

第2学年 体育科学習指導案

令和3年9月21日(火) 第5校時 活動場所 運動場

男子16名 女子11名 計27名

指導者 教諭 山城 達大

1 単元名 Let's Go!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
・ルールが分かりやすく、すぐに取り組むことができた。 ・鬼をかわして進むことができた。 ・タグを取って、相手の動きを止めることができた。 ・友達と考えた作戦がうまくいった。	・すぐにタグを取られてしまって、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、普段の鬼ごっこの中でも隙間を自分で見つけて逃げるのが難しく、ルールを理解するのに時間がかかる児童も少なくない。また、これまでの学習(かけっこ・リレー遊び・とびっこあそび)では、体全体を使ってリズムよく運動感覚を高めていく児童がいた。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運動能力の差がみられる。

(2) 思考、判断、表現

本年度に行った体育学習において、より良く動くための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、水遊びの学習ではバディと動きができていた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、そのためにはお助けマン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などはたくさん知っているが、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「チームでより多くの点を取るためにはどうすればいいだろう」「ラッキーボールを持っている人の動きやキーマンの動き方はどんな工夫ができるか」を考えることができるような場の設定を行うとともに、自分のチームを見ることによって浮かび上がる課題や発見についても思考できる場を設定する必要がある。

＜態度・意識面事前アンケート＞

項目	全体評価	評点
楽しむ	14.9	5
わかる	13.4	5
できる	14.3	5
まもる	14.7	5
合計	57.3	5

(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「楽しむ」については満点に近い値を出しており、活動に対して意欲的に取り

組み楽しむことができています。しかしその中でも「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、休み時間も外で男女関係なく遊んでいる姿を見ることができている。また体育の時間でも「いつでも・どこでも・誰とでも」を守り、すぐにペアを作って活動に取り組むことができる。中には運動が上手にできない・負けて悔しいという感情から泣いてしまう児童もいるが、それに気づいた児童は積極的に励ましの声をかけることができるやさしいクラスである。しかし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積極的に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。				27
問	ゲームの学習は好きですか。				27
〈理由〉チームでできる、相手をかわすのが楽しい、友だちとみんなで逃げるのが楽しい。					
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。	26	見る	他のチームの作戦や動きの行い方を見ること。	27
	相手をタッチするために追いかけること。	26		手本となる友だちの動きを見ること。	26
	違う方向に向きを変えて逃げること。	27		できばえを友だちといっしょに見合うこと。	27
	隙間を見つけて走り抜けること。	27	支える	がんばっている友達を応援すること。	27
	ゆっくり走ったり、すばやく走ったりして相手をかわすこと。	26		友だちにアドバイスすること。	24
	友だちと作戦を決めて、その通りにやってみること。	26		自分のかかわりによって友達ができるようになること。	27
	自分のめあてを決めて、逃げたり追いかけたりすること。	27	知る	より良い体の動かし方を知ること。	25
				いろいろな動きの行い方を知ること。	26
				めあてを解決するための練習の方法を知ること。	26

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ができれば体育の学ぶよろこびを感じ、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	単元はじめは個人の技能向上に重点を置き、単元後半ではグループを固定し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。また、第4時からラッキーボールを、第5時からはキーマンを使うことによって、攻撃のパターンや守備の方法について、新しい動きや作戦を広げられるようにする。またゲームストップ法を用いることで、実際に自分の体を使って、効果的な動きを考えることができる。
手立て2 かかわりデザイン	授業の初めに体ほぐしの運動遊びやいろいろな鬼遊びの時間を設定することで、児童同士が楽しんで関わり合えるようにする。 また、単元の後半では、ボール運び鬼のチームを固定し、児童が同じ友だち同士で作戦を発展させていけるようにする。さらにチーム名や作戦名を決めることでチームとしての一体感を感じさせるようにする。
手立て3 環境デザイン	3対2のゲーム形式とし、攻めの作戦を実行する楽しさを感じられるようにする。またコートは、縦12m横7mの大きさを基本とし、児童の実態に応じて、変更するものとする。3コート準備し、児童ができるだけ体を動かしてゲームを楽しめるようにする。得点は児童でも扱いやすい得点板を活用し、児童も教

	師も得点がすぐに分かるようにしたい。
手立て4 フィードバックデザイン	毎時間の目標を設定し、それに対するふりかえりの時間を設けるようにする。また、発見タイムの時に、チームでうまくいったことや改善したらいいところを話し合い、自分たちの活動を振り返る時間を設ける。学習カードに振り返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。

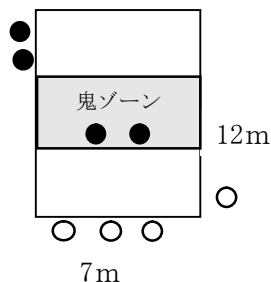
5 単元の目標

- (1) 鬼遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易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 鬼遊びの行い方を理解するとともに、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたりすることができる。 ② 工夫した区域や用具でボール運び鬼をすることができる。	① 鬼遊びの行い方を知り、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 鬼遊びの動き方を工夫して、ゲームに活かしている。 ③ 考えたことを友だちに伝えている。	① ゲームの規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ② ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けて、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 勝敗を受け入れようとしている。

7 単元と評価の計画（領域の取り上げ方と運動種目はP〇ページの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には、どのような攻め方をしたらよいだろうか。								
	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る。 ○鬼にタグを取られないようにするためにはどのような動きが必要だろうか。		学習 2 仲間と協力して、ボール運び鬼をする。 ○チームでどのような作戦を考えたらたくさん点が取れるだろうか。			学習 3 ボール運び鬼大会をする。		
学習内容	整列・あいさつ								
	○体ほぐしの運動遊び	○宝取り鬼に繋がる動きやいろいろな鬼遊びに取り組む。 （ジグザグはこび遊び、タグ取り鬼、手つなぎ鬼、ねことねずみ）							
	○本時のめあてを確認する。	○本時のめあてを確認する。 おににタグを取られないようにたくさんボールをはこぼう！		○本時のめあてを確認する。 ラッキーボールをうまくはこんで点数をふやそう！	○本時のめあてを確認する。 キーマンの動きを考えよう！	○本時のめあてを確認する。 チームできょう力してたくさん点をとろう！	○本時のめあてを確認する。 ボール運び鬼大会をしよう！		
	○いろいろな鬼遊びをやってみよう。 ・タグ取り鬼 ・ジグザグはこび遊び	○ゲーム①【3対2のボール運び鬼】 ＊3分ずつのゲーム ＊まずはゲーム形式に慣れることと、個人の動きの課題を明確にする ＊ゲーム①とゲーム②ではチームを変える （今回は個人の動きの課題を見つけることがメインのため） 		○ラッキーボール（3点）を使った作戦を提示し、チームで選択する。 ○ゲーム① ・ゲームストップ法を行う。 ○発見タイム ・ラッキーボールをうまく運ぶためにはどうすればよいかを話し合う。	○キーマンを一人決めて、チームで作戦を選択する。 ○ゲーム① ○発見タイム ・キーマンの動きの工夫について話し合う。	○実際に2チームに試合を行ってもらい課題を確認する。 ○作戦タイム ○ゲーム① ○発見タイム ・作戦のよかったところ、改善点を話し合う。 ・次のゲームに向けて作戦を考える。	○チームで話し合う。 ・これまでの学習を振り返って、ボールを運ぶための動きや作戦を確認する。 ○総当たり戦を行う。 ＊2分ずつのゲーム（攻守交代） ○学習の振り返りを行う。 ・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」と関連付けて運動の持つ楽しさを明示化する。		
	○ボール運び鬼のルールを確認する。 ・スタートラインから始める ・「OK！」「Let's Go！」 ・しっぽを取られたらスタートラインからやり直す。 ・鬼は鬼ゾーンの中を動いて相手のしっぽを取る。 ・取ったしっぽは手渡しで相手に返す。	○鬼にタッチされないためにはどのような動きが必要だろうか。 ○発見タイム ・児童から「こんな風に動いたら鬼をかわすことができた」という動きを発表してもらう。 ・児童から出た動きをその場で全員行ってみる。 【動きの例】 ・横のフェイント・ジグザグ・回り込む・緩急をつける		○ゲーム② ・発見タイムで考えた作戦を行ってみる。	【動きの例】 ・誰がボールを持っているか分からないようにする。 ・キーマンがラッキーボールを持っている人を守る。 ・始めは固まって動き、途中でバラバラに広がる。 ・おとりになる。 ・一斉に動く。			○学習の振り返りを行う。 ・ボール運び鬼を通して、どんなことができるようになったかを考えさせる。	
	○3対2のボール運び鬼に取り組む。 ・1チーム4人（5人）が各コートに2チームずつ入る。 ・ローテーションしながら相手を変える。		○フィードバックタイムを行う。 ・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たうれしかったこと」「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。		○フィードバックタイムを行う。 ・本時の学習を振り返って、ラッキーボールやキーマンを使って得点するためにうまくいった作戦等を発表し、次時の活動につながるように価値づける。			○学習の振り返りを行う。 ・ボール運び鬼を通して、どんなことができるようになったかを考えさせる。	
☆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、「どう動いたら鬼に捕まらないか」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。 ☆鬼をかわす特性に着目し、自分が鬼をかわす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	【知・技】①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、得点はマグネットを使用する。 ●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。 ●4人チームにタグを4本渡し、すぐ鬼に捕まってしまう児童はタグを二本つけるなどの工夫を行う。						

8 本時の学習と指導（6／8時）

(1) ねらい

- ・チーム全員でボールを運ぶための作戦をゲームに生かすことができる。

（思考力、判断力、表現力等）

(2) 準備物

掲示物、学習カード、電子黒板、BGM、タグ、ビブス、ボール（2種類）

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点○指導◆評価
導入	1. ジグザグはこび遊びを行う。 2. 本時のめあてを知る。	○ボール運び鬼をするために必要な技術や感覚の習得を図る。 ○楽しいBGMを流し、心と体のスイッチを入れる。 ○前回の学習の振り返りで出たラッキーボールを得点するための作戦を掲示し、本時のめあてを確認するとともに、本時の内容を把握し活動に入りやすくする。
	めあて チームできょう力してたくさん点を取るためには、どうすればいいかな？	
展開	3. 2チームが試合を行い、課題を確認する。 4. 作戦タイムを行う。 5. ゲーム①を行う。 ・3分×2セット行う。 6. 発見タイム ・うまくできたことや、うまくいかなかったことをチームで共有する。 7. ゲーム②を行う。	○始めにチームで作戦会議の時間を取り、キーマンの動き・ラッキーボールを持っている人の動きを話し合わせ、それぞれの役割を意識しゲームに取り組ませる。 ○鬼側の二人余っている児童には得点係を行う。 ○ゲームストップ法を、ゲーム①の最後の方に用いる。 ○チームでうまくできたこと、うまくできなかったことを話し合い、次のゲームに生かす。
まとめ	8. 学習の振り返り ・学習を振り返って、気づきを伝え合う。 ・全体で学びの価値づけをする。	○初めにチームで話し合いを行い、その後全体共有を行う。 ○学習カードには作戦名を記載し、全体共有の場で作戦の内容を発表する。 ◆鬼遊びの動き方を工夫して、ゲームに活かしている（観察）

ボール運び鬼のルール

○基本ルール

- ・ 1 ゲーム 3 分
- ・ 鬼は鬼ゾーンの中を自由に動くことができる。
- ・ 攻撃チームは 3 人がスタートラインに揃ってから始める。その際、「いくよ」「いいよ」の声かけを行う。
- ・ しっぽを取られたらすぐにスタート地点に戻る。その際、鬼はタグを取ったらその場で返す。
- ・ 攻撃側、鬼側はローテーションしながら全員が活動できるようにする。
- ・ 鬼のうち活動していない二人は得点係を行う。

○ラッキーボールルール

- ・ ラッキーボールは 3 点
- ・ ラッキーボールは 1 チーム一つ渡す。
- ・ ラッキーボールは、そのラッキーボールを得点するまで何回も使用できる。(1 回得点したら使用不可)

○キーマンルール

- ・ キーマンとはチームの中でタグを二つ取られるまで動くことができる児童のことである。
- ・ キーマンは帽子の色を赤にする。
- ・ 誰がキーマンになってもよい。
- ・ キーマンは 1 ゲーム固定で行う。

場の設定

