

第1学年 体育科学習指導案

令和4年10月19日(水)

授業者 T1白間 直紀 T2羽柴 美咲

1 単元名 マットあそび ～中ノ郷GOパレードをたのしもう～ (器械・器具を使つての運動遊び)

2 授業づくりの構想

(1) 運動の持つ特性

器械運動系は、「回転」「支持」「懸垂」等の運動で構成され、様々な動きに取り組んだり、自己の能力に適した技や発展技に挑戦したりして技を身に付けたときに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

この運動では、マット遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができるようにすることが大切である。

マット遊びをする中で、回転、支持、逆さの姿勢、手足での移動などの基本的な動きを身に付けることができるとともに、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようになる。

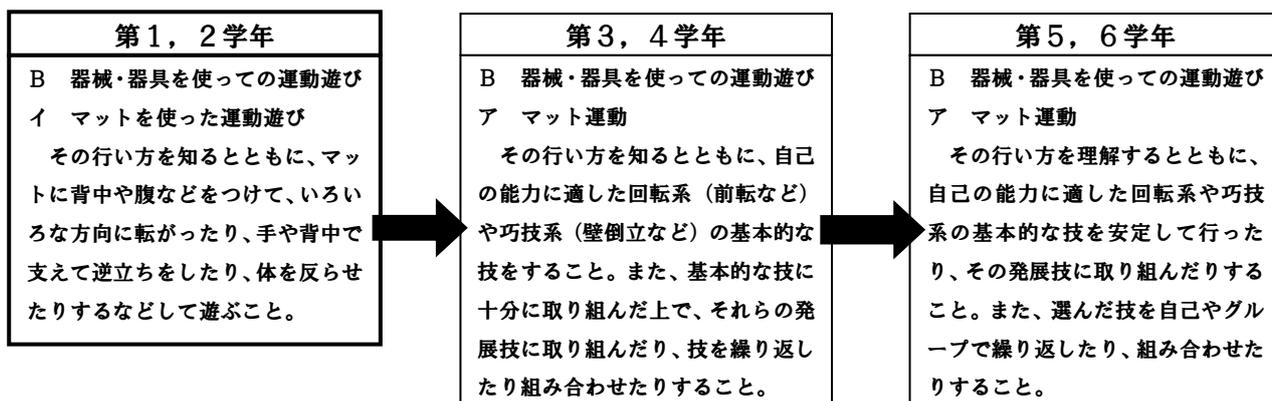
(2) 児童の実態

本学年の児童は、運動が好きな児童が29人(89%)と多い。休憩時間には、多くの児童が鬼ごっこやボール遊びなどして元気に遊び、汗を流している。一方で体力テストの結果については、全体的に県平均よりも低く、特に筋力や柔軟性が低いという課題がある。

これまでの学習で行った、「とびっこあそび」では、みんなで器具を運んだり、順番を守って活動したりするなど、きまりよく学習に臨むことができた。いろいろな跳び方に浸る一方で、考えたことや自分なりの動きを友達に伝えることができず、運動のもつ特性や魅力を共有することが十分にはできなかった。

「マット遊び」に関する事前アンケートでは、マット遊びが好きだと答えた児童が20人(80%)と肯定的な回答が多かったが、中にはマット遊びをしたことがないという経験に乏しい児童(7人)もいた。さらに、前転がりはできるが、後ろ転がりができない又は、したことがないと回答する児童が多かった。しかし、どの児童もできるようにしたいという気持ちが強く、高い目標をもって学習に臨もうとしている。

(3) 運動(学習内容)の系統性



(4) 単元の目標

【知識及び技能】

マット遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができるようにする。

【思考力, 判断力, 表現力等】

器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、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】

マット遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(5) 学びへの働きかけ（指導の意図）

1 単元構成 「中ノ郷 GO パレードを通して運動に浸る」

1年生ということもあり、様々な運動経験が浅いという実態を考慮して、単元前半から「接転技の場」「ほん転技の場」「平均立ち技の場」「技の組み合わせの場」の4つを設ける。全ての場をローテーションで回り、様々な動きの中から、支持感覚、接転感覚、倒立感覚を養う。そして、1時間ごとにそれぞれの場について詳しく、見たり、支えたり、知ったりしながら運動を行うことで、技の完成度を高めていく。毎時間の学習の基本的な流れをパターン化することで、運動学習時間を確保し、トライアンドエラーを繰り返しながら単元の最後には、楽しんで運動をしているうちに技ができるようになっていくような学習にしたい。

2 場の設定 「4つの場で『できた!』を増やす」

授業の導入では、基本的な場として、各グループに1枚ずつマットを用意し、動物歩きやブリッジ、ゆりかごなどを行う。そして、授業の核となる、パレードについては、以下のような場を用意する。

- ・コロコロ坂道パレード（接転技の場）・・・踏切板の上にマットを敷くことで回転しやすい環境をつくり、前転がりや後ろ転がりを行う。それによって接転感覚を養うことをねらいとする。
- ・びよんびよんパレード（ほん転技の場）・・・2枚のマットつなぎ、川に見立てて川跳びを行う。それによってほん転技につながる動きを身につけさせることをねらいとする。
- ・さかさまパレード（平均立ちの場）・・・肋木を利用して壁登り逆立ちを行う。それによって倒立感覚を養うことをねらいとする。
- ・ジグザグパレード（技の組み合わせの場）・・・マット3枚をじぐざぐに配置し、身に付けた技を組み合わせで表現する。じぐざぐを利用した技のつながりも意識させたい。

3 友達の良い動きを見つけ伝え合う「伝えタイム」

伝え合う力を養うために、友達の良い動きや楽しい遊び方を見つけて共有する時間を設ける。この伝えタイムは、それぞれの技において見る視点を与え、友達がどのように良い動きをしているかを伝え合う時間とし、動きのポイントを知る時間としたい。発表にはオノマトペを活用した言語活動で友達の良い動きを書き残していきたい。

(6) 単元の「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方

関わり	低学年	具体的な活動・姿
する	<ul style="list-style-type: none"> ・マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がって遊んだり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らしたりするなどして遊ぶ（知識及び技能イ） ・マットを使った運動遊びの簡単な遊び方を選ぶ。（思考力、判断力、表現力等ア） ・マットを使った運動遊びに進んで取り組む。（学びに向かう力、人間性等ア） 	<ul style="list-style-type: none"> ・接転技（ゆりかご、前転がり、後ろ転がり、だるま転がり、丸太転がり）をする。 ・ほん転技（かえるの逆立ち、かえるの足打ち、うさぎ跳び、支持での川跳び、ブリッジ）をする。 ・平均立ち技（首倒立、壁のぼり逆立ち）をする。 ・グループで教え合い、進んで活動する。
みる	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい動きを見付ける。（思考力、判断力、表現力等ウ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・掲示物と比べて、友達のよい動きを見付ける。 ・タブレットを活用して自分や友達の動きを確認する。 ・教師や友達の手本を見て、技の成功につながるポイントを見付ける。
支える	<ul style="list-style-type: none"> ・考えたことを友達に伝える。（思考力、判断力、表現力等イ） ・順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動する。（学びに向かう力、人間性等ウ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りの時間に、運動のポイントや友達の動きの良さを発表する。 ・友達を応援したり、アドバイスを言ったりする。
知る	<ul style="list-style-type: none"> ・マットを使った運動遊びでは、その行い方を理解する。（知識及び技能イ） ・危ないものが無いか、近くに人がいないか、器械・器具が安全に置かれているかなどを確認し、安全について知る。（学びに向かう力、人間性等エ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な転がり方や支持の仕方を知る ・わたしたちの体育を活用し、マットを使った遊びや動きについて調べて知る。

(7) 単元の流れ及び評価の計画

	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8			
主なねらい	学習の見通しを立て、準備・片付けの約束を知ろう。	中ノ郷 GO パレードのやり方を知ろう。	友達と仲よく、楽しくマット遊びに取り組もう。				これまでの学習を活かして、発表会をしよう。				
核となる学習内容	・学習のねらいと進め方 ・片付け、準備の方法	・きまりの確認 ・パレードの行い方	・平均立ちの運動	・接転技の運動	・本転技の運動	・技の組み合わせの運動	数々の技の中からオリジナルパレードに取り入れる技を考え、練習する。	・技の発表会を行う。			
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・やってみようを行う ・準備の仕方、安全な活動の仕方 ・オリエンテーション 	場の準備、集合、服装点検、挨拶 → ねらいの確認 変身タイム クマ・アザラシ・クモ・ワニ・ウサギ・カエル 友情タイム ゆりかご ブリッジ 丸太転がり 前転がり 後ろ転がり					活動②「自分だけのパレードをつくろう」				
		活動①「楽しく中ノ郷 GO パレードをしよう」						・中ノ郷 GO パレード ※4つの場をローテーションして運動遊びに取り組む。 ・伝えタイムを行う。 ※逆さまパレードの友達の良い動きを伝え合う。 ・アンコールパレードを行う。 ※逆さまパレードに目線ポイントを設置し、4つの場をローテーションして練習に取り組む。			・中ノ郷 GO パレード ※4つの場をローテーションして発表会に向けて練習に取り組む。 ・オリジナルパレードに向けて自分で場を選び、練習をする。
振り返り											
評価の計画	知	① (観察)	④ (観察)	③ (観察)	② (観察)		① (観察)	① (観察)			
	思					② (観察)	① (観察)	② (観察)			
	態	③ (観察)	② (観察)					① (観察)			

具体的な評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①マット遊びの行い方を知っている。 ②マットに背中や腰などをつけている色々な方向に転がることができる。 ③手や背中で支えて逆立ちをすることができる。 ④体を反らせてあそぶことができる。	①機械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫している。 ②考えたことを友達に伝えている。	①マット遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番や決まりを守り誰とでも仲良く運動をしようとしている。 ③場や機械・器具の安全に気を付けようとしている。