

第1学年 体育科学習指導案

日時 令和6年 5月29日(水)

13:30~14:15

対象 第1学年1組 34名

学校名 文京区立窪町小学校

授業者 小島 溪

場所 体育館

学校の教育目標

○すすんで考え やりぬく子 ◎よさを生かし 共に生きる子 ○体をきたえる 元気な子

体育科の目標

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育てる。

研究主題

窪町×体育による運動・健康に対する意識改革

窪町小学校の目指す児童像

- 楽しみながら運動する児童
- 自分の体力や健康に関心をもてる児童
- 日常的に運動や遊びにすすんで取り組む児童

低学年の目指す児童像

- ・きまりを守り誰とでも仲良くすすんで運動や遊びをし、楽しめる児童
- ・運動や遊びを工夫する児童
- ・工夫し、伝える児童

研究仮説

本校の限られた運動環境の中でも、日頃行っている体育科の授業改善を通して児童に運動の楽しさや喜びを味わせるとともに、各教科の学習においても運動や健康の側面について積極的に触れさせ、児童が運動に親しめるような環境を整えることで、児童にとって遊びや運動を日常化できるだろう。その結果、将来的な体力や健康、安全意識の向上につながるだろう。

1 単元名 ゲーム 鬼遊び「走って、運んで、鬼遊び」

2 単元目標

知識及び運動	鬼遊びの行い方を知るとともに、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをできるようにする。
思考力・判断力 表現力	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力 人間性等	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたら、場の用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	・鬼遊びの行い方を理解している。	・攻め方を選び、考えたことを自分の動きに活かしている。 ・友達の動きの良いところを見つけて、鬼遊びをより楽しもうとしている。	・鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ・順番や決まりを守り、だれとでも仲良く運動している。 ・場の安全に気を付けている。
学習活動に即した評価規準	①鬼がいない空間を見つけたり、フェイントをかけてよけたりすることができる。 ②逃げる相手を追いかけて、タグをとることができる。 ③ボール運び鬼の行い方を理解している。	①提示された作戦の中から自己に適した作戦を選び、自分の動きに活かしている。 ②友達の上手な逃げ方や鬼のかわし方などを見つけ、鬼遊びをより楽しもうとしている。	①様々な鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守って、友達と仲良く運動としている。 ③危険なものが落ちていないか、場の安全を確認して鬼遊びをしている。

4 運動の特性

- ・個人対個人、集団対集団で競い合う楽しさに触れることができる運動遊びである。
- ・一定の区域において逃げたり、捕まえたり、陣地を取り合ったりするなどの楽しさに触れることができる運動遊びである。
- ・やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけたり逃げたりすると楽しい運動遊びである。

5 児童の実態 個人情報保護のため掲載なし

6 運動の楽しさや喜びを味わわせるための手立て

(1) 明確な課題の提示

○単元の工夫

本単元では、鬼遊びをしていく中で、鬼をよけるのに必要な動きを児童自ら見つけていけると考えた。そのため、第1時から第4時にはそれぞれ身に付けてほしいと考える動きがある鬼遊びを、各授業の始めの運動としている。児童たちが楽しみながら、鬼から逃げるにはどんな動きが必要なのか遊びながら見つけことができるように考えた。よって、今回のゲームは鬼側の作戦を考えさせるよりも、逃げる側の作戦を考えることに重点をおいて考えた。

(2) 心や体をほぐしスイッチを入れる補助運動

○掲示物の工夫

様々な鬼ごっこを経験していく中で、鬼から逃げるときや追いかけるときにどんな動きをすると逃げられたのか、どうやったら捕まえることができたのか、児童の言葉を書き溜め、授業中に掲示をしておく。鬼遊びをしていく中でその動きを参考にし、自分で試し、攻め方を工夫しやすくさせる。

○作戦を選ぶ工夫

今まで出てきた作戦をボードに表すことによって、自分に合ったものを選びやすくした。また、友達がどの作戦を選んだのか視覚化させることで、多くの人が選んでいる作戦が分かり、「自分もやってみよう」という意欲が湧くと考えた。

(3) 課題解決に向けた適切な支援

○場の設定の工夫

ゲームの難易度を上げるために、鬼ゾーンの幅を広げていくようにした。それによって、横に移動する動きだけでなく、前後も使った作戦が児童からでてくるのではないかと考えた。

また、ゲーム中はボールを持っている児童は何度も繰り返し挑戦できるようにしている。それにより、短い時間でも十分な運動量を確保できると考えた。

(4) 学び方の工夫

児童が運ぶものは、低学年の児童でも運びやすいように、紅白玉を使うようにした。児童の実態からタッチする鬼ごっこでは、タッチされたことに気付かなかったり、タッチで友達を押してけがしたりすることがあった。そのため、しっぽ取りのように腰にフラッグを付けて鬼ごっこを行うことで安全に運動できると考えた。

7 単元計画

時間	1	2	3	4	5(本時)	6
段階	知る	つかむ			広げる	
ねらい	いろいろな鬼ごっこについて知る。	宝運び鬼のルールについて知る。	鬼をよけるコツをさがす。	鬼から逃げるコツを探す。	たくさん運べる作戦を選び、宝運び鬼をする。	
めあて	いろいろな鬼ごっこを知ろう。	宝運び鬼のルールについて知ろう。	鬼をよけるコツを探そう。	鬼にから逃げるコツを探そう。	宝をたくさん運べる作戦を選び、鬼遊びを楽しもう。	宝運び鬼大会をしよう。
学習活動・内容	1. 整列・挨拶	1. 整列・挨拶				
	2. 準備運動	2. 準備運動				
	3. オリエンテーション	3. 学習課題の確認				
	4. 知っている鬼ごっこをする。	4. はじめの運動 ・しっぽとり	4. はじめの運動 ・ねことねずみ	4. はじめの運動 ・5歩鬼	4. どんな作戦にするのか選ぶ。	4. グループで作戦会議をする。
	5. どんな動きをしたら鬼からうまく逃げれるか考える。	5. 宝運び鬼をする。 ルールの確認	5. 宝運び鬼をする。	5. 宝運び鬼をする。	5. 宝運び鬼をする。	5. 宝運び鬼大会をする。
	6. はじめの運動 ・ジグザグ ・ぐるぐる	6. 宝運び鬼をして、どの作戦を自分ができるか伝え合う。	6. 宝運び鬼をして、どの作戦を自分ができるか伝え合う。	6. 宝運び鬼をして、どの作戦を自分ができるか伝え合う。	6. 宝運び鬼をして、どの作戦を自分ができるか伝え合う。	6. 整理運動
	7. 練習した動きを活かしてもう一度鬼ごっこをする。	7. 伝え合ったことを活かしてもう一度宝運び鬼をする。	7. 伝え合ったことを活かしてもう一度宝運び鬼をする。	7. 伝え合ったことを活かしてもう一度宝運び鬼をする。	7. 伝え合ったことを活かしてもう一度宝運び鬼をする。	7. 学習全体の振り返りをする。
	8. 整理運動	8. 整理運動	8. 整理運動	8. 整理運動	8. 整理運動	
	9. 整列・挨拶	9. 振り返り	9. 振り返り	9. 振り返り	9. 振り返り	
	10. 振り返り	10. 片づけ	10. 片づけ	10. 片づけ	10. 片づけ	
知識・技能		②、③	①、②	②		
思考・判断・表現					①、②	①、②
主体的に学習に取り組む態度	①、③			①		

8 本時(5/6時間目)

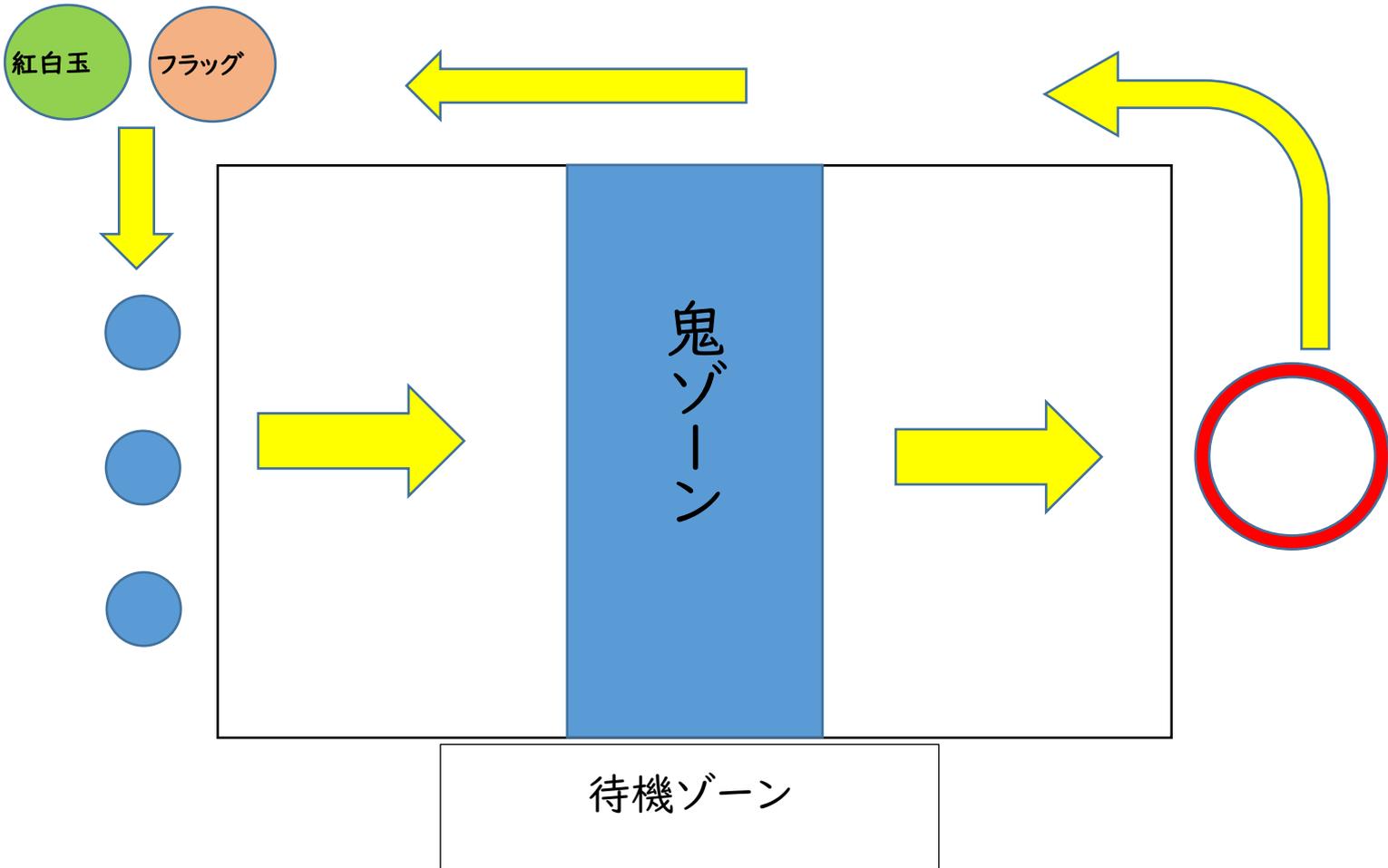
(1) 本時の目標

・提示された作戦の中から自己に適した作戦を選び、自分の動きを活かしている。

(2) 本時の展開

時	・学習活動の内容	○指導上の留意点 ◇評価
導 入 10 分	1. 整列・挨拶 2. 準備運動 3. 場の準備 4. 学習の流れとめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> たからをたくさんはこべるさくせんをえらび、おにあそびをたのしもう。 </div>	○掲示資料を見ながら、本時の見通しをもたせる。 ○安全に気を付けるよう声掛けをする。
展 開 30 分	4. 作戦タイム ・掲示資料を見て、自分にあつた攻め方を選ぶ。 5. 宝運び鬼をする。 ゲーム①(1分×3) 6. 宝運び鬼をして、どの作戦を自分ができたか伝え合う。 7. 話し合ったことを元に作戦を選び、もう一度宝運び鬼をする。 ・鬼ゾーンを広げて難易度を上げる。 ゲーム②(1分×3) 8. 整理運動	○友達と協力して、鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができよう声をかける。 ○提示資料を見ながら、どの作戦を自分ができたか伝え合う。 ◇提示された作戦の中から自己に適した作戦を選び、自分の動きを活かしている。(観察思①②)
ま と め 5 分	9. 学習の振り返りをする。 ・学習カードに記入する。 10. 片付け 11. 整列・挨拶	○どんな動き・作戦だと鬼をうまくかわすことができたのか全体で振り返る。

9 場づくり(体育館)



○宝運び鬼 ルール

人数:1 チーム5~6 人 全部で 6 チーム

ゲーム時間:(1 分×3)

運動の場:2 コート

鬼ゾーン 4m 広げた時:6m

ゲーム展開:3 チームがセット

1 チームがボール運ぶ側 残り 2 チームは鬼

①体の後ろにフラッグを一つ付ける。

②攻めは、紅白玉を一つ持ってスタートする。

フラッグを取られないように反対側まで球を運ぶ。

フラッグを取られたり、コートの外に出てしまったりしたら、コートの外側を回ってスタート位置に戻って再スタート。時間内であれば何度でも挑戦していい。

③守り(鬼)は、相手のフラッグを取って防ぐ。

その時相手の体を押したり、手をつかんだりしてはいけない。

④勝敗は、運んだ玉の数で決める。

○準備するもの

・フラフープ ・フラッグ ・紅白玉 ・ボード ・ホワイトボード

はしって、はこんで、おにあそび！

1ねん くみ なまえ

	ともだちときょうりよく してうんどうできた	おにからうまくにげるこ とができた	じゅんばんやきまりをま もってうんどうできた
①	  	  	  
②	  	  	  
③	  	  	  
④	  	  	  
⑤	  	  	  
⑥	  	  	  

1 やすみじかんになにをしてあそびますか？

- ① ともだちとおにごっこ
- ② てつぼうやジャングルジム
- ③ たけうま
- ④ フラフープ
- ⑤ ボールをつかったあそび
- ⑥ なわとび

2 うんどうは・・・ ①すき ②ふつう ③にがて

(1) うんどうのなかで すきなのは、

- ① はしること
- ② なわとびなどで とぶこと
- ③ じゃんぐるじむや てつぼうなどをする
- ④ ぼーるなどを なげる
- ⑤ ぼーるなどを けること
- ⑥ ダンスする

(2) うんどうは

- ① ひとりでするのが たのしい
- ② みんなでするのが たのしい

3 おにごっこは・・・・ ①すき ②ふつう ③にがて

(1) 「①すき」と、こたえたひとは

すきなりゆうは

- ① おいかけることがたのしい
- ② にげるのがたのしい
- ③ つかまるのがたのしい

(2) 「③にがて」と、こたえたひと

にがてなりゆう

- ① おいかけられるのがにがて
- ② つかまえるのがにがて
- ③ はしるのがにがて

11. 参考文献

・小学校学習指導要領(平成29年 告示)解説体育

12. 成果と課題

○はじめの運動で様々な鬼遊びをすることによって、逃げるのに必要な動きに気付き作戦の幅が広がった。

○ホワイトボードを活用することで、1年生でも、自分に合った動き方を選ぶことができた。

○中休みには遊び道具や固定施設での遊びだけでなく、鬼遊びをする児童が増えてきた。

●遊びや授業を通して体力づくりができるように働きかけられるとよかった。

●子供たちの関わり合いを増やすために、教師からの声掛けや子ども同士の声掛けのバリエーションを増やせる手立てを考えられるとよかった。

