

第2学年 体育科学習指導案

日 時：令和7年5月28日（水）13：35

場 所：板橋区立常盤台小学校 校庭

学 級：第2学年3組 28名

1 単元名

E ゲーム 鬼遊び「宝取り鬼」

2 単元の目標

知識及び技能	鬼遊び（宝取り鬼）の行い方を知るとともに、一定の区間で、逃げる、追いかける、陣地に走り込むなどの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	鬼遊び（宝取り鬼）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たりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	鬼遊び（宝取り鬼）の行い方を知るとともに、一定の区間で、逃げる、追いかける、陣地に走り込むなどの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができる。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。	鬼遊び（宝取り鬼）に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。
学習活動に即した評価規準	①鬼遊び（宝取り鬼）の行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②逃げる相手のタグを取ったり、相手にタグを取られないよう走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。	①提示された規則の中から、楽しく鬼遊びができる方法について、自己に適した規則を選んでいる。 ②相手をかわしたり、走り抜けたりする行い方や、友達のよい動きについて、動作や言葉で友達に伝えている。	①鬼遊び（宝取り鬼）に進んで取り組みようとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。

4 研究主題に迫るための手だて

研究主題

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
～学びの連続性をめざす授業づくりを通して～

<研究の視点>

(1) 教材配列等を工夫した学習過程

学年	1・2年	3・4年	5・6年
領域	ゲーム（鬼遊び） 「宝取り鬼」	ゲーム（ゴール型ゲーム） 「フラッグフットボール」	ボール運動（ゴール型） 「バスケットボール」
知識 及び 技能	<ul style="list-style-type: none"> ・相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身かわしたりする。 ・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりする。 ・2、3人で連携して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりする。 ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりする。 	ボールをもたないときの動き <ul style="list-style-type: none"> ・向かってくるボールの正面に移動する。 ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動する。 	ボールをもたないときの動き <ul style="list-style-type: none"> ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けて、シュートする。 ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れてシュートを防ぐ。 ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つ。
		ボール操作 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを保持した時にゴールに体を向ける。 ・味方にボールを手渡したり、パスを出したりする。 	ボール操作 <ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方にパスを出す。 ・相手にとられない位置でドリブルする。
思考力 判断力 表現力 等	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える。	規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える。	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える。
学びに向かう力、人間性等	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりする。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりする。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりする。

(2) 学びのサイクルを生かした授業づくり

板橋区授業スタンダードに則り、一単位時間の授業は「めあての設定」→「自力解決」→「集団解決」→「まとめ・振り返り」の流れで進め、「主体的・対話的で深い学び」を目指す。

「めあての設定」

一単位時間の「めあて」だけでなく、単元全体の学習計画を教室に掲示し、児童が単元のゴールをイメージしながら毎時間の学習に取り組めるようにする。

「自力解決」

攻め方をイメージしやすいキーワードを提示し、自分たちで攻め方を選択できるようにする。また、**ゲーム①→磨き合いタイム→ゲーム②**という学習の流れを掲示し、児童が見通しをもって意欲的に活動に参加できるようにする。

「集団解決」

ゲームの前後に話し合いを行い、前時までの攻め方や1回目の攻め方と比較しながら、よりよい攻め方を考えられるようにする。また、「磨き合いタイム」として学級全体で意見を交流する時間を設け、互いの攻め方の共通点や相違点に気付きながら、「どんな攻め方をしたときに宝がとれたか」について深く考えさせる。チームの一員として、自分にできることを考えながら話し合いに参加できることが望ましい。

「まとめ・振り返り」

磨き合いタイムで話し合い、選択した攻め方が「より多くの宝を取ることに繋がったか」について振り返るようにしたい。ときには「なぜその攻め方だとたくさん取れたのか」などの追発問を行い、攻め方のよさをクラス全体で共有することを目指している。

振り返りカードには、チームで選んだ攻め方がうまくいったかどうか、まねしてみたい友達の動き、次に試してみたい攻め方などを記入させたい。これにより、発表していない児童の成長も見取るとともに次の授業での言葉かけの支援に生かしていく。

(3) タブレットを活用した評価活動

①タブレットを活用した攻め方の選択

- ・1年生の時に使用したオクリンクの作戦カードのイメージで、今回はオクリンクプラスを活用する。自分たちが考えた攻め方を言葉や図・矢印で分かりやすく表すことで、自分たちの班に合った攻め方を具体的にイメージしながら選択することができるようにする。
- ・タブレットは、リーダーが操作し、チームのメンバーと一緒に作戦カードを見ながら、自分たちのチームに合った攻め方を選ぶことができるようにする。

※作戦カードの作り方

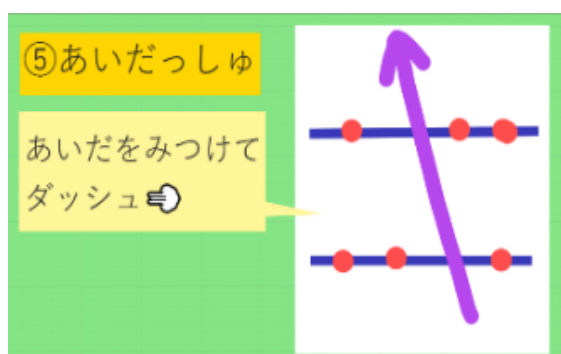
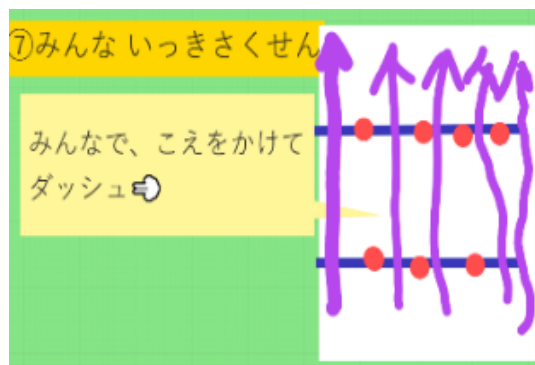
- ・児童は、考えた作戦を各自でオクリンクプラスのコートの図に指で描く。
(動く方向を示す矢印、動き方など)
- ・作戦名と作戦の説明を手書きで入力する。
- ・似ている作戦を8つ程度に集約する。
- ・作戦カードを見やすくするため、文字のみ、教師が活字に直した。

攻め方(作戦)

- ・おとり作戦・ジグザグ作戦・時間差作戦・フェイント作戦・ストップダッシュ作戦
- ・声掛け作戦 など

オクリンクプラスの作戦カード例

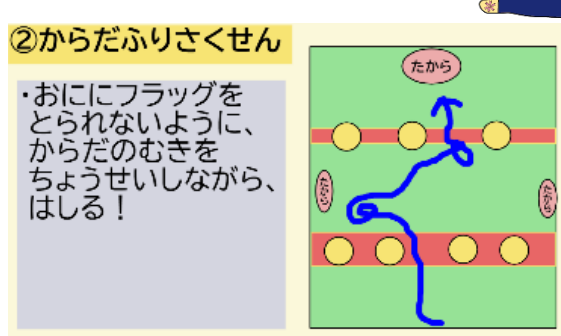
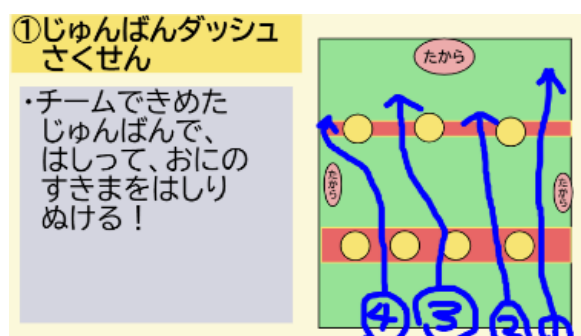
〈1年生の時〉



作戦の説明が、1年生の時より具体的になりました。



〈2年生の時〉



(4) その他の手立て

① 教具の工夫

- ・宝入れは、鬼にフラッグを取られずに宝（赤玉）を取ったときにのみ、個人の宝として入れることができる。一人あたり最大4部屋（高さがあるため最大8個）まで宝を入れることができ、1部屋に1つつ宝（赤玉）を入れる箱を用意することで、個人が取った宝の数が一目で分かるようにする。また、入れ間違いを防ぐために、手作りの名前カードをパウチ加工して宝（赤玉）の1個目の部屋に貼り、自分自身の成長を実感できるよう工夫する。
- ・板書の掲示物(単元計画、攻め方、規則の工夫、ルール、対戦表等)は、単元を通して掲示したり増やしていったりすることで、前時までの学習と比べながら、次時への見通しをもって活動できるようにする。
- ・フラッグは、一人1枚使うこととする。そうすることで、落ちて時間を無駄にすることを防いだり、鬼に取られたとき瞬時に気付いたりすることができるようにする。



②場、規則の工夫

〈宝の場所・数〉

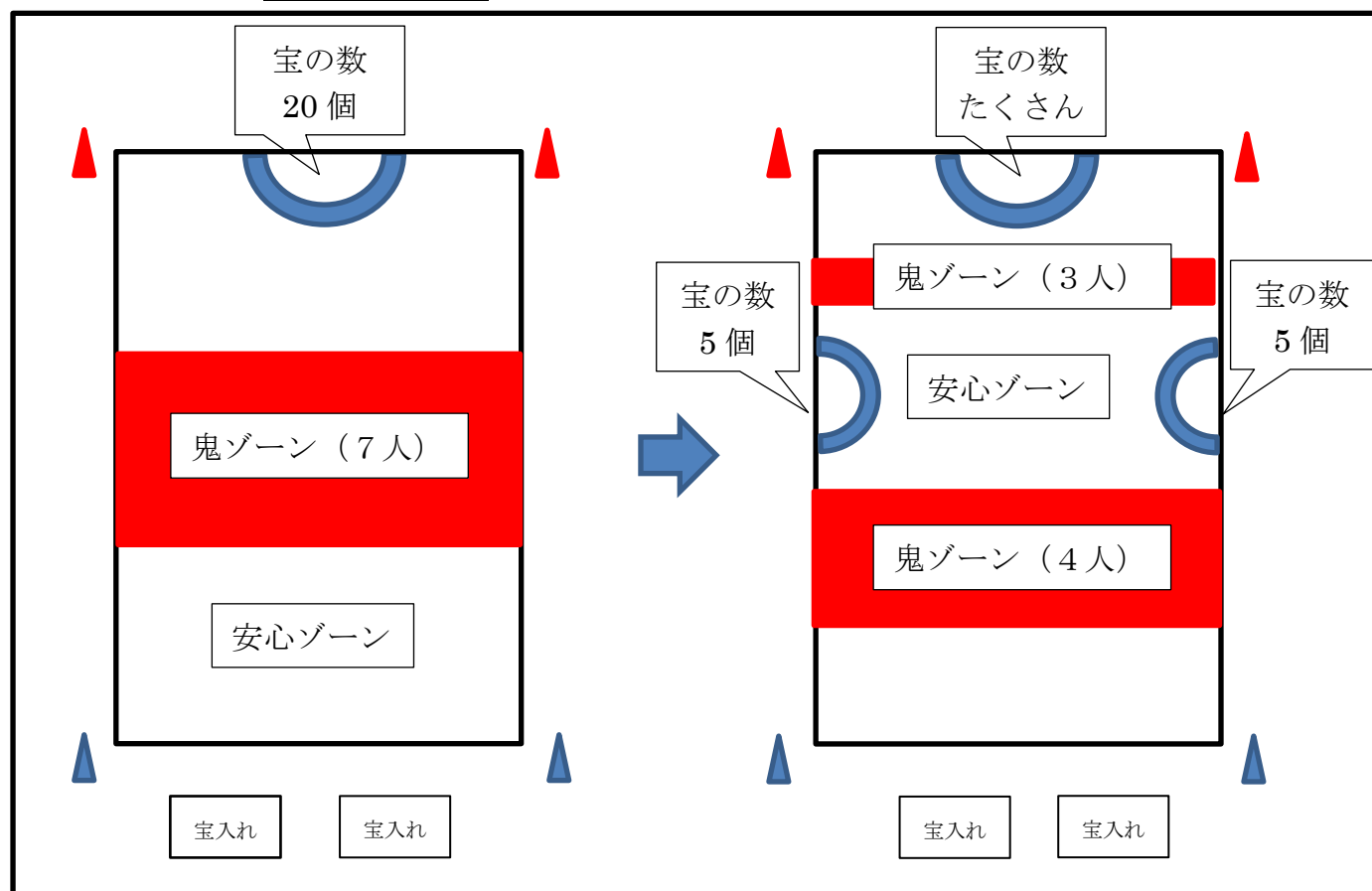
- ・ 1年生の宝取り鬼では、宝の場所が1か所で、直線的な動きであった。今回は2つの鬼ゾーンの間、に2カ所の宝置き場を設け、宝の場所は3か所に増やした。
- ・ 宝の数は、初めは20個とした。規則を工夫していく中で、手前の宝置き場は5個ずつとし、奥には沢山の宝を置いた。
- ・ 2つの鬼ゾーンの間に安心ゾーンを設け、鬼の動きを見たり、チームで決めた攻め方を行うために、仲間を待ったりすることができるようにした。
- ・ なかなか宝を取ることができない児童への支援として、安心ゾーンの両サイドに宝の場所を2カ所設け、宝を取りやすくした。

規則の工夫

- ・ 鬼の人数・ゲームの時間・コート of 広さ・チームを2つに分ける
- ・ 鬼の入れない安心ゾーン・安心ゾーンの時間
- ・ 宝の数・宝の場所・宝の場所の数

はじめのコート

みんなで決めたコート



〈はじめのルール〉

- ・ おには、おにゾーンでしか動けない。
- ・ フラッグを取ったおに
→コート of 外のかごに入れる。
- ・ フラッグを取られた人
→かごからフラッグを取りスタートラインへ
- ・ じかんは、2分。

〈みんなで決めたルール〉

- ・ おにゾーンは、2か所にする。
- ・ 宝の場所は、3か所にする。
- ・ フラッグは、取ったらすぐ相手に返す。
- ・ 時間は、攻める3分・守る3分

5 単元と評価の計画（全 8 時間）

時間	1		2	3	4
段階	知る		工夫する		
ねらい	学習の見通しをもつ		宝取り鬼の行い方を理解して、 簡単な規則を工夫してみんなで楽しく遊ぶ		
学習活動	【オリエンテーション】 1 集合、挨拶、をする。 2 単元の学習の見通しをもつ。 ○単元の目標と学習の進め方を理解する。 ○学習の約束を理解する。 3 本時のねらいを理解して、めあてを立てる。 4 場や用具の準備をする。 ○場や器具の準備と片付けの仕方を理解する。 5 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 (ねことねずみ、しっぽ取りゲーム) ○準備運動、ゲームにつながる運動遊びの行い方を理解する。 6 ゲームをする。 ○易しいゲームの行い方を知る。 ○相手チームを確認して、ゲームをする。 7 整理運動・場や用具の片付け 8 本時を振り返り、次時への見通しをもつ。 9 あいさつ		1 集合、挨拶をする。 2 本時のねらいを理解して、目標を立てる。 3 場や器械、器具の準備をする。 4 準備運動をする。 5 わくわくタイム（ゲームにつながる運動遊び：ねことねずみ） <h3 style="text-align: center;">全てのチームとゲームをする</h3> <p style="text-align: center;">(相手チームを替えて、1 時間に 2 ゲーム)</p> 6 ゲーム①をする。 ○宝取り鬼の規則の工夫の仕方を知る。 ○相手チームを決め、規則を決めてゲームをする。 7 みがきあいタイム①（クラス全体） ○ゲーム①をふりかえり、選んだ規則について考えたことを伝え合う。 ○ゲーム②の規則を決める。 8 ゲーム②をする。 ○相手チームを替え、振り返り①で決めた規則でゲームをする。 ○どうしたら楽しくなるかを意識しながらゲームをする。 9 みがきあいタイム②（チーム） ○ゲーム②をふりかえり、選んだ規則について考えたことを伝え合う。 ○新たに必要ない規則がないか話し合う。		
			10 整理運動、場や器械・器具の片付けをする。 11 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。 12 あいさつ		
評価の重点	知・技		① 観察・振り返り		
	思・判・表			① 観察・振り返り	
	態度	⑤ 観察・振り返り		② 観察・振り返り	③ 観察・振り返り

5	6（本時）	7	8
楽しむ			
攻め方を選んで、みんなで楽しく遊ぶ			学習のまとめをする
1 集合、挨拶をする。 2 本時のねらいを理解して、目標を立てる。 3 場や器械、器具の準備をする。 4 準備運動をする。 5 わくわくタイム（ゲームにつながる運動遊び：しっぽ取りゲーム）			
<h2>全てのチームとゲームをする</h2> <p>（相手チームを替えずに、1 時間に 2 ゲーム）</p> <p>6 ゲーム①をする。</p> <p>○宝取り鬼の攻め方を知る。</p> <p>○相手チームを決め、攻め方を選んでゲームをする。</p> <p>7 みがきあいタイム①（クラス全体）</p> <p>○ゲーム①を振り返り、選んだ攻め方について考えたことを伝え合う。</p> <p>○ゲーム②の攻め方を決める。</p> <p>8 ゲーム②をする。</p> <p>○同じチームと、振り返り①で決めた攻め方でゲームをする。</p> <p>○どうしたら宝を取れるかを意識しながらゲームをする。</p> <p>9 みがきあいタイム②（チーム）</p> <p>○ゲーム②を振り返り、選んだ攻め方について考えたことを伝え合う。</p> <p>○チームメイトの良い動きや、上手くいった攻め方について考えたことを伝え合う。</p>			<p>6 宝取り鬼大会をする</p> <p>（相手チームを替えて 3 ゲーム）</p> <p>○発表したい攻め方の練習をする。</p> <p>○グループで考えた攻め方を見せ合う。</p> <p>7 単元を振り返り、学習のまとめをする。</p> <p>8 整理運動、場や器械・器具の片付けをする。</p> <p>9 集合、挨拶をする。</p>
		② 観察	② 観察
	② 観察・振り返り		
④ 観察・振り返り			① 観察・振り返り

6 本時（6／8）

（1）本時の目標

- ・攻め方をチームで選んでゲームを楽しむとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする（思考・判断・表現）

（2）本時の展開

時間	学習内容	○指導上の留意点 ☆評価【評価方法】
導入 (7分)	1 集合・挨拶をする	○前時の振り返りカードに書かれた意見を発表し、学習を振り返る。
	2 めあての確認	
	宝をとるための攻め方をチームで選んで、ゲームを楽しもう！	
	3 場や用具の準備をする	○安全な準備の仕方を確認する。
	4 準備運動	○必要に応じて、運動遊びの行い方について実際に動いて示しながら説明する。
展開 (30分)	5 わくわくタイム（しっぽ取りゲーム）	
	6 宝取り鬼の攻め方を確認し、ゲームを行う。ゲームは1回行う。 ゲーム①	○第4時までに決定した規則をすぐに確認できるように掲示しておく。 ○前時までに学習した攻め方や宝をたくさんとるためのよい動きについて共有し、チームで攻め方を選ぶようにする。 ○個人とチーム両方の達成感を得られるように、個人が取得した宝の数とチームで取得した宝の数が一目で分かる宝入れを活用する。
	7 みがきあいタイム①（学級全体で） 攻め方やよい動きについて共有する。 「チームで選んだ攻め方はどうでしたか。」 「どんなよい動きを見付けましたか。」	○「宝をとる」ための攻め方やよい動きについて共有することで、ゲーム②につなげる。 ○連携して攻めているチームや、相手のいない場所を見付けて移動したり、急な方向転換をして相手をかわしたりしている児童を紹介する。
	予想される児童の言葉 ・おとり作戦が、うまくいった。 ・ジグザグに走ると、すり抜けられた。 ・急に向きを変えるとよかった。 ・急に止まったりすると良いかも。	○少人数で連携している児童を称賛する。
	8 チームで攻め方を確認して、ゲームを行う。ゲームは1回行う。 ゲーム②	○急な動きやかかわす動きなどを称賛する。
まとめ (8分)	9 みがきあいタイム②（チームで） 攻め方やよい動きについて共有する。 「ゲーム①と比べてチームの攻め方はどうでしたか。」 「どんなよい動きを見付けましたか。」 「みんなに紹介したい作戦はありますか。」	○ゲーム①と比べて良くなったことについて共有する中で、よい動きやよい攻め方について価値付けをする。 ☆相手をかわしたり、走り抜けたりする行い方や、友達のよい動きについて、動作や言葉で友達に伝えている。 (思考、判断、表現)【観察・振り返り】
	10 片付け・整理運動	○片付けが終わったら、整理運動を行う。整列して座り、振り返りをするように指示を出す。
	11 本時の学習の振り返り 楽しかったことについて振り返る。	○勝つためにどうするかをチームで考えたことが楽しさにつながったことの価値付けをする。
	12 挨拶	

- (3) その他
・学習カード

めざせ！たからとりおに名人！

2年 くみ 【 】

チームのメンバー	じゅんぴ・かたづけのしごと
<ul style="list-style-type: none"> ・ _____ ・ _____ ・ _____ 	セツケン・フラッグ・そのほか

〈はじめのルール〉

- ・ おには、おにゾーンでしか動けない。
- ・ フラッグを取ったおに → コートの外のかごに入れる
- ・ フラッグを取られた人 → かごからフラッグをとり
スタートラインへ
- ・ じかんは、1分。
- ・ たからエリアは、1かしょ。

〈みんなできめたルール〉

2年 くみ 【 】 (①・②・③じかん目)

	① /	② /	③ /
きょうのめあて	たからとりおにのルールをおもい出して、ゲームをたのしもう	みんながたのしめるようにルールをくふうして、ゲームをたのしもう	みんながたのしめるようにルールをくふうして、ゲームをたのしもう
ふりかえり (◎・○・△)	たのしくん どうできた チャレンジ できた ルールを おもい出せた ルールを まもれた	たのしくん どうできた チャレンジ できた ルールを くふうできた ルールを まもれた	たのしくん どうできた チャレンジ できた ルールを くふうできた ルールを まもれた
ふりかえり	たからとりおにのルールはおもい出せたかな？ あんげんに気をつけてうんどうできたかな？	どんなルールを、考えたのかな？ ともだちとなかよくうんどうできたかな？	たのしいルールは、あったかな？ ともだちとなかよくうんどうできたかな？

