

## 球技:ゴール型 (サッカー)

### 2 評価規準の作成例 (入学年次)

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度	
内容のまとめ( )の評価規準	<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法について理解している。</li> </ul> <p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型では、安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・球技に自主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。作戦などについての話合いに貢献しようとする。一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする。互いに助け合い教え合おうとすることなどをしたり、健康・安全を確保したりしている。</li> </ul>	
単元の評価規準	<p>○知識</p> <p>①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p> <p>②練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることについて、言ったり書きだしている。</p>	<p>○技能</p> <p>①ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。</p> <p>②ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。</p>	<p>①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。</p> <p>②体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。</p>	<p>①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。</p> <p>②作戦などについての話合いに貢献しようとしている。</p>

球技 ゴール型（サッカー）の指導と評価の計画

単元 の 目 標	知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。 ア ゴール型では、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。															
	思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、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	球技に自主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、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
学 習 の 流 れ	0	挨拶・出席確認・健康観察・本時の流れ、目標説明															
	5	ウォームアップゲーム (ハンドパスゲーム)															
	10																
	15	4局面と目的的理解	攻撃 ・攻撃の優先順位 ・サポート		技術 ・パス&コントロール ・シュート		守備 ・守備のポジション ・守備の優先順位		切り替え ・攻撃 → 守備 ・守備 → 攻撃		チーム戦術 (システムの特徴とポジションの役割)						
	20	ウォームアップゲーム 3対3	4ゴールゲーム ① 3対3	ゲーム ① 3対3	4ゴールゲーム ① 3対3	ゲーム ① 4対4	4ゴールゲーム ① 4対4	ゲーム ① 4対4	4ゴールゲーム ① 4対4	ゲーム ⑤ 5対5	4ゴールゲーム ① 5対5	ゲーム ① 6対6	4ゴールゲーム ① 6対6	ゲーム ① 7対7	4ゴールゲーム ① 7対7	ゲーム ① 8対8	
	25	4局面と目的的理解															
	30	チームミーティング															
	35																
	40	ゲーム 3対3	4ゴールゲーム ② 3対3	ゲーム ② 3対3	4ゴールゲーム ② 3対3	ゲーム ② 4対4	4ゴールゲーム ② 4対4	ゲーム ② 4対4	4ゴールゲーム ② 4対4	ゲーム ② 5対5	4ゴールゲーム ② 5対5	ゲーム ② 6対6	4ゴールゲーム ② 6対6	ゲーム ② 7対7	4ゴールゲーム ② 7対7	ゲーム ② 8対8	
	45																
50	学習の振り返り・次時の確認														学習のまとめ		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
評 価	知識		①			①			②		②						
	技能							①		②		①		②			
	思判表				②			①					①		②		
	態度			①			②				①			②			
評 価 規 準	知識	①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、言ったり書き出したりしている。 ②練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることについて、学習した具体例を挙げている。															
	技能	①ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。 ②ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。															
	思判表	①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ②体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。															
	態度	①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ②作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。															

総  
括  
的  
評  
価

#### 4 学習の展開 球技 ゴール型（サッカー）入学年次

##### ○球技（ゴール型）における主体的・対話的・深い学びとゲーム中心の指導アプローチ（GBA）

現在、世界中で「ゲーム中心の指導アプローチ（Game Based Approach：以降GBA）」が開発されています。GBAとは技術練習を減らし、ゲームと発問を中心とした指導方法です。GBAによって生徒に各種目のゲームの楽しさに触れさせながら「ゲーム理解」、「戦術的気づき」、「適切な意思決定」、「技能の実行」に働きかけることが可能です<sup>1)</sup>。

令和4年度から実施される新学習指導要領では全ての教科で「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性」の3つの資質・能力の育成が目標として掲げられ、その目標を具現化するために「主体的・対話的で深い学び」を中核とした授業を展開することが求められています。球技の授業では伝統的に教師がその種目に必要な技術を提示し、反復練習させ、ゲームをさせる授業が行われているように思えます。このような一部の知識や技能の獲得や結果に焦点をあてた、教師の伝達中心で生徒の受動的な学びを導きやすい技術中心の指導アプローチでは生徒に十分にゲームの特性や魅力に触れることができず、新学習指導要領が求める資質・能力を全面的に育成することは困難であると考えられます<sup>1)</sup>。一方、GBAは構成主義的な指導アプローチです。発問やフィードバック、協働学習、個人的な反省、ピアティーチング等の教師の直接的な指導以外の方略を活用し、ゲームを通して学習者中心の能動的な学びを導こうとしています<sup>1)</sup>。GBAの理論を活用することによってその種目の専門家でなくても自然と「主体的・対話的で深い学び」が実現し、新学習指導要領が求める資質・能力の育成につながっていきます。

サッカー（ゴール型）の授業において新学習指導要領が求める3つの資質・能力の育成のために「サッカーにおける主要な4局面と目的（図参照）を理解し、実行できるようになること」を授業目標の一つとして、GBAの理論を基に毎回の授業で①「様々な条件によるゲーム」、②「発問」と「ミーティング」、③「振り返り」を実践することで、生徒の「主体的・対話的で深い学び」を引き出すことが可能となります。

##### ○サッカー（ゴール型）という種目の理解

ゴール型の球技は攻守が目まぐるしく入れ替わり、連続したプレーが絶え間なく続きます。さらにサッカーでは「ボールを蹴る」という、特殊な行為から構成されるだけでなく、オフサイドやGKへのバックパスルール等、独特なルールがあり、一通り指導すると莫大な時間が必要です。また、サッカーというとキックやドリブル等の技術に注目がされますが、90分のプロの試合でもボールに触れている時間は3分程度です。ほとんどがボールを持たない動き（Off the ball）であるのも特徴です。従っ

て、技術練習を反復させるだけの授業から、ゲーム中心のアプローチを用いることで種目の構造的な理解や魅力に十分に触れられるようになります。

サッカーコーチングの世界では「サッカーはサッカーをすることで上達する」、「ゲームが最良のコーチ」という言葉があります<sup>2)</sup>。「サッカーにおける主要な4局面と目的」を理解させながらゲームの設定（ルールやプレー条件）を工夫することによって習得させたいプレーを引き出すことが可能です<sup>2)</sup>。例えば、今回紹介した4ゴールゲームのハンドパスゲームでは「ボールを持って走るのも可」とすることで攻撃の選択肢が増えます。それに対して守備も素早い対応が求められ、ゲームの難易度が上がります。また、「中央のゴールは2点、左右のゴールは1点」というルールを追加することで、新たな戦術的な気付きが生まれます。また、コートを縦長や横長にしたり、ゲームに参加する人数を変えたりすることで様々な視点からサッカーという種目の特性にアプローチすることが可能です。

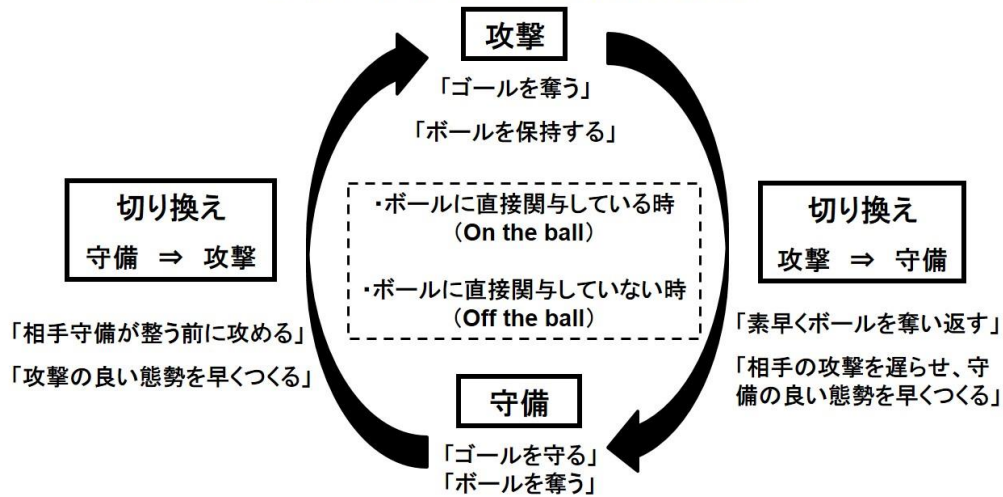
サッカーは複雑なプレーが求められる種目だからこそ、生徒の資質・能力を向上させるために、ルールや発問を工夫することで、生徒が主体的に活動できるゲーム中心のアプローチを取り入れることも必要であると考えます。

#### ○GBAによる生徒の学びの姿

様々な条件のゲームを繰り返していく中で「どのように攻めて、どのように守るのか」を毎回対話的に考え、共有、実行、振り返りをする中で戦術的な気付きや4局面を意識した分析の仕方が意識され、選手個々の役割（ポジション）が明確になったり、仲間を助けるコーチングの声が出たり、ワンツー等のコンビネーションプレーが自然と生まれるようになります。Off the ball時（ボールに直接関与していない時）でも攻撃では相手の背後を狙う動き、守備では失点につながる可能性の高いスペースを埋める動きが出てきます。また、今まで時間を割いていた技術練習を最小限にとどめても、ターンやパスが上達していた生徒も多く見受けられます。

GBAによって、「対話的な学び」が必然となり、発問によって思考力・判断力・表現力に働きかけながら知識及び技能も向上し、「深い学び」が実現できると考えています。また、技術練習中心の学習では十分にゲームの特性や魅力に触れさせることができなかつたり、技術レベルが低い(上がらない)生徒は授業を楽しめないとも言われています。ゲーム中心の授業を展開することで生徒が楽しく授業に取り組むことができるので「主体的な学び」も自然と引き出すことが可能です。

### <サッカーにおける主要な4局面と目的>



※JFAサッカー指導教本2020(公益財団法人 日本サッカー協会)を基に執筆者が作成

○GBAの考え方を取り入れた授業の方法

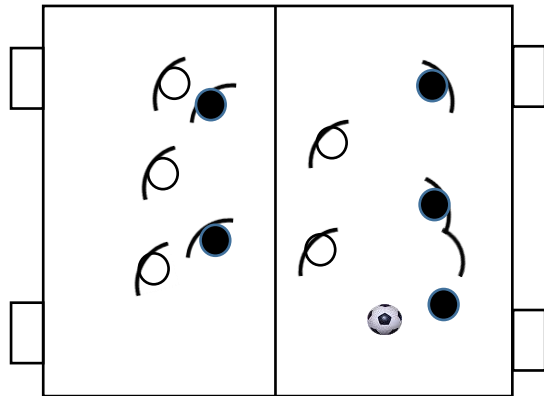
#### ①様々な条件によるゲーム

##### ・ウォームアップゲーム

授業ではウォームアップゲームとしてその日のメインゲームを手で行うハンドパスゲームからスタートします。ゴール型の球技は攻守が目まぐるしく入れ替わり、連続したプレーが絶え間なく続きます。さらにサッカーでは「ボールを蹴る」という、特殊な動作が技能の中心となります。ハンドパスゲームによって生徒の認知的、体力的な負荷を減らしながら「ゲーム理解」、「戦術的気付き」、「適切な意思決定」に働きかけ、メインゲームにつなげます。

##### ・4ゴールゲーム

ゴールを4つ置く4ゴールゲームは、2つのゴールを守りながら相手の2つのゴールを攻めます。ドイツでは「フニーニョ」と呼ばれていてサッカーに対する理解を効果的に高める方法として育成世代で広く行われています<sup>3)</sup>。4ゴールゲームのメリットの一つはボールにみんなが何も考えずに密集してしまう、いわゆる「団子サッカー」状態の解消です<sup>3)</sup>。「空いているゴールを攻める、守るという攻防を通して自然と広い視野が持てるようになっていたり、コート幅を使った攻撃(サイドチェンジ)ができるようになっていたり、必要な声かけ(コーチング)ができるようになる。」、「攻撃ではターンやフェイント等の技術が身につく、守備ではカバーリングやスライドができるようになる。」が挙げられます。



人数：5 VS 5

ルール：

・2つのゴールを守りながら相手の2つのゴールを攻める。

・Wu-G ではハンドパスで行う。ボール保持者は3歩以上動くことができない。

※Wu-G → ウォーミングアップゲーム

・メインゲームではアダプテーションルールを授業者が示したり、生徒に考えさせる。

(例：サッカー部員は攻撃時は2タッチ以内でプレーする。守備時は相手の前に立って守ることができるが、相手のボールを奪うことはできない。)

#### ・アダプテーションゲーム

メインゲーム（通常のゲーム）では「アダプテーションゲーム」を取り入れます。アダプテーションゲームとは相手チームの人数を減らす、自コートを狭くする等の調整（アダプテーション）によってお互いの能力差が均等（または逆転）になり、両チームが全力を出し、公平にゲームを楽しもうとする試みです<sup>4)</sup>。「全員が安全に楽しく体育を学ぶためにどんなルールが必要ですか？」と生徒に投げかけながら生徒にルールの設定とその理由を考えさせることで思考力・判断力・表現力に働きかけることが可能です。「サッカー部員は2タッチ以内でプレーする。」や「サッカー部員はボール保持者の前に立って邪魔をすることはできるがボールを奪うのは禁止」といった「サッカー部ルール」を設定したり、「サッカー未経験者のゴールは得点を2倍とする。」等のルールを設定することで経験者・未経験者、性別等々の垣根を越えて共生的な視点からも授業に取り組むことができます。また、ルールを生徒同士で考えることでサッカー経験を問わず球技に対する新たな見方・考え方に働きかけたり、新たな戦術的な気づきを引き出すことが可能です。

#### ・ゲームの人数

ゲームの人数によってシステム特徴やポジションの役割にも触れることができ、サッカーというゲームへの理解が深まります。

人数	特徴・効果
3対3	一人一人のプレーの機会、ボールに触れる時間が多いため、ゲームの導入として最適です。
4対4 ～	「3-1」システムや「3-2」システムのように2ラインのシステムが形成できます。 主に守備の役割を担う人、攻撃の役割を担う人、中央でプレーする人、サイドでプレーす

5対5	る人等、システムとポジションの概念が入ることでサッカーにおける主要な4局面と目的の理解が深まります。
6対6 ～ 8対8	「2-3-1」システムや「3-3-1」、GKを入れて「1-3-3-1」のように3ラインのシステムが形成されます。中盤のライン（MF）ができるので1対1のサッカーに近い状況でプレーすることが可能です。

## ②「発問」と「チームミーティング」

サッカーコーチングではゲームを止めずに指導者が選手に発問したり、指示を与えながら生徒の思考や判断に働きかけていく「シンクロコーチング」という手法があります<sup>2)</sup>。（ゲームの最中に「ストップ！」と声をかけて介入する「フリーズコーチング」という手法もあります。）

ゲーム中に下記のような発問をしたり、ゲームの合間にチームミーティングの前に発問を行うことによって「サッカーにおける主要な4局面と目的」を生徒に常に意識させながら生徒が自ら課題に気づき、解決していくために支援をしていくことが重要です。指導者の発問等による働きかけによって生徒の発見や気づきを導くことを「Guided Discovery：発見を導き出す」といいます<sup>2)</sup>。

ゲーム中	「まず攻撃はゴールを奪うためにどこをみる？」 「守備側は失点しないためにどこにポジションをとればいい？」 (4ゴールゲームであれば)「どちらのゴールが空いてる？」
チームミーティング時	「攻撃(守備)をよりよくするためにはどんなプレーが必要？」 「○○という攻撃(守備)をされたら守備(攻撃)はどのように対応する？」

## ③振り返り

毎回の授業の振り返りによって、その授業における気づきを記録に残したり、次の見通しが持てるようになっていきます。また、振り返りを継続することで自己肯定感や自己効力感が向上するとも言われています<sup>5)6)</sup>。ただの授業の感想や記録の記入で終わるのではなく、態度目標（「状況を観て動く、対話する、質問する、調べる、説明する、チームで協力する、チームに貢献する。」→学び方やコンピテンシーに関する目標）と内容目標（「毎回の授業における学習内容（基本技術、戦術、練習方法、各ポジションの役割、ルール等）を理解する。」）を設定し、それぞれの目標における振り返りを毎回考えさせることが重要です<sup>5)</sup>。また、サッカーの4局面に着目した学習カードも用意し、授業の中期・後期に自分がどこまでサッカーを分析的に理解できているかを確認させることで深い学びを促すことができます。

現在、松戸市立松戸高校で導入しているアプリのアンケートフォームで作成した振り返りカードを活用しています。生徒の隙間時間の有効活用、紛失の心配がない、ペーパーレスになる等々のメリットがあります。

#### ④ゴール型における主体的・対話的で深い学びを実現するための指導スキル

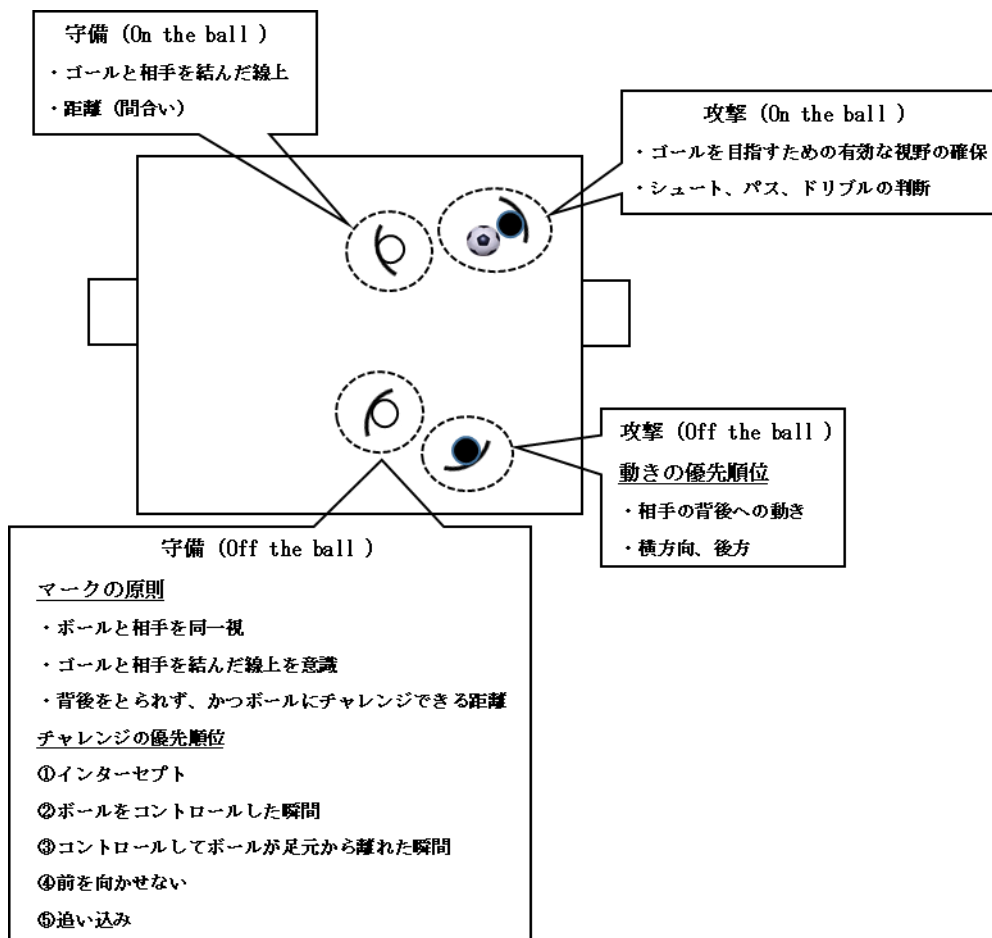
##### ・最低限おさえておきたい指導内容（分析の観点）と発問例

GBAはゲームと発問を中心とした指導方法ですが、ただ、ゲームをやらせるだけではなく、教師の十分な教材研究が必要です。最低限必要な分析の観点と発問例を下記に示します<sup>2)</sup>。サッカー（ゴール型の球技）は攻守が激しく入れ替わり、非常に複雑な構造になっているので正解を示すのが難しい種目です。そのような特性を授業者が理解しながら分析の観点を示し、ゲーム中や、お互いのゲームを見せながら生徒に発問し、個人もしくはグループで答えにたどりつけるように導く方法を考えることが生徒の思考力・理解力・判断力等を刺激することになります。「魚を与えるのではなく、魚の釣り方を教える」ことも対話的・深い学びにとって重要です。

サッカーにおける4局面での分析の観点と発問例

	攻撃	攻撃から守備への切り替え	守備	守備から攻撃への切り替え
On the ball の状況	ボールを保持している選手がゴールに向かってるか、または前方のスペースを狙っているか。	ボールに近い選手がボールを奪い返しに行っているか。	ボールを奪いに行っているか。	ボールを前方に運ぼうとしているか。
発問例	「攻撃は常に何を狙う？」	「ボールを奪われそうになったらまず何を？」	「どうすれば相手からボールを奪える？」	「ボールを奪った瞬間、何を狙う？」
Off the ball の状況	・ゴールへ向かう動き（相手の背後への動きなど）をしているか。 ・ボールを奪われないようにサポートしているか。	・ボールに近い選手のカバーに入っているか。 ・ゴール方向に戻っているか。	・ボールを奪いに行っている選手のカバーリングをしているか。 ・突破の動きについて行っているか。	ボールを受ける動き（サポートなど）をしているか。
発問例	「ボール保持者が自由にプレー出来る時（ボールを失いそうな時）はどこにサポートすればいい？」	「ボール保持者がボールを失いそうな時は何をすればいい？」	「カバーリングのポジションはどこだろう？」	「味方が相手のボールを奪いそうな時は何をすればいい？」





技術に関しては、「攻撃(守備)の目的を遂行するためにこのような技術があるよ」という程度の紹介や、ちょっとしたコツを紹介する程度で良いと思います。サッカーは最低限のルールをもとに自由が尊重される種目です。ボールを自分で思うように止めて、運べて、蹴ることで、攻撃の目的(ボールを保持する、ゴールを奪う)が達成できていれば様々な授業の展開を考えることができます。ただ、どうしても上手くいかない、ボールに触れることに恐怖心がある等の生徒には個別に指導したり、経験者が教える場面を作っても良いと思います。技術の分析の観点は下記に示す構成要素に分けるとできる、できない原因がわかりやすいと思います<sup>2)</sup>。

構成要素	分析する観点例
プレーする前	ボールが来る前の姿勢、ボールをよく見ているか
プレーしている時	ボールに触れている足の面や軸足の方向
プレーした後	フォロースルーの角度

・時間の確保

第1回の授業を除き、ほとんどの授業は「ウォームアップゲーム(ハンドパスゲーム)→授業者からの解説→メインゲーム①→ミーティング→メインゲーム②」という形になっています。また、基本的にはまずは通常のゲームを行い、次の時間は4ゴールゲームを行います。授業の形をパターン化することによって生徒の活動量、対話する時間を確保するのが可能です。授業の形を毎回変えてしまうと、それに慣れるのに時間を浪費してしまいます。「主体的・対話的で深い学び」を実現するには時間的な余裕も必要です。活動量を確保するだけでなく、じっくり考えたり、対話したり、振り返りをしたりという観点からも時間配分等の工夫が求められます。

## 5 安全への配慮

予想される事故	事故防止への対応
・ゴールの移動中や転倒による生徒の怪我	・授業者の監督のもと複数人でゴールを運ばせる。 ・ゴールは必ず杭で固定するか重りを置いて固定する。
・サッカーのプレー中における生徒の怪我	・コート間の距離は十分にとれているか確認する。 ・シュートなどのボールの軌道に生徒が立っていないようにする。 ・コートの周りに危険物(壁等の障害物)がないようにする。 ・GKは設置しないか、設置する場合は経験者のみに行わせる。 ・生徒のスキルレベルに合わせてスライディングタックルやヘディングを禁止にする。

## 6 参考資料・課題解決のための資料

### ○学習カード

<b>保健体育科 振り返りカード</b>		<b>学期 科目名 :</b>
年 級	番 氏名 :	種目名 :
年 級	番 氏名 :	指導者 :
<b>体育の目標</b>	体育の見方・考え方を働かせ、課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続するとともに、自己の状況に応じて体力の向上を図るための資質・能力を育成する。	
<b>★観点別による単元の目標</b>		
<b>知識・技能</b>	勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名手や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技術で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。ゴール直では、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻撃をすることができるようにする。	
<b>思考力、判断力、表現力等</b>	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、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。	
<b>学びに向かう力、人間性等</b>	球技に自主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、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事、互いに助け合い教え合おうとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。	
★毎回の授業では下記の内容について意識して取り組もう。		
<b>態度目標 (学び方の目標)</b>	状況を観て動く、対話する、質問する、調べる、説明する、チームで協力する、チームに貢献する。	
<b>内容目標</b>	毎回の授業における学習内容(基本技術、戦術、練習方法、各ポジションの役割、ルール等)を理解する。	
★サッカーについて自分が知っていること、出来ることを何でもいいので下記に記入してください。		

<サッカーにおける主要な4局面と目的>

※JFAサッカー指導教本2020(公益財団法人 日本サッカー協会)を基に執筆者が作成

Q1. 態度目標は達成できましたか？ 気づいたこと、感じたことは何ですか？		
Q2. 内容目標は達成できましたか？ 今回の学習で一番重要だと思ったこと、学習内容について分かったこと、分からなかったことは何ですか？		
1	Q1	
/	Q2	
2	Q1	
/	Q2	
3	Q1	
/	Q2	
4	Q1	
/	Q2	
5	Q1	
/	Q2	
6	Q1	
/	Q2	
7	Q1	
/	Q2	
8	Q1	
/	Q2	
9	Q1	
/	Q2	

10	Q1	
/	Q2	
11	Q1	
/	Q2	
12	Q1	
/	Q2	
13	Q1	
/	Q2	
14	Q1	
/	Q2	
15	Q1	
/	Q2	

自分のプレーについて単元の中期、後期で4局面を基に分析してみよう。

中期	各局面		GOOD	BAD	NEXT
/	攻撃	On the Ball			
		Off the Ball			
	守備	On the Ball			
		Off the Ball			
	攻→守の切り替え				
	守→攻の切り替え				

後期	各局面		GOOD	BAD	NEXT
/	攻撃	On the Ball			
		Off the Ball			
	守備	On the Ball			
		Off the Ball			
	攻→守の切り替え				
	守→攻の切り替え				

学習の前・中・後を振り返ってみて、何が変わりましたか？今回の学習を通してあなたは何がどのように変わりましたか？

○参考文献・引用文献

- 1) 鈴木直樹・濱田敦志 (2020) 体育で実現する“ホンモノ”の「ゲーム中心の指導アプローチ」第6回国際ゲームセンス学会の成果より」 創文企画
- 2) J F A技術委員会 (2020) J F Aサッカー指導教本2020 公益財団法人日本サッカー協会
- 3) 倉本和昌 (2021) 勝利と育成を両立させる 新時代のサッカーコーチングマニュアル カンゼン
- 4) 梅澤秋久・苫野一徳 (2020) 真正の「共生体育」をつくる 大修館書店
- 5) 小林昭文 (2017) アクティブラーニング入門2 産業能率大学出版部
- 6) 梶浦 真・小林和雄 (2019) 【振り返り指導】の基礎知識—質の高い授業づくりを支える理論と実践— 教育報道出版社