

第2学年 体育科学習指導案

日 時 平成27年10月29日(木) 公開授業Ⅰ
 児 童 2年3組 男子15名 女子14名 計29名
 指導者 浅利 朱実

- 1 単元名 「マットランドに しゅっぱつだ！」
 (B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使つた運動遊び)

2 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」のマットを使つた運動遊びは、マットに背中や腹などをつけて転がったり、手や背中で支持しての逆立ちなどをしたりして楽しむ運動遊びであり、児童は日常生活では味わうことができない動きを身に付けていく。また、児童一人一人が自分の力に合った動きを身に付けたときに、楽しさを味わえる運動遊びである。そのために、条件を変えた複数の場や優しい場を設け、児童が自分の能力に合った場で取り組めるようにする。さらに、仲間と遊び方を工夫したり、励まし合ったり、教え合ったりしながら協力して取り組む楽しさが味わえるように、集団で取り組めるような場や時間を保証した運動遊びを構成していきたい。

この時期の本学習は、「基本的な回転技や倒立技に取り組み、自己の能力に適した技ができるようにすること」をねらいとする中学年のマット運動につながっていく。

(2) 児童について

本学級の児童は、全体的には体育が好きで、友達と関わり合いながら色々な運動遊びで体を動かすことを楽しめる児童が多い。しかし、鉄棒で逆さまになる、プールで顔を水に付けるなど、これまでに経験したことのない動きを怖いと感じ、なかなか動き出せない子や、うまく出来るかどうか不安に感じながら授業に臨んでいる子も数人いる。1年生の時の「マットを使つた運動遊び」では、遊びの中で色々な転がり方をどの子も一通り経験してはいるが、マット運動の基礎感覚が身に付くくらい、十分な回数・時間を保証して遊ばせることはできていない。また、教師の指示を静かに聞くことができない児童もあり、体育の授業は度々中断してしまうこともある。

本単元では、「マットを使つた運動遊び」の色々な動きを十分体験させ、友達と関わりながら楽しく運動する経験をさせていきたい。その中で、自然に体で覚えたり、できなくても友達や教師に励まされながら同じ運動経験をしたりすることで、運動することの楽しさや挑戦することの意欲につながっていききたい。また、みんなで楽しく運動するためには、話の聞き方や素早い行動が大切であることを教え、体育の授業の約束づくりをしながら進めていきたい。

(3) 指導にあたって

本単元では、「ねこちゃん体操」をはじめ、児童の興味のある各種の動物の模倣によって腕支持による体重移動を十分に経験させ、設定を工夫した色々な場で前転がり、後ろ転がり、川跳びなどを行うことにより、回転感覚や逆さ感覚を養っていく。また、「基礎感覚・動きの習得」「習得した動きを使つて色々な場で遊ぶ」「お話マットづくり」の3段階で単元を組み立て、運動遊びを十分体験できる場を確保するとともに、児童が自らできる動きやできそうな動きを選び、それらを組み合わせる運動遊びを楽しむようにした。また、ペア学習やグループ学習を取り入れることで、友達の動きのよさを見付け、自分のお話マット遊びの中に取り入れていく。

「見通す・振り返る」活動については、まず最初のオリエンテーションでこの単元の学習はどのように進んでいくのかを子ども達に示し、毎時間の学習のねらいや流れも掲示物を使つて時間をかけずに子ども達に示し、必ず見通しをもたせて学習に取り組むようにさせる。展開時には、ペアやグループ、全体で交流することにより、友達のよさに気付いたり、運動のこつを発見したりするための「振り返り」を行う。そして、単位時間の終末、単元の終末では、一人一人に「できるようになったこと(変容・伸び)」を確認させる「振り返り」を行っていききたい。

3 単元の目標

- 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。 【技能】
- マットを使つた運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする 【態度】
- マットを用いた簡単な遊び方を工夫することができるようにする。 【思考・判断】

4 指導計画 (マットランドに しゅっぱつだ! : 8時間扱い 本時 7/8)

次	時間	学習活動
一	1	単元のねらいや流れ、準備・片付けの仕方などを知り、ねこちゃん体操や易しい運動遊びを行う。
二	1	腕支持感覚を身に付ける運動遊び
	1	回転感覚を身に付ける運動遊び
	1	逆さ感覚を身に付ける運動遊び
	1	習得した動きを使つて遊ぶ① お話マットのストーリーをつくる。
	1	習得した動きを使つて遊ぶ② お話マットの動きを作つて試してみる。
	1	習得した動きを使つて遊ぶ③ お話マットを仕上げる。(本時)
三	1	お話マットの発表会を開き、学習のまとめをする。

5 本時の指導について

(1) 目標

マットを使っての運動遊びの動き方を知るとともに、友達の良い動きを見付けることができるようにする。

(2) 評価規準

観点	B おおむね満足できる	Bに到達させるための手立て
思考・判断	友達の良い動きを見付け、学習カードに書いている。	友達の気付きを参考にするように助言する。

(3) 指導の構想

終末の振り返りである「自分の変容・伸び」を、どの子も実感できるように、授業を組み立てていきたい。「マットランドの大ぼうけん」では、できなかった運動遊びができるように、手立てをしっかりと組んでいきたい。お話マット作りでは、ペアの子と試行錯誤する中で、自分も連続技(お話マット)を作り、体で表現できたという楽しさを味わわせたい。

(4) 展開

段階	学習活動	形態	○教師の働きかけと指導上の留意点 ●評価の観点(方法) ☆見通す・振り返る活動
導入	1. 集合・整列・挨拶をする。 2. 本時の学習のねらいを確認する。	全	○ 元気のよい挨拶で学習をスタートさせる。 ☆ 単元計画からこれまでの学習を振り返り、お話マットの発表会に向けて仕上げをすることを確認させる。
	うごきのこつや友だちのよいうごきを、いっぱい見つけよう。		
10分	3. 場の設定をする。 4. 準備体操・感覚づくりの運動をする。	グループ 全	○ グループごとに協力して準備ができるように、マットを運びやすくしておく。 ○ 「ねこちゃん体操」で十分に体をほぐし、学習への意欲も高める。
展開	5. 「マットランドの大ぼうけん」に取り組む。 ・ どうぶつランド ・ ころころランド ・ さかさまランド ・ びよんびよんランド	グループ	○ 場や運動遊びの仕方・楽しみ方については前時までに説明してあるので補足程度にし、運動時間を十分に確保する。 ○ 時間で4つの場をローテーションし、色々な場で運動することができるようにする。 ○ 音楽を流し、楽しい雰囲気的活動できるようにする。 ○ グループのメンバー全員ができた運動遊びには金のコインのシールを学習カードに貼らせ、より楽しく取り組めるようにゲーム性をもたせる。 ☆ よい動きをしている児童や友達の動きを見ながら楽しく活動をしているグループを紹介し、さらに意欲を高める。
	6. お話マットの仕上げをする。	ペア グループ	○ 大きくしっかり動けるように、グループ全員でお話を声に出して読み上げながら動きを試していくようにさせる。 ○ ペアで作ったお話マットをお助けグループで見合い、よい動きを見付けて学習カードに書く。 ○ よかったところを相手のペアに伝えたり、アドバイスしたりさせる。 ●【思考・判断】 友達の良い動きを見付けることができる。(観察・学習カード)
終末	7. 本時の学習を振り返る。 ・ 挙手で自己評価 ・ 発表	全	☆ 見付けた友達の良い動きや運動のこつ、自分ができるようになったこと(変容・伸び)について振り返らせ、発表することによって学級全体の気付きとしたい。
・ 川とびの足が前よりも高く上がるようになって嬉しかった。 ・ ○○さんのペアのお話と動きがぴったり合っていてよかった。			
5分	8. 次時の見通しをもつ。 9. 場の片付け・挨拶をする。		○ 次時は、お話マットの発表会をすることを伝え意欲付けを図る。 ○ グループで協力して、片付けをするように声がけをする。