

## 「おに・オニ・鬼遊び」(8時間扱い)

授業者 石崎 寿和

## 1. 体育科の目標・第1学年における目標・本単元の目標・育成を目指す資質・能力を踏まえた単元の評価規準

体育科の目標	体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。		
	体育科の見方・考え方		
	運動やスポーツについて、その意義や特性に着目して、楽しさや喜びを見出すとともに体力の向上に果たす役割を捉え、公正、協力、責任、参画、共生、健康・安全といった視点を踏まえながら、自己の適性等に応じて「する・みる・支える・知る」等の多様な関わり方について考えること		
	個別の知識や技能 (何を知っているか、何ができるか)	思考力・判断力・表現力等 (知っていること・できることをどう使うか)	学びに向かう力、人間性等など (どのように社会・世界と関わりよりよい人生を送るか)
	その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。	運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。	運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。
第一・二学年の目標	各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。	各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。	各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。
本単元の目標	簡単な規則の鬼遊びを通して、周りを見て素早く動くことができるようにするとともに、フェアプレイ(全力・ルール順守・相手尊重・安全第一)で、自分やチームでよりよい動きを選んだり、協力して運動したりすることができるようにする。		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>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の動きができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>鬼遊びの行い方を知るとともに、ルールに応じて動きを工夫したり、チームで簡単な約束を決めたりして、考えたことを動作や言葉で伝えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>鬼遊びのゲームに、進んで取り組もうとしている。</li> <li>勝敗の結果を受け入れて、規則を守り、友達と仲よく運動しようとしている。</li> <li>友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> </ul>
	評価1	評価2	評価3

## 《単元について》 E ゲーム

本単元では、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い合うゲームを取り入れた鬼遊びを扱う。開始期では、攻守が入り交じる鬼遊びを扱い、相手(鬼)から逃げたり、身をかかわしたり、相手を追いかけたりする、鬼遊びの基礎的・基本的な動きを習得できるようにする。

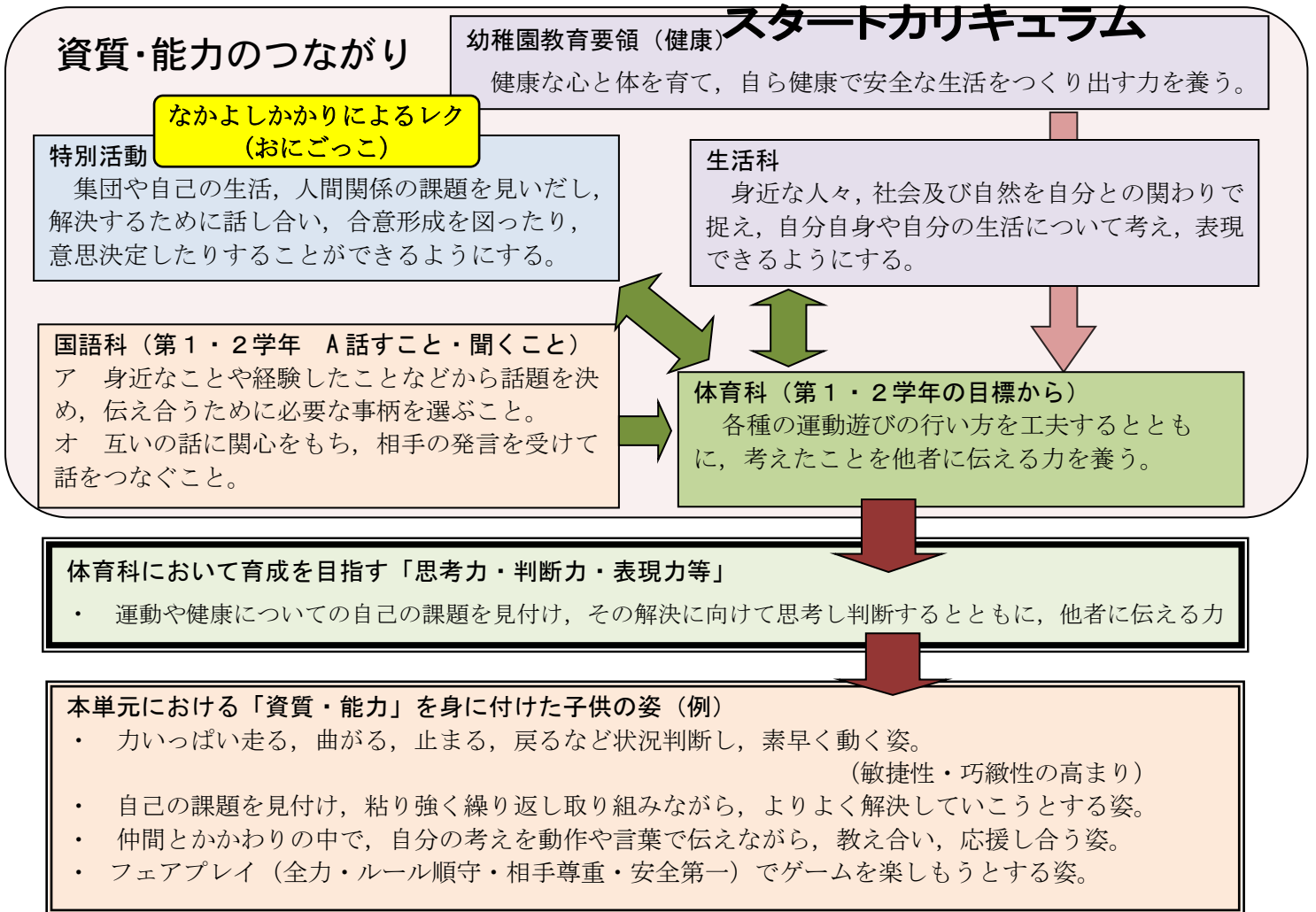
展開期では今まで行ってきた鬼遊びから、「宝取り鬼」といったチームで攻守が交代し得点化する鬼遊びに発展させる。得点化により目に見えて勝敗がつくため、より多くの宝を取る(タグを取られずに逃げる)には、どうしたらよいかを個人やチームで工夫し、めあてや簡単な約束が決めやすいと考える。加えて、繰り返しゲームをすることで、個の動き方と、チームでの攻め方などをより深く考えさせたい。

単元のまとめ期では、「宝取り鬼大会」の活動を位置付ける。これは、今まで行ってきた「宝取り鬼」で機能した動きの中から、一番機能した動きやチームで簡単な約束を選び、実際に勝敗を決めるといっ

た活動である。ゲームでは、フェアプレイ（全力・ルール順守・相手尊重・安全第一）を重視し、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も大切にしていく。この鬼遊びは、中学年扱う「ボール運動」につながるゲーム遊びである。作戦を考える有効性や楽しさをこの単元で十分味わわせることで、中学年のボール運動においても意図的なプレイをめざし、作戦を考えたり実行したりすることができるようになることを考える。

## 2. 研究との関わり

(1) 資質・能力を支える「学びの文脈」～「思考力・判断力・表現力等」を中心として



(2) 「主体的・対話的で深い学び」を保障する手立て

- 手立て1 **より楽しく活動できる課題設定の明確化と振り返り活動の充実**

開始期、展開期、まとめ期それぞれに全体の課題を設定する。毎時間のゲームの中から、成果や課題を出し合い、次の学習課題へとつなげる。そして、全体の課題に応じた個のめあてを立てることで、一単位時間での振り返りがしやすくなり、次時の学習につながりをもつための、より具体的な課題設定が図られる。

また、振り返りにおいては、「ピースカード」という振り返りカードを活用する。子供自身が立てためあてを振り返り、次時の学習へとつなげる、手立てとして活用していく。本単元では、「フェアプレイができたか」「動きのこつをみつけることができたか」「自分やチームのやりたい動きができたか」そして、「今日のフェアプレイヤー」を記入し、相互評価を行う。動きのよ

さを伝え合う活動を振り返りの場面で設定することで、自分の動きの質を高めることや新たな動きを獲得することができ、運動する楽しさを広げることにつながると思う。

○ 手立て 2 対話的な学びが生まれる場の設定と教師のかかわり

チーム対チーム（集団対集団）として勝敗を競え合える鬼遊びを中心に据え、ルールを工夫する。鬼遊びでは、いろいろなルールや場を設定し、実際にチームで活動させる。様々なルールの遊びの中から、より楽しいルールを子供が見つけられるよう促していく。用具やルールによってさまざまな作戦が工夫でき、より楽しい鬼遊びになることを実感することができる。チーム対抗の鬼遊びでは、チームとしての意識を持たせるために、作戦の時間を設ける。また、自分の運動を周りの仲間が肯定的に認め、応援してくれるような場を設定することで、個々の活動も生き生きしたものになると考える。

教師のかかわりとして、学習の入門期である1年生には、①子供と教師の対話と応答、②子供同士の対話を生む働きかけの2点を大切にする。①は、教師が子供の学びの中に入り、考えや疑問を共有し、ともに対話をする中で、対話的な学びのモデルとなるかかわりのことである。②は、例えば、子供のよさを紹介したり、同じ悩みや疑問をもっている子を出会わせたりすることで、対話的な学びを誘発するかかわりのことである。これらの支援を繰り返していくことで対話的な学びの基礎を身につけられると考える。


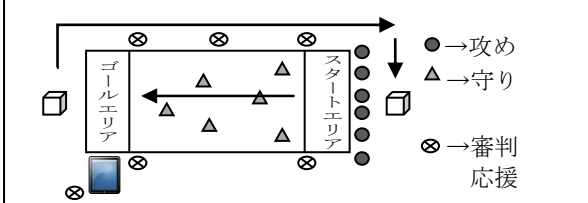
○ 手立て 3 動きや作戦を可視化するための ICT 活用

グループでのよい動きや友達のよい点などを動画や静止画に残しておくことで、課題提示や振り返りの際に、見合うことができる。動きのよさを子供の言葉やわかりやすいキーワードにして整理していくことで、動きを明確にできるようにする。可視化することで、課題設定、作戦の話し合いや振り返りをする際の焦点化を図ることができると思う。

### 3. 単元のグランドデザイン

	単元開始期				単元展開期			単元まとめ期
	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
課題	学習の見通しをもち、鬼遊びを楽しもう。	「宝取り鬼」のルールを知り、鬼遊びを楽しもう。			動きのこつを見つけながら、チームで協力して、鬼遊びを楽しもう。			宝取り鬼大会をしよう。
開始期	○オリエンテーション ・ねらい ・学習の流れ(学び方) ・準備するもの ・学習カード ・学習のマナー などを確認する	○協力して場をつくる。 ○全体と個の課題の確認 <b>課題設定の明確化</b> <b>ICT の活用</b>  ○グループ毎にウォーミングアップをする。(鬼遊びにかかわる動き) ・グループ内で作戦を決める。  対話的な学びが生まれる場の設定と教師のかかわり						○全体の課題の確認
展開期	○いくつか鬼遊びをする。	○宝取り鬼(攻守が交代する鬼遊び) ・ルールを確認する。						○宝取り鬼大会
まとめ期	○振り返り	○振り返り ・学習カードを記入する。 ・「今日のフェアプレイヤー」を紹介する。 対話的な学びが生まれる場の設定と教師のかかわり						○単元の振り返り ・学習成果や友達の学びのよさを認め合う。
	振り返り活動の充実 ・学習活動を振り返る(個)(グループ)      ・子供同士による相互評価(今日のフェアプレイヤー)							

4. 本時案（6／8時）

<p>本時の目標 鬼遊びの動き方を工夫して動くことができるようにするとともに、考えたことを友達に動作や言葉で伝えることができるようにする。</p>	
学習活動（○）と子供の姿	教師の支援（☆）と評価（◇）
<p>○ 準備体操をする。 ○ 前時の振り返りから課題意識を高める。</p>	<p>☆ 前の学びが生かされ、方向性が明確化できるように、振り返りの内容をもとに、本時の全体の課題設定を行う。 【手立て1・3】</p>
<p>課題（ねらい） うごきのこつを つかって、 チームで たからを たくさん ゲットしよう！！</p>	
<p>○ 個人のみあてを立てる。 ○ チームで W-UP&amp;作戦を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>・ジグザグ攻撃作戦 ・おとり作戦 ・ラインに気を付けて逃げよう！！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>・挟み撃ちにする。 ・二人でとる。 ・後ろからとる。</p> </div> <p>○ 学習の流れを確認する。</p>	<p>☆ チームに分かれて、W-UPをしたり、チームでの話し合いを行い、簡単な約束を考えたりするブースを設ける。 ☆ 個人のみあてやチームで作戦を立てやすくするように掲示を工夫する。 【手立て1】</p> <p>☆ 次の観点で考えるように促す。 ・タグを取られないため動き方 ・攻撃の仕方 ・守り方 ・ルールやチームでの約束事</p> <p>☆ 学習の見通しがもてるよう、事前に学習の流れや対戦チームなどを確認する。</p>
<p>○ 宝取り鬼に取り組む。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>前のゲームの作戦を生かして攻めよう！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>みんなでジグザグ攻撃をしよう！！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>おとり作戦を使って攻めよう！！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>立つ場所を決めて守ろう！！</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  </div>	<p>◇ 鬼遊びの動き方を工夫して表現することができるとともに、考えたことを動作や言葉で友達に伝えることができる。 【評価2】</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 5px;">  <p>●→攻め ▲→守り ⊗→審判 応援</p> <p>1チーム6名 1試合1分30秒 × 2 3試合 ・スタートではタグを2本付ける。 ・タグを1本付けて突破→1点 タグを2本付けて突破→2点 ・宝の数が得点となる。 ※体育館2面で行う。</p> </div>	<p>☆ よい動きを賞賛することで、動き方を広めさせる。 ☆ 自分の運動を周りの仲間が肯定的に認め、応援してくれるような場を設定する。 【手立て2】</p>
<p>○ 振り返り活動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習カード（ピースカード）に書く。</li> <li>今日のフェアプレイヤーを発表する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>○○くんのジグザグ動きが速くて、タグが取れなかった。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>○○チームのおとり作戦で宝をたくさんとられてしまった。</p> </div> <p>○ 整理体操をする。 ○ 用具の片づけをする。</p>	<p>☆ 振り返り活動で、互いの学びのよさを認め合い、自分の動きの質を高めたり、新たな動きを確認したりし、運動する楽しさを広げることができよう、交流する場面を設定する。 【手立て1・2】</p> <p>◇ 友達のよさを動作や言葉で相手に伝えることができる。 【評価2】</p>