

1 単元名 5組ズートピアであそぼう

(器械・器具を使った運動遊び・マットを使った運動遊び)

2 児童の変容

(1) 情意面 男子6名 女子4名 計10名

- ・授業の流れを一定にし、その流れを大型提示装置で提示することによって、児童は活動の見通しをもち、活動に集中して取り組むことができたと考えられる。
- ・図工や生活単元学習の時間に体育で使う教材を児童と一緒に作ったことで、児童はそれぞれの場や活動に興味をもち、運動に意欲的に取り組むことができた。
- ・「ズートピア」というテーマが児童の興味を引き出し、児童は楽しみながら思いっきり体を動かしていた。マット運動が苦手な児童や集団から離れてしまう児童もズートピアの曲やキャラクターを用いた教具を使用することで、苦手意識が減り、活動に積極的に取り組み、様々な動きに挑戦することができたと考える。
- ・準備や片付けのときに、目標時間を設定し、それにかかった時間を児童に知らせることで、目標達成のために協力しようとする意識を高めた。
- ・よい動きをしている児童の姿を全体の場で見せたり、タブレット端末で撮影した児童の様子を見せたりしたことで、「自分も〇〇さんのように跳びたい!」と友達を真似したり、よい動きを参考にして工夫を加えたりして意欲的に活動に取り組んでいた。

(2) 技能面 <跳び箱を使った運動遊び運動>

	①えんぴつころがり			②ゆりかご		
	できる	もう少し	できない	できる	もう少し	できない
単元前	0	1	9	4	0	6
単元後	6	1	3	6	1	3
	③あざらし			④背支持倒立		
	できる	もう少し	できない	できる	もう少し	できない
単元前	4	0	6	0	7	3
単元後	4	1	5	3	4	3
	⑤前転がり			⑥後ろ転がり		
	できる	もう少し	できない	できる	もう少し	できない
単元前	1	6	3	0	3	7
単元後	2	6	2	0	5	5

- ・転がる前の感覚が身に付くように、ゆりかごに毎時間取り組んだり、仰向けに寝転がった状態で、足先に球を挟み、その足をそのまま持ち上げて、腰を折りたたみ、頭の後ろのかごに入れる動きを経験する活動に取り組んだりした。腰の使い方や手の位置に気を付けることなどの感覚が身に付いたことで、単純な動きではあるが、楽しみながら、何度も繰り返しマット運動に取り組むことができた。
- ・単元前に比べても、腕で体を支える動きである「あざらし」ができる児童の数は増えなかった。肘を伸ばして、腕だけで体を支えて前進するという動きを実行するのが難しく、四つん這いになってしまったり、馬歩きようになってしまったりする児童がいた。
- ・「もう少し」や「できない」の児童は、様々な動きに挑戦したことによって、ある程度できるようになってきたが、腕支持感覚や逆さ感覚が身に付いていなかったり、順番に手をついてから、足をつくという運動が不得手であったりするため、ぎこちない動きになっていた。
- ・学習に参加できない児童が1名いたので、その児童も参加したくなるような工夫をさらにしていく必要がある。

(3) 思考面

- ・ 友達の動きや大型提示装置に掲示された運動遊びの例を見て、挑戦したい運動遊びを選択し、自分から取り組むことができる児童が多くいた。
- ・ 教師が具体的な言葉で児童の姿を称賛したことで、友達の動きのどこを見たらよいのかがわかり、動きのよいところに気付くことができるようになったと考える。
- ・ 児童の実態に大きな差があるため、「回る・転がる」のポイントを全員が思考することは難しい。したがって、全員が思考するのではなく、上位の児童が思考して発表する。そして、それを聞いて理解したり、ポイントに気付いたりすることが下位の児童にとっての思考となる。児童によって思考の仕方が異なるため、それに応じた支援をしていきたい。
- ・ 動きのポイントを思考するときに、よい姿のイメージはあるものの、言葉で表現することが難しい児童がいた。そのような児童には、キーワードを提示したり、教師が聞き取って言葉を付け加えたりする必要がある。

3 成果と課題

特別支援部会のめざす子どもの姿

①教師の支援を受けながら一人で運動できる児童

②自分で考えたり、気付いたりしたことを仲間や教師に伝えることができる児童

【成果】

- ・ 動きの選択肢を提示することで、動きを選択して主体的に取り組むことができた。図を大型提示装置に写して、具体的に動きの例を示したことが有効であったと考えられる。
- ・ 初めて取り組む技については、教師の支援を必要としていたが、回数を重ねるごとに自分一人で、その技に挑戦する児童が増えた。
- ・ 二人組で活動する場では、誰とでも二人組になれるようにしたことで、友達に合わせて活動する姿や、友達を待って「一緒にやろう。」と声をかける姿が見られた。
- ・ 活動に取り組むことに戸惑っていた児童も、場の雰囲気や友達が楽しそうに活動している姿を見て、自分からえんぴつころがりに挑戦していた。児童の興味を引くテーマの設定や楽しい雰囲気作りをしたことで、活動に取り組むきっかけになったと考えられる。
- ・ 授業の後半に友達の動きを見る時間を設け、授業で学んだ技能ポイントの振り返りをした。タブレット端末で撮影した友達の動画や友達の実演を見ることで、児童から「腕で支えているね。」「膝がのびているね。」など具体的な言葉が出てきた。活動内容を実演や動画など、視覚的に振り返ることが有効であった。

【課題】

- ・ 授業の後半で振り返りをする場面では、友達の動きを見て気付いたことを伝えることができていたが、活動中は運動に集中してしまい、友達に関心を向けて声をかけ合うことができなかった。ペアを作り、お互いに「いいね。」など声を掛け合えるような手立てを講じていきたい。
- ・ 全ての児童ができる動きを取り入れたつもりでいたが、こちらのさせたい動きとのズレがあり、前や後ろに「転がる」動きに取り組めない児童がいた。そのような児童も楽しんで活動できるような内容の単元を組んでいく必要がある。
- ・ 運動遊びを選択肢から選んで取り組むことはできたが、自分で多様な遊び方を見つけ出すことは難しかった。転がり方や手と足の使い方を工夫することができるよう、工夫のヒントとなる発問を取り入れていきたい。
- ・ 技能ポイントに気付くようにするためには、よい姿と悪い姿を動画で比較するときに、注目すべき体の部位をヒントとして伝えることが必要であった。