

小学校第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び

単元目標

知識及び技能	宝運び鬼の行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、陣地を取り合うなどの簡単な規則でボール運び鬼をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	みんなが楽しくゲームができるように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	宝運び鬼の学習に進んで取り組み、規則を守り誰とも仲良くすること、勝敗を受け入れることができるようにする。

ねらい	① ②	③	④	⑤	⑥	評価規準
	<p>運び鬼の行い方を知り、単元の見通しをもつことができる。</p> <p>共：(1) 運動遊びの楽しさに触れるための、アナログゴンの導入 ・ チームペアでアナログゴン(チーム対抗しつぽとりに)に取り組む。</p> <p>はじめの規則で宝運び鬼を行う。 [はじめの規則] ・ 1 チーム5~6名(男女混合)。 ・ 各自宝を持ち、3人ずつでスタートラインからゴールラインに向かって走る。(攻めが「いくよ。」と言ひ、守りが「いいよ。」の合図でスタート)。 ・ タグをとられず、宝(紅白玉)をゴールラインまで運べたら1点。 ・ 鬼(2名)に途中でタグを取られたらスタートラインにもどる。 ・ 3分間で攻守交代。得点が多かったチームの勝ち。</p>	<p>みんなが楽しむために、規則を工夫したり、攻め方を選んだりして宝運び鬼を楽しむことができる。</p> <p>共：(1) 運動遊びの楽しさに触れるための、規則の工夫 ・ 大ききの違う3種類の用具を準備する。 ・ よい動きを全体で共有するために、ゲーム1の終了後、友達の良い動きを伝え合う時間を設定する。また、よい動きを視覚的にとらえやすいようにICTを活用して紹介する。</p>	<p>攻め方を工夫して宝運び鬼を行う(ゲーム1→振り返り→ゲーム2)。 [第4時] 教師が提示した攻め方を選 んで宝運び鬼を行う。 [第5時] チームで考えた攻め方で宝運び鬼を行う。 共：(2) 子ども同士が学び合いなが ら学習に取り組むことができ る仕掛け ・ 第4時、教師が提示した攻め方(広がり攻める、集まって攻める)から選んで遊ぶ。第5時、教師が提示した攻め方を参考にチームで考えた攻め方で遊ぶ。</p>	<p>これまで学習した規則(得点の方法)や攻め方を選んだりして大会を行う。 ・ 8チームを2パートに分ける(1パート:4チーム)。 ・ 各パートで優勝を決める(勝利数)。 共：児童が進んで取り組むために、大会の役割(準備、運営、片付け)を分担する。</p>	<p>2組と大会を行い、宝運び鬼を楽しむことができる。</p>	<p>【知識・技能】 ①きまりや用具の使い方等の宝運び鬼の行い方について言うことができる。 ②相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。 ③少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたたりすることができる。</p> <p>【思考・判断・表現】 ①楽しく宝運び鬼ができる得点の方法を選んでいる。 ②少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたたりする行い方を友達に伝えられている。 ③少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたたりする行い方を選んでいる。</p>
展開	<p>取組んだ感想を伝え合い、単元の見通しをもつ。</p>	<p>本時学習の振り返りを行う。・ 楽しかったこと 共：互いの取組のよさを称賛させるために、全体で自己の伸びや友達のよさを伝え合う時間を設定する。</p>	<p>単元を通した学習の振り返りを行う。 ・ 楽しかったことやできるようになったこと ・ 友達のかかわり 共：互いの取組のよさを称賛させるために、全体で自己の伸びや友達のよさを伝え合う時間を設定する。</p>	<p>【主観的に学習に取り組む態度】 ①勝敗を受け入れて宝運び鬼をしようとしている。 ②規則を守り誰とも仲良く運動をしようとしている。</p>	<p>総括的評価</p>	
終末	①	②	②	③	③	

友達と運動の楽しさに触れるための教材の工夫と活動の工夫
 小学校第2学年 E ゲーム イ 鬼遊び「宝運び鬼」

1 単元の目標

- 宝運び鬼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宝運び鬼をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- みんなが楽しくゲームができるように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】
- 宝運び鬼の学習に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良くすること、勝敗を受け入れることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 運動遊びの楽しさに触れるための、アナログと規則の工夫

本学習は、単元を通して、相手のいない場所へ移動したり、かけこんだりしてタグをとられずに宝を運ぶ動きを身に付けるために、類似の動きによる感覚づくり（アナログ）や規則の工夫を行った。

①類似の動きによる感覚づくり（アナログ）

個人で楽しむ教材（じゃんけんしっぽとり）とチームで協力して楽しむ教材（チーム対抗しっぽとり）に取り組みさせた。ねらいとする動きを全体に広げるために、「タグをとられないための動きのポイントは何？」と発問した。子供たちは、「ゆっくり走ったり、速く走ったりする」「相手の近くで、いきなり走る方向を変える」「相手がいなくて走るところに走る」などと発言したり、動きを示したりしながら紹介して、楽しみながら動きを身に付けることにつながった。運動が苦手な児童には、教師が個別に声をかけたり、一緒に動いたりして動きのポイントを共有した。



【じゃんけんしっぽとりの様子】



【チーム対抗しっぽとりの様子】

じゃんけんしっぽとり	チーム対抗しっぽとり
2 m 離れて向かい合いじゃんけんをする。勝った人は、負けた人をかわして決められたラインまで走る。負けた人にタグを取られずラインまで走ることができたら勝ち。	1人2本タグをつける。制限区域内（バスケットコート）で1分間、タグを取り合う。チームの合計数が多い方が勝ち。

②規則の工夫

単元導入時に子供たちに提示した「宝運び鬼」の得点の規則は、タグ（両腰に1本ずつつける）を鬼にとられず、宝（紅白玉1個）をラインまで運ぶことができたなら1点とした。子供たちは、制限時間に少しでも多く得点しようと何度も取り組む姿が見られた。第3時、子供たちに「もっと楽しい宝運び鬼にするには？」と発問すると、「もっと点数をとりたい」「宝を増やしたい」と発言した。そこで、宝の種類を増やし、宝によって点数を変えることを確認した。



はじめの得点の規則	変更した得点の規則
・紅白玉 1点（何回でも可）	・紅白玉 1点（何回でも可）
	・ボール 5点（1人2回）
	・段ボール 10点（1人1回）

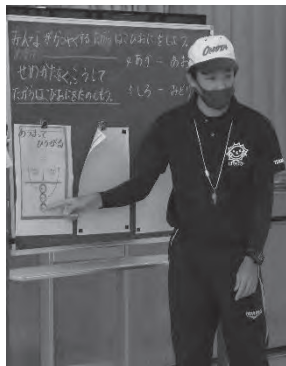


【規則の工夫】

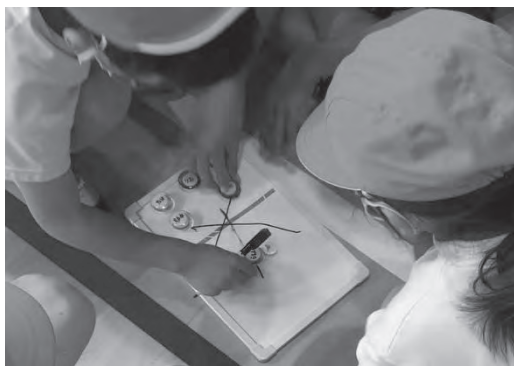
規則を工夫したことで、合計得点が増えたことや制限があることから確実に得点をとるために鬼の動きに合わせて動いたり、仲間と連携して動いて楽しむ姿が見られた。

(2) 子供同士が学び合いながら学習に取り組むことができる仕掛け

第4時は、子供たちが、これまで身に付けた個人の動きに加えて、チームで連携した攻め方ができるように、攻め方の例を提示した。子供たちには、名前付きのマグネットと攻め方ボードを渡して、教師が提示した攻め方の中から選択させ、ゲームに取り組みさせた。攻め方や自分の役割が明確になり、苦手な児童にとってもチームのみんなと一緒に攻め方を選んで楽しむことができていた。また、みんなで連携して攻める楽しさに触れるきっかけにもなった。



【攻め方の例を提示する様子】



【チームで攻め方を決める様子】

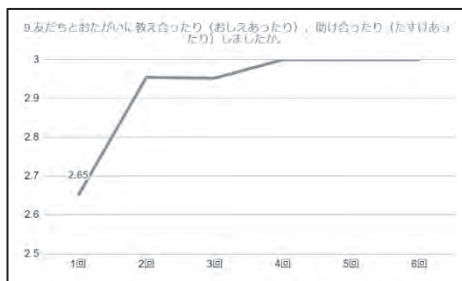


【チームで決めた攻め方をゲームで確かめる様子】

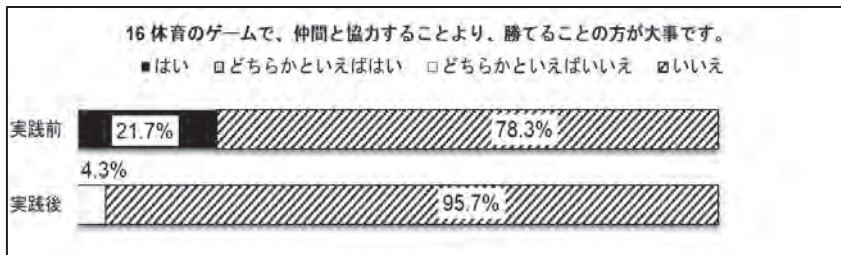
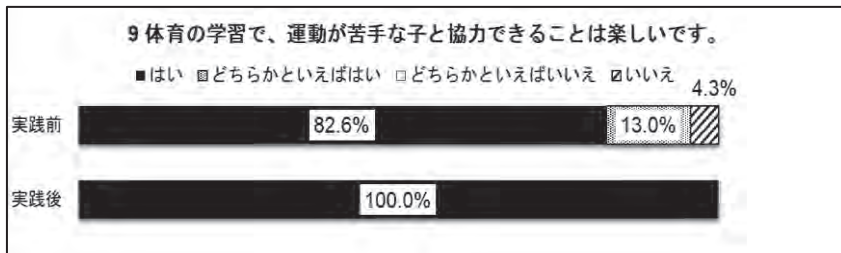
3 成果と課題

(1) 成果

○ 毎時間の学習後に行ったアンケート「4項目質問紙アンケート(4件法)Q:『友だちとおたがいに教えあったり、助け合ったりしましたか』」については、学習が進むにつれて高い評価で推移している。これは、規則を工夫したり、チームで攻め方を選択したりしながらチームの友達と「宝運び鬼」の楽しさに触れることができたからだと考える。



○ 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート(21項目質問紙アンケート)」の『体育の学習で、運動が苦手な子と協力できることは楽しいです』については、単元後すべての児童が「はい」と回答し、『体育のゲームで、仲間と協力することにより、勝てることの方が大事です』については、単元後すべての子供が「どちらかというといいえ」「いいえ」と解答した。これは、規則を工夫したり、チームで攻め方を選択したりしたことで苦手な子供も得点できる機会が増えたり、チームのみんなから称賛されたりしたからだと考える。

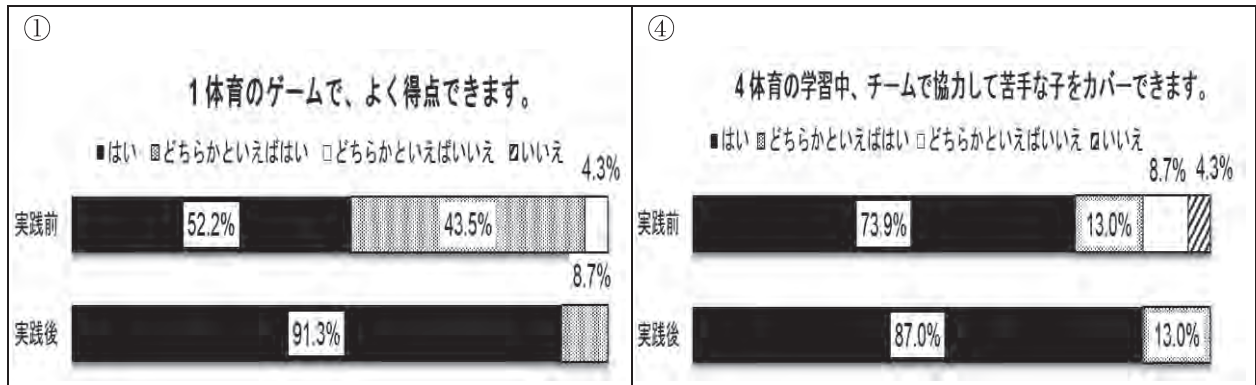


(2) 課題

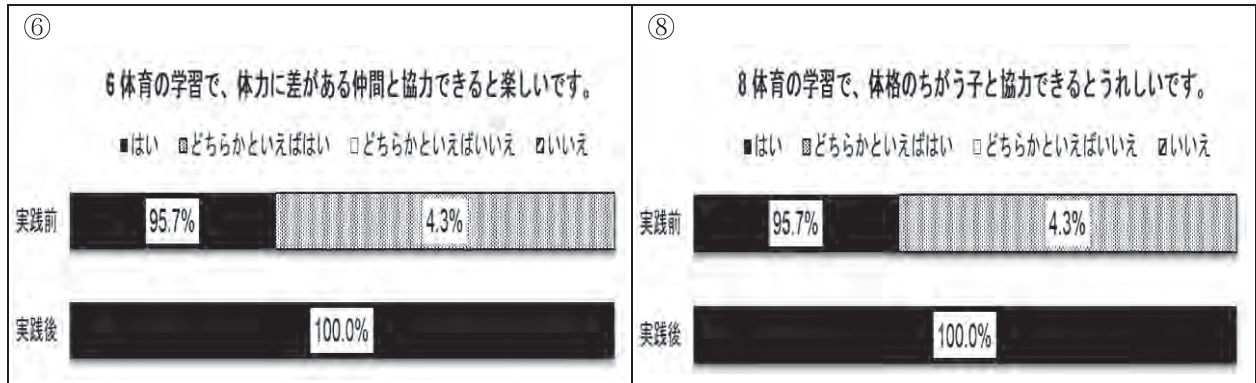
● 子供たちが主体的に遊び方を工夫(コート、人数等)しながら、より運動の楽しさに触れることができる手立てについて、今後工夫する必要がある。

【児童生徒の変容】

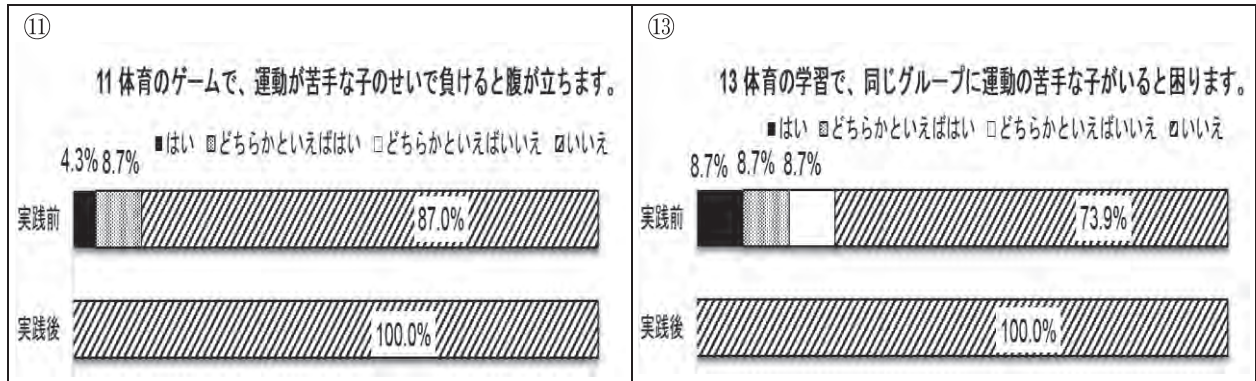
〔Ⅰ リーダーシップ〕



〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔排除雰囲気〕

