

第2学年 体育科学習指導案

令和2年11月19日（木）第5校時 校庭

1 単元名 逃走中！～おたからをもってかけぬける～

2 運動の特性

(1) 一般的特性

簡単なルールを決め、一定の区域で、逃げる、追いかける、捕まえるなどの素早い動きをしながら、友達と一緒に勝敗を競う運動遊びである。

(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
<ul style="list-style-type: none">・逃げたり、追いかけたり、力いっぱい走ることができたとき・最後まで逃げ切ることができたとき・友達と協力して逃げ方を工夫できたとき	<ul style="list-style-type: none">・すぐに捕まってしまうとき・走力差をかんじてしまうとき

3 児童の実態

ア 自己肯定感についての意識調査より

【分析】

本学級の児童は、自尊感情が高い児童が多い。褒めたり、肯定的な声かけをしたりすると目を輝かせて俄然やる気を出すことができる。しかし、困難が予想される課題に対して消極的な様子や、自分の思いを伝えられない場面も見られる。意識調査では、6月と9月共に、どの項目も高い水準を維持している。また、数値を比べてみると、自己主張、自己決定の数値が伸びていることが分かる。このことから、自ら思考・判断し、選択させることによって主体性が生まれると考える。意図的に児童に問いを投げかけ、児童の声に耳を傾けていきたい。

2年	6月	9月
自己評価・自己受容		
関係の中での自己		
自己主張・自己決定		

イ 種目に関わる実態

(1) 知識及び技能

1年生の鬼遊びでは、タグをつけてのしっぽとりゲームや宝とりゲームを通して、遊びの中で鬼をかわして目標に向かって走り抜けることを経験している。宝運び等の陣取り型ゲームに発展するようなゲームに関しては未経験である。

(2) 思考力、判断力、表現力等

固定遊具遊びでは、ジャングルジム、雲梯、のぼり棒を使って、例示されている遊びの中から自分ができる遊

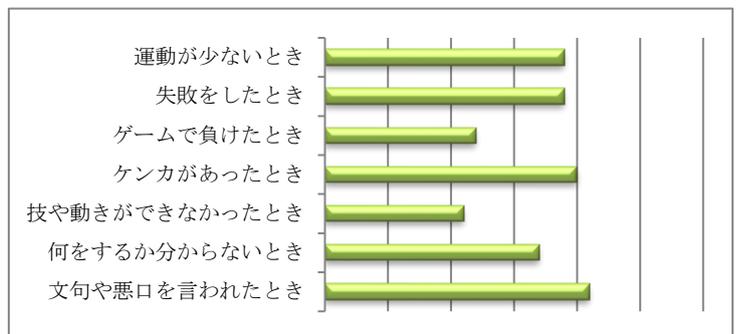
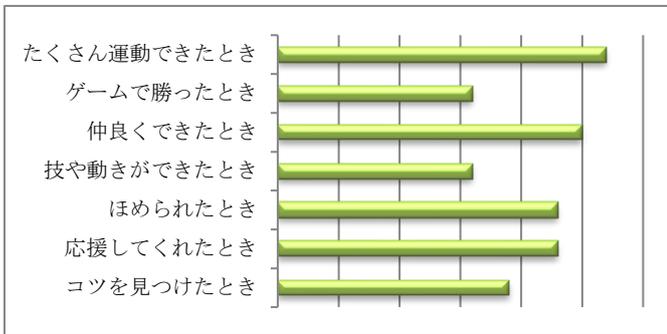
びを選んで行うことを経験している。2学期に行ったボール投げゲームでは、教師側から提示した攻め方の中から1つ選び、攻め方を工夫することができた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

体育全般に関わる調査

Q1 体育の授業は好きですか。

Q2 体育の授業が楽しいと感じるのはどんなときですか。 Q3 体育の授業がつまらないと感じるのはどんなときですか。



結果を見ると、Q1から、本学級の児童は体育が好きな児童が多いことが分かる。また、Q2、Q3から、技や動きができるかどうかよりも、「たくさん運動したい」「友達と仲良く運動したい」と願っている児童が多いことが考えられる。

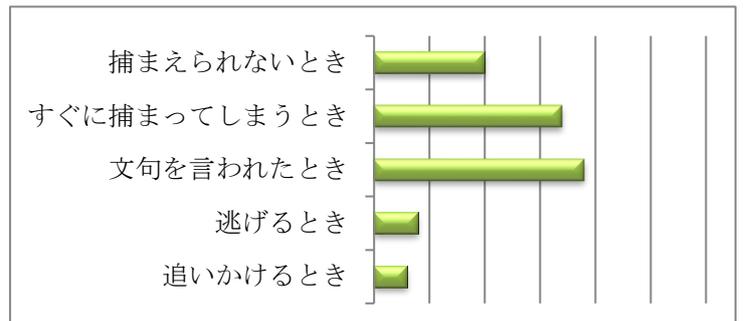
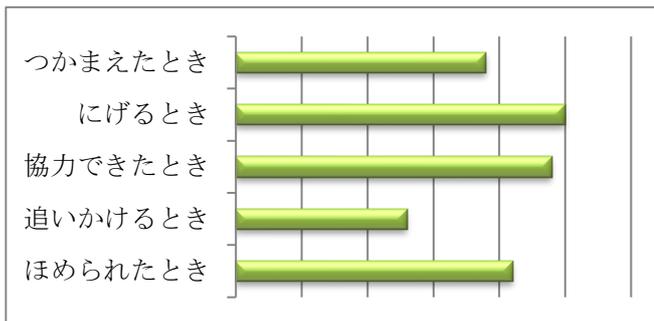
鬼遊びに関わる意識調査

Q1 鬼遊びは好きですか。

- 理由（複数回答可）
- 走るのが好きだから（ 人）
 - 逃げたり追いかけたりするのが楽しいから（ 人）
 - 体を動かして気持ちが良い（ 人）
 - たくさん運動できるから（ 人）
 - 走るのが速いから（ 人）
 - ▲走るのが苦手だから（ 人）
 - ▲つかれるから（ 人）

Q2 鬼遊びが楽しいと感じるのはどんなときですか。

Q3 鬼遊びがつまらないと感じるのはどんなときですか。



本学級の児童は、休み時間に簡単な鬼遊びをして遊んでいる。Q1では、ほとんどの児童が鬼遊び好きと答えており、理由として逃げたり追いかけたりすること自体に楽しさを感じている児童が多い。一方で、「鬼遊びが好きではない」と答えた児童 名全員が「走るのが苦手だから」と答えており、走力差に劣等感を感じている。Q2Q3の調査から、捕まえるよりも逃げることに楽しさを感じている児童が多い。

研究主題との関わり

〈研究主題〉

瞳を輝かせ、自分の良さを育む子の育成

—自己肯定感を育み、体力を高める指導の推進—

〈目指す児童像〉

自分の思いを、正しく表現できる子

自分の良さを発見すると共に、自分の良さを認められる子

多様な人との関りを通して、互いの存在の大切さに気付く子

(1) 研究の仮説と手立て

- ① 自分の思いを正しく表現したり自ら選択、決定したりする場を多く設ければ、主体的に学び、体力が高まるであろう。
- ② できなかったことができるようになったり目標を達成したりすると、満足感を感じ、運動への楽しさを感じて体力も高まるであろう。
- ③ 多様な人との関りを通して互いの良さに気づけば所属感を感じ、運動への意欲が高まり、体力も高まるであろう。

手立て1 メインゲームの工夫

- ① 単元前半の知識を習得する段階において、ねらいに応じてコートを少しずつ変化させる。児童自らの手によって作戦を発見させることでより主体的な学びにしたい。
- ② 二等辺三角形のセーフティゾーンを設けることによって、落ち着いて状況判断ができるようにする。安心して思いっきり攻めることで得点をする喜びを感じ、運動の楽しさを味わわせる。

手立て2 学習過程の工夫

1時間の中で思考と運動(ゲーム)を繰り返し、運動時間だけでなく、自分の思いを正しく表現したり自ら選択、決定したりする時間を設ける。チーム内での関りを通して所属感を感じさせるとともに、より思考を深め、知識・技能の習得を確実なものにする。

4 教師の指導観

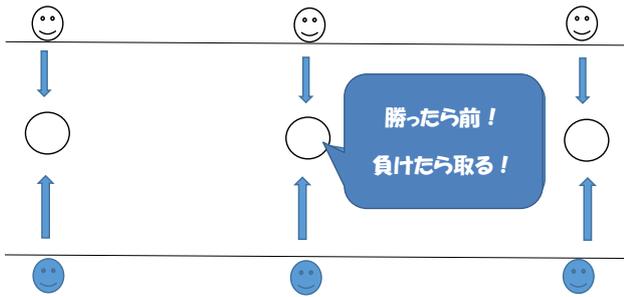
(1) 知識及び技能

本単元で身に付けさせたい技能は、「走る方向を変えたり急に曲がったりして鬼をかわす」「少人数で連携して相手をかかわして走る」「相手のいないところを見つけて走りこむ」の3つである。そこで、様々な形態の鬼遊びを経験させることによって自然と動きを高めていく。

レベルアップタイム

単元を通して「フラッグ取り」「じゃんけんしっぽの取り」「スイミーとまぐろ」の3つの遊びを実践していく。「じゃんけんしっぽ取り」では、タグを取られないよう身をかかわす動きを高めていく。「フラッグ取り」では、タグを取られないよう身をかかわす動きを高めるとともにフラッグを正確に取る動きを身に付けていく。「スイミーとまぐろ」では、鬼のいない場所を見つけて走り抜ける動きを高めていく。「じゃんけんしっぽ取り」「スイミーとまぐろ」では、メインゲームにつなげるため、どちらも目指すべきゴールを設けてそこに走り抜けることをねらいとした。

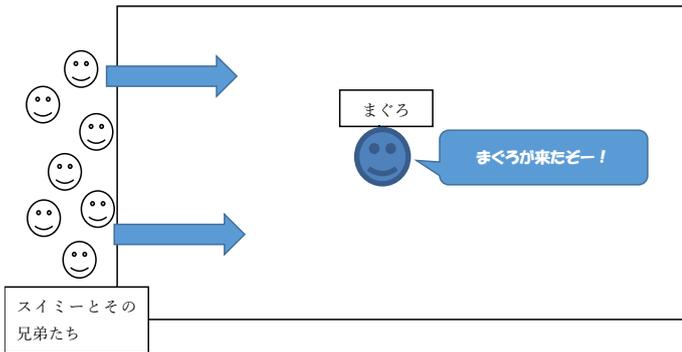
○じゃんけんしっぽとり



ねらい：相手をかかわす動きを身に付ける。

- ・1対1で行う。
- ・同時にスタートで走り出し、フラフープを挟んでじゃんけんをする。
- ・勝ったら相手のゴールに走り込み、負けたらタグを取りに行く。フラフープの中には入れない。終わったら元の位置に戻る。

○スイミーとまぐる

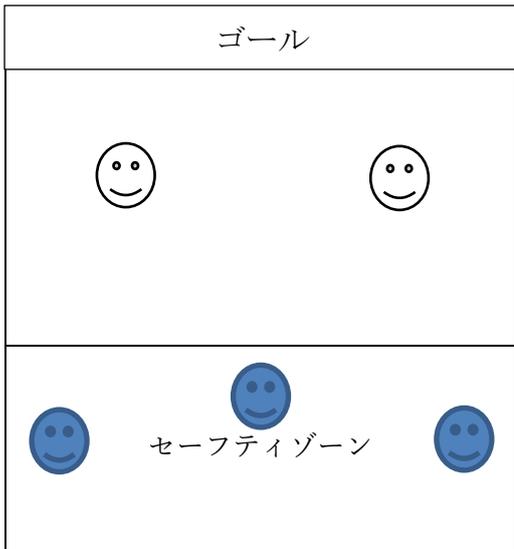


ねらい：相手のいない場所に走りこむ動きを身に付ける。

- ・教師の笛の音でスイミーの兄弟たちは反対側のエンドラインに向かって走り出す。
- ・マグロ(鬼)はスイミーの兄弟たちのタグを取る。
- ・2回目は反対側からスタートする。
- ・タグを取られたスイミーの兄弟たちは帽子を白にしてマグロ(鬼)になる。

メインゲームの工夫

メインゲームとなる「宝運び鬼」では、1年生での鬼遊びの経験を活かし、ボールを保持しながらゴールを目指す。1人1つボールを持つことで運動量を確保し、タグを取られても繰り返し挑戦できるようにした。

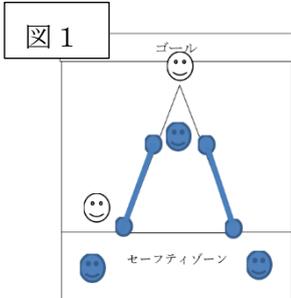


～メインゲーム②のルール～

- ・攻めは3人でゴールを目指す。ゴールまで辿り着いたら得点。
 - ・守りはゾーンの中で攻めボール保持者のタグを取る。
 - ・タグを取られたらスタートラインから再度挑戦する。
- ※2分間でどれだけ得点できるかで競う。2分経ったら攻守交替。

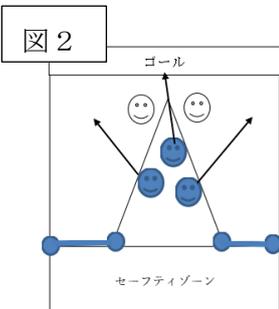
コート内のセーフティゾーンの工夫

単元前半の第2～4時では、鬼をかかわすための手段として、「ジグザグ作戦」「いっせーの作戦」「おとり作戦」の3つを児童が自然と習得できるものにした。そこで、メインゲームのコートを少しずつ変化させ、ねらいにあった動きを出現させたい。



第2時では、鬼をかわすことを目標とする。走る方向を変えたり、急に曲がったりする「ジグザグ作戦」の動きを出現させるため、鬼の動ける範囲を限定したコートで行う。

第3時では、少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりすることを目標とする。ここでは、「おとり作戦」を児童から発見させるために、二等辺三角形のセーフティゾーンを設ける。さらに、ミニコーンと赤線を用いて、逃げる突破口を3か所に限定する【図①参照】。予想される鬼の動きは、1人に1人つくことである。すると1人はフリーな状態になり、得点できると考えた。自然とこの状況をつくり、協力して得点することの良さに気付かせたい。



第4時では、空いている場所を見つけて走りこむことを目標にする。ここでは、3人が一斉に攻撃する「いっせーの作戦」を生み出したい。そのために、第3時では3か所あった突破口を三角形一か所にする【左図参照】。この時、鬼は三角形の頂点付近に集まり、1人で攻めるのは困難になると予想する。そこで一斉に攻撃する「いっせーの作戦」を使う必要性を見出させたい。

(2) 思考力・判断力・表現力等

学習過程の工夫

1時間の中で思考と運動(ゲーム)を繰り返すことにより、運動時間と認知学習の時間の両立を図る。メインゲームは2回行い、間に作戦タイムを設けた。1回目のゲームを行った後、ねらいに即した動きをしている児童やチームを必要に応じて紹介したり、再び作戦タイムをとったりすることで児童の思考の軌道修正を図る。自分の思いを正しく表現したり自ら選択、決定したりする場を設けることで思考力・判断力・表現力を育成する。

パワーアップタイム

第2～5時にはねらいに応じたスペシャルコートのメインゲーム①を行い、2試合目はノーマルコートのメインゲーム②を行う。1試合目の前に試す場として、兄弟チームでの練習試合を設定した。思考していたことを、動くことでより具現化していく。

(3) 学びに向かう力・人間性等

攻めに易しいルール

走ることが苦手な児童が鬼遊びに消極的になっていることから、攻めと守りの人数比や守り(鬼)の動ける範囲を工夫することによって攻めの有利な条件にした。これによって全員が得点をする達成感や満足感を味わわせたい。

フラッグの使用

低学年の発達段階を考えると、タグラグビーで使うような「タグ」をとるのはハードルが高い。比較的取りやすいフラッグを使用することによって児童の意欲が低下しないようにしたい。

次時につなげる学習カード

次時への学習意欲を高めるため、「次はどうしたいか」を記入する学習カードを使用する。本時の自分を自己受容させ、自己肯定感を育む。低学年という発達段階を考慮し、記入欄は①本時のめあてに対する振り返り(選択制)、②次はどうしたいかの2つにし、できるだけシンプルなものにする。

5 単元の目標

(1)鬼遊びの行い方を知るとともに、空いている場所を見つけて移動したり、少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりすることができる。 【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。 【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。 【学びに向かう力、人間性等】

6 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
①空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわしたりしている。 ②少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりしている。 ③相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりしている。	①自分のチームに合った攻め方を選んでいる。 ②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。	①使用する用具等の準備や片づけを、友達と一緒にすることができる。 ②危険物がないか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。 ③鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ④鬼遊びの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤順番や規則を守り、誰とでも仲良くしている。

7 単元の計画

(1) 領域の取り上げ方

	ボール投げゲーム	ボール蹴りゲーム	鬼遊び
第1学年	10時間	9時間	6時間
第2学年	10時間	9時間	7時間

	ゴール型	ネット型	ベースボール型
第3学年	タグラグビー8時間	プレルボール7時間	ティーボール10時間
第4学年	セストボール8時間	ソフトバレー7時間	ティーボール10時間
第5学年	バスケットボール8時間 ハンドボール8時間	ソフトバレー8時間	
第6学年	バスケットボール8時間 ハンドボール8時間		

(2) 運動(鬼遊び)の取り上げ方

学年	教材	目指す動き
第1学年	宝とり鬼	<ul style="list-style-type: none"> 逃げたり、身をかかわしたりすることができる。 鬼のいない場所に移動したり駆け込んだりすることができる。
第2学年	宝運びゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 連携して、鬼をかわしたり、走り抜けたりすることができる。

(3) 指導と評価の計画（7時間扱い）

(別紙参照)

8 本時の学習と指導(5/7時)

(1)ねらい

自分のチームに合った攻め方を選んでいる。【思考力・判断力・表現力等】

(2)準備

【教師】・学習掲示資料 ・音源 ・スピーカー ・紅白玉 ビールケース

【児童】・学習カード ・フラッグ ・ベルト ・ビブス

(3)展開

段階	学習内容・活動	○指導上の留意点 □評価規準 ☆評価方法 ◆仮説に関わる手立て ★伸びを実感する場面・認め合う場面
導入 15分	<p>1 集合・整列・挨拶をする。</p> <p>2 準備運動を行う。</p> <p>3 感覚つくりの運動を行う。</p> <p>①スイミーとまぐる</p> <div data-bbox="228 981 796 1352" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ねらい：相手のいない場所に走りこむ動きを身に付ける。</p> <p>【行い方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の笛の合図でスイミーの兄弟たちは反対側のエンドラインに向かって走り出す。 ・マグロ(鬼)はスイミーの兄弟たちのタグを取る。 ・2回目は反対側からスタートする。 ・タグを取られたスイミーの兄弟たちは帽子を白にしてマグロ(鬼)になる。 </div> <p>②フラッグ取り</p> <div data-bbox="228 1406 796 1760" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ねらい：相手のフラッグを正確に取る動きを身に付ける。</p> <p>【行い方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・決められたコート内で相手の色のフラッグを取る。 ・鬼は音楽と笛の合図とともにスタートする。 ・とったフラッグは決められたカゴの中に入れる。 ・約30秒でいくつフラッグが取れたかで競う。 </div> <p>③じゃんけんしっぽとり</p> <div data-bbox="228 1839 796 2110" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ねらい：相手をおかわす動きを身に付ける。</p> <p>【行い方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1対1で行う。 ・同時にスタートで走り出し、フラフープを挟んでじゃんけんをする。 ・勝ったら相手のゴールに走り込み、負けたらタグを取りに行く。フラフープの中には入れない。終わったら元の位置に戻る。 </div>	<p>○素早く集合し、整列、気持ちの良い挨拶ができるようにし、身だしなみを整える。</p> <p>○表情や動きから健康状態を把握する。</p> <p>○前時の良かった点や成長した点を褒め、運動への意欲付けをする。</p> <p>○けがの無いよう、1つ1つの運動のポイントに沿った声かけをし、正確に行わせる。</p> <p>○まぐるに食べられないよう、まぐるのいないところを見つけてかけこむよう意識付けをする。</p> <p>○最後まで逃げ切った児童を称賛する。</p> <p>○捕まった後もまぐる役として全力で行っている児童を称賛する。</p> <p>○フラッグを取られてしまっても、すぐに次の動きに向かうように助言する。</p> <p>○相手のフラッグを正確に取ることができた児童を称賛し、また、助言する。</p> <p>○ルールを守って行っている児童を称賛する。</p> <p>○「勝ったら前！」を合言葉に、じゃんけんに勝った児童は相手をおかわしてゴールに走り込むことを意識付ける。</p> <p>○「負けたら取る！」を合言葉にじゃんけんに負けた児童は素早くフラッグを取ることを意識付ける。</p> <p>○スタートから全力疾走している児童を称賛する。</p>

展開
25分

4 本時のねらいを確認する。

○前回まで作戦をみんなで作ってきたことや振り返りをもとに、今日はどんなことをしたいか問いかけて学習意欲を高める。

チームに合った作戦を選んで得点しよう。

5 試しのゲームを行う。

- ・兄弟チームでメインゲーム①のコートで試す。
(攻め、守り1分ずつ)

○本時は、第3時や第4時のような出口の限定はないことを確認し、今日はどうやって攻めるか考えさせる。

○チーム内で攻め方について話し合いながら行うよう助言する。

○三角形のセーフティゾーンを使って攻めるよう助言する。

○兄弟チームで肯定的な声掛けをしている児童を称賛する。

○掲示資料を見ながら、前回までの動き方を確認するよう助言する。

○他の人の意見を否定しないことを徹底する。

○残り時間が迫ってきたら、最終的な決定はリーダーがするよう助言する。

○作戦タイムを生かして攻撃しているチームを称賛する。

○仲間を応援している児童やチームを称賛する。

○最後まであきらめずに走り抜けている児童を称賛する。

○ルールを守ってゲームに取り組んでいる児童を称賛する。

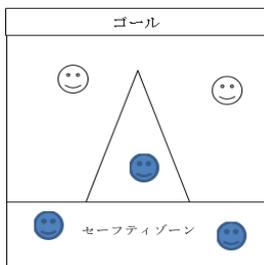
○仲間と選んだ作戦を行おうとした児童を称賛し、価値付けをする。

6 作戦タイム①を行う。

6 メインゲーム①を行う。

- ・6で選んだ作戦を実行する。

※三角形のセーフティゾーンを設け、突破口は限定しない。



7 作戦タイム②を行う。

◆一度児童を集合させ、話し合いの視点を与える。

① 作戦をやってみてどうだったか

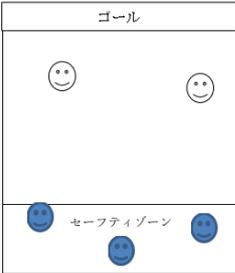
② メインゲーム②でも使えそうか

以上の2点についてリーダーを中心に話し合う。

○良い動きが見られた場合には、広めるために称賛し、価値付けをする。

○鬼の動きを予測し、あらゆるパターンを考えさせるよう声かけをする。

○話し合いが完了したチームから実際に動いてやってみよう声かけをする。

	<p>9 メインゲーム②を行う。 ※三角形のセーフティゾーンを無くす。</p>  <p>ゴール</p> <p>セーフティゾーン</p> <p>～メインゲーム②のルール～</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻めは3人でゴールを目指す。ゴールまで辿り着いたら得点。 ・守りはゾーンの中で攻めボール保持者のタグを取る。 ・タグを取られたらスタートラインから再度挑戦する。 <p>※2分間でどれだけ得点できるかで競う。2分経ったら攻守交替。</p>	<p>★作戦タイムの話し合いを生かして攻めているチームを称賛する。</p> <p>○待機している児童が、プレーしている児童に相手の動きを教える声かけを行わせる。</p> <p>☆ (作戦ボード・観察)【思考力・判断力・表現力】自分のチームに合った攻め方を選ぶことができる。</p> <p>○努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どの作戦を行えば得点できるのか、助言し想像させる。 <p>※どのタイミングで攻めたらいいかな。</p> <p>※仲間のフラッグが狙われていたら、どうすればいいかな。</p> <p>○十分満足できると判断される状況の児童(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自らが作戦を選び、作戦が想像できない仲間に動きを示すことができる。 <p>○元気よく試合後のあいさつをしているチームを称賛する。</p>
<p>整理 5分</p>	<p>10 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・めあてに沿った振り返りの記入 ・学習のまとめ ・次時の予告 <p>11 整理運動・挨拶をする。</p> <p>12 片付けをする。</p>	<p>○学習カードを活用し、本時のねらいに沿った振り返りが行えるようにする。</p> <p>○めあてに沿ったふりかえりを行えている児童を取り上げ、称賛する。</p> <p>○次時は、今回の「協力して得点する」ことを生かし、いくつかの作戦の中から選んでゲームを行うことを予告し、意欲付けをする。</p> <p>○脚や膝を中心に整理運動を行い、筋肉の緊張をほぐす。</p> <p>○元気よく挨拶をさせる。</p> <p>○協力して片付けるよう意識付けをする。</p> <p>○素早く片付けている児童を称賛する。</p>