

2年1組 体育科学習指導案

授業日 平成24年10月19日(金) 2校時
授業者 教諭 山形 昭
会場 体育館

1 単元名 「レスキューワールド海ざるで遊ぼう」 ＜A 体づくり運動 イ 多様な動きをつくる運動遊び ～力試しの運動遊び・体を移動する運動遊び～＞

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よいことに気付き、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(エ)力試しの運動遊びに重点を置き、押す、引く、運ぶ、支えるなどの動きを行う。さらに、(イ)体を移動する運動遊びにおける、速さ・リズム・方向などを変えて、這う、歩く、走るなどの動きも採り入れた学習を試みる。それらの動きを組み合わせてできる遊び場を自分や自分のグループで工夫して作り、その遊び場で楽しく遊んだり友達のつくった遊び場で遊んだりすることを通して、動きの違いに気付き、動きのおもしろさを体感する。その経験を重ね、様々な動きのおもしろさを体感できた子どもは、運動に親しみ、運動の日常化を図ることができる。

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、力試しの運動遊びおよび体を移動する運動遊びを採り入れた遊び場づくりの活動を通して、**動きのおもしろさに気付き、気付きを深める子ども**を目指す。

目指す子どもにするためには、押す、引く、運ぶ、支えるなどの基本的な力試しの動きを経験する「動きを確認しながら運動する時間」と、その運動経験を基にして動きを組み合わせた新たな動きをつくり出したりする「動きを工夫しながら運動する時間」が重要である。しかし、子どもが問いをもたない状態で、すぐに「動きを工夫しながら運動する時間」を設定しても、そこでの運動は教師の意図する運動にならない。そこで、「動きを選ぶ時間」を設定し、「動きを確認しながら運動する時間」→「動きを選ぶ時間」→「動きを工夫しながら運動する時間」の単元構成で学習を進める。「動きを選ぶ時間」をもち出しの場面、「動きを工夫しながら運動する時間」を結び付けの場面と設定する。

もち出しの場面では、子どもは教師からの「ハイパーレスキュー隊になろう」という提案を受け、自分たちで遊び場を考えさせる。すると、子どもは「用具をたくさん設置すればよい」と考えることが予想される。しかし、それではテーマから外れてしまう可能性が考えられる。そこで、「動きを確認しながら運動する時間」での動きの写真やその動きを表す擬態語などを体育館に掲示しておき、教師が準備した用具の中から自分たちが使用する用具を選ばせる。すると、子どもは「**動きの工夫の観点を変えたときに感じた動きのおもしろさの経験(既習の運動経験)**」をもち出し「前に、動きAを(動きの工夫の観点)で動きBに変えたら動きがおもしろくなったから、今回も同じように、ここに〇〇(用具)を取り入れて、□□の動き(動きの工夫の観点)にすると、ハイパーレスキュー隊になれる遊び場ができるのではないかと**類推する思考の方法**遊を使っ

て、遊び場づくりの見直しをもつ。

見直しをもった子どもに、個々が考えた遊び場を実際に試させる。すると、様々な遊び場での運動を繰り返し、試行錯誤する。そして、「Aさんの工夫は〇〇のように動く。Bさんの工夫は□□のように動く。だから、Aさんの方がおもしろい」などと動きのおもしろさに気付く。その後、グループで1つの遊び場を決めさせる。

結び付けの場面では、お店屋さんごっこを行う。各グループでつくった遊び場で自由に運動させた後、自分たちの遊び場で遊んだお客さんの感想や自分が他のグループがつくった遊び場で運動した経験を想起させると、子どもはさらに自分たちの遊び場を**自分の遊び場と友達の遊び場とを比較し、自分たちの遊び場の工夫とその工夫による動きのおもしろさと友達の遊び場の工夫と動きのおもしろさとを結び付け**、前のお店よりもハイパーレスキュー隊にふさわしい遊び場ができたと気付く。その姿が、気づきを深めたという目指す姿である。

このように、本単元では、既習の運動経験を意図的に重ねさせ、もち出しの場面では類推する思考の方法を、結び付けの場面では比較する思考の方法を使わせることにより、目指す姿にせまる学習を構想する。

4 指導の構想

低学年の子どもは、自分の筋力を使い、力のいれ具合を調整しながら、人や物を押したり引いたり、運んだり支えたりする動きの経験は少ない。そこで、「海ざる（レスキュー隊）になろう」と子どもに提示して力試しの運動遊びをする意識付けを行う。まずは、「動きを確認しながら運動する時間」を設ける。ここでは、基本となる「動き」を紹介する。最初は、用具は使わずに、相手を押したり引いたり、相手をおんぶしたり、体を支えたりする動きを一つずつ確認しながら取り組ませ、動きのレパートリーを増やす。また、動きの工夫の観点を示し、動きのバリエーションを増やす。ここで提示する「動きの工夫の観点」とは、表1の通りである。

＜表1 動きの工夫の観点＞

【時間】	速く、ゆっくり	【強さ】	強く、弱く	【高さ】	高く、低く
【経路】	直線、ジグザグ、カーブ	【広がり】	広く、狭く、遠く、近く		
【方向】	前後、左右、上下、右回り、左回り	【相手】	一人で、ペアで、グループで		
【数】	増やす、減らす	【重さ】	重く、軽く		

その際、「体のどこに力を入れたかな?」「どんな感じがした?」などと、体の動きの変化にも意識が向くように言葉掛けをする。すると、「動きを工夫すると、動きが変わる」という動きのおもしろさに気づき始める。

次に、表2のように、それらの動きに対して、子どもの興味・関心がさらに高まるような様々な用具やルールを提示し、実際に運動させる。すると子どもは「棒押し相撲が楽しかった」「人間スキーがおもしろい」などと、自分が得意なものや心地よいものなどの遊びを自覚する。そこで、「なぜ、その遊びがおもしろかったの?」と問い掛け、動きのおもしろさを自覚するように促す。

＜表2 本単元で扱う動きとその動きのおもしろさ＞

動き	遊びの名前（用具）	動きのおもしろさ 「擬態語」
押す	① 部屋が崩れるぞ！ 【段ボール押し】 (段ボール箱、水の入ったペットボトル) ② 扉を開ける！ 【ぼう押し相撲】 (体育棒)	① 重い段ボールを「グググッ」と押す動きと軽い段ボールを「サーッ」と押す動きの違いがおもしろい。 ② 重心を低くして足や手に「グッ」と力を入れて相手を押したり、相手から押されないように踏ん張ったりするのがおもしろい。
引く	① 部屋が崩れるぞ2！ 【段ボール引き】 (段ボール箱、水の入ったペットボトル) ② 雪山からの脱出！ 【人間スキー】 (タオル) ③ 難破船からの脱出！ 【ロープをたどって】 (ロープ)	① 重い段ボールを「グググッ」と引く動きと軽い段ボールを「サーッ」と引く動きの違いがおもしろい。 ② 友達をいろいろな方向に「サーッ」と引きずったり、友達から引きずられたりする動きがおもしろい。 ③ 自分の力でロープを「グググッ」と引きながら、体育館の床を移動する動きがおもしろい。

運ぶ	①救助者を救え！ 【人間運び】 A 用具を使わずに B 用具を使って (体育棒)	① A おんぶやだっこをして「1対1」で運んだり、「2対1」等で運んだりする。腕や足に「グッ」と力を入れて、バランスを取って運ぶのがおもしろい。力の入れ方が変わる。 B 体育棒にぶら下がったり、乗せたりして運ぶ。落ちないように力を入れたりバランスをとったりするのがおもしろい。
支える	① どんな格好でも止まれ！ 【ピタッとポーズ】 (マット)	① 床やろく木で、いろいろな格好で「ピタッ」と止まり、腕を「ピン」と伸ばしたり、お腹に「グッ」と力を入れたりするのがおもしろい。

「動き」「用具やルール」について理解した子どもは、しばらく遊んでいると、その遊びに飽きてくる。すると、「もっと用具やルールを変えて、違う遊びをしたい」と考える。そこで、「ハイパーレスキュー隊になろう」と提案し、自分たちで遊び場をつくる活動を行わせる。すると子どもは、「ぜひやってみたい。どうやってつくろうかな」と、活動に対して前向きな意欲をもつ。このように、意欲的な態度が見られたら、問いをもった状態とみなす。そこで、次のように働き掛ける。

働き掛け1

用具を限定してハイパーレスキュー隊の遊び場を考え、試しの運動を行わせ、グループで1つのハイパーレスキュー隊の遊び場を決めさせる。

「ぜひやってみたい。どうやってつくろうかな」と考えている子どもに、「動きを選ぶ時間」を設定し、教師が提示した遊び場の中から1つの遊び場を考えさせる。その際、「動きを確認しながら運動する時間」での動きの写真やその動きを表す擬態語などを体育館に掲示しておき、教師が準備した用具の中から自分たちが使用する用具を選ばせるようにする。すると、子どもは「動きの工夫の観点」を変えたときに感じた動きのおもしろさの経験（既習の運動経験）をもち出し、「前に、動きAを（動きの工夫の観点）で動きBに変えたら動きがおもしろくなったから、今回も同じように、ここに〇〇（用具）を取り入れて、□□の動き（動きの工夫の観点）にすると、ハイパーレスキュー隊になれる遊び場ができるのではないかと類推し、遊び場づくりの見通しをもつ。遊び場づくりの工夫を考えたら、学習カードにその図をかかせ、どうしてそのような工夫をしたのかを問い、理由も記述させる。

次に、「動きを工夫しながら運動する時間」を設定する。同じ遊び場の工夫を考えた子ども同士でグループを組ませ、1つのハイパーレスキュー隊になれるお店を提案させる。まず、個々の学習カードを基に試しの運動をさせる。その際、子どもに「その運動をしてどんな感じがしたか」と問うことにより、一つの遊び場での動きについて「Aさんの工夫は〇〇のように動く。Bさんの工夫は□□のように動く。だから、Aさんの方がおもしろい」などと、動きの工夫の観点を視点として、動きのおもしろさの違いに気付く。その気付きを基にして「これ（動きの工夫の観点）を遊び場に入れると〇〇な動きができておもしろい」とグループで話し合いながらお店の内容を決めていく。その後、内容が決まったら、お店のおすすめやルールなどのアピールポイントを紙に書かせ、お店のところに掲示させる。

働き掛け2

ハイパーレスキュー隊のお店屋さんごっこ（ハイパーレスキューワールド）を行わせた後、他グループの遊び場を体験した感想、感想カードに記入されたお客様の声を読んだ感想を問う。

お店の开店準備が終了したら、グループ内でお店屋さんとお客さんに分かれさせ、お客さんは他グループがつくったお店を試させる。お店屋さんは、お客さんに自分たちがつくったお店の運動の仕方を教えたり、一緒に運動したりさせる。一定の時間が過ぎたら、役を交代し、全員がお店をまわられるようにする。いろいろな運動を体験することにより、子どもは「Aの店は、自分たちの店と違って〇〇な工夫があり、この方がより□□な動きができるからおもしろい」などと比較しながら運動に取り組む。加えて「もっとこうの方がおもしろい動きができるのではないかと他グループの改善点にも目を向け始める。そのときの気付きや改善点をお店に置いてある「感想カード」に書かせる。その際、単に「楽しかった」「おもしろかった」だけでなく、どうしておもしろかった

のかの理由も書くようにさせる。

活動が終わると、子どもは、自分たちのお店の「感想カード」にどんなことが書いてあるかが気になり、お客様の声を読みたいと考える。そこで、自分たちのお店の「お客様の声」を読ませた後、他グループの遊び場を体験した感想、感想カードに記入されたお客様の声を読んだ感想を問う。すると子どもは、もう一度遊び場をつくり替えたいと考える。そこで、どのように改善したいのかとその理由を記述させる。

働き掛け3

自分たちのお店を改善させ、もう一度お店屋さんごっこ（新ハイパーレスキューワールド）をさせた後、自分たちのお店についての感想を問う。

もう一度遊び場を作り替えたいと考えている子どもに、記述した改善案を基にどうつくり替えるかをグループで話し合わせ、遊び場をつくり替えさせる。つくり替えた遊び場で、再びお店屋さんごっこをして楽しむ。

新ハイパーレスキューワールドでの運動を行った後、自分たちのお店の感想を問う。すると子どもは、**自分の遊び場と友達との遊び場を比較し、自分たちの遊び場の工夫とその工夫による動きのおもしろさと友達の遊び場の工夫と動きのおもしろさとを結び付け、前のお店よりもハイパーレスキュー隊にふさわしい動きが味わえた**と気付く。その姿が、気づきを深めたという目指す姿である。

5 指導計画 全5時間（150）

第一次 ○動きを確認しながら運動する時間・・・2時間（6Q）

第二次 ○動きを工夫しながら運動する時間・・・3時間（9Q）

・自分の考えたお店を試行錯誤しながら試す・・・1時間（6Q）

・お店屋さんごっこ・・・2時間（3Q）

6 本時の構想（本時5／5 45分）

(1) ねらい

○ 押す、引く、運ぶ、支えるなどの動きを取り入れた遊び場をつくり、そこでの遊びを通して、動きのおもしろさに気づき、その気づきを広げる。

(2) 主張（展開）3Q（45分）

このような子どもに（C0）

- 押す、引く、運ぶ、支えるなどの基本的な動きを知っている。
- 「動きの工夫の観点」（表1）を知っている。
- 教師が提示した遊び（表2）の動きの違いについて気付いている。
- 「ぜひハイパーレスキュー隊になれる遊び場をつくりたい。どうやってつくろかな」と問いをもっている。

このように働き掛けると【働き掛け1】

○ **用具を限定してハイパーレスキュー隊の遊び場を考え、試しの運動を行わせ、グループで1つのハイパーレスキュー隊の遊び場を決めさせる。**

・発問「レスキューワールドをクリアした皆さんは、レスキュー隊です。今度は、ハイパーレスキュー隊になれるように、先生がつくったレスキュー隊の場を自分で工夫してハイパーレスキュー隊の場につくり替えてみましょう」

・指示「ただし、条件があります。使える用具は、次のものだけです」

・段ボール箱・水の入ったペットボトル・体育棒・タオル・マット
・跳び箱・ロープ・コーン・ケンステップ」

※「動きを確認しながら運動する時間」での動きの写真やその動きを表す擬態語などを体育館に掲示しておき、そこで使用した用具の中から使いたい用具を選ばせるようにする。

・指示「それでは、自分が工夫したいハイパーレスキュー隊の遊び場を学習カードに絵や文章をかいてみましょう。どんな工夫をするのか、どうしてその工夫をしたのかも書きましょう」

※かき方に関する質問に答える。

※机間巡視しながら、かいていない子どもには、「どうしてそうしたの」「どうしてそう思ったの」などと声を掛けたり、テーマを再確認させたり、擬態語を使わせたりする。

※ここで、類推する思考の方法を使わせる。「動きの工夫の観点」を変えたときに感じた動きのおもしろさの経験（既習の運動経験）をもち出させる。

- ・発問「選んだ遊び場が同じ人同士でグループを組み、グループの人が考えた工夫を発表し合いながら、実際に遊び場をつくって遊んでみましょう。遊んでみてどんな感じがしたかを学習カードに書きましょう。それを基にして、次回のお店屋さんごっこのときにどの工夫を使ってお店をつくるかを決めましょう」
- ※個々のグループを回りながら、「その工夫をすると、何がおもしろいのか」と子どもに問う。
- ※用具の移動の際には、周りに気を付けて安全に運ぶようにさせる。
- ・指示「自分たちのお店の内容は決まりましたか。決まったら、お店のアピールポイントを紙にかきましょ。アピールポイントとは、前のお店と変えたところ、お店のおすすめや運動のやり方などです」
- ※型を決めた紙をグループに1枚配付し、アピールポイントを記入させる。時間が足りなかったら、休み時間に書くように指示する。

このようになり (C1)

- 自分で考えた遊び場を絵や文章でかく。
- ・僕は、段ボール引きの遊び場をハイパーレスキュー隊の場にするために、コースを置いて、コースをジグザグにします。そうすると、段ボールがいろいろな方向に動くので、もっと力の加減を考えて引かないとだめだからハイパーレスキュー隊になると思いました。
- ・私は、ロープをたどっての遊び場をもっとスピードを出すために、二人に引っ張ってもらうことを考えました。なぜなら、引っ張られる人は、スピードが速くなるので、離れないように「ギュッ」とタオルをつかむと思ったからです。
- 個々が考えたコースをつくり、実際に運動をする。
- ・Aさんの考えた工夫は、段ボールの数を増やしたから、引っ張る力がたくさんいるぞ。数が少ない時よりも足に「ググッ」と力を入れて引っ張る動きがおもしろい。これならハイパーレスキューできるな。
- ・Bさんの考えた工夫は、私の考えた工夫とちがって、2人を3人で引っ張る人間スキーなんだな。この方が引っ張る人もつかまる人もどっちも「グウッ」と力が入るからハイパーレスキュー隊になっておもしろいな。
- 自分たちのお店のアピールポイントを紙に書く。
- ・ぼくたちの「新・段ボール引き」のお店は、床じゃなくてマットの上で段ボールを押すように変えました。段ボールが滑らないから、前よりも力がたくさんいるし、地面がフニャフニャしているからバランスも必要です。だから、パワーアップできると思います。ぜひ挑戦してみてください。
- ・私たちの「新・ロープをたどって」のお店は、ロープの長さを長くしました。こうすると、前よりももっと力がいらいます。ぜひやってみてください。

このように働き掛けると【働き掛け2】

- **ハイパーレスキュー隊のお店屋さんごっこ (ハイパーレスキューワールド) を行かせた後、他グループの遊び場を体験した感想、感想カードに記入されたお客様の声を読んだ感想を問う。**
- ・指示「今日の授業は、前回考えたお店を開いて、お客さんに挑戦してもらう時間です。グループ内でお店をやる人とお客さんをやる人に分かれて行きます。お客さんは自分の好きなお店に行ってその店の運動にチャレンジし、やり終えた感想をお店にある感想カードに感想と名前を書きましょう。お店屋さんは、お店のアピールポイントを説明しながら、一緒に運動してみましょう。また、お客さんに来店ポイントのシールをはってあげましょう。シールは一つのお店で1枚しかもらいません。いろいろなお店でシールをもらいましょう」
- ※感想には、「おもしろかった」だけでなく、どうしておもしろかったのか理由を書くようにさせる。また、「もっとこうしてほしい」などの改善点も書くようにさせる。
- ・指示「質問はありますか」
- ・指示「グループごとに集まり、お客様の声を読みましょ」
- ・発問「他のグループがつくったハイパーレスキューワールドをやったり、お客様の声を読んだりして、あなたはどう思いましたか。気に入ったお店や次の体育の時間にやりたいことなどはありますか。思ったことを学習カードに書きましょ」

このようになり (C2)

- お店を開いたり、お店をまわったりして、進んで運動に励む。
 - ・ Aグループの考えたお店は前のお店よりも、腕の力がたくさんいるぞ。その方がパワーアップできるし、楽しいな。
 - ・ Bグループのお店は、前と比べると速さが違う。その方がスピード感があっておもしろい。
- お客様の声を讀んだ感想を記入する。
 - ・ ぼくが、気に入ったお店は「新・ロープをたどって」です。理由は、ロープが長くなったので前よりも腕にグッと力が入るから、ハイパーレスキュー隊になれると思ったからです。だから、僕たちの段ボール引きのお店も、もっと力が入るように引っ張る段ボールを2つに増やしてやってみたいです。

本時

このように働き掛けると【働き掛け3】

- **自分たちのお店を改善させ、もう一度お店屋さんごっこ（新ハイパーレスキューワールド）をさせた後、自分たちのお店についての感想を問う。**
 - ・ 指示「他のグループのお店を試したり、お客様の声を讀んだりして、考えたことがありましたね。自分たちのお店をつくり替えたいと思った人はいますか。手を挙げてください。（手を挙げる）それでは、グループで話し合っって新しい遊び場をつくりましょう。（手を挙げない）つくり替えないというグループは、先生が終わりの合図を出すまで、自分たちのお店で訓練していきましょう。時間は10分間を予定しています。お店の準備ができたなら、新ハイパーレスキューワールドでもう一度お店屋さんごっこをします」
 - ・ 指示「新たなお店ができたので、これからお店屋さんごっこを始めます。」
※残り時間を半分にし、前半後半で分けてお店屋さんごっこをさせる。
※前回と色の違う来店シールを貼らせる。
- 発問「自分たちのお店の感想を学習カードに書きましょう」

このようになる (Cn)

- 自分たちのお店の感想を学習カードに書く。
 - ・ 自分たちのお店に、新しくコーンを並べて、ジグザグに進む工夫を入れました。 その方が体がグニャグニャに曲がって、おもしろかったです。 前よりもよいお店がつくられてよかったです。
- ※自分の遊び場と友達の遊び場を比較し、自分たちの遊び場の工夫とその工夫による動きのおもしろさと友達の遊び場の工夫と動きのおもしろさとを結び付け、前のお店よりもハイパーレスキュー隊にふさわしい遊び場ができたと感じた姿が、気づきを深めたという目指す姿である。

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、「動きの工夫の観点」を変えたときに感じた動きのおもしろさの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、新たな動きの工夫の観点と実際に運動して得た感じとを結び付けることにより目指す姿になったか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け1を受けて、類推する思考の方法を使い、既習の運動経験をもち出させることができたかを、ワークシートの記述から検証する。
 - ・ C1の のように、既習の運動経験を基にした工夫と、 のように、その工夫に応じた動きのおもしろさを表す言葉や擬態語を使って自分で選んだお店の工夫を絵や文章で記述している姿。
- ② 働き掛け3を受けて、比較する思考の方法を使い、目指す姿になったかをワークシートの記述から検証する。
 - ・ Cnの のように、新たな「動きの工夫の観点（表1）」を示す言葉、 のように、表2のような動きのおもしろさを表す言葉や擬態語を記述し、さらに のように、よりテーマにふさわしい遊び場になったと感じている言葉を記述している姿。

上記①②の2つが全てワークシートに記述されていれば、表れありと判断する。