

1 単元名 めざせ！一流忍者！～後転の術～

(器械・器具を使つての運動遊び・マットを使った運動遊び)

2 単元について

(1) 運動の特性

- ・マットに背中や腹などをつけていろいろな方向へ転がったり、手や背中で支えての体の保持や回転をしたりするなどして遊ぶ運動である。
- ・回る感覚や逆さ感覚を楽しみ、できる技を上達させたり、できそうな技に繰り返し挑戦してできるようにしたりすることができる運動である。
- ・動物に例えたり、リズムに合わせて動いたりすることで、児童がイメージを膨らませて取り組むことができるものでもある。友達にリズムをとってあげたり、コツを教えたりすることを通して関わるることができる運動である。

(2) 児童の実態と教師の願い (男子 15名 女子 12名 計 27名)

①情意面

	学級平均
成果	2. 5 7
思考	2. 5
関わり	2. 3 4

※本調査は津田沼小学校の研究計画に即して行っているが、質問項目の一部は形成的授業評価を参考としている。

②技能面

<マット運動>

技	できる	もう少し	できない
①小さなゆりかご (腰から首まで順次マットに接することができる。)	9	1 1	7
②大きなゆりかご (耳の横に手を置き、回転の勢いをつけて支え、しゃがんだ姿勢で止まることができる。)	5	1 6	6
③前転 (両手で体を支えながら、後頭部をマットにつける。 しゃがんだ姿勢で止まることができる)	6	1 4	7
④後転 (両手でマットを押し、頭越しで転がる。しゃがんだ姿勢で止まることができる。)	2	1 0	1 5

③思考面

問1 マットでどんなことをして遊んでみたいですか。(複数可)

- ・前転(14名) ・後転(12名) ・側転(12名) ・えんぴつ転がり(6名)
- ・ブリッジ(5名) ・川跳び(3名) ・ゆりかご(1名) ・アザラシ(1名)
- ・馬歩き(1名) ・逆立ち(1名)

問2 後転の動画を見て、上手ポイントを見つけてみよう。(複数可)

- | | |
|---------------|--------------------|
| ・手はパーで押す(11名) | ・足を揃えてしゃがむ(7名) |
| ・お腹を見る(3名) | ・腰は真っすぐ(2名) |
| ・背中をつく(2名) | ・ダンゴムシみたいに丸くなる(2名) |
| ・手は耳の近く(2名) | ・おしりからスッと回る(1名) |
| ・なめらかに回る(1名) | ・足を浮かせる(1名) |
| ・ぶれずに回る(1名) | ・勢いをつける(1名) |

①情意面では、「成果」の項目が最も高い数値となった。今までの学習で、わかったりできたする喜びを感じることができていた児童が多いことがうかがえる。「思考」の数値も比較的高い数値となった。運動遊びが上手にできるポイントを理解した上で、自分の上手になりたいポイントを見つけて、めあてが達成できるように取り組むことができていることがうかがえる。「関わり」に関しては、最も低い数値となった。自分のめあてに向かって進んで取り組むことはできるが、友達と声を掛け合ったり話し合ったりすることに苦手意識をもっていることがうかがえる。ペアの組み方を工夫したり、オノマトペを用いたりと容易に関わり合いができるような工夫をたくさんしていきたいと考える。

②技能面では、既習の技(前転やゆりかご)において、形は出来ているがあともう少しという児童が多く、できるという児童は学級の約半数以下であると分かった。また、既習の技ができない児童も複数いるという実態であった。このように技能面で差がみられるという実態を踏まえ、容易にできて達成感や喜びを感じられる場を用意したり、少し難易度が高いが挑戦したくなるような場を用意したりするなどの工夫をし、多くの児童が満足感や達成感を味わうことができるようにしていきたい。また、多様な転がり方を習得しながら後転を共通課題として取り組ませ、上手にできる友達のやり方を見ながら、より多くの児童が技を習得できるような場の設定や児童同士の関わりを促していきたい。

③思考面では、既習の前転だけでなく、様々な転がる運動遊びに興味を示している児童が多いことが分かった。ランドの学習を通して、色々な種類の転がる運動遊びを取り入れたり、用具を工夫して難易度を上げたりしながら、興味をもち挑戦したくなるような場を作していきたい。後転の動画では、マットに手をパーで着くことや、最初の姿勢について気付いている児童が多かった。学習を進めていく中で、回転するときのポイントや最後の姿勢にも着目させていきたい。また、「スッと」や「ダンゴムシみたいに」など技能ポイントをオノマトペを使って表現している児童もいた。このように、児童の発言をもとに後転の技能ポイントを押さえていき、思考する場面や児童同士の関わりの中で生かされるようにしていきたい。

3 観点別の目標と評価規準

目標 <マット運動>

(1) 知識及び技能

マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

マットを使った運動遊びの簡単な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。

(3) 学びに向かう力、人間性等

マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

評価規準

	I 知識・技能	II 思考・判断・表現	III 主体的に 学習に取り組む態度
学習に 即した 単元の 評価規準	①マットを使った運動遊びの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②マットを使った運動遊びに挑戦する中で、回転感覚や支持感覚を身に付けることができる。 ③後転が正確にかつスムーズにできる。	①坂道やジグザグなどの場に応じて、どのようにしたら上手に運動遊びができるか、遊び方を工夫している。 ②友達のよい動きを見付け、真似をしたり、考えたことを友達に伝えたりしている。	①安全に気を付け、場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ②動物に変身したり、体を腕で支えながら移動または転がったりして、マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ③様々な場や器具の安全に気を付けて運動遊びをしている。

4 仮説との関わり（研究の重点）

研究仮説

児童一人一人がめざす姿に向かって活動ができるように単元計画を工夫し、課題解決につながる指導・支援を充実させたり、効果的な関わりを促したりする手立てを講じれば、自身のめざす姿に向かって自分で考えたり仲間と試行錯誤したりする力が身に付くだろう。

低学年のめざす姿

見合い、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

(1) 単元計画の工夫

	はじめ	なか			おわり		
時 数	1	2	3	4	5	6	7
	全体で共通課題に取り組む学習が主の時間	一人一人の課題解決やめあてに向けた学習が主の時間			はじめの自分と比較して、伸びを見付けることが主の時間		
	・学習の約束を知る。 ・運動遊びを見付ける。	・体ならしのポイントを理解する。 ・運動遊びを見付ける。	・後転の技能ポイントを理解する。	・自分の課題解決のために、技能ポイントを意識して取り組む。	・友達の遊びを見て、できたかどうかを判断して伝える。	・技能ポイントを見て、友達にアドバイスをする。	・単元はじめの頃の自分と比べて伸びたところを見付ける。
知・技		①	①	②	②		③
思・判・表			②	①	②	②	
態度	①	②				③	①

○はじめ：学習の約束や器具・用具の使い方などについて確認したり，試しの運動を行って自分の課題を知ったりする。

○なか：全体で共通課題に取り組み，体ならしの運動や技のポイントを見付けたり，基礎的な技能の習得をめざしたりするなどする。単元後半の課題解決学習に向けて，しっかりと基礎を培えるようにする。

○おわり：自分の実態を今一度把握し，一度もどって基礎を高め直したり，発展技に取り組んだりするなど，一人一人がめざす姿に向かって課題解決学習に取り組めるようにする。

(2) 課題解決学習の指導・支援の充実

①課題や実態に合った練習の場を選べるようにするために，選択肢を与える発問を取り入れる。

「今の自分に合った練習方法や場はどれだろうか」（選択する発問）

②児童が主体的に活動に取り組めるように，技のポイントや意識すること，見合いの仕方などが書かれたものを用意し，児童自身で課題解決学習に活用できるようにする。

③技のポイントや一連の動きがわかるように，技の連続図を提示する。児童が見付けたポイントを書き込み，いつでもそこに立ち返られるようにする。

(3) 効果的な関わりの促し

- ①課題を共有し、共に課題を解決していけるように、単元後半の授業後半は課題や技能レベルが同様の仲間でグループを構成する。
- ②より質の高い学び合いができるように、どう関わるか、何を伝えればよいか、どこから見ればよいかなどを全体でおさえる。
- ③仲間同士で見合い、対話がしやすくなるように、話型の例を提示する。

5 本時の展開 (5 / 7)

(1) 本時の目標

- ・マットを使った運動遊びに挑戦する中で、回転感覚や支持感覚を身に付けることができる。
(知識・技能)
- ・友達のよい動きを見付け、真似をしたり、考えたことを友達に伝えたりすることができる。
(思考・判断・表現)

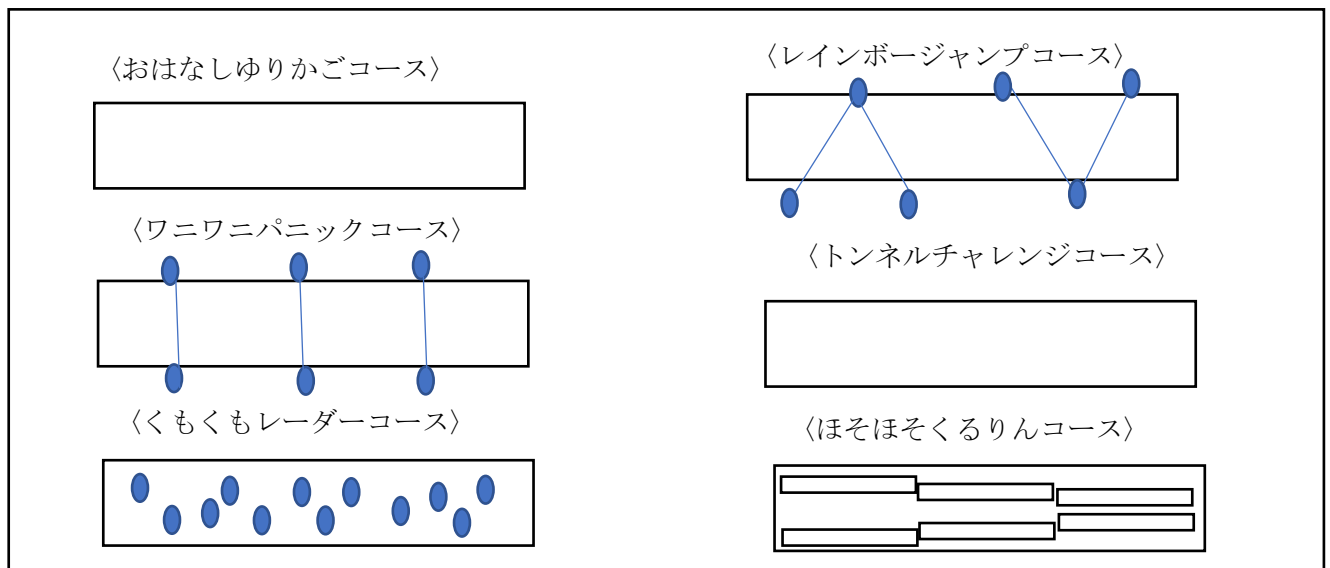
(2) 展開

時配	学 習 活 動	教師の支援○ 評価◎ 手立て●
8	1 挨拶をし、体ならしの運動の準備をする。	○安全に用具の準備をできるように、マットの運び方を確認する。 ○協力して準備ができている児童を認め、広げる。
12	2 体ならしの運動を行う。 ①グループでお話マットを行う。 ②ローテーションで運動を行う。 ・おはなしゆりかごコース (ゆりかご、えんとつ) ・ワニワニパニックコース (ワニ歩き) ・くもくもレーダーコース (クモ歩き) ・レインボージャンプコース (川跳び) ・トンネルチャレンジコース (ブリッジ) ・ほそほそくるりんコース (前転)	○声を掛け合ったり、良い動きをしたりしている児童を賞賛し、広めていく。 ●運動のポイントを意識しながらできるように、ポイントが書かれた掲示物を各場所に提示する。 ○動きがよい加減にならないように、常に動き回って技のポイントを声掛けしていく。 ◎マットを使った運動遊びに挑戦する中で、回転感覚や支持感覚を身に付けることができる。「I-②」【児童の動き】
自分のめあてを達成して、一流忍者を目指そう！		
2	3 めあての確認をする。	○見合うポイントや声掛けの話型を確認してから活動に入る。
15	4 チャレンジ修行タイム 課題解決に向けて後転に取り組む。 ①せませま修行 ゴムに鈴が付いた道を作り、鈴が鳴らないように後転をする場。	●②児童が主体的に活動に取り組めるように、技のポイントや意識すること、見合いの仕方などが書かれたものを用意し、児童自身で課題解決学習に活用できるようにす

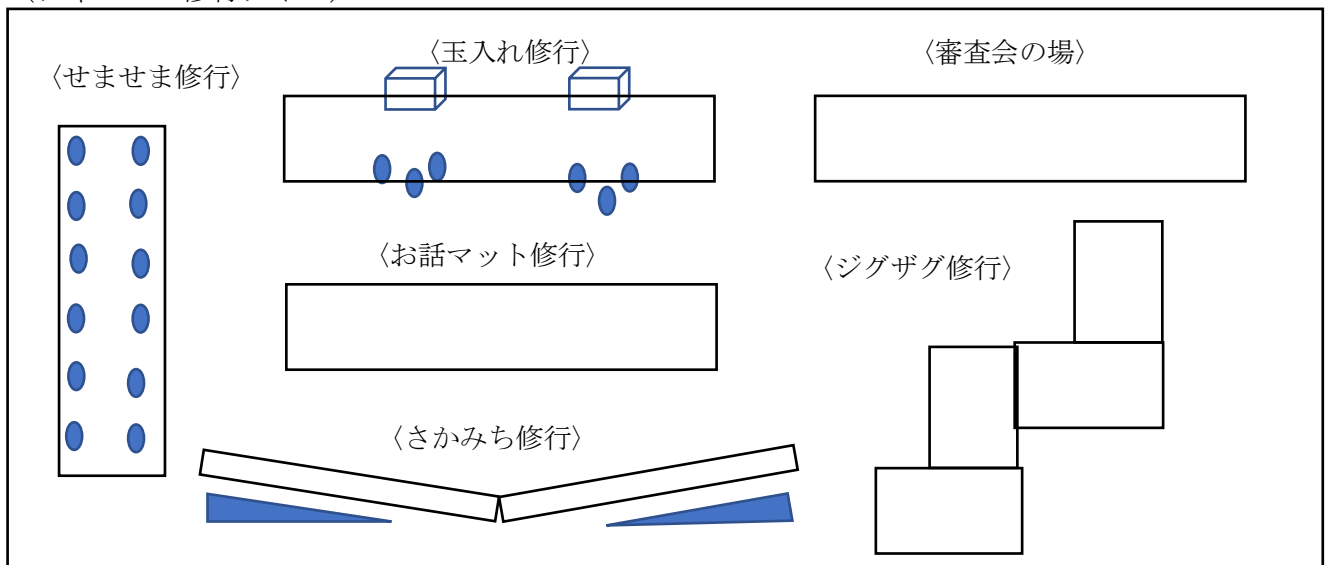
	②さかみち修行 指揮台の坂を利用してマットを敷き、後転をする場。 ③玉入れ修行 玉を足で挟んでゆりかごを行い、かごに入れる場。 ④ジグザグ修行 ジグザグのマットのコースから外れないように、後転をする場。 ⑤お話マット修行 友達の声かけに合わせてリズムよく後転をする場。 ⑥審査会の場 修行の成果を試す場。先生役が「よし」か「もう少し」を判定し、アドバイスをする。 ＜ねらう動き＞ せませま修行 真っ直ぐに後転ができる。 さかみち修行 マットを手で押して、起き上がることができる。 玉入れ修行 着手をし、腕と首でしっかりと支持することができる。 ジグザグ修行 スムーズに後転ができる。 お話マット修行 リズムよく後転ができる。組み合わせ技ができる。 審査会の場 後転の技能ポイントを押さえてできる。	る。 ●③技のポイントや一連の動きがわかるように、技の連続図を提示する。児童が見付けたポイントを書き込み、いつでもそこに立ち返られるようにする。 ●③仲間同士で見合い、対話がしやすくなるように、話型の例を提示する。 ○積極的に仲間と考えを伝え合ったりしている児童を見付け、全体に広める。 ◎友達のよい動きを見付け、真似をしたり、考えたことを友達に伝えたりすることができる。「Ⅱ－②」【児童の動き・学習カード】 ○児童の様子を見て活動が停滞している場合は、全体を集めてめあての確認をする。 ○苦手な児童への配慮として、教師が積極的に介入し、声掛けや補助を行う。
4	5 学習のまとめをし、学習カードに記録する。	○仲間との関わりや自分の進歩について、学習カードに記録する時間を設ける。
1	6 もくもく修行タイム 自分のやりたい場を選んで取り組む	○自分のめあてに向かって黙々と取り組む時間になるように、見合いは行わない。
3	7 マットを片付け、健康観察、挨拶をする。	○けがの有無や体調の様子を確認し、児童の健康状態を把握する。

(3) 場の設定

(ローテーションでの運動)



(チャレンジ修行タイム)





めざせ！一流^{いちりゅうにんじゃ}忍者！～後^{こうてん}転^{じゅつ}の術～（5時間目）

2 年 3 組 名前（ ）

月 日（ ）

○今日のめあて

自分のめあてをたっせいして、一流^{いちりゅうにんじゃ}忍者をめざそう！

わたしのめあては_____することです。

めあてをたっせいできた→（ △ ○ ◎ ）

_____さんに

と言われてうれしかったよ。

◎ふりかえり（がんばったことは何？つぎのめあてはどうする？）