

検印

第2学年 組 体育科学習指導案

令和5年6月19日(金) 第5校時 体育館
 在籍児童数 男子19名 女子10名 計29名
 三郷市立彦成小学校 教諭

1 単元名 「りょう手」で「グッ!」スーパーマットランド(器械・器具を使つての運動遊び・マットを使った運動遊び)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○マットを使って、回転、支持、逆さの姿勢、手足での移動などの様々な基本的な動きに取り組んで楽しむ運動である。

(2) 児童から見た特性

マットを使った運動遊びの楽しさや喜びを感じる要因	マットを使った運動遊びを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・新しい動きができるようになったとき。 ・自分で遊び方を工夫できたとき。 ・新しい動きができた喜びを友達と分かち合えたとき。 	<ul style="list-style-type: none"> ・何度やってもできるようにならないとき。 ・自分で遊び方を選択できないとき。 ・体の痛みや恐怖心を感じたとき。

3 児童の実態

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

長年、体育の世界では、運動が得意な児童と不得意な児童の二極化が叫ばれている。特に器械運動は、「できる」「できない」がはっきりした運動であり、学年が上がるにつれ児童の技能の習得状況に個人差が大きくなっていく。つまり、低学年のうちにたくさんの成功体験を味わい、中学年に繋がる多くの動きを獲得していくことが、今後の小学校生活の体育好きに直結していく。

器械運動は、非日常的な運動で構成されている。マットを使った運動遊びでは、「マットに背中や腹などをつけている色々な方向に転がること(接転技群の回転系の技に繋がる動き)」や「手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりすること(ほん転技群の回転系の技や巧技系の技につながる動き)」などの動きがある。中学年で技を身に付けていく上でそのような感覚(マット運動においては回転感覚・腕支持感覚・逆さ感覚・締めめの感覚)を身に付けることが重要である。

実態調査から、本学級の児童は1年生でたくさんの転がり方に触れていて、回転感覚や動き方が身につけていることが分かった。しかし、アザラシやラッコ、壁登り逆立ちや川跳びなど腕支持感覚や逆さ感覚など、二極化が見える部分があることも分かった。

これらの運動の特性や児童の実態を踏まえ指導を進めるにあたり、「手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりすること(ほん転技群の回転系の技や巧技系の技につながる動き)」を中心として取り扱い、1年生で経験した多様な動きを高めたい。そして、「できる・できない」ではなく、「どこまでできるか」に焦点を当てた授業づくりを行い、たくさんの成功体験を味わわせたい。

まず、1年生で経験した多様な動きを高めるために、学習過程を工夫する。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
オリエンテーション①	あいさつ・マットランド作り(場の準備)								
	マットランド・スイッチオン								
	(マットを使った運動遊びにつながる準備運動・補強運動)								
	どうぶつマットうた								
	(基礎学習:口伴奏を取り入れた様々な動物歩き)								
	みんなでランド (基本学習)		オリエンテーション②		トリオでランド (発展学習)		発表会		
	かわとびとびこえ ランド	よことびタッチ ランド							
	おてたまころがり ランド	かべのほり さかだちランド							
態	知・技	知・技	知・技	態	思・判・表	思・判・表	知・技	態	

儀式化した徒手体操ではなく、効果的な導入に転換することで、より、児童が主体的・対話的で深い学びが加速していく。そこで本単元では「マットランド・スイッチオン」を毎時間の導入とする。体の関節を意識させる準備運動を簡単に行った後、心と体の開放を促す鬼遊びを行う。その後、マット運動の技能を高めるために必要となる基礎感覚（回転感覚・腕支持感覚・逆さ感覚・締め感覚等）を身に付けることをねらいとした運動遊び【①ゆりかごタイム②アンテナタッチ③ブリッジリレー④かえるの足打ちクラスチャレンジ】を帯取っていく。

基礎学習では、マット運動の技能を高めるために必要となる基礎感覚を身に付けることをねらいとし、口伴奏を取り入れた様々な動物歩き「どうぶつマットうた」を行う。動物歩きも、ただの形の模倣ではない。ポイントをオノマトペ（擬態語や擬音語）で表した口伴奏で行うことで、ねらいに迫る動きにしていきたい。また、お話形式にしていくつかの運動を繋げて遊ぶことでよりねらいに迫る動きにしていきたい。

どうぶつ マットうた

みんなで じゃうずに！
げんきな 声で うたおうね！



ほんごう	うんどうあそび	口ほんごう
1	くま まえころがり	大きなくまさん！ どっしん どっしん どっしん どっしん！ トンネルのぞいて くーるんころんで はいポーズ！
2	アザラシ シャクトリムシ→まえころがり	アザラシさん！ グッ グッ グッ グッ おさんぽしてたら つまずいて！ トンッ トンッ トンッ 海にとびこみ はいポーズ！
3	ラッコ うしろころがり	ラッコさん！ あごあげて おへそを出して およいだら こおりにぶつかり イタタタッ くるっともぐって はいポーズ！
4	うさぎとび かえるの足うち	うさぎさん！ お耳をたてて トンッ パッ トンッ パッ 足をたたくぞトントン もっとたたくぞトントン さいごはビシッと はいポーズ！

単元前半の「みんなでマット（基本学習）」では、4つの教材（運動遊び）の正しい行い方を身に付けていく。「手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりすること（回転技群の回転系の技や巧技系の技につながる動き）」を取り扱った「スポンジとびこえランド」「よことびタッチランド」「かべのぼりさかだちランド」の3つと、1年生で中心に扱った「マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がること（接転技群の回転系の技に繋がる動き）」をさらに高めるための「おてだまころがりランド」の合計4つで、中学年に繋がる多くの動きを獲得させる。尚、4つの教材についての詳細は後ほど記載する。

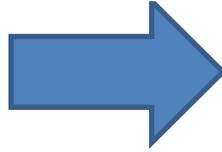
単元後半の「トリオでマット（発展学習）」では、1時間の中で、①トリオ学習（1回目）→②一斉学習→③トリオ学習（2回目）の学習サイクルを確立させることで、学んだ知識を活用し、より動きを高めていく。まずは、そのランドで「よりカッコよく（高い段階で）遊ぶには」を合言葉にトリオで運動に取り組ませる。その次に、「カッコよく（高い段階）」できている児童を抽出し、上手に動いている動作の特徴をクラス全体に広めるようにする。そして、再度トリオで確認した動作に近づく（まねっこ）ために繰り返し運動に取り組んでいく。

次に、「できる・できない」ではなく、「どこまでできるか」に焦点を当て、成功体験を多く積ませるために、教材（運動遊び）の工夫をする。

スポンジとびこえランド



段階が上がると…



ルール

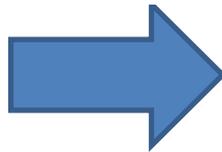
- ・ケンパーに手を着く。
- ・障害物（やわらかスポンジ）にぶつからないように反対側に跳び越える。
- ※障害物の高さや位置を調整

ねらい	腕支持感覚、逆さ感覚を身に付ける。 反対側に着地する技術を身に付ける。 腰の位置を高くして肩に体重を乗せる技術を身に付ける。
系統的につながる運動	支持での川跳び、腕立て横跳び越し、側方倒立回転
「どこまでできるか」の視点	技能段階に合わせて、難易度（障害物の高さや位置）を変更できるようにする。実態調査をもとに、一番下のレベルは全員が成功できる高さに設定する。

よことびタッチランド



段階が上がると…



ルール

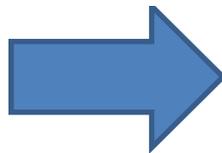
- ・ケンパーに手を着く。
- ・体の一部をバーに当てて、バーを動かさずようにして反対側に跳ぶ。
- ※バーの高さを調整

ねらい	腕支持感覚、逆さ感覚を身に付ける。 腰や足先が高い位置を通過できる技術を身に付ける。
系統的につながる運動	支持での川跳び、腕立て横跳び越し、側方倒立回転
「どこまでできるか」の視点	技能段階に合わせて、難易度（バーの高さ）を変更できるようにする。実態調査をもとに、一番下のレベルは全員が成功できる高さに設定する。

かべのぼりさかだちランド



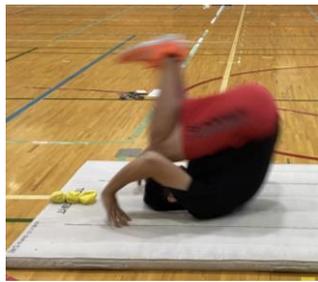
段階が上がると…



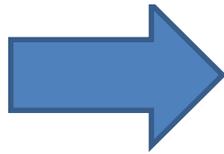
ルール

- ・マットに手を着いて、足で壁をよじ登る。
- ※手の位置、足の位置を調整

ねらい	腕支持感覚、逆さ感覚、腰を開く感覚、締めめの感覚を身に付ける。 肩に体重を乗せる技術を身に付ける。
系統的につながる運動	壁登り逆立ち、壁倒立、補助倒立
「どこまでできるか」の視点	技能段階に合わせて、難易度（着手・足の位置）を変更できるようにする。実態調査をもとに、一番下のレベルは全員が成功できる位置に設定する。



段階が上がると...



ルール

- ・お手玉より前に体を着いて回る。
- ・上手に回るために坂道コースにしてもOK。
- ※お手玉の数を調整

ねらい	回転感覚（順次接触）、逆さ感覚、回転のコントロール、腕支持感覚を身に付ける。
系統的につながる運動	前転がり→前転系、後ろ転がり→後転系
「どこまでできるか」の視点	技能段階に合わせて、難易度（着手・尻の位置）を変更できるようにする。苦手な児童には、踏み切り版を使用して坂道マットにする。

一人一人が自分の技能段階に合ったレベルを選択しながら学習することができるような4つの教材を準備することで、個別最適な学びを実現させる。各教材、児童の実態をもとに、あらかじめ3つの段階（青→黄→赤 ※おてだまころがりランドだけは別）を準備しておく。その中で、さらに自分の技能段階に合ったレベルを選択して運動に取り組み、「どこまでできるか」に挑戦させる。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

本単元では、特に「友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えること。」を主眼に置き、以下の2つの方法で思考力、判断力、表現力を高めていきたい。

1つ目に、学習形態の工夫を講じる。本学級では本校の重点でもある「価値あるぞっくばらんな関わり合い活動」の素地作りとして、全授業を通して「トリオ学習」を進めている。一人では達成できないことや、気付けないことも仲間と協働する中で、課題解決に繋がる。トリオ内では、試技者「せんしゅ」と観察・判定者「コーチ」の役割を与える。今単元でも「トリオ学習」を導入し、役割分担が明確になることで、協働的な学びを実現させる。

2つ目に、伝え合いを容易にする工夫を講じる。役割分担を明確にただけでは、伝え合いは生まれない。そこで、試技者は必ず運動を行った後、「どうだった?」と観察・判定者に声をかけるようにする。必ず、試技後に問いかけることで、伝え合いが始まるようにする。観察・判定者は、試技の結果（「成功：いいね!」「失敗：ドンマイ!」）と、アドバイスの言葉を増やすためのアドバイスボード「見つけたよ いいね!ポイント」を使用する。それぞれのランドで「よりカッコよく（高い段階で）遊ぶには」の視点で児童が気付いたアドバイス（「体の部位：例 ひざ」+「オノマトペ：例 ピンッ」）を書き溜めるようにすることで、伝えることが苦手な児童でも、擬態語や擬音語を使って友達のよい動きを伝えることができるようにする。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

マット遊びについて3人の児童が「どちらかというとき好き」1人の児童が「どちらかというとき嫌い」と回答している。マットの基礎技能がなく、運動の難しさに困難を抱えているという回答内容から、「できない」をなくし、「どこまでできるか」に焦点を当てた教材・教具の工夫を講じる。マット遊びが苦手な児童も楽しいと思える教材・教具の工夫をしていきたい。

次に、準備の難しさに困難を抱えているという回答内容から、トリオの番号を利用して、用具の準備や、ローテーションの際の役割分担を明確にすることで、一人一人が見通しをもって学習に取り組める環境にする。

さらに、集中力が持続しないという実態から、①音楽をかけて、心と体の開放を促し、マット運動の準備をする「マットランドスイッチオン!」、②太鼓と口伴奏でお話マットを行い基礎技能を身に付ける「どうぶつマットうた」、③トリオでランド学習に取り組む「みんなマット」や「トリオでマット」のように、一時間の中で、何度か大きく世界観を変えていきたい。

また、本単元は体育館での体育授業となる。狭い空間で、様々な用具を使用していくので、安全面の指導はしっかりと行っていきたい。そのため、第一時のオリエンテーションでは、ねらいを「学習の進め方を知り、安全に気を付けて運動しよう。」とし、安全面の意識をもたせてから学習を進めていきたい。

【研究主題】 気力あふれる児童の育成
 ～運動好きを増やし、目標や困難に立ち向かう力を育む実践を通して～

【仮説】 ①「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業を行えば、多様な資質・能力が生まれ、運動大好きな児童を育成することができるであろう。

※「②教科外での体育的活動を充実させれば、成功体験を積み重ねられ、目標や困難に立ち向かう児童を育成することができるであろう。」は教科外体育のことなので、省略する。

<手立て> 「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業

本単元における「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」の定義について

6年生が最終段階であり、2年生段階では「ざっくばらんに関わり合うための素地」を作っていかなければならない。そのために、人数を制限（トリオ：3人組）し、話合う型を教師より提示し、適宜介入することで「ざっくばらんに関わり合うための素地」を作っていきたい。

よって本単元で目指す「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」のゴール像は『試技を行った後、「どうだった？」と問いかけ、トリオの友達と試技の結果（「成功：いいね！」「失敗：ドンマイ！」）やアドバイス（「体の部位：例 ひざ」＋「オノマトペ：例 ピンッ」など）を伝え合いながら学習する【協働的な学び（仲間との関わり合い、高め合い）】 ＋ 自分の技能段階に合ったレベルを選択（自己調整）しながら学習する【個別最適な学び（自己内対話）】』姿とする。

○「児童が必要感をもつ」教師の働きかけ

- ・「価値あるざっくばらん」を完成させる単元計画
 - 単元前半（第1時～第5時）：ざっくばらんの種まき
 関わり合うための知識（運動の行い方）の習得
 関わり合うための役割（トリオ学習）の習得
 - 単元後半（第6時～第9時）：ざっくばらんの完成
 関わり合うために得た、知識の活用
 トリオ学習中心の流れ
- ・児童に考えさせる効果的な声かけ
 - レベルの調整を促す
 「何回も上手くいかないときはどうしよう？」（下げさせる）
 「もっとカッコよくできるようになったらうれしいね！」（上げさせる）
 - 運動のポイントを気付かせる
 「見て見て、すごいカッコよく遊んでいる人を見つけたよ！」（広める）
 「どんなところ、まねっこしようか？」（注目させる）
 「○○みたいになりたい！どうすればなれるかな？」（注目させる）
 「この動きから、どんな音が聞こえてくる？」（オノマトペを引き出す）

○「児童が必要感をもつ」教材・教具の工夫

- ・トリオの友達と試技の結果やアドバイスを伝え合いやすい「合否判定が明確」なランド教材（※）
- ・自分の技能段階に合ったレベルを選択（自己調整）しながら学習できるランド教材
 （※）ランド教材については「4 教師の指導観（1）知識及び技能」に詳しく記載

6 単元の目標

- (1) マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、背中をつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができるようにする。
 〈知識及び技能〉
- (2) マットを使った簡単な遊び方を選ぶとともに、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えたりす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、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
 〈学びに向かう力、人間性等〉

7 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。 ②背中をつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。	①自分の力に合った楽しくできる遊び方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたら、自分で考えたりしたことを言葉やオノマトペで表現したり、書いたりしている。	①マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③場の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。

8 単元計画

(1) 領域（器械・器具を使つての運動遊び・器械運動）の取り上げ方

運動/学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
固定施設を使った運動遊び	3時間	3時間				
マット運動（遊び）	8時間	9時間	8時間	8時間	9時間	9時間
鉄棒運動（遊び）	5時間	5時間	8時間	7時間	6時間	6時間
跳び箱運動（遊び）	8時間	8時間	8時間	8時間	8時間	8時間

(2) 領域の内容（マットを使った運動遊び・マット運動）と目指す動き

学年	内容		目指す動き
1	マットを使った運動遊び	動物歩き（くま、アザラシ、シャクトリムシ）	手で体を支えて、移動をする。
		ゆりかご	背中や腰など、順次マットに接触しながら揺れる。
		前転がり	背中や腰など、順次マットに接触しながら前に転がる。
		後ろ転がり	背中や腰など、順次マットに接触しながら後ろに転がる。
		だるま転がり	足の裏を合わせ手で押さえながら前後左右に転がる。
		丸太転がり	脚を伸ばして寝転がり、背中や腹などをつけながら転がる。
2	マットを使った運動遊び	うさぎ跳び	手を前に着き、体を支えながら、跳ぶ。
		かえるの足打ち	手を着き、両足を上げた状態で素早く足をたたく。
		かえる倒立	足を離し、肘に膝を寄せながら腕で体を支える。
		アンテナ	肩や肘で体を支え、足を上に伸ばす。
		ブリッジ	仰向け姿勢で手と足で体を支えながら、へその位置を高くする。
		支持での川跳び	しゃがんだ姿勢から、あごを出し、両手をついて反対側へ跳ぶ。
		腕立て横跳び越し	中腰や立位から、あごを出し、両手に腰をまっすぐに乗せて、反対側へ跳ぶ。
3	マット運動	壁登り逆立ち	両手を着き、あごを出し、壁をつたって徐々に足を高い位置にして、体を壁に近づける。
		前転	しゃがんだ姿勢から体を丸めて前方に回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになる。

		大きな前転 (※)	両手を着き、足を強く蹴ってひざと腰を伸ばして回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになる。
		後転	しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになる。
		開脚後転	後転の途中で膝を伸ばし、開脚で起き上がる。
4	マット運動	大きな前転 (※)	両手を着き、足を強く蹴って腰を大きく開いて回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになる。
		壁倒立	立位の姿勢から、上体を前方に倒し、着手と同時に脚を振り上げ、壁に持たせかけた倒立姿勢で静止する。
		側方倒立回転	側方に回転しながら両手で体を支え、片足から着地する。
5	マット運動	開脚前転	大きな前転から膝を伸ばしたまま開脚立ちになる。
		伸膝後転	後転で膝を伸ばし、両足を閉じたまま起き上がる。
6	マット運動	補助倒立	立位の姿勢から、上体を前方に倒し、着手と同時に脚を振り上げ、補助を受けた倒立姿勢で静止する。
		補助倒立前転	補助倒立姿勢から、首を腹側に曲げると同時に肘を曲げ、腰を閉じながら前転をする。

(※) は、例示されていない、または、例示されている発展技や上学年の例示に示されている、本校において大切にしている運動例

(3) 指導と評価の計画 (9時間扱い) 本時は○印 8 / 9時

時間	1	2	3	4	5	6	7	⑧	9	
ねらい	学習の進め方を知り、安全に気を付けて運動しよう。	いろいろな姿勢で、体を支えて遊ぼう。	スポンジとびこえランドとおてだまころがりランドで遊ぼう。	よことびタッチランドとかべのぼりさかだちランドで遊ぼう。	順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しよう。	楽しくできる運動を選ぼう。	よい動きを見つけて、友達に伝えよう。	いろいろな姿勢で、もっとカッコよく体を支えて遊ぼう。	みんなで仲よく、マット遊びを楽しもう。	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 準備、片付けの仕方 安全指導 マットランドスイッチオン!の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 安全指導 トリオ学習の役割 どうぶつマツトウたの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> スポンジとびこえランドの行い方 おてだまころがりランドの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> よことびタッチランドの行い方 かべのぼりさかだちランドの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 4つのランドの行い方の確認 トリオでマットの流れ 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の力に合った楽しくできる遊び方の選択 	<ul style="list-style-type: none"> 動きをみる視点と言葉かけの確認 	<ul style="list-style-type: none"> カッコよく遊ぶポイントの確認 	<ul style="list-style-type: none"> できるようになったよ発表会の仕方 単元の振り返りの仕方 	
	1 集合・健康観察・挨拶をする。 2 マットランド作り(場の設定)をする。 3 マットランドスイッチオン!(マット遊びに繋がる準備・補強運動)をする。 ※「2」と「3」は、第2時以降から行う。 ①ころがりおにごっこ ②ゆりかごタイム ③アンテナ足タッチ ④ブリッジリレー ⑤かえるのさかだちクラスチャレンジ									
学習過程	(オリエンテーション①) 2 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 3 学習の進め方を確認する。 ・1時間の流れ ・用具の確認 ・トリオ編成 4 マットランドスイッチオン!をする。 ・安全確認の仕方 ・運動の行い方 5 後片付けをする。 6 準備・後片付けをする。 7 本時の振り返りとまとめをする。 8 整理運動をする。 9 挨拶をする。	4 本時のねらいを確認する。 5 どうぶつマツトウたをする。 ・安全確認の仕方 ・運動の行い方 ・口伴奏の仕方 6 後片付けをする。 7 本時の振り返りとまとめをする。 8 整理運動をする。 9 挨拶をする。	4 どうぶつマツトウた(基礎学習)をする。 ①くま→前転がり ②アザラシ→シャクトリムシ→前転がり ③ラッコ→後ろ転がり ④うさぎ跳び→かえるの足打ち ・マット運動の技能を高めるために必要となる基礎感覚を身に付けることをねらいとし、口伴奏を取り入れた様々な動物歩きや運動遊びを、帯で取り入れる。 5 本時のねらいを確認する。	(オリエンテーション②) 6 運動の行い方を確認する。 ・4つのランドの行い方 ・トリオでマットの流れ ・トリオで行う順番の確認	6 トリオでマット(発展学習)をする。 ・4つのランドをローテーションで運動をする。 ・課題を選択(自分の力に合ったレベル選択)しながら運動をする。 ・「トリオ→一斉→トリオ」の学習の流れを確立し、動きの質の向上(カッコよく遊ぶ)を図る。 ・一斉学習の際は、「カッコよく(高い段階)」できている児童を抽出し、上手に動いている動作の特徴をクラス全体に広める。	6 できるようになったよ発表会をする。 ・小グループのごとに発表会を行う。 7 後片付けをする。 8 単元の振り返りとまとめをする。 ・自分について ・トリオについて 9 整理運動をする。 10 挨拶をする。	一斉学習にて、取り扱うランド ※「手や背中支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりする」動きを中心として取り扱うため、以下の3つのランドに限定する。			
							7 後片付けをする。 8 本時の振り返りとまとめをする。 9 整理運動をする。 10 挨拶をする。			
評価計画	知・技		①②	①	①			②		
	態度	③④				②			①	
	方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	
	場面	3, 4, 5, 6	5	6	6	6	6	6	4, 6	6

9 本時の学習と指導 (8 / 9時)

(1) ねらい

- ・背中をつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができるようにする。 (知識及び技能)

(2) 準備

- ・学習資料 (単元に関する掲示物)
- ・学習カード
- ・ストップウォッチ
- ・マット
- ・スポンジ
- ・ケンステップ
- ・スポンジバー
- ・スタンド
- ・お手玉
- ・かご
- ・スピーカー

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準)
導入 15分	<p>1 集合・健康観察・挨拶をする。</p> <p>2 マットランド作り (場の設定) をする。</p> <p>3 マットランドスイッチオン! (マット遊びに繋がる準備・補強運動) をする。</p> <div data-bbox="209 853 671 1048" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈取り組み内容〉</p> <p>○クラゲ(手首・足首・首回し)</p> <p>①ころがりおにごっこ ②ゆりかごタイム</p> <p>③アンテナ足タッチ ④ブリッジリレー</p> <p>⑤かえるのさかだちクラスチャレンジ</p> </div> <p>4 どうぶつマットうた (基礎学習) をする。</p> <div data-bbox="209 1144 671 1339" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈取り組み運動〉</p> <p>①くま→前転がり</p> <p>②アザラシ→シャクトリムシ→前転がり</p> <p>③ラッコ→後ろ転がり</p> <p>④うさぎ跳び→かえるの足打ち</p> </div> <p>4 本時のねらいを確認する。 【チェック 10 - 3】</p>	<p>○素早く集合し、元気よく挨拶させる。</p> <p>○健康観察を行い、体調等の様子を把握する。</p> <p>○服装、身だしなみを整え、授業に対する心構えをもたせる。</p> <p>○前時に頑張った児童を称賛し、本時の見通しをもたせる。</p> <p>○素早く、安全に準備ができるように指導する。</p> <p>○体の関節を意識させる準備運動を簡単に楽しく行う。</p> <p>○鬼遊びを行い、心と体の開放を促す。</p> <p>○マット運動の技能を高めるために必要となる基礎感覚 (回転感覚・腕支持感覚・逆さ感覚・締め感覚等) を身に付けることをねらいとした運動遊びを楽しく行う。</p> <p>○全ての児童が楽しく、効率よく運動に取り組めるよう、時間を区切った音楽を作成して流しながら行う。</p> <p>○児童の集中力が切れないよう、形を変えて、マット運動の技能を高めるために必要となる基礎感覚を身に付けることをねらいとした運動遊びをより丁寧に行っていく。</p> <p>○児童が運動の順番や安全上のポイント、動きのイメージを理解しやすいように、口伴奏を用いて取り組む。</p> <p>○ねらいに迫ったよい動きをしている児童に対して声をかけ続ける。</p> <div data-bbox="663 1391 1469 1451" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>いろいろなしせいで、もっとカッコよく体をささえてあそぼう。</p> </div> <p>○「よりカッコよく (高い段階で)」体を支える例を、前時までに児童から出てきた中から取り上げ、紹介する。</p>
展開 30分	<p>6 トリオでマット (発展学習) をする。 【ざっくばらん】</p> <div data-bbox="209 1653 671 1984" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈学習の流れ〉</p> <p>①トリオ学習1回目(16分)</p> <p>一つのランド :3分30秒</p> <p>次のランドの準備:30秒</p> <p>合計 :4分 × 4ランド</p> <p>②一斉学習(3分)</p> <p>本時では「よことびタッチランド」を扱う</p> <p>③トリオ学習2回目(4分)</p> <p>本時では「よことびタッチランド」を扱う</p> </div>	<p>○試技者「せんしゅ」と観察・判定者「コーチ」の役割に分かれて学習を進める。</p> <p>○試技者は必ず運動を行った後、「どうだった?」と観察・判定者に声をかけるようにすることで、伝え合いが始まるようにする。</p> <p>○観察・判定者は、試技の結果 (「成功: いいね!」「失敗: ドンマイ!」) と、アドバイス (「体の部位: 例 ひざ」+「オノマトペ: 例 ピンッ」) を伝えるようにする。</p> <p>○「よりカッコよく遊ぶには」の視点で児童が気付いたポイントを書き溜めたアドバイスボード「見つけたよ いいね! ポイント」を使用することで、伝えることが苦手な児童でも、擬態語や擬音語を使って友達のよい動きを伝えることができるようにする。</p>

		<p>◆背中をつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。（観察）【知識・技能】</p> <p>△努力を要すると判断される状況（C）の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「スポンジとびこえランド」において、川跳びが苦手な児童には、青レベルのスポンジの高さを設定し、少しずつ腕に体を乗せる技術を高めさせていく。 ・「よことびタッチランド」において、腕立て横跳び越しが苦手な児童には、青レベルのバーの高さを設定し、少しずつ腰を高く上げたり、膝や腰を開く技術を高めさせていく。 ・「かべのぼりさかだちランド」において、壁登り逆立ちが苦手な児童には、補助について腰や脚を支えて上げることで、腕支持感覚や逆さ感覚を味わわせる。 ・「おてだまころがりランド」において、前転がりや後ろ転がりが苦手な児童には、お手玉なしで取り組ませたり、坂道マットを使ったりしながら回転する技術を高めさせていく。 ・腕で支え、逆さになる姿勢に恐怖を感じる児童には、柔らかかマットを周りに敷き、安心感のある環境で遊べるようにする。 ・トリオに「どうだった？」をしっかり聞かせて、トリオのアドバイスを聞かせる。 <p>◎十分満足できると判断される状況（A）の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「スポンジとびこえランド」や「よことびタッチランド」において、中腰や立位から、あごを出し、両手に腰をまっすぐに乗せて、赤レベルをクリアして、反対側へ跳ぶことができる。 ・「かべのぼりさかだちランド」において、両手を着き、あごを出し、体が壁に近づきほぼ地面と垂直に逆立ちをすることができる。 ・「おてだまころがりランド」において、並んでいる数個のお手玉よりも奥に手を着いて大きく前転がりができる。 ・「おてだまころがりランド」において、並んでいる数個のお手玉よりも奥に尻を着いて、回転途中で着手して後ろ転がりができる。
<p>整理 5分</p>	<p>7 後片付けをする。</p> <p>8 本時の振り返りとまとめをする。 【チェック 10 - 3】</p> <p>9 整理運動をする。</p> <p>10 挨拶をする。</p>	<p>○安全を第一に後片付けができるよう、声を掛け合い行動させる。</p> <p>○本時のねらいに対する振り返りを書かせるようにする。</p> <p>○本時のねらいに沿って学習を振り返り、ねらいを達成できた児童を紹介し、全体に広めるようにする。</p> <p>○ゆったりとした動作で全体をほぐすようにする。</p> <p>○次時の予告をし、元気に挨拶をして終わらせる。</p>

トリオで じゃうずに!

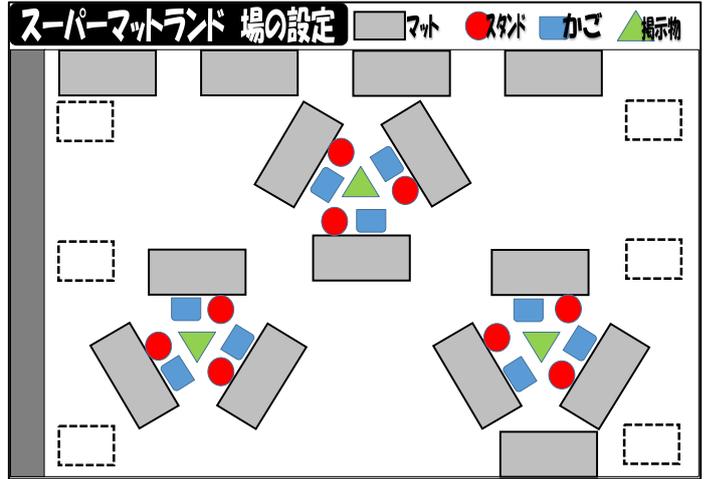
マットトリオ

1	2	3	4	5	6	7	8	9

トリオ学しゅうの やくわり

コーチ せんしゅを見る人
アドバイスをする

せんしゅ うんどうする人



マットランド スイッチオン!

たのしく あそぶために
こころと体のじゃんびをしよう

ON

ばんごう	おぼえ
1	ころがり おにごっこ
2	ゆりかごタイム
3	アンテナ 足タッチ
4	ブリッジルー
5	かえるのさかだち クラスチャレンジ

どうぶつ マットうた

みんなで じゃうずに!
げんきな 声で うたおうね!

ばんごう	うんどうあそび	口ほんどう
1	くま まえころがり	大きなくまさん! どっしん どっしん どっしん! トンネルのぞいて くるんころんで はいポーズ!
2	アザラシ シャクトリムシ→まえころがり	アザラシさん! グッ グッ グッ グッ おさんほしてたら つまずいて! トンツ トンツ 海にとびこみ はいポーズ!
3	ラッコ うしろころがり	ラッコさん! あごあけて おへそを出して およいだら こおりにぶつか! イタタタッ くるともぐって はいポーズ!
4	うさぎとび かえるの足うち	うさぎさん! お耳をたてて トンツ バツトンツ バツ 足をたたくぞんトントン もっとたたくぞんトントン さいごはビシッと はいポーズ!

おてだまころがりランド

あそびかた

- おてだまより
まえに体をつく
- うしろころがりも
おっけー!!

レベルアップ!

みつけたよ! いいねポイント

もっとカッコよく あそぶために どうすればいい?

スポンジとびこえランド

あそびかた

- ひこドラをみる
- ケンパーに手
をつく
- スポンジにぶつか
らないようにとぶ

レベルアップ!

みつけたよ! いいねポイント

もっとカッコよく あそぶために どうすればいい?

よことびタッチランド

あそびかた

- ひこドラをみる
- ケンパーに手
をつく
- バーに体をタッチ
させてとぶ

レベルアップ!

みつけたよ! いいねポイント

もっとカッコよく あそぶために どうすればいい?

かべのほいさかだちランド

あそびかた

- マットをみる
- マットに手をつく
- かべに足をつける
- どこまでのほれる?

レベルアップ!

みつけたよ! いいねポイント

もっとカッコよく あそぶために どうすればいい?