

第1学年体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム「鬼遊び（ボール運び鬼）」～透明マントを取られるな！運び出そう，宝物！～

2 単元について

(1) 一般的特性

ボール運び鬼では，鬼をよけ，ボールを手で持ってゴールまで運び，一定の時間内における得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また，鬼をかかわす，フラッグを取るなどの個人技能と，仲間と協力し合って攻撃や防御を行う集団的技能からなる運動でもある。ボールを操作する感覚や，相手や味方の動きを見て，それらに対応した素早い身のこなしが必要となるため，道具を操作する感覚，素早い動き，体力を高めることのできる運動である。

(2) 児童から見た特性

ボール運び鬼は，フラッグを取るので相手との接触が少なく，ボールを持って自由に走ることができるため，比較的得点がしやすいという特徴がある。そのため，ボール運動に苦手意識をもつ児童でも楽しむことができる運動である。また，フラッグをとることで守備が成功するため，ボール操作が苦手な児童でも守備がしやすい運動である。集団対集団で競い合い，仲間と力を合わせて競争することにより楽しさや喜びを味わうことができる。しかし，すぐにフラッグを取られてしまったり，作戦をうまく立てられず，チームの中での役割がわからなかったりすると楽しさが半減する運動でもある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て

低学年	
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> ・ 毎時間1枚のカードを使用してファイリングする。 ・ 教師がコメントをする。(賞賛+思考を深めるための助言) ・ よく書けているカードを授業の始めに紹介する。 ・ 教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。 <p style="margin-left: 2em;">1～2分程度で記入できるよう選択式にする。単元の「はじめ，なか，おわり」では5分程度自分の考えを記述する時間を確保する。</p>
学習財 (教材)	一人一つボールを持って攻めることができたり，守備者がいなかったりなど，夢中になって繰り返し活動できるような教材
学習過程	児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。単元終盤では教師が示した練習方法の中から解決方法を選択できるようにする。
課題設定	教師が見通しをもって，毎時間又ある程度のまとまりで課題を設定していくが，児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方はICT機器を用いたり，実演したりするなど，学年，学級の実態に応じていく。また，事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。

(1) 指導観

児童は運動経験が浅く、経験してきた運動も様々である。1学期に鬼遊び「宝取り鬼」を学習し、鬼をかかわすこと、走り抜けることなど、個人で攻める学習をした。今回は個人だけでなく、仲間と協力して攻めることができるようにしたい。仲間と運動に親しんだり、学習したことを生かしたりすることができるように、まずは、ゲームを夢中になって行い、たくさん点を取ることができるようにしていきたい。その中で、個人のみで得点を取ることができない場面もでてくる。その時には、一人で行うのではなく、仲間と協力して行う必要感がでてくる。このようにして、仲間と力を合わせることの良さを味わえるような授業を展開していきたい。また、「規則を守ること」「仲間を応援すること」「全力でプレーをすること」など運動をする上でのフェアプレーの精神を育てていきたい。

守備者がいて、そこを突破し得点を取るボール運び鬼では、ボールを持って走る、敵をかかわすこと、相手と駆け引きをすることなどが求められる。そして、それらを自分のもっている技能だけでなく、仲間と力を合わせて突破することができるようにしていきたい。そこで、本単元では、何度も繰り返し攻め、たくさん点を取り、仲間と協力して攻めることの良さを知ることができるようにする。そこで次のような手立てを講じていく。

児童が運動有能感を得られるよう、ボール運び鬼では、夢中になって繰り返し活動し、たくさん点を取れるような学習財にしていく。まず、規則の工夫を行う。何度も繰り返し運び、たくさん点を取ることができるように、一人につき一個ボールを持って攻める。ボールの数をたくさん用意し、たくさん点が取れるようにしていく。また、フラッグも多めに用意する。フラッグを取られてしまってもすぐに戻り、スタートできるようにし、活動が停止してしまう状況がないようにしていく。教具の工夫として、得点板を簡易化した。得点をしたら、マグネットを置くようにして、時間短縮を図れるようなものを活用する。また、フラッグを付いたり、取ったりすることを簡単で素早くするために、ズボンにしまうだけで準備ができる布巾を使う。仲間と協力して攻めるための手立てとして、鬼ゾーンを作る。鬼ゾーンを一つにして、鬼ゾーン内の鬼は1人とし、何回も宝を運べるようにする。その後、児童の実態に応じて、鬼を増やしたり、鬼ゾーンを増したりすることで、仲間と協力する必要性が生まれるのではないかと考える。鬼ゾーンの範囲を狭くし、より仲間と攻めやすくしていきたい。しかし、児童の困り感や必要感に応じて、鬼ゾーンの人数やゾーンの数を増やしたり、減らしたりしたい。また、全員で得点をしたときに、ボーナス得点を入れる。仲間と協力して攻めることの良さに気付くことができる手立てとしていきたい。

仲間と協力して攻める方法を考えたり、ゲームの中で出てきた課題を解決したりしていくために、「ゲーム—課題解決学習—ゲーム」という学習過程を用いる。基本練習による技能向上はもちろん大切であるが、ゲームを通して課題を見付け、必要な技能に気付くことで、意欲をもって練習に取り組んだり、どのようにすれば上手になるかを考えたりして取り組むことが重要であると考え。このような気付きを通して、コツや練習方法などの知識を身に付け、技能を向上できるようにすることが望ましいと考える。しかし、1年生段階では、自分達で練習方法を考えたり、コツを見付けたりすることは難しい。そこで、単元前半はめあてや課題に対応した練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の気付きから教師がポイントを押さえて指導する。単元後半から終盤にかけて、児童が考えた攻め方を全員で共有し、練習していく。そして、仲間と協力して点を取ることの楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。

また、児童が学習したことを整理したり、教師が児童の実態を把握したりするために学習カードを

効果的に活用したい。学習カードは、児童が自分の考えを表現しやすいように、選択式と記述式にする。また、児童が学習したことを整理したり、振り返ることができるようにしたりするために、教師がコメント（賞賛＋思考を深めるための問い）することは児童との学習カード上での大切な対話である。また、見通しをもって活動できるように、事前に教師のコメントを読んでから活動できるようにしていきたい。そうすることで、先を見通して活動できるのではないかと考える。さらに教師は課題設定の際の一つの材料として児童がカードに記述した困り感から、次時の課題を設定していくようにする。自分たちの困り感から課題を設定させることで「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考える。

以上の手立てを講じて、ボール運び鬼の学習を通して、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームの規則，使用器具について

<規則>

①始めに提示する規則

- ・1チーム6人。多く得点した方が勝ち。試合時間は3分。

攻め

- ・攻める人数は4人。2人はゴールラインで待機。待機している児童は、得点とフラッグ渡しを行う。
- ・1分ごとに待機している2人と攻めている2人と交代する。
- ・攻める方向は、一方向のみ行う。時間内であれば何回でも攻撃できる。
- ・1人1個ボールを持つ。ボールは合計50個使用する。
- ・腰にフラッグを2枚付けて行う。
- ・スタートは、必ず全員が揃ってから攻める。
- ・ボールを城に運ぶと得点となる。得点は1点とする。
- ・1つフラッグを取られたら戻り、仲間からフラッグをもらって、スタートラインで待つ。
- ・ボールを落としたりしたら、スタート位置に戻る。

守り

- ・鬼ゾーンは1つ。ゾーンの中に1人。他の児童は、小屋で待機する。
- ・1度の攻め毎に待機している人と交代する。
- ・攻めのフラッグを取る。取ったフラッグは小屋の児童に渡す。
- ・攻めの児童の体には触らないようにする。

②追加の可能性のある規則

攻め

- ・全員が得点できたら、ボーナス5点。

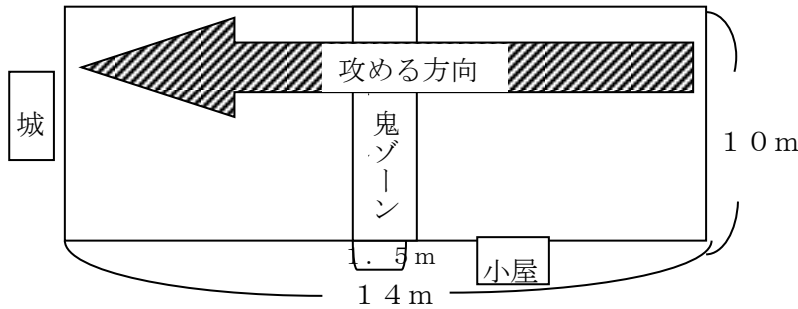
守り

- ・守備は、鬼ゾーンの中に2人

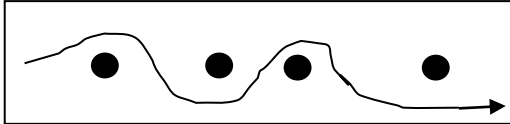
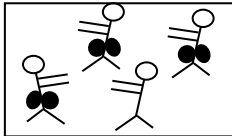
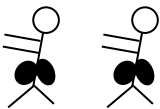
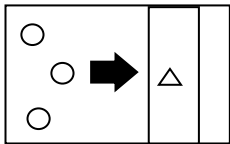
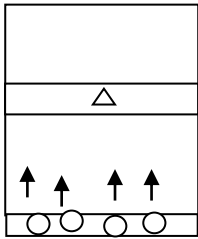
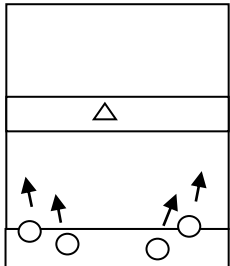
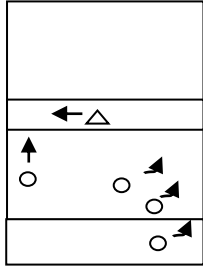
<使用器具>

- ・SPORTIME SUPER-SAFE（楕円型ボール）・・・①
- ・モルテン H1X1200（財・日本ハンドボール協会推奨球小学校1号）・・・②
- ・モルテン F4P3000・・・③
- ・モルテン F4P3000-WR・・・④

- ・紅白玉 ・布巾 2枚 ①
- ・マグネット (得点用)
- ・得点板用皿
- ・カゴ (スタート用, ゴール用)



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	忍者走り	<p>一定の区間内をジグザグに走る。チーム対抗でリレー形式にして行う。体の向きを変える感覚と素早い体の切り替えの感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
②	鬼かわし	<p>1人が鬼で、残りは、鬼にフラッグをとられないようにかわす。フラッグを取られないようにかわす感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
③	変身ダッシュ	<p>2チームに分かれて、背中合わせに立ち、2人の間を1mくらいあける。教師が「ね、ね、・・・ねずみ。」と言ったらねずみチームがねこを追いかける。「ね、ね、・・・ねこ。」と言ったら、ねこチームがねずみを追いかける。素早く反応して動く技能を身に付けることを目的とする。</p> 
④	川渡り	<p>川の中にある鬼にフラッグを取られないように向こう岸に渡る。敵をかかわしながら、全力で走る技能を身に付けることを目的とする。</p> 
⑤	チームで攻めることを想定した練習	<p>(ア) </p> <p>(イ) </p> <p>(ウ) </p>

5 単元の目標

技能	ボールを持って、走り抜けたり、相手をかわしたりすることができるようにする。
態度	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、仲間を応援したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
知識, 思考 ・判断	ゲームの行い方を知り、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。

6 体育の学力

		体 育 の 学 力
技能	Off the ball movement	①ボールを持って走ることができる。
		②ボールを持って相手をかわすことができる。
		③逃げる相手のフラッグを取ることができる。
		④相手のいない場所に移動したり、走り抜けたりすることができる。
態度		①運動に進んで取り組むことができる。 ②きまりを守り仲よく運動することができる。 ③場の安全に気を付けることができる。 ④仲間を応援することができる。
知識, 思考・判断		①ゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶことができる。 ②攻め方を選ぶことができる。

7 指導計画 鬼遊び (ボール運び鬼) 9時間 (本時 7/9)

時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6	7 (本時)	8	9 (おわり)	
	たくさん宝を運ぼう。					仲間と協力してたくさん宝を運ぼう。				
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習の規則 ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ★1・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認					・作戦確認 (ゲームで試す作戦を選ぶ。) ※8時間目以降			
6		ゲーム1 ボール運び鬼 第1試合					ゲーム1 ボール運び鬼 第1試合			
9		<課題解決学習> 児童の困り感に応じて、教師が動き方のポイントをおさえて指導する。 ★2<予想される課題>					<課題解決学習> 児童が見付けた良い動きを全体で共有し、その動きを練習する。 ★2<予想される課題>			
16		ボールの持ち方 攻め方 かわし方 個人での攻め方					チームで攻める方法を見付ける 攻め方を選ぶ			
32		★2<予想される練習> 忍者走り 鬼かわし 変身ダッシュ 川渡り					★2<予想される練習> おとりのじゅつ, ぶんれつのじゅつ チームやペアチームと作戦練習			
38		ゲーム2 ボール運び鬼 第2試合					ゲーム2 ボール運び鬼 第2試合			
45		・反省(学習カード記述3分間) ※はじめ, なか, おわりは5分間 ・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ								
評価		技能	①技能：走る		③技能：守る		②技能：かわす		④技能：敵のいない場所に走る	
		態度	②仲よく運動		③安全		①進んで取り組む		④応援する	
		知識, 思考, 判断	①楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶ							②攻め方を選ぶ

★1 準備運動とボール慣れの運動を含め「ウォーミングアップ」とすることとした。整理運動は「クールダウン」とした。

★2 公開事前研究会にて白旗先生のご指導により追加した項目である。

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。 ②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。 ③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。 ④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。 ◎運動の規則やマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。 ◎用具や場所の安全を確かめて運動します。 ◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。 ◎最後まで全力でプレーします。

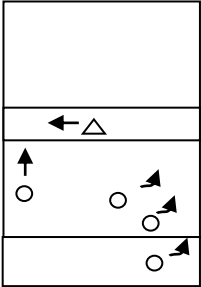
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (7/9)

- ・ ボールを持って相手をかかわることができるようにする。 (技)
- ・ 仲間を応援することができるようにする。 (態)
- ・ ゲームの行い方を知り，楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶことができるようにする。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
15	あいさつ ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習の場の準備をする。 ・ 使う部位をほぐす。 ・ 感覚づくりの運動を行う。 ・ 鬼かわし 	○大きな声で元気のよい挨拶で学習が始められるように伝える。 ○服装の確認をする。 ○場の安全を確認するように伝える。 ○体を動かして体を温め，けがの予防をする。 ○敵をよける感覚や体のバランスを取りながら走る感覚を身に付けることができるように指導する。	ビブス 布巾
23	健康観察 課題確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習カードを持って，集合し，健康観察をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> あらたなきょうりよくわざをえとくし，たからをたくさんしろにはこぼう！ </div>	○顔色や服装を確認する。 ○仲間と協力して攻める方法があったことを確認する。 ○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってから活動に入ることができるように	提示資料 学習カード

<p>7</p> <p>反省 まとめ</p> <p>片付け クールダウン あいさつ</p>	<p>ゲーム①</p> <p>課題解決学習</p> <p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行う。 ・課題解決学習を行う。 <p>「おとりのじゅつ」</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行う。 ・反省を行う。 ・協力して片付けをする。 ・使った部位をほぐす。 	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○前回の課題に応じた動きを見付けるように声をかけていく。 ○ゲーム1で見つかった課題に応じて、練習を行う。 ○顔色や服装を確認する。 ○児童の様子や天候によって水分補給をさせる。 <p>「おとりのじゅつ」</p> <p>一人が囷となり、敵を引きつけ、その間に他の攻めの人が行く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ボールを持って相手をかかわることができるようにする。(技) <p>「努力を要する児童への指導」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○相手の動きを見たり、友達と声を掛け合って複数で行動したりする。 ○顔色や服装を確認する。 ・できるようになったこと、次に頑張りたいことについて振り返らせ、発表することができるように支援する。(言語活動) ○頑張りが見られた児童を賞賛する。 ○怪我や体調不良がないか確認する。 ○大きな声で元気のよい挨拶で学習が終えられように伝える。 	<p>得点板</p> <p>ボール</p> <p>カゴ</p> <p>フラッグ</p> <p>学習カード</p>
---	---------------------------------------	---	---	---