

体育科学習指導案

授業Ⅱ

2年3組 32名 指導者 西山 修平

本授業は、以下の検証を行うものである。

ゲームに入る際や、ゲームの間にチームで話し合いを行う時間を設定することは、自分の動きと友達のアドバイスを関連付けて、動きの修正を繰り返す「深い学び」を実現するための手立てとして有効であったか。

1 単元 トレジャーハンター203「鬼遊び」

2 目標

場や規則を選び、友達と協力して楽しいゲームをつくり上げ、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの鬼遊びをすることができるようにする。

3 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
○ 行い方を知るとともに、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したり、工夫した区域や用具で鬼遊びをすることができる。	○ 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。 ○ 少人数で連携して鬼をかわしたり、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ている。	○ 鬼遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けようとしている。

4 単元について

(1) 単元について

本単元「鬼遊び」は、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。子供たちが、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、一定の区域で鬼遊びをすることができるようにし、中学年の学習につなげていくことが求められる。しかし、場や規則が難しかったり、鬼に捕まりやすかったりするなどで楽しさを味わうことができないこともある。そこで、鬼遊びを楽しく行うために、簡単な遊び方や規則を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり、場の安全に気を付けたりすることなどをできるようにすることが大切である。

(2) 子供について

本学級の子供は、体育科の学習だけでなく朝の体力づくりの時間や休み時間も積極的に外に出て体を動かすなど、運動好きな子供が多い。鬼遊びに関しては、楽しさを感じて休み時間にも進んで鬼ごっこをしている子供たちがいる一方で、走ることへの苦手意識から鬼ごっこの輪に入らず、ボール遊びや探検ごっこをして遊んでいる子供もいる。

(3) 指導について

本単元において、まず導入の段階では、体育黒板を用いて1年生の学習を想起させ、逃げたり追いかけたりする動きについて、子供たちが獲得している既存の知識を全体で共有することで、本単元の学習につなげることができるようにする。「スキルタイム」では、簡単な鬼遊びを取り入れることで、心と体をほぐし、運動遊びに意欲的に取り組むことができるようにする。その際、フェイントをしたり、先回りをしたりする動きを紹介することで、その後の活動に生かすことができるようにする。

展開の段階では、ゲームを中心に学習を展開していくことで、得点を意識してチームで攻め方を考えたり、みんなが楽しめるようにルールを工夫したりすることができるようにする。また、フォロータイムを設定し、自分の動きを友達に見てもらったり、作戦どおり動くことができているかなどを確認したりすることで、動きの向上につながるようにする。その際、友達を支えるという自分の役割を意識して、言葉だけでなく、動きも入れて具体的にアドバイスができるようにする。

終末の段階では、ゲーム大会を設定し意欲を持続して練習に取り組むことができるようにする。

5 指導計画（総時数7時間）

次	主な学習活動				時間					
1	1 オリエンテーション ・ 鬼遊びの目標や学習計画を知る。 ・ 運動遊びのきまりを知る。（道具の準備，片付けの仕方）				1					
2	2 ねらいを基にした活動を行い，運動遊びに取り組む。				日常の生活での実践					
	<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td style="width:15%;">2</td> <td style="width:15%;">3</td> <td style="width:15%;">4</td> <td style="width:15%;">5（本時）</td> <td style="width:15%;">6</td> </tr> </table>					2	3	4	5（本時）	6
	2	3	4	5（本時）		6				
	【めあての確認】 一人一人やチームの課題に応じためあてを立てる。									
	【スキルタイム】 準備運動・簡単な鬼遊び									
	宝取りゲーム									
	試しのゲーム	こつの共有，ルールの確認・工夫								
		ゲームⅠ								
	チーム編成	フォロータイム								
		ゲームⅡ								
【振り返り】 個人・チーム→全体										
	ねらい1 攻め方を考えて，ゲームを楽しむ。									
	ねらい2 共有したこつを生かしたり，チームで作戦を選んだりして，ゲームをする。									
3	3 宝取りゲーム大会をする。				1					

6 本時（5／7）

(1) 目標

共有したこつを生かしたり，チームで作戦を選んだりして，宝取りゲームを行うことができるようにする。

(2) 評価規準

一人一人が課題解決のために共有したこつを生かし，いろいろな攻め方を考え，友達と教え合いながらチームで作戦を選び，ゲームをしている。 【思考・判断・表現】

(3) 指導に当たって

「つかむ・見通す」過程では，前時の学習を想起させることで，課題を確認し本時のめあてを立てることができるようにする。「スキルタイム」では，逃げる，追いかける動きを取り入れることで，本時のゲームにスムーズに入ることができるようにする。その際，上手く逃げていたり，捕まえていたりする子供の動きを全体に紹介することで，動き方のこつを確認することができるようにする。

「挑戦する」過程では，まず，前時を振り返らせ，宝取りゲームの動き方のこつについて話し合う。その際，相手の目線や動き等に焦点を当てることで，自分の動きを選択する根拠となるようにする。次に，チームで話し合う時間を設定することで，前時の振り返りを生かして本時のゲームに臨むことができるようにする。その際，作戦ボードを用いて話し合うことで，自分の動きを視覚的にイメージすることができるようにする。ゲームでは，チーム全員がコートに入るのではなく，ゲームの人数を制限し，外からゲームを見る役割を設定することで，チームを客観的に見て，その後のフォロータイムのアドバイスに生かすことができるようにする。フォロータイムの際には，個人の動きとチームの作戦を中心にアドバイスすることで，課題解決の手がかりとなるようにする。その際，言葉だけでなく動きも入れてアドバイスさせるようにすることで，動きをイメージしにくい子供にもよりよく伝えることができるようにする。

「振り返る」過程では，個人やチームの振り返りを行い，活動の成果を十分に称賛することで，次時への意欲につなぐことができるようにする

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
つかむ・見通す	8	<p>1 本時のねらいを知り、活動のめあてをもつ。</p> <p>動き方のコツを生かしたり、チームで作戦を選んだりして、宝取りゲームを楽しもう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前のゲームでうまくいった作戦があるよ。今日も試してみたいな。 ・ 前の作戦がうまくいかなかったからもっと工夫しないといけないな。 <p>2 スキルタイム（準備運動を含む。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 真っ直ぐ走るより、ジグザグに走ると追いかけてくそうだな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習のめあてや流れ、活動を確認するために体育黒板を活用し、学習の見通しをもつことができるようにする。 ○ 前時の学習を振り返ることで、本時の課題を明確にして、学習に取り組むことができるようにする。 ○ スキルタイムでは、逃げる、追いかける動きを入れることで、本時の動きにスムーズに入ることができるようにする。
挑戦する	27	<p>3 ねらいを基にした活動を行う。</p> <p>(1) 対戦表やルールを確認したり、動きのコツを共有したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ポリスの動きをよく見て動けばよさそうだな。 ・ 走る向きを変えればよさそうだな。 <p>(2) 共有したコツをチームで試したり、作戦を選んだりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ポリスの動きをよく見て動いたらうまくかわせたよ。 ・ ポリスと反対に走ればいいんだね。 <p>(3) ゲームⅠを行う。</p> <p>(4) フォロータイム 他者とつなぐ ゲームⅠを振り返り、作戦どおり動くことができていたかアドバイスをを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ いいタイミングで走り抜けることができていたよ。 ・ 二人がばらばらに動いていたから、一緒に動くよさそうだよ。 <p>(5) ゲームⅡを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今度は、ぼくがおとりになるよ。 ・ フォロータイムにもらったアドバイスを生かして攻めよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時でよい動きをしていた子供を取り上げてどうしてうまくポリスをかわせたのかコツを共有することで、全体の動きの向上につながるようにする。 ○ ゲームⅠの前に共有したコツをチームで試す時間を設定することで、理解を深めながら本時のゲームに取り組むことができるようにする。 ○ ゲームに入る人数を制限し、チーム内にゲームをコートの外から見る役割を設定することで、客観的にゲームを見て、アドバイスをを行うことができるようにする。 ○ 言葉だけでなく動きながらアドバイスさせることで、より動きをイメージし、ゲームⅡに生かすことができるようにする。 <p>※ 共有したコツを生かして、いろいろな攻め方や守り方を考え、友達と教え合いながらチームで作戦を選び、ゲームをしている。 (観察)</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】</p>
振り返る	10	<p>4 整理運動をし、本時の学習を振り返る。</p> <p>自分とつなぐ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ポリスを見て動けたよ。 ・ 友達が相手をうまく引きつけてくれたからその隙にすり抜けることができたよ。次は、ぼくが引きつける役をやってみたい。 ・ 友達と動きがばらばらだとアドバイスをもらったから、一緒に動くようにしたらうまく走り抜けることができたよ。 <p>5 協力して安全に片付けを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習を振り返り、友達からのアドバイスを全体の場で発表させ、称賛・価値付けすることで、動きの高まりや友達を支えるよさを実感することができるようにする。 ○ 成果を十分に称賛し、課題を次時のめあてとして意識させることで、意欲を継続することができるようにする。