

第2学年 体育科学習指導案

い組 男子17名 女子17名 計34名
指 導 者 池 田 克 則

1 単 元 ボールはこびおにあそび

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまでの「すりぬけおにあそび」の学習を通して、自分のタグをとられないように、身をかわしたり、相手のいない場所を見つけて走り抜けたりする動きを身に付け、簡単な攻め方を見付けながらゴールラインまで近づいていく楽しさを味わってきている。そして、「友達と協力してゲームに勝ちたい。」などの思いや願いをもっている。

そこでここでは、味方の動きに合わせて空いている場所を見つけて走り抜ける動きを身に付けさせていく。また、2・3人で連携した攻め方を見付け、チームで得点を競い合わせることで、緊張感を感じながら夢中になって動く鬼遊びの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習した味方の動きに合わせて空いている場所を見つけて走り抜ける動きは、みんなが楽しめるように規則やパスをつなぐための簡単な作戦を工夫しながら、味方にボールを手渡ししたり、空いている味方を見つけてパスをつないだりする技能を身に付けて運動を楽しむ「ルールを工夫したタグラグビー」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

「鬼遊び」のおもしろさは、鬼に捕まらないように鬼をかわしながら逃げ切る爽快感や鬼として相手を追いかけて捕まえる達成感を味わえるところにある。また、チームに分かれ得点を競い合い、友達と連携して相手をかわす攻め方を見付けていくことで楽しさが深まっていく。

第2学年の「ボールはこびおにあそび」は、ゴールラインを目指してボールを運ぶためにタグを取られないように相手をかわしながら、味方の動きに合わせて空いている場所を見つけて走り抜ける動きを身に付ける学習である。そして、2・3人で連携して相手をかわすために、友達と攻め方を話し合ったり、友達のよい動きをまねしたりすることで、友達と協力して動き方を伝え合い得点を競い合っておにあそびを楽しめるようになる。

そこで、このボールはこび鬼遊びのおもしろさを味わわせるためには、攻める人数が守る人数より多くなる局面が生み出されるように鬼ゾーンの人数を限定したり、その局面が連続するように、鬼ゾーンを2つ作ったりした教材を設定する。このような教材を設定することで、子どもたちが、相手をかわすために2・3人で連携して攻めることに繰り返し挑戦し、味方の動きに合わせて空いている場所を見つけて走り抜ける動きを修正していくことができる。また、タグを取られずに守りを突破できたら得点できる場を連続して設定することで、子どもたちの意欲を高めていく。さらに、チーム全員がタグをとられずにゴールラインまでたどり着いたらボーナス得点を与える規則を設定することで、チーム全員がタグを取られずに相手をかわして走り抜ける機会をつくることができるようにする。

そこで、学習の展開としては、絵図資料などでボールはこびおにあそびの行い方を理解させる。そして、試しのゲームに挑戦させ、動くイメージをもたせたり、自分の動きの課題を把握させたりする。さらに、課題を基に試しのゲームを振り返らせることで、「みんなががゴールに走り込めるようになりたい」という思いや願いをもたせていく。単元の前半では、うまく相手をかわしている子の動きを「相手をかわしている時の姿勢」を観点として価値付けよい動きを真似させることで、相手をかわす動きを高めていく。単元の後半では、味方の動きに合わせて空いている場所を見つけて走り抜ける動きを身に付けさせるために、動く方向を観点としてうまく走り抜けることができた局面とできなかった局面を比較させ、味方の動きと自分の動きとを関係付けて考えさせ、ゲームの中で試させていく。さらに、単元を通して、相手をかわすために必要なすばやく横に動いたり、体

をひねったりする感覚などを養う感覚づくりや相手をかかわすドリルゲームなどを位置付ける。また、一単位時間の終末には、動きの高まりや楽しさの深まりを振り返らせることで、動くイメージをもって運動遊びに取り組んだりみんなで動きを伝え合ったりして運動を楽しめた過程を価値付けていく。

この学習を通して、子どもたちは、友だちと協力して攻め方を考えることのおもしろさや友達と動き方を伝え合いよい動きを真似することで自分の動きの高まりを実感し、ゲームやその他の運動との関わりを一層深めることができる。

(3) 子どもの実態(調査人数は34名、調査結果は主な項のみ表掲)

①鬼遊びに対する興味・関心(複数回答)

| | | |
|-----|-----|---|
| 好き | 32名 | ○にげたり鬼になったりしておもしろい(8名) ○速く走れるようになる(8名) ○走るのが好き(5名) ○友達と仲良くなれる(5名) ○体力がつく(3名) ○思い切り動ける(3名) ○みんなで楽しめる(3名) ○どきどきする(2名) ○いろいろな遊び方がある(1名) |
| きらい | 2名 | ○強くタッチされる(1名) ○つかれる(1名) |

②学習のめあてについて

| |
|--|
| ○タグをとられずにボールを運べるようになる(27名) ○みんなで楽しく遊びたい(5名) ○鬼や逃げる人の人数を考えたい(1名) ○友達にけがをさせない(1名) |
|--|

③ボールはこびおにあそびの仕方や動きの理解について

| |
|--|
| ○タグをとられないようにボールをゴールまで運ぶ(21名) ○素早く走って鬼をよける(4名) ○タグをとられたらスタートに戻る(2名) ○相手を見て動く(2名) ○鬼がタグをとる(2名) ○鬼と反対に動く(1名) ○鬼の隙間をすり抜ける(1名) ○ボールを持ちながら動く(1名) |
|--|

④動きのコツについて(複数回答)

| |
|--|
| ○速く走る(10名) ○隙間を通る(4名) ○集中して一生懸命動く(3名) ○くねくね動く(3名) ○鬼にタグをとられない(2名) ○右や左に動く(2名) ○うまくよける(2名) ○相手を見てよける(2名) ○素早く動く(2名) ○手を振る(1名) ○ゴールまで走ってボールを入れる(1名) ○タグをとられそうになったら腰をひねる(1名) ○鬼がいないところに動く(1名) ○みんなばらばらで走る(1名) ○端っこから行く(1名) ○フェイントをかける(1名) ○ボールを片手で持つ(1名) ○鬼がばらばらに広がる(1名) |
|--|

⑤技能について

| | | | |
|------|---------|------------------|-----------|
| | 相手をかかわす | 空いている場所を見つけて走り込む | 2・3人で連携する |
| できる | 30名 | 22名 | 8名 |
| できない | 4名 | 12名 | 26名 |

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「にげたり鬼になったりしておもしろい」「速く走れるようになる」などの理由で鬼遊びが好きなお子が多い。反面、「強くタッチされる」「つかれる」などという理由で嫌いとお答えしている子もいる。これは、強くタッチされたことで恐怖感を感じていたり、鬼遊びのおもしろさを十分に味わえていなかったりするためだと考える。

②の学習のめあてについては、「タグをとられずにボールを運べるようになる」「みんなで楽しく遊びたい」など、動きを高めてボールをゴールへ運ぶ緊張感を味わいたいという思いやみんなと楽しく遊びたいという思いが強い。これは、自分が運動を楽しむためには、まずは上手に動けるようになりたいという子どもの気持ちがあることや、ゲーム領域の特性からきまりを守り仲よく運動したいと感じているからだと考えられる。

③のボールはこびおにあそびの仕方や動きの理解については、大まかにボールはこびおにあそびの様相を捉えてはいるが、味方の動きを意識していない子が多い。これは、チームで連携しようとお意識が低いことが考えられる。

④の動きのコツ、⑤の技能については、相手をかかわすことについては既習経験を生かしてできるようになっているが、相手の動きに合わせて動くことに気付いて動いている子が少ない。また、2・3人で連携して守りを突破しようという子も少ない。これは、味方の動きまで考えて動くことがあまりできていないからだと考えられる。

(4) 指導上の留意点

- ア 「つかむ・見通す」段階では、まず、ボールはこびおにあそびの仕方や目指す動きを構造的に理解させるために、ゲームの様子が分かる絵図を提示し、ルールやボールはこびおにあそびに必要な動きについて話し合わせる。次に、試しのゲームをさせ自分の課題となる動きをつかませる。そして、課題を基にした話合いからチームで協力して相手をおかすことを意識させ、「みんながゴールに走り込めるボールはこびおにあそびにしよう。」という共通課題を設定する。
- イ 「挑戦する・工夫する」段階では、ボールはこびおにあそびを楽しむための「相手をおかす」「空いている場所見付けて駆け込む」というポイントとなる動きを共通課題として重点化する。そして、共通課題を解決するために、相手をおかすときの姿勢や空いている場所見付けて走り出す方向を観点として話合わせ、課題となっている動きと話合っで見出した動きを比較させ差異点を明確にし、味方の動きと自分の動きを関係付けて言語や動作で説明させる。
- ウ 「生かす」段階では、自分の動きの高まりを実感させるために、ボールはこびおにあそび大会を設定する。その際、「どんな動きがどのようにしてできるようになったのか」「チームで協力してできるようになったことは何か」などの観点で振り返り、自分の動きを高めることができた要因を明確にさせることで、これからの体育学習でも動き方を話し合っコツを見付けたり、チームで協力しながらゲームを楽しんだりしていこうとする意欲を高めていく。

3 目 標

- (1) 「チームで協力して相手をおかし、みんなが楽しめるボールはこびおにあそびにしよう。」などの思いや願いをもち、安全に気を付けて、友達と協力しながら進んで運動することができる。
- (2) みんなが楽しむためのルールを工夫したり、2～3人で連携して相手をおかすための攻め方を考えることができる。
- (3) 相手をおかしながらゴールへボールを運んだり、味方の動きに合わせて空いている場所を見付けて走り抜けることができる。

4 指導計画（8時間）

| 時間 | 1・2 | | 3・4 | | 5（本時）・6・7 | | 8 | |
|---------|---|--|---|-----------------------|---|---|--|---|
| 過程 | つかむ・見通す | | つかむ・見通す | 挑戦する・工夫する | 生かす | | 生かす | |
| 課題の追究過程 | 試しのゲームに挑戦して、学習計画を立てよう。 ・動きの理解 ・ルールの理解 | 動きのひみつを見つけてめあてを立てよう。 ・課題把握 ・めあての理解 | みんながゴールに走り込めるボールはこびおにあそびにしよう。 【ドリルゲーム】子とりおに、タグとりおにあそび など 【ルールや場の工夫】 ・全員ゴールボーナス ・鬼の活動範囲が決めてある場 ・鬼ゾーンの人数を限定する場 | | 【動くイメージを基にした伝え合い】 比較・関係付け ・相手をおかす姿勢 ・動き出すタイミング | | 表現 ・リズム言葉 ・動作化 | ボールはこびおにあそび大会をしよう。 動きの高まりを実感し、運動へ挑戦し続ける姿 |
| 学習内容 | ○ おに遊びの行方を理解する。 ○ 場の安全に気を付ける。 ○ おに遊びに進んで取り組む。 | ○ おに遊びに必要な動きを理解する。 ○ おに遊びに進んで取り組む。 | ○ 移動する方向を変えたり体をひねったりしながら相手をおかす。 | ○ 空いている場所を見つけて駆け込む。 | ○ みんなが楽しめるルールを工夫する。 | ○ 2～3人で連携して相手をおかす攻め方を考える。 ○ 味方の動きに合わせて空いている場所を見付けて走り抜ける。 | ○ おに遊びのルールを守り、友達と協力してゲームをする。 | |
| 楽しさの深まり | ○ おに遊びの行方を知る楽しさ | ○ ルールを守りながらゲームに挑戦する楽しさ | ○ 相手をおかすことができるようになる楽しさ ○ 友達のよい動き見付けてまねる楽しさ | ○ 空いている場所見付けて走り抜ける楽しさ | ○ ルールを工夫してみんなが楽しめるようになる楽しさ | ○ 友達と話し合っ考えた攻め方が成功する楽しさ ○ 友達と話し合っ友達と協力する攻め方を考える楽しさ | ○ 自分の動きの高まりの要因が分かる楽しさ ○ 友達となかよくゲームする楽しさ | |

5 本 時 (5 / 8)

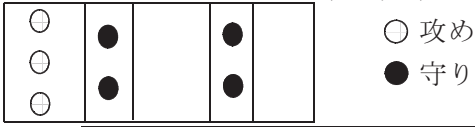
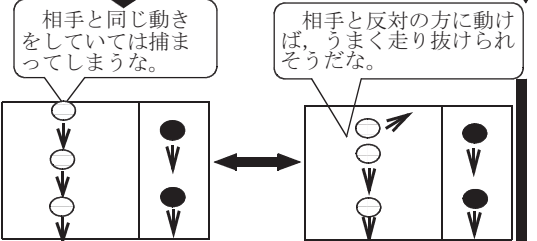
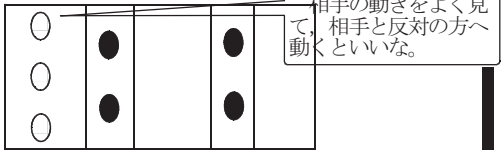
(1) 目 標

友達の良い動きをまねしたり、2・3人で連携する攻め方を話合ったりしながら、味方の動きに合わせて、守りの動きと反対の方向へ走り抜けることができる。

(2) 本時の展開にあたって

- 本時では、思考を高める学び合いが重要だと考える。攻めている子どもたちは、守りと同じ方向に動いているため、なかなか空いている場所に走り込むことが難しい。そこで、守りの動きと自分たちの動きが同じ方向に動いていることに気付かせた上で、「どのように動けば、空いている場所に走り込めるのかな」と問い、空いている場所を走り抜けるために自分たちで見いだした動きとこれまでの守りと同じ方向に動いている動きを比較させ、味方の動きと自分の動きを関係付けて言語や動作で説明させる。

(3) 実 際

| 過程 | 主 な 学 習 活 動 | 時間 | 教師の具体的な働きかけ |
|--|--|---------------|---|
| つ か む ・ 見 通 す ↓ 挑 戦 ・ 工 夫 す る ↓ 生 か す ↓ | 1 準備運動とドリルゲームをする。 ○ 体をほぐし体力を高める附属体操 ○ タグとり鬼ごっこ | (分) ↑ 8 | ○ 体をほぐすと共に、柔軟性や瞬発力などの体力を高める運動を行う。 ○ 体をひねる感覚をつかませるために、対戦相手とタグとり鬼ごっこをさせる。 |
| | 2 本時のめあてについて話し合う 空いているばしょを走りぬけるには、どのように動けばよいだろうか。 | ↓ 5 | ○ 課題意識をもって活動に取り組ませるために、前時までの空いてる場所は見付けられるが、相手がついてくるため走り抜けられないことを動きながら確認する。 |
| | 3 ゲームⅠに挑戦する。 ○ ボール運びおに遊び (3対2)  | ↓ 25 | ○ 2・3人で連携した攻め方を考えさせるために、実際に動きながらチームの動きを話し合わせ攻め方を確かめさせる。 ○ 自分たちで考えた攻め方を繰り返し挑戦できるようにするために、守りのゾーンを2箇所位置付けた教材を設定する。 |
| | 4 チームで話し合いをする、  | ↓ | ○ 空いている場所に走り抜けることができる動きとできない動きを比較させるために、走り抜ることができない局面を観察させ、「どのように動けば、空いている場所を走り抜けるのかな。」と問う。そして、「走り抜ることができない動きとの違いは、なにかな。」と問う。 |
| | 5 ゲームⅡに挑戦する。  | ↓ | ○ 動きの高まりを実感させるために、走り出す方向を観点として子どもたちの動きを価値付ける。 ○ うまく動けていない子には、うまく動けている子の動きをまねさせる。 |
| | 6 整理運動をする。 7 本時の学習を振り返り、次時の学習について話し合う。 味方の動きを見ながら、相手と反対の方向に動けばよい。 | ↓ 7 | ○ 空いている場所を見つけて走り込むことができるようになったよさを実感し、運動への意欲を高めていくために、友達のアドバイスなどできるようになった要因を発表させて称賛する。 |