

2 日 目

第 2 学年 2 組 体育科学習指導案

平成26年 2 月 6 日 (木) 公開授業Ⅱ
 平成26年 2 月 7 日 (金) 公開授業Ⅰ
 会 場 2 階-⑥教室(中学校体育館)
 授業者 教諭 山形 昭

1 単元名 レスキュー戦隊 35 レンジャー ～力試しの運動遊び～

2 本単元の価値

本単元の目標は、次の通りである。

「押す動き」「引く動き」を取り入れた運動遊びを通して、自分に合った動きのこつを見だし、手や背中に体重をかけるように足腰に力を入れたり、腰を落としたりして押ししたり引いたりする動きを身に付けることができる。

本単元では、多様な動きをつくる運動遊びの中の(エ)力試しの運動遊びを取り上げる。ここでは、ただ押ししたり引いたりするだけでなく、姿勢を変え重心を低くして押ししたり引いたりする動きを身に付けさせる。

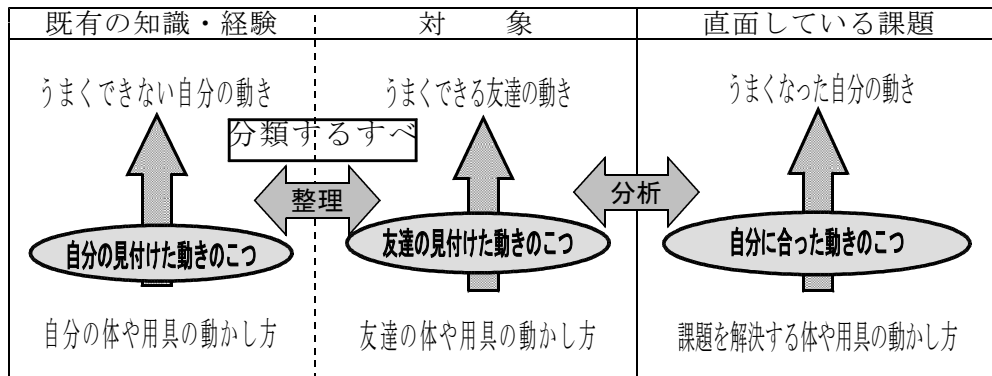
これまでの授業では、子どもが夢中になって運動遊びに取り組む結果として多様な動きの獲得につながるように、様々な運動場面を設定してきた。しかし、それだけでは、楽しんで運動する姿は見られるものの、「やったぞ」「できたよ」という課題を解決した喜びや成就感を味わいにくかった。それは、「動きを身に付ける」ことが目標ではなく、結果として身に付けることを狙っている授業であるが故に、子どもが「動きを身に付けたい」「できるようになりたい」という目的意識が弱かったからである。「もっとできるようになりたい」という子どもの願いを大切に、「できた」という思いを実感できる授業づくりが重要である。

そこで、本単元では「押す動き」「引く動き」に焦点を当て、その動きの中でも「押し続ける動き」「押し出す動き」「引き続ける動き」「引き寄せる動き」などの多様な動きのできる4種類の場を設定し、低学年でもできる課題解決的な学習を通して「押す動き」「引く動き」を身に付けさせる。

また、課題解決的な学習として、思考・判断「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」の能力を養うことを試みる。それは、動きを身に付けるための「動きのこつ」を、友達の動きのこつを基にして、自分の課題と照らし合わせて見いだす力を身に付けさせるのである。この力を身に付けた子どもは、他の運動場面でも自分の課題とその運動における動きのこつとを関係付けて考えようとする態度が養われ、友達のよい動きを基に、自分の動きを高めたり、身に付けたりすることができるようになる。これが、生涯にわたって運動に親しむことにつながっていくのである。

1 本単元で目指す姿と学びをつなぐ場面、考えるすべ

学びをつなぐ際の構造図



本単元では、「押す動き」「引く動き」を取り入れた運動遊びを通して、**自分に合った動きのこつを見だし、「押す動き」「引く動き」を身に付ける子ども**を目指す。この姿に迫るために大切なのが、「自分に合った動きのこつ」をいかにして見いださせるかである。そのために、「動きのカルテ」を使う。「動きのカルテ」とは、動きのこつの基となる体や用具の動かし方の視点

を示した学習カードである。この「動きのカルテ」を使って、自分の見付けた動きのこつと友達の見付けた動きのこつとを**分類するすべ**を使って、共通点や相違点を整理させ、自分の課題に気付かせる。そして、友達の見付けた動きのこつの中から自分に合いそうな動きのこつを分析させ、自分に合った動きのこつを見いださせるのである。

このように、自分に合った動きのこつを見いだす場面を、本単元における学びをつなぐ場面とする。

この学びをつなぐ力こそ、学習指導要領の「友達のよい動きを見付ける」という思考力・判断力と合致していると考えられる。

4 指導の構想

子どもの学習意欲を高めるために、ヒーロー戦隊の音楽を流しながら、「レスキュー戦隊35レンジャーになり、世界の人々を救おう」と投げ掛ける。教師が体型等を考慮して意図的につくったペアやトリオで、4つのレンジャーゾーンに挑戦させる。4つのレンジャーゾーンは、教師が子どもに身に付けさせたい「押し続ける動き」「押し出す動き」「引き続ける動き」「引き寄せる動き」を取り入れた運動遊びをする場である。このときの子どもは、運動遊びを夢中で運動に取り組んでいるため、どうやったらうまく力を出すことができるのかなどと意識していない。

レッドレンジャーゾーン【跳び箱押し】

・重い跳び箱を押し

ブルーレンジャーゾーン【段ボールカーリング】

・少し重い段ボールを押し出す

グリーンレンジャーゾーン【跳び箱引き】

・重い跳び箱を紐で引っ張る

イエローレンジャーゾーン【跳び箱引き寄せ】

・少し重いダンボールに付けた紐をたぐり寄せる

働き掛け1

「押し続ける動き」「押し出す動き」「引き続ける動き」「引き寄せる動き」をする4つのレンジャーゾーンで、早さや距離などを測定させる。

子どもの学習意欲を高めるために、4つのレンジャーゾーンで早さや距離などを測定させる。4つのレンジャーゾーンでの運動遊びの行い方を知り、夢中で遊んでいる子どもに評価を伝えることで、子どもは「もっと素早くできるようになりたい」「もっと長い距離に伸ばしたい」など、もっとうまく力を出せるようになりたいと学習する意欲を高める。しかし、学習意欲を高めてはいるものの、具体的にどうすれば動きが上達するのかは分かっていない。

働き掛け2（1日目）

動きのカルテを提示し、動きの上達方法を問う。

自分の体や用具の動かし方に着目させ、具体的な改善策を見いださせるために、「どうしたらもっとうまくできるようになるかな」と問い、図1のような「動きのカルテ」を記述させる。動きのこつの基となる体や用具の動かし方を視点として示しておき、その他の体の動かし方について気付いたことは「そのほかのこつ」に記述させる。子どもは「動きのカルテ」に示された体や用具の動かし方を運動しながら確かめていく。こうして、自分の体や用具の動かし方に着目させながら、友達の動きに働き掛ける視点を与えておく。

さらに、「押し動き」の場であるレッドレンジャーゾーンとブルーレンジャーゾーンの間と、「引く動き」の場であるグリーンレンジャーゾーンとイエローレンジャーゾーンの間、拡大した「動きのカルテ」を掲示し、自分で見付けたこつにシールを貼ったり、付箋に書かせて貼ったりさせる。友達の見付けたこつに目を向けさせるためである。

働き掛け3（1日目）

「押し動き」と「引く動き」の2つのカルテを提示し、2つのカルテの共通点や相違点を基にさせて、自分の課題を問う。

様々な「押し動き」「引く動き」のこつを収集させて、自分に合った動きのこつを見いださせる手掛かりをつくるために、働き掛け2で書いた「押し動き」と「引く動き」の2つの拡大カルテを提示し、「動きのカルテ」を書いて見付けたこつを問う。子どもは、動きのカルテで丸を付けたところやその他に発見した体や用具の動かし方について発表する。そのとき、具体的な体や用具の動かし方、動かし方の程度を問い返す。子どもは、動きのカルテよりも体や用具の動かし方、動かし方の程度を詳しく説明する。

その後、「押し動き」のカルテと「引く動き」のカルテの共通点や相違点を問う。子どもは、

図1・動きのカルテ

【ひじ】	のばす	まげる	そのた（ ）
【ひじ】	まっすぐ	ななめに	そのた（ ）
	立てる	かたむける	
【こし】	のばす	まげる	そのた（ ）
【あし】	とじる	ひろげる	そのた（ ）
そのほかのこつ			

働き掛け2で得た体や用具の動かし方を視点に、様々なこつやシールの数などの情報を基に考える。そして、自分の課題を問う。子どもは**分類するすべ**を使って、自分の見付けた動きのこつ（既
有のこつ）と友達の見付けた動きのこつ（新たに得たこつ）との共通点や相違点を整理し、相違
点に自分の課題があるのではないかと気付く。そして、うまくなるためには、自分が見付けたこ
つとは違う友達の見付けたこつをまねしてみようとする。

働き掛け4（2日目）

**自分の課題を解決できそうな友達の見付けた「押す動き」「引く動き」のこつを試させ、
そのこつを自己評価させる。**

自分にぴったり合うかもしれない動きのこつを見付けようと投げ掛ける。子どもは、自分の見
付けたこつとは違う友達の見付けたこつを友達から教わったり、掲示してある拡大した「動きの
カルテ」からこつを選んだりしながら運動を行い、そのこつを◎○×の3段階で評価する。この
ようにして、自分に合いそうなこつを探す。

「動きのこつを選ぶ→試す→選び直す→試す」というように繰り返すことで、「自分にはこの
くらいがちょうどいい」と、自分に合った動きのこつ（体や用具の動かし方、動かし方の程度を
含めたこつ）を見いだす。

働き掛け5

動きを身に付けることができた理由を問う。

自分に合った動きのこつを見だし、動きを身に付けることができた実感させるために、再
度、早さや距離などを測定させ、評価を伝える。そして、自分の伸びを実感した子どもに、動き
を身に付けることができた理由を問う。動きを身に付けるまでの過程を振り返らせることで、友
達の動きのこつを基にして自分の動きのこつを見いだすことよき気付く。

以上のように、「動きのカルテ」により自分の体や用具の動かし方に着目し、友達の動きのこ
つと自分の動きのこつとを整理したり分析したりして自分に合ったこつを見いだす。そして、見
いだした動きのこつに気を付けながら運動を繰り返し行うことで、「押す動き」「引く動き」を
身に付けることができるようになる。これが、**自分に合った動きのこつを見だし、「押す動き」
「引く動き」を身に付ける子ども**の姿である。

5 指導計画 全5時間（15Q）

別紙「単元カード」参照

6 本時の構想<第2日目> 4/5時間（45分授業）

(1) ねらい

友達の見付けた動きのこつを手掛かりにして、自分に合った「押す動き」「引く動き」のこ
つを見いだすことができる。

(2) 展 開

学習活動と子どもの姿 ☆考えるすべ	教師の働き掛け
1 レンジャーゾーンの準備をする。	○指示「道具を運んで、レンジャーゾーンの準備をしよう」
<p style="text-align: center;"><押す動き></p> <p>レッドレンジャーゾーン【跳び箱押し】 ・重い跳び箱を押し グリーンレンジャーゾーン【跳び箱引き】 ・跳び箱に友達を入れて、紐で引っ張る</p>	<p style="text-align: center;"><引く動き></p> <p>ブルーレンジャーゾーン【段ボール押し出し】 ・少し重い段ボールを押し出す イエローレンジャーゾーン【跳び箱引き寄せ】 ・跳び箱1段に友達を乗せて、それに付けた紐をたぐり寄せる</p>
2 もっとうまくできるようになるためのこつを友達の見付けたこつの中から選ぶ。 <p>・僕は、肘を曲げていたから、うまくできなかったのかな。今度は、肘を曲げないでやってみようかな。</p> <p>・私は、足を肩幅よりももっと広くした方が、</p>	<p>○指示「新たな侵略者が現れたぞ。昨日よりももっとうまく力が出せるように、みんなで動きのこつを見付けていこう」</p> <p>○発問「例えば、肘は伸ばした方がよいという人もいれば、曲げた方がよいという人もいるけど、実際のところど</p>

強く押せるみたいだ。試してみよう。

- ・腰を曲げるとだめだった。腰を伸ばしてやってみよう。
- ・背中では、絶対に傾けるよ。そうでないと、力が出せないよ。
- ・足にも力を入れるのか。気付かなかったな。
- ・姿勢を低くするとよさそうぞ。

3 拡大カルテを見たり、友達に聞いたりしながらこつを選び、選んだこつを実際に運動しながら◎○×の3段階で自己評価する。

- ・僕は、腰を曲げると力が出ないぞ。×だ。腰は伸ばした方がよい。こっちは◎だ。
- ・足は、前後に開くよりも、左右に開いた方が、イエローレンジゾーンではよいかもしれない。◎だ。
- ・やはり、背中を真っ直ぐに立てると力が出せないよ。×だ。
- ・姿勢を低くすると、押すのも引くのもうまく力が出せるぞ。◎だ。
- ・何かうまくできないな。違うこつを試してみよう。
- ・レッドゾーンの時は、肘を伸ばした方がよいぞ。でも、ブルーゾーンの時は、肘を曲げてから思い切り伸ばすとよさそうぞ。

4 自分に合った動きのこつを発表する。

ぴったりだった動きのこつは、腰を伸ばして背中を傾けることだ。そうすると全身に力が入るよ。足の広げ方や肘の曲げ伸ばしは、レンジゾーンによってやり方がいろいろある。

姿勢を低くして、体全体に力を入れることが大切だ。

「こっちがうまく力が出せるのでしょうか」

○指示 「まずは、動きのカルテの中から、試してみようという体の場所やこつを、押す動きから一つ、引く動きから一つ選んで赤鉛筆で印を付けましょう」

○指示 「その他のこつの中から選んでやってみようという人は、自分のカルテのその他のこつところに赤鉛筆で書きましょう」

○発問 「拡大カルテには、みんなが見付けたいろいろなこつがあります。この中から、もっとうまくなるために、自分にぴったり合いそうなこつは何でしょうか」

【働き掛け4】

○指示 「試してみて、とてもうまくいった、自分にぴったり合っているなら◎、まあまあなら○、うまくいかない合っていないなら×で書きましょう。いろいろな選んだ一つが終わったら、別のこつも挑戦しましょう」

○指示 「ストップウォッチをグループに1つずつ渡します。時間や距離を測りながら、自分にぴったり合う動きのこつを見付けてみよう」

○指示 「集合。どうでしたか。自分にぴったり合うこつは、見つかりましたか。見つかった人は、みんなにこつを教えてあげましょう」

(3) 評価

友達の見付けた動きのこつを手掛かりにして、自分に合った「押す動き」「引く動き」のこつを見いだすことができたかを、実際の動きの様子およびワークシートの記述により判断する。