

体 育 科 学 習 指 導 略 案

2年3組 24名 指導者 出 来 淳 一 郎

本授業では、以下の検証を行うものである。

子どもが課題を解決しようと司会者を中心に積極的に教え合い・学び合いながら活動するための手立ては、適切であったか。

1 単 元 鬼遊び（ボール運び鬼）

2 指 導 計 画（総時数10時間）

過程	主 な 学 習 活 動 【 評 価 規 準 】			
一 次	1 オリエンテーション ・鬼遊びの目標や学習計画、きまり（ゲームの規則、場の設定、用具の準備等）を知る。 ・鬼遊びの楽しみ方を考えて、自分なりのめあてを立てる。 ・いろいろな鬼遊びを体験する。（試しの運動） 【態：きまりを守り友達と仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりしている。】			
二 次 (本時)	2～9 学習の進め方を確認し、いろいろな鬼遊びに取り組む。 司会者を中心に一人一人が作戦タイムにおける役割を果たしたり、作戦ボードを使ってチームの作戦や動きを確認したりすることができるようにする。 			
	かんかくタイム			
	2・3	4・5	6・7	8・9
	ジグザグステップ (方向転換)	ねことねずみ (走って追いかける動き 走って逃げる動き)	おしりタッチ相撲 (かわす動き)	ジグザグステップ ねことねずみ おしりタッチ相撲から選択
三 次	(ねらい1) 鬼から逃げるコツを見付けながら、いろいろな鬼遊びを楽しむ。			
	(ねらい2) チームで作戦を工夫して、ボール運び鬼を楽しむ。			
	【思・判：簡単な規則や場を工夫したり、攻め方や守り方を決めたりしている。】			
三 次	10 ボール運び鬼大会をする ・大会へ向けての確かめをする。 ・活動を振り返り、生活への生かし方を考える。 【技：一定の区域で鬼をかわして動いたり、走ったり、相手を上手に捕まえたりするなどの動きを身に付けることができる。】			



3 本 時（7/10）

(1) 目 標

鬼遊びを楽しく行いながら、友達と協力したり、勝敗を受け入れたり、安全に気を付けたりして鬼遊びに必要な動きや技能を身に付けることができるようにする。

(2) 評価規準

チームの課題に合っためあてを立てて、攻め方を工夫したり、互いに教え合ったりして楽しんでいる。

【思考・判断】

(3) 指導に当たって

本時の学習では、「かんかくタイム」において、「ジグザグステップ」や「おしりタッチ相撲」などを通して素速く動いて方向を変えたり、バランスを取りながら相手をかわしたりする動きの習得を図る。ねらい1の活動では、動きの速さに変化を付けながら体をひねってかわしたり、逃げる相手を追いかけてタッチしたりするなど、動きや行い方のコツを身に付けることができるようにするために、いろいろな鬼遊びを行う。ねらい2の活動では、みんなで楽しめる規則や場を工夫したり、それぞれのチームが選択した作戦を成功させるために、声を出したり、アイコンタクトしたりするなどの合図を出したりしながら、「ボール運び鬼」に取り組むことができるようにする。

また、みんなが楽しめるルールや場を考えたり、易しい場や条件のもとでスモールステップでゲームを行ったりする。ここでは、作戦タイムを取り入れ、友達との協力によって教え合い・学び合いを活性化し、習得した基礎的・基本的な技能を確認しながら、いきいきとねばり強く取り組もうとする態度も高めることができるようにする。

さらに、子どもたちの気付きや感想を発表する場を設定し、体を動かす楽しさや心地よさに気付くことができるようにする。

過程	時間	形態	主な学習活動と指導の手立て・評価	教材等
つかむ・見通す	5	みんなで	1 前時の活動を振り返り、めあてをもつ。 みんなで楽しめるルールや場を工夫したり攻め方や守り方を考えたりして鬼遊びを楽しもう。 ・前の時間は、なかなか鬼を通り抜けられなかったぞ。どうしてだろう。 ・今日は、たくさん点数を取りたいな。どんな作戦を立てたらいいだろう。 2 準備運動・体ほぐしの運動を行う。	体育黒板を活用し、本時の学習のめあてや流れ、活動を司会者と確認する。 準備運動は体ほぐしの運動を含めて行い、本時の鬼遊びに必要な動きを中心として体の部位や心をほぐすことができるようにする。 
挑戦する	35	みんなで チーム	3 かんかくタイム ・左右に細かくステップを踏むと、素早く走り抜けることができるぞ。 ・腕でバランスをとりながら、よければいいな。 4 ねらいをもとにした活動を行う。 ねらい1 逃げるコツを見付けながら、いろいろな鬼遊びを楽しもう。 (1) ゲームⅠ（いろいろな鬼遊び）を行う。 ・鬼の動きをよく見て、左右に素早く動く鬼につかまらないね。 ・スピードを変えて走ったり、体をひねったりすると鬼から逃げられそうぞ。 (2) ゲームⅠを振り返り、作戦を立てる。 ・コートが狭くて鬼にすぐつかまるから、もう少し広げてみよう。 ・みんなで一緒に走り抜けると、鬼につかまらなくていいね。 ねらい2 チームで、ルールや場を工夫したり攻め方や守り方を考えたり、ボール運び鬼を楽しもう。 (1) ゲームⅡ（ボール運び鬼）を行う。 ・ぼくがおとりになって、鬼を引きつけから、その間にボールを運べばいいね。 ・素早く走ったり、体をひねったりすると鬼をかわすことができるぞ。 (2) チームでの振り返りを行う。 ・ここにスペースができていたよ。 ・相手チームは「みんなでいっしょ作戦」だったよ。真似してみようよ。	鬼遊びに必要な「逃げる」「追いかける」ために必要な基礎的・基本的な動きをポイントボードにまとめ、見通しをもって活動に取り組めるようにする。 かんかくタイムでは、「相手をかわす」時に必要な動きを、「ジグザグステップ」や「おしりタッチ相撲」を経験しながら習得できるようにする。 司会者を中心に作戦ボードを使って、友達と教え合いながら活動を進めていくことができるようにする。 ※ 作戦を考えたり、教え合ったりしながら、楽しく、友達と協力して鬼遊びに取り組むことができる。（観察） ○ 作戦を考えたり、教え合ったりしながら意欲的に活動ができている子どもには称賛し、価値付けを行う。 ○ 作戦を考えたり、チームで協力する喜びを味わうことができなかったりする子どもには、自分やチームの動きを振り返らせて教師と共に考えることができるようにする。 作戦ボードを活用しながら、チームの作戦を実行するための動きに着目するような価値付けを行う。 
振り返る	5	チーム ↓ みんなで	5 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。 ・かんかくタイムでの動きが、ゲームの中に生かされていたよ。 ・チームの作戦がうまくいくと、点数がたくさん入ったよ。楽しかったなあ。 チームで攻め方を工夫して、鬼遊びを楽しむことができた。 6 整理運動、片付けをする。	本時の学習を振り返り、自分やチームの動きの変化や伸び、友達との協力の視点から、気付いたことや感想を全体で発表させることで、次時からの学習に生かすようにする。 