

平成29年度体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例  
【鬼遊び（ゲーム）】



群馬県教育委員会  
(健康体育課)

# 1 体育授業モデル作成事業の概要

## 体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成29年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用した授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

## 体育科授業の充実

## 教師の指導力の向上

### 研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実に資するための資料を作成

### 公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

### 授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実に資するための方策を研究協議する。

## 体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

## 2 実践事例

### 実践事例

#### <参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成29年11月22日（木）  
会 場：伊勢崎市立豊受小学校  
単 元：鬼遊び（ゲーム）  
学 年：1年男女  
授業者：武井 美佳 教諭

### 平成29年度授業協力校及び作成専門員

伊勢崎市立豊受小学校 武井 美佳 教諭

### 平成29年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）  
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）  
田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）  
村井 正典（中部教育事務所学校教育係指導主事）  
赤岩 俊明（伊勢崎市教育委員会学校教育課指導主事）  
山藤 一也（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

#### [参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等

ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー

（平成25年3月

国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育授業研究会）

評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

【小学校 体育】

（平成23年11月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

# 体育科学習指導案

平成29年11月22日（木曜）第5校時（14:00～14:45）

授業場所 体育館

伊勢崎市立豊受小学校 1年2組 指導者 武井 美佳

## 【授業の視点】

チームで攻め方を決める場面において、視覚的に捉えやすいように作戦ボードを使ったり、選びやすくするために、絞って提示したりすることで、ボール運び鬼の攻め方を見付け、進んでゲームに取り組むことができるであろう。

## 1 単 元 鬼遊び（ゲーム）

### 2 単元設定の理由

#### (1) 教材観

「鬼遊び」は、「追う→逃げる」ところに魅力がある遊びである。「追う→逃げる」という基本の動きが楽しいだけでなく、場所や人数を決め、簡単なルールで遊ぶことができるとともに、ルールを工夫して楽しむことのできる遊びである。遊びの中で、自分たちでルールを作り出す喜びや、それらを守ったり活用したりして楽しむことができる。

本単元では、簡単な規則による鬼遊びによって、「鬼にタッチされないように逃げ込んだり身をかわしたり、鬼のいない場所に駆け込んだりする動き」に加えて、「2、3人の仲間で連携して鬼をかわしたりするなどの動き」を高めることをねらいとしている。

そのため、それらの動きを、鬼遊びを通して身に付けていくには、段階的に配列した鬼遊びを数時間続けて行うことが重要となる。鬼遊びの規則を理解した上で、同じ遊びを数時間続けることで、鬼につかまらなためための動き、得点をとるための動きなど、必要となる動きを考え、工夫していくことができるようになる。

また、チームを組んで行う鬼遊びでは、自分だけができれば良いのではなく、グループの仲間と相談し、協力することが重要となってくる。追ったり逃げたりする技能面を指導するだけでなく、グループで作戦を見付ける活動を取り入れながら、作戦がうまくいった時に喜び合ったり、失敗した時に励まし合ったりすることができる人間関係を深めていくことができると考えられる。

#### (2) 本単元にかかわる児童の実態（男子13名、女子13名、計26名）

##### 〈関心・意欲・態度〉

- ・明るく元気がよく、外遊びが好きな児童が多い。休み時間には、外へ出て、鉄棒や雲梯などの遊具、鬼ごっこなどの遊びをしている。23名が鬼ごっこは好きと答えている。好きではないと感じている児童は3名いたが、追いかけることや走ること、転ぶことが苦手という意識があるためだと分かった。また、保育園や幼稚園で鬼遊びの経験があり、簡単な鬼遊びは全員が経験している。本単元で取り上げられるような鬼遊びの経験はほとんどないが、新しく知ることへの興味・関心は高く、意欲をもって取り組めるであろうと予想される。

外国籍で日本語の理解が不十分な児童が2名いるが、みんなで教え合い学び合おうとする傾向が見られる。特に1名は9月中旬からの転入生で、ほとんど日本語が理解できていないが、周りの児童と一緒にやってあげたり身振り手振りで説明したりしながら日常生活や学習面のフォローをしている。

他教科におけるグループ活動では、各グループに中心となれる児童がいるように編成しているが、自己中心的な態度を取ってしまったたり、友達の話をよく聞けずにグループに迷惑をかけてしまったりする児童も数名見られるため、グループ編成に配慮する必要がある。

##### 〈思考・判断〉

- ・「体育の授業で、技をうまくできるようになるために考えたことがある」と答えた児童は10名であった。多くの児童は、どうやったらうまくできるようになるか自分なりに考えたことはないと思っている。また、うまくできるようになるために友達と相談して考えた経験のある児童は4名であった。4名は、相談したことによって、「できるようになった。」「うれしかった。」といった思いをもったようである。大半の児童が、体育の授業の中で友達と相談をするという経験がないが、そのうちの半分程度は相談する機会があったらしてみたいと答えている。未経験がゆえにその良さを知らない児童が多いため、また、少人数のチームを作ってゲームを行う経験は体育の授業では初めてになるため、日常でのグループ活動の経験を生かし、

チームで相談することで、より良い案が出る・もっと上手にできるようになるということに気付かせられるようにしたい。

(技能)

- ・ 22名の児童は走ることが好きと答えているが、今までに行った鬼遊びや休み時間の様子を見ると、走るのが得意で上手に捕まえたり逃げたりしている児童と、すぐに鬼に捕まってしまうたり、なかなか捕まえられなかったりする児童の差は大きい。走力の差だけではなく、感覚的に逃げたり追いかけたりする技能が身に付いている児童は僅かである。本単元では、走ることが苦手と感じている児童も、上手に逃げたり捕まえたりする方法をグループの仲間と協力して考えていく中で、より良い動きを知り、身に付けていけるようにしたい。

[新体力テスト (5月実施) との関連]

- ・ 平成29年度の本学級と群馬県 (平成28年度) の新体力テストの結果を比較すると、以下の通りである。

※太字・・・群馬県の1年生の平均を下回っている種目

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	学級	9.23	<b>11.31</b>	<b>17.31</b>	<b>24.31</b>	20.25	<b>11.92</b>	<b>111.77</b>	8.69
	県	9.10	11.82	25.19	26.56	18.35	11.61	111.88	8.00
女子	学級	10.23	<b>7.62</b>	<b>22.15</b>	<b>22.77</b>	16.60	<b>12.04</b>	<b>102.77</b>	6.23
	県	8.49	11.55	27.57	26.07	15.96	11.91	105.77	5.71

本学級の児童の記録は、男女共に、持久力はあるが、反復横跳びや50m走の記録は下回っている。このことから、この単元で「しっぽとり鬼」や「ボール運び鬼」を取り入れることは、反復横跳びや50m走などの記録向上に繋がる俊敏性やスピードを高める上でも有効であると考えられる。

(3) 教材の系統

本単元で取り上げる「鬼遊び」は低学年でのみ配当されている内容となる。この「鬼遊び」の学習は、今後の「ゲーム」領域の基礎となる力を身に付けることができる。児童の興味・関心、体力、技能等に応じたゲームの進め方やルール・約束や、場や用具の工夫、グループやチーム編成等を工夫することが重要となる。

3 目 標

鬼遊びに進んで取り組み、鬼遊びを楽しく行うための簡単な作戦を見付けたり、動きを身に付けたりすることができる。

4 単元計画

低学年	時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目 (本時)	6時間目
	導入	5分	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて					
活動1	10分	オリエンテーション 授業のマナー	ねことねずみ	しっぽとり鬼				
活動2	25分	ルールの簡単な鬼遊び (ふえ鬼など)	しっぽとり鬼	ボール運び鬼				
まとめ	5分	学習のまとめ						

5 評価規準

評価規準	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良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。
	思考・判断	鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームできる方法を選ぶことができる。 鬼遊びの動き方を知り、攻め方を見付けることができる。
	技能	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ています。

## 6 指導と評価の計画

時	ねらい及び学習活動	支援及び留意点	具体的な評価項目
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>鬼遊びの学習の進め方を知る。</li> <li>追いかける、逃げるなどの動きを身に付ける。 〔ふえ鬼〕</li> <li>ルールを正しく理解し、鬼遊びをする。 〔氷鬼、手つなぎ鬼〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方が分かるような学習カードを用意する。</li> <li>ルールの簡単な鬼遊びから始めて、興味関心を高めることができるようにする。</li> </ul>	<b>関</b> みんなで楽しく鬼遊びをしている。 (観察)
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>声や合図を聞いて逃げるか追いかけるかを素早く判断して動くことができるようにする。 〔ねことねずみ〕</li> <li>相手より素早く動いたり、相手の動きに応じて動いたりする。 〔しっぽとり鬼①〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手の確認をきちんとし、目の前にいる人を追いかけるようにさせる。</li> <li>他の子との接触を避けるため、隣の児童との間をあけ、できるだけ直線で走らせる。</li> <li>振り返りの時に上手な動きについて触れ、次時で作戦を立てる時のヒントになるようにする。</li> </ul>	<b>技</b> 相手の動きをよく見たり動きを予測したりしながらしっぽを取っている。(観察・学習カード)
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっぽを取るための簡単な作戦を見付け、実行する。 〔しっぽとり鬼②〕</li> <li>ボール運び鬼のルールを正しく理解し、仲良く活動する。 〔ボール運び鬼①〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>上手にしっぽを取るためにどんな動きをすればよいか意見を出させる。</li> <li>説明の際に動きがスムーズに伝わるよう、ホワイトボードを使って図説する。</li> </ul>	<b>関</b> しっぽとり鬼やボール運び鬼のルールを知り、楽しく取り組んでいる。 (観察)
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっぽを取るための簡単な作戦を見付け、実行する。 〔しっぽとり鬼③〕</li> <li>より多くの点数を取れるようにボール運び鬼をする。 〔ボール運び鬼②〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時に挙げた上手にしっぽを取るための動きで、自分が実行してみたいものを選ばせる。</li> <li>難易度を変えて挑戦させる。</li> <li>たくさん点数を取るためにはどんな動きをしたらよいか見付けさせた上で、実際に挑戦させる。</li> </ul>	<b>思</b> しっぽとり鬼やボール運び鬼の攻め方を見付けることができる。(観察・発言・作戦ボード)
5 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>しっぽを取るための簡単な作戦を見付け、実行する。 〔しっぽとり鬼④〕</li> <li>より多くの点数を取れるように友だちと協力してボール運び鬼をする。 〔ボール運び鬼③〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動を発展させ、チーム対抗でしっぽとり鬼をする。</li> <li>前時に出した動きに加え、チームの友だちが点数を取れるようにするための動きを考えさせる。</li> </ul>	<b>技</b> 仲間や相手の動きに応じて、逃げる・追いかけるの動きが素早くできる。(観察)
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームごとにしっぽを取るための簡単な作戦を見付け、実行する。 〔しっぽとり鬼⑤〕</li> <li>個人、仲間と協力した動きでボール運び鬼をする。 〔ボール運び鬼④〕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動を発展させ、コートの変えて、今までの動きを実践させる。</li> <li>前時までに出た攻め方や他のチームの良い動きを参考にして、チームで連携してボール運び鬼ができるように作戦を見付けさせる。</li> </ul>	

## 7 指導方針

〈事前〉

- ・どんなメンバーと組んでも意見を交わし合いやすい人間関係作りを、日頃の学級経営の中で継続的に行う。
- ・様々な教科でグループ活動を取り入れ、自分の思いを友達に伝える機会を作っておく。

〈単元を通して〉

- ・学習の見通しをもったり、活動を振り返ったりできるよう、学習カードを用いる。
- ・チーム対抗の鬼遊びは、鬼遊びの種類が変わってもメンバーを変えず、どのように進めていきたいかを常にチームで共有しやすいようにする。
- ・日本語の理解が不十分な外国籍の児童も2名ほどいるため、できるだけ図などを活用し、指示が伝わりやすくなるよう工夫すると共に、周りが協力して教えたり助けたりできる学級作りを継続していく。

〈つかむ過程〉

- ・動きの簡単な鬼遊びから始めて、興味、関心を高めるようにする。
- ・鬼遊びのやり方やルールを説明する際は、ホワイトボードで図を示し、攻めと守りの動きが分かるよう、色の違うマグネットを使って動きを示しながら説明する。

〈追求する過程〉

- ・しっぽとり鬼は、3時間目からはメインの鬼遊び前に継続して行うため、最初はタグ1本でゲームに慣れさせる。徐々にタグを2本にしたり短くしたりと、難易度を変えながら、児童により良い追いかけ方や逃げ方などを工夫させていく。
- ・チームで攻め方を見付ける時には、前時までに出了たものを提示し、選ぶことができるようにしておく。
- ・教員が良い動きを具体的に誉めていくことで、児童がどんな動きをすると良いのかを意識していけるようにする。
- ・作戦ボードで使うマグネットにビブスと同じ番号を付け、自分たちの動きを確認しやすいようにする。

〈まとめ〉

- ・「伊勢崎教育構想2017」における、健康教育の推進（体力の向上）「ともに体を動かす仲間づくり」の考え方にに基づき、休み時間に一緒に遊ぶ機会を作り、友達と一緒に体を動かす楽しさを味わえるようにする。

## 8 本時の学習

(1) ねらい

作戦ボードを使って仲間がより点数を取れるような攻め方を見付け、協力してボール運び鬼をすることができる。

(2) 準備

教師：タグ、コーン、ボール、ボール入れ（かご）、ビブス、前時に出了た作戦カード、ホワイトボード（めあての掲示用）、作戦ボード、タイマー

児童：赤白帽子、学習カード、探検バッグ（鉛筆・消しゴム）

(3) 展開

学習活動	支援及び留意点	時間	観点	評価項目（方法）
1. 【導入】 ・準備運動をする。	・チームで準備運動を始め、終わったチームからしっぽとり鬼の準備をするように声がけをする。	10分		
2. 【活動1】 ・しっぽとり鬼をする。	○アップ代わりに鬼遊びとするため、短い時間で2回行うようにする。			

<p>3. 【活動2】</p> <p>○本時のめあてを知る。</p> <p>○ボール運び鬼をする。</p> <p>・1ゲーム目を行う。</p> <p>・作戦タイム</p> <p>・1ゲーム目のチームと再戦する。</p> <p>・結果を確認する。</p> <p>・2ゲーム目を行う。</p>	<p>○全員でめあてを確認できるように、ホワイトボードに提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【本時のめあて】 なかまときよりよくして、もっとてんすうをとれるせめかたを見つけよう。</b></p> </div> <p>○前時とは違うチームと対戦できるように組み合わせを伝える。</p> <p>・1ゲーム目は1分で区切って攻守を交代し、テンポよく活動できるようにする。</p> <p>・1チームと対戦したところで全体を集め、よい動きや、さらにどうするとよいかを共有する。</p> <p>○作戦タイムでは、チームの友だちが点をとれるようにするために、「みんなでどのように動いたらよいか」を考えることができるようにする。</p> <p>○前時までに出た動きの中から挑戦したい攻め方を選べるように、教師が絞って提示する。</p> <p>○作戦ボードにチームで選んだ攻め方と、攻め方における自分の役割が分かるようにしておく。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈予想される児童の姿とその支援〉</p> <p><b>【A】</b> チームで決めた攻め方において、<b>自分の役割</b>を決めることができ、攻め方を工夫している。</p> <p>→チームの仲間がより点数を取れるような作戦を積極的に出していくよう促す。ゲーム中にチームの仲間を助ける動きをしていくよう助言する。</p> <p><b>【B】</b> チームで決めた攻め方において、<b>自分の役割</b>を決め、進んでゲームに取り組むことができる。</p> <p>→チームの仲間の動きを意識させるような助言をする。</p> <p><b>【C】</b> チームで決めた攻め方において、<b>自分の役割</b>をきちんと意識することができない。</p> <p>→ゲームの中で自分の役割を意識できるよう助言する。</p> </div> <p>○相談したことをゲームに生かせるように、1ゲーム目のチームともう一度対戦させる。</p> <p>○ゲーム中でも、よい動きの児童には、その場で声をかけ、どう動けばよいのか分かるようにする。</p> <p>○子どもたちのやる気や意欲を高められるように、賞賛の言葉を多くかけるようにする。</p> <p>○違うチームと対戦することで、自分たちの選んだ攻め方の良さや改善点に気づかせ、次の対戦に繋げられるようにする。</p>	<p>30分</p>	<p>思 ボール運び鬼の攻め方を見付けることができる。(観察・発言・作戦ボード)</p>
--	---	------------	--



<p>4. 【まとめ】</p> <p>・今日の活動の振り返りをする。</p>	<p>○今日のゲームの中で、良かった動きを全体で紹介する。</p> <p>○次時は、今日選んだ攻め方を振り返り、最後に戦ったチームと再戦をすることを伝える。</p> <p>○本時の学習を次時の活動に繋げるために、学習カードで振り返りをする。</p>	<p>5分</p>	
--	--	-----------	--

#### 10 参考資料

- ・小学校体育授業プログラム（「鬼遊び」領域）
- ・小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック（低学年）：文部科学省
- ・はばたく群馬の指導プラン

## 「体育授業プログラム」(鬼遊び)の実践のまとめ

### 1 授業づくりにあたって(授業構想)

#### (1) これまでの授業と児童の実態

これまでの一年生の体育では、体ほぐしの運動で体を動かす楽しさ、ジャングルジムや雲梯、登り棒などの固定施設を使った運動遊びで、基本的な動きを身に付けてきた。また、運動会に向けて曲に合わせてリズム良くダンスをし、友達と一緒に踊る経験を積んできた。しかし、体育の授業の多くが学年体育での実施であるため、グループでの活動や、思考力を高める場面がほとんどなかった。また、体育の時間に、できないものができるようになるために、自分なりに考えてできるようになる方法を考えた児童は数名いたが、友達と相談してより良い方法を考えるということについては多くの児童が未経験であった。

『おにあそび』そのものは、児童が休み時間に親しんでいる遊びであり、児童にとっては身近な単元であった。しかし、児童が親しんでいる『おにあそび』は、足の速い児童が有利で、逃げる側だとなかなか捕まらないし鬼になるとみんなをすぐ捕まえてしまい、走るのが得意ではない児童にとってはすぐ捕まってしまう、という苦手意識もあるようだった。実際に休み時間後にトラブルになることもあった。

そのため、走力の差や運動の得意不得意に関係なく、どの児童も意欲的に参加し、力を伸ばすことができる内容で取り組むことが求められた。また、初めてチームで体育を行うということと、単純に走力だけではチーム編成ができないため、最初の2時間で児童の様子を見てから、バランス良いチーム編成をする必要があった。

そこで、単元全体に見通しを持ち、走力に関係なくどの児童も楽しく活動に取り組むことができる『体育授業プログラム』を活用して授業実践に取り組んだ。

#### (2) 授業実践に向けて

『体育授業プログラム』を活用していくことによって、どの児童にとっても楽しむことのできる内容はもとより、毎時間のねらいとする動きが明確になっているため、指導する側は、全体を見通して授業を計画しやすく、児童にとっても見通しをもって意欲的に授業に臨むことができた。

「鬼遊び」の単元における指導の充実のためには、以下の3点がポイントとなった。

##### ① ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する。

…走力に関係なく楽しく取り組めるための活動や、分かりやすく取り組める場の工夫が明記されているため、児童の実態に合わせてプログラムを活用し、場を設定することが可能となった。

##### ② よい動きを共有するために動きのポイントを押さえる。

…児童が見付けたよい動きを紹介し、共有することで、さらに児童の動きが広がる。どのような動きをすれば良いのかを確認していくことで、意欲も増し、個々での動きだけでなく、チームとしての良い動きに繋がっていく。

##### ③ 動き方に気付くよう言葉がけを具体的にする。

…「動きのポイントを明確にした言葉がけ」「運動への意欲が高まる言葉がけ」「規則の工夫や攻め方の工夫についての言葉がけ」といった、本時の指導のポイントに気付かせる発問を事前に用意することで、動き方や攻め方を教師が例示したりゲーム中に具体的に助言したりすることが可能となる。

3点のポイントを踏まえた毎時間の学習目標と内容が『体育授業プログラム』に具体的に示されているため、児童の実態に合わせて単元を構成、授業実践を積み重ねることができた。

## 2 単元を通した児童の変容

### (1) 1時間目の児童の発言より

#### 《ふえ鬼》

発問	「どうやると、うまく捕まえられるかな」	「捕まらないように逃げるにはどうするかな」
	<ul style="list-style-type: none"><li>・はさみうちをする。</li><li>・速い人を先に捕まえた。</li><li>・すり抜けようとするとう方向が変わる。</li><li>・2人いたらすり抜ける。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・鬼のいない方へ走った。</li><li>・かわして逃げる。</li></ul>

⇒1時間目から、「しっぽり鬼」「ボール運び鬼」の動きに応用できそうな方法が挙がった。

(2) 2～4時間目までの児童の発言や動きより

○児童の発言 ◇児童の動き

時	《しっぽとり鬼》		《ボール運び鬼》	
	個人	チーム	個人	チーム
2	<p>発問「どんなことに気を付けましたか。」</p> <p>○相手にしっぽを見せないようにする。 ○違うチームの方に逃げる。 ○鬼のいない方に逃げる。 ○音に気を付ける。(鬼の近づく音を聞く。)</p>		<p>○仲間の方に行って助けてもらう。</p>	
3	<p>発問「どんなことに気を付けましたか。」</p> <p>○大勢が来た時に、1周回って逃げた。</p>		<p>○仲間としっぽを取るようにした。 ○はさみうちをした。 ○敵に取られそうな時、敵の後ろから行って取るようにした。</p>	
			<p>※初めてやるためルールの徹底が中心。活動中や活動後の発言や動きより。</p> <p>【活動中】 ◇一人でおにゾーンを上手にすり抜け、どんどん得点している。 ◇おにゾーンの前で取り残されて通れないでいる。</p> <p>【活動中】 ○いっぺんに出よう！ ○3人で出よう！</p> <p>【活動後】 ○鬼をおびきよせたらいい。 ○一人がおとりになってその間をすり抜ける。</p>	
4	<p>発問「しっぽを取った人はどんな工夫をしましたか。」</p> <p>○おもいっきり走った。 ○近づいたら取るようにした。</p>		<p>○チームではさみうちをした。</p>	
	<p>発問「逃げた人はどんな工夫をしましたか。」</p> <p>○敵が伸ばしてきたらかわすようにした。 ○低い姿勢になった。 ○違う方向を向いた隙に逃げた。 ○近くに來たら大回りをして逃げる。 ○鬼が近づいたら体をひねってかわす。</p> <p>⇒この逃げ方の工夫は、「ボール運び鬼」における作戦につながっている。</p>		<p>発問「どんな攻め方ができますか。」</p> <p>○ななめに走る。 ○鬼がよそ見をしている隙をつく。 ○スピードをかえて走る。 ○タグを取られないように体をひねる。 ○フェイントをかける。 ○反復横跳びの動きをする。 ○間があいているところを通る。 ○おにゾーンの中をジグザグに走る。 ○しゃがんだり、かがんだりしてかわす。</p> <p>○一人が先におにゾーンに入って、他の人が一気に行く。 ○チームの一人が鬼をおびきよせる。 ○おにゾーンの中で敵をおびきよせる。 ○「せーの」で行く。</p> <p>⇒この発言を、次時の作戦に活用。</p>	

5 (本時)	※メインの「ボール運び鬼」を中心に行うため、活動後の振り返りはなし。		【作戦タイム】 発問「チームの友達が点を取れるようにするために、みんなでどのように動いたらよいかを考えよう」	
	◇今まで出てきた工夫を使い、逃げ方も取り方も上達してきている。	○どンドン取るぞ！ ○相手のチームより多く取るぞ！ ◇はさみうちでしっぽを取る。 ◇周りを見て動いている。  ⇒チームを意識した動きが多くなってきた。	○前の時間に出てきたあの動きを使ってみよう。 ○反復横跳びの動きを試みよう。  ⇒仲間が得点できるようにするために、自分ができる動きを考えていた。 ⇒友達の動きを見て、やってみたい動きを自分なりに選んでいた。	○ぼくは走るのが得意だから、おとり役になる。 ○□□ちゃんは、ここを通ればいいんじゃないかな。 ○スタートで「セー」で出よう！  【活動中】 ◇前時にうまく通れなかった児童も、仲間に協力してもらい通り抜けることができた。 ◇スタートだけでなく、2つ目のおにゾーンのところでも一緒に出るチームが出てきた。

### (3)学習カードより

時 人	「しっぽとり鬼」でしっぽを取ることができた。	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
自己 評価	A たくさん取れた	7	6	8	9	8
	B 取ることができた	5	9	10	11	12
	C 取ることができなかった	11	10	6	5	3

1・2回目はタグ1本でしっぽを取られたらコートの外で応援するというルールで行ったため、取ることができなかった児童が多かった。3時間目からは、タグを2本に増やし、取られても取り続けて良いというようにルールを変更したため、しっぽを取ることができた児童が増えた。児童の自己評価のため、実際にたくさん取れていない児童もいたが、取れるようになったと実感する児童は増えた。

時 人	「ボール運び鬼」を楽しくやれた。	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
自己 評価	A とても楽しくやれた	9	15	18	20
	B 楽しくやれた	13	10	5	3
	C 楽しくやれなかった	3	0	2	0

ルールが分かってくると、チームで楽しく取り組める児童が増えた。「楽しくやれなかった」児童は、勝敗に強くこだわっていたため、次時の前に個別に楽しく取り組めるように助言をした。

#### (4) 単元終了後の児童の感想等

##### できるようになったこと・かわったこと

- ・しっぽとりおにやボールはこびおにで、あいてをかわしてにげることができるようになった。
- ・おにごっこがもっとすきになった。
- ・いっぱいはしれるようになりました。
- ・にげながらさくせんをかんがえました。
- ・しっぽがたくさんとれるようになりました。
- ・ボールはこびのさくせん、はんぷくよことびができるようになりました。
- ・じぶんのチームのみんなのことがすきです。

##### うれしかったこと

- ・ボールをたくさんいれたからうれしかった。
- ・チームでいっぱいボールをはこべてうれしかった。
- ・さくせんがせいこうしたときうれしかった。
- ・さくせんがかんがえたとおりにうごけてうれしかった。
- ・みんないろいろなアイデアがあつたのしかった。
- ・さくせんをかんがえるのはむずかしかったけど、みんなでかつぞ！とおもった。
- ・そのさくせんならぜったいまけないとおもった。
- ・ともだちのかんがえさくせんはすごいとおもった。
- ・いいさくせんを出せてうれしかった。
- ・みんなでかんがえたから、かてそうだとおもった。

##### これからのこと

- ・これからチームでやることあつたら、力をあわせてかんがえてがんばりたい。
- ・チームのなかまをたすけるようにしたい。
- ・しっかりさくせんをかんがえていきたい。
- ・みんなでいっしょにかてるようになりたい。

おにあそびの動きができるようになったり、できたことによる喜びを表したりするといった、自分が成長できたことを実感した感想が見られた。また、個人としてだけでなく、多くの児童が、仲間と一緒にやったことで得られた喜びや驚き、面白さを実感できていた。中には、今後チームプレイをするような場面があった時にどのようにしていきたいかをイメージできるなど、内面としても大きく成長を感じられた児童も出てきた。

#### (5) 運動有能感調査の結果について

単元前後に実施した運動有能感調査の「運動ができる自信(身体的有能さの認知)」の得点(図1)をみると、上位群は単元前後ともに13.6点(15点満点中)と高い値であった。下位群をみると、単元前は10.8点だったが、単元後は11.3点へと向上した。

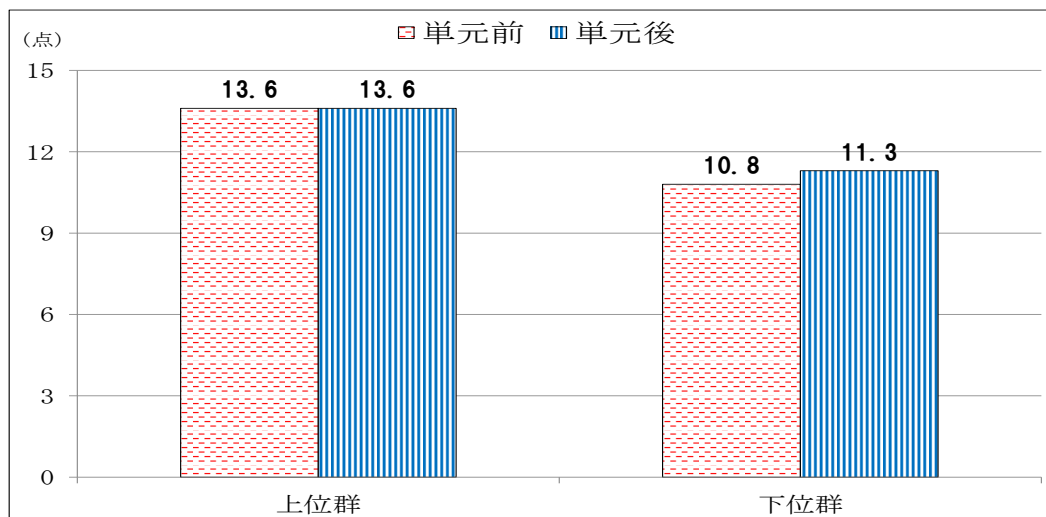


図1 単元前後に実施した「運動ができる自信」の得点の変容

## (6)ゲーム中の動きの分析について

### ①「ボール運び鬼」における鬼ゾーンを通過できた回数について

3～6時間目を実施した「ボール運び鬼」における鬼ゾーンを通過できた回数を分析した。その結果、3時間目の上位群は10.3回だったが、下位群は5.6回であった。ゲームの様子をみると上位群に比べて下位群の児童は、なかなか鬼ゾーンを通過できず、上位群の約半分の通過回数であった。その後、授業を重ねることによって、守り(鬼)の動きが上達して鬼ゾーンの通過がより難しくなったものの、6時間目には下位群の通過回数が6.5回と向上した。「2人で一緒」に通過したり、なかなか通過できずに困っている仲間に対して「おとりの動き(1人が守りを引き付けている隙に、仲間が通過する動き)」などを使ったりしたことによって、通過回数が向上した。

1人あたりの「ボール運び鬼」における鬼ゾーン通過回数

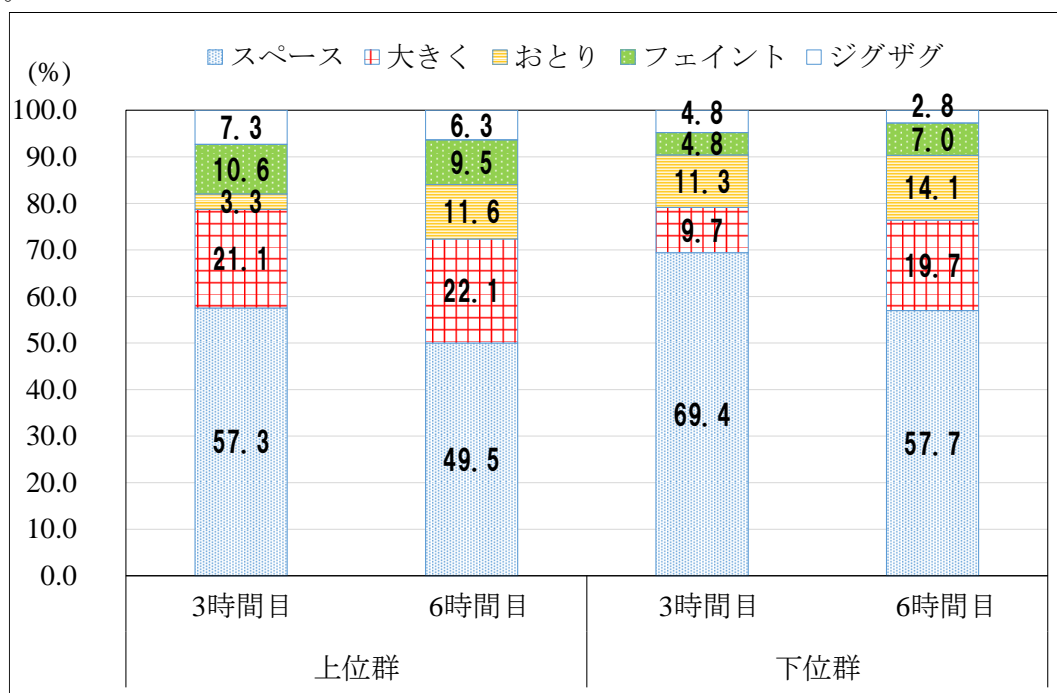
	3時間目	6時間目
上位群	10.3	7.9
下位群	5.6	6.5

※(回)

### ②「ボール運び鬼」における鬼ゾーンを通過したときの動きの種類について

鬼ゾーンを通過したときの動きの種類を詳細に分析した。その結果、上位群をみると個人の動きである「スペースに走る動き」が3時間目は57.3%だったのに対して6時間目は49.5%と減少した。一方、2人以上の動きである「おとりを使った動き」が3時間目は3.3%、6時間目は11.6%へと増加した。

下位群をみると「スペースに走る動き」が3時間目は69.4%だったのに対して6時間目は57.7%と減少した。一方、「大きく回る動き」は3時間目が9.7%、6時間目が19.7%へと増加し、「おとりを使った動き」は11.3%から14.1%へと向上した。



「ボール運び鬼」における鬼ゾーンを通過したときの動きの種類の変容

これらにより、3時間目は個人の動きが中心だったものの、6時間目はチームの仲間を意識した動きを含めたいろいろな動きを使いながら鬼ゾーンを通過していたことが読み取れる。同じゲームを数時間行うことによって、運動の行い方の学習だけではなく、動きの工夫を引き出すことができたといえる。これらの動きは中学年のゴール型(例えばフラッグフットボール、セストボール、サッカーなど)につながるものであり、体育科における学習内容の系統性を踏まえると、低学年段階でさまざまな動きを経験することが重要だといえる。

### 3 公開授業の様子

(1)

#### 【授業準備とウォーミングアップ】



①ゼッケンの何番がどこの道具を用意するかを決めておき、全員で道具の準備や場の設定をする。

②グループごとに準備体操をする。

※本時は授業開始前に昼休みの分の時間があったため、児童に自由に体育館で遊んで良いことを伝え、体育館全部を使ってしっぽ取りを自発的に始め、走り回っていた。

#### 【しっぽとり鬼】



①メインゲームである「ボール運び鬼」で対戦するチームと行う。

1分間を2回。

※運動量を確保するために、しっぽは取られてもそのまま続けて良いとし、相手のしっぽを狙うことに専念させた。

※アップ代わりのため、本時ではしっぽの数で勝敗は決めず、すぐに2回戦を行い、できるだけたくさん走り、動き回れるようにした。

#### 【本時の活動の確認】

①ホワイトボード前に集合し、チームごとに座る。

②前時に「ボール運び鬼」の攻め方を色々出し、たくさん出せたので、その点から本時のめあてを提示する。

※前時に出了攻め方を用い、個々の攻め方から、本時では“チームとして”もっと点数を取るための攻め方を見付けていくという流れの課題設定を行った。

**本時のめあて** なかまときょうりよくして、もっとてんすうをとれる **せめかたを見つけよう。**

#### 【ボールはこび鬼 1ゲーム目①】



前時に色々出てきた攻め方を使い、まず1ゲームやってみる。

①1分間で攻守交代。終わったら集合する。

②全体で良い動きの共有。

## 【作戦タイム】

- ①共有した良い動きと、前回出た良い動きをまとめたものを、作戦として提示する。
- ②それぞれの作戦は、ボードを使って動きを確認する。
- ③【作戦タイム】では、チームでどの作戦に挑戦したいか選ぶ。選ぶことができたなら、誰がどのように動くか、自分のゼッケンの番号のマグネットで、動きを確かめる。



## <提示した4つの作戦>

### 1 **あいだ さくせん**

- ・おにとおにのあいだがあいたところをとおる
- ・おにがよそ見をしているあいだにぬける

### 2 **おとり さくせん**

- ・1人がさきにおにゾーンにはいって  
おとりになって、おにがつかまえにいている  
あいだに ほかのなかまがぬける

### 3 **おびきよせさくせん**

- ・2～3人でおにゾーンにちかづいて、1人が  
おにをおびきよせて、そのあいだにほかの  
なかまがぬける

### 4 **いっしょさくせん**

- ・「せーの」でいっしょに出る
- ・1人でいかないで、いつもなかまといっしょに  
出る
- ・1人のなかまがいたらいっしょにすすむ



## 【ボールはこび鬼 1ゲーム目②】



- ① チームで相談し、決めた作戦を使って同じ対戦相手ともう一度再戦する。
- ② 終わったら集まって振り返る。

※自分たちで決めた作戦がうまくいったかどうか、うまくいかなかったところは、どこがうまくいかなかったかなどを確認することができた。

## 【ボールはこび鬼 2ゲーム目】



- ① 違うチームと、同じ作戦で2ゲーム目を行う。
- ② 終わったら集まって振り返る。

※作戦が1ゲーム目と同じようにうまくいったチームもあれば、うまくいかなかったチームもあった。同じ作戦でも、チームが違うとうまくいかないこともあり、相手によって作戦を変える必要があることに気づくことができた。

## 【まとめ】



- ① 良かった動きを共有する。  
本時のめあてである「チームの仲間と協力できたか」を確認する。
- ② 学習カードに振り返りを記入する。
- ③ 次時の予告。

※今日チームで選んだ攻め方を振り返って、次時は同じチームと再戦することを予告したが、児童は「もっとやりたい」と意欲的であった。

※実際に第6時では、作戦を立てる時に、4つの作戦を2つ組み合わせてやろうとするなど、よりチームが勝てるようにする作戦をみんなで出し合い、考えているチームがほとんどであった。

(2) 学習カード


おにあそび 学習カード		ひつげ	ひつげ
☆あそびの		☆あそび	○やること
1	☆おにあそびのすすめかたをしよう	○まじゅうの見とあしをもつ	○かんたんおにあそび
2	☆しっぽとりおにをやってみよう	○ねことねずみ	○しっぽとりおに
3	☆ボールはこびおにのルールをおぼえてやってみよう	○しっぽとりおに	○ボールはこびおに
4	☆ボールはこびおにのせめかたを見つけよう	○しっぽとりおに	○ボールはこびおに
5	☆なかまときょうかして、もっとてんすうをとれるせめかたを見つけよう	○しっぽとりおに	○ボールはこびおに
6	☆おにあそびのまとめをしよう	○しっぽとりおに	○ボールはこびおに

**1 おにあそびのすすめかたをしよう**

☆あそび

おにあそびのすすめかたがわかった

かんたんなおにあそびをたのしくやれた




**2 しっぽとりおにをやってみよう**

☆あそび

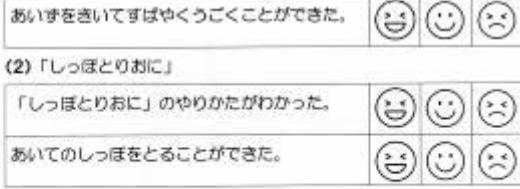

(1) 「ねことねずみ」

あいつをきいてすばやくうごくことができた。

(2) 「しっぽとりおに」

「しっぽとりおに」のやりかたがわかった。

あいてのしっぽをとることができた。

**3 ボールはこびおにのルールをおぼえてやってみよう**

☆あそび

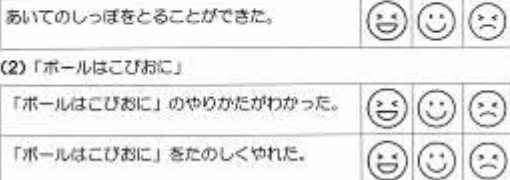
(1) 「しっぽとりおに」

あいてのしっぽをとることができた。

(2) 「ボールはこびおに」

「ボールはこびおに」のやりかたがわかった。

「ボールはこびおに」をたのしくやれた。



**4 ボールはこびおにのせめかたを見つけよう**

☆あそび

(1) 「しっぽとりおに」

しっぽをとれた

(2) 「ボールはこびおに」

「ボールはこびおに」をたのしくやれた。

せめかたを見つけられた。

たくさんボールをはこんでてんすうをとれた。



**5 なかまときょうかして、チームがもっとてんすうをとれるようにするのためのさくせんを見つけよう。**

☆あそび

(1) 「しっぽとりおに」

しっぽをとれた

(2) 「ボールはこびおに」

「ボールはこびおに」をたのしくやれた。

せめかたを見つけられた。

たくさんボールをはこんでてんすうをとれた。



**6 おにあそびのまとめをしよう。**

☆あそび

(1) 「しっぽとりおに」

しっぽをとれた。

(2) 「ボールはこびおに」

「ボールはこびおに」をたのしくやれた。

【やってみよう】

- ・じっくり
- ・スピードをあげる
- ・くぐるまわる
- ・大きくういてがらす
- ・ほんのくよこどび
- ・おぼえにほじる
- ・ひねってがらす

えらんだうごきが うまくできた。

たくさんボールをはこんでてんすうをとれた。




### (3) その他資料

作戦ボード

掲示資料



## 4 授業研究会より(11/22)

### (1) 体育授業プログラムを活用した授業について

- 子どもたちが、生き生きと楽しそうに活動していた。運動量が多く素晴らしかった。準備（教材や場の設定）など、担任一人に対応するのはきびしい。学校全体での工夫が必要ではないか。
- どんな活動をして良いかわからないときに参考にできて、さらにそれをアレンジしていけるのが良いと思った。学年で道具を用意し、学年で統一した道具を使うなど、工夫すると良いと思う。
- 1年生でも思考をもとにできるようになっていくことが、よく分かった。場の設定についても細かくプログラムで決められているので、活用しやすいと思った。
- 教材を共有でき、誰が見ても単元計画が分かりやすいので、アレンジしながら活用していきたい。
- プログラムを使うことで授業として、流れがよくできていると思った。
- プログラムを活用した授業を学校組織で行うことにより、学年間の指導の仕方につながりをもたせることができると気付いた。活用してもらうためには、体育部を中心として教具の準備が必要だと感じた。
- 子どもたちがずっと止まることなく動き続けており、しっぽとりは、メインの活動への良いウォーミングアップになっていたと感じた。
- 場の設定が一人ででき、本校にある道具のできるのであれば、ぜひ取り入れたい。
- 教科書がない教科なので、ある程度流れがあるのはありがたい。1から考えるのではないので、短い時間で工夫したり、アイデアを出したりできるので、質の高い学習になると思う。
- 単元が6時間であり、①はオリエンテーション、②はドリルゲームの慣れなので、実質4時間しかメインができる時間がない。個人の動きメインのゲームと、グループでの動きを出させたいゲームの両方をやるには、もう少し単元の時間が必要になると感じた。
- もとのアイデアがあり、それを自分なりにアレンジしてやっていくには良いプログラムであると思う。授業をする上での補助運動などは、バリエーションが増えていくと良い。
- 体育専門でない人でも思考や技能を伸ばす授業が行えるプログラムだと感じた。
- 専科でない小学校担任一人が準備するのは難しい。コーディネーターを置き、プログラムを活用できるような人材の確保と配置が最も期待される。
- まだ知らない教員も多いと思う。学校の研修会で紹介したり、共有フォルダ内にあったりすると使いやすい。全てでなくても、活用してもらえよう授業公開を通して良さを伝達できると良い。普及、研修の場が必要。

### (2) 低学年における豊富な運動経験を積ませる上での工夫について

- 達成感が見て分かる学習カードを使用して、自分ができるようになった嬉しさを感じられるようにすることや、楽しみながらいろいろな動きができる活動を授業に取り入れる工夫をしていくことが大切だと思った。
- 思考場面を繰り返し取り入れていくことで、学びを深めながら運動経験を積ませることができると感じた。
- 教具の充実や、合同体育と単独学級の体育とのバランスが運動量の確保につながると感じた。
- 休み時間や放課後の遊びにもつながるような、様々な運動遊びを授業で提供することが大切。
- いろいろな運動を、ドリル（導入時）を通して行う。

- 幼小の連携を踏まえると、入学時のスタートカリキュラムの中に、自由に遊ぶ時間を確保していくことも大切なのではないかと。豊富な運動経験と結びつけると考えると、外で自由遊びをするのも良いと思った。
- 学び合いの場面で、年齢、学年に応じた方法を有効に取り入れていくことが大切だと思った。
- 中学年、高学年で必要な動きに繋がる動きを、教師が意図的に授業に取り入れる。

### (3) 本日の公開授業の感想、学校の取組、本時の授業で参考になったもの、今後の実践に生かしたいこと

- 観ていて楽しい授業だったので、やっている子どもたちはもっと楽しく感じていると思う。低学年のうちに体を動かすことが楽しい経験を積み、体育好きの子がたくさん増えると思う。
- 場の設定やボード、カード類などしっかりと準備がされていた。
- 子どもたちに、しっかり考えさせる場面を作っていくことを実践していきたい。
- 1年生でもレベルの高い鬼遊びができるんだなあと感心した。ちょっとした工夫、アイデアが充実した質の高い授業につながるのだと思った。1年生から作戦を考えたり、仲間と話し合う経験を積み重ねたりしていけば、一人一人の能力も高まり、楽しい質の高い授業になると実感した。
- 公開授業担当校ということもあるだろうが、体育主任以外にも体育をがんばっていこうという校内意識があることが素晴らしいと感じた。
- 1年生の体育ということで、楽しく遊ぶ体育と考えていたが、1年生なりの学び合いがあり、とても参考になった。
- 体育の授業は学級経営の姿がよく表れる教科だと強く感じるとともに、日々の指導の素晴らしさを感じた。
- 1年生で色々な子がいる中、手のかかる子たちが他の子たちと関わり合っているところが良かった。大変な部分もあるかと思うが、細かにルールを守らせようと指導している部分も見せていただいて良かった。
- 「教具や指導資料を蓄積する」「プログラムを活用した授業を広める」ということについて考えてみると、どちらも年計がしっかりしていて、どの学年で何をやるのか、どこまでできればいいのかが、学校ごとに明確になっていないと、毎年やることが変わってしまい、準備ができないのではという意見が出た。まず体育の人間が中心となり、学校として整えられるシステムを整え、授業をがんばれる環境をつくらなければ、体育授業の充実につながらないと思う。
- 子どもたちの個のスキルがしっかり身に付いていた。そこから友達が残ってしまっている困り感を見取り、本時の作戦へとつながっていたのかなと思う。そうした困り感を解決するためのゲームになり得るような一人一人の持ち点も大切になる状況が作られるとよかった。
- 低学年の体育の授業を専門外の先生に公開していただき、大変有意義だった。まずは多くの教師にプログラムを周知していくことが大切だと感じた。

## 5 成果と課題

### (1) 成果

- 体育授業プログラムを活用したことで、授業の流れがパターン化され、児童が見通しをもって授業に取り組むことができた。
- 学習カードを用いて毎時間自己評価で自分の活動を振り返らせたことで、活動して終わりにするのではなく、次時に向けての意欲づけになり、1時間1時間の学びが単元全体の学びにつながって、単元を通して自分の成長を実感させることができた。
- 今までは合同体育が多かったが、この単元においては、クラスごとに実施し、体育館にコートを2面とり、毎回4チーム同時に活動できるようにしたことで、児童の個々の運動量の確保につながった。
- 準備や片付けの役割を決めることで、1年生であっても自分たちで場の設定をすることができるようになった。また、準備運動をチームごとに行ったことで、仲間意識をもって授業に臨めるようになった。
- 作戦を考える時に、自分のゼッケンと同じ番号のマグネットを操作させながら作戦ボードを用いて動きを考えさせたことで、1年生なりに具体的に動きをイメージしながら考えることができていた。
- 児童への言葉がけをする際に、動きのポイントが明確になっていたことで、教師自身がどんな言葉がけをいつ効果的にするのか、やりながら少しずつ分かるようになった。

### (2) 課題

- 体育授業プログラムを活用するためには、学校全体の体育授業の組み方を見直し、できるだけ1クラスで体育が実施できるような環境を整える必要がある。
- 体育授業プログラムは、低学年の中でも比較的2年生を想定して設定されているため、1年生には難しい活動もあり、実態に応じてプログラムを取捨選択しながら活用する必要がある。