

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 —

久保 雅寛¹

体育やボール運動が苦手な児童にとって、サッカーの学習で仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜びを味わうためには、ボール操作とボールを持たないときの動きの学習を充実させることが重要であると考え。そこで、本研究では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」ようになると考え検証を行い、一定程度の成果を得た。

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」(文部科学省 2018 p. 31)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。また、高学年の「ゴール型」(文部科学省 2018 pp. 140-141)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。

簡易化されたゲームの基となる種目として、ゴール型で例示されているサッカーに関して、小松(2018)や足立ら(2013)は、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発揮していたが、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、実態調査アンケートにおいて、半数以上の児童がサッカーに関して「楽しくない」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(2012 p. 7)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。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。また、村山ら(2007)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。さらに、岩田(2012 pp. 141-150)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行い、ルールや教具等を工夫する必要性を述べている。

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。

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。

研究の内容

1 理論の研究

(1) サッカーの課題について

小松(2018 p. 66)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

1 三浦市立岬陽小学校 教諭

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。また、岩田(2012 pp. 141-142)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ふ。」と、体育授業におけるサッカーの課題を指摘している。

筆者のサッカーの授業においても、小松や岩田の指摘内容と相似的な児童の姿が見られ、対象児童への実態調査アンケートでは、サッカーに対する苦手意識や恐怖心等を抱く児童が半数以上であった。

(2) 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』(文部科学省 2018 p. 178)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。

表1 『解説』 E ボール運動の例示(一部抜粋)

<ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方へのパス ・パスを受けてのシュート ・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 ・得点しやすい場所への移動
--

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

(3) 仲間と力を合わせて攻めることについて

岩田(2016 p. 3)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。

このことから、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。

(4) 知識の学習の重要性について

『解説』(文部科学省 2018 p. 113)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。また、岡出(1994)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。

このことから、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。

(5) 学習映像について

村山ら(2007)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。また、野田ら(2017)は、運動技術の学習場面において、言葉で説明するよりも映像や連続写真などの視聴覚教材を示しながら運動の説明を行うことの有効性を示しており、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。

そこで、本研究では、毎時間のめあてに沿った内容の映像(見本映像や児童のプレイ映像)を授業の導入場面で視聴するようにした。

(6) 「スライドグリッドサッカー」について

A スライドボールについて

岩田(2016 p. 165)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、体育館の床を滑るように二次元的に動くものであれば、ボール操作の技能を緩和し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。

イ グリッドを用いたコート・ルールの工夫について

岩田(2016 pp. 36-38)は、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について、付加的ルールを工夫することの重要性を指摘している。

そこで、本研究では、コートをグリッドに分け、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気付き、攻撃側が戦術的課題の解決に取り組みやすいゲームを実施することとした。

2 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。

3 検証方法

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。

- (1) 児童は授業をどのように捉えたか
- (2) 児童は学習映像をどのように捉えたか
- (3) 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
- (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
- (5) 仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か

4 検証授業

(1) 概要

【期 間】令和5年9月5日(火)～10月5日(木)

【場 所】体育館(コート2面)

【対 象】三浦市立岬陽小学校
第6学年1クラス(21名)

【科 目】体育科

【単元名】ボール運動：ゴール型「サッカー」

【時 数】10時間

【授業者】久保 雅寛(筆者)

(2) 単元の概要

単元の概要は表2のとおりである。

表2 単元の概要

時間	テーマ	ねらい・学習活動
1	ボール操作とボールを持たないときの動きが「わかる」	「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」 ・オリエンテーション ・パス、トラップ、シュート
2		「スライドグリッドサッカーのルールを理解し、勝敗を受け入れる」 ・ドリルゲーム(シュート) ・メインゲーム(試しのゲーム)
3		「ルールやマナーを守る」 ・ドリルゲーム(パス・トラップ) ・メインゲーム
4		「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」 ・ドリルゲーム(パス・トラップ) ・メインゲーム
5		「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」 ・ドリルゲーム(パス・トラップ・シュート) ・メインゲーム
6		「フリーの味方にパスを出すプレイの行い方を理解する」 ・ドリルゲーム(パス・トラップ・シュート) ・メインゲーム
7	仲間と力を合わせて攻めることができる	「自己やチームの特徴に合った作戦を選ぶ」 ・チームミーティング ・メインゲーム
8		「仲間の考えや取組を認める」 ・チームミーティング ・メインゲーム
9		「課題を解決するために、自己や仲間の考えを伝え合う」 ・チームミーティング ・メインゲーム
10		「スライドグリッドサッカーフェスティバルで楽しくゲームをする」 ・チームミーティング ・スライドグリッドサッカーフェスティバル

(3) 学習指導の工夫

ア 学習映像の活用

毎時間のめあてに沿った内容の見本映像(教師が師範した映像を編集したもの)や、児童のプレイ映像(毎時間の授業における定点映像、参観した指導主事等が

撮影した映像、児童がゲームを撮影した映像を編集したものを導入場面で視聴するようにした。

例えば、「ルールやマナーを守る」をねらいとした3時間目には「フェアプレイ映像」を視聴したり、「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」をねらいとした4時間目には、「ボールを持たないときの動きの映像」を視聴したりした。

イ ドリルゲームの工夫

個人的、集団的な運動技能を向上させるため、発達の段階や能力に応じて段階的に変化をつけた反復練習を、児童が飽きないようにドリルゲームとして取り入れた。例えば、メインゲームの中で適切な状況判断ができるように、図1に示す課題を解決しやすい状況のドリルゲーム(パス・トラップ・シュート)を行った。

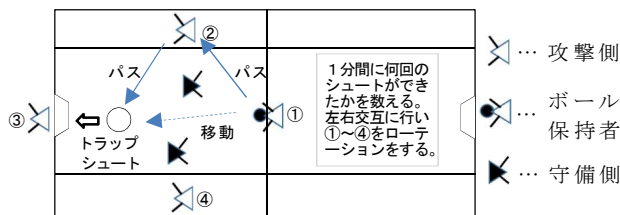


図1 ドリルゲーム

ウ メインゲームの工夫

メインゲームは、図2のようなコートで行った。

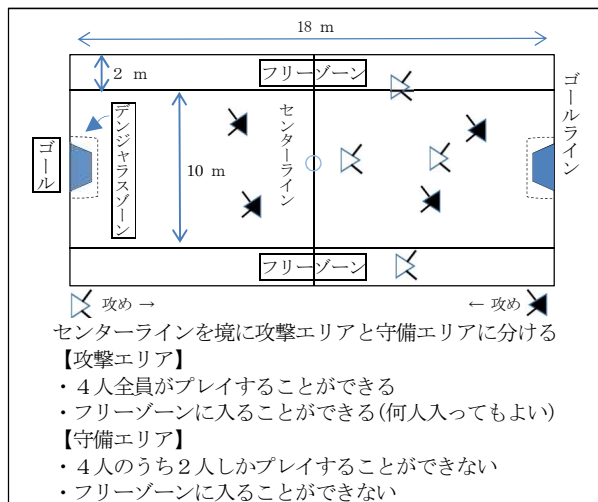


図2 メインゲームのコート

ゲーム中のプレイヤーを、1チーム4人(キーパーはなし)と少なくすることで、触球の機会が増えるようにした。具体的には、攻撃エリアでは4人全員がプレイできるが、守備エリアでは4人のうち2人しかプレイできないルールとし、攻撃側を数的優位(4対2)にすることで、ゴール、相手、味方の位置、空間等を確認しやすくなるようにした。また、1チーム5～6人の4チーム編成としたため、ゲーム中の役割分担を「フルコート担当2人(コート全体でプレイ)」、「攻め担当2人(攻撃エリアのみでプレイ)」、「撮影担当1人」、「得点担当1人(6人チームのみ)」とし、それらを1ゲーム(4分間)ごとにローテーションをすることで、役割や運動量等が偏らないようにした。

攻撃側のプレイヤーが安心してボールに触れることができるように、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」を設けた。

ゴールは、コート中央からでもフリーゾーンからでも得点を決めることができるように、支柱をロープで台形型に結んだゴールをコート内に設置した。弾みにくいスライドボールを使用したため、高さは60cmほどに設定した。また、ゴールの支柱に接触しないようにするなど、安全を確保することができるように、ゴール周辺に攻撃側も守備側も入ることができない「デンジャラスゾーン」を設けた。

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3に示す三つの作戦を見本映像等を活用して児童に提示した。

表3 仲間と力を合わせて攻めるための作戦

(ア) FDO (フリーゾーン・ディフェンス・おびき寄せ) 作戦 … フリーゾーンを有効に活用した攻め方
(イ) 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
(ウ) 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ヤーとした攻め方を作戦として紹介した)

5 仮説検証の結果と考察

集計・分析にあたり、データを四捨五入している場合は、合計割合が100%にならない場合がある。

(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のかを評価することは重要であると考え、高橋ら(2003)の4次元9項目からなる形成的授業評価法を用いて検証した。各項目の回答を、「はい」は3点、「どちらでもない」は2点、「いいえ」は1点として、毎時間の各次元の平均及び全体平均(総合評価)の推移を確認した。すると、図3のように、多少の浮き沈みはあるものの、学習全般を通して、4次元ともに総合評価が高い数値を記録した。

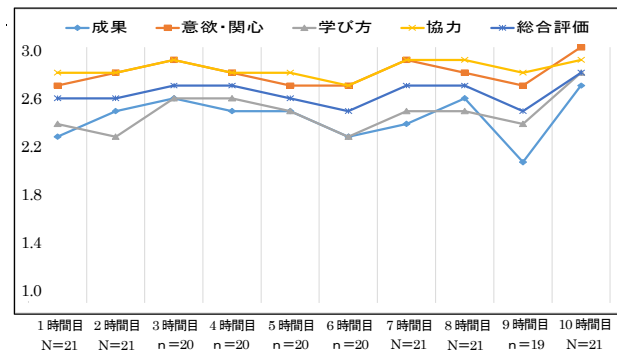


図3 児童による授業評価の推移

また、単元終了後に行ったアンケートの「サッカーの授業は楽しかったですか」という質問においては、100%の児童が肯定的な回答をしていた。

これらのことから、児童は授業を概ね肯定的に捉えていたと考える。

(2) 児童は学習映像をどのように捉えたか

図4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」についての回答の割合を示したグラフである。

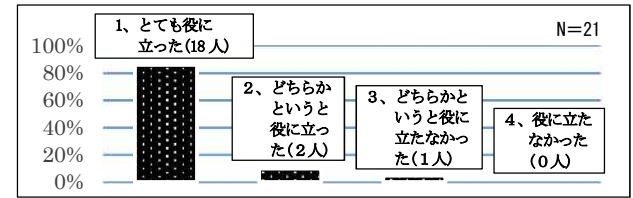


図4 学習映像の活用に関する事後の回答

「1、とても役に立った」(18人)、「2、どちらかという役に立った」(2人)と回答した理由として、「映像を見て、けり方をちゃんと理解することができた」、「スローモーションがすごくわかりやすかった」、「作戦を実行する上で、自分たちの課題がわかった」などの記述があり、見本映像や児童のプレイ映像を視聴したことで、動き方の理解や学習の振り返りに活用できたと考える。

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

ア 教具やルール等について

事前・事後アンケートにおいて、図5「使用したボール」、図6「使用したコート」、図7「採用したルール」についての回答を比較した。

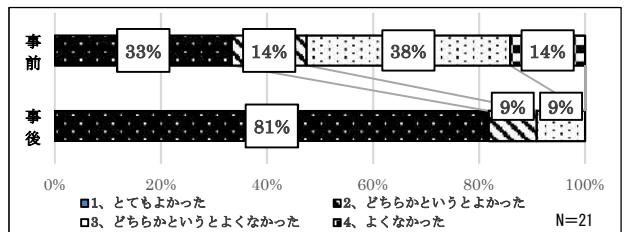


図5 使用したボールについて

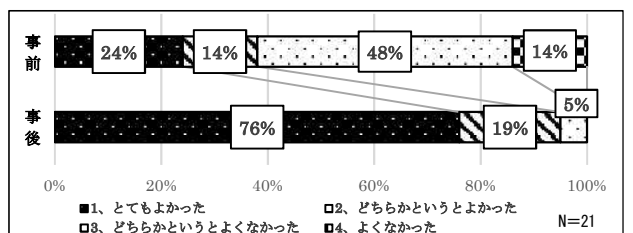


図6 使用したコートについて

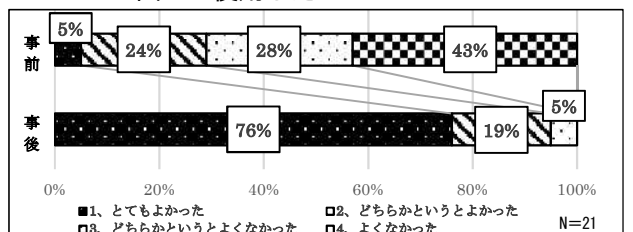


図7 採用したルールについて

図5、図6、図7の事前を見ると、「1、とてもよかった」、「2、どちらかというよかった」と肯定的な回答をしている児童が、図5は47%、図6は38%、図7

は29%であったが、事後はいずれも90%以上であった。理由としては、「ボールが柔らかく、怖くなかった」、「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」、「攻撃側の方が人数が多くて、点数がたくさん入って楽しかった」等の記述があった。これらのことから、ボールやコート、ルールを工夫することは、ボール操作の難しさやボールに対する恐怖心を軽減したり、空いている場所への移動などボールを持たないときの動きを理解し身に付けたりする上で、児童は有効であったと捉えていたと考える。

イ ドリルゲームやメインゲームについて

毎時間の学習カードの「練習やゲームでわかったことやできたこと」の記述においては、「近くにいるフリーの味方にパスを出すためには、パスをもらう前に味方の位置を確認しておく」や、「味方と自分の間に守備者が入らない場所に移動したら、声やジェスチャーで合図をする」など21人全員がいずれかの時間で「わかった」、「できた」に関する記述が見られた。6時間目までの毎時、ボール操作とボールを持たないときの動きの理解と技能の向上を目標としてドリルゲームを実施したことや、メインゲームでは攻撃側が数的優位になるアウトナンバーゲーム(4対2)を行い、適切な状況判断ができるようにゲームを実施したことなどの工夫を、児童は学習に役立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8、図9は、事前・事後アンケートにおける「フリーの味方にパスを出すプレイの行い方」の理解度についての自己評価と、その行い方の知識の定着度合いを図るための理解度チェックの回答割合を比較したものである。

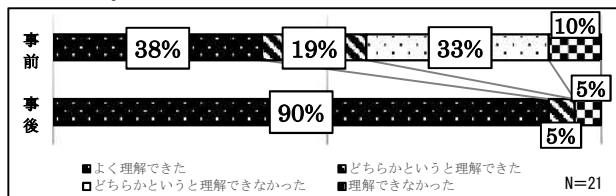


図8 児童の自己評価の比較

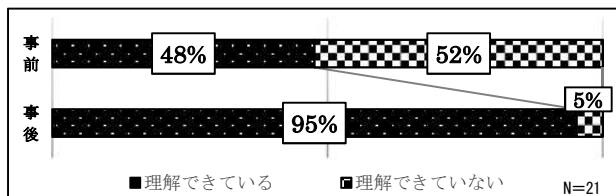


図9 理解度チェックの比較

事後を見ると、自己評価における「よく理解できた」、「どちらかという理解できた」を併せた「理解できた群」と、理解度チェックにおける「理解できている」と回答をしている児童がいずれも95%であった。

また、「得点しやすい場所でシュートをするプレイの行い方」や「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」、「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」についても、肯定的な回答が95%以上であったことから、ほとんどの児童がボール操作とボールを持たないときの動きを理解できたと考える。

これらのことから、「学習映像の視聴」→「ドリルゲーム」→「メインゲーム」という一連の学習過程が、プレイの行い方の理解を促進したと推察される。

(5) 仲間と力を合わせて攻めることが「できた」か

ボールを持っているときのパス及びシュート、ボールを持たないときの得点しやすい場所への移動及びパスを受けられる場所への移動、攻撃場面におけるプレイへの関わりについて、児童が技能として発揮しているかを、2時間目(試しのゲーム)、3時間目、6時間目、9時間目に実施したメインゲームの映像で確認する分析を筆者と指導主事等の複数名で行った。

ア 攻撃場面における、プレイに関わった人数の推移

図10は、「攻撃場面において、1プレイあたりに関わった人数」(1人のプレイヤーがボールを保持している間に、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位置に移動したプレイヤーの総人数[ボール保持者を含む])のゲームごとの推移である。

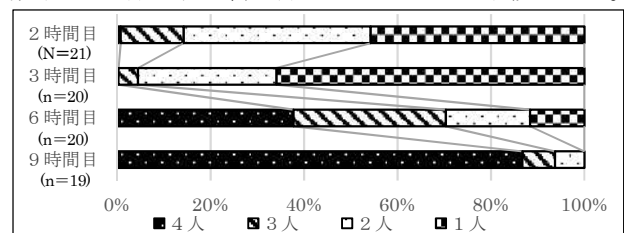


図10 1プレイあたりに関わった人数

単元が進むにしたがって、1人もしくは2人でのプレイ割合が減少し、3人もしくは4人でのプレイ割合が増加している。ボール操作とボールを持たないときの動きの理解が進んだことや、チームで決めた作戦で攻めた結果等により、チーム全員でプレイに関わることができたと考える。

イ 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4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4 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の状況

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うかがえる。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られる。

研究のまとめ

1 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、誰もが活躍できたことにつながったと考えられる。

夏季休暇前に実施した実態調査アンケートでは、半数以上の児童が、サッカーは「楽しくない」と回答していたが、事後では、全員が「楽しかった」と回答した。また、事前アンケートでは、「サッカーなんて好きじゃない」と記述していた児童が、事後では、「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かった。初めてサッカーをやりたいと思えた。」と記述しており、変容が見られた。

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。

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ため、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られる。

2 今後の展望

今後は、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。

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、優勝して嬉し涙を流す姿や、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をはじめ、本研究に関わっていた全ての皆様に感謝申し上げます。

そして、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、本研究への協力に深く感謝申し上げ、結びとする。

【指導担当者】

野崎 敏秀² 萩原 正博² 落合 浩一³

引用文献

- 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
- 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」
- 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
- 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 p. 131
- 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 pp. 66-72
- 高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫 2003 「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 pp. 12-15
- 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」『体育学研究』 pp. 155-167
- 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」

本研究の詳細は、神奈川県立総合教育センターのウェブサイト(体育指導センターのページ)を御覧ください。

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。

(国立教育政策研究所 2020)

(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	学びに向かう力・人間性等
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) 単元計画 (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		パスを受けてシュート		
10		○学習映像視聴 ○チーム練習 ○パス・トラップのドリルゲーム		守備をかわしてパスを受けてシュート		
15		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		○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		
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)		
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)		
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)		
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)		
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"> ○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	作戦練習 <ul style="list-style-type: none"> ○学習映像視聴 ○FD0 (フリーゾーンおびき寄せ) 作戦 パニック作戦 杉ちゃん作戦 ○チーム練習 			【SGサッカーフェスティバル】 <ul style="list-style-type: none"> ○開会式 ・開会の言葉 (教頭先生) ・校長先生の言葉 ・選手宣誓 ・競技について説明 ・サッカーフェスティバルの行い方の確認 ○チーム練習 ○チームミーティング
10	<ul style="list-style-type: none"> ○作戦につながる運動 ○チームの作戦を選ぶ ○作戦ゲーム 			
15	【メインゲーム①】 ゲーム (4分) ↓ チームミーティング (8分)			
20	【メインゲーム②】 ゲーム (4分) ↓ チームミーティング (8分)			
25	【メインゲーム③】 ゲーム (4分) ↓ チームミーティング (8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②】 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) <ul style="list-style-type: none"> ○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 (教頭先生)
30				
35				
40				
45	<ul style="list-style-type: none"> ○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 			<ul style="list-style-type: none"> ○単元の振り返り ○場や用具の片付け、整理運動 ○健康観察
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、朝学習や隙間時間を活用し、ルールの説明やチームミーティング等を行った。

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。
	【学習内容】 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 パス・トラップ ・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」 シュート ・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。 学習評価 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。
	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

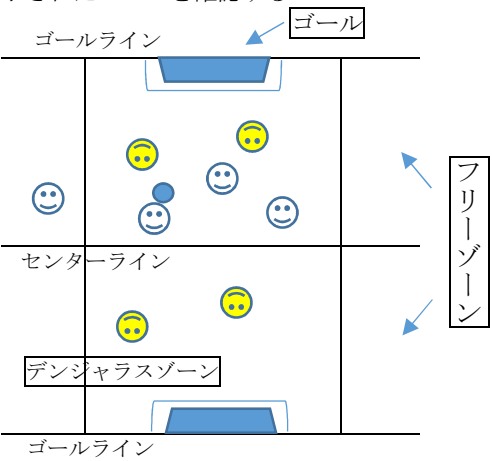
〈知識及び技能〉サッカーの行い方を理解できるようにする。
 〈思考力、判断力、表現力等〉課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

〈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>	○準備運動ができてきているか巡回し確認する。 ○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> <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> <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																																							
3 本時の学習に見通しをもつ 【学習内容】 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！																																								
なか 25分	4 準備運動	○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。																																						
	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> 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	○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 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> ○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。 学習評価 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。	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
		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	○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。																																							
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】

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】

(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" data-bbox="837 1400 1388 1534"> <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																								
	<table border="1" data-bbox="263 1265 798 1489"> <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>攻め担</td> <td>攻め担</td> </tr> <tr> <td>No. 2</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 3</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> </tr> <tr> <td>No. 4</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> </tr> <tr> <td>No. 5</td> <td>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> </tr> </tbody> </table> 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）		①本目	②本目	③本目	No. 1	フル担	攻め担	攻め担	No. 2	攻め担	攻め担	フル担	No. 3	攻め担	フル担	撮影	No. 4	フル担	撮影	フル担	No. 5	撮影	フル担	攻め担
	①本目	②本目	③本目																						
No. 1	フル担	攻め担	攻め担																						
No. 2	攻め担	攻め担	フル担																						
No. 3	攻め担	フル担	撮影																						
No. 4	フル担	撮影	フル担																						
No. 5	撮影	フル担	攻め担																						
	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。 ○気づ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】

サッカーは「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」双方があるという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】

(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るか巡回し確認する。</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	<p>○掲示物を示しながらルールやマナーの確認をする。</p> <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%; border-collapse: collapse; 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>○ステージ側コート</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; 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	○気づ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】

(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、「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。 ○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】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！	○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。																																
	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」																																	
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="260 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】

(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。																		
	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） <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <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>撮影</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル</td> </tr> <tr> <td>2本目</td> <td>フル担</td> <td>攻め担</td> <td>攻め担</td> <td>フル担</td> <td>撮影</td> </tr> </table>		No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	1本目	撮影	フル担	攻め担	攻め担	フル	2本目	フル担	攻め担	攻め担	フル担	撮影	○ステージ側コート 校庭側コート 赤-青 黄-紫 ○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。 学習評価 思考力、判断力、表現力① ○自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5															
1本目	撮影	フル担	攻め担	攻め担	フル															
2本目	フル担	攻め担	攻め担	フル担	撮影															
	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で行った。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。

（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	○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、「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。																																	
なか 25分	3 本時の学習に見通しを持つ 【学習内容】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 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	○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> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>メインゲーム（1本目）</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲーム（4分）</td> <td></td> </tr> <tr> <td>水分補給、チームミーティング（5分）</td> <td></td> </tr> <tr> <td>メインゲーム（2本目）</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲーム（4分）</td> <td></td> </tr> <tr> <td>水分補給、チームミーティング（5分）</td> <td></td> </tr> </table>		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	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）		○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																														
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）																																			
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。 学習評価 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。																																	

【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】

授業後の振り返りでは、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】

(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 【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！	○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。																						
	・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	○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。																						
なか 25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」 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）		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																							
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、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 ○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。
- 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（教頭先生） ・校長先生の言葉（校長先生） ・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） ・スポーツセンター長の言葉（大塚所長） ・閉会の言葉（教頭先生）																										
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。

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード①時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パスゲーム
かい
回

シュートゲーム
かい
回

がくしゅう すす かた りかい たんげん みとお
サッカーの学習の進め方を理解し、単元の見通しをもとう!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

① 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちら でもない	いいえ
② 今まででできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちら でもない	いいえ
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。	はい	どちら でもない	いいえ
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。	はい	どちら でもない	いいえ
⑤ 自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちら でもない	いいえ
⑥ 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。	はい	どちら でもない	いいえ
⑦ 友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちら でもない	いいえ
⑧ 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちら でもない	いいえ
⑨ 楽しかったですか。	はい	どちら でもない	いいえ

れんしゅう じゅんび かたづ とき あんぜん き くば
練習やゲーム、準備や片付けの時に、安全についてどんなことに気を配りましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりしてわかったこと・
できたことや感想などを自由に書いてください。

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード②時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パスゲーム
かい
回

シュートゲーム
かい
回

スライドグリッドサッカーのルールを理解して、勝敗に関わらずゲームを楽しもう!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

①深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
②今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

SG サッカーゲームでは、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ましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりしてわかったこと・できたことや感想などを自由に書いてください。

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード③時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パスゲーム
かい
回

シュートゲーム
かい
回

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!

きょう たいいく じゆぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

①深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
②今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
④せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

れんしゅう
練習や SG サッカーゲームでは、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ましたか。

きょう たいいく じゆぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかったことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと ……

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと ……

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード④時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パス・シュートゲーム
かい
回

とくてん ばしよ いどう おこな かた りかい なかま ちから あ たのし
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!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

①深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
②今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

れんしゅう SG サッカーゲームでは、とくてん ばしよ いどう おこな かた
練習やSGサッカーゲームでは、得点しやすい場所に移動するプレイの行い方を
りかい なかま ちから あ たのし
理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しむことができましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかった
ことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと …

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと …

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード⑤時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パス・シュートゲーム
かい
回

まも ひと じゃま ばしよ いてう
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

おこな かた りかい なかま ちから あ たのし
行い方を理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しもう!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

① 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
② 今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤ 自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥ 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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦ 友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧ 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨ 楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

まも ひと じゃま ばしよ いてう おこな かた
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の行い方を
りかい なかま ちから あ たのし
理解し、仲間と力を合わせてゲームを楽しむことができましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかった
ことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと …

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと …

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード⑥時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

パス・シュートゲーム
かい
回

ちか みかた だ おこな かた りかい
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し、

なかま ちから あ たのし
仲間と力を合わせてゲームを楽しもう!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

① 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
② 今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
④ せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤ 自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥ 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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦ 友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧ 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨ 楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

ちか みかた だ おこな かた りかい なかま ちから あ
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し、仲間と力を合わせて
ゲームを楽しむことができましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかった
ことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと …

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと …

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード⑦時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

えら さくせん
選んだ作戦に○をつけましょう
(FDO・パニック・^{すぎ}杉ちゃん)

さくせん せいこう かいすう
作戦ゲームで成功した回数
回

じ こ とくちよう あ さくせん えら なかま ちから あ たの し
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!!

きょう たいいく じゆぎよう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

① ^{ふか こころ のこ} 深く心に残ることや、 ^{かんどう} 感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
② ^{いま} 今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
④ ^{ぜんりよく} せいいっぱい、 ^{うんどう} 全力をつくして運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤ ^{じぶん すずん} 自分から進んで ^{がくしゅう} 学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥ ^{じぶん} 自分のめあてや目標に向かって何回も ^{れんしゅう} 練習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦ ^{とも きょうりよく} 友だちと協力して、 ^{なかよ} 仲良く ^{がくしゅう} 学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧ ^{とも} 友だちとおたがいに ^{おし} 教えたり、 ^{たす} 助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨ ^{たの} 楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

じ こ とくちよう あ さくせん えら なかま ちから あ たの し
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むことができましたか。

きょう たいいく じゆぎよう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかったことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと …

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと …

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード⑧時間目〉

ねん
6年

きょう
今日のめあて

えら さくせん
選んだ作戦に○をつけましょう FDO作戦・パニック作戦・杉ちゃん作戦
その他 ()

なかま かんが とりくみ みと ちから あ たのし
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!!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

① 深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
② 今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
④ せい いっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤ 自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥ 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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦ 友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧ 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨ 楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

なかま かんが とりくみ みと ちから あ たのし
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むことができましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかったことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと …

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと …

きょう
今日のめあて

ねん
6年

かだい かいけつ じこ なかま かんが った あ ちから
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
あ 合わせゲームを楽しもう!!

かだい
チームの課題

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

①深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
②今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

かだい かいけつ じこ なかま かんが った あ ちから あ
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
せてゲームを楽しむことができましたか。

きょう たいいく じゅぎょう えいぞう み れんしゅう
今日の体育の授業で、映像を見たりチームで練習やゲームをしたりして、わかった
ことや、できたことを書いてください。

えいぞう み
映像を見てわかったこと ……

れんしゅう
練習やゲームでわかったことやできたこと ……

〈チーム全員で力を合わせ、サッカーのゲームを楽しもう🏆 学習カード⑩時間目〉

きょう
今日のめあて

ねん
6年

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!

きょう たいいく じゅぎょう しつもん あ
今日の体育の授業について質問します。当てはまるものに○をつけましょう!

①深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
②今までできなかったことができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑤自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑥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。	はい	どちらでもない	いいえ
⑦友だちと協力して、仲良く学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑧友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
⑨楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ

SG サッカーフェスティバルで楽しくゲームをすることができましたか。

チームで練習やゲームをしたりして、わかったことや、できたことを書いてください。

体育の授業に関するアンケート(実態調査)

6年 1組 番 氏名

9月に、私(久保)が、ボール運動「ゴール型」のサッカーの授業を行います。

このアンケートは、その授業を行う上で、参考にするものです。成績や評価には、一切関係ありませんので安心して答えて下さい。

これまでの経験を振り返り、自分の思ったことを正直に答えて下さい。

授業担当者 久保雅寛

これまでの体育の授業について振り返ってみてください

(1) 体育の授業は楽しいですか。あてはまる番号1つに○をつけ、その理由を書いてください。

1. 楽しい 2. どちらかというとな楽しい 3. どちらかというとな楽しくない 4. 楽しくない

(理由)

(2) これまでの^{たいいく}体育の^{じゅぎょう}授業の「ソフトボール」は^{たの}楽しかったですか。あてはまる^{ばんごう}番号1つに○をつけ、その^{りゆう}理由を^か書いてください。

1. ^{たの}楽しい 2. どちらかという^{たの}と楽しい 3. どちらかという^{たの}と楽しくない 4. ^{たの}楽しくない

^{りゆう}
(理由)

(3) これまでの^{たいいく}体育の^{じゅぎょう}授業の「ソフトバレーボール」は^{たの}楽しかったですか。あてはまる^{ばんごう}番号1つに○をつけ、その^{りゆう}理由を^か書いてください。

1. ^{たの}楽しい 2. どちらかという^{たの}と楽しい 3. どちらかという^{たの}と楽しくない 4. ^{たの}楽しくない

^{りゆう}
(理由)

(4) これまでの^{たいいく}体育の^{じゅぎょう}授業の「バスケットボール」は^{たの}楽しかったですか。あてはまる^{ばんごう}番号1つに○をつけ、その^{りゆう}理由を^か書いてください。

1. ^{たの}楽しい 2. どちらかという^{たの}と楽しい 3. どちらかという^{たの}と楽しくない 4. ^{たの}楽しくない

^{りゆう}
(理由)

(5) これまでの^{たいいく}体育の^{じゅぎょう}授業の「サッカー」は^{たの}楽しかったですか。あてはまる^{ばんごう}番号1つに○をつけ、その^{りゆう}理由を^か書いてください。

1. ^{たの}楽しい 2. どちらかという^{たの}と楽しい 3. どちらかという^{たの}と楽しくない 4. ^{たの}楽しくない

^{りゆう}
(理由)

(6) サッカーで得意なことはどんなことですか。あてはまる番号全てに○をつけてください。

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. パスを受けること | 2. パスをする事 |
| 3. ドリブルをする事 | 4. シュートをする事 |
| 5. シュートしやすい位置へ移動すること | 6. パスを受けやすい位置へ移動すること |
| 7. ディフェンスをする事 (守ること) | 8. 試合をする事 |
| 9. チームで作戦を立ててゲームに活かすこと | 10. ゴールを決めること |
| 11. その他 () | |
| 12. 特にない | |

(7) サッカーで苦手なことはどんなことですか。あてはまる番号全てに○をつけてください。

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. パスを受けること | 2. パスをする事 |
| 3. ドリブルをする事 | 4. シュートをする事 |
| 5. シュートしやすい位置へ移動すること | 6. パスを受けやすい位置へ移動すること |
| 7. ディフェンスをする事 (守ること) | 8. 試合をする事 |
| 9. チームで作戦を立ててゲームに活かすこと | 10. ゴールを決めること |
| 11. その他 () | |
| 12. 特にない | |

(8) 9月から始まるサッカーの授業で、どんなことが楽しみですか。あてはまる番号全てに○をつけてください。

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. パスを受けること | 2. パスをする事 |
| 3. ドリブルをする事 | 4. シュートをする事 |
| 5. シュートしやすい位置へ移動すること | 6. パスを受けやすい位置へ移動すること |
| 7. ディフェンスをする事 (守ること) | 8. 試合をする事 |
| 9. チームで作戦を立ててゲームに活かすこと | 10. ゴールを決めること |
| 11. その他 () | |
| 12. 特にない | |

(9) 9月から始まるサッカーの授業で、どんなことが不安ですか。あてはまる番号全てに○をつけてください。

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1. ボールが痛いこと | 2. ボールがこわいこと |
| 3. 友達とぶつかったり接触したりすること | 4. 体力がないこと |
| 5. ルールがよく分からないこと | 6. チームが勝てないこと |
| 7. 試合で活躍ができないこと | 8. 友達の前で失敗をすること |
| 9. 失敗したときに責められること | |
| 10. その他 () | |
| 11. 特にない | |

(10) これまでの体育の授業の中で、タブレットを使ってよかったことはどんなことですか。自由に書いてください。

(例) ソフトボールの時に、自分の投げるフォームが確認できてよかった。

アンケートは以上になります。たくさんの質問に

答えていただき、ありがとうございました!!!

9月から始まる授業を楽しみにしています🏀

体育の授業に関するアンケート(事前アンケート)

ねん くみ ばん しめい
6年 1組 番 氏名

がつ か か
9月5日(火)から、サッカーの授業を10時間行います。このアンケートは、その授業をより
よいものにするために実施します。 アンケートへのご協力をお願いします。

せいせき ひょうか いっさいかんけい
成績や評価には、一切関係ありませんので、安心して答えて下さい。

じゆぎょうたんとうしゅ く へ まさひろ
授業担当者 久保 雅寛

1 サッカーのプレイの行い方について、5年生までの授業でどれくらい理解できましたか。
あてはまる番号を1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(3) 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」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(4) 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」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

2 サッカーのプレイについて、5年生までの授業でどれくらいできましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(3) 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」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(4) 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」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

3 サッカーの学習について、5年生までの授業はどれくらい楽しかったですか。あてはまる番号を1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった

4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない





(3) 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」ができたとき

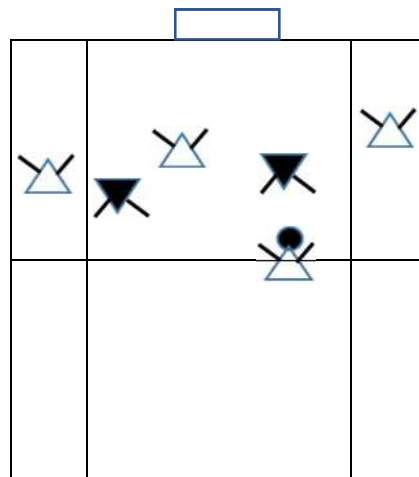
1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

(4) 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」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

4 サッカーのプレイについての質問です。

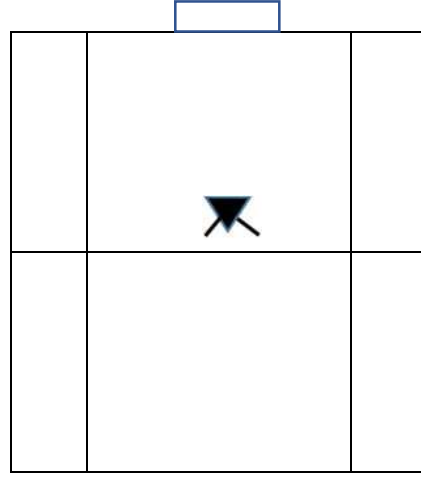
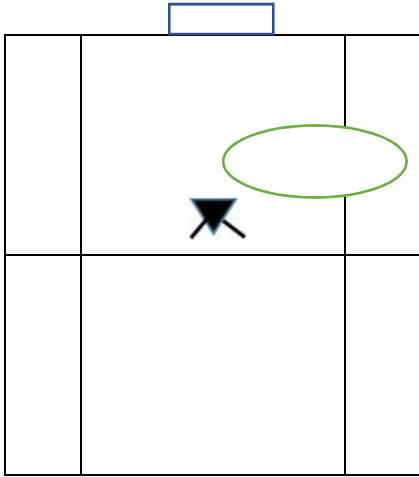
(1)  は、ボールを持っています。目の前に
 (守備) がいます。
このとき、どの  (味方) にパスを出す
良いですか。パスを出すと良い  (味方)
すべてに○印を付けてください。
印はいくつ付けてもかまいません。



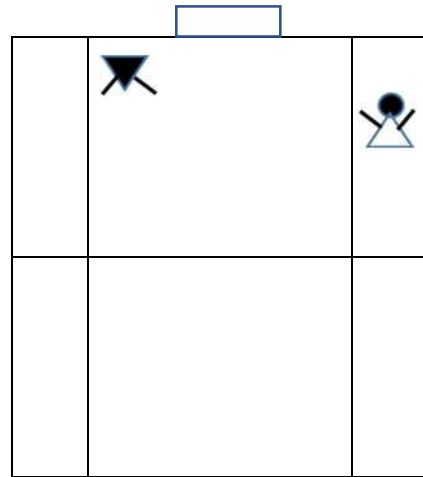
(2) あなたはシュートを打ちます。▲は、守備チームです。得点しやすい場所でシュートを打つには、どこからシュートを打てば良いですか。下の(例)のように、○印を付けてください。印はいくつ付けてもかまいません。

(例)

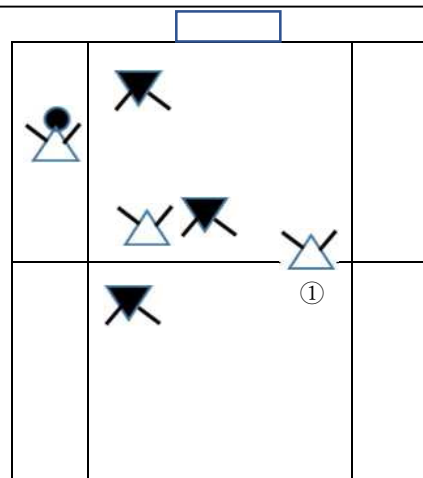
↑
攻める方向



(3) ●▲は、ボールを持っていて、あなたにパスを出したがついてきます。▲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。



(4) ●▲は、ボールを持っています。▲は、守備チームです。▲①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。



5 5年生までのサッカーの学習について

(1) 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、使用していたボールはどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書ってください。

理由

(2) 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、コートのおおきさや形はどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書ってください。

理由

(3) 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、ルール（11人対10人のゲーム、キーパー2人など）はどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書ってください。

理由

(4) 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。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書ってください。

理由

(5) これまでの体育では、使用した見本映像によってプレイの行い方や体の動かし方がわかりましたか。

1. とてもわかった 2. どちらかといえばわかった 3. どちらかといえばわからなかった 4. わからなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(6) (5)の質問で「3. どちらかといえばわからなかった」「4. わからなかった」と回答した人に聞きます。

映像ではわからなかったけれど、友達や先生の説明を聞いてわかりましたか。

1. とてもわかった 2. どちらかといえばわかった 3. どちらかといえばわからなかった 4. わからなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

6 6年生のサッカーの学習について


(1) 来週から始まるサッカーの授業は楽しみですか。あてはまる番号を1つ選んでください。

1. 楽しみ 2. どちらかといえば楽しみ 3. どちらかといえば楽しみではない 4. 楽しみではない

(2) (1) の回答を選んだ理由を書いてください。

理由

アンケートは以上になります。ご協力ありがとうございました。

来週から始まる授業を楽しみにしています！！

体育の授業に関するアンケート(事後アンケート)

ねん くみ ばん しめい
6年 1組 番 氏名

やく かけつかん じゆぎょう
約1ヶ月間、授業をさせていただきありがとうございました。みなさんとサッカーの授業ができて
とても楽しかったです。10時間の授業を行い、振り返ってみてどのように感じたか、どのような学
びがあったかなど、以下の質問に対して、自分の思ったことを正直に答えてください。

せいせき ひょうか いっさいかんけい
成績や評価には、一切関係ありませんので、安心して答えて下さい。

じゆぎょうたんとうしゆ く ぼん まさひろ
授業担当著 久保 雅寛

1 サッカーのプレイの行い方について、どれくらい理解できましたか。あてはまる番号を
1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(3) 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」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

(4) 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」の行い方について

1. よく理解できた 2. どちらかといえば理解できた 3. どちらかといえば理解できなかった 4. 理解できなかった

2 サッカーのプレイについて、どれくらいできましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(3) 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」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

(4) 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」について

1. よくできた 2. どちらかといえばできた 3. どちらかといえばできなかった 4. できなかった

3 サッカーの学習について、6年生の授業はどれくらい楽しかったですか。あてはまる番号を1つ選んでください。

(1) 攻撃で、「近くにいるフリーの味方にパスを出すプレイ」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

(2) 攻撃で、「得点しやすい場所でシュートをするプレイ」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない





(3) 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」ができたとき

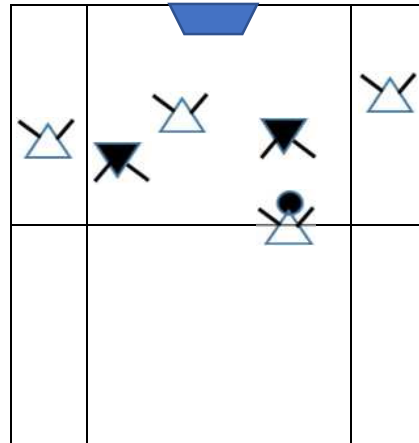
1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

(4) 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」ができたとき

1. とても楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった
4. 楽しくなかった 5. できたことがなかったのでわからない

4 サッカーのプレイについての質問です。

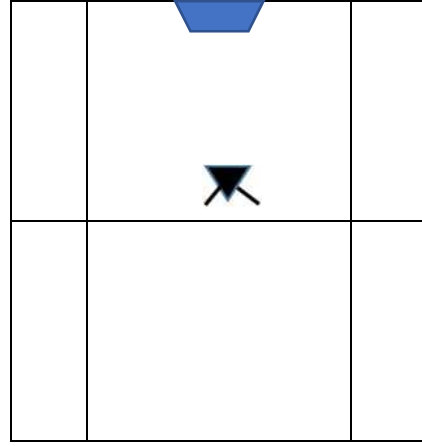
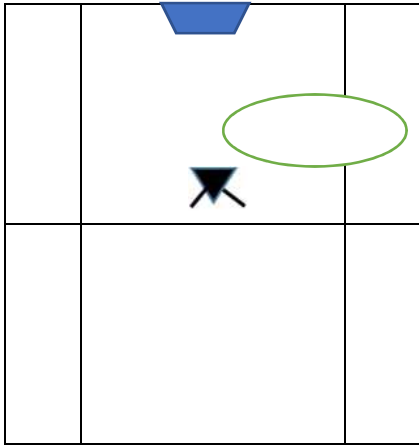
(1)  は、ボールを持っています。目の前に
 (守備) があります。
このとき、どの  (味方) にパスを出すと
良いですか。パスを出すと良い  (味方)
すべてに○印を付けてください。
印はいくつ付けてもかまいません。



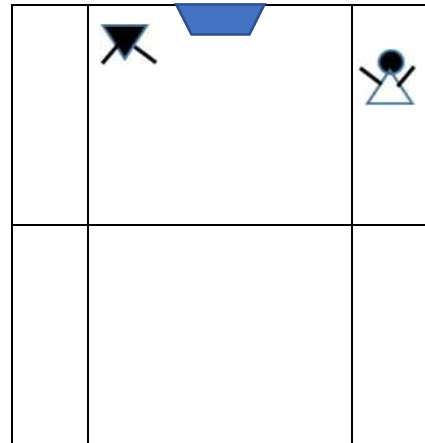
(2) あなたはシュートを打ちます。▲は、守備チームです。得点しやすい場所でシュートを打つには、どこからシュートを打てば良いですか。下の(例)のように、○印を付けてください。印はいくつ付けてもかまいません。

(例)

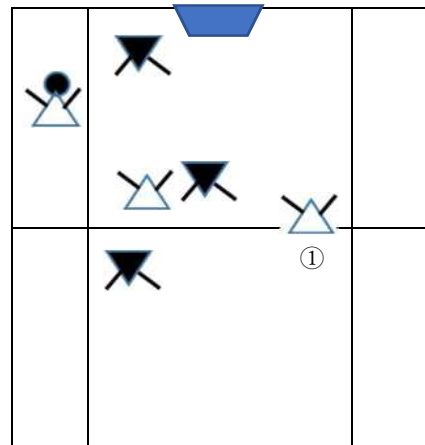
↑
攻める方向



(3) ●▲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。



(4) ●▲は、ボールを持っています。▲は守備チームです。①▲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。



5 6年生のサッカーの学習についての質問です。

(1) 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（スライド）はどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(2) 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、今回使用したグリッド（コート）はどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(3) 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（守備より攻撃の方が人数が多い）はどうでしたか。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(4) 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。

1. とても良かった 2. どちらかといえば良かった 3. どちらかといえば良くなかった 4. 良くなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(5) 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、今回使用した映像は役立ちましたか。

1. とても役に立った 2. どちらかといえば役に立った 3. どちらかといえば役に立たなかった 4. 役に立たなかった

そのように回答した理由を書いてください。

理由

(6) そのほか、今回の授業でわかったことをすべて書いてください。

(例) ボールのけり方がわかった。 ボールを持っていないときの動き方が分かった。 など

(7) サッカーの授業は楽しかったですか。あてはまる番号を1つ選んでください。

1. 楽しかった 2. どちらかといえば楽しかった 3. どちらかといえば楽しくなかった 4. 楽しくなかった

そのように回答した理由や感想を自由に書いてください。

理由や感想

アンケートは以上になります。ご協力ありがとうございました。

みなさんと授業ができて、とても楽しかったです！！

日光修学旅行、楽志んできてください！！！！