

## II 研究の実践



# 第3学年 体育科学習指導案

令和3年9月30日（金）5校時  
南城市立船越小学校 3年2組  
男子12名 女子18名 計30名  
授業者 津波古 淳

1 単元名 「いろいろなわざができるかな？」（器械運動領域 跳び箱運動）全7時間

## 2 単元の目標

### （1）知識及び技能

跳び箱運動の行い方を知るとともに、自己の能力に適した切り返し系（開脚跳びなど）や回転系（台上前転など）の基本的な技を行う。また、基本的な技に十分に取り組んだ上で、それらの発展技に取り組むことができるようにする。

### （2）思考力・判断力・表現力

自己の能力に適した課題を見つけ、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

### （3）学びに向かう力・人間性等

運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

## 3 運動の特性

### 一般的特性

- 自己の能力に合わせた技を選び、挑戦することができる。
- 技を身につけたり、新しい技に挑戦する楽しさを味わったりすることができる。
- 普段、経験しない動きを経験することで、様々な運動感覚を身につけることができる。
- 落下や着地の失敗などにより怪我に繋がる恐れがある。

### 児童から見た特性

- 自己の能力に合った技に挑戦でき、達成感や充実感が味わえる。
- 種類の多い技に挑戦することができ、楽しい。
- 様々な練習方法に取り組むことができ、楽しい。
- 落下や着地の失敗へ恐怖を感じる。

#### 4 児童の実態

本学年児童は、話し合いを通して物事を決める・解決するといったことが苦手にみえる。国語科においても、「話す・聞く」単元で、伝え合う活動を行ったが、自分事として参加できる児童は少なく、根拠となる理由をもって意見を述べることに苦手意識をもっている児童が多い。また、互いの意見を比べ考えることに課題があり、伝え合う活動を深めることができなかつたため、児童自らも話し合いのふりかえりを通して、自分たちの課題が見えてきている。単元後、友だちの意見の良さや交流の楽しさを感じた児童も多く、伝え合うことの良さに気付き始めたところである。

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。質問事項の回答は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」の回答を肯定的な回答、「あまり」「いいえ」を否定的な回答と捉える。集計結果は、以下の通りである。

質問事項	「はい」 「少し」	「あまり」 「いいえ」
①体育の授業は好きですか。	25人	5人
②体育の授業では、自分のめあて(課題)に向かって、友だちやグループで話し合ったり、協力して練習したりすることができますか。	24人	6人
③体育の授業では、友だちの活躍をみんなで喜んだり、友だちが頑張っているところをみんなで応援したりしていますか。	27人	3人
④体育の授業では、友だちから応援されたり、嬉しくなるような言葉をかけられたりすることがありますか。	22人	8人
⑤体育の授業では、友だちやグループで運動の様子や技を見合ったり、見たことを友だちやグループの仲間に伝えたりすることができますか。	22人	8人
⑥跳び箱の学習は好きですか。	22人	8人
⑦跳び箱の学習では、まだできない技や難しい技も失敗を恐れなくて挑戦することができますか。	21人	9人

以上の集計結果から、「④体育の授業では、友だちから応援されたり、嬉しくなるような言葉をかけられたりすることがありますか。」「⑤体育の授業では、友だちやグループで運動の様子や技を見合ったり、見たことを友だちやグループの仲間に伝えたりすることができますか。」の質問項目に対して10人近くの児童が否定的な回答をしていることが分かった。また、「⑥跳び箱の学習は好きですか。」の項目に対しても同数の児童が否定的な回答をしている。

このような児童の実態から、仲間とともに活動し、楽しさや喜びを共感させ、跳び箱運動の楽しさを感じさせることが重要だと分かった。

#### 5 指導について

##### (1)すべての子がいきいきと活動できる「全員参加型の授業」の実施

これまでの体育の学習をふり返ると、意欲的に学習に取り組むことのできない児童の姿が見られた。それぞれの運動を楽しむための基礎感覚が身につけていないことや、運動に対する必然性を感じる児童が少ないことが原因として考えられる。そこで、とび箱運動を楽しむための技能を

習得する場として、準備運動後、「とび箱サーキット」を設定する。とび箱運動につながる基礎感覚づくりの場を6つ設け、周回する形で基本的な技能を習得させる。また、運動に対する必然性を持たせるために、「シンクロとび箱」の活動を設定する。「シンクロとび箱」とは、グループ内で一緒にタイミングを合わせて跳んだり回転したりして、動き合わせることができる活動である。シンクロとび箱の発表会を単元のゴールとして設定することにより、児童が仲間と協力して意欲的に技の練習に取り組むことができると考える。

## (2)「伝え合う力の育成」

『小学校学習指導要領解説体育編』（平成29年告示、以下『解説体育編』）では、器械運動における思考力、判断力、表現力として次のように示されている。

(2) 自己の能力に適した課題を見つけ、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。

そこで、これらの力を高めるために視点を与えた伝え合う活動を行う。開脚跳びや台上前転のポイントである、「踏み切り時の足」「手の位置」「腰の位置」「頭の位置」「着地時の足」に視点を与えた伝え合う活動を取り入れることで、自己や他者の成果や課題を見つけやすくなると考える。

## 6 単元の評価規準

(1)知識・技能	(2)思考・判断・表現	(3)主体的に学習に取り組む態度
①跳び箱運動の行い方について言ったり、書いたりしている。 ②自己の能力に適した切り返し系の基本的な技をすることができる。 ③自己の能力に適した回転系の基本的な技をすることができる。	①自己の能力に適した課題を見つけている。 ②自己の課題解決のための活動を選んでいる。 ③課題解決のために考えたことを友だちに伝えている。	①跳び箱運動の基本的な技に進んで取り組もうとしている。 ②きまりを守り誰とでも仲よく励まし合おうとしている。 ③跳び箱やマット等の準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。 ④友だちと一緒に運動したり、見合いや教え合いをしたりする際に、友だちの考えを認めようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。

7 単元指導計画（別紙）

8 本時の展開（6時間 / 7時間）

ねらい：友だちとの伝え合いを通して、技の完成度を高めることができる。

時間	学習活動	○教師の指導・留意点等 ◇評価
はじめ （8分）	1. 準備運動  2. 跳び箱サーキット  3. めあての確認  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">めあて：自分の課題を確認し、技の完成度を高めよう。</div>	○教師の指導・留意点等 ◇評価  ○体育専科の協力を得て、前もって場を設定しておく。  ○衝突しないように、感覚を十分にとらせる。  ○自分の課題を確認させ、めあてや練習方法等を確認させる。
なか① （17分）	4. パワーアップタイム（課題別の練習） ・課題別のグループに分かれ、技の練習に取り組む。 ・友達同士見合いながら、練習を進める。 （見たことを伝える、よい動きを伝える、アドバイスをする。） ※必要に応じてタブレット端末を利用する。	○児童一人ひとりの課題を事前に把握し、課題に応じた練習の場を設定する。  ○グループで互いに声をかけ合って練習に取り組んでいるか確認し、練習が単調にならないようにする。
なか② （12分）	5. シンクロ跳び箱の練習 ・4つのグループに分かれ、演技の練習を行う。 ・それぞれのグループで動きの確認を行う。 ・グループで見合いながら、練習を進める。 （技の美しさや大きさ、タイミングや速さ等と見合う見たことを伝える、よい動きを伝える、アドバイスをする。）	○演技中に衝突がないように、順番の確認や技を行う合図を確実にを行うよう声かけをする。  ○シンクロ跳び箱がスムーズに行えているか確認し、状況に応じてグループで話し合いを持たせる。
おわり （8分）	6. 振り返り ・友だちやグループメンバーのよかったところをワークシートにまとめる。  7. 用具の片付けを行う。	○次時の予告をする。  ○みんなで協力して片付けをするように声かけを行う。

重点目標 【思③】 課題解決のために考えたことを友だちに伝えることができる。  
 【主②】 きまりを守り誰とでも仲よく励まし合おうとしている。

3年		跳び箱運動「いろいろな技ができるかな？」 指導計画(案) 期間 9/15～10/1 【7時間】				体育館	
学習目標	知識及び技能	①運動の楽しさや喜びに触れ、切り返し系や回転系(台上前転)の技を知ることができるようにする。 ②切り返し系(開脚跳び)や回転系(台上前転)の技をできるようにする。					
	思考力・判断力・表現力	①自己の能力に適した課題見つけ、技ができるようになるための活動の場を選んだりすることができるようにする。 ②課題解決に向けて考えたことを友達に伝えることができるようにする。					
	学びに向かう力・人間性	①運動に楽しんで取り組む、きまりを守って友達と仲良く運動したり、友達の考えを認め合ったりすることができるようにする。 ②器械や器具の安全に気を付けて取り組むことができるようにする。					
時間	1	2	3	4	5	6	7
日付	9/15(木)	9/20(火)	9/21(水)	9/27(火)	9/28(水)	9/30(金)	10/4(火)
0	1. 整列・あいさつ 2. 準備運動 3. めあての確認						
5	【めあて】 開脚跳びのポイントを見 つけ、チャレンジしよう。	【めあて】 台上前転のポイントを見 つけ、チャレンジしよう。	【めあて】 自分の課題にチャレンジ しよう。	【めあて】 自分の課題にチャレンジ しよう。	【めあて】 自分の課題にチャレンジ しよう。	【めあて】 自分の課題にチャレンジ しよう。	【めあて】 できる技のできばえを上 げ、友達とシンクロさせ て楽しもう。
20	4. オリエンテーション ・学習の進め方 ・1時間の流れ ・技の種類 ・学習の約束 等 ※パワーポイントを使 って「オリエンテー ション」を行う。						
40	★感覚づくり(サーキット形式)・・・①うさぎ跳び ②かえるの足うち ③とび箱1段で前転 ④その他 4. 活動① ☆切り返し系(開脚跳び)や回転系(台上前転)の技にチャレンジしよう。 ・掲置物をもとに、開脚跳び・台上前転の「技のポイント」上手にとべるコツを見つけて楽しく練習する。 4. 活動② ☆友だちと技をシンクロさせて楽しむ。 ・できる技で他のグループの友だちの動きを見て楽しむ。 ※BGMの活用						
45	友だちの良い動きを認め合い、技のポイントやうまくできるコツ等を全体で共有する。 ※中盤・終盤の場面で適宜実施する。 5. 活動② ★友達と技を見合って、ポイントを伝え合ったり、お互いにアドバイスしながら練習を進める。 ・ダブルットを活用しながら進める。 ※自分の課題に応じて場を変えて取り組んで ★友達と技をシンクロさせて楽しむ。 ・できる技で同じグループの友達と技をシンクロして楽しむ。 ※状況をみながら、できる範囲で行う。 ※BGMの活用。 ☆ふり返り(友だちからのアドバイスや友だちの良かったところ、次がんばりたいこと等をまとめさせる。)						
評価規準	知・技	○	○	○	○	○	○
	思判表						
	態度	○					○

## 成果と課題

- 導入時のサーキットは、簡単すぎず、難しすぎずの内容でよかった。
- ボードにマグネットを貼ることで、自己の課題を意識できていた。
- シンクロ跳び箱を目標にすることで、友だちと動きを合わせることを楽しんでいる様子だった。
- 改善点等があっても、友だちに上手く伝えられない様子が見られた。具体的なアドバイスをどこまでさせるかが難しい。
- 上手になりたいところ・見てほしいところなどを自己申告する場があってもよい。



## 第1学年 体育科学習指導案

令和4年11月25日(金) 5校時

男子13名女子15名 計28名

授業者 太田 真弓

1 単元名 うきうき!わくわく!マットランドであそぼう!

2 単元目標

(1) 知識及び技能

マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、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。

(2) 思考力・判断力・表現力

マットを使った運動遊びの簡単な遊び方を選んだり、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ができるようにする。

(3) 学びに向かう力・人間性等

運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よくしたり、準備や片付けを友達と一緒にしたり、場の安全に気を付けることができるようにする。

3 運動の特性

(1) 一般的特性

①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

自分に合った動きを選んで挑戦したり、新しい動きを身につけたりしたときに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

②効果的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

ア. 回転、支持、逆さ姿勢、手足での移動など、普段経験しない動きを経験することにより、様々な運動感覚を身につけることができる運動である。

イ. 歩き方や転がり方を工夫しながら、仲間どうしで協力して取り組むことのできる運動である。

③構造的特性【運動の技能的構造に着目】

様々な場で自分に合った動きや遊びを楽しむために、「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」「手や背中で支えて逆立ちをする」「体を反らせたりする」等の動きが必要とされる運動である。



## (2) 児童から見た特性

- 新しい技ができるようになったり、より滑らかに回れるようになったりすると嬉しい。
- 自分の課題・興味に合わせた練習に取り組むことができる。
- 友だちと見合ったり、お互いにアドバイスをしたりしながら練習することが楽しい。
- 後ろに転がったり、逆立ちになることに恐怖を感じる。

## 4. 児童の実態

本学級の児童は、運動の好きな児童が28人中26人と多い。外遊びや、体育の授業では元気に体を動かす姿が見られる。しかし、室内で折り紙やピアノ・積み木で遊ぶほうが好きだという児童も何名かいる。また、体を動かすこと自体に興味がなかったり、運動は楽しんでやるが安全に気をつけて活動することに課題がある児童がいるなど、様々な個性がうかがえる。また、発達段階における幼児期の自己中心性が色濃く残っている児童も多く、単元前に実施したアンケートからも、友達と協力しあうことや認め合うことに課題があることがわかる。

技能面の実態を見ると、丸太転がりやブリッジは比較的よくできている。しかし、前転がりや後ろ転がりになると上手にできる児童は減少する。また、腕支持の力も十分でないため、ブリッジや逆立ち姿勢を保持できる時間が短い。そこで、基礎感覚運動遊びを毎時間取り入れることで、腕支持の力をつけたり、体を丸めて転がる動きを十分に経験させ、マット運動遊びにつなげたい。

質問事項	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
① 体育の授業は好きですか。	26人	2人
② 体育は楽しくできていますか。	26人	2人
③ 自分の考えや気づいたことを先生や友達に発表できますか。	15人	13人
④ 友達のよいところやがんばっているところを見付けられますか。	19人	9人
⑤ 友達から「上手だね。」「すごいね。」と言われたことがありますか。	17人	11人

## 5. 指導について

### (1) すべての子がいきいきと活動できる「全員参加型の授業」の実施

これまでの体育の学習をふり返ると、基本的な動きや技能を身に付けることを主とした教師主導型の学習になっていた。そのため、児童が主体的に様々な動きに挑戦し、それらができる楽しさに触れることが少なかった。そこで、児童が主体的に活動できるように、遊びの要素を取り入れた場づくりを行う。その際、体を動かすことが苦手な児童や支援の必要な児童も、自分なりの目標を持ち、場の選択・動きの選択をできるように場の設定をする。

また、体を動かすことを好まない児童の中には、体の運動感覚がまだ身につけていないため、マット運動遊びにおける様々な方向への回転や手で支えての体の保持（逆さ）に恐怖を抱く児童もいると考える。そこで、毎時間必ず、授業のはじめに基礎感覚づくりの運動を取り入れ、器械運動の感覚を養う動きを身に付けさせたい。

### (2) 伝え合い、認め合う力の育成

『小学校学習指導要領解説体育編』（平成29年告示、以下『解説体育編』）では、器械運動における思考力、判断力、表現力として次のように示されている。

(2) 機械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。

児童の実態から本単元で身に付けたい力は以下の2点である。

- ① 遊びを工夫すること。
- ② 友達の良い動きを見付け、考えたことを伝えることができるようにすること。

そこで、遊びを工夫できるよう多様な場を用意したり、障害物を置いたりすることで、児童が様々な動きで遊ぶことができるようにする。また、考えたことを友達に伝えることができるように発表の場作りとして、「キラキラタイム」を設ける。動きを表現する際は、オノマトペも用いることができるように意識づける。

〈坂道コロコロ〉

- ・養いたい感覚 ……接点感覚
- ・求める動きの例 ……丸太転がり、前転がり、後ろ転がり等
- ・求めるオノマトペの例 ……コロコロ、ゴロゴロ、クルン、グルン等

〈ピタッとワールド〉

- ・養いたい感覚 ……逆さ感覚、支持感覚
- ・求める動きの例 ……アンテナ、ブリッジ、かえる倒立等
- ・求めるオノマトペの例 ……ピン、ピタッ、ガシッ等

〈びよんびよんワールド〉

- ・ 養いたい感覚 ……支持感覚
- ・ 求める動きの例 ……川飛び、かえるの足うち等
- ・ 求めるオノマトペの例 ……ピン・ジーツ・フワッ、ピョンピョン等

〈アニマルころころワールド〉

- ・ 養いたい感覚 ……支持感覚、接点感覚
- ・ 求める動きの例 ……くま歩き、くも歩き、前転がり、後ろ転がり等
- ・ 求めるオノマトペの例 ……のっしのっしコロン、ペタペタごろん等

〈壁のぼりワールド〉

- ・ 養いたい感覚 ……逆さ感覚、支持感覚
- ・ 求める動きの例 ……壁のぼり逆立ち、上り下り、横移動等
- ・ 求めるオノマトペの例 ……ビーン、ジーツ、ガシッ等

## 6. 研究仮説

第1学年「マット運動遊び」の指導において、児童が基礎的な感覚を身につけ、仲間とともに活動しながら、自分にあった楽しみ方を選択する場を設定したり、伝え認め合う活動の工夫を図ったりすることで、楽しさや喜びを共感し、すべての子がいきいきと活動に取り組むことができるであろう。

## 7. 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
<p>① マットを使った運動遊びの行い方について知ることができるようにする。</p> <p>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。</p> <p>③ 手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせて遊ぶことができる。</p>	<p>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る。</p> <p>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。</p> <p>③ 友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたことを友達や先生に伝えている。</p>	<p>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。</p> <p>② 順番や決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。</p> <p>③ 場の安全に気を付けている。</p>

8. 本時の学習 (8時間目/8時間)

(1) ねらい

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び、楽しめるようにする。【思考力・判断力・表現力】

(2) 展開

時間	学習活動	○教師の指導・留意点等 ◇評価
はじめ (5分)	1. 準備運動 2. めあての確認  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">             いろいろなあそびかたで、マットランドをたのしもう。           </div>	○体育専科・体育委員の協力を得て、前もって場を設定しておく。 ○衝突しないように、間隔を十分に取らせる。
なか (10分)	3. 基礎感覚運動遊び ・くま歩き ・あざらし ・うさぎ ・くも歩き	○基礎感覚運動遊びのポイントを意識できるよう声かけをする。
なか② (25分)	4. マットランド① ・それぞれが、やってみたいマットランドに取り組む。  5. キラキラタイムで、それぞれの楽しみ方や遊び方の工夫を発表する。  6. マットランド② ・自分が楽しみたい運動遊びに取り組む。 (チャレンジしたいコーナーをいくつかまわっても良い。)	○それぞれのマットランドで、いろいろな楽しみ方を工夫できるよう声掛けをする。 ○友達の良い動きや工夫を褒め合う。  ○友達の考えた遊びの中から自分にあった楽しみ方を選択する。 ◇自分や友達の考えた楽しみ方から、自己にあった楽しみ方を選択している。
おわり (5分)	7. 振り返り	○自分のがんばったところや、友達の良かったところを発表する。

## 9. 成果と課題

### (1) 成果

- 基礎感覚づくり運動を毎時間始めに取組ませることで、運動が苦手な児童も楽しんで、腕支持や逆さ感覚を身につけることができた。
- 認め合いの場として、キラリタイムを設定したことで、その後の活動も活発になった。
- 活動①で基礎的な運動遊びをしたあと、活動②では自分で遊ぶ場を決めて活動（自己選択・自己決定）させることで、すべての児童が主体的に活動に参加することができた。

### (2) 課題

- いろいろな遊びに挑戦する児童のために場づくりや安全の確保、補助の仕方について手立てを考える必要がある。
- 得意な子どもが苦手な子に教えたり、チャレンジしている子をみんなで応援することも大きな学びであることから、子どもが考えていることや学んだことをアウトプットする場面を意図的・計画的にファシリテートする必要がある。
- 教師側からも、友達の良かったところを意識させる声かけがもっと必要である。



時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・感覚づくりの運動遊び	ころころワールド ・丸太ころがり ・前転がり ・後ろ転がり	びたつとワールド ・ブリッジ ・アンテナ ・かえる倒立	壁のぼりワールド ・足かけ倒立 ・横歩き	びよんびよんワールド ・うさぎとび ・かえるの足打ち ・川跳び	アニマルころころワールド ・くま歩き/かえるの足打ち →前回り ・くも歩き →後ろ回り	マトランドで遊ぶ① ・これまでのマトランド遊びの中から、やってみたい場を選んで楽しむ。 ・転がり方や遊び方を工夫する。	・前時でできなかった場や、もっと遊びたい場を選んで楽しむ。 ・転がり方や遊び方を工夫する。
4		適宜	きらきらタイム (動きのポイント確認)					
5		[ゲーム] ・やきいもり ・坂道コロコロ	[ゲーム] ・トンネルくぐり ・何秒できるかな	[ゲーム] ・逆立ちじゃんけん	[ゲーム] ・何回たたけるかな ・ゴム跳び越し	[ゲーム] ・好きな動物歩 きと転がり方を 組み合わせる。 ・レーザーゾー ン		
知	観察①	観察②	観察③	観察③	観察③	観察②		
思					観察③		観察①②	観察①②
態		観察		観察③		観察①		観察②

日 時：令和4年11月22日（火）

5校時（14：00～14：45）

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：2年1組 男子21名 女子14名

授業者：T1 城間 盛覚 T2 網敷 藤代

共同研究者：仲宗根 涼子

令和4年度 島尻地区小学校体育研究会

研究テーマ「運動やスポーツの意義や特性に着目し、楽しさや喜びを味わう体育」

サブテーマ～「する・みる・支える・知る」等の多様な関わりを通して～

1 単元名「マットフェスティバルをかいさいしよう！」（器械運動領域 マットを使った運動遊び）全7時間

## 2 単元の目標

### (1) 知識及び技能

マットを使った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をして遊ぶことができるようにする。

### (2) 思考力、判断力、表現力等

マットを使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友だちや教師に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

マットを使った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良く運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

## 3 運動の特性

### (1) 一般的特性

#### ①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

自分に合った動きを選んで挑戦したり、新しい動きを身につけたりしたときに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

#### ②効果的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

ア. 回転、支持、逆さ姿勢、手足での移動など、普段経験しない動きを経験することにより、様々な運動感覚を身につけることができる運動である。

イ. 身に付けた動きを用いながら、ペアやグループで協力したり競ったりする運動を行うことで、友だちと一緒に運動遊びをする楽しさに触れることができる運動である。

#### ③構造的特性【運動の技能的構造に着目】

様々な場で自分に合った動きや遊びを楽しむために、「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」「手や背中で支えて逆立ちをする」「体を反らせたりする」等の動きが必要とされる運動である。

#### ④運動の本質【運動そのものが持つ面白さに着目】

様々な運動遊びの場で自分の思い通りに体を動かせるかどうかが楽しい運動である。

## (2) 児童から見た特性

- いろいろな方向に転がったり、逆立ちしたり、体を反らせたりすることが楽しい。
- いろいろな転がり方や逆立ち、体の反らせ方ができるようになると嬉しい。
- 友だちと一緒に運動遊びをすることが楽しい。
- 回転や逆立ち、体を反らせたときに頭や身体をぶつけることが怖い。
- できない動きがあると、友だちに見られたくない。

## 4 研究テーマ

### (1) 「運動の特性」について

本単元では研究テーマである「運動やスポーツの意義や特性に着目し、楽しさや喜びを味わうことのできる体育学習」を目指し、指導を展開していく。運動の特性を捉える視点として一般的な特性である①機能的特性（運動を行う者の欲求や必要を充足する機能）②効果的特性（身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果）③構造的特性（運動の技能的構造）と児童から見た特性に主に分けられているが、松田（2016）はこれらの視点に加え、④運動の本質（運動そのものが持つ面白さ）を提示している。そこで本単元においても、運動の本質からの視点を加え、器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）の特性を捉える。

### (2) 「楽しさや喜びを味わう」について

白旗（2019）は「楽しさや喜び」について、「『楽しさ・喜び』というように一体としてではなく、『楽しさや喜び』としているのは、『楽しさ』では運動そのものの魅力を示しているのですが、『喜び』は成就感を示しているからです。」と述べている。本単元では、器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）から味わうことのできる「楽しさや喜び」を以下のように捉える（表1）。

表1 器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）から味わうことのできる「楽しさや喜び」

器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）における楽しさ	器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）における喜び
○様々な運動遊びの場でいろいろな方向に転がったり、逆立ちしたり、体を反らせたりすることが楽しい。	○いろいろな転がり方や逆立ち、体の反らせ方が自分の思い通りにできるようになると嬉しい。
○友だちと一緒に運動遊びをすることが楽しい。	○様々な運動遊びの場で、課題を解決したり、競争に勝ったり、ゴールまでたどり着いたり、友だちの動きの真似を上手にしたりすることができると嬉しい。
○マットや用具を使って、遊び方を考えることが楽しい。	○自分が考えた遊び方で友だちが遊んでいると嬉しい。

### (3) 「する・みる・支える・知る」の多様な関わりについて

『小学校学習指導要領解説体育編』（平成29年告示）では、体育科の目標に示されている「体育や保健の見方・考え方」について、次のように解説している。

体育や保健の見方・考え方の「体育の見方・考え方」とは、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ、「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適正等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」であると考えられる。



自己の適正等に応じた「する・みる・支える・知る」等の多様な関わりの中で、器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）の特性に触れ、運動の楽しさや喜びを味わわせることが重要だと考える。そこで、器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）における「する・みる・支える・知る」等の多様な関わりを（表2）のように設定する。

表2 器械・器具を使った運動遊び（マットを使った運動遊び）における「する・みる・支える・知る」等の多様な関わり

する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動物歩き（基礎感覚づくり）をする</li> <li>・手で体を支えて跳び越える</li> <li>・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</li> <li>・手や背中で支えて逆立ちをする</li> <li>・体を反らせる</li> <li>・様々な運動遊びに挑戦する</li> <li>・様々な遊び方に挑戦する</li> </ul>
みる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちの動きをみる</li> <li>・友だちの遊び方をみる</li> <li>・自分の動きをみる</li> <li>・教師の動きをみる</li> </ul>
支える	<ul style="list-style-type: none"> <li>・用具の準備をする</li> <li>・用具の片づけをする</li> <li>・友だちの動きを補助する</li> <li>・友だちの遊びを支援する</li> <li>・肯定的な言葉を使う</li> </ul>
知る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方を知る</li> <li>・動物歩き（基礎感覚づくり）の行い方を知る</li> <li>・いろいろな転がり方や逆立ち、体の反らせ方を知る</li> <li>・様々な運動遊びの行い方を知る</li> <li>・様々な遊び方の行い方を知る</li> </ul>

## 5 児童の実態

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。質問事項の回答は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」の回答を肯定的な回答、「あまり」「いいえ」の回答を否定的な回答と捉える。集計結果は、以下の通りである。※質問事項⑥のみ「はい」「少し」を否定的な回答、「あまり」「いいえ」を肯定的な回答として捉える。

質問事項 (n=33)	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
①体育の学習は好きですか。	100%(33人)	0%(0人)
②体育の学習では、最後まであきらめずに運動に取り組んでいますか。	88%(29人)	12%(4人)
③体育の学習では、挑戦したい動きにあわせて、運動する場所や遊びを選ぶことができますか。	85%(28人)	15%(5人)
④体育の学習では、動きのこつや新しい遊び方などを友だちや先生に伝えることができますか。	58%(19人)	42%(14人)
⑤体育の学習では、友だちの上手な動きや真似してみたい動きを見つけることができますか。	75%(26人)	21%(7人)

※⑥体育の学習では、動き方や遊び方がわからず、困ったことがありますか。	42%(14人)	58%(19人)
⑦体育の学習の中で、友だちから応援されたり、困ったときに助けてもらったりしたことがありますか。	70%(23人)	30%(10人)
⑧体育の学習の中で、友だちを応援したり、困っている友だちを助けたりすることができますか。	88%(29人)	12%(4人)
⑨マットを使った運動は好きですか。	88%(29人)	12%(4人)
⑩まだできない動きや難しい動きでも失敗を怖がらないで挑戦することができますか。	85%(28人)	15%(5人)

アンケート結果から、ほとんどの項目で肯定的な回答をしている児童が多いことが分かった。しかし、質問項目④「体育の学習では、動きのこつや新しい遊び方などを友だちや先生に伝えることができますか。」質問項目⑥「体育の学習では、動き方や遊び方がわからず、困ったことがありますか。」質問項目⑦「体育の学習の中で、友だちから応援されたり、困ったときに助けてもらったりしたことがありますか。」に対して、3割以上の児童が否定的な回答をしている。これらの結果をふまえ、「伝えること」に困り感を抱いている児童に対しては、発表以外にも様々な伝え方があることを提示し、そこから自分にあった表現方法を選択させることで、自身の考えを友だちや教師に伝えることができるようにする。また、動き方や遊び方がわからずに困る児童が本単元でも一定数いることを想定して、全体で動き方のコツや遊び方を確認する時間を設ける。さらに、いつでも動き方のポイントや遊び方を確認できるように掲示物を作成する。

授業中、友だちを応援していたり協力していたりする児童の姿が見られたら積極的に取り上げ、「支える」という行動に価値付けを行い、学級全体に広げていきたい。

## 6 指導について

### (1) 遊び方を工夫する経験を保障する

低学年で「体づくりの運動遊び」をした際、児童の様子を観察すると、始めは楽しく遊んでいたが、すぐに運動遊びに飽きてしまい、友だちとおしゃべりをしたり、走り回ったり等、設定していた活動内容とはまったく違うことで盛り上がっている児童の様子が見られた。そこで、児童が夢中になる運動遊びを行うためには、指導要領解説や副読本に掲載されている運動遊びに様々な遊び要素を取り込む必要があると考えた。

例えば、ゆりかごの動きとボールを足で挟み遠くへ飛ばす動きを合わせた「ゆりかごロケット」、技をしながら体の一部にお手玉をのせる「アンテナ玉のせ」「ブリッジ玉のせ」、ころがる動きとポーリング遊びを合わせた「ころころポーリング」等、従来の運動遊びに用具を加えたり競争のルールを加えたり、本単元ではより児童が楽しむことのできる運動遊びを展開していく。また、ただ遊びを教師が一方的に紹介するだけではなく、児童自身が遊び方を考え工夫する時間を保障する。その際、①方向を変える②人数を変える③回数を比べる④用具を使うといった遊び方を工夫する視点として示す。

第2時～5時までは、「○○エリアを楽しもう！」とめあてを立て、色々な運動遊びを経験しながら、回転、支持、逆さ姿勢、手足での移動といった様々な運動感覚を身につける。授業後半では、経験した運動遊びをより楽しくするために、遊び方を工夫する時間を設ける。第6時では、4つのエリア作り、グループでローテーションしながら、ひとエリアずつ回って運動遊びを行う。その後、自分がもう一度遊びたい○○エリアに出向き、もっと楽しく遊ぶための工夫ができないか友だちどうしで考える時間としたい。第7時では、「マットフェスティバルを楽しもう！」とめあてを立て、学級全員でマットを使った運動遊びを思いっきり楽しむ時間とする。

(2) 友だちを称賛する機会と喜びの気持ちを表現する機会を設定する

一生懸命運動する力となる一因として、友だちからの励まし（応援）が考えられる。そこで、基礎感覚作り運動（動物歩き）の際に、順番を待っている児童はグループの友だちの動きをよく見て、状況に応じて応援しながら待つことを意識させる。また、ふりかえりの場面では、色んな動きができるようになった自分に対してバンザイをしながら喜びを表現したり、友だちには拍手を送ったりするなど、温かい雰囲気作りを行う。友だちが応援してくれる、助けてくれる、そしてともに喜んでくれる、安心のある体育の授業を展開していく。

7 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 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マットに背中や腹などをつけているいろいろな方向に転がって遊ぶことができる。 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。	①坂道やジグザグなどの複数のコースでいろいろな方向に転がることができるような場を選んでいる。 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。 ③友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝え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運動遊びをしようとしている。 ③場の準備や片付けを友だち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 単元指導計画 (別紙)

9 本時の展開 (6時/7時間)

ねらい：4つのエリアで遊び方を工夫しよう！

時間	学習活動	○教師の指導・支援等 ◇評価
はじめ (8分)	1. 集合 2. 準備運動  3. 基礎感覚づくりの運動（動物歩き） ①くま歩き②あざらし歩き③くも歩き④うさぎとび  4. めあての確認  めあて：4つのエリアで遊び方を工夫しよう！	○楽しく活動できるように声を出して準備運動を行う。 ○首、手首、足首を丁寧にほぐす。  ○頭・手・足・お腹・腰の位置など、細かいポイントもきちんと確認する。
なか① (10分)	5. ローテンションで4つのエリアを楽しむ ①ころころエリア ②ぴよんぴよんエリア ③さかさまエリア ④びたっとエリア ・運動遊び（1分）→移動（30秒）の流れで全エリアを回る	○今までどんな動きに挑戦してきたのか振り返りながら、4つのエリアの運動遊びを確認する。

<p>なか② （ 20 分</p>	<p>6. エリアごとの遊び方の工夫を振り返る</p> <p>7. エリアごとの遊び方を考える</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>遊び方を工夫するポイント：①方向 ②人数 ③回数 ④用具</p> </div> <p>(例) ころがる方向をかえる 2人でやってみる 回数を競う 用具を使う等</p> <p>8. 工夫した遊び方を紹介する。</p> <p>9. やってみたい遊び方に挑戦する。</p>	<p>○これまでどのような遊び方の工夫をしてきたのか掲示物で振り返る。</p> <p>○遊び方を工夫するポイントを確認する。</p> <p>○転がる、手で支える、逆立ち、体を反る等の動きを必ず使った遊びとする。</p> <p>○安全面に留意する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>(用具) お手玉、ゴムひも、段ボール 空き缶等</p> </div> <p>○遊び方だけではなく、どのように体を使うと上手くいくのか問いかける。</p>
<p>おわり （ 7 分</p>	<p>10. 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できるようになったことや難しかったことを発表する。</li> <li>・友だちのよかったところを発表する。</li> </ul> <p>11. 用具の片付けを行う。</p>	<p>○難しかったことがあがれば、どうすれば上手くいくのか全体に問いかける。</p> <p>○次時の予告をする。</p> <p>○グループで協力して、片付けをするように声かけを行う。</p>
<p>重点 目標</p>	<p>【知技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。</p> <p>【主①】 坂道やジグザグなどの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る。</p> <p>【主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。</p>	

## 成果と課題

- 従来のマット遊びに、遊び要素をプラスしたことで、児童が夢中になって活動に取り組む姿が見られた。
- 「遊び方を工夫する視点」をもとに、遊び方を児童に委ねたことで、教師の発想にない新しい遊び方が生まれ、体育学習の楽しさや喜びにつながった。
- 「体づくり運動」と「器械・器具を使った運動遊び」との差別化が必要。
- 「遊びを工夫する時間」をもう少し長くするためにタイムマネジメントを工夫する必要がある。



段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	
単元目標	(1) マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、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をして遊ぶことができるようにする。 (2) マットを使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。 (3) マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とも仲良く運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。							
めあて	オリエンテーションをしよう。	ころころエリアを楽しもう。	びよんびよんエリアを楽しもう。	さかさまエリアを楽しもう。	びたつとエリアを楽しもう。	4つのエリアで遊び方を工夫しよう。	マットフェスティバルを楽しもう。	
学習過程	1. 集合・整列・あいさつ	1. 集合・整列・あいさつ 2. 用具の準備 3. 準備運動 4. 基礎感覚づくりの運動						
	2. めあての確認	5. めあての確認	5. めあての確認	5. めあての確認	5. めあての確認	5. めあての確認	5. めあての確認	
学習過程	3. オリエンテーション ① マットフェスティバルについて ・学習内容の確認 ② 学習の進め方について ③ 学習のきまり・安全面について	6. 運動遊びの行い方を知る ① まるたころがり ② まえころがり ③ うしろころがり	6. 運動遊びの行い方を知る ① うさぎとび ② かえるの足うち ③ 川とび	6. 運動遊びの行い方を知る ① 助木逆立ち ② よじのぼり立ち	6. 運動遊びの行い方を知る ① プリッジ ② アンテナ	6. ローションで4つのエリアを楽しむ ① ころころエリア ② びよんびよんエリア ③ さかさまエリア ④ びたつとエリア	6. ローションで4つのエリアを楽しむ ① ころころエリア ② びよんびよんエリア ③ さかさまエリア ④ びたつとエリア	6. ローションで4つのエリアを楽しむ ① ころころエリア ② びよんびよんエリア ③ さかさまエリア ④ びたつとエリア
	4. 基礎感覚づくりの運動に挑戦する	9. ころがる動きを使って遊び方を工夫する ① ゆりかごロケット ② さかみちころころ ③ やきいもりしー ④ ともだちころころ ⑤ ジグザグころころ	9. はねる動きを使って遊び方を工夫する ① お手至ジャンプ ② さかみちころころ ③ 跳び箱川とび ④ 跳び箱川とび	9. さかさまになる動きを使って遊び方を工夫する ① さかさまじゃんけん ② よこよこじゃんけん ③ 手押し車じゃんけん	9. からだを反らせたり交える動きを使って遊び方を工夫する ① プリッジトンネル ② プリッジ玉寄せ ③ アンテナ玉寄せ	9. 好きなエリアで遊び方を工夫する ① 方向の工夫 ② 人数の工夫 ③ 回数 ④ 用具の工夫	9. 工夫した遊び方を紹介する	9. 工夫した遊び方を紹介する
評価計画	知識技能	②	③	③	③	①		
	思考判断表現 主体的に学習に取り組む態度	④	②	③	③	①②	①②	
評価方法	観察	観察	観察	観察	観察・振り戻りカード	観察・振り戻りカード	観察・振り戻りカード	

日 時：令和4年12月2日（金）2校時  
 場 所：体育館  
 2年2組 男子20名 女子14名  
 授業者：T1 仲宗根 涼子 T2 城間 盛寛  
 共同研究者：網敷 藤代

1 単元名「マットフェスティバルをかいさいしよう！」（器械運動領域 マットを使った運動遊び）全7時間

2 単元の目標

(1) 知識及び技能

マットを使った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をして遊ぶことができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

マットを使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友だちや教師に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

マットを使った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良く運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 本時の展開（7時/7時間）

時間	学習活動	○教師の指導・支援等 ◇評価
はじめ (8分)	1. 準備運動 2. 基礎感覚づくりの運動（動物歩き） ①くま歩き②あざらし歩き③くも歩き④うさぎとび 3. めあての確認 めあて：マットフェスティバルを楽しもう。	○首、手首、足首を丁寧にほぐす。 ○頭・手・足・お腹・腰の位置などを確認する。
なか① (10分)	4. ローテンションで4つのエリアを楽しむ ①ころころエリア ②ぴよんぴよんエリア ③さかさまエリア ④ぴたっとエリア ・運動遊び（1分）→移動（30秒）の流れで全エリアを回る	○今までどんな動きに挑戦してきたのか振り返りながら、4つにエリアの運動遊びを確認する。
なか② (20分)	5. 選んだエリアで好きな遊び方をする。 6. 工夫した遊び方を紹介する。 7. やってみたい遊び方に挑戦する。	○転がる、手で支える、逆立ち、体を反る等の動きを必ず使った遊びとする。 ○安全面に留意する。 (用具) お手玉、ゴムひも、段ボール等 ○遊び方だけではなく、どのように体を使うと上手くいくのか問いかける。 ◇マットを使った運動遊びに進んで取り組みようとしている。
おわり (7分)	8. 振り返り ・できるようになったことや友だちのよかったところを発表する。 9. 用具の片付けを行う。	○みんなで協力して、片付けをするように声かけを行う。

## 成果と課題

- 自分で場所や遊び方を選択させることで、体育に苦手意識を持つ児童も、楽しんで取り組むことができた。
- 毎時間の授業の流れを固定することで、スムーズに活動することができた。
- 遊び方を相談したり、教え合ったりする様子が多く見られるようになった。
- 自分なりの課題を持ち、チャレンジできるような声かけ、支援が必要だった。
- 学習の後半では、次の学年へのつながりを考えた活動を取り入れてもよかった。





第6学年 体育科指導案（跳び箱運動）

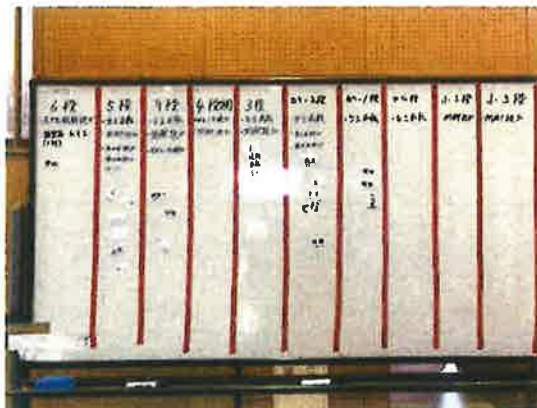
日 時：令和4年12月21日（水）5校時  
 場 所：南城市立船越小学校体育館  
 対 象：6年2組 男子14名 女子13名  
 授業者：T1 根間 愛姫 T2 城間 盛覚

本時の展開（7時／7時間）

時間	学習活動	○教師の指導・支援等 ◇評価
はじめ （ 10 分）	1. 集合 2. 準備運動  3. 基礎感覚づくりの運動（スイッチタイム） ①跳び箱サーキット ②跳び乗り・跳び下り ③またぎ乗り・またぎ降り ④開脚跳び  4. めあての確認  めあて：挑戦したい技や練習の場を選び、技の完成度を高めよう！	○楽しく活動できるように声を出して準備運動を行う。 ○首、手首、足首を丁寧にほぐす。  ○踏み切り（両足ジャンプ）、着手（両手を揃える）、着地（3秒静止）など、きちんとポイントがおさえられているか確認する。
なか ① （ 15 分）	5. 技のポイントを確認し、練習の場を選ぶ。 【切り返し系】 開脚跳び 大きな開脚跳び かかえこみ跳び 【回転系】 台上前転 首はね跳び 頭はね跳び  6. 自分が選んだ技に挑戦する （チャレンジタイム） ・グループで技を見合う  7. 仲間の動きの良いところや技のポイントを共有する （きらりタイム）	○新しい技に挑戦しようとしている児童を称賛し、積極的に挑戦する姿を価値づける。  ○技を見合う際の視点（ポイント）を全体で確認する。 ○試技をする児童が見て欲しいポイントをきちんと仲間に伝えているか確認する。  ◇【思】グループの中で互いの役割を決めて技を観察し合い、つまづいている所やできている所を仲間に伝えることができる。
なか ② （ 10 分）	8. 自分が選んだ技の完成度を高める （レベルアップタイム） ・より美しく安定した技の習得を目指す	○試技の撮影後、どこを改善するとより美しく安定した技になるのか児童に問い、課題に気付かせる。 ○終始、試技の撮影だけで終わらないよう声かけを行う。 試技①（撮影）→課題の確認→試技②
おわり （ 5 分）	9. 振り返り・片付け ・上手かった点や難しかった点について発表する ・仲間の良かった所を発表する	○前時より技の完成度が上がった児童を全体で称賛する。

## 成果と課題

- 十分な運動量が確保できていた。
- 児童同士で具体的なアドバイスをしたり声を掛け合ったりしている様子が見られた。
- 児童が技の習得に向けて主体的に取り組む姿が見られた。
- 跳び箱を跳んだ後の児童が、勢い余って壁にぶつかりそうになっていた。  
→安全面に配慮して十分距離を取る場所づくり。
- 終末では、児童の言葉で振り返りを発表させる時間があっても良い。



第5学年 体育科指導案（跳び箱運動）

日 時：令和4年12月22日（木）6校時  
 場 所：南城市立船越小学校体育館  
 対 象：5年2組 男子17名 女子17名  
 授業者：T1 比屋根 貴也 T2 城間 盛覚

本時の展開（6時／6時間）

時間	学習活動	○教師の指導・支援等 ◇評価
はじめ （10分）	1. 集合 2. 準備運動  3. 基礎感覚づくりの運動（スイッチタイム） ①跳び箱サーキット ②跳び乗り・跳び下り ③またぎ乗り・またぎ降り ④開脚跳び  4. めあての確認	○楽しく活動できるように声を出して準備運動を行う。 ○首、手首、足首を丁寧にほぐす。  ○踏み切り（両足ジャンプ）、着手（両手を揃える）、着地（3秒静止）など、きちんとポイントがおさえられているか確認する。
めあて：自分の課題に合った場を選び、台上前転の完成度を高めよう！		
なか① （15分）	5. 技のポイントを確認し、練習の場を選ぶ  6. 自分が選んだ場で台上前転に挑戦する（チャレンジタイム） ・グループで技を見合う  7. 仲間の動きの良いところや技のポイントを共有する（きらりタイム）	○踏み切り、手の位置、頭の位置を確認する。  ○技を見合う際の視点（ポイント）を全体で確認する。 ○試技をする児童が見て欲しいポイントをきちんと仲間に伝えているか確認する。  ◇【思】グループの中で互いの役割を決めて技を観察し合い、つまづいている所やできている所を仲間に伝えることができる。
なか② （10分）	8. 自分が選んだ場で台上前転の完成度を高める（レベルアップタイム） ・より美しく安定した技の習得を目指す	○試技の撮影後、どこを改善するとより美しく安定した技になるのか児童に問い、課題に気付かせる。 ○終始、試技の撮影だけで終わらないよう声かけを行う。 試技①（撮影）→課題の確認→試技②
おわり （5分）	9. 振り返り・片付け ・上手かった点や難しかった点について発表する ・仲間の良かった所を発表する	○前時より技の完成度が高まった児童を全体で称賛する。

## 成果と課題

- 基礎感覚作りを通して、5学年の技に必要な感覚を養うことができた。
- 児童一人ひとりの課題に応じて、練習の場を設定することができた。
- キラリタイムを通して、仲間の動きのよさを学級全体で共有することができた。
- 跳び箱運動が苦手な児童への手立て。
- 指示や発問、称賛や励まし等、児童に対する声かけを工夫する必要がある。



日 時：令和5年2月17日（金）

5校時（14：00～14：45）

場 所：南城市立船越小学校体育館

対 象：2年2組 男子17名 女子14名

授業者：城間 盛覚

共同研究者：網敷 藤代 仲宗根 涼子

令和4年度 南城市立船越小学校校内研

研究テーマ 「すべての子がいきいきと活動し、伝え・認め合う体育学習」

サブテーマ ～仲間とともに活動し、楽しさや喜びを共感できる授業を通して～

## 1 単元名「みんなでつくろう！とびぼこランド」（器械運動領域 跳び箱を使った運動遊び）全8時間

### 2 単元の目標

#### (1) 知識及び技能

跳び箱を使った運動遊びの行い方を知るとともに、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをして遊ぶことができるようにする。

#### (2) 思考力、判断力、表現力等

跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友だちに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

跳び箱を使った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良く運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

### 3 運動の特性

#### (1) 一般的特性

##### ①機能的特性【運動を行う者の欲求や必要を充足する機能に着目】

・自分の力に合った場や跳び方を選んで挑戦したり、新しい動きや技を身につけたりしたときに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

##### ②構造的特性【運動の技能的構造に着目】

・様々な場で自分の力に合った跳び方や遊びを楽しむために、「助走」「片足や両足での踏切」「体を前に投げ出す」「腕支持（着手）」「体重の移動」「高所からの跳び下り」「膝を使った力の吸収（着地）」等の動きが必要とされる運動である。

##### ③効果的特性【身体的・精神的・社会的達成に対する運動の効果に着目】

・腕支持、体重の移動、高所からの跳び下りなど、普段経験しない動きを経験することにより、様々な運動感覚を身につけることができる運動である。

・身に付けた動きを用いながら、仲間と一緒に運動遊びをする楽しさに触れたり、めあてに向かって仲間と協力しながら活動することのできる運動である。

##### ④運動の本質【運動そのものが持つ面白さに着目】

自分の力に合った跳び方で跳びこせるかどうかが楽しい運動である。

## (2) 児童から見た特性

- いろいろな跳び方で跳びこすことが楽しい。
- 跳んだときの「ふわっ」とする感覚が楽しい。
- いろいろな跳び方ができるようになると嬉しい。
- 友だちと一緒に運動遊びをすることが楽しい。
- 跳び箱に体をぶつけることや跳び箱から落下することが怖い。
- 跳べなかった姿を見られることが不安。

## 4 児童の実態

単元前に体育の授業に関するアンケートを実施した。質問事項の回答は、「はい」「少し」「あまり」「いいえ」の4件法とし、「はい」「少し」の回答を肯定的な回答、「あまり」「いいえ」の回答を否定的な回答と捉える。(但し、質問項目⑥のみ「あまり」「いいえ」の回答を肯定的な回答とする。) 集計結果は、以下の通りである。

質問事項 (n = 31)	「はい」「少し」	「あまり」「いいえ」
①体育の学習は好きですか。	100%(31人)	0%(0人)
②体育の学習では、最後まであきらめずに運動に取り組んでいますか。	94%(29人)	6%(2人)
③体育の学習では、挑戦したい動きにあわせて、運動する場所や遊びを選ぶことができますか。	90%(28人)	10%(3人)
④体育の学習では、動きのこつや新しい遊び方などを友だちや先生に伝えることができますか。	61%(19人)	39%(12人)
⑤体育の学習では、友だちの上手な動きや真似してみたい動きを見つけることができますか。	90%(28人)	10%(3人)
⑥体育の学習では、動き方や遊び方がわからず、困ったことがありますか？	23%(7人)	77%(24人)
⑦体育の学習の中で、友だちから応援されたり、困ったときに助けてもらったりしたことがありますか。	71%(22人)	29%(9人)
⑧体育の学習の中で、友だちを応援したり、困っている友だちを助けたりすることができますか。	87%(26人)	13%(4人)
⑨跳び箱を使った運動は好きですか。	94%(29人)	6%(2人)
⑩まだできない動きや難しい動きでも失敗を怖がらないで挑戦することができますか。	87%(27人)	13%(4人)

全体的に肯定的な回答が多いが、質問事項④、⑥、⑦については3割前後の児童が否定的な回答をしている。これは、11月「マットを使った運動遊び」の単元の際に行ったアンケート結果からも同様な傾向が見られた。特に質問事項④「体育の学習では、動きのこつや新しい遊び方などを友だちや先生に伝えることができますか」に関しては、4割近くの児童が否定的な回答している。そこで、本単元では友だちに伝える内容を「動きのこつ」や「新しい遊び方」だけに限定するのではなく、「友だちのよかったところ」を伝える場面を設定する。また、考えを伝える手段は音声だけではなく、「動作」や「文字を書く」ことも伝え方の一つだと全体で確認し、発表が苦手な児童にも安心して伝え合う活動に参加できるようにする。

## 5 指導について

### (1) 「すべての子がいきいき」と活動するための基礎感覚づくりと自己決定の場

#### ①遊びを通した基礎感覚づくり

跳び箱を跳びこえる過程には、「ア.助走」「イ.踏切」「ウ.前方への体の投げ出し」「エ.着手及び腕支持」「オ.体重の移動」「カ.着地」などの動きが必要となる。これらの動きを習得したり高めたりすることで、跳び箱を使った運動遊びをすべての児童がより楽しむことができると思う。そこで、本単元では、跳び箱を使った運動遊びを楽しむためのこれらの動きを以下の活動を通して習得させたい。その際、ただ訓練的に動きの習得を行うのではなく、児童が「やってみたい」「これならできそう」「なんだか楽しそうだ」という意欲を持てるように、簡易的で楽しい活動を目指し工夫する。

跳び箱を使った運動遊びを楽しむための動き	動きの習得が期待される基礎感覚づくり
ア.助走	・エバーマットへの飛び込み ・丸イス跳び
イ.踏切	・エバーマットへの飛び込み ・丸イス跳び
ウ.前方への体の投げ出し	・エバーマットへの飛び込み ・うさぎとび ・かえるとび ・うまとび
エ.着手及び腕支持	・あざらしあるき ・うさぎとび ・かえるとび ・うまとび
オ.体重の移動	・うさぎとび ・かえるとび ・うまとび ・丸イス跳び
カ.着地	・舞台からのとび下り ・うまとび

#### ②自分の力や興味に合った自己決定の場

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、第 1 学年及び第 2 学年の内容「B 器械・器具を使つての運動遊び」（2）思考力、判断力、表現力等について、以下のように述べている。

- ア 固定施設を使った運動遊びやマットを使った運動遊び、鉄棒を使った運動遊び、跳び箱を使った運動遊びの簡単な遊び方を選ぶこと。
- 運動遊びの場や遊び方を選ぶ工夫の例
- ・ 跳び箱を使った運動遊びでは、走って跳び乗った後、手を叩いたり、回ったりして着地するなど、いろいろな着地の仕方を選ぶこと。

また、杉原（2013）は幼稚園での 1 ヶ月当たりの運動指導頻度による運動能力の比較から「決められた運動種目を教えるよりも、自由に遊ぶ方が運動能力が高くなる」ことを客観的な研究データから明らかにした。児童が運動遊びの場や遊び方を自己決定することで、思考力・判断力・表現力のみならず、運動能力の高まりが期待される。そこで、本単元では、「みんなでつくろう！とびばこランド」というテーマのもと、単元後半において、運動遊びの場や遊びを自由に選択する機会を設ける。さらに、児童の思いや願いに応じて、運動遊びの場づくりを委ねたい。他にも、着地の仕方を選んだり、オリジナルの着地を考えたりする活動も設定する。

### (2) 「伝え合う」「認め合う」体育学習

#### ①運動のポイントを焦点化し、よい動きを伝える

本単元では、「踏み越し跳び」「支持でまたぎ乗り・またぎ下り」「支持で跳び乗り・跳び下り」「馬跳び」の 4 つの運動遊びを扱う。どれも楽しく取り組むことが期待できる運動遊びであり、また第 3 学年以降「跳び箱運動」の技につながる動きでもある。遊びの中でも「よりよい動き」を目指せるように、それぞれの運

動遊びのポイントを児童から引き出ししたり、イラストや言語を用いて可視化したりしながら、全体で共有する。

グループごとに運動遊びを行う際は、「友だちの動きを見る役割」を決め、動きのポイント表と照らし合わせながら、友だちの動きのよさを見つけ、伝える活動を行う。動きのポイントは、発達段階に合わせ「トンと踏切ができていないか」「パンっと両手がきちんと揃っているか（着手）」「ピタっと止まっているか（着地）」等に絞り、見る視点をはっきりさせる。また、関わり方ツールとして、ブラボーうちわを活用する。よさを見つけられた際には、「ナイス」「いいね」「ブラボー」「おっけい」などといった称賛する言葉が書かれたうちわを友だちに見せ、どこがよかったのか口頭で伝える場面を設定する。

## ②元気や勇気が出る言葉「ビタミンワード」の活用

器械運動は、他の領域の運動と比べ、「できる」「できない」がはっきりする運動である。学年が上がるにつれて、跳び箱が跳べなかった時の姿を見られたくないという理由で、学習に消極的になる児童が増える。成功したときはもちろんのこと、上手いかなかった場合でも互いに肯定的な言葉をかけ合い、誰もが安心して運動に取り組むことのできる環境をつくる必要がある。そこで、体育の授業の中で、どのような言葉をかけられると元気や勇気が出るのか児童に問い、そこから出てきた言葉を「ビタミンワード」と名付け、積極的な活用を促していきたい。

## 6 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
<p>①跳び箱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。</p> <p>②跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。</p> <p>③跳び箱遊びのように、馬跳びをして遊ぶことができる。</p>	<p>①助走から両足で踏み切り、両手を着いて、またぎ乗りや跳び乗りをするなど、いろいろな跳び乗り方を選んでいる。</p> <p>②手を叩いたり、回ったりして着地するなど、いろいろな着地の仕方を選んでいる。</p> <p>③友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えたり書いたりしている。</p>	<p>①跳び箱へ跳び乗ったり、跳び箱から跳び下りたりする遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。</p> <p>③場の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。</p> <p>④場の安全に気を付けている。</p>

## 7 単元指導計画 (別紙)



8 本時の展開（7時／8時間）

ねらい：跳び箱を使った運動遊びを通して、友だちのよさに気付いたり、遊び方を工夫したりすることができる。

時間	学習活動	○教師の指導及び支援等 ◇安全確保 ◆評価
はじめ （ 10 分）	1. 集合 2. 準備運動 3. スイッチタイム（基礎感覚づくり） ①くま歩き②あざらし③うさぎとび ④かえるとび⑤うまとび 4. めあての確認	○楽しく活動できるように声を出して準備運動を行う。 ◇衝突しないように、間隔を十分とらせる。 ○動物歩き、動物跳びのポイントを意識させる。
	めあて：とびばこランドで 友だちのよいところを見つけたり あそび方をくふうしたりしよう	
なか① （ 10 分）	5. チャレンジタイムⅠ （自分で選んだ場で跳び箱遊びを楽しむ） ・場ごとでグループをつくり、跳び箱遊びをする。 ・グループで1人、跳び箱の横に立ち、友だちの動きのよいところを見つけ伝える。 6. キラリタイムⅠ （友だちの動きのよさを全体で共有する） ・紹介したい友だちの動きのよさを発表する。 ・実際に跳び方をお手本として見せる。	○児童一人ひとりの希望を事前に把握し、希望に応じた練習の場を設定する。 ○順番やきまりを守ることを確認する。 ◇必ず合図を出してから跳び箱遊びを行うことを確認する。 ○友だちのよいところを見つけられない児童には、動きを見る視点を整理した教具を持たせたり、教師が寄り添って一緒によいところを探せたりするなど支援する。◆【思③】 ○友だちのよさを紹介してくれた児童を称賛し、「よさを見つける行為」に価値づけする。 ◇お手本を見る際は、跳び箱から十分に距離を取らせる。
なか② （ 15 分）	7. チャレンジタイムⅡ （遊び方を工夫する） 8. キラリタイムⅡ ・遊び方を全体に紹介する。	○「着地の仕方」や「動きの組み合わせ方」を工夫の視点として提示する。 ◇事故やケガにつながるような遊び方になっていないか、注視する。 ○どんなどころに工夫が見られるのか、全体に問いかける。
おわり （ 10 分）	9. 振り返り ・学習カードに振り返りを書く。 10. 用具の片付けを行う。	○数名指名し、全体に発表させる。 ○グループで協力して、片付けをするように声かけを行う。【主③】
重点 目標	【思③】友だちのよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友だちに伝えたり書いたりしている。 【主③】場の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。	

2年 体育の学習 指導と評価の計画【単元名：みんなであつくり！とびばこらんど (器械・器具を使った運動遊び領域) 全8時間】 南城市立船越小学校

段階	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時 (本時)	第8時
単元目標	(1) 跳び箱を使った運動遊びの行い方を知るとともに、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをして遊ぶことができるようになる。 (2) 跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫すること、考えたことを友だちに伝えることができるようになる。 (3) 跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組み、順番やまきまりを守り誰とも仲良く運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようになる。							
めあて	オリエンテーションをしよう。	とびばこと仲良くなるう！	いろいろなるなとびばで、とびばこをとんでみよう！	とびばこらんどのあそび方をくふうしよう！	とびばこらんどのあそび方をくふうしよう！	とびばこらんどのあそび方をくふうしよう！	とびばこらんどのあそび方をくふうしよう！	とびばこらんどのあそび方をくふうしよう！
学習過程	1. 集合・整列・あいさつ	1. 集合・整列・あいさつ 2. 用具の準備 3. 準備運動 4. 基礎感覚づくりの運動 (スイッチタイム)						
	2. めあての確認 3. オリエンテーション ①とびばこらんどについて ・学習内容について確認する ②学習の進め方について ③学習のきまり ・安全面の指導を行う	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①馬とび ②じゃけん馬とび	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①ふみこしとび ※着手、着地の約束を確認する	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①じでのとびのり・とび下り	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①さまさまなとびばこらんどを楽しむ	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①さまさまなとびばこらんどを楽しむ	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①さまさまなとびばこらんどを楽しむ	5. めあての確認 6. チャレンジタイムⅠ ①他のグループで話し合い とびばこらんど(跳び箱遊びの場)をつくる ②グループで楽しむ
評価計画	知識技能	③	①	①	①	②	③	②
	思考判断表現 主体的に学習に取り組む態度	④	②	①	②	②	③	③
評価方法	観察	観察	観察	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード

## 成果と課題

- 単元を通して、跳び箱サーキットや基礎感覚作りを行ったことで、着手、腕支持、腰を高く上げる動きなど、跳び箱運動につながる動きを習得させることができた。
- 他者に伝える内容を「技のこつ」だけではなく、「友だちの動きのよいところ」を加えたことで、ほとんどの児童が自分の考えを全体に伝えることができた。
- こつの木、あそび方の木・ともだちの木を活用することで、進んで振り返りを行っている児童の姿が見られた。
- 準備運動は、動的な動きを取り入れ、必要な箇所だけストレッチさせてもよかった。
- 伝え合う内容の質を上げる必要がある（形式的な内容になっている）。

