

第2学年〇組 体育科学習指導案

指導者 福岡市立〇〇小学校 〇〇 〇〇

(男子12名 女子15名 計27名)

1 単元名 「めざせ!〇〇にんじゃ (多様な動きをつくる運動遊び)」(6時間計画)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

いろいろな器具・用具を使って、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きができるようになる運動遊びである。

(2) 子どもから見た特性

A 楽しさ体験の状況

本学級の子どもたちは、事前アンケートの調査によると、90%以上の子どもが体育の学習も体を動かすことも好きであることがわかった(表1参照)。「体を動かすことが好き」と答えた子どもは、体を動かすことの楽しさや気持ちよさを感じていることがわかった。反対に、「体を動かすことが嫌い」と答えた子どもは、柔軟性の不足や運動後の腹痛など自分の体に関する不安を感じていた。休み時間は、ほとんどの子どもが進んで外遊びをしているが、中には声をかけないと外遊びをしない子どもも数名いる。

表1 「体育が好きか」と「体を動かすことが好きか」の回答状況

	好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い	4段階評価平均
体育の学習が好きか	24名(89%)	3名(11%)	0名	0名	3.89
体を動かすことが好きか	22名(81%)	3名(11%)	1名(4%)	1名(4%)	3.70

また、既習経験のある運動遊びについて好き嫌いをみると、水遊び・マット遊び・ボールゲームは好きな子どもは多いが、鉄棒遊び・表現リズム遊びは嫌いと答えている子どもの割合が多い(表2参照)。

表2 「運動遊び別好き嫌い」の回答状況

	水遊び	跳び箱	マット	鉄棒	ボール	表現リズム	走
好き	25名	22名	25名	17名	23名	20名	19名
どちらかという好き	2名	3名	1名	7名	4名	4名	6名
どちらかという嫌い	0名	1名	1名	0名	0名	2名	2名
嫌い	0名	1名	0名	3名	0名	1名	0名
4段階評価平均	3.93	3.70	3.89	3.41	3.85	3.59	3.63

B 学び方に関する学習状況

子どもたちはこれまでの学習を通して、自分のやりたいことを考え、それを意識して楽しく体育学習に参加できている。

1学期に学習した「〇〇なかよしウォーターランド(水遊び)」の学習では、同じ場の友達と遊び方を決めて活動したり、新しい浮き方を発見したりして楽しむことを経験している。

友達との関わりも出てきて、もっと楽しくなるように遊び方を工夫したり、動きを教え合ったりして楽しんでいる。役割分担を決めて、グループで場づくりや準備・後片づけをするようになってきている。

学習ノートを書くことは、1年生から経験してきている。今日の学習を振り返って、3段階の自己評価をしたり、「こうしたら楽しいよ」に楽しかったことを書いたりすることに慣れている。また、活動中の友達のいいところも書くことができる。

3 学習を進めるにあたって

本単元では、「自分の体をいろいろ動かして、体を動かす楽しさを味わい、運動をすることができ子ども（運動）」「それぞれの運動に進んで取り組み、安全を確かめたり、きまりを守ったりして仲良く運動する子ども（態度）」「運動が楽しくできるように行い方を考えたり、友達のよい動きを見つけたりする子ども（思考・判断）」をめざす子どもの姿とし、次のような手立てをとりながら学習を進めていきたい。

(1) 運動の特性や子どもの実態に応じた学習過程

本単元は低学年の「体づくり運動」として、「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動遊び」を組み合わせで構成する。

まず、体を動かす気持ちよさや、誰とでも仲良く協力したりして体を動かす楽しさを味わわせるために、「体ほぐしの運動」を毎時間の授業の導入に仕組む。2人組やグループでできる運動遊びを中心に紹介し、友達との交流に指導の重点を置くようにする。

学習過程は、初めて経験する学習なので、ステージ型のもを提示する。第2時までをめあて1として、「いろいろなうごきのうんどうをやってみよう（〇〇にんじゃの見ならい）」をめあてに、学習の進め方や正しい運動の行い方に慣れさせていく。第3時から第6時までをめあて2として、「体をたくさんうごかして、〇〇にんじゃになろう（〇〇にんじゃのしゅぎょう）」をめあてに、一連の場で運動を繰り返しさせたり、負荷のかかった運動遊びに挑戦させたりして活動させていく。

(2) 運動の特性や子どもの実態に応じた支援

① 学習環境の工夫

今回、2年生の子どもの特性を生かして、模倣の運動を中心に置いた授業展開を考えた。「忍者」になりきるにより、自然に動機付けができ、楽しみながら取り組ませていくようにする。

場については、「回る」「はねる」「用具をつかむ」などの基本となる多様な動きを経験させるために、「運動遊びの4観点」に沿っていろいろなものを設定した（今回設定する場については、下記参照）。それぞれの場には「忍法の立て札（運動遊びの正しい行い方を書いた掲示板）」を用意し、多様な動きにつながる正しい運動の行い方を伝えていく。

【今回設定する場（運動遊びの4観点に従って）】

- 体のバランスをとる運動遊び
 - 回る「忍法ぼうキャッチ」、寝ころぶ「忍法ゴロンゴロン」
 - 座る・立つ「忍法2人力合わせ」、バランス「忍法バランスケンケン」
- 体を移動する運動遊び
 - 這う・歩く・走る「忍法カードひっくり返し」
 - 跳ぶ・はねる「忍法ケンケンパ」
- 用具を操作する運動遊び
 - つかむ・持つ・降ろす・回す・転がす「忍法フラフープキャッチ」、
 - くぐる・跳ぶ「忍法なわぬけジャンプ」、運ぶ「忍法ボール運び」
 - 乗る「忍法かんぼっくり」
- 力試しの運動遊び
 - 人を押す・引く動きや力比べをする動き「忍法押し合い相撲」
 - 人を運ぶ・支える「忍法手押し車」

用具については、やりたいという意欲を刺激するもの、持ち運びが子どもたちでできるもの、活動欲求を満たすのに十分な数があるものなどの点を考慮する。

② 友達との関わらせ方

単元全体を通して、「体ほぐしの運動」では2人組や集団で、「多様な動きをつくる運動遊び」では、先述の2人組を2つ合わせた4人組で活動させていく。一人ではできない運動遊びをすることで、友達との関わることの楽しさや協力することのよさに気付いたりすることができると思える。

また、友達と関わりながら、教え合ったり励まし合ったりしている姿や、友達と協力して準備や後片づけをしている姿を称賛する。学習ノートの中にも「友達のいいところ見つけた」の欄を設け、友達の活動にも目を向けさせる。

③ めあてのもたせ方・評価

【めあてのもたせ方】

「体ほぐしの運動」では、友達との関わることのよさに着目させることはもちろん、日常では感じることの少ない友達の力や体の重み、押しや引きといった日頃感じる機会のない感覚にも着目するように助言する。

「多様な動きをつくる運動遊び」では、それぞれの運動遊びを経験させることに重点を置くので、サーキット形式で取り組ませていき、運動遊びそのものに浸る楽しさを大切にしていきたい。また、それぞれの運動遊びにおいて、レベル3までクリアした子どもに対しては、発展した運動レベルを教師が提示したり、子どもに考えさせたりしていく。活動するのに適した運動レベルについては、次時からレベル4として採用していく。

【評価】

活動途中では、できた運動遊びのレベルや周回数に合わせて、教師からシールをもらい「忍法帳」に貼っていかせる。

また、学習ノートを用意し、自分の学習の振り返りをさせていく。ノートの中には楽しさ調査を取り入れたり、コメントを入れたりして、次時への支援に生かしていくようにする。

活動後の交流の時間では、自分の活動に対する振り返りと、友達のよさを出し合いながら、体を動かすことの心地よさと友達とのかかわることの楽しさへの価値付けをしていく。活動量への振り返りや、自分たちで作り出した運動レベルについては、毎時教師から子どもたちに尋ね、学習の成果を確認する。

④ 教師の支援

子どもたちが学習のねらいに沿って運動に取り組むために、第1時のオリエンテーションで、それぞれの場に「忍法〇〇〇」と名前をつけ、場のづくり方や運動の行い方について確認する。

どんどん活動できる子どもには、コースの周回数を増やしたり、より負荷のかかる運動を提示したりして取り組ませる。活動が停滞している子どもには、負荷が少なく、易しくできる運動遊びの繰り返しや、2人組の簡単な競争を取り入れて学習意欲を喚起する。

なお、それぞれの運動遊びに対する教師の声かけの例については、5ページを参照のこと。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びを行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きをできるようにさせる。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 「いろいろなうごきのうんどうをやってみよう（〇〇にんじゃの見ならい）」

めあて2 「体をたくさんうごかして、〇〇にんじゃになろう（〇〇にんじゃのしゅぎょう）」

第2学年〇組 体育科学習指導案（本時案）

指導者 ○○ ○○

1 本時 平成21年10月19日（月）第5校時 本校運動場にて

2 本時のねらい

- 自分の体をいろいろ動かして、前よりもっと楽しみながら運動させる。
- 運動がもっと楽しくできるように行い方を考えさせたり、友達のよい動きを見つけさせたりする。

3 本時学習を進めるにあたって

これまでの学習で、子どもたちは、提示した運動遊びを体験しながら、運動の行い方を知ることができている。友達と調子を合わせて運動することや、運動遊びのレベルをどんどん上げていくことに楽しさを感じている。また、ほとんどの子どもが、友達の力いっぱい運動している様子をよいところとして挙げるができている。

本時は、動きを高め、工夫しながら運動する「めあて2」の学習の2時目である。そこで、以下のような支援を行うことで、本時のねらいを達成できらるだろうと考えた。

- 本時から行う体ほぐしの運動では、安全で正しい運動の行い方ができているかを確認し、仲良く体を動かしている様子を称賛する。
- 多様な動きをつくる運動遊びでは、教師がよい動きを見せたり、動きのポイントを助言したりして、動きを高めていくようにする。
- 学習のまとめでは、運動がもっと楽しくできるように、運動の行い方を考えることができた子どもを称賛し、全体に紹介していくようにする。

4 準備 運動の行い方を書いた立て札、カラーコーン、ディスクコーン、赤白の色付きカード、ケンステップ、フラフープ、ダブルダッチ用ロープ、玉入れ用の玉、タイマー、ボール、かんぽっくり、学習ノート

5 展開（4／6時）

分	子どもの主な学習活動	教師の支援活動
0	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 場づくりとレベル変更の確認をする。（教室） ○ 安全に気をつけて、素早く場づくりをする。	※ 運動の行い方を書いた立て札を見せながら、前回の学習とレベルが変わったところを確認する。 ※ 教師も声をかけながら、一緒に準備をする。
4	2. 体ほぐしの運動をする。 ○ 鉄棒を使って、じゃんけんぽん（鉄棒にぶら下がって、お互いにじゃんけん） ○ 肋木を使って、並び替え（指定された順序に肋木上で動き、並び替え）	※ グループごとに2つに分けて行わせる。 ※ 安全で正しい運動の行い方ができているかを確認する。 ※ 体を動かして楽しい様子を表している姿や、仲良く体を動かしている姿を称賛する。
10	3. めあて2の活動をする。	
めあて2 体をたくさんうごかして、〇〇にんじやになろう。（〇〇にんじやの しゅぎょう）		
	○ 「多様な動きをつくる運動遊び」をサーキット形式とする。 (1) 体を移動する運動遊び ・忍法「カードひっくり返し」 ・忍法「ケンケンパ」 (2) 用具を操作する運動遊び ・忍法「フラフープキャッチ」 ・忍法「なわ抜けジャンプ」 ・忍法「ボール運び」 ・忍法「かんぽっくり」	※ 「なわ抜けジャンプ」の場では、なわをゆっくり大きく回すように声かけをする。 ※ レベル3までクリアした子どもには、運動がもっと楽しくなるように、発展した運動レベルを教師が提示したり、子どもに考えさせたりする。考えたものは、付箋紙に書いて立て札に貼っていかせる。 ※ 抽出席Bに対して…友達のよいところに目が向いていないことがあるので、友達と仲良く運動している様子を称賛する。
38	4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○ 友達のよいところ、運動がもっと楽しくなる運動の行い方を発表する。 ○ 協力して、素早く後片づけをする。	※ 全体には、楽しく活動できたかを尋ねる。 ※ 運動がもっと楽しくなる運動の行い方についてのよいアイデアは、次時から活用していく。 ※ 教師も声をかけながら、一緒に後片づけをする。

めざせ！○○にんじゃ

()月()日 ()年()組 名前()

<p>たの 楽しかったこと・がんばったこと・お気に入り<small>きい</small>の うごき せん 先生<small>せい</small>に教<small>おし</small>えてね！ (絵<small>え</small>でも 文<small>ぶん</small>でも どちらでもいいよ)</p>	<p>とも 友だちの いいところ 見<small>み</small>つけた！</p>	
<p>学</p>	<p>たの 楽しかったかな？</p>	
<p>し</p>	<p>おも 思い<small>からだ</small>っきり 体<small>からだ</small>を うごかした</p>	
<p>ゆ</p>	<p>かな？</p>	
<p>う</p>	<p>なかよく あそべたかな？</p>	
<p>の</p>	<p>じょうずに なったかな？</p>	
<p>ふ</p>	<p>けん はっ見<small>けん</small>したかな？</p>	
<p>り</p>	<p>たの 楽しいこと とも 友だちのいいところ</p>	

多様な動きをつくる運動遊び 「めざせ！○○にんじゃ」 運動の行い方一覧①

運動遊びの種類	行い方 (行方欄に記載)	運動のレベル	教師の声かけ例	必要な用具
移動 忍者の修行	忍法 カードひっくり返し ①自分の決めた色にカードをひっくり返していきます。 ②10秒でどれだけひっくり返せるかを数えましょう。	①15枚 ②20枚 ③25枚 ※クリアしたらシール	★手と足をすばやく動かそう。	○カード ・40枚(赤20・白20) ・表を赤、裏を白にする(色画紙で)。 ○ディスクコーン ・4個 ○タイマー ・1個
	忍法 ケンケンパ  ①ケンステップをこのように並べます。 ②ケンステップからはみ出さないように、リズムよく跳ねましょう。	①片道行けたら ②往復行けたら ③往復10秒で行けたら ※クリアしたらシール	★中心をよく見てリズムよくはねよう。	○ケンステップ ・40枚
あやつり 忍者の修行	忍法 フラフーフ キャッチ ①2人で向かい合います。 ②お互いに、フラフーフを転がし合ったり投げ合ったりしましょう。	①転がして捕れたら ②2本を右手・左手で捕る ③2本を右足・左足で捕る ※クリアしたらシール	★お互いのフラフーフがぶつからないように転がそう。 ★相手が捕りやすいように、フラフーフを横にして投げよう。	○フラフーフ小 ・4個
	忍法 なわ抜け ジャンプ ①2人がなわを回します。 ②あとの2人は玉を持ち、なわをくぐったり跳んだりして、ケンステップの中に玉を置いて戻りましょう。 ③終わったら、なわを回す人と交代します。	①なわをくぐり抜ける ②なわを1回跳んで ③なわを2回跳んで ※クリアしたらシール	★なわをよく見よう。 ★なわが下に着いたら、走り出そう。	○ダブルダッチ用ロープ ・1本 ○玉入れ用の玉 ・4個 ○ケンステップ ・1個
	忍法 ボール運び ①2人の背中と背中の間に、ボールを挟みます。 ②ボールを落とさないようにして運びましょう。 ※コースはロープをまっすぐ張った「まっすぐコース」で行う。	①お腹合わせのカニ歩き ②背中合わせの前歩き ③背中合わせのカニ歩き ※クリアしたらシール	★ボールを押しながらかくようにしよう。 ★「1・2」と声をかけながら足を動かそう。	○ダブルダッチ用ロープ ・2本 ○ライトドッジ ・2個(2組分)
	忍法 かんぽっくり ①かんぽっくりでいろいろなコースを進みましょう。 ②かんぽっくりから落ちてしまったら交代しましょう。 ※コースはダブルダッチロープで作る。	①まっすぐコース(片道) ②1周コース ③まっすぐコースを15秒以内で進む ※クリアしたらシール	★右手右足、左手左足を同時に出して進もう。	○かんぽっくり ・2組4個 ○ダブルダッチ用ロープ ・2本

多様な動きをつくる運動遊び 「めざせ！〇〇にんじゃ」 運動の行い方一覧②

運動遊びの種類	行い方	レベル	場の図	必要な用具	
バランス忍者の修行	忍法 棒キャッチ	① 1人で自分の棒を立てたまま離し、1回転して棒が倒れないうちにキャッチしましょう。 ② 今度は、お互いに棒を持って相手の棒を倒れないうちにキャッチしましょう。	① 1人でできたら ② 2人で 1m離れて ③ 2人で 2m離れて ※クリアしたらシール	★棒を離したら、つま先ですばやく回ろう。 ★相手の棒をよく見て取ろう。 ★相手が捕りやすいように、棒を放そう。	○体操棒 ・4～5本 ○メジャー ・2個
	忍法 ゴロンゴロン	① 膝と手を着いて、小さくなって転がらしましょう。 ② マットからはみ出ないようにしましょう。	① マット3枚行けたら ② 10秒以内でマット3枚行けたら ③ 8秒以内でマット3枚行けたら ※クリアしたらシール	★体をなるべく小さくして、素早く横に回ろう。	○屋外用マット ・3枚
	忍法 2人力合わせ	① 2人で背中を合わせて、立ったり座ったりしましょう。 ② ①ができたなら、背中と背中の間にボールをはさみましょう。 ③ ボールを落とさないように、立ったり座ったりしましょう。	① 背中を合わせて3回座る ② 背中を合わせて3回立つ ③ ボールをはさんで3回立つ ※クリアしたらシール	★背中どうしをくっつけて立ったり座ったりしよう。	○ライトドッジ ・2個(2組分)
	忍法 バランス ケンケン	① ケンケンをしながら、フラフープの周りを3周回しましょう。 ② ゴールの時は、片足でピタッと止まりましょう。 ③ 1人でできたら、2人、3人と人数を増やして同じように回しましょう。	① 1人で回れたら ② 2人で回れたら ③ 3人で回れたら ※クリアしたらシール	★声をかけて、リズムを合わせよう。 ★レベル3をクリアしたら、8の字コースで回ったりしよう。	○フラフープ大 ・4個
力持ち忍者の修行	忍法 押し合い相撲	① 押し合い相撲で、相手と勝負しましょう。 ② フラフープの外に出たら負けです。	① 1人勝ったら ② 2人勝ったら ③ 3人勝ったら ※クリアしたらシール	★ひざを曲げ、腰を低くして押すようにしよう。	○フラフープ大 ・2個
	忍法 手おし車	① 2人組でします。1人が足を持って、もう1人が手で前に進みます。 ② 途中で休けいしたり、交代したりしながら、コースを回しましょう。	① 1周行けたら ② 2周行けたら ③ 3周行けたら ※クリアしたらシール	★ひじをしっかり伸ばそう。 ★足を持つ人は、「1・2」「1・2」と声をかけて進もう。	○特製ハードル (ディスクコンに棒を付ける) ・2個 ○ケンステップ ・1個