

第1学年1組 体育科学習指導案

平成30年9月14日(金) 5校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 小野 浩由

会場 小学校体育館

1 単元名

タグカバディ 101

2 本単元の価値

本単元は、新学習指導要領の第1学年及び第2学年の内容「Eゲーム」を受けて設定した。

(1) 知識及び技能

次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに易しいゲームをすること。

イ 鬼遊び

鬼遊びでは、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鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりすること。

- ・相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラッグ)を取られたりしないように、空いている所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわしたりすること。
- ・相手(鬼)のいない場所へ移動したり、駆け込んだりすること。
- ・少人数で連携して、相手(鬼)をかかわしたり、走り抜けたりすること。

本単元は、低学年のゲーム領域に示されている鬼遊びである。鬼遊びは特定の区域の中で逃げたり追いかけたりしながら勝敗を競い合うゲームである。低学年の子どもにとっては、簡単なルールの鬼遊びを楽しく行いながら、逃げたり追いかけたり素早い動きを身に付けたりすることが大きなねらいである。また、「観る」ことへの意識付け(鬼、相手と味方、スペース)ができ、中学年以降に必要となってくるゲーム中の状況を判断する能力の素地を養うこともできる魅力的な運動である。

本単元「タグカバディ101」は、後述のルールのように、攻撃手は自分が付けているタグを取られないように逃げながらも、守備が付けているタグを取り、自分の陣地に戻ってくると得点となるゲームである。また、守備は自分のタグが取られないように守り、取られたときにはこれ以上の失点をしないように、攻撃手のタグを取らなければならない。動きの成功・失敗はタグを取るか取られるかによって判断できるため、子どもは夢中になって動く。また、ルールが簡易的であることと、1学期に学習した宝取り鬼で学習した動き(逃げる、かわす、スペースに走りこむ等)と似ているため、その動きを生かして資質・能力を発揮することができる。

ゲーム領域の単元では、授業時間の経過と共にゲームの様相が変化していくために、その様相に合わせて動きを変える必要がある。本単元でいうゲームの様相とは、単元始めは守備のタグを取って得点を取ることを目的としていたゲームの様相が、単元が進むにつれ、守備も技能が高まることで、守りに対応した動きで得点を取ることが目的となる様相に変化することである。

子どもは、ゲームの様相をとらえ、自分が得点できそうな状況に合った動きを考えていくことで得点を取るための技能が上達し、ゲームを楽しむことができる。

低学年の段階でこのような資質・能力を発揮し、自覚した子どもは、中・高学年になってから行う、タグラグビーやサッカー、バスケットボール等の運動においても、相手の位置を確かめ、空いているスペースを見つけて走り込もうとする。目の前の状況を見て、「走り抜けることができるか、できないか」を判断し、「走る」か「パス」かの動きを選択する。これは低学年の鬼遊びで学び、身に付けた動きが転移し、相手の数やコート広さ、パスの選択など複雑な状況になっても生かされるからである。

3 本単元で目指す姿

タグカバディのゲームの様相に応じた、タグを取る・逃げる・守る等の自分の動きを見だし、得点を獲得することを楽しむ子ども

具体的には、相手や仲間の動きに着目し、様相と動きとを関連させて考えるという「見方・考え方」を働かせ、運動遊びの行い方を工夫するという資質・能力を発揮して、「相手のタグを取ったり、逃げたりして得点するために、左の相手(守備)が離れたときに、素早く方向を変えて右の相手のタグを狙ったら取ることができました。自分のタグを取られないように、左右にジグザグに逃げたら、得点を加えることができ嬉しかった」などと自分の動きを見だし、得点することを楽しむ姿。

4 本単元で育成する資質・能力、そのために子どもが働かせる「見方・考え方」

単元カード参照

5 指導計画 全6時間

単元カード参照

6 指導の構想

1学期に学習した宝取り鬼「ONE-ONE PIECE ～めざせふぞく王～」の単元では、子どもは、楽しく、怪我なく運動を行うためには、それぞれの運動遊びにはルールがあり、守らなければならないことを理解している。また、「どうしたら鬼をかわして得点できるだろう」と考えながら動くことでその技能を身に付けた。体育の様々な資質・能力を発揮することで、設定した学習課題が解決できるということを自覚している。

本単元で行う「タグカバディ 101」では、導入でゲームのルールを提示する(右図)。自分のタグを取られないように動きながら、守備のタグを取り、ボーナスラインに戻ることが目標であることを伝え、活動へ意欲をもたせる。そして提示したルールでの試しのゲームに取り組ませる。

しかし、攻撃が1人に対し、守備は3人であるために、時間内にタグが取れなかったり、どのように動けばよいかわからないでいる。また、時間に焦って無理矢理タグを取ろうとして失敗し、得点できないでいる。子どもは、「どうしたらタグが取れるのかな」「どうしたらボーナスラインまで逃げ切れるのかな」「練習して上手になりたい」などと考えている。このような子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け1

ゲーム中の「俯瞰映像」と「視線映像」を順に提示し、タグを取って逃げ切った人はどのように動いているか、何を見ているのかを問う。

「見方・考え方」を引き出し、学習課題を設定させるための働き掛けである。

まず、タグを取ったり、取った後逃げ切ったりした場面の「俯瞰映像」(写真①)を提示し、その人はどのように動いていたかを問う。動きに着目させるためである。

次に、タグを取ったり、逃げ切って得点を獲得した人の「視線映像」(写真②)を提示し、その人は何を見ているのかを問う。練習方法を工夫する視点(方向や場所)に気付かせるためである。この映像の内容は、相手(守備)3人の動きを見て離れたり、近づいたりしてチャンスを狙いタグを取ろうとしている視線映像である。子どもは、「反対にいる相手が離れたときに近くの相手のタグを取ろうとしている」「相手がどっちに動いている」などと、タグを取った人や逃げ切った人の視線から相手の動きに応じて、様々な方向へ動けばよさそうだと気付く。このように動きの視点である「方向」や「場所」に気付いている様子が、**相手や仲間の動きに着目し、様相と動きとを関連させながら考える「見方・考え方」**を働かせ始めている姿である。

そして、自分もやってみたいことを問う。このとき、「私も〇〇を見て動きたい」や「相手から離れて近くのタグを取れるように素早く動きたい」「□□のような動きをやってみたい」などとやってみたい動きや練習方法を発言していたり、友だちに伝えたりしている様子が見られたら問いをもったとみなす。そして子どもの発言をまとめ、「みるところと、どのようにうごくかをかんがえて、もっととくてんをとるれんしゅうをしよう」と学習課題を設定する。

働き掛け2

人数による練習方法のパターンを提示し、練習する場を設定する。

課題解決のための情報を補い、具体的な練習方法の見通しをもたせるための働き掛けである。

学習課題を設定した子どもに、課題を解決するための練習パターンを提示する。具体的には「1人対1人」「1人対2人(1人は見えていてアドバイス)」「1人対3人」という提示をする。この時、黒板で半具体物を動かしながら提示したり、実際にやってみせたりする。子どもは、これまでに経験してきたゲームの様相を想起しながら「タグを素早く取る練習をしたい。だから1人対1人で練習をしよう」「左側の相手から離れているときに右側の相手のタグを取ろうとしているかどうか確認をしながら練習をしたいから1人対2人で練習をやる。1人は見えていてアドバイスをあげよう」「相手に囲まれないようにしてタグを取って逃げる練習がよい。だから1人対3人で練習しよう」などと、その人数のパターンに理由を付加して練習方法を考える見通しをもつ。また、教師は、練習を始めたチームに「なぜ1人対1人で練習をしているのか」などとその人数で練習している理由を問いながらまわる。すると子どもは、**相手や仲間の動きに着目し、様相と動きとを関連させなが**



- ・1チームの人数は3人
- ・攻撃はタグを取り、ボーナスラインを越えたら得点となる。
- ・1人の攻撃は20秒。時間が余ってもタグを取られたら攻撃は終わり。(守備はタグを取られたら予備タグを付ける)
- ・20秒×3人が終わったら、攻守交代
- 【攻撃の得点】
- ・守備のタグを取り、自分のタグを取られないようにボーナスラインまで戻れば1点
- ・時間内にタグを取れなければ0点
- 【守備の得点】
- ・攻撃の背中中のタグを取ったら1点(腰のタグは無効)
- 【反則】
- ・相手を押したり、捕まえたりする。



① 俯瞰映像



② 視線映像

ら考える「見方・考え方」を働かせて、「相手の動きを見ながら動き回って、反対にいる相手が離れたときにタグを取って逃げる練習をしている」「速く動いたり、遅く動いたりして左にいる相手が離れたときにタグを取る練習をしている」「右に行くふりをして、相手が右についてきたら左に走って相手の左についているタグを取る」など見通しをもち、考えた動きを練習する（②思考力・判断力・表現力）。練習した後に、兄弟チームで試しのゲームを行い、動きの確認をする。

働き掛け3

練習した方法でタグを取って逃げ切ることができるかゲームで試す場を設定し、得点の変化の理由を問う。

知識・技能の資質・能力を発揮させ、課題を解決させる働き掛けである。

課題解決への見通しをもって練習した子どもに、ゲームで試す場を設定する。子どもは、練習した動きを試す機会に意欲的に取り組む。この時、1ゲームを終える度に、チームで獲得した得点を記録していく。途中、獲得した得点の変化を提示し、このままの動きや練習でよいかを問う。すると子どもは「得点が取れなくなってきている。相手の守備も強くなってきているからもっと別な動きを工夫したい」と様々な動きや練習方法を意欲的に考えていく（③態度）そして、タグを取ったり、逃げ切ったりするための練習をして身に付けた動きをゲームで発揮していく（①知識・技能）。

働き掛け4

タグを取って逃げ切った時の状況とその時の自分の動きを問う。

課題解決に有効な情報を整理し、課題解決させるための働き掛けである。

得点できたときの状況とその時の自分の動きを問う。子どもは、有効だった動きを整理して「相手に背中を見せないように左右に動いて、素早くタグを取る」「右の相手に近づくふりをして、左の相手が近づいてきたら素早くタグを取る」「相手が離れたときに、一番近い相手のタグを取って、素早くボーナスラインまで逃げる」などとゲームの様相に合わせ、課題を解決するための動きを見いだす（①知識・技能、②思考力・判断力・表現力）。このようにして子どもは、よりよい動きを考えて実践し、得点を取る経験を重ねることでタグカバディのゲームの様相に応じた、タグを取る・逃げる・守る等の自分の動きを見いだし、得点を獲得することを楽しむ子どもになる。なお、働き掛け3と4は単元内で繰り返し、段階的に資質・能力の発揮を促す。

働き掛け5

ゲーム中にできた動きを振り返る時間を設定し、動きの変化と理由を問う。

発揮した資質・能力を自覚させるための働き掛けである。

できた動きを振り返る時間を設定し、動き方の変化と理由を問う。子どもは自分の動きの変化を振り返り、「相手の動きを見てどう動けばよいか考えて練習をしたら、タグを取って、逃げ切ることができました。相手が離れているときにタグを取りに行ったり、だまして相手と離れたところを作ることが大切だと分かりました」などと一連の学習過程においてどのような資質・能力を発揮したのかを自覚する（①知識・技能、②思考力・判断力・表現力）。

7 本時の構想

(1) 本時のねらい（本時 3／6時間目）

「俯瞰映像」と「視線映像」を見て、タグを取ったり、逃げ切ったりできた原因を追究する活動を通して、視野を広げることでタグを取って逃げ切るチャンスを見付け、動きに生かすことができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 「俯瞰映像」と「視線映像」を見て、視野を広げ、どのように動くときよいかを押しえた学習課題を設定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Aさんが突破しました。とても素早く動いていました。 ・ Aさんが、右左に動いていました。 ・ Aさんが、右に行こうとして、相手が付いてきたところを、左の相手のタグを取りました。 ・ Aさんみたいに突破してみたい。 <p>・ きよろきよろといろいろなところを見てい</p>	<p>ゲーム中の「俯瞰映像」と「視線映像」を順に提示し、タグを取って、逃げ切った人はどのように動いているか、何を見ているのかを問う。【働き掛け1】</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ タグを取って、ボーナスラインまで逃げ切った場面の俯瞰映像を提示する。 ○発問「誰が、どのような動きをして突破していましたか」 ※ 映像は必要に応じて、一時停止したり、スローにしたりして、複数回見せる。 ※ 必要に応じて、実際に子どもが動いてみて確認させる。 ※ 俯瞰映像は、様々な方向に動いたり、途中で向きを変えて動いたりしてタグを取り、逃げ切っている場面にする。 <p>○説明「Aさんが見ている映像を見せます」</p>

- るね。何を見ているのかな。
- ・この時は相手を見ている。
- ・相手がどっちに動くか見ている。

- ・ゲーム中に見るところを考えた練習をしたいです。
- ・どのように動くかを考えて練習したい。
- ・様々な走り方を工夫した練習をしたい。
- ・相手の動きを見て、タグを取られないように右や左にあちこち動く練習をします。
- ・相手の動きを見て、タグを取られないように後ろに下がったり、前に出たりして、隙を見てタグを取る練習をします。

◎みるところと、どのようにうごくかをか
んがえて、もっととくてんをとるれんし
ゅうをしよう (学習課題)

2 学習問題を解決するための見通しをもつ。

- ・タグを素早く取る練習をしたい。だから1人対1人で練習をしよう
- ・左側の相手から離れているときに右側の相手のタグを取ろうとしているかどうか確認をしながら練習をしたいから1人対2人で練習をやろう。1人は見えてアドバイスをしてあげよう。
- ・相手に囲まれないようにしてタグを取って逃げる練習がよい。だから1人対3人で練習しよう。
- ・相手の動きを見て、誰のタグが取れそうか考えて練習をしたい。
- ・僕は、右や左に方向を変えて走って、右にいる相手が離れたときに左にいる相手のタグを取ろう。
- ・私は、速く走ったり、止まったりして走る速さを変えて、相手が離れたときに近くのタグを取って逃げ切る練習をしたい。

★体育②

※ Aさんの視線映像を提示する。

○発問「Aさんは相手のタグを取って、ボーナスラインまで逃げ切っていますね。Aさんは、何を見て動いているのでしょうか」

※ 映像は必要に応じて、一時停止したり、スローにしたりして、複数回見せる。

○発問「タグを取って得点をするために、あなたはどんなことを考えて練習したいですか」

○指示「チームの仲間に伝えましょう」

※ 自分がやってみたい練習方法をチームの友だちに伝える場を設ける。

※ 何人かに発言してもらい、それをまとめ、「みるところと、どのようにうごくかをかんがえて、もっととくてんをとるれんしゅうをしよう」と学習課題を設定する。

人数による練習方法のパターンを提示し、練習する場を設定する。 【働き掛け2】

○指示「こんな練習をしてみたらどうかね。」

※ 『「1人対1人」「1人対2人（1人は見えてアドバイス）」「1人対3人』という提案をする。この時、黒板で半具体物を動かしながら提示したり、実際にやってみせたりする。

※ 子どもの「なるほど」「いいね」「私は1対1でやってみよう」など発言やつぶやきが見られたら、次の発問をする。

○発問「どうして○対○の練習がよさそうなのですか」

※ 補助発問「何を見ているのですか」「どのように動くのですか」

※ 発言に対して、問い返したり、再現させながら、タグを取ったり、ボーナスゾーンへ逃げ切るための「見るところ（方向）」「動き方（場所）」と動きを明確にさせる。

○指示：「チームで攻め守りを交代しながら、考えた動きを練習しましょう」

※ 練習を始めたチームに「なぜ1人対1人で練習をしているのか」などとその人数で練習している理由を問いながらまわる。

※ 練習したことを確認するために、兄弟チームで試しのゲームをする場を設定する。

(3) 評価

タグカバディの行い方を工夫する力を発揮して、攻撃時に、相手の動きを見て、タグを取ったりボーナスラインまで逃げ切るための練習方法を考え、表現している（学習カード記述、練習時やゲームの動き）

(例) 私は、相手に囲まれないようにしてタグを取って逃げる練習をするためにチームで1人対3人で練習をしました。相手に囲まれないようにするためには、相手の動きをよく見て、相手が近づいてきたら離れたり、右の相手のタグを取りに行くふりをして、左にいる相手のタグを取るようにしました。タグを取ったら、相手が追いかけてくる前にすぐにボーナスゾーンまで逃げたら得点することができました。