

特別支援学級 体育科学習指導案

日 時 : 平成26年 月 日 () 校時
児 童 :

指導者 : T1 T2 T3 T4

【研究主題】 ふるさとの復興を担う「人づくり」の展開 ～「自分から」かわり、学びを深める児童の育成～

特別支援学級児童は1年生から6年生まで各学年に在籍している。児童の中には、大震災で自宅が被災し避難所で生活した経験をもつ児童もいる。また、発達障害のある児童はPTSDのリスクが高く、ストレス反応が大きかったり、長引きやすかったりといった指摘もある。しかし、児童は毎日の学校生活の中で、学習や様々な活動に前向きに取り組んでいる。ただし、自分の苦手な分野やできないと判断したことに対しては非常に消極的である。特別な支援を要する児童の多くは、通常学級の児童に比べて学習だけではなく、運動にも苦手意識をもっている。どのように体を動かしてよいかわからない児童もおり、最初から「自分にはできない」とあきらめてしまうこともある。特性上、彼らは今後生活していく上で多くの困難にぶつかることが予想される。「できないからやらない」と逃げてばかりでは、何もかもできないまま大人になってしまい、自立への道が遠ざかってしまう。「自分ならできる」と自分自身を肯定できる人間になることで、困難に直面した時にも乗り越える力を身に付けていくはずである。また、困難を乗り越えるためには、一人では難しいことも多く、助け合うことも必要になり、ルールやマナーを守りながら協力する態度も地域社会で生活していく上で重要である。

本単元では体づくり運動である、「スーパー○小ワールド」を通して様々な運動遊びを経験する。ゲームキャラクターになりきった子どもたちが、様々な運動を通して課題を達成し、まとめの学習として友達と協力しながらゲームを行い、単元の流れを振り返るという流れで進めていく。単元のオリエンテーションでは、ゲームの映像を見せ、イメージを膨らませ、キャラクターになりきることで意欲を高め楽しい雰囲気運動できるようにする。また、学習の流れを知ることにより、見通しをもって活動できるようにする。さらに、運動の難易度を徐々に変化させることで、興味関心の持続を図る。

チームの一員として、友達と協力しながら課題を達成していく活動を通し、成就感や楽しさを味わわせることで、自己肯定感と社会性を高め自分から進んで行動する児童を育てていきたい。

1 単元名 「スーパー○小ワールド」A 体づくり運動 イ多様な動きをつくる運動遊び

2 単元の構想

(1) 児童の実態と身に付けさせたい力

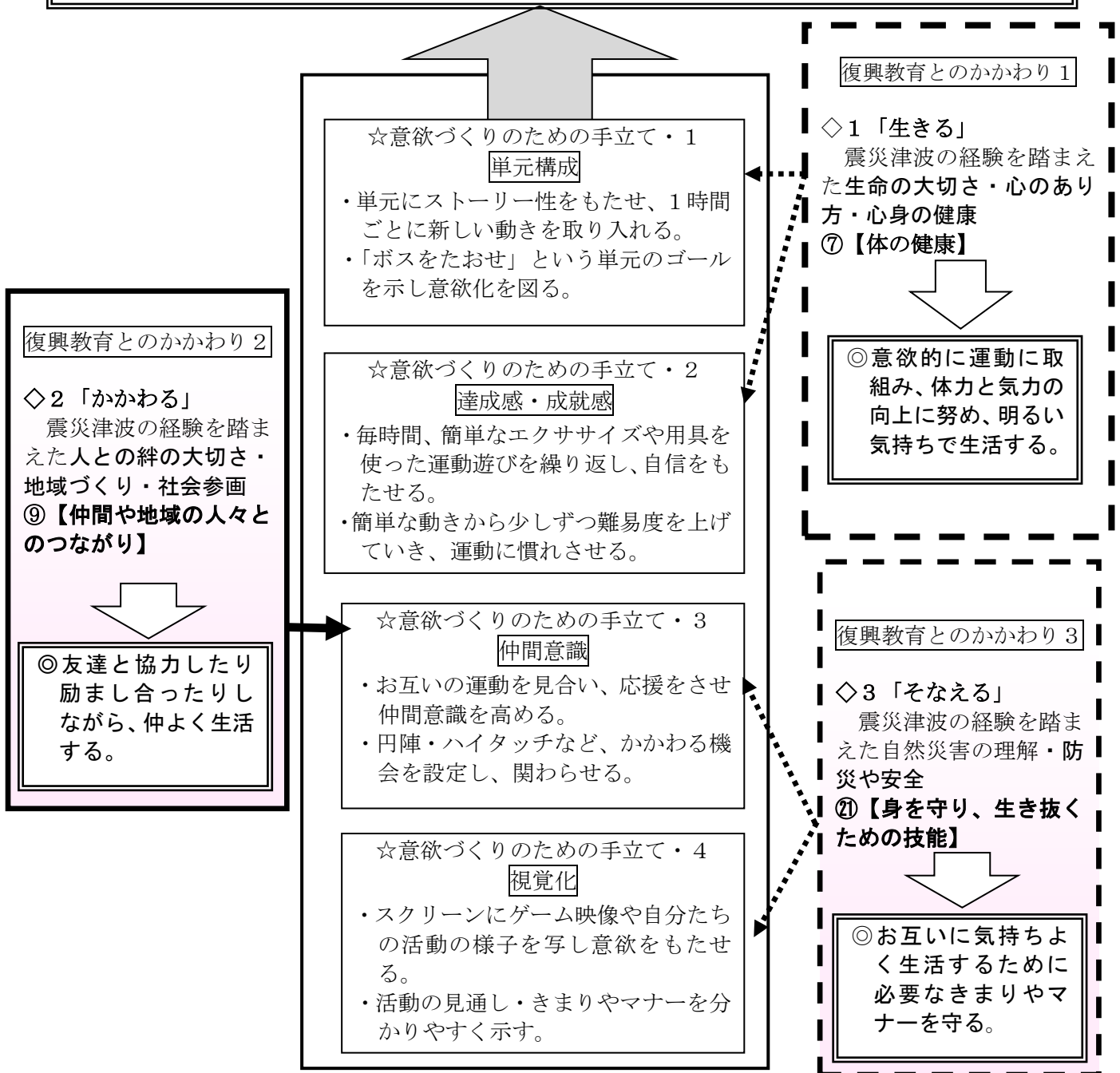
	実態	身に付けさせたい力
A児 1年女ひまわり	<ul style="list-style-type: none"> 運動経験は少ないが、体を使った遊びを好む。 最後まで集中できない時がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動遊びを最後まで楽しむことができる。
B児 1年女ひまわり	<ul style="list-style-type: none"> 運動経験は少ないが、体を使った遊びを好む。 最後まで集中できない時がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動遊びを最後まで楽しむことができる。
C児 2年男かがやき	<ul style="list-style-type: none"> 身軽で鉄棒での前回りや平均台歩きができる。 勝ち負けや順番にこだわり、思い通りにならないと怒る。 	<ul style="list-style-type: none"> 失敗や成功にこだわらず、運動遊びを楽しむことができる。
D児 3年男ひまわり	<ul style="list-style-type: none"> 運動経験が豊富で学年相当の動きができる。 運動に自信をもち、最後まで集中して活動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な遊び方を理解し、運動することができる。
E児 3年女ひまわり	<ul style="list-style-type: none"> ダンスなど体を動かすことを好む。 幼さと疲れやすさから、最後まで集中できない時がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動遊びを最後まで楽しむことができる。
F児 4年男かがやき	<ul style="list-style-type: none"> 運動経験の少なさと本人の特性上、動きが固くぎこちない。 できないとすぐにあきらめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師と一緒に、運動遊びに慣れ親しむ。
G児 5年男かがやき	<ul style="list-style-type: none"> 跳ぶ運動は得意だが進んで運動することは少ない。 不安なことがあると進んで参加できない。 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な遊び方を理解し、運動することができる。
H児 6年ひまわり	<ul style="list-style-type: none"> 縄跳びが得意で二重跳びやはやぶさができる。 自信がもてず、自分でできないと決めつけてあきらめることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な遊び方を理解し、工夫して運動することができる。

◎本校の復興に向かう合言葉＝「自分から」

《本単元で目指す子どもの姿》

【助け合う～意欲づくり～】

協力して、楽しく運動ができる子



復興教育とのかかわり 2

◇2「かかわる」
震災津波の経験を踏まえた人との絆の大切さ・地域づくり・社会参画
⑨【仲間や地域の人々とのつながり】

◎友達と協力したり励まし合ったりしながら、仲よく生活する。

復興教育とのかかわり 1

◇1「生きる」
震災津波の経験を踏まえた生命の大切さ・心のあり方・心身の健康
⑦【体の健康】

◎意欲的に運動に組み、体力と気力の向上に努め、明るい気持ちで生活する。

復興教育とのかかわり 3

◇3「そなえる」
震災津波の経験を踏まえた自然災害の理解・防災や安全
⑪【身を守り、生き抜くための技能】

◎お互いに気持ちよく生活するために必要なきまりやマナーを守る。

児童の実態

- 教師の指示に従って活動することができる。
- 体力面・運動能力面において個人差が大きく同じ活動をするのが困難である。
- 勝ち負けにこだわったり、失敗を極端に嫌がったりする子どももあり、勝ち負けがあるゲームの際に意欲を低下させることがある。
- 運動遊びに苦手意識・好き嫌いがある子どもも多く、活動の導入に苦労することもある。

教材について

体づくり運動の「多様な動きをつくる運動（遊び）」では、体づくり運動以外の各領域において扱いにくい様々な体の基本的な動きを培う運動である。成功や失敗が分かりにくい運動が多いため、運動に苦手意識をもつ特別支援学級の児童でも意欲的に取り組むことができる。また、視聴覚教材を取り入れることで、動きのイメージもしやすく、楽しく運動することにつながると考えられる。

- ① 技能：多様な動きをつくる運動に慣れ親しみ、遊ぶことができるようにする。
- ② 態度：きまりを守り、協力して安全に運動することができるようにする。
- ③ 思考・判断：運動遊びの行い方を知ることができるようにする。

3 指導と評価の計画

時間	主な学習活動	体育科のねらい	評価規準（評価方法）			復興教育のねらい
			技能	態度	思考・判断	
1	オリエンテーション ・「スーパー○小ワールド」への意欲付け 多様な動きをつくる運動遊び (ワールド①) ・浮き輪エクササイズ ・ジグザグ&平均台	○多様な動きをつくる運動遊びや、「スーパー○小ワールド」への意欲をもつことができる。		・運動遊びに進んで取組もうとしている。(観察)		積極的に取り組もうとする意欲を促す。 (意欲的に運動に取り組む、体力と気力の向上に努め、明るい気持ちで生活する。) 【生きる】
2	運動遊び (ワールド②) ・浮き輪エクササイズ ・風船	○運動遊びを楽しむことができる。		・意欲的に運動に取り組んでいる。(観察)	・運動遊びの仕方が分かり、簡単な運動の行い方を考えることができる。(観察)	いろいろな遊びを楽しむ。 (意欲的に運動に取り組む、体力と気力の向上に努め、明るい気持ちで生活する) 【生きる】
3	運動遊び (ワールド③) ・浮き輪エクササイズ ・新聞紙ボール	○運動遊びの仕方を身に付けることができる。		・体力と気力の向上に努めている。(観察)		
4	運動遊び (ワールド④) ・浮き輪エクササイズ ・跳び箱越え	○跳び箱を使った運動遊びでは、跳び箱を乗り越えることができる。		・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。(観察)		
5	・ゲーム「ボスをたおせ！」の練習をする。	○友達を応援したり、一緒に喜んだりすることができる。	・的に向かってボールを投げることができる。(観察)	・意欲的に運動に取り組んでいる。(観察)	・遊び方を工夫することができる。(観察)	友達と力を合わせながら勝利を目指し、友達のがんばりや良さに気付くことができる。 (友達と協力したり励ましあったりしながら、仲よく生活する) 【関わる】
6	・ゲーム「ボスをたおせ！」をする。 (本時)	○力いっぱい活動することができる。		・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。(観察)		

4 本時の学習について

- (1) 目標
 ○ 最後まで、楽しく運動できるようにする。【態度】
- (2) 具体の評価規準

態度	B おおむね満足 ・楽しく運動するための約束を守っている。	努力を要する児童の支援 ・約束を確認したり進行表を見せたりして、活動の見通しをもたせる。
----	---	--

- (3) 特別支援教育の視点、復興教育からの視点の手立て

①<特別支援教育の視点から> ア 簡単なエクササイズをしたり簡単な運動遊びを繰り返したりすることで自信をもたせ、運動する楽しさを実感させる。 イ 単元のゴールであるゲーム『ボスをたおせ!』の動機づけを図るために、映像や音楽を効果的に活用する。
②<復興教育の視点から> ア お互いの運動を見合い、応援をさせ、かかわる機会を設定し、一緒に頑張った喜びを味わわせる。⑨【仲間や地域の人々とのつながり】 イ スクリーンに自分たちの活動や、活動の見通し・きまりやマナーを分かりやすく示す。 ⑩【身を守り、生き抜くための技能】

- (4) 個人の目標 ((3) の特別支援教育と復興教育の視点の手立てに対応)

A 1年女子	①力いっぱいボールを投げることができる。 ②みんなと一緒に活動することができる。
B 1年女子	①力いっぱいボールを投げることができる。 ②みんなと一緒に活動することができる。
C 2年男子	①正しいフォームでボールを投げることができる。 ②失敗しても怒らないで活動することができる。
D 3年男子	①正しいフォームで力強くボールを投げることができる。 ②友達にアドバイスすることができる。
E 3年女子	①力いっぱいボールを投げることができる。 ②友達のよさを見つけることができる。
F 4年男子	①ボールを的に当てることができる。 ②準備・片づけの役割を果たすことができる。
G 5年男子	①正しいフォームで力強くボールを投げることができる。 ②友達のよさを見つけることができる。
H 6年女子	①正しいフォームでボールを投げることができる。 ②みんなのよさを見つけることができる。

- (5) 展開

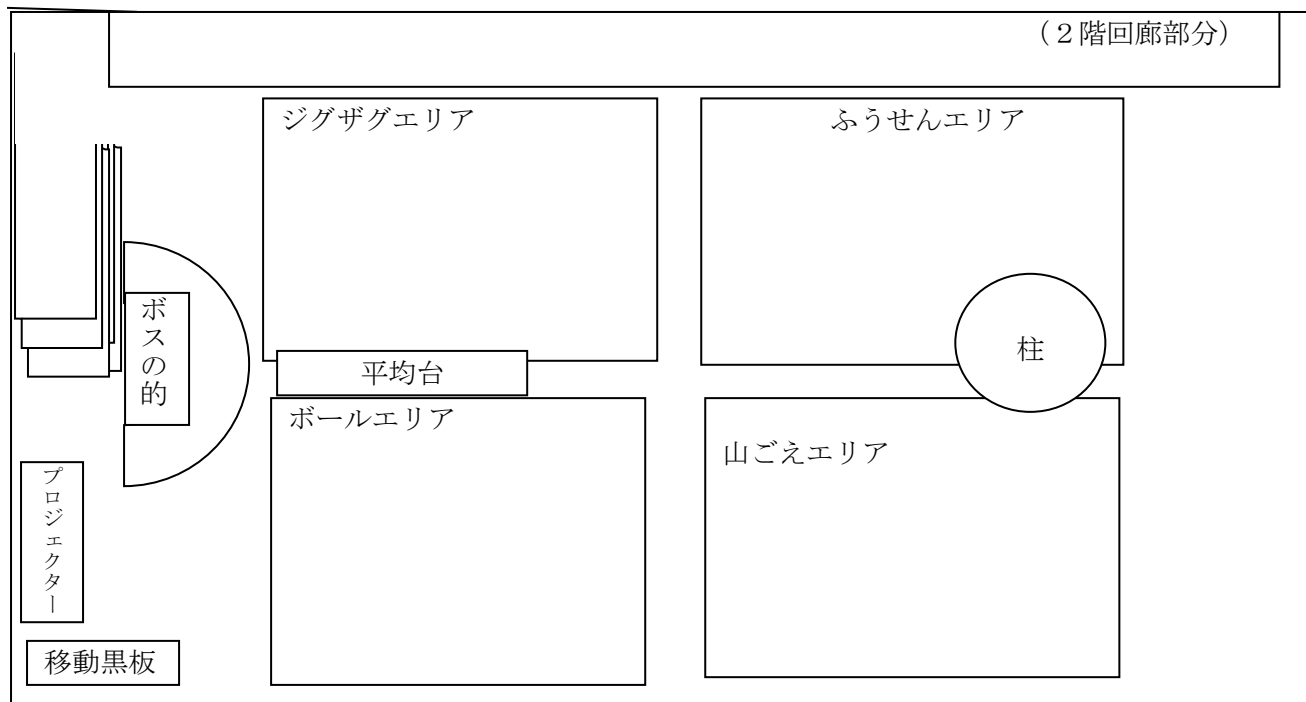
段階	学習活動	○教師の支援 ●努力を要する児童の支援	○教師の支援 ●努力を要する児童の支援	◎評価 ◇目指す指導の具体的な姿
		T1 (全体指導)	T2 (ABD)・T3 (EH)・T4 (CFG)	
つかむ	1 整列・あいさつ	○立ち方の良い児童をほめ、全体への意欲付けを図る。		◇素早く行動し、気持ちのよいあいさつをする。 ◇元気よく運動している。
	2 準備運動 ・浮き輪エクササイズ	○音楽に合わせて楽しく運動することで体と心の準備を促す。	○児童と一緒にエクササイズをする。 ●苦手な児童に参加を促す。	
	3 活動の流れの確認	○いつでも確認できるようにカードも準備		

13分	4 めあての確認	する。 力をあわせてボスをたおそう。		
	5 場の準備 ・全員で準備をする。 [助け合う]	○場所・分担が分かるように、図を利用して指示をする。	○正しく安全に場づくりをしているか確認する。	◇安全で素早い準備ができるよう協力している。
ふかめる 25分	6 「ボスをたおせ！」 (ゲーム①)	○今までの学習を映像で振り返り、意欲をもたせる。 ○チームとしてクリアするとボールを得る設定で意欲をもたせる。	●集中力の欠如が見られる児童に声掛けをする。 ○上手な児童を褒め、失敗した児童を励ます。	◇前向きな発言をしている。
	7 作戦タイム 8 「ボスをたおせ！」 (ゲーム②) [助け合う]	○上手な方法を紹介し共有させる。 ●上手にできなくて、意欲を失っている児童にはきまりを確認し、前向きな気持ちにさせる。	○話し合いへの参加を促す。 ○作戦を実行できるよう声掛けをする。 ・お互いを励ます言葉。 ・真剣な表情。 ・クリアするまで活動し続ける。	◇教師や友達の話を聞いている。 ◎最後まであきらめずにゲームに参加している。
ふかめる 7分	9 片付け [助け合う]	○安全に素早く片付けができるように声がけをし、時間だけでなく協力という点に注意させ、伸びた点について評価する。	○一緒に片付けをするとともに、協力して片づけるよう児童に声を掛ける。	◇安全に気をつけて、協力して片付けをしている。
	10 ふりかえり 11 あいさつ	○ふりかえりの視点を示す。 ・全力を出したか。 ・最後まで活動できたか。	○児童のがんばりを具体的に評価する。	◇今日の自分のがんばりをふりかえっている。高学年は友だちのよさについても発表させる。

(6) 板書計画

力をあわせてボスをたおそう。		へいきんだい	ふうせん
楽しく体育をするためのやくそく ①すばやく行動する。 ②先生の話聞く。 ③みんなをおうえんする。 ④おこらない。 ⑤あきらめない。 ⑥全力を出す!	今日のかつどう ① ② ③ ④ ⑤	ボール	やまごえ
顔写真 1年	顔写真 1年	顔写真 2年	顔写真 3年男
顔写真 3年女	顔写真 4年	顔写真 5年	顔写真 6年

(7) 場づくり



(8) 本時の展開『ふかめる』で行うゲーム「ボスをたおせ!」についての補足説明

クリア条件：ボールを当ててボスの的を倒すとクリア。

- 進め方
- ①ジグザグエリア・・・ジグザグ走をする。折り返しリレーをし、制限時間内にゴールできればクリア。
 - ②風船エリア・・・回廊から落ちてくる風船をキャッチし箱に入れる。リレー形式で行い、時間制限内にゴールできればクリア。
 - ③山越えエリア・・・跳び箱の上にマットを乗せた山を乗り越える。一人で、あるいは友達の協力を得て乗り越える。全員が乗り越えればクリア。
 - ④ボールエリア・・・敵キャラクターの的(小)にボールを当てる。制限時間内に全ての的に当てるとクリア。
 - ⑤各エリアをクリアすると、対ボス用のボールを得ることができる。
 - ⑥一人ずつボールを持って平均台を渡り、ボスの的に向かってボールを投げる。
- ※ここまでゲーム①
- ⑦作戦タイムで倒す方法を考えさせる。
 - ⑧ゲーム②ではボスの的に向かって投げる部分のみを取り上げる。
 - ⑨全員で一斉に投げる等の工夫をさせ、クリアできるようにする。