

# 体育科学習指導案

指導者 熊野町立熊野第四小学校  
教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和6年1月19日(金) 第3校時 熊野第四小学校体育館
- 2 学年 第1学年
- 3 単元名 「かっこいい忍者になろう！」  
B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使つた運動遊び

## 4 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第1・2学年「B 器械・器具を使つての運動遊び」「イ マットを使つた運動遊び」を受けて設定した。マットを使つた運動遊びでは、運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転すること(知識及び技能)や、器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること(思考力、判断力、表現力等)、運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりする力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

### (2) 教材観

本単元は、マットを使つた運動遊びを通して、児童が支持や逆さ姿勢、回転など、日常の動きとは異なつたいろいろな動きを体験できる運動である。楽しく運動し、運動の特性を味わわせるという観点から「忍者」をテーマとし、2つの楽しみ方を用意する。

1つ目は、基本的な動きを習得する場面では、動物歩きなどを取り入れ、「変身の術」として取り組ませる。単元を通して忍者になり切ることで、楽しみながら支持感覚、逆さ感覚、回転感覚を身に付けさせたい。2つ目は、「修行」の場を設けていることである。基本的な動きを自ら試したり、工夫したりできるように、条件を変えた場(修行の場)を複数設けて楽しんで運動できるようにする。

単元の最後には、できるようになったことをみんなに見せ合う場として「忍者道場」を設定することで、単元の見通しを持って意欲的に運動できるようにしたい。

### (3) 児童観

児童の実態については、アンケート等をもとに記入しています。

### (4) 指導観(太字網掛けは共生の視点・太字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、支持(ブリッジ・背支持倒立)、逆さ姿勢(かえるの足打ち・川とび・かべ登り倒立)、回転(ゆりかご・丸太転がり・だるま転がり)の3種類の運動に分けて慣れの運動を行い、基本的な動きを習得することで、達成感を味わわせたい。マット運動に苦手意識をもっている児童

への手立てとして、器械・器具の高さを変えたり、恐怖心をもたないように配慮した場を設定したりして、選択できるようにしたい。また、手や足を移動する場所や目線の先に印をつけるなど視覚的な支援も積極的に行うことで、どの児童も技能を身に付けることができるようにする。

リフレクションタイムを行う際には、振り返りを充実させるために人形で、前転がりの動きをスローモーションで確認できるようにする。前転がりは、転がってから起き上がるまでの動作が短時間で完結するため、児童の手本ではポイントを確認することが難しいと考えられる。そのため、人形を活用して本時の身に付けさせたい動きに注目させ、リフレクションタイムを行い、児童一人一人が動きのポイントを理解できるようにしていく。

グループでの練習の際には、友達と互いに動きを見合い、教え合う活動を取り入れることで、仲間と運動する楽しさも味わわせたい。また、順番やきまりを守って運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりして、仲良く充実した学び合いができるようにしたい。

## 5 単元の目標

知識及び技能	マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり、手で支えて体の保持や回転をしたりして遊ぶことができる。
思考力、判断力、表現力等	マットを使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
学びに向かう力、人間性等	運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けている。

## 6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マットを使った運動遊びの行い方を言ったり、書いたりしている。</li> <li>・マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちしたり、身体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。</li> <li>・動きの中で、ピタッと止まったり、目線や着手、着地を意識して大きな動きをとったりすることができる。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マットを使った簡単な遊びを選んでいる。</li> <li>・友達の良い動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。</li> </ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動しようとしている。</li> <li>・場の安全に気を付けている。</li> </ul>

7 単元モデル

熊四体育科単元モデル 第1学年 領域 B 器械・器具を使った運動遊び イ マットを使った運動遊び 作成者

本質的な問い(何度も問い直され答えが更新され続ける問い)  
 マットを使った運動遊びの楽しさって何だろう。

単元を貫く問い(単元を通して考え深めていく問い)  
 忍者道場を学級のみんなが楽しむためにはどうすればいいだろう。

次 時数	第1次 1	第2次 2 3 4(本時) 5	第3次 6 7	第4次 8
0分	①オリエンテーション (用具や場の準備・学習のルー ルなどの確認)	①整列・挨拶・準備運動・場の準備)		
45分	②慣れの運動 (くま、アザラシ、蜘蛛、ワ ニ)	②慣れの運動		
	③めあての確認 ◆本時のめあて 手や背中で体を支えて、いろい ろな逆立ちをすることができ る。	③めあての確認 ◎本時のめあて 前転がりのこつを見つけて、 前転がりをすることができ る。	③リフレクションタイム ④めあての確認 ◇本時のめあて いろいろなマット遊びを使っ て、 忍者道場を考えることができ る。	④リフレクションタイム ◆本時のめあて グループで考えた忍者道場を 発表することができる。
	④試しの運動	④試しの運動(1)	⑤試しの運動(課題に応じた練習)	⑤試しの運動(課題に応じた練習)
	⑤振り回り(個人)・片付け・挨拶	⑤自己課題に取り組み運動	⑥リフレクションタイム	⑥リフレクションタイム
	◆予想される振り回り ・「変身の修行」で動物の いろいろな動きができて楽 しかった。 ・忍者道場は難しそうだけ ど、やってみたい。	◎予想される振り回り ・壁登り逆立ちをしようと さ、目標を前にすると、高 い所まで足を上げられた。 ・他の逆立ちにも挑戦して みたい。	◎予想される振り回り ・マットで転がるときも、手を バーにすることが大切だと分 かった。 ・おへそを見ると、上手に前転 がりができた。 ・後ろにも転がってみたい。	◆予想される振り回り ・友達と忍者道場を考える ことができた。 ・次の発表でカッコいい姿 を見せられるように頑張り たい。
知・技 類 種 別	○	○	○	○
習 得 率	○	○	○	○
習 得 率	○	○	○	○

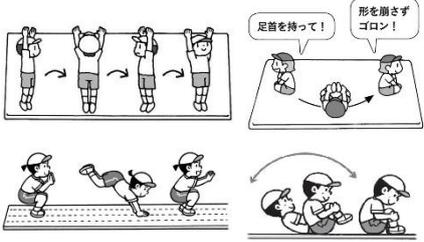
目指す児童の姿(ゴールイメージ)  
 立派な忍者になれるよう修行することで、マットを使った運動遊びの楽しさにふれることができる児童

## 8 本時の学習展開

### (1) 本時の目標

- ・いろいろな場で前転がり遊びを楽しく行うことを通して、両手をしっかり着くとうまく回れることに気付き、前転がりができる。(知識及び技能)

### (2) 学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ☆児童の気付き RT・・・リフレクションタイム <b>◎共生の視点 ■関わり合いの視点</b>	評価(☆) <b>【評価方法】</b>
1 主運動に繋がる準備運動をする。  2 慣れの運動をする。  3 前時までのマット遊びを想起する。  4 本時のめあてを確認する。	◇図を見せたり、教師が実際に動いたりすることで、どの児童にもドリル運動の仕方が理解できるようにする。  <div data-bbox="496 678 778 887" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【変身の術】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・まるた</li> <li>・うさぎ</li> <li>・だるま</li> <li>・ゆりかご</li> </ul> </div>  ◇掲示物を活用し、前時までの学習の流れを整理する。  <div data-bbox="496 976 1217 1111" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【RTに繋がる働きかけ】</b></p> <p>今まで学習した手や背中を使って体を支えることが、転がることに繋がっていることに児童に気付かせる。(助言・評価・問いかけ)</p> </div> ◇児童の前時の振り返りの言葉や、運動の様子からめあてを提示する。	
まえころがりをするためのコツを見つけてまえころがりをする事ができる。		
5 前転がりを行う。  6 コースに分かれて前転がりを行う。	◇前時までの学習で身に付けたポイントを基に運動できるようにする。  ◇前転がりに繋がる動きを取り入れた修行に取り組むようにする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・坂道転がり修行 (ロイター板で坂道をつくる。)</li> <li>→転がる感覚をつかめるようにする。</li> <li>・手裏剣修行 (へそに手裏剣を貼る。)</li> <li>→頭の後頭部をつけて回れるようにする。</li> <li>・手形修行 (マットに指を置く位置に印をつける。)</li> <li>→手の置き方に気を付けるようにする。</li> <li>・ジャンプ修行 (回り始めるときに足で蹴られるようにロイター板を置く。)</li> <li>→腰を上げて回れるようにする。(手を付いて回れるように手形を置いておく。)</li> </ul> <p><b>■友達の動きを見てアドバイスするよう声をかける。</b></p>	

◎修行ごとに見るポイントを示して置き、得意な児童も、苦手な児童もアドバイスできるようにしておく。

◇児童の運動の様子をコース別に合わせて価値づける。

【RTに繋がる働きかけ】

それぞれのコースのポイントで評価することで、教師が身に付けたい動きを理解させる。(助言・評価・問いかけ)

7 気付いたことやできるようになったことを伝え合う。

【リフレクションタイム】  
(全体での振り返り)

◇忍者に扮した人形を活用し、前転がりを再現する。(へそを見ると、体が丸くなり転がりやすくなることに気付かせるようにする。)

【RTの教師からの発問】

- ・手の形はどんな形にするとうまく回れましたか。
- ・手はどこに置くと回りやすかったですか。
- ・どこを見ると回りやすかったですか。

【児童の気付き】

- ・手をパーにすると回りやすかったよ。
- ・手は自分の近くに置くと回りやすかったよ。
- ・手は肩の幅くらい離して置くと回りやすかったよ。
- ・おへそを見ると上手に前転がりできたよ。



キーワード

- ・パー
- ・手の位置は自分の近く
- ・手は肩の幅
- ・おへそ

8 前転がりを行う。

◇RTで気付いたことを基に運動できるようにする。

◆手でマットを押すことができない児童には、できている友達の動きをまねするよう助言する。(まねまねの術)

今日のポイント

- ① 手は肩の幅に置く。
- ② 手の形はパーにする。
- ③ おへそを見て回る。

☆両手をしっかり着くとうまく回れることに気付く、前転がりができる。(知識・技能)

【行動観察】

【発言】

【ワークシート】

まとめ

めと手に気をつけるとまえころがりができる。

9 振り返りをする。  
(個別での振り返り)

◇修行で経験したことや、RTのキーワードを基に振り返らせ、次時に繋げるようにする。

10 片付けをする。

◇安全に気を付けて、グループで協力してマットを片付けるよう声をかける。

# マットあそび

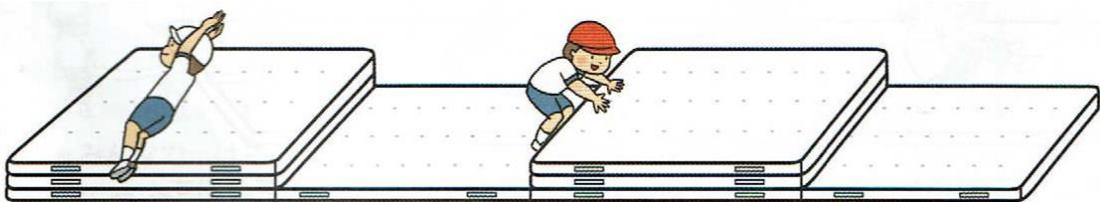
月 日

1年 くみ ぼん 名まえ ( )

④ まえころがりをするためのコツを見つけて、まえころがりをすることができる。

☆しゅぎょうのあとのまえころがりで、気をつけたことはなんですか。

まえころがりのコツを見つけてまえころがりができた。	◎ ○ △
ともだちのよいうごきを見つけて、つたえることができた。	◎ ○ △
きまりをまもってともだちとなかよくできた。	◎ ○ △



視点1 効果的なりフレクションタイムであったか。(視点：手法、発達段階、場面設定)

○4つの修行で見るポイントをカラーコーンで掲示していた。→最後の振り返りに繋がる。

○前時までの学習内容を想起させるときに、言葉だけでなくイラストを付け加えることで児童理解が深まる。

○ORTでの発問を細分化することで、1年生という発達段階に適していた。

→児童の中で思考の整理がしやすかった。

●忍者の人形はマットの上で、実際に児童が動く姿を再現する。

●何で忍者として学習を進めていくのか、その説明をもっとしておくことで児童の意欲にも繋がる。

→効果的なRTへと繋げていく。

視点2 教材や場の工夫は、児童が学習のねらいを達成することに有効であったか。

○手裏剣は常にお腹に付けておき、目線を意識させるようにしておく。

○変身の術で子供たちがしっかりと関わっていた。

●めあてに必然性をもたせる。

●実態把握が難しい。本時での変容【前転がりかどのくらいできるようになったのか】を見取れるようにしておきたかった。

●忍者に関するBGMを流して雰囲気づくりをする。

校長先生より

○人形を使うことで、児童から出た気づきを可視化することができた。

●実際に児童に前転がりをさせてみる。

●実態を把握して、学習の系統を意識して身に付けさせたいことを変えていく。

●忍者としてのイメージを具体的にもたせる＝ゴールを明確に意識することができる。

教頭先生より

○想定している児童の気づき＝教師が気付かせたいこと

→そこに気付かせる修行はどんな修行にすればいいのか、どんな言葉かけをしていけばいいのか。

○変容を見取るために・・・ICTを活用する、変容前に実際にやらせて確認する。

→授業を通してどう変わったのか、児童自身に気付かせる。

●忍者として立ち上がり方、音を意識させる。

●修行の強度を上げて、個に合った修行をさせる。

