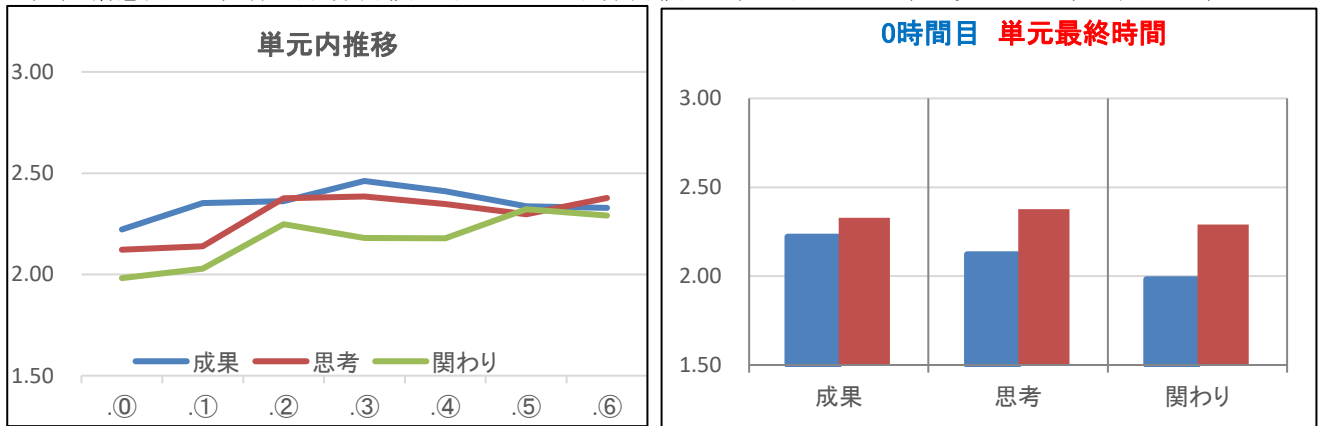


## 1 単元名 かいてんにんじゃ：どうぶつのじゅつ！

(器械・器具を使つての運動遊び・鉄棒を使った運動遊び)

## 2 児童の変容

(1) 情意面 (形成的授業評価をもとにした授業評価から) 男子17名 女子14名 計31名



- ・「成果」は単元前よりも数値が高くなった。児童にとって、適切な難易度の技に取り組む中で技能の向上を感じられたためだと考える。しかし、3時間目を起点に徐々に成果の値が低くなってしまった。単元後半の課題解決学習で1人1人が自身の課題を意識することができておらず、技能の向上を感じにくかったためだと考える。
- ・「思考」は単元前よりも単元最終時間の数値が高くなった。活動の中で、よりかっこよく回るにはどうすればよいか考えながら取り組むことができたためだと考える。一方、成果の値に比例するように思考の値も単元後半にかけて下がってしまっている。課題解決学習の中で、思考を働かせるための言葉かけや学習カードが機能していなかったために、うまく思考することができていなかったことがうかがえる。
- ・「関わり」は単元前よりも単元最終時間の数値が高くなった。特に単元後半に数値が上がっている。発表会に向けて自分の技をどのように良くしていけるか友達同士での見合いの活動を多く取り入れたためだと考える。また6時間目では、友達同士で見合うことを通して、お互いの成長を認め合い、より良くしていくためにどうすればよいか声を掛け合うなど積極的に関わることをできたことがうかがえる。

## (2) 技能面

|     | ② ゆりかご<br>(軸をぶらさずに揺れることができる) |      |      | ②ゆりかご→しゃがみ立ち<br>(まっすぐ元の姿勢に戻ることができる) |      |      |
|-----|------------------------------|------|------|-------------------------------------|------|------|
|     | 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 | 25                           | 4    | 2    | 18                                  | 11   | 2    |
| 単元後 | 29                           | 2    | 0    | 24                                  | 7    | 0    |

|     | ③前転がり<br>(前に回ることができる) |      |      | ④前転<br>(肩→背中→腰の順でつく) |      |      |
|-----|-----------------------|------|------|----------------------|------|------|
|     | 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 | 10                    | 16   | 5    | 0                    | 5    | 26   |
| 単元後 | 21                    | 8    | 2    | 9                    | 6    | 16   |

- ・単元前と比較して数値の上昇が見られる。ゆりかごやかえるの足うち、前転がりなど、前転の完成につながる運動遊びをランドの中に取り入れるなどして毎時間行ったことが、技能向上の一要因として考えられる。また、課題解決学習の中で、自分ができない運動遊びについて積極的に取り組むことができた結果が出たと考える。
- ・主運動である前転は、数値こそ上昇したもののできる児童は少ない結果となった。前転がりは半数以上の児童ができていることから、足をそろえ、肩、背中、腰の順になめらかにつく、顎を引くなどのポイントについて意識しながら練習に取り組むことができなかった。または意識できる練習の場が作れなかつた。

ったことが原因だと考える。

### (3) 思考面

| 問 きれいな前回りのコツは何だと思いますか。(複数回答可) |     |                   |     |
|-------------------------------|-----|-------------------|-----|
| 単元前                           |     | 単元後               |     |
| ・背中を丸める                       | 1 5 | ・頭の後ろ、肩、背中、腰の順につく | 1 7 |
| ・おしりを上げる                      | 1 2 | ・顎を引いて回る          | 1 2 |
| ・おなかを見る                       | 1 2 | ・手をしっかりついて回る      | 1 0 |
| ・顎を引く                         | 1 0 | ・脳天をつかない          | 1 0 |
| ・手をしっかりつく                     | 8   | ・足を延ばして勢い良く回る     | 6   |
| ・頭のとっぺんをつけない                  | 6   |                   |     |
| ・足をまっすぐにする                    | 6   |                   |     |
| ・手を伸ばす                        | 4   |                   |     |
| ・怖がらない                        | 1   |                   |     |

- ・前転の知識が定着し、技能ポイントを踏まえた記述が増えた。児童が技能ポイントを意識し、運動遊びに取り組むことができた結果だと考える。また、複数のポイントを書き出す児童が増えた。
- ・一方で、勢いなど、ポイントと直接結びつかない内容を書く児童もまだ一定数いる。勢いをつけるためにはどのようなことを意識すればよいかについて効果的な言葉かけができていなかったためだと考える。

### 3 成果と課題

#### 低学年のめざす姿

見合う伝え合う活動を通して、自分のめあてに向かって繰り返し取り組む児童

#### 【成果】

- ・友達同士で見合う場面を多く用意したことで、友達の動きに関心を持ち、単元のはじめと比較して多くの児童同士の関わりを生むことができた。またその中で、「前転の〇〇が□□だよ。」という話型の例を提示したことで、何を話せばよいかわからない児童にとっても助けになっていた。今後は関わり合いをより深化させられるように、学習カードを活用した話し合いができるようにしていきたい。
- ・「いつでもどこでもだれとでも」学び合いができる学び方の素地をつくるために、単元前半は技能が異質、男女混合のグループを構成して活動をした。このことにより素早く様々な友達と協力しながら活動を進めることができ、単元のはじめと比較してより多く友達に関わる事ができた。

#### 【課題】

- ・技能ポイントに着目し、自己の課題を整理する学習カードを活用したが、ポイントと課題を結びつけさせる手だてが不足していたために、自分の課題を適切に把握できなかつたり、解決の方法を考えることができなかつたりする児童が出てしまった。技能ポイントは理解できているが、自分の動きのどこなのかがイメージできていなかったために、体の動きをイメージできるより分かりやすい図を用意したり、自身の課題が何かについて児童同士で話し合う時間を用意するなどの支援を考えていきたい。
- ・自身の課題に合った場を選べるように、実態に合った場を用意したり、児童の様子を見ながら臨機応変に場を変更したりすることができたことはよかった。しかし、場と児童の課題の結びつきがうまく伝わっていなかったために、思考がなく活動するだけになってしまう場も生まれてしまった。なぜそこで運動遊びをするのかがすぐわかるように提示をしていきたい。
- ・自分の実態や課題に合わせて、活動内容や場を選ぶことができるように、フローチャートを活用したが、できているかどうかの基準を判別する機会がなかったために、うまく機能しなかった。子供たちが何をもってできたとするのかわかるように学習カードで示したり、模範の動きと比較したりする機会をより増やしていくことで改善したい。