

体育科学習指導案

日時 令和元年 11月13日(水)
児童 2年生
授業場
授業者

1. 単元名「宝運びゲーム：【ルパンレンジャー！宝を陣地に届けよう！！】」

2. 単元の目標

ボール（宝）を自分の陣地に運び得点を競い合う楽しさに触れ、宝運びゲームの行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きになどのボールを持たない動きを工夫し、自分の考えや友達のを考えを伝え合うことを通して、基本的な動きを身に付け、多様な得点の仕方や防ぎ方を見付けながら運動遊びに進んで取り組むことができるようになる。

3. 単元観・児童観・指導観

【単元観】

本単元は、小学校学習指導要領解説において、「E ゲーム（ボール運動系）：ア ボールゲーム（低学年）」に位置付けられている。低学年の「ゲーム」では、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めや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と守りによって易しいゲームを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ている。

【児童観】

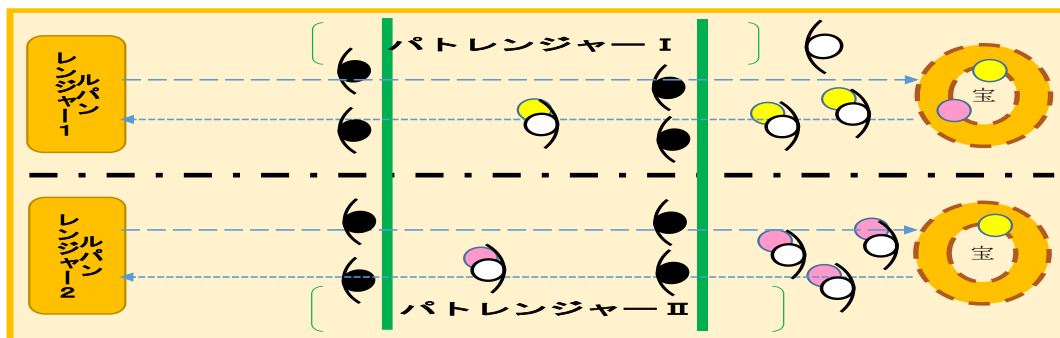
本児童は、小学校1年生時に、ゲーム領域において「しっぽとり鬼」で相手のしっぽを取ったり、鬼の動きを交わしたりしながら競争することや、「ボール投げゲーム」で的を狙って投げることやボールを拾って近くの友達に直接渡す等の運動経験をしている。その際、「鬼から逃げるために」や「遠くに投げるために」などを課題とし友達と考えを伝え合う経験も多くしている。

【指導観】

手立て1～運動の特性捉え方シートの活用、レディネス把握、運動の特性を味わえるルールや場の設定

ゲーム（特にゴール型の運動）は、「ゴールまでボールを運ぶ（運ばせない）攻防」に運動の楽しさを見いだすことができる。「ゴールまでボールを運べるか／運べないか」を課題として、ボールを操作したり、チームで連動する動きをしたりすることや、考えたことを友達と伝え合い、その伝え合ったことをもとに多様な得点の仕方や防ぎ方を見付けていくことに楽しさがある。また「ゴールまでボールを運ぶ（運ばせない）攻防」はゴール型の楽しさとして9年間の系統から考慮しても共通するものであると考える。この運動の特性を十分に考慮し、それを味わうために子供のレディネスを把握し、実態に合った単元構成をしていく（図1）。

図1 「宝運びゲーム（スペースレンジャー！宝を陣地に届けよう！！）のルール」



- 1) チーム数・・・
7チーム
(4人チーム)
- 2) 配置・・・
1: ルパン1,
2: ルパン2,
3: パト I,
4: パト II,
5・6・7: 記録

3) ルール・・・① 1ゲーム：50秒。

② 宝1つ：1点（全部で7点）。

※フラッグを1つも取られずにすべて集めたらボーナス1点、チーム全員が宝を運べたらボーナス1点、パスパストライができればボーナス1点。

※最高10点。その他、状況に応じてルールの工夫を行うこととする。

③ パトは線の上のみ動くことができ、宝の方面しか見ることができない（横の動きのみ）。

④ パトにフラッグを取られたら、宝を元の場所へ戻す（もう一度やり直す）。

⑤ ルパンが運べる宝は1つずつ※持ったまま移動、隣パスもOK。

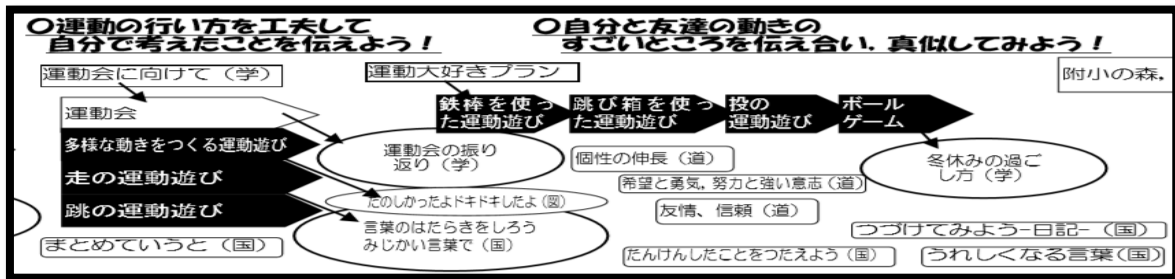
⑥ 陣地からボールが出てしまえば得点にならない。※ボールが吸収されてしまう。

手立てⅡ・Ⅲ～「何を学ぶか」の明確化と、「何ができるようになったか」を実感できる振り返りの可視化

- 1 「ルパンレンジャー」というテーマを用いることで、得点を奪うためには「相手の隙を見付けること」が重要であると認識できるようにする。
- 2 「レンジャーは、どうすれば得点を取ったり防いだりすることができるのか」を友達と見合いながら思考を働かせていくことで、協働的に多様な得点の仕方や防ぎ方に気付いていけるようにする。
- 3 学びの蓄積を可視化（板書・掲示物等で工夫）することで、動きを工夫したり洗練させたりしてきたことを振り返りやすくし、自分（チーム）ができるようになったことを自覚できるようにする。

以上の手立てを講じることで、「する・みる・支える・知る」の多様な運動との関わり方と関連付けるといふ「見方・考え方」を働かせながら、3つの柱の資質能力、さらには、リーダーシップ・フォロワーシップの資質能力の育成に繋がっていくものだと考える。

4. 年プロとのかかわり



附属小学校「運動大好きプラン」をきっかけとし、体育時間のみならず休み時間等を活用しながら様々な場で運動に関わることができるように単元を配当している。本単元は、投の運動遊びの単元後に行うため、「投げること」の意識をもった状態で「得点の競い合い」を味わえると考え。様々な場で、学年を越えた様々な人と関わりながら運動することを通して、「自分と友達の動きのすごいところを伝え合ったり、真似をしたりしながら、多様な動きを身に付けていくことを目指している。

5. 単元（題材）を通して育むリーダーシップ・フォロアワーシップに関わる資質・能力

【単元の目標】

ボール（宝）を自分の陣地に運び得点を競い合う楽しさに触れ、宝運びゲームの行い方を知る（知）とともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きになどのボールを持たない動きを工夫し、自分の考えや友達の考えを伝え合うこと（思）を通して、基本的な動きを身に付け（技）、多様な得点の仕方や防ぎ方を見付けながら運動遊びに進んで取り組むこと（主）ができるようになる。

【育むL・Fの資質・能力】＝問題解決力・社会的協働性

○自分1人の動きの工夫だけでは得点に結び付かないことに気付き、試行と思考を繰り返しながら、同じチームの友達と連動した動きによって得点を目指していく姿。

6. 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
ア 宝運びゲームのルールや行い方得点の仕方を知る。	ア チームの中で得点の方法を変えながら、様々な得点の仕方や防ぎ方を見付けている。	ア 宝運びゲームの（ゴールまでボールを運ぶ）楽しさを味わい、進んで取り組もうとしている。
イ 簡単なボール操作と攻めの動き（交わす・近くに人にボールを渡す等）をすることができる。	イ 自チームや他チームのよい動き（得点の仕方）を見付け、自分や友達の考えたことを伝え合い、自分のチームの得点の仕方を選ぶことができる。	イ 遊びの順番やルールを守り、得点結果を受け入れ、友達と仲よく運動をしようとしている。
ウ 宝運びゲームの得点の防ぎ方を知り、簡単な攻めや守りの動き等ボールを持たないときの動きができる。		ウ 友達と協力し、用具の準備や片付けをしたり、安全に気を付けたりしようとしながら運動を楽しめる環境を整えようとしている。

7. 単元（題材）計画

時数	○主な学習活動	評価の観点			学び合いの過程 手立て
		知	思	主	
1	○ボールを使って鬼遊びをする。 ○宝運びゲームのルールや行い方を知る。 ○ルールや行い方を確認しながら、試しのゲームを行う。	ア		ア	<p>手立てⅠ：ルールや場の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・宝運びゲームのルールを図や映像を用いて示し、試しにゲームを行うこと（得点すること）の面白さを味わうことができる場を提供する。そして、得点をした時の喜びを即時的にフィードバックしていく。 <p>○攻撃的な要素に重点を置き、相手のいないスペースを狙う動きを引き出す。</p> <p>○より多くの得点を目指せるよう、ルールに着目し、より素早くボールを運ぶ方法を引き出す。</p> <p>○守備的な要素に重点を置き、相手をよく見て動くこと、姿勢を低くして素早く動けるようにすることなどの動きを引き出す。 ※それにより、攻防のバランスを保ち「運べるか／運べないか」の面白さを味わいやすくなるようにする。</p>
2	○ボールを使って鬼遊びをする。 ○宝運びゲームを行い、パトレンジャーを交わすための動き方を見付ける。 <u>※攻撃的な要素・・・相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりする。</u> ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○伝え合った動きを試してみる。		ア	イ	
3	○ボールを使って鬼遊びをする。 ○宝運びゲームを行い、パトレンジャーを交わすための動き方を見付ける。 <u>※攻撃的な要素・・・フェイントする。横のスペースを使う。複数で動く。</u> ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○伝え合った動きを試してみる。	イ			
4	○ボールを使って鬼遊びをする。 ○宝運びゲームを行い、陣地にボール（宝）を運ばれないようにする動き方を見付ける。 <u>※守備的な要素・・・逃げる相手をタッチできるように相手から目をそらさない。</u> ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○伝え合った動きを試してみる。	ウ	ア		
5 本時	○ボールを使って鬼遊びをする。 ○宝運びゲームを行い、チームでたくさん得点するための方法を考える。 <u>※自分たちのよい動きを見付け、たくさん得点できる方法を選ぶ。</u> ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○伝え合った動きを試してみる。		イ		<p>手立てⅡ：「何を学ぶか」の明確化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「相手のスペース」を見付けて突破を図ろうとする児童を重点的に取り上げ、ゴールまでボールを運べない状況をコート図等で見える化し、それらを解決するために「チームでできることはないか」を問い、問題を解決していけるようにする。
6	○ボールを使って投げる運動遊びをする。 ○宝運びゲームを行い、チームでたくさん得点するための方法を考える。 <u>※自・他チームのよい動きを見付け、たくさん得点できる方法を選ぶ。</u> ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○伝え合った動きを試してみる。			ウ	<p>手立てⅢ：動き・作戦の可視化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学びの蓄積を可視化し、得点の方法を自分たちで選びやすくする。
7	○ボールを使って投げる運動遊びをする。 ○自・他チームのよい動きを見付け、たくさん得点できる方法を選ぶ。 ○最後の宝運びゲームを行い、互いのチームのよさを伝え合う。			ア	○学年スローガンの「きらきら」という言葉で、友達の動きの良さを見付け、伝えられるようにする。

8. 本時案

(1) 本時の目標

ゴールまでボール（宝）を運ぶ方法を選び、試してみた後に、うまくできたことやできなかったことを伝え合うことを通して、自分1人の動きの工夫だけでは得点に結び付かないことに気付き、同じチームの友達と連動した動きによって得点を目指していくことができる。

(2) 本時の展開（5 / 7）

<p>学習活動 児童の姿</p> <p>○教師の働きかけ・発問（△補助発問，□指示・説明） 手立て</p>	<p>【評価の観点】</p> <p>◇評価の内容</p> <p>・指導上の留意点</p>
<p>1 ボールを使ったW-UPを行い，身体をほぐす。（①すりぬけトライ ②パスパストライ）</p> <p>□「宝を向こう側へ運ぼう。」「フラッグを取られないように動こう。」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・体をそらしながら，交わして走るよ。 ・ぶつからないように，人がいないところに走るよ。 ・相手の後ろ側から近付いてフラッグを取るよ。 </div> <p>2 今までに出てきた「ゴールまで宝を運ぶ方法」を確認し，今日の方法を自分で選ぶ。</p> <p>□「フェイントする。スペースを狙う。どの方法でチャレンジするか選ぼう。」</p> <p>○「前は，パトレンジャーが早くて，いつもより難しかったよ。どうしようか。」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・私は，体を反って，相手を交わして突破するよ。 ・僕は，ボールをパスして得点を目指すことにするよ。 ・端っこにスペースが生まれやすいから，そこを狙って確実に宝を運ぶよ。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・得点表，ルール，見付けてきた得点の方法等を掲示物でわかりやすくする。 ・態度面，行動面における良さを積極的にフィードバックし，子供たちのモチベーション維持に努める。
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">宝を運べ！目ざせ！！さいこうとく点！！！！</div>	
<p>3 宝運びゲーム(1回目)を行う(対戦表の確認)。</p> <p>□「相手のいないスペースをうまく見付けてね。」</p> <p>○「スペースを見付けても，パトレンジャーの動きがよくて前に行けないな。最高得点を取ることができなかったね。」II「どうすれば10点に近づけるのかな。」</p> <p>4 「突破できるか／できないか」の場面に着目し，どうすれば突破できるのかを伝え合う。</p> <p>□「スペースを見付けても，1人で上手く突破できずに動きが止まっている人がいたよ。」</p> <p>○「1人で突破できない時，チームの仲間はどう動けば助けられるかな。」II</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・一緒に動いて，相手を惑わす。 ・1人がおとりになって動く。 </div> <p style="text-align: right;">△「チームの中で，足が一番速い人に任せて，最後の1個を待っているだけでもよいかね。」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・相手は横にしか動けないから，おとりになれば突破できるはず（おとり作戦）。 ・他の人は一緒に動けばパスをすることもできるし，チャンスが増えるはず（同時攻撃）。 </div> <p>□「多く得点できるように，もう一度チームで得点の仕方を選ぼう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「スペース」を見付けて1人で突破を図ろうとする児童を見取り，取り上げられるようにする。 ・児童の困り感をホワイトボードで見える化する。III <p>【思】</p>
<p>5 伝え合った内容を意識しながら，宝運びゲーム(2回目)を行う。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・やっぱり，同時攻撃で上手く相手を交わせたね。 ・おとり作戦がうまくいったよ。おとりの人と反対の方向に動いて突破できたよ。 ・自分のチームは，パトレンジャーを突破してから，パス作戦でいったよ。捕る人は，うまくできなくてあまり得点できなかった。 </div>	<p>A 得点の方法を自分で選び，同じチームの友達とその方法を伝え合いながら実践しようとしている。</p> <p>B チーム内で得点の仕方を選び，その方法を実践しようとしている。</p>
<p>6 今日の得点発表を聞き，得点するためにどのような工夫をしたか確認し，次時に繋げる。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・今日は，○○作戦がうまくいったよ！次も頑張るよ。 ・今日は，得点できた時が嬉しかった。チームの友達がうまくおとりになってくれたよ。 </div>	<p>▲ チームで選んだ得点の仕方を確認し，ゲームの中で矯正的にフィードバックし，変容した動きを価値付けする。</p>
<p>7 道具を大切にすることに留意しながら片付けを行う。</p>	

