

第4学年 体育科学習指導案

平成24年10月31日(水) 5校時

仙台市立旭丘小学校 第4学年2組

指導者 教諭 齋藤 大祐

場所 旭丘小学校 校庭

1 単元名

「みんなで楽しくウイングサッカー」(E ゲーム ア ゴール型ゲーム)

2 単元の目標

- 《技能》
- ウイングサッカーやシュートゲームを楽しく行い、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。
- 《態度》
- ウイングサッカーに興味関心をもち、仲間と励まし合いながら練習やゲームを行い、ゲームの勝敗の結果を受け入れることができる。
 - 用具の準備や片付けを進んで行い、ルールを守って安全に運動することができる。
- 《思考・判断》
- ゲームにおける攻め方を知り、状況を的確に判断しようとしている。
 - ゲームのルールを工夫したり、ゲームの形に応じた簡単な作戦を立てたりしようとしている。

3 指導にあたって

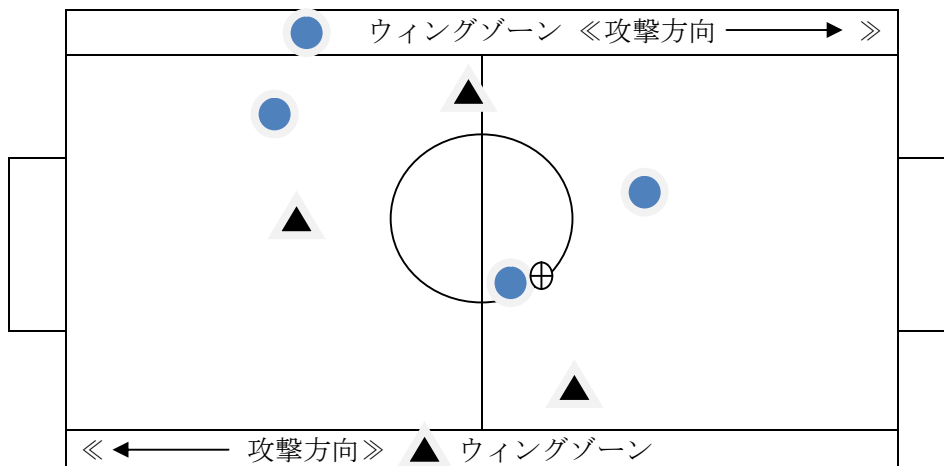
(1) 教材観

本単元では、数あるサッカーを簡易化したゴール型ゲームの中からウイングサッカーを採用した。さらに、ウイングサッカーの下位教材としてシュートゲームを設定する。そこでまず、「ウイングサッカーとシュートゲームの概要」を述べ、その後に「運動の特性」と「本校における学習の系統性」について述べる。

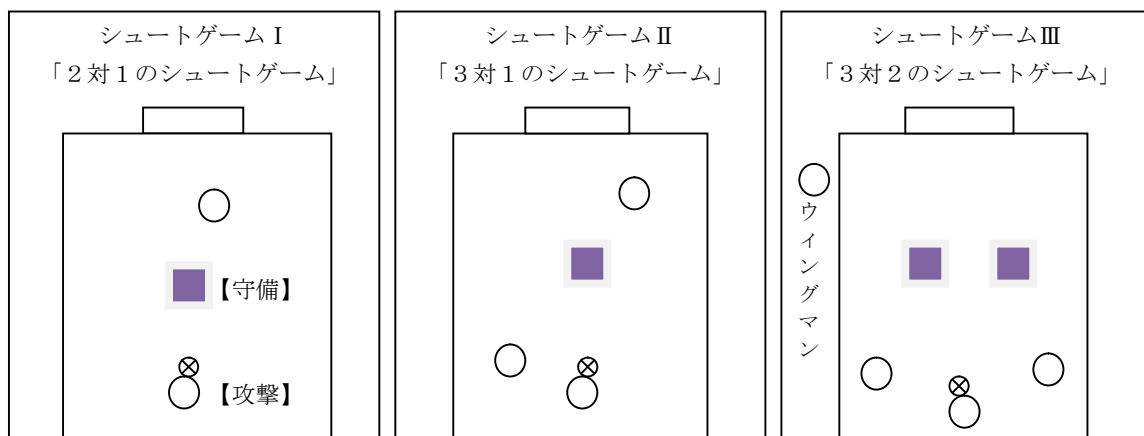
①ウイングサッカーとシュートゲームの概要

ウイングサッカーは、サッカーのルールを簡易化した攻守混合型のボールゲームである。コート内のプレーヤー以外に、サイドラインの外に「ウイングマン」と呼ばれるプレーヤーを配置する。ボールをとったウイングマンは、サイドラインから出たボールを手や足で拾い、自分のいるサイドのウイングゾーン内であれば、好きなところからコート内にボールを戻すことができる。本単元では4学年の児童にとって易しいゲームとなるようにウイングマンは手を使ってボールを扱うこととしている。その他のルールについては、(3)指導についての手立て2「③ゲームルールの工夫」で述べる。

ウイングサッカーでは、ウイングマンを効果的に活用することで、試合の展開が速くなり、サイドからの攻撃を生かそうとする動きが期待できる。また、ウイングマンの存在を攻撃の起点にするなど戦術面での可能性も広がっていくと考えられる。



シュートゲームは、ウィングサッカーの攻め方を練習することができる攻守交替型のボールゲームである。攻撃側が得点するか、守備側がボールを取る、またはライン外にボールを出したら攻守を交替する。常に守備側が少ない状況にあるので、得点機会が多くなり、次々に攻守交替してプレイヤーが入れ替わっていく。また、攻守の人数や配置、得点するための条件などを工夫することで、攻め方の難易度を高めたり、児童に発展的な攻め方を考えさせたりすることができる。本単元では、3つのゲーム段階を設定し、下図のようにあらかじめ攻守を配置してゲームを行うこととした。シュートゲーム設定のねらいと工夫については、(3)指導についての手立て2「①単元前半におけるシュートゲームの採用」で述べる。



② 一般的特性

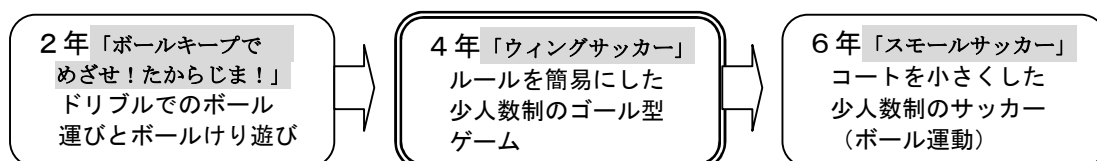
- ・ 主として足でボールを扱い、集団が協力してパスやドリブルをして攻め、ゴールにシュートして相手チームと得点を競い合っ楽しむ運動である。
- ・ コート内のプレイヤーやウィングマンの力量に応じて、ゲームコートやルール面の工夫をすることができる運動である。
- ・ ボール操作の技術や戦術、作戦の工夫によりゲームの楽しさを深めることのできる運動である。
- ・ チーム内での協力や励まし合う態度、ルールを守る態度、フェアプレーの精神などの社会的態度を養うことができる運動である。

③ 児童から見た特性

- ・ 仲間とプレーを楽しむことができ、自分の活躍がチームのためになると大きな喜びを感じることができる。
- ・ シュートを決めたり、パスをうまく通したりするなど、自分の技能をゲームに生かすことができると楽しい。
- ・ ボールがうまく蹴れなかったり、扱えなかったりと、まわりの友達と技能面での差があると意欲的にゲームに参加できなくなる。
- ・ 友達と教え合ったり、協力して作戦を工夫したりしたことがゲームに生きると喜びや達成感を味わうことができる。

④ 本校における学習の系統性

本校では、サッカー型のゲームを2学年、4学年、6学年で取り上げて学習する。サッカーの技能や思考・判断、態度の向上は、3つの学年での指導の積み上げにより少しずつ高めていく。特に技能に関しては、どの学年でも各時間の始めに「スキルタイム」を取り入れ、楽しみながら「ドリブル」「シュート」「パス」「トラップ」の練習をさせることで、段階的に技能の向上を図っていく。単元学習の進め方は、「やってみる→ひろげる」という2段階を基本とする。これらを踏まえて下記のような系統で「ゲーム」「ボール運動」を展開していく。



(2) 児童の実態

本学級は男子15名、女子14名、計29名である。男子は、休み時間は活発に外遊びをしていて、特にドッジボールが多い。女子は、外遊びより室内での遊びを好む児童が多く、普段からボール遊びに親しんでいる児童は非常に少ない。

サッカーについての経験値では、男子の1/3以上がサッカーのスポーツ少年団に参加しており、経験値の高い児童がいる。また、放課後にサッカー遊びをしている男子も多い。それに対して女子はボール運動系の習い事をしている児童は一人もいないという状況である。

7月に、ボールゲームに関する意識調査を行った。アンケートでは、男女ともにほとんどが、体育の授業を楽しみにしているものの、次の3つの設問で特に男女における意識と経験の差が明らかになった。

「ボールゲームでどんなときが楽しいと思いますか。」

男子は「対戦に勝ったとき」とほとんどの児童が答えており、勝敗へのこだわりの強さがうかがえた。また、「作戦がうまくいったとき」というようにチームプレーを大切にしている児童もいた。一方で、女子は「うまく点をとったとき」や「うまくパスできたとき」など自分の技能面での成功体験を挙げている児童が多かった。

「ボールゲームでどんなときがいやだと思いますか。」

男子は3/4の児童が「いやだと思わない」と答えていた。いやだと思う場面としては、男子は「ゴールできない」といった技能的な面より、失敗したときに友達からの言葉や態度によるプレッシャーを感じるといった友達との関わりの面での解答が多かった。一方で、女子は半分以上がボールゲームに関し、楽しさや満足感を感じた経験がほとんどなく、失敗を恐れたり、ボールに関わることをあきらめたりしていることが分かった。また、ボールに対して恐怖心を感じていると答えた児童も数名いた。

「サッカーは得意ですか。特にどんなことができるようになりたいですか。」

男子のほぼ全員が「得意」「どちらかといえば得意」と答えているのに対し、女子は2/3以上の児童が苦手意識を持っていた。苦手意識を持っている児童に「どんなことができるようになりたいか。」を聞いたところ、ねらったところに蹴ったり、相手に上手にパスしたりできるようになりたいといった技能面に関する解答が多かった。また、「自分がどこにいればいいのか分かるようになりたい」や「どこにパスすればいいのか分かるようになりたい」といった状況判断力を身に付けたいと答えた児童もいた。

体育の授業で教え合いをした経験について聞いたところ、男女ともに半分以上の児童が経験がないと答えていた。一方で、教えてもらった経験のある児童は、「教えてもらってうれしかった」「友達っていいなと感じた」「また分からないときは聞いてみたい」といった、友達同士で教え合うことに喜びを感じていることも明らかになった。

(3) 指導について

本学級の実態にも表れている通り、サッカーのゲームでは、できる子供とできない子供との二極化傾向が顕著に見られる。普段からサッカー経験がある児童は、積極的にボールを操作して活躍する姿が見られるが、運動を苦手と感じている児童は、あまり動かずに友達のプレーの様子をじっと見ていることが多い。これは、これまでボールゲームの経験が少ないために、どのように動けばよいか分からないためであると考えられる。

また、これまでのボール型ゲームでよく行われてきたようなシュートやドリブル、パスなどの基礎的な技術の反復練習とその後に行われるゲームといった学習過程では、必ずしも反復練習で身に付けた技術が十分に生かされているとは言えない。それは、シュートやパスができるようになって、どんなときに、どの位置で、どのように行うのかなどが分からずにいる児童も多く、技術を生かすための状況判断ができていないためである。

つまり、サッカーを始めとするゴール型ゲームでは、技術の指導だけでなく、『自分の身に付けた技術をどのように生かすか』といった戦術面につながる動きを児童に指導することが重要であると考える。

そこで、第4地区の研究主題「児童のわかること・できることを大切にした体育学習の在り方」と関連付けて以下のように指導を行っていく。

第4地区研究主題

「児童のわかること・できることを大切にした体育学習の在り方」
～指導と評価の工夫を通して～

4地区の手立て

- 1 学習内容の系統性を踏まえた単元計画の作成
- 2 学習の見通しを持ち、運動のポイントを理解できる指導の工夫
- 3 協同的な学習を促す評価の工夫

手立て1：学習内容の系統性を踏まえた単元計画の作成

①単元構成の工夫

中学年において身につけさせたい技能を効果的に習得させるために、単元の学習段階を「やってみる」「ひろげる」「ふかめる」の3段階に分けて構成する。

「やってみる」… 学習の見通しを持たせ、スキルタイムやシュートゲームの行い方、ウィングマンの役割について確認を行う。

「ひろげる」… 実際のゲームで起こりうる攻撃場面を設定したシュートゲームを少人数で行い、ゲームの状況に応じた動きを身に付けさせる。

「ふかめる」… シュートゲームで身に付けた動きや作戦を生かして、3対3にウィングマンが一人ずつのウィングサッカーを行う。

②学習過程の定型化

・円滑に学習活動が進められるように、単元を通して毎時間の学習過程を次のような流れに定型化する。

準備運動 →スキルタイム →本時のねらいの確認

→ゲーム① →作戦タイム等 →ゲーム② →振り返り

③単元を通してのスキルタイムの設定

・ウィングサッカーは、足でのボール操作が主となるために児童の技能面での差が大きい。そこで、あまりサッカー経験のない児童にもボールを蹴る動きや足で止めたり、運んだりする動きに慣れさせるために、毎時間スキルタイムを取り入れる。4学年の発達段階を考慮し、楽しみながら行うことができるミニゲームを採用する。

・スキルはシュート、パス、トラップ、ドリブルの4つとし、「やってみる」「ひろげる」の段階では時間もしっかりと確保する。特に第1時では、準教科書「体育の学習」を活用し、次の3つの動きを意識させる指導を行う。

《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。

《パス》

・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。

《トラップ》

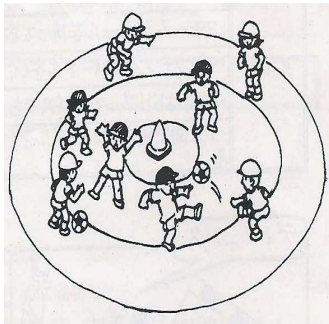
・転がってきたボールは足の内側で止める。飛んできたボールはひざの内側や腿、胸で受け止める。

《ドリブル》

・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。

- ・次の3コーナーを設定し、短時間のローテーションで2チームごと（約10人）にそれぞれのコーナーでスキルに取り組みさせるようにする。

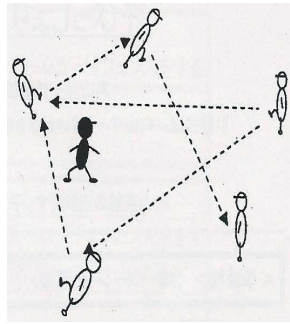
○ドーナツシュート



中央円 直径2～3m, 小円 直径5～6m, 大円 直径7～8mの三重円を作り、一番外から中心にある的を狙ってシュートをする。当たれば1点。

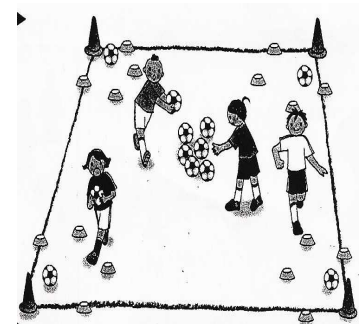
発展型として円内に守備を置き、ゴールを守らせて難易度を上げていく。

○パスつなぎ鬼



3～4人で円を作り、パスを回す。その際、中心にいる鬼にボールを取られないようにする。鬼は対戦チームから出す。パスを通した回数がチームの得点となる。鬼は毎時間違う児童がなるようにチーム内でローテーションを組んでおく。

○ドリブルボール集め



2チームを更に2つに分けて行う。コートの上隅に陣地を作り、中心に置いてあるかごからボールをドリブルで運んでくる。対角線上にある敵陣からボールを取って運んできてもよいが、その際はコートの外側を時計回りに運んでくる。互いに妨害はしない。最後に残ったボールの数がチームの得点となる。

手立て2：学習の見通しを持ち、運動のポイントを理解できる指導の工夫

①単元前半におけるシュートゲームの採用

ウィングサッカーにおいて状況に応じた動きを身につけさせるために単元の前半にシュートゲームを採用する。このゲームにおける指導に当たってのねらいは次の2点にある。

- 1) 児童がボールを持っているときに状況を判断し、パスやシュート、ボールキープ等のプレーを選択できるようにする。
- 2) 児童がボールを持っていないときにパスをもらえるような動きができるようにする。

ウィングサッカーにおける状況判断力は守備も考えられるが、児童に得点につなげる楽しさを味わわせるために、特に攻撃側が有利になるようにゲームを構成する。さらに、ウィングサッカーへのつながりを考え、次のような手立てでゲームを進めるようにする。

- ・ゲームを児童が相互審判で進められるようにルールをできるだけ単純化する。
- ・次々に攻守を交替させることで、児童の運動量を確保すると共に、児童がボールに触れる機会を増やすようにする。
- ・攻守を交替する際には、ゲームに出場している児童の組み合わせが毎回変わるようにチーム内でローテーションを組ませる。
- ・ウィングサッカーへのつながりも考え、シュートゲームに慣れてくる単元後半からウィングマンを付けて行うようにする。
- ・ウィングマン（左サイド）を付けてシュートゲームを行っているときには、ウィングマンを攻撃に利用できるようにする。
- ・参加する人数を徐々に増やしていくことで、パスコースを増やしたり、セカンドパスなどの可能性を生み出したりするようにゲームを仕組んでいく。

②少人数制のチーム編成

- ・少人数のチームを編成することで、ボールを持つ機会を増やすとともに運動量を確保する。
- ・5人、5人、5人、5人、5人、4人の6チームを編成し、サッカーの経験や技能面での偏りがないようにチーム編成を行う。
- ・シュートゲーム、ウィングサッカーのどちらも1試合ごとに1チーム3人以下（ウィングマンは除く）の少人数制で行う。
- ・チームビブスの色を決め、単元の間は同じ色を着用させて、チームの一員という意識付けを図る。

③ゲームルールの工夫

身体接触を少なくし、サッカー型のボール運動を苦手とする児童も取り組みやすいよういくつか特別なルールを設定する。また、オフサイド等の児童にとって難しいルールは採用しない。必要なルールは児童からも提案させ、クラス全員で選択していく。

《主な特別ルール》

- ・ボール保持者がボールをキープして止まっている時には、相手プレーヤーはその1m以内に近づいてはならない。**(1mルール)**ただし、ボール保持者がドリブルを始めたときにはボールを取りに行ってもよい。また、ボールをキープして止まっていたよい時間については、児童と話し合いながら、段階をおって短くしていくようにする。
- ・ゴールする機会が多く生まれるように、キーパーは設置しない。
- ・得点者が偏らないように、児童と話し合いながら選手交替の方法を検討する。
- ・ウィングマンは攻撃側左サイドに配置し、自陣のウィングゾーン内をボールを手で持って自由に移動することができる。
- ・ウィングマンはウィングゾーンからコート内に入ったり、コート内にあるボールに触ったりしてはならない。
- ・自陣のウィングゾーン側からサイドライン外に出たボールは、ウィングマンが取りに行き、コート内に手で転がして入れる。
- ・ゴールラインから出たボールは、ボールを出していないチームのウィングマンが取りに行き、自陣のウィングゾーンからコート内に手で転がして入れる。

手立て3：協同的な学習を促す評価の工夫

①学習カードの工夫と振り返り活動の重視

- ・「学習振り返りカード」を活用し、児童に毎時間の自己評価を行わせる。児童の自己評価の観点は評価計画を基に設定するとともに、1単位時間で1つの項目に絞る。また、その時間の学習のめあてとして活動前にカードを使って児童と確認をする。
- ・「学習振り返りカード」の中に今日の「MVP」の欄を設け、友達の動きのよさや上達ぶりに目を向けるきっかけとする。肯定的な表現を全体の場で認めて称賛していくことで、児童が励まし合い協同的に学習を進めようとする態度を育てていく。

②互いに励まし合い、高め合うための工夫

- ・「みんなで楽しく、みんなで上手に」を単元を通しての合言葉とし、試合前の挨拶では必ず口に出して唱えるようにさせる。
- ・作戦タイムでも、合言葉を基にお互いの気持ちを大切にされた肯定的なアドバイスやコーチングができるように支援していく。また、自由に書き込める「作戦ファイル」を用意し、よいアイデアは、クラスの宝として掲示し、全体に広めていくようにする。

※参考資料 仙台市教育委員会発行 「小学校体育科指導資料 第6集」
福岡市教育センター発行 「平成19年度 研究紀要 第773号」
(財)日本サッカー協会技術委員会発行 「JFA キッズドリル集」