

# 第1学年 体育科学習指導案

令和6年1月17日（水）5校時

第1学年2組34名

## 1 単元名 B 器械・器具を使った運動遊び

イ マットを使った運動遊び 「にんじゃランドでたのしもう」

## 2 単元の目標

- ・マットを使った運動遊びの行い方を知り、いろいろな方向に転がったり、手で支えたりして、体の保持や回転をできるようにする。（知識及び技能）
- ・マットを使った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）
- ・運動遊びにすすんで取り組み、順番やきまりを守り誰とも仲良く運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることをできるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

## 3 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 マットを使った運動遊びの行い方について話したり、実際に行ったりしている。 ② マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。	① 坂道やジグザグなどの複数のコースの中から、自分の遊びたい場所を選んで取り組んでいる。 ② 友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、書き出したりしている。	① 自分の目標をもち、すすんで取り組もうとしている。 ② 順番や決まりを守り、友達と仲良く運動しようとしている。

## 4 児童の実態

本学年の児童は、どの運動遊びにもすすんで取り組んでいる。様々な運動遊びでできたことを教師や友達に伝えたり、うまくできないときに積極的に教えてもらったりする姿が多く見られる。一方で、友達と協力しながら運動を楽しんだり、自分で運動遊びの方法を考えたりすることに課題が見られた。そこで今回はマットの置き場にあった動きや遊び方を考えたり、友達の動きを見て工夫したりすることで、友達と協力する楽しさや喜びに触れさせたい。

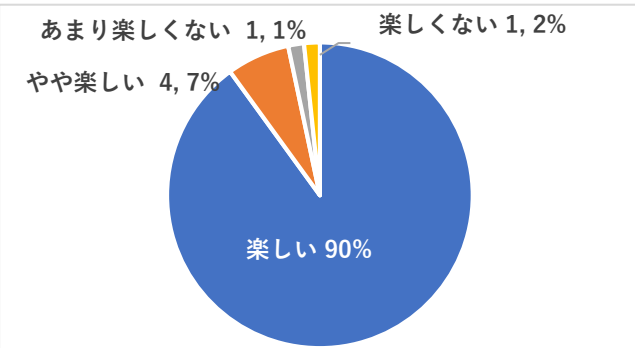
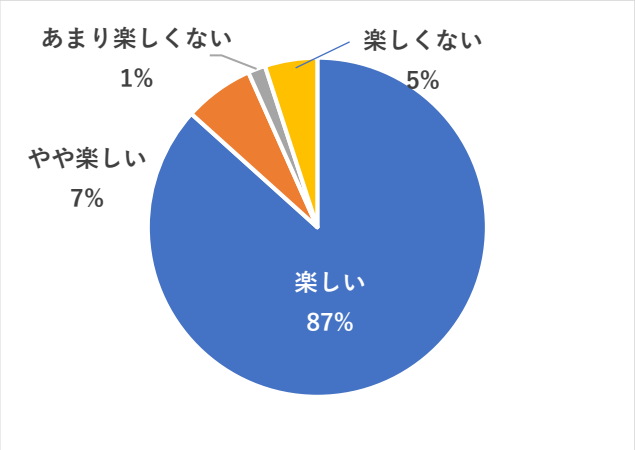
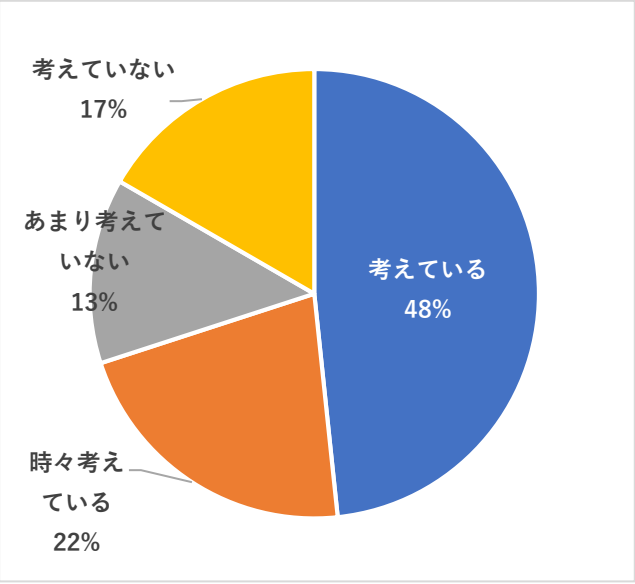
〈実態調査より〉

【方法】 質問用紙によるアンケート調査

【実施日】 令和5年12月9日

【対象】 第1学年 児童60名

【単位】 %

<p>質問①体育の授業は楽しいと思いますか。</p>  <table border="1"><thead><tr><th>回答</th><th>割合</th></tr></thead><tbody><tr><td>楽しい</td><td>90%</td></tr><tr><td>やや楽しい</td><td>4.7%</td></tr><tr><td>あまり楽しくない</td><td>1.1%</td></tr><tr><td>楽しくない</td><td>1.2%</td></tr></tbody></table>	回答	割合	楽しい	90%	やや楽しい	4.7%	あまり楽しくない	1.1%	楽しくない	1.2%	<p>質問①の理由</p> <p>「楽しい」「やや楽しい」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・体を動かすのが好きだから。</li><li>・運動が得意だから。</li><li>・運動のポイントやコツを分かりやすく教えてもらえるから。</li><li>・できなかったことができるようになるから。</li></ul>
回答	割合										
楽しい	90%										
やや楽しい	4.7%										
あまり楽しくない	1.1%										
楽しくない	1.2%										
<p>質問②マットを使った運動遊びは楽しいですか。</p>  <table border="1"><thead><tr><th>回答</th><th>割合</th></tr></thead><tbody><tr><td>楽しい</td><td>87%</td></tr><tr><td>やや楽しい</td><td>7%</td></tr><tr><td>あまり楽しくない</td><td>1%</td></tr><tr><td>楽しくない</td><td>5%</td></tr></tbody></table>	回答	割合	楽しい	87%	やや楽しい	7%	あまり楽しくない	1%	楽しくない	5%	<p>質問②の理由</p> <p>「楽しい」「やや楽しい」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・体育は全部好きだから。</li><li>・幼稚園や保育園でマットを使ったことがあるから。</li><li>・前回りができるから。</li><li>・マットで運動することが好きだから。</li></ul> <p>「あまり楽しくない」「楽しくない」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ボール運動の方が好きだから。</li><li>・回ることが苦手だから。</li></ul>
回答	割合										
楽しい	87%										
やや楽しい	7%										
あまり楽しくない	1%										
楽しくない	5%										
<p>質問③体育のとき、自分で動きや遊びの工夫を考えていますか。</p>  <table border="1"><thead><tr><th>回答</th><th>割合</th></tr></thead><tbody><tr><td>考えている</td><td>48%</td></tr><tr><td>時々考えている</td><td>22%</td></tr><tr><td>考えていない</td><td>17%</td></tr><tr><td>あまり考えていない</td><td>13%</td></tr></tbody></table>	回答	割合	考えている	48%	時々考えている	22%	考えていない	17%	あまり考えていない	13%	<p>質問③の理由</p> <p>「考えている」「時々考えている」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・新しいことを考えることが楽しいから。</li><li>・ボールを使ったときに自分で考えたのが楽しかったから。</li><li>・自分の思い通りにできるから。</li><li>・自分で考えると楽しいから。</li><li>・工夫したらできるようになって嬉しい気持ちになったから。</li></ul> <p>「あまり考えていない」「考えていない」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・全く思い付かないから。</li><li>・考えることが難しいから。</li><li>・みんなが考えてくれるから。</li><li>・先生が考えた運動遊びの方が楽しいから。</li></ul>
回答	割合										
考えている	48%										
時々考えている	22%										
考えていない	17%										
あまり考えていない	13%										

質問①から、ほとんどの児童が体育を楽しんでいることが分かる。上達を感じたり、友達と協力したり、様々な運動ができたりにすることに楽しさを感じている。質問②でも、ほとんどの児童がマットを使った運動遊びを「楽しい」「やや楽しい」と答えている一方で、マットでの回転する運動に苦手意識がある児童や、けがに対する恐怖心を抱いている児童も見られる。質問③では、自分で考えて運動遊びを楽しんでいる児童が7割程度いる一方、考えることそのものに対して苦手意識や難しさを感じている児童が多いことが分かる。

## 5 研究主題に迫るための手だて

### (1) 運動の特性

#### ①マットを使った運動遊びの特性

- ・いろいろな方向に転がることことができる。
- ・手で支えて姿勢を保持したり、回転をしたりして遊ぶことで、楽しい運動遊びを行うことができる。

#### ②児童から見た特性

- 回転や支持など、日常とは違った動きを味わいながら、様々な動きを楽しむことができる。
- 身に付けた動きを様々な場で行うことを楽しむことができる。
- 技の完成度が高まることを楽しむことができる。
- △けがを怖がり思い通りに動けないことがある。
- △回ることに苦手意識や難しさを感じやすい。

### (2) 手だて

#### ①課題をもつための手だて

- ・世界観や場の名前を忍者に見立てることで、児童が遊びにのめり込みやすくなるようにする。
- ・場の地図を作成し、それぞれの場の様子を写真で掲示することで、児童が学習課題を見付けやすいようにする。
- ・感覚づくりの動き（なりきりのじゅつ）を使って場の様子に合わせて、児童が自分で変化を加えたり、組み合わせたりできるようにすることで運動遊びが苦手な児童が動きやすいようにする。

#### ②学び合うための手だて

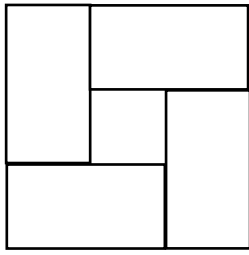
- ・学びタイム（しゅうかい）の時間を設定し、場に合わせた動き（転がり方、方向、手の位置）の工夫を学級全体で共有し、児童の動きを価値付けながら学級全体に広めていく。それにより友達が考えた動きをまねしてみたり、さらに違う動きを考えたりするなどして、児童の動きの幅を広げられるようにする。

#### ③その他

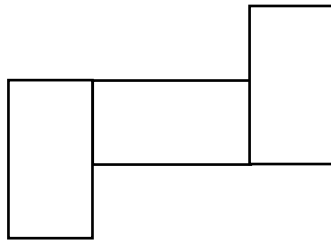
- ・遊ぶ場が変化することで、児童はその場に応じて様々な遊び方を考える。児童にとって魅力的で、経験させたい動きを引き出せるような場を設定する。第1時は平場、第2時は「ジグザグのおか」と「わなよけのはら」、第3時は「さかみち山」と「さかさまのたき」を経験できるようにする。第4時から、全ての場を用意し、個人で選択できるようにする。また第3時から児童同士で転がったり、跳んだりできるように「きょうりょくひろば」を用意する。

ジグザグのおか (マットを並べる)

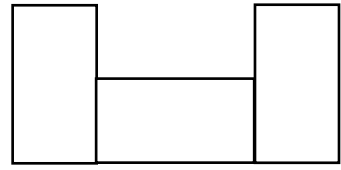
ドーナツコース



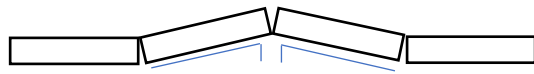
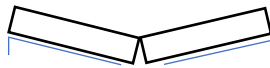
サンダーコース



U (ユー) コース

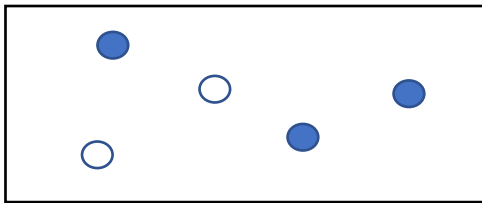


さかみち山 (踏み切り板を使用し、坂道を作る)

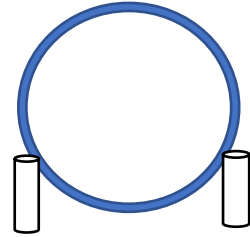


わなよけのはら

① わなコース (紅白玉、マーカーを設置)

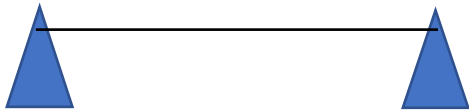


③ 火のわくぐりコース



② レーザーコース

コーンとコーンをゴムで結ぶ。

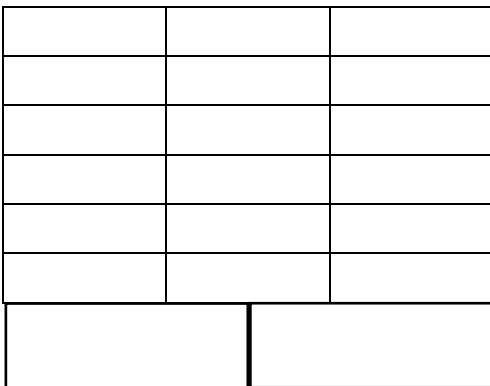


④ びっくりばこコース (段ボールを設置)



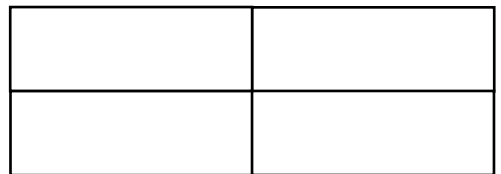
さかさまのたき

肋木を使用する



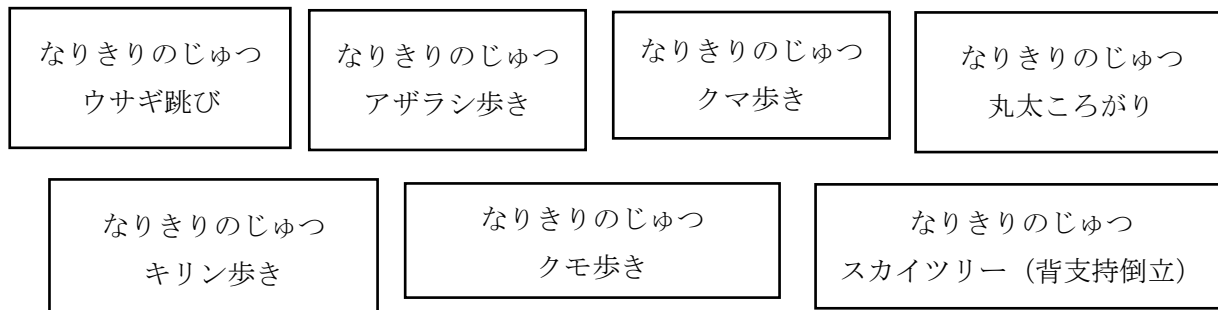
きょうりょくひろば

マットを広く使い、友達と一緒に動く

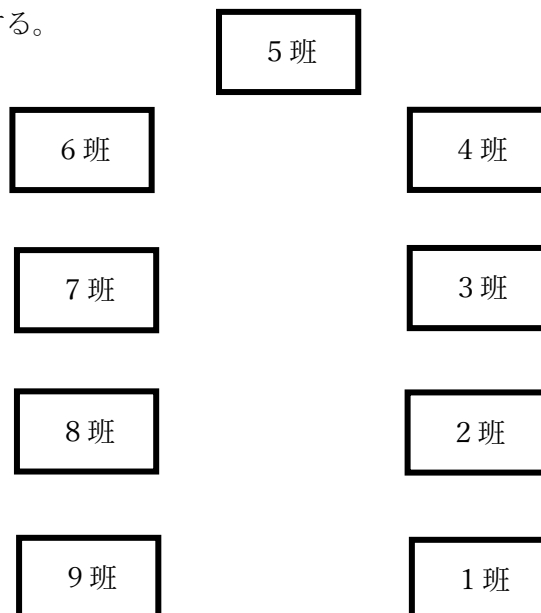


(3) 「なりきりのじゅつ (感覚づくり)」について

帯の運動として感覚づくりを行っていく。動物やものになりきった感覚づくりで身に付いた動きを主運動で生かすことができるようにする。また、第2時以降は「なりきりのじゅつ」を活用し、児童が自分の班のマットやその周りを使って、感覚づくりの動きを確認できるようにする。



マットの場所は右図のように設定する。



6 指導と評価の計画 第1学年 (全6時間)

時	1	2 (本時)	3	4	5	6
ねらい	・遊び方(転がり方などの動き・場の工夫)を考え、取り組む中で、場に合った動きをしたり、動きを組み合わせたりして楽しむ。			・第3時までには作ってきた場で、一人一人が自分で場を選び、運動遊びを楽しむ。		
学習内容	1 めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">なりきりのじゅつをたのしもう</div> 2 準備の仕方の確認 3 準備運動 4 なりきりのじゅつ(感覚づくり) 5 片付け 6 整理運動 7 振り返り	1 場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">にんじゃランドでしゅぎょうをしよう1</div> 6 ジグザグのおか 7 わなよけのはら ○しゅうかい (学びタイム) 8 しゅうとく (それぞれの場で行う)	3 なりきりのじゅつ(感覚づくり) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">にんじゃランドでしゅぎょうをしよう2</div> 6 ジグザグのおか 7 わなよけのはら ○しゅうかい (学びタイム) 8 しゅうとく (それぞれの場で行う)	4 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">じぶんのやりたいばしょで、たのしくあそぼう</div>	5 めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">じぶんのやりたいばしょで、くふうしてあそぼう</div>	6 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">ともだちのうごきを見て、じぶんのうごきをくふうしてあそぼう</div>
		9 片付け 10 整理運動 11 振り返り	6 自分の選択した場で取り組む ※しゅぎょう しゅうかい(学びタイム) しゅうとく (この流れを2回、繰り返す)	7 片付け 8 整理運動 9 振り返り		
	評価の重点	知 ① 思 主 ②	② ①	② ①	① ①	①

第2学年（全6時間）

時間		1	2	3	4	5	6
ねらい		・遊び方（転がり方などの動き・場の工夫）を考え取り組む中で、場に合った動きをしたり、動きを組み合わせて楽しみ楽しむ。			・第3時までには作ってきた場で、一人一人が自分で場を選び、運動遊びを楽しむ。		
学習内容		1 めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             マットあそびを楽しもう           </div> 2 準備の仕方の確認 3 準備運動 4 感覚づくり 5 片付け 6 整理運動 7 振り返り	1 場の準備 2 準備運動 3 感覚づくり 4 めあての確認 5 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             くるくる・ジグザグコースであそぼう           </div> 6 くるくるコース 7 ジグザグコース 8 遊び紹介タイム（共有） 9 遊びタイム 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 場の準備 2 準備運動 3 感覚づくり 4 めあての確認 5 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             さかみち・レーザーコースであそぼう           </div> 6 さかみちコース 7 レーザーコース 8 遊び紹介タイム（共有） 9 遊びタイム 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 場の準備 2 準備運動 3 感覚づくり 4 めあての確認 5 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             自分のやりたいコースで楽しくあそぼう           </div> 6 自分の選択した場で取り組む 7 遊び紹介タイム（共有） 8 遊びタイム 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ	1 場の準備 2 準備運動 3 感覚づくり 4 めあての確認 5 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             自分のやりたいコースで楽しくあそぼう           </div> 6 自分の選択した場で取り組む 7 遊び紹介タイム（共有） 8 遊びタイム 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ	1 場の準備 2 準備運動 3 感覚づくり 4 めあての確認 5 主運動の場の準備 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             自分のやりたいコースで楽しくあそぼう           </div> 6 自分の選択した場で取り組む 7 遊び紹介タイム（共有） 8 遊びタイム 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ
評価の重点	知	①	②	②			
	思		①	①	①	①	②
	主	②					

7 本時の学習（2／6時間）

(1) 本時の目標

- ・マットに背中や腹などを付けて、様々な方向に転がって遊んでいる。(知識及び技能)
- ・場に合った動きをしたり、動きを組み合わせたりして楽しく運動している。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 本時の展開

時	学習活動	*指導上の留意点	☆評価【方法】
0 5	1 場の準備 2 準備運動 3 「なりきりのじゅつ (感覚づくり)」 4 めあての確認	*安全の確認をしてから行う。  *運動のポイントを価値付けながら、楽しく感覚づくりの運動に取り組みさせる。	
にんじゃランドでしゅぎょうをしよう。			
10 15	5 場の準備 (主運動の場)  6 「ジグザグのおか」 (ア)場で運動遊びを行う。 (イ)→「しゅうかい (学びタイム)」  7 「わなよけのはら」 (ア)場で運動遊びを行う。 (イ)→「しゅうかい (学びタイム)」  8 しゅうとく	*場の準備をスムーズに行うことができるように、視覚資料を用意しておく。また、安全に準備ができるように言葉がけを行う。  *すぐに、遊び始めた児童を称賛する。 *感覚づくりの動きを使っている児童の動きを具体的な言葉がけで称賛する。 *忍者ランドを回りながら、児童にどんな遊びをしているのかを問いかけ、広めていく。 *「ジグザグのおか」でやりたい遊びをしている児童の姿を「しゅうかい」で共有する。 *やりたい遊びに取り組む児童を称賛する。 *「わなよけのはら」でやりたい遊びをしている児童の姿を「しゅうかい」で共有する。 *自分が今日一番楽しく運動遊びができた場所で最後遊ばせる。	(知識・技能)【観察】 ☆場に合った動きをしたり、動きを組み合わせたりして楽しく運動している。  (思考・判断・表現) 【観察・ワークシート】
40	9 片付け 10 整理運動 11 振り返り	*安全に運べるように言葉がけをする。 *使った部位をよくほぐさせる。 *振り返りの視点を与える。	