

1 学習指導案

第2学年 体育科学学習指導案

平成24年10月26日

めざせ！はまっ子スーパー忍者

学校名 高知市立横浜小学校

指導者 2年1組 利根由佳 田所潤子

1 単元名 めざせ！はまっ子スーパー忍者 (器械・器具を使つての運動遊び)

2 単元の目標

(1) 技能

- いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができるようにする。
- 跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下り、跳び越しをすることができるようにする。

(2) 態度

- 跳び箱、マットを使った運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。
- 運動の順番やきまりを守り、友だちと仲よく運動することができるようにする。
- 器械・器具の使い方や置き方などの場の安全に気を付けることができるようにする。

(3) 思考・判断

- 遊びの行い方を知り、楽しく遊ぶことのできる場や遊び方を選ぶことができるようにする。
- 遊びの動き方を知り、友だちのよい動きを見付けることができるようにする。

3 授業づくりの構想

<運動の特性>

マット遊びは、前・後ろ・横など様々な方向に転がって、回転感覚や逆さ感覚を味わうことができる楽しい運動遊びである。

跳び箱遊びは、跳び乗りや跳び下りをして遊んだり、馬跳びやタイヤ跳びをして遊んだりすることや、自分に合った課題に取り組むことが楽しい運動遊びである。

これらの運動遊びを通して、支持や回転、逆さなどの基礎的な運動感覚を養うことができる。これらの運動感覚は中・高学年の器械運動につながる大切な要素となる。

<児童の実態>

「体を動かすことが好き！」「体育の時間大好き！」という児童が多く、課題に対して興味を示し、何度も挑戦するなど力いっぱい取り組む児童が多い。ペアやグループの活動では、いろいろな友だちと楽しく運動する姿が見られる。

1年生の器械・器具を使つての運動遊びでは、「転がる」「逆さになる」「跳ぶ」などの動きを経験してきた。どの動きも飽きることなく繰り返し動く姿が見られ、遊びを楽しむことができた。しかし、腕支持の不十分さ、リズムのぎこちなさから運動遊びが楽しめない姿も見られた。そこで、2年生では5種目走で腕支持、リズムを意識して取り組んできた。その中で友だちへの動きについての言葉かけが増え、動き方に意識が向いてきたように感じる。

【体育アンケート結果】

項目	全体評価	評点
楽しむ	14.8	5
わかる	14.3	5
できる	13.9	5
守る	14.8	5
合計	57.8	5

<めざす子どもの姿>

- 「できた！」という達成の喜びを感じる子ども
- 友だちのがんばりやよさに気づき、ともに喜び合う子ども
- 課題にねばり強く挑戦する子ども

4 主題に迫る具体的な手立て

(1) 魅力ある教材の工夫

○ 楽しく意欲的に取り組める雰囲気づくり

昨年の器械運動遊びでは、児童の大好きな「忍者」をテーマにして取り組んだところ、夢中になって遊ぶ姿が見られた。今年も動きのイメージをもち、意欲的に取り組めるように「忍者」をテーマにする。児童が、「スーパー忍者」になりきって遊ぶ中で、より洗練された動きを目指す。そのために、場の設定や、「滝登り」「イガイガの森」「壁越えの道」など場のネーミングも工夫し、「スーパー忍者」の世界に十分浸ることができるようにする。

○ 単元の組み立て

本単元は、跳び箱遊びとマット遊びを組み合わせる学習する。単元の前半では、跳び箱遊びを中心にし、中盤ではマット遊びを中心に学習する。後半では、跳び箱・マット遊びを組み合わせる学習する。

児童は跳び箱遊びが好きである。それに対して、マット遊びでは柔軟性が乏しく、順次接触を伴う回転を苦手とする児童がいる。そこで、動きの経験を増やすために、マット遊びの時間を跳び箱遊びの時間よりも1時間多く設定する。

○ 場の設定

高さのある場、広い場、狭い場など様々な場を設定することで、場とかかわって動く意欲を高める。「動きを合わせる」「まねっこする」「組み合わせる」など、友だちと一緒に楽しみながら動きのバリエーションが増えるようにする。児童の発想や思いを生かし、場を増やしたり、変化させたりしながら、満足いくまで十分に運動遊びを行えるようにしていきたい。

(2) 運動の特性に応じた動きづくり

○ 基本となる動きの反復

跳び箱・マット遊びの基本となる動きを繰り返すことで、運動感覚を身に付ける。この単元では特に、腕支持・順次接触・滑らかな回転が重点項目として挙げられる。そのために、「かえるの足うち」「ゆりかご」「首倒立」などを下位運動として毎時間行う。

○ 動きやイメージの音声化

動きのポイントを、児童のイメージしやすい言葉や音などを用いて表すようにする。また、動きの合言葉を児童から引き出しながら、実態に合った動きづくりをしていく。

(3) 言語活動（かかわり）

2年生の児童には、動きのポイントをわかりやすく友だちに伝えることが難しいため「スーパー忍者のようにかっこよく動きたいな。」という児童の思いを大切に言語活動を行いたい。「スーパー忍者はおへそを見てるよ。」などの動きに関連する言葉、「かっこいい!」「サンキュー!」などの認め合う言葉、「がんばって!」「一緒にやろう!」などの励まし合う言葉をかけ合えるようにする。そのためのよい手本となれるよう、指導者が積極的に児童に言葉かけを行っていく。また、児童の学習の実態に応じて、どんな場面でどんな言葉かけをすればよいのかを伝えていく。よい言葉かけができている児童を全体に紹介し、児童の目指す姿が明確になるようにする。

5 単元計画

			1・2・3 ぴょんぴょんの術の巻（跳び箱遊び）			4・5・6（本時）・7 ころころの術の巻（マット遊び）			8・9・10 スーパー忍者 からくり城に挑戦！（跳び箱・マット遊び）		
			1 基本となる運動感覚を養う。 ・動物走り ・両足跳び ・手押し車 ・かえるの足うち ・風車まわり				1 基本となる運動感覚を養う。 ・またぎ歩き ・ギッコンバタン ・ブリッジ ・ゆりかご ・首倒立 ・かえるの足うち ・壁のぼり逆立ち				1 基本となる運動感覚を養う。 ・ステージへの跳び上がり，跳び下り，前転がり下り
			2 学習課題に取り組む。 （今日の忍術を身に付けよう！）				2 学習課題に取り組む。 （今日の忍術を身に付けよう！）				2 身に付けた動きを使ってペアで楽しく遊ぶ。
			スーパー忍者 高く、とおくにとび下りよう！ ・跳び乗り ・跳び下り ・馬跳び ・またぎ乗り ・またぎ下り ・3段跳び箱 ・4段跳び箱				スーパー忍者 いろいろな方向へのころがりの術 ～体を丸めてころがろう！～ ・前転がり ・後ろ転がり ・丸太転がり ・川とび				友だちといっしょに忍術をいっぱい使ってあそぼう！ ～忍術のかっこいい動き方にちょうせん～ からくり城の場 ・カラーブロック ・跳び箱 ・幅の狭いマット ・幅の広いマット ・坂道マット ・壁のぼり逆立ち ・ステージ ・高さのあるマット （例） トランポリン ローター板 セーフティーマット 〈がけのぼり〉 ステージを使って 〈竹の細道〉 幅の狭いマット 〈アサヒの丘〉 高さのあるマット
			3 身に付けた動きを使ってペアで楽しく遊ぶ。 （修行タイムで上達しよう！）				3 身に付けた動きを使ってペアで楽しく遊ぶ。 （修行タイムで上達しよう！）				3 遊び方を紹介する。
			忍術をいっぱい使って楽しくあそぼう！ ～いろいろなとび方にちょうせん～ 修行の場 ・跳び箱（縦方向・横方向） ・マット				忍術をいっぱい使って楽しくあそぼう！ ～いろいろな回り方にちょうせん～ 修行の場 ・坂道マット ・幅の狭いマット ・幅の広いマット ・長いマット ・高さのあるマット ・ステージ（跳び上がり，跳び下り，前転がり下り）				4 新しい遊び方を取り入れ，ペアで楽しく遊ぶ。
			4 振り返りをする。 友だちのよい動きやがんばりを発表し合う。				4 振り返りをする。 友だちのよい動きやがんばりを発表し合う。				5 振り返りをする。 友だちのよい動きやがんばりを発表し合う。
評価 規 準	関心 意欲 態度	跳び箱遊びの順番やきまりを守り，友だちと仲よく運動しようとしている。	友だちと協力して，準備や片付けをしようとしている。	進んで運動に取り組もうとしている。	マット遊びの順番やきまりを守り，友だちと仲よく運動しようとしている。	友だちと協力して，準備や片付けをしようとしている。		進んで運動に取り組もうとしている。	場や器械・器具の使い方などの安全に気を付けようとしている。		進んで運動に取り組もうとしている。
	技能			跳び乗りや跳び下り，手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗り，馬跳びなどができる。	手や背中で支持した逆立ちなどができる。	マットに背中や腹などをつけて，いろいろな方向へ転がることができる。				マット遊びでは，スムーズに転がって遊ぶことができる。跳び箱遊びでは，跳び乗りや跳び下り，手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗り，馬跳びなどがリズムよくできる。	
	思考 判断		跳び箱遊びの動き方を知り，友だちのよい動きを見付けている。			マット遊びの動き方を知り，友だちのよい動きを見付けている。		器械・器具を使った運動遊びの行い方を知る。	場や使用する器械・器具を変えながら，いろいろな運動の仕方を見付けている。		

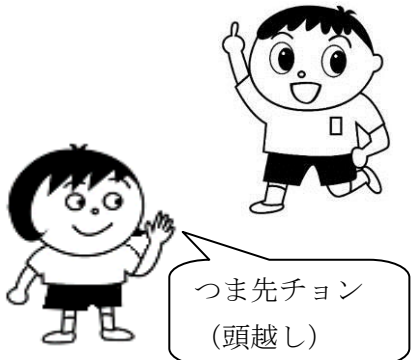
6 本時の学習

① 目標

- 転がる動きがスムーズにできるようにする。(技能)
- ・ ペアで楽しくマット遊びを行うことができるようにする。(態度)
- ・ マット遊びの動き方を知り、友だちのよい動きを見付けることができるようにする。(思考・判断)

② 展開 (6時間目/10時間中)

※本時では、技能を主として評価する。

主なねらい・学習活動	教師の働きかけ・評価 (☆)
1 心と体の準備をする。 跳び箱連続跳び 2 学習課題に取り組む。 スーパー忍者 いろいろな方向へころがりの術 ～体を丸めてころがろう！～ ○鉛筆 (丸太転がり) ○消しゴム転がり ○前転がり ○かえるの足うち ○風車まわり ○ゆりかご ○スカイツリー (首倒立) <スーパー忍術に高めよう！> ○後ろ転がり  コローン!コローン! (大きなゆりかご) グッ, パーンチ! パン, パーンチ! (手の突き放し) 3 身に付けた動きを使って、ペアの友だちと楽しく遊ぶ。 <修行タイムで上達しよう！> ○ぐるぐる修行 ・アサヒの丘 ・壁越え ・滝のぼり ・がけのぼり ・魔法のせみの羽 など 4 振り返りをする。	○ 顔を上げて跳び、駆け抜けるよう声をかける。 ○ 動きを合わせられるように太鼓を使い、一斉に行う。 ○ 動きのポイントを伝えながら、正しく行えるように助言する。 ○ 望ましい動きをしている児童を紹介し、よい動きを意識できるようにする。 ○ スムーズな回転を意識できるよう言葉かけをする。 ○ 児童の発言を引き出しながら、後ろ転がりのポイントを確認する。 ○ 動きのイメージにつながる言葉を声に出したり、動きのポイントを確かめ合う。 ○ 動きや遊びの幅が広がるよう、マットの幅や高さなどに変化をつけた場を設定する。 ○ ペアで一緒に遊ぶことで、互いの動きをよく見て、動き方についての言葉かけができるようにする。 ☆ 体を丸めて、いろいろな方向にスムーズに転がって遊ぶことができる。 (技能)【観察】 ○ 友だちのがんばりや、上達ぶりなどを伝え合い、次時への意欲につなげる。