

## 第1学年 体育科 授業構想シート

授業者 南 拓哉

本実践の主張点	宝を運ぶための攻め方、相手をとおさない守り方を考えることによって、自分の力だけではなく、友だちとの連携に気付き、動き方を考え、楽しんで宝運び修行に向かうだろう。
---------	--

### 1. 単元名 鬼遊び 「宝運び修行」

### 2. 1年C組の子ども

子どもたちは1学期に、プレイランドでの固定遊具を使った遊び、鉄棒を使った運動遊び、的当てゲーム、マットを使った運動遊びに取り組んだ。学習当初は、自分のできることや興味をもったことにどんどん挑戦したり、一人で黙々と取り組んだりして、運動遊びに向かう姿が見られた。そして、マットを使った運動遊びから、友だちの運動遊びの真似をしたり、友だちと一緒に動きを合わせたり考えたりしたりする姿が見られるようになった。友だちと同じことをしてみたい、自分もできるようになりたいという気持ちをもった子どもたちが多い。

### 3. 何ができるようになるか

探究力	省察性
<ul style="list-style-type: none"> <li>忍者になりきって、修行を楽しむ力（主体的に取り組む力）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分や友だちの運動から気が付いたことや工夫を振り返り、伝える力（主体的に取り組む力を支える省察性）</li> </ul>

### 4. 何を学ぶのか

#### ① 単元の目標

忍者になりきって、相手をおかしたり、空いている空間を見つけたりして宝を運ぶことや、相手を追いかけて捕まえる運動に取り組む中で、自分の考えたことや友だちのいいところを、友だちに伝えることができる。

#### ② 教材の価値

本教材は、相手をおかす、追いかけるといった鬼ごっこを元に、身に着けた印（タグ）を取られないようにして、宝をコート反対側に運ぶ運動遊びである。子どもたちは、「宝を運ぶために、素早く走ったり横に動いたりした」「友だちと一緒に走っていくと運べた」といった攻め方や「相手の前にいけば印を取れる」「仲間と一緒にいけば捕まえられる」といった守り方を考えるだろう。更に動きを考える手立てとして、「作戦」を使うことができる。「おとり作戦」「追いかけて作戦」といった作戦の名前をつけることによって、友だちと一緒に攻めたり、守ったりして修行に向かうことができると考えられる。攻める、守る、作戦を考えることを組み合わせることによって、修行をより楽しむことができる教材であると考えている。

③ 学年間・教科間のつながり

本教材は、3・4年生のEゲーム、ア ゴール型ゲームの陣地を取り合うゲーム、5・6年生のE ボール運動、ア ゴール型の陣地を取り合うゴール型につながっていく。  
 生活科で忍者について調べる学習や、図画工作での、忍者衣装や武器を作る学習と関わりながら、体育の学習に取り組んでいく。

5. どのように学ぶのか

①働かせたい思考スキル

■くらべる    □つなげる    □まとめる    □広げる    □予想する    ■見方を変える

②学習内容を理解し、資質・能力を育成するための学習過程

単元計画（全8時間） 本時 5/8 ○準備修行（2時間） ・印取り ・印取り鬼 ○宝運び修行(4時間) ①どうすれば運べるのかな。 (攻め方) 身のこなし・空いている場所 ②どんなに守ればいいのかな。 (守り方) 相手をとおさない・追いかける ③友だちと一緒に作戦を考えよう。(本時) (作戦1) 攻め中心の作戦 ④友だちと一緒に作戦を考えて楽しもう。 (作戦2) 攻めや守り方の作戦 ○修行の力試し（2時間） ・他の軍団と宝運び合戦	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: middle;">単元における授業づくりのしかけ</td> <td style="padding: 5px;">                             ・ 毎時間、印取りや鬼遊びをさせ、相手をかかわす動き、守る動きができるようにする。                              ・ 友だちと力を合わせて運動に取り組むために、作戦を考えさせる。                              ・ 宝の運べた数を記録させ、個人やチームの運べた数を視覚化し、攻める意欲につなげるようにする。                         </td> </tr> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: middle;">探究力を育む</td> <td style="padding: 5px;">                             ・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。                              ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。                              ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。                         </td> </tr> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center; vertical-align: middle;">省察性を育む</td> <td style="padding: 5px;">                             ・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。                              ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。                              ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。                         </td> </tr> </table>	単元における授業づくりのしかけ	・ 毎時間、印取りや鬼遊びをさせ、相手をかかわす動き、守る動きができるようにする。 ・ 友だちと力を合わせて運動に取り組むために、作戦を考えさせる。 ・ 宝の運べた数を記録させ、個人やチームの運べた数を視覚化し、攻める意欲につなげるようにする。	探究力を育む	・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。 ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。 ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。	省察性を育む	・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。 ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。 ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。
単元における授業づくりのしかけ	・ 毎時間、印取りや鬼遊びをさせ、相手をかかわす動き、守る動きができるようにする。 ・ 友だちと力を合わせて運動に取り組むために、作戦を考えさせる。 ・ 宝の運べた数を記録させ、個人やチームの運べた数を視覚化し、攻める意欲につなげるようにする。						
探究力を育む	・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。 ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。 ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。						
省察性を育む	・ 言葉や動きで伝えるようにするために、修行でできたことや困ったことを、振り返らせる。 ・ 友だちのいい動きを真似できるように、動きを見させる。 ・ 写真や映像を活用して、運び方、守り方に気付かせる。						

6. 何が身に付いたか

	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 宝運び修行の楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、友だちと一緒に一定の区域で、逃げる、追いかけるなどを行うことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 楽しく宝運び修行をするために、攻め方や守り方など、自己やチームに適した遊び方を選ぶことができる。</li> <li>・ 友だちのよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で友だちに伝えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 宝運び修行に進んで取り組み、規則を守り誰と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。</li> </ul>