

第2学年 体育科学習指導案

日 時：平成29年11月14日（火）3校時

場 所：大分市立川添小学校 体育館

対 象：2年1組22名（男子11名・女子11名）

指導者：T1 戸田 剛 T2 奈良 俊輔

1 単元名 「器械・器具を使つての運動遊び」：マットを使った運動遊び

2 単元の見積

- マットを使つて、いろいろな方向に転がったり、手や背中で支持しての逆立ちをしたりすることができるようにする。（技能）
- マットを使った運動遊びに進んで取り組み、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ようにする。（態度）
- マットを使った簡単な遊び方を工夫できるようにする。（思考・判断）

3 指導にあたって

（1）単元観

①指導者から見た特性

・構造的特性

マットを使つての運動遊びは、指導要領の内容B「器械・器具を使つての運動遊び」の中に位置づけられている。マットの上でいろいろな方向へ転がったり、手で支えたり、バランスをとったりするなどの遊びがある。

・効果的特性

動物歩き、手押し車、ゆりかご、前転がり、カエルの足うち、壁登り逆立ちなどを通して、「腕支持感覚」、「バランス感覚」、「回転感覚」、「逆さ感覚」等を養うことができる。

②児童から見た特性

非日常的な動きであるが、他の器械・器具を使つての運動遊びほど恐怖感や痛みを伴わないため、意欲的に取り組むことができる。さらに、マットの上で自由に体を動かすことで遊びを創造したり、ペアやグループで遊びを楽しめたりする運動である。

（2）児童観

体育の授業を楽しんでいる児童は100%である。体力テストの結果は、男女ともに全ての項目で全国平均を上まわっている。

昨年度のマットを使った運動遊びの学習では、動物歩き、前転がり、後ろ転がり、壁登り逆立ち、小さい川とびを行った。技のポイントを示すことで、グループごとで見合い・教え合いながら運動することができた。後ろ転がりは回転できず苦勞する児童が多かったが、坂道をつくって練習することで、できるようになった。

（3）指導観

本単元では、「マリオランド～ピーチ姫を救おう～」と題し、マットを使つての運動遊びを行う。楽しみながら様々な場で運動することを通して、「腕支持の力」、「逆さ感覚」、「回転感覚」、「動きの姿勢」、「友だちとそろえる動き」が身に付くようにする。マリオランドには、「川とびコース」、「動物歩きコース」、「転がり回転コース」、「壁登り逆立ちコース」、「技をそろえるコース」をつくる。児童が意欲をもって取り組めるように、班の全員が全ての技が

できるようになり「マリオランド」をクリアすると、ピーチ姫を助けることができると設定し、ゲーム性をもたせている。また班全員が技ができると、そのコースはクリアになり、全てのコースをクリアしたらピーチ姫を助けることができるようにする。

授業では、常に見合い・教え合い、支え合いができるように1グループを5～6名とする。活動1では、取り組みやすく、確実に技能を習得できるように、毎時間1つの技に絞り練習をしていく。それぞれの技に技のポイントと技能レベルを示すことで、視点をもってグループで見合い・教え合いができるように進める。また、技能レベルは、レベル1が「努力を要する」、レベル2が「おおむね満足」、レベル3が「十分満足」と教師の評価にも活用する。活動1の終わりに、グループの子ども同士で技能レベルの達成度をチェックする時間を設ける。

活動2では、活動1で学んだことを生かせるように、「マリオランド」に挑戦する。1つのコースを2分間運動し、全てのコースをローテーションしていく。全てのコースを回り、運動していく中で動きが身に付くことをねらいたい。

このマットを使った運動遊びを通して3年生から学習していく、マット運動の全ての技の基本となる腰を高くする姿勢を身に付けさせる。

4 単元の評価規準及び学習活動に即した評価規準

		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		器械・器具を使つての運動遊びに進んで取り組むとともに、順番やきまりを守り仲よく運動をしようとしたり、運動をする場の安全に気を付けようとしたりしている。	器械・器具を用いた運動遊びの行い方を工夫している。	器械・器具を使つての運動遊びを楽しく行うための基本的な動きや各種の運動の基礎となる動きを身に付けている。
学習 活動に 即した 評価 規準	1 年	①マット遊びを楽しみながら進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やマットの使い方などのきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③運動する場所の危険物に気づいたり、運動する前にマットの安全を確かめたりしようとしている。	①いろいろなマット遊びを通して、運動の仕方を知っている。 ②マット遊びを楽しむために場や遊び方を選んでいく。	①マットに背中や腹を順番に接触させるなどして、いろいろな方向にゆりかご、丸太転がり、前転がり、後ろ転がりをする事ができる。 ②手や背中で体を支えて、背支持倒立、かえるの足打ちをすることができる。
	2 年	①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。 ②運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③マットの使い方や置き方などの場の安全に気を付けようとしている。	①いろいろなマットを使った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いく。 ②マットを使つての運動遊びの動き方を知り、友達のよい動きを見付けていく。	①いろいろな方向に丸太転がり、前転がり、後ろ転がりをして遊ぶことができる。 ②手で体を支えて、壁登り逆立ちをすることができる。 ③手で体を支えて川跳びをすることができる。

5 指導と評価の計画

(1) 単元指導計画と評価計画 (2年生)

	1	2	3	4	5	⑥	7	8
学習の 進め方 の確認	準備運動・感覚づくり運動・めあての確認							
	前転が り	後ろ転 がり	壁倒立	支持での川跳び	シンク ロ	みんな の技を 見よう		
	マリオランドに挑戦・学習の振り返り							
関心意欲態度	①				②			③
思考・判断					①		①	②
技能		①	①	②		③		

(2) 指導と評価の計画 (2 学年分)

学年	時	めあて・学習活動	評価計画及び評価方法		
			態度	思・判	技能
1 年	1	めあて マット遊びの約束やきまりを知ろう 1. オリエンテーション 2. マット遊び 丸太転がりの仕方や順番やきまりごとについて知り、丸太転がりを楽しむ。	①観察		
	2	めあて 前転がりを楽しもう 1. 基礎感覚づくりの運動 動物歩き 2. マット遊び 前転がりの仕方を知り、順番を守って前転がりを楽しむ。			①観察
	3	めあて 後ろ転がりを楽しもう 1. 基礎感覚づくりの運動 動物歩き 2. マット遊び 後ろ転がりの仕方を知り、楽しむ。			①観察
	4	めあて 壁登り逆立ちや川跳びを楽しもう 1. 基礎感覚づくりの運動 動物歩き 2. マット遊び 壁登り逆立ちや川跳びを知り、楽しむ			②観察
	5	めあて いろいろなコースでマット遊びを楽しもう 1. 基礎感覚づくりの運動 動物歩き 2. マット遊び 6つのコースを準備して、遊び方を知る。	②観察	①観察	

		じゅうたんコース、坂道コース、川コース ジグザグコース、山コース、壁登りコース			
	6	めあて いろいろなコースでマット遊びをもっと楽しもう 1. 基礎感覚づくりの運動 動物歩き 2. マット遊び 6つのコースを準備して、遊び方を知る。 じゅうたんコース、坂道コース、川コース ジグザグコース、山コース、壁登りコース	③観察	② カード	
2 年	1	めあて マット遊びの約束やきまりを知ろう 1. オリエンテーション 2. 基礎感覚づくりの運動 ゆりかご、かえるの足打ち、首倒立、ブリッジ 動物歩き 3. マリオランドに挑戦	①観察		
	2	めあて 頭の後ろをついて、まっすぐ前ころがりしよう 1. 基礎感覚づくりの運動 ゆりかご、かえるの足打ち、首倒立、ブリッジ 動物歩き 2. マット遊び 坂道前転がり、高さ前転がり、低さ前転がり、重ねマ ット前転がり、連続前転がり 3. マリオランドに挑戦			①観察
	3	めあて 両手をしっかりついて、後ろ転がりしよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マット遊び 後ろ転がりの練習 坂道後ろ転がり、細道後ろ転がり、連続後ろ転がり 3. マリオランドに挑戦			①観察
	4	めあて 手と手の間を見て、壁倒立しよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マット遊び 壁登り逆立ちの練習 肋木、壁、移動逆立ち、逆立ちじゃんけん 3. マリオランドに挑戦			②観察
	5	めあて 腕を伸ばして、小さい川跳びしよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マット遊び 支持川跳びの練習 支持での小さい川跳び（ソフト跳び箱、ゴムを使って	②観察	①観察	

		の練習) 3. マリオランドに挑戦			
6 本時		めあて 腰を高く上げて、大きい川跳びをしよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マット遊び 支持川跳びの練習 支持での大きい川跳び（体の向きの確認、跳び箱、ソフト跳び箱、ゴムを使っでの練習） 3. マリオランドに挑戦			③観察
7		めあて グループで技をそろえよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マット遊び グループ技の練習 友達との技そろえ （前転がり、後ろ転がり、丸太転がり、川跳び） 3. マリオランドに挑戦			①観察
8		めあて マリオランドに挑戦しよう 1. 基礎感覚づくりの運動 2. マリオランドに挑戦 友達の動きをみんなで見合う	③観察	② カード	

6 指導内容及び学習活動に即した評価規準（2年生）

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
<p>マットを使った運動遊びに進んで取り組むこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①自分から進んでマットを使った運動遊びに取り組もうとしている。</p> <p>運動の順番やきまりを守り、友達と仲良く運動すること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②順番やきまりを守り、友達と関わりながら運動遊びを楽しもうとしている。</p> <p>マットがずれたら元に戻したり、マットを移動するときは正しい場所に置いたり安全に気を配ること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>③マットの使い方や置き方などの場の安全に気を付けようとしている。</p>	<p>マリオランドの5つのコースの遊び方を知り、自分にできる動きを、いろいろな場で行うこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①いろいろなマットを使った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いる。</p> <p>いろいろな運動のコツや友達のよい動きを見つけ、発言したり学習カードに書いたりすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②マットを使つての運動遊びの動き方を知り、友達のよい動きを見付けている。</p>	<p>背中を丸くしてゆりかごをしたり、坂道を転がったりして、マットを背中に順番に接触させるようにすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①いろいろな方向に丸太転がり、前転がり、後ろ転がりをして遊ぶことができる。</p> <p>手で体を支えて、肩より腰が高いかえるの足打ちをしたり、肋木を足から登ったりすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②手で体を支えて、かえるの足打ちや壁登り逆立ちをすることができる。</p> <p>手で体を支えて肩より腰が高い小さい川跳びと大きい川跳びをすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>③手で体を支えて、川跳びをすることができる。</p>

7 本時の展開 (6 時間目 / 8 時間中)

(1) 本時の目標

肩より腰を高く上げた大きな川跳びができる。

- ・腰より高い位置から着手し始める。
- ・両手を伸ばして、体を支える。

(2) 本時の学習評価

肩より腰を上げて大きな川跳びをすることができる。(技能)

(3) 学習過程

時間	学習内容及び学習活動 ◆指導上の留意点	評価方法及び評価規準
はじめ 10分	<p>1 集合、あいさつ、健康観察 (T1)</p> <p>2 準備運動 (T1)</p> <p>○準備運動</p> <p>○基礎感覚づくりの運動</p> <p>ストレッチ、V字バランス、片手バランス、ゆりかご、かえるの足打ち、首倒立、ブリッジ</p> <p>◆音楽に合わせて行わせる。</p> <p>3 本時のねらいと評価項目の確認 (T2)</p>	
めあて：こしを高く上げて大きい川跳びをしよう。		
評価： 肩より腰の高い川跳びをすることができる。(技能)		
なか 30分	<p>4 活動Ⅰ (T2)</p> <p>○班で川跳びの練習をする。</p> <p>◆大きい川跳びのポイント、技能レベルを示し、友達同士で見合いながら練習できるようにさせる。</p> <p>◆手の着き方、足を上げる順番が分かるように、テープを貼ったマットを使って練習する。</p> <p>◆練習の場をソフト跳び箱、跳び箱 (1 段)、ゴム、幅の広いマットの 4 か所つくり、チームごとに場を選ばせ、練習させる。</p> <p>◆手を着く時間が長い川跳びができるようにさせる。</p> <p>◆最後に腰の位置が高い大きな川跳びができているか技能レベルに基づいて友達同士で相互評価させる。</p> <p>5 活動Ⅱ (T1、T2)</p> <p>○マリオランドに挑戦する。</p> <p>◆できない友達ができるように見合い教え合いをしながら挑戦するように声かけをする。</p>	<p><おおむね満足></p> <p>マットから手を離れた位置から始め、腰の位置を高く保った支持での片足川跳びができる。</p> <p><十分満足></p> <p>マットから手を離れた位置から始め、腰の位置を高く保ち、足を伸ばした支持での片足川跳びができる。</p> <p><努力を要する児童への手立て></p> <p>腰が高く上がらない子には、腰を持ち補助をして、腰を高く上げる。</p>
まとめ 5分	<p>6 本時のまとめ (T1)</p> <p>◆本時を振り返り、学習カードに本時の感想を記入させる。</p> <p>◆自分や友達のよかったところを発表させる。</p> <p>7 整理運動、用具の片付け (T1)</p> <p>◆手首と肩のストレッチを行なわせる。</p>	<p>評価方法：観察</p> <p>肩より腰の高い川跳びをし、マットを跳び越えることができたか。</p>

ステージ



〈マリオランド〉



クッパ
あわせようコース

①	②
③	④

みんなでわぎをそろえる



パクションフラワー
かいてんコース

⑫ さかみちうしろ
ころがり

⑬ まっすぐ
まえころがり

⑭ まるたころがり

⑮ まるたころがり

キラー
川とびコース



⑨ 大きい川とび

大きい川とび
へいきんだい

⑦

⑥

小さいかわとび
とびばこ

⑤ 小さい川とび

ゲッソー
かべのぼりさかだちコース



⑩

ろくぼく

⑪

クリボウぐんだん
どうぶつあるきコース



⑯ あざらしあるき

⑰ うさぎとび

⑱ くまあるき

⑲ うまあるき



マリオランド学習カード NO. 6

2年 名前()

今日のめあて **こしを高くあげて大きい川とびをしよう!**

スーパーマリオへの道 大きい川とび(かた足ジャンプ, 手は上から)
 レベル1 かた足でジャンプして, 川をとびこえることができる。
 レベル2 かたよりこしが高い, 大きい川とびができる(足はまがってもよい)。
 レベル3 かたよりこしが高く, 足をのびした大きい川とびができる。

<大きい川とび 気をつけること>

- ①手と手の間をずっと見る。
- ②かた足で大きくジャンプ
- ③足をのばす。

はやく
たすけてね!



自分のめあて

○今日のレベル()



たのしく うんどうすることができた。	○	○	△
あんぜんにきをつけて うんどうすることができた。	○	○	△
ともだちにアドバイスをすることができた。	○	○	△
めあてにきをつけて うんどうすることができた。	○	○	△

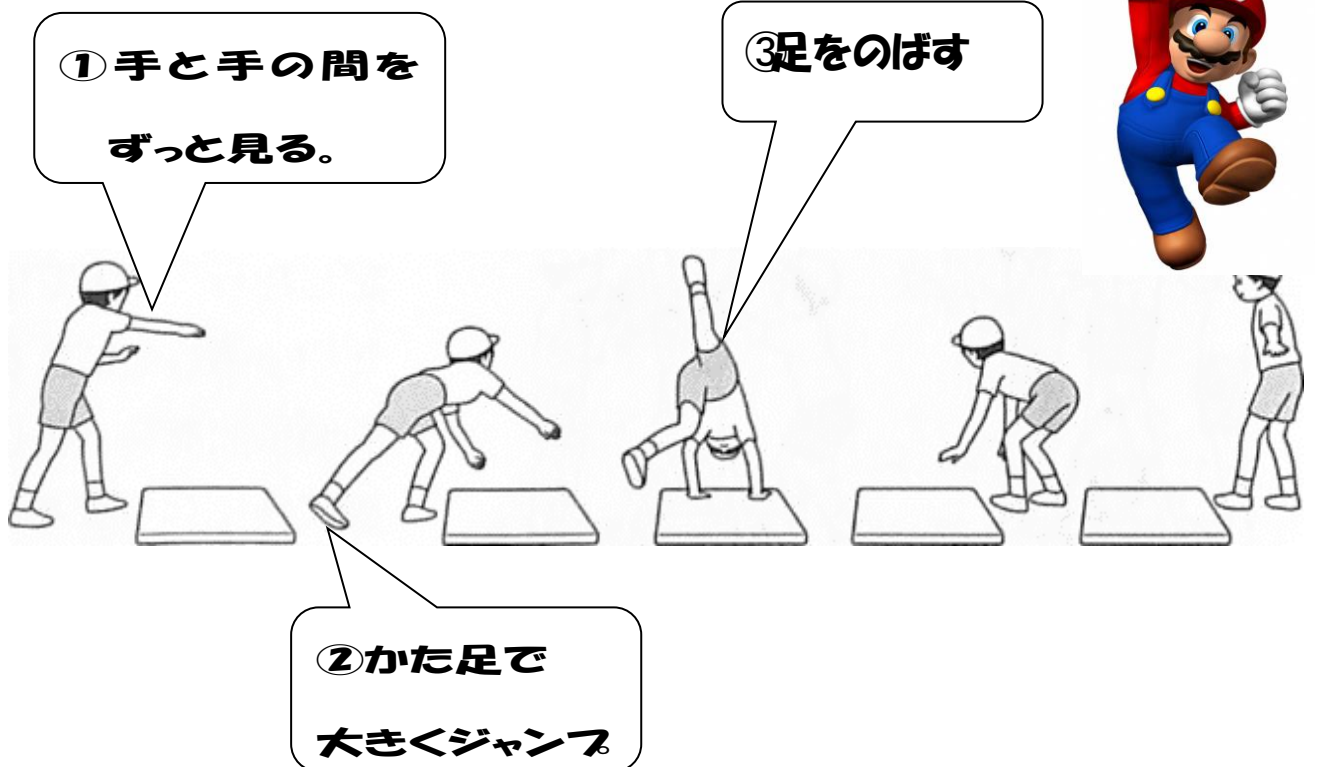
○今日のかんそう ~たのしかったこと・がんばったこと・気づいたこと
 できるようになったこと・くふうしたこと・友だちのよいところ

スーパーマリオへの道 大きい川とび(かた足ジャンプ、手は上から)

マリオレベル

- レベル1** かた足でジャンプして、川をとびこえることができる。
- レベル2** かたよりこしが高い、大きい川とびができる(足はまがってもよい)。
- レベル3** かたよりこしが高く、足をのびた大きい川とびができる。

<大きい川とび(こしをたかく上げるために) 気をつけること>



マリオたいそう

ゆいかご



大きなゆいかご



V字バランス



かた手バランス



かえるの足うち



アンテナ



ブリッジ

