

# 第 1 学年体育科学習指導計画

15M (5時間)    が本時

学習活動	子どもの意識 [一人の子どもの意識を中心に示している]	
<b>第 1 次 学習の見通しをもつ</b>	<b>3M (1時間)</b>	
<b>学習内容</b> ・鬼遊びへの取り組み(態)		
<input type="checkbox"/> いろいろな鬼遊びをする (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼遊びをするのだね。休み時間にいつもケイドロをしているよ。僕は、鬼が来ない方へ逃げるぞ。あ、鬼が近付いてきた、逃げろ。早く気付いたから逃げ切れたよ。次は、「しっぽ取り鬼」をするのだね。鬼に捕まらないようにかわして逃げるよ。やったあ。逃げ切れたぞ。次は、鬼がいるコートに入ってゴールまで走り切るのだね。一か所に鬼がかたまっているよ。鬼がいないところを見付けて走ったよ。楽しかったな。もっとゲームをしたいな。</li> </ul>	
<b>第 2 次 「ボール運び鬼」をする</b>		<b>12M (4時間)</b>
<b>学習内容</b> ・「ボール運び鬼」の行い方(知・技) ・攻め方の工夫(思) ・勝敗の受け入れ(態)		
<input type="checkbox"/> 「ボール運び鬼」をする① (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで「ボール運び鬼」をするのだね。2分間で何点取れるかを競うのだよ。がんばるぞ。鬼にマークされて、なかなか前に進めないぞ。あ、鬼がよそ見をしている。今のうちに走ろう。やったあ、得点できたよ。でも、相手チームにコートから足が出ていたと言われたよ。本当かな。夢中になっていたから分からないよ。先生が、審判をつけたらどうと勧めてくれたよ。それ、いいね。これで思いっきりできるね。また、「ボール運び鬼」をして遊びたいな。</li> </ul>	
<input type="checkbox"/> 「ボール運び鬼」をする② (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日は、「<b>チーム全員が得点したらボーナス得点10点</b>」というルールが加わるのだね。ボーナス得点をゲットしたいな。A君も僕も<b>2点取ったよ。でも、6対15で負けてしまったよ。どうして負けてしまったのかな。足が速い人がおとりになって攻めたチームがあるのだから。いいね、その攻め方。僕たちも「おとり作戦」をやってみよう。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。作戦が成功して嬉しいな。もっと得点できる攻め方を考えてみよう。</b></li> </ul>	
<input type="checkbox"/> 「ボール運び鬼」をする③ (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日はどうやって攻めようかな。A君が、「『せーの』の合図で一斉に攻めたら、鬼がびっくりする」と言っているよ。いいね、やってみよう。あれ、すぐに鬼に捕まってしまったよ。どうしてかな。そうだ、みんなが違う方向に走り出したらいいと思うよ。うん、やってみよう。よし、鬼が慌てているよ。作戦成功だね。ボーナス得点もゲットできて嬉しいな。次の時間に「ボール運び鬼オリンピック」をするのだから。みんなで協力して、優勝しようね。</li> </ul>	
<input type="checkbox"/> 「ボール運び鬼」をする④ (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いよいよオリンピック本番だ。これまでにうまくいった作戦で攻めよう。まずは、○チームと対戦だ。「おとり作戦」で得点したよ。でも、ボーナス得点はゲットできなくて悔しいな。相手の守りがよかったね。1点差で勝ったよ。次は、△チームと対戦だ。「せーの作戦」で攻めよう。黄色のはちまきをつけたBさんが得点したよ。僕も得点を狙うぞ。やったあ、ボーナス得点をゲットしたぞ。わあ、△チームも攻め方を工夫して全員が得点したね。負けたけれど、チームで協力して攻めることができたね。これからも、みんなで楽しく運動したいな。</li> </ul>	