

第2学年 体育科学習指導案

学習者 2年2組 26名
指導者 川野綾花 教諭
場 所 運動場

1 単元名 レディ！ゴー！おにをかわしてかけぬけろ！【ゲーム】

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 一定の区域と規則を定め、その範囲内で鬼と逃げる者との関係で成立する、多人数で競うことが楽しい運動遊びである。
- やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけたり、逃げたりすることが楽しい運動遊びである。
- 少人数で連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることが楽しい運動遊びである。

(2) 児童から見た特性

鬼遊びの楽しさや喜びを感じる要因	鬼遊びを遠ざける要因
・ルールが簡単で走ることを中心とした技能のやさしさから抵抗なくゲーム参加できることが楽しい。 ・鬼をかわして進んだり、相手の動きを止めたりすることが楽しい。 ・友達と協力して攻め方や守り方を考えることが楽しい。	・すぐに捕まってしまうと、前に進めない。 ・相手のスピードに追い付けない。 ・チームでの人間関係がうまくいかない。 ・ルールの理解が難しい。

3 児童の実態

(1) 知識・技能

ゲーム領域の運動遊びにおける学習については、1年生の2学期に宝取り鬼を行っており、基本的なゲームの行い方や友だちと協力して作戦を立てることは経験している。しかし、空間を見つけてすり抜ける動きやルールの理解には個人差が大きい。

1学期に行ったかけっこ・リレー遊び・とびっこ遊びでは、体全体を使ってリズムよく運動感覚を高めていく姿が見られた。一方で、自分が思うように動けなかったり、動きを行うための体の使い方が分からなかったりする児童も多く、学習過程の工夫や環境的な支援が必要である。

(2) 思考、判断、表現

本年度に行なった体育学習において、より良い体の動かし方に気づくことについては、教師が問いかけることによって自分や友達の動きに着目できている。また、水遊びの学習ではパディと動きができているかについての確認もできている。さらに表現リズム遊びの学習では班で協力し、曲に合わせて表現の仕方を工夫することができた。

ボール運び鬼においては、チームで連携して味方が前に進めるようにスペースを作り出す動きが必要であり、そのためには、ボールを持たない動きを使った作戦をどのように考えるかが重要である。しかし、1年生の時にも学習しているため作戦について多少は知っているが、チームの友だちに合わせた作戦を選択する学習には至っていない。また昨年度の授業では「見ること」が不十分であった、という課題が上がっていた。

そこで本単元では「できるだけ多く得点するための攻め方や相手の動きに合わせた守り方はどうすればいいだろう？」という課題を考える場面設定を行うとともに、ゲームをするだけでなく、見ることでより良い動きへの新たな気づきを促していく必要がある。

(3) 主体的に学習に取り組む態度

年度当初の体育授業についての診断的授業評価結果から全項目において高い数値であることが分かる。特に「まもる」については満点に近い値を出しており、きまりやルールを守って仲良くできている。しかし、「わかる」の項目は少し低かった。これは昨年の課題でもあったが、活動の中で出る課題に対して、どのようにすれば解決できるかを考えることが難しいと感じて

＜態度・意識面事前アンケート＞

項目	全体評価	評点
楽しむ	14.2	5
わかる	12.8	5
できる	13.3	5
まもる	14.8	5
合計	55.1	5

いる児童が多いと考えられる。

本学級の児童は、ほとんどの児童が運動に取り組むことが好きで休み時間も外で元気に遊んでいる姿を見ることができる。体育の時間では、「いつでも・どこでも・誰とでも」を合言葉とし、意欲的に活動に取り組むことができる。しかし中には、安心して取り組める友達を探してペアを作ろうとしている児童や思い通りに運動ができなかったり、勝敗を受け入れられなかったりして拗ねてしまう児童もいる。先ほどの課題でも述べたが、「課題が分かる」「解決方法が分かる」ということに関しては普段の授業でも考える場面を取り入れているが、苦手意識を抱えている児童が数名いることも現状である。

(4) 鬼遊びに関するアンケート

問	体育の学習は好きですか。			23	
問	ゲームの学習は好きですか。			23	
〈理由〉 走るのが楽しい、相手を追いかけるのが楽しい、友だちとみんなで逃げるのが楽しい、ゲームが楽しい など					
問	鬼遊びの学習をしていて、楽しいと感じることはどんなことですか。				
する	相手にタッチされないように逃げること	23	見る	他のチームの作戦や動きの行い方を見ること	22
	相手をタッチするために追いかけること	22		手本となる友だちの動きを見ること	22
	違う方向に向きを変えて逃げること	21		チームの作戦が上手くいっているか確かめること	25
	隙間を見つけて走り抜けること	23		がんばっている友達を応援すること	23
	チームで得点がとれるように作戦を考えること	23	支える	友だちにアドバイスすること	19
	友だちと作戦を決めて、その通りにやってみること	21		アドバイスによって友達ができるようになること	22
	自分のめあてを決めて、逃げたり追いかけたりすること	24		より良い体の動かし方を知ること	24
				知る	いろいろな動きの行い方を知ること
チームで点を取るために、色々な作戦を知ること					25

4 教師の指導観及び研究テーマとの関わり

研究主題	たのしい できそう いっしょにもっと！ 運動好きな十津っ子
研究仮説	攻めたり守ったりするゲームの楽しさやおもしろさにふれる学びをつくることでできれば体育の学ぶよるこびを感じ、運動好きな十津っ子に伸びていくであろう。
手立て1 単元(教材) デザイン	どの子もボール運び鬼の楽しさに触れられるよう、単元を通じて学習の始まりはフラッグ取り鬼に取り組み、必要な運動感覚を高めていく。 単元前半は個人の技能向上に重点を置き、逃げる、追いかける、かわす、ボールを持って走る等の動きを楽しみながら身につけていくことをねらいとする。単元後半は、チームとして得点を多くとるためにはどうするかを考えさせる。 アウトナンバーのゲームを原則としながら、単元が進むにつれてプレイする人数を2対1、3対2、4対4と増やししながら、ボールを持たない動きを工夫して攻めたり、相手の動きに合わせて守ったりして、新しい動きや作戦を広げられるようにする。
手立て2 かかわり デザイン	児童同士が楽しんで関わり合いながら必要な動きを身につけられるよう、様々なバリエーションのフラッグ取り鬼から授業を始め、心と体のスイッチオンを図る。 単元の後半は、チームを固定し、どのように動けばいいかについて考えさせながらゲームを行うようにする。チームで連携してボールを運んだり、協力してフラッグを取ったりしながらゲームを楽しめるようにする。 チーム名や作戦名も決めて、チームとしての一体感を感じさせながら進めたい。
手立て3 環境デザイン	メインゲームは二つの鬼ゾーンに二人ずつ入り、数的優位のアウトナンバーになるように工夫し、攻めの作戦を実行する楽しさを感じられるようにする。コートは、縦13m横9mの大きさを基本とする。 児童がより良い体の動かし方に気づきながらゲームを楽しめるよう、4人6チームが2コートで3チームずつ分かれて行う。2チームが対戦しているのを1チームが観戦しながら攻め方と守り方のコツを見つけていく。 さらにチームメンバーの全員得点やクラス全体の合計得点の向上を目指しながら、歓声の上がる授業を創っていきたい。

手立て4 フィードバック デザイン	フラッグを取られないようにするためのよい動きや、フラッグを取るためのよい動きをしている子どもを称賛することで動きのよさを広げていく。 アドバイスタイムでは、ボールを持たない動きに着目させながらボールを運ぶコツや全員が得点するための工夫を共有するようにする。 さらに学習カードにふりかえりや作戦の内容などを書き込めるようにし、次時で作戦内容を掲示し参考にできるようにする。
---	--

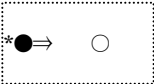
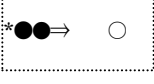
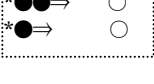
5 単元の見目標

- (1) 鬼遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、やさしいゲームをすることができるようにする。 **【知識及び技能】**
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 **【思考力、判断力、表現力等】**
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動をしたり、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ようにする。 **【学びに向かう力、人間性等】**

6 学習活動に即した評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボール運び鬼の行い方を理解している。 ②ボール運び鬼では、一定の区域で逃げる、追いかける、かわす、ボールを持って走る等の動きを身につけている。	①ボール運び鬼において、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいる。 ②ボール運び鬼において、攻め方や守り方を工夫して、ゲームに活かしている。 ③ボール運び鬼において、見つけたことや考えたことを友達ちに伝えている。	①ボール運び鬼の規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ②ボール運び鬼を行う際に、使用する用具などの準備や片付けを行うとともに、場の危険物を取り除くなど、周囲の安全を確かめている。 ③ボール運び鬼の勝敗を受け入れようとしている。

キャリーゲーム

1 対 1 	・対戦相手はランダムに決める。 ・コートは用意しているコートにランダムに入り、4 人ずつ攻めと守りをそれぞれ行う。 ・攻めと守りを交代しながら何回も行う。
2 対 1 	・対戦相手はランダムに決める。 ・コートは用意しているコートにランダムに入り、3 人ずつローテーションしながら行う。 ・ガードマンはボール保持者の前ブロックの動きをする。
3 対 2 	・対戦相手はランダムに決める。 ・コートは用意しているコートにランダムに入り、4 人ずつローテーションしながら行う。 ・事前にチームで作戦を考え、役割を実行する。

7 単元と評価の計画（領域の取り上げ方と運動種目※年間カリキュラム参照）

時間（本時）	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8	
学習課題	【単元を通しての課題】できるだけ多く得点するための攻め方や相手の動きに合わせた守り方はどうすればいいだろう？								
学習内容	オリエンテーション 決まりを守ってゲームを楽しもう。	学習 1 必要な動きを身に付け、ボール運び鬼をやってみよう。			学習 2 仲間と協力して、ボール運び鬼をしよう。		学習 3 ボール運び鬼大会をしよう。		
	○場の準備の仕方を知る。 （ビブス、フラッグ、コーン、得点板、めあてパネル、作戦ボード、学習カード等）	場づくり・整列・あいさつ ○フラッグ取りゲーム（1 対 1・チーム対抗・全員合戦）をする。 ・楽しみながら（取る・かわす）動きになれる。							
	○本時のめあてを確認する。								
	★オリエンテーション ○きまり、学習の場・安全面について知る。 ※場の設定（図で掲示）	フラッグを取られないように攻めたり、相手の動きに合わせて守ったりするにはどのような動きが必要だろう？ ○ミニゲームをする。 ・キャリーゲーム 1 対 1 ・相手にフラッグを取られないようにして逃げたりかわしたりする。 ・ボールを落とさず走る。 ・相手を追いかけてフラッグを取る。 ・アドバイスタイムを取り、気づきを伝える。 *●⇒ ○			たくさん点を取るためにチームでどのような作戦を考えたいだろう？ ○メインゲーム①をする。 *●⇒ *●⇒ *●⇒ ●⇒ ○ ○ ○ ・相手にフラッグを取られないように、逃げたり身をかわしたりする。 ・相手のいないところを見つけて、走りこむ。 ・4 人で力を合わせて動きを工夫した作戦を選ぶ。 ・1 回攻めるたびにどんな作戦で攻めるか話し合いながら行う。 ・ローテーション前にアドバイスタイムを取り、気づきを簡単に伝える。		○ボール運び鬼大会をしよう。 ・これまでの学習を振り返って、攻め方や守り方の確認をする。 ○3 巴戦を行う。 ・A・B2 コートに分かれて 3 チームの 3 巴戦を行う。 ・1 ゲームごとに観戦チームからのアドバイスをを行う。		
	○フラッグ取りゲームの行い方を知る。 ・（1 対 1・チーム対抗・全員合戦） ・楽しみながら（取る・かわす）動きになれる。	・キャリーゲーム 2 対 1 ・ボールを持たない者がボール保持者の前を進み、相手がフラッグを取ろうとするのをブロックする動きをする。 ・守りはボール保持者のフラッグを取りに行く。 *●●⇒ ○ は相手にフラッグを取られると仲間にボールを渡す。 ・アドバイスタイムを取り、気づきを伝える。			○発見タイムを取り、各コートのゲームの中で見られた攻め方や守り方の動きの良さを全体で共有する。 攻め方の動き 集合・拡散・カーブ・ジグザグ ○クロス・ブロック・組み合わせ 組み合わせにチームごとに作戦を選ぶ。		○順位決定 ・各コートの勝利数ごとに対戦する。 ・1 ゲームごとに観戦チームからのアドバイスをを行う。		
	○ミニゲームの行い方を知り、やるみる。 ・キャリーゲーム 1 対 1 ・キャリーゲーム 2 対 1 ・キャリーゲーム 3 対 2	・キャリーゲーム 3 対 2 ・事前にチームで作戦を立て、役割を実行する。 ・ボールを持たない者がボール保持者の前を進み、相手がフラッグを取ろうとするのをブロックする動きをする。 ・守りはボール保持者のフラッグを取りに行く。 ・攻めは相手にフラッグを取られると仲間にボールを渡す。 ・アドバイスタイムを取り、気づきを伝える。 *●●⇒ ○ *●⇒ ○			○メインゲーム②をする。 ・ゲーム①でのアドバイス（気づき）を生かし、攻め方や守り方を工夫した作戦を選ぶ。 ・アドバイスタイムを取り、気づきを伝える。		○学習のふりかえりを行う。 ・ゲームを通して何ができるようになったか、楽しかったこと・難しかったことを考えさせる。 ・「する」「見る」「知る」「支える」と関連付けながら鬼遊びの持つ楽しさを価値づけする。		
	○メインゲームの行い方を知る。 ・メインゲーム 4 対 4	○メインゲーム 4 対 4 ・ミニゲームの活動時間を調整しながらメインゲームの導入をする。 ・チームの編成を考える。 *●⇒ *●⇒ *●⇒ ●⇒							
○ふりかえりタイムを行う。 ・本時の学習を振り返って、「全力でがんばって取り組んだこと」「はじめてできるようになったこと」「はじめてわかったこと」「いっしょにやっていてうれしかったこと」「うまくいかなかったこと」などについて取り上げて価値づける。									
☆見方・考え方を働かせている児童の姿	☆楽しく運動するためのきまりに着目し、進んできまりを守りながら活動に取り組む姿。	☆ボール運び鬼の特性に着目し、「捕まらないように攻めたり、相手の動きに合わせて守ったりすること」を意識しながら、よりよい動きを目指して活動に取り組む姿。 ☆攻め方や守り方の動きの工夫ができる特性に着目し、相手をかわすことができた動きや相手を止めることができた動きを友だちに伝え、それをもとに実践する姿。			☆攻め方や守り方の動きの工夫ができる特性に着目し、相手をかわすことができた動きや相手を止めることができた動きを友だちに伝え、それをもとに実践する姿。 ☆みんなで作戦を決め、自身の役割を意識しチームでより多くの点を取ろうとする姿。 ☆友だちに認められると楽しさが膨らむことに着目し、友だちの動きや学び方の良さを見つけようとする姿。				
★評価方法	【主】②観察・学習カード	【知・技】①観察・学習カード	【思・判・表】①観察・学習カード	【知・技】②観察・学習カード	【思・判・表】③観察・学習カード	【思・判・表】②観察・学習カード	【思・判・表】③観察・学習カード	【主】①③観察・学習カード	
●運動が苦手な児童や意欲的でない児童への支援	●本時の課題提示やゲームの行い方はコート図やルール表を使用し、確認できるようにする。 ●友だちのよい動きなどは発見タイムの時に全員で実践し、動きのコツなどを理解させ動きの楽しさを体験させる。			●学級全体で得点した合計を毎時間の最後に出し、達成感を味わわせる。 ●フィードバックタイムではチーム内で称賛をし合い、チームの一体感を出すとともにお互いのよかったところを伝え合い自己肯定感を高める。					

8 本時の学習と指導（6／8時）

(1) ねらい

- ・ボール運び鬼において、攻め方を工夫して、ゲームに活かすことができる。

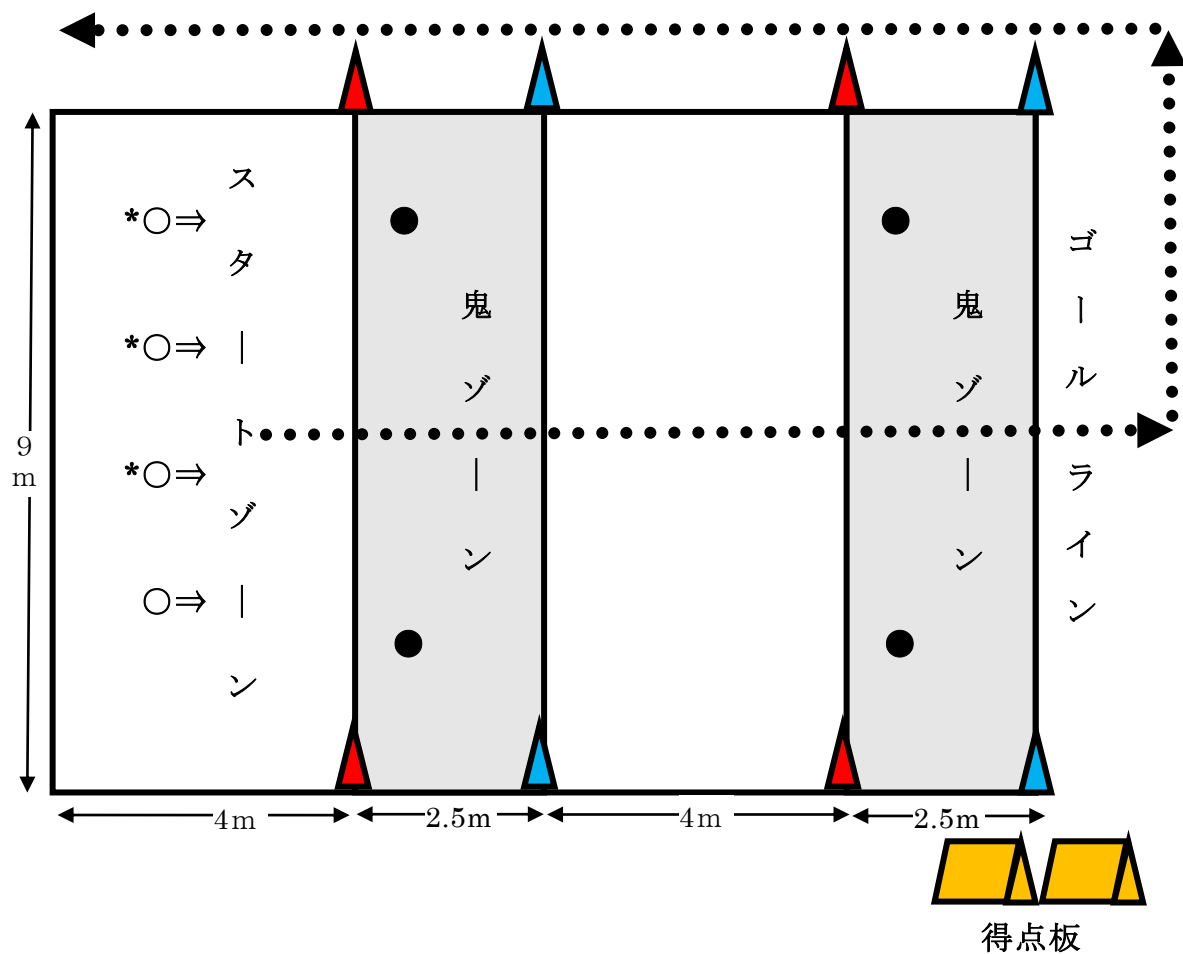
（思考力、判断力、表現力等）

(2) 準備物 フラッグ、ビブス、ボール、BGM（ゲーム中、アドバイスタイム）、掲示物

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点○指導◆評価
導入	1 フラッグ取りゲームを行う。 ・1対1を行う。	○BGMを流しながら、フラッグ取りゲームを行うことで楽しみながらメインゲームにつながる、かわしたり、フラッグを取ったりする動きに慣れさせる。
展開	2 学習のめあてを確認する。 たくさん点をとるためにチームでどんな動きをしたらいいだろう？ 3 メインゲーム①を行う。 ・4対4のゲーム ・ラッキーボールを活用し、4人で力を合わせた作戦を行う。 ・1 ゲームごとにアドバイスタイムを取り、気づきを簡単に伝える。 4 発見タイムを行う。 ・各コートのゲームの中で見られた攻め方や守り方の動きの良さを全体で共有する。 5 作戦タイムを行う。 ・全体で共有したことを基に、提示されている作戦の中から有効な作戦を選んだり、組み合わせたりする。 ・コートの中を実際に動いて作戦をイメージする。 6 メインゲーム②を行う。 ・作戦タイムで考えた作戦を生かし、チームで工夫して攻める。 ・アドバイスタイムで気づきを伝える。	○前時までの課題を共有し、めあてを明確にしながら、目標点数を決めるなど、全員が楽しいと思えるための声掛けや工夫を行なわせる。 ○ラッキーボールを活用した作戦をふりかえり、ゲームを行わせる。 ○アドバイスチームに、攻めや守りの動きの良さを見つけられるように積極的に声掛けをする。 ○ガードマンの動きで見つけた、いいところを全体で共有する。 ○指導者が取り上げたい動きのパターンがあれば児童に再現させることで、なぜ良いのかを考えさせる。 ○作戦ボードに動きを示したり、コートで実際に動いたりして、それぞれの役割を明確にさせる。 ◆ボール運び鬼において、攻め方を工夫して、ゲームに活かしている。（観察） ○作戦が成功しないチームには、それぞれの役割を再確認させながら、粘り強く取り組めるよう声掛けする。 ○アドバイスタイムで積極的に意見を言っているチームを称賛し、全体の意見交換を促す。
まとめ	7 ふりかえりタイムを行う。 ・本時の学習を振り返って、初めてできたことや新しくできた課題などを出し合う。	○話し合いが上手にできていたチームや、応援が上手だったチームを取り上げて価値づける。 ○できたことに対して、どうしてうまくできたのかや、課題に対してどうしたら解決できるのかを問いかけ、次時につなげる。

場の設定



メインゲームの基本ルール

- ・ 1 チーム 4 人（男子 1 5 名 女子 1 1 名 計 2 6 名）※ 4 人 × 4 チーム ・ 5 人 × 2 チーム
- ・ 「レディ！（攻め）」「オッケー！（鬼）」「ゴー！（攻め）」の合図でスタートする。
- ・ 守りチームは 2 人ずつ鬼ゾーンに入り、攻めチームの「ボール保持者」のフラッグを取る。
- ・ 攻めチームは、4 人（ボール保持者：3 人，ガードマン：1 人）とする。
- ・ 攻めチームは、フラッグを取られないように鬼ゾーンを走り抜け、ゴールラインを越えるまでボールを運ぶ。フラッグを取られることなくボールを運ぶことができれば得点（1 点 ※ラッキーボール：3 点）とする。
- ・ ボール保持者がフラッグを取られた場合は、ガードマンにボールを渡すことができる。ボールを渡されたガードマンは、そのままボールを運びゴールラインを越えることができれば得点となる。逆にフラッグを取られた人は、ガードマンとしてプレイを継続できる。
- ・ サイドラインを越えたり、ボールを落としたりした場合は、スタートゾーンにもどって次の攻めを待つことになる。
- ・ 得点できた人は赤帽子に変える。チーム全員が赤帽子になると、ボーナス得点（5 点）を獲得する。