

# 体育科学習指導案

指導者 大阪市立高殿南小学校 大塚 邦明

1. 日 時 令和7年 5月22日(木) 第5時限(13:50~14:35)

2. 学年・組 第2学年1組 在籍23名

3. 場 所 講堂

4. 単 元 ゲーム「宝運び鬼」

5. 目 標

- 一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすることができるようになる。

【知識及び技能】

- 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なる。 【思考力、判断力、表現力等】
- 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようになる。 【学びに向かう力、人間性等】

6. 指導に当たって

(1) 児童観

本学級の児童は、休み時間に運動場で遊ぶことが大好きである。集団での遊びでは、鬼ごっこやドッジボールが人気で、友達と一緒に体を動かすことを楽しんでいる。また、一輪車や鉄棒、雲梯など、自分のペースで取り組める遊びにも意欲的である。みんなでルールを決めて遊ぶ「みんな遊び」の時間を楽しみにしている児童も多く、学級の仲間との関わりを大切にしている様子がうかがえる。しかし、一部の児童は、勝ち負けや順番があるときや、うまく気もちを伝えられなかった場合に友達とトラブルになって教室に帰ってくることがある。その際は、遊びのフィードバックを担任と一緒にし、どうしたらよかったですのかを児童の思いを聞きながら、一人一人に返していくようにしている。また、4月に、外国籍の児童が転入した。ネパールから来日して間もないため、日本語での会話がまだ困難である。学校での生活には少しづつ慣れてきており、休み時間には、じゃんけんやバスケットボールなどの遊びを通して友達との関わりをもち始めているところである。

体育科の「ゲーム領域」の学習では、1年時に「ドッジボール」や「ボールけりゲーム」、「鬼遊び」を経験している。「鬼遊び」は、一人鬼や子増やし鬼以外にも氷鬼などの発展した鬼遊びを経験しており、ドッジボールとともに現在も休み時間によく取り組んでいる。本単元の事前アンケートの結果は以下の通りである。

① 体育科の学習は好きですか。

あてはまる 21	だいだいあてはまる 2	あまりあてはまらない 0	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

② 「鬼遊び」の学習は好きですか。

あてはまる 20	だいだいあてはまる 0	あまりあてはまらない 2	あてはまらない 1
----------	-------------	--------------	-----------

③ 友達とグループで運動するのは好きですか。

あてはまる 18	だいだいあてはまる 3	あまりあてはまらない 1	あてはまらない 1
----------	-------------	--------------	-----------

④ 楽しい遊び方や上手な動きを見付けて、友達に伝えることは好きですか。

あてはまる 13	だいだいあてはまる 7	あまりあてはまらない 3	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

⑤ 「宝運び鬼」は楽しみですか。

あてはまる 20	だいだいあてはまる 2	あまりあてはまらない 1	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

アンケートの結果では、『体育科の学習』が「好き」、『鬼遊び』が「好き」と答えた児童が多かった。理由は、「体を動かすのが好きだから」、「逃げるのが楽しいから」、「つかまえるのが楽しいから」が多く、「好きではない」と答えた理由は、「走るのが苦手だから」、「みんなが速くてつかまえられないから」であった。『友だちとグループで運動をする』ことが「好き」と答えた児童も多く、理由は、「グループで運動するのが楽しいから」、「グループですると協力できてうれしいから」が多くかった。「好きではない」と答えた理由は、「責められることがあるから」、「運動が苦手だからこわい」であった。『楽しい遊び方や上手な動きを見付けて、友達に伝えること』は「好き」と答えた児童も多く、理由は、「教えてもらうとコツが分かるから」、「伝えると喜んでもらえてうれしいから」が多くかった。「好きではない」と答えた理由は、「何を言えば良いかわからない」、「見付けることが難しいから」であった。『宝遊び』を「楽しみにしている」児童は多いが、「上手にできないかもしれないから」という理由で「楽しみではない」と答える児童もいた。

以上のことから、本学級の児童は、体育科の学習に対して意欲的であり、鬼遊びやチームで運動することに興味をもっている児童が多いと言える。しかし、走る運動やよい動きを見付けること、友だちに伝えることに対して苦手意識をもっていたり、初めての遊びに対して不安を感じていたりする児童がいることが分かった。

## (2) 教材観(運動の特性)

ゲームは、主として集団対集団で、得点を取ったり、得点を防いだりするために友達と協力して攻めたり守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。友達と協力してゲームを楽しくする工夫をし、みんなが楽しめるゲームを作り上げることが、重要な課題となる。規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりしながら、ゲームを楽しむことが学習の中心となる。また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることなどができるようになることが大切である。

「鬼遊び」では、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、一定の区域で鬼遊びをすることができるようになり、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる。本単元の「宝遊び」は、タグを取ることと、タグを取られないように走り切るというボール操作を必要としない運動である。攻め側は、スタートラインからゴールラインまで宝(ボール)を持って走り切り、守り側はタグを取るという簡単な役割に分かれ、攻めと守りを交互に行う。また、攻めは1回ごとにセットできるため、攻め方が考えやすいことも特性の一つである。

## (3) 指導観(学習指導と評価の在り方)

本単元は、「一定の区域で、逃げたり追いかけたりする」ことが大きなねらいである。

「はじめ」(第1・2時)の段階では、タグ取り遊びを通してタグの扱いやタグを取られた時の反応ができるようになる。また、様々な遊びを通して、タグを操作する楽しさを味わうことができるようになっていく。タグの付け方やコートの準備など、ゲームを始めるに当たって、全員が理解できるように学習を進めていく。運動が苦手な児童も積極的に取り組むができるように、はじめの規則やマナーを次のように工夫する。チームは、1チーム5,6人で全4チームとする。コート内は、攻め側3人、守り側2人とし、攻

め側を数的有利にすることで、得点機会を多く作れるようにする。また、ゲームを少人数で行うことによって、空いている場所を見付けやすくし、みんなが積極的にゲームに参加できるようにすることもねらう。運動が苦手な児童には、リーダーを中心にチームみんなでアドバイスをするようにする。マナー面では、タグの返し方や声のかけ方など、みんなが協力してゲームを進められるようにしていきたい。試しのゲームを通して、はじめの規則やマナーなどのゲームの仕方をつかみ、これから学習への期待感を高められるようにしたい。

「なか前半」(第3・4時)の段階では、規則やマナーを守ったり、規則を工夫したりしてゲームをすることができるようになる。ゲーム中、困ったことや分からぬことがあれば、みんなで相談して確認するようにし、より楽しいゲームとなるように規則を工夫していく。「なか後半」(第5・6時)では、作戦カードを使って攻め方を選ぶことができるようになり、よりたくさん得点できる方法をチームで話し合うことができるようになっていく。「なか」の段階のゲームは、同じチームと2回行い、1回目をゲーム①、2回目をゲーム②とする。ゲーム①でチームのめあて(作戦)を試し、ゲーム②でチームのめあて(作戦)が達成できるようにしたい。そのため、ゲーム中は、特によい動きのチームや課題が解決しにくい児童がいた場合、指導者がゲームを止めて全体に広めたり、個別に助言したりすることも有効であると考えられる。ゲーム後は、学習を振り返り、チームで良かった点や改善点を話し合い、次のゲームにつながるようにしたい。その際、作戦ボードとマグネットなどの半具体物を各チームに用意し、ゲーム中の動きの確認やめあて(作戦)についてチーム内で共有できるようにする。授業の最後には全体で気付いたことやできるようになったことなどを児童に発表させ、全体で共有し、次時のめあて(作戦)の設定につなげていきたい。また、準備運動からゲーム②の終了までミュージックタイマーを使用する。流れている音楽の曲で時間を区切り、児童らで学習活動を進められるようにすることで、児童への指示を少なくし、ポイントを押さえた指導、助言を行えるようにしたい。

「まとめ」(第7時)の段階では、これまでの学習を生かし、みんなで作った規則を守って、宝運び鬼大会を楽しむようにする。

単元全体を通して、チームで互いに教え合い、話し合いながら学習することで技能が上達したり、課題が解決できたりする喜びや友達と運動をすることの楽しさを味わえるようにしたい。

評価については、毎時間、評価規準による観点別の評価を行う。また、学習中の児童の表情や動き、友達との関わりの中での児童のつぶやきなどを観察し、学習カードを活用して児童の状況を把握する。



(4) ゲーム運動の観点別評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> <li>規則や運動の行い方を理解している。</li> <li>一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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ている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>場や用具の安全に気を付けている。</li> <li>運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたりしている。</li> </ul>

(5) 宝運び鬼の観点別評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> <li>規則や運動の行い方を理解している。</li> <li>逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。</li> <li>鬼にタグを取られないように、空いている場所を見付けて走ることができる。</li> <li>少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>簡単な遊び方や規則を選んでいる。</li> <li>攻め方を選んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>使用する場や用具等の準備片付けを、友達と安全に行っている。</li> <li>進んで取り組んでいる。</li> <li>順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。</li> <li>勝敗を受け入れている。</li> </ul>



7. 学習指導・評価計画 2年 宝遊び(鬼遊び) 全7時間

過程	時間	はじめ	な か	まどめ	
		1 . 2	3 . 4	5 . 6	
		<p>タグの扱い方やゲームの仕方を理解し、単元の見通しをもつ。</p> <p>&lt;1時間目&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>タグの扱い方を知る。</li> <li>準備運動を行う。</li> <li>タグ遊びを行う。</li> <li>試しのゲームを行う。</li> <li>学習を振り返り、本時のまとめ(規則やマナーの確認)をする。</li> <li>整理運動・片付けをする。</li> </ol> <p>&lt;2時間目&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>コートの準備やタグの取り付けを行う。</li> <li>準備運動・タグ取り遊びを行う。</li> <li>ゲーム①(8分)</li> <li>ゲーム②(8分)</li> <li>ゲームで振り返りをする。(4分)</li> <li>学習を振り返り、本時のまとめをする。(3分)</li> <li>整理運動・片付けをする。(2分)</li> </ol> <p>『はじめの規則』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1チーム5, 6人、4チーム</li> <li>コート内は攻め側3人、守り側2人。</li> <li>3分~1分~3分の時間制。</li> </ul> <p>『攻め側』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグを取られずに宝(ボール)をゴールラインまで運べたら1点。</li> <li>タグを取られたり、タッチラインを越えたりした人は0点。</li> <li>『守り側』</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグを取ると、その場所で止まり、相手(攻め側)も止まる。</li> <li>タグを取らなければ、ボーナス得点がある。</li> <li>※変えてはいけない規則</li> <li>・攻め側・守り側の人数比をかえる。</li> </ul> </ul> <p>5. 整理運動・片付けをする。</p> <p>指導者の反応ができるようにする。</p> <p>○試しのゲームをしながら、ゲームの仕方や規則、マナーについて説明する。</p> <p>○様々な遊びを通して、タグを操作する楽しさを味わうことができるようになる。</p>	<p>規則を守ったり、規則を工夫したり、攻め方を選んだりすることでゲームを楽しむことができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>コートの準備やタグの取り付けを行う。(5分)</li> <li>準備運動・タグ取り遊びを行う。(10分)</li> <li>めあてや規則、マナーの確認をする。(5分)</li> <li>ゲーム①(8分)</li> <li>ゲーム②(8分)</li> <li>ゲームで振り返りをする。(4分)</li> <li>学習を振り返り、本時のまとめをする。(3分)</li> <li>整理運動・片付けをする。</li> </ol> <p>『マナー』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのはじまりとおわりには、あいさつをする。</li> <li>・見ている人は、よい声がけをする。</li> </ul> <p>『タグの扱い方』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タグを取つたら、大きな声で「タグ」と言い、タグを頭上にかかげます。</li> <li>・取ったタグは、コートを出でから返す。</li> <li>(攻め側も守り側もコートを出でます)</li> <li>・タグは、相手に必ず手渡して返す。</li> </ul> <p>『予想される規則の工夫』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートの大きさを広く(狭く)する。</li> <li>・守り側は、取つたタグを返したら、違う人のタグを取りに行くことができる。</li> <li>・全員がゴールできれば、ボーナス得点がある。</li> <li>※変えてはいけない規則</li> <li>・攻め側・守り側の人数比をかえる。</li> </ul> <p>○ゲームの中、よい動きやアドバイスをしている児童を取り上げ、称賛する。</p> <p>○規則やマナーを守つてゲームをすることができるようにする。</p> <p>○ゲーム中、困ったことや分からないことがあります。みんなで相談し確認できるようにし、より楽しいゲームとなるように規則を工夫していく。</p> <p>○友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを見つけるようにする。</p> <p>○攻め方を選ぶことができるよう、攻め方の例をいくつか提示する。</p>	<p>1. コートの準備やタグの取り付けを行う。</p> <p>2. めあてや規則、マナーを確認する。</p> <p>3. 準備運動を行う。</p> <p>4. ゲーム①を行う。</p> <p>5. ゲーム②を行う。</p> <p>6. 学習を振り返り、本時のまとめをする。</p> <p>7. 整理運動・片付けをする。</p> <p>学習のねらいと活動</p> <p>1. タグの扱い方を理解し、単元の見通しをもつ。</p> <p>2. 準備運動・タグ取り遊びを行う。</p> <p>3. タグ遊びを行う。</p> <p>4. 試しのゲームを行う。</p> <p>5. 学習を振り返り、本時のまとめ(規則やマナーの確認)をする。</p> <p>6. 整理運動・片付けをする。</p> <p>&lt;1時間目&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>タグの扱い方を理解し、単元の見通しをもつ。</li> <li>準備運動・タグ取り遊びを行う。</li> <li>ゲーム①(8分)</li> <li>ゲーム②(8分)</li> <li>ゲームで振り返りをする。(4分)</li> <li>学習を振り返り、本時のまとめをする。(3分)</li> <li>整理運動・片付けをする。</li> </ol> <p>『はじめの規則』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1チーム5, 6人、4チーム</li> <li>コート内は攻め側3人、守り側2人。</li> <li>3分~1分~3分の時間制。</li> </ul> <p>『攻め側』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグを取られずに宝(ボール)をゴールラインまで運べたら1点。</li> <li>タグを取られたり、タッチラインを越えたりした人は0点。</li> <li>『守り側』</li> <ul style="list-style-type: none"> <li>タグを取ると、その場所で止まり、相手(攻め側)も止まる。</li> <li>タグを取らなければ、ボーナス得点がある。</li> </ul> </ul> <p>5. 整理運動・片付けをする。</p> <p>指導者の反応ができるようにする。</p> <p>○試しのゲームをしながら、ゲームの仕方や規則、マナーについて説明する。</p> <p>○様々な遊びを通して、タグを操作する楽しさを味わうことができるようになる。</p>	<p>1. コートの準備やタグの取り付けを行う。</p> <p>2. めあてや規則、マナーを確認する。</p> <p>3. 準備運動を行う。</p> <p>4. ゲーム①を行う。</p> <p>5. ゲーム②を行う。</p> <p>6. 学習を振り返り、本時のまとめをする。</p> <p>7. 整理運動・片付けをする。</p> <p>学習のまとめとして、ゲーム大会を楽しむ。</p>

## 8. 本時の学習(本時5/7)

### (1) 本時の目標

- ◎鬼にタグを取られないように、空いている場所を見付けて走ることができる。 【知識及び技能】
- ・攻め方を選ぶことができる。 【思考力、判断力、表現力等】
- ・順番や規則を守り、誰とでも仲よくすることができる。 【学びに向かう力、人間性等】

### (2) 本時の展開

	学習活動	指導者の働きかけ	評価	準備物
はじめ	<p>1. 準備運動を行う。</p> <p>2. 前時の振り返りから必要な動きを行う。 (増え鬼)</p> <p>3. めあてや規則、マナーの確認をする。</p>	<p>○ストレッチをして体をほぐし、けがの予防をする。</p> <p>○前時までのよい動きを確認し、その動きを増え鬼の中で試せるようする。</p> <p>○よい動きを称賛することで、友だちのよい動きを見付けたり、練習で技能を身に付けたりすることができるようする。</p> <p>○今日のめあてや攻め方を確認することで、本時に身に付けさせたい力を明確にできるようする。</p>	<p>・準備運動に取り組んでいる。【態度】</p> <p>・鬼にタグを取られないように、空いている場所を見付けて走ることができる。【知識・技能】</p> <p>・順番や規則を守り、誰とでも仲よくすることができる。【態度】</p>	<p>ホワイトボード コート図・マグネット ゲームベスト ミュージックタイマー スピーカー タグ・ベルト</p>

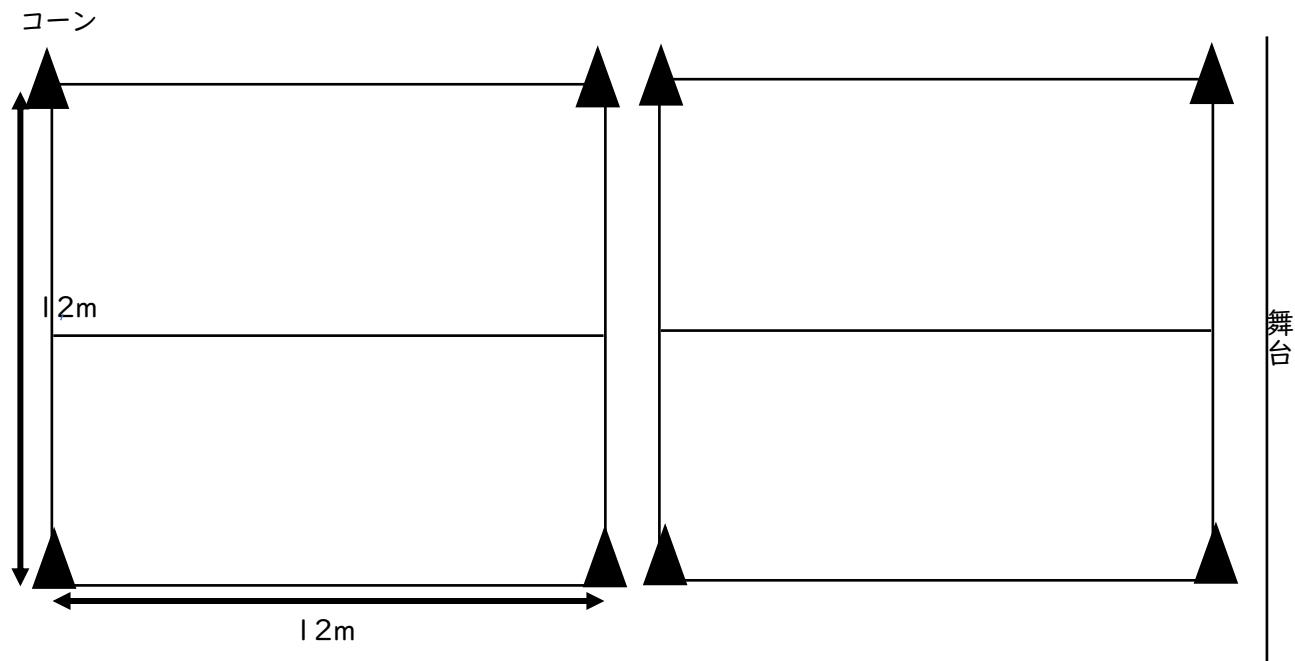
せめ方をえらんで たくさん点をとろう。



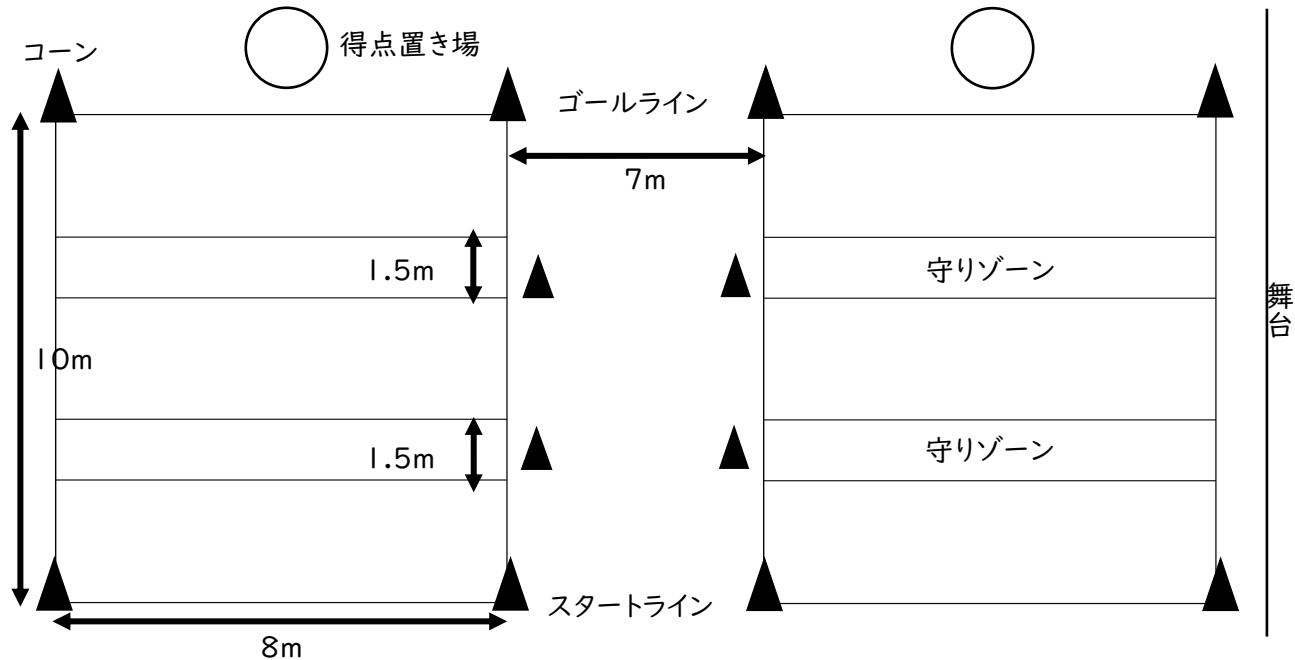
な か	4. ゲーム①を行う。 前半3分→攻守入替 1分→後半3分	○よい動きをしたり、声をかけたりしている児童を積極的に称賛し、全体に広げていく。 ○課題が解決しにくい児童に個別に助言する。	・鬼にタグを取れないように、空いている場所を見付けて走ることができる。【知識・技能】 ・順番や規則を守り、誰とでも仲よくすることができる。 【態度】	学習カード ミュージックタ イマー スピーカー タグ・ベルト コーン
	5. 次のゲームの準備をする。	○ゲームでの役割や作戦を確認させる。	・攻め方を選んでいる。 【思考・判断・表現】	フープ ゲームベスト
	6. ゲーム②を行う。 前半3分→攻守入替 1分→後半3分	○よい動きをしたり、声をかけたりしている児童を積極的に称賛し、全体に広げていく。 ○課題が解決しにくい児童に個別に助言する。	・鬼にタグを取れないように、空いている場所を見付けて走ることができる。【知識・技能】 ・順番や規則を守り、誰とでも仲よくすることができる。 【態度】	ボール(2号) 得点用の玉 得点版 作戦ボード
	7. チームで振り返りをする。	○攻め方でうまくいったことや、いかなかったことを確認することで、次時への課題をもつことができるようにする。		
	8. 学習を振り返り、本時のまとめをする。	○本時の学習で、分かったことや気付いたこと、できるようになったこと等を発表する。		ホワイトボード コート図・マグネット
	9. 整理運動・片付けをする。			

## 9.学習の場

○はじめ(増え鬼)



○なか(ゲーム①②)



## 10. 資料

### ①チームカード

大阪市立かどのみなみ小学校

たからはこびおに 学しゅうカード

月 日( )

きょうのめあて せめ方をえらんで たくさん点をとろう。

チームのめあて



ばんごう・名まえ	じぶんのめあて
1	
2	
3	
4	
5	
6	

コートす(せめ方を やじるして かこう!)




ゲーム①

【 】たい【 】

とく点 たい

ゲーム②

【 】たい【 】

とく点 たい

学しゅうのふりかえり(チームで 話しあおう) よくできた:◎ できた:○ もうすこし:△

名前	1	2	3	4	5	6
じぶんのめあては、できましたか。						
チームのめあては、できましたか。						
チームでうごくには、どんなことが たいせつだろう?						
なかまのよいごきを 見つけよう! きょうのナイスさん!						

## ②5種類の作戦カード

**作せんカード**

作せん名 [ いっせい作せん ]

先どうに つづいて いっきにはしろう!

**作せんカード**

作せん名 [ バラバラ作せん ]

タイミングを ずらして はしろう!

**作せんカード**

作せん名 [ ばってん作せん ]

あいてのまえで こうさするように はしろう!

☆作せんが、うまくいったかチームで話しあってみよう。

ほかにはどんなせめかたがあるかな?

☆作せんが、うまくいったかチームで話しあってみよう。

ほかにはどんなせめかたがあるかな?

**作せんカード**

作せん名 [ はしはし作せん ]

はしを ねらって はしろう!

**作せんカード**

作せん名 [ おとり作せん ]

なかまが あいてを ひきつけるうちに いっきにはしろう!

☆作せんが、うまくいったかチームで話しあってみよう。

ほかにはどんなせめかたがあるかな?

☆作せんが、うまくいったかチームで話しあってみよう。

ほかにはどんなせめかたがあるかな?

## ③個人カード

たからはこびおに ふりかえりカード チーム名 [ ] 2年 くみ 名前 ( )	
よくできた◎ できた○ もう少し△	
時 1 2 3 4	① せいいっぱい うんどう できましたか。
	② 友だちやチームの なかもと なによく うんどう できましたか。
	③ わざが 上手になりましたか。
	④ 今日の学しゅうでわかったこと (新はっけん) を書きましょう。
	( )

## II. 実践を終えて(成果と課題)

### (1)児童が主体的に運動に取り組むための手立ての工夫

#### ①児童の実態に適した教材の設定と単元を見通した指導計画の作成

・事前に体育科や『鬼遊び』に対する意識調査を行った。その結果から、「走ることが苦手でつかまえられない」、「走るとすぐに疲れてしまう」ことを理由に鬼遊びが好きではない児童がいることが分かった。また、グループで運動することや新しい遊びに対して「みんなといっしょにうまくできるかわからない」ことを理由に不安を感じている児童がいることも分かった。そこで、「一定の区域で、逃げたり追いかけたりする」ことができるようコートを設定し、タグを取ることでつかまえられるようにした。そのため、走る運動に苦手意識のある児童でも、相手の動きを見ながら追うことが、タグを取りやすくなるコツだと分かると、どんどん夢中になって追う遊び(守りの動き)ができた。また、少人数チームの編成にし、攻め側を数的有利に設定したこと、空いている場所が見付けやすく、得点機会を増やすことができた。そのため、児童は、「もっと得点が増やせそう」という期待感から、「次は得点を増やしたい」と意欲を出し、「どうすればもっと得点が増えるのか」という問い合わせが自然的に発生し、その課題解決を繰り返すことによって毎時間、主体的に学習に臨むことができた。

・児童の実態を協働的な学びと個別最適な学びの視点から見取るために、学習カードは、チームカードと個人カードを用意し、毎時間の振り返りに活用した。チームカードは、個人のめあてやチームのめあて(作戦)を書き、ゲーム後の振り返りには「次はどうしたら勝てるのか」を各チームで話し合せ、次の学習につなげられるようにした。また、『きょうのナイスさん』という欄を設けたことで、互いのがんばりを見る目を養い、認め合う中でチームに所属する安心や喜びから「次もがんばりたい」と感じられるようにした。個人カードは、個々の学びの進捗だけでなく、新しい発見から「次はどうしたい」などという一人一人の声を聞くことができ、個に応じた指導に大変効果を發揮した。これら二つのカードの活用が学級全体の活動を活発にし、児童の主体的な運動につながった。

#### ②体を動かす楽しさが実感できる場の設定

・「はじめ」の場面の準備運動は、体を動かすことの楽しさが感じられるよう、リズミカルな音楽に合わせて行い、心も体も運動へ切り替えることができた。内容は、主運動の鬼遊びにつながるよう、「腕や脚を伸ばすストレッチ」・「関節ほぐしの腕回しや屈伸」・「全身を温めるスキップや軽いジョギング」・「動く・止まるを切り替える反復横跳び」などの運動を取り入れたことで、けがの予防や鬼遊びに必要な基礎技能の向上につながった。続く増え鬼は、各チームに決めたコート内の区域を少人数で行ったことで、相手をよく見て動くこと、鬼から身をかわすことに焦点を当てて運動することができた。また、1分間ずつ鬼を



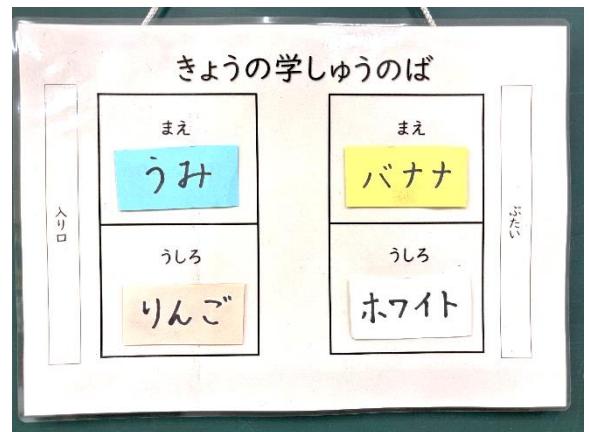
交代しながら行ったため、誰も飽きることなく活動することができた。これら約10分間の運動で全員が汗いっぱいになるくらいの運動量を確保し、単元中、毎時間行うことによって児童の体力を大きく向上させることができた。そのため、「なか」のゲームでより速く・より多く攻めることを可能にし、学習が進むにつれ、児童がチームで「もっと攻めたい」と意欲的に運動するための、基礎体力の底上げにつながった。

- ・「なか」の場面のゲームは、どのチームも勝つことを目指し、「攻める」ことに焦点を当てた学習を計画した。ボールを持って落とさないように走ること、タグを取られないように動くこと、作戦を実行することなど、児童は様々なことに気を配り、常に状況を瞬時に判断しながらゴールを目指して懸命に走った。「守る」側は、限定的な区域だけを動くようにしたことで、あちらこちらに移動しなくとも必ず1対1や1対複数の状況を生むことができた。そのため、相手の動きをよく見て動くことに特化した運動となり、走ることに苦手意識がある児童にとってもタグは取りやすく、つかまる樂しさを感じることができた。程よいゲームの難しさを生む攻守のバランスが運動をより楽しくさせ、得点できた時の喜びも増幅させた。また、得点できた児童は帽子を赤色に替えるようにし、どのチームも全員が赤色になることを目指しながら意欲的に攻めることができた。さらに、得点置き場には、数え玉となる宝として金色に塗ったペットボトルの蓋を数多く準備し、得点したら5ずつに仕切られたケースへ順に並べるようにした。ペットボトルの蓋は、低学年の児童にとって扱いやすい大きさであった。児童は、ゴールする度に宝が増えしていくことに歓喜し、5ずつに並べられていることでゲーム中でも得点がすぐに確認でき、「〇点まで取りたい」、「あと〇点で勝ちだ」と言って、次の動きをより活発にさせていた。



- ・「はじめ」から「なか」の終わりまで途切れずにミュージックタイマーを活用することで、音源が活動の切り替え合図となってよいテンポを生み、各場面を演出する効果もあり、学習中の児童の気もちを高揚させた。

これら数々の場の工夫によって、児童は夢中になって運動に取り組み、主体的に活動することができた。



## (2) 教え合い、高め合う児童同士の協働学習の工夫

### ①ペアやグループ活動・全体活動による学習形態の工夫

・ グループ活動では、チームのリーダーが中心となってメンバーに声をかけ、各活動を進めていくようにした。また、メンバーも互いに声をかけ合い、支え合って、協力しながら仲のよいチームを目指した。運動が苦手な児童には、リーダーが中心となって関わり、周りのメンバーも傍に行ってアドバイスするようにした。また、よい動きやよい意見など友達の活躍が見付けられた際には、すぐに「〇〇さん、ナイス！」と声に出して称賛するようにした。それにより、友達やチームの技能が上達したり、課題が解決できたりする喜び、友達と運動することの楽しさを感じることができた。

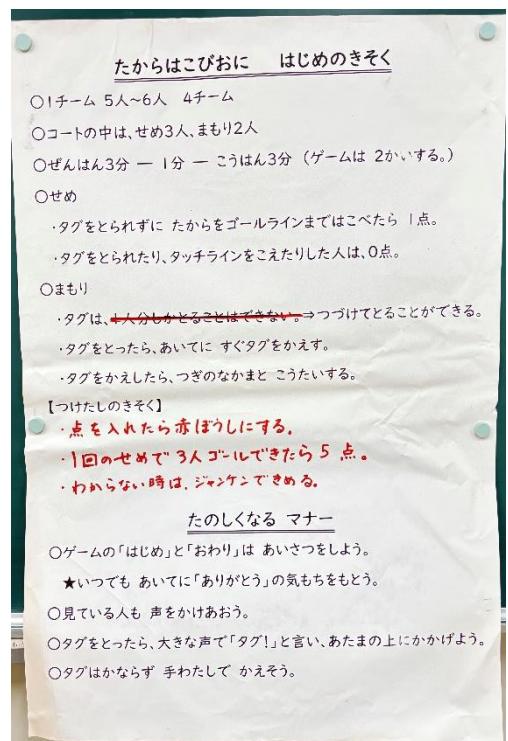
・ グループ活動が体育科の学習以外の時間でもすぐにできるようにするため、教室での生活班もチームのメンバーとなるように設定した。こうしたことで、チームの連帯感はより一層強まり、体育科以外の学習場面でも友達と支え合う姿が見られた。

・ ゲームは、勝敗のある学習であるため、競う相手がいるからこそゲームができるということに感謝の気持ちを忘れずに臨むよう、マナーについて単元の「はじめ」に全体で確認した。そして、「なか前半」から学習が進む中で、何か困ったことがあったときは、全員で「どうすればみんなが楽しめるのか」を考え、解決する方法を見付けていった。その結果、マナーを守ることがみんなの楽しさにつながるということに気付かせることができた。

・ 規則については、新しい遊びに無理なく取り組めるよう、「はじめ」は簡単な内容に設定し、「なか前半」からは「どうすればもっと楽しくなるのか」とみんなで考え、工夫を加えながら学習を進めた。指導者は、ゲームが楽しくなるだけでなく、程よい競い合いとなるよう攻守のバランスにも考慮しながら話し合いを進めるように支援した。そのため、攻守の技能が上達していくても、活発に競い合うことのできる、みんなが楽しめる規則を作ることができた。

### ② 対話的な活動を通しての学び合い

・ 本単元では、チームでゲームに勝つことを目的にしているため、グループでの対話が中心的な活動となる。前述(1)①で挙げたチームカードは、グループみんなで集まり、話し合いながら書くようにした。めあてを設定する際、個人のめあてを何にしたらよいのかわからなくて困っているメンバーがいれば、リーダーを中心にみんなでアドバイスをし合い、次のゲームに臨むことができた。そして、ゲームが終わった後の振り返りでは、「〇〇さんは、めあてができていたね。」や「〇〇さんは、次に〇〇をめあてにしたらいいかもしれないね。」など次の学習につながる話し合いができるようになっていった。



- ・チームのめあての動きのイメージをチーム内で共有するために、作戦ボードとメンバーの名前を書いたマグネットを活用した。動きのイメージを伝えたい児童は一人ずつ順番を決め、作戦ボード上のマグネットを動かしながら、自分の考えを話すようにした。一人ずつ伝えることで、友達の考えを落ち着いて聞き合うことができた。日本語での会話が難しい外国籍の友達とのコミュニケーションツールとしても、大きな効果を発揮した。
- ・「なか後半」からは、よりたくさんの得点をするために作戦カード(10.資料参照)は、これまでの学習で共有してきた「みんなのはっけん」からよい動きに着目させ、全員で話し合って考え、名前を「〇〇作戦」とつけた。作戦が決まると、「早く〇〇作戦でゲームがしたい!」と口々に言い、チームで連携して攻める動きへの期待に胸を膨らませていた。
- ・ゲーム後の「まとめ」の場面では、チームで振り返ったことを基に、全体で気付いたことやできるようになったことを発表して共有し、特によい意見は、「みんなのはっけん」に追加していき、次時へと展開できるようにした。発表の際、よい動きにつながる意見があっても、児童がうまく言葉で表現できない時は、指導者が言語化の支援をしたり、全体の前のホワイトボード上で人型のマグネットを動かして示したり、実際に児童に動作化させたりして共有することで、動きのイメージをより明確に伝えることができた。



### (3) 「教えること」と「気付かせること」を明確にした指導者の働きかけの工夫

#### ①運動領域に即した適切な指導

・ 事前のアンケートより新しい遊びに不安をもつ児童がいることから、ゲームの遊び方や規則について順序立てて指導するようにした。「教えること」が中心となる単元の「はじめ」では、1対1のタグ取りや複数人でのタグ取り鬼ごっこを通して、タグの扱いやタグを操作する楽しさを味わえるようにした。また、試しのゲームは、まずスタートからゴールまでボールを落とさないように走り、次に守りを加えたゲーム活動へと展開したことでスムーズに進めることができた。そして、ゴールできたら得点し、攻守を交代しながらチームで競い合うということが十分に理解できるようにした。「なか」からは、「気付かせる」を中心とし、よりゲームが楽しくなる工夫やより得点するためのよい動きについて児童に問い合わせ、気付かせるようにした。そのために、ゲームを行う中でチームや個人の課題解決を難しくしている時やよい動きがあった時は、活動を止めて全体に広めたり、個別に指導したりして、児童の気付きにつながるようにした。また、計画した課題に話し合いの焦点が当たるよう、チームカードの「学しゆうのふりかえり」には、問い合わせを書いておくようにした。こうすることで、チームでの話し合いが全体での話し合いに生かされ、計画通りに思考・判断・表現力を積み上げることができた。同時に知識・技能の力も高め、最初は空いた場所を見付けて走ることや鬼から身をかわすなどの個人技能を中心とした学習から、作戦で攻める集団技能へと変遷していくことができた。単元の「はじめ」からマナーや規則について学習し、ゲームを始めるための準備も全員で分担して行うことで、協力的に学ぶ態度や共に育つ人間性の育成を図ることができた。

・ 単元全体において、45分間の授業の中で活動展開は多かったが、ミュージックタイマーの活用により指示は少なく、ポイントを押された指導に大きな効果を発揮した。

#### ②児童の気付きを生かした主体的な学び

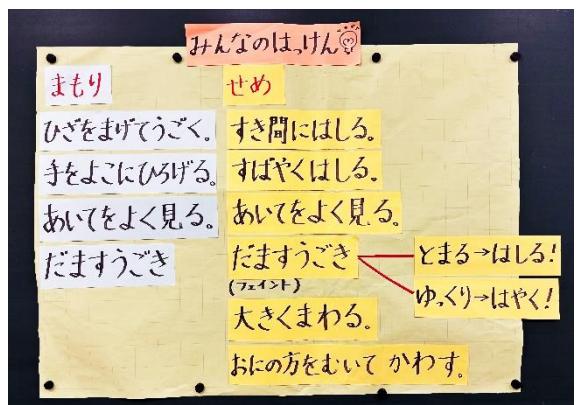
・ 児童の気付きは、「みんなのはっけん」として学習を重ねる毎に追加し、いつでも見ることができるように掲示した。めあてを考える際には、チームで選んだ作戦の動きや自分が習得するべき課題の動き、作戦に合った動きなどを確認し、個に応じた課題設定をするようにした。学習中、児童一人一人が自己の課題解決を目指し、主体的に取り組むことができた。

・ 「なか後半」では、攻める三人が「全員ゴールできたらボーナス点にしたい」という規則について意見があり、「ボーナス点は何点がよいのか」について話し合い、「5点がよい」ということを全員で決めることができた。その結果、たくさん得点するために「みんなでゴールしよう!」という言葉かけが自然と増え、より集団での動きの意識が高まり、チームのめあて(作戦)に対して更に主体的に解決しようと取り組む姿が見られるようになった。



本時のチームカードでの「問い合わせ」

チームでうごくには、どんなことが たいせつだろう?



#### (4) 今後の課題

- 「なか」の場面において、活動の切り替えが多い中、運動時間が多いことに対し、移動や話し合いの時間は少し不足してしまったように感じる。ゲーム①の後に、作戦を再確認するなどの時間があれば、よりゲーム②への課題意識が明確になったことだろう。運動量と話し合いの時間のバランスを考慮し、より細やかな時間設定が必要である。
- 今回の児童の課題の変遷を踏まえ、更なる学習指導計画の改善を図ることが大切である。
- 今回の成果を踏まえ、低・中学年のゲーム領域と高学年のボール運動領域の系統立てた指導となるよう、運動領域の特性を研究し、授業づくりに臨むことが重要である。
- 実践後、アンケートを行った結果は以下の通りである。

① 「宝運び鬼」の学習は楽しかったですか。

あてはまる 22	だいだいあてはまる 1	あまりあてはまらない 0	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

② 「鬼遊び」の学習は好きですか。

あてはまる 20	だいだいあてはまる 3	あまりあてはまらない 0	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

③ 友達とグループで運動するのは好きですか。

あてはまる 18	だいだいあてはまる 4	あまりあてはまらない 0	あてはまらない 1
----------	-------------	--------------	-----------

④ 楽しい遊び方や上手な動きを見付けて、友達に伝えることは好きですか。

あてはまる 15	だいだいあてはまる 6	あまりあてはまらない 1	あてはまらない 1
----------	-------------	--------------	-----------

⑤ 体育科の学習は好きですか。

あてはまる 20	だいだいあてはまる 3	あまりあてはまらない 0	あてはまらない 0
----------	-------------	--------------	-----------

⑥ 「宝運び鬼」の学習を通して、これから大事にしたいことは何ですか。

・友達を大事にすること。
・友達ともっとなかよくすること。
・チームワーク
・チームで力を合わせると勝てるこ。
・友達のよい動きをたくさん見付けて上手になりたい。
・ルールを守ること。
・あきらめないこと。
・けがをしないこと。

学習後、『宝運び鬼』が楽しかったと肯定的に回答する児童は多く、『鬼遊び』に対しても肯定的に回答する児童も増えた。学習前は、走ることに苦手意識があった児童の理由には、「走ることが好きになったから」とあり、意識の変化が見られた。また、『友達とグループで運動する』ことに肯定的に回答する児童も増え、学習前に不安を感じていた児童は、理由に「友達と走るのが楽しいから」と回答し、不安が払拭された様子であった。しかし、もう一人の否定的に回答する児童の意識にあまり変化は見られず、これまでの体育のグループ学習で友達に「責められた」と感じていることが理由に挙げられている。『体育科の学習』には、肯定的に回答していることから、本単元に限らず、今後も引き続き、児童がみんな安心し、楽しく学び合う経験を積むことが大切だと考える。『楽しい遊び方や上手な動きを見付けて、友達に伝えること』については、友達のよい動きの気付きから、自分も「分かった」、「できた」を実感できたという理由が多かったが、「見付ける」、「伝える」ことが難しいと感じる児童も多いことが分かった。今後は、よい動きの「見付け方」、「伝え方」の指導法の研究・工夫がより必要であると感じた。今回の実践での成果と課題、児童が『これから大事にしたい』と挙げていることを真摯に受け止め、友達と共に運動することの楽しさや喜びを更に味わうことができるよう、体育科だけに留まらない学校活動全般の指導、支援を続けていきたい。