学習について説明する。</p> <p>・一つ一つの動作を正確にしっかりと行えるよう助言する。</p> <p>・サッカーの動きに通ずる鬼ごっこを導入することにより，体と心をほぐしモチベーションの向上を図る。</p> <p>・6ゴールゲームに生かせるよう各種ターンの練習をウォーミングアップに導入する。</p> <p>・ボールコントロールが不安定な生徒には，手本を示したりしてイメージがもてるようにする。</p> <p>・個人スキルアップ練習では，ペアの仲間と動きのポイントを教え合うよう声をかける。</p>
なか 25分	<p>5 タスクゲーム① 4対2 【2対1 + 2対1】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> </div> <p>6 タスクゲーム② 6対6 6ゴール ・男女ともに 6対6 ・フィールド：横長 男子：30m×50m 女子：20m×40m ・得点：中央のゴールは2点 両サイドのゴールは1点 ・スローイン：キックイン又はドリブルイン ・GK：あり ・8分ゲーム×3本 ・5分作戦タイム ・M-T-Mの原則で行う。</p>	<p>・ボールコントロールが不安定な生徒には，資料を提示したり，手本を示したりしてイメージが持てるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◇練習やゲームの中で率先して教え合ったり，励まし合ったりしようとしている。 関心・意欲・態度（観察）</div> <p>・「観て判断」するためにルックアップを意識できるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">◇ゲームの中で，「方向の変化」をするためにルックアップしながらプレーすることができる。 運動の技能（観察）</div> <p>・横長コートを設定することにより，方向を変えることが有効な攻撃につながるケースを体験させるようにする。</p> <p>・活動場所やボールの管理など安全に練習できる環境について助言する。</p> <p>・それぞれのチームの改善点を把握した上で必要に応じてゲームを止めて適切なアドバイスする。</p> <p>・友だちに声をかけたり，教えたりしている生徒を賞賛する。</p> <p>・運動量の確保のため，審判は当該チームで行うようにする。</p>
まとめ 5分	<p>7 整理運動，反省を行う。 ・チームで話し合い，学習カードを記入する。 ・成果を発表し合い，教師の助言を聞く。</p> <p>8 整列，挨拶をする。</p>	<p>・生徒の健康観察をする。</p> <p>・本時の活動の反省をし，次時の活動の課題が明確にもてるようにする。</p> <p>・各チームの発表をもとに，良かった点やがんばった点を考えるようにし，次時への意欲をもたせるようにする。</p>