

2年2組 体育科学習指導案

授業日 平成24年6月18日(月)3校時
授業者 教諭 山形 昭
会場 体育館

1 単元名 「動物アスレチックコースで遊ぼう」 ＜A 体づくり運動 イ 多様な動きをつくる運動遊び ～体を移動する運動遊び・体のバランスをとる運動遊び～＞

2 本単元の価値

本単元は、学習指導要領の第1学年及び第2学年の2内容のA体づくり運動に、次のように示されている。

運動

(1) 次の運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きができるようにする。

イ 多様な動きをつくる運動遊びでは、体のバランスをとったり移動をしたりするとともに、用具の操作などをすること。

態度

(2) 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、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

思考・判断

(3) 体づくりのための簡単な運動の行い方を工夫できるようにする。

ア 体を動かすと気持ちが良いことに気付き、友達と一緒に運動をしたり用具を使って運動したりするなど、楽しく運動できる行い方を選ぶこと。

イ 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付けること。

本単元では、多様な動きをつくる運動遊びの中の(イ)体を移動する運動遊びに重点を置き、速さ・リズム・方向などを変えて、這う、走る、跳ぶなどの動きを行う。さらに(ア)体のバランスをとる運動遊びの回る、転がるなどの動きを取り入れる学習を試みる。それらの動きが繋がってできるコースを自分や自分のチームで工夫して作り、そのコースで楽しく遊んだり友達のつくったコースで遊んだりすることをおして、よい動きを体感する。それにより、動きのレパートリーを増やし、バリエーションを拡大させていく「動きの多様化」を図る。さらには、異なった動きをつなげることにより、それらの動きをより合理的、合目的な動作に変容させていく「動きの洗練化」を図る。「動きの多様化」および「動きの洗練化」の2つの方向を図ることにより、「基本的な動作の習得」ができる。

本単元は、中学年での走・跳の運動や高学年での陸上運動、さらには中高学年での器械運動などにもつながる基本的な動きを身に付ける大切な単元である。

3 本単元で目指す姿とその姿にするための創造的思考力

本単元では、体を移動する運動遊びおよび体のバランスをとる運動遊びをとおして、コースづくりを工夫しながら**よい動きを体感し、心地よさを味わう子ども**を目指す。「コースづくりを工夫する」とは、教師が例示した運動を基に、体を移動する運動遊びおよび体のバランスをとる運動遊びの行い方を知り、楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選んで、動きをつなげて遊ぶことのできるコースを工夫することである。そのコースでの遊びをとおして様々な動きを楽しむ。

まずは、基本的な動きを身に付けるために、「動きを確認しながら運動する時間」を設定する。教師が一つ一つの動きを提示し、子ども自身がどんな動きなのかを理解できるように、示範しながら説明する。示範する際には、子どもが動きをつかみやすいように、擬音語を用いたイメージ言葉をつかう。その後、ミラーラン(先頭と同じ動きをする)などを行い、動きのレパートリーを増やす。

動きの多様化が図れた子どもに、「動きをつなげて運動する時間」を設定し、一つ一

つだった動きをつなげて動くことにより、動きの洗練化を図る。教師が子どもに身に付けさせたい動きを取り上げたコースを提示し、そこで運動させる。これにより動きをつなげるためのコースのつくり方を理解する。そこで、「自分たちで動物たちのアスレチックコースをつくって遊ぼう」と提案する。すると子どもは、「もっと動きを変えたり、付け加えたりして、別のコースを自分たちでつくって遊びたい。でも、どうしたら楽しいコースが作れるだろう」と考える。このように、意欲をもった状態を問いをもった状態と見なす。

「自分たちで楽しいコースをつくりたい」と思った子どもは、「いろいろな動きをするコースをつくりたいから、コースに用具をたくさん設置しよう」と考える。しかし、それでは目の前にある用具ばかりに気を取られ、動きを多様化することができるが、肝心の動きの洗練化を図ることにつながらない。そこで、教師が提示した条件の中で違った遊びを考えさせる。具体的には、もう一つの用具を取り入れたコースを子どもにつくらせる。2つの用具とその用具を使った動きがコースに設定されることで、様々な組み合わせ方が可能となる。子どもは「動きと場づくりをどう組み合わせたら、もっと楽しいコースになるだろうか」と考える。「動きを確認しながら運動する時間」で行った運動経験をもち出し、「ここに〇〇（用具）を取り入れれば、△△の動きをすることになるから、もっと楽しいコースができる」と類推する思考の方法を使って、楽しいコースづくりの見通しをもつ。

見通しをもった子どもは、考えたコースでよいのか試しかめる運動を繰り返し、試行錯誤する。その運動により、既習の運動経験を基に考えたコースでの動きとそのコースを実際に運動して確かめた動きの経験とを結び付けて、もっとも楽しいコースを考えることができる。そこでの運動に十分に取り組みせることで、自分が考えたコースと仲間が考えたコースを比較する思考の方法を使って「Aコースの方がスムーズに動くことができる」「Bコースは高くジャンプすることができる」など、よい動きを体感し、よい動きを体感した子どもは、運動の心地よさを味わうことができる。

4 指導の構想

子どもは、鬼ごっこやケンケンパ遊びなどで速さやリズムを変えて走ったり跳んだりする経験は比較的多いが、這ったり転がったりする経験は少ない。また、前に向かって、走る・跳ぶ・転がるなど、1方向の動きの経験は多いが、後ろ向きや横向きに走る・跳ぶ・転がるなどの経験は少ない。そこで、身に付けさせたい動きを練習する場をいくつか設け、各々の場で動きを一つずつ確認しながら運動させていく。

速さ・リズム・方向などを変えて、這う、走る、跳ぶ、転がるなどの基本的な動きを身に付けさせるために、次のような動きや場を提示する。

- ・進化ジャンケン（這う動き）

クモ歩き（ブリッジのような姿勢で歩く）→アザラシ歩き（足を伸ばしたまま腕だけで進む）→ウサギ跳び（両手を床について両足跳び）→チーター走り（四つ足で素早く動く）など、様々な動物の動き方の運動を行う。

- ・ジャンプ遊び（跳ぶ動き）

フラフープや発砲スチロールブロックなどを使っての前へのジャンプや上へのジャンプ、跳び箱からのジャンプ。リズムや方向を変えて行う。

- ・クルクル遊び（回る動き）

90°、180°、270°、360°ジャンプして回転し、向かい合ってじゃんけん遊びをする。右回り、左回りの両方行う。

- ・ゴロゴロ遊び（転がる動き）

マットで横回り、前回り、手をつないで二人回りなど、いろいろな転がり方で遊ぶ。

まずは、「動きを確認しながら運動する時間」を設定する。一つ一つの動きに取り組みませ、子ども自身がどんな動きなのかを理解し、動きのコツをつかめるようにする。その際、子どもが動きをつかみやすいように、「タッ、ピョン」「ゴロン、スタ」などの擬音語を用いた動きをイメージする言葉をつかうようにする。

最初は、動きがぎこちなかったり、様々な動きが組み合わせられたような動きができなかったりした子どもだが、ここでの運動によりある程度なめらかな動きを身に付け始める。

一つ一つの動きがある程度できるようになった子どもに、それらの動きをつなげた運

動を経験させる。教師が、マット1枚のみと用具を限定し、以下のようなルールでコースを提示する。

- ・チームは4, 5人1チーム。
- ・折り返し走。スタートと折り返し地点の間にマットを1枚横向きに置く。
- ・スタートラインからマットまでウサギ跳びで行き、マットで転がり、立ち上がる。マットを転がるとウサギから人間に進化することができるルールとするので、立ち上がった後は走り出す。折り返し地点を回り、帰りはマットを跳び越して戻る。

その後、子どもたちを集合させ、教師が提示したコースの感想を問う。すると、子どもは「もっと動きを変えたり、付け加えたりして、別のコースを自分たちでつくって遊びたい。でも、どうしたら楽しいコースが作れるだろう」と考える。このように、意欲をもった状態を問いをもった状態と見なす。そこで、次のように働き掛ける。

働き掛け1

用具や運動の種類、ルールなどの条件を限定し、用具をもう一つ加えたコース図をかかせる。

もっと楽しいコースで運動したいと思っている子どもに、「自分たちでもっと楽しいコースをつくろう」と提案する。その際、ルールは教師が例示したやり方と同じとし、用具をもう一つ加えてコースづくりをさせる。用具をもう一つ加えてコースづくりをさせるのは、すべての条件の限定を解くと、子どもは闇雲に目の前にある用具を使えるだけ使うからである。そうすると、教師が子どもに身に付けさせたい動きの洗練化にはつながらず、よい動きを体感することはできない。また、次のようなルールを提示する。

- ・マット1枚と用具1つを設置する場所は、スタート地点から折り返し地点の間であれば、どこでもよい。
- ・動物たちのアスレチックコースなので、動物になりきって進む。
- ・しかし、マットで転がると人間に進化できる。
- ・グループのみんなを試して、みんなができるコースにする。
- ・用具での動きは、行きのみでもよいし、帰りのみでもよいし、両方やってもよいことにする。

それらの条件の下でコースを考えさせる。教師が「動きを確認しながら運動する時間」や今までの体育授業で用いた用具を用意するので、子どもは、「動きを確認しながら運動する時間」で行った運動経験をもち出し、「ここに○○（用具）を取り入れれば、△△の動きをすることになるから、もっと楽しいコースができる」と類推する思考の方法を使って、楽しいコースづくりの見通しをもつ。

すると、子どもはマット1枚と他の種類の用具1つの置き方や置く位置、そこでの様々な動きを思い浮かべながらコースを考える。使える条件を限定したことにより、「動き」について着目して、コースを考えることができる。そして、自分の考えたコースを図に表すことで、自分の考えを整理させる。自分のコース図を考えた子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け2

個々のコース図を基に試しの運動をさせ、感想を問う。

「いろいろな動きができるコースをつくれれば、楽しいのではないか」と考えている子どもに、「自分たちが考えたコースを設置して試してみよう」と指示を出す。すると子どもは、一人一人が考えたコースをいろいろ試してみる。これにより、自分が考えたコースと仲間が考えたコースを比較し、既習の運動経験を基に考えたコースの動きとそのコースを実際に運動して確かめた動きの経験とを結び付けて、もっとも楽しいコースを考えることができる。そして、そのコースにした理由を問うと、「Aさんの考えたコースは、高くジャンプする動きがあって楽しい」とよい動きを体感することができる。

5 指導計画 全5時間(15Q)

- 第一次 ○基礎感覚づくりの時間・・・3時間(9Q)
・進化ジャンケン ・ジャンプ遊び ・クルクル遊び ・ゴロゴロ遊び
- 第二次 ○動きや場づくりを工夫しながら運動する時間・・・2時間(6Q)
・動物たちのアスレチックコースをつくってあそぼう

6 本時の構想（本時 5 / 5 45分）

(1) ねらい

- 這う・走る・跳ぶ・回る・転がるなどの動きをつなげて動物アスレチックコースを工夫しながらつくる。
- つくったコースでの遊びをとおして、よい動きを体感し、心地よさを味わう。

(2) 主張（展開）3Q（45分）

このような子どもに（C0）

【知識】

- 速さ・リズム・方向などを変えて、這う、走る、跳ぶ、回る、転がるなどの様々な基本的な動きがあることを知っている。
- いろいろな動きをすると、楽しくなることを知っている。
- 道具を変えると、動きが変わることを知っている。

【技能】

- 鬼ごっこやケンケンパ遊びなどで速さやリズムを変えて走ったり跳んだりすることはできる。
- 這ったり転がったりする経験は少なく、上手にできない。
- 前方に向かって、走る・跳ぶ・転がるなどの動きはできる。
- 後ろ向きや横向きに走る・跳ぶ・転がるなどの動きがうまくできない。
- 一つ一つの動きの経験は多いが、それらをつなげた動きの経験は少ない。

このように働き掛けると

- 指示「今日の体育は、5人1チームになって、動物アスレチックコースで遊びましょう。」
「皆さんは動物です。でもあることをすると、進化して、別の動物になることができます。」
 - 指示「まずは、ウサギのアスレチックコースをやってみましょう。やり方を説明します。」
 - ・ スタートからマットまでは、ウサギ跳びでいく。
 - ・ ウサギのまま、マットで1回転がる。転がり方はどんな転がり方でも良いです。するとウサギは人間になることができます。
 - ・ 立ち上がって走り、コーンを回って折り返す。
 - ・ 今度のマットはジャンプします。
 - ・ 次の人と手でタッチして、次の人がスタートします。
- ※黒板にコース図を掲示し、イメージ言葉を使いながら説明する。
※子どもに、教師の説明を聞きながら、教師がかいたコース図を書き写すように指示し、やり方を理解させる。それでもやり方が分からないようであれば、実際のコースで教師が示範する。
- 指示「質問はありませんか。」
※やり方に関する質問に答える。
 - 指示「では、やってみましょう。自分たちのコースに分かれましょう。」

このようになり

- 教師が提示した運動に取り組む。
 - ・ ウサギ跳びから回転につなげるのは難しいなあ。
 - ・ 僕は前回りが苦手だから、横向きに回転してみよう。
 - ・ すぐに立ち上がるには、前回りの方がいいみたいだ。

このように働き掛けると

- 発問「ウサギのアスレチックコースをやってみて、どうでしたか。今日の授業で思ったことと次の体育の時間にやりたいことを学習カードにかきましょう。」

このようになり

- 感想を学習カードにかく。

- ・ いろいろな動きができて、楽しかった。
- ・ 別の動物になってリレーがしてみたい。
- ・ もっと道具を増やして、別のコースをつくって遊びたい。
- ・ どうしたら楽しいコースが作れるだろう。

※ここで、問いをもたせる。

本時

このように働き掛けると【働き掛け1】

- 指示「今日は、別のコースをつくって遊びましょう。」
「ただし、新しいコースをつくるときに、次の約束を守りましょう。」
 - ・ マットで転がると、人間に進化できる。
 - ・ グループの全員ができそうなコースにする。
 - ・ 使える道具はマット1枚ともう1種類の道具1個だけにする。
- 発問「どんなコースをつくりたいですか。カードにかきましょう。」
※学習カードを配付し、コース図をかかせる。
※用具は、「動きを確認しながら運動する時間」や今までの体育授業で用いたものと同じものを用意する。
※かき方が分からない子どもには、個別にかき方を説明する。

※ここで、類推する思考の方法を使わせる。そして「動きを確認しながら運動する時間」で行った運動経験をもち出させる。

このようになり (C1)

- 「動きを確認しながら運動する時間」で行った既習の経験をもち出してコースを考え、学習カードにコース図をかく。
 - ・ 今度は、ウサギ跳びではなく、タタタタとチーター走りで動き、最初にマットを置いてすぐに進化しよう。
 - ・ 今度はマットを2枚置こうよ。そうするとゴロゴロ回れて楽しいよ。
 - ・ コーンをジグザグに並べて、グニャグニャコースをつくろうよ。グニャグニャ走るとおもしろいよ。
 - ・ 発砲スチロールのブロックを置いてピョンピョンジャンプするアトラクションをつくろうよ。たくさん跳んだ方が楽しくなるよ。
 - ・ 発砲スチロールブロックではなく、段ボールに変えると、ビュンとジャンプできて、その方が楽しくなるよ。
 - ・ フラフープを跳び越すアトラクションを入れよう。ビョーンと大きくジャンプすることをやりたいよ。

このように働き掛けると【働き掛け2-①】

- 指示「まずはAさんの考えたコースをつくり、実際に試してみて、次にBさんのコースをつくり、試してみて…というように、グループのみんなが考えたコースを全部試してみよう。」

このようになり (C2-①)

- 個々が考えたコースをつくり、実際に運動をさせる。
 - ・ Aさんの考えたコースは、ぼくの考えたコースとちがって、高く跳ぶ動きがあるぞ。その方が楽しいな。
 - ・ Bさんの考えたコースは、マットを跳び越すのがさっきよりも難しくなったぞ。
- ※①繰り返し運動に取り組むなど、生き生きと運動をしている姿があるか、②這う・転がる・走る・跳ぶなどの動きを止めずに、なめらかに運動をしている姿があるかの2点で、子どもの様子を見取る。

このように働き掛けると【働き掛け2-②】

- 指示「あなたが一番気に入ったコースはだれが考えたコースでしたか。選んだ人の名前とそのコースを選んだ理由を学習カードに書きましょ

- う。選ぶのは友達のコースでもよいし、自分のコースでもよいです。」
- ※質問があったら答える。
- 指示「最後に、今日の授業の気持ちを次の4つから選んで○をつけましよう。」
- ※「4…とても楽しかった。3…まあまあ楽しかった。2…あまり楽しくなかった。1…まったく楽しくなかった。」の4つの中から選ばせる。

このようになる (Cn)

- 今日の学習を振り返り、好きなコースとそれを選んだ理由を学習カードに書かせ、感想を問う。
- ・ぼくは、Aさんのコースです。理由は、跳び箱で高いジャンプができたからです。だから、4番のとても楽しかったです。
 - ・私は、Bさんのコースです。なぜなら、マットで川跳びがあって、うまく回れたからです。だから、3番のまあまあ楽しかったです。
 - ・ぼくは、自分のコースです。それは、みんなのコースよりもいろいろな動きができたからです。だから、4番のとても楽しかったです。
- ※ここで、比較する思考の方法を使わせる。そして、既習の運動経験を基に考えたコースの動きとそのコースを実際に運動して確かめた動きの経験とを結び付けて考えることにより、よい動きを体感する。

7 検証

(1) 検証すること

- ① 想定した思考の方法を促す働き掛けにより、「動きを確認しながら運動する時間」で行った運動経験をもち出させることができたか。
- ② 想定した思考の方法を促す働き掛けにより、既習の運動経験を基に考えたコースの動きとそのコースを実際に運動して確かめた動きの経験とを結び付けて目指す姿になったか。

(2) 検証の方法

- ① 想定した類推するという思考の方法を使って、既習経験をもち出している姿
- 働き掛け1の後のコース図から検証する。
 - ・C1の のような「動きを確認しながら運動する時間」での動きを表す言葉、もしくは のようなイメージ言葉があれば、表れありと判断する。
- ② 想定した比較するという思考の方法を使って、既習の運動経験を基に考えたコースの動きとそのコースを実際に運動して確かめた動きの経験とを結び付けて、よい動きを体感し、心地よさを味わう姿
- 働き掛け2-①および2-②の後の子どもの運動する様子や学習カードの記述から検証する。
- ア C2-①での運動場面において、這う・転がる・走る・跳ぶなどの動きを止めずに、なめらかに運動をしている姿があり、かつ、Cnの学習カードにおいて、好きなコースを選び、理由の中に のような動きを体感した言葉があれば、よい動きを体感したと見取る。
- イ C2-①での運動場面において、生き生きと運動をしている姿があり、かつ、Cnの学習カードにおいて、気持ちを問うた質問の答えが4番か3番であれば、心地よさを味わったと見取る。
- ※ アとイの両方が見取れば、表れありと判断する。