

小学校第1学年 体育科 学習指導案

期 日 平成23年10月28日(金) 第5校時

場 所 益城町立津森小学校 体育館

指導者 教諭 山口 雅子

1 単元名

「鬼遊び」(ゲーム)

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、簡単な規則に従い、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの鬼遊びを楽しむ運動である。低学年の児童にとって、だれもが気軽に楽しむことができる運動であり、「逃げる」「追いかける」などのスリルを味わいながら、体を動かすことが楽しい運動である。また、学習が深まった段階では、集団で簡単な作戦を考え、友達と協力しながら勝敗を競い合うこともできる。

(2) 系統観

学年	小学校1・2年生	小学校3・4年生	小学校5・6年生
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
内容及び構成	ア ボールゲーム ・ボール遊び ・ボール投げゲーム ・ボール蹴りゲーム	ア ゴール型ゲーム ・手を使ったゴール型ゲーム ・足を使ったゴール型ゲーム ・陣地を取り合うゴール型ゲーム	ア ゴール型 ・バスケットボール ・サッカー ・ハンドボール
	イ 鬼遊び ・一人鬼、二人組鬼 ・宝取り鬼、ボール運び鬼	イ ネット型ゲーム ・ソフトバレーボールを基にしたゲーム ・プレルボールを基にしたゲーム	イ ネット型 ・タグラグビー、フラッグフットボール
		ウ ベースボール型ゲーム ・攻撃側がボールを蹴って行うゲーム ・手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行うゲーム	ウ ネット型 ・ソフトバレーボール ・プレルボール
			ウ ベースボール型 ・ソフトボール ・ティーボール

(3) 児童観(本単元に係る児童の実態 男子9人、女子6人、計15人)

○情意面に関する実態

【体育は好きですか?】

とても好き14人 少し好き1人 あまり好きではない0人 好きではない0人

【体育は得意ですか?】

とても得意7人 少し得意7人 あまり得意ではない1人 得意ではない0人

【鬼遊びは好きですか?】

とても好き12人 少し好き2人 あまり好きではない1人 好きではない0人

【鬼遊びは得意ですか?】

とても得意9人 少し得意3人 あまり得意ではない3人 得意ではない0人

○学び方に関する実態

【体育では、どうしたらうまくできるか考えますか?】

とても考える10人 少し考える4人 あまり考えない1人 考えない0人

【体育では、上手な友達をまねしますか?】

とてもまねする7人 少しまねする5人 あまりまねしない2人 まねしない1人

【体育では、友達に教えたりしますか?】

とても教える3人 少し教える9人 あまり教えない3人 教えない0人

【体育では、わからないことを友達や先生に聞きますか?】

とても聞く4人 少し聞く8人 あまり聞かない3人 聞かない0人

これまでの体育の授業では、教え合いを積極的に行う声かけをしてこなかったため、児童同士で教え合ったり考え合ったりするような姿はあまり見られない。

めあての持たせ方については、教師が提示をしたり、児童が挑戦したい場や遊びを選択させたりすること等で進めてきた。

基礎的・基本的な動きのポイントについては、授業の中で時間を取り、児童の動きを基に確認してきた。
○運動経験の実態

本学級では、ほとんどの児童は外遊びが好きである。昼休みは積極的に外に出て、上級生と遊ぶことも多い。サッカー、追いかけごっこ、固定施設遊び、ボール遊びなどを楽しんでいる。児童会で取り組んでいる縦割り班遊びで、いろいろな鬼ごっこやボール遊び、室内ゲームに取り組んでいるため、遊びの経験は多い方である。

1学期に、攻守の入り交じる鬼遊び（氷鬼、遊具などを使った高鬼、手つなぎ鬼等）の学習を行った。攻守が交代する鬼遊びの学習経験はない。児童が好きな鬼遊びは、多い順に「氷鬼」「手つなぎ鬼」「高鬼」である。

○体力テストからの実態

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)
男子平均	学級	9.78	10.33	21.56	25.44	23.22	11.53	114.78	11.56
	県	9.16	10.79	25.83	26.34	17.36	11.74	112.96	8.90
女子平均	学級	8.33	12.67	25.17	25.67	15.83	11.53	115.67	7.67
	県	8.64	10.36	28.04	25.56	14.85	12.07	103.97	5.64

男女共通で、全身持久力、スピードについて県平均を上回っている。

(4) 指導観

○第1時オリエンテーションで、学習のねらいや進め方を示し、児童に見通しを持たせるとともに、学習のきまり、安全確認について指導する。

○学習1では、攻守が入り交じる鬼遊びによって、相手（鬼）から逃げたり、身をかわしたり、相手を追いかけてマークを取ったりする、鬼遊びの基礎的・基本的な動きを習得できるようにする。

○学習2では、攻守が交代する鬼遊びによって、チームで簡単な攻め方や守り方を決めて、身に付けた鬼遊びの基礎的・基本的な動きを活用できるようにする。

○遊び方（安全面、きまり等）については、毎時間のはじめに知らせ徹底を図る。

○毎時間のまとめでは、よい動きをしていた児童を紹介し、基礎的・基本的な動きのポイントを確認する。

また、攻め方や守り方を工夫し作戦を考えていたチームを紹介するとともに、思考・判断の評価を行う。

○学習班（チーム）の編成は、男女混合の3チーム（5人）をつくる。

○児童同士の教え合い学習が充実するように、動きのポイントや作戦の工夫のヒントとなる言葉を整理し、ボードにまとめていく。

○本学習では、指導と評価の一体化を図るために次の評価活動を行う。

- ・診断的評価：事前のアンケートにより児童一人一人の実態を把握し、事後のアンケートで変容を評価する。
- ・形成的評価：学習シートを活用し、毎時間の自己評価・相互評価が的確に行えるように、評価の視点を明確に示す。

Aプロジェクト 思考力、判断力、表現力等の育成の視点から

本単元で高めたい思考力、判断力、表現力等は、チームで作戦を考え、鬼遊びの攻め方や守り方を工夫することである。個人の運動を主とした「攻守が入り交じる鬼遊び」で、基礎的・基本的な動きを身に付け、集団での運動を主とした「攻守が交代する鬼遊び」で、身に付けた動きを活用しながら、攻め方や守り方を工夫できるようにする。低学年の発達段階を踏まえて、逃げたり、追いかけたりするなどの易しい動きや、ゴールラインを越えたりするだけで得点となるような簡単な規則で、集団での鬼遊びができるようにする。

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	(1) 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ようにする。(技能) (2) 鬼遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。(態度) (3) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。(思考・判断)
運動への 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よ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。
運動についての 思考・判断	簡単な鬼遊びの規則を工夫したり、攻め方を決めたりしている。
運動の技能	鬼遊びを楽しく行うための簡単な動きを身に付けている。

4 指導・評価の計画（5時間取扱い 本時4／5）

次		1	2			3
時		1	2	3	4（本時）	5
学 習 活 動		○学習のねらいや進め方を知る。 ○学習のきまりやグループを決める。 ○試しの運動をする。	○集合、あいさつ ○協力して場づくりをする。○準備運動をする。 ○学習の進め方とめあてを確認する。			
			○学習1の活動をする。 ・攻守が入り交じった鬼遊びをして楽しむ。 【しっぽとり鬼（チーム）】 ○学習2の活動をする。 ・攻守が交代する鬼遊びをして楽しむ。 【宝取り鬼①】	○学習1の活動をする。 ・攻守が入り交じった鬼遊びをして楽しむ。 【しっぽとり鬼（チーム）】 ○学習2の活動をする。 ・攻守が交代する鬼遊びをして楽しむ。 【宝取り鬼②】	○学習1の活動をする。 ・攻守が入り交じった鬼遊びをして楽しむ。 【しっぽとり鬼（チーム）】 ○学習2の活動をする。 ・攻守が交代する鬼遊びをして楽しむ。 【宝取り鬼③】	○宝取り鬼大会をする。
		○学習の振り返りをする。 ○整理運動をする。	○学習の振り返りをする。 ○整理運動、後片付けをする。	○学習の振り返りをする。 ○整理運動、後片付けをする。	○学習の振り返りをする。 ○整理運動、後片付けをする。	○学習のまとめをする。 ○整理運動、後片付けをする。
※ 指 導 上 の 留 意 点		・児童と一緒に学習計画を立て、主体的な学習活動ができるようにする。 ※自分で考えた動きの工夫を伝え合わせる。	・本時の学習の見通しを持たせ、安全に進めていくためのきまりを確認する。 ・場づくりを安全に、素早く、協力して行うよう助言する。・準備運動では、ケガをしやすい部位を十分に行っているか観察する。			
			・学習1で、よい児童の動きから鬼遊びの動きのポイントを示す。 ・学習2で、よいグループの動きから集団での鬼遊びの学習課題を示す。 ※作戦や動き方を工夫できるよう作戦タイムを設ける。 ・教え合い活動のよさを互いに確認させる。 ※友達のよさやがんばりに気付かせ、言葉で交流させる。	・学習1で、よい児童の動きから鬼遊びの動きのポイントを示す。 ・学習2で、よいグループの動きから集団での鬼遊びでの学習課題を示す。 ※作戦や動き方を工夫できるよう作戦タイムを設ける。 ・教え合い活動のよさを互いに確認させる。 ※友達のよさやがんばりに気付かせ、言葉で交流させる。	・学習1で、よい児童の動きから鬼遊びの動きのポイントを示す。 ・学習2で、よいグループの動きから集団での鬼遊びの学習課題を示す。 ※作戦や動き方を工夫できるよう作戦タイムを設ける。 ・教え合い活動のよさを互いに確認させる。 ※友達のよさやがんばりに気付かせ、言葉で交流させる。	・チームで考えた作戦から、自分はどんな攻め方や守り方の工夫をしたか伝えられるような発問を行う。 ※自分たちが選んだ攻め方や守り方を伝え合わせる。 ・自己の学習を振り返り、友達との教え合いが有効であったか確認させる。 ※友達のよさやがんばりに気付かせ、言葉で交流させる。
評価基準（評価方法）	態度	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。（観察、シート）	②運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。（観察、シート）	③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。（観察、シート）		④勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。（観察、シート）
	思考判断				①鬼遊びの行い方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。（観察、シート）	②鬼遊びの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。（観察、シート）
	技能		①逃げる相手を追いかけてマークを取ったりすることができる。（観察、シート）	②相手（鬼）に自分のマークを取られたりしないように、逃げたり身をかかわしたりすることができる。（観察、シート）	③相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。（観察、シート）	

5 本時の学習

(1) 目標

- 相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができるようにする。（技能）
- 運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとするようにする。（態度）
- 鬼遊びの行い方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりすることができるようにする。（思考・判断）

(2) 評価基準

技能③（観察・学習シート）

（基準B）相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりしている。

（基準A）相手（鬼）のいない場所にすばやく移動したり、スピードを落とさず駆け込んだりしている。

思考・判断①（観察・学習シート）

（基準B）鬼遊びの行い方を知るとともに、これまでの作戦の中から攻め方を選んでいる。

（基準A）鬼遊びの行い方を知るとともに、新しい攻め方を見つけている

※本時では、運動の技能と運動についての思考・判断を主として評価する。

(3) 展開

過程	学習活動【学習形態】	主な発問・指示等	指導上の留意点及び評価 ※Aプロジェクトの視点	備考
導入 10分	1 集合、あいさつ。 2 学習の進め方やきまりを確認する。 3 準備運動をする。 4 本時のめあてを確認する。【一斉】 鬼遊びの攻め方や守り方の作戦をチームで見付けよう。 5 場の準備をする。	○鬼遊びのきまりはな んでしたか。 ○足首をよく回しまし ょう。 ○宝取り鬼の攻め方や 守り方を見付けたり、 これまでの作戦から選 んだりしましょう。 ○協力して準備をしま しょう。	○きまりを守って仲よく学習する ことを意識させる。 ○しっかり行われているか観察し、 助言する。 ○声に出してめあてを確認させる。 ○場の安全を確認する。	学習カード ビブス 太鼓 学習計画表
展開 30分	6 学習1 攻守が入 り交じる鬼遊びをし て楽しむ。【グループ】 【チーム対抗しっぽ取り鬼】 ゲーム①：1分 動きの確認：3分 ゲーム②：1分 7 学習2 攻守が交 代する鬼遊びをして 楽しむ。【グループ】 【チーム対抗宝取り鬼】 ゲーム① A対B 係C：3分×2回 （攻守交代で作戦タイム） ゲーム② B対C 係A：3分×2回 （攻守交代で作戦タイム） ゲーム③ A対C 係B：3分×2回 （攻守交代で作戦タイム）	○きまりを守って、タ グの取り合いをしよ う。 ○他のチームのタグを たくさんとろう。 ○どうやって相手をか わしましたか。 ○これまでどんな作戦 があったかな。 ○新しい作戦を見付け てみよう。 ○Aチームの作戦はす ごいな、やってみよう。 【学習課題を示す】 ○係のチームは、友達 のよい動きを見付けま しょう。 ○得点のきまりを守り ましょう。 ○鬼チームも守り方を 工夫してみましょう。	○きまりを確認して、みんなが楽し く活動できるようにする。 ○ゲーム①の後、気付きを発表させ 動きのポイントを確認してからゲ ーム②を行う。 ○よい児童の動きを積極的に賞賛 する。 ○児童が考えた作戦や動き方をボ ードに整理して示す。 ○宝取り鬼のルールと係の役割を 確認する。 ※作戦タイムを設定し、チームで作 戦や動き方を工夫できるようにす る。 【評価：技能③（観察・学習シート）】 〈B基準に達しない児童への手だて〉 周りをよく見て走るよう言葉がけ をする。 【評価：思考・判断①（観察・学習シート）】 〈B基準に達しない児童への手だて〉 これまで出た作戦を学習ボードに 見に行くよう言葉がけをする。	タグ コーン 紅白玉 学習ボード

整理 5分	8 整理運動をする。 9 学習の振り返りをする。【一斉】 10 後片付けをする。	○ケガがないか確かめながら行いましょう。 ○教え合いでよかったことを紹介しよう。 ○チームでよかったことを紹介しよう。 ○全員で協力して、素早く行いましょう。	○体調不良やケガがないか確認する。 ※友達のよさががんばりに気付かせ、言葉で交流する。 ○作戦の工夫をしたチームを紹介し、動き方のポイントを確認する。 ○最後まで協力して安全に行われているか観察し、助言する。	学習シート
----------	---	---	---	-------