

# 体育科学習指導案

日時 令和元年 7月 2日 (火)  
児童 2年生 男子 名 女子 名 計 名  
授業場  
授業者

## 1. 単元名「マットを使った運動遊び～マットの上でおはなしマット～」

## 2. 単元の目標

マットの上で体を動かす楽しさに触れ、お話マットの行い方を知るとともに、自分の身体の動かし方を工夫し、自分の考えや友達の考えを伝え合うことを通して、基本的な動きを身に付け、多様な楽しみ方を見付けながら運動遊びに進んで取り組むことができるようになる。

## 3. 単元観・児童観・指導観

本単元は、小学校学習指導要領解説において、B 器械運動系「器械・器具を使つての運動遊び（低学年）」に位置付けられ、中学年以降は「器械運動」として位置付けられている運動領域である。

低学年の「器械・器具を使つての運動遊び」では、運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、回転、支持、逆さ姿勢、ぶら下がり、振動、手足での移動などの基本的な動きや技能を身に付けられるようにすること、簡単な遊び方を工夫するとともに、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることが求められている。

マット運動（遊び）は、多様な動きに挑戦し、技を増やしていくことや、非日常的な運動体験そのものに運動の楽しさを見いだすことができる。また9年間の系統から考慮しても「マットの上で自分の体を思うままにコントロールすること」に運動の楽しさを見いだすことができる運動だと言える。この運動の特性を十分に考慮し、それを味わうために子供のレディネス（表1）を把握し、実態に合った単元構成をしていく。

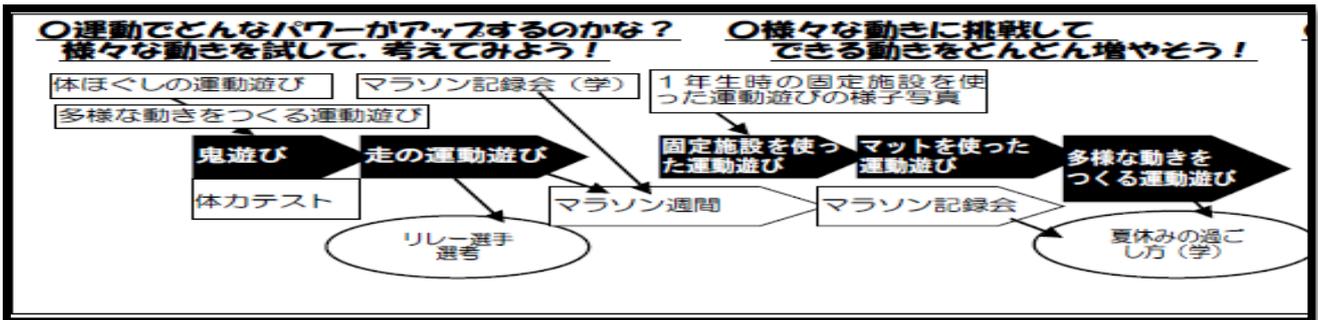
本児童は、小学校1年生時に、表現運動領域において「動物やキャラクターになりきること」や「リズムに合わせて体を動かすこと」の経験をしている。動物やキャラクターという題材の特徴を捉え、跳ぶ、這う、素早く走る等の全身の動きでなりきって踊ることの楽しさを味わうことができている。マット運動領域においては、様々な場の中にある条件をクリアしながら「手を着いて回ること」や「壁を使って逆さまになること」などを経験し、それらの動きは、一つの場だけではなく、他の場においても挑戦できる動きであるということを交流の中で伝え合うことができている。

上記のマット運動の特性と表1の事前アンケートも含めた子供の実態を考慮し、本単元では、「マットの上で自分の思うままに身体をコントロールする」場として「おはなしマット」というテーマで単元構成する。「お話に合わせて」というテーマは、自分の体をコントロールする楽しさを味わうこと（する・知る）や、即興的にマットの上で動きを表現しながら友達と見合うことで多様な動き方に気付ける（見る・支える）こと、そして、それらの動きの共通性や特徴に目を向けていくことで動きを工夫したり洗練させたりすることができる（手立てⅠ）。そうすることで、「する・みる・支える・知る」の多様な運動との関わり方と関連付けるという「見方・考え方」を働かせながら、3つの柱の資質能力、さらには、リーダーシップ・フォロワーシップの資質能力の育成に繋がっていくものだと考える。

- 体育は好きですか**                   好き 25 人・嫌い 1 人・どちらともいえない 1 人
- マット遊びは好きですか**       好き 22 人・嫌い 1 人・どちらともいえない 4 人
- マット遊びの楽しくないところ**  
くるくる回ることがこわい 3 人・さかさになることがこわい 4 人・ものを跳び越えることがこわい 3 人  
ものにのぼるのがこわい 4 人・うまくうごけないとき 6 人・なにかもんくいわれたとき 7 人
- 友達に教えてもらったり、励ましてもらったりすることはありますか**  
ある 10 人・ない 7 人・どちらともいえない 10 人
- どうすれば、上達すると思いますか。**  
練習をする 12 人・友達に教えてもらう 13 人・先生に教えてもらう 12 人・いろいろ試す 13 人
- 前転がり**           できる 22 人・できない 3 人・どちらともいえない 2 人   ○**後ろ転がり**   できる 10 人・できない 9 人・どちらともいえない 8 人
- かえるの足うち**   できる 19 人・できない 2 人・どちらともいえない 6 人   ○**壁登り倒立**   できる 22 人・できない 2 人・どちらともいえない 3 人

表 1 事前アンケートの結果

4. 学年・学級経営年間プログラムとのかかわり



新体力テストを活用し、自己の体と向き合い、どんなパワーをアップさせたいか考えることを通して、主体的に運動に取り組もうとする姿を育む。さらに、運動会やマラソン記録会などの行事と体育授業の運動領域を意図的に関連させることで、自分のもっている力を自覚し、その力を活用していく場面を増やし、他者と伝え合いながら課題の解決を目指していく力を育む。

5. 単元（題材）を通して育むリーダーシップ・フォロアワーシップに関わる資質・能力

【単元の目標】

マットの上で体を動かす楽しさに触れ、お話マットの行い方を知る（知）とともに、自分の身体の動かし方を工夫し、自分の考えや友達の考えを伝え合うこと（思）を通して、基本的な動きを身に付け（技）、多様な楽しみ方を見付けながら運動遊びに進んで取り組むこと（主）ができるようになる。

【育む L・F の資質・能力】＝問題解決力・社会的協働性

・自分の動きを見てもらうことで自分なりの運動感覚と言葉を結び付けながら、自分の体を思うようにコントロールできるようにする。

・同じ内容のお話に合わせて動いても、生み出される動きは様々あることに気付き、友達の動きを受け入れながら、自分の動きに取り入れる。

○自分なりに工夫した身体の動かし方や思いを伝えたり伝えられたりすることを通して、着手や回転、終わりの動き、逆さの動き等、身体の動かし方などを変容させていく子供の姿

6. 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
ア お話に合った動き方やマットの上で行う様々な動きを知る。	ア 遊びの場を変えながら、様々な動き方・遊び方を見付けている。	ア マットを使った運動遊びの楽しさを味わい、進んで取り組もうとしている。
イ お話に合わせて、手足を使っでの移動や回転をすることができる。	イ 自分の身体の動かし方を工夫し、自分や友達の考えたことを他者に伝えることができる。	イ 遊びの順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。
ウ お話に合わせて、手で支えての体の保持や移動ができる。		ウ 友達と協力し、マット・用具の準備や片付けをしたり、安全に気を付けたりしようとしている。

7. 単元計画

時数	○主な学習活動	評価の観点			学び合いの過程 <b>手立て</b>
		知	思	主	
1	○感覚づくりの運動遊びの仕方を知る。 ○お話の内容を知り、お話に合った動きを自分なりに表現する。	ア			<b>手立てⅠ</b> ・お話マットランドのルールを教師がモデルとなって示し、マットの上で様々な動きをつくり出す面白さを味わうことができる出合いの場とする。  ○うさぎ（腕支持・着手）・くま（腕支持）・スカイツリー（背支持・首の柔軟）・かえる（腕支持）・赤ちゃん（ゆりかご・回転）・ブリッジ（体反り）等を基にしたお話とする。
2	○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○お話の内容を知り、お話に合った動きを自分なりに表現する（腕支持・回転）。 「くまさんが・さんぼして・つまずき立って・ハイポーズ」に合わせた動きをする。 ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○自分で考えた動き以外の動きを試してみる。		ア	ア	
3 (本時)	○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○お話の内容を知り、お話に合った動きを自分なりに表現する（腕支持・回転・着手）。 「うさぎさん・びよんびよん・くるりん立って・ハイポーズ」に合わせた動きをする。 ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○自分で考えた動き以外の動きを試してみる。		イ	イ	○4・4・4・4のリズム（ex.うさぎさん・さんぼして・つまずいてから・ハイポーズ）を基本としたリズムで楽しく動きづくりができるようにする。  <b>手立てⅡ</b> ・「くるりん立って」のお話のリズムに合わせてスムーズに立てている児童を手本として例示し、「手本の子はどうしてあのように立てるのかな。」と問うことで、「勢いよく（回転力）」「手を着いて（着手）」「足の裏をつけて（終わり）」の局面に着目し、それらを自分なりのポイントとして挑戦できるようにする。  ○回転（前まわり・後ろまわり）は着手し足の裏をつけて立てるようにすることでポーズがとりやすいと確認し、前転や後転の動きに繋げる。
4	○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○お話の内容を知り、お話に合った動きを自分なりに表現する（回転【前・後】・着手）。 「うさぎさん・びよんびよん・くるりん立って・ハイポーズ」「かえるさん・足拍手・後ろに回って・ハイポーズ」に合わせた動きをする。 ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○自分で考えた動き以外の動きを試してみる。	イ		ウ	
5	○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○お話の内容を知り、お話に合った動きを自分なりに表現する（着手・逆さ感覚）。 「スカイツリー・起き上がり・逆さになって・ハイポーズ」に合わせた動きをする。 ○自分で考えた動きを他者に伝える。 ○自分で考えた動き以外の動きを試してみる。	ウ	ア		○足拍手の局面で、拍手の回数の違いに注目し、高く足を上げること、腕支持で体を支えることができるようにする。  ○坂道マット（回転力）、段差マット（腰の高さ確保）、を用意し、お話に合った動きを身に付けるための場となるようにする。  ○学年スローガンの「きらきら」という言葉で、友達の動きの良さを見付け、伝えられるようにする。
6	○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○単元で学んだお話の中から自分でやりたいお話を選んで、合わせた動きを行う。 ○自分のお話マットランドを発表する。 ○友達の動きを見てすごいと思うところを発表する。		イ		

8. 本時案

(1) 本時の目標

お話マットの内容「くるりん立って」に合わせた体の動かし方を自分なりに工夫し、素早く立つための体の動かし方を友達に伝えることができる。

(2) 本時の展開 (3 / 6)

<p><b>学習活動</b> <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">児童・生徒の姿</span>  <input type="checkbox"/> 教師の働きかけ・発問 (△補助発問, □指示・説明) <span style="float: right;"><b>手立て</b></span></p>	<p><b>【評価の観点】</b>                  ◇評価の内容                  ・指導上の留意点</p>										
<p><b>1 感覚づくりの運動遊びで、身体をほぐす。</b>  <input type="checkbox"/> 「手の平をしっかりと開いて」「遠くに手を着いて」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カエルの足打ちで、足を高くするぞ。</li> <li>・ゆりかごをした後、すっと立てるようになるぞ。</li> <li>・ブリッジで手の平をしっかりとつけてやろう。</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>【感覚づくり】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アザラシ ・ウサギ</li> <li>・クマ ・カエル(足打ち)</li> <li>・ゆりかご ・ブリッジ</li> <li>・スカイツリー</li> </ul> </div> <p><b>2 今日のお話マットの内容を聞き、どんな動きにするか考える。</b>  <input type="checkbox"/> 「今日のお話は『うさぎさん・ぴょんぴょん・くるりん立って・ハイポーズ』です。」  <input type="checkbox"/> 「うさぎさんの動きって、どんな動きだったかな？」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手を遠くに着いて、ぴょんぴょんする。</li> <li>・「ぴょんぴょん」だから、いつもより遠くに跳ぶ感じだよ。</li> <li>・「つまずき立って」から「くるりん立って」になったね。くるりんはできるよ。</li> </ul> </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p><b>おはなしに合ううごきを 自分なりにつくってみよう！！</b></p> </div> <p><b>3 グループごとに行動し、それぞれの場でお話に合う動きを考える。</b>  <input type="checkbox"/> 「ハイポーズの時に拍手してくれるグループは気持ちがいいですね。」  <input type="checkbox"/> 「あれ？『くるりん立って』の立つ部分がお話に合わない人が多いぞ。」</p> <p><b>4 「くるりん立って」の場面に着目し、「回って立つ」動きは、どういった動きになっているかを伝え合う。</b>  <input type="checkbox"/> 「お話に合わせて立つことが難しいようだけど、立てる人も見付かったぞ。」  <input type="checkbox"/> 「手本の子は、どうしてあのようにお話に合わせて立てるんだろうね。」 <span style="float: right;"><b>II</b></span></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・勢いよく回っているよ。      △「でも、勢いをつけると怖いよね？」</li> <li>・立つときに、足の裏をつけているよ。      △「立つ時に、足がべたんってなる人もいるみたいだけど。」</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手をしっかりと着いて、体を丸くするようにして転がればできるよ (着手, 回転)。</li> <li>・足の裏をつけるつもりで、スッと立てればリズムに合わせて転がることができるよ (おわり)。</li> </ul> </div> <p><input type="checkbox"/> 「『くるりん立って』のお話に合わせて体の動かし方を工夫してみよう！」</p> <p><b>5 伝え合った内容を意識しながら、お話マットにチャレンジする。</b></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・わたしは、回るとき、体を小さくして足の裏が着くようにしたよ。</li> <li>・すぐ立たないと、ハイポーズができないから、いきおいをつけて回ったよ。</li> </ul> </div> <p><b>6 お話に合わせてどのような動きの工夫をしたのか伝え合う。</b></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手をしっかりと着いて、体を丸くしたのが工夫したところです。</li> <li>・友達が足の裏を着けてと言っていたからやってみたら、スッと立つことができました。</li> </ul> </div> <p><b>7 グループ毎に、安全に留意しながら片付けを行う。</b></p>	<p><b>場の設定</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; width: 50px; text-align: center;">1班</td> <td rowspan="2" style="border: 1px solid black; text-align: center; vertical-align: middle;">坂道</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">2班</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">3班</td> <td rowspan="2" style="border: 1px solid black; text-align: center; vertical-align: middle;">坂道</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">4班</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">5班</td> <td rowspan="3" style="border: 1px solid black; text-align: center; vertical-align: middle;">段差</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">6班</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; text-align: center;">7班</td> </tr> </table> <p>・態度面、行動面における良さを積極的にフィードバックし、子供たちのモチベーション維持に努める。</p> <p>・重点的に着目すべき点は「着手」「回転力」「終わり」の部分であり、それぞれの動きのよさをつぶさに見取る。</p> <p><b>【思】</b></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>A 「くるりん立って」のお話に合うように立つ動きまで工夫し、他者に説明することができる。</p> <p>B 「くるりん回って」のお話お話に合うように立つ動きまで工夫することができる。</p> </div> <p>・リズムに合わせて動けない児童には、補助を行い、回転力を体になじませる。</p>	1班	坂道	2班	3班	坂道	4班	5班	段差	6班	7班
1班	坂道										
2班											
3班	坂道										
4班											
5班	段差										
6班											
7班											

