

仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できる 高等学校2年生のサッカーの授業

—生徒の実態を把握し、それまでの学習内容（パス）を
復習する機会を確保した単元計画—



神奈川県立体育センター

長期研究員

神奈川県立津久井浜高等学校 有働 貴行

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	1
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	高等学校学習指導要領改訂について	4
2	球技 ゴール型 サッカーについて	5
3	ドリル・タスクゲームについて	7
4	学習カードについて	8
5	サッカーの授業づくりについて	9

第3章 検証授業

1	研究の仮説	14
2	検証の方法	14
3	学習指導計画	16
4	授業の実際	35
5	検証授業の結果と考察	49
6	授業全体を振り返って	70

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果	71
2	研究を振り返って	71
3	今後の展望	71
4	最後に	71

【引用文献・参考文献】

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できる高等学校2年生のサッカーの授業
—生徒の実態を把握し、それまでの学習内容（パス）を復習する機会を確保した

単元計画—

2 主題設定の理由

現行の高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編（以下、解説）¹⁾では、小学校から高等学校までの12年間を見通した指導内容の体系化と明確化が図られ、「技能」では、具体的な動きまで示されており、その指導の充実が求められている。

現在の高等学校2年生は、現行の学習指導要領及び解説に基づいて、中学校第3学年及び高等学校入学年次の2年間について学習しており、それまでの8年間は、従前の学習指導要領及び解説によって、集団的及び個人的技能の学習をしていた。このことから、生徒は、現行の解説の技能で示されている動きについて、身に付けていることと身に付けていないことがあると考えられる。

そこで、本研究の対象である津久井浜高等学校（高等学校2年生）の実態を把握するため、球技ゴール型ハンドボールの授業を観察し、調査した。（研究では、同ゴール型サッカーを対象とする。）すると、1人でドリブルしたり、特定の2人で、相手ゴール前へ侵入したりする動きとなっており、パスの連携からの攻撃は、ほとんど見られなかった。これらの動きを技能の例示に照らし合わせたところ、「ボール操作」では、中学校第1学年及び第2学年の学習内容で、「ボールを持たないときの動き」では、中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容で、身に付けていることと身に付けていないことがあることが分かった。

このことから、現在の高等学校2年生の生徒に、当該学年の学習内容を身に付けさせるために、生徒の実態を把握し、身に付けていない学習内容を復習的に指導し、身に付けさせる時間を設ける必要があると考えた。

ところで、サッカーのゲームで大切なことについて、西沢は、「相手にボールをキープさせないこと」²⁾であり、ボールを保持した際、「味方から味方へパスをつなぎ、チャンスをみてゴールへシュートし、得点をあげる。」²⁾こととしている。また、高等学校の球技では、「作戦や状況に応じた技能や仲間と連携してゲームが展開できるようにする」³⁾ことが求められている。

これらのことから本研究では、パスの技能について一定期間、復習的な学習を確保した単元計画を作成し、授業を実施することにより、高等学校2年生以降の学習への接続が円滑に図られ、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できると考え、本主題を設定した。

3 研究の目的

高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒が、当該学年の学習への接続を円滑に図るためには、生徒の実態を把握し、それまでの学習内容（パス）を復習する機会を確保した単元計画の作成と授業の実施が必要であることを明らかにする。

4 研究の仮説

高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒の実態に応じて復習する機会を確保することで、当該学年の学習への接続が円滑に図られ、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できらるであろう。

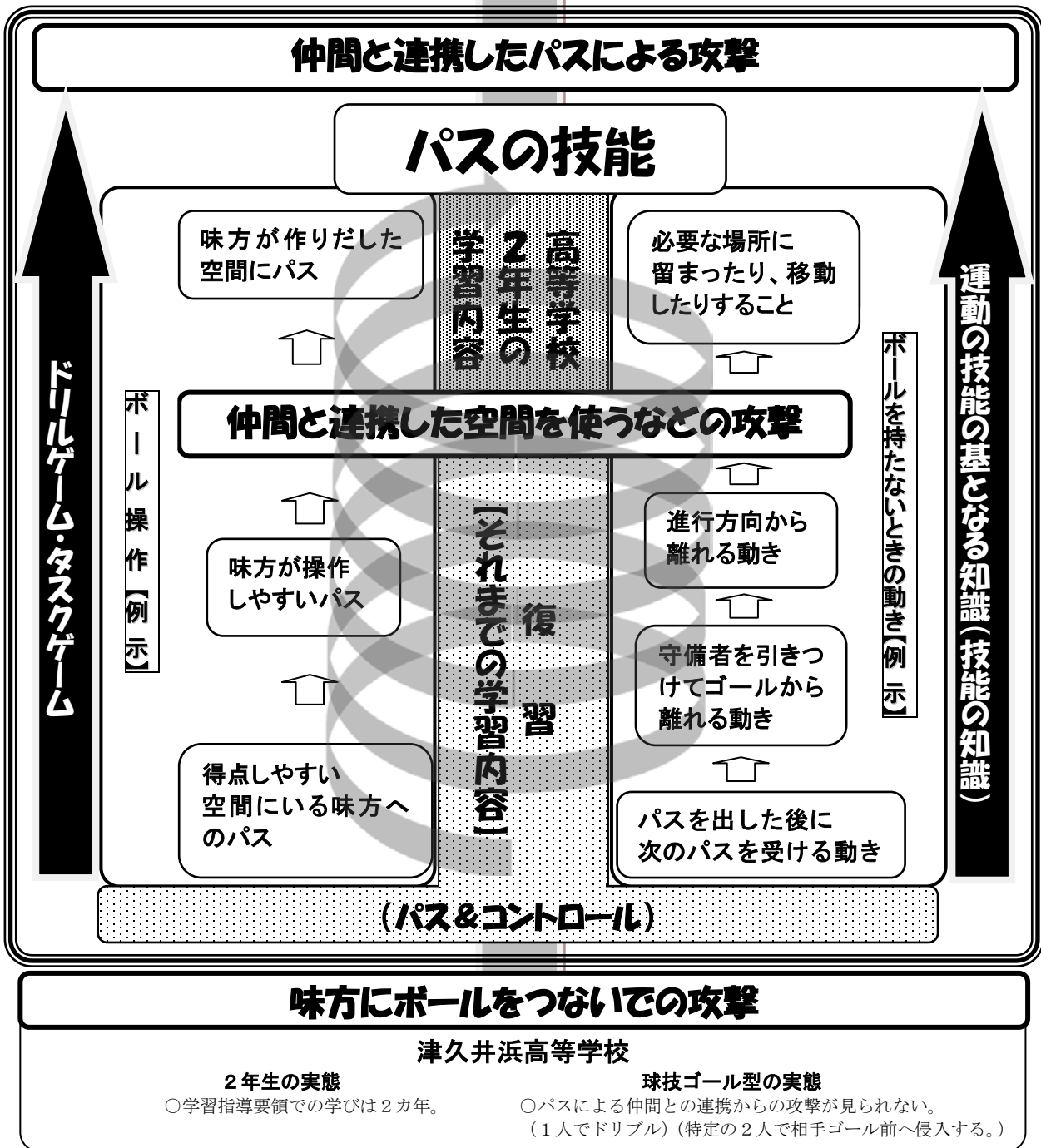
5 研究の内容と方法

- (1) 理論研究
- (2) サッカーの授業づくり
- (3) 単元計画の作成
- (4) 検証授業
- (5) 検証授業の分析、考察

6 研究の構想図

生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育む

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| 高等学校3年生：ゴール型 | 空間を埋めるなどの連携した動きによって空間への侵入などからの攻防 |
|--------------|----------------------------------|
- | | |
|--------------|---|
| 高等学校3年生：ゴール型 | 仲間と連携して自陣から相手ゴール前へ侵入するなどの攻撃に対応して空間を埋めるなどの防御 |
|--------------|---|
- | | |
|--------------|-----------------------------|
| 高等学校2年生：ゴール型 | 仲間と連携して自陣から相手ゴール前へ侵入するなどの攻撃 |
|--------------|-----------------------------|



第2章 理論の研究

1 高等学校学習指導要領改訂について

(1) 保健体育科改訂の趣旨

高等学校保健体育科の改善の基本方針として、「体を動かすことが、(中略)それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって運動に親しむことができるように、発達の段階のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る。」¹⁾と記されている。

高等学校では、小学校から高等学校までの12年間を見通した体系化の最終段階として、少なくとも一つの運動やスポーツの特性や魅力に深く触れることができるようにすることが求められている。

(2) 「球技：サッカー」から「球技：ゴール型」へ

前回(平成10年3月改訂)の学習指導要領においては、各領域で取り扱われる内容は、運動の種目名で示されていた。また、同要領解説において、技能は各種目特有の技術の名称であった。その中で、サッカーでは、集団的技能として速攻やマンツーマンディフェンス等、個人的技能としてパス、ドリブル、ヘディング等と記されていた。なお、主なねらいは、「サッカーでは、相手との攻防の中で手を用いないでボールを運び、ゴールにシュートして得点することを競うゴール型のゲームの特性を理解し、既習の集団的技能や個人的技能を活用して、学習段階に応じた作戦を立て、ゲームができるようにする」⁴⁾とされていた。

今回の改訂で、球技については、取り扱う運動種目を、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育成する観点から、攻防を展開する際に共通してみられる学習課題に着目し、その特性や魅力に応じて、ゴール型、ネット型、ベースボール型に分類して示された。その中で、ゴール型の技能については、「ゴール型では、状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防を展開する」¹⁾ことが学習のねらいとして示され、型に共通する動きをボールや用具などの操作とボールを持たないときの動きとして、具体的な動きの例示が示されている。このことから、高等学校では、小学校から中学校第3学年までの学習を踏まえて、段階的に学習活動を進めることが求められていると考える。

(3) 発達の段階に応じた学校段階間の円滑な接続

平成20年1月中央教育審議会答申では、「中学校から高等学校への接続では、中学校においては義務教育段階で身に付けるべき国民としての素養である基礎・基本をしっかりと定着させるとともに、高等学校においては、必要に応じ、この基礎・基本を補いながら、高等学校段階の学習に円滑に移行することを重視する必要がある。」⁵⁾とある。

高等学校の内容を十分に理解するために、「義務教育段階の学習内容が定着していることが前提として必要となるものである」¹⁾ことから、「義務教育段階での学習内容の確実な定着を図るための学習機会を設けること」¹⁾の工夫が求められている。

また、「各年次の単元計画を検討する際に、学習経験の違いなどの生徒の実態を把握するための機会や、それまでの学習内容を復習する機会を一定時間確保した上で必修科目の内容を学習させたり、関連する中学校の内容を適宜取り入れた指導をしたりするなどの工夫をすることも大切である。」¹⁾とされている。

これらのことから、津久井浜高等学校2年生の学習を進めるにあたり、生徒の実態を把握して、これまでの学習内容で身に付けていないことを明らかにし、必要がある場合に、復習

する機会（学習活動）を確保した単元計画を作成することが必要であると考え。

2 球技 ゴール型 サッカーについて

(1) サッカーの運動特性

「サッカーは、対戦するチームが互いにゴールを目指し、攻撃、守備、攻守の切り換えの場面がみられるゲームである。また、コート上にはより得点しやすい場所、得点の準備をする場所、得点を防ぐ場所があり、各々の場所に応じて優先的に判断すべき内容が異なる点にも特徴がある。

構造面に注目すると、サッカーではゴールキーパーを除き、手を使えない点で他の球技とは異なる技能が求められる。これらの技能は日常生活で、まず、行わないボール操作の技術であるため、その学習、習得には時間が必要になる。」⁶⁾

このように、サッカーはボール操作の主が足となるため、ボール操作の技術を習得するために時間を要する。ボール操作の技術は、高等学校においても、技能で示されている動きを学ぶ上での基礎となることから、単元の中で身に付ける必要がある。

このことから、本研究では、授業の始めに「パス&コントロール」の活動を取り入れ、毎時間パスの連続回数を計測することにより、ボール操作の技術を身に付けられるようにした。

(2) サッカーゲームにおけるパスの重要性

西沢は、「サッカーのゲームで大切なことは、相手にボールをキープさせないことである。もし、相手のボールになったならば、そのボールを奪い返し、味方から味方へパスをつなぎ、チャンスをみてゴールへシュートし得点をあげる。シュートして、得点することは、ゴールキーパーの手の届かない所へボールをパスすることともいえる。」²⁾と述べている。

津久井浜高校2年生のサッカーゲームでは、一人でドリブルしたり、特定の二人で相手ゴール前へ侵入したりすることが多く、パスによる仲間との連携からの攻撃がほとんど見られなかった。つまり、パスの重要性を意識したゲーム展開ができていないと考えられる。

これらのことから、本研究では、仲間と連携した動きとしてのパスに着目して学習内容とし、パスの「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」について、指導することとした。

(3) 技能（パス）の学習内容の整理表

技能の指導では、「平成21年度神奈川県立体育センター研究報告書」の学習内容（例示）の整理表を使用することとした。これは、学習内容（例示）から「何を教えれば、その動きができるようになるのか」といった運動の技能の基となる知識（以下、技能の知識）を特定し、それぞれの発達の段階に応じた具体的の技術（テクニック）を明らかにしたものである。

表2-1は、整理表から「パス」の学習内容（例示）を抽出し、本研究で扱った学習内容を太字で示したものである。

本研究では、学習内容（例示）を指導する際、技能の知識を教師の発問によって生徒から引き出し、学習活動を取り入れることとした。

表2-1 パスの技能についての学習内容(例示)の整理表【パスの技能の知識】

段階	様々な動きを身に付ける時期	多くの運動を体験する時期		少なくとも一つのスポーツに親しむ時期		
校種	小学校		中学校		高等学校	
学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	第1学年及び第2学年	第3学年	入学年次	その次の年次以降
領域	E ゲーム	E ボール運動	E 球技	E 球技		
内容	ア ゴール型ゲーム	ア ゴール型	ア ゴール型	ア ゴール型		
学習内容	ボール操作 パス	<p>【味方へのパス】 ・味方にパスを出すには、味方のいる方向にインサイドキックやトウキックでパスを出すこと。</p>	<p>【フリーの味方へのパス】 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すには、インサイドキックや足の外側を使って、ノーステップから足の外側で蹴るキック(アウトサイドキック)で相手にとられない速さのパスを味方の足元に出すこと。</p>	<p>【マークされていない味方へのパス】 ・マークされていない味方にパスを出すには、味方が走り込む前方に合わせて、相手にとられない速さのパスを出すこと。</p> <p>【得点しやすい空間にいる味方へのパス】 ・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すには、味方が走り込む前方や頭上に合わせて、足の甲の部分で蹴るキック(インステップキック)や親指のつけ根付近でボールをすくい上げるようにして蹴るキック(インフロントキック)でパスを出すこと。</p>	<p>【味方が操作しやすいパス】 ・味方が操作しやすいパスを送るには、味方の動きに応じて、グラウンダー(ゴロのパス)やロビング(浮いたパス)で、正確なパスを送ること。</p>	<p>【味方が作り出した空間にパス】 ・味方が作り出した空間にパスを送るには、連携した味方の動きに合わせて、タイミングよく正確なパスを送ること。</p>
	ボールを持たないときの動き オフセンス	<p>【守備者がいない位置への移動】 ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動するには、周りを見て、空いている場所を見付けて動くこと。</p>	<p>【フリーの位置のポジショニング】 ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れられないように立つには、守備者がパスカットできない位置に移動すること。</p> <p>【得点しやすい場所への移動】 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをするには、ゴール近くのディフェンスのいない場所に素早く走ること。</p>	<p>【ボールとゴールの見えるポジショニング】 ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つには、ゴールが見える体の向きで、ボール保持者の位置に合わせた場所に立つこと。</p> <p>【ゴール前への移動】 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くには、コールしながら素早く走り込んだり、センタリングを受けるために弧を描くように走り込んだりすること。</p>	<p>【ゴールから離れる動き】 ・ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れるには、パスをもらう動きをしながらサイドにひらく、高い位置に動くなどすること。</p> <p>【パスを出した後の動き】 ・パスを出した後に次のパスを受ける動きをするには、パスを出す前に周りをよく見て、パスを出した後に、守備者の後ろや空いているサイドへ向かって、素早く走り込むこと。</p> <p>【ボール保持者が進行できる空間を作る動き】 ・ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れるには、ボールをもらう動きをしながら守備者を引き付けること。</p>	<p>【空間に移動する動き】 ・シュートをしたりパスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動するには、連携した味方の動きに合わせて素早くその空間に移動すること。</p>

※太字は本研究の学習内容である。

3 ドリル・タスクゲームについて

ボール運動では、ボール操作が難しく、ゲーム状況において求められる判断が複雑であれば、教師は、課題の単純化、ルールの修正、コートや用具を工夫した指導をする必要がある。

(1) ドリルゲーム⁷⁾

高橋は、「ドリルゲームとは、本来ゲームではないが、練習内容をゲーム化したものである。」と述べている。個々の技能を高めるためには、楽しく有効なゲームとなるように工夫をすることが大切であり、目標（回数、時間、点数など）を設定し、ゲーム化することが必要である。これにより、技能の向上を具体的な数値で知ることができ、仲間と競争することを楽しみながら基本的な技能を身に付けることができると考える。

(2) タスクゲーム⁷⁾

高橋は、「タスクゲームとは、課題が明確であり、その課題が目的的に学習されるような「課題ゲーム」（ミニゲーム）を設定することが必要である。」と述べている。ゲームの中で、目標（回数、時間、勝敗など）を設定することにより、仲間や相手チームと競争したり教え合ったりして、楽しみながら学習することができると思う。

タスクゲームづくりの基本原則は、次の表2-2のように示されている。

表2-2 タスクゲームづくりの原則

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">①そのゲームで習得させたい技術的・戦術的課題が明確であること。②課題に応じて人数のミニ化を図ること。③本来のゲームの特性を失わないこと。 |
|--|

4 学習カード⁸⁾について

学習カードは、「児童・生徒が自ら課題を持って、意欲的に取り組む体育の学習のために考案された記録カードのこと」であり、また、「自分の力に合った課題を持ち、課題解決のための活動を工夫しながら学習を自主的に進めていくための分かりやすい手がかりとして、有効に活用できるものである」とされている。その中で、作成の際の配慮として、**表2-3**が挙げられている。

表2-3 学習カード作成の際の配慮

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 学習のねらいや道筋に合っていること。② 生徒が今持っている自分の力を知り、さらに次に挑戦する課題を選択しやすいこと。また、自分のめあてを決定しやすいこと。③ 活動を進める中で発生する問題点、あるいはつまづきを解決するためのヒントが含まれていること。④ 書くのに時間がかからず、分かりやすいこと。⑤ ノート形式であること。 |
|--|

次に、学習カードは、「学習のなかで学習活動と一体となって学習者自らが記入しながら活用されることである。」とし、その活動は、「学習者が学習のねらいを持ち、自主的・計画的に学習を進めるために学習の様子や成果を記録したり、活動を反省し、次の学習の内容や計画を確認したりすること。」としている。学習カードの機能の分類について、**表2-4**が挙げられている。

表2-4 学習カードの機能の分類

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 技能体系や練習の発展のさせ方を示すもの。② 学習の自己評価を促し、学習の成果の記録を明らかにするもの。③ 運動の仕方や練習方法を示すもの。④ 生徒が学習の進め方、学び方の学習をするもの。 |
|--|

これらのことを踏まえ、本研究では、学習カードを作成する際、生徒が学習を自主的に進めていくことを目指して、次のことを取り入れることとした。**(表2-5)**

また、学習カードをとおして、生徒との個別の対応に活用できるよう、教師からのアドバイス欄を設けることとした。

表2-5 学習カードに記載する内容

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 学習のねらいと具体的な学習活動（教師が記入。）② 学習した知識の記入欄（生徒が記入。）③ 自己やチームの課題や目標について、思考し、判断したことの記入欄（生徒が記入。） |
|--|

5 サッカーの授業づくりについて

理論の研究を踏まえ、本研究では、生徒の実態把握から、以下のとおり、「技能」の学習内容と学習活動を設定し、「態度」、「知識」、「思考・判断」の学習内容を設定した。

＜本研究で使用する語句＞

- 「指導内容」は、生徒が身に付ける内容として「学習内容」とした。
- 研究対象である「高等学校入学年次その次の年次」は、「高等学校2年生」とした。
- 復習する機会（学習活動）は、復習的な学習活動とした。
- 運動の技能の基となる知識は、「技能の知識」とした。

(1) 技能の学習内容と学習活動の設定

技能において、これまでのパスに関わる学習内容で身に付けていることと、身に付けていないことを明らかにし、身に付けていないことを技能の例示に照らし合わせて、パスに関わる復習的な学習内容を設定した。

また、高等学校2年生の学習内容については、パスに関わる例示を取り上げ、高等学校2年生と3年生においては、年間のカリキュラムで設定している「バスケットボール」、「ハンドボール」で、他の学習内容を振り分けることとした。

そして、それぞれ設定した学習内容に即した学習活動をドリルゲームとタスクゲームとして設定することとした。

ア 生徒の実態把握

本研究の対象である生徒が、1学期に取り組んだハンドボール授業を観察することにより、生徒がそれまでに身に付けている学習内容を把握した。表2-6は、その様子である。

表2-6 生徒の実態把握(技能)

技能〈ゲーム観察から〉
攻撃の際、一人でドリブルしたり、特定の二人で相手ゴール前へ侵入したりするといった動きに留まっていた。

これにより、次のことが把握できた。

技能（パス）では、ボール操作は、「近くにいるフリーの味方にパスを出すこと（小学校第5学年及び第6学年）」、ボールを持たないときの動きは、「パスを受けるために、ゴールの前の空いている場所に動くこと（中学校第1学年及び第2学年）」まで身に付けていた。

イ パスに関する学習内容の設定

(ア) 復習的な学習内容

復習的な学習内容については、生徒の実態把握を学習指導要領解説（技能の例示）に照らし合わせて次の表2-7のように設定した。

表2-7 パスに関する復習的な学習内容の設定

	学習内容(例示)	取り扱う段階
ボール操作	得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。	中学校第1学年及び第2学年
	味方が操作しやすいパスを送ること。	
ボールを持たないときの動き	パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。	中学校第3学年及び高等学校入学年次
	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引き付けてゴールから離れること。	
	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。	

(イ) 高等学校2年生の学習内容

高等学校2年生の学習内容については、生徒の実態把握を学習指導要領解説（技能の例示）に照らし合わせて次の表2-8のように設定した。

表2-8 パスに関する高等学校2年生の学習内容の設定

学習内容（例示）	
ボール操作	味方が作りだした空間にパスを送ること。
ボールを持たないときの動き	ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、必要な場所に留まったり、移動したりすること。

ウ パスに関する学習内容に即した学習活動の設定

学習活動づくりでは、パスの技能についての学習内容（例示）の整理表により、具体的な学習内容を明らかにして、技能の知識を身に付けられるようにし、「学習者」と「動き」を特定することができるドリルゲームと、身に付けた動きを生かすことができるタスクゲームにおいて、学習活動を設定することとした。（P. 25-34 参照）

(ア) 復習的な学習活動

復習的な学習内容に即した学習活動については、次の表2-9に示す。

表2-9 パスに関する復習的な学習内容に即した学習活動の設定

学習内容（例示）		取り扱う段階	学習活動
ボール操作	得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。	中学校第1学年及び第2学年	FWパスゲーム
	味方が操作しやすいパスを送ること。		パス&ラン
ボールを持たないときの動き	パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。	中学校第3学年及び高等学校入学年次	マイボールゲーム
	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引き付けてゴールから離れること。		引っぱがしゲーム
	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。		3グリッドゲーム

(イ) 高等学校2年生の学習活動

高等学校2年生の学習内容に即した学習活動については、次の表2-10に示す。

表2-10 高等学校2年生の学習内容に即した学習活動の設定

学習内容（例示）		学習活動
ボール操作	味方が作りだした空間にパスを送ること。	ゲット・ザ・スペース
		2対2+フリーマンゲーム
		パス&ゴーゲーム（3対2）
ボールを持たないときの動き	ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、必要な場所に留まったり、移動したりすること。	パス&ゴーゲーム（2対1）

エ 高等学校2年生及び3年生の学習内容の設定

津久井浜高等学校では、2年生と3年生の球技ゴール型の年間カリキュラムとして、サッカー、バスケットボール、ハンドボールが配置されている。そこで、学習指導要領解説で示されている学習内容を次の表2-11と表2-12のように配置することとした。

表2-11 高等学校2年生(球技ゴール型)の学習内容の設定 ※太字は本研究の学習内容である。

観 点		サッカー	バスケットボール	ハンドボール
技 能	ボール操作	○ 味方が作りだした空間にパスを送ること。 《パス》	○守備者とボールの間に体を入れて、味方と相手の動きを見ながらボールをキープすること。 《ボールキープ》	○守備者のタイミングをはずし、守備者のいないところをねらってシュートを打つこと。 《シュート》
	ボールを持たないときの動き	○ ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、必要な場所に留まったり、移動したりすること。 《オフENS》	○シュート(ヤトライ)をしたり、パスを受けたりするために味方が作りだした空間に移動すること。 《オフENS》 ※()ラグビー学習内容	○自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に移動すること。 《オフENS》
態 度		○ フェアなプレイを大切にしようとする こと。	○球技の学習に主体的に取り組むこと。	○互いに助け合い高め合おうとすること。
知 識		○ 課題解決の方法を理解する 。	○競技会の仕方を理解する。	○技術などの名称や行い方を理解する。
思 考 ・ 判 断		○ これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定 すること。	○健康や安全を確保・維持するために、自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選ぶこと。	○チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。

表2-12 高等学校3年生で(球技ゴール型)の学習内容の設定

観 点		サッカー	バスケットボール	ハンドボール
技 能	ボール操作	○シュートを打たれない空間にボールをクリアすること。 《パス》	○ゴールに向かってボールをコントロールして運ぶこと。 《パス》	○守備者とボールの間に体を入れて、味方と相手の動きを見ながらボールをキープすること。 《ボールキープ》
	ボールを持たないときの動き	○味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをすること。 《ディフェンス》	○スクリーンプレイやポストプレイなどの味方が侵入する空間を作りだす動きをすること。 《オフENS》 ○一定のエリアからシュートを打ちにくい空間に相手や相手のボールを追い出す守備の動きをすること。 《ディフェンス》	○チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをすること。 《ディフェンス》
態 度		○健康・安全を確保すること。	○役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること。	○合意形成に貢献しようとする
知 識		○体力の高め方を理解する。	○審判の方法を理解する。	○課題解決の方法を理解する。
思 考 ・ 判 断		○課題解決の過程を踏まえて、取り組んできたチームや自己の目標と成果を検証し、課題を見直すこと。	○球技を生涯にわたって楽しむための自己に適したかわり方を見付けること。	○作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けること。

(2) 態度の学習内容の設定

ア 生徒の実態把握

技能での実態把握と同様に行った。表2-13は、その様子である。

表2-13 生徒の実態把握(態度)

<p>態度 〈ゲーム観察から〉</p> <p>「相手の健闘を認める」では、「ドンマイ」などと声を掛ける様子が見られたが、シュートを外すと罰ゲームを課そうとするなどの様子が見られた。</p>

これにより、次のことが把握できた。

態度では、「協力」、「責任」、「参画」、「健康・安全」については、おおむね身に付けており、「公正」については、相手を大切にしようとする意志については、あまり身に付けていなかった。

イ 「公正」に関する学習内容の設定

学習内容については、生徒の実態把握を学習指導要領解説に照らし合わせて、次の表2-14のように設定した。

表2-14 態度の学習内容 ※「 」は具体の学習内容

	学習内容	取り扱う段階
復習	フェアなプレイを大切にしようとする事 「相手を尊重しようとする事」	中学校第3学年及び高等学校入学年次
高等学校 2年生	フェアなプレイを大切にしようとする事 「相手の素晴らしいプレイを認めようとする事」	高等学校【その次の年次以降】

(3) 知識の学習内容の設定

ア 生徒の実態把握

本研究の対象である生徒が、1学期に取り組んだ球技ゴール型サッカーに関する理解度チェックから調査し、生徒がそれまでに身に付けている学習内容を把握した。表2-15は、その結果である。

表2-15 生徒の実態把握(知識)

<p>知識 〈球技：ゴール型サッカーに関する理解度チェックから〉</p> <p>ゲーム後の自己観察に関する記述では、「どこがだめだったか考えて、良くするためにどうしたらよいかを考えた。」などが見られ、具体的に動きを捉えることができていなかった。</p>

これにより、次のことが把握できた。

知識では、「技術などの名称や行い方」、「体力の高め方」、「競技会の仕方」についてはおおむね身に付けており、「運動観察の方法」は、正答率が低く、ほとんど身に付けていなかった。

イ 学習内容の設定

学習内容については、生徒の実態把握を学習指導要領解説に照らし合わせて、次の表2-16のように、設定した。

運動観察の方法は、中学校第3学年及び高等学校入学年次からの指導であることから、「運動観察(自己観察)の方法の理解」とし、他者観察については、他の種目で扱うこととした。

表2-16 知識の学習内容 ※「 」は具体の学習内容

	学習内容	取り扱う段階
復習	運動観察の方法を理解できるようにすること 「自己観察の方法があることを理解できるようにすること」	中学校第3学年及び高等学校入学年次
高等学校 2年生	課題解決の方法を理解できるようにすること 「課題解決のための道筋があることを理解できるようにすること」	高等学校【その次の年次以降】

(4) 思考・判断の学習内容と学習活動の設定

ア 生徒の実態把握

本研究の対象である生徒が、1学期に取り組んだハンドボール授業での学習カードの記述から調査し、生徒がそれまでに身に付けている学習内容を把握した。表2-17は、その様子である。

表2-17 生徒の実態把握(思考・判断)

思考・判断 (球技：ゴール型ハンドボールの学習カードチェックから)
これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己の課題を設定することに関する記述では、「ボールをキープして攻撃する」という目標に対して、「相手とボールの間に入る」といった正しい判断や「ディフェンスをかわすこと」といったそぐわない判断が見られた。これまでに学習した「守備者とボールの間に自分の体を入れて、味方と相手の動きを見ながらキープすること」に着目して、課題を設定ができたりできなかったりしていた。

これにより、次のことが把握できた。

思考・判断では、「自己の課題に応じた運動の取り組み方（中学校第3学年及び高等学校入学年次）」は、おおむね身に付けていた。

イ 学習内容の設定

学習内容については、生徒の実態把握を学習指導要領解説に照らし合わせて、次の表2-18のように、設定した。

「提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶこと（中学校第3学年及び高等学校入学年次）」については、おおむね身に付けていた。この定着を図るために、知識の学習内容である、「自己観察の方法があることを理解できるようにすること（中学校第3学年及び高等学校入学年次）」を身に付けさせることとした。これを、思考・判断で活用して発揮させることができると考え、高等学校【その次の年次以降】の学習内容である「これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定すること」とした。

また、具体の学習内容を「チームが目指す目標（パスをつないでシュート）に応じた自己やチームの課題を設定すること」とした。表2-18は、その内容である。

表2-18 思考・判断の学習内容 ※「」は具体の学習内容

学習内容(例示)		取り扱う段階
復習	提供された作戦や戦術から自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦や戦術を選ぶこと 「自己のチームの課題(パスをつなぐこと)に応じた運動の取り組み方を選ぶこと」	中学校第3学年及び高等学校入学年次
※復習的な学習内容については、知識の定着を図って補い、高等学校2年生の学習で発揮させることとした。		
高等学校2年生	これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定すること 「チームが目指す目標(パスをつないでシュート)に応じた自己やチームの課題を設定すること」	高等学校【その次の年次以降】

(5) 目指す生徒の姿について

生徒の実態把握から、学習内容と学習活動を設定したことにより、これを身に付けた目指す生徒の姿を表2-19のように、設定することができた。

表2-19 目指す生徒の姿

技能： パスの技能を身に付け、仲間と連携したパスによる攻撃ができること。
態度： 仲間や相手を認め合い、励まし合い、フェアプレイを大切にしようとする事。
知識： 課題解決の方法について理解すること。
思考・判断： 課題解決の方法において、理解したことを活用できること。

第3章 検証授業

1 研究の仮説

高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒の実態に応じて復習する機会を確保することで、当該学年の学習への接続が円滑に図られ、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できるであろう。

2 検証の方法

(1) 期間

平成26年9月9日(火)～10月24日(金) 14時間扱い

(2) 場所

神奈川県立津久井浜高等学校 グラウンド (雨天時 体育館)

(3) 対象

第2学年5・6組サッカー選択者<男女共習30名(男子:18名 女子:12名)>

(4) 単元名

球技 ゴール型 サッカー

(5) 研究内容

ア 単元計画立案

イ 実態調査と分析

(ア) 事前アンケート 7月4日(金)実施

(イ) 事前理解度チェック 7月8日(火)実施

(ウ) 事後アンケート 11月6日(木)実施

(エ) 事後理解度チェック 11月6日(木)実施

ウ 授業実践

エ 学習評価

オ 学習カードの分析

○個人学習カード(毎時)

カ VTRの分析

毎時間、デジタルビデオカメラ(移動式1台・固定式1台)により生徒の動きの様子やゲームの様相、学習の様子、学習の展開について記録した。

(6) 検証の視点及び具体的な分析の観点と分析の方法

表3-1に基づいて結果を分析する。

表3-1 検証の視点及び具体的な分析の観点と分析の方法

検証の視点		分析の観点	分析の方法
1	基本的なボール操作(パス)が身に付いたか	(1) チームごとのパス&コントロールにおけるパス回数の推移 (2) 一人当たりのパス回数の推移	○記録表
2	ボール操作(パス)が身に付いたか	(1) 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができたか。(中学校第1学年及び第2学年の学習内容) ア 技能の知識の正答率 イ 味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスができた成功回数	○理解度チェック ○VTR
		(2) 味方が操作しやすいパスを送ることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容) ア 技能の知識の正答率 イ 味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスができた成功回数	○理解度チェック ○VTR
		(3) 味方が作りだした空間にパスを送ることができたか。 ア 技能の知識の正答率 イ 移動した味方が作りだした空間を把握して、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスができた成功割合	○理解度チェック ○VTR
3	ボールを持たないときの動き(パス)が身に付いたか	(1) パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容) ア 技能の知識の正答率 イ パスを出す前に味方の動きを見て、パスを出した後に、守備者の後ろや空いているスペースに素早く走り込むことができた成功割合	○理解度チェック ○VTR
		(2) ゴール前に広い空間を作るために、守備者を引きつけてゴールから離れることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容) ア 技能の知識の正答率 イ ゴール前に広い空間を作りだすために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることができた成功割合	○理解度チェック ○VTR
		(3) ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容) ア 技能の知識の正答率 イ ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることができた成功割合	○理解度チェック ○VTR
		(4) ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、その場に留まったり、移動したりすることができたか。 ア 技能の知識の正答率 イ ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まり、ボール保持者が守備者を抜いたときは空間に移動することができた成功割合	○理解度チェック ○VTR

4 仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたか	(1) ゲーム中に見られた連続したパスの変容 ア パスの連続本数の推移 イ パスの成功本数と成功確率の推移	○VTR
	(2) 生徒Aのゲーム中に見られた変容 ア 生徒Aとチームのゲーム中(攻撃)に移動した時間の変容 イ 生徒Aがゲーム中にボール保持者がパスしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができた回数の変容	○VTR

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できるようにする。
- ・ゴール型では、状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの連携した動きによって空間への侵入などから攻防を展開すること。(技能)
- イ 球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。(態度)
- ウ 技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解しチームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組み方を工夫できるようにする。(知識、思考・判断)

(2) 「E球技」の評価規準に盛り込むべき事項⁹⁾【高等学校入学年次その次の年次以降】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
・球技の楽しさや喜びを深く味わうことができるよう、フェアなプレイを大切にしようとする事、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に主体的に取り組もうとしている。	・生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指して、自己や仲間の課題に応じた球技を継続するための取り組み方を工夫している。	・球技の特性や魅力に応じて、ゲームを展開するための作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めて、身に付けている。	・技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解している。

(3) 評価規準

ア 「E球技」の評価規準の設定例⁹⁾【高等学校入学年次その次の年次以降】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 フェアなプレイを大切にしようとしている。 役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとしている。 合意形成に貢献しようとしている。 互いに助け合い高め合おうとしている。 健康・安全を確保している。 	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定している。 課題解決の過程を踏まえて、取り組んできたチームや自己の目標と成果を検証し、課題を見直している。 チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。 作戦などの話合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。 健康や安全を確保・維持するために、自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選んでいる。 球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型では、空間への侵入などから攻防を展開するための状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きができる。 ネット型では、空間を作りだすなどの攻防を展開するための状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きができる。 ベースボール型では、攻防を展開するための状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備などの動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 技術などの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 球技に関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。 課題解決の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。 競技会の仕方について、学習した具体例を挙げている。 審判の方法について、学習した具体例を挙げている。

イ 本研究で取り扱う「E球技（ゴール型）」の評価規準【高等学校2年生】

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
<p>①主体的な学習の段階では、決められたルールや自分たちで決めたルール、マナーを単に守るだけではなく、練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重したりするなどの行動を通して、フェアなプレイを大切にしようとする。</p>	<p>①これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定すること。</p>	<p>①味方が作りだした空間にパスを送ること。 《ボール操作》</p> <p>②ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、必要な場所に留まったり、移動したりすること。 《ボールを持たないときの動き》</p>	<p>①「課題解決の方法」では、自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があること。</p>

(4) 単元及び学習活動に即した評価規準【高等学校2年生】

観点 評価規準	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能	知識・理解
十分満足できる (A)	<ul style="list-style-type: none"> 常に相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重したりするなどの行動をしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> チームが目指す目標に応じたチームの課題を設定している。 	<ul style="list-style-type: none"> 常に味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 《ボール操作》 ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、常に必要な場所に留まったり、移動したりすることができる。 《ボールを持たないときの動き》 	<ul style="list-style-type: none"> 課題解決のための道筋があることについて、理解したことを全て書きだしている。
おおむね満足できる (B)	<ul style="list-style-type: none"> 相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重したりするなどの行動をしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> チームが目指す目標に応じた自己の課題を設定している。 	<ul style="list-style-type: none"> 味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、必要な場所に留まったり、移動したりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題解決のための道筋があることについて、理解したことを書きだしている。
努力を要する (C)	<ul style="list-style-type: none"> 相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重したりするなどの行動をしようとしていない。 	<ul style="list-style-type: none"> チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定していない。 	<ul style="list-style-type: none"> 味方が作り出した空間にパスを送ることができない。 ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、必要な場所に留まったり、移動したりすることができない。 	<ul style="list-style-type: none"> 課題解決のための道筋があることについて、理解したことを書きだしていない。
評価方法	観 察	学習カード	観 察	学習カード 理解度チェック

(6) 学習指導の工夫

ア 1時間の授業の流れ

1時間の授業の流れは、**図3-1**のように構成した。「パス&コントロール」で、他チームと競争を楽しんで本時の学習に入れるようにした。本時の学習では、技能の知識を指導し、ドリルゲーム及びタスクゲームで、パスの技能を發揮できるようにし、改めて技能の知識を確認した。

学習内容・活動	
はじめ 10分	1 パス&コントロール
	2 学習内容の説明
なか 30分	3 技能の知識と学習活動の説明
	4 ドリルゲーム
	5 タスクゲーム
まとめ 10分	6 技能の知識の確認

図3-1 1時間の授業の流れ

イ チーム編成

チーム分けを行う際、チーム間のバランスを保つには、チーム間の力が均等になればならない。そのために、サッカー経験者をなるべく、各チームに均等になるように振り分けることとした。また、男女共習のため、男女が均等になるように配慮することとし、**表3-2**のように編成した。

表3-2 チーム編成表

チーム名	ゼッケン色	人数構成	サッカー経験者の有無
1班	黄	男子4名、女子2名の合計6名	なし
2班	オレンジ	男女3名ずつの合計6名	男子1名
3班	青	男子4名、女子2名の合計6名	男子1名
4班	緑	男女3名ずつの合計6名	男子1名
5班	紫	男子4名、女子2名の合計6名	男子1名

ウ ゴール

今回の授業では、鉄製のミニゴール（図3-2）とアルミ製のミニゴール（図3-3）（両方とも大きさは横100cm×縦50cm×高さが50cm）を使用することとした。

ゴールを小さくしたことにより、長い距離からのシュートを打ちにくくし、チーム全員（ゴールキーパーなし）が、ゴール前までパスをつないで、攻撃させるようにした。また、風などで倒れる危険性が低く、安全に配慮した。

ミニゴールが1セット不足であったため、カラーコーン3本に、コーンバーを2本つけたものを使用することとした。（図3-4）



図3-2 鉄製のミニゴール



図3-3 アルミ製のミニゴール



図3-4 カラーコーンとコーンバーで作成したミニゴール

エ 学習資料の活用（学習カード）

学習カードでは、学習のねらいを明記し、生徒が見通しを持って授業に臨むことができるように作成した。ねらいとした「態度」、「思考・判断」、「知識・理解」は、授業の終わりに、生徒が学習内容を振り返ることができるよう、発問を設定し、考えたことを記入させることとした。

また、技能の知識については、教師の説明、ドリルゲーム、タスクゲームから、学んだことを記入できるようにした。

単元後半のゲームでは、チームの目標や練習方法を記入し、チームカードとしても使用することとした。

教師からのアドバイス欄を設けて、生徒への個別対応に活用できるようにした。

（図3-5）

サッカー学習カード

【学習のねらい】
 (1) 肩出しやすい態勢にいる態勢にパスを送ろう！
 (2) パスを出した際、次のパスを繋げる動きをしよう！
 (3) FWパスゲームでのプレイの判断について、自己観察の方法があることを知ろう！

【本時の学習活動】
 ・ボールゲームⅠ 「パス＆コントロール」
 ・タスクゲームⅠ 「FWパスゲーム」
 ・タスクゲームⅡ 「マイボールゲーム」

★FWパスゲーム★

扉房と穴を調整しやす

【あなた自身のプレイヤーだとしたら】
 ①パスを出した際、次のパスを繋げる動きをしよう！
 ②得点しやすいう態勢とはどこですか？
 ③ゴールから遠くまで、
 ④ゴールから遠くまで、
 ⑤ゴールから遠くまで、
 インスタントバック・インサイドキック

FWパスゲームでの自己観察	「できなかった」E0を付けた人は、自分がどうなっていましたか。
②ができましたか？	できた ・ できなかった
③ができましたか？	「できなかった」E0を付けた人は、自分がどうなっていましたか。
④ができましたか？	できた ・ できなかった
⑤ができましたか？	「できなかった」E0を付けた人は、自分がどうなっていましたか。

★マイボールゲーム★
 パスを出した際、次のパスを繋げる動きをしよう！

【あなた自身のプレイヤーだとしたら】
 ①パスを出す前に肩を振りますか。
 ②パスを出したら、どこへ走り込みますか。
 ③守備側の動き、空いているスペース、相手の陣
 ④パスを出したら、どのように入りますか。
 ⑤ゴールから遠くまで、
 インスタントバック・インサイドキック

【マイボールゲームでの自己観察】
 ①ができましたか？ できた ・ できなかった
 ②ができましたか？ できた ・ できなかった
 ③ができましたか？ できた ・ できなかった
 ④ができましたか？ できた ・ できなかった

【あなたの目標と目的】

【先生がねらい】

図3-5 学習カード

オ 理解度チェック (図3-6)

理解度チェックは、技能の知識について、単元終了後、定着しているかどうかを確認するために行うこととした。質問項目は、二者択一の選択で答えられる形式とした。

2年 組 名前 ()

この理解度チェックは、今回体育の授業を終えた上で参加するものです。成績や評価には、一切関係ありません。今回の第3期のサッカー授業を振り返って、技能で身に付けたことを書き添ってください。

質問数が多いですが、最後まで取り組んで下さい。よろしくお願ひします。

球技(ゴールキーパー)及びサッカーに関する技能の理解度チェック

問(1)～(3)について、回答状況がわかります。各々を授業前の確認から記入してください。

球技(ゴールキーパー) サッカーに技能に関する事について、お願ひします。

(1) 次の図は、FWパスゲームです。

得点しやすい空間にいる味方にパスを送ることを行いました。あなたがaのプレイヤーの時、得点しやすい空間にいる味方にパスを送るためには、どのようなことがポイントですか。

問題	回答欄
①得点しやすい空間とはどこですか。1・2・3から選んでください。	1・2・3
②どこにボールを振り回すか。	味方が走り込む(前方・後方)
③どのようなキックで振りますか。	インステップキック・インサイドキック

(2) 次の図は、マイボールゲームです。

パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることを行いました。あなたがaのプレイヤーの時、パスを出した後に次のパスを受ける動きをするためには、どのようなことがポイントですか。

問題	回答欄
①パスを出す前に何をしますか。	相手・味方
②パスを出したら、どこへ走り込みますか。	空いているスペース・相手の前
③パスを出したら、どのように走りますか。	ゆっくりと・激早く

(3) 次の図は、パス＆ランです。

味方が操作しやすいパスを送ることを行いました。あなたがaのボール保持者の時、味方が操作しやすいパスを送るためには、どのようなことがポイントですか。

問題	回答欄
①パスを出す前に何をしますか。	相手・味方
②次の味方が走り込むとき、どの位置にパスを送りますか。	前方・後方
③②では、どのようなパスを送りますか。	厚いたパス・ゴロのパス

(4) 次の図は、引っぱがしゲームです。

ゴール前に広い空間を作りだすために、守備を引きつけてゴールから離れる動きをするを行いました。あなたがaのプレイヤーの時、相手を引っぱがすためにはどのようなことがポイントですか。

問題	回答欄
①ゴール前の空間を作るために、どこに動きますか。	左右・前後
②その際、どのようにして動きますか。	ゴールに向かって走る
③相手を引きつけるためには、何をすることが大切ですか。	パスを受けるふりをする アピールすること ゆっくり動くこと

図3-6 理解度チェック

カ 掲示物の活用

(ア) 話し合い記録シート

チームごとに話し合った、「次のゲームに向けた課題」、「課題解決のための目標」、「練習方法」を記入して、生徒全員が共有できるようにした。

(図3-7)



図3-7 話し合い記録シート

(イ) パス&コントロール (ボール慣れ) 記録表

チームごとに、毎時間の連続パス回数を記入し、生徒全員で各チームの記録を確認しながら、モチベーションを高められるようにした。

(図3-8)

第2学年5組 サッカーボール慣れ選手権 記録表

選手番号	1時間	2時間	3時間	4時間	5時間	6時間	7時間	8時間	9時間	10時間	合計
1	26	30	26	33	31	31	33	35	33	35	311
2	31	38	31	33	34	35	37	37	37	37	350
3	27	32	28	30	35	35	36	35	35	35	318
4	28	30	28	32	32	31	34	37	37	37	318
5	27	30	27	25	33	35	36	37	37	37	302

図3-8 パス&コントロール記録

(ウ) ホワイトボードの活用

ホワイトボードには、学習のねらい、学習活動、ルールなど記入し、教師の説明中や活動中に、生徒が必要に応じて確認できるようにした。

また、学習活動の説明は、マグネットを使用して具体的な動きをイメージできるようにした。

(図3-9)

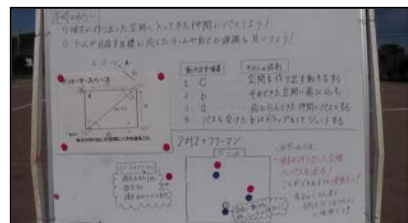


図3-9 ホワイトボードの活用

(7) 復習的な学習活動と高等学校2年生の学習活動

中学校第1学年及び第2学年から高等学校入学年次までの学習内容と高等学校2年生の学習内容を身に付けさせるために学習活動を設定し、次の活動を単元計画に盛り込むこととした。

ア パス&コントロール

授業の導入の「ボール慣れ」として、パス&コントロールを行った。これは、基本的なボール操作として、パスのスピードと正確性、ボールの操作性といった基本的なボール操作（パス）を身に付けさせることを目的として設定した。毎回の記録を、記録表（**図3-10**）を掲示し、生徒同士が記録の向上について分かるようにした。パス&コントロールのルールについては、**図3-11**に示す。

図3-10 パス&コントロール記録表

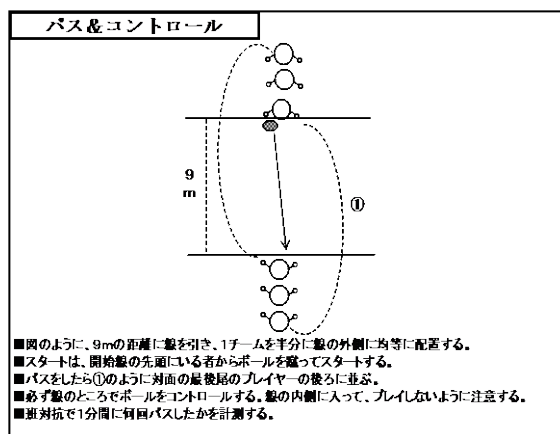


図3-11 パス&コントロールゲーム(ルール)



図3-12 パス&コントロールの様子

イ 復習的な学習活動と高等学校2年生の学習活動

本研究において、中学校第1学年及び第2学年から高等学校入学年次までの学習内容と高等学校2年生の学習内容を身に付けさせるために設定した学習活動を表3-3に示した。本研究においては、次の活動を単元計画に盛り込むこととした。

表3-3 復習的な学習活動と高等学校2年生の学習活動

学習内容	取り扱う段階	例示	例示の具体的な学習内容	その例示に対する学習活動	
復習的 ボール操作	中学校第1学年及び第2学年 中学校第3学年及び高等学校入学年次 【その次の年次以降】 高等学校 2年生	①	得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと	味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスを出すこと	FWパスゲーム
		②	味方が操作しやすいパスを送ること	味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスを送ること	パス&ラン
		③			ゲット・ザ・スペース
		④	味方が作りだした空間にパスを送ること	移動した味方が作りだした空間を把握し、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスを送ること	2対2+フリーマンゲーム
		⑤			パス&ゴーゲーム(3対2)
復習的 ボールを持たないときの動き	中学校第3学年及び高等学校入学年次 【その次の年次以降】 高等学校 2年生	例示 パスを出した後に次のパスを受け取る動きをすること ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れること ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、左右にパスをもらおう動きをしながら、左側にパスをもらおう動きをつけるためのアピールをすること ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、左右にパスをもらおう動きをしながら、右側にパスをもらおう動きをつけるためのアピールをすること ボール保持者がプレーしやすい空間を作りだすために、ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まり、守備者を抜いたときは空間に移動すること	例示の具体的な学習活動 パスを出さず前に味方を見て、パスを出した後に守備者の後ろや空いているスペースに素早く走りこむこと ゴール前に広い空間を作りだすために、左右にパスをもらおう動きをしながらから離れること ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、左右にパスをもらおう動きをしながら、左側にパスをもらおう動きをつけるためのアピールをすること ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、左右にパスをもらおう動きをしながら、右側にパスをもらおう動きをつけるためのアピールをすること	その例示に対する学習活動 マイボールゲーム 引っぱがしゲーム 3グリッドゲーム パス&ゴーゲーム(2対1)	

(ア) ボール操作の学習活動

a ボール操作① (復習的な学習活動)

ねらい 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと (中学校第1学年及び第2学年)

FWパスゲーム

図1

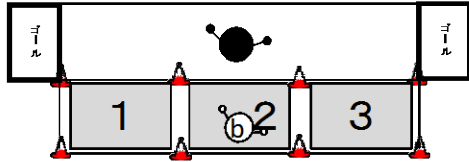


図2

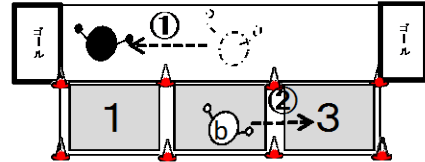


図3

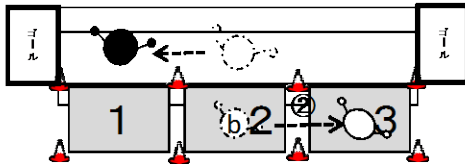
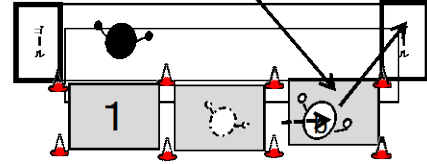


図4



場の設定
 ・横9m×縦6m ※ゴールはカラーコーン
 ・パスの方向は、一定方向のみとする。

ゲームルール

- ゲームスタートの位置は、図1のように攻撃者、守備者が一直線になるように並ぶ。
- 図2のように、aはカラーコーンなどの付近にボールを置く。最初、守備者は①の方向(またはその逆方向)に動くことで、1または3のエリアをふさぐ動きをする。
- 図3のとおり、①の守備者の動きに合わせて、bは②の空いている空間に入る動きをする。
- 図4のとおり、bの動きに合わせて、aのボール保持者は③のパスを送る。
- 3のエリアに入ってきたbは、aからのパスを受け、ゴールに向かってシュートする。
- 3人組でローテーションを行う。

凡例	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> ボール </div> <div style="text-align: center;"> 学習者 </div> <div style="text-align: center;"> 攻撃者 </div> <div style="text-align: center;"> 守備者 </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; width: 50px; margin-right: 5px;"></div> ：ボールの動き </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border-bottom: 1px dashed black; width: 50px; margin-right: 5px;"></div> ：人の動き </div>
----	---	---

b ボール操作② (復習的な学習活動)

ねらい 味方が操作しやすいパスを送ること (中学校第3学年及び高等学校入学年次)

パス&ラン①

図1

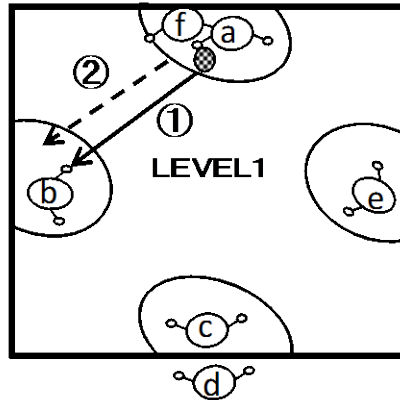


図2

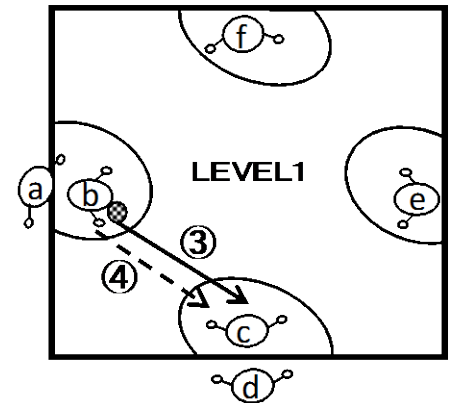


図3

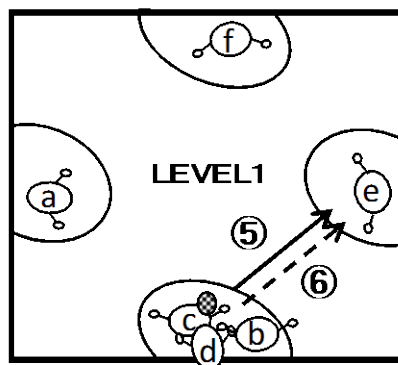
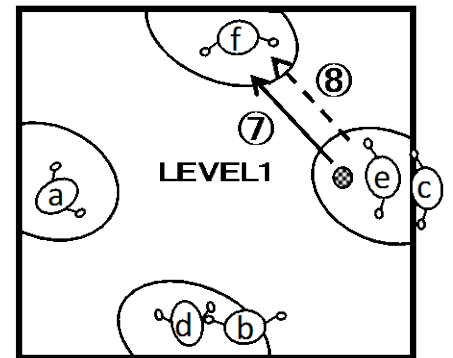


図4



場の設定
 ・横10m×縦10m
 ・半円の半径は、1,5m(直径3m)

—————> : ボールの動き
 - - - - -> : 人の動き

ゲームルール【LEVEL1】

- 図1のように、aは決められたエリア内からbに向かって(反時計回り)、正確にボールをパスする。
 パスをした直後に、bのいるエリアに向かって走り、bがいるエリアに入る。
- 図2のように、bはパスを受けた後、cにパスを送り、cのエリアに向かって走り、cのエリアに入る。
- cは同様に、eにパスを出し、eはf(元のエリア)にパスを出した直後にfのエリアに向かって走り、fのエリアに入る。
- これらの順番で繰り返す。
- 慣れてきたら、ボールを2つに増やしたりする。

ねらい 味方が操作しやすいパスを送ること (中学校第3学年及び高等学校入学年次)

パス&ラン②

図1

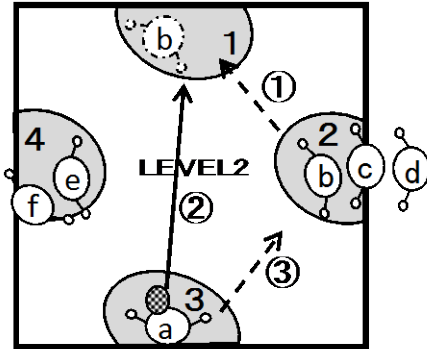


図2

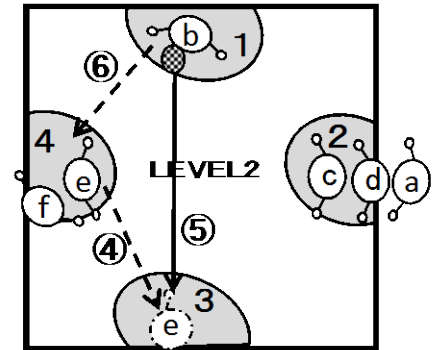
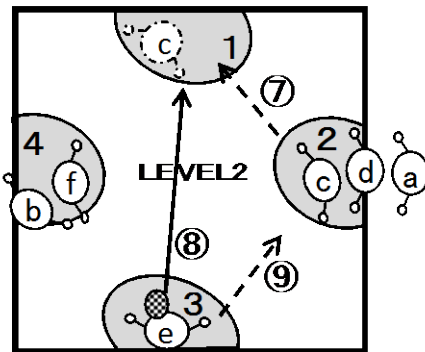


図3



場の設定
・横10m×縦10m
・半円の半径は、1,5m(直径3m)

—————> : ボールの動き
-----> : 人の動き

ゲームルール【LEVEL2】

- 図1のように、aは決められたエリア内から1エリア方向に向かって、正確にボールをパスする。
最初に、bが2エリアから1エリアに向けて走り込む動き①をする。
aは、bの走り込む動きを見ながらbへパス②を送り、パスを出したら、2エリアへ移動する動き③をする。
- 次に、図2のように、eがエリア4からエリア3へ走り込む動き④をする。
bは、eの走り込む動きを見ながらeへパス⑤を送り、パスを出したら、4エリアへ移動する動き⑥をする。
- 次に、図3のように、cがエリア2からエリア1に走り込む動き⑦をする。
eは、cの走り込む動きを見ながら1エリアへパス⑧を送り、パスを出したら、2エリアへ移動する動き⑨をする。
- パスは3エリアから1エリアへ、もしくは1エリアから3エリアへとし、上記の内容を繰り返す。

c ボール操作③ (高等学校2年生の学習活動)

ねらい 味方が作りだした空間にパスを送ること

ゲット・ザ・スペース

図1

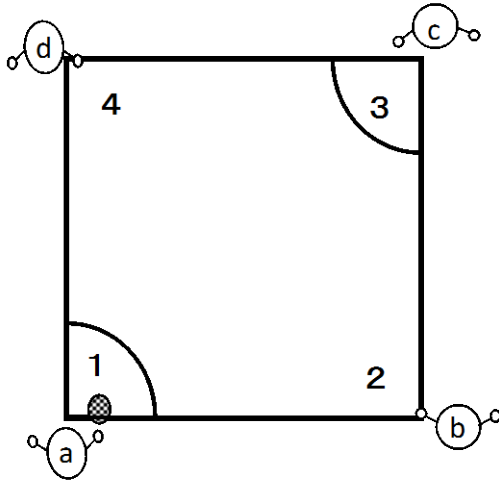


図2

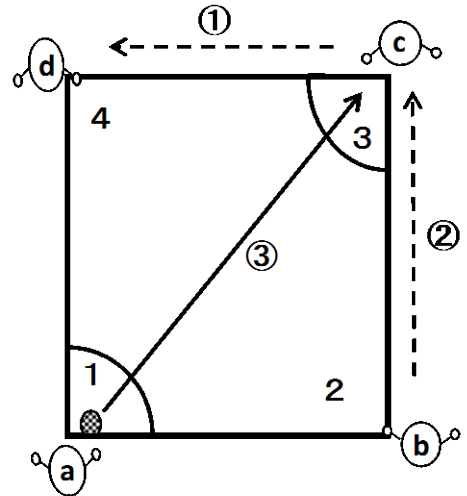


図3

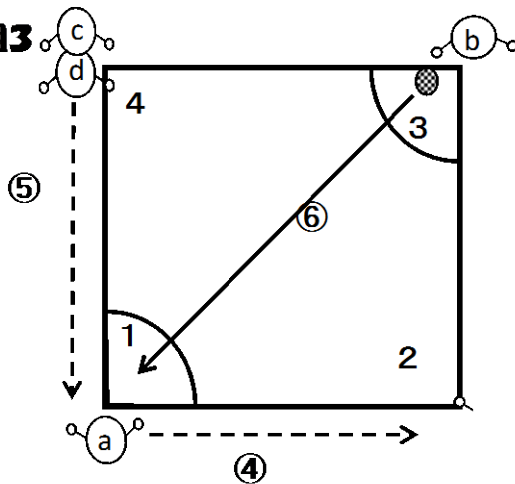
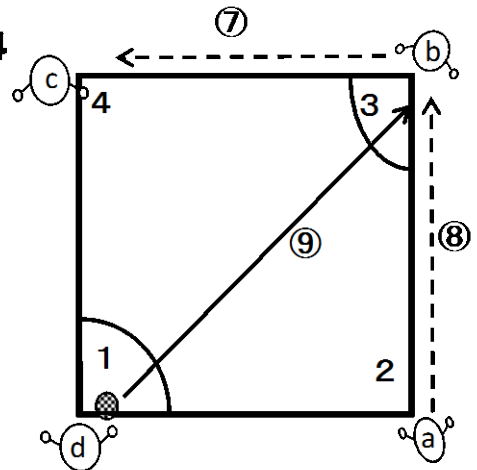


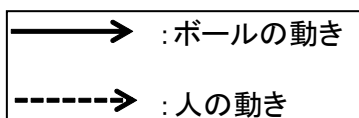
図4



場の設定
・横10m×縦10m

ゲームルール

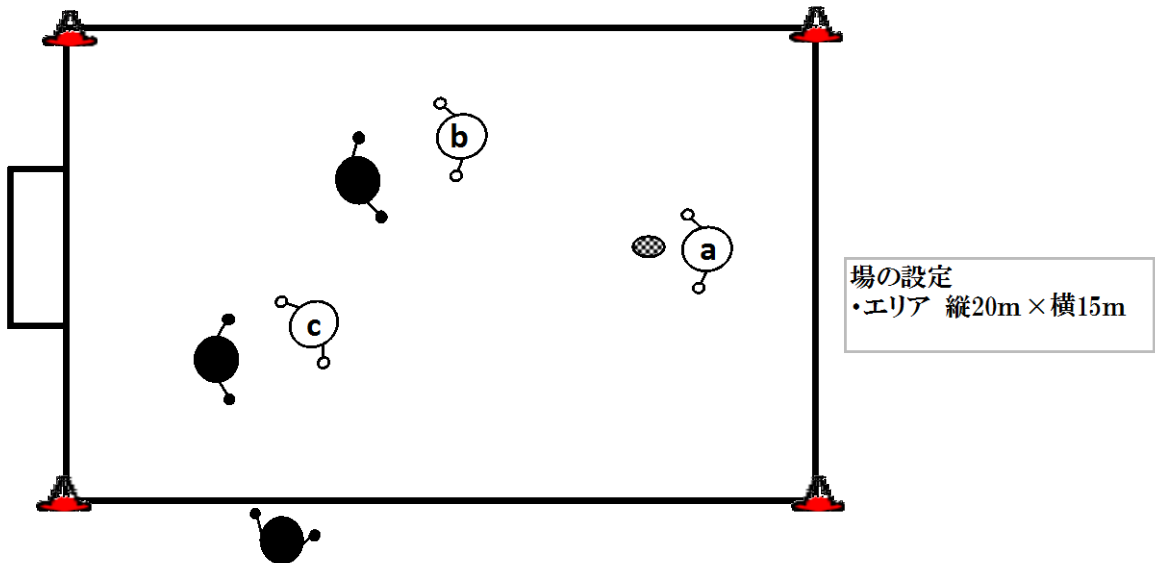
- 図1のように、それぞれの頂点(四角エリアの角)に一人ずつ配置し、aのプレーヤーから始める。
- 図2のように、cが頂点4へ移動し、空間を作る動きをする。次にbはcのいた頂点3に走り込む動きをする。aは頂点3に入ってきたbに、タイミングよくパスをする。
- 図3のように、bは頂点3にきたボールをとめる。次に、aは頂点2に空間を作る動きをする。頂点1にdが入り、bはその動きを見ながら、タイミングよくパスをする。
- 図4のように、頂点1にきたパスをdがとめる。bは頂点4に移動し、頂点3に空間を作る動きをする。aはその空いた頂点3の空間へ走り込み、dは、その動きを見ながらパスをする。
- 上記の内容を繰り返す。



d ボール操作④ (高等学校2年生の学習活動)

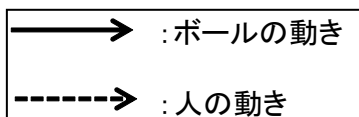
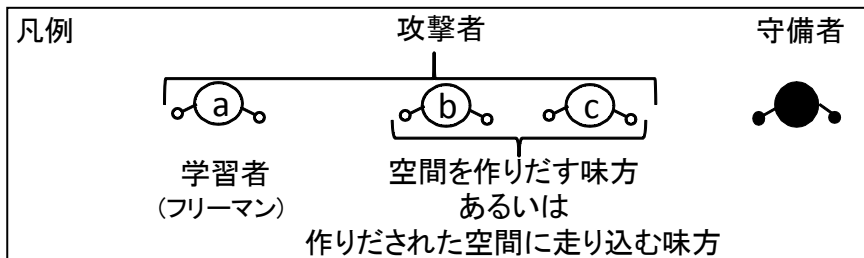
ねらい 味方が作りだした空間にパスを送ること

2対2 + フリーマンゲーム



ゲームルール

- 攻撃者3人(フリーマン含む)、守備者2人で行う。
- スタートは、aのフリーマンから始める。フリーマンの「用意、ドン」の合図で、ディフェンスも開始する。
- 守備者2名は、自由にボールを奪いにいくことができる。
- bとcが協力して空間を作りだし、そのできた空間に走り込む動きを目指す。
- aのフリーマンは、作りだされた空間に走り込む味方(b、c)にパスを送る。
- 2分で攻撃と守備を交代する。



e ボール操作⑤ (高等学校2年生の学習活動)

ねらい 味方が作りだした空間にパスを送ること

パス&ゴーゲーム (3対2)

図1

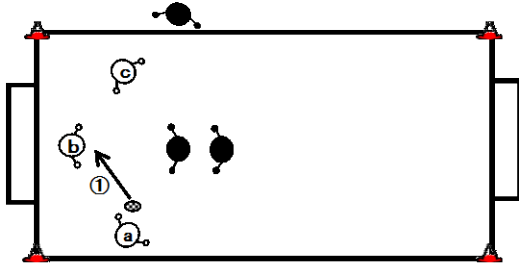


図2

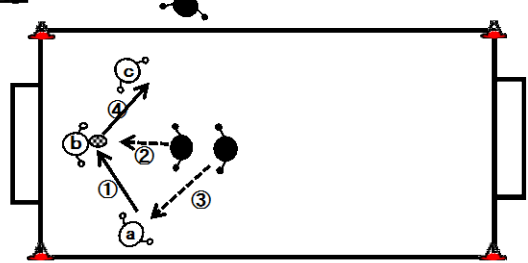


図3

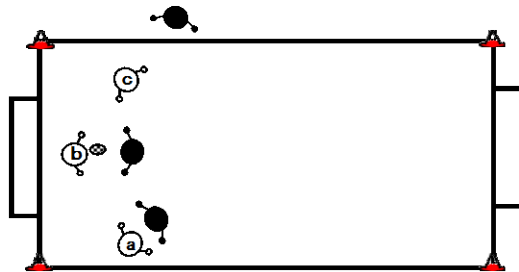
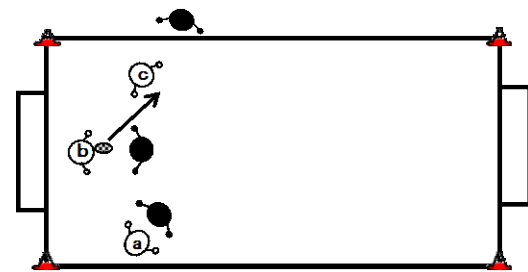


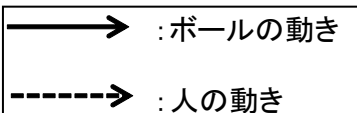
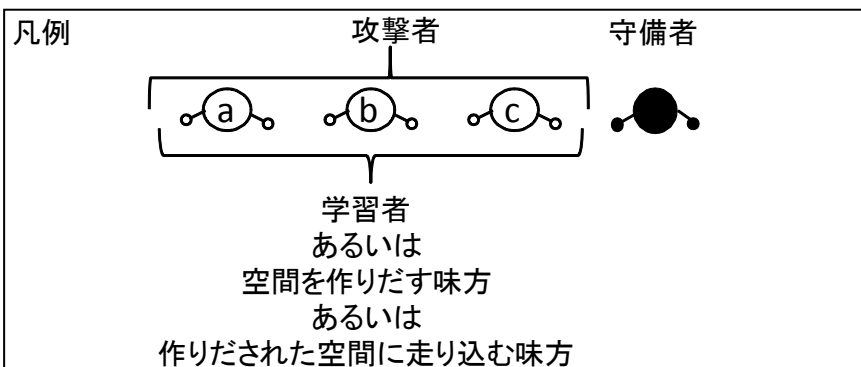
図4



場の設定
・縦10m×横10m

ゲームルール

- 攻撃者3人、守備者2人で行う。
- 図1のように、aからbへのパス①でスタートする。
- 守備者は、図2のようにパス①が出たら、約束練習として、3人の攻撃者のうちの2人に対してマークしに行く。
- 図3のように、aとbに守備者がマークをしたら、図4のようにbはcにパスを出して攻撃していく。
- 守備者の約束練習のパターンとしては3パターンある。
 - ※守備者の約束(3パターン)
 - (1) aとbのマークにつく。
 - (2) bとcにマークにつく。
 - (3) aとcにマークにつく。
- 2分間で守備者2人ずつ入り、交代して3セット行う。
- よりゲームに近い攻防のあるアウトナンバーゲームの中で、3人が連携して味方が作り出した空間にパスを送ることをねらう。

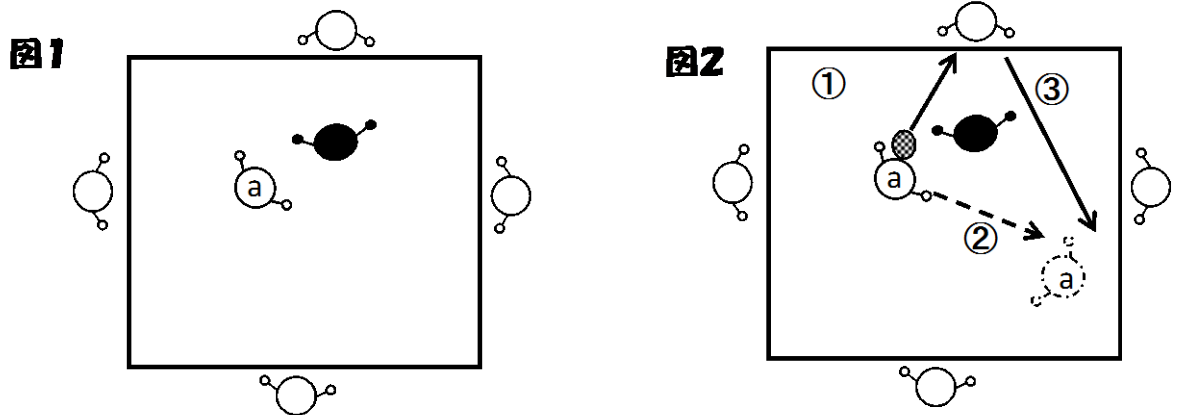


(イ) ボールを持たないときの学習活動

a ボールを持たないときの動き□ (復習的な学習活動)

ねらい パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること (中学校第3学年及び高等学校入学年次)

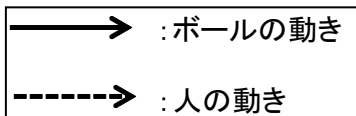
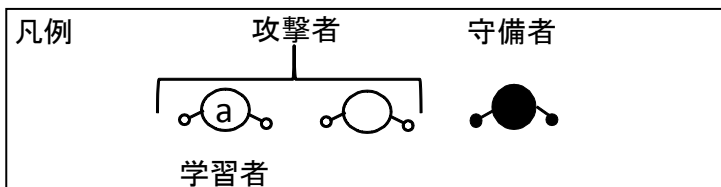
マイボールゲーム



場の設定
・横10m×縦10m

ゲームルール

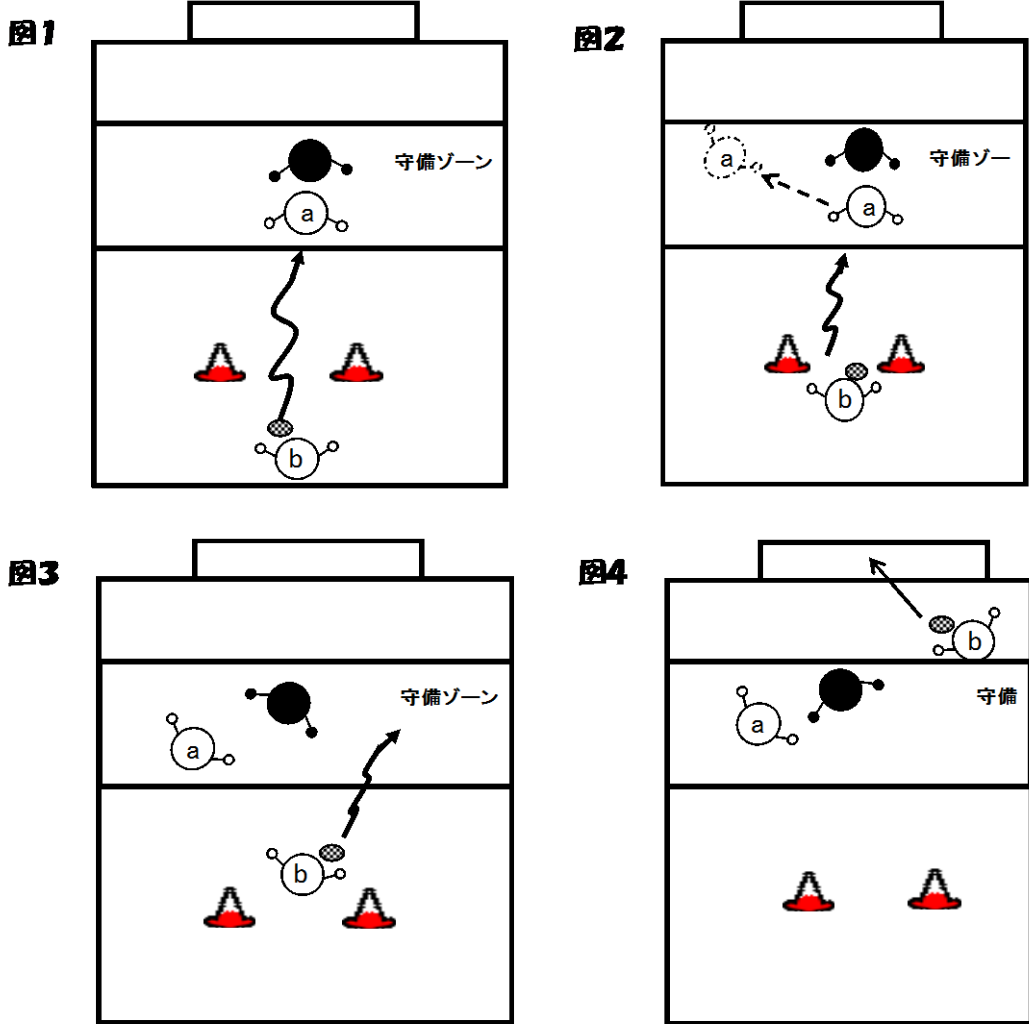
- 攻撃者5名、守備者1名で行う。
- 図1のとおり、正方形のエリアを作成し、4辺の外側に1名ずつ攻撃者を配置する。
- エリア内には、攻撃者と守備者(黒丸)を各1名配置する。エリア内にいる攻撃者は、図2のように外側のプレーヤーからパスを5回受けることができれば次のプレーヤーと交代する。
- エリア内の攻撃者aは、守備者にボールをカットされないようにエリア外の味方に対してパスを送り、再度パスを受ける動きをする。



b ボールを持たないときの動き図 (復習的な学習活動)

ねらい ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れること
(中学校第3学年及び高等学校入学年次)

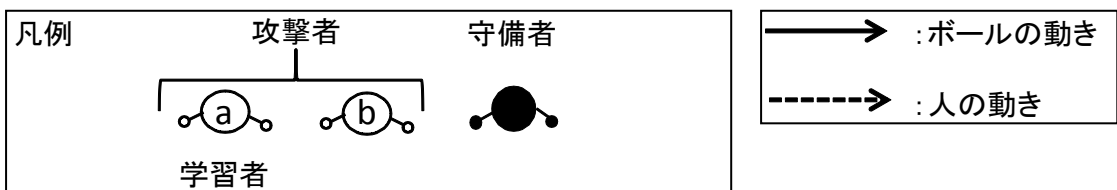
引っぱがしゲーム



場の設定
 ・横20m×縦30m
 ・ゴールはカラーコーンで設置する。(2m)
 ・守備ゾーンは、横20m×縦10m

ゲームルール

- 攻撃者2人对守備者1人で行う。
- 図1のように、bのボール保持者が2本のカラーコーン間に向かって、ドリブルでスタートする。
- 図2のように、aはbのパスをもらう動きをし、守備者を引きつけながらサイドにひらく動きをする。
- 守備者はaにつられて動くようにする。
 ※ただし、守備ゾーンにbが侵入してきた場合は、守備者は、bに対して守備に向かうことができる
 ※守備者は守備ゾーン以外は守ることはできない。
- 図3、4のように、bのボール保持者は空いた空間を利用してゴールにシュートする。



c ボールを持たないときの動き③（復習的な学習活動）

ねらい ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れること
（中学校第3学年及び高等学校入学年次）

3 グリッドゲーム

図1

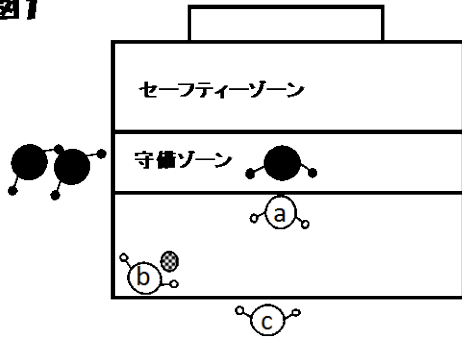


図2

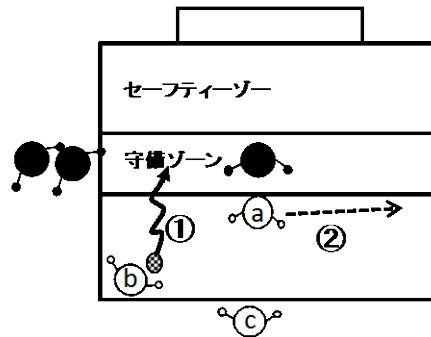
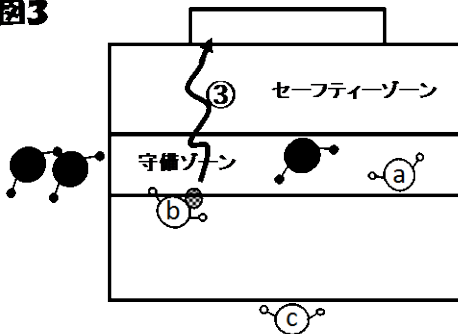


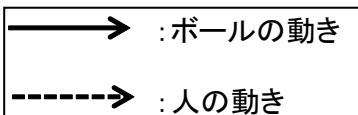
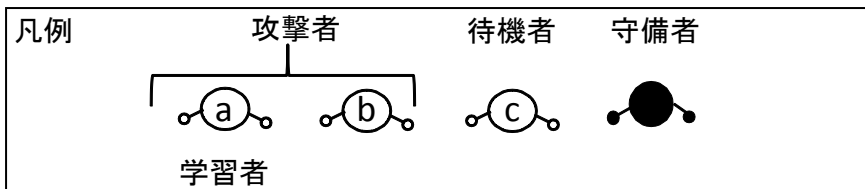
図3



- 場の設定
- ・横10m×縦30m
 - ・ゴールはカラーコーンで設置する。(2m)
 - ・守備ゾーンは、横10m×縦5m

ゲームルール

- 攻撃者2人、守備者1人で行う。
- 守備者は、守備ゾーンで守ることとする。
- 図1のように、bからスタートする。
- 図2のように、bのドリブルのタイミングに合わせて、aはボール保持者bが進行できる空間を作る②の動きをする。
- 守備者は進行を阻止するため、aあるいはbをマークする。
- 図3のようにbの目の前に、守備者がいないときはドリブルで突破をねらう。
守備者がいる場合は、aにパスをして突破するように行う。
※ただし、ボール保持者bは、守備ゾーン及びセーフティーゾーン内でパスをすることはできない。



d ボールを持たないときの動き④ (高等学校2年生の学習活動)

ねらい ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、必要な場所に留まったり、移動したりすること

パス&ゴーゲーム (2対1)

図1

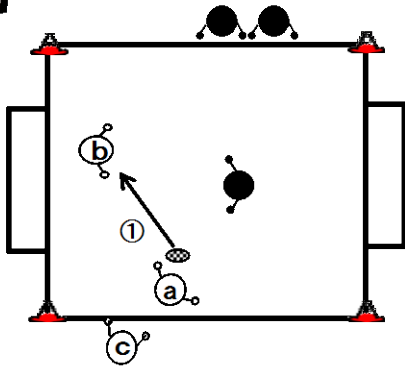


図2

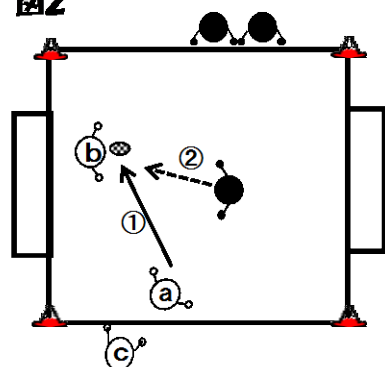


図3

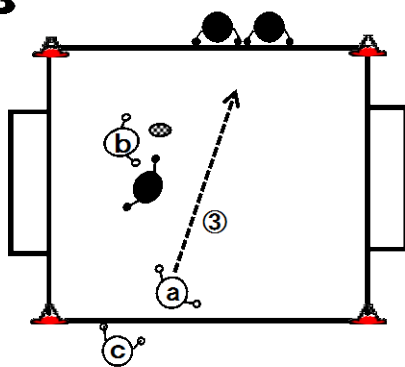
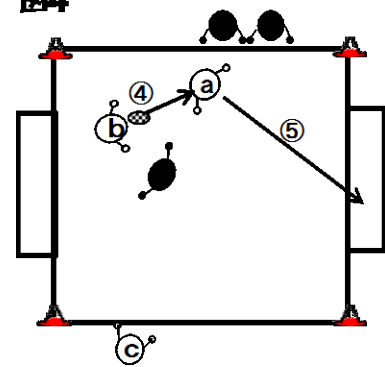


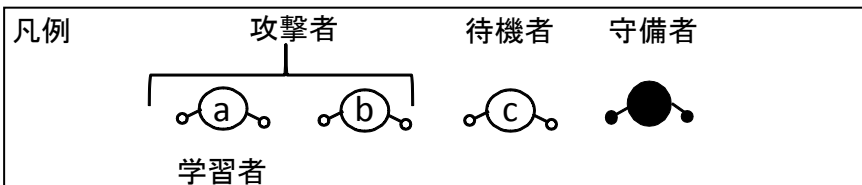
図4



場の設定
 ・横10m×縦5m
 ・ゴールはカラーコーンで設置する。(2m)

ゲームルール

- 攻撃者2人対守備者1人で行う。
- 図1のように、aからbに、パス①を出してスタートする
- 図2のように、守備者はパス①の後、bのマークに行く。(約束練習)
- 図3のように、パス①を出したaは、ボール保持者bからパスを受けるために、その場所に留まるか空間へ移動するか判断する。
- パス①を受けたbは、移動したaに向かって、図4のようにパス④を出すか、自分でゴール前へ侵入し、シュートする。



4 授業の実際

【本時の展開】(1 /14時間)

平成26年9月9日(火) 第3校時(11:00~11:50)

(1)本時の目標

〈知識・理解〉ねらいの達成に向けた自己観察の方法があることを理解できるようにする。

〈関心・意欲・態度〉相手を尊重しようとすることができるようにする。

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 集合、整列、挨拶、出席確認 2 オリエンテーション ・単元目標、本時の学習課題と流れの確認 授業にあたっての注意事項、学習カード配付・説明	○生徒の出席確認を行い、生徒の健康状態を把握する。 ○本時の学習のねらいや授業の進め方を説明する。
	<p>・練習やゲームの際は自分やチームで目標を持ち、その目標が達成できたかを振り返ろう！ ・ゲームの時は、相手や仲間のよいプレイを見付け、そのプレイを賞賛しよう！</p>	
	3 発表されたチームで集まる。 4 準備運動、ボール慣れ(2人1組でボール1球)	○チームを発表する。 ○ゲームに向けた本時のチーム目標を伝え、個人の目標については選択するよう伝える。 ○チームごとの練習内容を説明し、練習場所を指示する。
なか 30分	5 チームごとの練習(5分) 〈練習方法〉 ・パス練習 対面パスや2対1のパス回し 6 試しのゲーム(15分) 6対6によるゲーム(5分ゲーム×3試合)	○チームの目標に向けたチームの話し合いをさせ、練習内容を選ばせる。 ○チーム練習が終われば、一度集合させ、試しのゲームのルールを説明する。
	7 チームでゲームの振り返り	○積極的に相手のよいプレイを見付け、その相手のプレイを賞賛するなどの発言をするように伝える。 ○ゲームの目標について、チームで、どういったところが課題だったかを話し合わせる。
まとめ 10分	8 片付け、集合、整理運動 9 本時のまとめ ・本時の学習を振り返る。	○全員で片付けるよう、指導する。
	<p>【発問】今日のゲームにおいて、チーム及び個人の目標に対する振り返りで良かった点、改善点は何か。今日のベストプレイは誰のどのようなプレイだったか。</p>	
	10 次回の授業の確認 ・学習カードの提出 11 挨拶、解散	○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○今日のゲームを通して、チームの目標で良かった点や改善点を発表してもらおう。 ○今日のMVPを発表してもらおう。

【授業者による振り返り】

活発で明るい生徒が多く、男女仲良くゲームができていた。しかし、ボール操作は、男子が中心であり、ボールを持たないときの動きは少なく、仲間との連携による攻防はあまり見られなかった。ゲームをとおして、生徒の実態を把握することができたので、これからの授業に生かしていきたい。

【本時の展開】(2 /14 時間)

平成26年9月10日(水) 第1校時(9:00~9:50)

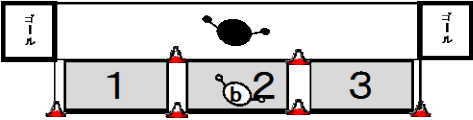
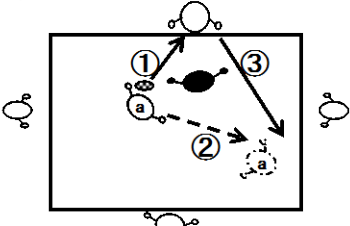
(1)本時の目標

〈技能〉得点しやすい空間にいる味方へパスを送ることができるようにする。

〈技能〉パスを出した後に次のパスを受ける動きができるようにする。

〈知識・理解〉ねらいの達成に向けた自己観察の方法があることを理解できるようにする。

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 準備運動 2 ボール慣れ 〈パス&コントロール〉 3 集合、整列、挨拶、出席確認 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○ボール慣れの説明を行う。 ○ボールをよく見て、丁寧に取り組むように伝える。 ○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・得点しやすい空間にいる味方にパスを送ろう！ ・パスを出した後に、次のパスを受ける動きをしよう！ ・FWパスゲームのプレイの判断について、自己観察の方法があることを知ろう！</p> </div>	
なか 30分	5 タスクゲームの説明を聞く。	○ホワイトボードでFWパスゲームのルールについて、図とマグネットを用いて説明する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】得点しやすい場所とはどこか。ゴール前にパスを送るためには、どこにボールを蹴るか。</p> </div>	
	6 復習的な学習活動1(10分) (ボール操作①)のタスクゲーム) ・FWパスゲーム 	○味方が走り込む方向の状況をよく観察し、味方が走り込んできた前方に合わせてパスを送ることを伝える。 ○正確なインサイドキックで蹴るように指導する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】パスを出した後に次のパスが受けられるには、どのようなことを意識しておくことが大切か。</p> </div>		
	7 復習的な学習活動2(10分) (ボールを持たないときの動き 1 のタスクゲーム) ・マイボールゲーム 	○ホワイトボードでマイボールゲームのルールについて図とマグネットを用いて説明する。 ○パスを出す前に、味方の位置をよく見ることを伝える。 ○パスを出した後、守備者の後ろや空いているスペースに素早く走り込むことが有効であることを伝える。 ○良い動きを積極的に賞賛し、他の生徒の気づきにつなげる。
まとめ 10分	8 片付け、集合、整理運動 9 本時の学習のまとめを行う。	○全員で片付けるよう、指導する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】①得点しやすい場所にいる味方にパスを送るポイントは何か。 ②パスを出した後に、次のパスを受けられるようにできるポイントは何か。</p> </div>	
	10 学習カードの記入をする。	○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。
	11 次回の授業の確認、挨拶	○次回の授業のねらいなどを説明する。

【授業者による振り返り】

ボール慣れとして、パス&コントロールを実施した。ゲーム性があるため、生徒は楽しみながら活動していた。タスクゲームでは説明が長引き、活動時間まで及ぶことがあったので、簡潔に伝える準備が必要と感じた。指導後は、空間や動きを理解したパスが見られた。

【本時の展開】(3 / 14 時間)

平成26年9月12日(金) 第5校時(13:35~14:25)

(1)本時の目標

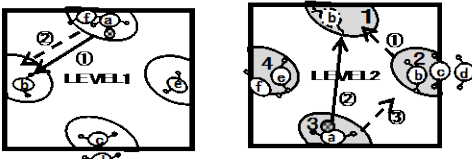
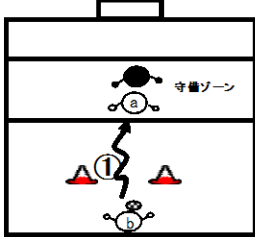
〈技能〉味方が操作しやすいパスを送ることができるようにする。

〈技能〉ゴール前に広い空間を作るために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きができるようにする。

〈関心・意欲・態度①〉練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重しようとするようにする。

【評価:11/14時間】

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ10分	1 各班ごとにランニング、準備運動 2 ボール慣れ(対面のパス&コントロール)(1分間計測) 3 集合、整列、挨拶、出席確認、学習カード配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○連続で成功した回数を各チームでカウントさせる。 ○学習カードを確認させ、前回の復習を口頭で伝える。 ○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。
	<p>・味方が操作しやすいパスを送ろう！ ・ゴール前に広い空間を作る動きをしよう！ ・積極的に相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイを賞賛しよう！</p>	
	5 ドリルゲーム及びタスクゲームの説明を聞く。	○パス&ラン(LEVEL1)のルールを説明する。
	<p>【発問】味方が操作しやすいパスってどの位置に蹴るパスか。どのようなパスのボールか。</p>	
なか30分	6 復習的な学習活動1 (ボール操作②のドリルゲーム) ・パス&ラン 	○味方の位置を把握し、次の味方が目指す前方方向の位置をめぐらして、ゴロの転がったパスを出すことを伝える。 ○パス&ラン(LEVEL2)のルールを説明し、実演する。
	<p>【発問】ゴール前に広い空間を作るために、ボールを持たないときにどうしたら相手を自分に引き寄せられるか。</p>	
	7 復習的な学習活動2 (ボールを持たないときの動き 2 のタスクゲーム) ・引っぱがしゲーム 	○引っぱがしゲームのルールを説明する。 ○ボールを持たないときは、ゴール前に広い空間を作るために、左右にタイミングよくひらき、パスを受けるふりをしながら相手を引きつけられるようなアピールするように伝える。 ○練習では、積極的に相手の素晴らしいプレイを認め、声掛けをするように伝える。
	8 集合、本時の学習のまとめを行う。	
	9 学習カードの記入をする。	○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。
まとめ10分	<p>【発問】①今日の授業の中で、味方が操作しやすいパスを送るためのポイントは、ゴール前に広い空間を作るために、相手を引きつけるポイントは、誰が一番上手な空間の作り方だったか。 ②今日の授業の中で、フェアプレイ賞は誰のどのような発言だったか。</p>	
	10 挨拶、次回の授業の確認を行う。	○次回の授業のねらいなどを説明する。
	11 片付け、整理運動	○指定された班で片付けるよう、指導する。

【授業者による振り返り】

ボール慣れでは、女子のトラップとパスの正確性が高まってきたため、各チームの記録が伸びた。パス&ランでは、説明の中で、生徒による模範を行い、スムーズに活動することができた。また、パスの出し手と受け手のタイミングを合わせるため、声を出すよう指導したところ、パスのリズムが生まれるようになった。

【本時の展開】(4 /14 時間)

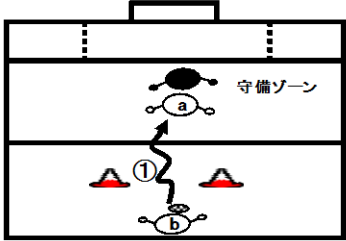
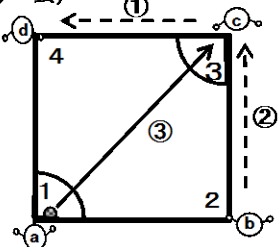
平成26年9月16日(火) 第3校時(11:00~11:50)

(1)本時の目標

〈技能〉ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きができるようにする。

〈技能①〉味方が作り出した空間にパスを送ることができるようにする。【評価:12/14時間】

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 ボール慣れ(パス&コントロール) 3 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○学習カードの振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きをしよう！ ・味方が作り出した空間へ入ってきた仲間にパスを送ろう！</p> </div>	
	5 タスクゲームの説明を聞く。	○引っぱがしゲームのルールを説明する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】ゴール前に空間を作るためには、どのように動く必要があるか。味方が作り出した空間とは何か。</p> </div>	
なか 30分	6 復習的な学習活動2 〈ボールを持たないときの動き 2 のタスクゲーム〉 ・引っぱがしゲーム 	○ボールを持たないときは、ゴール前に広い空間を作るために、左右にパスを受けるふりをして、相手を引きつけるアピールをするように伝える。 ○守備者は、守備ゾーン内では自由に守ってもよいことを伝える。 ○チームで3人グループ(女子1名含む)を作らせ、その中でローテーションをするように伝える。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】味方が作り出した空間とは何か。その空間はどのように現れるか。</p> </div>	
	7 高校2年生の学習活動 〈ボール操作③のドリルゲーム〉 ・ゲット・ザ・スペース 	○ゲット・ザ・スペースのルールを説明する。 ○ボールを持たない2人の連携した味方の動きを見て、味方が作り出した空間に走り込んでくる仲間に合わせて、タイミングよくパスを送るように伝える。 ○連携した味方の良い動きの中で、タイミングよくパスを送れた生徒を褒め、他の生徒の気づきにつなげる。
	8 本時の授業のまとめを行う。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】①ゴール前に広い空間を作り、守備者を引き付けることができるポイントは何か。 ②味方が作り出した空間にパスする際のパポイントは何か。</p> </div>	
まとめ 10分	9 学習カードに記入する。 10 挨拶、次回の授業の確認 11 片付け、集合、整理運動	○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指導する。

【授業者による振り返り】

引っぱがしゲームでは、守備者に対しての制約(ルール等)が多く、ゲームを理解させることに時間を要した。活動中は、ボールを持たないプレイヤーが懸命に相手守備者を自分に引き付けて、ゴール前から引き離そうとする様子が見られた。しかし、攻防が繰り返すことが無いゲームだったので、活動量が少なくなった。攻防が繰り返されるように、ルール等を工夫する必要がある。

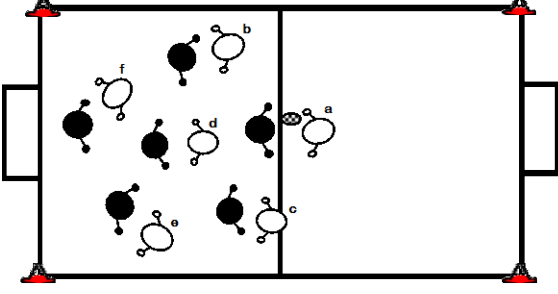
【本時の展開】(5 /14 時間)

平成26年9月26日(金) 第5校時(13:35~14:25)

(1)本時の目標

〈知識・理解〉ねらいの達成に向けた自己観察の方法があることを理解できるようにする。

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶 3 学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> ・プレイの判断について、自己観察の方法があることを知ろう！ </div>	
なか 30分	5 高校2年生の学習活動 ・6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)① <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%; text-align: center;"> ゲーム目標:パスをつないでシュート！！ </div> 	○本時の対戦相手と審判を確認する。 ○ゲームの開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○攻撃では、パスを連携させてゴールを狙うように伝える。
	6 ゲームの振り返り 7 6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)②	○各チームで取り組んだ練習の成果について話し合いをし、その反省を生かして次のゲームに取り組ませるようにする。
まとめ 10分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> 【発問】 ・どうしたら、味方とパスの連携ができたか。 </div>	
	8 学習カードに記入する。 9 本時の授業のまとめを行う。 10 集合、挨拶 11 片付け	○学習カードは個人で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○全員で片付けるよう、指示する。

【授業者による振り返り】※所用により、他教員による授業を実施。

生徒達は、6対6のゲームの中で、これまでの復習的な学習活動で身に付けた、ボール操作とボールを持たないときの動きを発揮しようとしていた。「私からあなたへ」のパスを送る際、味方が受けやすいパスを出そうとする様子が見られたが、パスの連携は少なかった。

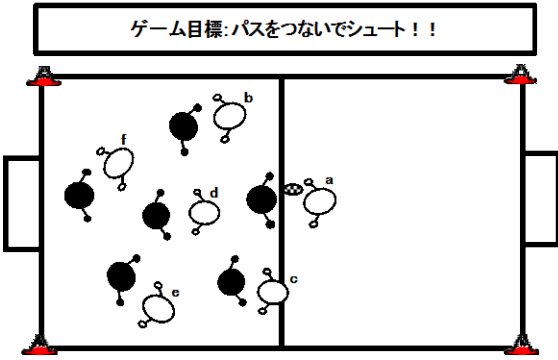
【本時の展開】(6 /14 時間)

平成26年9月30日(火) 第3校時(11:00~11:50)

(1)本時の目標

〈関心・意欲・態度①〉練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重しようとするができるようにする。【評価:11/14時間】

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶 3 学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ・積極的に相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイを賞賛しよう！ </div>	
なか 30分	5 高校2年生の学習活動 ・6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)① <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ゲーム目標:パスをつないでシュート!! </div> 	○本時の対戦相手と審判を確認する。 ○ゲームの開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○攻撃では、パスを連携させてゴールを狙うように伝える。 ○ボール操作では、得点しやすい空間にパスを出すこと。または味方が操作しやすいパスを送ることの目標を設定することを伝える。 ○ボールを持たないときの動きでは、パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。またはゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きをすることの目標を設定することを伝える。 ○相手の素晴らしいプレイを積極的に見付けることを伝える。
	6 ゲームの振り返り 7 6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)②	○各チームで取り組んだ練習の成果について話し合いをし、その反省を生かして次のゲームに取り組ませるようにする。
まとめ 10分	8 学習カードに記入する。 9 本時の授業のまとめを行う。 10 集合、挨拶 11 片付け	○学習カードは個人で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○全員で片付けるよう、指示する。

【授業者による振り返り】※所用により、他教員による授業を実施。

6対6ゲームでは、これまで学習したボール操作とボールを持たないときの動きの発揮に向けた目標を持ち、実践後、振り返りをするように伝えた。各自の目標が明確になることで、パスの連携に向けた動きが見られるようになってきた。ゲームの振り返りで、チーム内の役割分担についてアドバイスをする必要があった。

【本時の展開】(7 /14 時間)

平成26年10月1日(水) 第1校時(9:00~9:50)

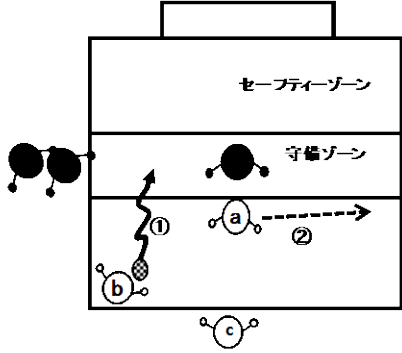
(1)本時の目標

〈技能〉ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れることができるようにする。

〈技能①〉味方が作りだした空間にパスを送ることができるようにする。【評価:12/14時間】

〈知識・理解①〉課題解決の方法について理解できるようにする。【評価:14/14時間】

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 ボール慣れ(パス&コントロール) 3 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<p>・ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れる動きをしよう！ ・味方が作りだした空間へ入ってきた仲間にパスを送ろう！ ・課題解決の方法を知ろう！</p>	
なか 30分	5 タスクゲームの説明を聞く。 6 復習的な学習活動2 (ボールを持たないときの動き 3 のタスクゲーム) ・3グリッドゲーム 	○ボールを持たないときは、ボール保持者が進行できる空間を作るために、ボール保持者の進行に合わせて、タイミングよく左右にフェイントを入れながらひらき、パスを受けるふりしながら、相手を引きつけるようなアピールする動きで進行方向から離れるように伝える。 ○守備者は、守備ゾーン内のみ動くことができるよう伝える。
まとめ 10分	7 本時の授業のまとめを行う。 8 学習カードに記入する。 9 挨拶、次回の授業の確認 10 片付け、集合、整理運動	○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○課題解決の方法として、目標を達成するための課題や練習方法を検討したりするためには、話し合いを持ったり、経験者に助言をもらったりすることで、解決の一助となることを伝える。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指導する。

【授業者による振り返り】

雨天のため、体育館での活動となった。3グリッドゲームは、体育館半面の2コートで行った。狭いため、パスを受ける空間を確保できず、活発ながらパスがつかない活動となった。また、タスクゲームの1ゲームに要する時間が長くなってしまい、1人あたりの活動時間が少なくなってしまった。ボールを持たないときの動きを身に付けるためには、空間と活動時間の確保が必要であると感じた。

【本時の展開】(8 /14 時間)

平成26年10月3日(金) 第5校時(13:35~14:25)

(1) 本時の目標

〈技能①〉味方が作りだした空間にパスを送ることができるようにする。【評価:12/14時間】

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定できるようにする。

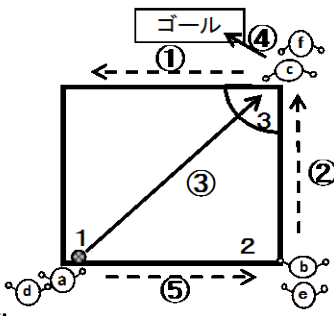
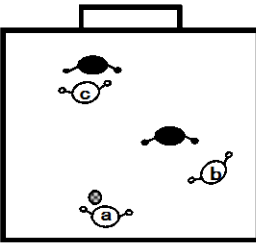
(2) 評価

【評価:8/14時間】

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定している。

(3) 展開

【指導:8/14時間】

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 ボール慣れ(パス&コントロール) 3 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・味方が作りだした空間へ入ってきた仲間にパスを送ろう！</p> <p>・チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定しよう！</p> </div>	
	5 ドリルゲームの説明を聞く。	○見本を見せながらゲット・ザ・スペースの説明をする。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】味方が作りだした空間へ入ってきた味方へパスを送るには何を意識することが大切か。</p> </div>	
なか 30分	6 高校2年生の学習活動 〈ボール操作③のドリルゲーム〉 ・ゲット・ザ・スペース 	○a、b、cの動きだす順番と役割を伝える。 1. cの役割・・・空間を作り出す 2. bの役割・・・空間に飛び込む 3. aの役割・・・味方が作り出した空間にパスを出す。 4. 最後のbがトラップして、シュートする。 ○まずは、見本の動きに合わせて、ポイントを確認させる。 ○ゲーム1では、6個分のボールを蹴り終えるまで行う。 ○ゲーム2では2分間でのゴール数を数えさせるようにし、6個のボールを蹴り終えたらボールを1へ運んで続けるように伝える。
	7 高校2年生の学習活動 〈ボール操作④のタスクゲーム〉 ・2対2+フリーマンゲーム  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>a' はゴール数と味方に対して指示を行う。 2分でaと交代する</p> </div>	○2対2+フリーマンゲームを説明する。 ○1チームを2グループに分ける。 ○チームごとに(a) b、cの役割について確認させる。 ○フリーマンは、リーダーとサブリーダーが行うように指示する。 ○良いプレーについて褒めるようにする。
まとめ 10分	8 学習ノートを配付する。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】味方が作りだした空間にパスを送ることができたか。(チームに聞く)</p> </div>	
	9 チームでの話し合いをする。 10 学習カードに記入する。 11 本時の授業のまとめを行う。 12 挨拶、次回の授業の確認 13 片付け、集合、整理運動	○反省はチーム全員で行い、学習カードは自分で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 【思考・判断①: 学習カード】 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指導する。

【授業者による振り返り】

2対2+フリーマンゲームでは、味方が作りだした空間にパスを送ることを目標とした。生徒は目標の達成に努め、主としてパスの連携を図るゲーム展開となった。これにより、サッカー本来の特性であるゴールをねらう様子があまり見られなかった。タスクゲームでは、通常のゲームのような攻防がみられる設定をし、その中で目標に挑戦させることが必要であると感じた。

【本時の展開】(9 /14 時間)

平成26年10月7日(火) 第3校時(11:00~11:50)

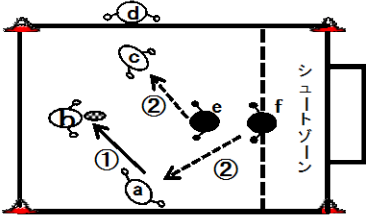
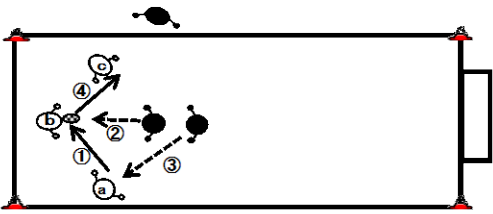
(1)本時の目標

〈技能①〉味方が作りだした空間にパスを送ることができるようにする。【評価:12/14時間】

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定できるようにする。

【評価:8/14時間】

(2)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 ボール慣れ(パス&コントロール) 3 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	・味方が作りだした空間へ入ってきた仲間にパスを送ろう！ ・チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定しよう！	
なか30分	5 ドリルゲームの説明を聞く。 【発問】味方が作りだした空間へ入ってきた味方へパスを送るには何を意識することが大切か。 6 高校2年生の学習活動 〈ボール操作⑤のドリルゲーム〉 ・パス&ゴーゲーム(3対2)  7 高校2年生の学習活動 〈ボール操作⑤のタスクゲーム〉 ・パス&ゴーゲーム(3対2)  8 チームごとに課題を決める。 9 再度パス&ゴーゲーム(3対2)(2分間ずつ1セット)を行う。	○見本を見せながらパス&ゴーゲーム(3対2)の説明をする。 ○aからのパスでスタートし、守備者はこのパスで3人のうち2人に対して守備をするように伝える。(約束練習) ○守備者に約束練習のパターンを伝える。 1. aとbのマークに行く。 2. aとcのマークに行く。 3. bとcのマークに行く。 4. 1~3のいずれかを毎回守備者に選択させて行わせる。 ○見本の動きに合わせて、攻撃のポイントを確認させる。 ○2分間は、決まった守備者2名が継続して行い、合計3セット行う。 ○パス&ゴーゲーム(3対2)の説明をする。 ○力が均等になるように1チームを2グループに分ける。 ○前半2分、後半2分で攻守を交代する。 ○守備者はスタートの時だけ約束練習とし、その後は自由に守るように伝える。 ○守備者がボールを奪ったり、ボールがラインアウトしたり、攻撃チームがシュートを決めたら再度スタート地点から再開する。 ○守備者は2分間の中で交代しながら行うように伝える。 ○4分間ゲーム終了後、チームで課題を考えさせてホワイトボードに掲示し、再度その課題の達成をねらってゲームを行わせる。
まとめ10分	10 学習カードを配付する。 【発問】くできたチームにはどうしたら、味方が作りだした空間にパスを送ることができたか。 くできなかったチームにはどうしたら、味方が作りだした空間にパスを送ることができるようになるか。 11 チームでの話し合いをする。 12 学習カードに記入する。 13 本時の授業のまとめを行う。 14 挨拶、次回の授業の確認 15 片付け、集合、整理運動	○反省はチーム全員で行い、学習カードは自分で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指導する。

【授業者による振り返り】

前時の反省を生かし、攻防のあるゲームを設定した。これにより、生徒はゲームを楽しみながら、目標の達成に向けて取り組んでいた。パス&ゴーゲームでは、守備者が自由に動いて守ることで、攻撃者は瞬時の判断が必要となったことから、生徒たちは、戸惑いを感じていたようであった。ボールを持ったときの判断については、具体的選択肢を設ける必要があった。

【本時の展開】(10 /14 時間)

平成26年10月8日(水) 第1校時(9:00~9:50)

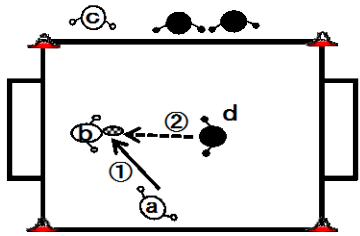
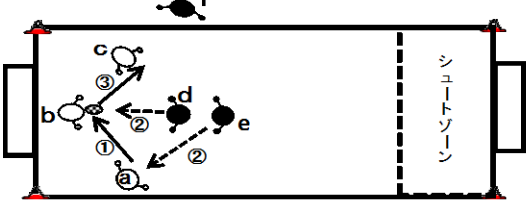
(1) 本時の目標

〈技能②〉ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、必要な場所にとどまったり、移動したりすることができるようにする。【評価:13/14時間】

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定できるようにする。

【評価:8/14時間】

(2) 展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 ボール慣れ(パス&コントロール) 3 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ボール保持者がプレイしやすい空間を作るために、必要な場所に留まったり、移動したりしよう！ ・チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定しよう！</p> </div>	
なか 30分	5 ドリルゲームの説明を聞く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】 ボールを持っていないときに、ボール保持者の動きを見て、動かないかどこに動くかを判断しよう。</p> </div> 6 高校2年生の学習活動 〈ボールを持たないときの動き 4 のドリルゲーム〉 ・パス&ゴーゲーム(2対1) 	○見本を見せながらパス&ゴーゲーム(2対1)の説明をする。 ○aからのパスでスタートし、守備者はこのパスでbに対し、正面から守備をするように伝える。(約束練習) ○aは、bの動きを見て、その場所に留まってパスを受けるか、bがパスしやすい場所に移る判断ができることが学習のねらいであることを伝える。 ○1チームを2グループに分けて2分間ずつ、攻撃者チームと守備者チームがゴール数を競うように伝える。 ※判断のポイント(aの場合) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>〈bの動きで判断すること〉 ①bからのパス → その場に留まり、bからパスを受ける。 ②bが守備者を抜いてドリブル→パスをもらえるゴール方向に移動。 ③bが守備者を抜けない → 移動してbに近づき、パスをもらう。</p> </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】 ボールを持っていないときに、持っている味方と守備者の動きを見て、動かないかどこに動くかを判断しよう。</p> </div>	
	7 高校2年生の学習活動 〈ボールを持たないときの動き 4 のタスクゲーム〉 ・パス&ゴーゲーム(3対2)(2分間ずつ1セット) 	○パス&ゴーゲーム(3対2)の説明をする。 ○力が均等になるように1チームを2グループに分ける。 ○前半(2分)と後半(2分)で攻守を交代する。 ○守備者はスタートのときだけ約束練習とし、その後は自由に守るように伝える。 ○守備者がボールを奪ったら、ゴールを狙う。また、ボールがラインアウトしたり、攻撃者チームがシュートを決めたら再度スタート地点から再開する。 ○守備者は、2分間の中で3人が交代しながら行うように伝える。
	8 チームごとに課題から目標を決める。 9 パス&ゴーゲーム(3対2)(2分間ずつ1セット)を行う。	○ゲーム終了後、チームごとに課題から目標を決めてホワイトボードに掲示し、これに向けたゲームを行うよう指示する。
ま と め 10分	10 全員が集合し、目標に対して取り組んだことを発表する。	○設定した目標の振り返りについて質問する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】 ボールを持っていないときに、動くか動かないかの判断の決め手となったのは、何でしたか。</p> </div>	
	11 学習カードを配付する。 12 チームでの話し合いをする。 13 学習カードに記入する。 14 本時の授業のまとめを行う。 15 挨拶、次回の授業の確認 16 片付け、集合、整理運動	○反省はチーム全員で行い、学習カードは自分で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指示する。

【授業者による振り返り】

パス&ゴーゲーム(3対2)では、チーム内で助言し合ったり、励まし合ったりする様子が見られた。これまでに学習したパスの連携した動きを習得し、発揮していた。

【本時の展開】(11 / 14 時間)

平成26年10月10日(金) 第5校時(13:35~14:25)

(1) 本時の目標

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己の課題を設定することができるようにする。

【評価: 8 / 14 時間】

〈関心・意欲・態度①〉練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重しようとするようにする。

【評価: 11 / 14 時間】

(2) 評価

〈関心・意欲・態度①〉練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重しようとしている。【指導: 3 / 14 時間】

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価														
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 3 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。														
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定しよう！ ・ゲームで積極的に相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイを賞賛しよう！</p> </div>															
なか 30分	4 4対4ゲームの説明とゲーム目標を聞く。 5 高校2年生の学習活動 -4対4ゲーム(4分ゲーム×2試合) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ゲーム目標:パスをつないでシュートする。 </div>  6 ゲームの振り返り(目標に即して)(2分) (パスの様相について話し合う)	○ホワイトボードとマグネットで4対4ゲームの説明をする。 ○ゲームの開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○ゲームの目標を伝える。 ○余っている2人は、2分で交代するように伝える。 ○1試合目と2試合目の対戦相手と審判を伝える。 ○ゲームの際は、積極的に相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイを賞賛するように伝える。 【関心・意欲・態度①: 観察】 ○審判の役割は、主審(1名)、副審(1名)、得点係(1名)で行うように伝える。														
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】「パスをつないでシュートする」という目標に向けて、ボール操作とボールを持たない動きでは、特に何を頑張れば、もっとパスが繋がってシュートまで達成することができるか。</p> </div>															
	7 チーム毎に目標に向けた課題をボール操作とボールを持たない動きから選ぶ。 8 課題の練習方法を選択し、実施する。(8分) 9 4対4のゲーム(4分ゲーム×2試合) 10 チームごとに課題に対して取り組んだ成果について振り返る。	○課題解決に向けて、次の課題から選択し、練習方法を決めさせる。 <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">課 題</th> <th style="text-align: center;">練習方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①前方にいる味方へのパス</td> <td>①FWパスゲーム</td> </tr> <tr> <td>②味方が走り込む方向へのパス</td> <td>②パス&ラン</td> </tr> <tr> <td>③連携した味方の動きに合わせて、タイミングのよいパス</td> <td>③ゲット・ザ・スペース</td> </tr> <tr> <td>④パスを出した後に次のパスを受けるために空いている空間への動き</td> <td>④マイボールゲーム</td> </tr> <tr> <td>⑤相手を引っぱがす動き</td> <td>⑤引っぱがしゲーム</td> </tr> <tr> <td>⑥とどまるまたは移動する動き</td> <td>⑥パス&ゴーゲーム(2対1)</td> </tr> </tbody> </table>	課 題	練習方法	①前方にいる味方へのパス	①FWパスゲーム	②味方が走り込む方向へのパス	②パス&ラン	③連携した味方の動きに合わせて、タイミングのよいパス	③ゲット・ザ・スペース	④パスを出した後に次のパスを受けるために空いている空間への動き	④マイボールゲーム	⑤相手を引っぱがす動き	⑤引っぱがしゲーム	⑥とどまるまたは移動する動き	⑥パス&ゴーゲーム(2対1)
課 題	練習方法															
①前方にいる味方へのパス	①FWパスゲーム															
②味方が走り込む方向へのパス	②パス&ラン															
③連携した味方の動きに合わせて、タイミングのよいパス	③ゲット・ザ・スペース															
④パスを出した後に次のパスを受けるために空いている空間への動き	④マイボールゲーム															
⑤相手を引っぱがす動き	⑤引っぱがしゲーム															
⑥とどまるまたは移動する動き	⑥パス&ゴーゲーム(2対1)															
まとめ 10分	11 チームで話し合わせたことを発表する。 12 学習カードに記入する。 13 本時の授業のまとめを行う。 14 挨拶、次回の授業の確認 15 片付け、集合、整理運動	○ゲーム終了後、チームごとに選択して練習に取り組んだ課題が達成できたかどうかを質問する。 ○設定した課題の振り返りについて質問する。														
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【発問】・パスをつないでシュートする目標に対して設定した課題が達成できたか。次回の目標は何か。 ・あなたが考える今日のベストプレイ賞(MVP)は誰のこういったプレイだったか。その時、こういった言葉をかけたか。</p> </div>															

【授業者による振り返り】

4対4ゲームでは、生徒が、「ボール操作」や「ボールを持たないとき」といった自分の状況を把握して、的確に動く様子が見られた。また、ゲームでの振り返りの時間にチームの課題を解決するために、コミュニケーションを取る様子が見られた。

【本時の展開】(12 /14 時間)

平成26年10月15日(水) 第1校時(9:00~9:50)

(1)本時の目標

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定することができるようにする。
【評価: 8/14時間】

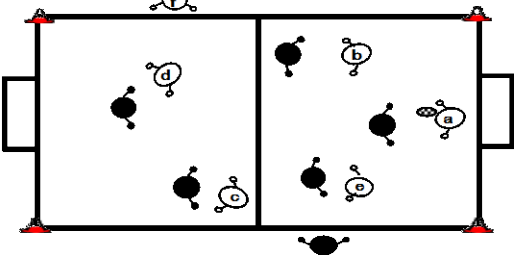
〈関心・意欲・態度①〉練習やゲームで相手の素晴らしいプレイを認めたり、相手を尊重しようとするようにする。

【評価: 11/14時間】

(2)評価

〈技能①〉味方が作りだした空間にパスを送ることができる。【指導: 4/14時間】

(3)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 3 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<p>・チームが目指す目標(パスをつないでシュートする。)に応じた自己やチームの課題を設定しよう! ・ゲームで相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイを賞賛しよう!</p>	
	4 ゲット・ザ・スペース(ボール操作のスキルテスト)	○スキルテストの評価ポイントについて説明する。 【技能①: 観察】
	<p>【発問】「パスをつないでシュート」するために、ゲーム中自分の役割として意識して取り組むことは何だろう。ボール操作とボールを持たないときの動きから、選んでみよう。</p>	
なか 30分	5 前回のゲームを振り返り、チームで攻撃(パスの連携)目標に向けて、ボール操作及びボールを持たないときの動きから5人の連携に向けた作戦を立てる。	○ボードを使って、攻撃目標(パスの連携)に向けた作戦を考えさせる。
	6 チームの作戦を発表する。	○キャプテンは、立って発表するよう伝える。
	7 高校2年生の学習活動 ・5対5ゲーム(4分ゲーム×4試合)	○本時の対戦相手と審判を確認する。 ○ゲームの開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○控えのメンバーは、2分で交代するよう伝える。 ○ゲームの際は、積極的に相手の素晴らしいプレイを見付け、そのプレイに対して声掛けするよう伝える。
	<p>ゲーム目標:パスをつないでシュート!!</p> 	<p><振り返りの動きのポイント></p> <ul style="list-style-type: none"> ① 前方にいる味方へのパス ② 味方が走り込む方向へのパス ③ 連携した味方の動きに合わせて、タイミングのよいパス ④ パスを出した後に次のパスを受けるために空いている空間への動き ⑤ 相手を引っぱがず動き ⑥ とどまるまたは移動する動き
	8 ゲームの振り返り (チームの作戦が成功したかについてを話し合い、次の課題を考える。)	○チームの作戦が成功したかについて振り返り、課題を考えさせる。
	9 ゲームの振り返りで、チームで話し合ったことを発表する。	○キャプテンは、立って発表するよう伝える。
まとめ 10分	<p>【発問】・次回のゲームでのチームの目標及び個人の課題は何か。 ・あなたが選ぶ今日のベストプレイ賞(MVP)は誰のどういったプレイだったか。その時、どういった言葉をかけたか。</p>	
	10 学習カードに記入する。 11 本時の授業のまとめを行う。 12 挨拶、次回の授業の確認 13 片付け、集合、整理運動	○学習カードは個人で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指示する。

【授業者による振り返り】

雨天のため、体育館で実施した。5対5を体育館半面に1コートで行った。プレイスペースは狭かったが、ゲーム中、ボールを持たないときにパスを受けるために、空いているスペースに素早く移動したり、ゴール前に空間を作ったりする動きが見られた。多くの生徒が、パスの連携に向けて、ボールをもらおうとする動きをしていた。

【本時の展開】(13 /14 時間)

平成26年10月22日(水) 第1校時(9:00~9:50)

(1) 本時の目標

〈思考・判断①〉これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じた自己やチームの課題を設定することができるようにする。

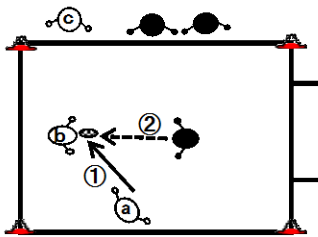

(2) 評価

【評価: 8/14時間】

〈技能②〉ボール保持者がプレイしやすい空間を作りだすために、必要な場所にとどまったり、移動したりすることができる。

【指導: 10/14時間】

(3) 展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶、学習カードの配付 3 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ・チームが目指す目標(パスをつないでシュートする。)に応じた自己やチームの課題を設定しよう！ </div>	
	4 パス&ゴーゲーム(2対1) 	○aからのパスでスタートし、守備者はこのパスでbに対し、正面から守備をするように伝える。(約束練習) ○aは、bの動きを見て、その場所にとどまってパスを受けるか、bがパスしやすい場所に移動する判断ができることが学習のねらいとであることを伝える。 ○ゲームでは、ボールから離れ空間を意識してプレイするように伝える。 【技能②: 観察】
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【発問】「パスをつないでシュート」を成功させるためには、4人チームでどのような動きで攻めていくか。 </div>	
なか 30分	5 高校2年生の学習活動 ・4対4ゲーム(4分ゲーム×5試合) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ゲーム目標: パスをつないでシュート!! </div> 	○本時の対戦相手と審判を確認する。 ○ゲーム開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○攻撃では、パスを連携させてゴールを狙うように伝える。 ○控えのメンバーは、2分で交代するように伝える。 ○ゲームでは、ゴールが決まる際に攻撃者全員が相手コート半面に入っていないと得点にならないルールとすることを伝える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <振り返りの動きのポイント> ①ボール保持者のパス ②ボールを持たないときの動き </div> ○チームで作戦の振り返りをし、次回の課題を設定するように伝える。 ○チームで決めた作戦の概要とそれを実行した結果、課題となったことについてキャプテンは、立って発表するよう伝える。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【発問】・次回のゲームでのチームの課題及び個人の課題は何か。 </div>	
まとめ 10分	7 学習カードに記入する。 8 本時の授業のまとめを行う。 9 挨拶、次回の授業の確認 10 片付け、集合、整理運動	○学習カードは個人で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 ○次回の授業のねらいなどを説明する。 ○全員で片付けるよう、指示する。

【授業者による振り返り】

前回同様、体育館で実施した。5対5ゲームと比較すると、4対4ゲームでは、プレイスペースが確保でき、ボールをもらおうとする動きが多く見られた。また、ゲーム前にチームの課題について話し合い、パスの連携に向けた目標を持ってゲームに取り組ませたことで、パスの連続回数を増やすことにつながった。守備面でも考えてボールを奪おうとする様子が見られ、拮抗した攻防が見られるゲーム展開となってきた。

【本時の展開】(14 /14 時間)

平成26年10月24日(金) 第5校時(13:35~14:25)

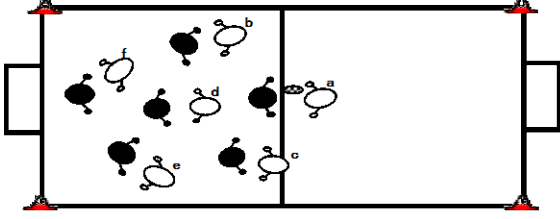
(1)本時の目標

〈知識・理解①〉課題解決の方法について理解できるようにする。【評価:14/14時間】

(2)評価

〈知識・理解①〉課題解決の方法について、理解したことを書きだしている。【指導:7/14時間】

(3)展開

	学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価						
はじめ 10分	1 出席確認、ランニング、準備運動 2 集合、整列、挨拶 3 学習カードの配付 4 本時の学習課題と流れの確認をする。	○生徒の出席確認を行い、健康状態を把握する。 ○前回の授業について、学習カードで振り返りをさせる。						
	・課題解決の方法を知ろう！							
	【発問】 チームで、パスの連携でうまくいっていないことは、どのようなことか。そこから目標を立てよう。							
なか 30分	5 各チームの課題、目標に応じた練習 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">課題</th> <th style="width: 33%;">目標</th> <th style="width: 33%;">練習方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①…焦って周りが見えずにパスが出せなかった ②…味方へのパスがずれてしまった ③…前方へ強いパスができなかった ④…味方の動きを見てタイミングよくパスができなかった ⑤…パスを受ける位置に相手や味方とかぶってパスが受けられなかった</td> <td>①…周りをよく見てパスをする ②…味方が走りこむ前方へパスする ③…前方へ強いパスを送る ④…味方の動きを見てタイミングよくパスをする ⑤…相手や味方とかぶらない位置でパスを受ける</td> <td>3人組のパス&ゴール、3対1のパス&ゴール、3対2のパス&ゴールから選択する</td> </tr> </tbody> </table>	課題	目標	練習方法	①…焦って周りが見えずにパスが出せなかった ②…味方へのパスがずれてしまった ③…前方へ強いパスができなかった ④…味方の動きを見てタイミングよくパスができなかった ⑤…パスを受ける位置に相手や味方とかぶってパスが受けられなかった	①…周りをよく見てパスをする ②…味方が走りこむ前方へパスする ③…前方へ強いパスを送る ④…味方の動きを見てタイミングよくパスをする ⑤…相手や味方とかぶらない位置でパスを受ける	3人組のパス&ゴール、3対1のパス&ゴール、3対2のパス&ゴールから選択する	○前回の学習カードから振り返った各チームの課題をホワイトボードに提示し、その課題の達成に向けた目標について話し合いをさせ、目標が決まったらキャプテンに記入させる。 ○目標に向けた練習について①3人組の攻撃、②3対1の攻防、③3対2の攻防から選択して行わせる。 ○練習方法が分からないチームは、キャプテンが教師の元へ確認に来るよう伝える。
課題	目標	練習方法						
①…焦って周りが見えずにパスが出せなかった ②…味方へのパスがずれてしまった ③…前方へ強いパスができなかった ④…味方の動きを見てタイミングよくパスができなかった ⑤…パスを受ける位置に相手や味方とかぶってパスが受けられなかった	①…周りをよく見てパスをする ②…味方が走りこむ前方へパスする ③…前方へ強いパスを送る ④…味方の動きを見てタイミングよくパスをする ⑤…相手や味方とかぶらない位置でパスを受ける	3人組のパス&ゴール、3対1のパス&ゴール、3対2のパス&ゴールから選択する						
	6 高校2年生の学習活動 ・6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)① <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> ゲーム目標:パスをつないでシュート!! </div> 	○本時の対戦相手と審判を確認する。 ○ゲーム開始時と終了時には、整列・挨拶を行うことを伝える。 ○攻撃では、連携したパスによりゴールを狙うように伝える。						
	7 ゲームの振り返り 8 6対6ゲーム(5分ゲーム×2試合)②	○各チームで取り組んだ練習の成果について話し合いをし、その反省を生かして次のゲームに取り組ませるようにする。						
まとめ 10分	【発問】 ・今日の授業で設定した課題や目標、練習方法などは、どのように設定したか。 ・これまでの授業で、ボール操作及びボールを持たないときの動きで自分が身に付けたことは何か。							
	9 学習カードに記入する。 10 本時の授業のまとめを行う。 11 集合、挨拶 12 片付け	○学習カードは個人で記入させる。 ○巡回しながら、学習カードの記入を確認する。 【知識、理解:学習カード】 ○課題解決の方法として、RPDCAサイクルがあることを伝える。 ○全員で片付けるよう、指示する。						

【授業者による振り返り】

最終授業での6対6ゲームは、仲間と連携した動きによるパスが途切れることなくつながるゲーム展開となった。各チームとも事前の練習を踏まえたことで、生徒がこれまでに学んだ動きをゲーム中に多く発揮する様子が見られた。学習を通してチーム内の結束も高まり、コミュニケーションも多く見られた。また、攻撃の組み立て方にもサッカーの特性が現れるなど、サッカーの特性を味わいながら楽しんでいる様子であった。

5 検証授業の結果と考察

仮説「高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒の実態に応じて復習する機会を確保することで、当該学年の学習への接続が円滑に図られ、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できるであろう。」について、P.12表3-1検証の視点及び具体的な分析の観点と分析の方法に基づき検証していく。

(1) 基本的なボール操作(パス)が身に付いたか

表3-4は、単元中、7回のパス&コントロールにおいて、各チームのパス回数と参加人数を表したものである。**表3-5**は、参加人数とパス総数から一人当たりのパス回数を算出し、記録したものである。

表3-4 各チームのパス回数と参加人数 ※()内が参加人数

チーム\回	1	2	3	4	5	6	7
黄	26(6)	30(6)	26(6)	33(6)	31(6)	31(6)	33(6)
オレンジ	31(6)	38(6)	31(6)	33(6)	34(6)	35(6)	37(6)
青	28(6)	32(6)	28(6)	30(6)	35(6)	35(6)	36(6)
緑	28(6)	23(6)	28(6)	32(6)	32(6)	31(6)	35(6)
紫	27(6)	28(5)	27(5)	25(6)	33(6)	35(6)	36(6)
合計	140(30)	151(29)	140(29)	153(30)	165(30)	167(30)	177(30)

表3-5 パス総数と参加人数と一人当たりのパス回数

回	1	2	3	4	5	6	7
パス総数	140	151	140	153	165	167	177
参加人数	30	29	29	30	30	30	30
一人当たりのパス回数	4.7	5.2	4.8	5.1	5.5	5.6	5.9

ア チームごとのパス&コントロールにおけるパス回数の推移

図3-13は、全チームの7回の合計回数の推移を示したものである。第4回までは、回数の伸びにばらつきがあったが、第5回以降は、ほぼ全チームが回数を増やしている。第1回から第7回までに、7~12回増やしていたことが分かる。

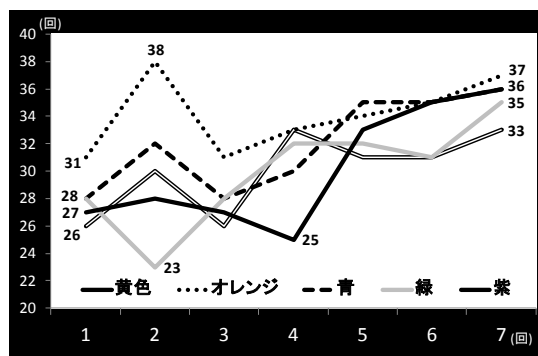


図3-13 チームごとのパス&コントロールにおけるパス回数の推移

イ 一人当たりのパス回数の推移

一人当たりのパス回数は、パス総数÷参加人数で算出した。

図3-14は、一人当たりのパス回数の推移を示したものである。第1回は4.7回であったが、活動に慣れてきた第3回以降では回を重ねるごとにパス回数が増え続け、第7回では5.9回と当初から1.2ポイント増えたことが分かる。

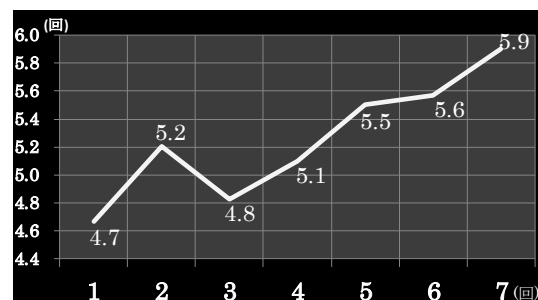


図3-14 一人当たりのパス回数の推移

<考察>

(1) 基本的なボール操作(パス)が身に付いたか

パス&コントロールでは、ゲーム形式で全7回に渡り、継続したことにより、第5回以降、回を重ねるごとにチームと個人のパスの回数が増加した。前半では、つま先でボールを蹴ったり、止めようとしていたが、後半では、インサイドキックや足裏全体でボールの勢いを止めるようになり、効率的なパスが見られるようになった。

これらのことから、パス&コントロールによって、パスのスピードと正確性、ボールの操作性といった基本的なボール操作(パス)を身に付けることができたと考えられる。

(2) ボール操作(パス)が身に付いたか

文中の図3-16、3-18、3-19、3-21に使用した図表の標本数については、表3-6のとおりである。映像データとして抽出できた緑、青チームを対象とした。なお、映像の分析は、研究者と体育センター所員1名の計2名で行った。

表3-6 文中に使用した標本数

取り扱う 段 階	復 習		高等学校2年生
	中学校第1学年 及び第2学年	中学校第3学年及び 高等学校入学年次	
技 能 (例 示)	ア 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。	イ 味方が操作しやすいパスを送ること。	ウ 味方が作りだした空間にパスを送ること。
図 表	図3-16	図3-18 図3-19	図3-21
時 間	2	3	4、12
チ ャ ム	緑	青	青
人 数	6	6	6
パ ス 数	12	18	30

また、次の表3-7は、技能(例示)に対応した技能の知識である。

表3-7 技能(例示)と技能の知識

取り扱う 段 階	復 習		高等学校2年生
	中学校第1学年 及び第2学年	中学校第3学年及び 高等学校入学年次	
技 能 (例 示)	ア 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと。	イ 味方が操作しやすいパスを送ること。	ウ 味方が作りだした空間にパスを送ること。
技 能 の 知 識	味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスを出すこと	味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスを送ること	移動した味方が作りだした空間を把握し、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスを送ること

ア 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができたか。(中学校第1学年及び第2学年の学習内容)

技能(例示)	得点しやすい空間にいる味方にパスを出すこと
技能の知識	味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスを出すことを理解する。

(ア) 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すための技能の知識の正答率

図3-15は、得点しやすい空間にパスを出すための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.17参照)を行い、その正答率を示したものである。

「どこにボールを蹴るか」の問いに、「得点しやすい空間にパスを出すために、味方が走り込む前方の位置へパスを出すこと」と答えたのは93.3%であった。また、「どのようなキックか」の問いに、「インサイドキックで蹴ること」と答えたのは、96.7%であった。

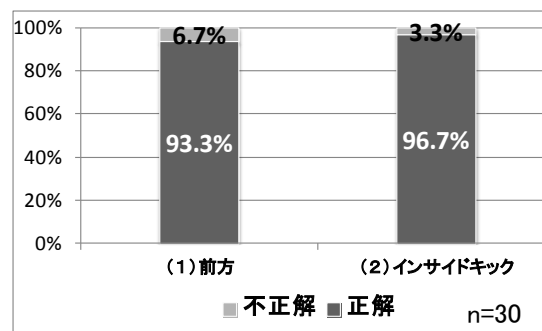


図3-15 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すための技能の知識の正答率【FWパスゲーム】

(イ) 味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現したパス数÷パス総数×100とした。

図3-16は、2時間目に行ったFWパスゲーム(P.23参照)において、始めと終わりに実施した12本のパスについてVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。始めに、味方が走り込む前方へパスを出すことができたのは、58.3%であった。終わりでは、91.7%であり、33.4ポイント増加したことが分かる。

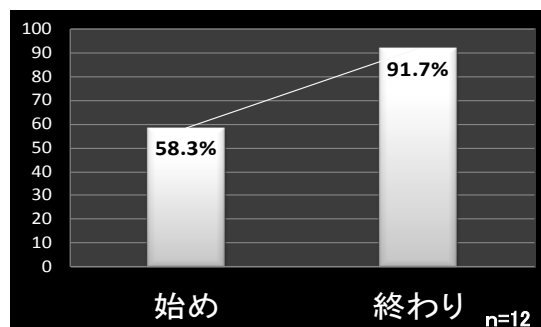


図3-16 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができた成功割合【FWパスゲーム】

イ 味方が操作しやすいパスを送ることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容)

技能(例示)	味方が操作しやすいパスを送ること
技能の知識	味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスを送ることを理解する。

(ア) 味方が操作しやすいパスを送るための技能の知識の正答率

図3-17は、味方が操作しやすいパスを送るための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.17参照)を行い、その正答率を示したものである。「次の味方が走り込むとき、どの位置にパスを送るか」の問いに、「前方」と答えたのは、100%であった。「どのようなパスで送るか」の問いに、「ゴロのパス」と答えたのは、100%であったことから、全ての生徒が理解したことが分かる。

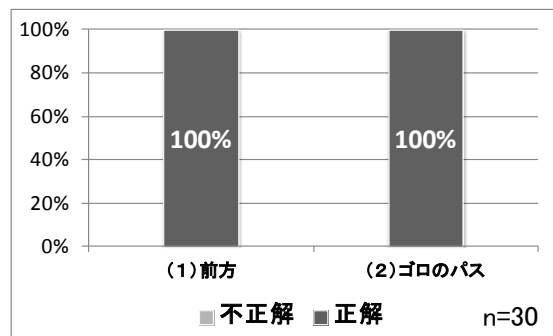


図3-17 味方が操作しやすいパスを送るための技能の知識の正答率【パス&ラン】

(イ) 味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスができた成功割合

a パス&ラン(LEVEL1)

成功割合の算出方法は、出現したパス数÷パス総数×100とした。

図3-18は、3時間目に行ったパス&ラン(LEVEL1)(P.24参照)において、始めと終わりに実施した18本のパスについてVTRで分析し、その成功割合の変容を示したものである。始めに、味方の前方の位置にゴロのパスを出すことができたのは、61.1%であった。終わりでは、88.9%であり、27.8ポイント増加したことが分かる。

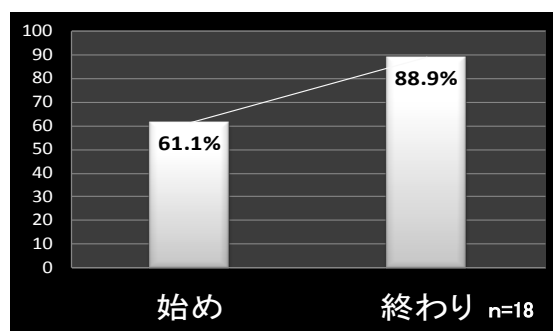


図3-18 味方が操作しやすいパスを送ることができた成功割合1【パス&ラン(LEVEL1)】

b LEVEL2のパス&ラン(LEVEL2)

成功割合の算出方法は、出現したパス数÷パス総数×100とした。

図3-19は、3時間目に行ったパス&ラン(LEVEL2)(P.25参照)において、始めと終わりに実施した18本のパスについてVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。始めは、味方が目指す前方へ走り込む動きに合わせ、インサイドキックでゴロのパスを出すことができたのは、61.1%であった。終わりでは、88.9%と27.8ポイント増加したことが分かる。

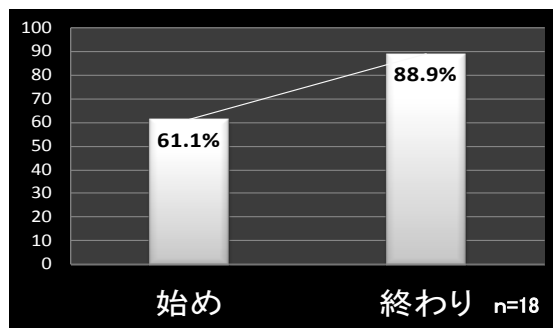


図3-19 味方が操作しやすいパスを送ることができた成功割合2【パス&ラン(LEVEL2)】

ウ 味方が作りだした空間にパスを送ることができたか。

技能 (例示)	味方が作りだした空間にパスを送ること
技能の知識	移動した味方が作りだした空間を把握して、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスを送ることを理解する。

(ア) 味方が作りだした空間にパスを送るための技能の知識の正答率

図3-20は、味方が作りだした空間にパスを送るための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.18参照)を行い、その正答率を示したものである。「味方が動いたことにより、そこに現れたものは何か」の問いに、「空間」と答えたのは、90.0%であった。「走り込む味方の動きに合わせてパスを送るために何を意識するか」の問いに、「タイミング」と答えたのは、96.7%であった。

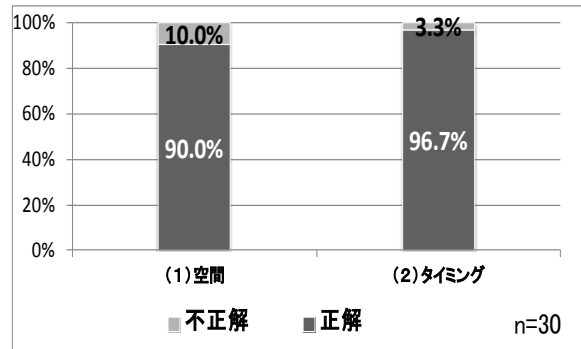


図3-20 味方が作りだした空間にパスを送るための技能の知識の正答率【ゲット・ザ・スペース】

(イ) 移動した味方が作りだした空間を把握して、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現したパス数÷パス総数×100とした。

図3-21は、ゲット・ザ・スペース(P.26参照)において、4時間目と12時間目に実施した30本のパスについてVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。4時間目に、味方が作りだした空間にパスを送ることができたのは、46.7%であった。12時間目には、93.3%と46.6ポイント増加したことが分かる。

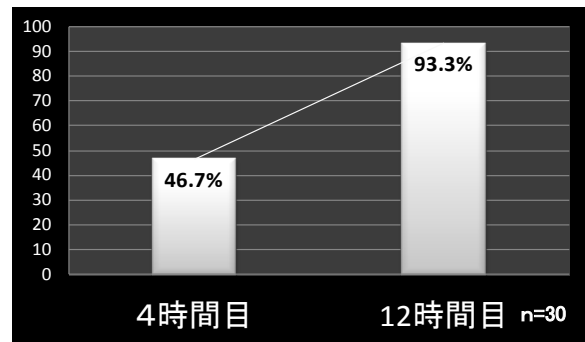


図3-21 味方が作りだした空間にパスを送ることができた成功割合【ゲット・ザ・スペース】

<考察>

(2) ボール操作 (パス) が身に付いたか

ア 得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができたか。【FWパスゲーム】

基本的なボール操作 (パス) を身に付けながら、復習的な学習活動 (FWパスゲーム) を実施したことにより、味方が走り込む前方に合わせて、インサイドキックでパスを出すことの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始めの 58.3% から、指導終わりの 91.7% と、33.4 ポイント増加させることができた。

もし、復習的な活動 (FWパスゲーム) を行っていなければ、ポイント数は上がらず、おそらく、指導始めの 58.3% のままであったのではないかと思われる。

イ 味方が操作しやすいパスを送ることができたか。【パス&ラン】

基本的なボール操作 (パス) を身に付けながら、復習的な学習活動 (パス&ラン) を実施したことにより、味方の位置を見て、味方が走り込む前方の位置にゴロのパスを送ることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始めの 61.1% から、指導終わりの 88.9% と、27.8 ポイント増加させることができた。

もし、復習的な活動 (パス&ラン) を行っていなければ、ポイント数は上がらず、おそらく、指導始めの 61.6% のままであったのではないかと思われる。

ウ 味方が作りだした空間にパスを送ることができたか。【ゲット・ザ・スペース】

復習的な学習活動 (FWパスゲームからパス&ラン) を実施したことにより、高等学校 2 年生の学習活動であるゲット・ザ・スペースでは、指導始め (4 時間目) で技能を発揮できた割合が 46.7% となっていた。

もし、「ボール操作」の復習的な学習活動 (FWパスゲームからパス&ラン) を行っていなければ、おそらく、46.7% を大きく下回っていたのではないかと思われる。また、復習的な学習活動 (FWパスゲームからパス&ラン) に続けて、ゲット・ザ・スペースを指導したところ、移動した味方が作りだした空間を把握して、そこに走り込む味方の動きを見て、タイミングよくパスを送ることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始め (4 時間目) の 46.7% から、指導終わり (12 時間目) に 93.3% と、46.6 ポイント増加させることができた。

これらのことから、「ボール操作 (パス)」では、復習的な活動を行ったことにより、高等学校 2 年生の学習への接続が円滑に図られたと考えられる。

(3) ボールを持たないときの動き（パス）が身に付いたか

文中の図3-23、3-25、3-27、3-29に使用した図表の標本数については、表3-8のとおりである。映像データとして抽出できた緑、青、黄、紫チームを対象とした。なお、映像の分析は、研究者と体育センター所員1名の計2名で行った。

表3-8 文中に使用した標本数

取り扱う 段 階	復 習			高等学校2年生
	中学校第3学年及び高等学校入学年次			
技 能 (例 示)	ア	イ	ウ	エ
		パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。
図 表	図3-23	図3-25	図3-27	図3-29
時 間	2	3、4	7	10、13
チ ャーム	青	黄	緑、紫	青
人 数	6	6	12	6
ゲーム数	12	6	12	18

また、次の表3-9は、技能（例示）に対応した技能の知識である。

表3-9 学習内容と技能の知識

取り扱う 段 階	復 習			高等学校2年生
	中学校第3学年及び高等学校入学年次			
技 能 (例 示)	ア	イ	ウ	エ
		パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること。
技 能 の 知 識	パスを出す前に味方を見て、パスを出した後に守備者の後ろや空いているスペースに素早く走り込むこと	ゴール前に広い空間を作り出すために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすること。	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすること。	ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まり、ボール保持者が守備者を抜いたときは空間に移動すること。

ア パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容)

技能(例示)	パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること
技能の知識	パスを出す前に味方を見て、パスを出した後に守備者の後ろや空いているスペースに素早く走り込むことを理解する。

(ア) パスを出した後に次のパスを受ける動きをするための技能の知識の正答率

図3-22は、パスを出した後に次のパスを受ける動きをするための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.17参照)を行い、その正答率を示したものである。「パスを出したら、どこへ走り込むか」の問いに、「空いているスペース」と答えたのは、100%であった。また、「パスを出したら、どのように走るか」の問いに、「素早く」と答えたのは、100%であったことから、全ての生徒が理解したことが分かる。

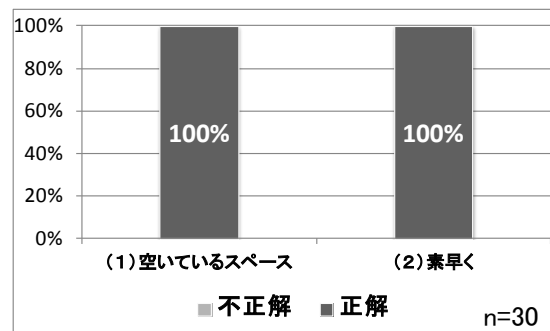


図3-22 パスを出した後に次のパスを受ける動きをするための技能の知識の正答率【マイボールゲーム】

(イ) パスを出す前に味方を見て、パスを出した後に守備者の後ろや空いているスペースに素早く走り込むことができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現した動きの数÷ゲーム数×100とした。

図3-23は、2時間目に行ったマイボールゲーム(P.29参照)において、始めと終わりに実施した60回のゲームでの動きについてVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。始めは、パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができたのは、58.3%であった。終わりでは、83.3%と25ポイント増加したことが分かる。

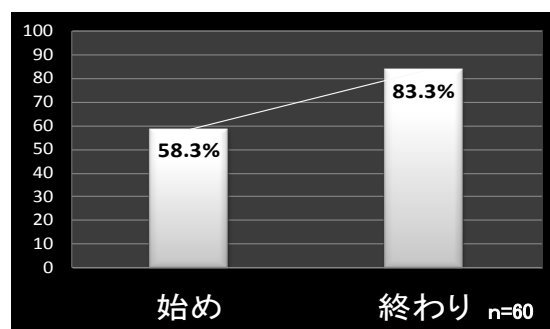


図3-23 パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができた成功割合【マイボールゲーム】

イ ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れることができたか。(中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容)

技能(例示)	ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること
技能の知識	左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることを理解する。

(ア) ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れるための技能の知識の正答率

図3-24は、ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きをするための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.17参照)を行い、その正答率を示したものである。「ゴール前に広い空間を作り出すために、どこに動くか」の問いに、「左右」と答えたのは、96.7%であった。「その際、どのようにして動くか」の問いに、「パスをもらうふりをする」と答えたのは、100%であった。「相手を引きつけるためには、何をすることが大切か」の問いに、「アピールすること」と答えたのは、96.7%であった。

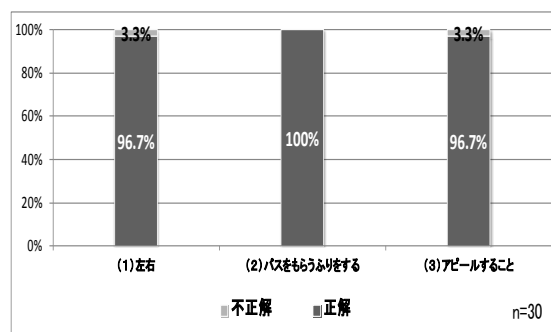


図3-24 ゴール前に広い空間を作るために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きをするための技能の知識の正答率【引っぱがしゲーム】

(イ) ゴール前に広い空間を作り出すために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現した動きの数÷ゲーム総数×100とした。

図3-25は、3時間目と4時間目に行った引っぱがしゲーム(P.30参照)において、始めと終わりに実施した6回のゲームでの動きについてVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。始めは、ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きができたのは、50.0%であった。終わりでは、66.7%と16.7ポイント増加したことが分かる。

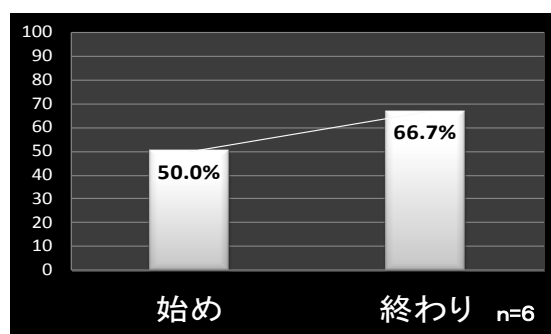


図3-25 ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる動きができた成功割合【引っぱがしゲーム】

- ウ ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができたか。
 (中学校第3学年及び高等学校入学年次の学習内容)

技能(例示)	ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れること
技能の知識	左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることを理解する。

- (ア) ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れるための技能の知識の正答率

図3-26は、ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れるための技能の知識について、学習カード(資料編P.4参照)でチェックし、その正答率を示したものである。「ボール保持者が進行できる空間を作り出す3つのポイント」の問いに、「左右」と答えたのは、96.7%であり、「パスを受けるふりをする」が80.0%、「アピールする」が100%であった。

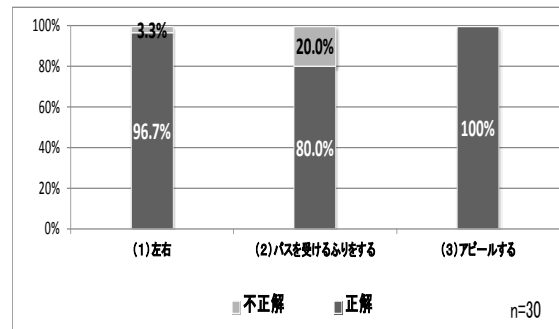


図3-26 ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れるための技能の知識の正答率【3グリッドゲーム】

- (イ) ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、左右にパスをもらう動きをしながらひらく。その際、相手を引きつけるためにアピールをすることができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現した動きの数÷ゲーム総数×100とした。

図3-27は、7時間目に行った3グリッドゲーム(P.31参照)において、始めと終わりに実施した12回のゲームでの動きについて、VTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。始めは、ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができたのは、50.0%であった。終わりでは、66.7%と16.7ポイント増加したことが分かる。

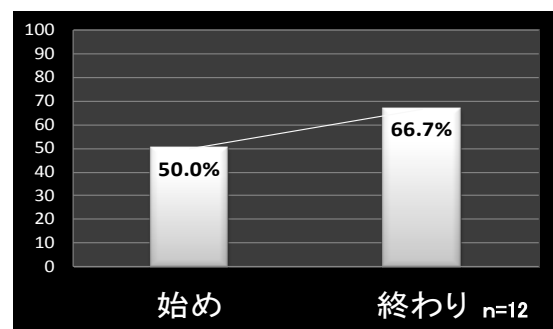


図3-27 ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができた成功割合【3グリッドゲーム】

エ ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができたか。

技能 (例示)	ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすること
技能の知識	ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まり、ボール保持者が守備者を抜いたときは空間に移動することを理解する。

(ア) ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりするための技能の知識の正答率

図3-28は、ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりするための技能の知識について、理解度チェック(資料編P.18参照)を行い、その正答率を示したものである。ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、「どのような時にその場に留まってパスを受けるか」の問いに、「ボール保持者が守備者を抜けない時」と答えたのは、56.7%であった。「どのような時に、空間に移動してパスを受けるか」の問いに、「ボール保持者が守備者を抜いた時」と答えたのは、50.0%であった。

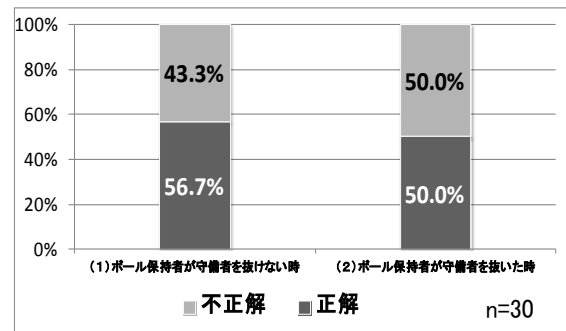


図3-28 ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりするための技能の知識の正答率【パス&ゴーゲーム(2対1)】

(イ) ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まり、ボール保持者が守備者を抜いたときは空間に移動することができた成功割合

成功割合の算出方法は、出現したパス数÷ゲーム総数×100とした。

図3-29は、パス&ゴーゲーム(2対1)(P.32参照)において、10時間目と13時間目に実施した18回のゲームをVTRで分析し、成功割合の変容を示したものである。10時間目に、ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すことができたのは37.5%であった。13時間目では、62.5%と25ポイント増加したことが分かる。

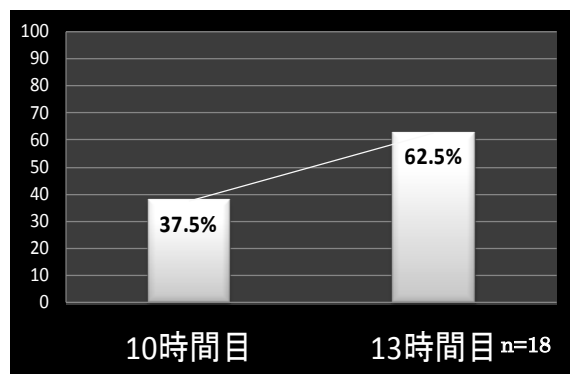


図3-29 ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができた成功割合【パス&ゴーゲーム(2対1)】

<考察>

(3) ボールを持たないときの動き（パス）が身に付いたか

ア パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができたか。【マイボールゲーム】

復習的な学習活動（マイボールゲーム）を実施したことにより、パスを出す前に周りをよく見て、パスを出した後に、守備者の後ろや空いているサイドに向かって、素早く走り込んで、パスを受けることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始めの 58.3%から、指導終わりの 83.3%と、25 ポイント増加させることができた。

もし、復習的な活動（マイボールゲーム）を行っていなければ、ポイント数は上がらず、おそらく、指導始めの 58.3%のままであったのではないかと思われる。

イ ゴール前に広い空間を作るために、守備者を引きつけてゴールから離れることができたか。【引っぱがしゲーム】

復習的な学習活動（引っぱがしゲーム）を実施したことにより、ゴール前に広い空間を作るために、左右にパスをもらうふりをしながらひらき、その際、相手を引きつけるためにアピールをすることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始めの 50.0%から、指導終わりの 66.7%と、16.7 ポイント増加させることができた。

もし、復習的な活動（引っぱがしゲーム）を行っていなければ、ポイント数は上がらず、おそらく、指導始めの 50.0%のままであったのではないかと思われる。

ウ ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができたか。【3グリッドゲーム】

復習的な学習活動（3グリッドゲーム）を実施したことにより、ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、左右にパスをもらうふりをしながらひらき、その際、相手を引きつけるためにアピールをすることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始めの 50.0%から、指導終わりの 66.7%と、16.7 ポイント増加させることができた。

もし、復習的な活動（3グリッドゲーム）を行っていなければ、ポイント数は上がらず、おそらく、指導始めの 50.0%のままであったのではないかと思われる。

エ ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができたか。【パス&ゴーゲーム（2対1）】

復習的な学習活動（マイボールゲームから3グリッドゲーム）を実施したことにより、高等学校2年生の学習活動であるパス&ゴーゲーム（2対1）では、指導始め（10時間目）で、技能を発揮できた割合が 37.5%となっていた。

もし、「ボールを持たないときの動き」の復習的な学習活動（マイボールゲームから3グリッドゲーム）を行っていなければ、おそらく、37.5%を大きく下回っていたのではないかと思われる。また、復習的な学習活動（マイボールゲームから3グリッドゲーム）に続けて、パス&ゴーゲーム（2対1）を指導したところ、ボール保持者がプレイしやすい空間を作り出すために、ボール保持者が守備者を抜けないときはその場に留まったり、守備者を抜いたときは移動したりすることの理解が深まり、それを技能で発揮できた割合が、指導始め（10時間目）の 37.5%から、指導終わり（13時間目）に 62.5%と、25 ポイント増加させることができた。

これらのことから、「ボールを持たないときの動き（パス）」では、復習的な活動を行ったことにより、高等学校2年生の学習への接続が円滑に図られたと考えられる。

(4) 仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたか

ア ゲーム中に見られた連続したパスの変容

文中に使用した図表の標本数については、表3-10、表3-11のとおりである。

表3-10 抽出した対象のゲームとゲーム時間

対象のゲーム	緑対青
ゲーム時間	4分間

表3-11 青と緑のゲーム中に見られた連続したパスの変容

時間	1	6	14
1本のパス	6	11	0
2本のパス	4	3	9
3本のパス	0	1	4
6本のパス	0	0	1
成功本数	10	20	36
パス総数	33	28	42

到達度規準については、教師が生徒の様子を観察し、それぞれ設定した。

(ア) パスの連続本数の推移

図3-30は、パスが連続した本数の推移について示したものである。パスの連続本数が1本については、1時間目は60.0%であり、6時間目は73.3%に増加したが、14時間目は0%であった。2本については、1時間目は40.0%であり、6時間目は20.0%、14時間目は64.3%であった。3本については、1時間目は0%であり、6時間目は6.7%、14時間目は28.6%であった。6本が14時間目に7.1%が見られるようになり、連続本数が増えたことが分かる。

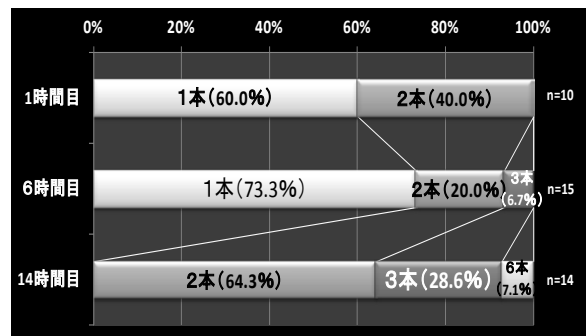


図3-30 パスの連続本数の推移

【到達規準】

14時間目で3本以上のパスの出現が、25%以上。

(イ) パスの成功本数と成功確率の推移

成功確率の算出方法は、成功本数÷パス総数×100とした。

図3-31は、パスの成功本数及び成功確率の推移について示したものである。成功本数は、1時間目は10本、6時間目は20本、14時間目は36本と増加したことが分かる。パスの成功確率は、1時間は30.3%、6時間目は71.4%、14時間目は85.7%であり、1時間目と14時間目では、55.4ポイント高くなったことが分かる。

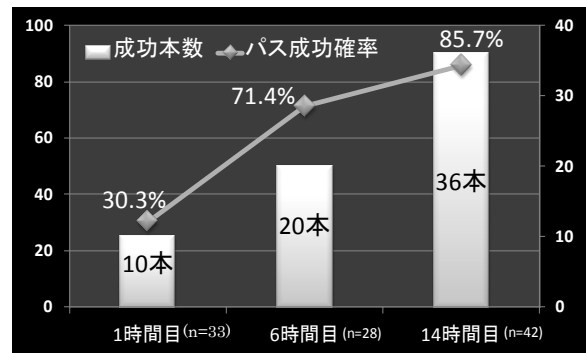


図3-31 パスの成功本数と成功確率の推移

【到達規準】

成功確率が、80%以上。

イ 生徒Aのゲーム中に見られた変容

ハンドボールの授業を観察したところ、生徒Aは、「ボール操作」では、受けたボールを意図的にパスすることができなかつたり、「ボールを持たないときの動き」では、パスを出した後どこへ動いて良いか分からずに立ち尽くしていたりした様子が見られた。しかし、授業の中で、段階的にパスの技能を身に付け、ゲームで発揮する様子が見られるようになったことから、抽出し、分析した。

文中に使用した図表の標本数については、表3-12のとおりである。

表3-12 生徒A及びオレンジチームのゲーム中に見られたパスの変容

時 間	1		6		14	
ゲ ー ム 時 間	4 分間					
対 象	A	チーム平均 (オレンジ)	A	チーム平均 (オレンジ)	A	チーム平均 (オレンジ)
移動時間 (秒)	13	29	37	25	55	48
サポート数 (回)	4		5		9	

(ア) 生徒Aとチームのゲーム中（攻撃）に移動した時間の変容

図3-32は、生徒Aとチームのゲーム中（攻撃）に移動した時間をVTRから計測し、その変容を示したものである。1時間目では13秒、6時間目では37秒、14時間目では55秒と授業を重ねるごとに、ゲーム中に移動した時間が増えたことが分かる。チームの平均移動時間との比較から6時間目以降で上回り、チーム内で攻撃の際に積極的に移動していたことが分かる。

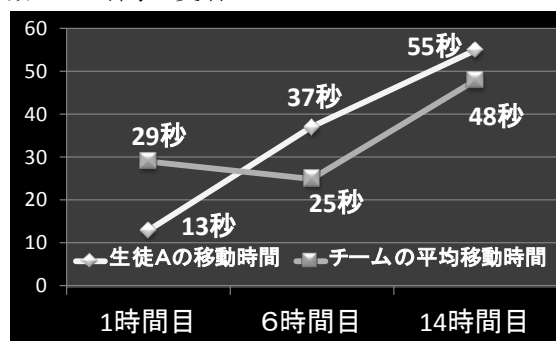


図3-32 生徒Aとチームのゲーム中（攻撃）に移動した時間の変容

【到達規準】

14時間目で移動した時間が、チーム平均以上。

(イ) 生徒Aがゲーム中に、ボール保持者がパスしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができた回数の変容

図3-33は、生徒Aがゲーム中に、ボール保持者がパスしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができた回数をVTRで計測し、その変容を示したものである。1時間目は4回、6時間目は5回、14時間目は9回であった。1時間目と14時間目で5回増加したことが分かる。

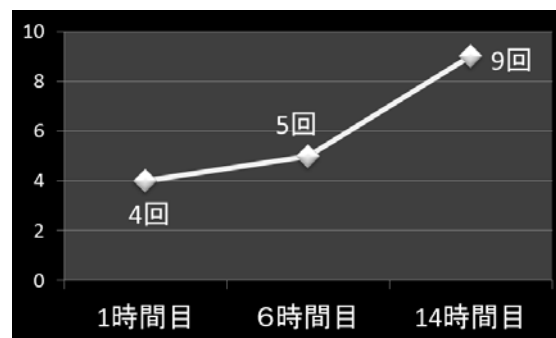


図3-33 生徒Aがゲーム中に、ボール保持者がパスしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動できた回数の変容

【到達規準】

14時間目で出現した回数が、7回以上。

<考察>

(4) 仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたか

ア ゲーム中に見られた連続したパスの変容

(ア) パスの連続本数の推移

1時間目は、パスの連続本数1、2本が多いゲームの様子であったが、復習的な学習活動が進んだ6時間目では、1本のパスが増え、ボール保持者が誰へ、どこへ、どのようにパスするべきかを理解することができ、パスをつなごうとする様子が見られた。復習的な学習活動に続く、高等学校2年生の学習活動を終えた14時間目では、1本のパスが消失し、連続した2、3本以上のパスが見られるようになった。

(イ) パスの成功本数と成功確率の推移

1時間目は、パスの成功本数が10本(成功確率30.3%)であったが、復習的な学習活動が進んだ6時間目では、成功本数が20本(成功確率71.4%)に増加し、味方への正確なパスを身に付けた様子が見られた。高等学校2年生の学習活動を終えた14時間目では、パスの成功本数は36本(成功確率85.7%)であり、ゲーム中の多くのパスが途切れることなくつながった様子が見られるようになった。

イ 生徒Aのゲーム中に見られた変容

(ア) ゲーム中(攻撃)に移動した時間の変容

1時間目は、攻撃中に移動した時間が13秒であり、復習的な学習活動が進んだ6時間目では37秒となったことから、パスを受けようと、積極的にボールに関わろうとする様子が見られた。復習的な学習活動に続く、高等学校2年生の学習活動を終えた14時間目では、55秒となり、常にボールを持たないときに空間を見つけて走り込み、ゴール前に空間を作る様子が見られるようになった。

(イ) ボール保持者がパスしやすい空間を作り出すために、その場に留まったり、移動したりすることができた回数の変容

1時間目は、その場に留まったり、移動したりすることができた回数が4回であり、復習的な学習活動が進んだ6時間目では5回、復習的な学習活動に続く、高等学校2年生の学習活動を終えた14時間目では9回となり、パスを受けるために空間を見付け、素早く空いている空間に走り込んで移動する様子や常にボール保持者の位置を確認し、留まるか移動するかを判断している様子が見られるようになった。

アとイから、復習的な学習活動と、これに続く高等学校2年生の学習活動を行ったことにより、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたと考えられる。

(5) 仮説の有効性について

これまで述べてきたように、検証授業をとおして次のことが明らかになった。

- (1) 基本的なボール操作（パス）が身に付いたか
○基本的なボール操作（パス）を身に付けることができたと考えられる。
- (2) 「ボール操作」が身に付いたか
○「ボール操作（パス）」の復習的な学習内容を身に付けたことにより、高等学校2年生の学習への接続が円滑に図られたと考えられる。
- (3) 「ボールを持たないときの動き」が身に付いたか
○「ボールを持たないときの動き（パス）」の復習的な学習内容を身に付けたことにより、高等学校2年生の学習への接続が円滑に図られたと考えられる。
- (4) 仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたか
○復習的な学習活動と、これに続く高等学校2年生の学習活動を行ったことにより、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できたと考えられる。

検証授業において、生徒は、ボール慣れ（パス&コントロール）を継続して行うことにより、基本的なボール操作である、パスのスピードと正確性、ボールの操作性といった基本的なボール操作（パス）を身に付けることができたと考えられる。

「ボール操作（パス）」と「ボールを持たないときの動き（パス）」で、復習的な学習活動を実践したことにより、復習的な学習内容を身に付け、高等学校2年生の学習への接続が円滑に図られたと考えられる。

そして、14時間目の最終的なゲームでは、身に付けたパスの技能を發揮し、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームを展開する場面が多く見られた。

よって、仮説「高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒の実態に応じて復習する機会を確保することで、当該学年の学習への接続が円滑に図られ、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できるであろう。」の有効性は明らかになったと思われる。

(6) 指導の工夫と効果及び課題

ア 技能の知識

(ア) ボール操作

「ボール操作」では、技能の知識の指導において、動きの説明として「誰が、どこに」とともに、パスのコツやタイミングを盛り込んだことにより、知識を身に付けることができた。また、中学校第1学年の例示から当該学年まで、パスを段階的に指導したことにより、「(私から) 味方 (あなた) へ」、「(私から) 移動する味方 (あなた) へ」、「(私から) 移動した味方が作りだした空間に飛び込む味方 (あなた) へ」といった動きの発達段階を踏まえたことも理解につながったと考える。

ドリルゲームでは、学習者が、自らのパス操作を妨害されないことを条件として設定したことと、試技回数が確保できたことから、技能の知識を身に付けての技能発揮に効果があったと考える。

(イ) ボールを持たないときの動き

「ボールを持たないときの動き」では、技能の知識の指導において、「ボール操作」と同じくコツやタイミングについても指導したが、知識の定着を図ることが難しかった。

「ボールを持たないときの動き」では、自分、味方、相手に関わる状況判断が求められる。動きをドリルゲームで焦点化すると形式的な活動となって、連動した動きにならず、試技回数が少なくなることが多かった。更に、生徒に、この動きがメインゲームで発揮できた様子を想像させることができなかつたことも要因であると考えられる。

この技能を発揮するためには、よりメインゲーム(6対6)に近いタスクゲームを行い、様々な攻防が行われる中で、身に付ける動きを切り取り、これに応じた状況判断について説明することが必要であると考えられる。また、指導を進める中で、生徒の実態を把握しながら、柔軟に活動を変更したり、十分な活動時間を確保したりして動きを身に付ける工夫が必要であった。

イ 学習活動（ドリルゲームとタスクゲーム）

全ての学習活動で、誰が何を学ぶのかが分かるよう、学習者を特定した。次の各学習活動での工夫と効果及び現状と課題は表3-13、表3-14のとおりである。

表3-13 各学習活動での工夫と効果及び現状と課題(ボール操作)

学習活動		工夫	効果	現状と課題
ボール操作 高等学校2年生	FWパスゲーム 【P. 25参照】	○得点しやすい空間の特定（ミニコーン） ○守備者の動きを特定（グリッド内）	学習者は、得点しやすい空間を視覚的に捉え、味方にパスを出すタイミングを計ることに集中して活動できた。	
	パス&ラン 【P. 26、27参照】	○味方の動きを特定（ライン上の一方向） ○パスを受ける味方が走り込む空間を特定（半円）	学習者は、空間に走り込む味方にパスを送るタイミングを計ることに集中して活動できた。	
	ゲット・ザ・スペース 【P. 28参照】	○味方の動きで作られる空間を特定（ライン上の一方向）	学習者は、空間に走り込む味方にパスを送るタイミングを計ることに集中して活動できた。	
	2対2＋フリーマンゲーム 【P. 29参照】	○アウトナンバーゲーム（味方と攻撃者の動きの制限を無くした）		守備者2名が味方2名をマークし続けることとなり、空間を作りだせず、学習者が学べるゲームの状況を作りだすことが難しかった。守備者の動きを限定し、動き始めにボールを奪いに行く動きを指示する必要がある。
	パス&ゴーゲーム（3対2） 【P. 30参照】	○アウトナンバーゲーム（守備者の動き方を3つに限定）		ゴール方向に向かって移動することを伴っていたことから、攻撃回数が増え、学習者は、味方が作りだした空間を瞬時に捉えることが難しかった。攻撃側のボールを持たないときの動きについては、パスをもらうために有効な動き方を分かりやすく提示する必要がある。

表3-14 各学習活動での工夫と効果及び現状と課題(ボールを持たないときの動き)

学習活動		工夫	効果	現状と課題
ボールを持たないときの動き 高等学校2年生	マイボールゲーム 【P. 31参照】	○1対1での動く範囲を特定（グリッド内） ○5対1（味方の4名を範囲外に配置）	学習者がパスを出しやすくなり、パスを出した後に次のパスを受ける動きを連続して行うことができた。	
	引っぱがしゲーム 【P. 32参照】	○守備者の動く範囲と方向、学習者が動く方向を限定		ゲームが形式的なものとなり、動きの持つ意義を理解させることができなかった。メインゲームに近いアウトナンバーゲームで、生徒に見られた動きを捉え、この学習の動きが持つ意義を説明する指導が必要であった。
	3グリッドゲーム 【P. 33参照】	○守備者の動く範囲と学習者が動く方向を限定 ○ボール保持者をコートの左端から開始させ、学習者が動く範囲を広げた		学習者は決まって同じ方向に動き、ゲームが形式的なものになった。引っぱがしゲームと同様、動きの持つ意義を理解させることができなかった。メインゲームに近いアウトナンバーゲームで、生徒に見られた動きを捉え、この学習の動きが持つ意義を説明する指導が必要であった。
	パス&ゴーゲーム（2対1） 【P. 34参照】	○2対1で動く範囲を、広く設定		2つの動きをねらいとしていることから、身に付けるためには、時間を掛ける必要がある。

ウ 学習カード

学習カードには、あらかじめ学習内容と学習活動を記載し、授業の始めに生徒へ配付することにより、本時に「何を」「どのように」学ぶかを把握することができるようにした。

技能の知識については、学習活動をとおして身に付けたことを振り返ることができるよう質問形式を取り入れ、穴埋めや選択で解答させ、定着を図った。

また、思考・判断の学習活動では、課題発見から解決に向けたプロセスを記入できるように、5W（いつ、誰が、どこで、何を、なぜ）と1H（どのように）の質問項目を設定した。「先生から」の欄には、生徒が学習の中で抱いた疑問の回答を記入できるようにし、個別にアドバイスすることで、解決を図ることができるようにした。

生徒全員とのやり取りをとおして、信頼関係を築くことができ、生徒の学習の定着や深まりを図ることができたと考える。

エ 掲示物

（ア）パス&コントロールの記録表

毎回の記録を記入し、生徒が各チームのパス回数を把握できるようにしたことで、各チームが競争し合いながらパスの回数を増やしていったことから、記録の向上につながることができたと考える。

（イ）学習のねらいと学習活動（ゲーム方法・ルール）

学習のねらいと学習活動（ゲーム方法・ルール）を掲示しながら説明することにより、ゲーム方法やルールの説明時間を短縮でき、活動時間の確保につながった。また、授業の始めから終わりまで掲示し続けたことにより、生徒が必要に応じて確認することができ、学習をスムーズに進めることにつながったと考える。

オ 場の工夫

学習をとおして生徒が身に付けたボール操作の実態に合わせて、メインゲーム（6対6）のコートは、横30m、縦45mの広さ（ハンドボールコートより少し大きめ）とした。これにより、仲間との連携したパスによる攻撃がしやすい距離と空間を確保した。

また、ゴールはミニゴールを使用し、ゴールキーパーの役割は設定しないことで、チーム全員が連携したパスによる攻撃に関わることができるようになった。

（7）目指す生徒の姿について

目指す生徒の姿が明確だったことにより、指導の際に、生徒に学習させる内容が「仲間と連携したパスによる攻撃ができるゲーム」に向けて、身に付けさせる学習内容を統合的に指導することができた。

（8）検証授業実践について

単元の指導の中で、学習活動に取り組む様子を観察し、学習内容を身に付けることが難しいと判断することがあった場合、生徒の実態に合わせて学習活動を変更していくことが必要だった。特に、ボールを持たないときの動きでの学習活動では、学習内容を踏まえた動きが出現しやすいように、ルールや人数、場を工夫したが、メインゲームにつながる状況判断を学習させる活動とはなっていなかった。この対応が不十分だったことが残念である。

授業での形成的評価を踏まえて、生徒の実態に応じた学習活動を工夫できることの大切さを実感した。

(9) 生徒の感想について

授業後の生徒の感想には、「こんなに女子が得点できるサッカーの授業は初めてだった。しっかり基礎からやれば、上手くゲームにも発揮できるんだと思いました。」や「地味な練習を続けるうちに、チームメイトがどんどん上達するのが分かり、それによってゲーム中のパスの連携も取れるようになって楽しかった。」などがあり、パスの技能を身に付け、ゲームで発揮することにより、サッカーの特性を味わうことができたことが記入されていた。

また、「スペースへの動きなどはバスケットボールと似ていたので、判断したことを瞬時に行動に移すことができた」とあり、身に付けた動きが、ゴール型種目としての特性だと気付いたことが記入されていた。

一方、「たまに説明が分かりにくいときがあったが、あるチームの模範を見たときは分かりやすかった」とあり、生徒に説明する際は、ホワイトボード等でマグネットを使用する、模範する、または併用することについて判断し、常に分かりやすい説明をするべきだったことが分かった。また、「最後の少しの時間しか試合ができなかったので、次はもっと試合をしたい。そして、試合の中で課題を見付けたいです。」や「ゲームをしているうちに楽しくなって、サッカーを選んで良かったと思う。でも、もう少したくさん試合がしたかった。」などがあり、ゲームをとおして身に付けたことを高めて、次の試合に臨もうとする姿勢が見られた。単元中に、メインゲームの時間を一定時間確保する必要があったことが分かった。

表3-15 「サッカーの授業の感想」抜粋

1	ちゃんとサッカーの動きの練習をしてから試合に入ったので、作戦を立てたりしながらのプレイはおもしろかったです。
2	チーム別に課題に対するトレーニングができたのは良かった。チーム別にトレーニングすることによって、うまくいったことがすぐ分かるので自信とやる気につながった。
3	ゲームが全然できず最初はつまらない授業だと思っていたが、地味な練習を続けるうちに、チームメイトがどんどん上達するのが分かり、それによってゲーム中のパスの連携も取れるようになって楽しかった。
4	最初から試合をするのではなくて、ちゃんと1から練習して、みんなが上達してから試合をする形が、新しい方法で良かった。
5	こんなに女子が得点できるサッカーの授業は初めてだった。しっかり基礎からやれば、上手くゲームにも発揮できるんだと思いました。
6	全員が試合で活躍できるようになるための練習ができ、試合ではみんなで楽しくサッカーができた。
7	毎時間の授業の目標が明確だったので、自分の中でも少しずつ整理して頑張れました。サッカーが楽しくなりました。
8	バスケットボールを日頃からやっていて、いつも手を使うスポーツなので、足のスポーツはすごく苦手でした。しかし、スペースへの動きなどはバスケットボールと似ていたので、判断したことを瞬時に行動に移すことができて楽しかったです。
9	今回のサッカーの授業で、試合が少なく練習が多かったけれど、できなかったことができるようになったし、自分にとって足りない部分が埋められたと思う。
10	最初はボールを止めて蹴ることや足の内側で蹴るなど意識して動くことが大変だったけど、いつの間にか意識せずにできるようになった。
11	ボールの蹴り方とか受け方とか知らなかったことを、今回の授業で知ることができた。空間を作ることが難しかった。
12	最初はあまり乗り気ではなかったけれど、授業を重ねていくうちに、どんどんサッカーにはまって、気が付けば体育の時間が楽しみになっていました。
13	たまに説明で分かりにくいときがあったが、ある班の模範を見たときは分かりやすかった。
14	まだボールをうまく蹴ることはできないけれど、前よりは成長したと思う。でも、もう少し強いパスができるようになりたいと思った。
15	最後の少しの時間しか試合ができなかったので、次はもっと試合をしたい。そして、試合の中で課題を見付けたいです。
16	最初は、なぜサッカーの授業を選択したのだろうと思ったが、ゲームをしているうちに楽しくなって、サッカーを選んで良かったと思う。でも、もう少したくさん試合がしたかった。

6 授業全体を振り返って

今回、14時間の検証授業をとおして、仲間と連携したパスによる攻撃でゲーム展開ができることを目指した。

はじめは、学習活動やゲームのルール説明に時間が掛かり、学習活動時間を確保することに苦慮した。しかし、生徒と毎時間、学習カードをやり取りする中で、身に付けていないことが把握でき、「どうやったら身に付けられるか。」といった生徒からの質問に答えているうちに、どのように指導すればよいのかが分かるようになった。そして、生徒の動きが変容する姿が見え、指導の手応えを感じた。

男女共習の授業を行う上で重要だったのは、基本的なボール操作の習得である。足でボールを蹴るという特性上、足で扱う技術を身に付けていないとサッカーの特性を味わえない。そのため、ボール慣れ（パス&コントロール）を学習活動に盛り込んだ。ボール慣れでは、ゲーム性を持たせ、毎回の記録を掲示したことで、チームのモチベーションが高まり、結果的に個人のパスの質の向上につながる事となった。

最初の段階で、理解度チェックを行い、生徒のサッカーに関する知識を把握し、学習指導要領解説の例示に基づき、復習的な学習内容から高等学校2年生で学ぶべき内容を設定した授業を展開した。

1時間目では、一人でドリブル突破したり、1回のパスでシュートをしたりするなど、パスによる仲間との連携は見られなかった。生徒の実態を踏まえ、2時間目から5時間目にかけて、復習的な学習活動としての「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」を指導した。そこで生徒は、知識を身に付け、ドリルゲームとタスクゲームによって技能を習得し、6時間目には、ゲーム中に「私からあなたへ」パスをつなごうとする動きが見られ、パスの回数も増えた。7時間目以降は、高等学校2年生の学習内容を指導し、「(私から)移動した味方が作りだした空間に飛び込む味方(あなた)」にパスをつなごうとする動きが身に付く中で、攻防を楽しみながら、サッカーの特性を味わっている様子が見られるようになった。また、各時間の終わりにチームごとに反省の時間を設けたことで、「仲間と連携したパスによる攻撃」に向けて、各チームが目標を立て、達成しようとする様子が見られるようになった。

単元での学習活動をとおして、パスの技能を身に付け、ゲームで発揮し、仲間と連携したパスによる攻撃でゲーム展開ができたと考える。

また、検証授業を終えた生徒の姿は、パスの技能とゲームの行い方を身に付けただけに留まらず、相手を励ましたり尊重したりする様子が見られ、チームや自己の課題を見付けて目標を設定できていたことから、設定した学習内容をおおむね身に付け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

本研究では、高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒が、当該学年の学習への接続を円滑に図るためには、生徒の実態を把握し、それまでの学習内容（パス）を復習する機会を確保した単元計画の作成と授業の実施が必要であることを明らかにすることを目的として進めてきた。その結果、次のことが明らかになった。

高等学校2年生のサッカーの授業において、生徒に当該学年の学習への接続を円滑に図るためには、生徒の実態を把握することが必要であることが分かった。これにより、教師は、生徒に「何を」、「どこから」指導したらよいかを判断することができるため、生徒に当該学年の学習への接続を円滑に図ることにつながる。言い換えれば、生徒の実態把握がおろそかになれば、生徒がすでに身に付けていることを再度指導したり、身に付けるべき段階を飛び越えて指導したりして、当該学年の学習への接続を円滑に図ることができない可能性があるからである。

今後、数年間は、従前の学習指導要領及び解説による学習を経験した生徒が入学してくることから、生徒の実態把握を重視し、復習の機会を設定して、指導する必要があると考える。

2 研究を振り返って

本研究では、高等学校2年生の学習への接続が円滑に図ることを目的として進めてきた。しかし、その指導方法である学習活動については、さらなる工夫が必要であった。特に、「ボールを持たないときの動き」のドリルゲームでは、形式的な動きのパターン練習になることが多く、生徒が状況判断を身に付ける学習活動を設定できなかった。サッカーでは、攻防のある中で学習内容を身に付けられるように、よりメインゲームに近いタスクゲームを学習活動とすることが望ましいと考える。また、あらかじめ設定した学習活動（ドリルゲームとタスクゲーム）で、生徒に学習内容を身に付けさせることができなかった場合に、生徒の学びに応じて、臨機応変に学習活動が提示できるよう、自分自身も学び続けていく必要があると感じた。

3 今後の展望

本研究のサッカーの授業を通して、高等学校2年生に、仲間と連携したパスによる攻撃でゲームが展開できることを身に付けさせることができた。

今後、高等学校3年生において、同じゴール型の種目で、生徒の実態に応じたそれまでの学習内容を復習する機会を確保した単元計画の作成と授業を実施することにより、パス以外の技能や防御の動きを身に付けさせ、攻防の中でゴールをねらう特性を楽しむことを味わわせたいと考える。

そして、この経験が、高等学校卒業後に進んで運動やスポーツを実践することや、観戦すること、競技会の役員として運営に携わることなど、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実践につながることを願っている。

4 最後に

本研究を行うにあたり、快く受け入れてくださった神奈川県立津久井浜高等学校の有森斉校長先生、並びに、保健体育科の先生方に深く感謝いたします。また、本研究を無事に終えることができたのは、専門的な見地から様々なご指導、ご助言をいただいた、神奈川県教育委員会教育局保健体育課磯貝靖子指導主事、神奈川県立体育センター富澤桂子指導主事をはじめ、神奈川県立体育センター所員の方々に、深く感謝いたします。そして、授業に全力で取り組んでくれた生徒と協力してくださった保護者の方々に感謝いたします。ありがとうございました。

【引用文献・参考文献】

- 1) 文部科学省 『高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編』 東山書房 2009年12月
- 2) 西沢宏・編 「ボールけりゲームからサッカーへ」 明治図書 1988年11月
- 3) 文部科学省 『高等学校学習指導要領』 東山書房 2009年3月
- 4) 文部省 『高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編』 東山書房 1999年12月
- 5) 中央教育審議会答申 2008年1月17日
- 6) 学校体育指導者中央講習会：中部地区 「子どもの体力向上指導者養成研修」 2008年度
- 7) 高橋健夫 「体育の授業を創る」 大修館書店 1994年
- 8) 宇土正彦監修 「学校体育授業辞典」 大修館書店 1995年
- 9) 文部科学省 『評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【高等学校保健体育】』
2012年7月