

体育科学習指導案

日時：平成 28 年 11 月 25 日（金）13:00～13:45

場所：海南市立大野小学校 体育館

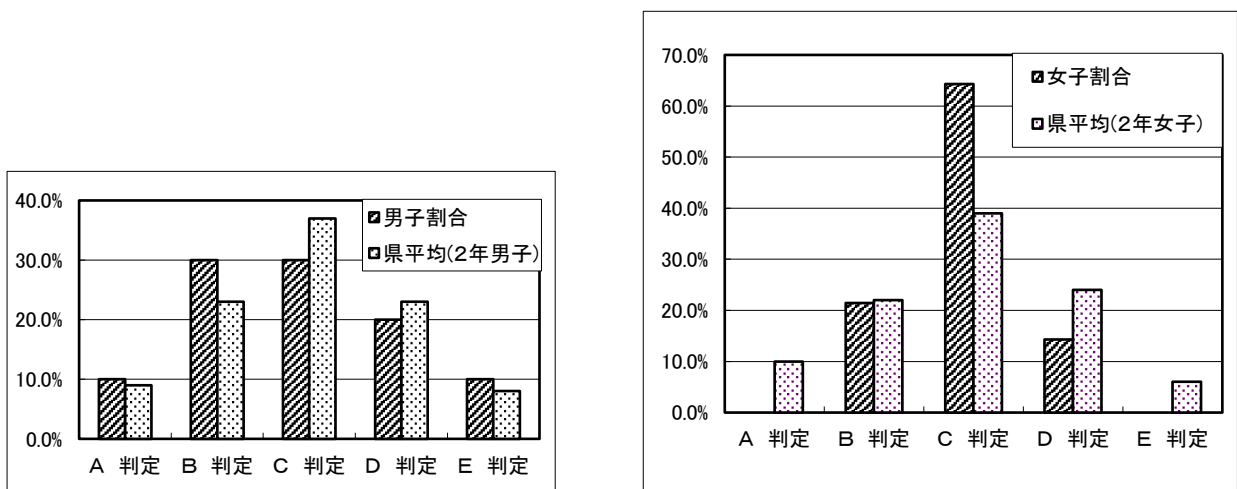
学校：2 年 A 組 24 人（男子 10 名 女子 14 人）

授業者：岩橋 由理教諭

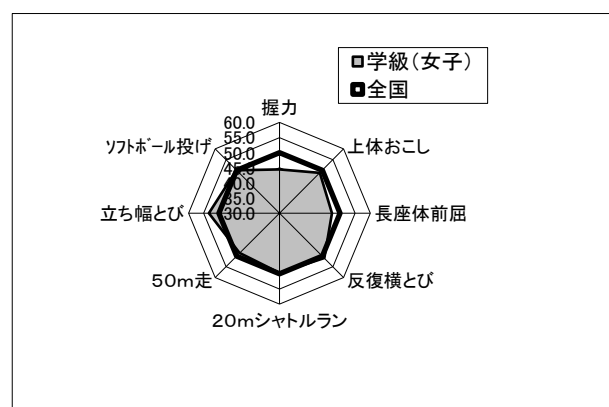
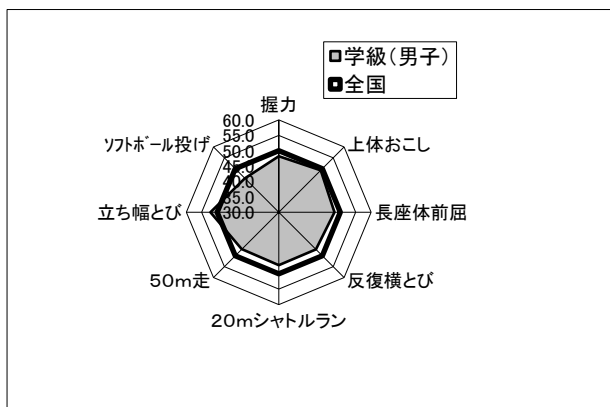
- 1 単元名 体づくり運動（多様な動きをつくる運動遊び）～「ズートピア☆オオノ」～
- 2 指導にあたって

【平成 28 年度児童生徒の体力・運動能力調査結果から見た児童の実態】

<グラフ 1> 判定別割合（男女別）



<図 1> T スコアによる全国比較図（男女別）



児童観

本学級の児童は、素直で元気な児童が多く、いつも仲良く活動できているが、中には、相手の気持ちや分かりにくい、スキンシップの力加減ができない、自分の気持ちを伝えにくいなど、コミュニケーションを上手く取れない児童が数名いる。

体育に関するアンケート（8月、24名実施）では、「体をうごかすことやうんどうは好きですか。」という質問に対して「はい」「まあまあ好き」と答えた児童は22名、「あまり好きではない」と答えた児童が2名で「きらい」と答えた児童はいなかった。「どんなうんどうが好きですか。」という質問では、「水遊び」「ボール遊び」「とびばこ」を選んだ児童が多く、その理由に「気持ちがいい」「楽しい」「できたらうれしい」などをあげている。逆に「どんなうんどうがきらいですか。」では、「鉄棒」と答えた児童が6名で「こわい」「回り技ができない」を理由にあげている。

新体力テストの結果は、各項目のバランスが取れているものの、立ち幅跳び以外の他の項目で、全国平均と同じか、または少しずつ下回っている。総合評価では、女子はAとE判定がなく、C判定に集中していて、平均的な児童が多い。男子はA～E判定に分かれていて、運動能力のばらつきが見られる。

教材観

本教材「多様な動きをつくる運動遊び」は、楽しく運動しながら、体の基本的な動きを総合的に身に付ける運動で、体のバランスをとる運動遊び、体を移動する運動遊び、用具を操作する運動遊び、力試しの運動遊びの4つの運動遊びから構成されている。低学年では、力いっぱい体を動かす機会を作り、人数、回数、距離、時間、姿勢、用具、方向などを変化させることで動きのレパートリーを増やすことを目指している。

また、ペアやグループの友だちとかかわりながら運動遊びをすることで、個々に運動に取り組む以上に、児童の興味・関心や動きの多様性、できた時の達成感を高めることができる教材である。

指導観

本校の研究主題は、「互いに認め合い、運動の楽しさとできる喜びを実感できる体育」～かかわり合い、高め合う大野っ子を目指して～である。上記の児童観と教材観から、次のように授業を組み立て、進めていきたい。

まず、単元名のサブタイトルを「ズートピア☆オオノ」として、子ども達に動物やトレーナーをイメージさせ、更に運動をゲーム化することで、児童の興味・関心を高めて楽しく取り組ませる。また、準備運動に体ほぐしの運動を取り入れ、ゲームを楽しむ授業の前段階で易しい運動を経験させるなど、運動が苦手な児童にも「できそうだ」「やってみたい」と思えるように進めたい。

次に、運動能力の違う4人ずつのグループを6つ作り、互いにかかわらせながら様々な運動を経験させたい。運動のめあてが達成できるようなかかわり合いができるように、友達にかけてもらおうと嬉しい言葉や、運動のポイントやコツを考えさせ、それを掲示し共有させる。また、各チームに「見つけたよシート」を持たせ、友達の良いところを見つけたらシールを貼らせ、発表することで、友だちの動きに注目させ、互いを認め合う機会としたい。

そして、このような指導者の意図と児童の意識が一致し、指導と評価が一体化するために、明確で具体的なめあてを設定し、常にめあて達成に向けた声掛けをする。また、学習内容と評価の観点が分かる学習カードや「見つけたよシート」を用いることで、児童自身に自己評価や相互評価をさせ、互いを認め合い高め合う意識を持たせたい。

子ども達が仲間とともに生き生きと体を動かすなかで、体力や運動への意識が高まることを目指している。

3 単元の目標

(運動) 体のバランスをとったり移動をしたりするとともに、用具の操作などができる

(態度) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、場の安全に気をつけたりすることができる。

(思考・判断) 体づくりのための簡単な運動の行い方を工夫できる。

4 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ・危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなどの場の安全に気をつけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に運動したり用具を使って運動をしたりするなど、楽しく運動できる行い方を選んでいる。 ・多様な動きをつくる運動遊びの行い方を知り、友達のよい動きを見つけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体を移動する運動遊びができる。 ・用具を操作する運動遊びができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①準備運動や運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、ペアやグループで協力しながら運動しようとしている。 ③マットや平均台、ケンステップなどの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④物や人にぶつからないように周りをよく見て、友達と間をあけて運動するなど、場の安全に気をつけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ペアやグループで一緒に運動する中で、体の動きを工夫しながら動物になりきったり、新しい動きを考えたりするなど色々な運動の仕方を見つけている。 ②ペアやグループで運動遊びをする中で、友達の良い動きを見つけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①体全体を使って、動物の動きをまねながら移動したり、前後左右に機敏に動いたりできる。 ②ボールやフラフープを投げて受けるなどをしたり、なわをタイミング良く跳んだりできる。

5 指導と評価の計画…別紙参照

6 本時について

(1) 目標

(運動) ボールやフラフープなどを操作し、ゲームを楽しむことができる。

(態度) ペアやグループで声をかけ合いながら仲良く運動ができる。

(思考・判断) 友達の良い動きや工夫しているところを見つけていることができる。

(2) 展開 (本時：7/8時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価（☆）
導入	1 準備運動をする。 ボールおに うきわなげ 2 場の準備をする。	○楽しく十分走り回れるように、鬼の数やボールの数を調節する。 ○友達の名前を呼び合いながらさせる。 ○安全に気を付けて、協力して用具を準備させる。
展開	3 学習課題を確認する	○前時の学習を振り返り、コーナーのルールを確かめる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 「ズートピアのスター」を見つけよう </div> 4 グループに分かれてゲームをして、 「見つけたよシート」にシールをはる ごちそうコーナー（ボール） ↓ わくぐりコーナー（フラフープ） ↓ なかよしジャンプコーナー（大なわ） 5 友達の良いところを発表する。 6 グループでコーナーに分かれてゲームをする。	○グループの仲間の動きに注目して声をかけ合うことを意識させる。 ○「見つけたよシート」の使い方を確認する。 ○グループ内で互いの良い動きをよく見るように声をかける。 ○声をかけ合っている児童を称賛する。 ☆友達の良い動きや工夫しているところを発表している。【思②】
まとめ	7 本時の振り返りをする。 学習カードに記入する。 8 片付け	○見つけたことを書き込むように声をかける。 ☆友達の良い動きやくふうしていたところを見つけている。【思②】 ○後片付けの様子を見ながら安全に注意させ、必要な場を支援する。

7 学習資料…当日配布

8 考察（成果と課題）

テーマ	互いに認め合い、運動の楽しさとできる喜びを実感できる体育 ～かかわり合い、高め合う大野っ子の育成～
-----	--

（1）児童生徒の実態を踏まえた単元計画（学習過程）の作成について

単元名のサブタイトルを「ズートピア☆オオノ」として動物やトレーナーをイメージさせ、運動をゲーム化したことで、運動の意欲の低い児童の興味・関心を高めることができた。また、ゲームを楽しむ前段階で易しい運動を経験させたことで、運動が苦手な児童も抵抗なくゲームを楽しむことができた。

1つの運動遊びに3時間ずつ計画したが、動きのコツの交流し、それに挑戦する時間をさらに1時間設定すれば、運動の質を高めることができたと思われる。また、今回の授業で、子ども達の新しい動きを考える意欲の高さを改めて知ることができた。単元計画作成においては、そうした子どもが本来持つ力を考慮し、十分に活かす事ができる計画を立てることが大切だと感じた。



（2）児童生徒が、主体的に学習に取り組めるような授業づくりや学習形態の工夫点について

- ・ゲーム化した運動の場を3つ用意し、音楽の切り替わりを合図に、グループで移動させた。互いに声をかけ合いながら、進んで取り組んでいた。
- ・音楽を取り入れることで、楽しい雰囲気の中、リズムにのり、のびのびとした動きができた。
- ・友達の良いところを見つけたらその子のシールを貼る「見つけたよシート」をチームに持たせることで、友達の動きに注目し、互いを認め合う機会となった。
- ・ストーリーを感じさせるようなコーナー名をつけ、コーナーボードを子ども達自身で作ることで、動物やトレーナーをイメージしやすくなり、意欲を高めることができた。
- ・子どもの思いついた動きを自由にさせる中で、手をつかずに前転するなど、危険な動きがみられた。子ども達が主体的に取り組む上では、安全についての指導や配慮が一層重要であることに気づかされた。



(3) 指導と評価の一体化に向けた取組等について

- ・学習内容と評価の観点が見える学習カードや友だちの良いところを見つけてシールをはる「見つけたよシート」を用いて、児童自身に自己評価や相互評価をさせることができた。
- ・学習カードの感想を観点に分けて掲示し、共有することで、指導者の意図と児童の意識を一致させることができた。
- ・グループで3か所に分かれて活動するため、指導者も移動しながら評価したが、見取れない部分があり、課題を感じた。
- ・具体的にどうすれば良いのかが分かる評価規準を設定し、子ども達にそれが明確に伝わり、更には興味や関心を持てるめあてを立てることの大切さや難しさを改めて感じた。



(4) その他

国語や道徳の時間に考えた“友達にかけてもらおううれしい言葉”を掲示し、意識させたり、学習カードの感想の中に書かれている友達の良いところを交流したりした。そのことで、互いに声をかけ合い、共に喜び合う姿が増えた。子ども同志のかわり合いが広がることで、運動の意欲や技能が一層向上したと思われる。

