

## 第1・2学年 体育科学習指導案

日時 平成29年6月29日(木) 5校時

場所 胆沢愛宕地区センター体育館

児童 1年 男4名 女5名 計9名

(うち 肢体不自由児 男1名)

2年 男2名 女1名 計3名

(うち 聴覚障がい児 男1名)

指導者 T1 菊地 晶子 T2 佐藤 学

T3 櫻井 みゆき

### 1 単元名 「動きを楽しもう 広げよう」(A 体づくり運動)

#### 2 単元の目標

○次の運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きができるようにする。 **【運動】**

ア 体ほぐしの運動では、心と体の変化に気づいたり、体の調子を整えたり、みんなでかわり合ったりするための手軽な運動や律動的な運動をすること。

イ 多様な動きをつくる運動遊びでは、体のバランスをとったり移動したりするとともに、用具の操作などをする事。

○運動に進んで取り組み、きまりを守り仲良く運動したり、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】**

○体づくりのための簡単な運動の行い方を工夫できるようにする。 **【思考・判断】**

#### 3 単元の指導について

##### (1) 児童について

1・2年生の児童は体を動かすことを好み、休み時間は鬼ごっこやジャングルジム、サッカーなど体を動かして遊ぶ姿が見られる。また、運動経験に差は見られるが、どんな運動でも挑戦しようと意欲的に取り組む児童が多い。

1年生は、長なわは全員が回しているなわに入ることができるが、入るまでに時間がかかる。また、なわにふれずにくぐり抜けられる子は少ない。2年生は、昨年、体育の学習や業間運動などで、長なわで大波・小波やくぐり抜け、8の字跳びを行った。回っている長なわに入ることはできるが、間をあけずにリズムよくというレベルには達していない。

##### (2) 教材について

体づくり運動は、「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動遊び」の2つで構成されている。

体ほぐしの運動は、技能の向上を目指すのではなく、手軽な運動に楽しく取り組み、「体を動かす気持ちよさ」「運動すると汗がでること」「心臓の鼓動が激しくなること」などに気付くことができるようにする運動である。

多様な動きをつくる運動遊びは、児童にとっては意図的に動きを身に付けることを目指すのではなく、夢中になって運動することを楽しむうちに、結果として動きを身に付けていることを目指す運動である。

### (3) 指導について

本単元では、1 単位時間に「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動遊び」の力だめしの運動遊び、用具を操作する運動遊びを取り入れ、体を動かすことの気持ちよさを感じたり、仲間との交流の楽しさを感じさせたりしながら、基本的な体の動かし方を身に付けていくことができるようにする。その中で「多様な動きをつくる運動遊び」の用具を操作する運動遊びを中心に行い、用具に合わせて自分の体の動きをコントロールする力を身に付けられるようにしたい。そのため、単元の前半では全体指導の中で動きを確認し、児童一人ひとりがねらいに即した動きができるようにする。単元の後半では、チームで競争したりゲーム化したりすることで楽しい活動になるように仕組み、その中で意図した動きが身に付くようにしたい。また、よい動きをしている児童を取り上げ、どんなことに気を付けて行っているかを児童に問いかけることで、動きのコツを意識させ、それを周囲の児童に広めたい。友達の動きのよさや頑張りを見つけ、認め合ったり喜び合ったりする態度は単元を通して育てていきたいと考える。

なお、特別な配慮を要する児童が 2 名いる。1 年生の肢体不自由児は、脳性麻痺のため右半身が麻痺しており、歩行が不安定で転倒しやすくしゃがみこみが困難である。だが、他の児童と同じことをやろうという前向きな気持ちが強いので、易しい課題や場を設定したり特別ルールを設けたりして、みんなと一緒に運動する楽しさや満足感をもたせたい。また、2 年生の聴覚障がい児は、運動能力については他の児童と差は見られない。しかし、言葉の指示だけでは理解できず周りを見ながら行動するので、全体から遅れたり周りとは違う行動をとったりすることが多い。そこで、学習内容やルールを掲示し、視覚的に理解させながら自信をもって活動できるようにしたい。

### (4) 研究仮説との関わりについて

#### ①友達と関わり合う学習形態の工夫

一人での活動からペアでの活動へ、ペアからグループでの活動へと運動遊びの行い方を変化させる。また友達との関わりや動きの広がりを持たせるため、1～2 時間ごとにペアを変える。それによってより楽しい運動遊びにしたり、児童が互いにより動きに気付いたりすることができるようにする。

#### ②運動の技能や思考を高め合う学習活動の工夫

児童が「やってみたい」「遊んでみたい」といった興味・関心を高め、また、挑戦意欲をかきたてたり、楽しく活動ができ意欲が持続したりするような場づくりを工夫する。また、努力を要する児童や特別な支援を必要とする児童に対して、易しい場を用意しておく。

#### ③互いのよさを認め合う相互評価の工夫

単位時間の中で個人やグループのよい動きを教師が取り上げ、互いによさを認め合うことができるようにする。また、「振り返り」の時間を設定し、互いの伸びや頑張りやカードに記録し紹介し合う時間を設ける。

4 単元の系統（胆沢愛宕小学校における6年間の学習の系統）

学年	運動の領域	指導内容の重点
1・2年	<b>【体づくり運動】</b> ア 体ほぐしの運動 イ 多様な動きをつくる運動遊び	[体ほぐしの運動][多様な動きをつくる運動遊び（ウ）用具を操作する運動遊び] 低学年では体ほぐしの運動を十分に行い、みんなに関わり合うことで、誰とでも仲良く協力したり助け合ったりしながら、体を動かす楽しさを体験させる。また、用具を操作する運動遊びを通して、長なわや短なわの基本的な動きを身に付けさせる。（長なわ：大波・小波、くぐり抜け、8の字。短なわ：前や後ろの連続両足跳び）
3・4年	<b>【体づくり運動】</b> ア 体ほぐしの運動 イ 多様な動きをつくる運動遊び	[体ほぐしの運動][多様な動きをつくる運動遊び（オ）基本的な動きを組み合わせる運動] 中学年では、体ほぐしの運動を通して、日常生活での身のこなしや体の調子を整えるとともに、心の状態も軽やかにする。また、基本的な動きを組み合わせる運動を通して、バランスをとりながら移動する、用具を操作しながら移動するなど2つ以上の動きを組み合わせることができるようにする。
5・6年	<b>【体づくり運動】</b> ア 体ほぐしの運動 イ 体力を高める運動	[体ほぐしの運動][体力を高める運動（ア）柔らかさ及び巧みな運動を高めるための運動] 高学年では、体ほぐしの運動を通して仲間と豊かに関わる楽しさを体験し、さらには仲間のよさを認め合うことができるようにする。また、体力を高める運動では、柔らかさ及び巧みな動きを高めるための運動を通して、人や物の動きに対応してタイミングよく動くこと、バランスをとって動くこと、リズムカルに動くことができる能力を高める。

5 単元の評価規準 《 》は2年生の評価規準

	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
単元の評価規準	・体づくりの運動に進んで取り組もうとしている。 ・運動の順番やきまりを守り、友達と仲良く運動しようとしている。 ・安全に気を付け、《友達と協力して》用具の準備や片付けをしようとしている。	・体ほぐしの運動の行い方を知り、体を動かすと気持ちがいよことなどに気付いている。 ・多様な動きをつくる運動遊びの行い方や動き方がわかっている。《友達のよい動きを見付けている。》	・体のバランスや体を移動したりする動きや用具を操作したりする動き、力だめしの動きができる。
学習活動に即した評価規準	①いろいろな運動に進んで楽しく取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、友達と仲良く運動しようとしている。 ③安全に気を付け、準備や片付けを進んで行おうとしている。	①体を動かすと、気持ちがいいことや汗が出ること、心臓の鼓動が激しくなることなどに気付いている。 ②友だちのよい動きを《見つけ》まねして活動している。	①短なわで前跳びや後ろ跳びが《連続して》できる。 ②長なわで大波・小波ができる。 ③《間をあげずに》回っているなわをくぐり抜けることができる。

6 指導と評価の計画 (○はその時間の重点)

時	1	2	3	4 (本時)	
ねらい	短なわで前跳びや後ろ跳びをする。	長なわで大波・小波をする。	回っているなわをくぐり抜ける。	長なわのくぐり抜けゲームをする。	
学習活動・内容	整列・あいさつ・場や用具の準備				
	7	【体ほぐしの運動遊び】 ・大また跳び ○体じゃんけん	【体ほぐしの運動遊び】 ・体じゃんけん ○大また跳び	【体ほぐしの運動遊び】 ・せん鬼 ○陣とりじゃんけん	【体ほぐしの運動遊び】 ○せん鬼 ・陣とりじゃんけん
	15	【多様な動きをつくる運動遊び】 (力だめし) ・あざらしごっこ ・あざらしはこび ・らっこはこび	【多様な動きをつくる運動遊び】 (力だめし) ・すもうあそび	【多様な動きをつくる運動遊び】 (力だめし) ・ひきあいつこ (1対1、2対2)	【多様な動きをつくる運動遊び】 (力だめし) ・ひきあいつこ (3対3、先生対子どもなど)
	38	【多様な動きをつくる運動遊び】 (用具を操作) ○短なわで前跳びや後ろ跳びをする。(自分一人で。ペアで。2人が回して1人が跳ぶ。) ・長なわで大波・小波をする。	【多様な動きをつくる運動遊び】 (用具を操作) ・短なわで前跳びや後ろ跳びをする。(自分一人で。ペアで。2人が回して1人が跳ぶ。) ・短なわをくぐり抜ける。 ○長なわで大波・小波をする。	【多様な動きをつくる運動遊び】 (用具を操作) ・短なわをくぐり抜ける。 ○長なわをくぐり抜ける。	【多様な動きをつくる運動遊び】 (用具を操作) ○長なわのくぐり抜けゲームをする。
	学習課題の確認・よい動きの共有 共通する課題の解決 よい動きを取り入れて、もう一度行う。				
	本時の振り返り 片付け・ストレッチ・あいさつ				
評価基準	関	①	③	②	
	思			②	①
	技	①	②		③

7 本時の指導

(1) 目標

- ・《間をあけずに》回っているなわをくぐり抜けることができる。【運動】

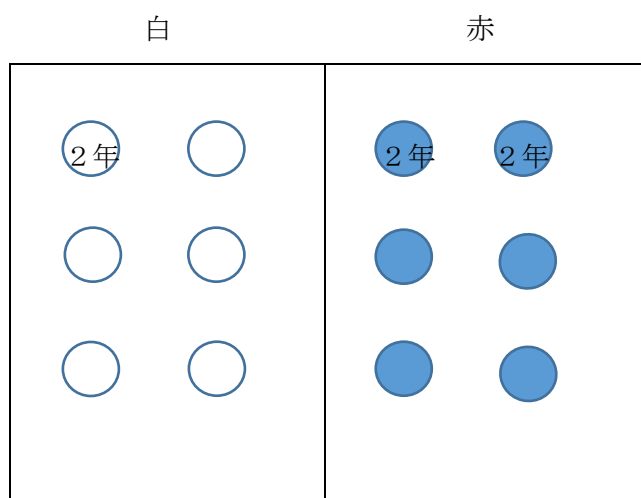
(2) 展開 (吹き出しは、「高め合い」における児童の具体的な姿の想定)

	学習活動	○教師の働きかけ ◆評価
導入 15分	<p>1 用具や場の準備</p> <p>2 体ほぐしの運動</p> <p>○せん鬼 指定された色の線の上だけを走る。鬼に捕まったらくま歩きやかに歩き、あざらし歩きをし、戻る。</p> <p>○陣とりじゃんけん 向かい合って体じゃんけんをし、グーで勝ったら大また跳びで3歩、チョキは6歩、パーは6歩進む。相手の陣地に着いたら1点。制限時間内にたくさん点を取ったチームのほう勝ち。</p> <p>3 力だめしの運動遊び</p> <p>○ひきあいっこ 向かい合ってロープを引く。相手を線の外に出したら勝ち。</p>	<p>○学習内容やルールを掲示して動きをイメージしやすくする。</p> <p>○運動する前の自分の心や体の状態に気付かせる言葉がけをする。</p> <p>○教師も一緒になって運動を楽しむ。</p> <p>○聴覚障がい児への配慮として、補聴システムを活用し、教師の指示を正しく聞き取れるようにする。</p> <p>○肢体不自由児へは、T3がそばについて安全を確保しながら運動を行う。</p> <p>○安全面でのルールを徹底できるように掲示したり言葉がけをしたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・急にロープを離さない。</li> </ul> <p>○3対3、先生対子どもなど人数や相手を変えて行う。</p>
展開	<p>4 用具を操作する運動遊び</p> <p>○長なわで くぐり抜けゲーム 長なわをくぐり抜けて、時間内に玉をたくさん運んだチームが勝ちとなる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習課題の確認</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ながなわをうまく くぐりぬけよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・よい動きの共有</li> </ul> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>T: どこから走っているかな。 C: スタートは、なわの近く。</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>T: いつ入っているかな。 C: なわが地面についたら (バンとなったら) 入るといい。</p> </div>	<p>○うまくなわに入れない児童には、タイミングの取り方を伝えたり、一緒に動いたりしてできるようにしていく。</p> <p>○肢体不自由児は同じルールでは難しいので、特別ルールを設けるなどして一緒に活動できるようにする。</p> <p>○動きのよい児童を取り上げ、どこに気を付ければよいのか発問し、動きのコツを他の児童にも伝える。</p> <p>(ポイント)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スタートの位置は、なわの近く。</li> <li>・回す人のそばを通る。</li> <li>・なわが地面についたら入る。</li> <li>・前の人がスタートしたらすぐに行く。</li> </ul> <p>○「バンとなったら入る」などのコツを声がけしながら、練習を行う。</p>

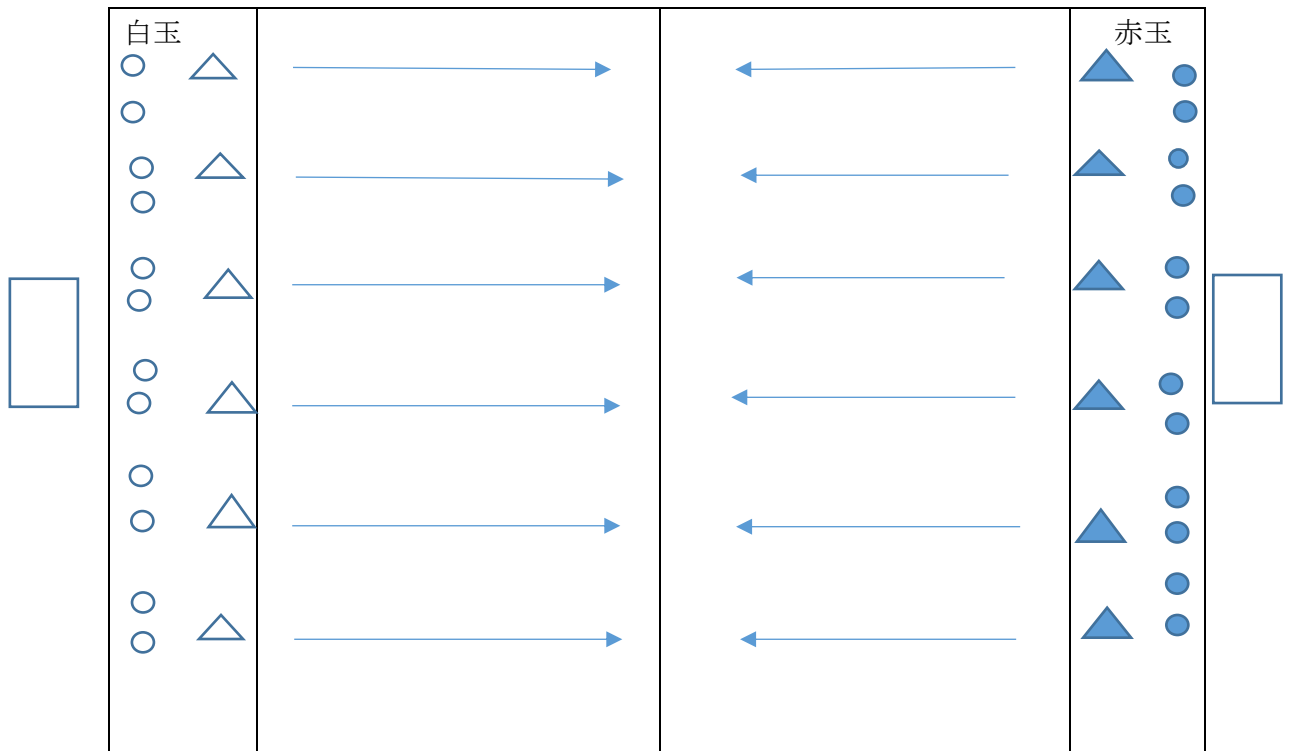
23分	<p>T: なわにぶつからないようにするには、どうしたらいいかな。</p> <p>C: 先生のそばを走るといい。 : 速く走るといい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・練習をした後、ゲームを行う。</li> <li>・共通する課題の解決をする。</li> </ul> <p>T: 困ったことはありませんか。</p> <p>C: なわに入れない人がいる。</p> <p>T: どうすればいいかな。</p> <p>C: 後ろの人が優しく背中を押してあげる。</p> <p>C: 後ろの人が「はい」と合図をしてあげる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・よい動きを意識させて赤白別に練習を行う。</li> <li>・もう一度、ゲームを行う。</li> </ul>	<p>○ゲームの後、困ったことはないかを発問し、みんなで解決方法を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆《間をあけずに》回っているなわをくぐり抜けることができる。</p> <p>【運動】(観察)</p> </div>
まとめ 7分	<p>5 本時の振り返り できるようになったことや、友達のよいところを学習カードに記入し、発表する。(1年生は話したことを教師が記入する。)</p> <p>6 用具や場の片付け・ストレッチ</p>	<p>○運動したあとの自分の心や体の状態に気付かせる言葉がけをする。</p>

(3) 場の設定

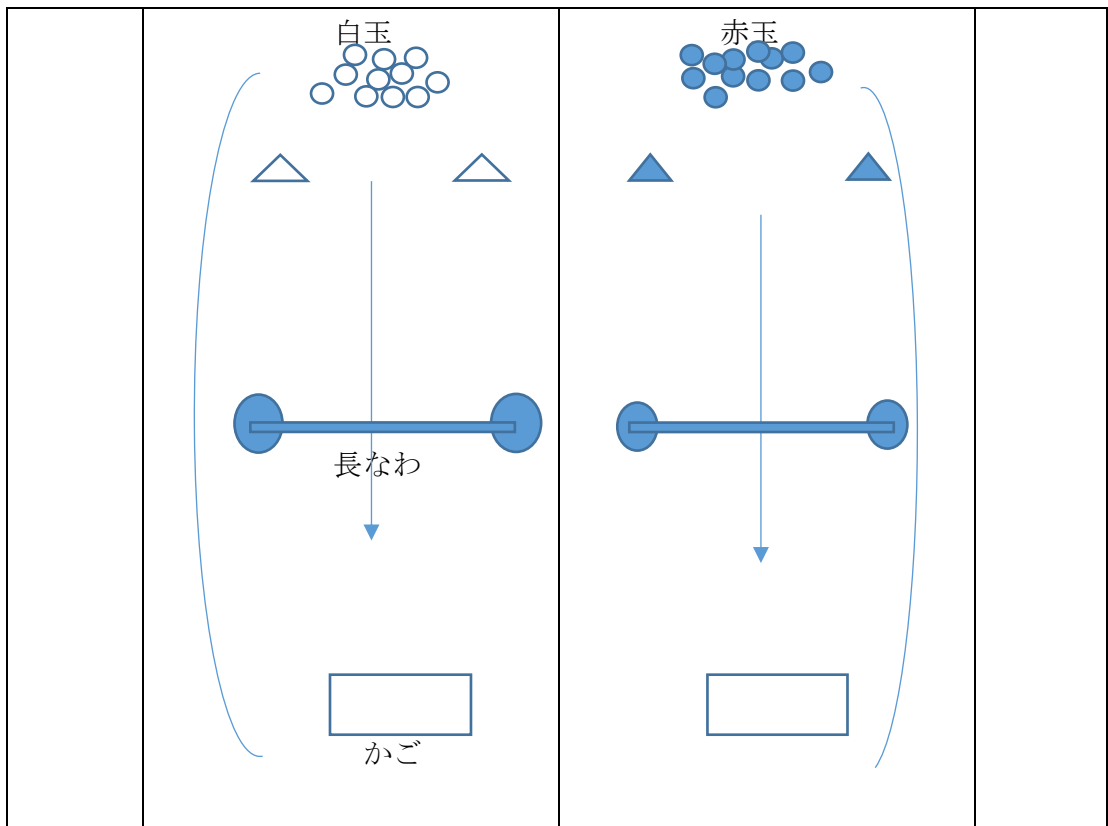
①児童の並び方



②陣とりじゃんけん



① 長なわのくぐり抜けゲーム



\*用具 △▲…コーナーポイント □…かご ○●…紅白玉