

5 本時の指導 (6/8時)

(1) 本時の目標

ウイングサッカーの行い方を知り、シュートゲームの経験を生かして、味方からパスをもらいやすい位置に移動することができる。

(2) 準備物

《教師》 ・サッカーゴール (3組) ・フラフープ (8個) ・ボール (50個程度)
 ・ビブス (6セット→ピンク, 白, 赤, 水, オレンジ, 黄) ・記録台 (3台)
 ・タイマー (1台) ・得点板ハードル (3台) ・移動黒板 (2台)

《児童》 ・生活科バッグ ・学習カード ・作戦ファイル ・作戦ホワイトボード

(3) 学習過程

	主な学習活動	指導上の留意点	評価
導入 10分	1 準備運動 2 スキルタイム ・シュート, パス, ドリブルの基本的な動きを身につける。 ① パスつなぎ鬼 3~4人で真ん中にある鬼に取られないように動きながらパスを回す。 ② ドリブルボール集め コート中央にある籠や敵陣から自陣のコーナーまでドリブルをしてボールを集めてくる。 ③ ドーナツシュート 中心にあるゴールをねらってシュートを打つ。	・太腿や足首のストレッチなどを中心に十分に体がほぐれるようにする。 ・3つのコーナーを1分半ごとに交替して回らせる。常に1つのコーナーに、2チーム9~10人がいるようにさせる。 ・各コーナーでは次のポイントを確認しながら取り組ませる。 ① パスつなぎ鬼 ・けり足はひざから下をふり出し、立ち足のひざは曲げたまま、足の内側で蹴る。 ・転がってきたボールは足の内側で止める。飛んできたボールはひざの内側や腿、胸で受け止める。 ② ドリブルボール集め ・足元からボールが離れすぎないように強さを加減してボールの下を蹴る。 ③ ドーナツシュート ・ボールをよく見て、ひざを曲げ、胸をはってボールの横に踏み込み、つま先を下げて足の甲でボールを蹴る。	
展開 30分	3 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> 味方からパスをもらえるように動こう。 </div> ・学習カードを見ながら本時の活動のめあてを確認し、見通しを持つ。	・前時までの活動を基に、めあてを実現する方法を考えさせる。 《パスをもらう動き》 ・トライアングルを考えて動く ・相手がいないところへ動く ・スピードを変える ・フェイントを工夫する ・更に動きを高められる児童への手立てとして次のことも意識させる。 《パスのもらい方》 ・声を出し、手をあげて合図する	

展開 30分	<p>4 シュートゲームⅢ③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃対守備が、「3対2」のシュートゲームを行い、ウィングサッカーでの攻め方を練習する。 ・ウィングマンは攻撃側のみが左サイドに付ける。 ・5分間で攻守交替しながら、行う。 <p>5 ウィングサッカーについて 行い方とルールの確認</p> <p>6 ウィングサッカー①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームでの経験を生かしてウィングサッカーを行う。 ・ゲームは7分間。相互審判で3コート一斉に行う。 <p>7 整理運動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてであるパスのもらい方をしっかりと意識させて取り組ませる。 ・これまでのシュートゲームから出てきたチームの課題を解決できるようにアドバイスしていく。 ・ミスをした仲間に文句を言ったり、責めたりしないように指導する。 <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームと変わる点を中心に説明を行うようにする。 ・選手交替の仕方やルールを掲示し、確認できるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・初めてのウィングサッカーとなるため、3コートを回りながら必要に応じてゲームを止め、選手交替の仕方やルールについて指導を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・下半身や足首を中心にゆっくり行わせる。 	<p>技②</p> <p>パスをもらいやすい位置を判断して、移動することができる。</p> <p>【観察・VTR 学習カード】</p>
振り 返り 5分	<p>8 活動の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを使って、次の2つについて振り返りを行う。 ①本時のめあてについて ②今日のMVPについて 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてであるパスのもらい方について分かったことやできたことを発表させる。 ・「今日のMVP」は、友達の上達ぶりに目を向けさせるようにする。 ・時間が充分でない時は学習カードは教室で記入させる。 	

6 評価

(1) 本時の評価規準

B	パスがもらいやすい位置を判断して、移動することができる。
A	パスをもらいやすい位置に移動し、合図を出してパスをもらうことができる。
Cへの手だて	パスがもらいやすい位置をその場で差し示し、移動するよう声掛けをする。

7 学習の場

