

第2学年〇組 体育科学習指導案

1 単元名 「てつぼうあそび」(全6時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

てつぼうあそびは、鉄棒を軸にいろいろな上がり方で上がってぶらさがったり、ふったり、まわったりしておりたりすることが楽しい運動あそびである。また、新しい動き方をみつけたり、友達といっしょにあそび方を工夫したりさまざまなあそび方を楽しむことのできる運動あそびである。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性に触れる楽しさ体験・感動体験の状況

てつぼうあそびについての事前アンケートの結果、これまでの経験から「大すき」と答えた子が16人(51%)、「どちらでもない」12人(39%)、「あまりすきではない・嫌い」と答えた子は3人(10%)であった。「大好き・好き」と答えた子の理由は、「楽しいから」「いろいろできるから」など、たくさんの動きやあそび方への楽しさを感じていることがわかる。また、「あまりすきではない・嫌い」と答えた子の理由には「痛いから」「できないから」と挙げている。このことから、痛さへの恐怖感を取り除くように場を工夫したり、あそび方の工夫に気付かせていくことで、てつぼうあそびの楽しさを味わわせていく必要がある。

B 技術の習得状況

1年生までの「てつぼうあそび」では、鉄棒に上がったり、ぶら下がったりして自分なりにあそぶ姿がみられた。その中で動きの特徴をとらえて名前をつけたり、「ふとんほし」などのできる技で楽しんだりしている子もいる。また、「さか上がりや「こうもりふり」など得意な技で楽しんでいる子を見て、自分にはできないと感じている子もいて技能の差も大きい。この学習を通して、てつぼうあそびにはさまざまな動きがあることをみつけさせ、鉄棒の握り方や腕支持の仕方などたくさんの技につながる基本の技術も身につけさせていきたい。

C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、これまでの学習を通して、準備・活動・まとめ・片付けという学習の進め方を理解し、少しずつ身につけてきている。また、その時間にじぶんのやりたいあそびを決めて活動することもできるようになってきている。7月に実施した「ジャンプワールド(たかとびあそび)」では、自分の行きたい場で動きのポイントに気付きながらじまんのジャンプをみつけたり、場やルールを工夫しながらいろいろな遊び方を楽しむことができるようになってきている。学習カードについては、今日の学習で楽しかったことやがんばったことを絵や文で表現する経験もしている。そこで本単元では、いろいろな動きの中からじまんのうごきを見つけ、楽しみ方の工夫をしていきながら、さらに動きを高めてつぼうあそびの楽しさを体験させていきたい。

3 学習を進めるにあたって

(1) めざす子どもの姿

- ルールやマナーを守りながら、夢中になっててつぼうあそびをすることができる。(関心・意欲・態度)
- 友達と一緒に見合ったり、鉄棒にぶら下がったり、回ったりしてなかよく活動することができる。(友達とのかかわり)
- 友達と場やルールの工夫を考えることができる。(学び方)
- 鉄棒を使って、ぶら下がったり、回ったり、ゆれたり、おりたり等のいろいろな動きができる。(技能)

(2) 活動内容の工夫

- 思いや願い・課題を見つける
 - ・単元の導入で「てつぼうワールド」というイメージを提示し、「てつぼうワールド」にある4つのランドで楽しくあそぼうということを伝え、学習の見通しをもたせ意欲付けを図る。
- 自分のよさをのばす
 - ・めあて1において4つのランドを自由に体験させることでじまんの動きをみつけだす楽しさを味わわせる。
 - ・めあて2では、めあて1で子ども一人一人が見つけたじまんの動きであそび方の工夫をするよう高めていくことができるようにする。
 - ・場ごとに「みつけたうごき(じまんのうごき)」を掲示する。
子どもが見つけたいろいろな動きに名前をつけさせる。動きの名前と自分の名前を各ランドに準備しているカードに書き込ませ、ボードに貼付し掲示する。動きを見つけたときにいつでも書き込めるようにしておく。こうすることで、子ども一人一人のよさを紹介したり、その場に集まった子ども同士の交流を図ったりする。
- 自分のよさを振り返る
毎時間のまとめの段階において、みつけたじまんの動きやあそびに名前をつけて全体に紹介し、クラスの財産として共有化する。

(3) 場や教具の工夫

- 思いや願い・課題を見つける
「てつぼうワールド」にある4つのランドは「ぶら下がる」「あがる」「ふる、まわる」「おりる」の動きを場として設定した物である。それぞれの動きを効果的に行うことができ、動きのイメージをもたせやすいように次のようにネーミングし、それぞれのランドで何をするのかわかるように表示する。また、痛さへの恐怖心を取り除くためにそれぞれの場にマットを敷く工夫をする。

①ぶら下がりランド

腕で体を支えて鉄棒にぶら下がったりふったりする動きを工夫できるようにする場。

②おりおりランド

鉄棒に上がっており方を工夫する。必要に応じてマットをつぎたしたり、ラインを引いたりして着地の目印としたりできるようにする場。

③くるんすどんランド

鉄棒に上がり、まわっており動きやふったりする動きを工夫できるようにする場。必要に応じて逆上がり補助器を設置したり鉄棒の下にウレタンマットを敷いたりして、安心してまわったりふったりして安全におることができるようにする。

④くるくるランド

鉄棒に上がり、いろいろなまわる動きを工夫できるようにする場。鉄棒にパッドをとりつけていろいろな動きを工夫することができるようにする。

○自分のよさを振り返る

毎時間のまとめの段階において、全体に紹介した子どものよさをクラスの財産としてボードに整理して掲示する。教室でも掲示することで、次の時間への期待をもたせるようにする。

(4) 学習カードの工夫

○自分のがんばりを振り返る

学習カードの「きょうしたてつぼうじまん」を書くことで自分の活動を振り返る。やってみて気づいたことや、考えついたルール、「できた」「できなかった」だけでなくいろいろな楽しさに気づくきっかけになる。自分の楽しさを見つけることから、活動への自信を持たせる。

○「こんどやりたいてつぼうじまん」を書くことで、次のめあてを意識させる。

○自由なスペースを設け、子どもの特性に合わせて絵や図を自由に書かせる。

○単元を通して一覧になっているので、自己評価が簡単にでき次時への意欲付けができる。真ん中から下の部分は毎時間貼り重ねていって学習のあしあとがわかりやすいようにする。

○「ともだちのいいところみつけた」欄に友達のいいところをみつけたらかくようにしていいところ(自分のよさ)や相手のよさに気付く視点にしたり、友達のがんばりに目をむけて自分にとりいれられるようにする。

・よさの4つの観点

やる気とがんばり	友だちとなかよし
じまんのうごき	楽しい あそび

4 学習のみちすじ

(1) 学習のねらい

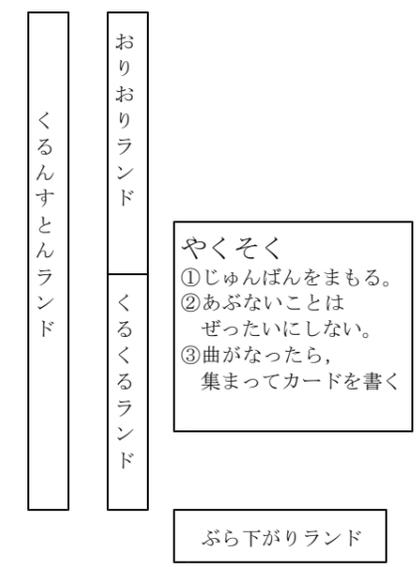
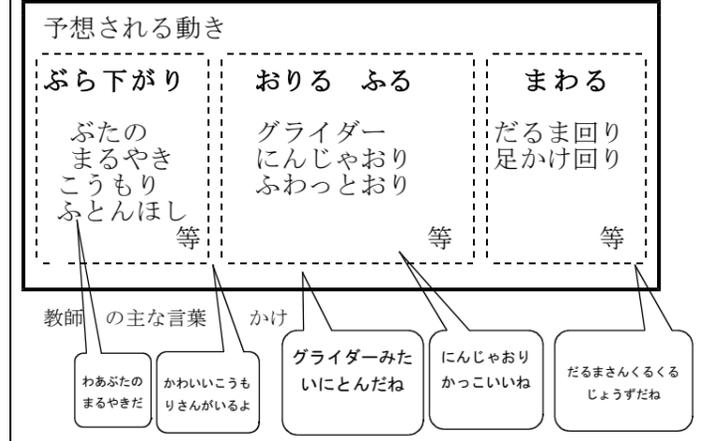
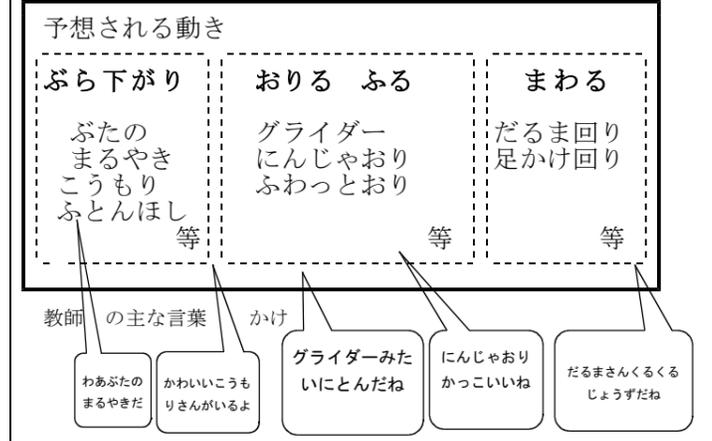
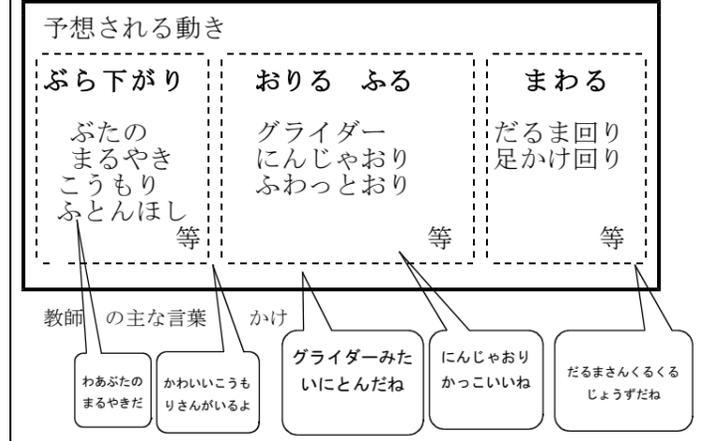
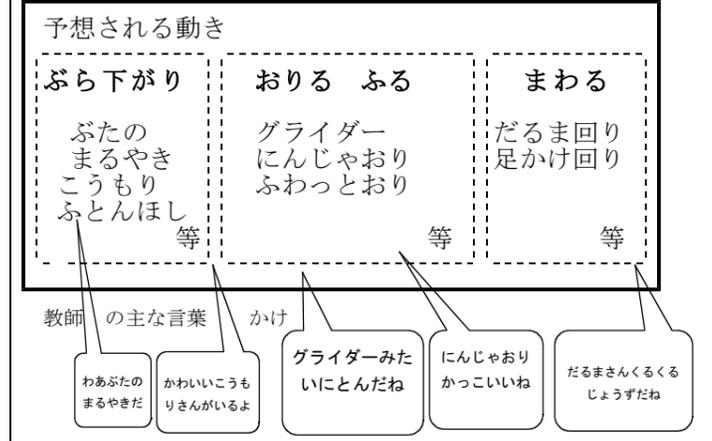
鉄棒を使って、振ったり、回ったり、支持して跳び上がったたり、跳び下りたりしててつぼうあそびを楽しませる。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 じまんのうごきを見つけて楽しくてつぼうあそびをしよう

めあて2 あそび方やルールをくふうして楽しくてつぼうあそびをしよう

5. 学習と指導の計画(全6時間)

	1	2	3	4	5 (本時)	6
めざす姿	○てつぼうワールドへ行ってワールドにある4つのランドで楽しくあそぼうというイメージをもち、何回もくり返して鉄棒の動きをしている。	○4つのランドを自分のペースでまわりながらじまんの動きを見つけている。 ○場づくりの約束を守って安全に準備片付けをしている。	○4つのランドを自分のペースでまわりながらじまんの動きみつけをして名前をつけたり、見つけた動きをくり返している。	○自分のじまんの動きをくりかえしている。 ○場に集まった友達とじまんの動きで遊んだり遊び方の工夫をしている。	○自分のじまんの動きをさらに高めようとしている。 ○場に集まった友達のじまんの動きを見合ったり、ルールや遊び方を工夫したりして楽しんでいる。	○今までにみつけた自分のじまんの動きやあそび方で最後の鉄棒あそびを楽しんでいる。 ○場に集まった友だちのじまんの動きのよさを見つけ賞賛の声をあげている。
0	1. 学習を知り、見通しをもつ ○「みんなでてつぼうワールドにいこう」というイメージをもつ。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。	1. 学習の準備・場づくりをする。 ○場づくりのやくそくを確認する。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。	1. 学習の準備・場づくりをする。 ○場づくりのやくそくを確認する。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。	1. 学習の準備・場づくりをする。 ○場づくりのやくそくを確認する。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。	1. 学習の準備・場づくりをする。 ○場づくりのやくそくを確認する。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。	1. 学習の準備・場づくりをする。 ○場づくりのやくそくを確認する。 ※安全に場づくりができていないか確認する。 ※誰がどの場のどの用具を準備するのかを明確にしておく。
10	2. 本時のめあてを確認する。 めあて1 じまんのうごきを見つけて楽しくてつぼうあそびをしよう	2. 本時のめあてを確認する。	2. 本時のめあてを確認する。	2. 本時のめあてを確認する。 めあて2 あそび方やルールをくふうして楽しくてつぼうあそびをしよう	2. 本時のめあてを確認する。	2. 本時のめあてを確認する。
35	3. てつぼうあそびをする。 ＜はじめの場＞ 	3. てつぼうあそびをする。 ※前時のボードを提示し見つけた動きに名前をつけていくことを確認することで、じまんのもとをみつけていくとする意欲付けを図る。 ※子どもたちが見つけた動きには、自分で名前をつけさせる。各ランドの「見つけた動き」のコーナーで自由に貼付させることで意欲を高めるようにする。 ※子どもが見つけた動きを賞賛する。 	3. てつぼうあそびをする。 ※前時のボードを提示し見つけた動きに名前をつけていくことを確認することで、じまんのもとをみつけていくとする意欲付けを図る。 ※子どもたちが見つけた動きには、自分で名前をつけさせる。各ランドの「見つけた動き」のコーナーで自由に貼付させることで意欲を高めるようにする。 ※子どもが見つけた動きを賞賛する。	3. てつぼうあそびをする。 ※4つのランドを自由にまわらせて、その子のペースでその子の楽しいと感じる活動をさせるようにする。 ※ひとりでのじまんの動きでは、その子の動きのよさをとらえてよさのもととなる言葉かけをしていくことで、動きをより高めるようにする。 ※友達との遊びに目をむけている子どもが出てきた場合は、遊びのやくそくを確認してあそびがスムーズにいくように支援する。また、教師から必要に応じて場に応じたあそびの要素を提示することで、より動きを高めながら楽しく遊べるようにする。 ＜予想される動き・あそび＞ 	3. てつぼうあそびをする。 ※4つのランドを自由にまわらせて、その子のペースでその子の楽しいと感じる活動をさせるようにする。 ※ひとりでのじまんの動きでは、その子の動きのよさをとらえてよさのもととなる言葉かけをしていくことで、動きをより高めるようにする。 ※友達との遊びに目をむけている子どもが出てきた場合は、遊びのやくそくを確認してあそびがスムーズにいくように支援する。また、教師から必要に応じて場に応じたあそびの要素を提示することで、より動きを高めながら楽しく遊べるようにする。 ＜予想される動き・あそび＞ 	3. てつぼうあそびをする。 ※4つのランドを自由にまわらせて、その子のペースでその子の楽しいと感じる活動をさせるようにする。 ※ひとりでのじまんの動きでは、その子の動きのよさをとらえてよさのもととなる言葉かけをしていくことで、動きをより高めるようにする。 ※友達との遊びに目をむけている子どもが出てきた場合は、遊びのやくそくを確認してあそびがスムーズにいくように支援する。また、教師から必要に応じて場に応じたあそびの要素を提示することで、より動きを高めながら楽しく遊べるようにする。 ＜予想される動き・あそび＞ 
	4. 学習のまとめをする。 (1) 本時のよさをふり返り、 (2) みんなの感じたよさを出し合い、「2の○じまんのもと」としてクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。 ※音楽をかけ、片付けるように声かけをする。	4. 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のよさをふり返り、学習カードに記入する。 (2) みんなが感じたじまんのうちを出し合い、「2の○じまんのもと」としてクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。 ※音楽をかけ、片付けるように声かけをする。	4. 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のよさをふり返り、学習カードに記入する。 (2) みんなが感じたじまんのうちを出し合い、「2の○じまんのもと」としてクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。 ※音楽をかけ、片付けるように声かけをする。	4. 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のよさをふり返り、学習カードに記入する。 (2) みんなの感じたじまんのうちを出し合い、「2の○じまんのもと」としてクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。 ※音楽をかけ、片付けるように声かけをする。	4. 発表会をする。 ※子どものニーズに応じて発表会をする場合もある 5. 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のよさをふり返り、学習カードに記入する。 (2) じまんのうちを出し合いクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。	4. 発表会をする。 ※子どものニーズに応じて発表会をする場合もある 5. 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のよさをふり返り、学習カードに記入する。 (2) じまんのうちを出し合いクラスの財産にする。 (3) 協力して後片付けをする。