

第2学年 体育科学習指導案

令和2年11月27日 金曜日 5校時
第2学年5組（男子16名、女子11名）

1 単元名 ゲーム（鬼遊び）

2 単元の目標（第1学年及び第2学年の2学年分）

- (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。
 - ・ 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行う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ができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

3 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。

低学年では、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、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したり、一定の区域で鬼遊びをしたりすることができるようにし、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる。

4 児童の実態

(1) 運動にふれる楽しさの体験状況

本学級は、体育の学習が好きな児童が全体の96%を占めており、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。昼休みの遊びにおいても、週に1回、学級全員で遊ぶ日が設定されており、様々な鬼遊びを楽しんでいる。

【アンケート結果】 27名

○ 体育の学習が好きですか。
好き（どちらかといえば好き）・・・26名（96%）
嫌い（どちらかといえば嫌い）・・・1名（4%）
○ 体育の時間や昼休み、家でやったことのある鬼遊びは何ですか。（複数回答あり）
鬼ごっこ・・・23名（85%）氷鬼・・・9名（33%）高鬼・・・5名（19%）
バナナ鬼・・・21名（78%）ふえ鬼・・・21名（78%）
色つけ鬼・・・14名（52%）遊具鬼・・・1名（4%）
だるまさんが転んだ・・・21名（78%）しっぽとり・・・2名（7%）

(2) 「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」の習得状況

これまでの学習を通して、「知識及び技能」に関しては、運動の行い方を理解している児童が多い。技能に関しては、個人差はあるものの、様々な領域で必要な動きを身に付けようと経験を積んできた。第1学年の鬼遊びの学習では、一人鬼を中心に行い、児童の多くが鬼に捕まらないように、速く走ったり、鬼のいない場所に移動したりすることができるようになってきた。アンケート結果から、鬼遊びについては、得意な児童が全体の63%、苦手な児童が全体の37%であった。苦手な児童の中には、鬼から逃げることができずにすぐに捕まる児童がいる。また、走りに自信があっても、状況に応じて方向転換して走ったり、緩急をつけたスピードで動いたりすることを苦手とする児童もいる。さらに、陣取りのように、区域を制限した鬼遊びについては、全員が経験したことがない。

【アンケート結果】 27名

○ 鬼遊びは得意ですか。	
得意（どちらかといえば得意）・・・	17名（63%）
苦手（どちらかといえば苦手）・・・	10名（37%）
【得意な児童（17名）の理由】（複数回答あり）	
・ 捕まえる、逃げるのが得意だから・・・	11名／17名（65%）
・ 足が速いから	・・・ 4名／17名（24%）
・ 保育園でたくさん走っていたから・・・	1名／17名（6%）
【苦手な児童（10名）の理由】（複数回答あり）	
・ 足が遅いから	・・・ 3名／10名（30%）
・ すぐに鬼に捕まってしまうから	・・・ 3名／10名（30%）
・ こけてしまうから	・・・ 1名／10名（10%）
○ 陣取りという遊びを知っていますか。	
知っている・・・	0名（0%）
知らない・・・	27名（100%）

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、ボールゲームの学習を通して、ボールを的に当てるために、自分の力にあった距離を選ぶ経験をしている。また、これまでに、学習において上手くなるためのコツを考えて友達に伝える活動も何回か経験をしている。しかし、考えたことを友達に伝えることを苦手とする児童もあり、学級全体の52%が友達へのアドバイスをしたことがない。

【アンケート結果】 27名

○ 友達に「こうしたらもっと上手になるよ」といった運動が上手になるためのアドバイスをしたことがありますか。	
ある・・・	13名（48%）
ない・・・	14名（52%）

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、リレー遊び、マットや跳び箱を使った運動遊び、ボールゲームなど、上手になるために意欲的に取り組む児童が多い。また、リレー遊びの際は、決められた規則をしっかりと守り、チームで協力してバトンパスを行うことができている児童も多い。マットや跳び箱を使った運動遊びでは、場の準備や片付けで、自分の与えられた役割を果たそうとする姿が見られていた。一方、安全については、周囲の様子が見えずにけがにつながる場面も見受けられたため、継続して指導している。

(3) 体力の状況（令和2年度は、体力テスト未実施のため、1年時のものを使用。）

【総合評価】 27名

段階	A	B	C	D	E
男子	0人（0%）	4人（25%）	3人（19%）	3人（19%）	6人（30%）
女子	1人（9%）	1人（9%）	4人（36%）	5人（45%）	0人（0%）
合計	6人（22%）		7人（26%）	14人（52%）	

本学級の児童は、A・B段階の児童が全体の22%、D・E段階の児童が全体の52%を占めており、全体的に体力が低い。特に、男子はE段階の児童が30%という状況にある。

【種目別結果】 Tスコア（50を県平均とする、▲は県平均以下） 2年全体

種目	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20mシャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ソフトボール投げ
男子	52.1	48.4▲	53.6▲	45.2▲	49.1▲	49▲	48.1▲	50.3
女子	54	49.1▲	55.4	45.2▲	48.7▲	50.3	49.9▲	46.9▲

種目別結果に関しては、男女ともに、握力が県平均を上回っている。一方、男子は、上体起こし、反復横跳び、シャトルラン、50m走、立ち幅跳び、女子は、上体起こし、反復横跳び、シャトルラン、立ち幅跳び、ソフトボール投げにおいて、県平均を下回っている。

5 学習を進めるに当たって

本単元の学習においては、区域を制限した鬼遊び（ジャンケンタグ取り鬼、しっぽ取り鬼、宝取り鬼）に取り組ませる。

単元のはじめは、タグのつけ方を指導し、1対1のジャンケンタグ取り鬼に取り組ませる。1対1で行うことで、タグのとり方や逃げる、捕まえるといった動きに慣れさせたい。また、帯の活動として、しっぽ取り鬼に取り組ませる。少人数でタグを取る、取られる経験をさせることで、どのようにして、相手の動きを読んだり、かわしたりするのかを考えさせたい。

単元のなかからおわりにかけては、宝取り鬼に取り組ませる。宝取り鬼では、1グループを6～7名で構成し、活動していく。まず、行い方の説明をし、試しながらゲームの規則を十分に理解させる。次に、行い方に慣れた段階で、得点を多く取るための作戦を考えさせる。そして、教師が提示した規則の工夫（例：鬼ゾーンの数を2つにする、鬼の数を増やす等）をもとに、児童に選ばせるようにする。行い方の理解、作戦を考えてゲームに取り組む、規則の工夫というふうに、段階的に指導をしていくことで、得点を多く取るために、どのような動きをすればよいかを考えさせる。そのことを通して、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、身をかかわしたりする動きが少しでも身に付くようにし、中学年のゲームにつなげていきたい。

単元を通して、体育専科（T1）は作戦や技能についての指導、学級担任（T2）は苦手な児童（グループ）への声かけを中心に行う。さらに、日常の遊びにつながるように、単元終了後、昼休みを使って、児童が経験していない陣取りの遊びを紹介し、楽しむ活動を設定する。

本時の学習においては、宝取り鬼において、もっと宝（得点）を取るためには、どう攻めればよいかを考えさせる。

「はじめ」の段階では、準備運動として、ストレッチを取り入れる。体の柔軟性を高めることができるようにするために、使う部位を意識させる。次に、前時まででうまくいかなかったことを確認させ、本時のめあてへとつなげる。前時までの課題を想起させることで、課題を明確にして思考・判断できるように促す。

「なか」の段階では、相手をかかわす動きに慣れさせるために、しっぽ取り鬼に取り組ませる。その際、相手をかかわすために、どのような動きをしたらよかったかを想起させるようにする。次に、宝取り鬼に取り組ませる。まず、グループで、宝を多く取るためにどう攻めればよいかを作战ボードを使って考えさせる。考えが思いつかないグループについては、しっぽとり鬼や前時までに出されたポイントをヒントにして考えさせる。その後、1回目のゲームに取り組ませる。ゲームの際は、コートが2つあるため、体育専科と学級担任が分かれて、指導にあたる。また、作戦の成否を判断するために、ゲームを始める前に、攻撃するグループの作戦を把握する。そして、1回目のゲームの後、自分たちで考えた作戦がよかったのかを振り返らせ、作戦がうまくいったグループは、更に、得点を多くとるためにはどうすればよいかの視点を与える。逆に、作戦がうまくいかなかったグループは、どんなところがうまくいかなかったのかを考えさせるようにする。振り返りの後に、2回目のゲームに取り組ませる。

「まとめ」の段階では、どうすれば攻めればよかったかについて学習カードに記入させることで、学んだことをより確実なものにし、次時につなげる。

6 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
内容のまとめりごとの評価規準	<p>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、易しいゲームをしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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している。 	<p>簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしているとともに、考えたことを友達に伝えている。</p>	<p>運動遊びに進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。</p>
単元の評価規準	<p>① 鬼遊びの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>② 相手（鬼）にマーク（タグ）を取られないように、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ができる。</p> <p>③ 相手（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。</p> <p>④ 少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたることができる。</p> <p>⑤ 逃げる相手を追いかけてマーク（タグ）を取ることができる。</p>	<p>① 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んでいる。</p> <p>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たり書き出したりしている。</p>	<p>① 鬼遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 鬼遊びをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。</p> <p>③ 鬼遊びの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④ 鬼遊びで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。</p> <p>⑤ 鬼遊びを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかななどの場の安全に気を付けている。</p>

7 単元の学習計画及び評価計画 (全6時間)

時 間		1	2	3	4 (本時)	5	6
指導 内容	知・技	①鬼遊びの行い方	②鬼をかわす ⑤逃げる相手を追いかける	③鬼のいない場所に移動	④連携して相手をかまし たり走り抜けたりする		
	思・判・表				②友達に伝える		①規則の選択
	学・人	⑤場や用具の安全	①進んで取り組む	②規則を守る		④準備や片付け	③勝敗を受け入れる
0		1 整列・あいさつ・学習の約束 (わくわく体育6つのOK)を確認する。 2 準備運動を行う。(ストレッチ、跳の運動) 3 めあてを確認する。					
10	4 オリエンテーションを行う。 ① タグの付け方や約束を確認する。 ② 安全を確認する。	4 しっぽ取り鬼を行う。 ① 規則を確認する。 ② 実際に行う。 ③ 上手に逃げるコツを考える。 ④ もう一度行う。		① 上手に逃げるコツを考える。(想起させる) ② 実際に行う。			
		20	5 ジャンケンタグ取り鬼を行う。 ① 規則を確認する。 ② 実際に行う。 ③ 上手に逃げるコツを考える。 ④ もう一度行う。		5 宝取り鬼を行う。 ① 規則を確認する。 ② 実際に行う。		① 作戦を考える。 ② ゲーム1を行う。 ③ ①で考えたことがうまくいったかどうかを話し合い、次の作戦を考える。 (②の振り返り) ④ ③で考えたことを生かしてゲーム2を行う。
30	6 しっぽ取り鬼を行う。 ① 規則を確認する。 ② 実際に行う。		① 規則を確認する。 ② ゲーム1を行う。 ③ 規則で困ったことや上手にいかないとこを話し合う。 (②の振り返り) ④ ゲーム2を行う。				
40	7 学習の振り返りを行う。 (学習カードへの記入も含む。)	6 学習の振り返りを行う。(学習カードへの記入も含む。)					
45							
評価	知・技	①【観察・学習カード】	②、⑤【観察】	③【観察】		④【観察】	
	思・判・表				②【観察・学習カード】		①【観察・学習カード】
	態	⑤【観察】	①【観察】	②【観察】		④【観察】	③【観察】

8 本時の学習（4／6時間）

(1) 本時の目標

- 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たり書き出したりすることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

(2) 本時の評価項目

- 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たり書き出したりしている。（思考・判断・表現）

9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点		○：評価項目 (評価方法) 【Aの例】	「努力を要する状況」と判断される児童への手立て
		T 1 体育専科	T 2 学級担任		
はじめ 5	1 整列・あいさつ 学習の約束を確認する。 2 準備運動をする。 ・ ストレッチ 3 本時のめあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・体の柔軟性を高めることができるようにするために、使う部位を意識させる。 ・課題を明確するために、前時まででうまくいかなかったことを想起させるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体の柔軟性を高めることができるようにするために、運動が苦手な児童を中心に、具体的な体の使い方の声かけをする。 		
	もっと、宝を取るには、どう攻めればよいか考えよう。				
なか 33	4 しっぽ取り鬼を行う。 5 宝取り鬼を行う。 ① 作戦を考える。 ② ゲーム1を行う。 ③ ①で考えたことがうまくいったかどうかを話し合い、次の作戦を考える。 (②の振り返り) ④ ③で考えたことを生かしてゲーム2を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・相手をおかわそうとする意識を高めることができるようにするために、しっぽとり鬼におけるポイントの確認を行う。 ・具体的な動きをイメージできるようにするために、作戦ボードを活用させる。 ・作戦の成否を判断するために、攻撃するグループの作戦を把握しておく。 ・相手をおかわしたり、空間を見つけて動いたりする動きを高めるために、なぜうまくいったのか、逆になぜうまくいかなかったのかを振り返らせる。 ・動きの質を高めるために、1回目に比べて、動きがよくなった部分を観察しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動のポイントを意識することができるようにするために、運動が苦手な児童のそばに行き、ポイントを確認する。 ・動きのイメージをもたせるために、しっぽとり鬼や前時までに与えられたポイントをヒントに考えさせる。 ・作戦の成否を判断するために、攻撃するグループの作戦を把握しておく。 ・次のゲームでは得点をたくさん取りたいと気持ちを高めるために、得点が低かったグループにアドバイスを行う。 ・動きの質を高めるために、1回目に比べて、動きがよくなった部分を観察しておく。 	○少人数で連携して相手（鬼）をおかわしたり、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たり書き出したりしている。 (観察・学習カード) 【Aの例】 2つ以上の行い方を動作や言葉などの多様な表現を用いて友達に伝えたり書き出したりしている。	「相手がいなくて、鬼ゾーンを抜けられる」等の伝え方を示すようにする。
まとめ 7	6 学習の振り返りを行う。 (学習カードの記入も含む) ○ もっと宝を取るにはどうすればよいか。	<ul style="list-style-type: none"> ・学びを確実なものにするために、学習カードに記入させ、友達に伝えさせる。 			
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手がいなくて見つけたら動く。 ・ 相手が見ていない時にぬける。 ・ 鬼ゾーンで体をひねってかわす。 ・ 相手が近づいたら、急に走ってぬける。 等 				

