

## 第5学年 体育科学習指導案

日 時：平成14年10月18日（金）5校時  
児 童：5年1組（男11名女13名計24名）  
指導者：三浦 敏雄  
場 所：体育館

### 1 単元名 器械運動 「マット運動」 ～がんばれ5-1！マットオリンピック～

#### 2 単元について

##### (1) 教材について

指導要領、第5学年・第6学年の目標は、「(1) 各種の運動の課題をもち、活動を工夫して、その運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、その特性に応じた技能を身に付け、体の調子を整え、体力を高める。」である。このことをふまえ、本教材のマット運動の特性を次のようにとらえた。

- ・マット運動は、マット上で転回、倒立などの技に挑戦したり、つなぎ方を工夫していくつかの技を組み合わせたりすることが楽しい運動である。
- ・自分の能力に応じて各種の技に取り組み、今できる技をより上手にできるようにしたり、もう少し練習すればできそうな技に挑戦してできるようになることが楽しい運動である。
- ・支持、回転などの運動で自己の体を操るといった特性があり、系統性を持った運動である。
- ・グループ学習により自他の動きを観察できるようになり、協力する態度や動きの良さを見分ける態度が養われる運動である。

##### (2) 児童について

学級の児童にとって、マット運動は5年生になってはじめての単元である。事前にアンケートをとったところ次のような結果であった。

好き	8人	・いろいろな技があって楽しい・チャレンジしてできたときうれしい ・マットの上だと思いついてできる。
きらい	16人	・失敗すると痛いから・できないから・走ったり活発に動かないから ・むずかしいから・けがをしそうでこわい

4年生では前転、後転を学習しているがマット運動に対して苦手意識を持つ子が多く、きらいと答える子が多かった。また、グループ学習を協力して仲良く進めることができるが、お互いに技を見合い、教えあいながら活動を進めることがまだ不十分である。

コンピュータを使った学習には、ほとんどの子どもが意欲的に取り組んでいる。学習のまとめに新聞を作ったり、インターネットを使って情報を得たりすることができる。体育の学習では、大阪市体育研究会のホームページを使ってどんな技があるのか調べている。

##### (3) 指導にあたって

児童の苦手意識を取り除きどの子にもマット運動の楽しさを味あわせるためには技の習得が必要不可欠である。そのために、準備運動に体ほぐしの運動を取り入れ技の習得に必要な基礎感覚、基礎技能を養っていく。そして、場の設定を工夫したりしながら技の習得に取り組ませたい。また、学習カードや「南小の技のポイント集」を使って、自分のめあてを明確にし、友達同士でお互いのめあてにそって見合い、教え合うことで学びあいの態度を育てていきたい。

##### (4) 単元におけるコンピュータ活用

事前のオリエンテーションで、大阪市体育研究会のホームページを使い、技の種類や自分ができる技、できそうな技を調べるによりこれからマット運動を学習していく課題意識を持たせた。そして、校内LANを使って「南小の技のポイント集」と比べたり、確かめたり、新たに自分達の技をポイント集に加えたりしながら学習を進めていく。このようにコンピュータを課題を見つける道具、課題を解決する道具、まとめの道具として活用していけば、技の習得や技のできばえをよりよくしようとする意欲も高まるであろう。

### 3 単元の目標

#### ◎関心・意欲・態度

- ・ めあてに向かって、楽しく力いっぱい運動を楽しみながら運動する。
- ・ 友達の技を見合ったり、教え合ったりしながら友達と楽しみながら運動する。

#### ◎思考・判断

- ・ 自分のめあてを実現できる場や練習方法を選んだり、工夫したりする。

#### ◎技能

- ・ 今できる技をより上手にしたり、もう少しでできそうな技や動きに挑戦したりして楽しく運動することができる。

### 4 指導計画（9時間）

学習内容	時間	コンピュータ及び周辺機器の使い方
学習計画を立てる ・学習内容を知り、見通しを持つ。 ・情報の活用の仕方や場の設定の仕方を知る。 ・技を知り、試してみる。	2時間 1 1	・コンピュータ、ディスプレイ (課題を見つける道具)
前転系の技の習熟 ・前転、開脚前転	1時間 1	・コンピュータ、ディスプレイ (課題解決の道具)
後転系の技の習熟 ・後転、開脚後転	1時間 1	・コンピュータ、ディスプレイ (課題解決の道具)
マットオリンピックの進め方を知り、挑戦する。	1時間 1	
側方倒立回転の習得 ・マットオリンピックの練習。側方倒立回転に挑戦する。 ・マットオリンピックの練習。着手、腰の高さに気をつける。 ・マットオリンピックの練習。着地に気をつける。	3時間 1(本時) 1 1	・コンピュータ、ディスプレイ (課題を見つける、試行錯誤、意欲を喚起する道具) ・コンピュータ、ディスプレイ (課題解決の道具) ・コンピュータ、ディスプレイ (課題解決の道具)
マットオリンピック、ビデオ撮影	1時間	・デジタルビデオ、コンピュータ (まとめの道具)

### 5 本時の指導

#### (1) 目標

- ・ 友達と見合い、教えあいながら、今自分ができる技のできばえを高めることができる。  
(チャレンジ1)
- ・ 側方倒立回転の仕方がわかり、挑戦し、自分の課題を見つけることができる。  
(チャレンジ2)

#### (2) コンピュータ活用の視点

本時では、コンピュータを使って「南小の技のポイント集」にある側方倒立回転の画像を見せることで技を紹介し、これから側方倒立回転に取り組んでいく課題を見つけるために使用する。

- <使用者> 教師      <場面>展開      課題を見つける道具として  
試行錯誤の道具として  
意欲を喚起する道具として

○使用ソフト インターネットエクスプローラー

○周辺機器 テレビ、デジタルビデオ

(3) 展開

◎主発問 ●指示 ◇支援 ☆評価

段階	学習活動	主発問と指示・予想される反応	支援と評価の工夫
つかむ 3分 見通す 12分	1 学習内容をつかむ。	◎今日は、前転と開脚前転をします。	
	2 学習課題をつかむ。	◎自分のめあてを発表しましょう。 ◎今日のめあてを確認しましょう。  側方倒立回転に挑戦しよう。	
	3 準備運動をする。 ・ストレッチ ・体ほぐしの運動 ・補強運動	●準備運動をします。	◇音楽をかけ、リラックスした状態で準備運動をすすめる。 ◇短時間で効率よく基礎感覚、基礎技能を養う。
	4 場の設定をする。	●図のように用意します。班で協力して、約束を守って準備しましょう。	◇安全に気をつけて、素早く協力するように助言する。
ふかめる 25分	5 チャレンジ1 ・前転、開脚前転、後転、開脚後転を高める場	◎マットオリンピックに挑戦しましょう。	◇グループ内で自分のめあてを確認しあってから活動させる。 ◇コンピュータ(補助的道具)  ☆自分のめあてにそって、技のできばえをより高めようとする。(観察、学習カード、デジタルビデオ)
	6 チャレンジ2 ・側方倒立回転を知り挑戦する。	◎側方倒立回転をよく見てみましょう。 手のつき方はどうですか。 ・そろっている ・手を横向きに置いている。 回転中の腰の高さはどうですか。 ・高い 回転が終わった後は、どうですか。 ・まっすぐ立っている。  ●どんな技が分かりましたか。グループごとに挑戦してみよう。	◇校内LANを使って南小の技のポイント集の画像の部分を見せ、考えさせる。分かりにくい場合は、教師提示と比べさせる。  ◇子どもから出されたポイントをもとにグループで挑戦させる。  ☆新しい技をできるようになろうと意欲的に取り組む(観察)
	7 学習のまとめをする。	◎挑戦してみてどうでしたか。感想を発表してください。 ・むずかしい。 ・腰が高く上がらない。 ・くずれてしまう。 ・やってみたらできた。 ・手のつき方がうまくできない。	◇難しい、なかなかうまくできない感想を取り上げ、どこがうまくできないのか考えさせ、次時からの課題を持たせる。
まとめる 5分	8 整理体操をする。		◇ストレッチでゆっくり伸ばす。
	9 今日の学習のふりかえりをする。	◎今日、学習してみたの感想を発表しましょう。	◇自分のめあてを振り返り、感想を発表させる。
	10 あいさつ、後始末		

(4) 評価

- ・友達と見合い、教えあいながら、今自分ができる技のできばえを高めることができたか。  
(観察、発表、学習カード、デジタルビデオ)
- ・側方倒立回転の仕方がわかり、挑戦し、自分の課題を見つけることができたか。  
(発表)

6 場の設定

