

本授業の主張点

本時では、「キラキラミ～ランバ！（ミラン場）」で自分の姿を「すごいな、すてきだな」と感じている子どもの意見を取り上げ、どうしてそのように感じたのかを考えさせます。そこから、動きのポイントを拾い出し、自分にできることが増えていることに喜びや達成感をもつ子どもの姿を引き出します。

1 単元名 しかけて・はこんで・おたからゲット！～たからとりおに～(E ゲーム イ 鬼遊び)

2 単元の目標

ルールを守って宝をとったり相手をつかまえたりして、精一杯楽しむことができる。

3 評価規準【学力デザイン レベル1より】

- ① 宝取り鬼に楽しく取り組み、進んで運動しようとする。[態度]
- ② 宝取り鬼の遊び方や動き方を知ったり工夫したりしている。[思考・判断]
- ③ 精一杯動いて、かわしたり捕まえたりすることができる。[技能]

4 運動と子ども

(1) 運動の楽しみ方

一定の区域で互いに逃げたり追いかけたりして、相手の陣地から宝を取り合って勝敗を競い合うことが楽しい運動遊びである。

(2) 子どもの実態

- ・ 体育を全員(35名)が好きだと答えている。その理由は「体を動かすから(21名)」「楽しいから(15名)」「汗をかくから(12名)」などであった。
- ・ 6月の体育学習で、いろいろな鬼遊びを6時間経験していて、簡単なルールを守って活動することができている。
- ・ 鬼遊びが好きだと答えた子どもは32名で、その理由は「捕まえたり捕まったりするから(12名)」「走るから(11名)」「いっぱい走って汗をかくから(7名)」と答えている。一方、嫌いだと答えた子どもは3名で、「きつい」「すぐつかまる」「自分ばかり追いかけてくる」と答えた。
- ・ 宝取り鬼の経験がある子どもは6名いる。
- ・ 宝取り鬼がどんな鬼遊びなのかを話したところ、その活動で、「宝をたくさん取りたい(27名)」「チームで勝ちたい(27名)」「友だちと協力したい(22名)」「素早く動きたい(20名)」という思いをもっている。※複数回答
- ・ 昼休み等に行う鬼遊びで一番人気があるのは「こおり鬼」である。一度つかまっても助けてもらえることが、楽しさを広げている。
- ・ 活動に対して、「いっぱい汗をかきたい」「精一杯やりたい」という情意的なめあてをもつ子どもがほとんどであるが、動きに着目しためあてをもつ子どもも数名見られるようになった。
- ・ 全員が自分の意志でめあてをもつことができ、自分なりの言葉で記述している。
- ・ ふり返りの観点として、「楽しかったか」「汗をかいたか」「仲良く活動できたか」について、感想を出したり3段階の自己評価で自己表示したりしている。
- ・ 活動を進める際、互いに協力して活動しようとする意識が高い。一方で、困ったことがあれば、教師にその解決をゆだねることがほとんどである。
- ・ デジタルカメラで撮影した自分の姿を見ることについて、「自分がすごいと思う・すてきだ(9名)」「うれしい(6名)」「がんばっている(4名)」というように、自己の姿を肯定的に受け止めていたり、「速く走っている(5名)」「あまりつかまっていない(5名)」というように、動きに着目している子どももいる。「次はもっと速く走りたい。もっとがんばろう。」といったような、自分なりの課題を見いだしている子どもは2名であった。

5 教師の授業への意図 ※太字ゴシックは視点に関わる部分(=「キラキラミーランバ!」の具体的な場面)

- ・ 宝を運ぶこと（攻撃）、相手をつかまえること（守備）について、明確に意識をもつことができるように、時間によって攻守交代する宝取り鬼を行う。
- ・ 学習の見通しが持てるようにするために、単元導入で試しのゲームを1時間設け、遊び方を共有し、大まかなルールを確認する。
- ・ 相手をつかまえたこと（つかまって、宝を元に戻していること）が明確になるように、攻撃側には2つのタグを腰に付けるようにする。
- ・ 宝を自陣に運んだ数をそのまま得点とする。また、勝敗がわかるように、自陣に運んだ得点は得点板に明示する。
- ・ 各時間のはじめに「へびへび鬼」を行うことで、自分から仕掛ける動きやフェイント、ステップの工夫について気付きがもてるようにする。
- ・ めあて意識をもったり、活動のふり返りの足跡を残したりできるように、学習カードを準備する。また、子どもたちの自由な思いを拾えるように、自由記述の欄を設ける。
- ・ 活動の見通しがもてたり、得点の増減、勝敗がわかるようにグループカードを提示する。
- ・ へびへび鬼や宝取り鬼は同じグループで行い、常に同じメンバーでどのような活動を進めていきたいのかを共有できるようにする。
- ・ **今の自分が宝取り鬼をどのように楽しんでいるのかを確かめたり気づかせたりして、宝取り鬼の楽しみ方を広げられるようにするために、その時間における子どもたちの様子をデジタルカメラやビデオで撮影して提示する時間「キラキラミーランバ!」を設ける。**
- ・ **自分の姿を提示する「キラキラミーランバ!」は、子どもの実態を踏まえ、単元を通して2~3回程度設定する。設定する際は、子どもの動きの質が全体的に変わり始めたときに見取ったときに活用する。**
- ・ **動きの質が変わり始めたときと判断するポイントを、「速さ・方向を変える」「友だちと関わって動く」とし、これらを観点として「キラキラミーランバ!」を進める。**
- ・ **「キラキラミーランバ!」で自分のことをどのように感じているのかを確認できるように、3色のシールを貼る項目を学習カードに盛り込む。自分を肯定的に受け止めている時は黄色シール、高めたい点を見いだしている時は青色シール、動きについての気づきを持っている場合には赤色シールを活用させる。**

6 学習の道すじ

1	2	3	④本時	5	6
はじめ	場の準備・めあてをもつ				
試しのゲーム	ねらい	宝を取ったり、相手をつかまえたりして楽しむ。			
ふ り 返 り					まとめ

7 学習と指導(全6時間)

※ は視点に関わる部分

	学習活動 (○)	指導上の留意点 (◎)	評価
1	○ 学習にの見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のねらいと進め方 ・ 学習の約束 ・ 学習カードの使い方 ・ 宝取り鬼の楽しみ方 ○ 試しのゲームで宝取り鬼のルールに慣れる。 ○ 活動をふり返る。	◎ できるようになりたいと感じていることを紹介し、その思いが達成できるよう意識付けする。 ◎ 学習カードを活用し、めあての持ち方やふり返りの記述について説明する。 ◎ 気持ちよく活動できるよう、ルールを話し合い、確認する。 ◎ 今後の活動への期待が膨らむように、子どもたちから見られた動きや関わり方を紹介する。	① (観察) ① (カード)
2 {	○ 場の準備をする。 ○ 準備運動をする。	◎ 用具や場を協力して準備しているか観察する。 ◎ 仕掛ける動きやステップを引き出すために、へびへび鬼を行う。	① (観察) ② (発言)
	○ 電子黒板の映像を見て、ポイントとなる様子や動きを知り、	◎ めあて意識を高められるよう、2時目では精一杯動いて汗をかいている子ども、3時目でル	(カード)

2	よさについて考える。 ・ たくさん動いている。 ・ タグを相手にきちんと返している。 ・ 声を掛け合っている。 ・ 動きをずらしている。等	ールを守って楽しく活動している子ども、4時目で得点を重ねている子どもの動き、5時目で友だちと関わりながら動いている子ども、6時目で友だちの動きを見た活動の様子を取り上げる。											
	○ めあてをもつ。 ・ 学習カードに記述する。	◎ 自分でめあてが書けない際には、個別に声をかけ、どんなことをしたら楽しいと感じているのか一緒に考える。											
	ねらい 宝を取ったり、相手をつかまえたりして楽しむ。												
	○ 活動する (1) 前半の宝取り鬼をする。	◎ 活動の様子を観察し、互いに気持ちよくゲームを進められているところは称賛する。 ◎ つまづきが見られる子ども、活動に対して意欲的でない子どもには個別に関わり、その解決を探る。 ◎ ゲーム①と②の間、②の後にチームの得点をグループカードに記述する時間を設け、どの子ども得点できているチームや得点に大きな伸びが見られるチームを称賛する。 ◎ 「キラキラミ〜ランバ！」で活動の様子を提示できるように、デジタルカメラで撮影する。	①③ (観察)										
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">ゲーム①</td> <td>前半</td> <td>2.5分</td> </tr> <tr> <td>後半</td> <td>2.5分</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">ゲーム②</td> <td>前半</td> <td>2.5分</td> </tr> <tr> <td>後半</td> <td>2.5分</td> </tr> </table>	ゲーム①	前半	2.5分	後半	2.5分	ゲーム②	前半	2.5分	後半	2.5分		
ゲーム①	前半		2.5分										
	後半	2.5分											
ゲーム②	前半	2.5分											
	後半	2.5分											
	(2) 「キラキラミ〜ランバ！」で活動の様子を見る。 ・ 電子黒板に映った自分たちの様子を見て、前半の活動をふり返る。 子どもの思考(例) ・ 「思っていたよりも動いているよ。」 ・ 「ぼくはあんな風に動いているんだね」 ・ 「〇〇さんみたいにできたらいいな。」 ・ 「〇〇さんに教えてあげたいなあ」	◎ 子どもの動きに変化が見られるようになったら、撮影していた映像を子どもに提示し、全体で共有する。 ◎ 映像で見るところは「自分」であることを伝え、運動遊びに進んで取り組んでいるかどうかをふり返られるよう声をかける。 ◎ 動きに意識が向きすぎて、後半の活動が子どもたちの技能に合わないものにならないように、動きのポイントについては、子どもたちと一緒に考えていく。必要に応じて動画を停止させて、電子黒板を効果的に活用し、動きのポイントを押さえる。 ◎ つまづきを感じている子どもには個別に声をかけ、めあてを意識できるようにする。	② (発言)										
	(3) 後半の宝取り鬼をする。	◎ 活動に対してつまづきが見られる子ども、意欲的に取り組めていない子どもには個別に関わり、その解決を探る。 ◎ ゲーム③と④の間、④の後にチームの得点をグループカードに記述する時間を設け、互いに声をかけて協力しているチームや得点に大きな伸びが見られるチームを称賛する。 ◎ グループカードに記録を記述することで、その時間の活動がどうであったのかふり返られるようにする。	①③ (観察)										
	評価 宝を取ったり、相手をつかまえたりして楽しむことができたか。												
6	○ ふり返りをする。	◎ 学習カードに感想を書かせ、達成感やできるようになったことをつかめるようにする。	①②③ (カード)										
	○ 本時までの学習をふり返る。 ・ 活動の内容 ・ 楽しみ方 ○ 学習をまとめる。	◎ 楽しかったことや動きを取り上げ、できるようになったことを実感できるようにする。 ◎ 宝取り鬼が普段の生活の中に積極的に取り入れられるよう声をかける。											

8 本時の学習と指導

(1) 本時のねらい (本時4 / 6)

スペースを見つけて、相手の隙をついて宝を運び、鬼遊びを楽しむことができる。[技能]

(2) 展開

※ は視点に関わる部分

	学 習 活 動	教師の働きかけ (○) 及び形成的評価 (◆)
は じ め	1 本時の課題をつかむ。 (1) 前時をふり返る。 (2) 本時のねらいを知る。	○ 前時の「キラキラミ～ランバ！」で取り上げたA児の動きと、その子のふり返りから「空いたところ(スペース)」を取り上げ、そこをねらって走り込む動きに気づきをもてるようにする。 ○ 「隙をつく」ことと絡めながら、本時のねらいを提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">すきをついてあいたところにはしって、たからをたくさんはこぼう。</div>
	2 めあてをもつ。	○ めあてを意識して取り組めるように、自分もっためあてを友だちに伝えるように促す。
な か	3 活動する。 (1) へびへび鬼をする。 (2) ゲーム①, ゲーム②をする。 (対戦カード) 1班 VS 8班 … Aコート 6班 VS 7班 … Bコート 4班 VS 5班 … Cコート 2班 VS 3班 … Dコート	○ 自分から仕掛けている動きを称賛する。 ○ 活動が円滑に進められるように、ゲーム間の移動や準備を手際よく行うように声をかける。 ○ 「キラキラミ～ランバ！」で映像を提示できるように、相手の陣地から出て、空いたスペースに走り込んでいる子どもの姿を中心に、デジタルカメラで撮影していく。
	◆ 相手の動きの隙をうかがいながら、空いたところに走り込む動きを意識して、宝取り鬼を楽しんでいるか。【観察】 A 相手の隙をうかがってスペースに走り込み、得点を重ねて楽しもうとしている。 B 相手の隙をうかがって、スペースに走り込もうとしている。 → 次のスペースに向かうための動きが意識できるように、体の向きについて考えるようにする。 C 隙をうかがうことなく、相手の陣地近くですぐにつかまっている。 → はじめの時間で提示した映像を想起させ、空いているところを意識できるよう支援する。	
	(3) 「キラキラミ～ランバ！」で自分たちの活動の様子を見る。 ・ 映像から自分なりの感想をもつ。 ・ 学習カードに、自分の思いと重なる色のシールを貼る。	○ 各グループの撮影を終了したら、電子黒板付近に集合させ、自分の様子や友だちの動きについてどのように感じるかを考えさせながら映像を提示する。 ○ 子どもの気づきを全体で共有できるように、子どものつぶやきから自分の様子を肯定的に受け止めている姿を取り上げ、活動のポイントを考えていく。 ○ 映像から気づきをもてない子どもには、友だちの動きと自分のイメージを重ねて考えるように声をかける。
(4) ゲーム③, ゲーム④をする。	○ スペースに走り込む動きに対してのこだわりがもてるように、「キラキラミ～ランバ！」でもった気づきを後半の活動で取り入れるよう声をかける。 ○ 得点が増えているチームを称賛する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価 相手の動きをうかがってスペースに走り込んで、宝取り鬼を楽しむことができたか。</div>		
ま と め	4 学習をふり返る。 めあてについてのふり返り、嬉しかったことや困ったことについて共有する。	○ 学習カードに、めあてについての自己評価と活動のふり返りを記述させ、次時の活動につなげられるようにする。 ○ 次時の対戦相手を提示し、意欲付けを図る。