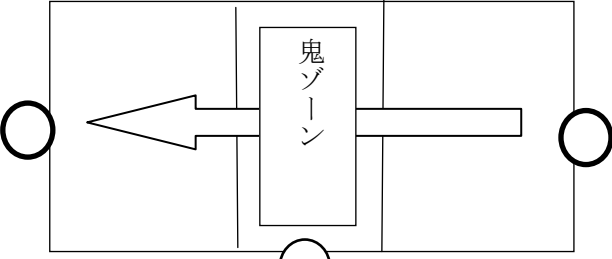


令和2年度 2年 体育科授業の略案

月日 (校時)	単元名	教材名
9月30日 (水) 5校時	おに遊び	宝運びおに
本時のねらい (本時 5 / 7時間) 少人数で連携して相手 (鬼) をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えることができるようにする。		
評価規準 思・判・表 少人数で連携して相手 (鬼) をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。(発言・学習カード)		
学習課程	学習活動 (○発問・予想される児童の反応)	留意事項・評価
【導入】 13:30	1. 各グループで準備運動をした後、あいさつをする。 2. 慣れの運動を行う。 ・しっぽとりゲーム ・電車しっぽとり鬼	○体育館に集まったグループから準備運動をするように伝えておく。 ○しっぽをたくさん用意しておき、しっぽを取られた児童も何回でも行うことができるようにする。
【展開】 課題把握 13:40 13:45 13:55 14:00	3. 前時の復習から本時のめあてを確認する。 チームでせめ方をくふうし、宝を運ぼう。 4. 見通しをたてる キーワード：空いているばしょ すきま 5. 宝運び鬼をする。 ・攻撃3人 守備2人 ・攻守交替 ・攻撃回数3回 6. せめ方を全体やチームで話し合う。 7. 宝運び鬼をする。 ・攻撃3人 守備2人 ・攻守交替 ・攻撃回数3回 	○今までに学習してきた動きをホワイトボードに提示することで児童が学習をいつでも想起できるようにする。 ○攻撃回数を限定することで、チームで動きを考えなければならない必要性に気付かせたい。 評 少人数で連携して相手 (鬼) をかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。(発言・学習カード) ○それぞれのチームから出てきた攻め方を図で提示することで共有させる。また、ゲーム②に向けて選択できるようにする。 ○宝を運ぶことができたなら帽子を赤にするように指示し、全員が運ぶことができたチームを価値づける。
【終末】 振り返り 14:10	8. 学習をふり返る。 ・ワークシートへの記入 ・発表 9. 片付けの後、あいさつをして終わる。	○グループで協力し、安全を確かめながら片付けることを助言する。