

第1学年 体育科学習指導案

日時 平成22年9月2日(金) 2校時

場所 体育館

児童 1年3組(男子12名 女子15名 計27名)

指導者 林 理香

1. 単元名 「どうぶつマットであそぼう」

(B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び)

2. 目標

＜関心・意欲・態度＞

- ・友達といっしょに楽しく、いろいろなマット遊びに取り組もうとする。
- ・順番やきまりを守って仲良くマット遊びをしようしたり、運動する場所や機械・器具などの安全を確かめながらマット遊びをしようとする。

＜思考・判断＞

- ・いろいろなマット遊びの行い方が分かり、場や遊び方を選ぼうとしている。
- ・友達といっしょにマット遊びに取り組み、友達のよい動きを見つけようとする。

＜技能＞

- ・マットに背中や腹をつけて転がったり、手や背中で支持して逆立ちをしたりして遊ぶことができる。

3. 単元について

(1) 教材について

「器械・器具を使つての運動遊び」は、体を動かす快さを感じ、いろいろな動きを経験しながら友達といっしょに自分たちの遊びを作り上げることが楽しい運動遊びである。

低学年の「マット遊び」は、今後学習していく「マット運動」の基礎としての運動となること、また、多様な動きを数多く経験させることをねらいとし、2学年にわたって取り扱われる内容である。2年間を見通し、さらに今後の「マット運動」に繋げるために、1年生では、たくさんの場でいろいろな逆立ち遊びやゆりかご、いろいろな転がり方などで十分に活動の時間を取り、「マット遊び」を楽しく体験させることで、その楽しみ方をさらに広げたり友だちとの教え合いで活動を深めたりすることができる教材である。

(2) 児童の実態について

児童は、校庭や体育館で固定遊具などを使って喜んで遊ぶ子どもが多い。しかし、友達の中にとけ込めなかったり、室内での遊びを好んだりして、運動遊びを苦手とする子どもや、集団行動を苦手とし、特別に支援を必要としている児童も2名いる。全体に、簡単な鬼ごっこやジャンケン遊びなどは大好きで、担任がつけば皆で楽しく活動できるが、子ども達だけではルールを守れなかったり、意欲が続かなかつたりして、仲良く遊ぶことが難しい。

「マット遊び」に関わる事前調査では、ブリッジや側方倒立回転等に挑戦し進んでマット遊びをしようとする児童もいるが、手支持の力が弱く動物歩きがうまくできない児童や、でんぐり返し等の転がり遊びの経験の乏しい子どもも数名いる。

(3) 指導について

本単元では、「マットを使った運動遊び」のいろいろな動きを体験させたり友だちと関わり合いながら楽しく運動したりする経験をさせていきたい。また、低学年のうちに「できる喜び」を多く経験させながら「マットを使ってできる遊び」を増やし、進んで「マット遊び」をしようとする意欲を育てていきたい。

そこで、マット遊びに必要な基礎的な運動として、セットメニュー(動物歩き・動物体操)を単元を通して取り入れ、手支持の力や柔軟性を高めていく。また、「ゆりかご」を前転がり、後ろ転がりにつながる基礎となる動きとして捉え、発展させながら継続して取り入れることにした。そして、進んで「マットを使った運動遊び」に取り組もうとする意欲を高めるために、動物マット「おさんぽコース」として段差のあるマットや逆マットなどの場を設定し、動物になった気持ちで楽しみながら腕支持や逆さになる遊び、前・後ろに回転する運動遊びに取り組ませていく。

「友だちとの関わり合い」では、友だちの動きをまねしたりやり方を教え合ったりすることで、のびのびと活動を楽しませたい。また、友だちと一緒に活動することで、自信を持ち、もっとできる遊びを増やそうという意欲を持たせたい。

<p>【研究とのかかわり】</p> <p>研究内容</p> <p>① 教材及び単元計画の工夫・改善</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元を通して、セットメニュー（動物歩き・動物体操）を取り入れ、マット遊びに必要な基礎的な動きを楽しみながら身につけさせたい。 ・「ゆりかご遊び」を段階的に取り入れ、転がり遊びの場を工夫（おさんぼコース）することで、マット遊びの基本の動きを楽しみながら身に付けさせていきたい。 <p>② 運動ポイントの活かし方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達といっしょにマット遊びに取り組んだり、全体でよい動きを見合ったりすることで、友達のよい動きを見つけようとする態度を身につけさせたい。 <p>③ 運動の特性に即した活動の取り入れ方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前・後ろ転がりや壁登り倒立などの技の上達を見据えながら、技の系統性に即した運動遊びとして「ゆりかご遊び」を単元を通して取り入れていきたい。 ・動きを見合う場面・視点を与えて、よい動きに気づかせていきたい。

4. 単元の評価基準

評価項目	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
内容 の 評 価 と 規 準	だれとでも仲良く基本の運動としてのいろいろな運動遊びに進んで取り組もうとする。また、順番やきまりを守って仲良く運動をしようとしたり、運動をする場所や器械・器具の安全に気をつけながら運動をしたりしようとする。 (国研参照)	基本の運動としてのいろいろな運動遊びの仕方を知り、活動を工夫している。 (国研参照)	基本の運動としてのいろいろな運動遊びを楽しく行うための体の基本的な動きや各種の運動の基礎となる動きを身に付けている。 (国研参照)
	・機械・器具を使った運動遊びとしての易しいマット遊びを楽しむための活動や競争に進んで取り組もうとする。 ・運動の順番を守ったり、マットの使い方などのきまりや遊び方のきまりを守ったりして、友だちと仲良く運動をしようとする。 ・固定施設、機械・器具などの安全を確かめようとする。 (国研参照)	・機械・器具を使った運動遊びとしての易しいマット遊びが楽しくできるように、仲間との競争の仕方やいろいろな運動遊びの行い方を知っている。 ・競争や運動が楽しくできるようにマット遊びの行い方を考えたり決めたりしている。 (国研参照)	・マット遊びで、自分の体をいろいろな動かすことができる。 (国研参照)

5. 指導と評価の計画（6時間扱い）

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6
5	オリエンテーション	○セットメニュー（準備運動） 動物歩き・動物体操				
15	・学習の進め方 ・学習の約束 (服装・用具の準備・後始末・きまり)	ゆりかご	○転がり遊び 前転がり		後ろ転がり	
25	・場づくりの説明 ・準備運動の仕方 (セットメニュー)	かえるの足打ち	○逆さま遊び 首倒立			川跳び
35		壁上り逆立ち	○どうぶつマットおさんぼコース ・くまさんのおさんぼ（くま歩き、前転がり、壁登り逆立ち） ・かえるさんのおさんぼ（かえるの足打ち、後ろ転がり、川跳び）			
45	丸太転がり	学習のふりかえり				

時間	主な学習活動	学習活動における具体的評価規準（B：概ね満足できる状況） A：十分満足と判断できる状況		
		関心・意欲・態度	思考・判断	技 能
1	オリエンテーション ・学習の進め方 ・学習の約束（用具の準備・後始末・きまり） ・場づくり・準備運動の仕方	・マット遊びや場づくりの約束を（A：進んで）守って学習を進めようとする。〔観察〕	・マット遊びの学習の進め方が（A：学習カードをもとに）わかり、見通しを持っている。〔観察〕	
2 3 4 5 6	○セットメニュー ・動物歩きすごろく ・動物体操 ○転がり遊び ・ゆりかご遊び（ゆりかご小・大 ゆりかごじゃんけん ゆりかごアンテナなど） ・丸太転がり ・だるま回り ・前転がり ・後ろ転がり など ○逆さま遊び ・首倒立（アンテナぴーん） ・かえるの足打ち ・壁登り逆立ち ・川跳び ○おさんぽコースで遊ぶ ・くまさんコース ・かえるさんコース	・準備や片付けを（A：安全に気を付けて）友達と一緒にしようとする。〔観察・カード〕 ・進んで運動に取り組み、順番やきまりを守って（A：友達と仲良く）運動しようとする。〔観察・カード〕	・友だちの動きからよい動きを（A：自分から）見つけている。〔観察・カード〕 ・マット運動遊びの行い方を知り、（A：自分から）場や遊び方を選んでいる。〔観察〕	・（A：いろいろな方向へ）転がり楽しく遊ぶことができる。〔観察・カード〕 ・手や背中（A：両方）で体を支え楽しく遊ぶことができる。〔観察・カード〕
	努力を要する状況に対する指導の手だて	・準備や片づけの仕方を一緒に行いながら教、やり方をわかるようにする。 ・「できた喜び」を味わわせるために励ましや賞賛を多くし、自信を持ってできるようにする。	・友だちの動きのよいところを教えて取り組めるようにする。	・自信を持ってできるように、一緒に転がったり支えたりする。 ・「自分でやりたい」という気持ちを大切にするために、スモールステップでできたことを誉めるようにする。

6. 本時の指導

(1) 本時の目標

- ・友達といっしょに楽しみながら、体を丸めて前転がりをすることができる。

(2) 展開 (4時間目/6時間中)

段階	学習活動	時間	指導・支援上の留意点(○) 研究に関わる手だて(◎) 評価規準(☆) 評価方法(*)	用具資料
導入	1 整列・挨拶 2 マットの準備 3 マットセットメニュー ・動物歩き ・動物体操	8	○事前に服装の確認や運びやすいようにマットの準備をしておく。 ○安全に気をつけてマットの準備をさせる。 ◎学習のはじめにマット遊びのセットメニューに取り組みせることで、楽しみながらマット運動の基礎的な動きを身に付けさせていく。 ○それぞれの動きを励ましたり誉めたりすることでよい動きに気づかせていく。 ○腕や足、体の線などよい動きをしている児童や仲良く運動しているグループを紹介して、意欲を換気する。	マット BGM
展開	4 学習課題の確認 どうぶつマットでまえまわり「くるん」ところがろう 5 転がり遊び (1) ゆりかご遊び ・小さいゆりかご ・ゆりかご手タッチ ・大きいゆりかご(→首倒立) ・ゆりかご足タッチ (2) 前転がり遊び ・動物まねっこ転がり(ねこ・りす・くま) ・まげまげ・ぴん (3) 動物マット 「くまさんおさんぼコース」 ・くま歩き(段差マット) ・かえるの足打ち ・壁登り倒立	32	○本時の学習や進め方について確認し、意欲を高める。 ◎いろいろなゆりかご遊びを通して、マットに背中が順次接触する動きを楽しみながら身につけさせる。 ○安全に気をつけながら友だちと仲良く運動するよう声がけをする。 ◎動物になったり、かけ声を掛けたりしながら楽しく前転がりに挑戦させる。 ◎動きのよい児童を紹介し、体の丸め方に着目させる。 ○よい動きの真似をして転がろうとしている児童や、友達の動きを見ながら楽しく活動しているグループを紹介してさらに意欲を高める。 ☆ (A:友達といっしょに楽しみながら) 体を丸めて前転がりをすることができたか。 *観察・カード ◎段差のあるマットや逆マットなどのいろいろな場で、マット遊びを十分に楽しませながらマット運動につながる様々な動きが経験できるようにする。 ○一人一人が力一杯取り組んでいるか見回りながら励ましや賞賛をし意欲を持続させていく。	BGM
終末	6 学習のまとめ (1) 整理体操 (2) 授業の振り返り 7 挨拶・後片づけ	5	○身体に痛みがないか確認しながらゆっくり行わせる。 ◎自分の頑張りや友だちのよさ・頑張りについて発表させる。 ☆友だちの動きからよい動きを見つけ (A:発表す) ることができたか。 *発表 ○最後まで安全に気をつけて後かたづけをするよう声をかける。	学習カード

(3) 場の設定

ス
テ
1
ジ

