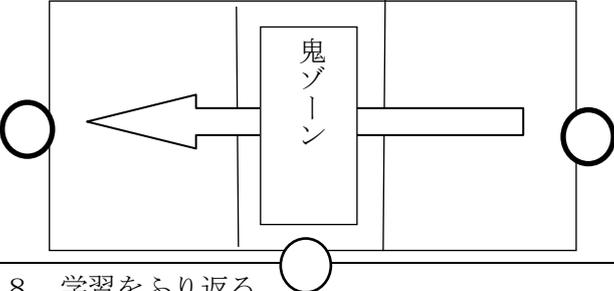


令和2年度 2年 体育科授業の略案

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
<p>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。</p>		
<p>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)</p>		
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
<p>【導入】 13:30</p>	<p>1. 各グループで準備運動をした後、あいさつをする。</p> <p>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</p>	<p>○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。</p> <p>○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。</p>
<p>【展開】 課題把握 13:40</p> <p>13:45</p> <p>13:55</p> <p>14:00</p>	<p>3. 前時の復習から本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> チームでせめ方をくふうし、宝を運ぼう。 </div> <p>4. 見通しをたてる キーワード：空いているばしょ すきま</p> <p>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</p> <p>6. せめ方を全体やチームで話し合う。</p> <p>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</p> 	<p>○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。</p> <p>○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。</p> <p>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)</p> <p>○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。</p> <p>○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。</p>
<p>【終末】 振り返り 14:10</p>	<p>8. 学習をふり返る。 ・ワークシートへの記入 ・発表</p> <p>9. 片付けの後、あいさつをして終わる。</p>	<p>○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。</p>