

- 1 日 時 平成30年6月28日(木) 第5校時(13:50~14:35)
- 2 場 所 屋内運動場
- 3 単 元 名 器械運動(跳び箱運動) (7/8)
- 4 単元目標

- 自分の技能に適した場で開脚跳びや台上前転ができる。【技能】
- 基本的な技の身のこなし方や技のポイントを知り、自分の力に応じた練習方法や練習の場を選んだり、友達の技を見てできているかの評価や技の課題を助言したりすることができる。【思考・判断】
- 運動に進んで取り組み、きまりを守り友達と仲よく運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けて準備や片付けたりすることができる。【態度】

5 指導観

(1) 児童について

第3・4学年は男子14名、女子7名、計21名(3年14名、4年7名)である。今年度より2学年合同で体育を実施し、児童は毎時間の体育を楽しみながら活動している。また、年間を通して朝のマラソンに取り組んでいるため、持久力が高い児童が多い。身のこなしが軽い児童が多いので、マット運動や跳び箱運動にも積極的に取り組んでいる。しかし、技のポイントを理解せず、感覚だけで運動をしようとする児童が多いため、技能の習得にいたっていないことがある。また、体育の時間に友達にアドバイスをしたり、認めたりしながら活動する児童は少ない。個人やチームで競争する運動の際には、結果にこだわりすぎて友達と言い合いになったり、途中であきらめたりする姿が見られることもある。

今回、児童の運動に対する思いや現在の状況を把握するために調査を行った。(資料1)

番号	項 目	平均得点(点)
1	体を動かすことが好きですか。	4.1
2	普段から体をよく動かしていますか。	4.3
3	体育の時間、友達に技のこつやポイントを教えてください。	3.0
4	体育の時間、友達から技のこつやポイントを教わっていますか。	3.0
5	跳び箱運動が好きですか。	3.9
6	運動(体育)が得意なほうですか。	4.0
7	体育の時間、友達ができたことをほめてくれますか。	3.7
8	体育の時間、友達が「がんばれ」と応援してくれますか。	4.3
9	できない運動(体育)でもあきらめないで練習すればできるようになると思いますか。	4.2

(資料1) 運動有能感調査結果(各項目5点満点で評価 6月5日実施 21人)

資料より運動をすることが好きで、普段からよく運動している児童が多く、跳び箱運動に対して苦手意識をもっている児童は少ない。一方で、体育の時間に友達にこつやポイントを教えたり、教わったりしている児童がやや少ない。また、友達から認められた経験のある児童もやや少ない。

以上のことから、技のポイントを絞り、理解につなげる手立てや友達と上手に関わるためのスキルを身に付けさせる手立てが必要だと考える。

(2) 教材について

跳び箱運動は、助走と踏み切りによって跳躍し、跳び箱上に着手して体を支持し、大きく跳び越したり、回転したりする運動である。個々の技能に応じた段数やできばえを求めて楽しむこともでき、できれば爽快で、さらに新しい技に挑戦し、達成する楽しさや喜びを味わうことができる。しかし、日常の運動とは異なった運動感覚が必要になり、踏み切りから着地までを一連の動きとして、瞬時に行わなければならないため、自分の体の動きを客観的に捉えることが難しい。また、上達しないと意欲が低下したり、苦手意識や失敗す

る恐怖感を覚えてしまったりして、運動を楽しむことができにくくなる。そのため、児童がお互いに見合い、助言し合って、できているところや課題を伝え合うことが必要になる。また、すべての児童が跳び箱運動の楽しさや喜びに触れることができるように、易しい場や条件の下で児童それぞれの能力に合わせた課題に取り組みせ、成功体験を積み重ねることができるような指導の工夫が必要になる。

(3) 指導にあたって

単元を通して成功体験を重ね、運動がより好きになったり、運動に積極的に取り組もうとしたりする児童が増えるように指導したい。指導にあたっては、次の3点を意識して指導を行う。

- ア 個人それぞれの課題解決に向けて友達との関わりを大切にしながら練習に取り組ませることで、仲間とともに上達しながら自信をもって運動に取り組めるようにする。
- イ 個人のめあてに向けて段階的に取り組めるように条件や場を工夫したり、技のポイントを焦点化して指導したりすることで、全ての児童に運動の楽しさや喜びに触れられるようにする。また、跳び箱運動に必要な運動感覚づくりを毎時間継続的に取り入れたり、子どもから出てきたオノマトベを活用したりすることで跳び箱運動への苦手意識を少なくさせるようにする。
- ウ ICT機器の活用を技の理解度を深めることに絞り、授業の導入や途中で適宜取り入れる。手本の動きや友達の動きを見ながら、技能ポイントを確認させたり、技ができているかどうかを正しく見る力を育ませたりする。

第1次では、児童に「亀岡小お手本動画」を作成するというめあてを提示し、開脚跳びと台上前転を動画で紹介して学習の見通しをもたせる。児童が安全に気を付けて学習できるように、必要な器械・器具の準備や片付けの仕方、学習の進め方の約束を丁寧に指導する。また、技の習得率の確認や単元後の技のできばえとの比較に活用するために、3年生は開脚跳び(3段)、4年生は開脚跳び(4段)と台上前転(4段)の試技を録画する。

第2次では、前半2時間で開脚跳び、後半4時間で台上前転の練習に取り組ませる。学習の進め方は、感覚づくり運動、本時のめあての確認、技能ポイントの確認、レベルアップタイムⅠ(自分の課題に応じた場を選び個人で練習する)、レベルアップタイムⅡ(グループでお互いの技を見て助言し合いながら練習する)、振り返りとする。

グループについては、前年度開脚跳びや台上前転を習得している4年生を班長として3人組7班(4年生1人、3年生2人)を編成する。その際、能力、身長、人間関係を総合的に考慮する。友達同士で助言し合い、個人の技能の向上を目指すために、「する人」(技能ポイントを意識して運動する)と「見る・支える人」(オノマトベを言ったり、技能ポイントをもとに助言したりする)の役割を与える。「する人」には、自分が意識するポイントを声に出して伝えるようにさせ、「見る・支える人」には、オノマトベを言わせたり、そのポイントができているかを見てできているかの評価や課題を助言をさせたりする。グループでの関わりを豊かなものにするため、アドバイスカード(技能ポイントをイラストと言葉でまとめたもの)と○△カード(友達が意識するポイントができているかどうかを評価するもの)を活用する。その際、運動量をなるべく減らさないように短い言葉で端的にアドバイスさせるようにする。授業の雰囲気や温かいものにするために、「初めてできた児童」「もう少しできそうな児童」「教え方が上手な児童」を積極的に発表させるようにする。

すべての児童が苦手意識を少なくするための手立てとして、腕支持感覚、回転感覚、助走や踏み切りにつながる運動感覚づくりを取り入れる。また、動きをイメージしやすいように、技能ポイントを視覚的に工夫して提示したり、オノマトベ「開脚跳び」:トン(踏み切り)、パン(着手)、ドン(着地)、「台上前転」:パッ(着手)、フワッ(腰の引き上げ)、ピタッ(後頭部をつける)、トン(着地)を活用したりする。楽しく器械運動に取り組める手立てとして、開脚跳びでは4つの場(跳び箱の大きさや高さ、踏み切り位置の違い)を、台上前転では「修行コース(後頭部を付けてまっすぐ回る、腰を高く上げる、回るスピードをつける、跳び箱の感覚に近い場での台上前転)7つと「亀仙人コース(高さの違い)」を2つ設定し、自分の力に適した場で練習できるようにする。

技の理解度を深める手立てとして ICT を活用する。手本となる動画を見せながら技能ポイントを確認させたり、児童の技の動画を見せながら評価させたりする中で、技能ポイントの定着や技を正確に見る力の育成につなげたい。

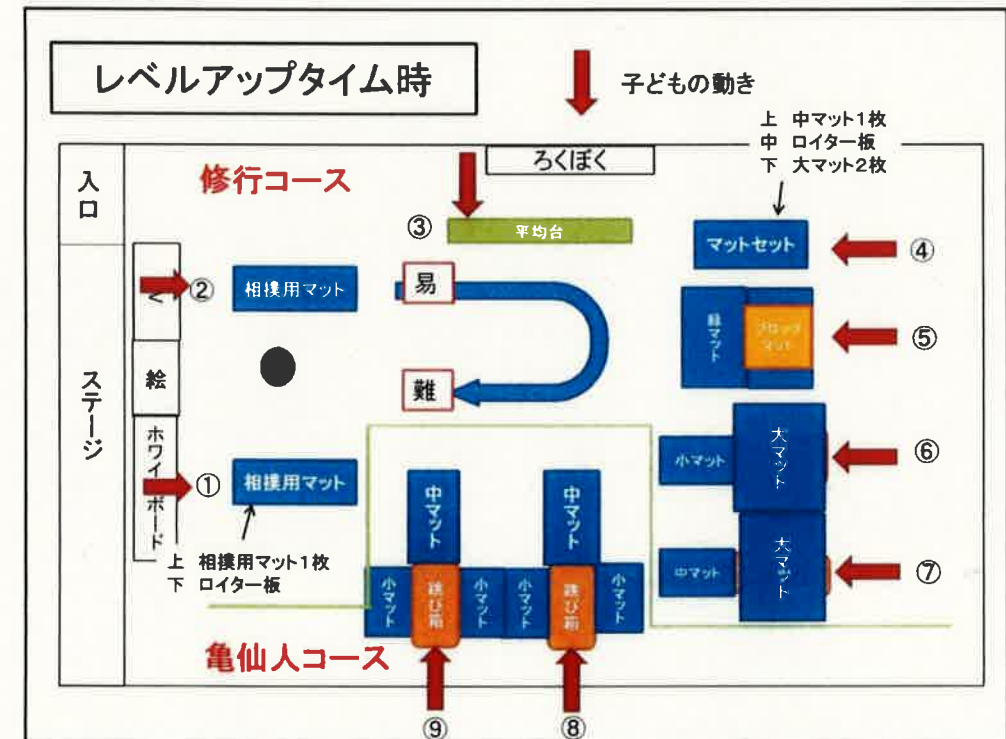
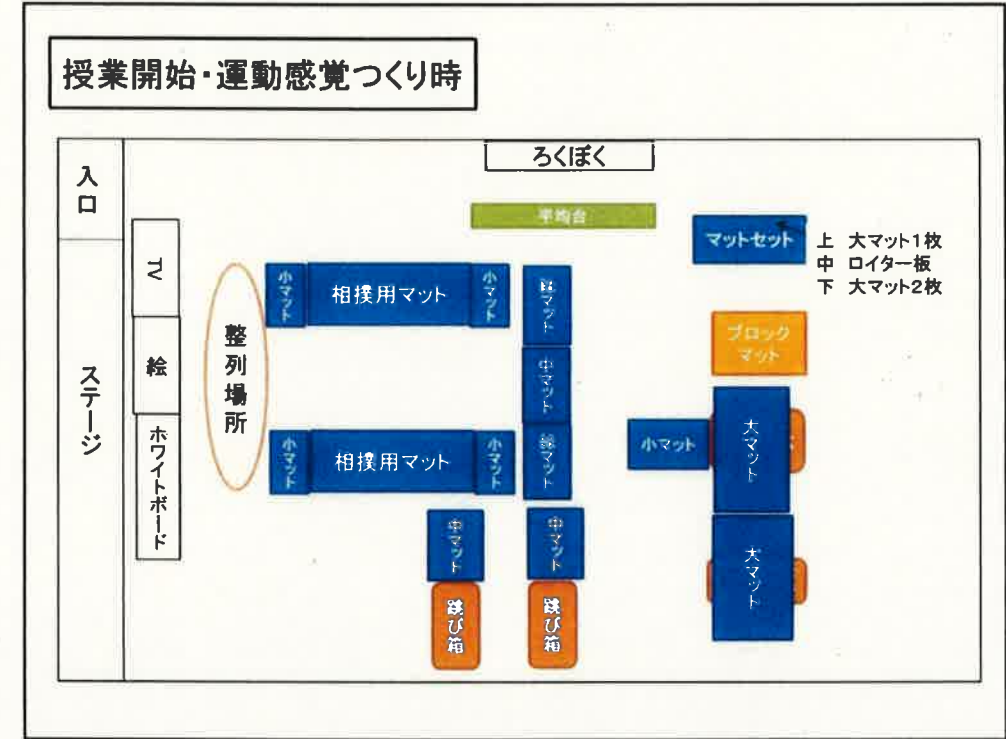
第3次では、亀岡小お手本動画の撮影（運動感覚づくりや開脚跳び、台上前転、安全な器具の運び方など）を行う。撮影した動画を編集し、自分たちで本単元での学びや成長の喜びを実感させるとともに、昼の放送などで全校児童に紹介し、運動への自信につながるようにしたい。

6 単元の指導計画（本時 8時間扱いの7時間目）

	分かる (1次)	できる (2次)						味わう (3次)
	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
主なねらい	学習の進め方を知ろう。	開脚跳びに挑戦しよう。		台上前転につながる運動をしよう。(修行コース)		台上前転に挑戦しよう。(修行コース・亀仙人コース)		亀岡小お手本動画を撮ろう。
学習活動	オリエンテーション ・学習の進め方 ・準備や片付け、約束の確認 ・単元前の技の撮影 (3年：開脚跳び(3段)、4年：開脚跳び(4段)、台上前転(4段))	1 運動感覚づくり (手足走り、うさぎ跳び、ケンケン、カンガルー、ケンパーとび) ↓ 2 めあての確認 ↓ 3 技能ポイントの確認 ↓ 4 レベルアップタイムⅠ ↓ 5 レベルアップタイムⅡ ↓ 6 振り返り		1 運動感覚づくり (ゆりかご、かえるの足うち) ↓ 2 めあての確認 ↓ 3 技能ポイントの確認 ↓ 4 レベルアップタイムⅠ ↓ 5 レベルアップタイムⅡ ↓ 6 振り返り				亀岡小お手本動画の撮影 ・感覚づくり運動 ・開脚とび ・台上前転 ・安全な器具の運び方
評価計画	技 ②	①	②	①	①	①	②	②
	②	①③	②	②③	②	②	②	①

具体的評価基準	技能	思考・判断	態度
① 自分の技能に適した場で開脚跳びや台上前転ができる。	① 技の練習の仕方を知るとともに、自分の力に応じた練習方法や練習の場を選ぶことができる。 ② 友達の技を見てできているか評価したり技の課題を助言したりすることができる。	① 運動に進んで取り組むことができる。 ② きまりを守り、友達と仲よく運動をすることができる。 ③ 場や器械・器具の安全に気を付けて、準備や片付けをすることができる。	① 運動に進んで取り組むことができる。 ② きまりを守り、友達と仲よく運動をすることができる。 ③ 場や器械・器具の安全に気を付けて、準備や片付けをすることができる。

7 場づくり



8 本時の授業

(1) 本時のめあて

- 自分の技能に適した場で台上前転ができる。 【技能】
- 友達の技を見てできているか評価したり、技の課題を助言したりすることができる。 【思考・判断】

(2) 準備

跳び箱、マット、平均台、踏み切り板、タブレット PC、テレビ、学習カード、アドバイスカード、○△カード、掲示物、筆記用具、デジタイマー

(3) 展開

学 習 活 動	研究の視点			時間	○ 指導上の留意点 ☆ 評価
	仲間	教材	ICT		
1 運動感覚づくりをする。 ・ゆりかご ・かえるの足うち		(2) ア		6	○ 班ごとにマットに集合させる。 ○ 単元を通して取り組むことで、腕支持感覚、回転感覚につながる感覚を身に付けられるようにする。 ○ オノマトベ（ゆりかご：「クル」「トン」、かえるの足うち：「フワッ」「パン」）を入れながら台上前転につながるようにさせる。 ○ 終了後、マットを移動・集合させる。
2 本時のめあてを確認する。				1	
自分に合った場できれいな台上前転ができるようにしましょう。					
3 技のポイントを確認する。		(1) イ (2) イ		2	○ 掲示物を活用し、台上前転のポイント 着手位置（バック）、腰の引き上げ（フワッ）、頭の付き方（ピタッ）、着地（トン） を確認させる。
4 意識するポイントを確認する。	(1) イ			2	○ 前時授業後、本時で意識したい点を確認し、ホワイトボードに氏名磁石を貼らせておく。 ○ グループで台上前転の中で特に意識して練習したい点を伝え合わせる。
5 レベルアップタイムⅠ ・自分の課題を解決するために個人で練習する。	(1) イ	(1) ア		7	○ する人は意識するポイントを声に出してから練習する。 ○ 後頭部を付けてまっすぐ回る場、腰を高くする場、跳び箱などから自分の課題に合った場で挑戦させる。 ○ 安全面に配慮するために全ての場が体育館中央に向かって練習できるようにしておく。
6 動画で技のポイントの理解を深める。			(1) ア	3	○ 台上前転の技能ポイントを意識しながらきれいにできている児童の動画を紹介する。（3年生と4年生1人ずつ）
7 レベルアップタイムⅡ ・台上前転の技能ポイントを確認・習得のためにグループで練習する。	(1) ア  (1) イ			17	○ グループ（3人）の中で、「する人」、「見る・支える人」の役割に分かれて、練習をさせる。 する人…技能ポイントを意識して運動する。 見る・支える人…オノマトベを言ったり技能ポイントをもとに、友達に助言をしたりする。 ○ アドバイスカードと○△カードを用意し、友達に具体的に助言できるようにする。 ☆ 友達の技を見てできているか評価したり、技の課題を助言したりすることができる。 ☆ 自分の力に適した場で台上前転ができたか。
8 振り返りをする。				7	○ 本時の振り返りを学習カードに記入させる。 ○ 上達した児童を紹介する。 ○ 次時の「亀岡小手本動画撮影会」への期待をもたせる。

9 研究の視点

以下の視点で授業を構想しています。研究協議では、これらの視点に沿ってグループ協議を行います。よかったところや課題を付箋に書いていただきますので、ご一読いただいたうえで授業をご参観下さい。

1 仲間との豊かな関わり

仮説1

仲間との関わりを大切にしながら課題を解決できれば、自信をもって体を動かす愛顔いっぱいの子どもが育つだろう。

- (1) 子ども同士の関わりを意識した指導の工夫
- ア グループでの「する」「みる」「支える」学びの場の工夫
  - イ 豊かに関わるためのスキルを上げる手立て

2 教材との豊かな関わり

仮説2

自己の能力に適した技を習得する喜びを味わわせれば、夢中になって体を動かす愛顔いっぱいの子どもが育つだろう。

- (1) すべての子どもが楽しく器械運動に取り組む指導法の工夫
- ア 易しい場や条件のもとで段階的に練習できる場の設定
  - イ 技能ポイントの焦点化

- (2) 運動への苦手意識を少なくするための手立て
- ア 技につながる運動感覚づくりの活用
  - イ オノマトベの活用

3 豊かな関わりを支える ICT の活用

仮説3

技のポイントの理解の手立てとして ICT を効果的に活用すれば、仲間との関わりの活性化や技能の習得・向上へとつながり、活発に体を動かす愛顔いっぱいの子どもが育つだろう。

- (1) 技の理解度を深める手立て
- ア 手本となる運動及び子どもの運動の動画の活用

メモ