

1 単元名

「おにあそび」(ゲーム)

2 単元の目標

- 鬼遊びの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。(知識・技能)
- 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。(思考力、判断力、表現力等)
- 鬼遊びに進んで取り組み、規則を守り、だれ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つけたりすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

3 指導にあたって

(1) 単元観

ゲームは、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動遊びであり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動遊びである。仲間と協力してゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームをつくり上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。宝運び鬼は、タグを使って相手と非接触であり、宝をもって自由に走ることができるため、得点がしやすいという特徴がある。そのためボール運動に苦手意識をもつ児童でも楽しむことができる運動である。タグを取ることで守備が成功する。ボール操作が苦手な児童でも守備がしやすいゲームである。しかし、すぐにタグを取られてしまったり、作戦がうまくいかなかったり役割が理解できないと楽しさを味わいにくかったりする。

(2) 児童観

知識・技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<p>本学級の児童は、体を動かすことが好きで体育の時間は大変意欲的に取り組んできている。休み時間に鬼ごっこをしているものの、直線的に鬼を追いかけることが多い。鬼をかかわすことや、友だちと協力して鬼から逃げることなどまでには至っていない。タグをつけてのゲームは経験していない。また、宝運び鬼等のゲームに発展するような目標物に向かって走るなどのゲームまでは経験していない。</p>	<p>固定遊具遊びでは、タイヤ跳び、雲梯、鉄棒、のぼり棒を使い例示されている遊びの中から選んで行うことを経験している。自分のできる種目で行うことができたり、友だちからのアドバイスで新たな種目ができたりするようになってきている。</p>	<p>体育の授業が好きな児童が多い。(14人/14人)「たくさん運動した時」「友だちと仲良く運動した時」が楽しいと感じている。鬼遊びでは、「つかまえた時」「先生や友だちにほめられた時」が楽しいと感じている。運動遊びが苦手な友だちに声をかけることができる子どももいる。</p>

(3) 指導観

知識・技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<p>本単元で身に付けさせたい技能は、「逃げる」「追いかける」「陣地に走り込むなど」の動きである。いろいろな鬼遊びを通してそれらの動きを高めていきたい。そこで「ねことねずみ」「じゃんけんしっぽ取り」「スイミー」「チーム対抗しっぽ取り」をゲームにつながる運動遊びとして取り組んでいく。</p>	<p>作戦タイムをゲームの前後にとり入れていきたい。友だちの良い動きを見つけたり考えたりしたことを、友だちに伝えることができるように「よかったタイム」を設ける。またその作戦タイムで作戦の確認や修正を行わせ、自分の思いや作戦を決定したりする場を設けたい。</p>	<p>鬼遊びが苦手な子どもがいることから、攻守の人数や範囲を調整する。攻める側が有利な条件にして多くの子どもが得点する達成感を味わわせたい。次時への学習意欲を高めるための学習カード(タブレット)を使う。ゲームの苦手な子どもには、自分たちの作戦のコースを一緒に動きながらゲームを進ませたい。</p>

4 内容のまとめりごとの評価規準及び単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
鬼遊びではその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したりしている。	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。連携して相手をかわしたり、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。	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰と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つけたりしている。	
単元の評価規準	1年 ①相手にタッチされないような身のかかし方を知っている。 ②空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったり、身をかかしたりすることができる。	①みんなが楽しめるように、鬼遊びの規則を工夫している。 ②見つけた友達の良い動きや自分で考えたことを、動作や言葉で友達に伝えている。	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番や規則を守って、みんなと仲良く鬼遊びに取り組もうとしている。
	2年 ①相手にマークを取られないような身のかかし方を知っている。 ②空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったり、身をかかしたりすることができる。	①みんなが楽しめるように、鬼遊びの規則を工夫している。 ②見つけた友達の良い動きや自分で考えたことを、動作や言葉で友達に伝えている。	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②使用する用具などの準備や後片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ③危険物がないか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気をつけようとしている。

5 指導と評価の計画

(1) 単元指導計画と評価計画

1年	1	2	3	4	5	6	
指導計画	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 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知る。 ○チームを確認する。 ○学習のきまりを知る。 3. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 4. 場や用具の準備をする。 5. 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ○ねことねずみやしっぽどりの行い方を知る 6. ゲームをする。 ○宝運び鬼の行い方を知る。 ○相手チームを確認して、ゲームをする。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 ねことねずみ、しっぽどり 6. ゲームをする。 ○宝運び鬼の規則の工夫の仕方を知る。 ○チームを決め、規則を選んでゲーム1をする。 ○選んだ規則について考えたことを伝える。 ○規則を選んでゲーム2をする。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 ねことねずみ、しっぽどり 6. ゲームをする。 ○宝運び鬼の攻め方を知る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム1をする。 ○ゲーム1を振り返る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム2をする。 ○ゲーム2を振り返る。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 6. 宝運び鬼大会をする。 7. 単元を振り返り、学習のまとめをする。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。			
	知・技		①観察・学習カード		②観察・学習カード		
	思・判・表			①観察・学習カード		②観察	
	態度	②観察・学習カード					①観察・学習カード

2年	1	2	3	4	5	6	
指導計画	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 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知る。 ○チームを確認する。 ○学習のきまりを知る。 3. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 4. 場や用具の準備をする。 5. 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ○しっぽどりやドーナツ鬼の行い方を知る 6. ゲームをする。 ○マーク取り鬼の行い方を知る。 ○相手チームを確認して、ゲームをする。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 しっぽどりやドーナツ鬼 6. ゲームをする。 ○宝取り鬼の規則の工夫の仕方を知る。 ○チームを決め、規則を選んでゲーム1をする。 ○選んだ規則について考えたことを伝える。 ○規則を選んでゲーム2をする。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 しっぽどりやドーナツ鬼 6. ゲームをする。 ○宝取り鬼の攻め方を知る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム1をする。 ○ゲーム1を振り返る。 ○チームで攻め方を選んで、ゲーム2をする。 ○ゲーム2を振り返る。 7. 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。	1. 集合、挨拶、健康観察をする。 2. 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 3. 場や用具の準備をする。 4. 準備運動をする。 5. ゲームにつながる運動遊びをする。 6. 宝取り鬼大会をする。 7. 単元を振り返り、学習のまとめをする。 8. 整理運動、場や用具の片付けをする。 9. 集合、健康観察、挨拶をする。			
	知・技		①観察・学習カード		②観察・学習カード		
	思・判・表			①観察・学習カード		②観察	
	態度	②観察・学習カード					①観察・学習カード

(2) 指導と評価の計画 (1年生)

時	めあて・学習活動	評価計画及び評価方法		
		知・技	思・判・表	態度
1	<p>めあて:おにあそびの学習の進め方を知り、学習の見通しをもとう</p> <ol style="list-style-type: none"> 単元の学習の見通しをもつ。 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ゲームをする。 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 整理運動、場や用具の片付けをする。 			② 観察 学習カード
2	<p>めあて:規則を工夫して、ゲームをしよう①</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ゲームをする。 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 整理運動、場や用具の片付けをする。 	① 観察 学習カード		
3	<p>めあて:規則を工夫して、ゲームをしよう②</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ゲームをする。 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 整理運動、場や用具の片付けをする。 		① 観察 学習カード	
4	<p>めあて:攻め方を選んでゲームをしよう①</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ゲームをする。 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 整理運動、場や用具の片付けをする。 	② 観察 学習カード		
5 (本時)	<p>めあて:攻め方を選んでゲームをしよう②</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 ゲームをする。 本時を振り返り、次時への見通しを持つ。 整理運動、場や用具の片付けをする。 		② 観察	
6	<p>めあて:たからはこびおに大会で楽しくゲームをしよう</p> <ol style="list-style-type: none"> 本時のねらいを知り、めあてを立てる。 場や用具の準備をする。 準備運動、ゲームにつながる運動遊びをする。 宝運び鬼大会をする。 単元を振り返り、学習のまとめをする。整理運動、場や用具の片付けをする。 			① 観察 学習カード

6 指導内容及び単元の評価規準 (1年生)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①相手にタッチされないような身をかわしたりすること。	①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の規則を選ぶこと。	①鬼遊びに進んで取り組むこと。
①相手にタッチされないような身のかわし方について、身をかわしたりできるようにする。	①みんなが楽しめるように、鬼遊びの規則を工夫している。	①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。
②空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすること。	②少人数で連携して相手をかかわしたり、走り抜ける行い方について、動作や言葉で友達に伝えること。	②順番や規則を守り、誰とも仲よくすること。
②空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすることができる。	②見つけた友達の良い動きや自分で考えたことを、動作や言葉で友達に伝えている。	②順番や規則を守って、みんなと仲良く鬼遊びに取り組もうとしている。

7 本時の展開(5 時間目/6 時間中)

(1) 題目 攻め方を選んでゲームをしよう。

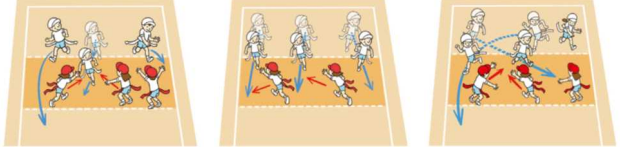
(2) ねらい

友だちの良い動きを見つたり考えたりしたことを、攻め方を話しあう活動を通して、友だちに伝えることができる。

(3) 評価規準(概ね満足)

友だちの良い動きを見つたり考えたりしたことを友達に伝えている。(思考・判断・表現)【観察】

(4) 展開

学習活動	時間	指導及び支援	個別の支援
1. 学習準備 ・場や用具 ・準備運動	3	○準備運動 ○学習の見通しが持てるように、流れ・対戦相手・コートを示す資料を確認する。 めあて1:ミニゲームで準備をしよう	
2. 活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び	5	○ゲームにつながる運動遊びをチームで行わせる。 ・ねことねずみ ・しっぽとり(じゃんけん、ゲーム) ○取り組みを観察しながら、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。 ○見つけたり考えたりしたことを伝えていることを取り上げて、称賛する。(T2)	○Aさんがフラッグをとれなくて、あきらめてきたときには、友だちと協力して挟み撃ちするといいよと声をかけ支援する。(T2)
3. めあての確認	5	めあて2:攻め方を選んでゲームをしよう ①鬼ひきつけ作戦 ②走り抜け作戦 ③惑わせ作戦  ひとりか鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。鬼がその動きにつられることでできた隙について、もう一人が走り抜ける。 攻めが同時に鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。鬼に狙いをしぼらせない。 斜めやジグザグに守りゾーンに走り込むことで、鬼を惑わせ守りを崩す。	
4. 活動Ⅱ ゲーム	20	○チームでやってみたい攻め方を相談して決めさせる。 ○児童が攻め方を比較する様子が見られた時に、 課題:どの攻め方だと、より多く得点が入るかな? と課題を位置付ける。 ○作戦ボード(タブレット)を活用して、自分や友だちの動きを確認しながら作戦を立てさせる。 ○作戦が決まったチームから練習させる。 ○ゲームをさせる。(攻守3回) ○めあてに向かって学習している児童や、課題解決への取り組みが上手なグループを賞賛する。(T2)	○Bさんが攻め方で困っている時には、コートで一緒に動きながら運び方を説明する。(T2)
5. 振り返り	10	○振り返りを学習カードに記入させる。 ○友だちの良い動きを見つたり考えたりしたことを出し合わせる。 ○ゲームでの攻め方で動きの良いチームを紹介し、次時への意欲づけを行う。 まとめ: ●素早い動きをすると、よく点が入る。 ●協力して鬼を引き付けると、よく点が入る。 ※期待する振り返り ●鬼を引き付けることができ作戦通りに出来た。 ●走り抜け作戦は成功した。次は鬼引き付け作戦を試してみたいです。 ●走り抜け作戦でタイミングがそろわなかった。次は合図を出してそろえたいです。	○Bさんが振り返りで友だちと交流できていない時には、二人組で伝え合う場面を設定させることで支援する。(T2)
6. 片付け、挨拶	2	○協力して片づけるように声をかける。	