

6年 組体育科学習指導案

(男子17名 女子16名 計33名)

1 単元名 「鉄棒運動」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

鉄棒を軸にしたさまざまな上がる技、回る技、下りる技について、できる単技で楽しんだり、できそうな単技に挑戦したりすることが楽しい運動である。また、できる単技を連続して行ったり、上がる 回る 下りるという一連の動作を意識しながら組み合わせたりすることも楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性

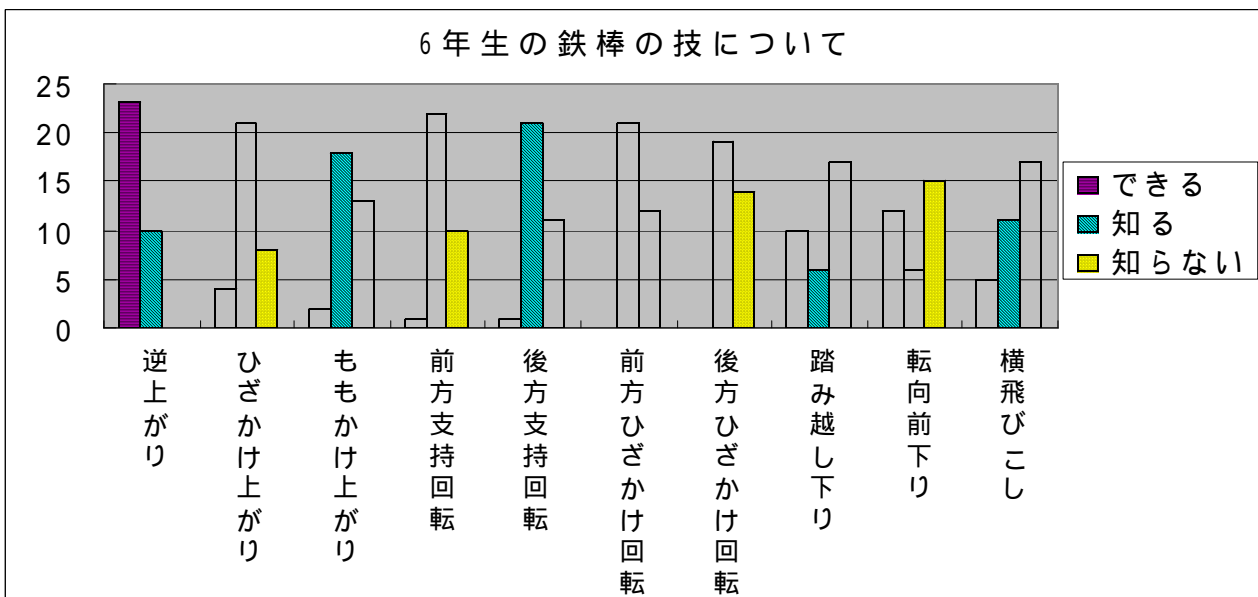
A 楽しさ体験の状況

事前のアンケート調査の結果、体育を「とても好き」「好き」と答えた子どもは31名(93%)で、体を動かすことに対する関心や運動欲求は高いことが分かった。しかし、鉄棒運動については、19名(58%)の子どもが「あまり好きではない」「嫌い」と答えており、体育の運動種目の中で一番人気がないことも分かった。その理由としては、「できる技が少ないから」「運動量が少ないから」「手や足が痛くなるから」「怖いから」「練習の仕方が分からないから」などを挙げている。

また、「鉄棒運動で楽しいと感じるのはどんな時ですか」という問いに対して、ほとんどの子どもが「新しい技ができるようになった時」と答えている。逆に、「鉄棒運動が嫌だなと感じるのはどんな時ですか」という問いに対しては、「失敗してケガをしたとき」「自分だけできない技がある時」「何度練習してもできない時」「逆上がりができない時」と答えている。子ども達にとっては、技ができることと楽しさは密接な関係にあり、中でも逆上がりは特別な価値を持つ技として考えられていて、「逆上がりができないこと」は苦手意識に直結していると思われる。

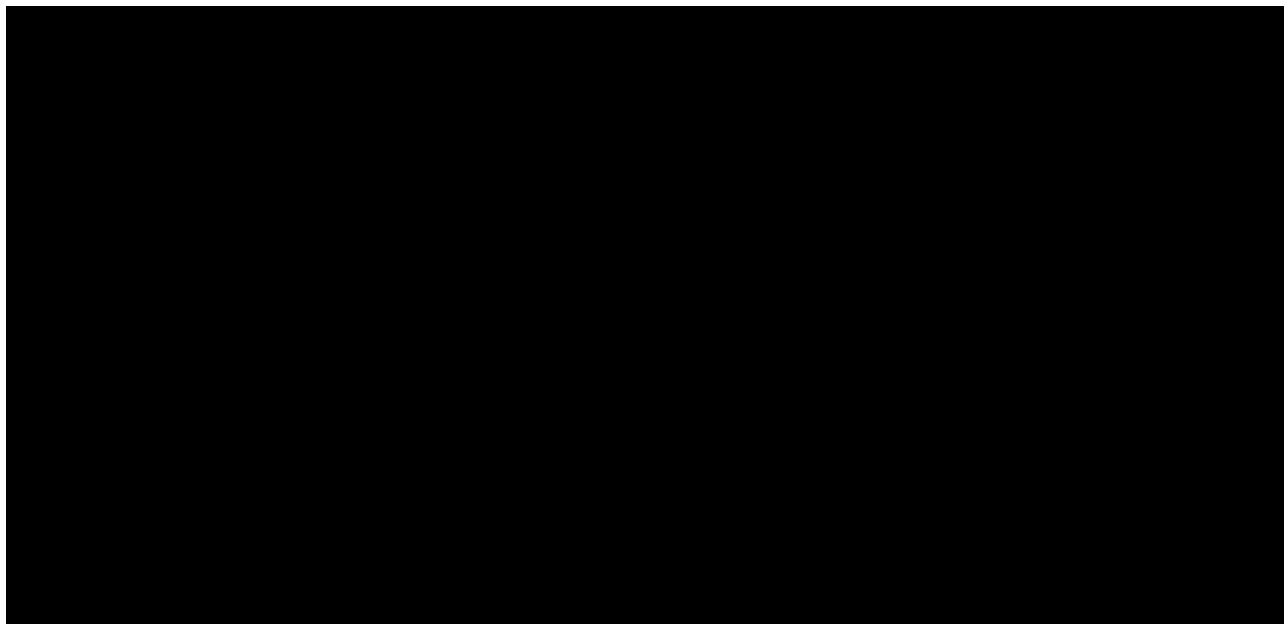
B 技術の習得状況

6年生の準教科書に例示されている技について、「知っている技」「できる技」を質問したところ、以下のような回答が得られた。



ほとんどの子ども達は、鉄棒の技が上がる技、回る技、下りる技に分類されることや、系統性があることを理解してはいないが、回る技をできる子どもが少ないことが分かり、重点的に指導していく必要があると考える。下りる技については、できる子が数名いる状況に対して、名前も動きもイメージできない子が半数近くいる。同じく、上がる技についても逆上がりを全員が知っているものの、10名ほどできないと考えている子どもがいることから、個人差が大きいことが予想される。

また、鉄棒運動に必要な感覚がどれくらい身についているか調べるために行った基本の動き調べでは以下のような結果が得られた。



どの動きについても、半数以上の子どもが「よくできる」「できる」と判定しているので、色々な技に挑戦し獲得する力を持っていると考えられる。特に、「つばめ」や「つばめ移動」、「後ふりとび」は、子ども達がよくできているので、腕支持感覚や振動感覚、突き放し感覚については身につけていると考えられる。「とび上がり」、「前回り下り」についても、できる子どもの割合が高いので、握りなおし感覚や回転感覚にも慣れているであろう。しかし、「こうもり」「だんご虫」「足ぬき回り」「ふとんほし」では、「できない」と判定している子どもが数名ずついるので、逆さ感覚や体を鉄棒に引きつける感覚には課題が残る。3名の子どもは、できない動きが重複していて、苦手意識も特に強い。

C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子ども達は、これまでの学習経験を通して、自分たちの学び方を以下のように振り返っている。

	めあて設定	学習ノート記入	場・用具の工夫	友達との協力	資料活用	準備・片付け
できた	17	14	9	23	11	14
まあまあできた	14	14	20	9	8	15
あまりできなかった	2	5	4	1	12	4
できなかった	0	1	0	0	2	0

6年生になってからの2単元はいずれもボール運動であったが、上の結果を裏付けるよ

うな実態が見られた。チームで円陣を組んだり、得点が決まればハイタッチをして盛り上げたりする様子は、友達と協力することに関して高い意識を持っていることを示していた。ポジションの指示や技術的なアドバイス、失敗したときの励ましなど、様々に声をかけ合うこともできていたので、鉄棒運動でも見合ったり、教え合ったりする活動が期待できる。また、自分なりのめあてを設定し、それを学習ノートに記入したり振り返ったりする習慣もよく身につけていた。さらに、準備・片付けについても、自分たちで役割を分担しながら、手早く安全に行うことができていた。場・用具の工夫については、アンケート上ではほとんどの子どもが「できる」と考えているようだが、ボール運動の中では確かめられていない。資料活用においては、他の項目と比較しても明らかに数値が低くなっている通り、ポイントカードやステップカードを準備していても、活用しているチームは少なかった。それでも、運動欲求が強い子ども達だけに、リーダーを中心に「考えるよりもまずは動く」という様子で、何とかチームの弱点を補強したり、作戦を工夫したりしていた。

しかし、今回の鉄棒運動は個人種目なので、課題を見つけたり、課題にあった練習方法を考えたりする際には、活動が停滞する子どもが出てくる可能性もある。その時にはこれまで苦手としている資料活用やボール運動では経験しなかった場・用具の工夫が有効な手だてとなるので、子ども達の実態にあった提示を心がけたい。

3 学習を進めるにあたって

鉄棒運動に対する興味・関心が低い子ども達に、小学校生活最後の学習で楽しさを味わわせ、一人でも多くの子が鉄棒を好きになるように以下のような指導の手だてをとる。

(1) 教師の関わり

限られた時間の中で効率よく鉄棒の楽しさを味わわせるために、教えることと学ばせることを区別し、教師が積極的に指導することをためらわない。めあてでは、できる技での楽しみ方を例示し、取り組みのよい子どもを紹介したり、教師も子どもと共に活動したりするようにする。めあてにおいては、できそうな技の挑戦の仕方を紹介して、補助の仕方や場・用具の工夫の仕方、技のポイントなどを助言する。特に、前時までの学習の様子から支援が必要だと判断されるグループや子どもに重点的に関わる。授業の中で関わりが不十分だった子どもには、学習ノートの記述に対してコメントを入れて、技術的なアドバイスをしたり、練習方法の紹介をしたりする。

それと同時に子ども達の主体的な活動を促すために、できる子どもに試技をさせたり、ポイントカードと見比べさせたりしながら、友達同士で教え合う練習の仕方も価値づけていく。

また、子どもの意欲を向上・持続させるために、どんな小さな伸びでも見逃さず賞賛したり、がんばっている子に対しては励ましたりする言葉かけを行っていきたい。

(2) 学習過程

第1時では、まず学習の進め方やめあてをつかませるために、単元計画表を提示する。その際、子ども達の鉄棒運動に対する概念が広げられるように色々な技を紹介し、どの技も同じ価値を持っていることを説明して、苦手な子どもに安心感を与えたい。また、自分に合った楽しみ方をしたり、1つでも多くの技ができるように挑戦したりする学習であることを説明して、期待感も持たせたい。さらに、技には「上がる技」「まわる技」「下りる技」などの種類があることや、系統性を持っていることを知らせることで、めあてを設定する時の高まりの順序や方向性を意識させたい。その上で、教師や得意な子どもが、実際に模範を示し、ポイントを解説して技のイメージを持たせながら、一つずつ丁寧に財産調べを行っていく。調べた結果は財産表にチェックして、今の自分の力をつかむことができるようにするとともに、次時からのめあてを設定するのに役立てるようにさせる。

第2時から第6時までは、スパイラル型のめあて学習に取り組む。めあてでは、できる技で、教師から例示した「フォーム」「高さ」「時間」「速さ」「回数」「距離」「組み合わせ

せ」「友達と一緒に」などの楽しみ方で活動させる。友達同士で技を見合ったり，息を合わせたり，競争したりすることができるようにするために，楽しみ方ごとに場を設定する。初めのうちは，できる喜びを味わわせながら鉄棒の感覚を高めさせるために，色々な楽しみ方を認めるようにするが，徐々にフォームや組み合わせに目を向けさせていくようにする。めあて では，できそうな技を「友達と教え合い」「学習資料の活用」「場や用具の工夫」「補助」などの練習方法で取り組む。友達同士で教え合いをしやすくしたり，補助や用具の準備などで協力したりすることができるようにするために，技の種類ごとに場を設定する。技の選択については，めあて での組み合わせにつながるように，「上がる・回る・下りる」から1つずつは習得できるように助言しながら，苦手な子には基本の動きに立ち返らせ，得意な子には発展技に進ませる。

単元の最後には，技の組み合わせの完成を目標にして，単元全体の活動が活発化するように発表会を位置づける。練習時間を長く確保するために，発表会の様子はビデオで撮影し，教室で見られるようにする。

(3) 補助，場や用具の工夫

どちらの支援も，子ども達の苦手なポイントや足りない感覚を補って，成功体験を繰り返させることによって，できる感覚を味わわせながら，段階的に自力解決できるようにするのに有効な方法であると考えられる。

場や用具の工夫には，それ以外にも痛さや恐怖心を軽減するという役割もあり，学習中には必ずマット・セーフティーマットを使用したり，ウレタン入りのパットを鉄棒に巻いたりする。

(4) 学習ノート，学習カード

学習ノートについては，単元全体を見通して学習が進められるように，1時間目から7時間目までの学習の足跡を1枚の紙面にまとめられるようにした。記入例を参考にさせながら，より具体的なめあての設定や振り返りができるようにする。

鉄棒運動チャレンジカードは，この単元で取り組んでもよい技を集めたカードである。子ども達が，鉄棒運動の種類や系統性を理解しやすくするために，「上がる・回る・下りる・基本の動き」に分類して表示したり，系統性を考えて並べたりしている。

ポイントカードは，すべての技のポイントが示してあるカードで，一人一人に一冊ずつ準備する。技を「はじめ・なか・おわり」の3段階に分解して，それぞれアドバイスが記入してある。練習方法や発展系の技も紹介がしてあるので，自分一人や友達と見合っただけで学習を進める時に活用させたい。できるだけ事前に目を通してポイントを把握させ，授業には必要に応じて持ってくるようにして，思い切り活動できるようにする。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

鉄棒運動のたくさんの技の種類を知り，自分の能力に合わせて色々な楽しみ方で運動したり，挑戦をしたりして，1つでも多くの技を獲得することができる。

(2) 学習の道すじ

めあて 今できる技で鉄棒運動を楽しもう

めあて できそうな技に挑戦して鉄棒運動を楽しもう

5 本時 平成20年6月4日(水) 5校時 運動場において

6 本時のねらい

できる技で友達と楽しんだり，用具を工夫したりして，たくさん体を動かすことができる。

できそうな技のポイントを知り，自分のつまずきを意識して練習することができる。

7 本時学習を進めるにあたって

子ども達は，第2時までに行った財産調べで「できる技」「できそうな技」を確かめた。その結果をもとに，めあて やめあて で取り組む技を決めて，第3時からスパイラル型の学習過程で鉄棒運動に取り組み始めた。

めあて では，まず基本の技を含んだ色々な技でできる，「フォーム」「高さ」「時間」「速さ」「回数」「距離」「組み合わせ」「友達と一緒に」「友達と競争」などの楽しみ方を，教師の側で紹介した。技と楽しみ方の関係については，うしろふりとびを例にして，できる楽しみ方とできない楽しみ方があることを説明した。活動の場所については，友達同士が関わりやすくするために，楽しみ方ごとに場を分けた。その結果，子ども達は短時間で自分のできる技を選択する意欲的な姿が見られたので，逆上がり中心の概念は崩れ，「これならできそうだ」という安心感や「こんなこともできる」という期待感を持たせられたと感じた。しかし，「どんな楽しみ方ができるか」ということに関しては試行錯誤している様子が見られ，活動するより思考する時間の方が長く，実際の活動量はそれほど多くなかったように感じられる。加えて，自分の活動のことに一生懸命で周りを見る余裕がなく，友達の活動にまで意識を向けられていなかった。

めあて では，発表会での組み合わせ技を意識させて，「上がる技・回る技・下りる技」の中で自分に足りない動きを補充したり，技の系統表を提示して挑戦の道順を考えたりするようにして，技を選択することを確かめた。挑戦の仕方には「ポイントカード」「友達同士で見合う・教え合う」「場や用具の工夫」「補助」があることも説明した。その結果，子ども達は自分に合った技を決め，「友達同士で見合う・教え合う」方法を中心にして，励ましの声かけを行って進んで練習できていた。しかし，「ポイントカード」や「場や用具の工夫」の活用はほとんどなく，漠然と見合うだけで技のポイントを意識して練習できている子どもは少なかった。また，自分のつまずきがどこにあるのかという点を分かって練習できている子どもは全くと言っていいほどいなかった。

そこで本時は，めあて で楽しみ方グループで活動量を増やして感覚を高めさせたり，友達と関わって色々な楽しみ方ができるようにしたい。そのために，友達と関わる方法や用具の活用の仕方を紹介して，自分にあった楽しみ方ができている子やグループを賞賛するようにする。めあて では，技のポイントや自分のつまずきを意識した練習ができるようにしたい。そのために，友達同士でできるアドバイスの声かけを紹介したり，ポイントカードや友達・教師の試技と比較してつまずきに気付かせる発問を積極的に行ったりしていく。また，ポイントを意識して技を見合ったり，できたコツを教え合ったりしているグループを賞賛して，全体に広めるようにする。

8 準備

マット，跳び箱，踏み板，セーフティーマット，鉄棒補助パット，回転補助具，柔道帯，タオル，ストップウォッチ，紅白玉，ケンステップ，体操棒，ゴムひも，単元計画表，活動場所ボード，学習ノート，ポイントカード，技の系統表，声かけの例，安全の約束，準教科書，ラインカー

9 展開 (4 / 7)

配時	学 習 活 動	教師の指導と支援 (評価)
0	1 学習の準備とめあての確認をする。 グループごとに用具の準備や場づくりをする。 準備運動をする。 今日のめあてと活動する場を確認する。 2 めあて の活動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力して安全にできているか確認する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 今 で き る 技 で 鉄 棒 運 動 を 楽 し も う </div>		
2 5	【楽しみ方の例】 高さ 連続 時間, 速さ, 回数, 距離等での友達と競争 友達と調子を合わせて フォーム 組み合わせ 3 めあて の活動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・自分にあった楽しみ方ができている子やグループを賞賛する。 ・友達と関わる方法や用具の活用の仕方を紹介して, 楽しみ方を広げさせる。 ・楽しみ方別のグループが同じ場所で活動できるようにして, 友達との関わりが活発になるようにさせる。 できる技で友達と楽しんだり, 用具を工夫したりして, たくさん体を動かすことができている。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> で き そ う な 技 に 挑 戦 し て 鉄 棒 運 動 を 楽 し も う </div>		
4 0	【練習方法の例】 資料を活用する 友達同士で見合う, 教え合う 場や用具を工夫する 補助し合ってできる感覚をつかむ 4 学習のまとめをする。 今日の学習を振り返って学習ノートを記入する。 感想を出し合う。 後片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ポイントカードや友達・教師の試技と比較しながら, つまづきに気付かせる発問を積極的に行う。 ・めあてとなる技やポイントが自分の力と合っていない場合には, 技の種類や系統性を示して修正させる。 ・課題解決の方法を再確認し, 場の作りかえ方, 用具の使い方, 補助の仕方を助言する。 ・ポイントカードを使ってお互いの技を見合ったり, できたコツを教え合ったりしているグループを紹介する。 できそうな技のポイントを知り, 自分のつまづきを意識して練習している。
4 0	4 学習のまとめをする。 今日の学習を振り返って学習ノートを記入する。 感想を出し合う。 後片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りの観点を与えて, しっかりと振り返りができるようにする。 ・良かったことや課題を生かして次時のめあてを設定させる。 ・取り組みの良かった子やグループを賞賛し, 全体に広め, 意欲化を図る。

5 学習と支援の計画（全7時間）

	1	2	3	5	6	7
0 5 20	<p>1 今日の学習めあてを知る。</p> <p>これまでの学習を振り返り、自分の得意な事・苦手な事を確かめよう。</p> <p>2 体育と鉄棒運動についてのアンケートをする。 【主な質問内容】 ・体育の好き嫌い ・これまでの学習経験 ・鉄棒運動の好き嫌い ・鉄棒運動の好きな所 ・鉄棒運動の嫌いな所 ・どんな学習がしたいか</p>	<p>1 学習の見通しを持つ。上がる 回る 下りるという技のまとまりを知る。単元計画表を見て単元全体の流れとつながりをつかむ。上がる 回る 下りるという組み合わせで発表会をすることを知らせる。</p> <p>2 めあての確認と学習の準備をする。本時のめあてを知る。財産調べの仕方を教える。活動場所を知る。準備運動をする。用具や場の準備をする。安全に協力してできているか確認する。</p> <p>今できる技、できそうな技を確かめて、これから取り組みたい技を決めよう。</p> <p>3 財産調べをする。技の出来具合を調べ、財産表に記号を記入する。</p> <p>主な支援 教師や得意な子が実際に試技してポイントを説明することで、技のイメージを持たせる。必要に応じて用具を紹介して、恐怖心や痛さを軽減するようにさせる。技の出来具合は、3人組の友達同士で、見合ったり、教師の判断をもとにして、確実にチェックできるようにする。</p>	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。グループごとに用具の準備や場づくりをする。安全に協力してできているか確認する。準備運動をする。今日のめあてと活動する場を確認する。</p> <p>2 めあての活動をする。(楽しみ方別グループ)</p> <p>今できる技で鉄棒運動を楽しもう。</p> <p>【楽しみ方の例】 高さ 連続 時間、速さ、回数、距離等での友達と競争 友達と調子を合わせて フォーム 組み合わせ</p> <p>主な支援 前時に見つけた楽しみ方の例を提示する。自分にあった楽しみ方ができている子やグループを賞賛する。友達と関わる方法や用具の活用の仕方を紹介して、楽しみ方を広げさせる。</p>			<p>1 学習の準備とめあての確認をする。グループごとに用具の準備や場づくりをする。安全に協力してできているか確認する。準備運動をする。今日のめあてと活動する場を確認する。</p> <p>今までの練習を生かして、組み合わせ技を発表しよう。</p> <p>2 組み合わせる技を決めて、練習をする。</p> <p>主な支援 ポイントやコツに気を付けて練習するように助言する。</p>
35 40 45	<p>3 「基本の動き調べ」の方法を知る。 ・技の種類とチェック項目 ・友達とのチェックの仕方 ・グループと活動の場 ・安全の約束</p> <p>4 準備運動や場作りをする。</p> <p>5 「基本の動き調べ」をする。 【調べる基本の技】 ・つばめ ・つばめ移動 ・だんご虫 ・ふとん干し ・前回り下り ・後ろとび下り ・足ぬき回り ・コウモリ</p> <p>6 学習のまとめをする。感想を出し合う。後片付けをする。</p>	<p>4 次時からの学習の計画を立てる。めあて めあて という1時間の学習の進め方を知る。学習ノートに次時のめあてとめあてを記入する。</p> <p>めあてでの楽しみ方を紹介する。技の系統性を説明し、めあてにおける挑戦の道筋を理解させる。ポイントカード集を全員に配布し、それを基にめあてで課題を考えるよう助言する。めあてでの課題解決の方法を紹介する。</p> <p>5 学習のまとめをする。自分のめあてと意気込みを発表する。次時の予告を聞く。協力して後片付けをする。取り組みの良かった子やグループを賞賛し、全体に広め、意欲化を図る。</p>	<p>3 めあての活動をする。(技別グループ)</p> <p>できそうな技に挑戦して鉄棒運動を楽しもう。</p> <p>【練習方法の例】 資料を活用する 友達同士で見合う、教え合う 場や用具を工夫する 補助し合っできる感覚をつかむ</p> <p>主な支援 課題解決の方法を全体で確認し、場の作りかえ方、用具の使い方、補助の仕方を助言する。めあてとなる技やポイントが自分の力と合っていない場合には、技の種類や系統性を示して修正させる。ポイントカードや友達・教師の技と比較しながら、課題に気付けさせる発問を積極的に行う。ポイントカードを使ってお互いの技を見合ったり、できたコツを教え合ったりしているグループを紹介し、友達の同士で課題が見つけれられるような活動を促す。</p> <p>4 学習のまとめをする。今日の学習を振り返って学習ノートを記入する。感想を出し合う。後片付けをする。振り返りの観点を与えて、しっかりと振り返りができるようにする。良かったことや課題を生かして次時のめあてを設定させる。取り組みの良かった子やグループを賞賛し、全体に広め、意欲化を図る。</p>			<p>3 グループごとに発表会をする。</p> <p>主な支援 単元導入時の技調べの結果から、力が同じくらいの子同士でグループを編成する。一人ひとりの伸びや努力を気づかせるような声かけを行ったり、賞賛したりする。</p> <p>4 学習のまとめをする。今日の学習を振り返って学習ノートを記入する。感想を出し合う。後片付けをする。</p>
	<p>学習の進め方や鉄棒運動の感覚において、自分の長所・短所を見出そうとしている。</p>	<p>できる技やできそうな技を調べて、自分に合っためあてを設定している。単元の見通しを持ち、学習の進め方を理解している。</p>	<p>めあて できる技で自分にあった楽しみ方を選んでいる。できる技で友達と関わったり、用具を工夫したりして、たくさん体を動かしている。</p> <p>めあて できそうな技の中から自分の力に応じた技を選び、進んで練習に取り組んでいる。できそうな技のポイントを知り、自分のつまづきを意識して練習している。</p>	<p>めあて できる技をポイントを意識して、より安定した動作にしようとしている。つながりを意識して、できる技の組み合わせに取り組んでいる。</p> <p>めあて 自分の課題を解決するために、練習方法を工夫している。</p>		<p>できるようになった技で組み合わせを工夫している。練習の成果を發揮して達成感を味わっている。友達の技のよさや伸びに気づいたり、認めたりして、前向きな声かけをしている。</p>