

体育科学習指導案

京都市立〇〇小学校　〇年〇組（男子〇名，女子〇名，計〇名）

平成〇〇年〇〇月〇〇日～〇〇月〇〇日 4 時間計画 場所 運動場 指導者 〇〇 〇〇

1. 単元 宝運びゲーム（ゲーム領域）

2. 運動の特性（一般的特性）

- ・チームで得点を競い合うことが楽しいで運動ある。
- ・「かわす」「逃げる」などの動作場面から成立する運動である。
- ・すばやく逃げたり追いかけたりすることを通して、持久力や瞬発力、調整力を高めることができる運動である。
- ・より楽しめるようにルールや場、人数などを工夫するなど、運動の生活化、日常化につなげやすい運動である。

3. 子どもの実態

[illegible]

4. 子どもから見た特性（例）【子どもの実態から考えるようにする。実態把握のために、アンケートを実施するとよい。】

- ・たくさん宝を運ぶことができれば楽しい遊びになる。
- ・鬼にしっぽを取られないようにうまくかわしたり，逃げたりすることができれば楽しい遊びになる。
- ・どうすればしっぽをたくさん取ることができるのか，どうすればしっぽを取られずに宝を運ぶことができるのかを簡単に考えることができれば，楽しい遊びになる。
- ・順番やルール，約束を守って活動できると楽しい運動になる。

5. 指導について

本単元は、相手や味方の動きに合わせて、走ったり止まったり交わしたりしながら、チームで勝敗を競い合う楽しみがある。攻守がはっきりしているので、動き方やルールが分かりやすく、意欲的に活動できると考えている。またルールも工夫しやすく、休み時間でも簡単に遊べるものとなっている。チーム対抗形式でのゲームであるために、勝敗に関わるトラブルが起こることも考えられるので、みんなが楽しめるように、ルールを守ったり、勝敗を素直に認める態度の大切さにも気付かせたりしていく必要がある。ルール説明や指示などの言葉を精選し、なるべく簡潔に、分かりやすくする。鬼遊びに好意的ではない児童や走ることが得意ではない児童でも楽しく取り組めるように、ルールを工夫する。タグ（しっぽ）を使用することで、取った取られたが明確になるとともに、しっぽ取るための技能やしっぽを取られないための技能が必要となり、より高度な活動になると考える。ボールを持ち、逃げながら得点を入れるという活動を取り入れることによって、意欲を喚起し、より一層の技能の向上をねらうとともに攻め方や守り方に気付かせる。チーム対抗戦の形を取るによって、友だちと連携し、勝つためには作戦を立てる必要性が生じることに気付かせたい。

6. 研究にかかわって

本単元は、学習指導要領の例示「ボール運び鬼」を目標に授業を組み立てる。「2・3人で連携して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすること」という例示を、子どもたちの立場から捉え直し、より楽しく、より工夫が生まれるように以下の手立てを考えた。

①チーム編成

低学年の子どもたちにとっては、日頃の授業で接している生活班でチームを作ることが望ましいと考えた。なぜなら、お互いのことをよく知っているので、話しやすく、協力もしやすくなり、作戦を考えるとときにも、様々な意見が出るからである。また、生活班チームにすることで、授業後も、教室でゲームについて話したり、休み時間でゲームをしようと発展したりする可能性がある。したがって、人数は4人程度を想定している。

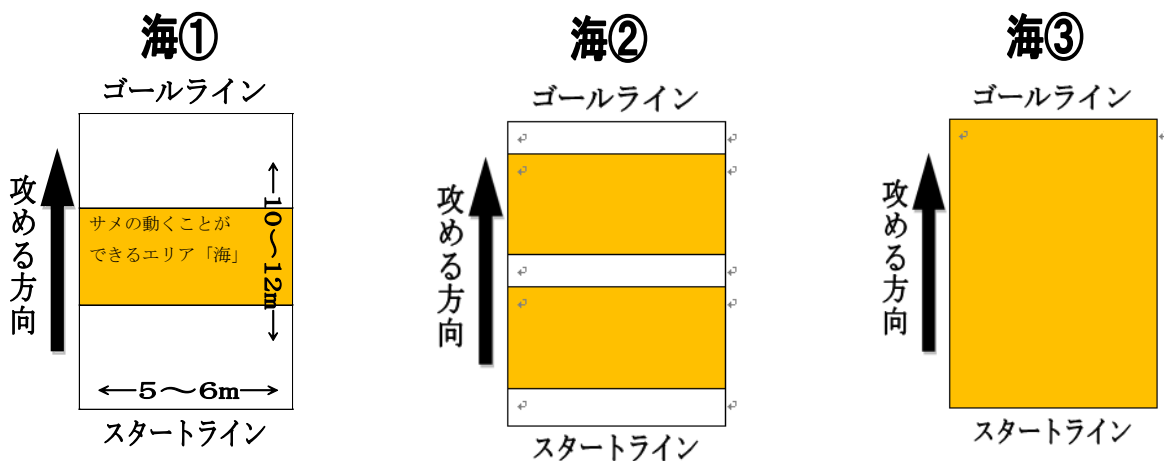
②ルール工夫

子どもが授業以外でも運動したいと思えるように、運動自体が「楽しい」と感じる大切である。そこで、よりゲーム感覚を強め意欲を高めるために、学習が進めていくにつれて、ルールが高度化されるようにステージを設定した。また、宝を運ぶ海賊とそれを邪魔するサメというストーリー設定にし、楽しい音楽も流すようにした。

＜基本ルール＞（ルールは変更していく可能性あり）

- ・3人対3人で行う。
- ・海賊チームは、一人1本しっぽをつける。
- ・海賊チームは、2分間攻め続ける。サメチーム2分間守り続ける。
- ・海賊が、しっぽをつけたままゴールラインを通り抜けると得点になる。
- ・サメは、しっぽを取ったら「キャッチ！」と大きな声で言い、とった相手にしっぽを返す。返してもらった海賊は、サイドからコード外へ出て、スタートラインに戻り、しっぽをつけてから再スタートできる。
- ・サメは、ボールをはたいて取ろうとしたり、わざと体にぶつかったりしてはいけない。

※サメの動く範囲については、以下のようなものが考えられるので、実態に応じて決める。途中で範囲を変えていく展開でもよい。



3人対3人で行い、海賊は、スタートの合図から2分間攻め続ける。サメは、海の中でしかしっぽを取ることができない。海の範囲によって、攻守それぞれの作戦が生まれてくるのではないかと期待している。

低学年の子どもたちは、個々の走力に頼って得点をしていこうとすることが予想される。「チームで」という意識をさせるために、様々な工夫が必要である。子どもたちの様相を見て、以下のようなルール変更を想定している。

- 攻撃回数の制限
- 時間設定の変化
- 倍得点の子の設定

③遊びと体力要素との関係

「走る」という動きのなかでも、ただ走るのではなく、「しっぽをとられないようにすばやく身かわす」「急に方向を変えて走る」「急にスピードを上げて走る」など、様々な動きの要素が出てくることが予想される。体力要素では、「走力」はもちろん、「調整力」の向上が期待できる。反復横とびのでは、サイドステップという日常ではあまり使わない動きが要求される。相手を追いかけたり、相手から逃げたりするなかで、自然とこの動きが生まれるのではないかと考えている。特に、海②では、海①でゲームに慣れた子どもたちが作戦を練りながら活動していく。海が2か所であることも考えると、サメはサイドに動くことが期待できる。また、ボールを持ちながらの動きなので、走力だけではなく、身のこなし方が非常に勝敗を分けるポイントとなる。

7. 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

- ルールやマナーを守ったり安全に気を付けたりして、友だちと仲よく、進んでゲームに取り組むことができる。
- 鬼をかわしたり宝を運ばれるのを阻止したりするためには、どんな動きをすればよいか簡単な作戦を立てて、ゲームに生かそうとしている。
- 鬼をかわして宝を運んだり、宝を運ばれるのを阻止したりすることができる。

(2) 学習のみちすじ

- ステージ① 今ある力で、しっぽを取られないように宝を運んだり、宝を運ばれないようにしっぽを取ったりして宝運びゲームを力いっぱい楽しむ
- ステージ② チームで簡単な作戦を立てながら、宝運びゲームを力いっぱい楽しむ

8. 学習計画

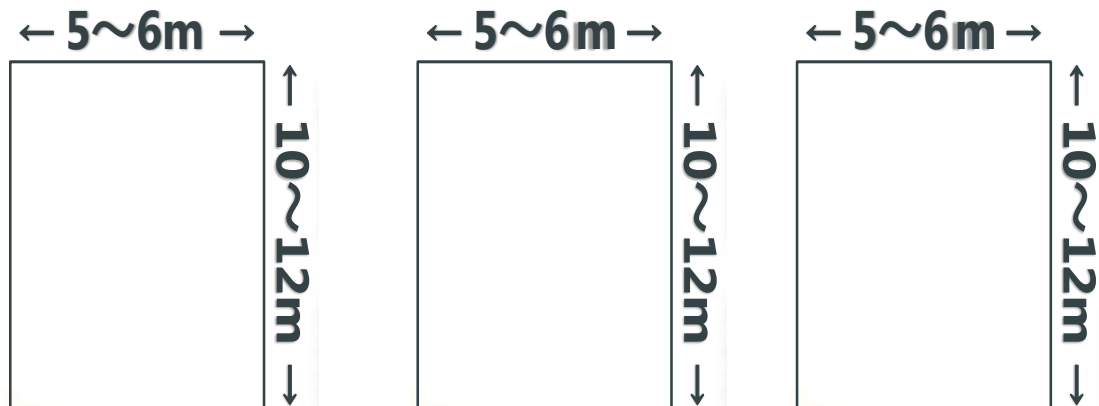
第1時	第2時	第3時	第4時
ステージ①		ステージ②	

9. 学習と指導の展開 (45分×4)

	学習のねらいと活動	指導・支援	評価の視点 (評価の方法)
① は じ め 10 分	<p>○ウォーミングアップ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・しっぽとり鬼 <p>○学習のねらいと進め方を知る。</p> <p>○活動グループを知る。</p> <p>○準備や後片付けの仕方を知る。</p>	<p>○学習のねらいや計画を示し、単元の見通しがもてるようにする。</p> <p>○グループ（生活班）で活動することを伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・準備の役割を果たそうとする。 <p>【関】（観察）毎時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方を知り、友だちと楽しく仲良く運動しようとする。 <p>【関】（観察）</p>
① な か 35 分 + ② ③ ④ 45 分 × 3	<p>ステージ①</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">宝運びゲームを力いっぱい楽しもう</div> <p>○しっぽを取られないように宝を運んだり、宝を運ばれないようにしっぽを取ったりして力いっぱい楽しむ</p> <p>ステージ②</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">チームが1点でも多く点を取るためにはどうやって攻めればよいかを考えながら宝運びゲームを楽しもう</div> <p>○チームで簡単な作戦を立てながら、宝運びゲームを力いっぱい楽しむ。</p>	<p>①簡単なルールで、宝運びゲームに慣れる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2分で攻守交替とする ・3セット行うようにする。 ・楽しかったことや難しかったことなどを聞き、次時に生かす。 <p>②簡単なルールで、宝運びゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1セット行う。 <p>②作戦を考え、宝運びゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルール変更について伝えるようにする。 <p>③簡単な作戦を考えながら、宝運びゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの様子を見て、ルール変更していく。 ・必要であればルール変更を行う。攻撃は、2分間で3回とし、3回の合計点を競う。2分間は実態に応じて、変更していく。 ・必要があれば、チームに一人、得点が倍になる子を設定する。 ・作戦カードを使って、簡単な作戦を考えるようにする。 ・作戦には名前を付けるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鬼をかわして宝を運んだり、宝を運ばれるのを阻止したりすることができる。 <p>【技】（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鬼をかわしたり宝を運ばれるのを阻止したりするためには、どんな動きをすればよいか簡単な作戦を立てて、ゲームに生かそうとしている。 <p>【思】（観察）</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦は紹介して，広めていく。 ④簡単な作戦を考えながら，宝運びゲームを楽しむ。 ・ 得点が入りにくいチームの作戦を一緒に考えるようにする。 	
--	--	---	--

1 0．学習の場



1 1．準備物

- ・ ライン（事前に用意して，子どもたち自身が準備できるようにする。）
- ・ ボール（10 個程度） ・ ビブス 6 色 ・ 簡易得点板
- ・ ポートボール台 3