



第 2 学年 組体育科学習指導案

令和 4 年 6 月 3 0 日 (木) 第 5 校時 体育館
 在籍児童数 男子 1 4 名 女子 1 5 名 計 2 9 名
 三郷市立彦成小学校

- 1 単元名「彦成忍術学園 忍たま 2 の 2 ! ～いざ、最高の忍者へ! の巻～」(マットを使った運動遊び)
- 2 児童の実態及び指導観
- 3 彦成小の研究との関わり

【目指す学校像】
気力あふれる児童の育成～目標や困難に立ち向かう力と、それを支える非認知能力の育成～
【研究主題】
気力あふれる児童の育成 ～成功体験を積み重ね、自己効力感を養う活動を通して～
①教材の工夫
<ul style="list-style-type: none"> ・興味や関心をベースに各動きに挑戦できるように、「忍術修行」というテーマを与え、取り組ませていく。 ・基礎感覚や基礎の動きが習得できるよう、豊富な修行(練習)の場を用意する。 ・低技能児童の劣等感や意欲の低下を緩和するために、自分(たち)で考えた術(技)を積極的に認め、さらに粗形態に近づけるような助言をしていく。
②ざっくりばらんな関わり合い
<ul style="list-style-type: none"> ・修行(練習)の成果を発揮させる時間を設け、自分だけでなく仲間の頑張りも認められるようにする。 ・児童から出た術(技)や声かけを積極的に紹介し、称賛し、広め、目指す姿や考え方が分かるようにすることで、児童同士の交流を活発に行えるようにしていく。 ・ねらいに即した声かけや粗形態に近づける助言に比重を置くことで、児童同士のアドバイスを活発に行わせる。

4 単元の目標

- (1) マット運動遊びの行い方を知るとともに、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などの遊びから基本的な動きを身につけることができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) マットを用いた簡単な遊び方を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具安全に気をつけたりできるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

5 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①マットを使った運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。	①複数のコースでいろいろな方向に転がることのできるような場を選んでいく。	①動物の真似をして腕で支えながら移動したり、転がったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。
②マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。	②腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きを選んでいる。	②順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。
③手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりして遊ぶことができる。	③友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたりしている。	③場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしたり、安全に気を付けたりしている。

6 指導と評価の計画（8時間扱い） 本時は○印 6 / 8時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8	
ねらい	学習の進め方を知る	接転技群の技に取り組む	接転技群の技を工夫する	ほん転技群の技に取り組む	巧技系の技に取り組む	自分に合った技の習熟を図る 友達との見合いや話し合いに取り組む	自分の課題の場を選択する	学園卒業忍術合戦をする	
学習過程	<p>1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動（リズムダンス）、補強運動（かえる倒立、ブリッジ）をする。 3 忍者に変身する。</p> <p>【オリエンテーション】 4 単元の学習内容と、本時のねらいを確認する。 ・汗びっしょり修行 ・仲間とたくさん教え合い</p> <p>5 学習の進め方を見通しをもつ。 ・1時間の流れ ・授業の約束 ・準備、片付けの仕方</p> <p>6 試しの運動を行う ①かえる倒立 ②アンテナ ③ゆりかご ④ブリッジ ⑤手押し車 ⑥動物歩き ・あざらし ・くま ⑦丸太転がりリレー ⑧今できる転がり方</p> <p>①アンテナ ②ゆりかご ③手押し車（第2～5時） ④動物歩き（下・） ⑤ころころリレー（下●） ①あざらし ②くま ●だるまりリレー ③あざらし ④くま ●前転リレー ⑤うさぎ ⑥かえる ●前転リレー ⑦うさぎ ⑧かえる ●側転リレー ⑨あざらし ⑩くま ●側転リレー</p> <p>5 本時のねらいを確認する。</p> <p>忍術ランドで、いろいろな術を試そう。</p> <p>6 修行を行う。 ①ジグザグ修行場 ②大分身修行場 ③一本橋修行場 ④逆さ修行場</p> <p>①ジグザグ修行場 →じぐざぐにマットを敷いた場 ・勢いをつけて転がる、大小に転がる、まっすぐに転がる</p> <p>②大分身修行場 →マット4枚をつなげた場 ・友達と転がる、シンクロする、連続で転がる</p> <p>③一本橋修行場 →マットを直線につないだ場 ・大小の川跳び、腕立て横跳び越し、逆立ち前転がり</p> <p>④逆さ修行場 →壁づたいにマットを敷いた場 ・壁登り逆立ち、逆立ち歩き、逆立ちから転がる、逆立ちからブリッジ</p> <p>※これまでの場を組み合わせた場を開放し、今まで修行してきた術をつないでどんな動きにするのかを考えさせることで、動きをさらに広げていけるようにする。 ※それぞれの場をローテーションすることで、全ての運動に触れながら運動量の確保をしつつ、得手不得手に関わらず術をしたり見合ったりすることができるようにする。 ※児童がこれまでに習得してきた術を掲示し、挑戦意欲を刺激し、組み合わせを考えたり教え合いをしたりと、話し合いの材料に使えるようにする。 ※粗形態に近づけるために積極的に声をかけ、発展できるようにする。 ※アドバイスや称賛などの協力や話し合いが見られるグループや、粗形態に近い動きを入れている児童は、取り上げて紹介し共有できるようにする。また、そこで学んだことや興味を持った術に挑戦できるように促し、活動する時間を取る。</p> <p>6 修行を行う。 ①ジグザグ修行場 ②大分身修行場 ③一本橋修行場 ④逆さ修行場</p> <p>6 卒業試験を行う。 ①ジグザグ修行場 ②大分身修行場 ③一本橋修行場 ④逆さ修行場 ・自分の行いたい場で、練習してきた成果を発表する。 ・同じ場で活動している友達同士で見合って称賛する。</p> <p>7 忍術合戦を行う。 ・発表やこれまでの自分の術のレベルを振り返り、まだ挑戦したい場を選んで、取り組む。</p> <p>8 片付けをする。 9 本時のまとめと振り返りをする。（第8時は単元のまとめと振り返りを行う。） 10 整理運動、健康観察、挨拶をする。（第1・6・7時は7～9）</p>								
評価計画	知技		①			①		②	③
	態度	③	②	①	③		②	③	①

