

第2学年 体育科学習指導案

令和3年11月18日（木） 体育館

1 単元名 目ざせメダリスト！～マットパークでオリンピック～（マットを使った運動遊び）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- マットの上で、いろいろな回り方や動き方を工夫して楽しむ運動である。
- 得意な回り方で上手に回り、新しい回り方や動き方に挑戦したりして楽しむ運動である。

(2) 児童から見た特性

マット運動の楽しさや喜びを感じる要因	マット運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・上手に回れたとき・新しい動きができるようになったとき・動きのポイントが分かったとき	<ul style="list-style-type: none">・上手に回れなかったとき・痛い思いをしたとき・どんな風にやればよいのか分からないとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

体力について、本単元に関わる新体力テストの種目（握力、長座体前屈）の結果と、昨年度の県平均を比べると、長座体前屈と女子の握力は県平均を上回っているが、男子の握力がやや低い結果であった。ここから読み取れる状況は、7月に実施した鉄棒を使った運動遊びの単元でも顕著に表れており、握力で低い値を出していた児童は、ぶら下がりや逆上がりの動きに困難さを示していた。

1年生のマットを使った運動遊びの学習では、マットに背中や腹などをつけて揺れたり、いろいろな方向に転がったりする運動遊びや手や背中で体を支えているいろいろな姿勢で逆立ちをしたり、移動したり、または体を反らしたりする運動遊びを学習した。事前に行った調査によると、行い方を覚えており、動きを身に付けている児童がほとんどであった。しかし、一つの技ができる児童は、どの動きも巧みにこなしているのに対し、どの動きも苦手という児童もいた。これらの児童は、「体の動かし方が分からない」「動かし方は分かるが、うまくできない」といったことを述べていて、運動遊びの楽しさを味わうまでには至っていない。また、できたつもりになっていても、体をしっかりと支持できていなかったり、思った方向に転がることのできなかったり等、動きのポイントを押さえていない様子も見られた。このような動きになってしまうのは、着手や順次接触に課題があるからと考えられる。

また診断的授業評価の結果から、「運動が上手にできる方だと思います」という問いに対しても評価が多少低かったことを考えると、できる喜びを十分に味わえていない児童がいることも分かる。

【令和3年度6月実施 新体力テスト結果（2年生）】

		握力（県との比較）	長座体前屈（県との比較）
男子	学級平均値	(△)	(○)
	令和2年度県平均値	10.92Kg	29.08cm
女子	学級平均値	(○)	(○)
	令和2年度県平均値	10.42kg	32.11cm

【令和3年度7月実施 マットを使った運動遊びの事前調査】

	運動遊びの内容	学習前に身に付いている児童の数（割合）
1	動物になりきった動き	(78.9%)
2	かえるの足打ち	(84.2%)
3	前転がり	(94.7%)
4	後ろ転がり	(94.7%)

5	支持での川跳び	(89.5%)
6	かえるの逆立ち(10秒)	(78.9%)
7	ブリッジ(10秒)	(89.5%)

(2) 思考力、判断力、表現力等

学習に取り組む際、本時のめあてを意識できる児童は多い。しかし、自己の課題解決に向けて、自分の課題を的確につかみ、運動遊びをする場や練習の仕方を自らの力に応じて工夫・選択する学習になると、教師や友達の助言に頼ろうとする児童が多い。また、毎時間の学習の振り返りや教え合いの場面を見ていると、学習で得た自己の工夫を言葉や身振りなどで相手に伝えることができる児童も少ないと感じる。同じ領域の鉄棒を使った運動遊びでは、動きはできたが、コツをどう伝えてよいか戸惑う様子が見られた。

このことは、診断的授業評価にも表れており、「体育をしている時、どうしたら運動が上手くできるかを考えながら勉強しています」という項目の評価がやや低かった。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は、休み時間にほとんどの児童がドッジボールや鬼遊びをしており、体を動かすことに意欲的な児童が多い。下校後は、水泳やバスケットボールなどのスポーツクラブで活動したり、家庭で運動に取り組んだり、運動への意欲は高い。また、前単元で行った鉄棒を使った運動遊びでは、順番やきまりを守って仲良く運動したり、協力して準備や片付けをしたりする姿が見られた。

これまでの体育授業の中で、互いにコツを教え合ったりする場面を意図的に取り入れてきたことで、児童は助け合いながら活動することができるようになってきている。鉄棒を使った運動遊びにおいては、発達上の課題を抱える児童はなかなか取り組めなかったが、ほとんどの児童が自分のできる動きに意欲的に取り組んでいた。

しかし、診断的授業評価において、「体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがありますか」という項目において、他の項目に比べ評価が多少下がっていることが明らかとなった。このことから、好きな領域の運動は意欲的に取り組むが、そうでないものは敬遠しがちであることが分かる。

以下は、単元前に実施した「マットを使った運動遊び」に関するアンケート結果である。

	質問事項	好き・プラス意見	好きではない・マイナス意見
1	体育は好きですか	名	名
2	マット運動は好きですか	名	名
3	その理由 (複数回答可)	<ul style="list-style-type: none"> 前や後ろの回転が楽しい。 支持での川跳びが好き。 技ができるようになったから。 学校で習ったことを家のマットでやれる。 楽しいし、気持ちよくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> 回るとき、頭や手、首が痛くなる。 技があまりできない。 楽しくない。
4	マットの技ができない時にどうしますか	<ul style="list-style-type: none"> 先生に聞く。 何度も練習する。 友達の動きを見たり、やり方を聞いたりして、練習する。 体育のヒントカードを見る。 似たような技を練習して、近づく。 	
5	どの技ができるようになりたいですか	<ul style="list-style-type: none"> 動物歩き かえるの足打ち 前、後ろ転がり 川跳び 	

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

本学級の児童は、1年生までの学習において、マットを用いた回転、支持、逆さの姿勢などの基本の動きに慣れ親しんできている。しかし、この領域の運動遊びは、日常生活ではあまり経験することがない。そのため、転がる・逆さまになるといった感覚に怖さを感じる児童もいる。そこで、「マットパークでオリンピックをしよう」と投げかけ、仲間と共にマット遊びの楽しさ・面白さを感じながら主体的に感覚を身に付けられるようにしたい。また、様々な動きを動物になりきって行ったり、場のイメージに合わせて動きを工夫させたりすることで、回転感覚、逆さ感覚、支持感覚などの動きを身に付けさせ、3年生からの学習につなげたい。感覚づくりの運動では、動きの基礎となる動物歩き、ゆりかご等を取り上げる。

1時間目のオリエンテーションでは、学習の流れや学習カードの使い方、準備や片付けの方法をしっかりと押さえる。また、順番を守ることや場の安全に気を付けるといったルールや誰とでも仲良く協力し合うといった心構えも確認する。2～4時間目は、接点技、ほん転技、平均立ち技の順に、各動きを取り扱う。(図1参照)その際、マット遊びに苦手意識のある児童には、スモールステップによる実態に応じた運動遊びの場や設定を用意し、「やってみたい」「できるようになって嬉しい」という気持ちを高めていけるよう配慮する。握力のなさから手で体を支えて移動することが苦手な児童には、目印を置くなどして支持で移動できる体の動かし方が楽しみながら自然と身に付くように配慮していく。さらに、5・6時間目では、それまでに練習した動きを様々な場(マットパーク)で行い、できるようになった動きをさらに上達させたり、自分の課題となる動きに取り組んだりする。7時間目は、オリンピック大会を開く。ここでは、できるようになった動きを発表し、「コロコロマスター」「ピョンピョンマスター」「さかさピンマスター」のメダル獲得を目指す。児童それぞれが、目的意識をもって発表をすることで、今後の学習への意欲向上につながるようにしたい。

				低学年	中学年	高学年	中学校
種目	系	技群	レベル	運動遊び	基本的な技 (発展技)	発展技 (更なる発展技)	基本的な技 (発展技)
マット運動	回転系	接転技	前転	ゆりかご 前転がり 後ろ転がり 背支持倒立(首倒立) だるま転がり 丸太 転がり	前転 場を使った開脚前転 (開脚前転)	補助倒立前転(倒立 前転)(跳び前転) 開脚前転(場を使っ た伸膝前転)	補助倒立前転(倒立 前転)(跳び前転) 開脚前転(伸膝前転)
			後転	かえるの逆立ち かえるの足打ち うさぎ跳び 壁上り 逆立ち	後転, 開脚後転(伸 膝後転)	伸膝後転(後転倒立)	開脚後転(伸膝後転 後転倒立)
		ほん転技	倒立回転	背支持倒立(首倒 立), 壁上り逆立ち, プリ ッジ,	補助倒立ブリッジ (倒立ブリッジ) 側方倒立回転(ロン ダート)	倒立ブリッジ(前方 倒立回転 前方倒立 回転跳び) 側方倒立回転(ロン ダート)	倒立ブリッジ(前方 倒立回転 前方倒立 回転跳び) 側方倒立回転(ロン ダート)
			はね起き	かえるの逆立ち かえるの足打ち うさぎ跳び 支持で の川跳び	首はね起き(頭はね 起き)	頭はね起き	頭はね起き
	巧技系	平均立 ち技	倒立	腕立て横跳び越し 肋木	壁倒立(補助倒立) 頭倒立	補助倒立(倒立)	補助倒立(倒立) 頭倒立

図1：マット運動の系統表

(2) 思考力、判断力、表現力等

本学級の児童は、自身の課題解決に向けた取組が不十分だという実態がある。そこで、2～4時間目で各動きの行い方を知った後は、体育の見方・考え方を働かせた運動遊びを体感させたい。そこで、5・6時間目の様々な場(マットパーク)での運動遊びでは、より楽しみたい

場を選んだり、友達がした遊び方から新たな遊び方を生み出したりして、遊びの行い方を工夫できるようにする。同時に、「する、みる、支える、知る」の学習過程を大切にしながら、学習を進めることによって、互いによさに気づき、伝え合えるようにしたい。7時間目の発表では、じっくりと動きを見合うことによって、動きのよさやコツに気付かせるとともに、それぞれの動きのポイントをオノマトペなどの簡単な言葉を使って伝え合うことができるように、単元の前半から教師が意識して声かけの種をまいていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

単元を通して、準備や片付けをするときのきまり、安全で楽しく活動するためのきまりを徹底する。また、児童同士が励まし合ったり支え合ったりして、友達と一緒に運動する楽しさを実感し合いながら、進んで運動できるようにする。2人組や集団で同じ動きをする遊びの場も設定し、自信がもてない児童が意欲的に取り組めるように配慮したい。振り返りでは、できるようになったこととそうでないことを明確にさせ、次時の意欲につなげていく。7時間目の発表後には、「できるようになったこと」「できるようになるまでの工夫」について家の人に伝えようと投げかけて、単元全体の振り返りをする。

5 単元の見どころ

- (1) マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) マット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ができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 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たりすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① マットに背中や腹などをつけて揺れたり、いろいろな方向に転がったりする行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ② 手や背中で体を支えて、いろいろな姿勢で逆立ちしたり、移動したり、体を揺らしてブリッジしたりして、遊ぶことができる。	① 場のルールに合った簡単な遊び方を選んでいる。 ② 友達のよい動きを擬音語や擬態語で表現したり、学習カードに工夫したことを書いて友達や家の人に伝えている。	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 順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしている。 ③ 場や機械・器具の安全に気を付けて準備や片付けをしている。

7 単元の計画

(1) 領域（器械・器具を使った運動遊び、器械運動）の取り上げ方

運動／学年	マット運動系	鉄棒運動系	跳び箱運動系
第1学年	マットを使った運動遊び 7時間	鉄棒を使った運動遊び 7時間	跳び箱を使った運動遊び 6時間
第2学年	マットを使った運動遊び 7時間	鉄棒を使った運動遊び 7時間	跳び箱を使った運動遊び 6時間
第3学年	マット運動 7時間	鉄棒運動 7時間	跳び箱運動 6時間
第4学年	マット運動 7時間	鉄棒運動 7時間	跳び箱運動 6時間
第5学年	マット運動 6時間	鉄棒運動 7時間	跳び箱運動 6時間
第6学年	マット運動 6時間	鉄棒運動 7時間	跳び箱運動 6時間

(2) 領域の内容（マットを使った運動遊び・マット運動）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
1・2	マットを使った運動遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・マットに背中や腹をつけて揺れたり、色々な方向に転がったりすること。 ・手や背中で体を支え、色々な姿勢で逆立ちしたり、移動したり、体をそらしてブリッジしたりすること。
3	マット運動	<ul style="list-style-type: none"> ・しゃがんだ姿勢から手で支えながら腰を上げ、体を丸めながら後頭部-背中-お尻-足裏の順にマットに接して前方に回転して立ち上がる。 ・しゃがんだ姿勢から体を丸めながらお尻-背中-後頭部-足裏の順にマットに接して腰を上げながら後方に回転し、両手で押して立ち上がる。
4		<ul style="list-style-type: none"> ・正面を向き、体を前方へ振り下ろしながら片足を振り上げ、前方に片手ずつ着き、腰を伸ばした姿勢で倒立位を経過し、側方回転しながら片足を振り下ろして起き上がる。 ・壁に向かって体を前方に振り下ろしながら片足を振り上げ両手を着き、体を真っ直ぐに伸ばして壁に足をもたれかけて倒立すること。
5	マット運動	<ul style="list-style-type: none"> ・両手と後頭部をつきながら腰を高く上げ前方へ回転し、膝を伸ばして足を左右に大きく開き、接地するとともに素早く両手を股の近くに置いて膝を伸ばしたまま開脚立ちをすること。 ・片足を振り上げ補助倒立を行い、前に倒れながら腕を曲げ、頭を入れて前転すること。
6		<ul style="list-style-type: none"> ・しゃがんだ姿勢から体を丸めながらお尻-背中-後頭部-足裏の順にマットに接して腰を上げながら後方に回転し、膝を伸ばして足を左右に大きく開き、両手で押して膝を伸ばしたまま開脚立ちをすること。 ・体を前方に振り下ろしながら片足を振り上げ両手を着き、体を真っ直ぐに伸ばして逆さ姿勢になり、補助者の支えで倒立すること。

(3) 指導と評価の計画（7時間扱い） 本時は○印 6 / 7時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	
ねらい	マットパークの授業の流れと約束を知ろう。	いろいろな動物になりきって、コロコロゾーンを楽しもう。	いろいろな動物になりきって、ピョンピョンゾーンを楽しもう。	いろいろな動物になりきって、ジャングルゾーンを楽しもう。	今までに習った動きを使って、マットパークで遊ぼう。	ルールに合った遊び方を選ぼう。	マットパークで、オリンピックを楽しもう。	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 約束の確認 試しの演技 感覚づくり運動の行い方 学習カードの記入方法 	<ul style="list-style-type: none"> 転がり方 	<ul style="list-style-type: none"> 支持での川跳びの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 肋木での壁上り逆立ちの仕方 ブリッジの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> マットパークでの遊び方 	<ul style="list-style-type: none"> 自分に合った場の選び方 遊び方の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> 発表の仕方 友達の良い動きの見つけ方 	
学習過程	<p><オリエンテーション></p> <p>1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 マットや用具の準備の仕方を知る。</p> <p>4 感覚づくりの運動の行い方を知る。</p> <p>5 試しの演技会を行う。</p> <p>6 マットや用具の片付け方を知る。</p> <p>7 学習カードの記入の仕方を知り、学習を振り返る。</p> <p>8 整理運動を行う。</p> <p>9 挨拶をする。</p>	<p>1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 場の準備をする。</p> <p>4 感覚づくりの運動をする。</p> <p>・ゆりかご ・背支持倒立 ・動物歩き（くま、犬、うさぎ、アザラシ、クモなど）※本時の動きと関わりのあるものを中心に行う。</p>			<p>5 パワーアップタイムを行う</p> <p>・今できるマットを使った運動遊びの動きを組み合わせ楽しむ。</p> <p>6 ねらいの確認をする。</p>		<p>5. 場の設定を行う。</p> <p>6. ねらいの確認をする。</p>	
		<p>7 いろいろな場で、いろいろな転がり方ができるようにする。</p> <p>・場の設定を行う。</p> <p>・いろいろな場で転がる動きをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 丸太転がり だるま転がり 前転がり 後ろ転がり <p>・ペアで見合い、良いところや課題を伝え合う。</p>	<p>7 いろいろな場で、支持での動きができるようにする。</p> <p>・場の設定を行う。</p> <p>・いろいろな場で支持での動きをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 支持での川跳び かえるの逆立ち うさぎ跳び <p>・ペアで見合い、良いところや課題を伝え合う。</p>	<p>7 いろいろな場で、手や背中では体を支えて逆立ちをしたり、ブリッジしたりしている。</p> <p>・場の設定を行う。</p> <p>・いろいろな場で支持による逆立ちやブリッジをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 肋木での壁上がり ブリッジ <p>・ペアで見合い、良いところや課題を伝え合う。</p>	<p>7 マットパークに挑戦する。</p>	<p>7 場を選んだり、遊び方を工夫したりしてマットパークに挑戦する。</p>	<p>7 自分の力に合った場を選んで発表する。</p> <p>・場の設定を行う。</p> <p>・発表する動きを練習する。</p> <p>・一人一人発表する。</p> <p>・よい動きを全体で共有する。</p>	
	<p>8 用具の片付けをする。 9 学習カードに振り返りを記入する。 10 本時のまとめをする。 11 整理運動を行う。 12 挨拶をする。</p>							
評価計画	知・技		①	②	②			
	思・判・表						②	
	態	③	②			①		
	方法	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
場面	3、4、5	6・7・9	7・9	7・9	7・9	7・9	9	

8 本時の学習と指導（6／7時）

(1) ねらい

場のルールに合った簡単な遊び方を選ぶことができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

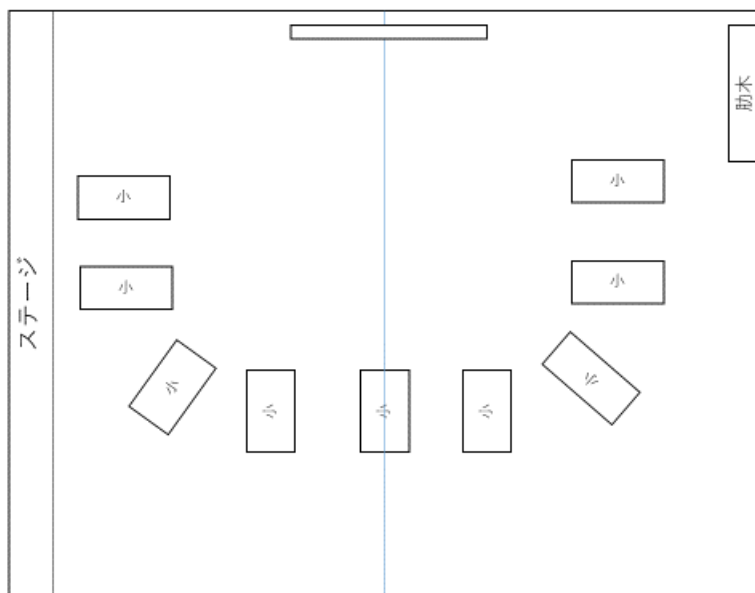
(2) 準備

・マット ・細マット ・踏み切り板 ・段ボール箱 ・学習カード ・学習掲示資料

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 10分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。	○素早く集合し、5列横隊で整列する。 ○身支度の確認をする。 （帽子のゴムをあごにかける・眼鏡を外す・体育着を入れる・髪の毛をまとめる） ○気持ちの良い声で挨拶し、授業に対する意欲付けを行う。 ○健康観察で、今の自分の体調を意識できるように声かけする。 ○準備運動では、これから使われる部位を意識させながらできるように声掛けをする。 ○友達と協力して、安全面に配慮しながら準備を行うように声掛けをする。 ○モデリングをし、褒めながら一つ一つの動きを正確に行えるようにする。 ○声をかけ合い楽しい雰囲気で行う。
	2 準備運動をする。	
3 場の準備をする。		
4 感覚つくりの運動をする。		
	・ゆりかご ・かえるの足打ち ・うさぎ跳び ・ブリッジ	
展開 30分	5 場の設定を行う。	○みんなで協力して、安全に場の設定を行うよう声をかける。 ○前時に学習した場で活動するが、遊び方に工夫が必要であることを伝える。 ○遊び方を工夫するとは、「それぞれのコースにかかれたルールを見てどんな動きでクリアできるか」を考えることだと押さえる。
	6 本時のねらいの確認をする。	
	ルールに合った遊び方をえらぼう。	
	7 ルールに合わせた遊び方を考え、工夫して遊ぶ。	○前時までに学習した動きを確認し、3つのゾーン（コロコロ・ピョンピョン・ピピーン）で、時間を決めてサーキット形式で遊ぶことを伝える。 ○同じ場にいる児童同士でポイントやコツを確認し合い、アドバイスやできばえ等の伝え合いができるように掲示資料を配置する。 ○うまくアドバイスができないペアには、擬音語や擬態語を使って動きのポイントを伝えるように助言する。 ○前回よりも動きに上達が見られた児童や、苦手意識のある児童の頑張りを中心に観察し、積極的に声掛けをする。 ○途中でいったん活動を止めて集合させ、工夫して遊んでいる児童の動きを共有し、考えを深められるようにする。
	① コロコロゾーンでねらう動き ・前転がり ・後ろ転がり ・丸太転がり ・だるま転がり	
	② ピョンピョンゾーンでねらう動き ・支持での川跳び ・かえるの足打ち ・うさぎ跳び	
	③ ピピーンゾーンでねらう動き ・背支持倒立 ・ブリッジ ・肋木ありでの壁上がり	◆場のルールに合った簡単な遊び方を選んでいる。 （観察・学習カード）【思考・判断・表現】
		△努力を要すると判断される（C）児童への指導の手立て ・場のルールに合った遊びができない児童には、場のルールを確認し、どんな動きならクリアできそうかを聞き、これまでに習った動きから選択できるように投げかける。 ◎十分満足できると判断できる（A）児童の具体的な姿 ・各場でねらいとする動きを選択し、自分なりに工夫している。
整理 5分	8 用具の片付けをする。	○安全に気を付け、協力して素早く片付けられるよう声をかけ、見届ける。 ○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えを取り上げ、全体に広めたり、次時につなげたりする。 ○本時で使った部位をゆっくりと伸ばし、筋肉をほぐす。 ○次時の予告をし、オリンピック大会への意欲を高める。
	9 学習カードに振り返りを記入する。	
	10 本時のまとめをする。	
	11 整理運動をする。	
	12 整列・挨拶をする。	

4の場の設定



7の場の設定

