

1 単元名「声かけ、笑顔、ナイスパス！全員で楽しむラダーコートサッカー」

2 運動の捉えと児童の実態

(1) ゴール型の中心的な面白さ

高学年におけるゴール型運動の面白さは、単に点を取ることに以上の、戦略的な思考とチームワークにある。

攻撃と守備の駆け引き

ゴール型の運動は、常に「攻撃」と「守備」の要素が絡み合っている。パスを回して相手の守備を崩し、どのようにゴールを狙うか、といった攻撃側の工夫と、相手の動きを読んでパスをカットしたり、シュートを防いだりする守備側の戦略がぶつかり合うことに楽しさがある。

役割分担と協働プレー

ゴール型は個人技だけでなく、チーム全体での協力が不可欠。ボールを持つ人、パスをもらう人、空いているスペースに走る人など、それぞれの役割を認識し、互いの動きを予測しながらプレーする。お互いを信頼し、助け合うことの重要性を学ぶ良い機会となる。

ルールと戦略の活用

高学年になると、単にボールを蹴ったり投げたりするだけでなく、ルールの意味を深く理解し、それを戦略に活かす面白さが出てくる。ルールという制約がある中で、どのように効率的に、そして効果的にプレーするかを考えることで、論理的な思考力が育まれる。

これらの要素を通じて、子どもたちは、身体を動かす楽しさに加え、頭を使う楽しさ、そして仲間と協力する喜びを感じることができる。

(2) 児童の実態

- ・領域を問わず仲間が運動をやって見せたときには、自然と拍手が起こり、たたえることができる。これまで、ゴール型・ベースボール型・ネット型とゲーム領域に取り組んできている。どのようにしたら点数を採ることができるのか、ボールをもらうためにはどのように動けばいいのかなど、知識としては知っている子が多い。
- ・運動が得意な子や好きな子は「○○するといいよ」「もっと、□□」など、言葉がけをすることができるが、同性にする場合が多い。苦手な子でも、全く活動に参加しない子はいない。経験がなく、体の動かし方が不器用な子が多いが、経験を重ねることで「できる」喜びを感じる子が多い。
- ・ゴール型について次のような課題があげられる。

#### 技能の課題：

ドリブルやパスといった基本的なボール操作に加え、得点に繋がるような応用的な技能の習得に難しさを感じている。

#### 戦術・作戦の課題：

作戦を立てるだけでなく、それを仲間と共有し、状況に応じて臨機応変に実行することに課題を感じている。

#### 他者との関わりの課題：

パスを出すタイミングや言葉かけ、動き出しなど、仲間と連携してプレーを進めることに難しさがある。

#### 自己肯定感の課題：

「何もできなかった」「勝てなかった」という経験から、自分の力不足を感じ、活動への参加意欲が低下している児童もいる。

### (3) 本単元の中心となる学習内容

#### 協働的な課題解決

味方・相手・ゴールのシンプルな状況のなかで適切な判断をしたり、自分たちのプレーを協働的に振り返ったりする。

#### (4) 中心的な面白さを味わうための教材化

- ・ボールが平面で飛んでくるよう“スライドボール”を使用することで、空中でのボール操作をなくすことで、恐怖心がなくなるだろう。
- ・攻撃が優位数になることで、安心して攻撃することができるだろう。
- ・記録をとることで、自分達のチームの傾向（得意なことや、苦手なこと）を把握することができ、攻撃や守備のパターンを自分たちで決めることができるだろう。
- ・各チームにホームコートをつくり、考えた作戦を試す場を設けることで、理解を促したり、ゲームで再現可能な作戦となったりしていこう。

### 3 「ラダーコートサッカー」のルールと場の工夫（教材化されたゲームルール）

#### (1) ラダーコートサッカーの中心のおもしろさ

「ラダーコートサッカー」の中心のおもしろさは、「ラダー（梯子）」という特殊なコートが、個人の技能やチームの作戦、そしてボールを持っていないときの動きを自然に引き出し、新たな発見や達成感を生み出すことにある。

## 1. 相手と味方の位置を意識した意図的な攻撃の面白さ

### パスの新たな挑戦：

ラダーのゾーンを活かして、細かくボールをコントロールするパスの面白さがある。通常の広いコートでは大ざっぱなドリブル・パスでも通用するが、ラダーコートでは「相手がいないから前に進めよう」「相手にふせがれているからフリーの味方にパスしよう」といった、より意図的なボールコントロールと意図的なパスが求められる。

### 足技の簡単さ：

スライドボールは操作がしやすい。自分が思った通りのキックや、止めを実現しやすく、ゴール型の攻撃の面白さを味わいやすい。

## 2. 「パス」を前提とした「作戦」の面白さ

### パスの重要性の高まり：

ラダーのゾーンによって、区切られたコートでドリブルを禁止するルールのため一気にゴールまで突破することが難しくなる。そのため、「どうすればパスで相手の守備を崩せるか」を考えることが、ゲームの中心になる。

### 「見方・味方」と「見通し」の面白さ：

パスを出す側は、「誰に、どのタイミングで、どのパスを出せば、相手に取られずに繋がるか」を素早く判断することが求められる。パスを受ける側も、「いつ、どのゾーンに走り込めば、パスがもらえるか」「そのマスの中で、どこに位置どるか」を予測する力が養われる。このように、味方と協力してパスコースを見つけ出し、ゴールに繋がる一連のプレーが成功したときの喜びは格別。

### 作戦の共有と実行：

「Aさんが左のマスに走って相手を引きつけ、Bさんが真ん中のマスに走り込む」といった具体的な作戦をチームで共有し、それが成功したときの達成感は、通常のゲームよりも強く感じられる。

## 3. 「ボールを持っていないときの動き」の面白さの最大化

### 「スペースを見つけ、活用する」ドリル：

ラダーコートは、常に「空いているスペース」がどこにあるかを意識させる。ボールを持っていない子が、パスをもらうために空いているスペースに走り込むことで、攻撃が展開していく面白さがある。

守備は攻撃の裏表であり、意図的な攻撃を学習していくことで涵養的に守備の学習やその楽しさを味わうことができる

(2) ルール・役割の工夫

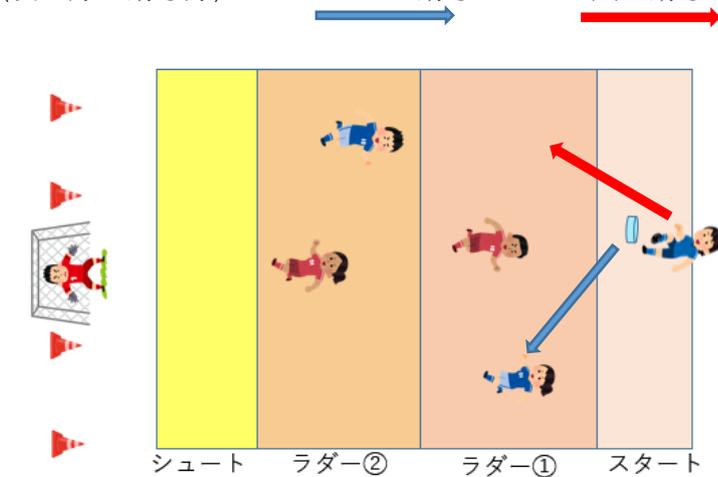
【攻撃】

- ・ボールは足で滑らせて操作する。
- ・スタートゾーンからプレーを開始する。
- ・スタートゾーンからゴールに向かってパスのみでボールをつなげ、進めていく。スタートゾーンからラダー②へのパス以外は、1つ前のゾーンへのパスのみ有効とする。
- ・ボールがコートから大幅に出たり、守備にパスカットされたり、パスが有効ではないゾーンに入ってしまった場合は相手のボールとなり、攻守を交代する。
- ・得点はゴールを通過すると1点が加算される。

〈攻め方の動き方〉

ボールの動き

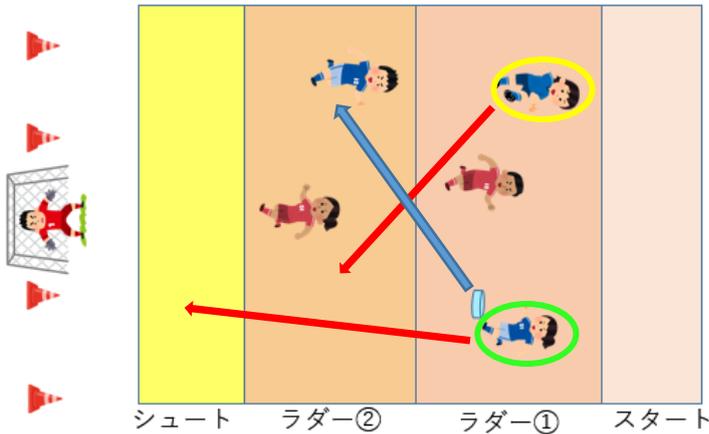
人の動き



攻撃開始時

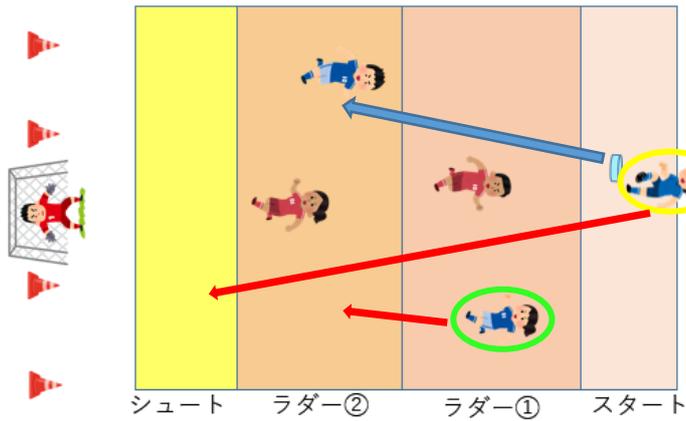
【パターン1】

スタートゾーンからラダー①へパスが送られた場合は、スタートゾーンのプレイヤーがラダー①へ移動する。



ラダー①で、攻撃側2人は守備にパスカットされないように、ラダー②のプレイヤーにパスを通す。

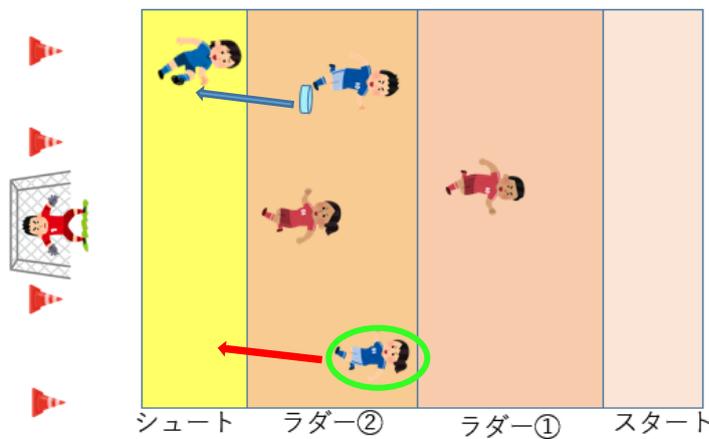
ラダー①からラダー②へパスを通したプレイヤーはシュートゾーンへ移動する。  
ラダー①にいてラダー②にパスをしなかったプレイヤーはラダー②へ移動する。



シュート ラダー② ラダー① スタート

### 【パターン2】

スタートゾーンからラダー②にパスが通った場合は、スタートゾーンのプレイヤーはシュートゾーンに移動する。ラダー①にいたプレイヤーはラダー②に移動する。

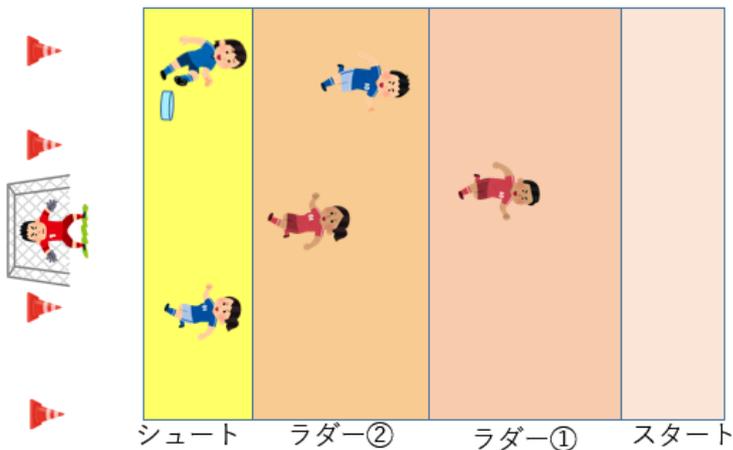


シュート ラダー② ラダー① スタート

### ラダー②にボールがある時

ラダー②の攻撃側2人は守備にパスカットされないようにシュートゾーンのプレイヤーにパスを通す。

ラダー②からシュートゾーンにパスしなかったプレイヤーは、シュートゾーンに移動する。



シュート ラダー② ラダー① スタート

### シュートゾーンにボールがある時

シュートゾーンのプレイヤー2人はゴールキーパーにカットされないようにゴールへシュートを決める。

### 【守備】

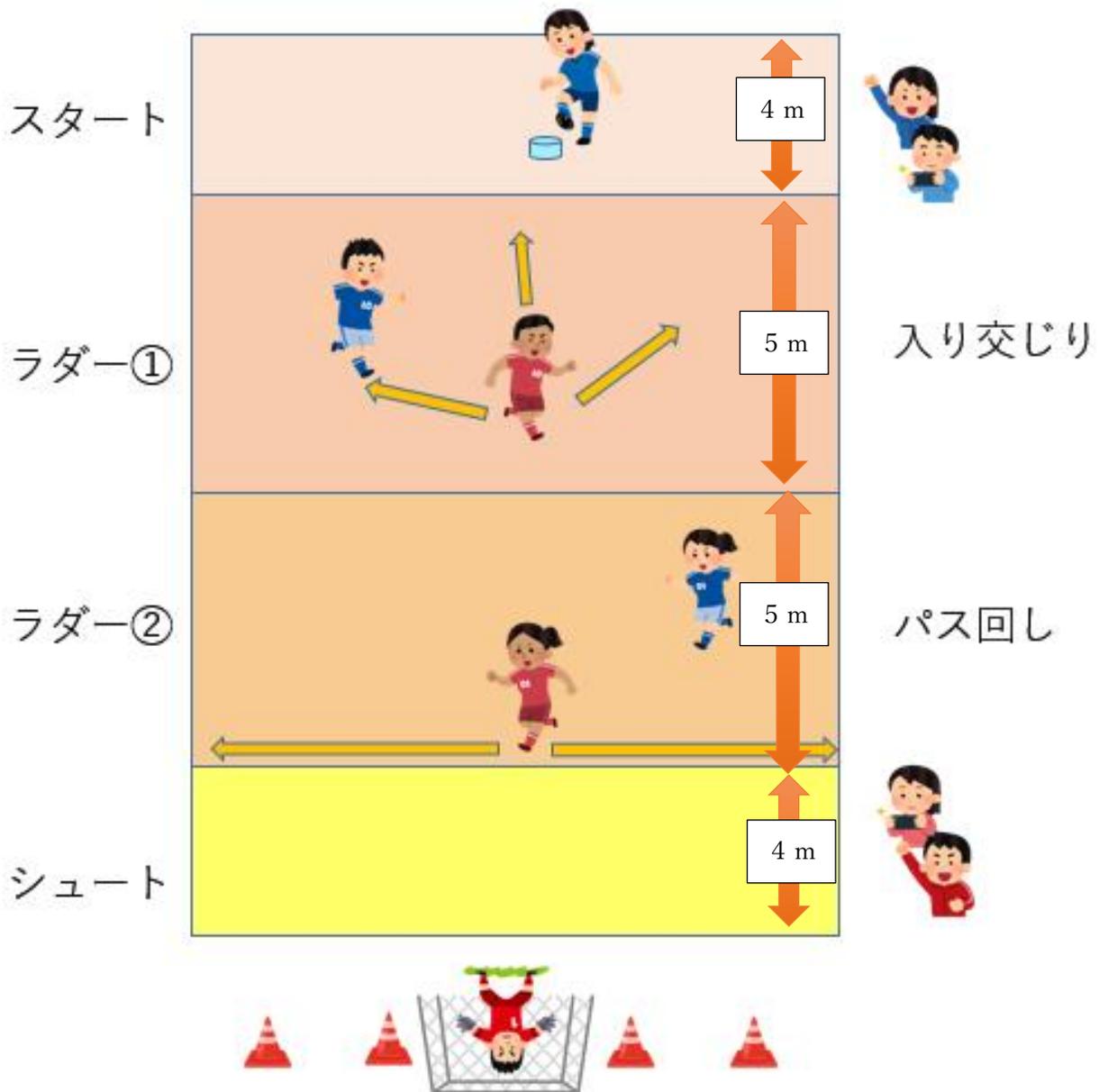
- ・ラダー①の守備ゾーンディフェンスは、ラダー①のなかを動き回りパスカットすることができる。
- ・ラダー②とシュートゾーンの間守備ラインディフェンスは、ライン上のみを移動し、パスカットすることができる。
- ・守備側がボールを上から踏んだら、守備側のボールキープとみなし、攻守交代となる。
- ・ゴールキーパーは手を使ってもよい。

### 【役割】

- ・攻撃時にスタートゾーンにいたプレーヤーは、守備ではゴールキーパーになる。
- ・ラダー①にいたプレーヤーは、守備ではラダー②のラインディフェンスになる。
- ・ラダー②にいたプレーヤーは、守備ではラダー①のゾーンディフェンスになる。
- ・試合ごとに **スタートゾーン→ラダー①→ラダー②→記録**、**ゴールキーパー→ラインディフェンス→ゾーンディフェンス→記録**

### (3) 場・コート工夫

- ・すべてのラダーで攻め優位になるようにする。
- ・ラダー①では、攻め2人守り1人とし、入り交じった攻防ができるようにする。
- ・ラダー②では、ラダー①同様攻め2人守り1人だが、守りはライン上の動きのみとする。



(4) 用具の工夫

○ボール

スライドボール ボールが3次元ではなく2次元で動いていくため、恐怖心が和らぐ

○チームの人数

5人1チーム 計6チーム

攻撃(記録): 3名(2名)

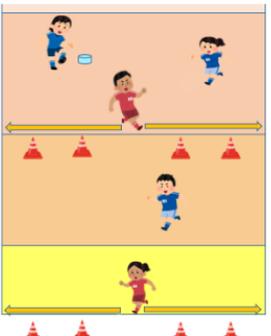
守備(応援): 3名(2名)

(5) 資料・学習カードの工夫

○学習カード(情報端末を使用)

- ・チームで共同編集できるようにする。
- ・記録カードの他にも、ドリルの内容など一斉送信しておき、自分達の課題と照らし合わせて課題解決ができるようにする。

1・2時間目



ラダー①

ラダー②

1チーム 5人  
3人 プレイヤー  
2人 サポーター

毎試合  
違う  
組み合わせ

**大事にしたいこと**

チームの分析

弱点 強み

チームの会話

賞賛・励まし

**ダブルゴールサッカー 基本ルール**

最終ゴール数で競い合う  
1ゲーム 2分30秒  
ゴールごとにメンバーチェンジ



1①②③  
2④⑤①  
3②③④

① ② ③ ④ ⑤

**攻め 3人**

- ・ドリブルはできない
- ・ラダー① 2人
- ・ラダー② 1人
- ・ラダー①でパスをお通していない人がラダー②へ行く

**守り 2人**

- ・移動できるのはライン上のみ
- ・パットをクリアしラインの外へ or 踏む で攻めは最初に戻り再開する

10月28日(火)

チームの良いところ

チームの課題

### 3 時間目～

1チーム 5人  
3人 プレイヤー  
2人 記録

毎試合  
違う  
組み合わせ

**大事にしたいこと**

チームの分析  
弱点 強み

チームの会話

賞賛・励まし

#### ゲーム記録の見方

ボールを もっている人	<ul style="list-style-type: none"> <li>味方との距離</li> <li>相手を揺さぶるパス</li> <li>シュートをさそうパス</li> </ul>
ボールを 持って いない人	<ul style="list-style-type: none"> <li>味方との距離</li> <li>横パスと縦パスの体の動かし方</li> <li>パスの合わせたボールをもらう動き</li> </ul>
何を見て何をするか	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手の位置によるパスかシュートかの判断</li> <li>相手の位置による縦パスか横パスかの判断</li> </ul>

#### ゲーム①

対戦相手                     

スタート	スタートゾーン	
ラダー①	ラダー①	
ラダー②	ラダー②	
シュート	シュートゾーン	
	ゴール	

ゲーム①	(ここに入力できます)
	(ここに入力できます)
	(ここに入力できます)
ゲーム②	(ここに入力できます)
	(ここに入力できます)

### (6) 大事にしたい指導観

#### 1. 交流を促すチーム編成と役割分担

##### 「混合チーム」での作戦会議

男女混合のチームで、作戦を話し合う時間を十分に設ける。得意な子が同性だけでなく、異性の仲間にもアドバイスできるよう、「チームの全員に良い動きを伝えてみよう」といった具体的な目標を提示していく。

##### 役割をローテーションする

攻撃や守備だけでなく、作戦を考える「作戦参謀」や、相手チームを観察する「分析官」など、様々な役割をローテーションで担当させる。これにより、プレーが苦手な子もチームに貢献する喜びを感じられる。

## 2. 基礎技能の習得と「できた」喜びの共有

### 「ラダー」を活かした個別課題

ラダーのゾーンを使い、パスの基礎練習をゲーム形式で行う。例えば、「指定されたマスに正確にパス」といった課題を設定し取り組む。

### 「成功例」の共有と賞賛

「仲間がナイスプレーをしたときに、拍手や声をかける」という学級の良い文化を積極的に構築し活用する。「今の〇〇さんのパス、すごく良かったね！どうやってやったの？」と全体に問いかけ、成功の要因を分析・共有する時間を設ける。成功した子の喜びをみんなで分かち合えるようにする。

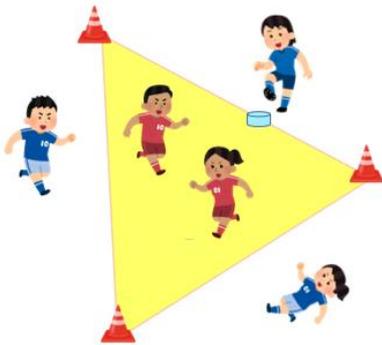
## 3. 「頭」を使った作戦の深化

### 「戦術マップ」と「ゲーム記録」の活用

ゲーム中に良いプレーが出たときや、うまくいかなかったときに、ボードや紙にコートを描きゲーム記録でその状況を振り返りながら「あの時、どう動けば良かったかな？」と話し合う時間を設ける。言葉がけが苦手な子も、図を使って自分の考えを表現できるので、全員が作戦づくりに参加できるだろう。

### (7) チーム内でのドリルゲームの工夫

#### ○スライドロッジボール



- ・ 1チーム5人中2人が内野。残りは外野（攻撃側）。
- ・ 攻撃側は3辺に1人ずつポジションを取り、守備側はコート内に入る。
- ・ 攻撃側はコートの外側からボールを蹴って守備側のプレイヤーに当てることができたら、交代する。
- ・ 守備側のプレイヤーはコート内を動き回ることにはできるが、ボールを奪ってはいけない（ボールを受けたり蹴ったりしてはいけない）。

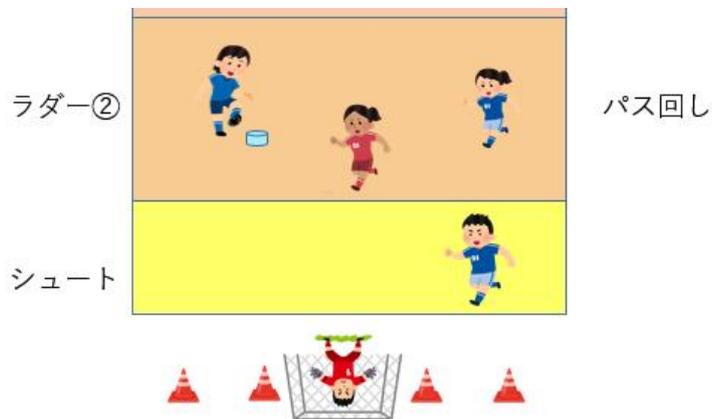
#### ○スタートゾーン～ラダー①のドリル



○ラダー①～ラダー②のドリル



○ラダー②～シュートゾーンのドリル

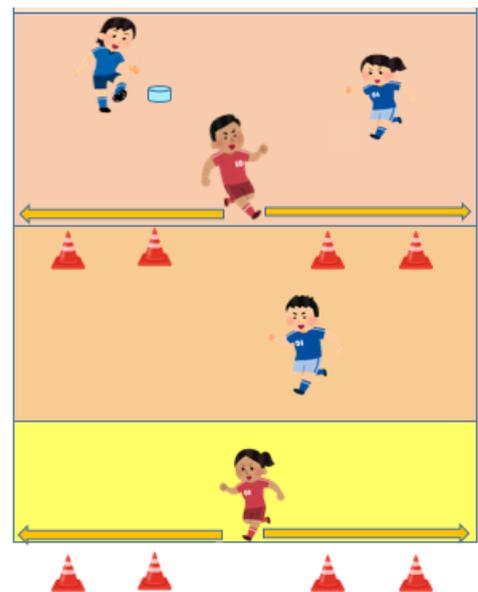


4 子どもの動きの予想とゴールイメージ・課題の決め出し

(1) 予想されるゲーム様相

①単元序盤

ラダーコートサッカーの前段階となるダブルコートサッカーに取り組む。1年ぶりとなるスライドボールを蹴るなかで、どのくらいの強さで蹴るとどのくらいの速さでどこまで飛ぶのかといった感覚に慣れていくだろう。ダブルコートサッカーでは、バックコートとフロントコートを隔てるゲート（2か所）にボールを通し、フロントコートの奥にあるゴール（2か所）にボールをシュートする。ゲートとゴールの前のDFをかわしてボールを運ぶために、「目の前にDFがいれば横にいる味方にパス（横パス）」「目の前にDFがいなければゴールに向かって蹴る（縦パス・シュート）」といった判断が必要なことに気がつくだろう。



横パスの際の2人の距離とパスの速さを工夫してDFをずらすようになっていくだろう。また、横

パスを交換しているうちは、体の向きを味方に正対していればよいが、横パスを受けて縦パスをする際には体の向きを変える必要がある。そうした体のさばき方を覚え、横パスから縦パスの際にはパスの速さを少しゆっくりにしてもらおうこと（シュートを誘うパス）でフリーでシュートする楽しさやダイレクトプレーの楽しさを味わう姿が出てくるだろう。

## ② 単元中盤

メイン教材のラダーコートサッカーに取り組む。ラダーコートサッカーは、コートでの区分が増え、かわさなければならぬDFの数も2名から3名に増える。そのため、ダブルコートサッカー以上にボールを持たない子の動きが重要となってくるだろう。特に、スタートゾーンからの攻め方については、2パターンあり、丁寧に子ども達と共有する必要がある。合わせて、それ以降も攻撃側に動きがあるためその動きの確認も必要になるだろう。

ルールや動きの理解が進むなかで、状況に合わせてラダー①、ラダー②のどちらの味方にパスをすればいいかに気が付くだろう。また、スタートゾーンのボールを頂点とし、ラダー①の味方とラダー②の味方が作る角の角度が広がれば、どちらかの味方がフリーになることに気が付くだろう。こうした気づきを生み出すために、各ゾーンにおけるパスの成否を記録していく。

## ③ 単元終盤

「スタートゾーンからの攻め方」の学習経験をもとに、ラダー①以降の攻め方をチームごとに考えていこう。ラダー①以降の攻め方は、DFがラインディフェンスとなるので、基本的に目の前にDFがいれば横パス、いなければ縦パスとなる。ボールを持たない味方ができるだけ早く横パス、縦パスの位置に移動することがパスをつなぐカギになることに気づくだろう。さらには「前のゾーンから次のゾーンへ素早く走り込むこと」「トラップからパスの切り替えを早くすること」でより効果的にフリーをつくり出せることに気づくだろう。

守備側についても、攻撃側に最短ルートでボールを運ばせないために縦パスを防ぐ位置を守ったり、横パスに合わせて素早く位置を移動したりするようになるだろう。そうした守備の高まりを受けて、攻撃側もよりパスをもらいやすい位置への動き直しを考えたり、ボールを持たない二人が連携して動いたりといった作戦を考えるようになるだろう。

ボールを持つ人と持たない人が各ゾーンにおいてどのようにボールを運ぶかを考え、共通のイメージをもってプレーするなかで、フリーをつかってパスやシュートを決める楽しさをどの子どもも味わえるゲームとなっていこう。

### (2) ゴールイメージ

パスを交換して相手を揺さぶり、フリーをつくり出して、パスやシュートを決める。

### (3) ゴールイメージに向けた課題の決め出し

#### ① 本質的な課題

ボールや相手、味方の位置などの状況に合わせた、ボールを持っている人・ボールを持っていない人の動き方や、パス・シュートの意思決定について考えよう。

#### ② 予想される技能課題

○スライドボールを扱う技能にかかわって

・ボールの蹴り方（インサイドキック）、力加減

・ボールの止め方（トラップ）

・横からもらったパスを縦方向に蹴るダイレクトプレー

○ダブルゴールサッカー・ラダーコートサッカーに関わる課題

・プレーヤーの動きを含めたルール理解

・相手の位置によるシュート（縦パス）かパス（横パス）の状況判断

・パスを交換し合う2人の距離

・相手をずらすためのパスとシュートを誘うパスの使い分け（パスコースと人の動き）

・パス交換にあわせたボールを持たない人の動き

・パスを出した人の次の動き（パス&ゴー）

○ラダーコートサッカーに関わる課題

・プレーヤーの動きを含めたルール理解

・相手の位置によるパスコースの選択

・ボールを持っていない人→ボールを持っている人への切り替え

・ゲーム記録の取り方とゲーム記録の分析方法・練習への生かし方の理解

③中位課題（複数時間かけて考えるまとまった課題）

・ダブルゴールサッカーでスライドボールに慣れ、ボールを持っている人、ボールを持たない人の動きを確認しよう。

・ラダーコートサッカーのルールに慣れ、ダブルゴールサッカーと違う動きを確認しよう

・ゲーム記録をもとにチームの作戦を考えよう

④単元序盤で考えさせたい学習内容

○ダブルゴールサッカーでスライドボールに慣れ、ボールを持っている人、ボールを持たない人の動きを確認しよう。

・ボールの蹴り方・止め方、ダイレクトプレーになれよう

・相手をゆさぶりフリーを作り出してシュートするための人とボールの動きを確認しよう

→「相手がない：シュート 相手がいる：パス」の素早い判断

→2人の距離間・ボールを持たない人の動き

→相手をずらすパスとシュートを誘うパスの使い分けと人の動き、体のさばき方

⑤単元中盤で考えさせたい学習内容

○ラダーコートサッカーのルールに慣れ、ダブルゴールサッカーと違う動きを確認しよう

・ラダーコートサッカーのルールになれよう

→スタートエリアからパターン①・パターン②の人・ボールの動きの確認

・スタートエリアからの攻め方について考えよう

→パターン①とパターン②の人とボールの動きの理解

→ラダー①の相手の位置による、パターン①・パターン②の攻め分け方

・ゲーム記録の取り方を確認しよう

⑥単元終盤で考えさせたい学習内容

○ゲーム記録をもとにチームの作戦を考えよう

- ・ゲーム記録の見方や記録を元にしたチームの作戦の立て方を考えよう
- 自チームの課題となるエリアの明確化
- エリアごとの課題解決の視点および練習方法の理解

	ボールを持っている人	ボールを持っていない人	状況判断
共通して	<ul style="list-style-type: none"> <li>・味方との距離間</li> <li>・相手を揺さぶるパスとシュートを誘うパスの使い分け</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・味方との距離間</li> <li>・横パスと縦パスの体のさばき方</li> <li>・相手を揺さぶるパスにあわせたボールをもらう動き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の位置によるパスかシュートの状況判断</li> </ul>
スタートエリア	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パターン①②の動き方の理解</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パターン①②の動き方の理解</li> <li>・パスの出し手に困ったときの動き直し</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の位置による①②の状況判断</li> </ul>
ラダー①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トラップ&amp;パスの切り替え</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタートエリアの人</li> <li>→パス&amp;ゴールの切り替え</li> <li>・ラダー②の人</li> <li>→ラダー①の人からのパスをもらいやすい位置への動き直し</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の位置による横パスか縦パスの状況判断</li> </ul>

## 5 単元の目標

### (1) 単元の目標

#### 【知識及び技能】

パスを交換して相手を揺さぶり、フリーをつくり出して、パスやシュートを決めることができるようにする。

#### 【思考力・判断力・表現力等】

自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

#### 【学びに向かう力、人間性等】

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

(2) 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①インサイドキックを用いてねらったところに蹴ったり、止めたりすることができる。</p> <p>②ボールをもたない時には、味方や相手の位置に合わせてボールをもらえる位置に動くことができる。</p> <p>③ボールをもっている時には、味方や相手の位置に合わせてパスをしたりシュートをしたりすることができる。</p>	<p>①ゲーム記録や映像から自分達のチームの課題が分かり、ボールをもっていない人、ボールをもっている人、意思決定の観点から解決するための方法を考え、課題に合ったゾーンを選択し練習している。</p> <p>②自身やチームの課題や練習方法について仲間に伝えようとしている。</p>	<p>①勝敗を受け入れたうえでプレーを振り返ったり、良いプレーを目指そうとしたりしている。</p> <p>②仲間の考えや取り組みを認め合っている。</p>

6 学習の構想

(1) 時間計画

時間	1	2	3	4	5	6	7 本時	8	9	10	
	ダブルゴールサッカー		ラダーコートサッカー							第★回 毅組カップ	
0	場の準備・準備運動・ドリル										
10	ためしのゲーム	ゲーム①	めあての確認							チーム毎のめあての確認練習	
20	振り返り・練習		ためしのゲーム	ゲーム①	チームでの確認・練習			記録のとり方	ゲーム①		
30	ゲーム②		振り返り・練習		ゲーム①				振り返り・練習		
40	振り返り・練習		ゲーム②		振り返り・練習				ゲーム②		
45	ゲーム③		振り返り・練習		ゲーム②				振り返り・練習		
	振り返り										
評価方法	知技	①	③観察	②観察	②観察					③観察	
	思判表						②観察	①WS	①WS		
	態度					①観察					②観察

(2) 単元展開

段階	学習活動	*指導 ◆評価 ・子どもの意識
<p>はじめ第1・2時間目</p>	<p style="text-align: center;">声かけ、笑顔、ナイスパス！全員で楽しむダブルゴールサッカー</p> <p>【オリエンテーション①】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の進め方の確認</li> <li>・チーム発表</li> <li>・ダブルゴールサッカーの確認</li> <li>・ルールの確認</li> <li>・ゴールイメージの設定</li> </ul> <p style="text-align: center;">【中位課題】ダブルゴールサッカーを思い出そう</p> <p style="text-align: center;">【中位課題】DF がない パスorシュート判断しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートの確認</li> <li>・ダブルゴールサッカー</li> </ul> <p>提示していく（予想される）下位課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①ダブルゴールサッカーを思い出そう</li> <li>②誰にパスするのいいのか考えよう</li> <li>★ DF がない→縦パスorシュート</li> <li>★ DF がいる→横パスorシュート</li> <li>・ボールを持たない時の動き</li> <li>・2人の距離感</li> <li>・パス出しをしない人が次のエリアに行く</li> </ul>	<p>*学習の約束、授業の進め方を丁寧に確認。</p> <p>*学習の約束については必要に応じて、その都度指導する。</p> <p>*子ども達の気持ちが高まったり、次に向かってやってみようと思えたりする発言や行動について、価値づけをする。</p> <p>*スライドボールの扱い方。 必ずスライドさせることを確認。</p> <p style="padding-left: 40px;">インサイドキック アウトサイドキック</p> <p>*ボールが次のコートへ行った時の攻撃側の動き方。</p> <p>*守備側の制限のある動き方。</p> <p>◆知識・技能①③</p>
<p>なか① 第3～5時</p>	<p>【オリエンテーション②】</p> <p style="text-align: center;">声かけ、笑顔、ナイスパス！全員で楽しむラダーコートサッカー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ラダーコートサッカーの確認（VTR）</li> <li>・ルールの確認</li> </ul> <p>【単元のゴールイメージ】</p> <p>パスを交換して相手を揺さぶり、フリーをつくり出して、パスやシュートを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールや相手、味方の位置などの状況</li> <li>・ボールを持っている人の動き方</li> <li>・ボールを持っていない人の動き方</li> <li>・パス・シュートの意思決定</li> </ul>	<p>*実際にゲームを進めながら、動きやルールを確認する。</p> <p>*ゲームの中の困り感を共有し、解決策をみんなで考えるようにする。</p> <p>*自分たちのチームは、スタートエリアからラダー①に課題があるような気がするんだ</p>

	<p style="text-align: center;">【中位課題】ダブルゴールサッカーと違う動きを確認しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元で大事にしたいことの確認</li> <li>・記録のとり方</li> </ul> <p>【学習の進め方】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに準備・準備運動・ドリル</li> <li>・クラスの学習課題の確認</li> <li>・チームで確認、練習</li> <li>・ゲーム①</li> <li>・チームで振り返り、練習</li> <li>・ゲーム②</li> <li>・個人で振り返り</li> </ul> <p>提示していく（予想される）下位課題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ラダーコートサッカーのルールになれよう</li> <li>②スタートエリアからの攻め方について考えよう</li> <li>③ゲーム記録の取り方を確認しよう</li> </ol>	<p>けど、本当かな。記録をとってみたいな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*ゲーム記録のとり方を丁寧に確認する。</li> <li>・自分たちのチームの特徴が分かったら、練習の仕方も変わっていく気がする。</li> </ul> <p>◆知識・技能②</p> <p>◆態度①</p>
<p>なか ② 第 6 〜 8 時</p>	<p style="text-align: center;">【中位課題】ゲーム記録をもとにチームの作戦を考えよう</p> <p>練習試合 リーグ戦</p> <p>【学習の進め方】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに準備・準備運動・ドリル</li> <li>・クラスの学習課題の確認</li> <li>・ゲーム①</li> <li>・チームで振り返り、練習</li> <li>・ゲーム②</li> <li>・個人で振り返り</li> </ul> <p>提示していく（予想される）下位課題</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ゲーム記録の見方や記録を元にしたチームの作戦の立て方を考えよう</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*チームごとの課題を把握し、課題に対する解決方法を全体共有しながら、他のチームでも参考にできるようにする（掲示物）。</li> </ul> <p>ゲーム記録をもとにチームの作戦を考える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇まだスタートゾーン</li> <li>◇ラダー①→ラダー②</li> <li>DFの位置でどっちがフリーか</li> <li>◇ラダー②→シュート</li> <li>◇シュート→ゴール</li> </ul> <p>2人の距離 横パスか前パスかでの出し方の違い</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*何がよかったのか、どこがいまいちだったのか、具体的に分かりやすい言葉で伝えるよ</li> </ul>

		<p>うにする。</p> <p>△「こっちにいたからダメなんだよ」</p> <p>○「こっちにいた方がもっと良かったね」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ラダー①だと守備側が自由に動けるからラダー②になかなか通らないな。ボールを持っていない人は2人とも考えながら動かないといけないな。</li> <li>・苦手な子に対してどうしていったらいいんだろう。</li> </ul> <p>◆思考・判断・表現①②</p>																																																								
<p>まとめ</p> <p>第9時・10時</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">       声かけ、笑顔、ナイスパス！全員で楽しむ     </div> <p>第★回 毅組リーグ戦</p> <p>勝ち3点 負け1点 同点2点</p> <p>【学習の進め方】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに準備・準備運動・ドリル</li> <li>・対戦相手の特徴から作戦を考える</li> <li>・ゲーム①</li> <li>・チームで振り返り、練習</li> <li>・ゲーム②</li> <li>・ゲーム③</li> <li>・全体で振り返り</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 10%;">青</th> <th style="width: 10%;">赤</th> <th style="width: 10%;">黄</th> <th style="width: 10%;">橙</th> <th style="width: 10%;">白</th> <th style="width: 10%;">黄緑</th> <th style="width: 10%;">勝ち点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>青</th> <td style="border: none;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>赤</th> <td></td> <td style="border: none;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>黄</th> <td></td> <td></td> <td style="border: none;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>橙</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="border: none;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>白</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="border: none;"></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>黄緑</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="border: none;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		青	赤	黄	橙	白	黄緑	勝ち点	青								赤								黄								橙								白								黄緑								<p>【 Day1 】</p> <p>ゲーム①</p> <p>①赤vs青 ②黄色vsオレンジ ③白vs黄緑</p> <p>ゲーム②</p> <p>①青vs黄色 ②白vs赤 ③黄緑vsオレンジ</p> <p>ゲーム③</p> <p>①青vs白 ②黄緑vs黄色 ③オレンジvs赤</p> <p>【 Day2 】</p> <p>ゲーム①</p> <p>①青vs黄緑 ②オレンジvs白 ③赤vs黄色</p> <p>ゲーム②</p> <p>①青vsオレンジ ②赤vs黄緑 ③黄色vs白</p> <p>*ゲーム後の振り返りでは、できるだけ具体的な姿で仲間を賞賛するよう言葉をかける。</p> <p>*勝敗に目を向けつつも、そこだけにこだわらず、チームや個人がどのように成長したか振り返りができるようにする。</p> <p>◆知識・技能③</p> <p>◆態度②</p>
	青	赤	黄	橙	白	黄緑	勝ち点																																																			
青																																																										
赤																																																										
黄																																																										
橙																																																										
白																																																										
黄緑																																																										

## 7 本時案

### (1) 主眼

ゲーム記録をとり、自チームの問題点が見えてきた子どもたちが、問題となっている場面の動き方を考えたり、実際に練習したりすることを通して、チームの課題が分かりボールをもっていない人、ボールをもっている人、意思決定の観点から解決するための方法を考え、課題に合ったゾーンを選択

し練習している。

(2) 本時の位置

前時：記録のとり方を知り、実際に自分たちのゲーム記録をとった。その記録から、自分のチームの課題や強みを知った。

次時：リーグ戦を通して、自分チームの強みや弱点を分析し、作戦を考え、強化する。

(3) 指導上の留意点

- ・作戦カードを適切に使用できるようにする。

(4) 展開

段階	学習活動	予想される子どもの反応	○指導 ●評価	時間
はじめ	1 準備・ドリルをする ・服装、コート、チームの準備を協力して進める。	・円陣パスで守りに取られないようにパスを回すぞ。 ・パスのコースと力に注意して蹴ろう。	○守りの位置取りを見たり、力加減に気を付けたりにしてパスを出している姿を賞賛する。	0
	2 あいさつ めあての確認	・この記録だと、ラダー②が課題かな。	○前時のゲーム記録を提示し課題解決の方法について確認する。	5
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">                     ゲーム記録をもとにチームの作戦を考えよう                 </div>				
なか	3 前時のゲーム記録をもとに、作戦を考え、練習する	・前回の最後のゲームはラダー②が課題だったな。そこの部分の練習をしよう。 ・相手の位置を見ているといいね。 ・味方同士は広がり	○共通の課題になりそうなゲーム状況が見られたチームには、意図的に声がけする。 ○動きがわからないでいる児童がいたら、作戦シートや掲示物でもう一度動きを確認する。	10
	4 ゲーム①をする	・この相手だと、前回の作戦はあまり意味がないな。ラダー①を強化しないと。	●ゲーム記録や映像から自分達のチームの課題が分かり、ボールをもっていない人、ボールをもっている人、意思決定の観点から解決するための方法を考え、課題に合ったゾーンを選択し練習している。 【思・判・表①】	18
	5 ゲーム記録をもとにチームで振り返り、課題にそった練習をする	・ラダー①でパスをもらったらずきにラダー②へパスを出そう。前に相手がいたら、ラダー①の味方にパスだね。		25
	6 ゲーム②をする			32

お わ り	7 本時の振り返りをする ・個人の振り返りをする	・前回より、言葉で伝えることができたな。 ・あの子には、どうやって伝えたらいいんだろう。	○ワークシートを見ながら、共有したい内容はその場で指名をする。	39
	8 あいさつ・片付け			45

(5) 参観の視点

- 本単元での教材化（場）の効果について子どもの様子から。
- ゴールイメージに迫るための単元展開及び教授行為（教師の指導や関わり、チームごとの追究、ゲーム記録の活用等）について子どもの様子から。
  - ・「ダブルゴールサッカー」→「ラダーコートサッカー」の授業設計
  - ・ゲーム記録の活用
- ボール運動（ゴール型）における運動の楽しみ方を創り出している具体の姿

# 授業者ふり返り

伊那小学校 坪木法子

クラスの実態から「話さざるを得ない状況をつくる」ことを目標に組み立ててきた単元のなかで、子ども達の毎時間の様子について私が感じたこと、子ども達の振り返りから見えてきたことをまとめた。

## 1・2時間目 ダブルゴールサッカー

5年時の学習を思い出しながらの学習となった。取り組んだことのあるダブルゴールサッカーだったが、子どもたちが試行錯誤しながら学習に向かう姿が顕著に見られた。ボールを蹴る感覚を再確認する子、発表されたチームのメンバーの様子を伺いながらぎこちなく取り組み姿が印象的だった。

## 3・4時間目 ラダーコートサッカーとの出会い

はじめは「ルールが複雑で分からない」「ローテーションの順番が曖昧」「ごちゃごちゃしてしまった」といった戸惑いを感じていましたが、実践を繰り返す中で「やっていくうちに自然と分かってきた」と、体験を通してルールや動きを内在化させていく様子うかがえた。

技能・戦術面では、コートが広くなったことに伴い、「パスの強弱（強すぎて味方が取れない）」や「周囲の状況確認（敵にパスをしてしまった、味方がいない場所に蹴った）」という具体的な課題に直面した。これら失敗体験を通して、単にボールを蹴るだけでなく「味方の位置を見る」「取りやすいパスを出す」といった『相手を意識したプレー』の必要性に多くの児童が気づき始めていた。「自分達のチームはラダー①が課題かもしれない」と焦点を絞って振り返りをしているチームが多くあった。しかし、それが本当の自分たちの課題なのかということには確信がもてない子どもが多かった。

## 5時間目 ゲーム記録との出会い

ゲーム記録の方法を知り、自分たちの動きを客観的に捉え「作戦を実行する楽しさ」を実感した1時間だった。

ICT機器（スクールタクトでの記録）を用いて自分たちのプレーを確認し、改善点を見出した。これにより、「声かけ（へイパス!）」の重要性や「パスを繋げる作戦」が明確になり、実際に「作戦通りに点が入った」という深い達成感に繋がった。

技術的には、パスの「角度」や「距離」への意識が高まりました。単に真っ直ぐ蹴るのではなく、斜めだとカットされやすいという気づきから「横のパスを徹底する」、「相手がパスしやすい場所に動く」といった、空間を意識した連携が見られるようになった。

また、「ナイス!」「惜しい!」といった肯定的な指示や声かけが増え、技能の向上だけでなく、チームとしての連帯感が更に芽生えたように感じた。

## 6時間目 ボールをもつ人 ボールを持たない人 応援している人 の視点から考えること

単にゲームを繰り返すのではなく、ゲーム記録から「自分たちで練習メニューを変える」「事前の話し合いを大切にする」といった姿が見られるようになった。1台の情報端末を囲みながらゲーム記録を確認し、攻撃面では、ラダー1から2へのパス連携がスムーズになり、「どこにパスを出したらいいか」という判断を一人一人ができるようになってきた。また、単なる「作戦」が「共通理解」へと変わっていった。橙チームでは「こういう時はこうする」という徹底した話し合いにより無敗を達成し、話し合いの成果が勝利に直結した喜びを振り返りに書いていた。技能面では、あえて「パスの振りを模したシュート」で成功させる児童も現れた。

一方で、白チームのように「相手の心理（偽の声かけ）に惑わされた」という失敗から、より本質的な「見る」ことの重要性に立ち返る児童もいた。ある児童は「相手が味方に被っているかどうかを見てパス先を判断する」という多角的な視野を見せ、ある児童「ボール保持者がパスを出しやすい位置へ動く」という意識的なボールを持たない時の動きを意識していた。

#### 7時間目【本時】 ゲーム記録から分かることはミスの数だけではないことの共有

めあての確認の際に「ゲーム記録の着目すべきポイント」について確認をした。それは、ミスの数ではなく、矢印の長さ・方向が表す意味についてだ。それを確認したことによって、自分たちの「得意な形」と「克服すべき弱点」を客観的に捉え、主体的に動く姿が多く見られた。

多くの児童が「ルールに慣れて点がいっぱい取れた」といった初期段階を卒業し、「相手に振り回されて守れなかった」という失敗から、攻め方の工夫を考えるといったメタ認知的な振り返りが多くなっていた。注目すべきは、ラダーコート特有の「線の制約」を戦略的に活用し始めたところ。「線の上からボールを蹴る難しさ」や「ラダー①からなかなか入れない」といった空間的な制約を、逆に「守りやすさ」や「点を入れるための工夫」へと変換しようとする姿がみられた。

また、個人の技能面でも「取りやすいパス」や「仲間を見て蹴る」といった、味方との協応を重視する記述が増えた。後半戦に向け、チームの作戦を言葉で確認し合い、実践と修正を繰り返す「自治的な学習集団」への成長が感じられた。

#### 8時間目 自分たちの課題を徹底的に克服する

これまで積み上げてきた作戦が「無意識の連動」へと変わり始めた、質の高い1時間だった。

振り返りの中で多く目にしたのは「空間の活用」と「役割の流動性」。ある児童が「ラダー1から2への侵入」の難しさを克服しようと試行錯誤し、仲間が「味方のいない場所へ動く（スペースを作る）」重要性を話している点から、コートを具体的にイメージしながら作戦を考えることができるようになっていった。

また、白チームの「偽の声かけに騙された」という前時の反省がチーム全体に共有され、橙チームの「味方かどうか目を見て確認する」といった具体的な解決策も自分たちで考えていた。技能面では、ある児童の「味方が取りやすいパス」や「足元への正確なパス」など、相手を思いやるプレーが「確実な得点」に繋がることを実感していた。単なる「シュートを決める」段階から、「どう崩して決めるか」という姿がみられた。

#### 9・10時間目 第★回 毅組カップ 開幕

リーグ戦の幕開けとなった9時間目は、勝利という明確な目標に向かって、これまで蓄積した戦術を「徹底して実行する姿」がみられた。

実戦形式の中で、児童たちは「焦り」という新たな課題に直面していた。一方で、「話し合いを重ねて無敗」を達成したチームは「作戦の共有＝結果」という手応えを強く感じていた。「相手のマークを見てパス先を変える」判断や「スペースを見つけて動く」動きなど、これまでの学習をすべて詰め込んだ姿が多くみられた。また、この学習で大事にしてきた「チームの会話・励まし」の姿も一段と多く見られ、それぞれがチームのために自分ができることを一生懸命実行していた。

話さざるを得ない状況をつくり出すためにゲーム記録の活用を取り入れた本單元において、子ども達は時間を重ねるごとに仲間のことを理解し、その子に合った言葉で自分の思いを伝えようとしていた。

子どもの実態からゴールイメージを明確にもち、仕組みをどのように学習のなかにちりばめていくかの重要性を改めて考えさせられた授業だった。

## 1 子どもの様子（追究の様子や動きの様相の変化）

## (1) 準備～課題把握

練習では、ラダー②に見立てたハーフコートでパス練習を行う。2人がパス交換、1人がDF、もう一人は観察者。①②の男子児童は、インサイドキックに時折アウトサイドキックを交えて速いパス交換を行う。③④の女子児童は、ゆっくり落ち着いてであるがインサイドキックでパス交換。以前よりもトラップがうまくなった。

課題把握では、4人ともじっくり先生の話聴く。本時取り上げた話題は、「ゲーム記録の（矢印）の見方」。パスが失敗した長い矢印と短い矢印について、どのような状況であったかを全体で振り返る。

## 【長い矢印】

T「どういう失敗だと思う？」

C「パスミス」「パスが強すぎて、（次のゾーンの味方が）追いつかなかった／止められなかった」

T「どういう練習が必要かな？」

C「正確なパス（方向、力加減★／味方の位置の見定め☆）」

## 【短い矢印】

T「DFが前にいて、とられちゃいました。→図で状況を説明」

C「赤は、もう少し右」

（青から見ての最短距離の位置◇／DFが追いつけない位置）◇」

C「緑は、もう少し広く（横パスの交換をする時の距離）◇」

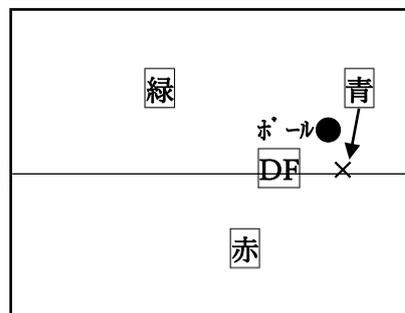
C「青は、DFが来てないのを見てパス

（縦パスを出すタイミング☆）」

★ボールを持つ人の課題（ボール操作）

◇ボールを持たない人の課題

☆判断についての課題



## (2) チームミーティング I

前時のゲーム記録を見て、①の児童がすぐに「ラダー①（が課題）だな」と発言。他の3人もとくに異議はなく、ラダー①に見立てたハーフコートで課題練習。ラダー①は、DFがゾーン内を自由に動けるので、トラップが甘かったり、パス交換をする距離が近かったりすると、DFにボールを奪われてしまう。それを見て、①の児童が「もっと（パス交換の距離を）広くだな」とアドバイス。ラダー②の課題練習の途中で、教師が来て「パスが強すぎると味方が取れなかったり、アウトになったりするから、力加減が大事だね」とアドバイス。それを聞いて①の児童が、「力加減、力加減！でも、弱すぎると（次のゾーンに）届かないからな…」とつぶやく。

## (3) ゲーム I、チームミーティング II

攻撃総数7回 ゴール3回。ラダー①まででボールが止められることは2回のみ。その2回も、最初の2回のみで、パスをもらう位置をなるべくコートの手元にしたり、パス交換の距離を広くしたことで、その失敗をカバーする。

チームミーティング I では、④の児童が「3ゴール取れたの初めて！」と発言。それをみんなで喜びな

がらも、①の児童がゲーム記録を見て「ラダー②があせっちゃう。DFが(間に)入ったら、ななめに(クロス)パスを入れるととられちゃうな…」とつぶやく。

#### (5) ゲームⅡ

攻撃総数9回 ゴール1回。9回中の6回がラダー②までボールを運んでいるが、ラダー②からシュートゾーンへのパスでDFに止められること1回。コースアウトが3回。シュートをDFに止められること1回。パス交換でDFをしっかり揺さぶってから縦パスといったイメージが強く、ラダー②にパスが入った直後にDFの位置取り(マーク)が甘くても、横パスを入れてしまう。パス交換に時間がかかってくると、あせって縦パスを出そうとしてDFにカットされたり、コースアウトになったりしてしまう。シュートゾーンにできるだけ早く味方が入ることと、その味方がボールの最短距離(ストレート)の位置に常に動くことを意識できるとよいか。

#### (6) 振り返り

タブレットで個々に記入。②④の児童は、「間隔の広いパス」「できるだけ距離をおいて…」とパス間の距離について記入。①②③の児童は、パスの力加減について記入。③④の児童は、声がけのことを記入。タブレットを見て④の児童が力加減のことを書き足したり、②の児童が声がけのことを最後に付け加えたりと、話し合いはなかったが画面上でお互いの書いた内容は読み合っているようだった。

## 2 子どもの様子からの考察

### (1) 本単元での教材化(手立て)の効果

本単元の最初、④の児童はインサイドキックやトラップといったボール操作がおぼつかない中で、パスなのかシュート(縦パス)なのかの判断を瞬時に求められ、不安と緊張を募らせながらプレーしているように見られた。しかし、本時の授業では以前よりボール操作に慣れ、DFが追いつかなるまではパス交換に徹し、安心してプレーしていた。これには、少人数のゲームとすることでボールの接触回数が増えたことや、コートを区切ることで味方の位置やボールを運ぶ方向をわかりやすくしたこと、DFの動きの制限により判断をするための時間と空間の余裕を作ったことが関係していると思われる。

### (2) ゴールイメージに迫るための単元展開と教授行為

本単元では、ボール操作に関わることは教師が「教えること」としてドリル練習などで中心に扱い、判断・意思決定やボールを持たない時の動きを「考えさせること」として全体の課題把握などに取り上げている。単元前半では、ダブルコートサッカーを教材として用いることで、目の前にDFがいたら横パス/いなかったらシュート(または縦パス)といった判断の基準を子どもたちと学習することができた。単元中盤からのラダーコートサッカーでは、DFの自由度が少し上がったこととコートの区切りが一つ増えたことで、よりボールを持たない人の動き(パスをもらう位置取りやパスを出した後の移動など)を考えさせたり、判断する時間を早めたりすることができた。

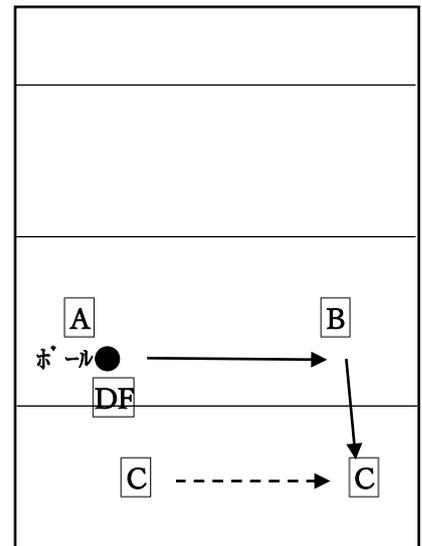
本時においては、ゲーム記録の振り返りで「①ボールを持っている人 ②ボールを持っていない人 ③判断・意思決定」の3つの視点から実態を把握させ、課題解決や練習の方法を考えさせることができた。黄緑チームにおいては、①については「ボールを蹴る力加減や方向」、②については「パスをもらう位置

や距離間)、③については「DFが追いつかなくなってから（DFを遊ばせてから）シュートまたは縦パス」といったように追究がなされていた。また、本単元で活用したゲーム記録は最終パスの成否とそのゾーンを書くものであったが、これが「今どのゾーンに問題があってどのような練習をしたらよいのか」を子どもたちに決めさせるのにとっても有効であった。タブレットで入力する形であったため、友だちの感想を読み取ったり、以前のゲーム記録を見返したりすることも容易に行えた。ゲーム記録はシンプルであったため、子どもたちにとって記録しやすく、そこに本時のような「ゲーム記録の読み取り方」をレクチャーしたことが深い追究につながったと思われる。

(3) ゴール型における運動の楽しみ方を創り出している具体の姿

本時の授業の中でA Bの児童は、距離を広くとってパス交換し、DFが追いつかなくなった時に縦パスを通すことを共通認識してプレーしていた。ボールを持っているAだけでなく、ボールを持っていないBも同じ意識でプレーすることで、縦パスが成功した時に共に喜び合うことができた。ボール運動は、ボールを持っている人に注目しがちであるが、ボールを持っていない人がいかにゲームを楽しんでいるかが運動の楽しみ方を創り出しているかどうかの目安となりそうだ。

さらに言うと、AからBのパスを見越してCがさらに矢印の方向に動けるようになると、“よりボールを持たない人（この場面においてBよりもさらにボールの接触チャンスから遠い人）”もゲームを楽しむことができ、より高度に運動の楽しみ方を創り出していると言える。



本時の授業では、A Bがお互いに正対しながらパス交換をしていたため、縦パスをする際に体を前方向に反転させなければならず、その結果DFに追いつかれてしまっていたが、体を前方向に向けたまま足だけを前に出してボール操作（トラップ・インサイド／アウトサイドキック）をするようになれば、A B Cの連携がより効果的に行えるようになるだろう。そして、そうしたプレーが繰り返されれば、上の図の場面ではこのようにパスを回すことが定石（セオリー）となり、様々な場面においてこうした定石が積み重なっていくことが、ゴール型の運動の楽しみ方と言えそうだ。定石がクラス全体で共有されれば、攻撃側のみでなく、守備側もそれを意識するようになり、上の図の場面ではBからCのパスを阻止しようとして、よりすばやくBの前に移動するようになるだろう。その裏をかいて、Cが途中でAの前に切り替えしAからCのパスが成功するといった、あえて定石を崩すプレーが出てくれば、運動の楽しみ方は無限に広がりそうだ。

今回の単元を、サッカーという種目という観点から見ると、広いフィールドでの偶然的なプレーが起こり得る余地がなくつまらないと考える見方もあるかもしれない。しかし、ゴール型の学習という観点からみると、ボールを持つ人の動き、ボールを持たない人の動きを簡略化し、判断・意思決定の難易度を下げることで、再現性のあるプレーをどの子もできるようになるという点で価値があるのではないだろうか。その中で、定石というものをみんな学び、定石と脱定石の駆け引きを楽しむ（脱定石の中には、もちろん偶然的なプレーもあるだろう）。そんなゴール型の授業が行えれば、どの子もゴール型のボールゲームがおもしろくて仕方がなくなるだろう。

# 上伊那体育研究会 授業分析

片田 越

## 1. 子どもの様子（事実の記録）

### （1）準備～課題把握

児童はこれまでの学習経験から、ボールをもらうための動きなどの知識は持っているが、実際の技能や仲間との連携に課題を感じている。ゲーム開始前、児童は無言の場面もありながら、課題の把握に繋がるような集中した様子を見せている。

### （2）追究（練習・ゲーム）

ゲーム記録の図解と記述から、以下の具体的な姿が確認できる。

- **初期の課題：**「①からのパスがそれる」「トラップをミスする」といった技能的な失敗が目立った。また、「①からのパスが②へわたる前に守備にとられる」といった、相手の守備に対する判断の遅れも見られた。
- **状況判断の深化：**試合が進むにつれ、「パスのスピードで相手を（おいつかせない）」「相手がおいつくまえにシュート」といった、スピードを活かした状況判断が見られるようになった。
- **戦略的な動き：**「①は立ち位置をこまかく変える」「ななめのパスによって（チャンスを作る）」など、ラダーコートの特性を活かした工夫が出現した。特に、②のフェイントによってキーパーをひきつけ、得点に繋げた場面は、高度な駆け引きの現れである。

### （3）ふり返り・逐語記録

ゲーム後のふり返りでは、プレー中の意図と実際の結果の乖離について、深い対話がなされている。

- **意図の言語化：**「長いパスが多いね」という指摘に対し、①の児童は「ねらってけているが失敗した」と意図を説明している。
- **連携のズレの確認：**「②へのパス、走ってくれると思った」という出し手の期待に対し、受け手の②は「考えていなかった」と応答し、チームとしての認識のズレを顕在化させた。

## 2. 子どもの様子からの考察

### (1) 本単元での教材化（手立て）の効果

- **ラダーコートと数的有利が作る戦術の深さ：** コートを区切ることで、「ラダー1の子へのパスが多かったが、ラダー2の子へのパスがつながるとチャンスになる」という構造を児童が自ら発見した。守備に対し、数的有利のなか、選択肢があることで、焦って力任せに蹴るプレーは見られなかった。
- **スライドボールの効果：** 操作しやすいボールの使用により、「自分が思った通りのキックや止め」が実現しやすくなり、戦術的な「フェイント」や「ななめのパス」に思考を割く余裕が生まれている。

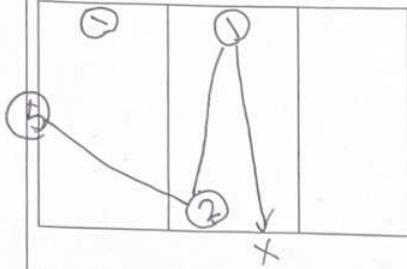
### (2) ゴールイメージに迫るための単元展開及び教授行為

- **記録による可視化：** 児童が自ら「長いパスが多い」といった傾向に気づけたのは、ゲーム記録によって客観的にプレーが可視化された効果である。
- **ICTと連動した指導：** 記録から得られた「トラップは練習じゃん」といった気づきを、ICTを活用して即座に全体で共有し、具体的な練習内容にフィードバックする指導が有効に機能している。

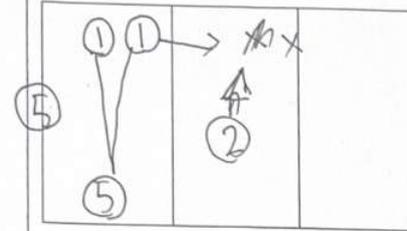
### (3) ボール運動ゴール型における運動の楽しみ方を創り出している具体の姿

単なる「得点」の喜びを超え、「チームでのたのしさ」や「課題からの解決手段がうまくいった」ことへの達成感を味わっている。特に、失敗を「失敗した」だけで終わらせず、「②は考えていなかった」というズレを確認し、それを次への「手や手段」として建設的に捉え直している姿は、ゴール型運動の本質的な楽しさを創り出している象徴的な場面である。

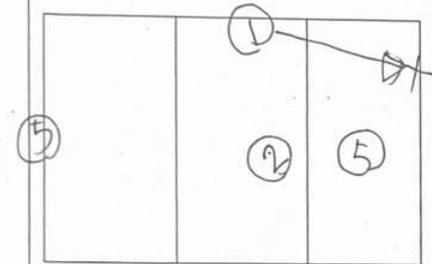
4 ゲーム



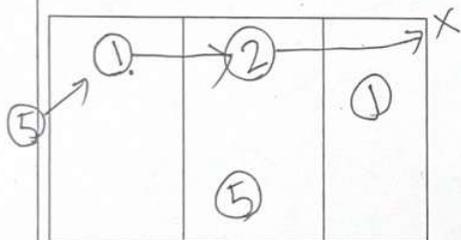
①からのパスがそれる



①からのパスが②へわたる前に守備にとられる。



。横パス、たてパスの選択



トラップをミスする

トラップ...練習じゃ

パスの出し方、トラップ

トラップ強さ、

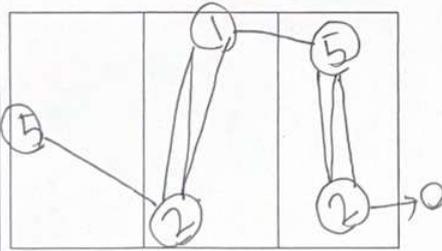
無言~~な~~ただの課題の把握に  
つながっている。

技能のどのがうまくいけば、  
プレーがよくなるパスが回る

ICTの活用

ゲーム理解

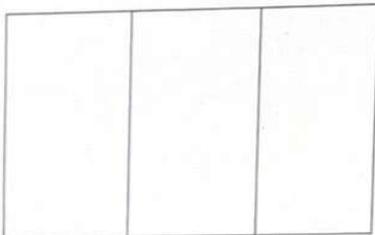
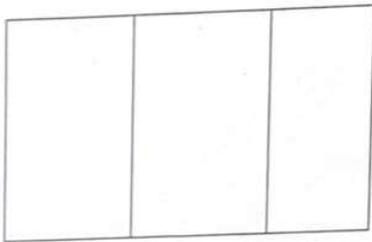
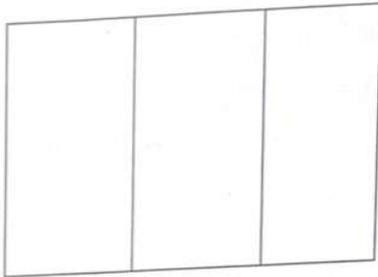
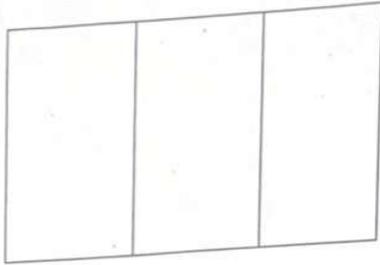
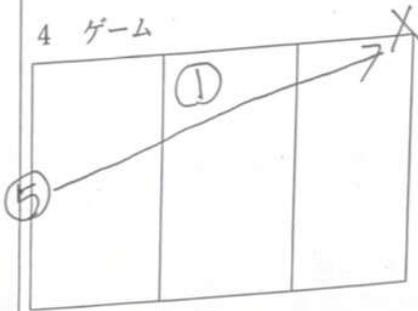
雰囲気



このときに...

②のフェイントによりキーパーが  
かかり得点

4 ゲーム



### 後半 | 得点

ふり返りにて...

・長いパスがかわいね

手をつける ①

これは...ねら、てた、ていふが  
失敗した

②へのパス、走、て休ると思った

②は 考、てい、な、か、た、と

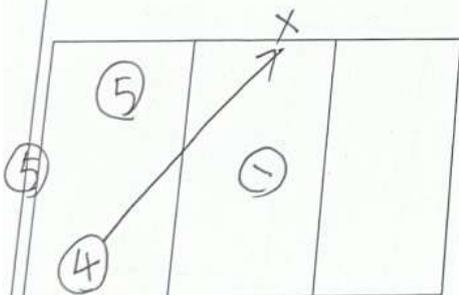
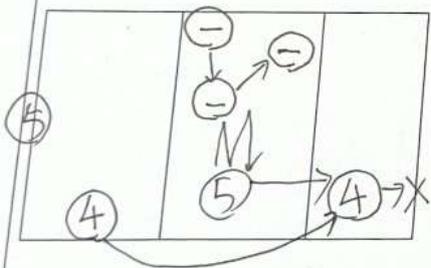
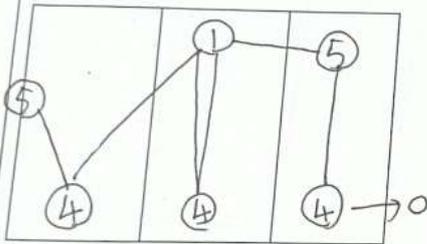
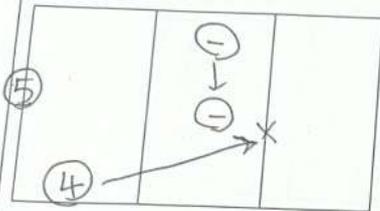
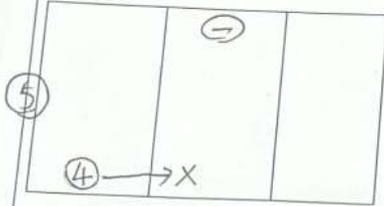
このゲームから

・チームでのたのしさ

・課題からの手や手段が

何かしらうまくいったことはあるか

4 ゲーム



スピードが早く  
おいつかない

相手が おいつく前に  
シュート

①は 立ち位置をよかく変える

キーボードにふせてかれる

パスがとれる

・パスのスピードで  
相手を

子どもたちが状況判断  
している

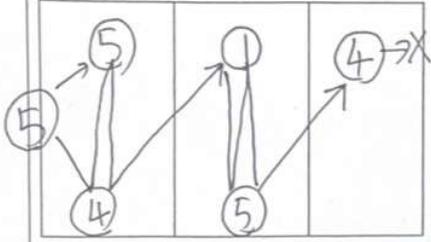
ラダー1の子への  
パスが多かった  
ラダー2の子へのパスが  
つながるとチャンスになる  
ためのパスによる

長い知...パスの力加減  
短い知...ディフェンスにとりかき

↓  
この指示がわか  
かりやすい

コートを区切る良さ

4 ゲーム

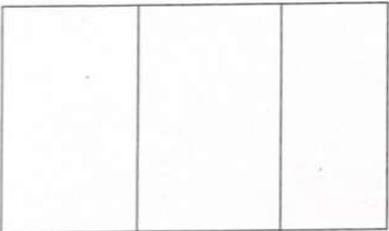
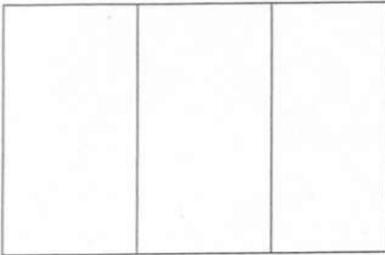
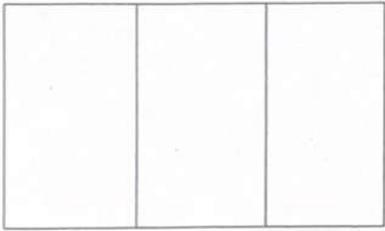


キーパーにふせがれる

試合後のふり返り

「ゴール前が……」  
で

前半1得点



## 1. 子どもの様子（追究の様子や動きの様相の変化）

## (1) 準備～課題把握

課題把握前の練習では、2（攻め）対1（守り）で練習していた。課題把握後は、前回の試合記録の通ったパス数を見て、「ラダー②だから。」と児童が課題を持つ場所の共有をしていた。その後、「どうしたらいいの。」と、1番が困っている様子があった。そこに坪木先生が「矢印は短い？長い？」という問いかけがあり、長い線が失敗していることに気が付く。蹴る力が強すぎて、パスしたいところを超えて外に出てしまっていると考えている様子があった。

## (2) ゲーム・途中の練習

1試合目では、前半はラダー②になかなかパスが行かず、守りに取られている様子があった。後半は何回かシュート前まで繋がるものの、シュートが決まらない様子だった。

1戦目を終えて、試合記録を見て短いパスが多くミスになっていることに対して、4番が「焦ってパスしなくても大丈夫。広がろう。」と声をかけていた。1番は、「（守りは）無視しておけばいいよ。」と、声をかけていた。その後すぐに、ゴール前に辿り着くもなかなかゴールが決まらなかったことが児童にとって課題と話していた。そのため、2試合目の間の相談・練習では、相談している時間は少なく、すぐに練習場所に行き、シュート練習を行っていた。1試合目にシュートが決まらなかった3番、5番に対して他3人が、守りをしながら、足で一度止めずにパスされたボールをそのまま蹴ってシュートするように教えていた。4番が具体的に蹴り方を見せながら教えていたり、上手くいくと「そうそう。」と、ポジティブな言葉をかけたりする様子があり、チーム全体でシュート力を上げている様子があった。

2試合目では、2番がラダー②に弱めのストレートのパスをする様子があった。特にストレートパスの話はチームで出ていなかったが、そのお陰で1試合目に比べ、スムーズにラダー②にボールがいった。必然的にラダー③に行く回数も多くなっていた。さらにシュートを一度止めずにそのまま蹴ることで、守りが構えられず、シュートを決めることができていた。

## (3) ふり返り・授業後インタビューや・学習カードの記述

4番の振り返りに、「私は決められなかったけど、〇〇君が決めていて良かった。」と記入があった。最後の決定打に注目している様子があった。視点がシュートにあるのは、今回の試合で以前よりもシュート前までいく事ができていて、ラダー②③のパスや動きがよくなっていると考察できる。だからこそ、最後のシュートで決まらないことに改善を求めているように感じた。しかし、子どもたちはラダー②③の動きの良かったところに気がついていない様子がある。ストレートのパスが出せていたり、空間に動いたり、空間にパスが出せていたりする動きを客観的に見られていない様子があるため、記録をとる児童の視点や教師の視点から気づかせる必要があると感じた。

# 伊那小学校赤チーム記録

村澤 (赤穂東小学校)

## 1. 子どもの様子 (追究の様子や動きの様相の変化)

### (1) 準備～課題把握

2対1で、DFを交わして前にパスを送る練習を行った。途中、①の子が「縦見てる？」とアドバイスをする姿も見られた。メンバーを変えながら練習を行っていた。

課題把握の場面では、黄色チームのゲーム記録をもとに課題となるエリアとどのような練習を行えば良いかを確認する。失敗回数を書き出した表だけでなく、コート上に書かれた矢印の長さに着目した練習をするように促した。

長い矢印の×…パスミス、正確なパスを出す練習  
短い矢印の×…相手に止められている、パサーだけでなく、ボールを持たない人が広がったり、もらえる位置に動いたりすることが大事

短い矢印の先生の間いかけに対して、①はボールを持たないときの動きに着目をして発言をした。

### (2) 追究 (練習・ゲーム)

#### 【チーム練習】

チームごとの追究が始まると同時に、前回のゲーム記録を①が確認し、ホームコートに向かった。①のみがタブレットを確認し、すぐにドリルと同様の練習を始めた。そこに先生が入り、前回のゲーム記録の確認を促した。

T「課題は何？」

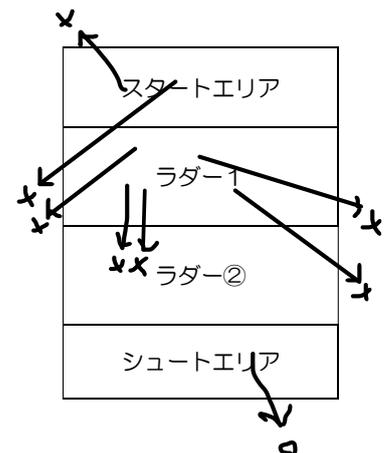
②「1回目はラダー1ですごい止められたけど、2回目は攻めて、攻めて (記録を見せながら) これなら良いかと…」

T「なんでこんなに (攻撃) 回数少ないの？パス回しをしっかりとやったの？いっぱい失敗して1点より確実に1点を取るというのもいいかもね。」

その後、スタートエリアからラダー1の練習を行った。練習の中で①が、縦パスのカットが多いことや、DFが混在するラダー1では、斜めのパスをカットされやすいことに気づきアドバイスをしていた。その後、②が⑤へ「前！前！」と目線をアドバイスする姿も見られた。

#### 【ゲーム①】 ゲーム記録 (右図：児童がとる形式と同じ形式で)

ゲーム記録に示されている通り、スタートエリアまたは、ラダー1の眺めのパスミスが多い印象であった。パスがどうしても強くなってしまうため、思った方向に行かない様が多かった。一方で次のラダーで待っている子は、ボールにあわせてスムーズに動く姿が見られた。

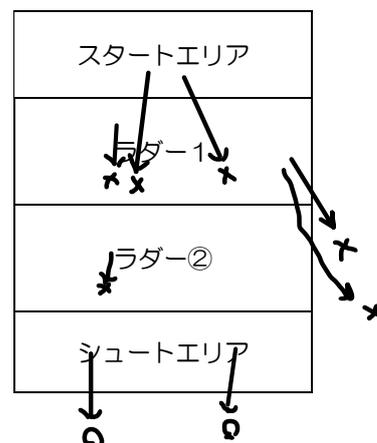


### 【作戦タイム】

ゲーム記録を見て、④⑤は得点が0対0であったことを確認する。①は「ラダー1が圧倒的課題」とつぶやき、その後、ラダー1の練習に入る、練習の中で、DFをもっと大きく動かすために、2人が広く距離をとることを確認し、その距離感でのパスを確認し、次のゲームに入った。

### 【ゲーム②】ゲーム記録（右図：児童がとる形式と同じ形式で）

2ゲーム目は、距離をとりつつ、1ゲームに比べて、前をねらう縦パスが多かった。スタートエリアからラダー2をねらうパスや、コートを広く使ってパス交換をし、コートの端をねらって縦パスを送るような姿もみられた。また、次コートの子もボールにあわせてスムーズに動いたり、ラダー②にいた①は、スタートエリアからのボールをDFの位置に合わせて動き積極的にボールをもらおうとしたりする姿も見られた。



### （3）ふり返り・授業後インタビューや・学習カードの記述

#### 【チームのふり返り】

ゲームが終わると、すぐに①がゲーム②の数の集計を行い、個々のふり返りに入った。

④「1試合目も2試合目もラダー①でパスミスと守備に止められることが多くてなかなかラダー②に行かなかったから、次はおちついて確実に相手にパスできるようにする」

#### 【授業後のインタビュー】

①「課題は横パスの確実性。基本を大切に練習したい」

## 2. 子どもの様子からの考察

### （1）本単元での教材化（手立て）の効果について子どもの様子から

本単元のメインゲームであるラダーコートサッカーについては、子どもたちも動きを含めたルールをよく理解していた。動く場所やパスコースが明確となっている本教材によって、どの子も積極的にパスやシュートにチャレンジする様子が見られていた。とかく難しいとされるゴール型ゲームについて、優しい教材としてその難しさを緩和しながらも、ボール操作技能・ボールを持たないときの動き・意思決定に関わる学習内容・学習機会が保障されていることから、伊那小6年生にとって効果的な教材であったと考える。練習中の①のアドバイスや、④のふり返りの記述、チーム練習における②の声がけからも、上記3つの内容であることが分かり、ゴール型における戦術的知識の基本を学習する上でも分かりやすい教材であると言える。

本教材「ラダーコートサッカー」は動き方までルールとして決められており、ボール運動経験者にとっては、“不自由さ”を感じるかもしれない。しかしながら、ルールと動きのセオリーが一体となった本教材だからこそ、前述した赤チームの子たちの積極的な動きが生まれたとも言える。ゴール型の学習内容を潤沢に学ぶ教材として前向きな捉えをしたい。

一方で、作戦タイムの際に、①が距離を広げてパスを提案し合うことを提案しているが、ゲーム①の記録からも長いパスはミスしてしまう可能性が高いことが分かる。よりスライドボールでのパスのやりとり慣れるドリルの時間が潤沢にあると、子どもたちが思考した内容が実際に生かされる機会が増えたのではないかと考える。

(2) ゴールイメージに迫るための単元展開及び教授行為について子どもの様子から

本実践では、「ダブルゴールサッカー」で動きの基本を学習した上でメインゲーム「ラダーコートサッカー」に入った単元計画が構想されていた。ダブルゴールサッカーにて、基本的なボール操作の行い方および、ボールを持たないときの動きの理解が図られたことで、メインの教材についてもスムーズに理解することができていた。特に、第3時に扱ったダブルゴールサッカーとの大きな違いである、「スタートエリアからの攻撃」についても、ダブルゴールサッカーの動きを十分に理解した上で、映像やコート図を用いながら丁寧に扱ったため、どの子も困惑することなく試しのゲームに入っていくことができたのではないかと考える。さらには、本時の子どもたちの話し合いの内容の通り、チルールや運営面での話し合いでなく、チームごとの戦術に関わる内容を追究することができていたのではないかと考える。

(1) にも関わるが、本実践では、豊富な練習方法が計画されていたが、本時見た赤チームは、ドリルゲーム及びチーム練習どちらも同内容の練習を行っていた。授業序盤の練習の様子を見ていても、より潤沢にボールに触れる機会があるとよかったのではないかと考える。

- ・ボールに慣れるため（教師が教えたボール操作技能の定着を図る時間ため）のドリル的な練習
- ・戦術的知識に関わる（子どもたちが思考した内容を発揮できる）タスクゲーム的な練習

について、「教師が教えるもの＝練習の意図と行い方」として単元前半により明確に配置しても良かったのではと考える。

本単元では、タブレットによるゲーム記録、学びの蓄積を行った。タブレットの扱いに堪能なクラス実態もあり、効果的な活用が見られていた。本時は話し合いの様相は少なかったものの、ゲーム間の練習で、ゲーム記録をもとに課題となる場面を選択し、練習しようとする姿や、教師の問いかけに対して、ゲーム記録を根拠に答える姿、ふり返りの際に、自分だけでなく他の子のふり返りも瞬時に共有できることから、常に自身の記録をふり返り、個々の意識や思考の共有がなされていた、そういった環境が整えられていたと考える。共同編集機能も活用したことで、岩田先生提唱の「話し合いたくなっちゃう学習カード」の実現に加え「友の考えを知りたくなっちゃう（知っちゃう）学習カード」として構想されていたのではないかと考える。

また、本時の導入段階で、授業者が、子どものゲーム記録をもとに本時の学習内容を捉えさせたことで、「ゲーム記録の見方や分析の仕方」「タブレットを活用した作戦の立て方」といった学び方についても丁寧に扱っていた。ゲーム記録を実際に操作しながら子どもたちと本時の課題を確認することは、子どもたちの追究を促す効果的な教授行為であったと考える。

(3) ボール運動ゴール型における運動の楽しみ方を創り出している具体の姿

ボール運動ゴール型に関わっては、令和3年・5年の実践にて、以下のようにまとめられている。

R 3	小：ゴール型（攻守入り乱れ型） 中：ゴール型（攻守入り乱れ型）	「ゴールを生み出すためのパスに関わるボールを持たない時の動き」に関わる内容を探究していく姿
R 5	中：ゴール型（陣取りタイプ）	「ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスにつながるボールを持たない時の動き」の追究

どちらのまとめにおいても、ボールを持たないときの動きに着目した追究の姿となっている。本実践

の「ラダーコートサッカー」は、その教材の特性上、オープンゴールではないものの、基本的に見方で連携しながら前方方向のみに攻撃していく展開を踏まえると、攻守入り乱れ型・陣取り型のその両方の良さを生かしたゲームであるといえる。見方を変えると、汎用的なゴール型の戦術的知識及び動きを学ぶことができる教材ともいえるのではないだろうか。その点においても、ゴール型全体における運動の楽しみ方を創り出している姿として考えると、赤チームの子たちは、追究時のボールを持っていない子の距離感に関するアドバイスや、ゲーム中の次エリアの動きの習得の高い姿が見られていた。本時の終末では、①④の子ともに、「ボール操作について」課題を挙げているものの、ボールを持っていないときの動きの高さから導き出されるより質の高い技能課題の捉えであったとも考えられる。また、本実践では、「縦へのパス」が子どもたちの中で意識し始めていた。本教材の特性上「縦パス＝スペースへのパス」ともみられるので、今後、よりリードパスに近いパスの実現や、そのパスに走りこむボールを持たないときの動きの動きが高まっていくことで、プレイフルなゲームの可能性も考えられる。以上のことから、「ボールを持たないときの動き」「スペースを意識すること」を軸に据えて追及していく姿が、ゴール型の運動の楽しみ方を創り出していく姿であるのではないかと考える。

# 小学校授業研究会 記録

## 導入・授業者反省

1. **司会者**(村澤:研究主任) 小学校の授業研究会を開始するにあたり、まず授業者への質疑応答を行い、その後、設定された柱に沿って子どもの姿について話し合う流れを確認。
2. **授業者**(坪木:伊那小学校 6年担任)
  - **授業の背景と目的:** 6年生担任を4年生から持ち上がりで教えている。本授業でラダーコートサッカーを選んだのは、授業者自身のボール運動(ゴール型)への関心に加え、クラスの男女が互いを意識しすぎるあまり、会話や話し合い活動がうまくできないという実態を改善したいという課題意識があったため。
  - **授業設計の工夫:** 課題解決の手段として「話さざるを得ない状況」を意図的に作り出すことに注力し、ゲーム記録を活用して自分たちのチームの実態を客観的に捉えさせ、改善点について話し合わせる構成にした。
  - **ゲーム記録の現状:** 今回で3時間目であり、子どもたちはゲームの実態を数字として理解し、苦手な点や頑張るべき点を分かっているが、その「本当の中身」を掴めていない様子だった。
  - **本日の展開:** 不安があった黄色チームのゲーム記録を全体で共有し、皆で答えを出す形で進めた。
  - **クラスの好転:** 1学期の状況に比べ、運動会や音楽会(大トリを務めた)などの活動を通して、クラスの雰囲気非常に良くなり、自信をつけて本授業に臨んでいると感じている。
  - **ICT活用:** 6年生はICT活用に慣れており、振り返りでの文章入力や記録のスクショ(スクリーンショット)貼り付けなども迅速に行える。鉛筆とノートで書くのと同程度のスピードでできるため、情報機器を使った考えのまとめ方は有効だった。
  - **今後の課題:** 残り3時間の授業に向け、本日出た意見をもとに授業をどのように修正していくべきか教えていただきたい。

## 質疑応答と研究協議(発言順)

### 視点1:教材化の効果について

3. **司会者** まず「教材化の効果」について、子どもの姿から見た考えを求めた。
4. **熊谷**(春富中学校)
  - **教材の評価:** ラダーコートサッカーはルールがシンプルで、運動が苦手な児童でも関わりやすい内容になっていると感じた。

- **白チームの観察:** ディフェンスが、スタートゾーンからラダー2に直接パスが通らないようコースを限定しており、長いパスが不利になるという理解が浸透している点が優れていた。
  - **課題点:** ラダー2でボールを待つ児童がボールの動きにだけ注目して動いており、ディフェンスの動きを見ていないため、パスが通らない場面が見受けられた。相手を騙す動き(フェイントや止まること)も重要ではないか。
5. **伊藤**(伊那養護学校、研究に携わる関係者)
- **緑チームの観察:** 苦手意識を持っていた4番の児童は、ディフェンスが近い時は横パス、開いていれば縦パスという判断を学び、成長が見られた。縦パスを狙いつつも、ディフェンスの動きを見て安全な横パスを選んでいた姿は、教材によって判断力が育っていた。
6. **司会者**(熊谷先生の白チームのディフェンスに関する指摘に対し)小学校部会では時間の制約から攻撃メインで学習を進めてきたが、ディフェンス側の動きが優れていたのは、スタートエリアからの攻撃ルート(ラダー2を狙う)の課題について、子どもたちが十分な理解を持っていることの表れだと思う。
7. **伊藤**(西箕輪中)
- **教材の評価:** 得意・苦手に関係なく、ゲームに関われる仕組みがある点が魅力的だった。
  - **白チームの観察:** 白チームの元気な女の子が、ボールの動きに最速で反応した結果、ディフェンスが常にパスコースを遮る状態になり、パスが通らずに苦しんでいた。次のステップとして、ディフェンスの裏をかく動きが必要だと感じた。
  - **ICT活用への提案:** 学習カードの振り返りでは、カットされたミスの場合だけでなく、成功した場面にも着目し、「なぜこの時うまくいったのか」を分析することで、チームの士気が上がるのではないか。

## 視点2:授業設計と教授行為について

8. **司会者** 白チームの課題意識とゲーム記録の活用に関するコメントを受け、次の視点である「授業設計と坪木先生の教授行為」に関する意見を求めた。
9. **片田**(赤穂小学校)
- **授業の評価:** ICT活用やゲーム理解が進んでいる点、クラスの雰囲気非常に良い点がよかった。
  - **黄色チームの観察:** 1番の女の子が縦パスの選択で苦戦していたが、一度成功した体験は彼女の自信につながっており、次回のゲームが楽しみだと思う。
10. **細江**(辰野中学校)
- **黄色チームの観察:** 男子が女子のトラップ技術の課題に気づき、練習でインサイドトラップの方法を教える姿が見られた。

- **作戦会議の様子:** 1 試合目の敗戦後、彼らはゲーム記録を一切使わず、「練習じゃん」と言ってパスの出し方やスピードの向上に集中しました。その結果、1 番の女子児童のトラップからパスを出すスピードが上がり、嬉しそうな顔をしていた。
  - **振り返りへの評価:** パスが強すぎてラダーを越えてしまうという振り返りがあったのは、スピードが上がったことの証拠であり、良いことだと捉えられる。
  - **楽しみ方への言及(視点 3):** 技能を正確に行うために繰り返し練習する姿こそが、「運動の楽しみ方を作り出していく姿」につながると思う。
11. **司会者** 黄色チームは振り返り時に記録を見ていなかったが、教員が記録を見ながら話し合いを促した際、子どもたちが記録の必要性を実感している様子が見られた。
12. **司会者** 黄色チームはトラップとパスに課題意識を持ち、状況判断は理解できているが、最後の技能発揮のところで壁にぶつかっている(分かっているけどできない状態)。技能的な側面と戦術的な側面をセットで学習していく必要があると思われる。
13. **久保田(赤穂小学校)**
- **黄色チームの観察:** パス技能は高いが、ゲーム記録がミスに焦点を当てすぎているためか、以前指導した「コートを広く使う」という戦術的な視点が抜け落ちてしまっていた。
  - **ICT と現実の連携:** ICT で頭では理解できても、実際にどれだけ広がれば良いかという現実の場所の理解が追いついていないため、先生がその範囲を具体的に示す(動かしてあげる)ことで、ICT の理解と実際の理解が繋がるのではないか。
14. **司会者** 本日の授業では、ゲーム記録を課題解決につなげるため、「ボールを持っている人の課題か、持たない人の課題か」という視点を提示し、数字と解決策の視点を紐づけることがメインだった。これにより、残り 3 時間で子どもたちが自ら課題解決を追求できるようになることを期待したい。
15. **宮原(西箕輪中学校)**
- **赤チームの観察:** 教材の良さを再評価。赤チームはラダー1 でのミスが多く、その練習を行っていた。
  - **成功例:** 2 試合目でシュートに繋がったうちの 1 回は、5 番の児童がパスと見せかけてディフェンスを誘う「フェイク(フェイント)」を使ったものだった。
  - **課題と提案:** トラップしてから判断したのでは遅いので、ボールが来る前にディフェンスが視野に入っていることが理想。また、攻撃方法の多様性を高めるため、端からのスタートや、斜めのロングパスを意図的に使うチーム例を紹介し、プレーの幅を広げていきたい。
16. **司会者** 宮原先生の意見に同意。攻撃方法の共有は必要。特に、斜めのパスを出す際にディフェンスにカットされないためには、ボールを持たない人の最後の動きの認識がチーム内で一致することが重要。
17. **発言者(東伊那小)**

- **教授行為の評価:** 先生が「こうしたらクリアできるかも」と示唆し、振り返りの際に友達の良いところを強調したことが、子どものやる気につながり、先生の存在の重要性を感じた。

18. **伊藤**(伊那養護学校)

- **教授行為の詳細:** 授業の冒頭で、学習カードの矢印の長さ(長い矢印＝力が強すぎる、短い矢印＝判断ミス)から課題を読み取る方法を解説。
- **ボールを持たない人の動き:** パワポで「ボールをもらう人がもっと開く」ことの重要性を示したところ、緑チームなどで実践する姿が見られた。
- **3人目の動き:** 今回の授業設計と教授行為により、単元後半に向けて、ボールを持っている人(1)と受け取る人(2)だけでなく、次のゾーンにいる3番目の人の動きが、ボールの状況に合わせて動くことの必要性に子どもたちが気づき始めていた。これは通常のボール学習では意識しにくい点であり、単元の盛り上がりにつながると思う。
- **フェイントの役割:** ディフェンスが縦パスを警戒し素早く動くようになると、フェイントの選択肢が加わることでディフェンスの動きが鈍り、トラップ技術を補うチャンスが生まれるため、フェイントの積極的な紹介も有効か。

19. **司会者** 伊藤先生の3人目の動きに関する指摘が、本研究の方向性である「ボールを持たない子の動きに着目する」という点で非常に有効な教材だと再確認した。

研究会での貴重な意見に感謝を述べ、小学校の研究会を終了した。