

第6学年「仲間と協力！音楽に合わせたグループ演技を味わおう！」ーマット運動（器械運動）ー

四国中央市立松柏小学校 小川 綾亮

個人差に配慮しながら、協働して作品を作ること、子どもはマット運動のできる楽しさや喜びを味わうことができ、より楽しくマット運動に取り組むことができます。

○ 単元計画

単元の前半では、基本的な回転系や巧技系の技をおさらいし、それらを安定してできるように練習したり、発展技に取り組んだりします。その際に、タブレットPCで動画を撮影し、上達の様子が分かるように記録します。また、チャレンジマップを基に作成した市内共通のマット運動模範動画を参考にしながら、自己の課題に取り組めます。後半では、友達との協力を重視し、音楽に合わせてグループで技を組み合わせます。グループ演技の発表会を行い、その様子を撮影し、単元全体を振り返ってまとめとします。

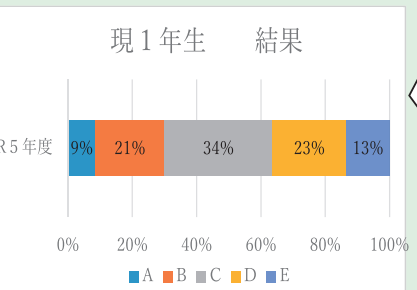
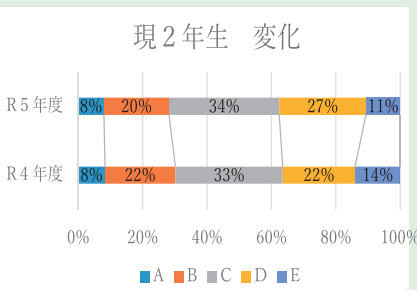
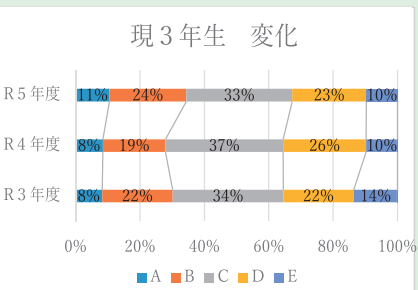
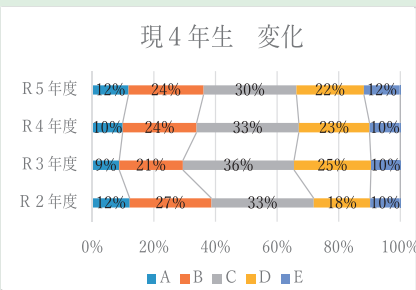
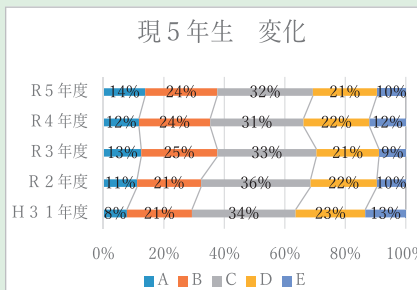
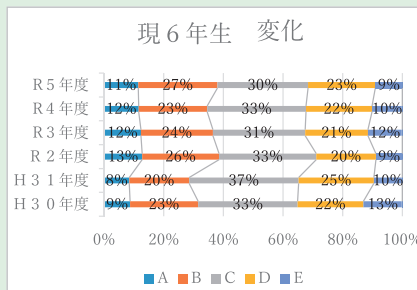
時	第1時	第2時～4時	第5時～7時	第8時
はじめ	○ オリエンテーション ・学習の進め方 ・学習目標	○ 用具の準備 準備運動（体ほぐし） ○ めあての確認（タブレットPC）		
なか	○ 技の種類の確認（ワークシート）	○ 基本的な技の練習（個人） ・自分の課題 ・つなぎ技 ・拍に合わせたリズム練習 ・ポイント確認（解説付動画）	○ 技と音楽の組み合わせ練習 ・グループの課題 ・技の組み合わせ ・意見交換（ホワイトボード） ・動画撮影	○ グループ演技発表会 ・ショート動画撮影 ※技ごとに撮影した10秒程の動画
おわり	○ 課題設定	○ 整理運動 用具の片付け ○ 振り返り（タブレットPC）		○ 単元のまとめ

○ 運動のポイント

技の確認やグループ演技をショート動画で撮影する方法はとても効果的です。技の精度を模範動画と比較しながら確認したり、技の組み合わせや音楽とのつながりをグループで何度も話し合ったりすることができるよさがあります。短い時間だからこそ、繰り返し練習を行い、完成度を高めることにつながります。



各学年の新体力テストの結果の推移



新体力テストの報告ありがとうございました。昨年度に比べ、どの学年もほぼA級、B級が増えています。日頃の体育学習や外遊びのおかげで、子どもの体力、運動能力の向上につながったと考えます。詳細は、愛媛県小学校体育連盟 HP にも掲載いたしますので、授業づくりや体力向上に向けた取組の資料として、御活用下さい。

第4学年「シッティングハンドボール～みんなが楽しいゲームをつくろう～」ーゲーム領域 ゴール型ー

伊予市立伊予小学校 立町 優人

全員が座って行うことで運動能力の差が軽減され、運動が苦手な子どもも進んで運動に取り組むことができます。それによって学習意欲を喚起することはもちろん、仲間との関わりやチームワークの形成にもよい影響があると考えます。

○ 単元計画

単元をシッティングハンドボールの基本的な動きや技能を身に付ける「習得」。対戦相手も含めて「なかま」と捉えて同じ仲間とゲームをつくって楽しむ「深化」。「深化」とは異なる「なかま」とでもゲームをつくって楽しむ「共創」。以上の三次に分けて構成しています。1単位時間の内容は、まずメインゲームを行い、その結果や課題を含めて、「なかまタイム」でゲームの工夫を調整したり、チームタイムで練習したりし、再度メインゲームを行い、学習を振り返る構成になっています。

習得		深化		共創
時	第1時	第2・3時	第4～6時	第7・8時
はじめ	○ シッティング グハンドボー ルのオリエン テーション	○ メインゲーム① ・試しのゲームをする。	○ なかまタイム① ・ゲームの工夫につい て話し合う。 ○ メインゲーム①	○ 対戦相手を決める ○ なかまタイム① ・ゲームの工夫について話 し合う。 ○ メインゲーム①
なか	○ シッティング グハンドボー ルの体験	○ チームタイム ・個人やチームに合った ドリル・タスクゲーム を選んで行う。 ○ メインゲーム② ・練習したことを生かし てゲームを行う。	○ なかまタイム② ・メインゲームの結果を ふまえてゲームの工夫 を調整する。 ○ チームタイム ・チームに合った練習や 話し合いを行う。 ○ メインゲーム②	○ なかまタイム② ・メインゲームの結果を含め てゲームの工夫を調整す る。 ○ チームタイム ・チームに合った練習や話し 合いを行う。 ○ メインゲーム②
おわり	○ 振り返り ○ 次時の確認			

○ 運動のポイント

ドリルゲーム・・・技能の向上を図るために反復練習させたいものをゲーム化したもの。
タスクゲーム・・・ゲームの中で要求される動きを易しく学ばせるためにゲーム化したもの。

