

令和5年度

長期研修講座研究報告本編

ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、  
仲間と力を合わせて攻めることが「できる」サッカーの授業

— 学習映像を活用する簡易化されたゲーム  
「スライドグリッドサッカー」を通して —



神奈川県立総合教育センター

体育指導センター 長期研究員

三浦市立岬陽小学校 久保 雅寛

# 目 次

## 第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題	1
2 はじめに	1
3 研究の目的	2
4 研究の仮説	2
5 研究の内容と方法	2

## 第2章 理論の研究

1 ボール運動「ゴール型」の指導について	3
2 サッカーについて	4
3 ボール操作とボールを持たないときの動きについて	4
4 仲間と力を合わせて攻めることについて	5
5 「わかる」と「できる」について	5
6 学習映像について	7
7 「スライドグリッドサッカー」について	7
8 形成的授業評価について	8

## 第3章 検証授業

1 検証授業の概要	9
2 検証方法	9
3 単元指導計画	13
4 学習指導の工夫	16
5 授業の実際	23
6 検証授業の結果と考察	33

## 第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題	55
2 今後の展望	58
3 おわりに	58

[参考・引用文献]

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、  
仲間と力を合わせて攻めることが「できる」サッカーの授業  
—学習映像を活用する簡易化されたゲーム「スライドグリッドサッカー」を通して—

## 2 はじめに

『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編』（以下、『解説』という）において、「ボール運動」では、「仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる」と示されている（文部科学省 2018 p. 31）。また、高学年の「ゴール型」では、「ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること」、「攻撃側にとって易しい状況の中で（中略）簡易化されたゲームをすること」と示されている（文部科学省 2018 pp. 140-141）。

簡易化されたゲームの基となる種目として、ゴール型では、バスケットボール、サッカー、ハンドボールなどが例示されている。そのうちの一つであるサッカーに関して、小松は「足でボールを操作することの難しさから、一部の子が活躍するゲームになりがちで、全員が楽しく参加できていないことが多々見られる」と述べ（小松 2018 p. 66）、足立らは「ボールを持たないときの動きを学習することで、ボール操作の技能が低く積極的に参加できない子どもにも、ゲーム中で役割を持たせることができ、ボールに触れる機会を増やすことができる」と述べており（足立他 2013）、ボール操作とボールを持たないときの動きの習得が仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜びを味わうことに影響することを指摘している。

筆者のサッカーの授業において、児童は、練習では蹴る・止めるといった技能を發揮していたが、ゲームになるとパスやシュートの意図がなく闇雲に蹴ったり、仲間からのパスを止めようとせずに見送ったりしてしまう状況が頻繁に見られた。また、守備者のいない場所や得点しやすい場所に移動する動きがあまり行われず、パスをつないでシュートをするなどの仲間と力を合わせるプレイはほとんど見られなかった。その結果、夏季休業前に実施した実態調査アンケートにおいて、「これまでのサッカーの授業は楽しかったですか」という質問に対し、半数以上の児童が「楽しくなかった」もしくは「どちらかというとなんか楽しなかった」と回答していた。

これらの原因として、ゲーム中のボールを持ったときやボールを持たないときに、どのようにプレイすればよいか「わかる」ための指導と、わかったことをゲームの中で「できる」ようにするための効果的な学習ができていなかったことが考えられる。

岩田は、運動の技能習得と集団的交流を促す学習において、技能習得に直結した知識を理解させる学習を重視している（岩田 2012 p. 7）。このことから、ゲームの中でボール操作やボールを持たないときの動きを「できる」ようにしたり、仲間と関わりながら力を合わせて攻めたりするには、それらにつながる「わかる」を実現するための知識の学習が重要であると考える。また、村山らは、体育学習の指導場面における動作映像を用いた効果について、技術課題の獲得・向上を促進し、技能の獲得に極めて有効であることを提唱している（村山他 2007）。さらに、岩田は、サッカーの授業におけるボール操作やボールを持たないときの動きの習得に向けて、ボール操作の技能を緩和する、弾みにくくスライドしやすい円盤型クッションボールや、守備者が入ることができないグリッドエリアを使ったゲームを簡易化する授業実践を通して、ルールや教具等を工夫する必要性を述べている（岩田 2012 pp. 141-150）。

これらのことから、仲間と力を合わせて攻めるためには、「わかる」を促す学習映像（見本映像と児童のプレイ映像等）を活用し、ボール操作とボールを持たないときの動きの難しさを軽減したり、運動課題を解決しやすくしたりする用具やコート、ルールなどを工夫した攻撃側にとって易しい状況の中でゲームを行うことが有効であると考え、本主題を設定した。

### 3 研究の目的

ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、仲間と力を合わせて攻めることが「できる」サッカーの授業づくりについて、仮説の検証を通して成果と課題を明らかにする。

### 4 研究の仮説

小学校第6学年の「サッカー」（ボール運動『ゴール型』）の授業において、学習映像を活用する簡易化されたゲーム「スライドグリッドサッカー」を行うことで、ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、仲間と力を合わせて攻めることが「できる」ようになるであろう。

#### ※学習映像について

本研究では、パス、シュート、ゲーム、作戦等の見本映像や、フェアプレイ、ナイスプレイ等の児童のプレイ映像、ミーティング、チームワーク等の称賛したい場面等の映像を「学習映像」と定義することとする。

#### ※「スライドグリッドサッカー」について

本研究では、次のスライドボールとグリッドコートによるゲームを「スライドグリッドサッカー」と定義することとする。

##### 【スライドボール】

スライドボールとは、スライドしやすく弾みにくい円盤型のクッションボールのことである。ボール操作の運動技能を緩和することで、ゲーム中の状況判断を容易にしたり、ボールへの恐怖心を取り除いたりするために使用した。

##### 【グリッドコート】

コートをグリッドに分け、相手が入れないエリアを作ることで、ボール操作の時間を確保するとともに、シュートに至るまでのパスや空いた場所への移動など、ボール操作とボールを持たないときの動きに関する気付きを促し、戦術的課題に取り組みやすいコートを設定した。

### 5 研究の内容と方法

#### （1）理論の研究と仮説の設定

研究を進めるにあたって、理論的裏付けを得るために、文献・資料を基に理論の研究を行い、仮説を設定する。

#### （2）授業の実践

理論の研究を基に、単元指導計画を立て、検証授業を実践する。

#### （3）研究のまとめ

理論研究と仮説検証の結果等を基に、研究のまとめを行う。

## 第2章 理論の研究

### 1 ボール運動「ゴール型」の指導について

#### (1) ボール運動「ゴール型」

『解説』の第5学年及び第6学年のボール運動において、「ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる」と示されている。また、ゴール型については、「その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをすること」と示されている（文部科学省 2018）。

これらのことから、ボール運動「ゴール型」の授業においては、児童がルールや作戦を工夫したり、仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができるようにするために、攻撃側にとって易しい状況となる簡易化されたゲームを行うことが重要であると考えられる。

#### (2) ボール運動「ゴール型」の課題

『平成25年小学校学習指導要領実施状況調査』の児童質問紙調査結果では「(15) バスケットボールやサッカーなどで、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといった、ボール操作をすること（第6学年）」において「どちらかといえばできなかった」、「できなかった」と回答している児童が18.4%であり、「(16) バスケットボールやサッカーなどで、パスをもらえる場所に動くこと（第6学年）」において「どちらかといえばできなかった」、「できなかった」と回答している児童が21.3%という結果であった（国立教育政策研究所 2013a pp.38-39）。こうした結果から、ゴール型におけるボール操作とボールを持たないときの動きについて、一定数の児童が課題を抱えていることがわかる。また、同調査の教師質問紙調査結果では「(20) ボール操作をすること」において「指導方法の工夫をしていない」と回答した教員が55.2%であり、「(21) ボールを持たないときの動き」において「指導方法の工夫をしていない」と回答した教員が61.1%という結果であり（国立教育政策研究所 2013b pp.165-167）、ボール操作とボールを持たないときの動きについて、指導の充実が必要であると考えられる。

岩田は、「ボール運動（ゲーム）は、実は子どもにとって難しい」、「ボール操作が難しく、状況に応じて複雑な判断が求められるようなゲームは、子どもが学ぶには困難なものである」と述べており（岩田 2018）、ボール操作とボールを持たないときの動きに関する戦術的な理解につながる手立てや、児童が「わかった!」、「できた!」という成功体験につながるゲームができるようにするための、場や用具の工夫が必要であると考えられる。

## 2 サッカーについて

### (1) サッカーの特性

サッカーは世界中で人気のあるスポーツの一つであり、学校体育の教材としても様々な長所を持つチームスポーツである。主に足を使って「蹴る」、「止める」、「運ぶ」といったボール操作を用いて、パスやドリブルなどを効果的に駆使しながらチームで連携し、相手チームのディフェンスを突破してシュートをするという特性がある。

日本サッカー協会は、「サッカーは誰でも楽しめるものである」ことに付随して、「サッカーの授業を通して、生涯にわたって運動に親しみ体を動かすことが好きになってもらいたい」、「サッカーのゲームそのものをもっと楽しんでもらいたい」と示している（東洋館出版社 2019）。

これらのことから、体育のサッカーの授業においても、ボール操作やチームでの連携などの特性に触れながらサッカーのゲームそのものを楽しめるようにすることで、運動に親しみ体を動かすことが好きになり、豊かなスポーツライフの実現につなげていきたいと考える。

### (2) 体育授業におけるサッカーの課題

小松は「従来のサッカーでは、ボールが顔や体に当たる痛さからボールに近づきたくないと思う児童が見られた。転がってくるボールを止めたり蹴ったりするボール操作を苦手とする児童も少なくない。」と述べている（小松 2018 p.66）。また、岩田らは、「ボール操作の困難性から、戦術的課題の面白さから絶縁したゲームが展開されていることが少なくない」、「ボールをキープすることで精一杯であり、ゲームの状況判断どころではない。このような中では、無意図的な偶然のキックが頻発するだけであって、子どもにとってのオーセンティックな（本物の）ゲーム学習からはほど遠くなってしまう。」（岩田 2012 pp.141-142）と体育授業におけるサッカーの課題を指摘している。筆者の授業を振り返ると、「ボールが痛い」、「こわい」といった不安を抱く児童が多く見られた。ゲームにおいては、消極的なプレイや意図のない動きが目立ったり、ボール操作やボールを持たないときの動き等の技能をゲームの中で発揮することの難しさなども影響したりと、仲間と力を合わせて攻める様子はあまり見られなかった。

## 3 ボール操作とボールを持たないときの動きについて

『解説』には、攻撃場面におけるボール操作とボールを持たないときの動きの例示（高学年）として、表1のように示されている（文部科学省 2018 p.178）。

表1 『解説』E ボール運動の例示（一部抜粋）

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>・近くにいるフリーの味方へのパス</li><li>・パスを受けてのシュート</li><li>・ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動</li><li>・得点しやすい場所への移動</li></ul> |
|---|

そこで、本研究ではこれらの動きに基づき、攻撃場面におけるボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、「できる」ようになる学習過程を追究した。

#### 4 仲間と力を合わせて攻めることについて

岩田は、ボール運動の授業を端的に「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探究」として捉え、ゲーム状況の中で求められる「判断（意思決定）」行為に積極的に参加できることがボール運動の面白さの源泉となると指摘している（岩田 2016 p.3）。その意味や考え方について、イギリスの「理解のための指導論」におけるバンカーらは「パフォーマンスの絶対的なレベルは異なっても、戦術的気付きに基づいてそれぞれすべての子どもが意思決定に参加できるのであり、それによってゲーム中での面白さや、ゲームへの関与が保たれる」ことを引き合いに出し、ボール運動はゲーム中で常に「意思決定」（プレイ状況の「判断」）が要求される特質があり、その状況判断に積極的に参加できるようになることが、ゲームの面白さ、楽しさの源泉になると指摘している（岩田 2016 p.4）。つまり、プレイに関わるとは、ゲームの参加者が、ボール操作とボールを持たないときの動きによる、それぞれのプレイ状況を判断しながら、そのプレイに協同的に関わることも捉えることができる。

これまでのボールゲームの授業づくりにおいて、ボール操作の技術の他に戦術的な知識やゲーム状況判断を学習内容に位置付けた戦術アプローチモデル（Griffin 1996）や、ゲームパフォーマンスを客観的に評価する「ゲームパフォーマンス評価方法（GPAI）」などが開発され、ボールゲームにおける学習課題を明確にするとともに、その課題にすべての児童・生徒が取り組めるようにルールや用具・コートの方々の工夫、ゲームの人数制限等の緩和など、典型・誇張されたゲームの研究が進められてきた。また、中山らは、「アウトナンバーゲームを用いたり得点の工夫をしたりすることで、ボール非保持者がもともとある空間、加えてシュートをねらうために有効な空間を見つけ、その空間に『どのように動くか』という課題を追求していくことができた」と論じている（中山他 2017）。

これらのことから、仲間と力を合わせて攻めるためには、積極的に参加できる学習場面の設定やゲーム・ルール等の工夫が重要であると考えた。

#### 5 「わかる」と「できる」について

##### （1）知識の学習の重要性

『解説』には、運動の楽しさや喜びを味わうためには、運動の行い方を理解することが重要であり、また、理解することが技能を身に付けることに効果的であると示されている（文部科学省 2018 p.113）。また、岡出は、「わからないと『できる』ようにはならない。しかし、わかったからといってすぐに『できる』ようになるわけではない。わかったことが『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要となる。また、実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。」と述べている（岡出 1994）。

これらのことから、運動について「わかる」ための知識の学習と、理解したことを試す場を保障した授業展開が重要であると考えた。

##### （2）「わかる」ことの評価方法

鬼澤らは、ボール操作やボールを持たないときの動きがわかることを評価するために、図、写真、写真のスライド、映像等を用いてテストを作成し、多様な評価方法が提案されていることを示している（鬼澤他 2004）。

本研究では、テストは全4問で構成し、事前と事後を比較することとした。

### (3) 「できる」ことの評価方法

適切な状況判断ができたかを評価する方法に、リンダ・L・グリフィンらが考案し、高橋と岡出が監訳したGPAI（ゲームパフォーマンス評価法。以下、GPAIという）がある。高橋は、「生徒に対する教師の目標が、成功したゲームにおけるプレイを中核にするのであれば、評価はゲームにおけるプレイを中心に行われなければならない」、「適切な学習成果が何であるかを見抜き、生徒の進歩や向上に気づいていく必要がある」と述べ（高橋 1999）、ゲーム中のパフォーマンスの構成要素として表2の七つを示している。

表2 ゲームパフォーマンスの構成要素

ゲームパフォーマンス評価法（GPAI）	
1. ベース	— ある技能を発揮し、次の技能を発揮するまでの間のホームポジションあるいはリカバリーポジションへの適切な戻り。
2. 調整	— ゲームの流れに応じた、オフェンスあるいはディフェンスのポジション調整の動き。
3. 意思決定	— ゲーム中にボール（あるいはシャトルなど、ボールに相当するもの）などを操作して何を行うべきかに関する適切な選択。
4. 技能発揮	— 選択した技術の有効な実行。
5. サポート	— 味方チームが保持している場面で、パスを受けるポジションへ移動するボールをもたない動き。
6. カバー	— ボールを保持している味方プレイヤーやボールに向かって移動している味方プレイヤーに対するディフェンス面での支援。
7. ガード/マーク	— ボールを保持している相手プレイヤー、もしくはボールに向かって移動している相手プレイヤーに対するディフェンス。

そこで、本研究では、表2のゲームパフォーマンスの構成要素の「意思決定」を『解説』における例示に基づき、表3に示すプレイが選択できていると判断できるものを「適切な状況判断ができる」と定義した。

分析では、メインゲームの様子を撮影した映像を用いて、適切な状況判断と技能発揮ができていないかを、GPAIにより筆者と指導主事を含めた2名以上で検証することとした。

なお、技能発揮については、【ボールを持たないときの動き】における有効な実行結果を判断することが難しいことから、【ボール操作】のパスとシュートのみを検証することとした。

表3 本研究におけるゲームパフォーマンス構成要素

適切な状況判断	<p>【ボール操作】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点しやすい場所でシュートを打つプレイ。</li> <li>・近くにいるフリーの味方にパスをするプレイ。</li> </ul> <p>【ボールを持たないときの動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ。</li> <li>・守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイ</li> </ul>
技能発揮	【ボール操作】における選択した技術の有効な実行。



## 6 学習映像について

村山らは、動作映像を用いた効果について、技能の獲得に極めて有効であることに付随して、技術指導と映像をより効果的に組み合わせる指導プログラムの必要性を述べている（村山他 2007）。また、野田らは、運動技術の学習場面において、言葉で説明するよりも動画映像や連続写真などの視聴覚教材を示しながら運動説明を行うことの有効性を示しており、動画映像の提示方法の違いが運動経過の把握に与えることや、通常の再生速度による動画よりもスローモーション再生による動画の観察が有効であることを指摘している（野田他 2017）。

そこで、本研究では、毎時間のめあてに沿った内容の映像を授業の導入場面で視聴するようにした。また、見本映像や児童のプレイ映像を視聴する際に、必要に応じて映像を止めて説明したり、場面によってスローモーションや繰り返し映像を組み合わせたりしながら編集し、活用することとした。

## 7 「スライドグリッドサッカー」について

### (1) スライドボールについて

ボール操作技能を緩和するため、クッションをボールとして採用したり円盤形の教材をボールとして使用したりと、これまでも「跳ねない」ボールについての授業実践が行われてきた。

岩田は、「戦術学習の可能性を広げるためには、ボール操作技能の緩和を図ることが大前提となる」と述べており（岩田 2016 p.165）、体育館の床を滑らすように二次元的に動くものであれば、ボール操作技能を緩和しゲームの中での状況判断を容易にしたり、ボールへの恐怖心を取り除いたりすることができることを指摘している。

そこで、本研究では「スライドサッカー」用の弾みにくいクッションボールを使用することとした。

### (2) グリッドを用いたゲーム・ルールの工夫

岩田は、ゲームの状況判断において、味方、相手、ゴールの位置といった、多くの「契機」が包み込まれており、自分の周囲に存在する相手やゴールとの関係の中で、自分の役割や位置取りを意思決定しなければならないことに大きな課題があることを指摘している。また、「ボールを持ったプレイヤー」と「ボールを持たないプレイヤー」相互の戦術的気付きを促し、結び付けていくことを意図したゲームの実現形式が問題となっており、次のような付加的ルールを工夫することを指摘している（岩田 2016 pp.36-37）。

- 子どもにとってわかりやすさを提供するものであること
- ゲームの戦術的課題の解決に向けて主要な手掛かりを生み出すものであること
- 手掛かりがチームのメンバーによる認識の共有を促進しうるものであること

そこで、本研究では、コートグリッドに分け、相手が入らないエリアを作ることで、ボール操作の時間が確保されることにより、シュートに至るまでのパスや空いた場所への移動などボール操作とボールを持たないときの動きに関する気付き、攻撃側が戦術的課題の解決に取り組むやすいゲームを実施することとした。

### (3) クライマックスのイベントについて

高橋は、クライマックスのイベントでどのチームが最も優秀なのか決定することはスポーツの本質的特性であることを指摘しており、「イベントは祭典的であるべき」や「クライマックスの盛り上がりを生み出すように計画されるべき」と述べている（高橋 2003a）。

そこで、本研究では仲間と力を合わせることを実感させることができるよう、単元の最後に「SG（スライドグリッド）サッカーフェスティバル」を開催することとした。

## 8 形成的授業評価について

高橋は、「授業実践を形成的に評価し、当初の計画を修正したり、個々の児童生徒の学びの実態を把握したりすることは、授業成果を高めるうえできわめて重要である」と述べ（高橋 2003b pp.12-14）、「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」の四つの次元からなる形成的授業評価法（表4）を作成した。

そこで本研究でも、児童が毎時間どのように捉えたかを把握し、次時の授業改善を図るために形成的授業評価を実施することにした。児童は、毎時間の学習カードにおける9項目について、「はい」、「どちらでもない」、「いいえ」の3段階で自己評価した。その後、「はい」に3点、「どちらでもない」に2点、「いいえ」に1点を与えて平均点を算出し、形成的授業評価の判断基準（表5）に照らして5段階で評価することとした。

表4 形成的授業評価の項目

項番	内容	次元	はい	どちらでもない	いいえ
1	深く心に残ることや、感動することがありましたか。	成果			
2	今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。				
3	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。				
4	せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	関心 意欲			
5	楽しかったですか。				
6	自分から進んで学習することができましたか。	学び方			
7	自分のめあてに向かって、何回も練習できましたか。				
8	友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	協力			
9	友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。				

（高橋 2003b p.14）

表5 形成的授業評価の診断基準

	5	4	3	2	1
成果	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意欲・関心	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学び方	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協力	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
総合評価	3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

（高橋 2003b p.14）

## 第3章 検証授業

### 1 検証授業の概要

#### (1) 期間

令和5年9月5日（火）～10月5日（木）

#### (2) 場所

三浦市立岬陽小学校 体育館

#### (3) 授業者と対象者

授業者 三浦市立岬陽小学校 教諭 久保雅寛（筆者）

対象者 6年1組 21名

#### (4) 単元名

ボール運動： ゴール型「サッカー」

### 2 検証方法

#### (1) 主なデータの収集方法

ア アンケート調査

(ア) 実態調査アンケート 7月上旬

(イ) 事前アンケート 9月上旬

(ウ) 事後アンケート 10月上旬

イ 学習カード

個人カード（毎時）

ウ 授業の様子を記録した映像（及び音声の録音）

毎時間、体育館の一階では学習に取り組む児童の様子を、二階ではビデオカメラを二台設置し、学習全体のゲームの様子を記録した。また、チームで一台の端末を活用し、チームごとにメインゲームの撮影を行った。（図1）

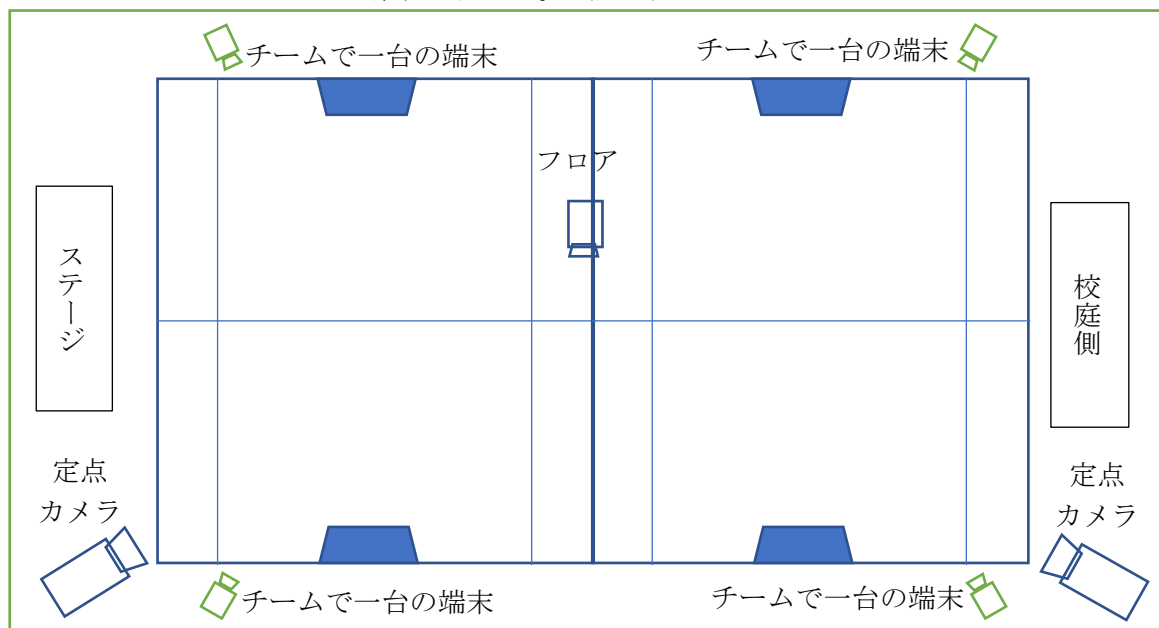


図1 ビデオカメラ配置図

## (2) 検証の視点と方法

### 【研究の仮説】

小学校第6学年の「サッカー」（ボール運動「ゴール型」）の授業において、学習映像を活用する簡易化されたゲーム「スライドグリッドサッカー」を行うことで、ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかり」、仲間と力を合わせて攻めることが「できる」ようになるであろう。

### 【検証の視点と方法】

授業前後のアンケートと判断に関する理解度チェック、授業における児童の記述内容及びゲームの映像分析の結果から、次に挙げる五つの視点で仮説を検証した。

- ア 児童は授業をどのように捉えたか
- イ 児童は学習映像をどのように捉えたか
- ウ 児童は「スライドグリッドサッカー」の教具やルール等をどのように捉えたか
- エ ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかった」か
- オ 仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か

児童が授業をどのように捉えたのかを評価することは重要であると考え、形成的授業評価法（P. 8参照）を用いて検証した。

なお、具体的な内容については以下のとおりである。

#### ア 児童は授業をどのように捉えたか

具体的な視点	手がかり	内容
児童は毎時間の授業をどのように捉えたか。	○毎時間の学習カード	成果 (ア) 深く心に残ることや、感動することがありましたか。 (イ) 今までできなかったことができるようになりましたか。 (ウ) 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。
		意欲・関心 (エ) せいいっぱい、全力を尽くして運動することができましたか。 (オ) 楽しかったですか。
		学び方 (カ) 自分から進んで学習することができましたか。 (キ) 自分のめあてや目標に向かって何回も練習できましたか。
		協力 (ク) 友だちと協力して、仲良く学習できましたか。 (ケ) 友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。
		自由記述

イ 児童は学習映像をどのように捉えたか

具体的な視点	手がかり	内容
学習映像の活用は、ボール操作とボールを持たないときの動き方を学習するために役立ったか。	○事前事後アンケート ○毎時間の学習カード	(ア)使用した映像は、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。 (イ)学習映像を見て、わかったことはありましたか。

ウ 児童は「スライドグリッドサッカー」の教具やルール等をどのように捉えたか

具体的な視点	手がかり	内容
「スライドグリッドサッカー」の教具やルール等は、学習に役立ったか。	○事前事後アンケート ○毎時間の学習カード	(ア)使用したボールは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。 (イ)使用したコートは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。 (ウ)使用したゴールは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。 (エ)採用したルールは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。 (オ)採用した練習やゲームは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習するために役立ちましたか。

エ ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかった」か

具体的な視点	手がかり	内容
ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかった」か。	○事前事後アンケート	(ア)攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の行い方がわかりましたか。 (イ)攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の行い方がわかりましたか。 (ウ)攻撃で、「得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ」の行い方がわかりましたか。 (エ)攻撃で、「守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイ」の行い方がわかりましたか。

オ 仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か

具体的な視点	手がかり	内容
仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か。 (ボールを保持したときの状況判断と技能発揮の適否、ボールを持たないときの状況判断の適否)	○GPAIによる評価	(ア)攻撃で、ボール操作とボールを持たないときの動きができた人数の推移。 (イ)攻撃を意図してフリーゾーンを活用した回数の推移。 (ウ)攻撃で、パスを出すプレイ、シュートをするプレイ、得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ、守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイに関わった人数の推移。

【分析について】

プレイに関わる分析について、プレイ数のカウントは、次のとおりとする。

- ・ センターラインを越えてボール保持者がパスかシュートのいずれかのプレイを開始したところからカウントする。
- ・ プレイの終了は、味方にボールが渡るまでか、ゴールもしくは相手にボールを奪われるまでとする。

また、プレイの開始から終了までを1プレイとし、各試行数を表6のようにまとめた。

表6 プレイ総数と各試行数

各試行数	内 容
試行総数	・ 1試合中のパス、シュート、得点しやすい場所への移動、ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動をした数の総数
パスの試行数	・ パスをした回数
シュートの試行数	・ シュートをした回数
得点しやすい場所へ移動した試行数	・ 得点しやすい場所へ移動をした回数
パスを受けられる場所へ移動した試行数	・ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動をした回数
攻撃場面におけるフリーゾーンを活用した試行数	・ 攻撃場面において、フリーゾーンを活用した回数
攻撃場面におけるプレイに関わった人数	・ プレイ開始から終了までにボール操作とボールを持たないときの動きに関わった人数（最小はボール操作1名、ボールを持たないときの動き0名で、1名の関わり。最大はボール操作1名、ボールを持たないときの動き3名で、4名の関わり。） ※詳細についてはP. 19参照

単元の2、3、6、9時間目に実施したメインゲームでのプレイ総数、試行総数、パス、シュート、得点しやすい場所への移動、ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動した試行数、適切な状況判断、技能発揮について分析を実施した。また、2、6、9時間目のメインゲームのフリーゾーンを活用した試行数についても分析を行った。

全ての役割を一通り担当する2・3時間目、ボール操作やボールを持たないときの動きが「わかる」と位置付けた第一次の終盤にあたる6時間目、ボール操作やボールを持たないときの動きが「できる」と位置付けた第二次の終盤にあたる9時間目を対象とした。

### 3 単元指導計画

#### (1) 単元の目標

##### ア 知識及び技能

ゴール型（サッカー）の行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

##### イ 思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、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。

##### ウ 学びに向かう力、人間性

ゴール型（サッカー）に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

#### (2) 内容のまとめりとごとの評価規準

##### E ボール運動

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
次の運動の行い方を理解しているとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。 ・ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをしている。	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守り助け合って運動をしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、仲間の考えや取組を認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。

#### (3) 単元の評価規準（ボール運動：ゴール型）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ゴール型（サッカー）の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②味方にパスをする、パスを受けてシュートをするといったボール操作によってゲームをすることができる。 ③ボール保持者からボールを受けられることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。	①自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ②課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①ゴール型（サッカー）に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を配っている。

(4) 指導と評価の計画 (45分×10時間)

次	第一次					
時間 (日付)	1 (9/5)	2 (9/7)	3 (9/12)	4 (9/14)	5 (9/19)	6 (9/21)
ねらい	学習の進め方やねらいを理解し、単元の見通しをもとう		スライドサッカーのボール操作とボールを持たないときの動きの行い方を理解し、簡易化されたゲームを楽しもう			
0	○出席確認・健康観察 ○本時の内容確認 ○チームの確認	○出席確認・健康観察 ○前時の想起、本時の内容確認 ○場や用具の準備、準備運動				
5	【オリエンテーション】 ○単元の学習の見通しをもつ ○単元の目標や流れ ○学習の約束 ○単元で行うゲーム ○使用する用具	【パス・トラップ】 ○学習映像視聴 ○チーム練習 ○パス・トラップのドリルゲーム		【パスを受けてシュート】 守備をかわしてパスを受けてシュート ○学習映像視聴 ○チーム練習 ○パスを受けてシュートのドリルゲーム		
10		【シュート】 ○学習映像視聴 ○チーム練習 ○シュートのドリルゲーム				
15						
20	○場や用具の準備の仕方の確認、準備 ○準備運動	【ゲームの確認】 ○ルール、用具、コート の確認	【メインゲーム①】 ゲーム (4分) 役割確認 (4分)	【メインゲーム①】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム①】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム①】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)
25	【パス・トラップ】 ○学習映像視聴 ○チーム練習 ○パス・トラップのドリルゲーム	【試しのゲーム】 ゲーム (4分) ↓ 確認 (4分) ↓ ゲーム (4分)	【メインゲーム②】 ゲーム (4分) 役割確認 (4分)	【メインゲーム②】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム②】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム②】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)
30	【シュート】 ○学習映像視聴 ○チーム練習 ○シュートのドリルゲーム		【メインゲーム③】 ゲーム (4分) 役割確認 (4分)	【メインゲーム③】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム③】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム③】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)
35			【メインゲーム④】 ゲーム (4分) 役割確認 (4分)	【メインゲーム④】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム④】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)	【メインゲーム④】 ゲーム (4分) チームミーティング (5分)
40						
45	○本時の振り返り、次時への見通しをもつ ○場や用具の片付け、整理運動 ○健康観察					
知技				①観察・カード・ICT	③観察・カード・ICT	②観察・カード・ICT
思判表						
態度	⑤観察・カード	③観察・カード	②観察・カード			



次	第二次			
時間 (日付)	7 (9/26)	8 (9/28)	9 (10/3)	10 (10/5)
ねらい	自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、簡易化されたゲームを楽しもう			学習の成果を発揮して、簡易化されたゲームを楽しもう
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>○出席確認・健康観察</li> <li>○前時の想起、本時の内容確認</li> <li>○場や用具の準備、準備運動</li> </ul>			
5	<b>作戦練習</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習映像視聴</li> <li>○FDO（フリーゾーンおびき寄せ）作戦 パニック作戦</li> <li>杉ちゃん作戦</li> <li>○チーム練習</li> </ul>			<b>【SGサッカーフェスティバル】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○開会式</li> <li>・開会の言葉（教頭先生）</li> <li>・校長先生の言葉</li> <li>・選手宣誓</li> <li>・競技について説明</li> <li>・サッカーフェスティバルの行い方の確認</li> <li>○チーム練習</li> <li>○チームミーティング</li> <li><b>【メインゲーム①】</b> ゲーム（4分） ↓ チームミーティング（8分）</li> <li><b>【メインゲーム②】</b> ゲーム（4分） ↓ チームミーティング（5分）</li> <li><b>【メインゲーム③】</b> ゲーム（4分）</li> <li>○閉会式</li> <li>・表彰式 (優勝・フェアプレイ賞・チームワーク賞・SGSエンジョイ賞)</li> <li>・体育指導センター長の言葉</li> <li>・閉会の言葉（教頭先生）</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦につながる運動</li> <li>○チームの作戦を選ぶ</li> <li>○作戦ゲーム</li> </ul>			
15	<b>【メインゲーム①】</b> ゲーム（4分） ↓ チームミーティング（8分）			
20	<b>【メインゲーム②】</b> ゲーム（4分） ↓ チームミーティング（8分）			
25	<b>【メインゲーム③】</b> ゲーム（4分）			
30				
35				
40				
45	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時の振り返り、次時への見通しをもつ</li> <li>○場や用具の片付け、整理運動</li> <li>○健康観察</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>○単元の振り返り</li> <li>○場や用具の片付け、整理運動</li> <li>○健康観察</li> </ul>
知技				
思判表	①観察・カード・ICT		②観察・カード・ICT	
態度		④観察・カード		①観察・カード

※この他に、朝学習や休み時間等を活用し、ルールの説明やチームミーティング等を行った。

#### 4 学習指導の工夫

##### (1) 学習映像の活用

ボール操作やボールを持たないときの動きが「わかる」ようにするため、導入場面で毎時間のめあてに沿った内容（表7）の学習映像を視聴した。

映像は、事前に撮影した見本映像や（図2、図3）、毎時間の授業において定点カメラやフロアカメラで撮影したもの（図4、図5）、児童がゲーム中にチームで一台の端末を使用して撮影したものを編集し、活用した。

表7 学習映像の内容

1 時間目	<p>「学習の進め方を理解して見通しをもち、安全に気を配って取り組む」</p> <p><b>ボール操作</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールの蹴り方（インサイドキック・トーキック）</li> <li>○シュート（ゴール正面・左右）</li> <li>○トラップ（インサイド・アウトサイド・足裏）</li> </ul>
2 時間目	<p>「SGサッカーのルールを理解し、勝敗を受け入れる」</p> <p><b>ボール操作</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○メインゲーム</li> <li>○パス（蹴り方・強弱・両足）</li> <li>○ドリルゲーム（シュート）</li> </ul>
3 時間目	<p>「ルールやマナーを守る」</p> <p><b>態度</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（フェアプレイ・セルフジャッジ・チームワーク）</li> </ul>
4 時間目	<p>「得点しやすい場所に移動するプレイの行い方を理解する」</p> <p><b>態度</b> <b>ボールを持たないときの動き</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（フェアプレイ・ボールを持たないときの動き）</li> <li>○得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ</li> </ul>
5 時間目	<p>「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイの行い方を理解する」</p> <p><b>ボールを持たないときの動き</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（得点しやすい場所に移動してパスを受ける）</li> <li>○ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ</li> </ul>
6 時間目	<p>「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイの行い方を理解する」</p> <p><b>ボール操作</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ドリルゲーム（パス・シュート）</li> <li>○フリーの味方にパスを出すプレイ</li> </ul> <p><b>ボールを持たないときの動き</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ</li> <li>（ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ）</li> </ul>
7 時間目	<p>「自己やチームの特徴に合った作戦を選ぶ」</p> <p><b>ボール操作</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（フリーの味方にパスを出すプレイ）</li> </ul> <p><b>仲間と力を合わせて攻める作戦</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦（FDO作戦・パニック作戦・杉ちゃん作戦）</li> </ul>

8 時間目	<p>「仲間の考えや取組を認める」</p> <p>仲間と力を合わせて攻める作戦</p> <p>○ナイスプレイ（作戦）</p> <p>ボール操作 ボールを持たないときの動き</p> <p>○適切な状況判断</p>
9 時間目	<p>「課題を解決するために、自己や仲間の考えを伝え合う」</p> <p>仲間と力を合わせて攻める作戦 ボール操作 ボールを持たないときの動き</p> <p>○ナイスプレイ（適切な状況判断）</p> <p>態度 仲間と力を合わせて攻める作戦</p> <p>○チームミーティング</p>

※「 」は本時のめあてである



図 2 見本映像



図 3 見本映像



図 4 プレイ映像



図 5 称賛したい場面の映像

## (2) ドリルゲームの工夫について

発達の段階や能力に応じたドリルゲームとなるよう、個人的、集団的な運動技能を向上させるため、段階的に変化をつけた反復練習を取り入れながら児童が飽きないようにゲーム化（図6、図7）した。

また、メインゲームの中で適切な状況判断ができるように、容易に課題を解決しやすい状況のドリルゲーム（表8）を行った。

表8 ドリルゲーム

パス・トラップゲーム	・ペアで何回パスができるか（時間は1分間、必ずトラップも行う、間隔は5m離す）。
シュートゲーム	・得点しやすい場所にボールを運び（ドリブルをしても手に持って運んでもよい）、何回シュートを決められるか（時間は1分間）。
パス・シュートゲーム	・近くにいるフリーの味方にパスを出し、得点しやすい場所に移動してパスを受け、何回シュートを決められるか（時間は1分間）。

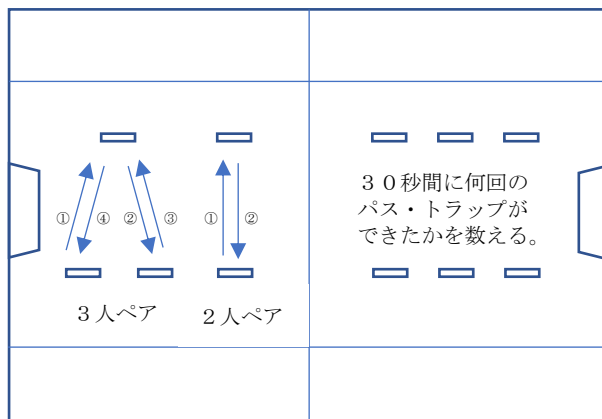
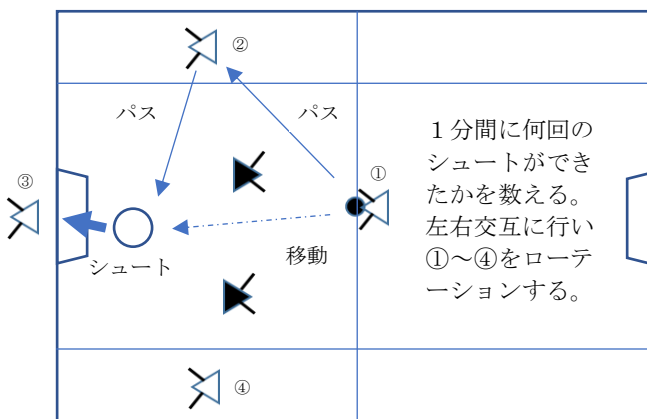


図6 パス・トラップゲーム






 … 攻撃側   
  … ボール保持者   
  … 守備側

図7 パス・シュートゲーム

### (3) メインゲームの工夫について

攻撃側が数的有利となるようアウトナンバー（4対2）とすることで、ゴール、相手、味方の位置、空間等を確認しやすい状況のゲームを行った。また、表9のようにルールを設定した。

表9 メインゲームにおけるルール

時間・人数	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合4分で行う（前半・後半はなし）</li> <li>・4人対4人で行う（キーパーはなし）</li> </ul>
プレイ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールは足で操作する</li> <li>・人にぶつかる、人を蹴るなどの危険なプレイはしない</li> </ul>
コート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃エリアでは4人全員がプレイでき、フリーゾーンにも出入りすることができる（守備エリアのフリーゾーンには入ることができない）</li> <li>・守備エリアではフル担の2人しかプレイできない（攻め担の2人は攻撃エリアで待つ）</li> <li>・ゴール前のデンジャラスゾーンには誰も入ることができない</li> </ul> <p style="text-align: right;">※役割については表10参照</p>
開始・再開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームは、コート中央から開始する</li> <li>・シュートがゴールに入ったり、ゴールラインから出たりした場合は、コート中央から再開する</li> <li>・守備側のチームが蹴ったボールがゴールラインから出た場合は、近くのコーナーから再開する</li> </ul>
判定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・判定は両チームで行う（セルフジャッジ）</li> </ul>

### (4) プレイ機会を増やす工夫について

検証授業を実施したクラスは21名であった。運動の経験や人間関係を考慮し、チームを編成した。また、ゲームにおいて触球の機会を増やすため、1チーム5人もしくは6人の4チーム編成とした。

試合中の役割を表10のように「フルコート担当（2人）」、「攻め担当（2人）」、「撮影担当（1人）」、「得点担当（1人）」※6人チームのみ」に分担し、1試合ごとにローテーションを行うことで、ポジションや役割、運動量等が偏らないようにした。

表10 メインゲームにおける役割分担

フル担	・フルコートを担当する。
攻め担	・オフenseエリアを担当する。【ディフェンスエリアには入れない】
(撮影)	・メインゲームの撮影を行う。
(得点)	・チームの得点を記録する。

※（ ）はプレイ以外の役割である

(5) 教材・教具の工夫について

ア ボールの工夫

ボール操作の運動技能を緩和し、ゲーム中での状況判断を容易にしたり、ボールへの恐怖心を取り除いたりすることができるように、「スライドサッカー」用のクッションボールを使用することとした。(図8、図9)

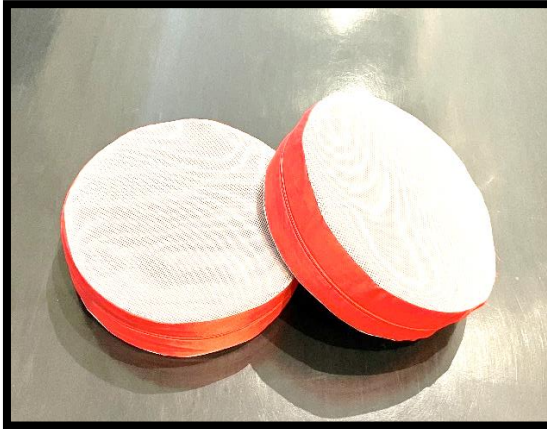


図8 スライドボール



図9 ゲームの様子

イ コートの工夫

攻め担当は自陣のエリアに戻ることができない「センターライン」を設けることで、攻撃側が数的有利となるような状況を設定した。また、両サイドに攻撃側のプレイヤーのみが入ることができる「フリーゾーン」を設けることで、安心してボールに触れるエリアを作った。「フリーゾーン」には、攻撃側のプレイヤーであれば同時に何人入ってもよいこととした。(図10)

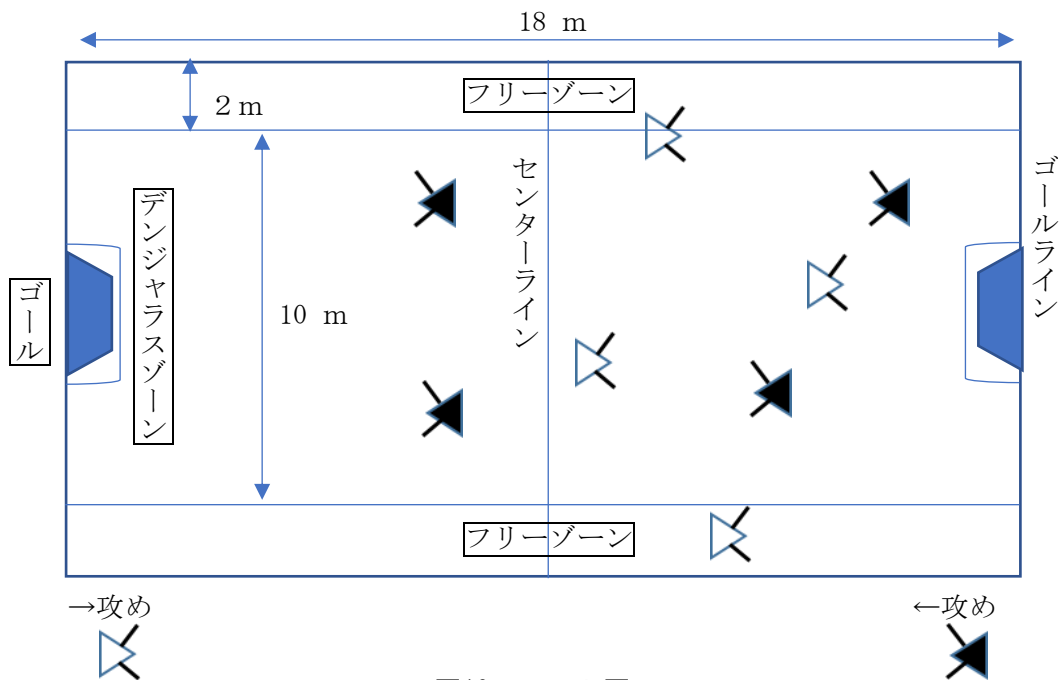


図10 コート図



### ウ ゴールの工夫

ゴール正面やフリーゾーンなど、どこからでもゴールを決めることができるように、ゴールをコート内に設置し、台形型になるようロープで結んだ。弾まないボールを使用したため、高さは60cmほどに設定した。また、ゴール前には安全を確保するためフラットマーカーを使用し、「デンジャラスゾーン」として攻撃側も守備側も入ることができないエリアを設けた。(図11、図12)

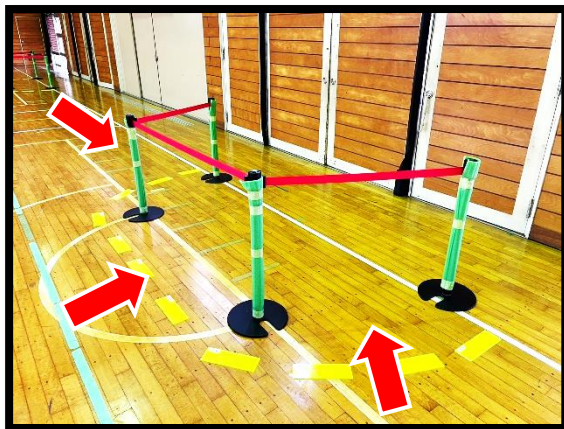


図11 ゴール



図12 ゲームの様子

### エ 作戦の工夫

自己やチームの特徴に応じて作戦を選び、仲間と力を合わせて攻めることができるように、表11に示す次の三つの作戦を児童に提示した。

表11 メインゲームにおける役割分担

FDO作戦	フリーゾーンを有効に活用した攻め方
パニック作戦	ボール非保持者がポジションを入れ替えたり、ボール保持者を追い越したりすることで守備者を混乱させる攻め方
杉ちゃん作戦	ポストプレイヤーを有効に活用した攻め方（見本映像において、杉田教諭をポストプレイ役とした攻め方を作戦として紹介した）

### オ 作戦ボードの活用

7時間目以降のチームミーティングにおいて、チームの課題解決やどのような攻め方が適切であるか等を話し合うために作戦ボードを活用した。(図13、図14)



図13 作戦ボード



図14 チームミーティング

カ 掲示物の活用

ゲームのルールやローテーションの方法を児童が理解しやすいように掲示物を作成した。コート図や、フル担、攻め担等の児童を表すマグネットを使用し、動き方のイメージがしやすいように工夫した。(図15、図16、図17)

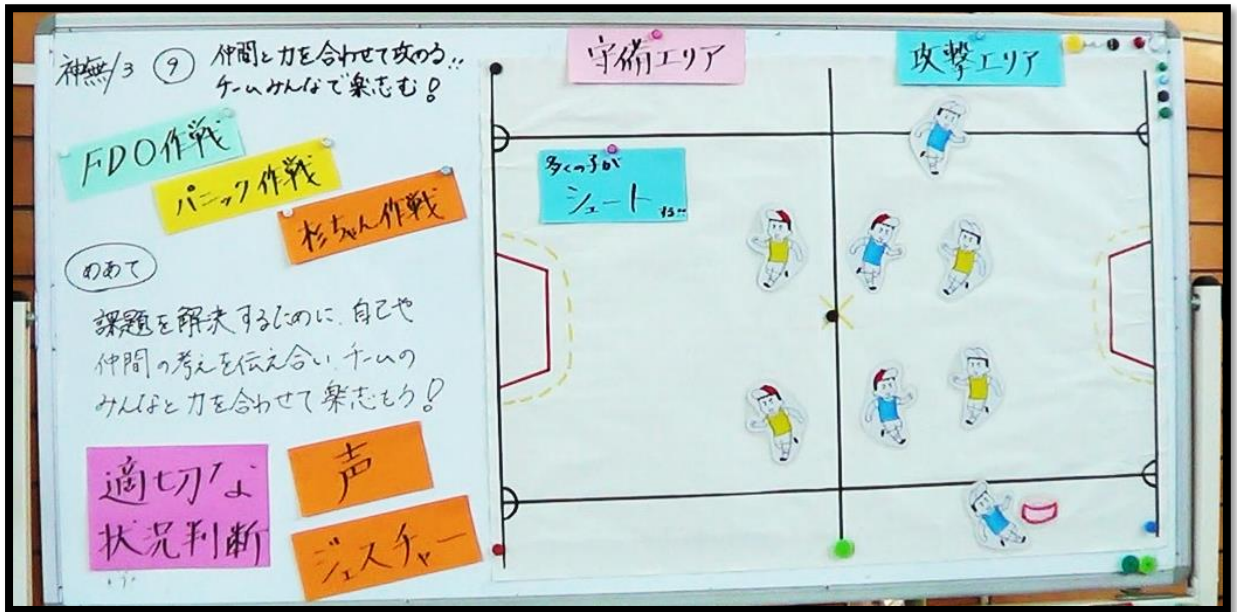


図15 コート図

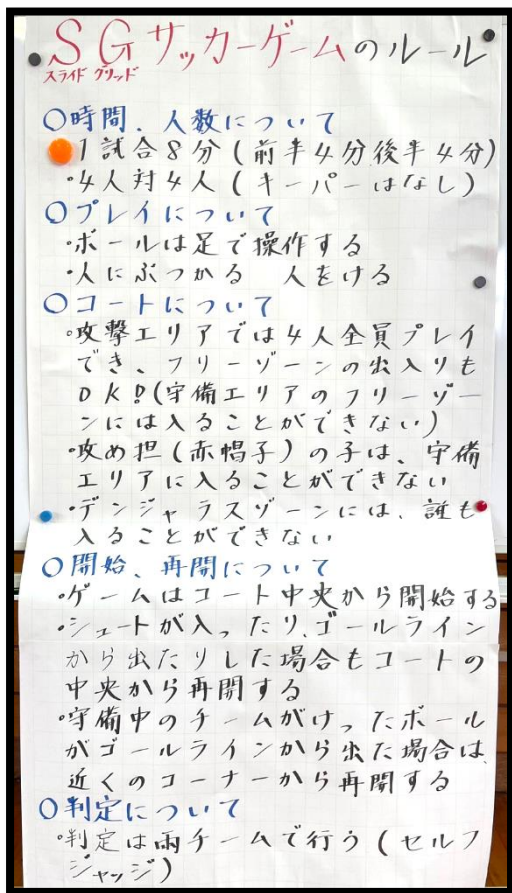


図16 ルール

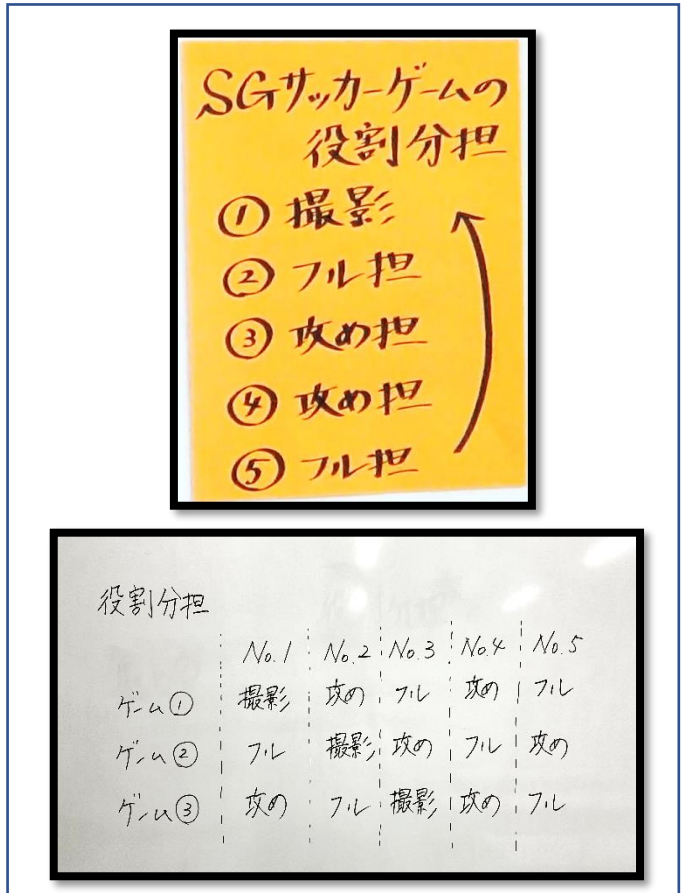


図17 役割分担



## 5 授業の実際

【本時の展開】（1 / 10 時間目） 9月5日（火） 2校時（9:35~10:20） 体育館

### （1）本時の目標

〈知識及び技能〉サッカーの行い方を理解できるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉場の設定や用具の片付けなどで、安全に気を配ることができるようにする。

### （2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度⑤〉場や用具の安全に気を配っている。【観察・学習カード】

### （3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 挨拶、健康観察 ・チームのメンバーについて確認する	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
	2 本時の学習に見通しをもつ	○本時の学習のねらいを確認する。
<b>【学習内容】</b> サッカーの学習の進め方を理解して見通しをもち、安全に気を配って取り組もう！		
なか 25分	3 単元の学習に見通しをもつ ・単元の目標や流れについて ・学習の約束について ・単元で行うゲームについて ・使用する用具について	○単元の学習について説明する。 ・単元の時間数、ねらいの道筋 ・フェアプレイ、仲間と力を合わせる ・映像視聴 ・ボール、ゴール
	4 場や用具の安全に気を配る ・事前に準備された用具や場を確認し、場や用具の安全に気を配る。	○安全に気を配っている様子を取り上げて、称賛する。
	5 準備運動 ・下肢の関節をほぐす運動をする。	○準備運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。
まとめ 5分	6 ボール操作の学習 <b>パス・トラップ</b> ・学習映像を視聴する。 ・チームで練習する。 ・ドリルゲーム「パス・トラップゲーム」 <b>シュート</b> ・学習映像を視聴する。 ・チームで練習する。 ・ドリルゲーム「シュートゲーム」	○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○チームで練習する際は、ペアの距離が近づき過ぎないなど、安全に配慮できるようにする。 ○ドリルゲームの際は、行い方を説明するとともに、開始や終了の合図を出す。  <b>学習評価</b> 主体的に学習に取り組む態度⑤ ○場や用具の安全に気を配っている。
	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する。 ・振り返りを発表して、仲間に伝える。	○安全に気を配ることができたか確認する。 ○巡回し、個人カードの記入を確認する。 ○気付きや考えを取り上げて称賛する。
	8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	

#### 【授業としての振り返り】

これまでのサッカーボールとは違いスライドボールを使用したため、「蹴ってみたい」「触ってみたい」と意欲的に取り組む児童が多く見られた。特にサッカーへの苦手意識が強かった児童が、スライドボールを好んで活動していたのが印象的であった。ボールの扱い方や、ICTの活用方法等については指導が必要であると感じた。次時のメインゲームのルール説明では、内容が多いため時間配分を意識しながら行っていきたい。

#### 【研究の視点からの振り返り】

ボール操作の学習では、学習映像を視聴したことで視覚的なイメージを持ち、「わかる」ための手立ての一つになったことが学習カードから読み取れた。また、授業の振り返りでは「今日の学びは何だったのか」ということを意識してポイントを絞っていくことで、研究のテーマに沿った授業になることを助言された。映像を撮影する位置や角度等も確認・検討する必要があると感じた。

【本時の展開】（2/10 時間目） 9月7日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

（1）本時の目標

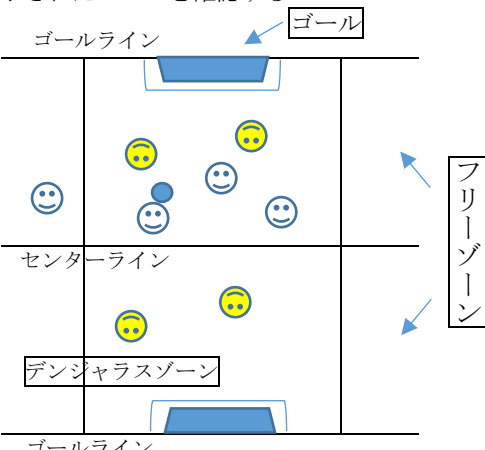
〈知識及び技能〉サッカーの行い方を理解できるようにする。  
 〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

〈学びに向かう力、人間性等〉勝敗を受け入れることができるようにする。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度③〉勝敗を受け入れようとしている。【観察・学習カード】

（3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価				
はじめ 15分	1 挨拶・健康観察 2 本時の学習に見通しをもつ	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいを確認する。				
	<p>【学習内容】 スライドグリッドサッカーのルールを理解し、勝敗に関わらずゲームを楽しもう！</p> <p>3 準備運動 4 ボール操作の学習                      パス・トラップ シュート                      ・チームで練習する                      ・ドリルゲーム「パス・トラップゲーム」                      ・ドリルゲーム「シュートゲーム」</p>	○準備運動ができていないか巡回し確認する。 ○チームで練習する際は、ペアの距離が近づき過ぎないなど、安全に配慮する。 ○ドリルゲームの際は、行い方を確認するとともに、開始や終了の合図を出す。				
なか 25分	<p>5 スライドグリッドサッカーのゲーム（SG サッカーゲーム）ルールを理解する                      ・学習映像を視聴する                      ・掲示されたルールを確認する</p>  <p>ゴールライン</p> <p>ゴール</p> <p>センターライン</p> <p>デンジャラスゾーン</p> <p>フリーゾーン</p> <p>ゴールライン</p> <p>・チームで役割を分担する                      ①撮影（コート外でゲームを撮影）                      ②フル担（全エリア担当選手）                      ③攻め担（攻撃エリア担当選手）                      ④攻め担（攻撃エリア担当選手）                      ⑤フル担（全エリア担当選手）                      ※1ハーフごとに①から⑤の役割をローテーションする</p> <p>6 SG サッカーゲーム（試しのゲーム）をする</p>	<p>○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○掲示物を示しながらルールの説明をする。</p> <p>～SGサッカーゲームのルール～（説明内容）</p> <p>○時間、人数について                      ・1試合4分で行う（前半後半はなし）                      ・4人対4人（キーパーなし）</p> <p>○プレイについて                      ・ボールは足で操作する                      ・人にぶつかる、人を蹴るなどの危険なプレイはしない</p> <p>○コートについて                      ・攻撃エリアでは4人全員がプレイでき、フリーゾーンにも出入りすることができる（守備エリアのフリーゾーンには入ることができない）                      ・守備エリアでは2人しかプレイできない（あとの2人は攻撃エリアで待つ）                      ・デンジャラスゾーンは、誰も入ることができない</p> <p>○開始、再開について                      ・ゲームは、コート中央から開始する                      ・シュートがゴールに入ったり、ゴールラインから出たりしたら、コート中央から再開する                      ・守備中のチームが蹴ったボールがゴールラインから出たら、近くのコーナーから再開する</p> <p>○判定について                      ・判定は両チームで行う（セルフジャッジ）</p> <p>○ゲームのコートを指示する。</p> <table border="1" data-bbox="837 1556 1388 1624"> <tr> <th>ステージ側コート</th> <th>校庭側コート</th> </tr> <tr> <td>赤-黄</td> <td>青-紫</td> </tr> </table> <p>学習評価 主体的に学習に取り組む態度③</p> <p>○勝敗を受け入れようとしている。</p>	ステージ側コート	校庭側コート	赤-黄	青-紫
ステージ側コート	校庭側コート					
赤-黄	青-紫					
まとめ 5分	<p>7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ                      ・学習カードを記入する                      ・振り返りを発表して、仲間に伝える</p> <p>8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶</p>	<p>○SG サッカーゲームをやってみて、ルールを理解したり勝敗に関わらずゲームを楽しんだりすることができたか、巡回し確認する。 ○気付きや考えを取り上げて称賛する。</p>				

【授業としての振り返り】

初めてのメインゲームとしてはルールをよく理解し、得手不得手問わず楽しそうに活動する姿が多く見られた。本時のねらいである「勝敗に関わらずゲームを楽しむ」について、指導場面をより増やすべきであった。

【研究の視点からの振り返り】

学習映像の視聴を通して、プレイの理解を促しながらプレイそのものを「楽しい」と思わせるチーム練習やドリルゲームが必要であると感じた。また、授業後の振り返りにおいて、全員参加を保障するプレイの定義の仕方や、GPAIによる映像分析を行う時間についても検討が必要であることが分かった。

【本時の展開】（3/10時間目） 9月12日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとすることができるようにする。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度②〉ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。

【観察・学習カード】

（3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																																						
はじめ 15分	1 挨拶・健康観察	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前時の映像から、「ルールやマナーを守ること」や「仲間と助け合うこと」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。																																						
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する																																							
なか 25分	3 本時の学習に見通しをもつ <b>【学習内容】</b> ルールやマナーを守って、仲間と助け合いながらゲームを楽しもう！	○準備運動ができているか巡回し確認する。 ○チームで練習する際は、前時までに組んだことがないペアと練習を行うように指示する。 ○ドリルゲームの際は、行い方を確認するとともに、開始や終了の合図を出す。																																						
	4 準備運動 5 ボール操作の学習 パス・トラップ シュート ・チームで練習する ・ドリルゲーム「パス・トラップゲーム」 ・ドリルゲーム「シュートゲーム」																																							
まとめ 5分	6 SG サッカーゲームをする ・ルールを確認する ・チームで役割を分担する <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1本目</th> <th>2本目</th> <th>3本目</th> <th>4本目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No. 1</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> </tr> <tr> <td>No. 2</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 3</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 4</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 5</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">ステージ側コート</th> <th colspan="2">校庭側コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①赤－青</td> <td>②赤－紫</td> <td>①黄－紫</td> <td>②青－黄</td> </tr> </tbody> </table> メインゲーム 1本目（4分） 水分補給、役割確認（4分） 2本目（4分） メインゲーム 1本目（4分） 水分補給、役割確認（4分） 2本目（4分）		1本目	2本目	3本目	4本目	No. 1	攻め担	攻め担	フル担	撮影	No. 2	攻め担	フル担	撮影	フル担	No. 3	フル担	撮影	フル担	攻め担	No. 4	撮影	フル担	攻め担	攻め担	No. 5	フル担	攻め担	攻め担	フル担	ステージ側コート		校庭側コート		①赤－青	②赤－紫	①黄－紫	②青－黄	○掲示物を示しながらルールやマナーの確認をする。 ○撮影係や得点係などの役割を確認する。 ○ゲームのコートを指示する。 ○熱中症対策として、ゲームの間には水分補給の時間を確保する。 <b>学習評価</b> 主体的に学習に取り組む態度② ○ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。
		1本目	2本目	3本目	4本目																																			
No. 1	攻め担	攻め担	フル担	撮影																																				
No. 2	攻め担	フル担	撮影	フル担																																				
No. 3	フル担	撮影	フル担	攻め担																																				
No. 4	撮影	フル担	攻め担	攻め担																																				
No. 5	フル担	攻め担	攻め担	フル担																																				
ステージ側コート		校庭側コート																																						
①赤－青	②赤－紫	①黄－紫	②青－黄																																					
7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える 8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○SG サッカーゲームをやってみて、ルールやマナーを守ったり、仲間と助け合ったりしながらゲームを楽しむことができたか、巡回し確認する。 ○気付きや考えを取り上げて称賛する。																																							

【授業としての振り返り】

前時のナイスプレイ賞の映像視聴から始めることで、良い雰囲気での学習を開始することができた。パスやトラップの練習では、メインゲームにつながる運動であることを意識させる必要があった。学習カードに記入するタイミングは、映像を見ながら書かせた方が良かった。また、チームの役割やローテーションの確認に時間を要するため、一目でわかるようにホワイトボード等に提示しておくこととスムーズであった。

【研究の視点からの振り返り】

全体に投げかける際には、気付きを促す発問なのか、課題を理解させるための発問なのか等を十分吟味してから発問を行う必要があった。映像視聴→チーム練習→ドリルゲーム→メインゲームという一連の流れの中で本時のねらいを意識させることや、必然性が生まれてくるような展開の工夫を大切にしたい。

【本時の展開】（4/10時間目） 9月14日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。

ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉サッカーに積極的に取り組むことができるようにする。

（2）本時の評価

〈知識・技能①〉サッカーの行い方について、言ったり書いたりしている。【観察・学習カード・ICT】

（3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価								
はじめ 20分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前時の映像から、「フェアプレイ」や「仲間と助け合う」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。 ○本時の学習のねらいを確認する。								
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する									
なか 20分	3 本時の学習に見通しを持つ  【学習内容】得点しやすい場所に移動するプレイの行い方を理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しもう！	○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○準備運動ができていないか巡回し確認する。 ○全員がボールを持たないときの動きに慣れることができるように十分な時間を確保する。 ○掲示物を示しながら、得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイについて理解できるようにする。 ○ドリルゲームの際は、行い方を確認するとともに、開始や終了の合図を出す。								
	4 準備運動 5 ボールを持たないときの動きの学習 パス・シュート ・チームで練習する ・ドリルゲーム「パス・シュートゲーム」									
まとめ 5分	6 SG サッカーゲームをする ・ルールを確認する ・チームで役割を分担する	○掲示物を示しながらルールやマナーの確認をする。 ○撮影係や得点係などの役割を確認する。 ○ゲームのコートを指示する。 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ステージ側コート</th> <th>校庭側コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①赤－黄</td> <td>①紫－青</td> </tr> <tr> <td>②青－黄</td> <td>②紫－赤</td> </tr> <tr> <td>③紫－黄</td> <td>③赤－青</td> </tr> </tbody> </table> ○熱中症対策として、ゲームとゲームの間に水分補給の時間を確保する。  【学習評価】知識・技能① ○サッカーの行い方について、言ったり書いたりしている。	ステージ側コート	校庭側コート	①赤－黄	①紫－青	②青－黄	②紫－赤	③紫－黄	③赤－青
	ステージ側コート		校庭側コート							
①赤－黄	①紫－青									
②青－黄	②紫－赤									
③紫－黄	③赤－青									
7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える 8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○SG サッカーゲームをやってみて、ゲームを楽しむことができたか、巡回し確認する。 ○気付きや考えを取り上げて称賛する。									

【授業としての振り返り】

児童の振り返りから「チームの全員で楽しむためにはみんながシュートをすることが大切である」ことを共有し、そのためには「得点しやすい場所に移動することが必要である」ことを確認した。練習やゲームを通し、多くの児童が得点しやすい場所に移動する様子が見られた。

【研究の視点からの振り返り】

サッカーの動きには「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」双方の特性を理解させる必要がある。

【本時の展開】（5/10時間目） 9月19日（火） 2校時（9:35~10:20） 体育館

（1）本時の目標

〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。

ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉サッカーに積極的に取り組むことができるようにする。

（2）本時の評価

〈知識・技能③〉ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。【観察・学習カード・ICT】

（3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																															
はじめ 20分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。																															
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する	○前時の映像から、「得点しやすい場所に移動するプレイ」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。																															
なか 20分	3 本時の学習に見通しを持つ	○本時の学習のねらいを確認する。																															
	<p>【学習内容】守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイの行い方を理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しもう！</p> <p>・学習映像を視聴する ・学習カードを記入する</p> <p>4 準備運動</p> <p>5 ボールを持たないときの動きの学習 パス・シュート</p> <p>・チームで練習する ・ドリルゲーム「パス・シュートゲーム」</p>	<p>○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。</p> <p>○準備運動ができていないか巡回し確認する。</p> <p>○全員がボールを持たないときの動きに慣れることができるように十分な時間を確保する。</p> <p>○掲示物を示しながら、守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイについて理解できるようにする。</p>																															
まとめ 5分	6 SGサッカーゲームをする ・ルールを確認する ・チームで役割を分担する	○掲示物を示しながらルールやマナーの確認をする。																															
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>①本目</th> <th>②本目</th> <th>③本目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No. 1</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 2</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 3</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 4</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 5</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> </tr> </tbody> </table> <p>メインゲーム（1本目） ゲーム（4分） 水分補給、役割確認、移動（4分） メインゲーム（2本目） ゲーム（4分） 水分補給、役割確認、移動（4分） メインゲーム（3本目） ゲーム（4分）</p>		①本目	②本目	③本目	No. 1	フル担	撮影	フル担	No. 2	撮影	フル担	攻め担	No. 3	フル担	攻め担	攻め担	No. 4	攻め担	攻め担	フル担	No. 5	攻め担	フル担	撮影	<p>○撮影係や得点係などの役割を確認する。</p> <p>○ゲームのコートを指示する。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>ステージ側コート</th> <th>校庭側コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①青－黄</td> <td>①紫－赤</td> </tr> <tr> <td>②黄－赤</td> <td>②青－紫</td> </tr> <tr> <td>③紫－黄</td> <td>③赤－青</td> </tr> </tbody> </table> <p>○熱中症対策として、ゲームとゲームの間に水分補給の時間を確保する。</p> <p>学習評価 知識・技能③</p> <p>○ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。</p>	ステージ側コート	校庭側コート	①青－黄	①紫－赤	②黄－赤	②青－紫	③紫－黄
	①本目	②本目	③本目																														
No. 1	フル担	撮影	フル担																														
No. 2	撮影	フル担	攻め担																														
No. 3	フル担	攻め担	攻め担																														
No. 4	攻め担	攻め担	フル担																														
No. 5	攻め担	フル担	撮影																														
ステージ側コート	校庭側コート																																
①青－黄	①紫－赤																																
②黄－赤	②青－紫																																
③紫－黄	③赤－青																																
	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える	○SG サッカーゲームをやってみて、ゲームを楽しむことができたか、巡回し確認する。																															
	8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○気付きや考えを取り上げて称賛する。																															

【授業としての振り返り】

「得点しやすい場所に移動することができるようになったが、守備も上達してきたためシュートまでいけなかった」という児童の振り返りから本時のめあてを設定した。守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイが随所に見られ、ボールを持たないときの動きの質が向上したことが映像からも感じられた。それに伴い運動量も増えているように感じた。

【研究の視点からの振り返り】

授業後の研究協議では、苦手な児童はゲームの回数を増やすことで技能が向上するのか、という指摘があった。ゲームに参加する機会を保障するとともに、全体指導と個別指導とのバランスを考慮していく必要性を感じた。

【本時の展開】（6/10時間目） 9月21日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

(1) 本時の目標

〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。

ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉サッカーに積極的に取り組むことができるようにする。

(2) 本時の評価

〈知識・技能②〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができる。【観察・学習カード・ICT】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																																
はじめ 20分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。																																
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する	○前時の映像から、「守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動するプレイ」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。																																
なか 20分	3 本時の学習に見通しを持つ  【学習内容】近くにいるフリーの味方にパスをするプレイの行い方を理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しもう！	○本時の学習のねらいを確認する。																																
	・学習映像を視聴する ・学習カードを記入する 4 準備運動 5 ボール操作とボールを持たないときの動きの学習 <u>パス・シュート</u> ・チームで練習する ・ドリルゲーム「パス・シュートゲーム」	○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○準備運動ができていないか巡回し確認する。 ○全員がボール操作とボールを持たないときの動きに慣れることができるように十分な時間を確保する。 ○掲示物を示しながら、近くにいるフリーの味方にパスをするプレイについて理解できるようにする。																																
まとめ 5分	6 SGサッカーゲームをする ・ルールを確認する ・チームで役割を分担する <table border="1" data-bbox="261 1240 798 1464"> <thead> <tr> <th></th> <th>①本目</th> <th>②本目</th> <th>③本目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No. 1</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 2</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> </tr> <tr> <td>No. 3</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 4</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 5</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> </tbody> </table> <u>メインゲーム（1本目）</u> ゲーム（4分） 水分補給、役割確認、移動（3分） <u>メインゲーム（2本目）</u> ゲーム（4分） 水分補給、役割確認、移動（3分） <u>メインゲーム（3本目）</u> ゲーム（4分）		①本目	②本目	③本目	No. 1	攻め担	攻め担	フル担	No. 2	攻め担	フル担	撮影	No. 3	フル担	撮影	フル担	No. 4	撮影	フル担	攻め担	No. 5	フル担	攻め担	攻め担	○掲示物を示しながらルールやマナーの確認をする。 ○撮影係や得点係などの役割を確認する。 ○ゲームのコートを指示する。 <table border="1" data-bbox="839 1368 1388 1503"> <thead> <tr> <th>ステージ側コート</th> <th>校庭側コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①紫－青</td> <td>①赤－黄</td> </tr> <tr> <td>②青－黄</td> <td>②紫－赤</td> </tr> <tr> <td>③赤－青</td> <td>③紫－黄</td> </tr> </tbody> </table> ○熱中症対策として、ゲームとゲームの間に水分補給の時間を確保する。 <u>学習評価</u> 知識・技能② ○味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができる。	ステージ側コート	校庭側コート	①紫－青	①赤－黄	②青－黄	②紫－赤	③赤－青	③紫－黄
		①本目	②本目	③本目																														
No. 1	攻め担	攻め担	フル担																															
No. 2	攻め担	フル担	撮影																															
No. 3	フル担	撮影	フル担																															
No. 4	撮影	フル担	攻め担																															
No. 5	フル担	攻め担	攻め担																															
ステージ側コート	校庭側コート																																	
①紫－青	①赤－黄																																	
②青－黄	②紫－赤																																	
③赤－青	③紫－黄																																	
	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える 8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○SG サッカーゲームをやってみて、ゲームを楽しむことができたか、巡回し確認する。 ○気付きや考えを取り上げて称賛する。																																

【授業や研究の視点からの振り返り】

「守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動することができたが、ボール保持者に気付いてもらえずパスがもらえない」という前時の課題から本時のめあてを設定した。「フリーの味方にパスを出すためには仲間からの声やジェスチャー等の合図を頼りにする。それも仲間と力を合わせて攻めることの一つである。」ということを確認した。練習やゲームを通して、要求の声やジェスチャーが多く見られた。

【本時の展開】（7/10時間目） 9月26日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

(1) 本時の目標

- 〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。  
ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。
- 〈学びに向かう力、人間性等〉仲間の考えや取組を認めようとするようにする。

(2) 本時の評価

〈思考・判断・表現①〉自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。【観察・学習カード・ICT】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 15分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する	○前時の映像から、「近くにいるフリーの味方にパスをするプレイ」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。
なか 25分	3 本時の学習に見通しを持つ  【学習内容】自己やチームの特徴に合った作戦を選んで、仲間と力を合わせてゲームを楽しもう！	○本時の学習のねらいを確認する。
	・学習映像を視聴する FD0（フリーゾーンディフェンスおびき寄せ）作戦 パニック作戦 杉ちゃん作戦 ・学習カードを記入する	○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○これまでのゲームの中で作戦につながる場面を取り上げ、映像として提示する。 ○学習カードに記入する時間を確保する。
まとめ 5分	4 準備運動	○準備運動ができているか巡回し確認する。
	5 作戦につながる運動をする ・作戦を選ぶ ・チームで役割を確認する ・チームで練習する ・ドリルゲーム「作戦ゲーム」	○チームの特徴について考えるために、これまでのゲームの映像を確認させる。 ○必要に応じて作戦ボードを使用させる。 ○各チームの取組を観察し、必要に応じて運動の行い方について実際に動いて示しながら説明する。 ○全員がチームの練習に関わることができるように十分な時間を確保する。 ○ゲームのコートを指示する。
まとめ 5分	6 SG サッカーゲームをする メインゲーム（1本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分） メインゲーム（2本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分）	○得点係や撮影係の役割を確認する。 ○チームミーティングの際には、仲間の考えや取組を認め合うことを指導する。
	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える	○SG サッカーゲームをやってみて、自己やチームの特徴に合った作戦を選んだり、ゲームを楽しんだりすることができたか、巡回し確認する。
	8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○気付きや考えを取り上げて称賛する。

【授業としての振り返り】

より仲間と力を合わせて攻める作戦に意識が向くように二試合とも同じ対戦相手にメインゲームを行った。どのチームも自分たちの特徴に合った作戦を選ぶことはできていたが、作戦がうまくいったチームもあればそうでないチームもあった。オリジナルの作戦を考えたチームを次時の冒頭に紹介し、考えるきっかけとしたい。

【研究の視点からの振り返り】

作戦の必然性や攻め方に対する課題を各チームがどの程度意識しているのか確認できるとよい。また、第二次の計画が修正となったため、GPAI（研究報告本編P6参照）や形成的授業評価（研究報告本編P8参照）についても検討する。

【本時の展開】（8/10 時間目） 9月28日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

(1) 本時の目標

- 〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。  
ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉仲間の考えや取組を認めようとするようにすることができるようにする。

(2) 本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度④〉仲間の考えや取組を認めようとしている。【観察・学習カード】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																					
はじめ 15分	1 挨拶・出欠席の確認  2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する  3 本時の学習に見通しを持つ  <b>【学習内容】</b> 仲間の考えや取組を認めながら、チームのみんなと力を合わせてゲームを楽しもう！  ・チームで相談する ・学習映像を視聴する FDO（フリーゾーンディフェンスおびき寄せ）作戦 パニック作戦 杉ちゃん作戦 ・学習カードを記入する	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。  ○前時の映像から、「作戦に挑戦するプレイ」の場面を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。 ○本時の学習のねらいを確認する。  ○学習映像やスライドを使い、作戦の必要性について考えさせる。 ○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○チームで相談をする際には、仲間の考えを認め合うことを指導する。 ○学習カードに記入する時間を確保する。																					
	4 準備運動 5 作戦につながる運動をする ・作戦を選ぶ ・チームで役割を確認する ・チームで練習する ・ドリルゲーム「作戦ゲーム」  6 SG サッカーゲームをする <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>No.1</td> <td>No.2</td> <td>No.3</td> <td>No.4</td> <td>No.5</td> </tr> <tr> <td>1本目</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>2本目</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> </table> メインゲーム（1本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分） メインゲーム（2本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分）		No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	1本目	攻め担	フル担	撮影	フル担	攻め担	2本目	フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担	○準備運動ができているか巡回し確認する。 ○必要に応じて作戦ボードを使用させる。 ○各チームの取組を観察し、必要に応じて運動の行い方について実際に動いて示しながら説明する。 ○全員がチームの練習に関わることができるように十分な時間を確保する。  ○ゲームのコートを指示する。 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ステージ側コート</td> <td>校庭側コート</td> </tr> <tr> <td>赤-黄</td> <td>青-紫</td> </tr> </table> ○得点係や撮影係の役割を確認する。  ○チームミーティングの際には、仲間の考えや取組を認め合うことを指導する。	ステージ側コート	校庭側コート	赤-黄
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5																		
1本目	攻め担	フル担	撮影	フル担	攻め担																		
2本目	フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担																		
ステージ側コート	校庭側コート																						
赤-黄	青-紫																						
まとめ 5分	7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える  8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○SG サッカーゲームをやってみて、仲間の考えや取組を認めたり、ゲームを楽しんだりすることができたか、巡回し確認する。 <b>学習評価</b> 主体的に学習に取り組む態度④ ○仲間の考えや取組を認めようとしている。																					

【授業としての振り返り】

導入で「仲間と力を合わせて攻めるために作戦は本当に必要なのかな？」という揺さぶりをかけた。学習カードの記述や話し合いの場面から作戦の必要性について改めて考えさせたが、本時のねらいとの兼ね合いで児童が理解しきれていないままゲームに臨ませてしまった。内容を精査し、振り返りの時間をしっかりと確保していきたい。

【研究の視点からの振り返り】

授業後の研究協議では、技能の向上度合いが今後研究をまとめていく上で重要であると助言があり、検討していきたい。



【本時の展開】（9/10時間目） 10月3日（火） 2校時（9:35～10:20） 体育館

(1) 本時の目標

〈知識及び技能〉味方にパスをする、パスを受けてシュートするといったボール操作によってゲームをすることができるようにする。

ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができるようにする。

〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとすることができるようにする。

(2) 本時の評価

〈思考・判断・表現②〉課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。

【観察・学習カード・ICT】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																						
はじめ 15分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前時の映像から、「仲間の考えや取組を認め合う場面」や「作戦に挑戦する場面」を取り上げ、称賛しながらねらいを再認識させる。 ○本時の学習のねらいを確認する。																						
	2 前時の振り返りをする ・学習映像を視聴する																							
なか 25分	3 本時の学習に見通しを持つ  【学習内容】課題を解決するために自己や仲間の考えを伝え合い、チームのみんなと力を合わせてゲームを楽しもう！	○学習映像やスライドを使い、作戦の必要性について考えさせる。 ○動画映像を視聴する際は、行い方のポイントを説明する。 ○チームで相談をする際には、自己や仲間の考えを伝え合うことを指導する。 ○学習カードに記入する時間を確保する。																						
	・チームの課題を確認する ・学習映像を視聴する FDO（フリーゾーンディフェンスおびき寄せ）作戦 パニック作戦 杉ちゃん作戦 ・学習カードを記入する																							
まとめ 5分	4 準備運動 5 作戦につながる運動をする ・作戦を選ぶ ・チームで役割を分担する <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1本目</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>2本目</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> </tbody> </table> ・チームで練習する ・ドリルゲーム「作戦ゲーム」		A	B	C	D	E	1本目	撮影	フル担	攻め担	フル担	攻め担	2本目	フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担	○準備運動ができているか巡回し、確認する。 ○必要に応じて作戦ボードを使用させる。 ○役割はチームごとに決めさせる。その際、児童によって運動量が偏らないよう配慮する。  ○全員がチームの練習に関わることができるように十分な時間を確保する。  ○ゲームのコートを指示する。 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ステージ側コート</th> <th>校庭側コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>青-黄</td> <td>赤-紫</td> </tr> </tbody> </table> ○チームミーティングの際には、自己や仲間の考えを伝え合うことを指導する。	ステージ側コート	校庭側コート	青-黄	赤-紫
		A	B	C	D	E																		
1本目	撮影	フル担	攻め担	フル担	攻め担																			
2本目	フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担																			
ステージ側コート	校庭側コート																							
青-黄	赤-紫																							
7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ ・学習カードを記入する ・振り返りを発表して、仲間に伝える	○SG サッカーゲームをやってみて、自己や仲間の考えを伝え合ったり、ゲームを楽しんだりすることができたか、巡回し確認する。 学習評価 思考・判断・表現②																							
8 用具の片付け、整理運動、健康観察、挨拶	○課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えようとしている。																							

【授業としての振り返り】

仲間と力を合わせて攻める作戦やチームワークを活かし、チームごとの色を出しながらゲームが展開できるようになってきた。最後のSGサッカーフェスティバルで各チームが称賛されるような演出を考えたい。

【研究の視点からの振り返り】

SGサッカーと学習映像が高学年のゴール型において有効かどうかはもちろん、他の領域ではどのような効果や影響があったかについても提案できるとよい。数値を見取るだけでなく、プロセスや学習のストーリーについても振り返りながら整理していくことが大切である。

【本時の展開】（10/10 時間目） 10月5日（木） 2校時（9:35～10:20） 体育館

（1）本時の目標

- 〈知識及び技能〉サッカーの行い方を理解できるようにする。
- 〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のため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〉サッカーに積極的に取り組むことができるようにする。

（2）本時の評価

〈主体的に学習に取り組む態度①〉サッカーに積極的に取り組もうとしている。【観察・学習カード】

（3）展開

	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価																								
はじめ 2分	1 挨拶・出欠席の確認	○児童の出欠席確認を行い、健康状態を把握する。																								
	2 本時の学習に見通しを持つ																									
【学習内容】SGサッカーフェスティバルで楽しくゲームをし、学習のまとめをしよう！																										
なか 38分	3 開会式 ・開会の言葉 ・校長先生の言葉 ・選手宣誓 ・競技について説明 ・学習カードを記入する	○学習カードに記入する時間を確保する。  ○準備運動ができていないか巡回し確認する。 ○必要に応じて作戦ボードを使用させる。 ○役割はチームごとに決めさせる。その際、児童によって運動量が偏らないよう配慮する。  ○全員がチームの練習に関わることができるように十分な時間を確保する。  ○対戦するチームと使用するコート伝える。																								
	4 チームごとにウォーミングアップ ・準備運動 ・チームミーティング ・役割を確認する																									
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1本目</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>2本目</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>3本目</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>フル担</td> </tr> </table>			A	B	C	D	E	1本目	撮影	フル担	攻め担	フル担	攻め担	2本目	フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担	3本目	攻め担	攻め担	撮影	フル担	フル担
			A	B	C	D	E																			
	1本目		撮影	フル担	攻め担	フル担	攻め担																			
	2本目		フル担	撮影	フル担	攻め担	攻め担																			
	3本目		攻め担	攻め担	撮影	フル担	フル担																			
	・ゲームにつながる運動をする																									
	5 SGサッカーフェスティバル メインゲーム（1本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分）																									
	メインゲーム（2本目） ゲーム（4分） 水分補給、チームミーティング（5分）																									
メインゲーム（3本目） ゲーム（4分）																										
6 閉会式 ・表彰式 （優勝、フェアプレイ賞、チームワーク賞、SGS エンジョイ賞） ・体育指導センター長の言葉 ・閉会の言葉																										
7 本時のまとめ ・学習カードの記入する ・振り返りを発表して仲間に伝える																										
8 健康観察・挨拶	○振り返りを学習カードに記入するように伝えるとともに、気づきや考えの良さを取り上げて、称賛する。 ○適切な整理運動を行うように伝えるとともに、けががないかなどを確認する。																									

【授業としての振り返り】

学習のまとめとしてSGサッカーフェスティバルを行った。ボール操作やボールを持たないときの動き、励ましの声掛けやフェアプレイ等、良いプレイが随所に見られた。競技を通し、勝敗があることも学ばせつつ、「する・見る・支える・知る」という視点も常に大切にすることが重要であるということを改めて理解することができた。

【研究の視点からの振り返り】

運動やサッカーが苦手な児童が、単元を通して活躍する場面や運動量が飛躍的に増え、主題に迫ることができたのではないかと考える。今後の展望としては、5・6年生のボール運動やゴール型についての単元指導計画を見直すことや、中学年におけるSGサッカーの実施方法について検討していきたい。また、学習映像の効率的な編集方法や、条件に応じた授業形態の工夫等が課題となった。

## 6 検証授業の結果と考察

検証授業で得られたデータを基に、設定した検証の視点に沿って仮説を検証することとする。

結果と考察をまとめる上で文中に使用した図中の標本数は表12のとおりであり、欠席者及び見学者によって変化がある。文中の児童の記述については、誤字・脱字を除き、児童が記述したままの表現で記載した。また、割合(%)表記のグラフによっては、小数点第1位以下を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。

表12 文中に使用した標本数

日付	9月5日	9月7日	9月12日	9月14日	9月19日	9月21日	9月26日	9月28日	10月3日	10月5日
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
児童数(名)	21	21	20	20	20	20	21	21	19	21

事前アンケート(9月1日)21名 事後アンケート(10月5日)21名

### (1) 児童は授業をどのように捉えたか

児童が授業をどのように捉えたかを検証するために、高橋の形成的授業評価法(P. 8参照)を参考に作成した。授業についての自己評価で各項目の回答を「はい」は3点、「どちらともでもない」は2点、「いいえ」は1点として、毎時間の10項目全体及び各次元の平均を算出して活用した。

図18は、形成的授業評価の次元ごとの平均値をグラフに表したものである。

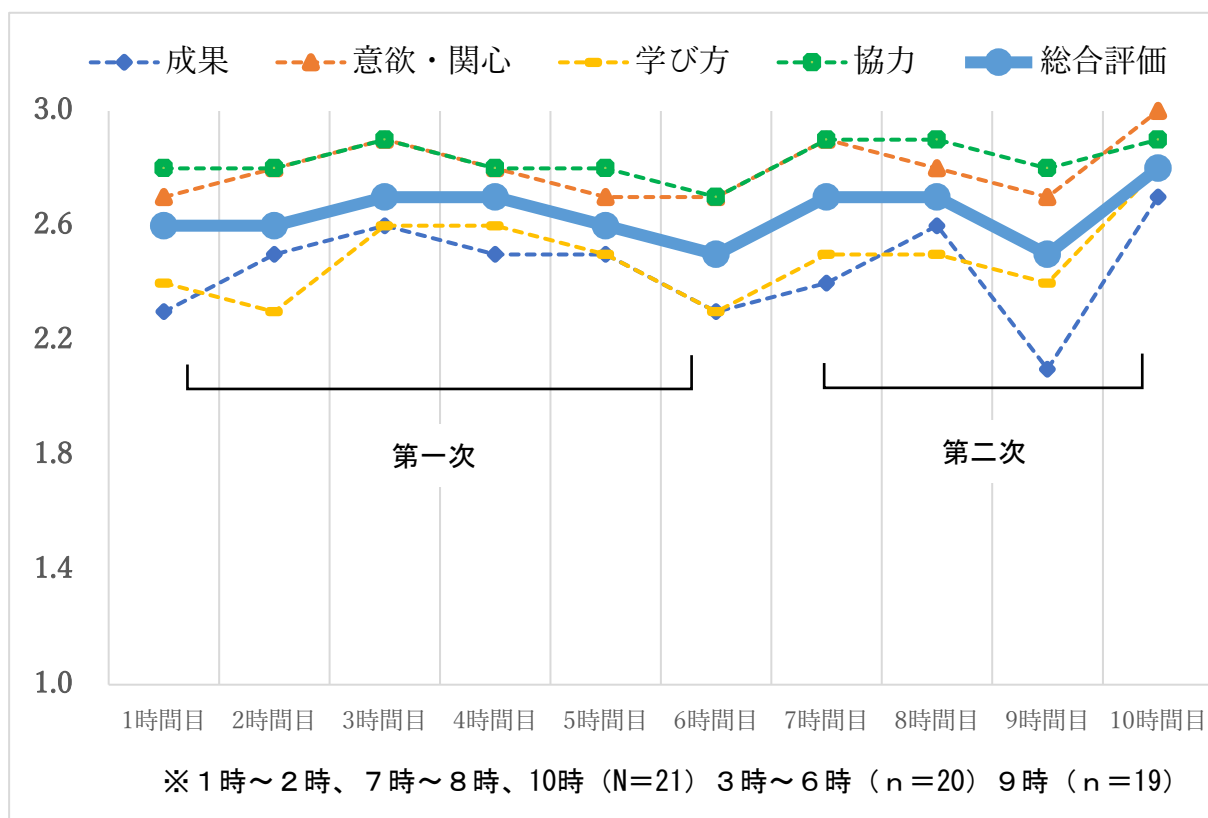


図18 形成的授業評価の時間ごとの推移

図18の1時間目から6時間目までを第一次とし、児童が「スライドグリッドサッカー」と出会い、ボール操作やボールを持たないときの動きが「わかる」時間と位置付けた。2時間目の「学び方」が落ち込んでいるのは、初めて行ったメインゲーム（試しのゲーム）のルールが定着しておらず、確認に追われながらゲームを行ったことが一因となったと考える。

また、6時間目の学び方の「自己評価」が落ち込んでいるのは、メインゲームの多さや、学習に慣れてきて激しいプレイが増えたため、自分のめあてや目標とは違った取組になったものと思われる。そこで、7時間目の前に、チームごとに集めて「仲間と力を合わせて攻めること」について再確認する時間を設けた。

7時間目からは第二次とし、第一次で確認した学習課題に対して作戦を踏まえながら仲間と力を合わせて攻めることが「できる」時間と位置付けた。9時間目の「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」における4項目の落ち込みは、作戦がうまく実行できなかったことが原因と考える。作戦通りのプレイができなかった大きな要因として、全チームにおける守備力の向上や、相手チームの作戦に対する対応力が向上したことが考えられる。

表13は、毎時間の各項目と総合評価の平均値をP. 8の表5の形成的授業評価の診断結果に照らし合わせた結果を示している。

10時間目ではSGサッカーフェスティバルに取り組み、「成果」、「意欲・関心」、「学び方」、「協力」における4項目の向上が見られた。ここでは、優勝を目指して仲間と力を合わせることや勝敗を受け入れること、フェアなプレイを心がけること等を開会式で意識付けたり閉会式の表彰で価値付けたりしたことが、4項目ともに総合評価として高い数値を記録したことにつながったと考える。

表13 1時間目から10時間目の授業についての自己評価

時間 次元	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
成果	3	4	4	4	4	3	3	4	2	5
意欲・関心	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4
学び方	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4
協力	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5
総合評価	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5

## (2) 児童は学習映像をどのように捉えたか

### ア 使用した映像について

図19は、事後アンケートにおける「学習映像の活用は、パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために役に立ちましたか」についての回答である。

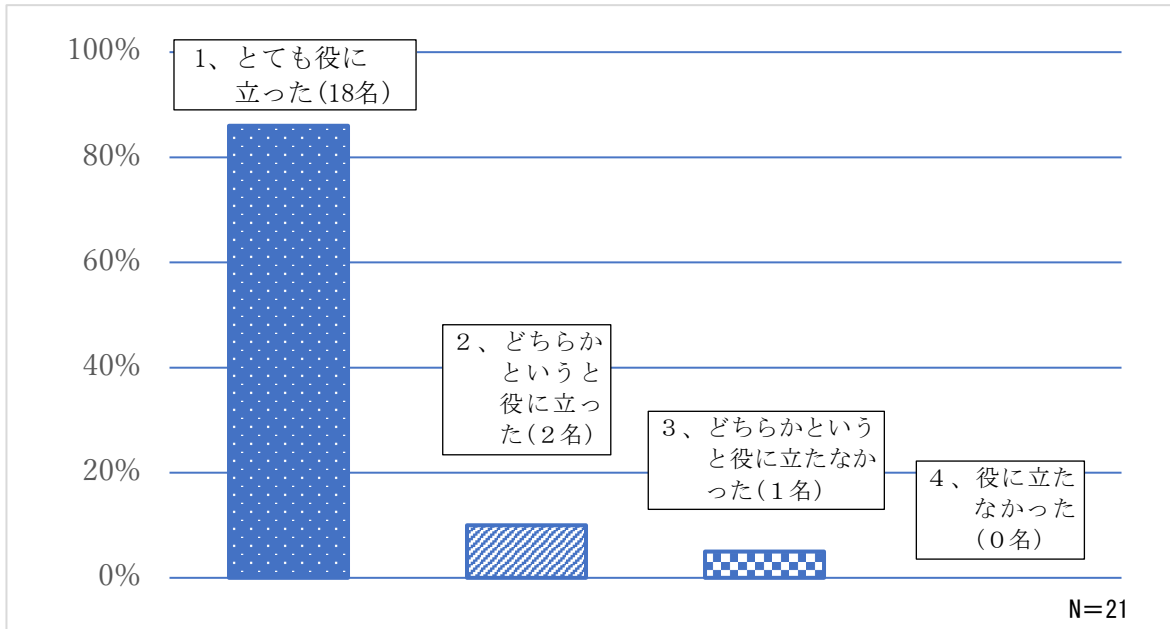


図19 学習映像の活用に関する事後の回答

「1、とても役に立った」と回答した児童が18名、「2、どちらかという役に立った」と回答した児童が2名、「3、どちらかという役に立たなかった」と回答した児童が1名、「4、役に立たなかった」と回答した児童が0名であった。

「1、とても役に立った」や「2、どちらかといえば役に立った」を選んだ理由としては、「映像を見て蹴り方や動き方がわかった」、「映像の真似をしてみたらできた」、「作戦を実行する上で、自分たちの課題がわかった」、「スローモーションがすごくわかりやすかった」などがあがった。

また、「3、どちらかという役に立たなかった」を選んだ理由としては、「映像を見るのと実際にやるのは違うから」という回答であった。

これらの結果から、ボール操作とボールを持たないときの動きや仲間と力を合わせて攻める作戦等を学習する上で、学習映像の活用は有効であったと考える。

イ 学習映像を見て、わかったことについて

表14は、毎時間の学習のめあてと学習映像の内容、その時間の児童の学習カードにおける記述内容である。

なお、表中の①～③は、例えば①であれば1時間目に視聴した学習映像の内容、②であれば2時間目に視聴した学習映像の内容を示している。

表14 学習のめあてと学習映像の内容、児童の学習カードにおける学習映像に関する記述内容（一部抜粋）

	<p>「 」… 本時のめあて</p> <p>○ … 学習映像の内容</p> <p>・ … 映像を見た児童の感想</p>
1時間目	<p>「学習の進め方を理解して見通しをもち、安全に気を配って取り組む」</p> <p>○ボールの蹴り方（インサイドキック・トーキック）</p> <p>○シュート（ゴール正面・左右）</p> <p>○トラップ（インサイド・アウトサイド・足裏）</p> <p>・映像を見て、蹴り方をちゃんと理解することができた①</p> <p>・短い距離の蹴り方や、インサイドキック・トーキックの蹴り方がわかった①</p> <p>・味方が止めやすいボールを蹴ることが大切だとわかった①</p> <p>・映像を見て練習をしたらパスやシュートができた①</p> <p>・右利きだけど初めて左足で止めることができた①</p> <p>・パスの強さによってトラップのしやすさが変わることがわかった①</p>
2時間目	<p>「SGサッカーのルールを理解し、勝敗を受け入れる」</p> <p>○メインゲーム</p> <p>○パス（蹴り方・強弱・両足）</p> <p>○ドリルゲーム（シュート）</p> <p>・ゲームのルールを理解できた②</p> <p>・ルールを理解できたからゲームを楽しめた②</p> <p>・フル担や攻め担などの役割について理解できた②</p> <p>・パスがスラスラできるようになった①②</p> <p>・相手の取りやすいパスを出すことができた①②</p> <p>・シュートの仕方がわかった②</p> <p>・ボールを止めたり、シュートを決めたりすることができて、楽しかった①②</p>
3時間目	<p>「ルールやマナーを守る」</p> <p>○ナイスプレイ（フェアプレイ・セルフジャッジ・チームワーク）</p> <p>・ほめ合ったり、かけ声をかけたりすることが大事だとわかった③</p> <p>・助け合いが大切だとわかった</p> <p>・シュートするには自分から動くことが大切で、点を決めるには声かけが大切だとわかった②③</p> <p>・セルフジャッジやフェアプレイの大切さがわかった③</p> <p>・助け合いや連携が大切だとわかった③</p> <p>・助け合いやフェアプレイをするとより楽しめることがわかった③</p> <p>・相手とも支え合うことが大切だとわかった③</p> <p>・インサイドで蹴ると浮きにくいことがわかった①②</p>

4 時間目	<p>「得点しやすい場所に移動するプレイの行い方を理解する」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（フェアプレイ・ボールを持たないときの動き）</li> <li>○得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手とぶつかったときに謝ることができた③④</li> <li>・遠くから無理にシュートするより、ゴールの近くから蹴った方が入りやすい③④</li> <li>・シュートを打ちやすい場所に移動することが大切④</li> <li>・1人に任せないで全員で攻める④</li> <li>・仲間がパスを出しやすい場所に動くことが大切④</li> <li>・得点しやすい場所への移動の仕方がわかった④</li> <li>・仲間に得点しやすい場所に動いてもらうことが大切④</li> <li>・パスを受ける位置を考える④</li> </ul> </li> </ul>
5 時間目	<p>「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイの行い方を理解する」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（得点しやすい場所に移動してパスを受ける）</li> <li>○ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手に邪魔されない位置に動くことの大切さがわかった④⑤</li> <li>・守りに邪魔されない場所に動く方法がわかった⑤</li> <li>・敵がいないところを見つけることが大切④⑤</li> <li>・ゴール前でパスがもらえない時は、ゴールから少し離れてパスをもらうことも大切だとわかった⑤</li> <li>・〇〇さんの動き直しを参考にしたい⑤</li> <li>・ディフェンスにマークされても動き続ける⑤</li> <li>・パスをもらいやすい場所に移動することが大切④⑤</li> <li>・パスをもらうためのアピールが大事⑤</li> <li>・試合中見えていなかったけど、味方は動いていたことがわかった⑤</li> <li>・声かけが大事⑤</li> </ul> </li> </ul>
6 時間目	<p>「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイの行い方を理解する」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ドリルゲーム（パス・シュート）</li> <li>○ナイスプレイ（ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ）</li> <li>○フリーの味方にパスを出すプレイ <ul style="list-style-type: none"> <li>・合図やジェスチャー、声かけが大事⑥</li> <li>・大きな声で「へい！」と言う⑥</li> <li>・パスが出せなくなったら味方から声が出た方に蹴る⑥</li> <li>・声やジェスチャーによってパスがもらいやすくなる⑥</li> <li>・フリーゾーンを上手に使う⑥</li> <li>・味方がパスをもらいやすい場所に動く④⑤⑥</li> </ul> </li> </ul>
7 時間目	<p>「自己やチームの特徴に合った作戦を選ぶ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（フリーの味方にパスを出すプレイ）</li> <li>○作戦（FDO作戦・パニック作戦・杉ちゃん作戦） <ul style="list-style-type: none"> <li>・ジェスチャーとかけ声が大切⑥⑦</li> <li>・自分たちのチームが思っていたよりもチームプレイをしている⑦</li> <li>・点を決めるには色々な作戦がある⑦</li> <li>・作戦があった方が協力できる⑦</li> <li>・作戦を決めて攻めることで得点しやすくなる⑦</li> <li>・チームそれぞれの特徴に合った作戦を選ぶと良い⑦</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シュートを打ちやすいところに行ってパスをもらうことが大切④</li> <li>・パスの大切さがわかった②⑦</li> </ul>
8 時間目	<p>「仲間の考えや取組を認める」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（作戦）</li> <li>○適切な状況判断</li> <li>・場面に応じて作戦を変えることが大切⑦⑧</li> <li>・チームに合わせて新しい作戦を考えるのも良い⑦⑧</li> <li>・得点しやすい場所に動くことが大切④⑧</li> <li>・作戦が大切であることがわかった⑦⑧</li> <li>・作戦を実行するにもかけ声大切⑥⑦⑧</li> <li>・赤チームの動きや判断が良いから参考にしたい⑧</li> </ul>
9 時間目	<p>「課題を解決するために、自己や仲間の考えを伝え合う」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ナイスプレイ（適切な状況判断）</li> <li>○チームミーティング</li> <li>・味方の良いプレイに気付けた⑨</li> <li>・作戦を行うために役割を果たすことが大切⑦⑧⑨</li> <li>・チャンスになるよう動き続けることが大切⑤⑨</li> <li>・味方のプレイや判断の良さがわかった⑨</li> <li>・話し合っってチームに合った作戦を考えることが必要⑦⑧⑨</li> </ul>

1 時間目を見ると、学習のめあて「学習の進め方を理解して見通しをもち、安全に気を配って取り組む」について、学習映像では「ボールの蹴り方（インサイドキック・トーキック）」、「シュート（ゴール正面・左右）」、「トラップ（インサイド・アウトサイド・足裏）」を視聴した。児童の記述内容では、「映像を見て、蹴り方をちゃんと理解することができた」と本時で視聴した学習映像に関連した記述が見られた。

2 時間目以降も、本時のねらいに沿った映像や、前時までのプレイ映像、称賛したい場面等の映像を視聴したことで、児童の気付きや理解を促すことにつながっている記述が多く見られた。また、「わかった」、「できた」ことを本時の振り返りに記述している児童もいれば、次時以降の振り返りにおいて記述している児童も見られた。

これらの結果から、運動やサッカーの得手不得手問わず、ボール操作とボールを持たないときの動きや仲間と力を合わせて攻めるための作戦の動き、味方や相手を称賛したり、ルールを守ったりする態度面などを理解する上で、学習映像の活用は有効であったと考える。



### (3) 児童は「スライドグリッドサッカー」の教具やルールをどのように捉えたか

#### ア ボールについて

図20は、事前・事後アンケートにおいて「使用したボール」についての回答を比較した。

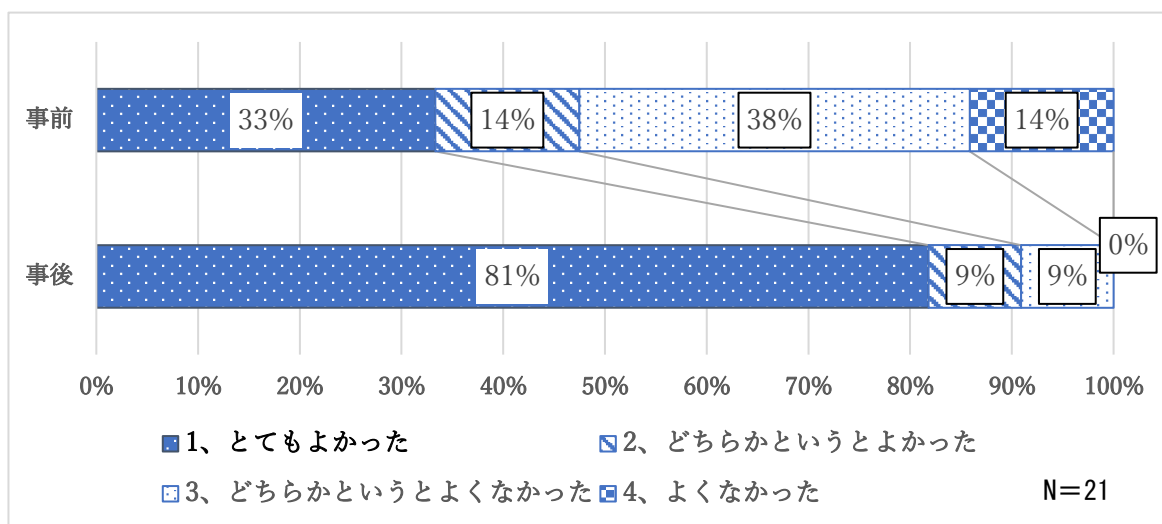


図20 使用したボールについて

事前アンケートにおいて「これまでのサッカーの学習で、パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、使用したボールはどうでしたか」という質問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が33%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が14%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が38%、「4、よくなかった」と回答した児童が14%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「いつも使っていて慣れているから」、「よく弾むから」という回答で、運動やサッカーが得意な児童や、クラブ等で日常的にサッカーを行う児童がほとんどであった。また、「3、どちらかというよくなかった」や「4、よくなかった」を選んだ理由としては、「当たったり蹴ったりしたら痛い」、「上から飛んでくるのがこわい」、「かたくて蹴りにくい」などの回答であった。

事後アンケートにおいて「パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、今回使用したボールはどうでしたか」という設問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が81%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が9%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が9%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「蹴っても痛くない」、「弾まないからこわくなくてパスを受けやすい」、「蹴りやすいしトラップもしやすい」などの回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」を選んだ理由としては、「球の方が遠くまで蹴れる」という回答であった。

これらのことから、ボール操作やボールを持たないときの動きを学習する上で、使用したボールは有効であったと考える。

イ コートについて

図21は、事前・事後アンケートにおいて「使用したコート」についての回答を比較した。

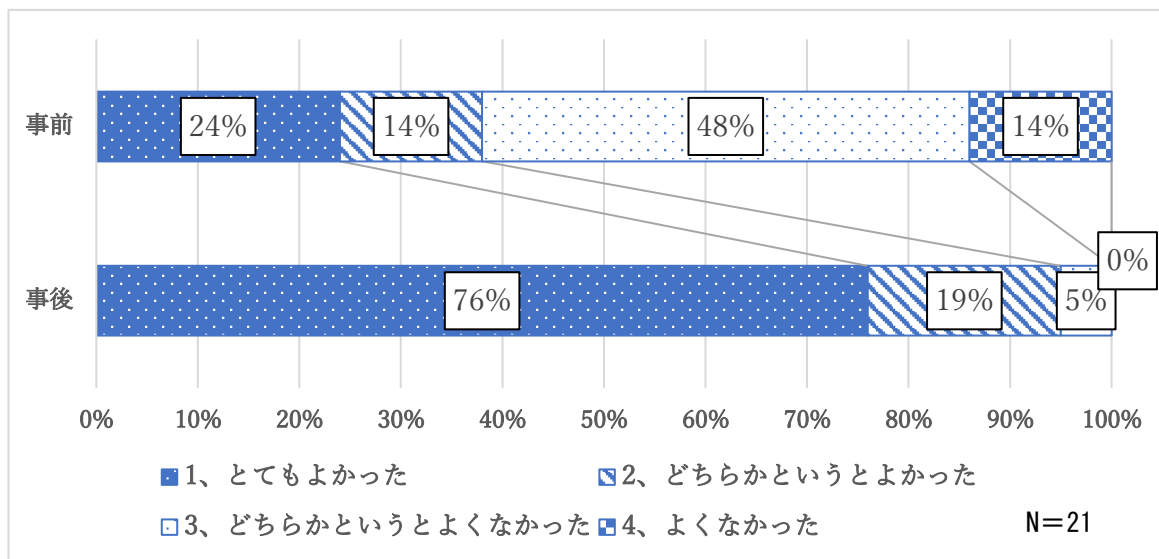


図21 使用したコートについて

事前アンケートにおいて「これまでのサッカーの学習で、パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、使用したコートはどうでしたか」という質問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が24%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が14%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が48%、「4、よくなかった」と回答した児童が14%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「校庭だと広くてやりやすい」、「高さの制限がないからよい」という回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」、「4、よくなかった」を選んだ理由としては、「広すぎて疲れる」、「風の強さに左右されて蹴るのが難しい」、「グラウンドがでこぼこしていてボールを扱いづらい」などの回答であった。

事後アンケートにおいて「パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、今回使用したコートはどうでしたか」という設問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が76%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が19%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童で5%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「広すぎず狭すぎず、ちょうどよかった」、「体育館だとイレギュラーなバウンドがなく、ボールがスライドしてよかった」、「フリーゾーンがあったことで、安心してパスを受けられた」、「フリーゾーンを使うことでチーム全員がパス回しに加わりやすくなった」などの回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」を選んだ理由としては、「体育館の床にもとから貼られている線と、今回のサッカー用に貼った線があり慣れるまで時間がかかった」という回答であった。

これらのことから、ボール操作やボールを持たないときの動きを学習する上で、使用したコートは有効であったと考える。

ウ ルールについて

図22は、事前・事後アンケートにおいて「採用したルール」についての回答を比較した。

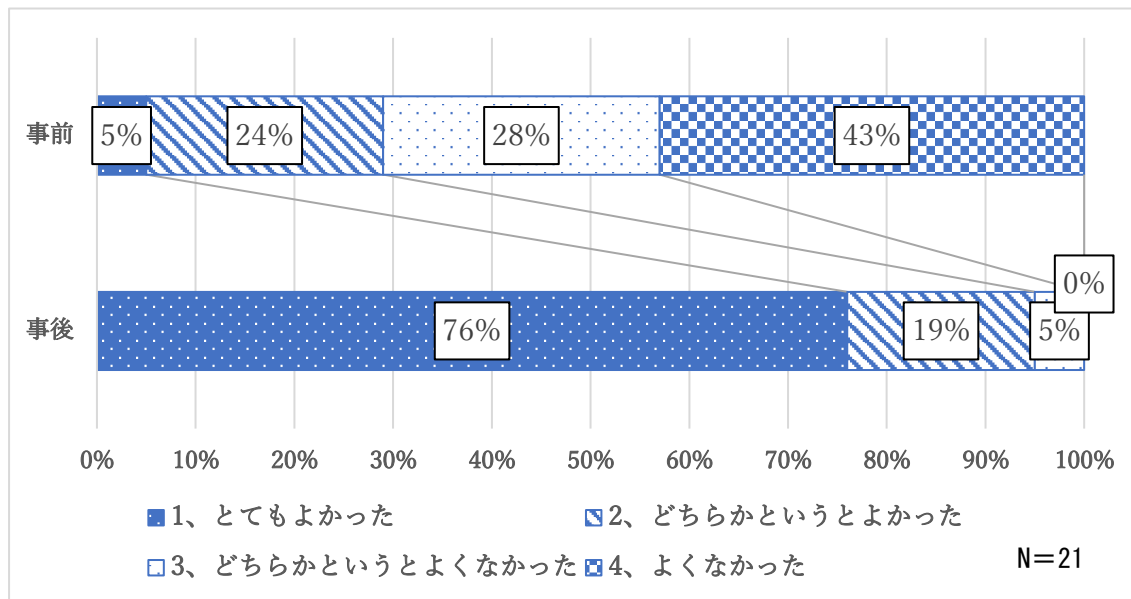


図22 採用したルールについて

事前アンケートにおいて「これまでのサッカーの学習で、パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、採用したルールはどうでしたか」という質問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が5%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が24%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が28%、「4、よくなかった」と回答した児童が43%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「相手の人数が多かったからドリブルで抜いていくのが楽しかった」「11人对11人の試合に慣れているから」という回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」や「4、よくなかった」を選んだ理由としては、「人数が多くてボールに触れない」、「ごちゃごちゃしていてどこに動けばよいかわからない」、「上手な人しか活躍できない」などの回答であった。

事後アンケートにおいて「パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、今回採用したルールはどうでしたか」という設問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が76%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が19%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が5%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「シュートの回数が増えた」、「攻める人数の方が多いため、パスを回しやすくなった」、「攻めと守りが何回も入れ替わって楽しかった」などの回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」を選んだ理由としては、「フルコート担当が続いたときは体力的に少ししんどかった」という回答であった。

これらのことから、ボール操作やボールを持たないときの動き方を学習する上で、採用したルールは有効であったと考える。

## エ ゴールについて

図23は、事前・事後アンケートにおいて「使用したゴール」についての回答を比較した。

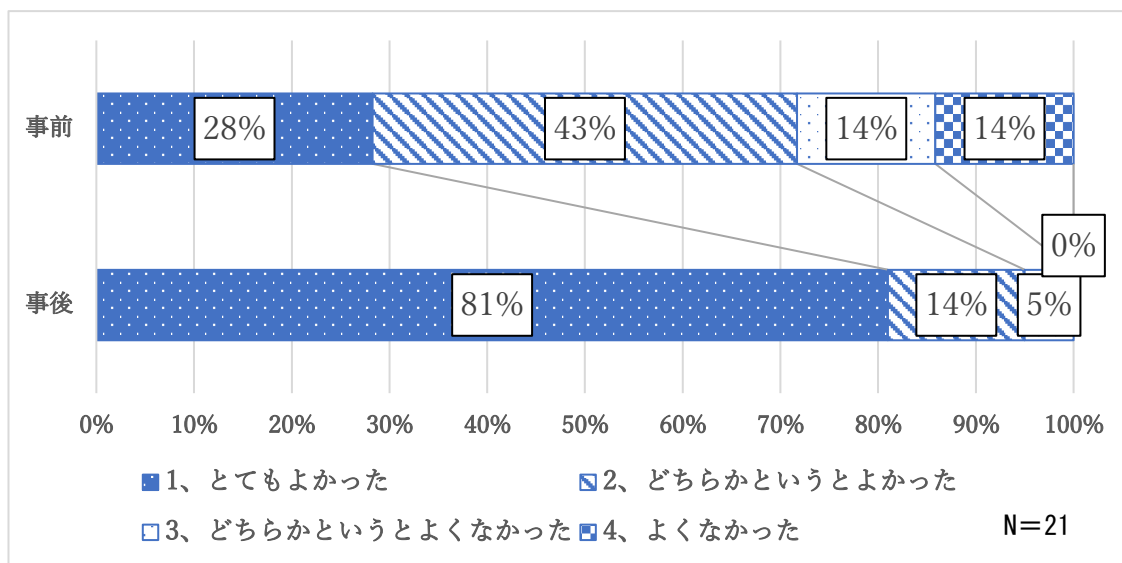


図23 使用したゴールについて

事前アンケートにおいて「これまでのサッカーの学習で、パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、使用したゴールはどうでしたか」という質問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が28%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が43%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が14%、「4、よくなかった」と回答した児童が14%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「大きくてシュートが入りやすい」、「いつも使っていて慣れている」という回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」や「4、よくなかった」を選んだ理由としては、「大きすぎて楽しくない」、「ポストがこわい」などの回答であった。

事後アンケートにおいて「パスやシュートなどのボール操作や、空いた場所に移動するなどのボールを持たないときの動き方を学習するために、今回使用したゴールはどうでしたか」という設問に対し、「1、とてもよかった」と回答した児童が81%、「2、どちらかというよかった」と回答した児童が14%、「3、どちらかというよくなかった」と回答した児童が5%であった。「1、とてもよかった」や「2、どちらかというよかった」を選んだ理由としては、「正面だけではなく、サイドやフリーゾーンからも得点することができる」、「全方向からシュートチャンスになるから選択肢が増えた」などの回答であった。また、「3、どちらかというよくなかった」を選んだ理由としては、「どこからでもシュートできるのはよかったけど、もう少し大きい方がよかった」という回答であった。

これらのことから、ボール操作やボールを持たないときの動きを学習する上で、使用したゴールは有効であったと考える。

オ ドリルゲームやメインゲームについて

表15は、毎時間の学習カードにおける「ドリルゲームやメインゲームについての児童の記述内容」である。

表15 ドリルゲームやメインゲームにおける児童の主な記述内容

1 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの蹴り方がわかって、実際に蹴ることができた。</li> <li>・シュートゲームの時、ゴール前に人がいないかを確認したり、怪我をしないように安全に気を配ったりすることができた。</li> </ul>
2 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・受け手を意識すると、1 時間目よりもパスが上手くできるようになった。</li> <li>・フル担や攻め担など、ルールを理解することができた。</li> <li>・勝敗を受け入れ、ゲームを楽しむことができた。</li> </ul>
3 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールやマナーを守ったり、仲間と助け合ったりすることができた。</li> <li>・フェアプレイの大切さがわかった。ゲームでも意識してできた。</li> <li>・セルフジャッジは相手と譲り合う気持ちが必要だと感じた。</li> </ul>
4 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの中でチーム全員がシュートをすることができて嬉しかった。</li> <li>・サイドからのクロスが得点につながりやすかった。</li> <li>・ミスをしてチームで励まし合うことで楽しくプレイできた。</li> </ul>
5 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守りの人に邪魔されずにパスを受けられる場所に移動して、パスをもらうことができた。</li> <li>・パスがもらえなかった場合は動きなおすことが重要だと感じた。</li> </ul>
6 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フリーの味方にパスを出すには、ボールを持っていない人が大きな声やジェスチャーでアピールすることで味方を助けることができるとわかった。</li> <li>・ボールをもらう前に少しでも周りを見ておくことが大切だと感じた。</li> </ul>
7 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの特徴に合った作戦を選ぶことが大切だとわかった。</li> <li>・フリーゾーンを有効に使うと、みんなで攻めやすくなると感じた。</li> <li>・ある程度の役割を決めた方が作戦を実行しやすかった。</li> </ul>
8 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦は最初は効果的だけど、相手が慣れてくると他の作戦に変えながら攻めていくことも大切だとわかった。</li> <li>・作戦を意識しすぎると逆効果になることもあると気付いた。</li> </ul>
9 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム全員がパスをもらえる場所に移動することができるようになった。</li> <li>・仲間と考えを伝え合い、意見を取り入れることができた。</li> <li>・相手の守りに対して臨機応変に攻めることができた。</li> </ul>
10 時間目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最初は全然チームワークがなかったのに、どんどん強まっていった。本当にチームが1 つになったと思った。</li> <li>・仲間と力を合わせてSGサッカーフェスティバルを楽しむことができた。</li> </ul>

6 時間目を見ると、学習のめあて「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイの行い方を理解する」について課題を浮き彫りにした上で練習やゲームを行った。児童の記述内容では、「フリーの味方にパスを出すには、ボールを持っていない人が大きな声やジェスチャーでアピールすることで味方を助けることができるとわかった」、「ボールをもらう前に少しでも周りを見ておくことが大切だと感じた」などと、本時のめあてに関連した記述が見られた。その他の時間においても、本時のねらいや課題に沿った練習やゲームを行

ったことで、児童の気付きや理解を促すことにつながっていることがわかる記述が多く見られた。

これらのことから、児童は、ボール、コート、ルール、ゴール、ドリルゲームやメインゲーム等の工夫について、ボール操作やボールを持たないときの動きを学習する上で、有効であったと捉えていたと考える。

#### (4) ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかった」か

図24、図25、図26、図27は、事前・事後アンケートにおいて、ボール操作とボールを持たないときの動きに関する四つの質問において、「よく理解できた」、「どちらかという理解できた」、「どちらかという理解できなかった」、「理解できなかった」の4段階で自己評価したものである。なお、「よく理解できた」、「どちらかという理解できた」の回答を「理解できた群」、「どちらかという理解できなかった」、「理解できなかった」の回答を「理解できなかった群」とした。

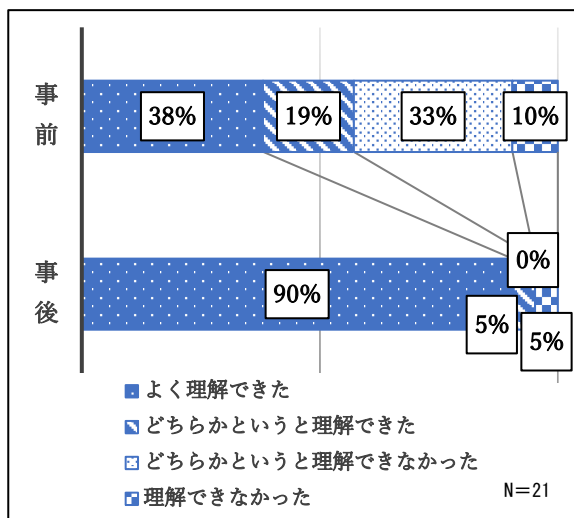


図24 「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の行い方について

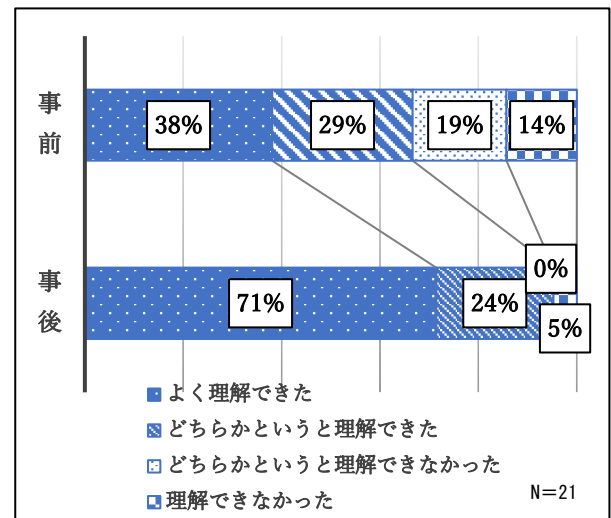


図25 「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の行い方について

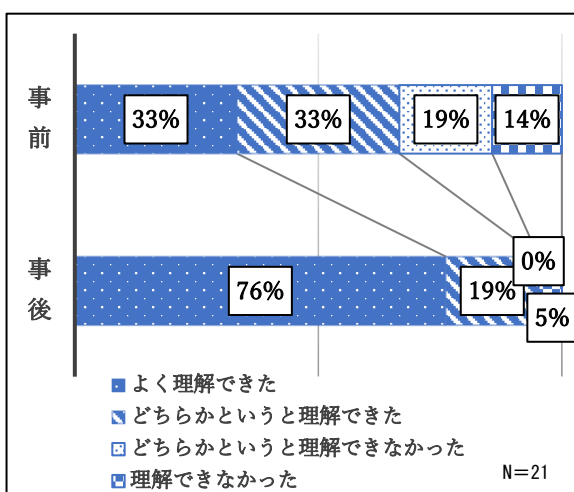


図26 「得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ」の行い方について

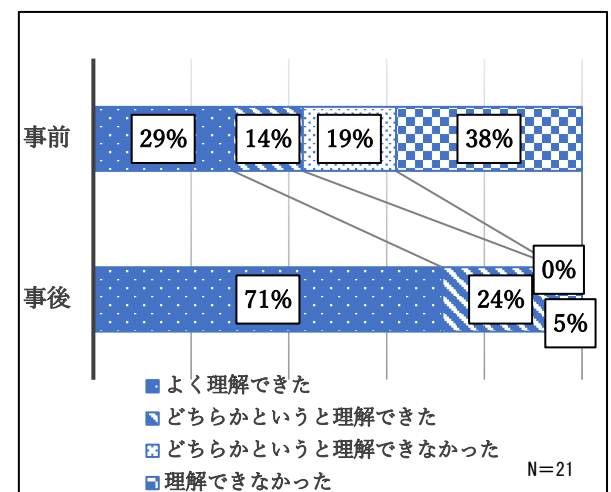


図27 「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」の行い方について

図24の「『近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ』の行い方について」では、「理解できた群」は、事前の57%から事後では95%と、38ポイント向上した。また、「理解できなかった群」は、43%から5%と、38ポイント低下した。

図25の「『得点しやすい場所でシュートするプレイ』の行い方について」では、「理解できた群」は、事前の67%から事後では95%と、28ポイント向上した。また、「理解できなかった群」は、33%から5%と、28ポイント低下した。





図26の「『得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ』の行い方」では、「理解できた群」は、事前の66%から事後では95%と、29ポイント向上した。また、「理解できなかった群」は、33%から5%と、28ポイント低下した。











図27の「『ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ』の行い方」では、「理解できた群」は、事前の43%から事後では95%と、52ポイント向上した。また、「理解できなかった群」は、57%から5%と、52ポイント低下した。

以上のことから、四つの質問において、95%の児童がボール操作とボールを持たないときの動きについて理解を示していることがわかる。

次に、図28、図29、図30、図31は、各攻撃場面におけるボール操作とボールを持たないときの動きの理解度を把握するため、事前・事後アンケートの際、どのように判断すればよいかを解答させる「理解度チェック」の内容である。

また、図32、図33、図34、図35は、これらの記述内容について、解答が正解であった場合を「理解できている」、不正解であった場合を「理解できていない」と判断したものである。

 は、ボールを持っています。目の前には  (守備) がいます。  
 このとき、どの  (味方) にパスを出すとよいですか。  
 パスを出すとよい  (味方) すべてに○印を付けてください。  
 印はいくつ付けてもかまいません。

<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>			<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>		
					
<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>			<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>		
					

(正答)

図28 「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の理解度チェック

あなたはシュートを打ちます。▲は、守備チームです。  
 得点しやすい場所でシュートを打つには、どこからシュートを打てば良い  
 ですか。  
 下の(例)のように、○印を付けてください。  
 印はいくつ付けてもかまいません。

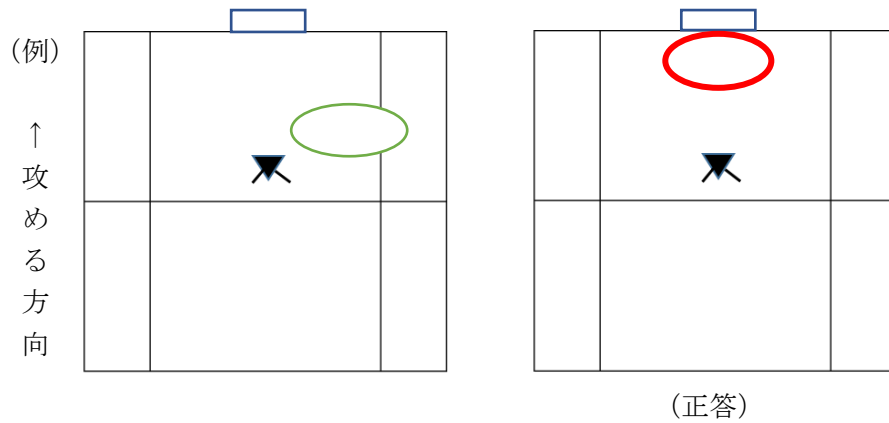


図29 「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の理解度チェック

▲は、ボールを持っていて、あなたにパスを出したがついています。  
 ▲は、守備チームです。  
 あなたは、得点しやすい場所でパスをもらうには、どこでパス  
 を受けたいですか。  
 右の図に、○印を付けてください。印はいくつ付けてもかまいません。

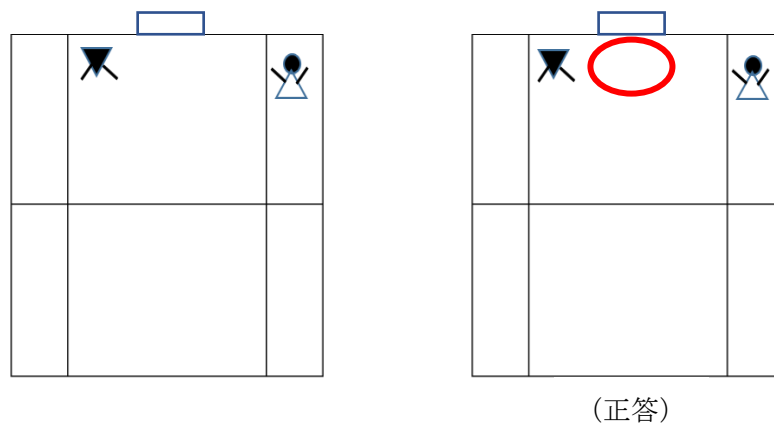



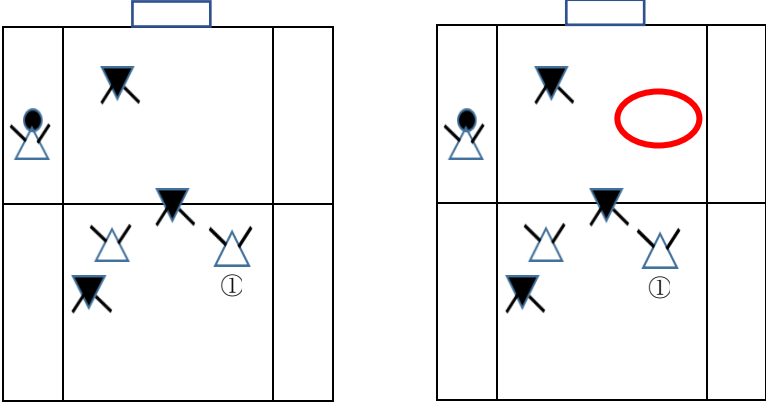


図30 「得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ」の理解度チェック



 は、ボールを持っています。  は、守備チームです。  
 は、どこに動いてパスを受けるとよいですか。  
 右の図に○印を付けてください。印はいくつ付けてもかまいません。



(正答)

図31 「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」の理解度チェック

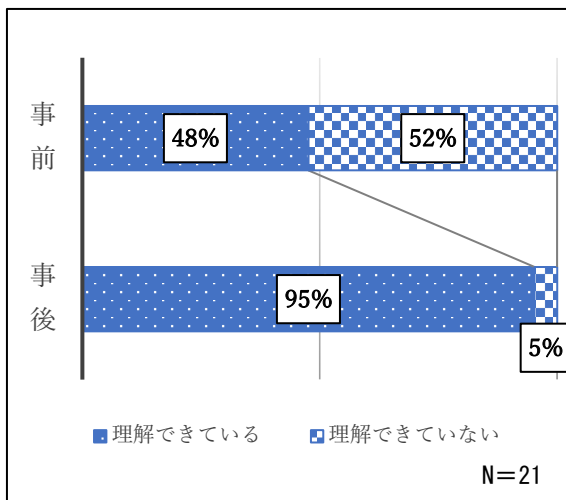


図32 「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の行い方について

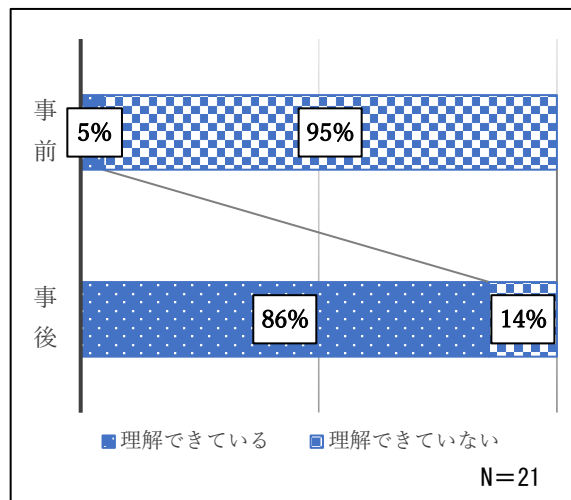


図33 「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の行い方について

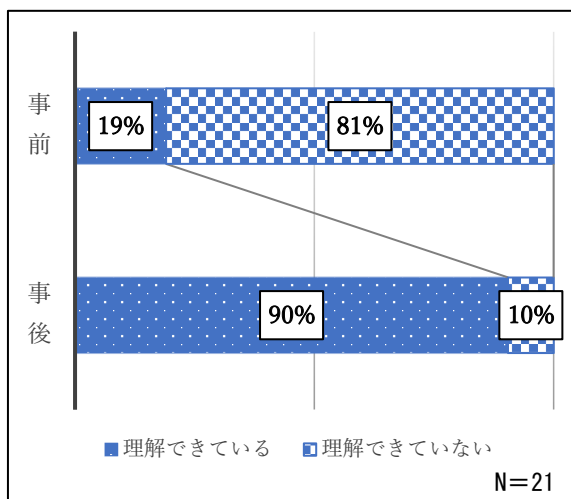


図34 「得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ」の行い方について

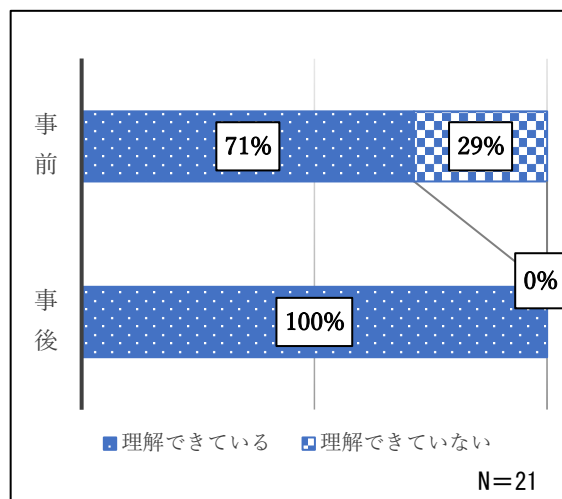


図35 「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」の行い方について

図32の「近くにいるフリーの味方へのパスを出すプレイ」では、「理解できている」は事前の48%から事後では95%と、47ポイント向上した。

図33の「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」では、「理解できている」は事前の5%から事後では86%と、81ポイント向上した。

図34の「得点しやすい場所に移動してパスを受けるプレイ」では、「理解できている」は事前の19%から事後では90%と、71ポイント向上した。

図35の「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」では、「理解できている」は事前の71%から事後では100%と、29ポイント向上した。

以上のことから、四つの質問において、85%以上の児童がボール操作とボールを持たないときの動きに関する内容を理解していることがわかる。

#### (5) 仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か

メインゲームにおいて、ボールを持っている時のパス及びシュート、ボールを持たない時の得点しやすい場所への移動やパスを受けられる場所への移動の試行数を撮影した映像を用いて、GPAIによる分析を行った。

2時間目（試しのゲーム）、3時間目、6時間目、9時間目のプレイ総数、試行総数、パス、シュート、得点しやすい場所やボール保持者と自己の間に守備者が入らない場所への移動を分析し、1プレイあたりに関わった人数を検証した。

#### ア 攻撃場面において、ボール操作とボールを持たないときの動きができた人数の推移

図36は「近くにいるフリーの味方にパスをするプレイ」、図37は「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」、図38は「得点しやすい場所に移動するプレイ」、図39は「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」についての試行数、状況判断の成功数と成功率である。また、図36と図37においては、技能発揮の成功数と成功率も検証した。

※ 2-①は、2時間目の第1試合の意

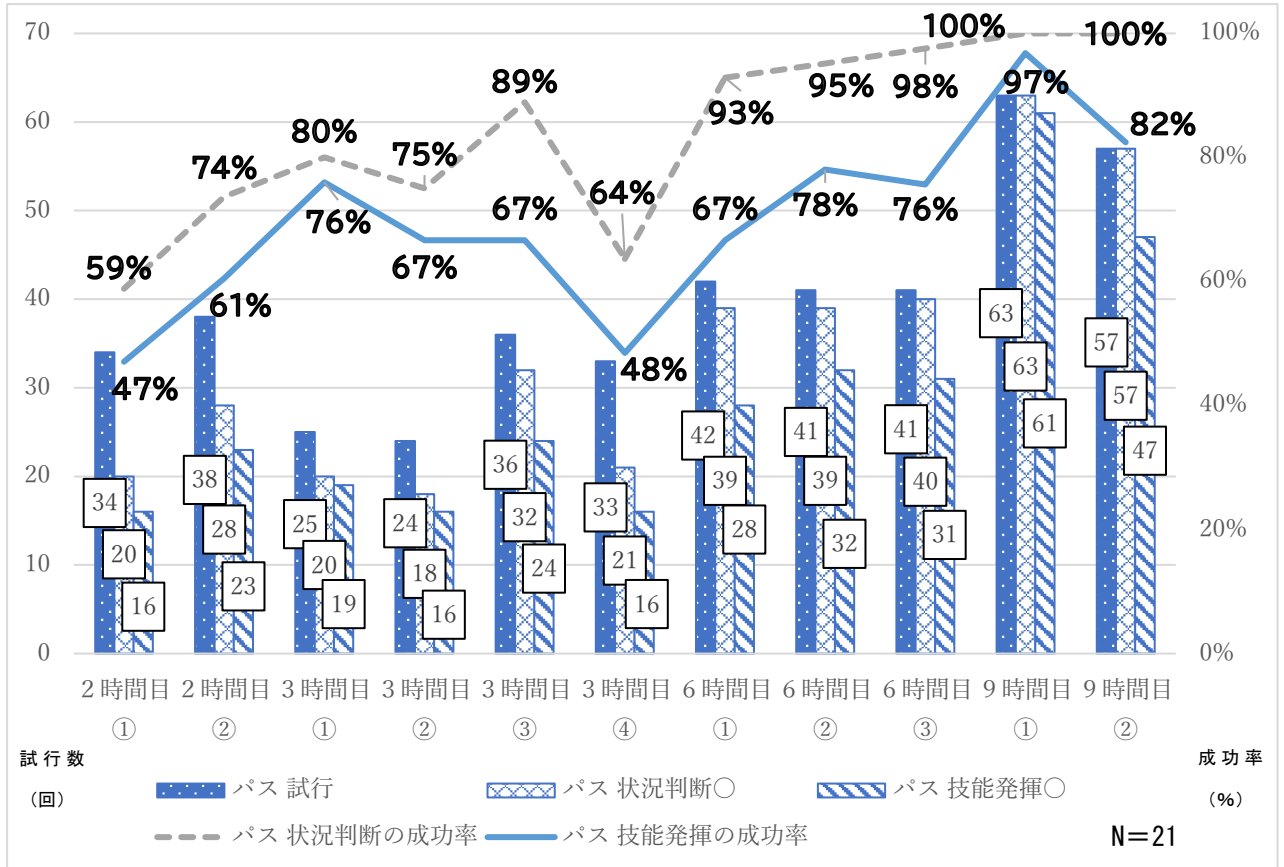


図36 近くにいるフリーの味方にパスをするプレイ

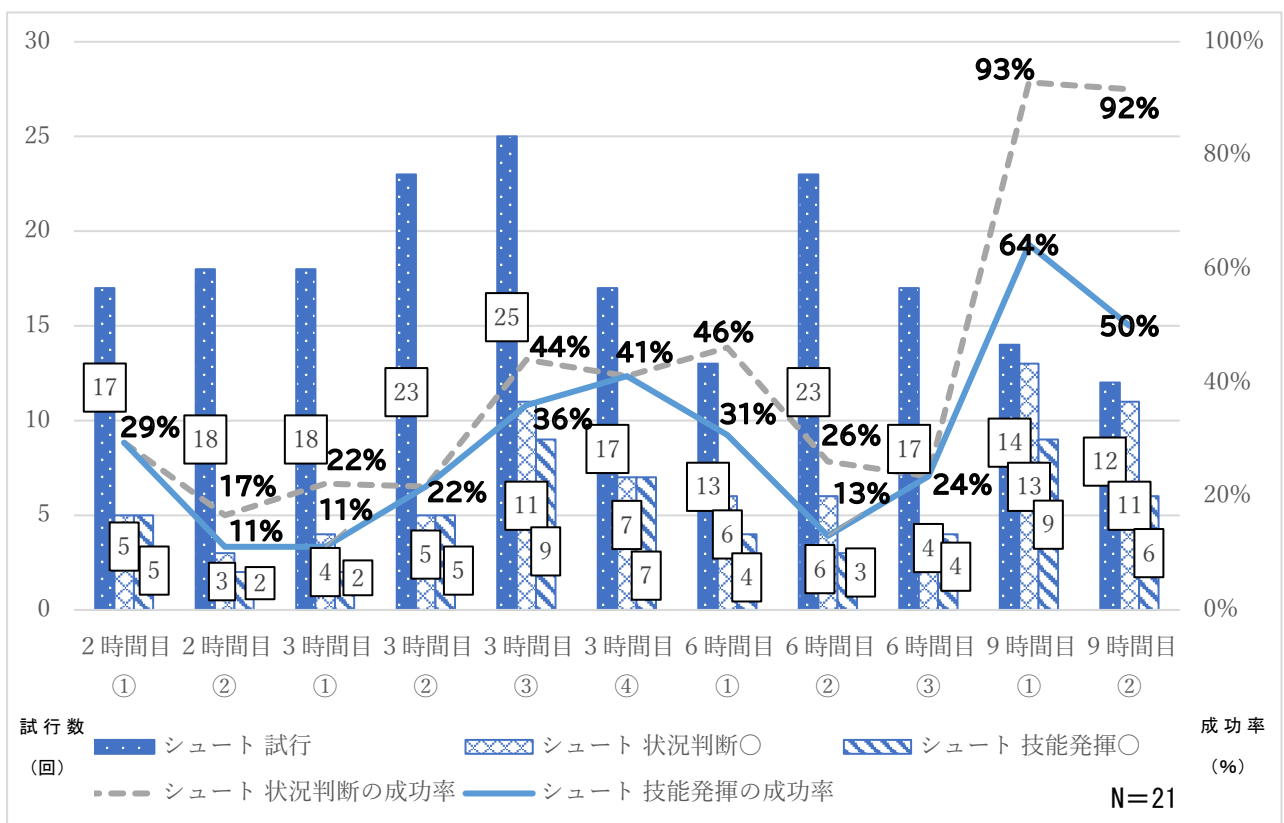


図37 得点しやすい場所でシュートをするプレイ

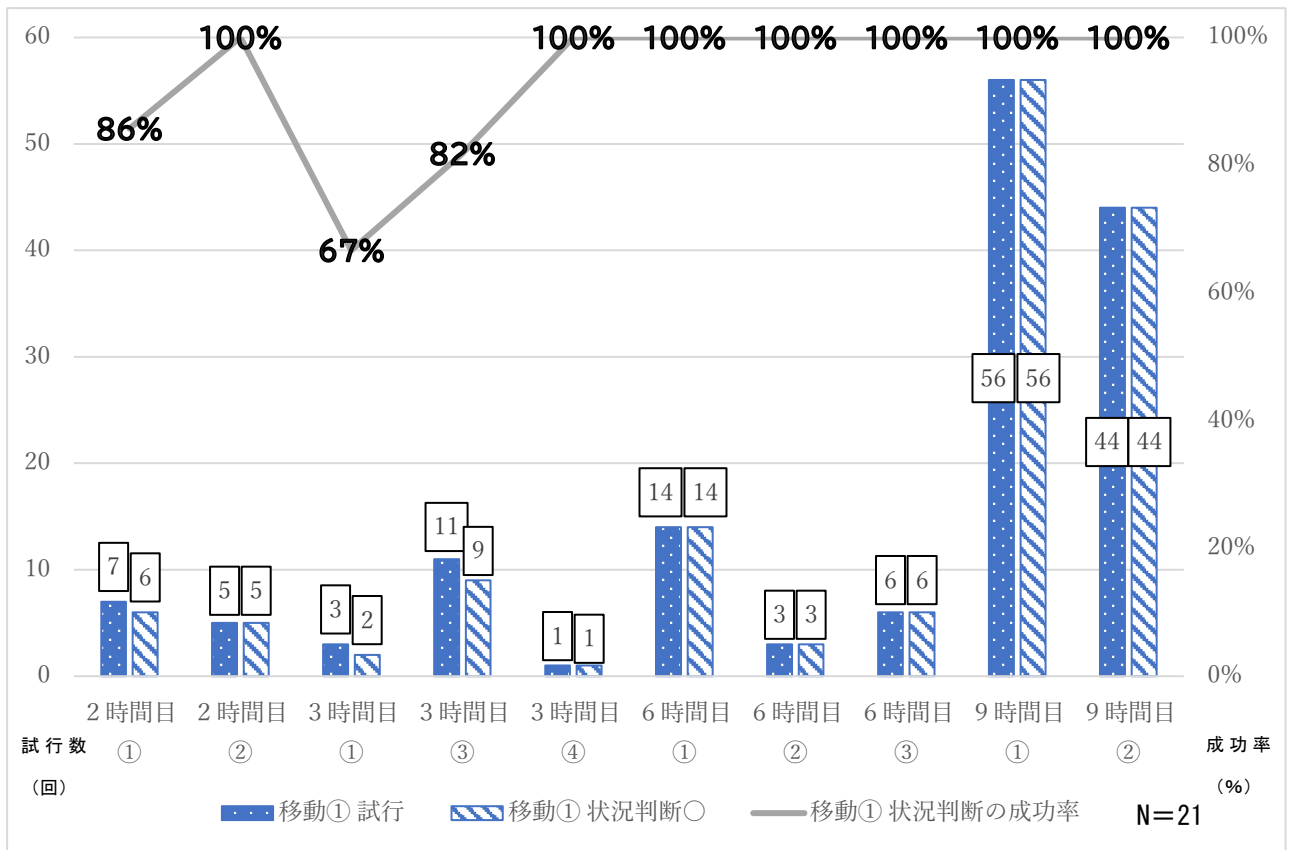


図38 得点しやすい場所に移動するプレイ

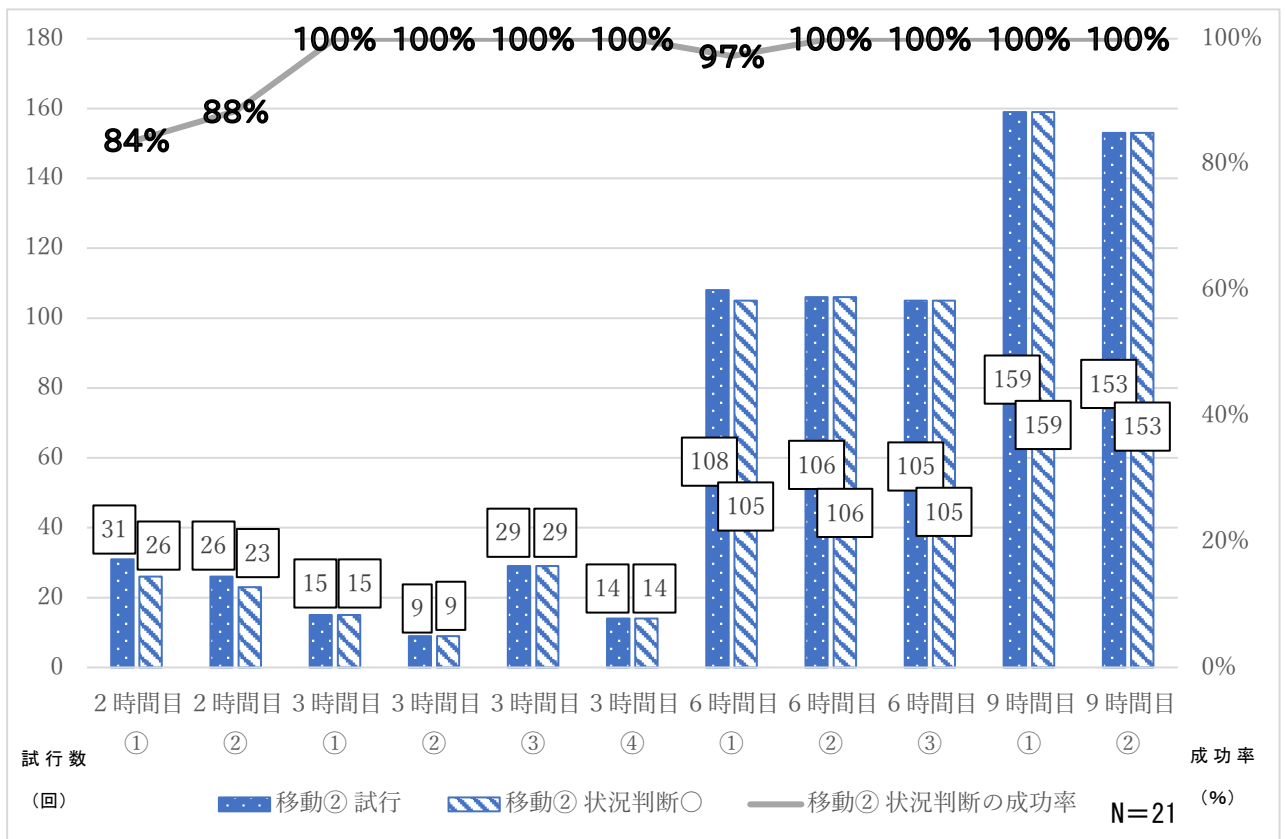


図39 ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ

図36は、単元が進むにつれて「近くにいるフリーの味方にパスをするプレイ」の試行数が増えており、状況判断・技能発揮ともに成功率が向上している。9時間目の全項目における数値の向上については、単元後半に作戦についての学習を行ったことが影響したものとする。

図37は、単元終盤にかけて「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の試行数が低下しているが、状況判断・技能発揮ともに成功率は向上している。単元前半は、場所を問わずシュートをすることが多かったが、単元が進むにつれて得点しやすい場所でシュートをすることが「わかる」ようになったり、7時間目以降に作戦を重視して攻め、闇雲にシュートをする場面が減ったりしたことで、得点しやすい場所でシュートをすることが「できる」ことにつながったと考える。

このことから、ボール操作については、状況判断や技能発揮の成功率が向上していることがわかる。

図38、図39は、単元が進むにつれて「得点しやすい場所に移動するプレイ」や「ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動するプレイ」の試行数が大きく向上し、状況判断の成功率も終始高い数値を記録している。一部の児童だけでプレイが完結されていた単元序盤から、多くの児童がゴールを目指して攻撃のプレイに関わることで、単元終盤に試行数が向上したと考える。

このことから、ボールを持たないときの動きについては、試行数が増え、状況判断の成功率が向上していることがわかる。

#### イ 攻撃場面における、フリーゾーンを使った回数の推移

メインゲームにおいて、攻撃場面におけるフリーゾーンを活用した回数を撮影した映像を用いて、GPAIによる分析を行った。

図40は、試しのゲームである2時間目、第一次のまとめとなる6時間目、第二次のまとめとなる9時間目のプレイ総数、フリーゾーンを活用した回数とその割合である。

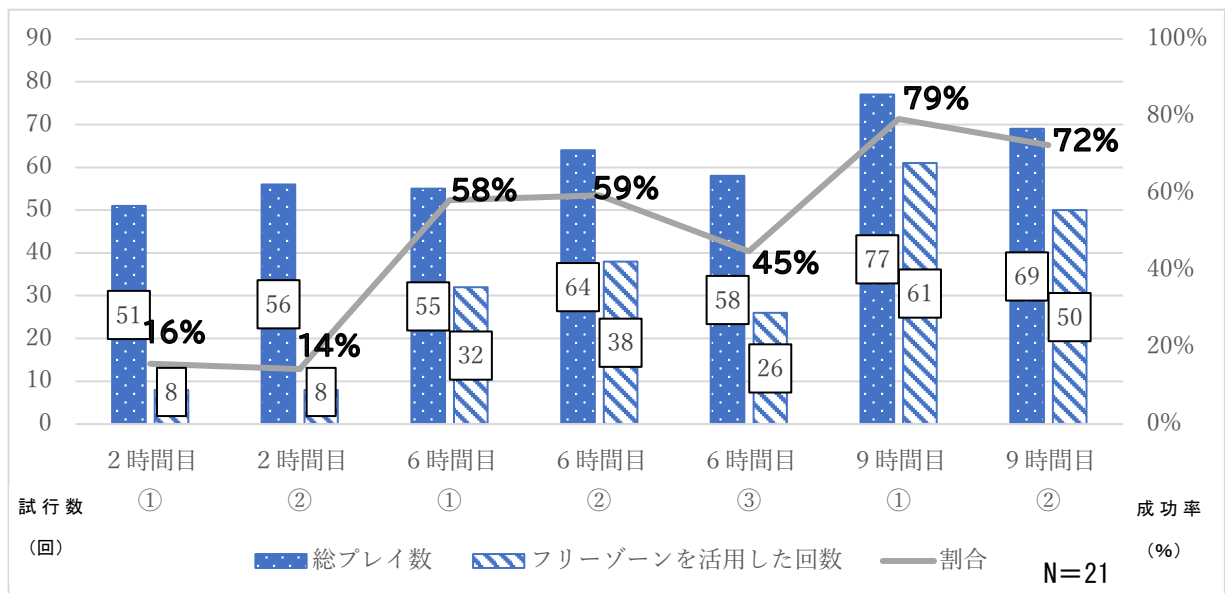


図40 フリーゾーンを活用するプレイ

試しのゲームから、第一次、第二次と、単元が進むにつれてフリーゾーンを活用した回数が増えており、総プレイ数に対する割合も増えている。図36、図37、図38、図39と照らし合わせると、フリーゾーンを有効に活用した回数が増えたと考える。

ウ 攻撃場面における、プレイに関わった人数の推移

図41は黄チームの「1プレイあたりに関わった人数」、図42は青チームの「1プレイあたりに関わった人数」、図43は赤チームの「1プレイあたりに関わった人数」、図44は紫チームの「1プレイあたりに関わった人数」について検証したものである。

※ 2-①は、2時間目の第1試合の意

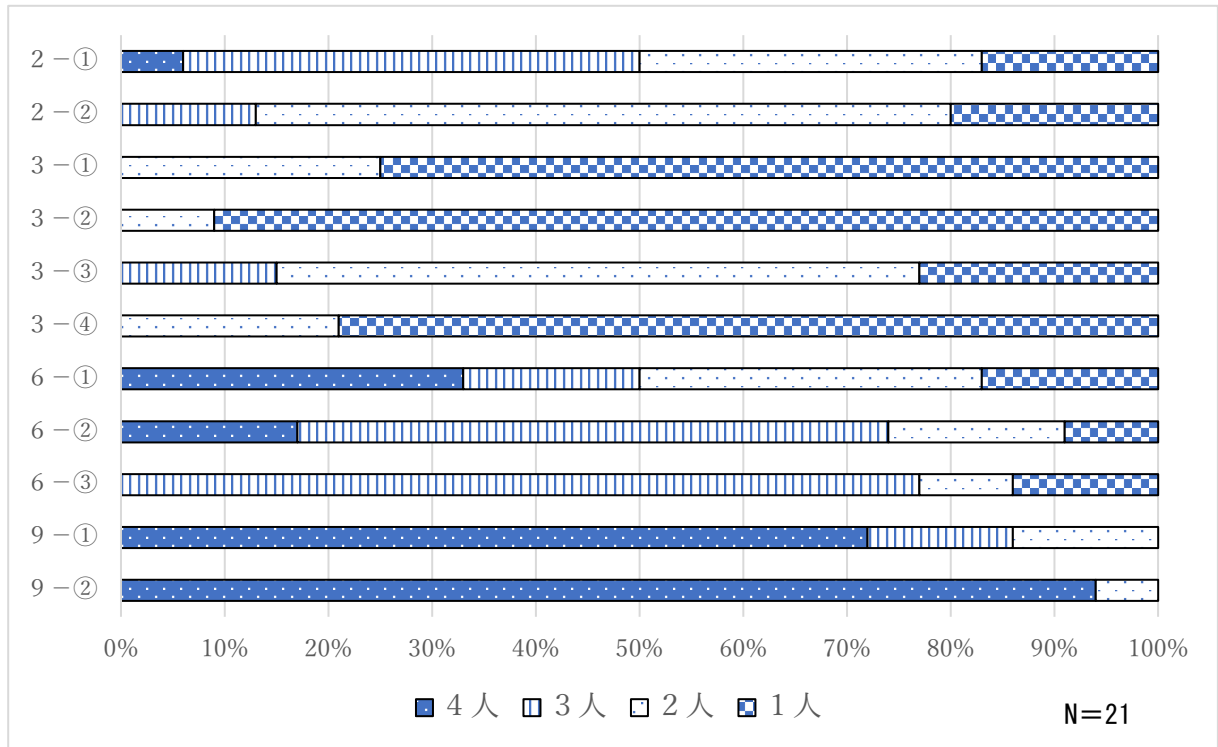


図41 1プレイあたりに関わった人数（黄）

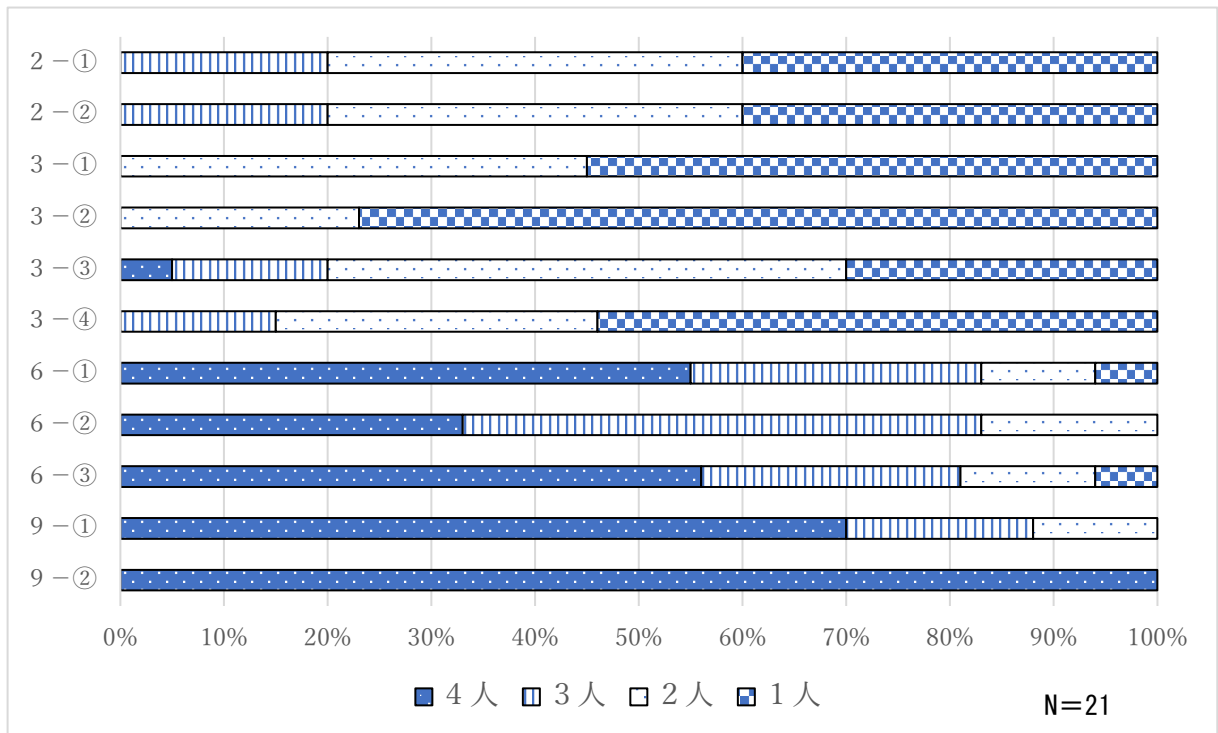


図42 1プレイあたりに関わった人数（青）

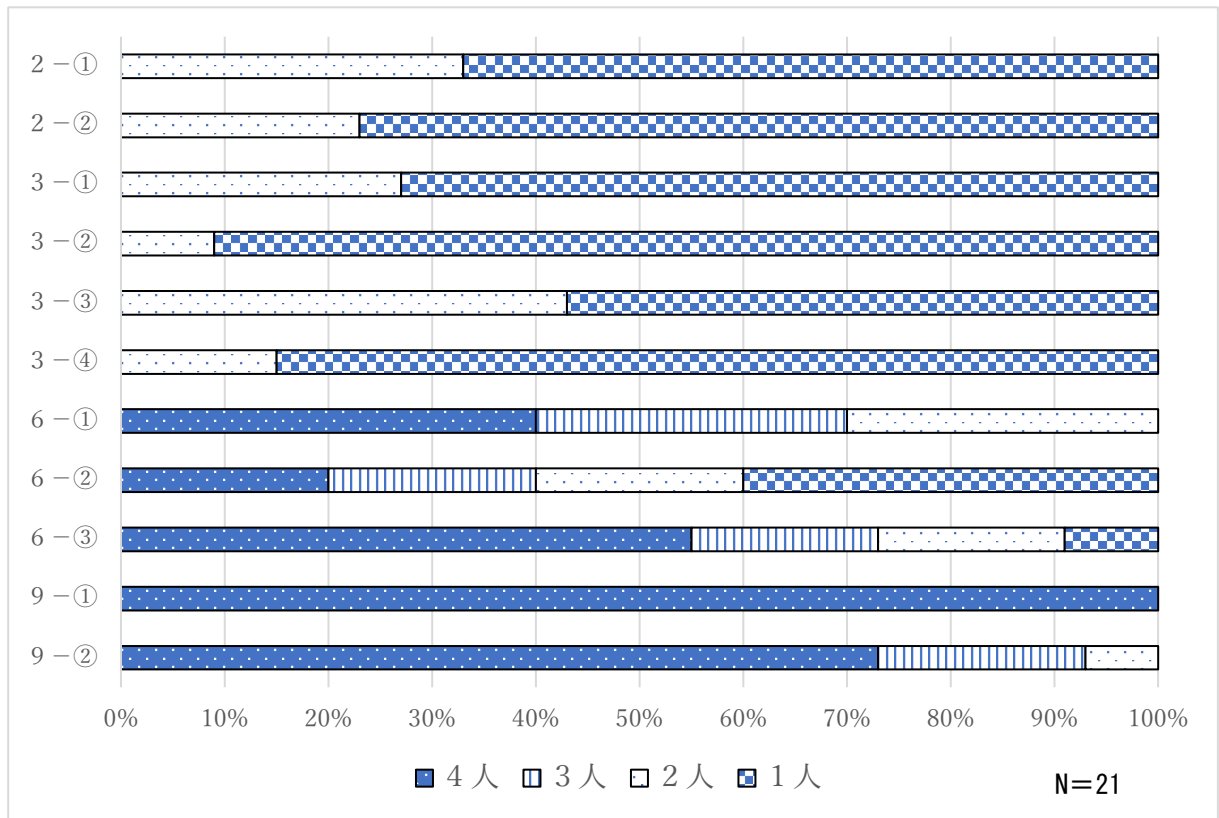


図43 1プレイあたりに関わった人数 (赤)

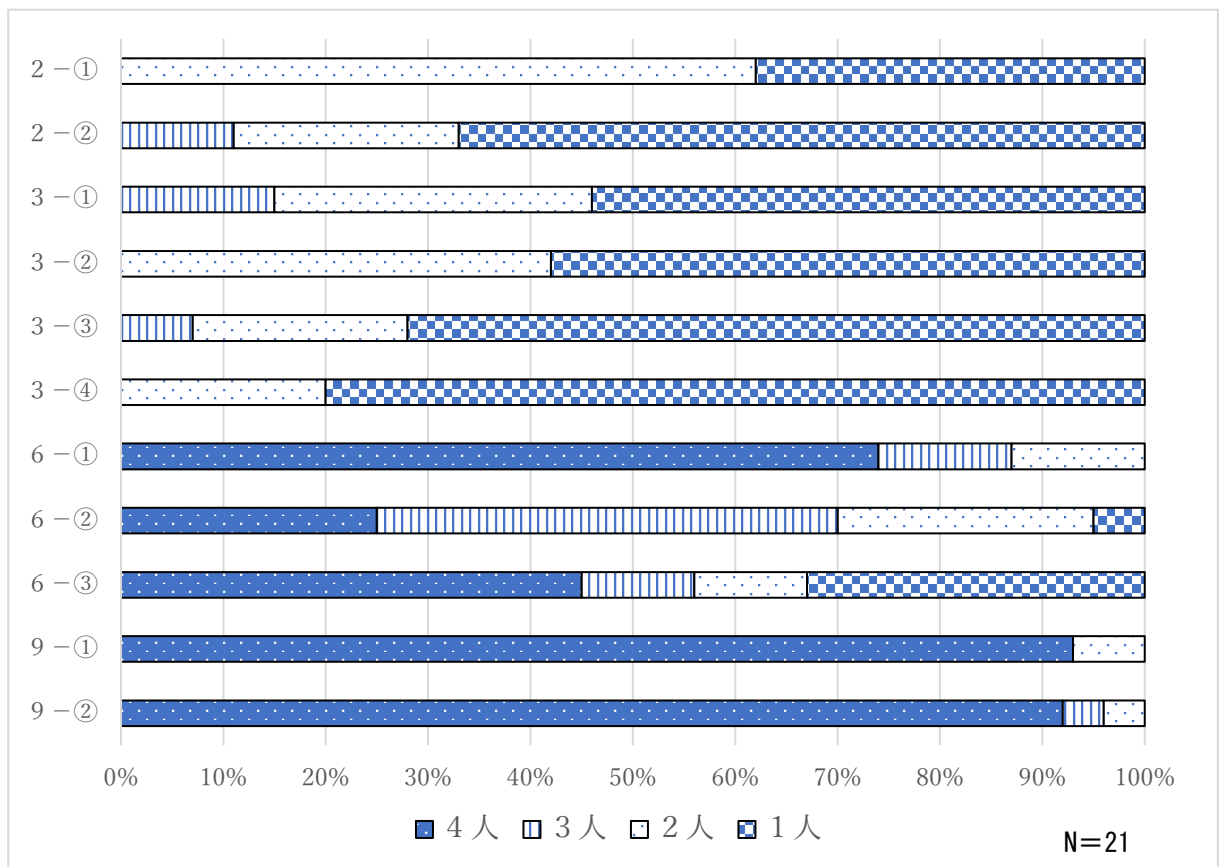


図44 1プレイあたりに関わった人数 (紫)

図41、図42、図43、図44より、単元が進むにつれて1プレイあたりに関わった人数が増えていることが全チームから読み取ることができる。

2時間目の試しのゲームや、ボールの蹴り方を指導した3時間目には、ボール保持者のみがプレイに関わる場面が多く、1プレイに対して4人全員が関わるプレイはほとんど見られなかった。ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかる」ことを重視した第一次の終盤にあたる6時間目には、1プレイに対してボールに関わる人数が増えている。また、仲間と力を合わせて攻めることが「できる」ことを重視した第二次の終盤にあたる9時間目には、1プレイに対して4人全員が関わるプレイが70%を超えた。さらに、9時間目の2試合のうち1試合は、4人全員が関わるプレイが全チームともに90%を超えた。第二次はチームごとに作戦を考えたため、10時間目の「SGサッカーフェスティバル」に向けて担当する役割や対戦相手によって戦い方を工夫したこともあり、ゲームによってはプレイに関わる人数の差が見られた。

エ メインゲームにおいて、試行が少なかった児童のプレイ状況

表16は、2時間目の試しのゲームにおいて、ボール操作とボールを持たないときの動きの各プレイについて、試行が2回以下と少なかった児童の3時間目、6時間目、9時間目のプレイ状況である。

表16 ボール操作とボールを持たないときの動きの  
試行が少なかった児童のプレイ状況

児童	試行	2-①	2-②	3-①	3-②	3-③	3-④	6-①	6-②	6-③	9-①	9-②
a	パス	0	0	撮	0	0	2	2	2	1	撮	5
	シュート	2	0	撮	0	4	0	2	1	1	撮	1
	移動	0	1	撮	0	3	0	10	11	11	撮	21
b	パス	1	0	撮	0	0	撮	1	0	0	3	0
	シュート	0	0	撮	0	0	撮	1	0	3	0	2
	移動	0	0	撮	0	1	撮	10	2	12	11	8
c	パス	1	得	0	2	得	2	見	見	見	0	撮
	シュート	0	得	0	0	得	0	見	見	見	1	撮
	移動	1	得	0	1	得	0	見	見	見	16	撮

※ 2-①は、2時間目の第1試合の意 撮…撮影係 得…得点係 見…見学

児童a・bは、2時間目と3時間目のゲームでは、パス・シュート・移動が0回と試行がないプレイが多かったが、6時間目以降、試行が増えている。

児童cは、全体的に試行が少ないものの、9時間目では、シュートが1回、移動が16回とゲームに関わっている様子が見える。

また、2時間目は試行が少なかった児童も、単元が進むにしたがってプレイに関わる回数が増えていることから、チーム全員が仲間と力を合わせて攻めることが「できた」と考える。



## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

本研究では、学習映像を活用したことで、知識と技能のイメージの共有や、課題への気付きを促すことができ、ルール等を工夫した「スライドグリッドサッカー」を行うことで、ボールへの恐怖心がなくなり、誰もが安心してゲームに参加することができるようになったと考える。また、ゲームを少人数で行ったことで、「わかった」ことを「できる」ようにするための実際に試す機会が豊富となり、誰もが活躍できたと考えられる。

一方で、どの項目にも否定的な回答が少数あり、それらは同一の児童による回答であった。当該児童のプレイ映像を分析した結果、積極的に動いてプレイに関わる場面や、得点を決めて仲間と喜び合うなど、前向きに取り組む姿も見られたことから、当該児童は全体を通して厳しく自己評価をする傾向があったと考える。

図45、表17は、「サッカーを楽しむことができたか」について事前・事後アンケートをもとに比較したものである。

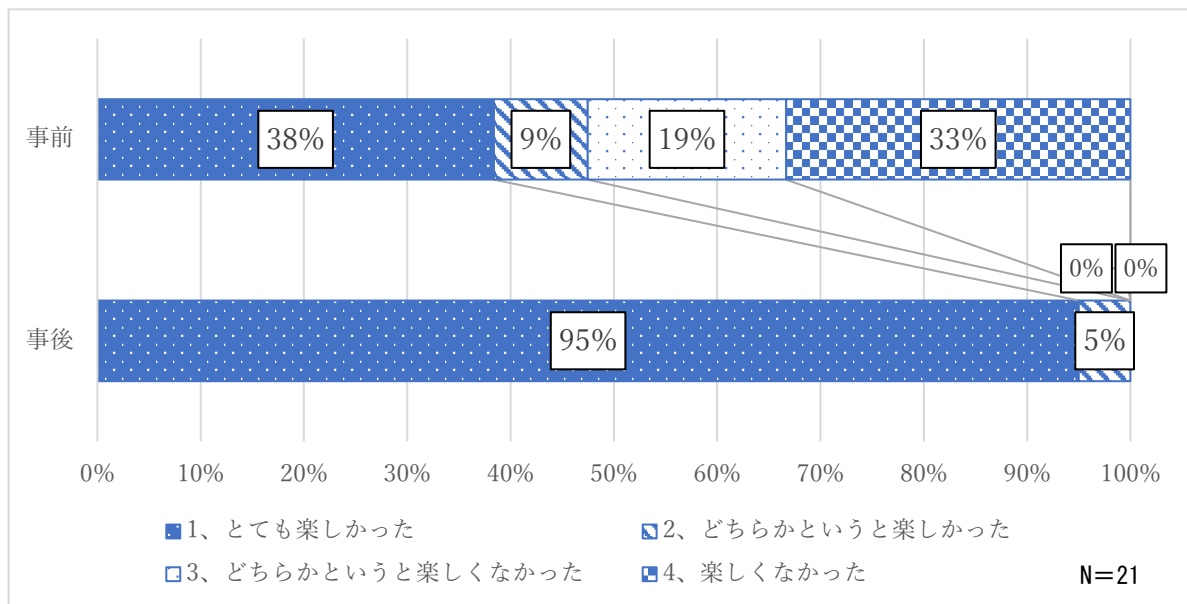


図45 サッカーを楽しむことができたか

図45の、「サッカーを楽しむことができたか」では、「楽しかった群」は、事前の47%から事後では100%と、53ポイント向上した。また、「楽しなかった群」は、52%から0%と、52ポイント低下した。

表17 事前・事後アンケートの比較

(※原文ママ)

児童	事前アンケート		事後アンケート	
	評価	事前の記述内容	評価	事後の記述内容
		これまでの体育でサッカーの授業は楽しかったですか。 1. とても楽しかった 2. どちらかという楽しかった 3. どちらかという楽しくなかった 4. 楽しくなかった		今回のサッカーの授業は楽しかったですか。 1. とても楽しかった 2. どちらかという楽しかった 3. どちらかという楽しくなかった 4. 楽しくなかった
A	3	ボールが自分の方にくるのがこわい。	1	チームメイトと協力し合うことができ て楽しかった。
B	1	動くことが好き。	1	とても楽しかった。
C	1	体育の中でサッカーが1番好き。	1	SGサッカーフェスティバルで負けたのは悔しかったけど、思いっきり楽しんでできたし全力を尽くせて頑張ったから。
D	3	ボールに当たるのがこわいし、足でボールをコントロールするのが難しい。	1	今までできなかったことがたくさんできるようになって楽しかった。10時間ありがとうございました。
E	4	サッカーが苦手。上手く蹴れないし素早く反応できない。	1	前よりも色々なことを知れて、上手にプレイできるようになった。来ている方がフレンドリーで話しやすかった。
F	1	サッカーのパス回しやシュートが楽しい。	1	仲間全員が攻めれて、全員が楽しそうで、パスが回せて、シュートが打てて、スペースに動けて、声を出して、アドバイスをし、とっっっても楽しかった。
G	3	骨を折ったトラウマがある。	1	サッカーそんな好きじゃなかったけど、この10時間で楽しさに気付いた。
H	4	サッカーが嫌い。走るのも苦手。	1	普通のサッカーはコートが広いしボールを扱いづらいしルールも分かりづらいけど、SGサッカーはコートが広過ぎないしボールを扱いやすいしルールもわかりやすいからいい。
I	1	サッカーを習っていて得意。	1	仲間と協力して作戦を立てたり、実際にやったりできたのが楽しかった。
J	4	サッカーなんて好きじゃない。	1	一度もサッカーなんてやりたいと思ったことがなかったけど、いつもこの授業が楽しみだった。初めてサッカーをやりたいと思えた。ありがとう。
K	1	サッカーは好きな方だから。	1	いつもやっているサッカーとは違って楽しかった。SGサッカーをまたやりたいし、全国に広まってほしい。

L	4	サッカーは上手い人だけがボールを蹴っていて全く触れない。	1	今までのサッカーとは違って、試合で自分からボールを取りに行ったり、シュートしたりすることができて楽しかった。
M	1	習い事でやっている。	1	みんなでサッカーをして、良い対戦相手になった。
N	4	サッカーは好きじゃないから。	1	火曜日と木曜日が楽しみだった。サッカー楽しかったけどサッカーはきらい。チーム大事。
O	2	体を動かすのが好き。ボールを見ないで蹴るのが難しい。	1	新しいボール・コート・ルールでわからないこともたくさんあったけど、チームメイトと一緒に学べたから楽しかった。
P	3	サッカーは苦手。ボールがぶつかりと痛いしこわい。パスやシュートの仕方がいまいちわからない。	1	チームの人たちにいろんなことを教えてもらった。これまでのサッカーと比べてシュートやパスの回数もめっちゃ増えた。10時間やってサッカーの楽しさがわかった。すごく楽しい10時間だった。このチームで良かった。10時間ありがとうございました。
Q	1	ドリブルが楽しい。	1	みんなでサッカーができたから。
R	2	体を動かすのは好きだけどサッカーボールがとんでくるのはこわい。	1	今まで運動は好きだけどサッカーはあまりしたことがなくてボールもこわくて好きじゃなかった。でもSGサッカーはいつものサッカーと違ってすごい楽しくて、今度外でもサッカーをやってみようと思った。SGサッカーを教えてくださいありがとうございました。
S	4	転んでけがをしたことがある。	1	できなかったことをできるようになったから。
T	1	サッカーが好き。ゴールを決めた時うれしい。	1	できることならもう5時間ぐらいやりたかった。
U	4	団体を行動するのがきらい。そもそもサッカーきらい。動きたくない。ボールが怖い。すぐケガする。めんどくさいしずっと走るのがきつい。	2	まあまあ楽しかったけど楽しくなかった日もあった。けどだいたい楽しい。

事前アンケートにおいて「これまでの体育でサッカーの授業は楽しかったですか」という質問に対し、「1、とても楽しかった」と回答した児童が8名、「2、どちらかというと楽しかった」と回答した児童が2名、「3、どちらかというと楽しくなかった」と回答した児童が4名、「4、楽しくなかった」と回答した児童が7名であった。

また、事後アンケートにおいて「今回のサッカーの授業は楽しかったですか」という質問に対し、「1、とても楽しかった」と回答した児童が20名、「2、どちらかというと楽しかった」と回答した児童が1名、「3、どちらかというと楽しくなかった」と回答した児童が0名、

「4、楽しくなかった」と回答した児童が0名であった。

事前・事後アンケートを比較すると、楽しかった群が48%から52ポイント向上し100%となり、楽しくなかった群が52%から52ポイント低下し0%となったことから、21名全員が「スライドグリッドサッカー」を楽しむことができたと考える。

課題としては、毎時間の学習映像の編集は一定時間を要するが、今後、AIの進歩等により自動編集ができるようになることで、より簡便に活用しやすくなると期待している。加えて、本研究では、検証授業全10時間を体育館で実施したが、人数によっては同内容での活動は難しく、グラウンド等で実施できるようにする工夫も課題であると考ええる。

## 2 今後の展望

今後は、第5学年及び第6学年のボール運動やゴール型についての単元指導計画を見直すことや、中学年における「スライドグリッドサッカー」の実施の検討及び、中学校の球技の学習へのつなぎ方を留意した上での授業づくりについて検討していきたい。

## 3 おわりに

10時間目に行った「スライドグリッドサッカーフェスティバル」では、優勝してうれし涙を流す姿や、思い通りの結果にならず悔し涙を流す姿が見られた。また、チーム解散ミーティングでは、「このチームのおかげでサッカーが好きになった」、「みんなとSGサッカーができて、すごく楽しかった」などと、互いに感謝を伝え合う様子も印象的であり、研究の成果を実感するとともに、児童の変容を大変うれしく思った。

また、本研究を行うにあたり、検証授業の準備から実施まで多くの協力をいただいた、三浦市立岬陽小学校の小松亮校長、高橋由紀子教頭をはじめとした教職員の皆様、専門的な見地から様々な指導・助言をいただいた日本体育大学教授岡出美則氏、神奈川県教育委員会教育局指導部保健体育課、湘南三浦教育事務所、三浦市教育委員会の指導主事の方々、並びに貴重な時間を割いて授業を参観いただいた神奈川県内の多くの先生方に感謝申し上げます。さらに、本研究の趣旨を理解していただいた6年1組の保護者の皆様にも感謝申し上げます。

そして、何より、10時間のサッカーの授業に一生懸命取り組んだ6年1組の児童の皆さんに敬意を表するとともに、本研究への協力を深く感謝申し上げ、結びとする。

### 【担当指導員】

野崎 敏秀 指導主事      萩原 正博 指導主事      落合 浩一 教育指導専門員

## 【引用・参考文献】

- 国立教育政策研究所教育課程センター 2013a 「平成25年度小学校学習指導要領実施状況調査 児童質問紙調査結果（体育（運動領域）」）
- 国立教育政策研究所教育課程センター 2013b 「平成25年度小学校学習指導要領実施状況調査 教師質問紙調査結果（体育（運動領域）」）
- 中央教育審議会 2021 「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して ～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）【概要】」
- 日本サッカー協会 2019 「新 サッカー指導の教科書」
- 文部科学省 2018 「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編」 東洋館出版社
- スポーツ庁 2023 「小学校体育（運動領域）指導の手引き ～楽しく身に付く体育の授業～」 ゴール型「サッカーを基にした簡易化されたゲーム」
- 足立匠・宮崎明世・三木ひろみ 2013 「ゴール型に共通するサポートを学習するための教材の効果」
- 荒居晋太郎 2019 「平成30年度 体育指導センター長期研修研究報告 プレー原則が分かって 適切な意思決定ができるようになるタグラグビーの学習 -発問による気付きの時間と意思決定の機会を保障する学習過程を通して- 」 神奈川県立総合教育センター 体育指導センター
- 岩田靖 2012 「体育の教材を創る 運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて」 大修館書店
- 岩田靖 2016 「ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究」 大修館書店
- 岩田靖 2018 「『資質・能力』を育むボール運動の授業づくり 全員参加を保障する体育学習をめざして」 大修館書店
- 岡出美則 1994 「『わかる・できる』学習の意義」 高橋健夫（編）『体育の授業を創る 創造的な体育教材研究のために』 大修館書店
- 奥村拓朗・伊藤雅広・近藤智靖・今関豊一・滝沢洋平・岡出美則 2020 「体育授業における個人ベースのゲームパフォーマンス評価」
- 鬼澤陽子・高橋健夫・岡出美則・吉永武史 2004 「ボールゲームにおける戦術的状況判断能力評価法の検討」 『日本体育学会大会号』
- 鬼澤陽子・小松崎敏・岡出美則・高橋健夫・斉藤勝史・篠田淳志 2007 「小学校高学年のアウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上」
- 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫 2008 「小学校6年生のバスケットボール授業における3対2アウトナンバーゲームと3対3イーブンナンバーゲームの比較」
- 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫 2012 「バスケットボール3対2アウトナンバーゲームにおいて学習した状況判断の3対3イーブンナンバーゲームへの適用可能性」
- 久保島康裕・星名卓郎・池上敦子・大倉元宏・鈴木滋 2004 「サッカーにおけるオフザボールの動きの重要性」
- 後藤幸弘・松田聡・田中譲 2009 「サッカー型『課題ゲーム』の批判的検討」
- 後藤幸弘・瀬谷圭太 2010 「サポートの動きを学習する『サッカー課題ゲーム』の開発とその有効性の検討」
- 小松元樹 2018 「『フリーシュートサッカーゲーム』の実践」（岩田靖 「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり）大修館書店
- 佐藤香里 2022 「一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業 -『わかる』と『できる』を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障- 」 神奈川県立総合教育センター 体育指導センター
- 瀬谷圭太・池田康明・後藤幸弘 2002 「サッカーでサポートの動きを学習する課題ゲームの開発とその有効性について」

- 高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫 2003b 「体育授業を形成的に評価する」 高橋健夫（編）  
『体育授業を観察評価する』 明和出版
- 津田龍佑・井上明浩・鈴木宏哉・丸谷泰彦 2013 「ゴール型のサッカー授業における体力づくり  
を企図した指導プログラムの効果：コートを広さを工夫したゲーム教材に着目して」
- 津田龍佑・井上明浩・鈴木宏哉・斎藤一彦 2014 「体力づくりに配慮したゴール型のサッカー授  
業における指導プログラムの効果：コートを広さを工夫した8人制のゲーム教材に着目して」
- 筒井茂喜・岩本和樹 2021 「小学校段階におけるサッカー型ボールゲームに必要となる個人技術  
の習得状況」
- 中山泉・湯浅理枝・日野瑞保・大上輝明・木原成一郎・大後戸一樹 2017 「『ゴール型』ゲーム  
の『ボールを持たないときの動き』を中心とした教材の開発」
- 野田智洋・幸篤武 2017 「動作映像の提示方法の違いが運動経過の把握に与える影響：スローモ  
ーションや繰り返し再生の効果」
- 村井梨沙子・萩原朋子 2021 「小学校体育授業における『フロアキックボール』教材の学習成果  
の検討」
- 村山光義・村松憲・佐々木玲子・清水静代・野口和行 2007 「動作映像の即時フィードバックを  
用いた技術指導の効果」
- 吉永武史 2006 「学習内容を明確にしたボールゲームの授業づくり」（体育科教育） 大修館書  
店
- ダリル・シーデントップ著 高橋健夫 監訳 2003a 「新しい体育授業の創造 -スポーツ教育の実践  
モデル-」 大修館書店
- リンダ・L・グリフィン他著 高橋健夫・岡出美則 監訳 1999 「ボール運動の指導プログラム」  
大修館書店