

第1学年 体育科学習指導案

1組 計22人（男子12人，女子10人）
指導者 吉田 泰斗

1 単元 みんなでゲット！宝取り鬼（鬼遊び）

2 単元の見どころ

「タグを取られないように逃げたい。」、「友達を追いかけてたくさんタグを取りたい。」、「相手の陣地の宝を取って勝ちたい。」といった願いをもって進んで運動に取り組み、きまりを守り友達と仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたりすることができる。そして、鬼遊びの行い方を知りみんなが楽しく鬼遊び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。

3 単元の評価規準

| 運動への関心・意欲・態度 | 運動についての思考・判断 | 運動の技能 |
|---|---|--|
| きまりを守り、場の安全に気を付けながら友達と仲よく鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 | 鬼遊びの行い方を知り、楽しく鬼遊び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。 | <ul style="list-style-type: none"> 鬼にタグを取られないように逃げたり、身をおかしたりできる。 鬼のいない場所に駆け込むことができる。 相手を追いかけてタグを取ることができる。 |

4 単元について

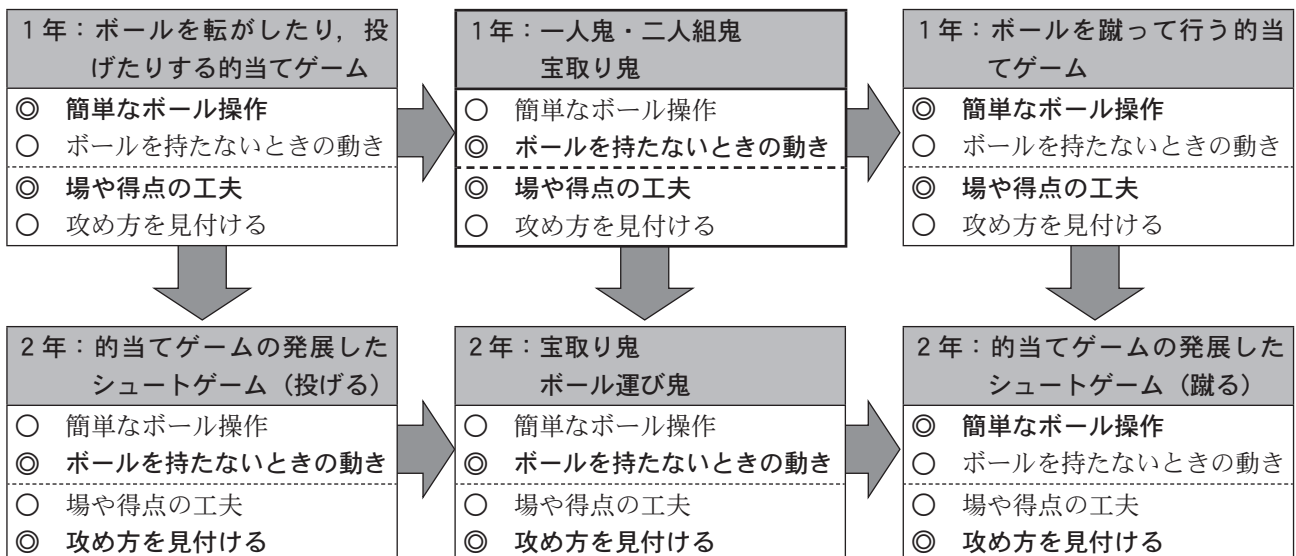
(1) 単元の位置とねらい

子どもたちはこれまでに「1年：つくって楽しもう！ボール投げゲーム」の学習を通して、場や得点の方法などの規則を工夫しながらボールを転がす、投げるといった動きを身に付け、的に向かってボールを投げて得点を競い合うボール投げゲームの楽しさを味わってきている。また、休み時間や放課後に鬼遊びをすることで、逃げたり追いかけたりする楽しさも味わってきている。そうすることで、子どもたちは「鬼につかまらないように逃げたり、友達を追いかけたりして遊びたい。」、「みんなが楽しめる鬼遊びをつくりたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、子どもたちがタグを取ったり相手をおかして宝を取ったりして鬼遊びを楽しむことができるような学習を通して、場や得点の方法などの規則を工夫しながら鬼遊びを行うことができるようにする。その中で、「鬼にタグを取られないように逃げる。」、「逃げる相手を追いかけてタグを取る。」といった動きも身に付けながら、得点し合って勝敗を競う鬼遊びの楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は、2・3人で連携して鬼をおかしたり走り抜けたりしながらたくさん得点を取り、攻め方を見付ける楽しさを味わう「2年：いろいろな攻め方でゲット！宝取り鬼・ボール運び鬼」の学習へと生かされていく。

(2) 学習内容の系統及び重点化（「技能」及び「思考・判断」の内容） ◎を重点化



(3) 子どもの実態（調査日 平成27年9月11日，調査人数22人）

| 項 目 | 回 答（数字は人数） |
|---------------|---|
| 1 鬼遊びへの興味・関心 | ・好き（15） ・どちらかといえば好き（4） ・どちらかといえば嫌い（3） ・嫌い（0） |
| 理 由 （複数回答） | ○鬼につかまらないようにすることが楽しい（9） ○走ることが速くなる（9） ○上手な人に教えてもらえる（2） ○いろいろな遊び方がある（1） ●ぶつかると危ない（1） ●なかなかつかまえない（1） ●たくさん走って疲れる（1） |
| 2 単元の学習問題 | ・鬼から逃げる（8） ・いっぱいつかまえる（5） ・友達と協力して楽しむ（5） ・たくさん得点を取って勝つ（4） |
| 3 規則の工夫 | ・鬼の人数を変える（9） ・得点を増やす（8） ・逃げる場所を決める（3） ・鬼が入れない場所をつくる（2） |

(4) 教材「しっぽ取り鬼」，「宝取り鬼」について

「しっぽ取り鬼」は，一定の区域を定め，その範囲内を動き回って腰に付けたタグを取り合ったり逃げたりしながら，制限時間内に取った本数を競い合っていることができる鬼遊びである。また，「逃げる」，「追いかける」といった簡単な動きやタグを取った数で勝敗を決めるという簡単なルールで行うことができるよさがあるため，初めて鬼遊びをする子どもにとって取り組みやすい教材である。そこで本単元では，タグが全部取られてもタグ置き場からタグを取って復活できるように工夫することで，みんなが楽しめる得点の方法を選ぶよさを味わうことができるようにする。

「宝取り鬼」は，一定の区域や規則を決めて，相手（鬼）に自分のタグを取られないように逃げ，身をかかわしたり，相手のいない場所に駆け込んだりしながら，制限時間内に宝を多く取って楽しむことができる鬼遊びである。また，ゲームの進め方や得点の方法などを簡単にすることで，逃げたり，追いかけたりする動きを身に付けたり，みんなが楽しくゲームができるような規則を選んだりすることができる教材である。そこで本単元では，タグを1本取られてもゲームを続けて行うことができるようにしたり，鬼が入ってこられない安全ゾーンをつくったりするなどの工夫をすることで，みんなが楽しめる得点の方法や場を選ぶよさを実感することができるようにする。

5 指導に当たって

(1) 「自分事の問い」をもつための手立ての充実【研究内容1】

- 前時までの学習の流れを整理した掲示資料を基に，子どもが活動の様子を振り返ることで，本時の学習問題を把握できるようにする。
- 全体で学習問題を設定した後に，子どもが自分のめあてを立て，隣の子とも考えを伝え合うことで，学習問題を自分の事として捉えることができるようにする。

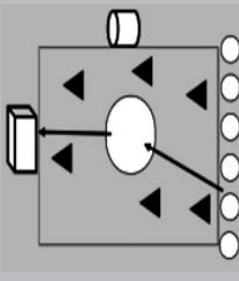
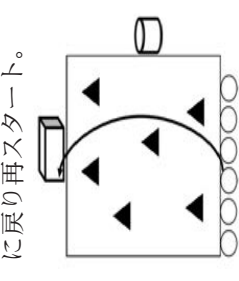
(2) 「自分事の問い」の解決につながる「学び合い」の設定【研究内容2】

- 「学び合い」の目的や視点，手順を整理し，子どもの意識を想定した『「学び合い」想定シート』を作成し，「学び合い」における子どもの姿を整理することで，「学び合い」の活性化を促し，「自分事の問い」の解決につなげることができるようにする。
- チームタイムでの「学び合い」を行う前に「たくさん宝を取るために，安全ゾーンをどのように使うのか，自分が頑張りたいことを伝え合おう。」などの発問をすることで，「学び合い」の目的と視点を明確に示して全体で共有し，「学び合い」の活性化を促すことができるようにする。
- 話す手順や話すとき・聞くときに気を付けることを記載した『「学び合い」進め方カード』を活用することで，「学び合い」の進め方の定着を図ることができるようにする。

(3) 自己の変容を実感できる評価の在り方【研究内容3】

- 「できる」，「かかわる」，「わかる」，「あせいっぱい」を観点に，体育ノートを用いて自己評価をすることで，「どこに動けばいいか分かったぞ。」，「楽しくなったのは，話し合いで分かったことを生かしたからだ。」など自己の考えの変容や解決過程のよさを実感できるようにする。
- 四つの観点ごとに挙手して自己評価し，それをレーダーチャートにまとめることで，学級全体の変容を実感できるようにする。

6 指導計画 (全6時間)

| 時間 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 (本時) | 6 | |
|---------|--|---|--|--|--|-----------------------------------|--|
| 過程 | つかむ | | 挑戦する I | | 挑戦する II | | |
| 単元の学習問題 | みんなが楽しめる鬼遊びをつくって楽しもう。 | | | | | | |
| 学習問題 | 鬼遊びを楽しんで単元の学習問題を立てよう。 | いろいろなしっぽ取り鬼をして楽しもう。 | チームでしっぽ取り鬼をして楽しもう。 | 宝取り鬼をつくって楽しもう。 | 安全ゾーンをつくって宝取り鬼を楽しもう。 | 安全ゾーンの場所を変えて宝取り鬼を楽しもう。 | |
| 主な学習活動 | 1 学習の約束の確認 2 のびのびタイム 3 ゲーム I 4 話し合い 5 ゲーム II 6 整理運動 7 振り返り 8 単元の学習問題の設定 | 1 のびのびタイム ○ねことねずみ ○じゃんけんしっぽ取り鬼 ○増え鬼 ○手つなぎ鬼 | 1 のびのびタイム 【のびのびタイム：いろいろな鬼遊びを体験する時間】 | 1 のびのびタイム ○ぬききこ遊び など | 1 のびのびタイム | 1 のびのびタイム | |
| 学習内容 | ○鬼の数4人程度 ○しっぽ取り鬼 ・鬼はタグを取りタグを全部取られた人はコートの外に出る。 | [遊び方の工夫] ○いろいろなしっぽ取り鬼が増える。 ・しっぽを取り合う ○鬼の数を変える。 | [得点の方法の工夫] ○タグの数を増やす。 ○タグを全部取られてもタグ置き場からタグを取って復活できる。 | [遊び方の工夫] ○タグを取られずに宝を取られたら1点。2本取られたらスタート地点に戻り再スタート。 | [場の工夫] ○鬼が入れない安全ゾーンをつくる。 ○安全ゾーンを増やす。 | [場の工夫] ○安全ゾーンの場所 ○安全ゾーンの大きさ |   |
| 重点評価項目 | 鬼遊びに進んで取り組み、「みんなが楽しめる鬼遊びをつくって楽しみたい。」という願いをもっている。(態) | 自分のタグを取られないように、逃げる事ができる。(技) 鬼遊びの行い方を知ることができる。(思・判) | 楽しくしっぽ取り鬼ができる得点の工夫をしている。(思・判) 逃げる相手を追いかけてタグを取ることができきる。(技) | 宝取り鬼の行い方を知ることができる。(思・判) 逃げる相手を追いかけてタグを取ることができきる。(技) | 楽しく宝取り鬼ができる場を工夫している。(思・判) | 楽しく宝取り鬼ができる場を工夫している。(思・判) | |
| 講法 | ○体育ノート ○観察 ○発言 | | | | | | |

7 本 時 (5 / 6 時)

(1) 目 標 楽しく宝取り鬼ができる場の工夫をすることができる。【思考・判断】

(2) 展 開 □ は教師の言葉かけ [] は予想される子どもの反応 ◆ は重点評価項目

| 過程(分) | 主な学習活動と予想される子どもの反応 | 教 師 の 指 導 |
|-------|--|---|
| つ | 1 のびのびタイム | ○ のびのびタイムでは、しっぽ取り鬼やぬきっこ遊びを行って、逃げたり追いかけたりするなどの動きを楽しむながら身に付けることができるようにする。 |
| か | 2 学習問題の設定 「タダを2本取れるまで進んでもよい。」という遊び方を工夫して楽しみました。 | ○ 前時の学習を振り返り、本時で頑張りたいことを発表することで学習問題を立てることができるようにする。 |
| む | 3 ゲーム I 安全ゾーンから鬼に気付かれないように、一気に宝を取るぞ。 | ○ 「安全ゾーンを使ってどのよう宝をとるのか。」隣の友達と話し合う活動を設定することで、「自分の問い」の解決の見通しをもつことができるようにする。 |
| (10) | 4 話し合い 安全ゾーンの場 安全ゾーンを使うとつかまらずに進めました。 | ○ ゲーム I の後に、安全ゾーンをつくるよさを全体で話し合うことで、場を工夫することのよさに気付くことができるようになる。そして、「どんな工夫をしたらもっと楽しく遊ぶことができるかな。」と発問することで、ゲーム II で活動したい内容について考えを共有することができるようにする。 |
| 挑 | 5 チームタイム【「学び合い」】 たくさん宝を取るために、安全ゾーンをどのように使うのか、自分が頑張りたいことを伝え合います。 | ◆ 楽しく宝取り鬼ができる場の工夫をすることができ る。 【思考・判断：発言・観察】 |
| 戦 | 6 ゲーム II 私は、安全ゾーンを全部使って宝をゲットしたい。どうしてかというとき、鬼につかまりにくくなるから。 | ○ 全体での話し合いの後に、体育ノートに安全ゾーンをどのように使うのかという考えを簡単な図で表す活動を行うことで、考えをもって「学び合い」に参加することができるようにする。 |
| す | 7 ゲーム II やっぱ、安全ゾーンが増えたらたくさん宝を取ることができた。 | ○ チームタイムでは「自分が頑張りたいこと」を伝え合うことで、友達の意見を聞いて自分の考えを広げたり深めたりすることができるようにする。 |
| る | 8 整理運動 安全ゾーンの数を増やすと楽しく宝取り鬼ができるね。 | ○ 宝取り鬼の結果と安全ゾーンをつくったり増やしたりするよさを関係付ける振り返りを行うことで、場を工夫することのよさを実感できるようにする。 |
| (30) | 9 振り返り 次は、安全ゾーンの場所を変えて楽しみたいな。 | ○ 体育ノートに四つの観点に沿って、丸や花丸などの記号による自己評価を行うことで、今日の学習を振り返り、自己の変容を実感できるようにする。 |