

1 単元名 ミニサッカー「わくわくサッカー」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

ミニサッカーは、手以外の体の箇所でもボールを扱い、ドリブルやパスをしながら、相手ゴールにシュートをして得点を競うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性

省略

3 仮説と学習の手だて

(1) 市教研体育部会の研究仮説

子どもが健康な生活を送ったり、運動に意欲的に取り組んだりするための様々な学習の手だてを工夫すればよいだろう。

(2) 学習の手だて

【手立て1】

運動の特性を十分に検討した上で、子どもの願いを大切にしたい学習の道すじを工夫すればよいだろう。

○学習の道すじの工夫

実態調査から子どもたちの願いとして、「自分でシュートをしたい」「友達と作戦を考えたい」という願いがあった。これらを踏まえて、本単元は、ねらい①とねらい②のステージ型で行う。ねらい①でわくわくサッカーのルールをしっかりと理解し、ゲームに慣れて楽しむようにさせたい。また、始めは教師が提示した簡単なルールで多くのチームとゲームを行い、楽しみながら慣れていけるようにしたい。ねらい②では、自分のチームのよさを考えて、それに合った作戦を立ててゲームをしていく。なお、ルールの工夫や技能の向上についても全時間を通して図っていきたい。特に、ルールの工夫は毎時間のゲームから子どもたちと話し合いながら決めていきたい。

○ゲームにつながる運動の時間 『こつこつコツみがき』

ゴール型ゲームの中でもサッカー型ゲームの大きな特徴は、ボールを主に足で扱うことであり、3年生にとって、攻守が入り交じるゲーム展開の中で、足でボールを扱うことはかなり難しい。そこで、足を使ってのパスやドリブル、トラップやシュートといった基本的な技能を高めるための練習時間を毎時間の最初に設ける。①ボールを足でコントロールするボールタッチを身に付ける練習、自分の方へ来たボールを止めてパスをするトラップとパスを身に付ける練習、来たボールを慌てずにトラップして、ゴールへシュートするシュート技能を身に付ける練習をそれぞれ設置する。各運動をチームで行えるように指導したい。

【手立て2】

一人一人の能力に応じた学習を進めるための手だてを工夫すればよいだろう。

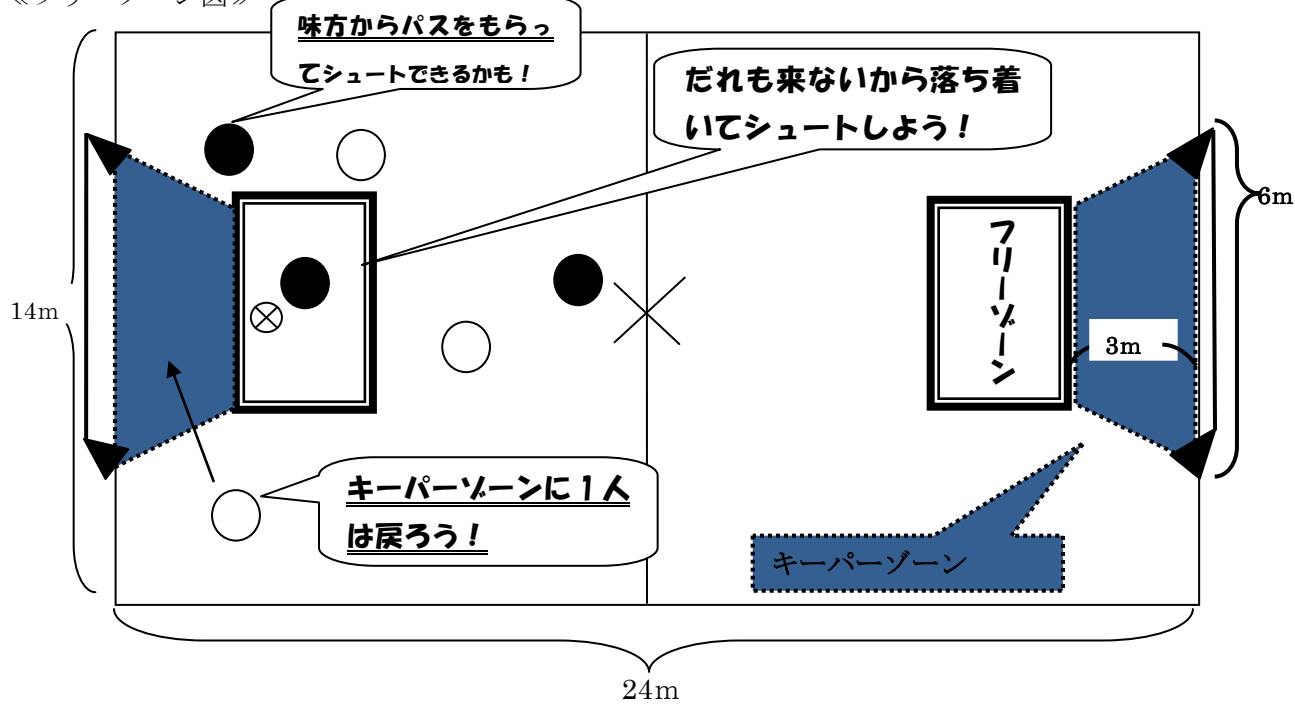
○場の工夫

多くの子どもがサッカーの経験が少なく、足でボールを扱うことに戸惑うと考えられるので、できるだけ誰でもシュートやパスの機会が増えるような場を設定する。

〈フリーゾーン（枠）の基本的ルール〉

- ・ チームごとに縦3m×横4mの長方形のフリーゾーンを利用できる。
- ・ 各チームのフリーゾーンには、チームの内1人だけ入れる。（ゲーム中の入れ替わりは何度でも可。）
- ・ 相手チームの人は入れない。
- ・ はじめはフリーゾーンの中で手を使ってトラップをしても可（慣れてきたら変更）
- ・ 追加ルールは子どもたちと話し合いながら決める。
- ・ キーパーゾーンには1人だけ入れる

《フリーゾーン図》



フリーゾーン内にいる子は、相手にじゃまされることなく自由にプレー（シュートやパスやドリブル）することができる。そうすることで、技能が低い子も、そのフリーゾーンを目指して走り、その中でパスを受ければ、シュートを打つ機会が増えると考えられる。はじめは、フリーゾーンの位置を相手ゴール前正面（約3m）にして、まずシュートチャンスを増やし、得点を決める喜びを多くの子達に味わわせたい。この距離にすることで、フリーゾーンに入った子は、まずシュートを狙うようになるので、自然とゴールに体を向けるようになる。さらに、慣れてきたら、自分の前に相手がいるシュートが難しい時に、他の味方にパスをしてゴールを決めさせるという動きが出てくると考えられる。

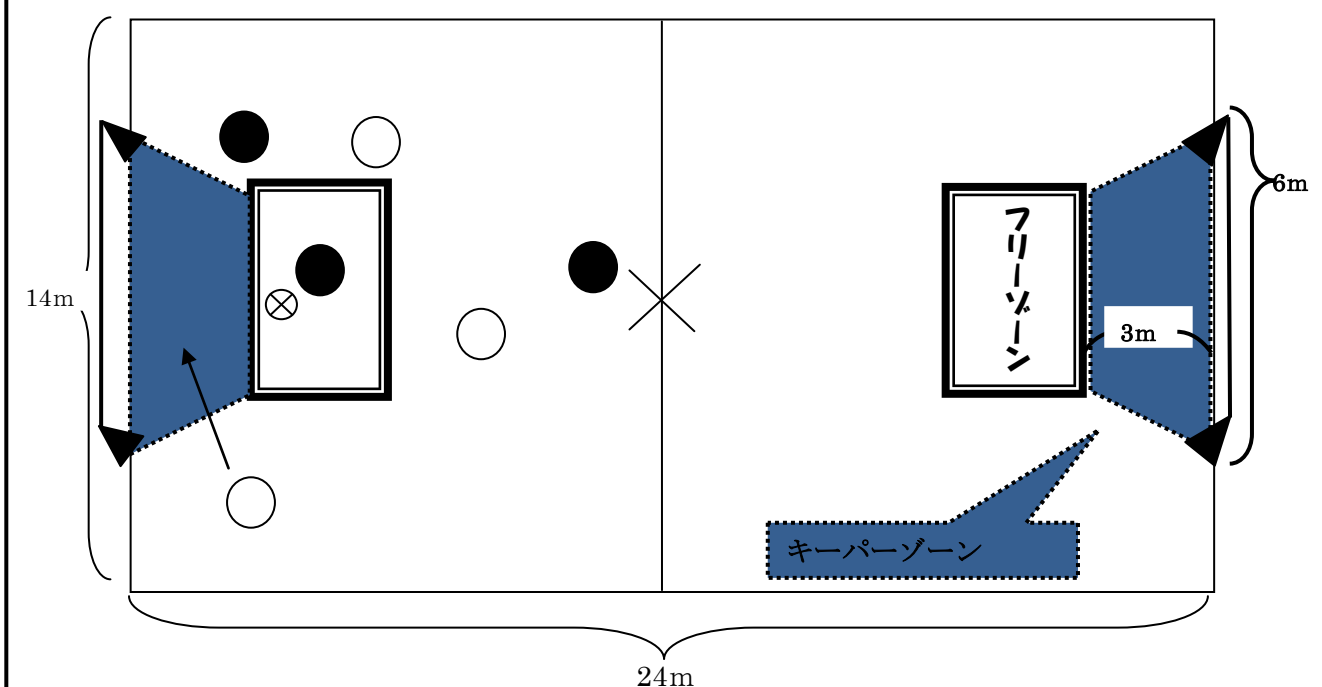
○ルールの工夫

ゲームは、3人対3人、時間は7分間で行う。審判はセルフジャッジで行い、得点は得点を入れた人が得点ボードをめくるようにする。

ねらい①では、まず、教師が提示した簡単なルールや場でゲームを行う。ゲームを通して子ども達の願いと教師から見た改善点を踏まえたルール作りを一緒に話し合っていきたい。子どもたちの願いをくみ取りながら全員が楽しめるようなルールになるように教師が注意しながら先導していきたい。ねらい②では、自分たちで対戦相手を決める対抗戦を行う。ねらい①のゲームを通してつかんだ自分たちのチームのよさを基に対戦相手を決める。

〈最初のルール〉

- ・ 1チーム 3人～4人（2チームのみ4人）
- ・ 1ゲーム 7分間
- ・ コートの大きさは、縦24m×横14m(フリーゾーンとゴールの間にキーパーゾーン3m)
- ・ キーパーは自由キーパー（手は使えない）
- ・ サイドラインにボールが出た場合→ボールを出した逆のチームの人が手で投げ入れる。
- ・ ゴールラインにボールが出た場合→ボールを出したのが攻撃側ならゴール横のゴールラインから投げ入れる。
→ボールを出したのが守備側ならコートの角から投げ入れる。
- ・ フリーゾーンの中で手を使ってトラップをしても可（慣れてきたら変更）
- ・ ファウルは自己申告し、サイドラインからリスタート・コーンとコーンの間を通過したら1点
得点後は得点されたチームが中央からリスタート
- ・ キーパーゾーンの中には1人だけ入っても可



〈予想される追加ルール〉

- ・ 全員得点は、ボーナス点： 全員が得点したらボーナス点10点
- ・ ラッキーマンルール： チームの中で順番にラッキーマンになりその子の点数が5点
- ・ 初得点ルール： 初得点は5点、2回目の得点からは1点
- ・ 女子のボールを男子は取れない（得点した女子からは、ボールを取ってもよい）
- ・ フリーゾーン内は〇〇秒以内しか入れない

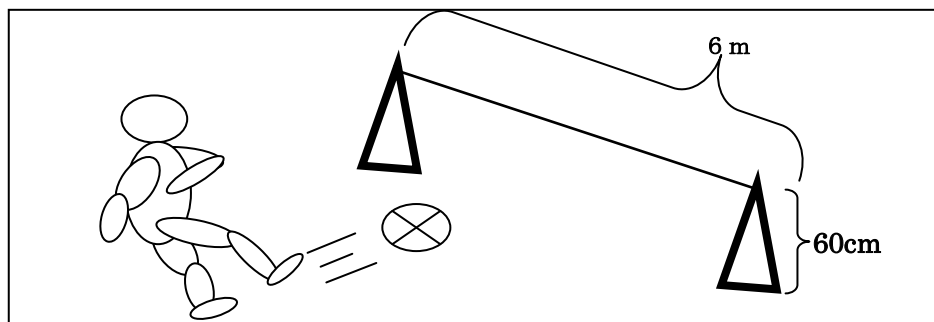
○めあての手立て

本学級の子どもたちは4月から現在までの体育の授業で、めあて学習を何回かは経験している。しかし、自分にあつためあてをもったり、練習の場を考えたりすることはまだまだできない。また、どれも個人種目でのめあて学習であったため、のボール運動に関しては、今回の単元が初めてとなり、チームのめあてを立てることが初めての経験である。個人のめあてを考えて、さらにチームのめあても考えることは、3年生にとってかなり大変だと考えられる。そこで、ねらい①で、まずは個人のめあてをしっかりとめあてさせてふりかえらせるようにしたい。その時に、教師側で個人のめあての例示をいくつか用意し、その中から選ばせるようにして、練習やゲームを繰り返すうちに自分に合ったねらいを見付けられるようにしたい。そして、子どもの実態を見ながら、チームのめあてを考えられそうならば考えさせるようにしていきたい。ただし、その時のチームのめあては「勝とう」「頑張ろう」など态度的な要素が強い抽象的な内容になると考えられるが、それを少しずつ具体的にしていこう指導していく。なお、ねらい②では、個人のめあてを「チームが勝つために自分は何を頑張るのか、上手になりたいのか」など、こちらで例示する。こうすることで、子どもたちは、個人の願いをねらい①でめあてとしてもち、ねらい②ではチームのために役に立ちたいという思いをもつようになると考えられる。そして、自分たちのチームに合った作戦をチームのめあてとして考えさせるようにしていきたい。チームのめあては、いくつか「〇〇作戦」として、掲示物を用意し、自分のチームに合った作戦を選ぶようにさせたい。

○ゴールの工夫

ゴールは幅が6m、高さ60cmに設定する。高さについては、子どもの実態調査で「ボールが顔にあたるのがこわい」という思いをもつ子がいた。その理由として、高いシュートやパスのボールが顔に当たってしまうという恐怖心が挙げられる。そこで、ゴールの高さをコーンの高さにすることで、シュートを打つ子どもの意識を、「高いシュートは入らないので低いシュートを打とう」とさせたい。そうすれば、自然と低いシュートやそれにつながるパスをなどが多いゲーム展開になると考えられる。また、幅を6mとした理由として、子どもたちの基本的技能が低いので、少しでも多くのシュートを入れるチャンスを増やし、ゴールする喜びを味わわせるためである。

《使用ゴールの図》



4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 手以外の体の箇所ボールを扱い、友達と協力しながらドリブルやパスやシュートをしてゲームを楽しむ。
- 友達と協力すること、ルール・マナーを守ることの大切さやすばらしさを感じることができる。
- 自分のめあてを立てたりチームの作戦を考えたりすることを楽しもうとする。
- ボールを止めたり、ねらったところにパスやシュートをしたり、友達からパスをもらうために工夫しながら動いたりすることができる。

(2) 学習の道すじ (本時 7 / 8)

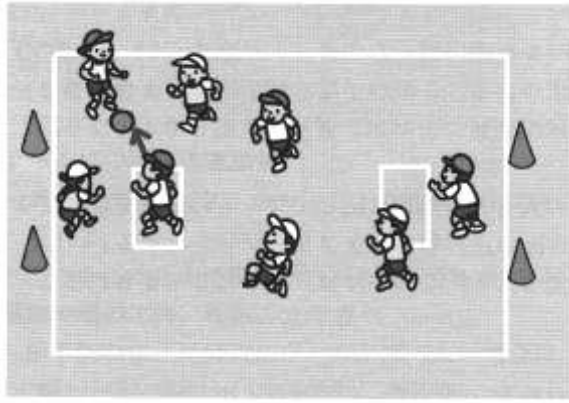
	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
0 4 5	オリエンテーション ・学習の進め方 ・ルール、マナー ・学習カードの使い方 ・場の準備	こつこつコツみがき						
		ねらい① 簡単なルールでわくわく サッカーを楽しもう (総当たり戦)			ねらい② チームに合った簡単な作戦 を立ててわくわくサッカーを 楽しもう (対抗戦)			
		ル　　ー　　ル　　の　　工　　夫						
関・意・態	○	○	○			○		
思・判				○				
技能					○		○	○

5 評価規準《おおむね満足できる状況》

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①わくわくサッカーの学習を楽しんで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、ゲームの勝敗の結果をきちんと受け入れようとしている。 ③友達と協力しながら安全に気を付けて準備・片付けに取り組もうとしている。	①わくわくサッカーの行い方を知り、自分に合っためあてを立てている。 ②チームにあった簡単な作戦を考えている。	①ボールを止めたり、パスやシュートをしたりすることができる。 ②ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③ボールの動きに合わせて、シュートやパスする位置に動くことができる。

6 学習活動と教師の支援（本時7／8）

はじめ	<p>【オリエンテーション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しを持つ。 ○わくわくサッカーの簡単なルールを理解しマナーを守ることのよさについて考え理解する。 ○学習カードの使い方、めあてのたて方を理解する。 ○場の用具の準備・片付け方について理解する。 							
	学習活動と内容	教師の支援と評価（評価）						
なか	<p>1 学習に必要な用具を準備し、場づくりをチームごとで行う。 終わったチームから、「こつこつコツみがき」の準備をしておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○こつこつコツみがき <ul style="list-style-type: none"> ・ボールタッチ ・トライアングルパス ・ステップ UP シュート <p>2 全員集合した後、足りない部分などを教師が判断し準備運動を行う。</p> <p>3 学習のねらいを確認する。</p>	<p>◇用具の準備を協力してできるように声をかける。【関心・意欲・態度③】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○終わったチームから、「こつこつコツみがき」の準備をしておく。 ○それぞれの練習の大切なポイントなど掲示物として用意しておく。 ○子どもの様子を見ながら必要な運動などができているか全体を見て、できていなければ支援をする。 ○子どもの様子を見ながら足りない部分やゲームで使いそうな部分を中心に準備運動するように教師が促す。 						
か①	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">ねらい① 簡単なルールでわくわくサッカーを楽しむ。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○自分のめあてを確認する。 <p>【予想されるめあての例】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>個人のめあて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートを3回は打つ ・慌てずにシュートやパスをしよう ・たくさん動いてパスをもらおう ・マナーをしっかり守る </div> <p>4 ゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>《ゲームの流れ》</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">第1ゲーム</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">7分</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;"> 反省・話し合いタイム</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">3分</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">第2ゲーム</td> <td style="text-align: right; padding: 2px 10px;">7分</td> </tr> </table> </div>	第1ゲーム	7分	反省・話し合いタイム	3分	第2ゲーム	7分	<ul style="list-style-type: none"> ○めあてが立てられない子には、簡単な例を掲示物として用意し、その中から選ぶように指導する。 ◇自分に合っためあてを立てている。 <p>【思考・判断①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○動き方がわからない子や積極的にゲームに参加していない子には、一緒に動いたり、動き方の指示をしたりする。 ○よい動きの子を称賛し、他の子と一緒にどこがよかったのかを確認する。 ○ルールやマナーを守っている子を称賛する。 ○得点がなかなか入らないチームには動き方をアドバイスする。
第1ゲーム	7分							
反省・話し合いタイム	3分							
第2ゲーム	7分							



- 5 チームごとに今日のふりかえりを行い、学習カードに記入する。
 - 自分のめあてをふり返り、学習カードに記入する。
 - ・今日のめあては達成できたか？
- 6 学習のまとめをする。
 - ・今日のピカピカマンを発表する。
 - ・マナーはしっかり守れたか。
- 7 整理運動をして、後片付けをする。

- ◇ボールを止めたり、パスやシュートをしたることができる。【技能①】
 - ◇ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。【技能②】
 - ◇ボールの動きに合わせて、シュートやパスする位置に動くことができる。【技能③】
 - ◇ルールやマナーを守り、ゲームの勝敗の結果をきちんと受け入れようとしている。【関心・意欲・態度②】
- 今日の良かった点とうまくいかなかった点について話し合い、次のめあてを立てるように声をかける。
 - ゲーム中でのよい動きを全体に紹介する。
 - ◇楽しくゲームを行うことができるルールを考えている。【思考・判断②】
 - ◇友だちと協力しながら安全に気をつけて準備・片付けに取り組もうとしている。【関心・意欲・態度③】

なか
か
②

- 1 学習に必要な用具を準備し、場づくりをチームごとで行う。
終わったチームから、「こつこつコツみがき」の準備しておく。
 - こつこつコツみがき
 - ・ボールタッチ
 - ・トライアングルパス
 - ・ステップ UP シュート
- 2 全員集合した後、足りない部分などを教師が判断し準備運動を行う。
- 3 学習のねらいを確認する。

- ◇用具の準備を協力してできるように声をかける。【関心・意欲・態度③】
- 終わったチームから、「こつこつコツみがき」の準備しておく。
- それぞれの練習の大切なポイントなど掲示物として用意しておく。
- 子どもの様子を見ながら必要な運動などができているか全体を見ておく。
- 子どもの様子を見ながら足りない部分などを中心に準備運動する。

ねらい② チームに合った簡単な作戦を立ててわくわくサッカーを楽しもう

○自分のめあてを確認する。

○チームの作戦が立てられないチームには、

【予想されるめあての例】

チーム作戦（チームのめあて）

- ・みんなが広がろう
- ・フリーゾーンをもっと利用しよう
- ・フリーゾーンに初得点の人を入れて点を取らせよう

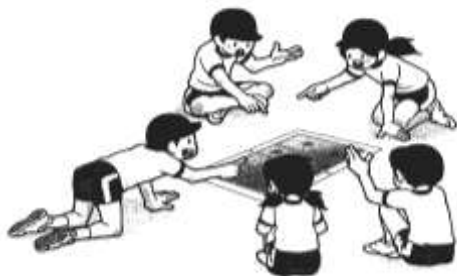
個人のめあて

- ・シュートを3回は打つ
- ・慌てずにシュートやパスをしよう
- ・たくさん動いてパスをもらおう
- ・マナーをしっかり守る

4 ゲームを行う。

《ゲームの流れ》

第1 ゲーム	7分
反省・話し合いタイム	3分
第2 ゲーム	7分



5 チームごとに今日のふりかえりを行い、学習カードに記入する。

○自分のめあてをふり返り、学習カードに記入する。

- ・今日のめあては達成できたか？

簡単な作戦の例を掲示物として用意し、その中から選ぶように指導する。

○チームの作戦の中での自分の役割を基にめあてを考えるように助言する

○めあてが立てられない子どもには、簡単な例を掲示物として用意し、その中から選ぶように指導する。

◇自分に合っためあてを立てている。

【思考・判断①】

○動き方がわからない子や積極的にゲームに参加していない子には、一緒に動いたり、動き方の指示をしたりする。

○よい動きの子を称賛し、他の子と一緒にどこがよかったのかを確認する。

○ルールやマナーを守っている子を称賛する。

○得点がなかなか入らないチームには動き方をアドバイスする。

◇ボールを止めたり、パスやシュートをしたることができる。【技能①】

◇ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。【技能②】

◇ボールの動きに合わせて、シュートやパスする位置に動くことができる。【技能③】

◇ルールやマナーを守り、ゲームの勝敗の結果をきちんと受け入れようとしている。

【関心・意欲・態度②】

○今日の良かった点とうまういかなかった点について話し合い、次のめあてを立てるように声をかける。

なか
か
②

なか
か
②

	<p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日のピカピカマンを発表する。(子) ・今日のピカピカマンを発表する。(教師) ・マナーはしっかり守れたか。 <p>7 整理運動をして、後片付けをする。</p>	<p>○ゲームの中でのよい動きを全体に紹介する。</p> <p>◇楽しくゲームを行うことができるルールを考えている。【思考・判断②】</p> <p>◇友だちと協力しながら安全に気を付けて準備・片付けに取り組もうとしている。【関心・意欲・態度③】</p>
<p>ま と め</p>	<p>【学習のふりかえり】</p> <p>○友達と協力すること、ルール・マナーを守ることの大切さや楽しさを感じることができたか。</p> <p>○自分のめあてや楽しくゲームを行えるルールを考えることができたか。</p> <p>○ボールを止めたり、ねらったところにパスやシュートをしたり、友達からパスをもらうために工夫しながら動いたりすることができたか。</p>	