

保健体育科学習指導案

平成27年11月18日(水) 第4校時 校庭
 第2学年3・4・5組 女子41名
 指導者 教諭 中平 晃成

1 単元名 「球技(ゴール型)」(サッカー)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

相対する二つのチームがコート内を走り回ってボールを奪い合い、ドリブル、パスなどでボールを操作し、一定の時間内に相手ゴールにシュートして得点を競い合うスピード感あふれるゴール型ゲームである。パスやドリブルでボールを操作し、相手ゴールにシュートしたり、相手のシュートを防いだりして、得点を競い合うところに楽しさがある。

(2) 生徒からみた特性

生徒にとってサッカーの楽しさ	生徒にとってサッカーを遠ざける要因
○チームで協力して勝利を手にしたときに、楽しさを味わうことができる。 ○チームで作戦を立て、それが成功したときに、楽しさを味わうことができる。 ○ボール操作においてドリブルで相手を抜いたときやパスが成功したとき、または自分でシュートを成功させたときに、楽しさを味わうことができる。 ○ディフェンスにおいてもパスカットが成功したり、相手ボールを奪ったりしたときに、楽しさを味わうことができる。	●一人ではできないので試合に出ている選手が全員本気にならないと楽しさを実感することができない。 ●ボールを持っていない時の動きが理解できないと動きが止まってしまい、楽しさを味わえない。 ●攻守の切り替えのスピードについていけず、何をしたいかわからず動きが止まってしまい、楽しさを味わえない。 ●ゲーム中のボール操作における失敗などから楽しさを味わえない。

3 生徒の実態

(意識の実態) 《サッカー 事前アンケートより》 2年3、4、5組 女子41名

サッカーのゲームで活かせるスキル(シュート、パス、ドリブル、ディフェンス、ゲーム勘)に自信がありますか?							
かなりある	1人	ある	4人	あまりない	6人	ない	30人
サッカーのルールを理解していますか?							
かなりしている	1人	している	12人	あまりしていない	11人	していない	17人
チームプレーの大切さを理解していますか?							
かなりしている	13人	している	16人	あまりしていない	1人	していない	11人
本気で取り組む自信はありますか?							
かなりある	13人	ある	17人	あまりない	9人	ない	2人

《アンケートの結果からの考察》

アンケートの結果より、スキルに自信を持っている生徒は少ないが、試しのゲームを見ると、動きが良い生徒が1人以上はいると感じた。ルールに関しては、理解している生徒が多いので簡単なルールを設定し、セルフジャッジでゲームが行えるようにしたい。チームプレーの大切さについては、「大切」と感じている生徒が多いのでグループ学習を通して教え合いをさせながら技能を高めさせたい。

(関心・意欲・態度) 前向きに取り組む素直な生徒が多い。

(思考・判断) 学習カードに感想だけでなく課題や反省を記入する生徒が増えてきた。

(技能) サッカーに関しては経験者が少なく、足でボールを扱う技術は身に付いていない。

(知識・理解) サッカーを通して高まる体力について理解している生徒が少ない。

(体力の実態)〈平成 27 年度新体力テスト結果と平成 26 年度埼玉県平均値との比較〉

項目	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ	持久走	握力	反復横跳び	長座体前屈	上体起こし	
女子	県平均	8.65	174.47	13.69	4.36	24.82	47.26	48.99	26.82
	本校平均	8.62	169.76	15.16	4.49	23.70	47.54	45.29	27.16
	比較	○	×	○	×	×	○	×	○

○全体的な体力に関する課題

2 学年女子の平均を見ると 50m 走・投力・反復横跳び・上体起こしに関しては、県平均を上回るが、それ以外の種目において課題がみられる。

4 研究主題との関連 平成 25～27 年度校内研修テーマ

学習意欲をはぐくみ、思考力・判断力・表現力を育てる学習指導法の研究

体育の授業での思考力・判断力・表現力の育成に向けて、言語活動の充実を見直していきたい。

言葉で表す力	聞いて理解する力	文章で理解する力
① 自分の運動を振り返り、言葉にする力	④ アドバイスを聞いて理解する力	⑦ 副教材等を読み、運動のコツを理解する力
② 友達の運動を見てアドバイスできる力	⑤ ペアで教え合いをする力	⑧ 学習ノートの記述を通して課題やコツを理解する力
③ 自分の考えや作戦を説明する力	⑥ 友達と作戦を立てる力	

8 つの力を発揮できる場面を展開できる授業を考えていきたい。 ※平成 27 年度学校体育必携より

5 教師の指導観

サッカーを通して、ゴール型のスポーツの「ゴールを決める」「ゴールを守る」という基本を身に付けさせるとともに、初心者が多いので日常では味わえない力いっぱいボールを蹴るということを経験させたい。またチームで仲間との教え合い、励まし合いをすることにより、技能を高め、協力することの大切さを身に付けさせたい。そして生徒の学習意欲を喚起できるような言葉がけを意識して授業に取り組みたい。

【具体的な手立て】

○学習過程の工夫

- ①「はじめ」では、試しのゲームを行い、課題を設定させ、授業の取組やサッカーの特性を理解させる。
- ②「なか1」では、ゲーム1をたくさん行い、サッカーのゲームの流れを理解させる。
- ③「なか2」では、ゲーム2をたくさん行い、チーム・個人の課題を見つけ、解決するために互いにアドバイスをを行うことで、技能の向上につなげる。

○学習資料の工夫

- ①技能のポイントや課題解決の手立てが分かる資料を提示し、生徒が自主的に取り組めるようにする。
- ②互いのアドバイスについて例示し、言語活動の充実をはかる。

○グループ学習の工夫

- ・技能習得に向けて、練習のアドバイスを行わせるとともに、励ましや称賛の声かけを行わせる。

○言葉がけの工夫

- ・50分の授業の中で「発問」「肯定的な言葉を具体的に」「矯正的な言葉を具体的に」「励まし」を毎時間意識して言葉がけする。

6 単元の目標

- (1) 積極的な態度で授業に取り組み、①フェアプレイ（公正な態度）②自己の役割を果たすこと（責任感）③チームでの話し合い（協調性）及び健康・安全に気を配ることができるようにする。【関心・意欲・態度】
- (2) ゲームにおいて自己分析、チーム分析ができるようにし、ゲームの様相から課題に応じた運動の取り組みを工夫できるようにする 【思考・判断】
- (3) ボール操作と空いている場所へ走りこむ動きができるようにし、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームができるようにする。 【技能】
- (4) サッカーの特性や成り立ち、技術の名称や授業の行い方、関連して高まる体力などが理解できるようにする。 【知識・理解】

7 単元及び単位時間における具体的評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
単元の評価規準	<p>○授業を通してサッカーに積極的に取り組み、フェアなプレーを守ろうとしている。</p> <p>○学習によって技能や体力が向上することを理解し、挑戦することができる。分担した役割を果たそうとしたり、話し合いに参加しようとし、仲間への声掛けや励まそうとしている。</p> <p>○安全に留意しながら、競争や攻防を意欲的に取り組もうとしている。</p>	<p>○サッカーを通して、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力などの体力の高め方のポイントを見付けている。</p> <p>○ゲームにおいて、自己分析をはじめ、チーム分析から課題解決方法を選んでいる。</p> <p>○課題に応じた作戦を選んでいる。</p>	<p>○ゲームの中で、シュート、パス、トラップ、ドリブル、パスカットなどのボール操作ができる。</p> <p>○空間に走りこむ動きなどのボールを持っていないときの動きができ、チームプレーにつなげることができる。</p> <p>○チームプレーの大切さを意識した動きができる。</p>	<p>○特性や成り立ち、技術の名称や授業の行い方について具体例を挙げている。</p> <p>○ゲームの様相について学習した具体例を挙げている。</p>
学習活動に即した評価規準	<p>①フェアなプレーを守ろうとし、サッカーに積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②学習によって技能や体力が向上することを理解し、課題に挑戦している。分担した役割を果たそうとしたり、話し合いに参加しようとしている。</p> <p>③安全に留意し、本気になって、競争や攻防をしようとしている。</p>	<p>①自己の体力について理解し、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高める方法を見付けている。</p> <p>②学習カードを有効に活用し、自己・チームの課題を分析し、確かな課題解決方法を選んでいる。</p> <p>③ゲームの様相から作戦などを選んでいる。</p>	<p>①ゲームの中で、ボール操作でミスが少なくプレーできる。</p> <p>②ゲームの中で、ボールを持っていないとき、空間に走り込むなどのプレーでチームに貢献することができる。</p> <p>③個の技能をチームプレーに結び付け活躍することができる。</p>	<p>①技術の名称や授業の行い方について具体例を挙げている。</p> <p>②分析カードの記録を記入し、ゲームの様相を言ったり書きだしたりしている。</p>

8 単元の計画

(1) 学習過程 (本時は○)

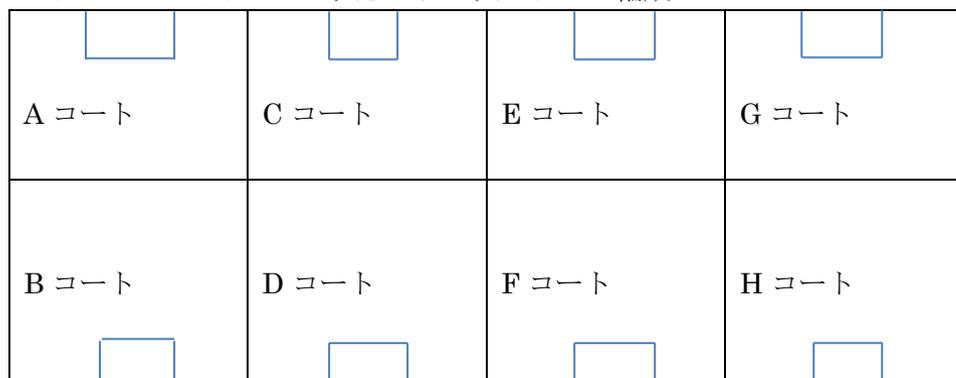
時	1	2	3	4	5	6	7	8	⑨	10	11	12																																																																																																																																																																																																		
ねらい	〈はじめ〉 授業の行い方を理解しよう。		〈なか1〉 ねらい1 今できる技能で簡単なゲームができる。			〈なか2〉 ねらい2 高まった技能で仲間とゲームができる。			〈まとめ〉 仲間と作戦を立て、ゲームができる。																																																																																																																																																																																																					
学習過程	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:10%;"></td> <td style="width:20%;">1 準備</td> <td style="width:10%;">挨拶</td> <td style="width:10%;">健康観察</td> <td style="width:10%;">準備運動</td> <td style="width:10%;">補強運動</td> <td style="width:10%;"></td> </tr> <tr> <td>2 オリエンテーション</td> <td colspan="11">2 本時のねらいと学習の流れの確認</td> </tr> <tr> <td>・特性 ・ねらい</td> <td colspan="5">ねらい1</td> <td colspan="5">ねらい2</td> <td colspan="2">2 本時のねらいの確認</td> </tr> <tr> <td>・計画・評価の方法</td> <td colspan="5">ボール操作の練習</td> <td colspan="5">ゲーム2 4対4 リーグ戦</td> <td colspan="2">・リーグ戦形式の大会開催</td> </tr> <tr> <td>・学習の進め方</td> <td colspan="5">○キック</td> <td colspan="5">キーパーあり</td> <td colspan="2">・試合順の確認</td> </tr> <tr> <td>・約束</td> <td colspan="5">・ロングキック</td> <td colspan="5">ゲーム分析①個人</td> <td colspan="2">役割分担</td> </tr> <tr> <td>3 グループ分け</td> <td colspan="5">・ネットキック</td> <td colspan="5">ゲーム分析②様相</td> <td colspan="2">・ゲームに備えて相手を分析し、作戦を立てる。</td> </tr> <tr> <td>4 練習の場の設定や練習方法等の確認</td> <td colspan="5">・シュート</td> <td colspan="5">攻撃 (課題解決練習)</td> <td colspan="2">3 ゲーム3</td> </tr> <tr> <td>5 試しのゲーム</td> <td colspan="5">攻撃 (ボールを持たない時の動き)</td> <td colspan="5">○アウトナンバーの攻め方</td> <td colspan="2">5対5 キーパーあり</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5">○サポートの仕方</td> <td colspan="5">・2対1 ワンツー</td> <td colspan="2">4 表彰式</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5">・鬼ごっこ</td> <td colspan="5">守備 (課題解決練習)</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5">・3対1</td> <td colspan="5">○ボール保持者に対して</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5">ゲーム1 3対3 リーグ戦</td> <td colspan="5">・1対1 ポジショニング</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="5">キーパーなし コーン倒し</td> <td colspan="5">・2対2 カバーリング</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="12" style="text-align: center;">整理運動 まとめと評価 次時の予告 あいさつ 後片付け</td> </tr> </table>													1 準備	挨拶	健康観察	準備運動	補強運動								2 オリエンテーション	2 本時のねらいと学習の流れの確認											・特性 ・ねらい	ねらい1					ねらい2					2 本時のねらいの確認		・計画・評価の方法	ボール操作の練習					ゲーム2 4対4 リーグ戦					・リーグ戦形式の大会開催		・学習の進め方	○キック					キーパーあり					・試合順の確認		・約束	・ロングキック					ゲーム分析①個人					役割分担		3 グループ分け	・ネットキック					ゲーム分析②様相					・ゲームに備えて相手を分析し、作戦を立てる。		4 練習の場の設定や練習方法等の確認	・シュート					攻撃 (課題解決練習)					3 ゲーム3		5 試しのゲーム	攻撃 (ボールを持たない時の動き)					○アウトナンバーの攻め方					5対5 キーパーあり			○サポートの仕方					・2対1 ワンツー					4 表彰式			・鬼ごっこ					守備 (課題解決練習)								・3対1					○ボール保持者に対して								ゲーム1 3対3 リーグ戦					・1対1 ポジショニング								キーパーなし コーン倒し					・2対2 カバーリング								整理運動 まとめと評価 次時の予告 あいさつ 後片付け											
	1 準備	挨拶	健康観察	準備運動	補強運動																																																																																																																																																																																																									
2 オリエンテーション	2 本時のねらいと学習の流れの確認																																																																																																																																																																																																													
・特性 ・ねらい	ねらい1					ねらい2					2 本時のねらいの確認																																																																																																																																																																																																			
・計画・評価の方法	ボール操作の練習					ゲーム2 4対4 リーグ戦					・リーグ戦形式の大会開催																																																																																																																																																																																																			
・学習の進め方	○キック					キーパーあり					・試合順の確認																																																																																																																																																																																																			
・約束	・ロングキック					ゲーム分析①個人					役割分担																																																																																																																																																																																																			
3 グループ分け	・ネットキック					ゲーム分析②様相					・ゲームに備えて相手を分析し、作戦を立てる。																																																																																																																																																																																																			
4 練習の場の設定や練習方法等の確認	・シュート					攻撃 (課題解決練習)					3 ゲーム3																																																																																																																																																																																																			
5 試しのゲーム	攻撃 (ボールを持たない時の動き)					○アウトナンバーの攻め方					5対5 キーパーあり																																																																																																																																																																																																			
	○サポートの仕方					・2対1 ワンツー					4 表彰式																																																																																																																																																																																																			
	・鬼ごっこ					守備 (課題解決練習)																																																																																																																																																																																																								
	・3対1					○ボール保持者に対して																																																																																																																																																																																																								
	ゲーム1 3対3 リーグ戦					・1対1 ポジショニング																																																																																																																																																																																																								
	キーパーなし コーン倒し					・2対2 カバーリング																																																																																																																																																																																																								
	整理運動 まとめと評価 次時の予告 あいさつ 後片付け																																																																																																																																																																																																													
※丸数時は、「6 単元及び単位時間における具体的評価規準」の表中の数字																																																																																																																																																																																																														
関意態		①									②	③																																																																																																																																																																																																		
思・判							①	②	①	③		③																																																																																																																																																																																																		
技能			①	①	②	③	②			③	③																																																																																																																																																																																																			
知・理	①					②																																																																																																																																																																																																								

(2) 学習と指導

段階	学習のねらい・活動	指導・評価（指導○評価規準●研究主題との関連☆）	評価方法																																	
はじめ 5 0 分 × 2	<p>はじめ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">授業の行い方を理解しよう。</div> <p>1 オリエンテーションの実施。 ・サッカーの特性、ねらい、計画・評価の方法、学習カードの記入方法、学習の進め方、約束の確認を行う。</p> <p>2 グループ分け。 ・サッカー経験者を各チームに振り分け教師側でチーム力のバランスを配慮する。</p> <p>3 練習の場の設定や練習方法等の確認を行う。</p> <p>4 試しのゲームを行う。 ・実際にゲームを行ない、チームに偏りがないかを確認する。</p>	<p>○サッカーの特性やねらい、学習内容を理解させ、学習の見通しを持たせる。</p> <p>○ゴール型のスポーツであることを理解させ、ゴールを決めるため、守るために本気になることの重要性を理解させる。</p> <p>☆自己の学習カード・チームカードの使い方を理解させる。</p> <p>○グループ分けは、サッカー部を各チームのリーダーに置き、チーム力の均等化を図る。</p> <p>○試しのゲームで、チーム力のバランスを確認させる。</p> <p>●フェアなプレーを守ろうとし、サッカーに積極的に取り組もうとしている。【関心・意欲・態度①】</p> <p>●技術の名称や授業の行い方について具体例を挙げている。【知識①】</p>	学習カード																																	
なか ① 5 0 分 × 3	<p>〈なか1〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">今できる技能で、簡単なゲームができる。</div> <p>ゲーム1を行う。 3対3 15m×25m ルール キーパーなし コーン倒し 6チームの総当たりリーグ戦 ゲームに必要な技能を確認する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">止める</td> <td style="width: 33%;">蹴る</td> <td style="width: 33%;">運ぶ</td> </tr> <tr> <td>ボールを止めることができる。</td> <td>ねらったところに蹴れる。</td> <td>ねらったところに運べる。</td> </tr> </table> <p>ゲームから自分の技能の課題を見つけ練習する。 ゲームの様相を確認する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">第一段階</td> <td style="width: 33%;">第二段階</td> <td style="width: 33%;">第三段階</td> </tr> <tr> <td>ボールのあるところに固まってしまふ。</td> <td>縦パス1本で攻撃するゲーム。</td> <td>縦横に広がりコートをよく使うゲーム。</td> </tr> <tr> <td>密集型</td> <td>飛出し型</td> <td>縦型</td> </tr> </table> <p>ゲームの様相から自チームの課題を見つけ練習する。 なか1では、ゲームの様相 第三段階まで行えるようにする。</p>	止める	蹴る	運ぶ	ボールを止めることができる。	ねらったところに蹴れる。	ねらったところに運べる。	第一段階	第二段階	第三段階	ボールのあるところに固まってしまふ。	縦パス1本で攻撃するゲーム。	縦横に広がりコートをよく使うゲーム。	密集型	飛出し型	縦型	<p>ゲーム1からゲームに必要な個人的技能・チームにおけるゲームの様相を確認させる。</p> <p>☆個人課題解決練習を選ばせて、行わせる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">止められない</td> <td style="width: 33%;">蹴れない</td> <td style="width: 33%;">運べない</td> </tr> <tr> <td>対人P</td> <td>スクエアP</td> <td>8の字D</td> </tr> <tr> <td>力を抜いて体の中心でボールを止めることを意識させる。</td> <td>ねらう方向におへそを向けて蹴ることを意識させる。</td> <td>ボールと体が離れないように意識させる。</td> </tr> </table> <p>☆チーム課題解決練習を選ばせて、行わせる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">密集型</td> <td style="width: 33%;">飛出し型</td> <td style="width: 33%;">縦型</td> </tr> <tr> <td>スペースP</td> <td>ワンツーP</td> <td>3対1</td> </tr> <tr> <td>空いている空間に走り込みパスを受けることを意識させる。</td> <td>味方にパスを出した後、前方方向に走ることを意識させる。</td> <td>トライアングルを意識させ、デッドゾーンから抜けさせる。</td> </tr> </table> <p>●ゲームの中で、ボール操作でミスが少なく、プレーすることができる。【技能①】</p>	止められない	蹴れない	運べない	対人P	スクエアP	8の字D	力を抜いて体の中心でボールを止めることを意識させる。	ねらう方向におへそを向けて蹴ることを意識させる。	ボールと体が離れないように意識させる。	密集型	飛出し型	縦型	スペースP	ワンツーP	3対1	空いている空間に走り込みパスを受けることを意識させる。	味方にパスを出した後、前方方向に走ることを意識させる。	トライアングルを意識させ、デッドゾーンから抜けさせる。	観察
止める	蹴る	運ぶ																																		
ボールを止めることができる。	ねらったところに蹴れる。	ねらったところに運べる。																																		
第一段階	第二段階	第三段階																																		
ボールのあるところに固まってしまふ。	縦パス1本で攻撃するゲーム。	縦横に広がりコートをよく使うゲーム。																																		
密集型	飛出し型	縦型																																		
止められない	蹴れない	運べない																																		
対人P	スクエアP	8の字D																																		
力を抜いて体の中心でボールを止めることを意識させる。	ねらう方向におへそを向けて蹴ることを意識させる。	ボールと体が離れないように意識させる。																																		
密集型	飛出し型	縦型																																		
スペースP	ワンツーP	3対1																																		
空いている空間に走り込みパスを受けることを意識させる。	味方にパスを出した後、前方方向に走ることを意識させる。	トライアングルを意識させ、デッドゾーンから抜けさせる。																																		
なか ② 5 0 分 × 4	<p>〈なか2〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">高まった技能で、仲間と協力してゲームができる</div> <p>ゲーム2を行う。 4対4 15m～20m×25m～35m ルール キーパーあり 6チームの総当たり戦 ゲームに必要な技能を確認する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">止める2</td> <td style="width: 33%;">蹴る2</td> <td style="width: 33%;">運ぶ2</td> </tr> <tr> <td>動きながらボールを止めることができる。</td> <td>動きながら正確に蹴れる。</td> <td>相手を意識してボールを運べる。</td> </tr> </table> <p>ゲームから自分の技能の課題を見つけ練習する。 ゲームの様相を確認する。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">第四段階</td> <td style="width: 50%;">第五段階</td> </tr> <tr> <td>左右のスペースを使い攻撃ができる。</td> <td>左右をうまく使い、コートを広く使うゲーム。</td> </tr> <tr> <td>横型</td> <td>全面型</td> </tr> </table> <p>なか2では、第五段階まで行えるようにする。</p>	止める2	蹴る2	運ぶ2	動きながらボールを止めることができる。	動きながら正確に蹴れる。	相手を意識してボールを運べる。	第四段階	第五段階	左右のスペースを使い攻撃ができる。	左右をうまく使い、コートを広く使うゲーム。	横型	全面型	<p>ゲーム2からゲームに必要な個人的技能・チームにおけるゲームの様相を確認させる。</p> <p>☆個人課題解決練習を選ばせて、行わせる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">止める2</td> <td style="width: 33%;">蹴る2</td> <td style="width: 33%;">運ぶ2</td> </tr> <tr> <td>ランニングP</td> <td>ドリブルS</td> <td>1対1</td> </tr> <tr> <td>体の面でボールを止めることを意識させる。</td> <td>蹴る瞬間に蹴りたい方向に体を向けることを意識させる。</td> <td>相手とボールの間に自分の体を入れることを意識させる。</td> </tr> </table> <p>☆チーム課題解決練習を選ばせて、行わせる。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">横型</td> <td style="width: 50%;">全面型</td> </tr> <tr> <td>4ゴールゲーム</td> <td>サイドからの攻撃</td> </tr> <tr> <td>左右のスペースを見て空いている方を使うことを意識させる。</td> <td>サイドにウイングゾーンを設けてセンターリングを意識させる。</td> </tr> </table>	止める2	蹴る2	運ぶ2	ランニングP	ドリブルS	1対1	体の面でボールを止めることを意識させる。	蹴る瞬間に蹴りたい方向に体を向けることを意識させる。	相手とボールの間に自分の体を入れることを意識させる。	横型	全面型	4ゴールゲーム	サイドからの攻撃	左右のスペースを見て空いている方を使うことを意識させる。	サイドにウイングゾーンを設けてセンターリングを意識させる。							
止める2	蹴る2	運ぶ2																																		
動きながらボールを止めることができる。	動きながら正確に蹴れる。	相手を意識してボールを運べる。																																		
第四段階	第五段階																																			
左右のスペースを使い攻撃ができる。	左右をうまく使い、コートを広く使うゲーム。																																			
横型	全面型																																			
止める2	蹴る2	運ぶ2																																		
ランニングP	ドリブルS	1対1																																		
体の面でボールを止めることを意識させる。	蹴る瞬間に蹴りたい方向に体を向けることを意識させる。	相手とボールの間に自分の体を入れることを意識させる。																																		
横型	全面型																																			
4ゴールゲーム	サイドからの攻撃																																			
左右のスペースを見て空いている方を使うことを意識させる。	サイドにウイングゾーンを設けてセンターリングを意識させる。																																			

	ゲームの中で、守り方のポジションを理解する。	<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームの中で、ボールを持っていない時、空間に走り込むなどのプレーで、チームに貢献することができる。【技能②】 ●自己の体力について理解し、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高める方法を見付けている。 ●学習カードを有効に活用し、自己・チームの課題を分析し、的確な課題解決方法を選んでいる。【思考①②】 ●分析カードの記録を記入し、ゲームの様相を言ったり書きだしたりしている。【知識①】 	観察 学習カード
まとめ 50分×3	まとめ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">仲間と作戦を立てゲームができる。</div> 「学んだことを活かしてリーグ戦を楽しもう」 ゲーム3を行う 20m×40m ルール 5対5 キーパーあり 4分ハーフ 6チームの総当たり戦	☆勝つために学習で習った攻め方、守り方を考えてリーグ戦に取り組むことができるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ●個の技能をチームプレーに結び付け、活躍することができる。【技能③】 ●学習によって技能や体力が向上することを理解し、課題を分析し、的確な課題解決方法を選んでいる。【思考②】 ●学習によって技能や体力が向上することを理解し、課題に挑戦している。分担した役割を果たそうとしたり、話し合いに参加しようとしている。【関心・意欲・態度②】 ●安全に留意しながら、本気になって、競争や攻防をしようとしている。【関心・意欲・態度③】 ●ゲームの様相から作戦などを選んだりしている。【思考③】 	観察 観察 学習カード

6チーム 1チーム5人または6人のチーム編成



アップ会場は、ハーフコートとし、1チーム1会場で行う。

アップメニュー

- 1、ランニング2周 2、体操
 3、鬼ごっこ 4、キック練習
 5、ロングキック 6、シュート

ゲーム1 ルール	ゲーム2 ルール	ゲーム3 ルール
<ul style="list-style-type: none"> ・人数 3対3 ・試合時間 2分ハーフ ・コートの広さ 15m×25m ・キーパーなし ・ゴールは、シュートを打ちコーンが倒れたら得点とする。 ・手を使ったら、ハンドリングの反則 ・タッチラインを割った場合、相手ボールになり、キックインでラインを割った場所からプレイを再開する。 ・ゴールラインを割った場合、相手ボールになり、ゴールキック、またはコーナーキックで再開する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人数 4対4 ・試合時間 3分ハーフ ・コートの広さ 15m～20m×25m～35m ・キーパーあり ・ゴールラインをボールが完全に超えたら得点とする。 ・手を使ったら、ハンドリングの反則 ・タッチラインを割った場合、相手ボールになり、キックインでラインを割った場所からプレイを再開する。 ・ゴールラインを割った場合、相手ボールになり、ゴールキック、またはコーナーキックで再開する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人数 5対5 ・試合時間 4分ハーフ ・コートの広さ 20m×40m ・キーパーあり ・ゴールラインをボールが完全に超えたら得点とする。 ・手を使ったら、ハンドリングの反則 ・タッチラインを割った場合、相手ボールになり、キックインでラインを割った場所からプレイを再開する。 ・ゴールラインを割った場合、相手ボールになり、ゴールキック、またはコーナーキックで再開する。

