

1 単元名 宝取り鬼（鬼遊び）

2 運動の特性（機能的特性）

宝取り鬼は、鬼をかわしてゴールとなる場所に走り込んで宝を取ったり、宝を取られるのを阻止したりして得点を競い合うことが楽しい運動である。

3 児童の実態（学習の準備状況）

～省略～

4 実態の考察

(1) 運動の楽しさの体験状況について

前年度のしっぽ取り鬼の経験から、ほとんどの子どもたちが鬼遊びの学習に対して、前向きにとらえていることが分かった。楽しいと感じるときについても、「しっぽを取ったとき」と答える子が多く、しっぽ取り鬼の経験で「相手のしっぽを取って得点を競い合う」という運動の特性に十分に親しんでいる子どもが多いことが分かった。今回の宝取り鬼の特性である「宝を取られるのを阻止して得点を競い合うこと」は1年生の学習で十分に経験し、楽しんでいる。

また、鬼遊びを好きな理由として走ることが好きだと答える子どもも多かった。今回の宝取り鬼の学習では、「鬼をかわしてゴールに走り込む」ことを子どもたちが十分に楽しめるようにし、新たな運動の特性に浸ることを一番の目標として指導していきたい。

しかし一方で、「走ることが苦手で鬼遊び中に転倒した経験をもち、また転倒をするかもしれない。」と宝取り鬼に対して「楽しみではない」と消極的に思っている子どもが1名いる。また、しっぽ取り鬼でうまく逃げるができずにタグを取られ続けたり、鬼から逃げるときにうまく走れずに転倒してしまったりして、「楽しくない」経験をした子どもも数名いることも分かった。これは、走る技能やバランス等の感覚が足りておらず、体をうまく動かすことができないのが原因だと考えられる。

宝取り鬼の学習で、子どもたちが運動の特性に触れて意欲的に学習に取り組めるようにするには、思い切り走ったり急に曲がったりといった動きや、体のバランス感覚等の運動感覚が遊びの中で身に付けられるようにする必要がある。

(2) 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

課題をもつことに関しては、全ての子どもができていないと答えた。また、課題解決のためにどのようなことをすればよいかという質問にも、全員が分からないと答えた。1年生のときには、教師がその時間の課題を与え、それに対して学習の終わりに振り返りを行っていた。そのため、課題解決型学習を未経験で課題解決の見通しが立たず、自らの課題を設定することはできないことが分かった。また、実態調査のアンケートの記入の際に自分の考えたことを言葉に表現できない子どもが数名いた。普段の学習の様子を見ても、黒板の文字を書き写すことはできるが、考えたことを言葉にすることに苦手意識をもっている子どももいる。そのため、自らの課題を言語化することを難しいと感じる子どもがいることが分かった。

クラスの全員が課題解決型の学習を未経験という実態から、どのような動きが得点につながる

動きなのか、または、得点を阻止する動きなのかについて共通理解を図り、学習に見通しをもたせることで、どの子どもも意欲的に学習に取り組めるようにしていきたい。また、自分の考えを言語化することが難しい子どももいることから、全体で良い動きに名前をつけて共通言語化することでどの子どもたちもよい動きをその中から選択するだけで課題解決の方法を表現できるようにしていきたい。

作戦や練習方法、ルールについて選択できるかという質問には、クラスの半数以上の子が分からないと答えた。作戦については自信があると答える子どももいるものの、練習方法やルールを選択することについては、宝取り鬼やボール運び鬼の経験がない。まずは自分の課題をもち、解決の方法を考えるという学習の仕方を理解することを優先して指導することで、中学年の学習の際には自分たちに合った場やルールを選択するといった思考面を高められるようにしていきたい。

友達を称賛したり、互いに協力したりすることについては、ほとんどの子どもができていたと答えた。前年度、友達とかかわり互いに認め合いながら学習してきたことが伺える。本単元も互いに良いところを認め合い、友達の良い動きを真似しながら学習に取り組み、みんなで協力して学習する楽しさを体験させたい。

(3) 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

実態調査では、ほとんどの子どもが鬼のいない場所を見つけて移動したり駆け込んだりすることができていたため、得点できなかった子どもは2名しかいなかった。

しかし、ゲーム中の様子を見てみると、とにかく走り出してしまい鬼に囲まれたり、一旦走り出すと同一方向にしか進めなかったりする子どもが多かった。そのような子どもたちがゴールに向かっていく途中で急に曲がったり、フェイントを使ったりして鬼をかわして走ることや、仲間と連携して走ることができれば、さらに得点を重ねることができる。運動の特性に浸るためには、これらの動きの習得を図る必要があることがわかった。

5 研究の視点と学習の手立て

(1) 市教研体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点と手立て

視点1 課題を見付け解決できる学習過程の工夫と指導内容の明確化

<手立て>

○主運動につながる感覚づくりの運動の設定

子どもの実態を踏まえ、より運動の特性に浸って宝取り鬼を楽しむためには攻撃（ラン）の技能を高める必要があると考えた。鬼がいないところに走り込むという動きはほとんどの子どもができていたことから、本単元で身に付けさせたい動きを以下のように設定した。

身に付けさせたい動き

- ・急に曲がったりフェイントを使って身をかわしたりして走り抜ける動き
- ・仲間と連携して走る動き

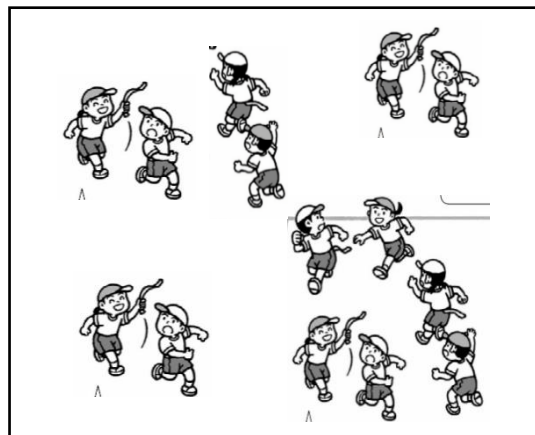
上記の動きを身に付けさせるために、毎時間の導入時に主運動につながる感覚づくりの運動に取り組んでいく。具体的には2種類の活動に取り組んでいく中で、動きの習得を目指していきたい。

【主運動につながる感覚づくりの運動】

(1) しっぽ取り鬼

一定の区域内でしっぽ取り鬼を行う。自分のしっぽを取られないで、たくさんのしっぽを取った人が勝ちとする。個人戦を行ったり、チーム戦を行ったりと行い方を変えて取り組んでいく。

活動を通して、周りの相手をよく見て人がいないところに逃げたり、フェイントを使ってかわしたりする動きや仲間と連携して動く感覚を養う。

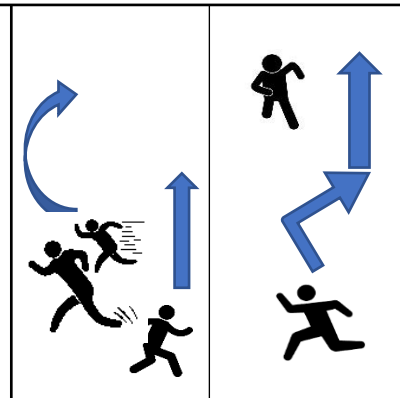


(2) チーム内1対1→2対1

コート縦半分に分けて、チーム内で1対1(または2対1)のゲームを行う。タグを取られずにゴールラインまで走り抜けたら、攻撃側の勝ちとする。

1対1では、フェイントを入れて鬼をかわしたり、鬼のいないところを走り抜けたりする動きの感覚を養う。

2対1では、連携して同時に走ったり、おとりになって味方の走り込むスペースを作ったりして鬼をかわして走り抜ける動きの感覚を養う。



視点2 さらに運動が楽しくなるかかわり合いの工夫(人、ものとのかわり合い)

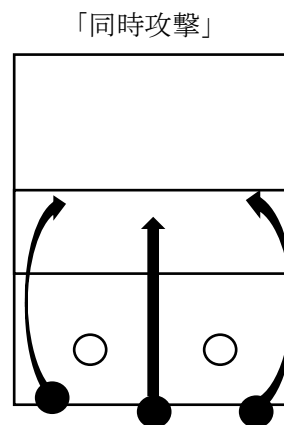
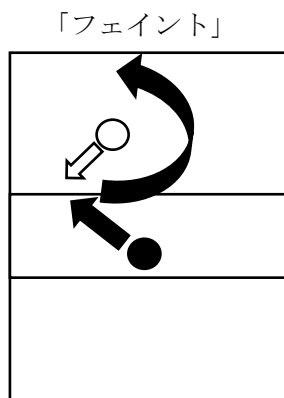
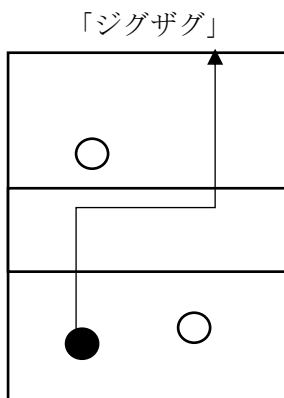
<手立て>

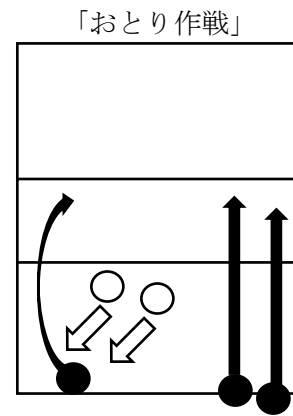
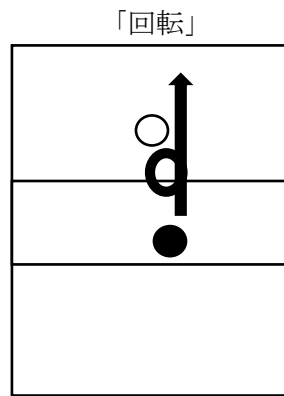
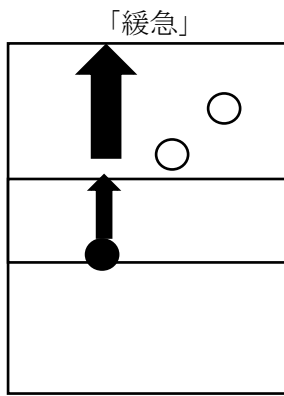
○動きの良さを共通理解するための学習資料の工夫

実態調査から子どもたちは宝取り鬼の経験がないため、どのような動きが得点やタグを取ることにつながるのかが分かっていない。そこで、毎時間の学習の振り返りの際に得点やタグを取ることにつながる有効な動き方を紹介し合い、良い動きのパターンとしてクラス全体で共通理解していく。そうすることで課題解決のためにどのように頑張ればよいか見通しをもって学習に取り組めるようにしたい。また、互いの良い動きを認め合いながら協力して学習していくことでさらに楽しく運動に親しめるようにしていきたい。

紹介された動きのパターンは、子ども自ら技名をつけて「技辞典」という掲示資料にまとめていく。そうすることで、自分に合った課題解決のために得点やタグを取ることにつながる有効な動きの方法を資料から選択できるようにし、どの子も課題解決型の学習の仕方を理解し、意欲的に学習に取り組めるようにしたい。

【技辞典の例】 ●：攻撃 ➡：攻撃側の動き ○：守備 ⇒：守備側の動き





6 単元の目標

- (1) 宝取り鬼の行い方を知るとともに、フェイントを使って鬼をかわして走ったり、友達と連携して走り抜けたりすることができるようにする。(知識及び技能)
- (2) 自分のめあてをもち、課題解決のため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, 表現等)
- (3) 宝取り鬼に進んで取り組み、ルールを守って誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を配っ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)

7 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
内容のまとまりごとの評価規準	次の運動遊びの行い方を知っているととともに、易しいゲームをしている。 ・鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどを行っている。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしているとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動遊びに進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲良く運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。
学習活動に即した評価規準	①宝取り鬼の行い方を知っている。 ②鬼のいない場所へ走り込んだり、フェイントを使って鬼をかわして走り抜けたりすることができる。 ③友達と連携して鬼をかわして走り抜けることができる。	①自分のめあてをもち、意識して活動している。 ②課題解決のために攻め方を選んでいる。 ③課題解決のために考えたことを友達に伝えている。	①宝取り鬼に進んで取り組もうとしている。 ②規則を守って、仲間と助け合おうとしている。 ③誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れようとしていたりしている。 ④準備や片付けなどで、分担された役割を果たし、場や用具の安全に気を付けている。

8 学習の道すじと評価計画

	1	2	3	4 (本時)	5	6
学習のねらい	宝取り鬼の行い方を理解することができる。	急に曲がったりフェイントを使って身をかわしたりして走り抜けることができる。			仲間と連携して走ることができる。	
0 45	オリエンテーション	場の準備・準備運動・感覚づくりの運動 ねらい 簡単なルールで宝取り鬼を楽しむ。				
知・技	①			②		②③
思・判・表			①	②	③	
態度	④	①④	③		②	

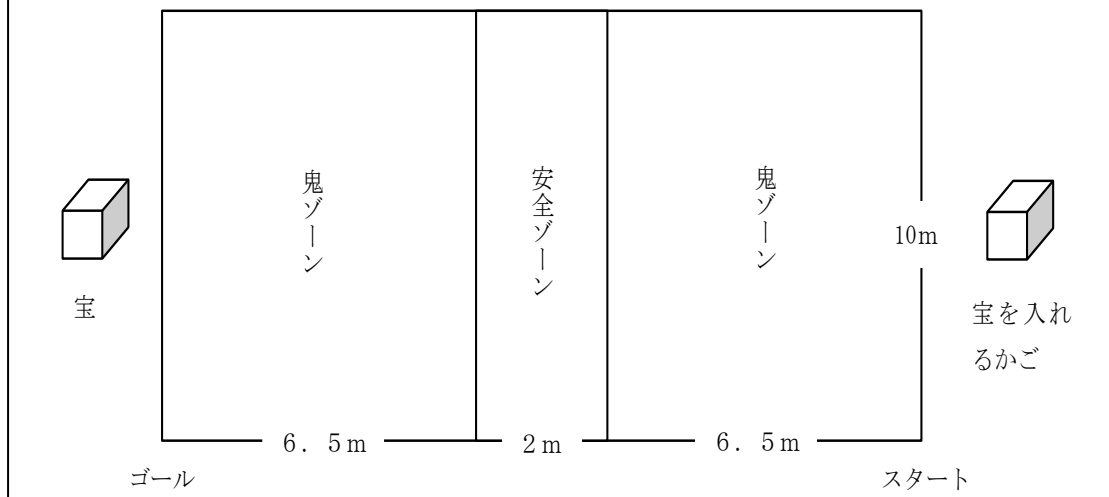
9 指導計画

	学習内容と活動	教師の指導・支援○・評価◇
はじめ	1 学習のねらいや道すじ、進め方を理解する。	○今後の学習の見通しがもてるように伝える。
	2 学習カードの使い方や宝取り鬼を楽しむための約束やはじめのルールを確認する。	○全員が楽しく行うために約束を守ることが大切だということを伝える。

【はじめのルール】

- チーム構成：1チーム 4、5人（計6チーム）
- ゲーム時間：3分（攻撃）1分-3分（守り） 2試合
- スタートから出て、鬼にフラッグを一本も取られずにゴールラインを走り抜けたら、宝を1つとれる。
- 宝をとると、チームに1点が入る。
- 宝をとったら、コートの外を通してスタートに戻り、ゲームを再開する。
- 鬼にタグを取られてしまった場合は、コートの外からスタートラインまで戻り、タグをつけて再開する。
- 鬼ゾーンは2つあるが、必ず2人は鬼がいるようにする。（誰をどこに配置するかはチームで相談する。）
- 鬼は鬼ゾーンから出ない。
- 鬼はタグ以外の場所を触れない。
- 鬼はタグをとったら、手渡しで返す。
- 鬼はタグを取ったら、「タグ」と声を出す。

【はじめの場】



3 準備運動、感覚づくりの運動をする。

- ・しっぽ取り
- ・チーム内1対1

4 試しのゲームをする。（1ゲーム）

5 ゲームの振り返りをする。

- 感想を書いて学習カードの使い方を知る。
- ルールで変更したいこと。
- マナーを守って楽しくできたか。

○すばやくかわせるように相手の動きをよく見るよう声をかける。

○相手の動きをよく見て、裏をかいたり空いている場所に逃げたりするような動きを意識して行うよう指導する。

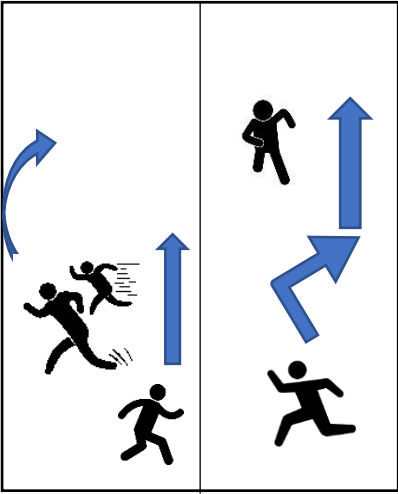
○何のために行うのか、目的を確認する。

◇宝取り鬼の行い方を知っている。

（知識・技能①）

◇準備や片付けなどで、分担された役割を果たし、場や用具の安全に気を付けている。

（主体的に学習に取り組む態度④）

	<p>6 整理運動をする。</p>	
<p>な か</p>	<p>1 場づくりをする。</p> <p>2 準備運動、感覚づくりの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・しっぽ取り ・チーム内1対1 ・チーム内2対1  <p>3 めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ねらい 簡単なルールで宝取り鬼を楽しもう。</p> </div> <p><予想されるめあて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・タグを取られないように、鬼のいないところを走る。 ・A君がしていた動きをまねして宝を取りたい。 ・ジグザグに動いて鬼をかわし、宝を取りたい。 ・友達と一緒に動いて、宝を取りたい。 ・勝つために、友達と協力してタグを取る。 <p>4 ゲームを行う。(2試合)</p> <p>1 試合目 (3分—1分—3分) ↓ 作戦タイム (3分) ↓ 2 試合目 (3分—1分—3分)</p>	<p>○あらかじめ用具の分担をしておき、チームで協力して場づくりができるようにする。</p> <p>◇準備や片付けなどで、分担された役割を果たし、場や用具の安全に気を付けている。</p> <p style="text-align: center;">(主体的に学習に取り組む態度④)</p> <p>○よく使う部位を中心に行うようにする。</p> <p>○相手の動きをよく見て、フェイントを使ったり空いている場所に逃げたりするような動きをしている子どもを称賛し、よいイメージを全体に広げる。</p> <p>○鬼をかわすのが苦手な子どもには、手を引いて一緒に動き方を確認することで、どのような動きをすれば得点することができるのかイメージできるようにする。</p>
		<p>○鬼をうまくかわして宝を取るためには、どのようなことを心がけたらよいか振り返りも交えて話し合うように助言する。</p> <p>◇自分のめあてをもち、意識して活動している。(思考・判断・表現①)</p> <p>◇課題解決のために攻め方を選んでいる。(思考・判断・表現②)</p> <p>○ゲームの始めと終わりはしっかり挨拶をするように指示する。</p> <p>○得点につながる良い動きを称賛し、周りの子どもに周知する。</p> <p>○試合の間には仲間の良い動きをほめたり、自分の得点につながった動きを思い出させて</p> <p>○なかなか得点ができない子どもには、動きの</p>

<p>《試合形式》</p> <p>1、2、3時間目→練習試合</p> <p>4、5、6時間目→総当たり戦、対抗戦</p> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <p>【子どもの振り返りの例】</p> <p>「右に行くふりをして左に行ったらうまく鬼をぬけたよ。」</p> <p>「〇〇さんが先に出て、おとりになってくれたから、そのすきに3人で攻められたね。」</p> <p>6 整理運動、後片付けをする。</p>	<p>ポイントを思い出させたり、手を引いて一緒に動いたりして、自分の動きを改善するように促す。</p> <p>○鬼になってなかなか捕まえない子どもやなかなか得点できない子どもには、短い時間で友達と交代するように助言する。</p> <p>◇宝取り鬼に進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①)</p> <p>◇規則を守って、仲間と助け合おうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度②)</p> <p>◇鬼のいない場所へ走り込んだり、フェイントを使って鬼をかわして走り抜けたりすることができる。 (知識・技能②)</p> <p>◇友達と連携して鬼をかわして走り抜けたりすることができる。 (知識・技能③)</p> <p>◇誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れようとしていたりしている。 (主体的に学習に取り組む態度③)</p> <p>○毎時間の振り返りの際に共通理解する事項について振り返りを行う。</p> <p>○自分のめあてを振り返り、チーム内で良い動きやうまくいったこと話し合うように促す。</p> <p>○友達の得点につながる良い動きについて紹介し合うように指示する。また、掲示物に記録していく。</p> <p>○ルールについて問題点を話し合わせ、必要に応じてルールを加除修正を行う。</p> <p>◇課題解決のために考えたことを友達に伝えている。 (思考・判断・表現③)</p> <p>○安全に気を付けて後片付けを行う。</p>
<p>ま と め</p>	<p>○学習のまとめを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・宝取り鬼の行い方を知るとともに、フェイントを使って鬼をかわして走ったり、友達と連携して走り抜けたりすることができたか。 ・自分のめあてをもち、課題解決のために考えたことを友達に伝えることができたか。 ・宝取り鬼に進んで取り組み、ルールを守って誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができたか。