

1 単元名 ゲーム (鬼遊び)

2 目標

- 一定の区域で逃げたり、追いかけたり、身をかわしたりするなどの簡単な規則の鬼遊びができるようにする。 (技能)
- 鬼遊びに進んで楽しんで取り組み、順番やきまりを守り仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりできるようにする。 (態度)
- 鬼遊びの動き方を知り、簡単な規則を工夫したり、攻め方や守り方を決めたりすることができるようにする。 (思考・判断)

3 単元の指導について

(1) 教材観

鬼遊びは、一定の区域で逃げたり、追いかけたり、相手の陣地を取り合ったりしながら勝敗を競うゲームである。区域や用具などを工夫した簡単な規則の鬼遊びを楽しく行いながら、素早い動きを身に付けることができるようにすることをねらいとする。その中で、戦術について意見を出し合いながら話し合ったり、動きを確認して実践してみたりすることで友達とのかかわりをより深められる教材である。

(2) 児童の実態 (男子*名, 女子*名 合計*名)

本学級は、体育が好きで男女ともに協力し合って学習に臨んでいる児童が多い。だが、友達とのかかわりに目を向けると、低学年の児童に見られる自己中心的な面も残っており、助け合っているながらも、物事を客観的にとらえ友達の気持ちを理解してアドバイスを伝え合ったり、褒めたり励まし合ったりするかかわりまでには至っていない。また、学習の課題や約束等が明確でないと随時教師に確認する児童がいたり、教師からの指示のみを実践する児童が複数いたりすることが大きな課題である。

(3) 指導観

指導にあたっては、ゲームを楽しく行うために、逃げたり追いかけたりする動きがあまり上手くできない児童であっても、簡単に得点を入れることができるようにコート幅を広げたり、鬼の人数を減らしたりするなど分かりやすい運動の規則や場を工夫する。そして、友達とのかかわりをもちながら学習を進めるために、単元を通して協力(兄弟)チームをつくり、それぞれのチームが動きを見合いながらよい動きを称賛したり、試したりしながら取り組ませる。それによって児童の動きが広がり、楽しさの向上にもつながると考える。また、工夫した作戦ボードを使って、話し合う機会を設け、互いに考えを伝え合ったり、動き方を教え合ったりする中で、考えたことを実践できた喜びを得ることもできる。さらには、指導のポイントに気付かせる発問を事前に用意しておくとともに、簡単な「逃げる・追いかける」動き方や得点するための攻め方を教師が例示したり、ゲーム中に助言したりすることで、技術の習得・向上を図りたい。

4 単元の評価規準 (学習活動に即した評価規準)

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
① 鬼遊びに楽しんで取り組もうとしている。 ◎進んで ② 鬼遊びの順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをしようとしている。 ◎常に ③ 用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ◎進んで ④ 危険物はないか、鬼遊びをする場が十分にあるかなどの場の安全に気を付けようとしている。 ◎常に (観察・学習カード)	① いろいろな鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や方法、作戦などの規則を選ぼうとしている。 ◎意見を交換して ② いろいろな鬼遊びの動き方を知り、逃げ方や追いかける攻め方を見付けようとしている。 ◎何度も (観察・学習カード)	① 相手にタッチされたり、自分のタグを取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすることができる。 ◎いろいろな動きで ◎タイミングよく ② 相手をかわしたり走り抜けたることができる。 ◎2・3人で連携して ③ 逃げる相手をタッチしたり、タグを取ったりすることができる。 ◎タイミングよく (観察・学習カード)

◎は十分に満足できる状況にある学びの姿

5 指導と評価計画（7時間扱い） 本時は○印

段落	時間	学習のねらいと活動	評価計画		
			関心	思考	技能
はじめ	1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ○ 運動の特性やねらい，計画，内容を知る。 ○ 学習の方法や場を確認する。 </div> 1 運動の特性やねらいを知る。 2 学習の進め方を知る。 3 チームの編成を確認し，チーム名を決める。 4 ルールや用具を確認する。 5 試しのゲームをする。（しっぽ取りゲーム） 6 学習を振り返る。 7 整理運動，片付けをする。	② ②		
なか 1 × 2	2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ○ 学習の見通しをもって，簡単なルールを決めてゲームを行う。 </div> 1 整列，挨拶，健康観察をする。 2 本時のねらいと授業の流れを確認する 3 準備運動（ジグザグ走・Run&Go！・大根掘り）	③	①	
	3	4 ジャンケンしっぽ取りゲーム 1対1 5 ジャンケン通り抜け 1対1 6 チーム対抗しっぽ取りゲーム（簡単な作戦，役割分担） 7 本時の学習を振り返る。 8 整理運動，片付けをする。			① ②
なか 2 × 3	4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ○ 作戦を立てたり，ルールを工夫したりしてゲームを行う。 </div> 1 整列，挨拶，健康観察をする。 2 本時のねらいと授業の流れを確認する 3 準備運動（ジグザグ走・Run&Go！・へびおに）	④	②	
	⑤	4 作戦タイム ※作戦ボードを操作し，動き方を確認する。 5 宝運びゲーム		①	
	6	6 本時の学習を振り返る。 7 整理運動，片付けをする。			③
まとめ	7	1 整列，挨拶，健康観察をする。 2 本時のねらいと授業の流れを確認する。 3 準備運動 4 リーグ戦のゲームを行う。 5 本時の学習を振り返る。 6 整理運動，片付けをする。	①		②

6 本時の学習

(1) 本時の目標 (5 / 7)

- 自分のタグを取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすることができる。 (技能)
- 順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームを楽しむことができる。 (態度)
- **宝運びゲームでは、チーム内の作戦を選んだり、考えたりしながら楽しく取り組むことができる。**

(思考・判断)

(2) 準備・資料

紅白玉, タグ, ビブス, フラフーフ, 得点板, 作戦カード, 作戦ボード, マグネット, スクリーン, iPad, カラーコーン, ストップウォッチ, 学習カード, 筆記用具

(3) 展開 (5 / 7)

	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点, 方法
はじめ 10分	1 健康観察をし、本時の学習内容と課題を伝える。 2 準備運動 ・主運動につなげる動き ジグザグ走, Run&Go! へびおに 3 活動場所とルールの確認をする。	・見通しをもって活動に取り組めるように、本時の学習の流れを確認する。 ・伸ばす筋肉を意識させるために、かかとやつま先をしっかりとつけたり、弾みをつけずに曲げたりするなど、具体的な言葉かけをする。 ・チームの友達と声をかけ合いながら、楽しい雰囲気の中で動きづくりを行う。 ・活動表を使って、本時に行う運動の説明と活動場所を説明する。	
なか 25分	4 宝運びゲームを行う。 (ルール) ・攻めチーム4人, 守り(鬼)チーム2人 ・4回の攻めで攻守交代 ・全員がタグ取られなかったら、ボーナスポイント ・作戦タイムの時間を設ける。	・運動量を確保するために2コートづくり, すべてのチームが同時にゲームを行えるようにする。 ・作戦タイムの時間には, マグネットを動かしたり, マーカーで書き込んだりするように促し, 作戦を立ててゲームを行っていることを実感させる。また, 視覚的に自分の動きが分かるようにする。 ・作戦カードを用意しておき, その中から選択して行ってもよいことを伝える。 ・よい動きができたときには, 随時, 言葉かけをし, チーム全体を称賛する。 ◇ スムーズに行うことが難しい児童には, 動きのポイントや改善点を個別に助言する。	〈思考・判断①〉 チーム内の作戦を選んだり, 考えたりしながら楽しく取り組んでいる。 (観察・学習カード)
まとめ 10分	5 体ほぐしの運動をする。 6 本時の学習を振り返り, 次の課題を伝える。 7 後片付けをする。	・ペアをつくり, 十分に体をほぐす。その際, 相手の体の状態を感じられるようにしたい。 ・学習カードに振り返りを記入することで, 学習のねらいが達成できたかを自己評価させる。 ・本時の活動の様子から, 目標が達成できたところを称賛する。また, 次の活動を伝え, 運動意欲につなげられるようにする。	

◇は努力を要する状況にある児童への手立て