

# 体育科学習指導案

平成30年10月31日（水）第5校時  
1年松組 指導者 山岸 敬幸  
場所 体育館

1 単元名 「たからとりゲーム」をしよう < E ゲーム イ 鬼遊び >

2 考察

(1) 児童の実態 (男子10名、女子6名 計16名)

## 【関心・意欲・態度】

体育の授業を楽しみにしており、積極的に活動し運動を楽しんでいる児童が多い。アンケート調査によると、友達と一緒に運動することは楽しいと答えた児童が15名(93.8%)であり、みんなで一緒に運動することに喜びを感じている児童が多いということもわかる。また、鬼ごっこが好きと答えた児童は14名(87.5%)おり、「逃げるのが楽しいから」「走るのが好きだから」などの理由を挙げていた。多くの児童が鬼遊びに肯定的な感情を持っている反面、嫌いと答えた児童も1名(6.2%)いた。その理由としては、「足が遅いのですぐに捕まってしまうから」が挙げられていた。

「きまりを守り、勝敗の結果を受け入れて友達と仲良く運動しようとする」という点については、これまでの授業の様子の観察から、多くの児童が教師の指示をよく聞き、ルールを守りながら運動しようとしているといえる。授業開きの時、いろいろなルールで鬼ごっこをした際には、1年生には少し難易度が高いと思われるようなちょっと複雑なルールであっても、ほとんどの児童がきちんと指示や説明を理解し、意欲的に取り組んでいた。入学してからまだ半年くらいではあるが、授業中にケンカや言い争いが始まるというようなことはほとんどなく、みんなで仲良くのびのびと運動を楽しんでいる。

## 【思考・判断】

5月の「鉄棒を使った運動遊び」では、学習カードをもとにいろいろな技の行い方を知り、多くの技に挑戦した。クラス全体として「聞く姿勢」ができており、多くの児童が教師の指示や説明、助言をきちんと聞いて理解できるので、様々な技に挑戦することができた。

6月の「跳の運動遊び」では、助走を付けて片足や両足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりする動きを学習した。そして、学んだ動きをもとに、楽しく遊ぶことができる場を選んだり、友達と協力しながら遊び方を工夫したりする活動を行った。一人一人が場や遊び方の工夫を選んだり考えたりすることはできたが、友達と協力して一つの場を作り上げるという点では課題が見られた。

## 【運動の技能】

4月に実施した50m走の結果は、平均11.34秒(男子11.75秒、女子10.93秒)であった。平成29年の群馬県平均は、男子11.62秒・女子11.92秒であるので、この時期の児童の記録としてはよいものであると考える。また、実際に測定したときの様子の観察から、この時期の児童にしては体の軸が安定しており、真っ直ぐに走ることができる児童が多いと感じた。

「体ほぐしの運動」の授業でいろいろな走り方をした際には、スキップ、ギャロップ、後ろ向きに走る、ジグザグに走るなどいろいろな走り方をしたが、ほとんどの児童が教師の真似をしながらそれらをすることができており、体のバランスはよいと思われる。

6月に実施した「反復横跳び」では、クラス全体の平均が22.1回(男子20.9回、女子24.1回)であった。実施中の児童の様子を見ると、すばやく体を移動させられなかつたり、繰り返しの動きを続けられない児童が多くいた。瞬発力やリズム感などについては、課題があると感じる。

## (2) 教材観

本単元は、学習指導要領の内容「E ゲーム」の「(1) イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。」を受けて設定されており、簡単な規則を工夫したり攻め方を決めたりしながら楽しく運動に取り組むとともに、そのために必要な基本的な動きを身に付けることをねらいとしている。

「鬼遊び」は、追いかけたり逃げたりするところに最も魅力がある運動遊びである。追いつ迫われつのスリルがあるので、児童は全力で逃げ、必死になって追いかける。そのため、運動量が多くなり、児童の活動欲求を十分に満たすことができる。また、追いかけたり逃げたりするためには、

方向やスピードを変化させたり、全体をよく見て状況に合わせて動いたりすることが必要であり、児童の敏捷性や巧緻性、状況判断力を高めるための基礎となっていく運動遊びであるとも言える。

児童は、幼児期から様々な鬼遊びを経験してきている。ルールが単純明快でわかりやすく、ある程度の空間と人数さえあればいつでもどこでもできるので、誰もが気軽に体を動かすことを楽しむことができる。また、ふえ鬼、たか鬼、こおり鬼など、ルールに少し変化を持たせるだけで、違った楽しみを味わうこともできる。ただ、追いかけたり逃げたりする動きを繰り返し経験していくうちに、走力の高い児童だけが活躍するというイメージを持つ児童もいると思われる。また、走ることを苦手と感じていたり、走ることが好きではないという児童にとっては、この運動遊びに対する肯定感を持つことができなくなってくる児童もいるであろう。

そこで、追いかけたり逃げたりする動き自体の面白さ・心地よさを引き出す指導を基本としながら、どのような力をもった児童においてもゲームに勝つことができたり、意欲的に運動に取り組むことができたりするような工夫を取り入れて単元を構成する必要があると考える。まず、本単元のはじめの段階では、集団で遊ぶ楽しさを味わえるようなルールの簡単な鬼遊びをたくさん経験させる。また、動ける範囲を限定したり、時間を制限したり、鬼の決め方に変化を持たせたりして、鬼遊びの楽しさを感じさせるとともに、相手にタッチされたり自分のタグを取られたりしないようにするための体の使い方のコツなども指導していく。そして、その後でチーム対抗の鬼遊びへとすることで、学習したことを徐々に発展させていく。単元の後半では、チーム対抗の「宝とりゲーム」を行い、簡単なルールのもとで、集団対集団で勝敗を競うゲームを経験させる。その中で、一人では相手をかわしたり走り抜けたりできない状況も生じることがある。その場合、2・3人で連係することや攻め方を見つけることを通して、チームで協力することや自分がおとりになって味方を生かすようなチームプレーのよさなども感じさせていきたいと考える。

このように、低学年の段階から、仲間と協力しながら相手をかわしたり走り抜けたりすることを楽しみ、集団によるゲームの楽しさを味わうことは、中・高学年におけるボールゲーム・ボール運動の基礎となっていくと考える。また、児童が本単元で経験する「走る」「逃げる」「かわす」などのいろいろな動きは、児童がこれからどんなスポーツをするにしても、最も基本となるものである。真っ直ぐに走るだけでなく、蛇行して走ったり、体を巧みに操作しながら走ったりすることで、いろいろな運動の基礎となる様々な動きを身に付けることができる。そして、様々な動きをバランスよく身に付けていくことが、児童の走力向上だけでなく、他の運動における技能の向上にもつながっていくと考えられる。

以上のことから、「鬼遊び」の学習を通して、仲間と協力したり助け合ったりしながら体を動かすことの楽しさを味わい、運動に対する肯定感を高めていくことは、主体的に学習に取り組む態度、また、生涯にわたって運動に親しむ態度を育む足がかりになると考える。また、グループで協力して活動したり応援し合ったりする中で、集団としての高まりが期待できるという点でも、本単元はこの時期の児童にふさわしいものであると考える。

### (3) 指導方針及び指導上の留意点

#### ○チーム編成と活動について

- ・チームの走力や運動能力が偏ったものにならないように、9月に計測した 50 メートル走のタイム及びこれまでの体育授業を観察をもとにしてチーム編成をする。
- ・児童の運動量を確保するとともにチーム内での協力・相談のしやすさなどを考慮し、1チーム 5（6）人の3チームの編成とする。
- ・単元後半の「宝とりゲーム」では、限られたスペースの中で効率よく活動できるように、3チームが攻撃→守備→待機のローテーションをしながら1つのコートで活動することとする。（6ページの図を参照）

#### ○学習過程の工夫

- ・児童が抵抗なく鬼遊びの楽しさを感じることができるように、単元前半では簡単なルールの鬼遊びをたくさん取り入れる。
- ・児童が集団対集団で勝敗を競うゲームのおもしろさを感じられるように、単元後半ではシンプルなルールの「宝とりゲーム」を取り入れる。
- ・単元後半の「宝とりゲーム」において、児童が作戦を考えたり選んだりする面白さを感じられるように、まずは一人の動きで守備をどう突破するかを学習課題として取り上げる。その後で、一人の動きでは守備を突破することの難しさを児童から引き出してから、チームの連係した動きに焦点化して攻め方を考えさせる。

#### ○「宝とりゲーム」における場やルールの工夫

- ・走ることが苦手な児童であっても得点の機会を多く得られるように、攻撃チームが有利になるようなルールを設定する。（守備チームが相手のタグをとったら、一度コートの外にあるかごに入れてから守備に戻るなど）

- ・児童が相手をかわして走り抜けることの面白さを感じられるように、長方形ではなく台形型のコートとし、コートを明確にするためのラインテープを引く。また、鬼ゾーンのラインにはミニコーンを置く。

○教具の工夫

- ・相手をつかまえたことが明確になるように、タグとタグベルトを使用する。
- ・低学年の児童でも得点が簡単かつ明確にわかるように、紅白玉を使用する。
- ・攻撃チームと守備チームが明確になるように、また、児童がチームとしての一体感をもてるよう、ビブスを着用させる。

○学習環境の工夫

- ・単元後半の宝とりゲームにおいて、待機チームが他チームのよさを観察したり話し合ったりしやすいように、ベンチを置く。
- ・児童がビブスの着脱や学習カードの整理をしやすいように、チームごとの場所を決めたりフックやクリップを活用したりする。

○いろいろな動きを身に付けさせる指導の工夫

- ・児童が様々な動きを効果的に身に付けていくように、毎時間、主運動につながるような補強運動を実施する。

○学習規律の徹底

- ・授業をスムーズに進め、運動量を確保するとともに、児童が楽しく学習できるようにするために、授業の約束やマナー、肯定的な言葉かけ（スマイル言葉）などを第1時で提示する。

○友達同士の関わりを大切にする指導

- ・児童が友達と協力することの大切さを学習できるように、チームで話し合う、作戦を立てるなどの場面を意図的に取り入れる。
- ・友達のよい動きを見付け、自分の動きの向上に生かせるように、毎時間のふりかえりでは、友達のよかつた動きを発表させる。
- ・友達への元気のよい声かけや友達とのよい関わりなどがあった児童を称賛する。

(4) 授業中における生徒指導

**【自己存在感を与える教育活動の工夫】**

最後まで諦めずに粘り強く取り組めたり、友達と教え合いながら高め合ったりした場面を具体的に称賛する。

**【共感的な人間関係を育む教育活動の工夫】**

お互いに声をかけあったり、仲良く教え合ったりする雰囲気作りをし、それができている児童を称賛する。

**【自己決定の場を与える教育活動の工夫】**

児童が課題解決にむけ積極的に取り組めるような教材を工夫したり、個々の習得状況に応じて適切な助言をしたりする。

3 指導目標

きまりを守り、勝敗の結果を受け入れながら友達と仲よく運動に取り組むとともに、鬼遊びを楽しむための基本的な動きを身に付けることができる。

4 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、きまりを守り、勝敗の結果を受け入れて友達と仲よく運動しようとしている。

**【思考・判断】**

鬼遊びの行い方や動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見つけたりしている。

**【運動の技能】**

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る。

5 指導計画

主な学習活動	時間	支援及び留意点	評価項目【観点】(方法)
			<input type="radio"/> …おおむね満足 <input type="radio"/> …十分満足

学習の進め方や約束を確かめよう。			
○鬼遊びの学習の進め方を知り、追いかける・逃げるなどの動きを使った鬼遊びを楽しむ。 ・子とろ鬼 ・全員しっぽとり	1	・集合の仕方、あいさつや準備運動の仕方を確認する。 ・単元を通しての約束やマナーを確認する。 ・追いかける・逃げるなどの動きのコツを確認する。	○鬼遊びの学習に進んで取り組もうとしている。 ◎友達と一緒に協力しながら、鬼遊びの学習に進んで取り組もうとしている。 【関・意・態】(観察・発言)
相手から逃げたり、相手をかわしたりするコツをつかもう。			
○「走る」「逃げる」「かわす」などのいろいろな動きのコツを考えながら、鬼遊びを楽しむ。 ・子とろ鬼 ・じゃんけん通り抜け ・チーム対抗しっぽとり	2	・ジグザグに走ったりスピードの緩急をつけたりするとよいことを児童の発言から引き出す。 ・相手がタグをとりにくくするために体の向きを変えることも大切であることをおさえる。	○タグを取られないようにするためのコツを意識しながら動いている。 ◎タグを取れないようにするためのコツや相手の動きを意識しながら動いている。 【思考・判断】(観察・発言)
追いかけたり逃げたりするときのコツをつかんで、いろいろな鬼遊びをしよう。			
○「走る」「逃げる」「かわす」「追い込む」などのいろいろな動きのコツを意識しながら、鬼遊びを楽しむ。 ・子とろ鬼 ・じゃんけん通り抜け ・チーム対抗しっぽとり	3	・相手の動きをよく見て走ったり逃げたりすることが大切であることをおさえる。 ・チーム対抗しっぽとりでは、仲間と協力して相手を追い込むとよいことを児童の発言から引き出す。	○相手の動きを見ながらタグを取ったり逃げたりしている。 ◎相手の動きやコート全体の様子をよく見たり動きを予測したりしながらタグを取ったり逃げたりしている。 【運動の技能】(観察・記録)
宝とりゲームのやり方やルールを覚えよう。			
○宝とりゲームのやり方やルールを知り、ゲームを楽しむ。 ・じゃんけん通り抜け ・宝とりゲーム	4	・やり方やルールを視覚的にわかりやすく伝える。 ・やり方やルールだけでなく、ゲーム中の肯定的な声かけやマナーについても触れ、学習の約束を提示する。	○ゲームのやり方やルールを理解している。 ◎ゲームのやり方やルールを正しく理解している。 【思考・判断】(観察・発言)
たくさん点をとるための攻め方を考えよう。			
○たくさん点を取るための攻め方を考え、宝とりゲームを楽しむ。 ・じゃんけん通り抜け ・宝とりゲーム	5	・「ジグザグに動く」「緩急をつける」などの一人の動きと「おどりになる」「相手を引き付ける」などの2・3人での連係した動きに分類してまとめる。 ・児童がその動きを捉えやすいように、「〇〇作戦」などの作戦名を付けクラス全体で共有する。	○たくさん点を取るための攻め方を考えたり見つけたりしている。 ◎たくさん点を取るための効果的な攻め方を考えたり見つけたりしている。 【思考・判断】(観察・発言)
たくさん点をとるために、チームの仲間と協力して攻めよう。①			
○前時にクラス全体で共有した攻め方やチームの仲間との話し合いを	6	・児童が前時に考えた作戦を想起できるように、わかりやすくまとめて掲示しておく。	○仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けなどの動きができる。

生かして宝とりゲームを楽しむ。 ・じゃんけん通り抜け ・宝とりゲーム	本時	・よい動きを全体に広げられるよう、声をかけたり一緒に動いたりする。 ・児童が意欲的に動けるように、常に称賛の言葉をかけ続ける。	◎仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けるなどの効果的な動きができる。 【運動の技能】(観察・記録)
--	----	--	--

たくさん点をとるために、チームの仲間と協力して攻めよう。②

○これまでに学習した攻め方やチームの仲間との話し合いを生かして宝とりゲームを楽しむ。 ・じゃんけん通り抜け ・宝とりゲーム	7	・児童が前時に考えた作戦を想起できるように、わかりやすくまとめて掲示しておく。 ・よい動きを全体に広げられるよう、声をかけたり一緒に動いたりする。 ・児童が意欲的に動けるように、常に称賛の言葉をかけ続ける。	○仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けるなどの動きができる。 ◎仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けるなどの効果的な動きができる。 【運動の技能】(観察・記録)
---	---	---	--

宝とりゲーム大会をして、学習のまとめをしよう。

○松組、竹組合同の「宝とりゲーム大会」をして、学習のまとめをする。	8	・勝敗にこだわりすぎず、友達と仲良く協力して運動することが大切であることを確認する。 ・鬼遊びは体育の時間以外のところでもできるものであることを確認し、休み時間や家庭での遊びの中での取組を促す。	○順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れながら鬼遊びをしている。 ◎順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れながら友達と仲良く鬼遊びをしている。 【関・意・態】(観察・発言)
-----------------------------------	---	--	--

## 6 本時の学習

### (1) ねらい

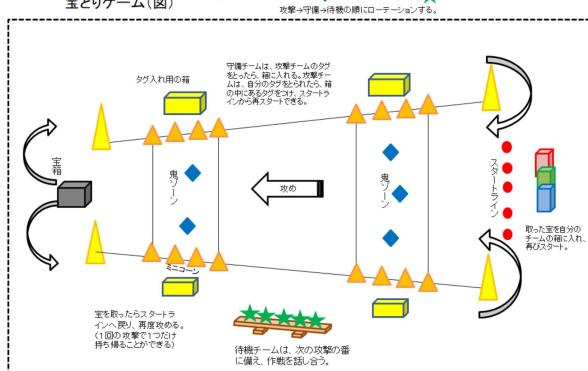
チームの仲間との連係した動きで相手の守備をくぐりぬけ、宝を取ることができる。

### (2) 準備

- ・掲示資料
- ・ビブス
- ・タグベルト
- ・タグ
- ・ミニコーン
- ・コーン
- ・紅白玉（宝）
- ・箱（チームの色）
- ・ふりかえりカード

### (3) 展開（全8時間予定、本時は第6時）

学習活動	時	指導上の留意点及び支援	評価項目（方法）
○学習の準備と準備運動をする。		・怪我の防止のため、体の各部位を正確に動かすよう指示するとともに、児童の様子や体調を注意深く観察する。	○→おおむね満足 ◎→十分満足
○主運動の動きにつながる補強運動をする。 ・子とろ鬼 ・じゃんけん通り抜け	10	・緊張をほぐし心と体を解放させるため、体ほぐし的な準備運動も取り入れる。 ・児童の様子をよく観察し、元気のよいかけ声や友達とのよい関わりなど、よくできた取組を称賛する。 ・相手を上手にかわしたりタグをすばやく取つたりする動きを見つけ、称賛する。	
○本時のめあてと学習の流れを確認する。		・児童が学習の見通しをもって意欲的に活動に取り組むことができるよう、本時のめあてや授業の流れを分かりやすく提示する。 ・児童がきまりを守り、友達と仲良く学習に取	

	5	<p>り組めるように、単元を通しての約束やマナーを再確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チームの仲間と連係して攻めるためには、前時に学習した「○○作戦」を使うとよいことを確認する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>めあて：たからをたくさんゲットするために、なかまときょうりょくしてせめよう。</p> </div>
○宝とりゲーム（前半）をする。  2分×3チームのローテーション (攻撃→守備→待機)	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>児童がスムーズに活動し、運動量を確保できるように、ゲームのやり方やローテーションを再確認する。</li> <li>児童が前時に考えた作戦を想起できるように、わかりやすくまとめて掲示しておく。</li> <li>よい動きを全体に広げられるように、ゲーム中でも声をかけたり一緒に動いたりする。</li> <li>児童がより意欲的に動けるように、常に称賛の言葉をかけ続ける。</li> <li>待機チームには、他チームのよい動きを参考にするように助言したり、次の自チームの攻撃に向けて作戦を練らせたりする。</li> <li>児童がよい動きを共有できるように、ゲーム前半の児童のよい動きを紹介しながら、攻め方を話し合うためのヒントを与える。</li> <li>チームの話し合いが活発になるように、積極的にチームの話し合いに関わり、助言を行う。</li> <li>児童がより意欲的に動けるように、常に称賛の言葉をかけ続ける。</li> <li>話し合いの結果を生かした動きをしていたり、チームの仲間のことを考えた動きをしている児童を称賛する。</li> <li>チームの仲間と連係したよい動きができたチームや児童を称賛する。</li> </ul> <p style="text-align: center;">● 攻撃チーム   ◆ 守備チーム   ★ 待機チーム 攻撃→守備→待機の順にローテーションする。</p> 
○前半のゲームでよかつた攻め方を全体でふりかえるとともに、チームで攻め方を話し合う。  ○宝とりゲーム（後半）をする。  2.5分×3チームのローテーション (攻撃→守備→待機)		<p>○仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けるなどの動きができる。</p> <p>○仲間の動きや相手の動きに応じて、かわす・走り抜けるなどの効果的な動きができる。</p> <p><b>【運動の技能】</b> (観察・記録)</p>
○結果を確認するとともに、学習のふりかえりをする。	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームの仲間と連係（協力）すると、走力や運動能力に関わらず、誰もが宝をゲットでき、みんながうれしいということをまとめる。</li> <li>児童が「鬼遊び」への意欲的な取組を持続することができるよう、本時の学習において技能、態度、学び方が向上したところを称賛する。</li> <li>児童の運動遊びが日常化するように、休み時間や家庭においても本時で学習したことやってみるよう促す。</li> </ul>