

第 1 学年 体育 科学 習 指 導 案

1 年 1 組 指 導 者 紀 村 修 一

単 元 いいね、その攻め方（ボール運び鬼）

1 単元について

本学級の子どもたちは、これまでに、かけっこやリレー遊びにおいて、仲間と競争して勝つ嬉しさや負ける悔しさを味わった。また、仲間と共に運動することの楽しさを感じることもできるようになってきた。このような子どもたちが、走の運動遊びで学習したことを生かし、仲間と協力して相手の陣地を攻めたり、自分の陣地を守ったりしながら、夢中になってボール運び鬼に取り組んでいく。このことは、ゲームの楽しさに触れるだけでなく、仲間と共に運動することのよさを感じたり、勝敗を受け入れ、進んで運動遊びに取り組んだりすることにつながると考える。

本単元は、規則を守りながら、鬼にはちまきを取られないように空いている場所を見付けながら攻めたり、逃げる相手のはちまきを取って自分の陣地を守ったりする学習である。子どもたちは、これまでの経験を生かし、夢中になって鬼から逃げたり、相手を追いかけたりするであろう。その際、個人の力だけでは、多く得点できない状況を意図的につくり、子どもが攻め方を工夫することの必要性に気付くことができるようにしたい。そうすることで、仲間と協力してよりよい攻め方について考え、進んで試すことができるからである。

そこで、以下の支援を行う。

- 単元のはじめに、いろいろな鬼遊びを紹介し、鬼からの逃げ方について交流する場を設定する。そうすることで、空いている場所を見付けるという視点をもつことができるようにする。
- 攻め方を工夫していたチームを見取った際、インタビューをしたり、価値付けたりする。そうすることで、無意識に行っていた連動した動きを自覚し、意図的に連動した攻め方をすることができるようにする。
- 毎時間の振り返りで、気に入った攻め方を動作や言葉で紹介するように促し、周りの子どもに「どんなところがよかったか」を問う。そうすることで、攻め方を工夫することのよさに気付くことができるようにする。

2 目 標

- 意図的に攻め方を工夫し、空いている場所を見付けながら、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができるようにする。
- 勝敗を受け入れながら、競い合う楽しさに触れ、仲間と共に運動することのよさを膨らませることができるようにする。

3 評価規準

知識・技能(知・技)	思考・判断・表現(思)	主体的に学習に取り組む態度(態)
○鬼遊びの行い方や攻め方を知るとともに、一定の区間で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの動きができる。	○得点するために、仲間のよい攻め方を見付けたり、チームで攻め方を工夫したりしている。	○鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ○規則を守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。

4 指導計画（全5時間）

第1次 学習の見通しをもつ（1時間）

第2次 「ボール運び鬼」をする（4時間）【本時2／4】

5 本時案 【平成29年11月24日 9：30～10：15 中学校武道場】

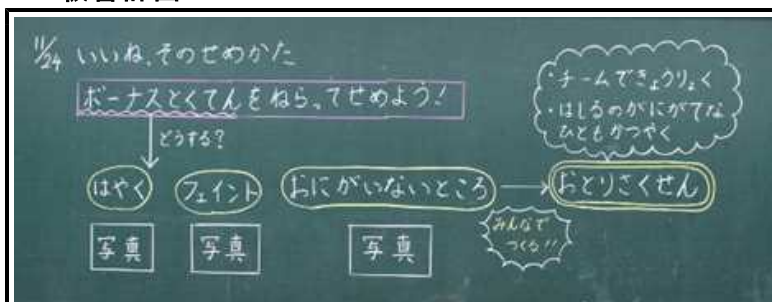
- (1) ねらい 攻め方を工夫することの必要性に気付き、空いている場所を見付けながら、得点をねらうことができるようにする。

(2) 学習過程

[◇は指導計画に示した子ども AとBは◇と同じチームの子ども]

学習活動／子どもの意識	支援
<p>① 準備運動をし、学習のめあてを確認する (7分)</p> <p>学習内容 ・鬼遊びへの取り組み(態)</p> <p>◇「鬼タイム」が始まったよ。「しっぽ取り鬼」をしよう。みんなでやると楽しいね。鬼のA君に捕まってしまったよ。A君は足がとても速くてすごいな。</p> <p>・体があたたかくなってきたね。心臓の音が少し速くなったよ。</p> <p>A 前回やった「ボール運び鬼」をするのだね。やったあ。どんどん鬼をかわして、たくさん得点するぞ。</p>	<p>○毎時間、授業のはじめに、「しっぽ取り鬼」をする時間を設定する。そうすることで、「ボール運び鬼」につながる動きに慣れることができるようにする。</p>
<p>② 「ボール運び鬼」をする (30分)</p> <p>学習内容 ・逃げる、追いかける、障地を取り合うなどの動き(知・技)</p> <p>・攻め方の工夫(思) ・勝敗の受け入れ(態)</p> <p>・今日は、「チーム全員が得点したらボーナス得点10点」という新ルールがあるのだね。ボーナス得点をゲットしたいな。</p> <p>A やったあ。僕は2点取ったよ。嬉しいな。</p> <p>◇でも、6対15で負けてしまったよ。悔しいな。次勝つにはどうしたらよいか。</p> <p>B 私もがんばりたいのに、なかなか得点できないよ。</p> <p>・先生が、他のチームにインタビューしているよ。聞いてみよう。</p> <p>どうして、そんなに得点できたのですか。</p> <p>・足が速い人がおとりになって、みんなが得点できるようにしたよ。そうしたら、ボーナス得点をゲットできたよ。</p> <p>◇いいね、その攻め方。僕たちも「おとり作戦」をやってみよう。</p> <p>A 僕がおとりになるから、鬼が見ていない間にBさんはゴールに向かって全力で走ってね。</p> <p>◇やったあ。5人全員が得点したから、ボーナス得点をゲットしたよ。作戦が成功してうれしいな。</p> <p>A Bさんの攻め方、とてもよかったよ。ナイスプレー。</p>	<p>○攻め方を工夫していたチームを見取った際、インタビューをしたり、価値付けたりする。そうすることで、無意識に行っていた連動した動きを自覚したり、多く得点できないチームが、仲間のよい攻め方を試したりすることができるようにする。</p> <p>○気に入った攻め方を動作や言葉で紹介するように促し、周りの子どもに「どんなところがよかったか」を問う。そうすることで、攻め方を工夫することのよさに気付くことができるようにする。</p>
<p>③ 学習を振り返る (8分)</p> <p>学習内容 ・得点する楽しさ(態) ・攻め方を工夫することのよさ(思)</p> <p>B 「おとり作戦」をやったよ。はじめて私も得点できたし、ボーナス得点の花丸シールも貼られたし、とても嬉しかったよ。</p> <p>・チーム全員が得点できてすごいな。いいね、その攻め方。</p> <p>◇もっと得点できる攻め方を考えてみよう。またやりたいな。</p>	

6 板書計画



チーム	1かいめ	2かいめ
☆チーム	6	9
○チーム	16	18
△チーム	7	18
★チーム	4	8
●チーム	4	16
▲チーム	5	8

【とくてんひょう】