

第5学年体育科学習指導案




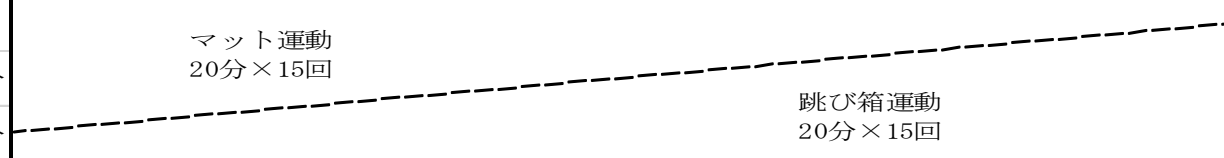
平成30年11月30日(金) 5校時
 名護市立 名護小学校 5年2組
 男子20名 女子14名 合計34名
 授業者 花城 大 印
 共同研究 国頭地区小学校体育研究会

1 領域・単元名

B 器械運動 ア マット運動 ウ 跳び箱運動 「めざせ オリンピアン」

2 マット運動, 跳び箱運動を「組み合わせ単元」にする効果

「組み合わせ単元」とは、1時間の中に2つ以上の単元(教材)を組み合わせる授業形態である。単独単元だと6時間で終わる教材も、組み合わせることで、長く単元の運動に接することができる。運動の頻度と期間を保障することができる。本単元ではマット運動6時間、跳び箱運動9時間を組み合わせ合計15時間保障し、子どもの運動感覚、運動技能の定着を図っていくことができる。

単独単元だと																			
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
0分		マット運動 45分×6回						跳び箱運動 45分×9回											
20分																			
45分																			
		1週間			2週間			3週間			4週間			5週間			6週間		
組み合わせ単元だと (例1)																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
0分																			
20分		マット運動 とび箱運動				マット運動 とび箱運動						マット運動 とび箱運動							
45分																			
		1週間			2週間			3週間			4週間			5週間			6週間		
組み合わせ単元だと (例2)																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
0分																			
20分		マット運動 20分×15回																	
45分		跳び箱運動 20分×15回																	
		1週間			2週間			3週間			4週間			5週間			6週間		

3 単元について

(1) 器械運動の特性

①一般的特性

- 技の習得, 新しい技に挑戦するとき楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- 技の繰り返し, 技を組み合わせる際にも楽しさや喜びを感じる事のできる運動である。
- 体の回転や倒立, 日常生活では, 通常行わない動きを含んだ運動である。

②児童から見た特性

- 技ができる・できないがはっきりしているため、児童の意欲が二極化しやすい運動である。
- 低学年での「器械器具を使つての運動遊び」と中学年で学習した「器械運動」の基本的な技の学習を踏まえ、発展的や技の組み合わせなど、段階的に習得していく運動である。
- 周りの目を気にしたり、痛みに対する恐怖感や抵抗感を持つと、意欲や運動の楽しさ、おもしろさが低下してしまう運動である。

(2) 単元の目標

【知識及び技能】

- ・マット運動や跳び箱運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解できること。

【思考力、判断力、表現力等】

- ・自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

【学びに向かう力、人間性等】

- ・運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合つて運動したり、仲間の考えや取組を認めたり、場の器械・器具の安全に気を配ったりすること。

(3) 教材観

高学年の器械運動は「マット運動」、「鉄棒運動」及び「跳び箱運動」で構成され、回転したり、支持したり、逆位になったり、懸垂したりするなどの技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

マット運動は、マットや柔らかな平面を使い、回転系や技巧系などの運動を行う。跳び箱運動では、マット以外にも、踏み切り板や跳び箱などの器械・器具を使って切り返し系や回転系の技を行う。どちらも自分の能力に適した「めあて」を持ち、自分のできない技ができるように挑戦・克服し、達成の喜びを味わう個人的な運動である。また、どちらの運動も、日常運動からはかけ離れ、日常生活で経験できない複雑な姿勢の変化やそれに伴う多様な運動感覚を体験させるものであり、このことが運動の楽しさの一つともいえる。

さらに、「技能の習熟」だけでなく、「運動環境（場作り）」も重点要素である。ただ単に「できる・できない」を課題にするのではなく、いかに運動の特性をとらえ、それにそつて感覚を楽しむための場の工夫ができるかをおさえることで、創造的な思考・表現の楽しさや喜びを味わうこともできる。

また、技がうまくいかないと、首や手首などに痛みを伴うことが多いため、その恐怖心が学習意欲を低下させる要因にもなる。そのため、安全面には十分配慮し、児童が安心して運動に取り組める環境づくり努める必要がある。

(4) 児童観

① 学級での児童の実態

事前に実施した学級集団意識のアンケートと i-check の調査結果から児童の実態を分析してみた。学級集団としては、明るく楽しいクラスだと感じている児童が多く、学校行事やクラスとしての取り組みにも、団結して取り組むことができていると実感できている児童も多い。しかし、男女間の仲が

よいと感じている児童は少なく、課題の一つと考えられる。

体育の学習においては、ほとんどの児童が楽しく学習できていると答えている。また、体育の時間の中で楽しさを感じられる瞬間としては、「できなかったことができるようになったとき」「前より運動が上手になったとき」「みんなで協力できたとき」などがあげられた。学習の中で友だちによるはげましを受けていると感じている子どもも多いが、一方で「友だちに気づいたことやアドバイスを伝えていますか」の質問項目で「はい」と答えた児童は半数であった。このことから、学習の中で、課題の解決のために自己や仲間の考えたことを伝えたり、意見を交流させながら集団で課題を解決したりする経験が不十分なのかもしれない。

② 本単元に関する児童の実態

本学級の児童を対象に、本単元に関するアンケート調査（7月18日 男子20名 女子14名）を実施した。結果は以下の通りである。

	とても好き・好き	あまり好きではない・嫌い
①体育は好きですか？	31人 (91%)	3人 (9%)
②マット運動は好きですか？（理由）	16人 (47%) ・技ができるようになるのがうれしい ・技にチャレンジするのが楽しい ・友だちと教えあう、励まし合うのが好き ・体を動かすのが好き	18人 (53%) ・技ができない ・失敗するのがはずかしい ・痛い ・こわい
③跳び箱運動は好きですか？（理由）	27人 (79%) ・技ができるようになるのがうれしい。 ・跳べた時がうれしい。 ・跳ぶ感覚が好き ・どンドン段が上がっていくのが楽しい	7人 (21%) ・できないから ・ケガをしそう（痛い） ・こわい
④マット運動や跳び箱運動では、友だちと一緒に取り組むことで楽しくなると感じますか？	・とても思う・思う32人 (94%)	・あまり思わない・思わない2人 (6%)
⑤マット運動や跳び箱運動では、ペアやグループで「考えたことを伝える」ことが大切だと思えますか？	・とても思う・思う29人 (85%)	・あまり思わない・思わない5人 (15%)

アンケートの結果より、ほとんどの児童（91%）が体育の学習を好きだが、マット運動や跳び箱運動においては減少し、特にマット運動になると半分以上の53%の児童が好きではないことがわかった。このことから、体育の学習の中でも、児童の苦手意識が強い学習と思われる。マット運動と跳び箱運動を嫌いだと思う児童の理由は、ほぼ共通しており「できない」「痛い」「こわい」などがみられる。中でも多くあげられていたのが「できない」ことである。このことから、マット運動や跳び箱運動においては、「できる」ことが「楽しい」に結びつきやすく、できたら楽しい、できなかったら楽しくないと児童がとらえやすいと考えられる。また、跳び箱運動で「あまり好きではない・嫌い」と答えた7人の児童全員が、マット運動においても「あまり好きではない・嫌い」と答えており、2つ

の運動の課題には関連性が感じられる。一方で、「友だちと一緒に取り組むことで楽しくなると思いますか？」の項目では、91%の児童が「とても思う、思う」と前向きな回答をしている。以上のようなアンケートの結果及びその考察から、安心して運動に取り組むことができる場や雰囲気づくりを行い、個としてだけでなく、友だちと関わりあい、自己やグループの課題を見つけ、その解決のための活動の工夫をすることで、マット運動や跳び箱運動の楽しさや喜びを味わい、技能の向上が図れると考える。

(4) 指導観

器械運動の大きな特性として、技が「できる」「できない」ことがはっきりしており、それが「楽しさ」に大きな影響を与えやすいと思われる。技が「できない」と感じた児童は、学習に対する意欲が低下しやすくなるであろう。そのため、「できた」という経験を学習の中で、どれだけ積み重ねられるかが重要だと考える。児童が運動を通して自分や仲間の課題に挑戦し、「できた」という解決体験を積み重ねることで、運動の「楽しさ」を実感し、マット運動と跳び箱運動を好きになれることを目標にしたい。これに対して、3つの観点でアプローチしていく。

1つ目は、「グループづくり」である。「できる」ことが「楽しい」に結びつきやすいマット運動や跳び箱であるが、一方で、「楽しい」からこそ、その中で「できる」に結びつく側面もあると思われる。そこで有効と思われるのが、「グループづくり」である。友だちと一緒に課題に取り組むことによって、安心感と学習意欲が向上すると考えられる。グループをつくる際には、「技の習熟」に着目して分けたい。技の習熟別にする意図としては、共通の課題に取り組むことができるからである。共通の課題をもつ友だちと練習や課題解決に取り組むことで、自らの課題にも気づきやすくなるだろう。また、技の習熟別にすることで、子ども同士の関係が対等になりやすい。そのため、仲間と協働して課題解決に取り組むことができると考える。

2つ目は、「場づくりと技の組み合わせ」である。マットと跳び箱を組み合わせた場作りをグループで行い、その場の特性にあわせた動きの組み合わせを考え、試す活動を行う。どのような場を作るか、どのような動きを組み合わせるかという創造的な思考・表現の楽しさや喜びも味わうことができるとと思われる。この点においても、マット運動と跳び箱運動の二単元を統合したことで、組み合わせる技の種類が増え、場作りの形にも多様性が期待できる。しかし、技を組み合わせる中で、児童が「できた」と実感できることに留意しておくべき必要があると考えられる。児童の技能には、個人差があることが予想される。そこで、同じ場でありながらも、「基本的な技の組み合わせ」「発展技の組み合わせ」を選べるといった、児童が自分の課題に合わせて取り組める工夫を行いたい。

3つ目は、「技のコツ」である。器械運動の技は、各種目の特性を踏まえて技の運動課題の視点から「系」に大きく分類される。そのため、系によっては、共通のコツがあると考えられる。さらに、そのコツを軸に、マット運動と跳び箱運動の技のなかには、結びつけることで効果的な学習ができる技があると思われる。例えば、マット運動の前転や大きな前転を学習し、そのまま跳び箱運動の台上前転へと技を発展させることで、技能が習熟しやすくなるのではないかと考える。そこで、児童が技同士の動きのつながりやコツをとらえられるよう、技のポイントが具体的に書かれた掲示物や段階的に書かれているワークートの活用などの工夫をしたい。

本単元を通して、器械運動が持つ、自分の体を操作し、日常生活の中で経験できない運動感覚の面

白さや、自分の能力に適した「めあて」を持ち、できない技ができるように挑戦・克服し、達成の喜びを味わいたい。また、仲間との練習や協力して場作りをする活動の中で、意見を認め合い、主体的に取り組んでくれることを期待したい。

5 単元の評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう人間性等
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の力に合った安定した回転系や巧技系の技ができる。 ・基本的な支持跳び越し技や回転技を安定して行うことができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫することができる。 ・課題解決のために自分や仲間の考えたことを友達に伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取り組みを認めたりすることができる。 ・場や器械・器具の安全に気を配って活動することができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①自分の力に合った安定した基本的な回転技・倒立技ができる。 ②自分の力に合った安定した基本的な繰り返し技・回転技ができる。 ③自分の力に合った技を繰り返したり、組み合わせたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①課題解決の仕方を知るとともに、自分の課題にあった練習の場や方法を選んでいる。 ②技のポイントや技を繋ぐ方法を知るとともに、自分の力に合った技を組み合わせている。 ③技のポイントを意識して見合い、仲間に対して適切なアドバイスをおくることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①自分の力に合った課題をもち、技を高めたり、合わせたりする楽しさや喜びにふれることができるよう、進んで取り組んでいる。 ②約束を守り、友達と助け合って技の練習をしようとしている。 ③運動する場を整備したり、器械・器具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。

6 単元計画

時数	1～4	5～11	12～15
ステージ	1. 運動の基礎感覚づくり	2. 課題の習熟	3. 技の組み合わせ
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・マット運動や跳び箱運動のおもしろさを見つけ、楽しむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・技のポイントを知らることができる。 <ul style="list-style-type: none"> ①回転系（前転） ②回転系（後転） ③倒立系 ④繰り返し系 ・自己の課題にあった練習 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の力にあったマットや跳び箱の技を組み合わせることができる。 ・技のポイントやつなぎ方を意識して見合い、仲間にとって適切なアドバイスをおくることができる。

		の場や方法を選んで取り 組む。	
--	--	--------------------	--

7 単元の指導計画と評価計画

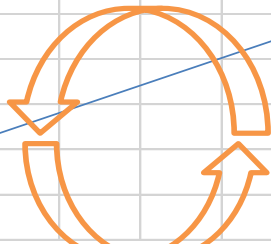
		1	2	3	4	5	6	7
			運動の基礎感覚づくり			課題の習熟		
学習活動	10	オリエンテーション ・学習のめあてと見通しを持つ	①ウォーキング・ランニング ②感覚づくり運動 ③集合・整列・挨拶 ④学習課題の確認					
	20	・準備、片付けの仕方を確認する ・学び合いの仕方を確認し、場の選択について学習する	(感覚づくり運動) ○ウマ歩き ○クマ歩き ○あざらし ○わに歩き ○かえるの足打ち ○うさぎ跳び ○ゆりかごなど			⑤ポイントタイム 「基本の技に取り組む」 マット（回転系、巧技系）		
	30	・準備運動サーキットの仕方を確認する	⑤マットを使った運動遊びを楽しむ ○ジグザグマット ○川跳びマット ○友だちマット ○でこぼこマット			⑥チャレンジタイム 「課題別学習に取り組む」 マット（回転系、巧技系） 今もっている力を伸ばすための課題に取り組む		
	40	・試しの運動をする	⑥跳び箱を使った運動遊びを楽しむ ○踏み跳び越し ○平均台横跳び越し ○またぎ乗り・下り ○腕支持跳び乗り・下り					
		⑦遊び場を作って楽しもう						
		⑧片づけ・整理体操・ふりかえり・まとめ						
評価の観点	知識					①② 観察・カード	① 観察・カード	①② 観察・カード
	技能							
	思・判 表現				① 観察・カード			
	学び 人間	③ 観察	① 観察・カード	① 観察・カード	⑥			

8	9	10	11	12	13本時	14	15
課題の習熟				マツとび ランド (技の組み合わせ)			

- ①ウォーキング・ランニング
- ②感覚づくり運動
- ③集合・整列・挨拶
- ④学習課題の確認

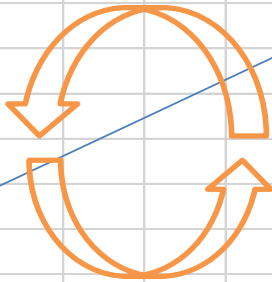
(感覚づくり運動)

- ウマ歩き ○クマ歩き ○あざらし ○わに歩き
- かえるの足打ち ○うさぎ跳び ○ゆりかごなど



跳び箱 (回転系, 繰り返し系)

⑤マット運動や跳び箱運動の技を組み合わせる



跳び箱 (回転系, 繰り返し系)

⑥組み合わせた技のできばえを高めたり、つなぎ方を工夫したりする

⑧片づけ・整理体操・ふりかえり・まとめ

② 観察・カード			①② 観察・カード				③ 観察・カード
		① 観察・カード			③ 観察・カード	② 観察・カード	
	①② 観察・カード			① 観察・カード			

8 本時の指導

(1) 本時の目標 (本時のねらい)

- ・課題解決のために自分や仲間の考えたことを友達に伝えることができる。

(2) 本時の評価規準

- ・課題解決のために自分や仲間の考えたことを友達に伝えることができる。【思考・判断・表現】

(3) 本時の展開

	学習内容と活動	○教師の指導・支援 ☆評価
はじめ 10分	1. ウォーキング・ランニング 2. 感覚つくり運動をする。 3. 集合・整列・あいさつ	○場や用具の安全を確認する ○本時の運動に必要な基礎感覚を養い、心と体をほぐすことができるようにする。
なか 30分	4. めあてを確認する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 技を組み合わせ、できばえを高めよう </div> 5. グループで技の組み合わせを考える。 ・グループで技の組み合わせを話し合う。 ・話し合いに即して場を作り直す。 ・できばえを仲間と確認し、課題をもつ。 6. 組み合わせ技のできばえを高めよう。	○前時までの学習をふり返り、本時のめあてを確認する。 ○ワークシートを活用させ、組み合わせを確認する。 ○友だちと励ましあったり、教え合ったりするよう助言する。 ☆課題解決のために自分や仲間の考えたことを友達に伝えることができる。(観察・ワークシート) 【思考・判断・表現】
まとめ 5分	7. ふりかえり 交流やまとめをふまえて、新たな(次時)のめあてを立てる。 8. 片づけ	○グループで課題解決を通しての気づきや友だちのよい動きや、自分の技能の高まりを発表することで、お互いの伸びを認めあうようにする。

