

第2学年〇組 体育科学習指導案

令和2年10月〇日 〇曜日 第〇時 (〇〇〇)

指導者 〇 〇 〇 〇

1 単 元 体づくりの運動遊び(多様な動きをつくる運動遊び), ゲーム(鬼遊び) 宝運び鬼

2 単元の見通し

- (1) 一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなど簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりすることができる。
- (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。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

3 学習の計画 (6時間完了)

- 第1次 第1時 いろいろな体づくり運動と鬼遊びを行い、学習の見通しをもつ。
 第2時 試しのゲームを行い、ルールを考える。
 第2次 第3時(本時) 攻め方の作戦を考え、ゲームをする。
 第4時 守り方の作戦を考え、ゲームをする。
 第5時 攻守の作戦を考え、ゲームをする。
 第6時 学習したことを生かして、まとめのゲームをする。

4 本時の学習指導

- (1) 目 標
 - 相手につかまらないように攻めることができる。
 - 相手につかまらない方法を見付けることができる。
- (2) 準備・資料

教師……ボール(8)・タグ(人数分×2)・ミニコーン(16)・タイマー・得点板(2)

学習カード・作戦ボード・ビブス(4色×8)
- (3) 関 連

1年 体育 体づくりの運動遊び(多様な動きをつくる運動遊び), ゲーム(鬼遊び) 宝取り鬼

3年 体育 ゲーム(ゴール型ゲーム)
- (4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つかむ	1 本時の学習内容を確認する。 (1) 4列縦隊に集合し、整列する。 (2) 鬼遊びを取り入れた準備運動をする。 ○ライン鬼コーナー ○手つなぎ鬼コーナー ○ジャンケンしっぽ取り1コーナー ○ジャンケンしっぽ取り2コーナー (3) 本時の課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">タグを取られずにゴールに行くには、どんな動きをしたらいいだろう。</div>	10	○健康観察, 服装点検をする。 ○主運動と関わりのあるコーナーを4つ設定し、1コーナーを2分で取り組ませる。 ○声を掛け合って取り組んでいるグループを称賛し、全体の雰囲気を盛り上げる。 ○ジャンケンしっぽ取りは、勝ったら取りに行く(1)と、勝ったら相手をかわして逃げる(2)の2種類をつくり、判断力を養うことを目的とする。
追究する	2 作戦を考える。 (1) 課題に対する個人の考えを書く。 ・ジグザグに動く ・相手をだます ・空いているところを通る		○個人の考えを大切にするために、友達と相談しないで、簡単な図と言葉で説明させる。 ○自分の考えをもてていることを称賛する。 ○かけない児童には、前時の活動を思い出してそのイメージを書かせるように声を掛ける。

追 究 す る	(2) 試しのゲームをする。		<ul style="list-style-type: none"> ○個人の考えをゲームで試すよう声を掛ける。 ○チーム内で攻守に分かれて行わせる。 <p>評自分で考えた動きを基に、相手につかまらないようにジグザグに走ったり、空いているスペースに抜けたりしている。(ゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○試しのゲームを基に、考えを修正するように促す。また、考えが変わらないことも認める。 <p>評鬼につかまらないように急に曲がったり、身をかかわしたり、少人数で協力する動きを簡単な図や言葉で表現している。(学習カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○修正案を試して、様々な動きをしている児童を称賛する。 ○作戦を考えたチームは、役割なども決めるとよいことを声掛けする。 ○走る速さや走り抜ける向き、仲間と協力する動きを進んで取り入れているチームを称賛する。 ○攻守1回ずつ行った後、うまくいかない場合は、再度作戦を確認させる。 <p>評チームで考えた作戦を基に、仲間とクロスして走ったり、おとりをつかって抜けたりしている。(ゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○うまくいった作戦、うまくいかなかった作戦どちらも発表させる。 ○次回の課題を自分たちで考えることで、次回への学習意欲を高める。
	(3) 考えたことを修正する。		
	<ul style="list-style-type: none"> ・急に向きを変える ・仲間バラバラに動く ・仲間とクロスする ・おとりを使う 		
	(4) 修正したことを確認する試しのゲームをする。	30	
ま と め る	(5) チームで試したい作戦を考える。		
	<ul style="list-style-type: none"> ・足の速い人が、おとりになる作戦 ・固まったところから一気にバラバラになる作戦 ・バラバラに走り抜ける作戦 	40	
ま と め る	3 ゲームを行う。		
	(1) チームで確認をする。		
ま と め る	(2) ゲームをする。		
	<ul style="list-style-type: none"> ・前後半2分ずつ ・試合に出ない人は得点を付ける 	45	
ま と め る	5 本時のまとめをする。		
	<ul style="list-style-type: none"> (1) 本時の振り返りをする。 (2) 次時の活動内容を考える。 ・守り方を考えたい ・もっと点をとる作戦を考えたい 		

(5) 本時の評価規準

- 相手につかまらないように、自分で走り抜けたり、仲間と連携して相手をかかわしたりしている。(ゲーム)
- 自分で走り抜けたり、仲間と連携して相手をかかわしたりする方法を見付けている。(学習カード)

5 備 考

(1) 学級の実態

運動に積極的に取り組み、休み時間には友達と鬼ごっこをすることが好きな児童が多い。しかし、鬼ごっこの様子をみると、なんとなく鬼から逃げており、相手の動きに合わせて逃げたり、友達と協力して逃げたりしている児童はほとんどいない。

(2) 指導の力点

- 論理的思考を育むために、【個人の考えをもつ→試す→考えを修正する→修正案を試す→チームで確認する】という学習過程を意図的に構成する。
- 学習内容を「攻めの動き」に絞ることで明確化し、【自分で走り抜ける（ジグザグ・フェイント・スペースへ）】、【仲間と連携して相手をかかわす（バラバラ・クロス・おとり）】などの様々な動きを見付ける学習を目的としている。

6 指導と評価