

体 育 科 学 習 指 導 案

平成29年11月22日（木曜）第5校時（14：00～14：45）

授業場所 体育館

伊勢崎市立豊受小学校 1年2組 指導者 武井 美佳

【授業の視点】

作戦タイムの場面において、マグネットを使ってグループで作戦を考えさせることで、実際の動きをイメージして作戦を立てることができ、進んでゲームに取り組むことができるであろう。

1 単 元 鬼遊び（ゲーム）

2 単元設定の理由

(1) 教材観

「鬼遊び」は、「追う→逃げる」ところに魅力がある遊びである。場所や人数を決め、簡単なルールで遊ぶことができるとともに、ルールを工夫して楽しむことのできる遊びである。本単元では、簡単な規則による鬼遊びによって、「鬼にタッチされないように逃げ込んだり身をかわしたり、鬼のいない場所に駆け込んだりする動き」に加えて、「2、3人の仲間で連携して鬼をかわしたりするなどの動き」を高めることをねらいとしている。そのため、それらの動きを、鬼遊びを通して身につけていくには、段階的に配列した鬼遊びを数時間続けて行うことが重要となる。ゲームの規則を理解した上で、同じ遊びを数時間続けることで、鬼につかまらないための動き、得点をとるための動きなど、必要となる動きを考え、工夫していくことができるようになる。また、チームを組んで行うゲームでは、自分だけができれば良いのではなく、グループの仲間と相談し、協力することが重要となってくる。追ったり逃げたりする技能面を指導するだけでなく、グループで作戦を考える活動を取り入れながら、作戦がうまくいった時に喜び合ったり、失敗した時に励まし合ったりすることができる人間関係を深めていくことができると考えられる。

(2) 本単元にかかわる児童の実態（男子13名、女子13名、計26名）

〈関心・意欲・態度〉

- ・ 明るく元気がよく、外遊びが好きな児童が多い。休み時間には、外へ出て、鉄棒や雲底などの遊具、鬼ごっこなどの遊びをしている。23名が鬼ごっこは好きと答えている。好きではないと感じている児童は3名いたが、追いかけることや走ること、転ぶことが苦手という意識があるためだと分かった。また、保育園や幼稚園で鬼遊びの経験があり、簡単な鬼遊びは全員が経験している。本単元で取り上げられるような鬼遊びの経験はほとんどないが、新しく知ることへの興味・関心は高く、意欲をもって取り組めるであろうと予想される。外国籍で日本語の理解が不十分な児童が2名いるが、みんなで教えてあげようとする傾向が見られる。特に1名は9月中旬からの転入生で、ほとんど日本語が理解できていないが、周りの児童と一緒にやってあげたり身振り手振りで説明したりしながら日常生活や学習面のフォローをしている。他教科におけるグループ活動では、各グループに中心となれる児童がいるように編成しているが、自己中心的な態度を取ってしまったり、友達の話をよく聞けずにグループに迷惑をかけてしまったりする児童も数名見られるため、グループ編成に配慮する必要がある。

〈思考・判断〉

- ・ 体育の授業の中で、技をうまくできるようになるために考えたことがあると答えた児童は10名であった。多くの児童は、どうやったらうまくできるようになるか自分なりに考えたことは

ないと思っている。また、うまくできるようになるために友達と相談して考えた経験のある児童は4名であった。4名は、相談したことによって、「できるようになった。」「うれしかった。」といった思いをもったようである。大半の児童が、体育の授業の中で友達と相談をするという経験がないが、そのうちの半分程度は相談する機会があったらしてみたいと答えている。未経験がゆえにその良さを知らない児童が多いため、また、少人数のチームを作ってゲームを行う経験は体育の授業では初めてになるため、日常でのグループ活動の経験を生かし、チームで相談することで、より良い案が出る・もっと上手にできるようになるということに気づかせられるようにしたい。

〈技能〉

- ・22名の児童は走ることが好きと答えているが、今までに行った鬼遊びや休み時間の様子を見ると、走るのが得意で上手に捕まえたり逃げたりしている児童と、すぐに鬼に捕まってしまうたり、なかなか捕まえられなかったりする児童の差は大きい。走力の差だけではなく、感覚的に逃げたり追いかけたりする技能が身につけている児童は僅かである。本単元では、走ることが苦手と感じている児童も、上手に逃げたり捕まえたりする方法をグループの仲間と協力して考えていく中で、より良い動きを知り、身につけていけるようにしたい。

(3) 教材の系統

本単元で取り上げる「鬼遊び」は低学年でのみ配当されている内容となる。この「鬼遊び」の学習は、今後の「ゲーム」領域の基礎となる力を身につけさせる必要がある。児童の興味・関心、体力、技能等に応じたゲームの進め方やルール・約束や、場や用具の工夫、グループやチーム編成等を工夫することが重要となる。

3 目 標

鬼遊びに進んで取り組み、鬼遊びを楽しく行うための簡単な作戦を考えたり、動きを身に付けたりすることができる。

4 単元計画

低 学 年	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目 (本時)
	導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて					
活動1	10分	オリエンテーション 授業のマナー	ねことねずみ	しっぽとり鬼				
活動2	25分	ルールの簡単な 鬼遊び(ふえ鬼 など)	しっぽとり鬼	メイン① 宝とり鬼		メイン② ボール運び鬼		
まとめ	5分	学習のまとめ						

5 評価規準

評 価 規 準	関心・意欲 ・態度	鬼遊びに進んで取り組むとともに、順番やきまりを守り、勝敗を受け入れて仲良く運動をしようとしたり、運動する場の安全に気を付けようとしたりしている。
	思考・判断	鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームできる方法を選ぶことができる。 鬼遊びの動き方を知り、攻め方を見つけることができる。
	技能	一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの動きができてい

6 指導と評価の計画

時	ねらい及び学習活動	支援及び留意点	具体的な評価項目
1	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びの学習の進め方を知る。 追いかける、逃げるなどの動きを身に付ける。 【ふえ鬼】 ルールを正しく理解し、鬼遊びをする。 【氷鬼、手つなぎ鬼】 	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方が分かるような学習カードを用意する。 ルールの簡単な鬼遊びから始めて、興味関心を高めることができるようにする。 	関 みんなで楽しく鬼遊びをしている。(観察)
2	<ul style="list-style-type: none"> 声や合図を聞いて逃げるか追いかけるかを素早く判断して動くことができるようにする。【ねことねずみ】 相手より素早く動いたり、相手の動きに応じて動いたりする。【しっぽとり鬼①】 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の確認をきちんとし、目の前にいる人を追いかけるようにさせる。 他の子との接触を避けるため、隣の児童との間をあけ、できるだけ直線で走らせる。 振り返りの時に上手な動きについて触れ、次時で作戦を立てる時のヒントになるようにする。 	思 相手の動きをよく見たり動きを予測したりしながらしっぽを取っている。(観察・学習カード)
3	<ul style="list-style-type: none"> チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を考え、実行する。 【しっぽとり鬼②】 宝とり鬼のルールを正しく理解し、仲良く活動する。 【宝とり鬼①】 	<ul style="list-style-type: none"> 前時に挙げた上手な動きを提示し、自分たちが実行してみたいものを選べるようにする。 説明の際に動きがスムーズに伝わるよう、ホワイトボードを使って図説する。 	思 宝とり鬼のルールを知り、攻め方を見つけている。(観察・学習カード)
4	<ul style="list-style-type: none"> チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を考え、実行する。 【しっぽとり鬼③】 チームで攻め方を考え、コートの中の宝を取る。 【宝とり鬼②】 	<ul style="list-style-type: none"> 前回うまくいった動き方を想起させながら、自分たちでどんな動きをするか作戦を考えさせる。 作戦ボードを使ってチームで作戦を考える。 	思 宝とり鬼の攻め方を考え、実行している。(観察・作戦ボード・学習カード) 技 簡単な作戦を決めて、その動きができています。(観察・学習カード)
5	<ul style="list-style-type: none"> チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を考え、実行する。 【しっぽとり鬼④】 ボール運びの行い方を知り、鬼遊びができるようにする。【ボール運び鬼①】 	<ul style="list-style-type: none"> 前回うまくいった動き方を想起させながら、自分たちでどんな動きをするか作戦を考えさせる。 説明の際に動きがスムーズに伝わるよう、ホワイトボードを使って図説する。 	思 ボール運びの行い方を知り、攻め方を見つけている。(観察・学習カード)
6 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を考え、実行する。 【しっぽとり鬼⑤】 ボール運び鬼の簡単な作戦を考えて、鬼遊びをする。 【ボール運び鬼②】 	<ul style="list-style-type: none"> 前回うまくいった動き方を想起させながら、自分たちでどんな動きをするか作戦を考えさせる。 前時に挙げた上手な動きを提示し、自分たちが実行してみたいものを選べるようにする。 作戦ボードを使ってチームで作戦を考えさせる。 	思 相手に応じてボール運び鬼の攻め方を考え、実行している。(観察・作戦ボード・学習カード) 技 簡単な作戦を決めて、その動きができています。(観察・学習カード)

7 指導方針

〈事前〉

- ・どんなメンバーと組んでも意見を交わし合いやすい人間関係作りを、日頃の学級経営の中で継続的に行う。
- ・様々な教科でグループ活動を取り入れ、自分の思いを友達に伝える機会を作っておく。

〈単元を通して〉

- ・学習の見通しをもったり、活動を振り返ったりできるよう、学習計画カードを用いる。
- ・チーム対抗の鬼遊びは、鬼遊びの種類が変わってもメンバーを変えず、どのように進めていきたいかを常にチームで共有しやすいようにする。
- ・日本語の理解が不十分な外国籍の児童も2名ほどいるため、できるだけ図などを活用し、指示が伝わりやすくなるよう工夫すると共に、周りが協力して教えたり助けたりできる学級作りを継続していく。

〈つかむ過程〉

- ・鬼遊びのやり方やルールを説明する際は、ホワイトボードで図を示し、攻めと守りの動きが分かるように色の違うマグネットを使い、動きを示しながら説明する。

〈追求する過程〉

- ・しっぽとり鬼は、3時間目からはメインの鬼遊び前に継続して行うため、最初はタグ1本でゲームに慣れさせる。徐々にタグを2本にしたり短くしたりと、難易度を変えながら、児童により良い追いかけ方や逃げ方などを工夫させていく。
- ・チームで作戦を考える時に意見を出しやすいように、作戦ボードを用意してマグネットで動きを操作しながら考えさせる。
- ・作戦については、主なものを提示し、選ぶことができるようにしておく。
- ・教員が良い動きを具体的に誉めていくことで、児童がどんな動きをすると良いのかを意識していけるようにする。

〈まとめ〉

- ・「伊勢崎教育構想2017」における、健康教育の推進（体力の向上）「ともに体を動かす仲間づくり」の考え方にに基づき、休み時間に一緒に遊ぶ機会を作り、友達と一緒に体を動かす楽しさを味わえるようにする。

8 新体力テストとの関連

平成29年度の本学級と群馬県（平成28年度）の新体力テストの結果を比較すると、以下の通りである。

種目		握力 (kg)	上体起こし (回)	長座体前屈 (cm)	反復横跳び (点)	シャトル ラン(回)	50m走 (秒)	立ち幅跳び (cm)	ボール投 げ (m)
男子	学級	9.23	11.31	17.31	24.31	20.25	11.92	111.77	8.69
	県	9.10	11.82	25.19	26.56	18.35	11.61	111.88	8.00
女子	学級	10.23	7.62	22.15	22.77	16.60	12.04	102.77	6.23
	県	8.49	11.55	27.57	26.07	15.96	11.91	105.77	5.71

※太字・・・群馬県の1年生の平均を下回っている種目

本学級の児童の記録は、男女共に、上体起こし、長座体前屈、反復横跳び、50m走、立ち幅跳びが県平均を下回っている。本単元の鬼遊びの運動に関わる種目である反復横跳びや50m走の記録は共に下回っている。このことから、準備運動の段階でサイドステップや腿上げを取り入れ、

9 本時の学習

(1) ねらい

作戦ボードを使って作戦を考え、選んだ動きでボール運び鬼をすることができる。

(2) 準備

教師：タグ、コーン、ボール、ボール入れ（かご）、ゼッケン、前時に出た作戦カード、ホワイトボード（めあての掲示用）、

児童：赤白帽子、学習計画カード、作戦ボード

(3) 展開

学習活動	支援及び留意点	時間	観点	評価項目（方法）
1. 【導入】 ・準備運動をする。 ・本時のめあてを知る。	・ホワイトボードにめあてを提示し、全員が常にめあてを確認できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">チームでかんたんなさくせんをかんがえて、ボールはこびおにをたのしもう</div>	5分		
2. 【活動1】 ・しっぽとり鬼をする。	○前時までで出てきた良い動きを確認し、今日自分が挑戦したい動きを決めさせる。 ○アップ代わりの鬼遊びとするため、短い時間で何回も行うようにする。	10分		
3. 【活動2】 ・ボール運び鬼をする。 1回目の作戦タイム（2分） ゲーム（攻守を変えて2分ずつ） 2回目の作戦タイム（5分） ゲーム（攻守を変えて2分ずつ）	○作戦タイムの時に、マグネットを使って実際に動きを示しながら相談させる。 ○1回目は前時に出てきた作戦を見ながら、チームでどんな動きをするか相談し、作戦を選ばせる。 A：進んで作戦を決めて、実際にその動きができる。 →どの動きが良かったかを具体的に賞賛する。 B：自分で作戦を決めて、動こうとしている。 →その動きができないでいる児童には、どのように動くか助言する。 C：作戦を選ぶことができない。 →できそうな作戦を助言し、選ばせる。 ○ゲームを見学している時には、良い動きを取り入れられるようにゲームをしているチームの動きを観察させる。 ○2回目は、1回目にうまくいった動きやうまくいかなかった動きを振り返りながら作戦を考えさせる。	25分	思 技	相手に応じてボール運び鬼の攻め方を決めることができる。（観察・作戦ボード・学習カード） 簡単な作戦を決めて、その動きができていく。（観察・学習カード）
4. 【まとめ】 ・今日の活動の振り返りをする。	○良かった動きを全体で紹介する。 ○学習カードに振り返りをさせる。	5分		