

## 2年1組 体育科 学習構想案

日時 令和3年12月13日（月）第5校時

場所 体育館 指導者 講師 坂本 亜弓

### 1 単元構想

<b>単元名</b>	器械・器具を使つての運動遊び（マットを使った運動遊び）		
<b>単元の目標</b>	(1) マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり、手で支えての体の保持や回転をしたりして遊ぶことができるようにする。 (2) マットを使った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) マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。		
<b>単元の評価規準</b>	<b>知識・技能</b>	<b>思考・判断・表現</b>	<b>主体的に学習に取り組む態度</b>
	①マットを使った運動遊びの行い方について知ったり、実際に動いてみたりしている。 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。 ③手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。	①いろいろな転がり方やできるような場を選んでいる。 ②腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きを選んでいる。 ③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ている。	①腕で支えながら移動したり、転がったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。 ③場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。
<b>単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）</b>			
マットを使ったいろいろな転がり方や跳び方、体の保持の仕方といった運動遊びの楽しさを感じ、日常生活の遊びに生かしたり、進んで運動に関わったりしようとしている。			
<b>単元を通した学習課題</b>		<b>本単元で働かせる見方・考え方</b>	
様々な「マットコース」でいろいろな転がり方や跳び方などを楽しもう。友だちと助け合いながら楽しもう。		マットを使ったいろいろな転がり方や跳び方等を「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、転がり方や跳び方等を「知る」といった運動遊びとの多様な関わり方で楽しむこと。	
<b>指導計画と評価計画（6時間取扱い 本時5／6）</b>			
<b>過程</b>	<b>時間</b>	<b>学習活動</b>	<b>評価の観点等</b> ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	○ オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認	【態③④】（観察） ○場の安全に気を付けている。
二	3	○ 感覚づくりの運動遊びを楽しむ。 <u>逆さの動き</u> ・ブリッジトンネルや倒立じゃんけんをして楽しむ。 ・レベルを選びながら楽しむ。 <u>跳びの動き</u> ・かえる跳びをして楽しむ。 ・腕支持での跳び箱跳び平均台跳びをして楽しむ。 ・コーンゴム跳びや高いゴム跳びをして楽しむ。 <u>まわる動き</u> ・コロコロボーリングや輪っかまわりをして楽しむ。 ・お手玉まわりをして楽しむ。	★【知②】（観察・学習カード） ○手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。 【態②】（観察） ★【思③】（観察・学習カード） ○友達のよい跳び方等を見付けたり、自分で考えた跳び方を伝えたりしている。 【知③】（観察） 【態①】（観察）
三	2	○ いろいろな転がり方や跳び方を組み合わせて楽しむ。 ・コースを選び、ペアで楽しむ。 ・チャレンジしたコースをペアで話し合い、2人でクリアできるように教え合ったり練習したりする。	★【知③】（観察・学習カード） ○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。 【知①】（観察） ★【思①または②】（観察・学習カード） ○自分で挑戦したい場を選んでいる。 ○友だちと伝え合いながら練習している。 【態②】（観察）



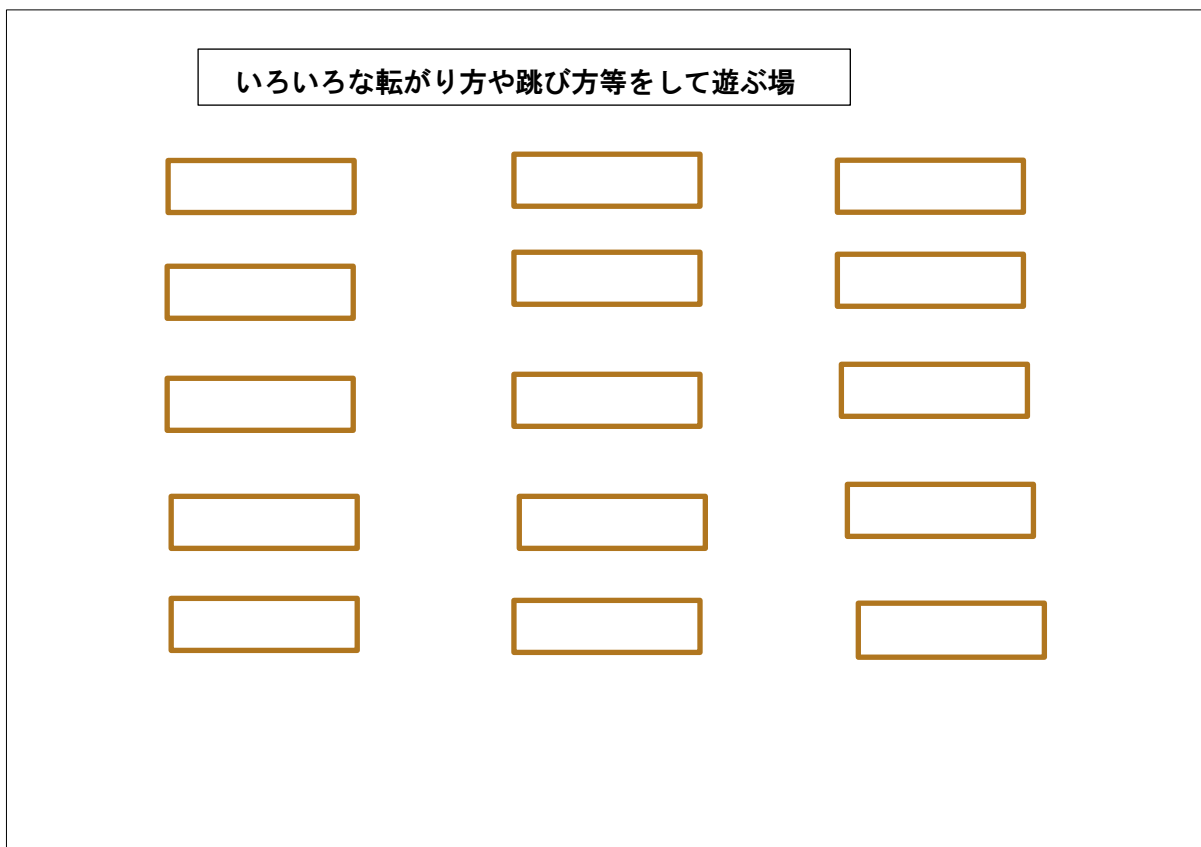
#### 4 本時の学習

(1) 目標 マットを使った運動遊びを通して、自分で挑戦したい場を選んで友だちと課題ができるために考えながら取り組んでいる。(知識・技能) (思考・判断・表現)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	10分	<p><b>1 課題をつかむ</b></p> <p>① 準備運動・場の準備をする。 ◇ みんなで声を出しながらやろう。</p> <p>② サーキット運動遊びをする。 ◇ くもの動きができるようになったよ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>【めあて】</b> いろいろなころがり方やとび方にペアでチャレンジしていこう。</p> </div> <p>③ いろいろな転がり方や跳び方を組み合わせ て楽しむことについて知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>【学習課題】</b> チャレンジしたいコースで、2人の目標 に向かって取り組もう。</p> </div>	<p>○場の安全に留意させながら場の準備を行う。 各班1枚のマットを並べる。</p> <p>○各マットごとに違う運動を行い、時間ごとにローテーションして進めていく。</p> <p>○前時までの活動について振り返らせていく。 ○コースの場を見て、どんな転がり方や跳び方なのかを確認させていく。</p> <p>○いろいろな転がり方や跳び方等のポイントを伝えることでクリアに近づけることを児童同士で確認させる。</p>
展開	25分	<p><b>2 課題の解決に向けて活動する。</b></p> <p>① チャレンジタイム1 ・ペアでレベル別のコースを試してみる。 ◇Bコースにチャレンジしてみよう。 ◇どうしても棒にあたってしまうな。</p> <p>② レベルアップタイム ・上手くできなかったところを出し合いポイントを考えながら練習していく。 ◇ポイントを見てやってみよう。 ◇おへそを見ながらまわると小さくまわれる。</p> <p>③ チャレンジタイム2 ・再度、コースをペアでチャレンジしていく。</p> <p>◇小さくまわれるようになったね。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>【期待される学びの姿】</b> 転がり方や跳び方等を組み合わせたコースに挑戦し、友だちと助け合いながら活動している。</p> </div>	<p>○前時の活動から本時の流れを確認させる。 ○ポイントを考えながら「転がり方」「跳び方」「支え方」の3種類の技に挑戦していく。 ○友だちと一緒に。</p> <p>○上手くできなかった技を出し合い話し合う。 ○2人で、課題の技に挑戦していく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>【具体的評価規準】思考・判断・表現</b> ○自分の挑戦したい場を選んだり、友だちと一緒に技ができるように伝え合いながら取り組んでいる。(観察・学習カード)</p> </div> <p>○友だちがクリアできたら認め合えるような言葉かけができるように伝える。</p> <p><b>【到達していない児童への手立て】</b> ○お助けアイテムを使ったり、友だちに支えてもらいながら活動していく。</p>
終末	10分	<p><b>3 めあてに対する振り返りをする。</b></p> <p>① 今日の学習を振り返る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>【まとめ】</b> 友だちといっしょにポイントを考えながら、コースを楽しむことができた。</p> </div> <p><b>4 わくわくタイム</b></p> <p>① 他のコースをペアでまわる。</p> <p>② 場の片づけをする。 ◇ グループでマットを運ぼう。</p>	<p>○友だちのよい動きや、よい言動を認め合えるような言葉かけをする。</p> <p>○すべてのコースがまわるように時間をとる。</p> <p>○友だちと協力して安全に片付けるようにする。</p>

## 【場の設定】



## 【ICT活用計画】

### タブレットによる転がり方や跳び方等の提示

- ・ 上手な友だちの転がり方や跳び方を紹介していく。（前時まで）
- ・ 各ペアでタブレットを使用し、友だちの転がり方を確認しながら交流することができるようにする。（3時間目）
- ・ 指導者がタブレットで撮影し、ポイントを確認しながら、ペアで学び合っていけるようにする。

## 【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の学習に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

単元を通して学んだ転がり方や跳び方等を生かしながら、マットコースを楽しむことができる。また、マット遊びでいろんな方向へ転がったり、手で支えて体の保持や回転したりする経験を生かし、「A 体づくりの運動遊び」や「F 表現リズム遊び」の動きに取り入れる。