

# 第2学年 体育科学習指導案

指導者 紺野 昇

## I 単元名 「はしって にげて」(「E ゲーム イ 鬼遊び」)

### II 単元の指導構想

#### 1 単元について

○ 本単元は、学習指導要領の第1学年及び第2学年の内容「E ゲーム」(1)のイ「鬼遊びでは、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする事」、(2)の「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」、(3)の「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すること。」を受けて設定したものである。

鬼遊びは、相手(鬼)にタッチされたり、マークを取られたりしないように、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、身をかわしたりすることや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、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすることをねらいとしている。また、提示された簡単な遊び方や規則の中から、楽しく鬼遊びができる場や得点の方法など、自己に適した遊び方や規則を選ぶことや友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えることもねらいとしている。

本単元では、鬼遊びとして、宝取り鬼を扱うことにした。宝取り鬼は、相手のいない場所を見つけて駆け込んだり、逃げる相手を追いかけてやるなどの基本的な動きを高めることが可能な運動である。また、個人対個人だけでなく、集団対集団で得点を競い合うことを楽しむことができる運動遊びでもある。さらに、友達と動きを見合ったり、よい動きについてアドバイスし合ったりしながら、友達と協力するよさを感じたり、区域を工夫しながら、楽しく遊ぶこともできる運動遊びであると考えている。

○ 本学級は、男子13名、女子13名の計26名である。子どもたちは体を動かして遊ぶことが好きであり、体育の学習への関心も高く、全員が体育の学習を好きと答えている。また、これまで行ってきた様々な活動を通して、友達の動きに目を向けたり、友達とよい動きについて話したり試したりするなど、運動遊びと多様にかかわることのよさを感じている子どもが増えてきている。しかし、鬼遊びや集団で競い合うゲームを行う経験が少ないため、規則を守って鬼遊びをすることや技能に不安を感じている子どもがいる。

○ 指導にあたっては、はじめに、試しの宝取り鬼を行い、自分やチームの願いを出し合う。そして、出し合った願いは、いつでも確かめられるように掲示をする。また、できるようになったことやよい動きとして考えたことは「動きの宝箱」に貯めていくようにする。単元の前半は、相手(鬼)をかわしたり、空いている場所を見つけて駆け込んだりする楽しさを十分に感じられるようにする。単元の後半では、共有した技能のポイントを意識しながら、宝取り鬼を多く行うようにし、その中で考えたことを伝えたり試したりする時間を保障していく。宝取り鬼は、チーム毎に得点を競い合うようにすることで、仲間と支え合うよさを深く実感することができるようにする。学習を振り返る場面では、第1時に生まれた願いを拠り所とさせながら、自分(たち)の動きの高まりを捉えさせる振り返りを行い、学びによる見方や考え方の深まりや成果について振り返らせるようにする。一人一人の学びを大切にしながら、友達とよい動きの手がかりの有効性について確かめ合ったり、試しの宝取り鬼を行った時の動きと比べて、自分(たち)の高まりについて実感したり、友達と高まりについて共感し合ったりすることができるようにしたい。鬼遊びの楽しさに十分に浸る学習を通して、何度でも試そうとする主体性が高まり、本校教育目標のたくましい子「エ ねばり強く最後までやりぬく」姿につながっていくものと考えている。

### III 復興教育について

#### 1 いきる「⑦【体の健康】」とのかかわり

○ 自分(たち)の運動する場や用具など周囲の環境を理解し、状況に合わせて安全に気を付けて運動することで、明るく楽しい生活を営もうとする態度を育む。

#### 2 かかわる「⑨【仲間とのつながり】」とのかかわり

○ 問題解決を図る際は男女混合異質グループで行うようにさせる。よい動きについてアドバイスし合ったり、協力して宝を取ったりする経験をさせることで、共に問題の解決に向かって活動していくよさに気付かせる。

#### IV 単元の指導計画

##### 1 単元の目標

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
・宝取り鬼の行い方を知るとともに, 一定の区域で, 鬼から逃げることができるようにする。	・簡単な規則を工夫したり, 自分に合った課題を選んだり, 考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。	・運動遊びに進んで取り組んだり, 規則を守って仲よく運動をしたりすることができるようにする。

##### 2 学びのつながり

- 1年生では「こおり鬼」と「手つなぎ鬼」の鬼遊び, 「ボール投げゲーム」と「ボールけりゲーム」のボールゲームを行っており, 鬼から逃げたり, 身をかわしたりするなどの基本的な技能や簡単な規則を工夫したりする経験をしている。
- これまでの経験を生かし, 本単元では, 特に少人数で連携して鬼をかわす楽しさに触れさせていく。そのために, 空いている場所を見つけるために「見る」や仲間が鬼をかわすために自分がおとりとなる「支える」などの運動との多様なかわり方を考えさせていく。
- ここで身に付けた少人数で連携して鬼をかわす楽しさに触れた経験は, 中・高学年のゴール型のゲームやボール運動(サッカーやタグラグビー, バスケットボールやハンドボール等)や休み時間や放課後などに自分たちで鬼遊びをする機会につながっていく。

##### 3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①宝取り鬼の行い方を理解することができる。 ②素早く曲がったり, 身をかわしたりすることができる。 ③少人数で連携して鬼をかわすことができる。	④簡単な規則の中から, 楽しく鬼遊びができる規則を選んでいる。 ⑤自分たちに合った鬼のかわし方や走り抜け方を選び, 選んだことを動作や言葉で友達に伝えている。	⑥規則と順番を守って, 友達と仲よく運動している。 ⑦鬼遊びや練習の際に, 使用する用具の準備や片づけなどを友達と一緒にしている。

##### 4 単元の指導構想と評価の計画

時間	学習内容 主に働かせる見方・考え方(運動とのかかわり方)	研究にかかわる手立て	評価規準 評価方法
1	宝取り鬼の行い方を確認して, 試しの宝取り鬼を行い, 現段階における自分やチームの願いをつかむ。 ・宝取り鬼の行い方を知り, 宝取り鬼を試しにやってみることで, 自分(たち)の目指す姿を知る。(する, 見る, 知る)	【手立て1】 課題をもとにした目指す姿の共有 ・宝取り鬼の行い方について共有を図る。また, 試しの運動を行い, 現在の自分(たち)の願いを明らかにする。	【評価①】
2	パワーアップ運動の行い方を確認し, 遊んでみる。また, 宝取り鬼の行い方に慣れる。 ・パワーアップ運動の行い方を知り, パワーアップ運動の場で遊んでみる。(知る, する, 見る)	【手立て2】 宝取り鬼につながるパワーアップ運動の遊び方を自分なりに考えて遊んでみる。	【評価⑦】
3	鬼をかわすためには, 素早く曲がったり, 身をかわしたりすることをよい動きとして共有し, 練習や宝取り鬼を行う。 ・鬼をかわすためのよい動きを知る。(知る) ・よい動きをつかって宝取り鬼で遊んでみる。(する)	【手立て2, 3】 ・写真や映像を提示することで前時の動きを想起させ, 客観的に自分(たち)の動きとかわることができるようにする。	【評価②】
4 (本時)	少人数で連携して鬼をかわし走り抜けるよさについて共有し, 練習や宝取り鬼を行う。 ・鬼をかわすために自分ができることを選ぶ。(する, 支える) ・宝取り鬼を試しながら, 鬼をかわすためのよい動き方について伝え合う。(する, 支える)	【手立て2, 3】 ・前時までの動きについて, 想起させたり, 実際に動いてみたりする中で, 自分に合った鬼遊びとのかかわり方を考えることができるようにする。	【評価⑤】

5	これまでの宝取り鬼を振り返り、よりたくさん宝を取ることができる場や規則について選ぶ。 ・ 試しながら鬼の動ける範囲や人数などの視点からよりよい規則を選んだり、得点の方法を選んだりする。(する、支える)	【手立て2】 ・ 自分(たち)でより楽しく遊べるような場や規則を選ぶ機会を設定し、実際に試しながら行わせることで、そのよさを実感することができるようにする。	【評価④】
6	まどめの宝取り鬼大会(仮)を行う。 ・ まどめの宝取り鬼を行い、個人や集団で鬼をかわしたり、相手のタグをとったりする楽しさを実感する。	【手立て3】 ・ 試しの運動の動きを想起させながら、自他の動きの高まりについて実感することができるようにする。	【評価⑥】 【評価③】

時	1	2	3	4(本時)	5	6
10 20 30 40	オリエンテーション ・ 宝取り鬼の行い方 ・ 目指す姿の共有	準備運動	準備運動, パワーアップ運動			
		めあての確認				
		パワーアップ運動の行い方	宝取り鬼① 動きや映像による よい動きの共有	宝取り鬼① 作戦タイム (連携)	作戦タイム (規則や場)	宝取り鬼大会
		宝取り鬼	宝取り鬼②	宝取り鬼②	宝取り鬼	まとめ
知・技	①		②			③
思・判・表				⑤	④	
態度		⑦				⑥
		振り返り				

V 本時の指導計画

1 目標

- 自分やチームに合った鬼のかわし方や走り抜け方を選び、選んだことを動作や言葉で友達に伝えることができるようにする。【思考, 判断, 表現】

2 評価規準

自分(たち)に合った鬼のかわし方や走り抜け方を選び、選んだことを動作や言葉で友達に伝えている。【思考, 判断, 表現】	努力を要する児童への支援 どのかわし方ができそうかを「うごきの宝箱」をもとに考えさせたり、選んだ動きを教師と一緒にやってみたりする。
---	---

3 本時の指導構想

本時は単元の第4時である。第1時に試しの宝取り鬼を行い、よりたくさん宝を取ったり、よい動きを考えたりしたいという願いを共有する。第3時までには、素早く曲がったり、身をおかわしたりする動きの有効性について確認するようにしていく。そして、本時では、少人数で連携して鬼をおかわすことについて考えていく。

はじめの基礎感覚づくり(パワーアップ運動)では、「ねことねずみ」と「じゃんけん通り抜け」を行い、宝取り鬼につながる動きを経験させる。

そして、宝取り鬼①を行い、「術を使ってもっと宝取り鬼を楽しみたい」という本時の課題意識を醸成する。その後、楽しむための動きを選ぶ作戦タイムをとる。活動はグループで行うようにし、自分たちに合った宝取り鬼の作戦を考えられるようにする。その際、おとりになったり壁になったりするなど、チームで協力して鬼をおかわす術の有効性を確かめるようにし、これまでの楽しみ方との違いを実感することができるようにする。

グループは、6人から7人の様々な技能段階の男女混合グループを設定し、児童がお互いを思いやりながら活動する機会を位置付けることで、友だちと動きを見合うよさに気付かせるとともに、励まし合いながら活動する心地良さにも触れさせていきたい。その中で、宝取り鬼などの鬼遊びの楽しさを十分に味わうことができるようにさせる。

学習のまとめでは、課題に立ち返らせながら、学びによる見方や考え方の深まりや成果についての振り返りを行うようにする。また、動きについて高まりが見られた児童を紹介し、その動きを全体で確かめるようにすることで、自分だけでなく集団としての高まりについて気付かせるようにする。

4 展 開

学習活動	時間	期待する子どもの姿	◎ 研究にかかわる手立て ◆ 留意点 評価	◇ 用具・資料				
<b>1 学習内容の確認</b>	1分	・ 今日の前時間よりもたくさん宝を取りたいな。	◆ 事前に健康観察や服装点検, 用具や場所の安全確認をしておく。					
<b>2 準備運動</b> ・ ストレッチ ・ パワーアップ運動	12分	・ 怪我に気をつけたい。 ・ 上手に鬼から逃げたいな。	◆ 空いているところに素早く移動したり身をかわしたりする感覚を養う動きづくりを準備運動に位置付ける。音楽をかけながら, 楽しい雰囲気の中で行わせる。	◇ CD				
①ねことねずみ 名前を呼ばれた人が逃げる。相手は追いかけてタッチする。 ②じゃんけん通り抜け じゃんけんをして, 勝った方が相手を交わして走り抜ける。								
<b>3 宝取り鬼</b> (1) 宝取り鬼1 (2) 課題設定	25分	・ ○○さんは, 上手に相手をかわしているな。○ ○さんのような技を使って楽しみたいな。	<b>【手立て1】</b> ◎ 「宝取り鬼を楽しみたい」という子どもたちの願いやよく宝をとれている子どもの姿から, 本時は, 「術の楽しさを友達に伝えたい」という意識を高め, 課題を設定する。	◇ 宝 (紅白玉) ◇ 得点箱 (10点箱, 1点箱)				
たからとりおにの たのしみかたを ともだちにつたえよう。								
(3) 運動と多様にかかわる ① 作戦タイム ② 考えたことを伝え合う。		・ ○○さんは, まだ取れていないな。「みんないっしょの術」か「壁の術」を使ってあげたいな。 みんなにも伝えて, やってみたいな。	<b>【手立て2】</b> ◎ 作戦タイムを設け, グループ毎に自分たちに合った鬼をかわすための方法を考えたり, 試したりすることができるようにさせる。 その際, 互いの動きを見合うようにさせることで, 友達に動きのイメージや動きの高まりを積極的に伝え合うことができるようにさせる。	◇ テレビ				
(4) 宝取り鬼2			◆ 宝取り鬼の最中も, 「○○さん, 右が空いているよ」というような声かけやハンドサインを送らせる。それにより, よい動きができていことを確かめ合わせる。					
<b>【宝取り鬼のルール】</b> ・ 4対4で行う。(チーム内で交代しながら行う。) ・ ゲームの時間は2分間。時間内に何度でも宝を取ってよい。 ・ 鬼は, 決められた範囲の中でしか動くことができない。								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">宝 (お手玉)</td> <td style="width: 25%;">鬼ゾーン② (2人)</td> <td style="width: 25%;">鬼ゾーン① (2人)</td> <td style="width: 35%;">スタート</td> </tr> </table>		宝 (お手玉)	鬼ゾーン② (2人)	鬼ゾーン① (2人)	スタート			
宝 (お手玉)	鬼ゾーン② (2人)	鬼ゾーン① (2人)	スタート					
		・ ○○さんが10点をとれたな。今度は, 自分が2つ目の宝を取るぞ。	◆ 自分に合った鬼のかわし方や走り抜け方を選び, 選んだことを動作や言葉で友達に伝えている。 <b>【思考, 判断, 表現】</b>					
<b>4 整理運動</b>	1分		・ 筋肉をほぐすように大きくゆっくりに行うようにさせる。					
<b>5 学習のまとめ</b> ・ 高まりを実感し合う振り返り	5分	・ 今日, 自分が宝を取る楽しさだけでなく, 友達のために自分がおとりになったり, 壁になったりするよさがわかったな。次は, もっとたくさん点数が取れるように友達と力を合わせたいな。	<b>【手立て3】</b> ◎ 課題に立ち返らせながら, 学びの過程の振り返りを行う。動きについて高まりが見られた児童を紹介し, 全体で確かめるようにすることで, 自分だけでなく集団としての高まりについても気付かせるようにする。また, 学習の仕方についてのよい姿も取り上げることで, 次時以降への意欲をもたせたい。	◇ ノート ◇ 筆記用具				
<b>6 後始末</b>	1分		・ 安全に留意させながら, 素早く協力して行わせる。 ・ 汗の始末や手洗い・うがいをするように指示する。					