

1 単元名 鬼遊び、ボール投げゲーム

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ 一定の区間と規則を定め、その範囲内で鬼と逃げる者との関係で成立する、多人数で競うことが楽しい運動遊びである。
- ・ 個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることのできる運動遊びである。

【構造的特性】

- ・ 逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で行われる運動遊びである。
- ・ ボールを投げたり転がしたりしながら、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きによって易しいゲームをすることができる運動遊びである。

【効果的特性】

- ・ 一定の区間の中で自分はどのように逃げたらよいか考えることで視野の広がりをもつことができる運動遊びである。
- ・ 易しいゲームを行いながら、投げる感覚や捕る感覚を味わえる運動遊びである。

(2) 児童からみた特性

- 鬼遊びは、やさしい規則を工夫して力いっぱい追いかけたり、逃げたりすると楽しい運動遊びである。
- ボール投げゲームは、的に当たったり勝負に勝ったりした時に楽しさや喜びを感じることができる運動遊びである。
- ボールを投げたり捕ったりすることで他者との関りがもてることから、アドバイスや声掛けなどがしやすい運動遊びである。

【関心・意欲を低下させる阻害要因として考えられること】

- ▲ 鬼になってなかなか捕まえない児童や、鬼から逃げるのが苦手な児童にとって意欲が低下する運動である。
- ▲ ボール遊びが苦手な児童や、恐怖心をもっている児童にとって、楽しく参加できない運動遊びである。

(3) 児童の実態（男子9名、女子8名、合計17名）

診断的授業評価

項目名	Mean (単元前)	評価
たのしむ (情意目標)	14.47	5
学び方 (思考・判断)	12.94	5
できる (運動目標)	14.29	5
まもる (社会的行動目標)	14.94	5
合計得点	56.65	5

栗源小独自アンケート（１７名）

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	13	3	1	0
② 体育でできなかったことができるようになったこと	15	2	0	0
③ 運動のポイントやコツを意識	15	1	0	1
④ 運動の仕方を工夫	12	3	1	1
⑤ たずねたり、教え合ったりしている	11	4	1	1
⑥ ⑤は楽しいか	13	3	0	1
⑦ めあてをもって取り組んでいる	13	2	0	2
⑧ 難しい技に挑戦	14	3	0	1
⑨ きまりや規則を守って運動	14	3	0	1
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	14	2	0	1
⑪ 安全に気を付けて運動	13	2	1	1
⑫ 体育は好きか	16	0	0	1
⑬ ボール遊びは好きか	16	0	0	1
⑭ その理由	・ボール遊びが好きだから。 ・ボール遊び楽しいから。 ・みんなと投げるのが楽しいから。 ・ボールがすべったら危ないから。			
⑮ ボールをまとにむかって投げるには、どうしたらよいですか。	・まとをねらう。 ・強く投げる。 ・走ってジャンプする。			

診断的授業評価の結果から、「たのしむ・学び方・できる・まもる」の項目で５評価であった。しかし、「時間外練習」の項目の数値が低かった。

栗源小独自アンケートでは、「たずねたり、教え合ったりしている」で否定的な意見が少し多かった。また、運動全般に体を動かすことへの苦手意識をもっている児童がいることが分かった。

（４）指導観

○ 単元計画の工夫

授業の始まりに、最終的に行うゲームを動画で視聴し、単元のゴールを意識させる。毎時間の活動の中で、どのような動きがゲームに繋がるかを話し合う場を設け、最終的に集団で行うゲームに繋がるよう単元の流れを工夫する。

○ 全員がゲームに参加できるようにする工夫

前半の的当てゲームでは、的に当てる楽しさを味わえるよう、自分で投げる位置を選べるよう工夫したり、投げ方の技を考えたりしながら楽しく的当てゲームができるようにする。また、投げるのをじゃまする人がいるコーナーも設け、守る楽しさにも気づかせる。

後半のボール投げゲームでは、前半の活動を生かした動きができるよう、児童の声を吸い上げ、友達の動きをお手本にゲームに参加できるように促す。苦手な児童も全員が自信をもって参加できるよう、規則を改善していくようにする。

３ 単元目標

- 鬼遊び、ボール投げゲームの運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。（知識及び技能）
- 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）

- 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動したり、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ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

4 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
①鬼遊びの行い方を理解しているとともに、逃げる相手を追いかけてタッチしたり、タッチされないように逃げたりすることができる。 ②ボール投げゲームの行い方を理解しているとともに、ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。	①鬼遊びや的当てゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法など規則を選んでいる。 ②鬼遊びやボール投げゲームの動き方を工夫して、ゲームに活かしている。	①ゲームの規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ②ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲の安全を確かめようとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
						本時			
0	オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ・動画視聴	安全な場の準備→整列・挨拶・健康観察→準備運動（感覚づくり）							
		本時のねらい（学習課題）の確認							
		鬼遊びを楽しもう。							
		・手つなぎ鬼				・しっぽとり			
		ボール投げゲームを楽しもう。						ボール投げゲームを楽しもう。	
		・ボール遊び ・的当てゲーム				・ボール遊び ・ボール投げゲーム			
		振り返り→整理運動→整列・健康観察・挨拶							
		4 5							
		知・技	①観察	体の動き→	①観察		体の動き→	②観察	
思				①観察・ICT		②観察・ICT	→		
態	安全→	②観察			協力→	勝敗受容	→ ①観察		

6 本時の指導（6／8）

（1）目標

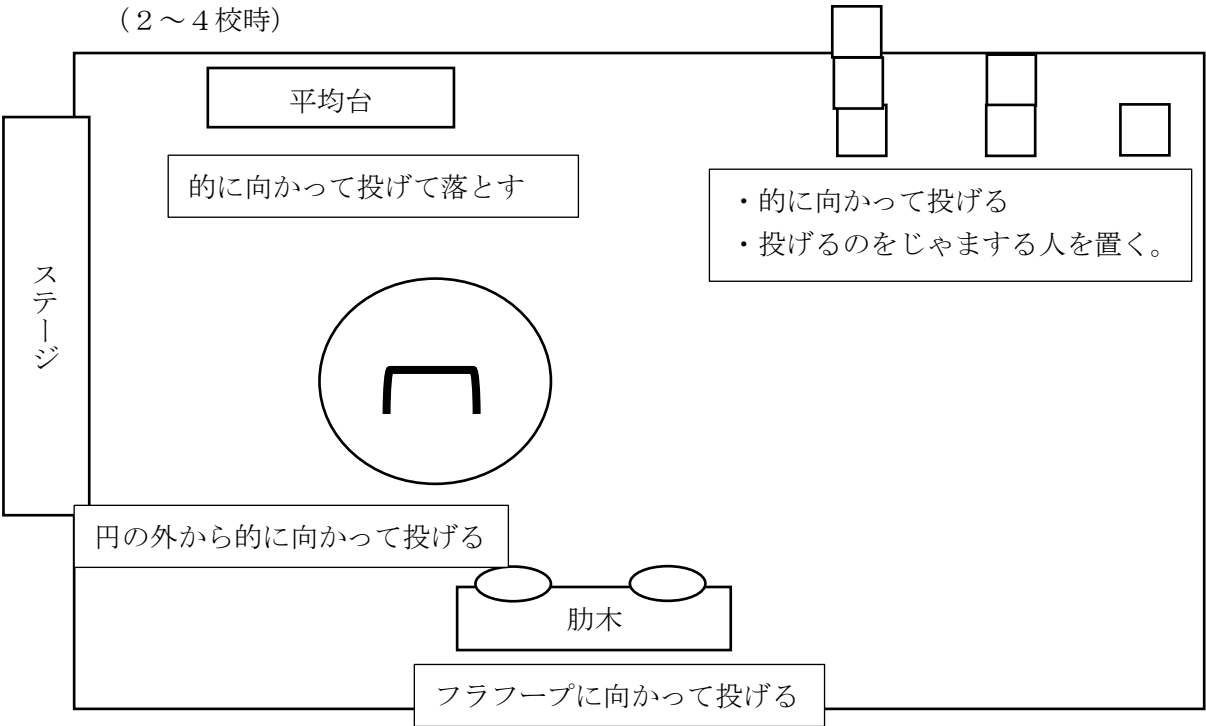
- ◎ 鬼遊びやボール投げゲームの動き方を工夫して、ゲームに生かしている。
（思考力、判断力、表現力等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と内容	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	5	1 場の確認、あいさつ、健康観察をする。	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 見学者がいる場合には、状況により指示を出す。 ○ 準備体操を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。	
なか	2	2 本時のねらい①を確認する。 鬼遊びを楽しもう。		掲示物
	5	3 慣れのゲームをする。 ・しっぽとり 2つのグループに分かれ、しっぽを付ける。制限時間内にいくつ取れるかを勝負する。しっぽを取られてしまった児童も、そのまま続ける。	○ 決められた時間内で活動することを伝える。 ○ 児童の実態に合わせ、逃げる区間を決める。 ○ 教師も一緒に行いながら規則を徹底させる。	タイマー
	2	4 本時のねらい②を確認する。 ボール投げゲームを楽しもう。		
	5	5 ボール遊びをする。 ・その場でボールをついたり、キャッチしたりする。 ・上に投げてキャッチする。 ・ペアでキャッチボールをする。	○ ボールの扱い方に慣れるよう、指先でしっかりと持つことを助言する。 ○ いろいろな動きに挑戦させ、良い動きを紹介する。	掲示物
	20	6 ボール投げゲームをする。 ・円の内側にポートボール台を設置し、段ボールを乗せる。 ・攻めるグループは、円の外からボールを投げ、段ボールを床に落とす。 ・守るグループは、円の中に入り、投げるのをじゃまする。 ・床に落ちたら1点が入る。時間内にすべて落としたら、再度積み上げて続ける。 ・1チーム4～5人。攻め4人。守り2人。守りのチームから得点係を出す。	○ 的に当てるコツや、守りの動きについて友達にアドバイスする場を設ける。 ○ 友達が頑張れる声掛けを紹介する。 ☆ 鬼遊びやボール投げゲームの動き方を工夫して、ゲームに活かしている。 【思考・判断・表現等】（観察・発言） ○ ゲームに参加できていない児童には、ボールをよく見て取ったり、投げられる場所へ移動したりするとよいことを	記録表

			伝える。 ○ 上手く守れていない児童には、ボールを持っている人の動きをよく見るよう伝える。	
まとめ	6	7 本時のまとめをする。 ・ 本時の活動を振り返る。 ・ 整理運動をする。 ・ 整列・挨拶をする。 ・ 後片付けをする。	○ 使った部位をゆっくりほぐすようにする。また、けががないかも確認する。 ○ 健康観察を行い、次時の学習の確認をする。	学習カード

7 場の設定
(2～4校時)



(5～8校時)

