

I 第1学年授業実践

第1学年体育科学習指導案

令和2年11月6日(金) 第5校時

活動場所 運動場

1年1組 男子15名女子12名計27名

高知市立十津小学校 教諭 播磨栄治

1 単元名 「めざせ！十づのたからとり名人！！」(鬼遊び)【ゲーム】

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 個人対個人，集団対集団で競い合う楽しさに触れることができる運動遊びである。
- 一定の区域において逃げたり，捕まえたり，陣地を取り合ったりするなどの楽しさに触れることができる運動遊びである。

(2) 児童から見た特性

鬼遊びの楽しさや喜びを感じる要因	鬼遊びを遠ざける要因
・逃げる，追いかけるなどの動きをしながら，友達と勝敗を競うこと ・相手にタグをとられないように逃げるスリルが味わえること ・相手を追いかけてタグをとること ・友達と助け合って相手を交わして宝まで辿り着くこと	・チームでの人間関係 ・運動能力の差 ・ルールを理解

3 児童の実態

(1) 知識・技能

就学前の段階では，保育所，幼稚園における運動への取組の差はあるものの，ほとんどの児童は運動が大好きで，走ったり跳んだり，潜ったり浮いたりする簡単な運動については一定できている。また，教室や運動場，体育館において先生の話聞くことが徐々にできるようになってきており，次に何をするのか見通しを持って活動したり，運動遊びの仕方を理解して活動したりすることができるようになってきている。

(2) 思考・判断・表現

経験した運動遊びでは，全体学習やバディ学習の中で，友達のよいところを見付けて伝え合ったり，お互いの動きを見合い，ハンドサインを使ってお互いを評価し合ったりすることができている。「どんなところが上手だった？」と聞くと，動きのポイントを自分の言葉で一生懸命教えてくれる。また，普段の授業では，ペアやグループでの活動の中で，自分の考えを伝えたり，友達の考えを聞いて自分の考えを見直したりする力を少しずつ育成することができている。このような力が体育学習における思考・判断・表現力に繋がっていると考えられる。

(3) 主体的に学習に取り組む態度

〈態度・意識面事前アンケート〉

項目	全体評価	評点
楽しむ	13.4	5
わかる	13	5
できる	13.3	5
まもる	13.9	5
合計	13.4	5

年度当初の体育授業についての診断的授業評価結果から4観点の評価は平均的には高い傾向にあるが，その中でも「わかる」についての評価が低く，どうしたら運動ができるか考えながら学習に取り組むことは十分でない。

本学級の児童は，運動をすることが大好きな児童が多く，休み時間には全員が教室を出て，運動場で楽しそうに動き回ったり，体育の学習が終わるときも「まだやりたい」と残念そうにしたりする姿が常にある。また，困ったり，泣いたりしている友達がいるとすぐに優しい言葉がけをしたり，みんなで協力して何かをしたりすることは，運動場や体育館だけでなく，教室の至る所でも見ることができる。しかし，体育学習が苦手で消極的であったり，友達と協力して活動するのが苦手であったり，話を聞けずに学習活動を理解できていなかったりする児童が数名いるのも現状である。

(4) ゲーム指導に関するアンケート

体育の学習は好きですか。		25	見る	いろいろな動きの行い方を見ること	22
鬼遊びの学習は好きですか。		25		お手本となる友達の動きを見ること	25
鬼遊びの学習をしていて、楽しいと感じることはどんなことですか。				できばえを友だちといっしょに見合うこと	21
する	相手にタッチされないように逃げること	23	支える	がんばっている友達を応援すること	26
	相手をタッチするために追いかけること	24		自分が考えたこと（アドバイス）を仲間に伝えること	24
	違う方向に向きを変えて逃げること	25	知る	自分のかかわりによって友達ができるようになること	24
	隙間を見つけて走り抜けること	22		より良い体の動かし方を知ること	24
	ゆっくり走ったり素早く走ったりして相手をかわすこと	26		いろいろな動きの行い方を知ること	20
	友達と一緒に逃げたり追いかけたりすること	23		めあてを解決するための練習方法を知ること	23
	自分のめあてをきめて逃げたり追いかけたりすること	24			

4 教師の指導観及び研究テーマとの関わり

研究主題	たのしい できそう いっしょにもっと！ 運動好きな十津っ子	
研究仮説 1	運動の特性（楽しさ・おもしろさ）にふれる学びを作ることができれば体育の学 ぶよろこびを感じ、運動好きな十津っ子に伸びていくであろう。	
手立て1 ※単元デ ザイン	知識及び技 能/ 思考力・判 断力・表現 力等	単元の指導にあたっては、基礎的な感覚や動きを身に付けていく運動遊び（しっぽとり鬼、通り抜け鬼）と、基礎的な動きや作戦を身に付けていく宝取り鬼を組み合わせ学習過程を構成する。「宝取り鬼」では、単元前半では3対2（鬼ゾーン2ライン）でのゲームを通して、個人の動きに焦点を当てた学習を展開し、単元後半では、3対2（鬼ゾーン1ライン）のゲームを通して、個人だけではなく2人以上での動きに焦点を当てた学習を展開していくことで鬼遊びの基礎的な技能の習得・習熟を図る。 また、毎時間の学習活動に認知的学習場面（発見タイム）を取り入れることで、運動の行い方やルールをはじめ、子どもの困り感、運動課題を取り上げ、宝取り鬼の持つ特性に触れさせていくための運動課題の焦点化を図る。また、焦点化する内容を意識しながら子どもたちの動きを見取り、問いかけて広げていくことで、基礎的な動きの習熟を図る。
手立て2 ※かかわ りデザイ ン	学びに向か う力、人間 性等	チームのメンバーを固定することを基本として単元を進めていくことで、チーム内での関わりを深めたり、動きを高めたりすることにつなげていく。また、1時間の最後にゲームを通して取ったチームごとのお宝を合計した数を提示することで、チームやクラスの伸びを知り、チームやクラスとしての関わりが深まっていることや、動きの高まっていることに気付かせていく。
手立て3 ※環境デ ザイン	知識及び技 能/ 思考力・判 断力・表現 力等/ 学びに向か う力、人間 性等	どの児童も宝取り鬼の楽しさ（特性）に触れることができるように、単元前半では、3対2（対戦相手によっては4対3）での宝取り鬼を行い、縦10m 横6m のコートで4面設定する。単元前半では、1コートにおける鬼ゾーンを2ラインとする。単元後半では、単元前半と同じ人数、同じコートの広さでの宝取り鬼を行い、鬼ゾーンを1ラインとする。1チーム3人（チームによっては4人）の8チームで構成し、全員が活動できるようにする。ルールやコートといった場の設定などを視覚的に分かるように提示し、子どもたちがゲームのルールを理解できるようにする。また、自分たちのチームが取ったお宝の数を視覚的に理解できるように得点板を活用する。
手立て4 ※フィード バック デザイン	知識及び技 能/ 思考力・判 断力・表現 力等/	児童の動きや作戦に対して、教師が見取り、動きや作戦を広げるような声かけをすることで動きや作戦を広げていきたい。 学習の振り返り場面において、学習課題にせまることができたかや自己の伸び（何が楽しかったのか・何を学んだのか・何が課題となったのか）を気付かせる（いいねタイム）とともに、仲間について考え

	学びに向かう力、人間性等	ることで「すること」だけでなく「みること」、「支えること」、「知ること」の大切さに気付かせるようにする。
--	--------------	--

5. 単元の目標

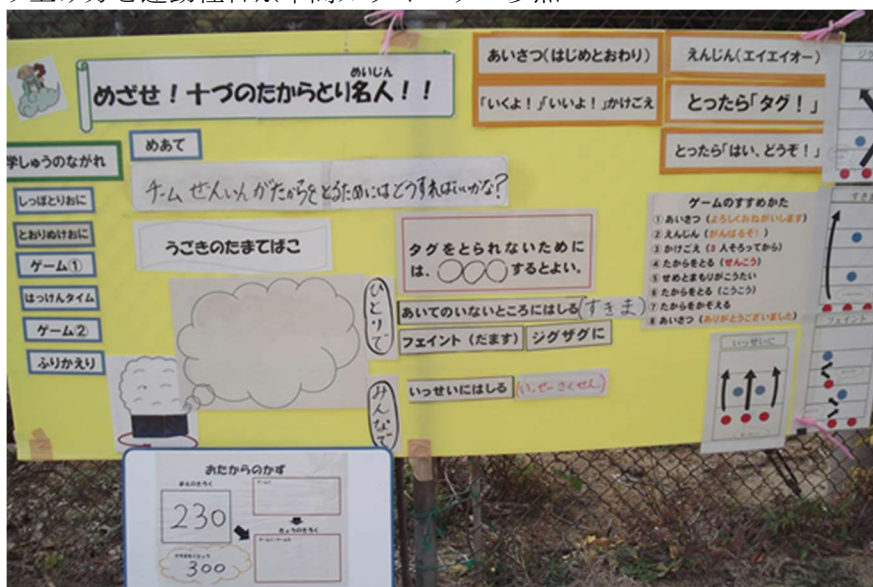
- (1) 宝取り鬼の楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で宝取り鬼をしたり、工夫した区域や用具で宝取り鬼をしたりすることができるようにする。【知識及び技能】
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 宝取り鬼に粘り強く取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 宝取り鬼の行い方を知っている。 ② 相手（鬼）のいないところに逃げる、相手を追いかけるなどの動きができる。 ③ 友達と連携して、相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたることができる。	① 相手（鬼）にタグを取られないようにするための攻め方を選んでいる。 ② 相手（鬼）にタグをとられないようにするための動きや簡単な作戦について、考えたことを友達に伝えている。	① 宝取り鬼に粘り強く取り組もうとしている。 ② 運動の順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③ 友達と協力して用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ 宝取り鬼を行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。 ⑤ 勝敗の結果を受け入れようとしている。

7 単元の計画

- (1) 領域の取り上げ方と運動種目※年間カリキュラム参照



(2)単元と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
学習課題	【単元を通しての課題】鬼にタグをとられずに宝をとるためには、どのような動きや作戦があるのかを知り、選ぶことができる。							
	オリエンテーション きまりを守ってゲームを楽しもう。	学習1 いろいろな鬼遊びや宝取り鬼を楽しもう。 ●鬼にタグをとら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ためには、どのような動きがあるのかな。			学習2 チーム全員で協力して宝取り鬼を楽しもう。 ●チーム全員が宝を取るためには、どのような攻め方があるのかな。			学習3 宝取り鬼大会を楽しもう。 ●宝取り鬼を振り返る。
学習内容	○学習のねらい・進め方を知る。	○鬼遊びに取り組む。 ・しっぽ取り鬼（コート内対抗） ・通り抜け鬼（3対3）						
	○鬼遊びのきまりについて知る。 ・安全を守るきまり ・感染症対策としてのきまり	○学習のめあてを確認する。 鬼にタグをとられないためにはどうすればいいのかな？			○学習のめあてを確認する。 チーム全員が宝をとるためにはどうすればいいのかな？			○学習のめあてを確認する。 宝取り鬼大会をしよう！
	○いろいろな鬼遊びに取り組む。 ・しっぽ取り鬼 ・通り抜け鬼	○ゲーム①【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（前半） ※3分ずつのゲーム（攻守交代） ・どのような動きをすれば鬼にタッチされないか試してみる。 宝 おにゾーン● おにゾーン● ○ ○ ○			○ゲーム①【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（前半） ※3分ずつのゲーム（攻守交代）（攻守交代） ・どうすればチーム全員が宝を取ることができるか考える。 宝 おにゾーン● ● ○ ○ ○			○チームで話し合う。 ・これまでの学習を振り返って、宝を取るための動きや作戦を確認する。
	○宝取り鬼のルールを確認する。 ・あいさつ ・スタートラインから始める。 ・「いくよ!」「いいよ!」の合図でスタートする。 ・しっぽを取られたらスタートラインからやり直す。 ・鬼は鬼ゾーンの中を動いて相手のしっぽを取る。 ・取ったしっぽは手渡しで相手に返す。	○発見タイム ・児童が発見した動きを紹介する。 ・友達の動きをヒントにすると新しい動きが考えられることを伝える。 ・共有したことをもとにチームで話し合いゲーム②に向けて作戦を立てる。 【動きの例】 ・フェイント ・ジグザグに ・端をねらって			○発見タイム ・児童が発見した攻め方を紹介する。 ・発見した攻め方を全体で共有する。 ・共有したことをもとにチームで話し合いゲーム②に向けて作戦を立てる。 【作戦の例】 ・一斉に走る ・集まる→広がる ・おとり			○全チームでの対抗戦を行う。 ※2分ずつのゲーム（攻守交代）
	○3対2の宝取り鬼に取り組む。 ・1チーム3人（4人）が各コートに2チームずつ入る。 ・3分ゲーム（攻守交代）	○ゲーム②【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（後半） ※3分ずつのゲーム（攻守交代） ・ゲーム①や発見タイムで見つけた動きや新しい動きを試してみる。			○ゲーム②【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（後半） ※3分ずつのゲーム（攻守交代） ・ゲーム①や発見タイムで見つけた攻め方を試してみる。			○学習の振り返りを行う。 ・鬼遊びを通して何が楽しかったか考えさせる。 ・「する」「みる」「支える」「知る」と関連づけて運動のもつ楽しさを明示化する。
	○学習の振り返りを行う。 ・本時のめあての成果と課題等	○学習の振り返りを行う。 ・本時のめあての成果と課題について振り返る ・学び方・かかわり方のよさについて共有する。			○学習の振り返りを行う。 ・本時のめあての成果と課題についてチームごとに振り返る。 ・学び方・かかわり方のよさについて共有する。			
☆見方・考え方を働かせている児童の姿	☆楽しく運動するためのきまりに着目し、進んできまりを守りながらゲームに取り組む姿。	☆宝取り鬼の特性に着目し、いろいろな動きで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してゲームを楽しんでいる姿。			☆みんなと力を合わせて宝を取る楽しさに着目し、簡単な作戦を選んでやってみることに夢中になっている姿。 ☆友達と連携すると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することができることに着目し、見つけた動きや作戦を友だちに伝えている姿。			
★評価方法	【主】① <u>観察・学習カード</u>	【知・技】①/【主】② <u>観察・学習カード</u>	【主】③ <u>観察・学習カード</u>	【思・判・表】① <u>観察・学習カード</u>	【知・技】②/【主】④ <u>観察・学習カード</u>	【知・技】③ <u>観察・学習カード</u>	【思・判・表】② <u>観察・学習カード</u>	【主】⑤ <u>観察・学習カード</u>
●運動苦手な児童や意欲的でない児童への支援	●鬼になってもなかなか捕まえられない児童には、短い時間で交代するなど配慮する。 ●本時の課題提示やゲームの行い方の提示は、コート図やルール表を用いて、視覚的に示すようにする。 ●新しい動きを見つけることが苦手な児童には、友だちが見つけた動きを紹介し、真似をさせたり、少しでも違う動きがあった時には称賛したりして、いろいろな動きを見つけることの楽しさを体験させる。				●自分の考えたことを友だちに紹介することが苦手な児童には、事前にどんなことを言いたいかを聞いておき、称賛し自信を持たせることで発表しやすいように配慮する。 ●お互いに賞賛し合うことでチームの一体感を増すことに着目し、チームごとの振り返りの場面では、友達の動きのよさや学び方のよさ、かかわり方のよさについて賞賛し合うようにする。			

8 本時の学習と指導（6／8時）

(1) ねらい

相手（鬼）にタグをとられないようにするために、友達と連携して、相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。【知識及び技能】

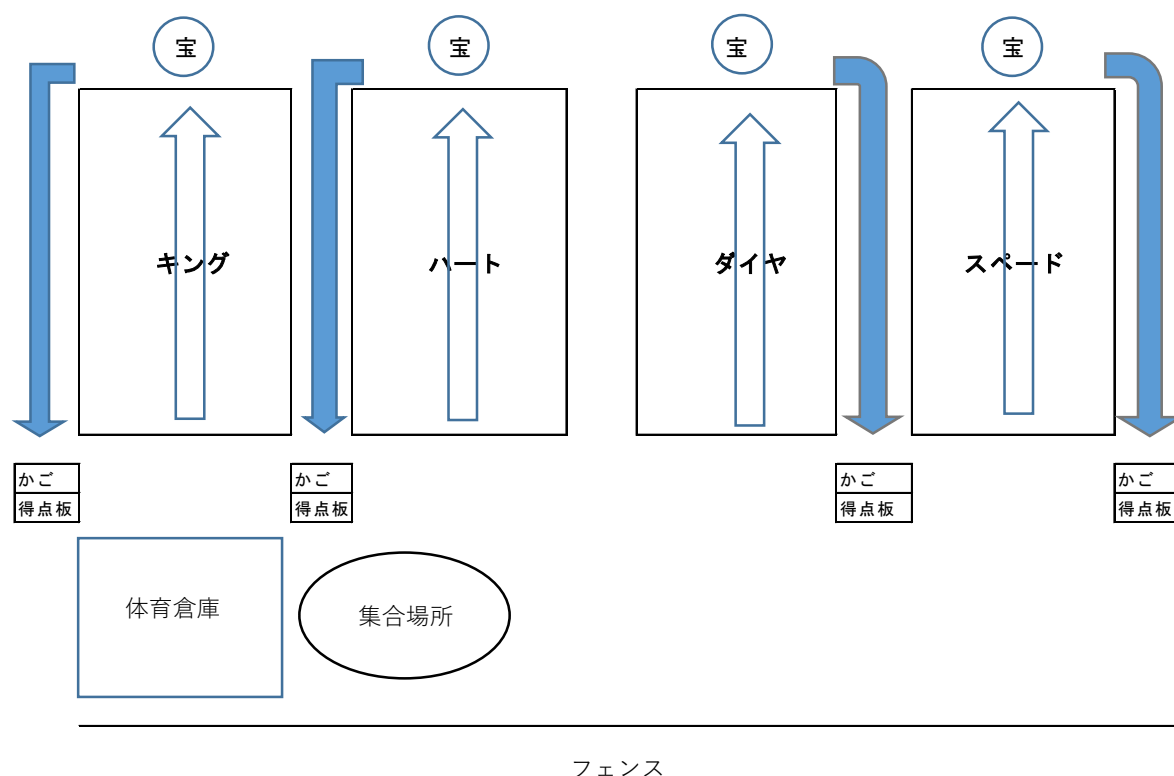
(2) 準備物

お宝(おじゃみ)、タイマー、タグ、ビブス、ホワイトボード、マグネット、掲示物（コート図やルール表など）

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導◆評価）
導入 10分	1 しっぽ取り鬼 （コート内対抗）	○ぶつからないように周りをよく見て動くように声をかける。
	2 通り抜け鬼（3対3）	○これまでの学習で見つけた動きを使って通り抜けてみようと言をかける。 ○よい動きで相手を交わしたり、友達と連携して相手を交わしている児童を賞賛する。
展開 30分	3 学習のめあてを確認する。	○めあて・学習の流れ・ルール等を提示し、学習の見通しが持てるようにする。
	チーム全員が宝をとるためには、どうすればいいのかな？	
	4 ゲーム①【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（前半） ※3分間のゲーム（攻守交代）	○どうすればチーム全員が宝を取ることができるか考えながらゲームを行うように促す。 ○「これまでに見つけた動きや作戦も使ってみよう」と声をかける。
	5 発見タイム 【作戦の例】 ・一斉に走る ・おとり ・集まる→広がる	○児童が発見した動きや作戦を紹介する。 ○発見した攻め方を全体で共有する。 ○共有したことをもとにチームで話し合い、ゲーム②での作戦を立てる。
まとめ 5分	6 ゲーム②【3対2（4対3）の宝取り鬼】を行う。（後半） ※3分間のゲーム（攻守交代）	○ゲーム①で見つけた作戦や発見タイムで見つけた作戦を試してみるように促す。 ◆友達と連携して、相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 （観察・学習カード）【知・技】
	7 学習の振り返り ・本時のめあての成果と課題についてチームごとに振り返る。（いいねタイム）	○これまでに見つけた動きや作戦を使って、いろいろなパターンで攻めているチームを賞賛する。 ○1試合を通して取ったチームごとのお宝を合計した数を提示することで、チームやクラスの伸びを視覚化し、チームやクラス全体での課題として次時につなげる。
	8 後片付けをして終了	○学び方・かかわり方のよさについて賞賛する。 ○チームで協力し、安全を確かめながら片付けることを助言する。

※場の設定（全体）



※コート図（1～4 時間目）



※コート図（5～8 時間目）



9. 授業後の話し合い

- ・宝取り鬼に楽しく全力で取り組んでいて、転んでも何度も挑戦する姿がよかった。
- ・得点板や色分けしたチームかご、コートの色などの視覚支援があったので、スムーズにゲームを進めることができていた。
- ・チームごとの点数を確認する場面では、チームの勝敗だけでなく、クラス全体でのお宝の数を確認することで、クラス全体の伸びを実感させているところがよかった。
- ・ゲーム中の約束事が共有できていたため、トラブルが少なかった。
- ・「みる」場面での、かかわり方を共有できていれば、「みる」児童がより活躍できていたかもしれない。
- ・児童が着けているタグをフラッグにしてみると、違った面白さが出てくるかもしれない。

Ⅱ 授業の考察

(1) 授業デザインにおける実践内容と実践結果の検証

<手立て1>○単元デザイン

単元の指導にあたっては、授業①②共通して、基礎的な感覚や動きを身に付けていく運動遊びと、基礎的な動きや作戦を身に付けていく宝取り鬼を組み合わせることで学習過程を構成した。単元を通して、学習活動をルーティン化したことで、子どもたちは、次の活動への見通しを持ち、主体的に動くことができた。しかし、タスクゲームとメインゲームのつながりに課題があった。1対1や2対2など少人数のゲームを取り入れることで、より個人の動きを高めることができたかもしれない。ただ、児童の実態に応じて、メインゲームのコートを利用した3対3の通り抜け鬼を行ったことで、児童は混乱せずに活動をスムーズに行うことができた。

「宝取り鬼」では、単元前半では3対2(鬼ゾーン2ライン)でのゲームを通して、個人の動きに焦点を当てた学習を展開し、単元後半では、3対2(鬼ゾーン1ライン)のゲームを通して、個人だけではなく2人以上での動きに焦点を当てた学習を展開していくことで鬼遊びの基礎的な技能の習得・習熟を図った。単元前半では、鬼ゾーンを2ラインにし、数的優位にしたことで、自分で空いているスペースを見つけて、走り抜けることで多くの成功体験を感じることができていた。また、鬼と1対1になった場面でも、フェイントなどをしてかわす姿が見られた。ただ、数的優位な状況であっても、敵対した鬼に怖さを感じて、走り抜けることができない児童もいた。より易しい活動をスモールステップで行っていくことが運動の苦手な児童に必要であると感じた。単元後半では、鬼ゾーンを1ラインにしたことで、横のスペースが狭くなり、子どもたちは走り抜けることに難しさを感じていた。そこで、「1人で走り抜けられない時は、どうすればいいのか？」と子どもたちに投げかけたことで、チームでの連携(2人以上での動き)につなげていくことができた。

毎時間の学習活動に取り入れた認知的学習場面(発見タイム)で、運動の行い方やルールをはじめ、子どもの困り感、運動課題を取り上げ、宝取り鬼の持つ特性に触れさせていくための運動課題の焦点化を図った。自分たちの見つけた動きや作戦を全体で共有したり、子どもたちの動きを見取り、問いかけて広げていったことで鬼遊びの特性に触れさせることができた。特に、授業②では、各チームに作戦ボードを用意したことで、子どもたちが思考し、動きや作戦を深めることにつながった。



<手立て2>○かかわりデザイン

授業①②共通して、チームのメンバーを固定することを基本として単元を進めていった。普段の授業では、「いつでも・どこでも・誰とでも」をキーワードに、ペアやチームを固定せずに子どもたち同士がかかわり合いながら授業を行っているが、本単元では、チーム内での関わりを深め、動きや作戦の質を高めるといふねらいのもとチームを固定した。同じメンバーでゲームを行ったことで、勝ち負けのチームが固定化してしまうという課題はあったが、チーム内での関係性、動き・作戦の質は、授業を重ねるごとに高まっていた。また、1時間の最後にチームごとのお宝を合計した数を提示し、チームの勝敗だけに拘るのではなく、クラス全体での伸びについて目を向けさせたことで、毎時間よい雰囲気の中で授業を終えることができた。



<手立て3>○環境デザイン

授業①②共通して、縦10m 横6mのコートを4面設定し、1チーム3人(チームによっては4人)の8チームで構成し、全員が活動できるようにした。コートのはしは、授業を進める中で微調整しながら変えていったが、コートのはしが変わると、子どもの動きも変わってしまうため、授業づくりの際にとっても大切であると感じた。子どもたちの様子から簡単すぎず難しすぎない、ねらいに合ったコートのはしであったと考えられる。



ルールやコートといった場の設定を視覚的に分かるように掲示することや、ビブスの色に合わせてお宝かごに色付けをした。また、自分たちのチームが取ったお宝の数を視覚的に理解できるように得点板を活用した。ルール理解などの苦手な子どもたちに対して、視覚的に理解できる環境を設定することは、低学年の発達段階において非常に有効であったと考えられる。

<手立て4>○フィードバックデザイン

児童の動きや作戦に対して、教師が見取り、動きや作戦を広げるような声かけをすることで動きや作戦を広げていったことで、授業を重ねるごとに子どもたちの動きが高まっていった。授業①では、上手く全体共有できていなかった「コートの空いているところ(スペース)」について、授業②では、単元前半から全体共有したことで、子どもたちの動きは高まっていった。単元のねらいを明確に持ち授業を進めていくことの大切さを感じた。また、学習のふり返し場面において、学習課題にせまることができたかや自己の伸びを気付かせる(いいねタイム)とともに、仲間について考えることで「すること」だけでなく「みること」、「支えること」、「知ること」の大切さに気付かせるようにした。子どもたちは、自分の言葉で振り返ることができており、「支えること」についても応援やアドバイスなど子どもたち同士のかかわり方もよくなっていった。しかし、振り返りの場面において、学習課題にせまるような発問や「みること」について全体共有できていなかったため、教師が子どもの様子を見取り、何を話すかを大切にしていかなければならない。また、授業①では、動き・作戦を作戦ボードのみを活用し全体共有したが、子どもたちの理解が深まらなかったため、授業②では、高学年の子どもたちがお手本となった動き・作戦の動画を授業時間外に視聴させたことで、子どもたちの理解が深まり、動きの質が高まっていった。映像を視聴し、視覚的に理解させることは、どの発達段階においても有効であると感じた。



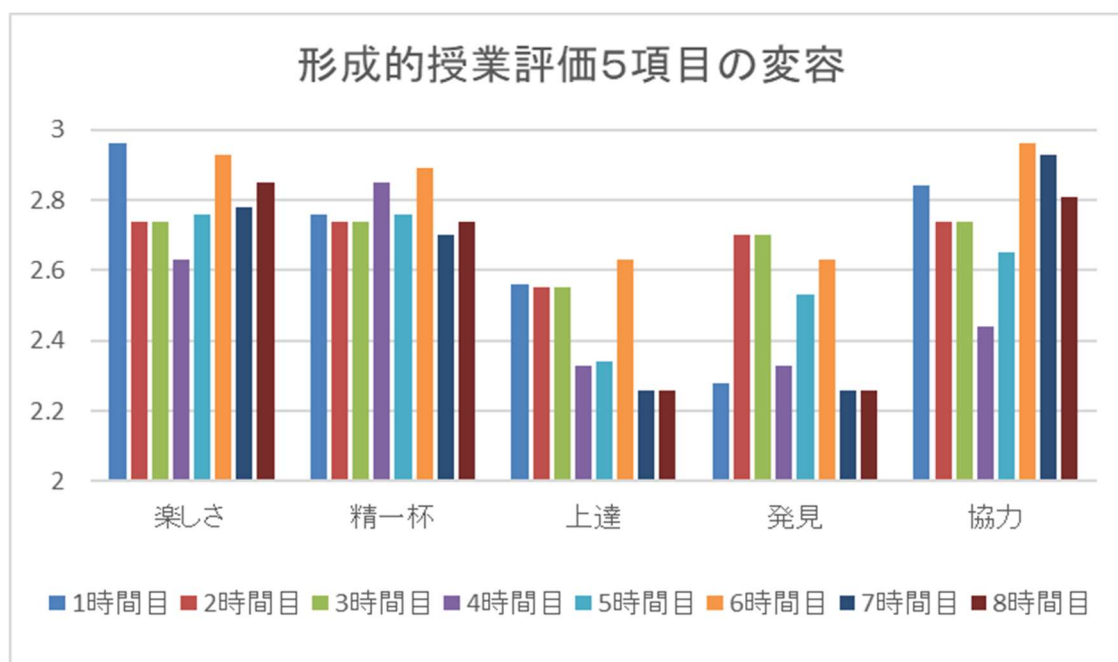
(2) アンケート等から見る児童の変容

本授業では、1年生の発達段階を踏まえて、形成的授業評価を9項目から「楽しさ」「精一杯」「上達」「発見」「協力」の5項目に絞って、アンケートを取った。

「楽しさ」「精一杯」の項目については、全体を通して高い数値が出ており、意欲的に活動することができていたと考えられる。簡単な規則のゲームの中で、より多くの成功体験を味わうことで「楽しさ」を感じさせることができたが、勝敗を受け入れられなかったり、トラブルになったりすることで意欲的になれない児童もいたと考えられる。

「上達」の項目については、1～3時間と6時間目に高い数値が出ており、自己や友だちの動き・作戦から知識を獲得し、ゲーム中に多くの成功体験を得られたと考えられる。しかし、4・5時間目と7・8時間目は、少し数値が下がっている。これは、これまでの動きや作戦ができるようになり、技能の上達が停滞してしまったと考えられる。

「発見」の項目については、2・3時間目及び5・6時間目に高い数値が出ており、チーム内で新しい動きや作戦を共有したり、発見タイムで運動課題にせまるような動きや作戦を全体で共有したことが有効であったと考えられる。他の時間に数値が下がった要因としては、1年生が発想できる新たな動きや作戦に限界があったことや、見つけた動きや作戦の質を高めることに楽しさを感じるようになったと考えられる。



「協力」の項目については、全体的を通して高い数値が出ており、単元を通して、友だちと仲よく運動することができていたと考えられる。単元前半では、ゲーム中にチーム同士やチーム内でトラブルもあり、友だち仲よく協力して運動できていない姿も見られたが、単元が進むにつれてトラブルが起こっても自分たちで解決したり、準備や片付けをチームで協力したりする姿も見られるようになった。

(3) 今後の課題

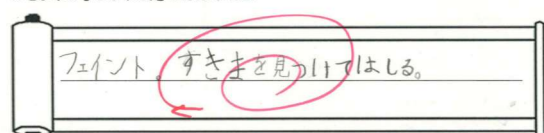
○「みること」を学習活動の中にどう仕組んでいくか

本単元では、低学年という発達段階を考慮し、常に全員が活動できるような学習活動にしたことで、子どもたちが運動をする満足感を得ることができていた。しかし、体育において資質・能力をバランスよく育成するためには、「すること」「みること」「支えること」「知ること」を意図的に仕組んでいくことが必要であり、本単元では、学習活動の中に仕組むことができていなかった。ただ、メインゲームの鬼チームには、人数の関係で休む児童がいたので、「みること」の価値を子どもたちに伝え、全体共有することができていれば、より思考力・判断力・表現力を育むことができていたのではないかと考えられる。これからの授業づくりでは、低学年という発達においても、「みること」を意図的に仕組むことやその価値を子どもたちと共有することで資質・能力をバランスよく育成することを大切にしていきたい。

○メインゲームとのつながりを考えた感覚づくりの運動やタスクゲーム

本単元では、感覚づくりの運動として「しっぽ取り鬼」、タスクゲームとして「通り抜け鬼」、メインゲームとして「宝取り鬼」に取り組んだ。「しっぽ取り鬼」では、相手のタグを取ることや相手からタグを取られないようすることをねらいとして取り組み、子どもたちの動きを高めることにつながった。しかし、「通り抜け鬼」と「宝取り鬼」では、時間内に連続して何度も走り抜けることや宝を取らないということ以外は違いがなく、タスクゲームとメインゲームのつながりという点については有効ではなかったと考えられる。運動が苦手な児童が、よりメインゲームである「宝取り鬼」に意欲的に取り組めるように、1対1や2対1などの少人数でのゲームを取り入れ、スモールステップで子どもたちの動きを高めていくことが必要であったと考えられる。これからの授業づくりにおいて、運動の苦手な児童が自己有能感を得られるような学習活動のつながりを大切にしていきたい。

☆きょうの学習で見たこと



☆かんぞう (たのしかったことやがんばったこと、ともだちからのアドバイスなど)

