

# 第2学年 体育科学習指導案

令和3年9月29日(水) 第5校時  
大田区立松仙小学校 2年3組 34名

校内研究のテーマ

## 体育が大好きな児童の育成

～3つの課題解決の視点を生かして～

### 1 単元名

おにあそび「たからとりおに ～トレジャーハンティング～」

### 2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・運動	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、鬼遊びでは、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うことができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたりするとともに、場や用具の安全に気を付けている。</li> </ul>
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れ、その行い方を知っている。(知識)</li> <li>一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをする。(技能)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>提示された簡単な規則の中から、自分で見つけた動きや攻め方を選んでいる。(思考・判断)</li> <li>チームで連携して鬼をかわしたり、走り抜けたりすることについて考えたことを友達に伝えている。(表現)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動に進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>規則を守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。(公正・協力)</li> <li>場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)</li> </ul>
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知っている。(知識)</li> <li>② 一定の区域で逃げる、追いかけるなどの簡単な規則で鬼遊びができる。(技能)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 攻め方を選んでいる。(思考・判断)</li> <li>② 考えたことを友達に伝えている。(表現)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 運動に進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>② 規則を守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。(公正・協力)</li> <li>③ 場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)</li> </ul>

### 3 単元について

#### ○学習指導要領の位置付け

##### 1 目標

- (1) 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。
- (2) 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。

##### 2 内容

- (1) 次の運動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。
  - ア ボールゲームでは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。
  - 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。
- (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。
- (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すること。

#### ○単元観

鬼遊びは、一定の区域で逃げたり、追いかけたり、相手の陣地を取り合ったりしながら勝敗を競うゲームである。区域や用具などを工夫した簡単な規則の鬼遊びを楽しく行いながら、攻め方を選んだり、仲良くして運動したりすることをねらいとする。その中で、攻め方について意見を出し合いながら話し合ったり、動きを確認して実践してみたりすることで友達とのかかわりをより深められる教材である。また、鬼遊びは、「追う→逃げる」ところに魅力がある遊びである。「追う→逃げる」という基本の動きが楽しいだけでなく、場所や人数を決め、簡単なルールで遊ぶことができる遊びである。

本単元では、簡単な規則による鬼遊びによって、「鬼にタグを取られないように逃げたり身をかわしたり、鬼のいない場所に駆け抜けたりする動き」に加えて、「4、5人の仲間で連携して鬼をかわすなどの動き」を高めることをねらいとしている。そのため、それらの動きを、鬼遊びを通して身に付けていくには、継続した鬼遊びを数時間続けて行うことが重要となる。鬼遊びの規則を理解した上で、同じ遊びを数時間続けることで、鬼につかまらないための動き、得点をとるための動きなど、必要となる攻め方を考え、工夫していくことができるようになる。

また、チームを組んで行う鬼遊びでは、自分だけができれば良いのではなく、仲間と相談し、協力することが重要となってくる。追ったり逃げたりする動きを経験させるだけでなく、チームで作戦を見付ける活動を取り入れながら、攻め方がうまくいった時に喜び合ったり、失敗した時に励まし合ったりすることで人間関係を深めていくことができると考えられる。

#### ○運動の一般的特性

- ・低学年のゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることができる運動遊びである。
- ・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。
- ・味方や相手の動きに応じて、自分の動きを瞬時に判断するため、判断力が養われる運動である。
- ・身体接触をしなくてもタグを取ることで攻撃を止めることができ、安全な運動である。

### ○児童から見た鬼遊びの特性

- ・ルールが簡単で、児童にとって身近な運動遊びである。
- ・宝取り鬼は相手の後ろのスペースに到達することで、得点を競って勝敗を楽しむ運動である。
- ・攻め方を工夫し鬼をかわしたり、タグを取ったりできると楽しい運動である。

### ○児童の実態

本学級の児童は、体育の学習に意欲的である。1年時から、鬼（相手）から逃げたり、捕まえたりする遊びを経験し、楽しく活動している。学級会で、お楽しみ会や公園遊びの話し合いをした際には、毎回鬼遊びが提案に出るほど、鬼遊びを好んでいる児童が多い。一方で、体育の授業や体育科学学習発表会の練習において、模倣して楽しむ姿はあるが、自分なりに工夫した動きを行ったり、友達にアドバイスしたりすることは少ない。そこで、本単元の学習を通して、自分で「こんな動きもやってみよう。」、「鬼から逃げるには、どうしたらいいのか」など、試行錯誤を重ねながら運動に取り組む力を養ってほしい。

2年3組の児童を対象とした事前のアンケート結果（9月上旬）は、以下の通りである。

設問① 体育の学習は好きですか。

好き 73%    どちらかというとき好き 18%    どちらかというとき嫌い 3%    嫌い 6%

設問③ 鬼遊びは好きですか。

好き 62%    どちらかというとき好き 22%    どちらかというとき嫌い 13%    嫌い 3%

設問③で、「どちらかというとき嫌い」「嫌い」と答えた児童の理由は、「疲れるから。」「体力がないから」「走るのが苦手だから」等が挙げられた。そこで、本授業では、「宝取り鬼」で、陣地で休む時間が与えられること、走るのが苦手な児童でも、逃げ方を工夫することで逃げ切れるように範囲を制限すること、宝という目的を作ることで、疲れるだけだという児童にも目標に向かって取り組むことができるようにした。

設問② 体育の授業の時の気持ちに一番近いものに1つだけ○をしましょう。

楽しくやりたい 11人    うまくできるようになりたい 12人    友達と協力してやりたい 5人  
正直、あまり運動をしたくない 2人    その他 2人

設問⑤ 体育の時間に友達に教えたことはありますか。

よくある 25%    どちらかというとき、ある 41%    どちらかというとき、ない 6%    ない 28%

設問⑥ 体育の時間に、友達と作戦を考えたことはありますか。

ある 41%    どちらかといえばある 28%    どちらかというときない 6%    ない 25%

設問⑤、設問⑥で、友達に教えたり、友達と作戦を考えたりしたことがある児童は約6割だった。攻め方を考えたことのある児童も、体育のどの単元で考えたなど、詳細は覚えていなかった。また、設問②で、「楽しくやりたい」「うまくできるようになりたい」と答えた児童が多いことから、個としての動きに気持ちがいっていることがわかる。そこで、攻め方を考える時間を設け、個人ではなく友達と協力しながら運動を楽しむことができるようにした。

○課題解決の視点

- ①課題を見つける導入の工夫
- ②課題解決に効果的に取り組むための指導
- ③課題解決に向けた考えを再構築する振り返りの工夫

○テーマに迫る手立て

<p>課題を見つける 導入の工夫</p>	<p><b>タブレットを使った撮影</b> ・教師が鬼遊び中の児童の動きをタブレットで撮影し、いくつかの攻め方の動きを確かめる活動を通して、チームや各自の課題を設定しやすくする。</p> <p><b>揭示</b> ・相手をかかわして走り抜ける動きの図や、攻め方の図を提示することで、動きや攻め方を理解することができるようにする。また、お互いに良い動きについて見合うことにより、自分たちの動きと比べたり、2・3人で連携した動きを見直したりできるようにする。</p>
<p>課題解決に効果的に 取り組むための指導</p>	<p><b>用具の工夫</b> ・身体の接触を少なくしたり、安全性を確保したりするため、タグホルダーやタグを使用する。</p> <p><b>ルール設定</b> ・基本的には宝1個で1ポイントだが、特別な宝（3ポイント）も入れるなど、ルールに幅をもたせ、関心を高めるようにする。</p> <p><b>教師による即時評価</b> ・ゲーム中に目指す動きが見られた場合にすぐに称賛し、動きの意識付けを図る。何がよかったか、ゲームをしているみんなにわかるように伝える。</p> <p><b>チーム内での声掛け</b> ・ナイス・ドンマイ・ファイト・おいしい・がんばろう・大丈夫・やったねなど、どんな言葉をかけられると嬉しいか子供たちの中から引き出し、友達を励ます言葉かけができるように指導していく。ポイントになる言葉を常掲したり、仲よく声をかけ合ったり、教え合ったりしている姿を取り上げたりして、互いのよさを認め合うことができる態度を全体に広めていく。</p>
<p>課題解決に向けた 考えを再構築する 振り返りの工夫</p>	<p><b>学習カードの活用</b> ・学習カードに記述された内容を学習の中でも取り上げるなどして、共有化できるようにする。</p> <p><b>作戦タイムの設定</b> ・チームで攻め方を考える際に作戦ボードを使うことによって、動きを視覚的にとらえさせたり、短時間で共通理解したり、次のゲームの作戦に生かしたりできるようにする。</p>

#### 4 単元の指導と評価の計画

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6
ねらい	学習の進め方を知り、規則を守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたりする。	学習の進め方を知り、規則を守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたりする。	攻め方を選んでゲームに取り組み、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	攻め方を選んでゲームに取り組み、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	逃げたり追いかけたり、身をかわしたりして、鬼遊びを楽しく行うことができるようにする。	逃げたり追いかけたり、身をかわしたりして、鬼遊びを楽しく行うことができるようにする。
学習活動	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <b>試しの鬼遊びに挑戦しよう</b> </div> <p>○オリエンテーションを行う。</p> <p>○準備運動</p> <p>○じゃんけんねずみ</p> <p>○じゃんけんいのしし</p> <p>○氷鬼</p> <p>○タグの付け方や片付け方などの約束を確認する。</p> <p>○宝取り鬼のルールを確認する。</p> <p>○試しの宝取り鬼をする。</p> <p>○片付け</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <b>動きのひみつを見つけて、鬼遊びをしよう。</b> </div> <p>○準備運動</p> <p>○じゃんけんねずみ</p> <p>○じゃんけんいのしし</p> <p>○しっぽとり鬼を行う。</p> <p>・上手に逃げるコツを考える。</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○ゲーム</p> <p>・各チーム1試合ずつ宝取り鬼を行う。</p> <p>○片付け</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <b>得点を多く取るために、チームで攻め方を考えて(選んで)取り組もう。</b> </div> <p>○準備運動</p> <p>○じゃんけんねずみ</p> <p>○じゃんけんいのしし</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○ゲーム1 (前半後半2分ずつ交代)</p> <p>○作戦タイム・水分補給 (2分)</p> <p>○ゲーム2</p> <p>○作戦タイム・水分補給 (2分)</p> <p>○ゲーム3</p> <p>○片付け</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <b>宝取り鬼遊び大会をしよう。</b> </div> <p>○準備運動</p> <p>○しっぽとり鬼</p> <p>○大会のやり方の確認</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○鬼遊び大会をする。</p> <p>チームごとに作戦を立てて、トーナメント戦を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">         ・1回戦を行う。          ・2回戦を行う。          ・3回戦を行う。          大会は追加ルール          ☆スペシャル宝を取ると3点       </div> <p>○全ての試合が終わったら表彰式を行う。</p> <p>○片付け</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○整列・あいさつ</p>		
評価の重点	知	① (観察)	② (観察)			
	思		② (観察)	② (観察)	① (振り返り)	① (振り返り)
	態	③ (観察)		① (観察)	② (観察)	② (観察)

## 5 本時の活動計画（4/6）

### （1）本時の目標

- ・一定の区域で逃げる、追いかけるなどの簡単な規則で鬼遊びができる。【技能】
- ◎攻め方を選んでいる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・規則を守り誰とでも仲良く運動することができる。【主体的に学習に取り組む態度】

### （2）本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○めあての確認（1分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <b>め 得点を多くとるために、チームで作戦を考えて(選んで)取り組もう。</b> </div> <p>○前時の宝取り鬼の動きを確認する。（5分）</p> <p>○準備運動・補助運動（6分） ・じゃんけんねずみ・じゃんけんいのしし</p> <p>○場・用具の準備（2分）</p>	<p>*本時の学習の流れ、めあてを確認する。</p> <p>*タブレットで撮影したよい動きの動画を流し、チームの作戦を想起しやすくする。</p> <p>*使う部位を中心に行う。特に、走る動作につながる動きを行う。</p> <p>*1対1で行うことで、すばやい動きを意識させる。</p>
<p>○ゲーム①（主運動）（5分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                 緑 対 水色      黄 対 紫      オレンジ 対 白             </div> <p>●チーム毎に分かれて、宝取り鬼を行う。</p> <p>・<b>作戦どおり、4人で離れて走ってみよう。</b></p> <p>・<b>鬼が見ていない間に、通り抜けてみよう。</b></p> <p>・<b>鬼が塞いでいるから、通り抜けられないよ。</b></p> <p>○作戦タイム①（課題把握）（3分）</p> <p>●作戦の中でうまくいったところや、改善するところなどを話し合う。</p> <p>・<b>4人で離れて走っても、すぐにつかまってしまったね。</b></p> <p>・<b>ほくがおといになるから、その間に走ってみてよ。</b></p> <p>・<b>右に行くふりをして、素早く左に動いたら、通り抜けることができたから、試してごらん。</b></p> <p>・<b>鬼が見ていない間に、通り抜けたらうまくいったよ。</b></p> <p>・<b>A君みたいに、ジグザクに動いてみようかな。</b></p> <p>○ゲーム②（主運動）（5分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                 赤 対 青      緑 対 黄      オレンジ 対 水色             </div> <p>●チーム毎に分かれて、宝取り鬼を行う。</p> <p>・<b>おとい作戦は、いいかもしれない。</b></p> <p>・<b>右に行くふりは、難しいけど、ジグザクはできた。</b></p> <p>・<b>もっとたくさん宝を取りたいなあ。</b></p> <p>○作戦タイム②（課題把握）（3分）</p> <p>●作戦の中でうまくいったところや、改善するところなどを話し合う。</p> <p>○ゲーム③（主運動）（5分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">                 紫 対 白      赤 対 緑      青 対 黄             </div>	<p>*ビブスで対戦相手を明確にする。</p> <p>*ゲーム中により動きが見られた場合にすぐに称賛し、動きの意識付けを図る。何がよかったか、ゲームをしている子供に分かるように伝える。</p> <p>*ゲーム①を振り返り、得点を多くとるために必要な攻め方をチームで話し合っ、選ぶことができるように声をかける。</p> <p>*作戦ボードを使うことによって、動きを視覚的にとらえさせたり、短時間で共通理解したり、次のゲームの攻め方に生かしたりすることができるようにする。</p> <p>*攻め方を選んだり、考えたりすることができるように、攻め方の例を掲示し、作戦ボードの裏にも貼っておく。</p> <p>☆攻め方を選んでいる。【思考力、判断力、表現力等】（観察・カード）</p>
<p>○片付け（1分）</p> <p>○整理運動（1分）</p> <p>○まとめ・振り返り・あいさつ(8分)</p> <p>・自分の運動の様子や挑戦できたことを振り返る。</p>	<p>*使った部位を中心に、体をほぐす。</p> <p>*自分で見つけた動きの工夫や作戦がうまくいったかなど、振り返りのポイントを示しておく。</p> <p>*振り返りを発表することで、次回の作戦の参考にできるようにする。</p>

