

体 育 科 学 習 指 導 案

令和5年6月1日(木) 学習指導Ⅰ 第2学年2組(体育館) 指導者 桑原 和馬
岡田 真奈

【単 元】 ぬきぬきおに (E ゲーム イ 鬼遊び)

考 察	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
育成を目指す資質能力	・ぬきぬきおにの行い方についての知識、仲間と連携して、走り出しのタイミングや位置を調整して、守りがいない場所をねらって走り抜ける技能	・ぬきぬきおににおける運動の課題の解決策を見付ける力、走り出しのタイミングや互いの位置を調整した攻め方を選ぶ力、考えたことを伝える力	・ぬきぬきおにに誰とも仲よく取り組むとともに、進んで運動をしたり、勝敗を受け入れたりする態度
子どもの実態	・しっぽ取りや変わりおにといった簡単な鬼遊びの中で、相手を追いかけたり、鬼から逃げたり、相手のフラッグを取ったりすることができる。 ・仲間と連携して鬼をかわすことに課題がある。	・ボール投げゲームで、守りがいないところに移動して、ボールを投げて得点に結び付けるための攻め方を選んだり、的に当てるための解決策を見付けたりすることができる。 ・見付けた解決策を仲間に伝えることができない子どもがいる。	・体育の時間に、進んで運動に取り組むことができる。しかし、勝敗がつくボール投げゲームで、勝敗を素直に受け入れることが難しい子どもがいる。
価値	・ぬきぬきおには、1人ではかわせない守りを、走り出しのタイミングや互いの位置を調整して、守りがいない場所をねらってゴールエリアに走り抜けて得点するなど、仲間と連携することに面白さや楽しさがある。また、チームで考えた攻め方で走り抜けたときに喜びを感じることができる。本単元では、攻めと守りの人数を3対2の状態で行う。ゲームを経験することで、1人で攻めることの難しさと仲間と連携して攻めることで得点しやすくなることに気付く。また、3人全員で抜けられたときにボーナスポイントを設けることにより、守りを引き付けたり、タイミングを変えたりするなど全員で走り抜ける攻め方を工夫することができ、走力に関係なく誰もが、守りをかわして走り抜ける楽しさを感じることができる。さらに、1回の攻めの時間を短く区切って行うことで仲間と何度も攻め方を試すことができるので、技能が向上するとともに、失敗を恐れずに運動に取り組むことができる。 ・ぬきぬきおには、攻守の役割が分かりやすく、攻め方を何度も試すことができるので、仲間と連携して、走り出しのタイミングや位置を調整して守りがいない場所をねらって走り抜ける技能を身に付けることができる。	・得点を多く取るためには、状況に応じて走り出しのタイミングや位置を調整することが欠かせない。そのため、得点をするための解決策を見付け、チームで攻め方を選ぶために話し合うことが必要となる。その中で、ぬきぬきおにの課題の解決策について考えたことを仲間に伝えることができる。	・ぬきぬきおに大会に向けて、チームの旗を作成したり、兄弟チームでタスクゲームに取り組むことでチームへの所属意識が高まり、進んで誰とも仲よく学習することができる。また、何度もゲームを経験することで勝敗を素直に受け入れる態度を身に付けることができる。
訪・考・訪	ぬきぬきおにで、走り出しのタイミングや互いの位置を調整して守りがいない場所をねらって走り抜ける動きに着目し、プレイを楽しんだり、仲間と連携してプレイすることで喜びを感じたりする中で、考えたことを伝えたり、目標とする動きから動きのポイントを見いだしたりする。		
今後の学習	3年「タグラグビー」で、コート内で攻守が入り交じって、空いている場所に素早く動き、得点ゾーンに走り込むゴール型ゲームの学習へと発展していく。		

指導と評価の計画

目標	仲間と仲よく関わりながら、チームで守りを抜く動きのポイントを見付けたり、攻め方を選んだりして、仲間と連携して相手を抜く動きで鬼遊びができる。			
評価 規準	(① 技・知) ぬきぬきおにで、少人数で走り出しのタイミングや位置を変えたりして相手をかわす動きができる。 (② 思・判・表) 走り出しのタイミングや少人数で連携するといった相手をかわす動きのポイントを見付けたり、攻め方を選んだりしている。 (③ 主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、互いに仲よくぬきぬきおにを楽しもうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目＜評価方法（観点）＞※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しのぬきぬきおにをして、共通のめあてを立てる。（3対2） 共通のめあて ぬきぬきおに大会に向けて、守りを抜くポイントを見付けて、仲間と協力してたくさん点を取れるようになろう	○ぬきぬきおにの学習の見通しをもてるよう、「ぬきぬきおにの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。	◇試しのぬきぬきおにに取り組んでもった感想を基に、視点に沿った内容を発言したり、記述したりしている。 ＜発言・学習プリント③＞
追究する	1	○守りを抜きやすい動きのポイントを見付けてぬきぬきおにをする。	○1人でおにをかわす動きのポイントを見付けられるよう、「体の向き」「動く速さ」の視点を提示する。	◇向きを変えたり、止まったり動いたりして相手をかわしている。 ＜行動①＞
	1	○抜きやすい場所で、守りを抜くポイントを踏まえてぬきぬきおにをする。	○守りを抜きやすい場所を見付けて走り抜けるためのポイントを見付けられるよう、「ぬきやすい場所」の視点を提示する。	◇守りを抜くために、守りと守りの間やコートの手端を走っている。 ＜行動①＞
	1	○走り出しのタイミングを変えて守りを抜くポイントを踏まえてぬきぬきおにをする。 （本時）	○同時に動いたり、間を変えたりして守りを抜くことができるよう、教師が撮影した動画を基に、連携して相手をかわす動きを評価・判断したことを伝え合う機会を設定する。	◇守りを抜くために、仲間と同時に走り出したり、間を変えて走り出したりしている。 ＜行動①＞
	1	○チームで連携して相手を抜く動きのポイントを生かして攻め方を選ぶ。	○チームに合った攻め方を選ぶよう、攻め方を話し合う時間と動きを試す時間を設定する。	◇自分たちのチームに合った攻め方を「タイミング」や「場所」の視点で記述している。 ＜学習プリント②＞
まとめる	1	○学習した動きのポイントを踏まえてぬきぬきおに大会に取り組み、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を実感できるよう、「自分や友達が頑張っていたこと」「できるようになったこと」「ぬきぬきおにの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇ぬきぬきおにで、できるようになった動きや自分や友達の頑張りを記述している。 ＜学習プリント③＞

本時の学習（4／6時間目）

ね ら い 仲間と連携して、全員が守りがいない場所を走り抜けて得点するために考えた解決策を基に、繰り返し練習することを通して、走り出しのタイミングを変えて、走り抜けることができる。

評価項目 守りを抜くために、仲間と同時に走り出したり、間を変えて走り出したりしている。

<行動①>

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
1 本時のめあてをつかむ。 真ん中や端をねらって走り出してもフラッグを取られてしまうから、ボーナスポイントがもらえないな。どうすれば、みんなで抜けることができるだろう。（課題意識）	○前時の課題となっていた姿から本時の課題を見いだせるように、前時に撮影した守りを抜く際に、3人の走り出しのタイミングが空きすぎてフラッグを取られてしまった様子の動画を提示する。 ○走り出しのタイミングを変えたり、合わせたりする動きについて考え、課題を解決するという見通しをもてるように、本時できるようにしたいことを問いかける。
めあて：3人みんなで守りを抜くためには、どのタイミングで走り出せばよいのだろう	
2 仲間と連携して走り出すタイミングを変える動きのポイントを見付ける。 - 一人ずつ走り出すと、フラッグをすぐに取りられてしまうんだよな。1人が抜けた後に、2人が同じタイミングで出ると相手が困って抜けそうだな。 - 今みたいに守りにフラッグを取られないために、守りから遠い人から走り出すと、守りを抜くことができそうだな。	○守りがいない場所を走り抜ける動きのポイントに気付けるように、目標とする動きの動画を視聴する際に「走り出すタイミング」という視点を提示し、走り出すタイミングとそのよさを問いかける。 ○見付けた動きのポイントを実際の動きと関連付けることができるように、コートに攻め3人と守り2人を配置し、見付けた動きのポイントを生かした動きを演示する。
3 見付けた動きのポイントを基に、兄弟チーム内でタスクゲームを試行する。 - 守りから遠い人から走り出してみたけれど、守りにフラッグを取られてしまったな。やはり1人ずつだと難しいな。 - 見ている仲間から、3人で近付いたり、離れたりしてから守りが近くにいない人から走り出すとよいとアドバイスをもらったから、試してみよう。	○走り出しのタイミングを変えて走り抜ける動きに対するよりよい解決策を見いだすことができるように、兄弟チームで3対2のタスクゲームを行い、取り組んだ動きを、見付けた動きのポイントに照らして評価するよう促す。
4 メインゲームを行う。 3人で近付いたり離れたりして守りを動かしてから、タイミングをずらして走り出すと走り抜けることができるな。（課題を解決した意識）	○走り出しのタイミングを変えて走り抜ける動きについての解決策を得られるように、観察する役割を設定し、仲間に走り出しのタイミングをアドバイスするよう促す。 ○走り出しのタイミングを変えて走り抜ける動きに自信がもてるように、仲間の動きを見て走り出したり、守りがいなくなったタイミングで走り出したりしている子どもを称賛する。
5 本時の学習の振り返りをする。 仲間の3人で近付いたり、離れたりしてから守りが近くにいない人から走り出すというアドバイスのおかげで、守りがいない場所を走り抜けることができたよ。	○仲間と共にできるようになったことの自覚できるように、「楽しかったこととその理由」を問いかける。