

体育科学習指導案

【単元】鬼遊び (E ゲーム イ 鬼遊び)

考察	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
育成を目指す資質能力	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びの行い方についての知識や, 空いている場所を見付け, 走る, 止まる, 切り返す, 少人数で連携して相手をおかわす動きの技能 	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びにおける攻め方を選ぶ力, 考えたことを友達に伝える力 	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びに進んで取り組むとともに, 誰とでも仲よく運動をしたり, 勝敗を受け入れたりする態度
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> 逃げるや追いかけるなどの鬼ごっこを経験してきている。 少人数で連携して相手をおかわしたり, 空いている場所を見付けてボールを運んだりすることは経験していない。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊具遊びでそれぞれの固定施設を使って, いろいろな姿勢をとったり, 登り降りをしたりするなど, 楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選べる。 動きのポイントを踏まえて, ボールゲームや鬼遊びの簡単な攻め方について考えたことを友達に伝えることは, 経験していない。 	<ul style="list-style-type: none"> 順番やきまりを守り, 進んで運動に取り組み, 友達と仲よく運動ができる。 体育の学習で勝敗のつく運動領域は, 経験していない。
価値	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びは, 攻めが空いている場所を見付けて速く走ったり, 急に曲がったりして目の前の相手をおかわして得点することに面白さや楽しさがある。本単元では, 4対3の宝取り鬼, 2対1の宝運び鬼といった攻めが有利な状態の鬼遊びを設定する。そのため, 空いている場所が見付けやすくなったり, 相手をおかわす動きが容易になったりして, 動きの改善によって得点につながられる。宝取り鬼は, 宝をたくさん取って得点をするために, 個人で相手をおかわしたり, 空いている場所を見付けて走り抜けたりすることを繰り返し行える。宝運び鬼は, 相手の陣地を走り抜けて宝を運ぶために, 2人が連携して相手をおかわす動きを繰り返し行える。これにより, 運動遊びの楽しさや喜びを感じられる。 攻め2人, 守り1人などの少人数で行うことにより, 一人一人が鬼遊びを行う回数が保障され, 空いている場所を見付けて, 少人数で連携して相手をおかわす動きの技能を身に付けられる。 	<ul style="list-style-type: none"> 少人数で連携して相手をおかわすには, 攻め方について考えたことを話し合うことが欠かせない。そのため, 必要感をもって, 相手のおかわし方や少人数で連携する動きについて, 考えたことを伝えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> クライマックスイベントとして, 宝運び鬼大会を行うことにより, チームで協力する必要感をもつことができ, 規則を守って進んで取り組み, 仲よく学習ができる。
見方・考え方	<p>友達と連携して相手をおかわしたり, 空いている場所を見付けて走り抜けたりする動きに着目しながら, 鬼遊びに取り組んだり, 自分や友達の動きを見て考えたことを伝えたり, 目標とする動きから動きのポイントを見いだしたりする。</p>		
今後の学習	<p>2年「鬼遊び」において, 空いている場所を見付けることとチームで連携して攻防することに加えて, ルールを工夫して鬼遊びを行う学習へと発展していく。</p>		

指導と評価の計画

目標	友達と仲よく関わりながら、相手をかかわす動きのポイントを見付けたり攻め方を選んだりして、相手をかかわす動きで鬼遊びができる。		
評価 規準	(①知・技) 宝取り鬼や宝運び鬼で、空いている場所を見付け、走る、止まる、切り返す、少人数で連携するといった相手をかかわす動きができる。 (②思・判・表) 走る、止まる、切り返す、少人数で連携するといった相手をかかわす動きのポイントを見付けたり、攻め方を選んだりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、互いに仲よく鬼遊びを楽しもうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの鬼遊びをして、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ みんなで仲よく、相手をかかわしてたくさん得点を取って、鬼遊びを楽しもう	○鬼遊びの中で取り組んでいく動きの見通しをもてるよう、「鬼遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。
追究する	3	○宝取り鬼をする。(4対3) ・1時間目…相手をかかわす動きのポイントを見付けながら、宝取り鬼をする。 ・2時間目…相手をかかわす動きのポイントを踏まえて宝取り鬼をする。 ・3時間目…チームで相手をかかわす動きのポイントを見付けながら、宝取り鬼をする。	○速く走ったり、急に曲がったりして相手をかかわす動きのポイントを見付けられるように、「速さの違い」、「走る方向」の視点を提示する。 ○相手をかかわす動きに気付けるように、手本となる児童の動きを基に、動きのこつを伝え合う機会を設定する。 ○相手をかかわす動きのポイントを見付けられるように、チームで互いの動きを見合い、相手をかかわしている友達の動きについて話し合う機会を設定する。
	3	○宝運び鬼をする。(2対1) ・1時間目…試しの宝運び鬼をする。 ・2時間目…2人で連携して相手をかかわす動きのポイントを見付けて、宝運び鬼をする。(本時) ・3時間目…見付けた相手をかかわす動きのポイントを踏まえて宝運び鬼をする。	○攻め方を選べるように、2人の間を狭くしたり、広げたりする攻め方を提示する。 ○2人が同時に動き、2人の間を変えて宝(玉入れの玉)を運べるように、教師が撮影した動画を基に、2人が連携して相手をかかわす動きを評価・判断したことを伝え合う機会を設定する。 ○これまで見付けた個人や2人で相手をかかわす動きのポイントを遊びに生かせるように、相手をかかわす動きのポイントをまとめた模造紙を用意する。
まとめ	1	○学習した動きのポイントを踏まえて宝運び鬼大会に取り組み、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を実感できるように、「自分や友達の頑張っていたこと」「できるようになったこと」「鬼遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
			評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇試しの鬼遊びに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言している。 <発言・行動③>
			◇スピードに変化を付けたり、左右に体を切り返したりする動きのポイントを発言している。 <発言③>
			◇スピードや走る方向を急に变えて、相手をかかわすことができる。 <行動①>
			◇相手を引き付けてから、空いたスペースを進むなどのよさを発言している。 <発言②>
			◇攻め方を選んでいる。 <行動・発言②>
			◇同時に走り出したり、2人の間を変えたりして相手をかかわしている。 <行動①>
			◇走る、止まる、切り返す、間を狭くしたり、広げたりするなどの動きをして、相手をかかわしている。 <行動①>
			◇鬼遊びでできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言している。 <発言③>

本時の学習（6／8時間目）

ねらい 2人で連携して宝（玉入れの玉）を運ぶために考えた解決策を基に、繰り返し練習することを通して、2人で連携して相手をかかわして走り抜けることができる。
 評価項目 同時に走り出したり、2人の間を変えたりして相手をかかわしている。 <行動①>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <p>・2人で相手をかかわすことができない時があったな。どうすれば、2人で相手をかかわすことができるのだろう。2人で協力して相手をかかわせるようになりたいな。 (課題意識)</p> <p>めあて：たくさん得点が取れるように、2人で協力して相手をかかわす動きを見付けて、宝運び鬼をしよう</p>	<p>○前時の課題となっていた姿から本時の課題を見いだせるように、前時に撮影した攻め側の2人の間が狭くなっていた動画を提示し、うまくいかなかったことを問いかける。</p> <p>○2人で連携して相手をかかわすために考えたことを基に、課題を解決するという本時の見通しをもてるように、できるようになりたい動きについて問いかける。</p>
<p>2 2人で連携して相手をかかわす動きのポイントを見付ける。</p> <p>・2人の中に気を付けて動画を見たら、2人の間が始めより広がっていたな。相手は、どっちにいったい迷っているな。</p> <p>・2人が同時に離れるように走ると、相手をかかわすことができそうだな。</p> <p>3 チームで2対1の宝運び鬼をする。</p> <p>・離れようと思ってやってみたけど、捕まってしまったな。どうしてかな。</p> <p>・見ていた友達からもっと離れた方がいいとアドバイスをもらったよ。</p> <p>・コートの手端に向かって走ると離れられそうだな。</p> <p>・動画で確認したら、2人の間があまり変わっていないな。始めは、2人が近くについて、相手の近くになったらバツと離れようよ。</p> <p>・2人が近くにいるところから離れるように走ると、2人の間が広がったよ。2人が同時に走り出すと捕まらずに走ることができるね。これを生かしてゲームをしたら、2人で協力して相手をかかわせたよ。 (課題を解決した意識)</p>	<p>○2人で連携して相手をかかわすという鬼遊びの特性に応じて、動画を基に、目標とする動きを捉えられるように、「同時に走り出す」「2人の間」という視点を提示する。</p> <p>○2人で連携して相手をかかわす動きのポイントに気付けるように、目標とする動きの動画に、攻めの走る方向を表す矢印や攻めの児童に丸印を書き込む。</p> <p>○共有した動きのポイントを基に、相手をかかわす動きができるように、自分が試行した後に、走り出すタイミングや2人の変化り方について気付いたことをペアの友達と伝え合う機会を設定し、活用するよう促す。</p> <p>○味方同士の距離が近くなってしまいう児童に対しては、解決策を見いだせるように、取り組んだ動きを撮影した動画を提示し、走り出す前と相手をかかわす時の2人の変化り方について問いかける。</p> <p>○自分の動きに自信をもてるように、2人で連携して相手をかかわしている児童を称賛する。</p> <p>○2人が同時に反対方向に走り出すと2人の間が広がることを、自分たちの動きに生かせるように、走り出す前の2人の変化り方や走る方向、同時に走り出している動画を提示し、よい点を問いかける。</p>
<p>4 本時の学習の振り返りをする。</p> <p>・「もっと離れた方がいいよ」という友達のアドバイスを聞いて、相手の近くになった時に2人の変化り方を広げたら、相手をかかわすことができたよ。</p>	<p>○学習の成果が実感できるように、相手をかかわす際に「できるようになった動き」「友達からのアドバイス」を提示し、感想をペアで伝え合うよう促す。</p>