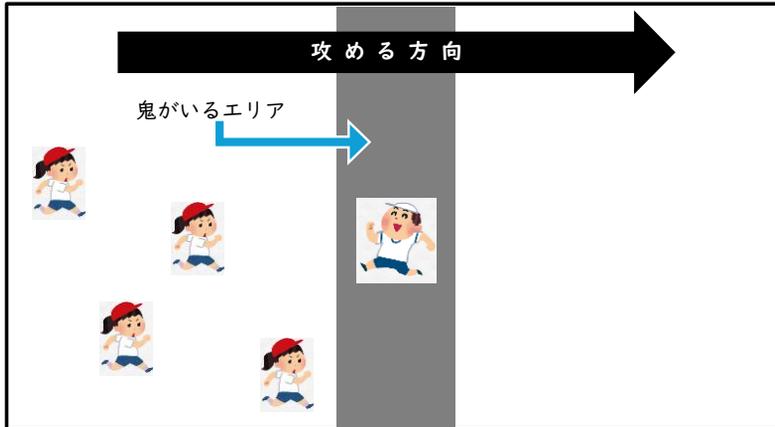


<小学校体育> 🍎 「ゲーム領域・鬼遊び（低学年）」授業モデル

横 15 m ~ 20 m

縦 8 m ~ 12 m



参考: 東洋館出版社
『教材に「しかけ」をつ
くる体育授業10の方法』

東葛飾教育事務所 指導室

- 小学校低学年向けの授業モデルとして、「ゲーム領域・鬼遊び」を例に挙げて説明していきます。

<小学校体育> 「ゲーム領域・鬼遊び（低学年）」授業モデル

【単元目標】 ボールを持って、相手のいない所(右・左・まっすぐ等)に走りこむことができる

【できる】 ①ボールを持って、相手のいない所に走りこむことができる
②少人数で関係して相手进行、ボールを運ぶことができる

【わかる】 相手を見て「相手のいない所(右・左・まっすぐ等)がわかる

【かかわる】 相手のいない所について、動作や言葉で友達に伝えることができる

東葛飾教育事務所 指導室

●単元目標をご覧ください。この単元目標を実現できるように、本時では、「できる」「わかる」「かかわる」の3点の達成を目指す計画を立てました。

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具 資料
	<p>準備運動</p> <p><はじめ></p> <p>見いだす</p> <p><なか></p> <p>自分で 取り組む</p> <p>広げ 深める</p> <p><おわり></p> <p>まとめ あげる</p>	<p>○どんな運動をするのか、 意欲が持てるようにする</p> <p>・目標確認 ・本時の流れの確認</p>	<p>準備運動 ※子どもの実態に合わせて工夫する</p> <p>①ダイナミックストレッチ(動的ストレッチ) ②ウォーミングアップゲーム(協力しながらできるもの) ③本時に合った運動(ラダー、バズドリルなど) ④低学年の場合、他領域の運動を入れてもよい(短縄、長縄)</p> <p>↑</p> <p><ポイント></p> <ul style="list-style-type: none"> ・誰にでも無理なくできる工夫をすること(体と心をほぐす) ・全体でやれば学習規律の徹底がしやすく、チームごとでやれば複数のリーダーを育成できる(しかけ) <p>見いだす ※本時の学習課題を確認する</p> <p>『どうしたら鬼に捕まらずに、相手陣地のカゴに沢山ボールを入れることができるだろうか』</p> <p>↑</p> <p><ポイント></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「～について○○しよう」ではなく「どのように(HOW)～」を推奨する ・本時では、何ができればよいのかを明確にすること ・子ども達が本時の見通しを持てるように端的に説明すること

●導入になります。準備運動についても、近年では様々な手法が紹介されています。その単元に合ったもの、直近の生徒の実態に適したものを選択してみてはいかがでしょうか。授業のマンネリも解消できると思います。

教師が先導して行うのではなく、準備体操から子ども達が主体的に活動できるように、“集団”づくりを意識しましょう。そのためにも、まずはリーダーを育成すべく“個”に力をつけていきましょう。

●「見いだす」では、前時を振り返ったり、問いかけを工夫したりして、誰もが「どうすればできるかな？」と本気で考えたいくなるような雰囲気にしていきましょう。(端的にです)

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具 資料
	<p>準備運動</p> <p><はじめ> 見いだす</p> <p><なか> 自分で 取り組む</p> <p>広げ 深める</p> <p><おわり> まとめ あげる</p>	<p>○どんな運動をするのか、 意欲が持てるようにする ・目標確認 ・本時の流れの確認</p> <p>○指導の個別化を図る ・合言葉を確認 ・鬼0人 ・問い:何が変わったか</p>	<p>自分で取り組む ※「個別最適な学び」となるようにする</p> <p>・ボールを持って、相手のいない所に走りこむことができる ・相手を見て、右・左・まっすぐを選択して相手をかわす</p> <p>↑</p> <p><ポイント> ●どう動いていいかわからない子のための「しかけ」を用意</p> <p>↓</p> <p>(例①)「右か左か」「まっすぐか」→『合言葉にする』 (例②) 鬼の人数を0人にする→『分ける・減らす』 (例③) 4対0と4対1では何が変わった?→『比べる』</p> <p><解説> ◎動き方がわからない子に対し「指導の個別化」を図る事が大切 ①『合言葉』:共有化。『参加→わかる→できる』とstep upできる ②誰でもできる。4対1への学習へと接続しやすくなる ③相手をかわす動きが必要であることに気付かせる</p> <p>運動が苦手な子でも安心して取り組める工夫を!</p>

●今回はまず、児童1人1人が考えた動きを試す時間を設定します。もちろん、本時が5～6時間目のように授業回数が多い時には、「協働学習」からスタートしてもよいと思います。大切なのは、児童の実態を正確に見取り、判断していくことです。

●ここでは、「個別最適な学び」となるよう、3つの「しかけ」を用意しました。

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具 資料
	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">準備運動</div> <p><はじめ></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">見いだす</div> <p><なか></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">自分で 取り組む</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; background-color: #ffe0b2;"> 広げ 深める </div> <p><おわり></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">まとめ あげる</div>	<p>○どんな運動をするのか、意欲が持てるようにする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目標確認 ・本時の流れの確認 <p>○指導の個別化を図る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・合言葉を確認 ・鬼0人、4分ゲーム ・問い: どう走った? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○学習の個性化を図る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議3分 ・鬼1人、4分ゲーム×3 ・アドバイス <p>☆鬼のいない所に走りこむことができる</p> </div>	

広げ深める ※「**協働的な学び**」となるようにする

- ・友達と連係して相手をおかし、ボールを運ぶことができる
- ・動作や言葉で友達に伝えることができる

↑

<ポイント>

- 仲間とかかわり合い、連係するための「**しかけ**」を用意

↓

(例①) 作戦会議の時間を設定する→『**共通理解**』
(例②) 鬼の人数を1人にする→『**増やす**』
(例③) 合言葉を使って仲間にアドバイス→『**かかわる**』

<解説>

◎仲間とかかわり合いながら、「鬼をおかす学習」の必要性に着目

①役割分担(学習の個性化)が生まれ、自己存在感や達成感が味わえる
②「まっすぐ」だけでは無理なことに気付く
③仲間に教えることで理解が深まる&かかわりが増える

「できた」を体験→「楽しい」を実感できる!

- 「広げ深める」では、「協働的な学び」としてチームごとに作戦会議を設定しています。作戦会議で共通理解した動きを、実際にゲームの中で試していきます。成功となればみんなで共感し合え、また、失敗したとしても「どうすれば?」と更に思考する流れができてきます。
- この流れをつくっていくために欠かせないのが「しかけ」になります。例①～③以外にも児童の実態に合わせて考えてみてください。

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具 資料
	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">準備運動</div> <p><はじめ> 見いだす</p> <p><なか> 自分で 取り組む</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">広げ 深める</div> <p><おわり> まとめ あげる</p>	<p>○どんな運動をするのか、意欲が持てるようにする ・目標確認 ・本時の流れの確認</p> <p>○指導の個別化を図る ・合言葉を確認 ・鬼0人、4分ゲーム ・問い: どう走った?</p> <p>○学習の個性化を図る ・作戦会議3分 ・鬼1人、4分ゲーム×3 ・アドバイス ☆鬼のいない所に走りこむことができる</p> <p>○本時を振り返る ・話し合いのルール ・カード記入4分</p>	

まとめあげる ※学習の「**振り返り**」ができるようにする

- ・仲間と一緒に振り返り、既習事項を整理することができる
- ・自己の本時の反省、次時の課題を記入することができる

↑

<ポイント>
●効率よく振り返りができるような「**しかけ**」を用意

↓

(例①) ポートフォリオ型学習カードの作成 → 『**整理する**』
(例②) 話し合いのルール提示 (役割分担) → 『**知識定着**』
(例③) 話し合うことで仲間の良さに気付く → 『**他者理解**』

<解説>
◎話し合いながら学習を整理し、自己調整していけるように支援
①今まで学んできたことを確認できる&単元全体の見通しに役立つ
②心理的安全性が高まる&リーダーの育成につながる&知識が定着する
③互いを理解し合える&学級経営にもプラスに働く

安心感・達成感を味わうことで、主体性が大幅UP!

●授業最後には、必ず振り返りの時間を設定します。このひと手間が、次時以降の児童の主体性を倍増させることができます。特に、運動が苦手な児童にとっても、自分の次の目標が明確になるため、「やってみようかな」という気持ちになっていきます。

●教師が授業の評価をする際、運動が苦手な子の小さな努力を見逃さずに全体に紹介したり、リーダーの活動やチームとしての協力体制を称賛したりすると、授業にハリが生まれます。

＜小学校体育＞「ゲーム領域・鬼遊び（低学年）」授業モデル ルーブリック評価表

	ポイント	A(3点)	B(2点)	C(1点)
技能	「かわす・捕まえる」の基本動作が評価の基礎となる。(状況を見て空いている場所を見つけて移動できる)	「かわす・捕まえる」などの動きがスムーズで、鬼のいない所に素早く移動することができる。	「かわす・捕まえる」の基本動作を適切に実行できる。ゲームに支障なく参加することができる。	「かわす・捕まえる」の動きが不安定な時があるが、簡単な遊びの中では動きに取り組むことができる。
思・判・表	低学年では、「考える力・判断する力」は単純な状況で見える動きや言葉で評価する。	状況に応じて「ここを走ればつかまらない」と考えたり、「こうしたら捕まえやすい」と友達に伝えたり、ワークシートにまとめたりすることができる。	自分の動きや戦術を考えることができ(伝える力は限定的)、それをワークシートにまとめることができる。	仲間や先生の力を借りて、ワークシートにまとめることができる。
主体的な学び	ルール理解や約束を守る力、進んで参加し、楽しんでいるか、友達の動きを見て感想や励ましを口にする活動等を評価する。	ルールを理解し、進んでゲームに参加している。自分だけでなく、友達とも一緒に楽しむうとする姿が見られる。	ルールを守って鬼遊びを楽しんでいる。	ルールがわかってきたが、時々間違ってしまうことがある。授業に参加はするが、消極的な時がある。