

第2学年 体育科 学習構想案

日時 令和〇年〇〇月〇〇日 (〇) 第〇校時

場所 〇年〇組教室 指導者 教諭 〇〇 〇〇

1 単元構想

単元名	器械・器具を使つての運動遊び（マットを使った運動遊び）		
単元の目標	(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。		
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坂道のジグザグなどの複数のコースでいろいろな方向に転がることが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たり書き出したりしている。	①動物の真似をして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。
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
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、その他の運動遊びに生かしたり、進んで運動遊びに取り組んだりする児童。			
単元を通した学習課題		本単元で働かせる見方・考え方	
様々な「マットランド」でいろいろな転がり方などをして楽しもう。		マットを使ったいろいろな転がり方等を「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。	
指導計画と評価計画（6時間取扱い 本時2/6）			
過程	時間	学習活動	評価の観点等 ★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④】（観察）
二	3	○ 感覚づくりの運動遊びを楽しむ。（本時） ころころランド ・前転がり、後転がり、だるま転がり、丸太転がりをして楽しむ。 ・転がり方を組み合わせる。 びよんびよんランド ・腕支持での川遊び、腕支持での平均台跳びをして楽しむ。 ・腕立て横跳び越しをして楽しむ。 さかさまランド ・跳び箱や肋木を使った運動遊びをして楽しむ。 ・さかさまからのブリッジをして楽しむ。	★【知①】（観察・学習カード） ○ いろいろな転がり方について話したり、実際に動いてみたりしている。 【態③】（観察） 【知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） ○ 友達や動物の真似をして、跳んだり体を移動させたりする運動遊びに進んで取り組もうとしている。
三	2	○ 様々なマットランドで楽しむ。 ・グループでマットランドの場を作って楽しむ。 ・作ったランドをグループ同士で紹介して楽しむ。 ・他のグループが作ったランドで楽しむ。 ・もっと楽しいランドになるよう工夫する。 ・動きのバリエーションを楽しむ。	【思①】（観察・学習カード） 【態②】（観察） ★【知②または③】（観察） ○ いろいろな方向に転がったり、手などで体を支えて、保持したり移動したりして遊ぶことができる。 【思②】（観察・学習カード）

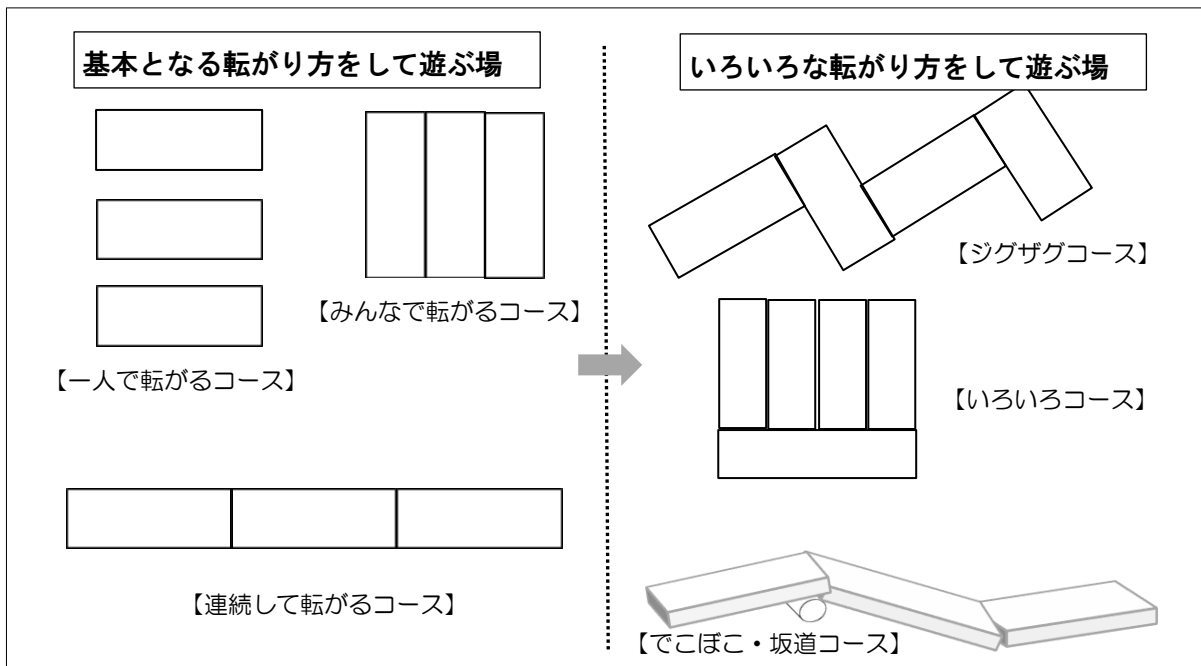
4 本時の学習

(1) 目標 ころころランドでいろいろな転がり方をして楽しむことができる。

(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	5分	<p>1 課題をつかむ</p> <p>① 場の準備をする。 ◇ マットのみみをきちんと入れよう。</p> <p>② 感覚づくりの運動遊びをする。 ◇ 犬歩きや馬歩き,しゃくとりむし,かえるの足うち,ゆりかご,ブリッジに挑戦しよう。</p> <p>【めあて】 ころころランドでいろいろな転がり方をして楽しもう</p> <p>③ いろいろな転がり方で楽しむことについて問いを持つ。</p> <p>【学習課題】 ころころランドの場では,どんな転がり方をして遊ぶことができるのだろう。</p>	<p>○ 場の安全に留意させながら場の準備を行う。</p> <p>○ BGMを流しながら,一つ一つの動きを丁寧に行うようにする。</p> <p>○ ころころランドの場を見て,どんな転がり方をして遊ぶことができそうなのかを問う。</p> <p>○ いろんな転がり方を工夫したり,マットの形を変えたりすると,さらに楽しんで遊ぶことができるか児童同士で確認する。</p>
展開	30分	<p>2 課題の解決に向けて活動する。</p> <p>① 基本となる転がり方をして遊ぶ。 ◇ 前転がり,後ろ転がり,だるま転がり,丸太転がりはこのように転がるんだな。</p> <p>② 工夫した転がり方をして遊ぶ。 ◇ 忍者転がりや手つなぎ転がりができるし,僕は「～～転がり」を考えたよ。</p> <p>③ マットの形などを変えて遊ぶ。 ◇ 坂道マット,ジグザグマット,でこぼこマットが楽しいな。</p> <p>④ どんな転がり方ができたか紹介する。 ◇ ～～さんは手をついた前転がりと,手をつかない前転がりをしていたよ。</p> <p>⑤ いろんな転がり方をして更に楽しむ。 ◇ 友達の転がり方を組み合わせて回ってみたよ。</p> <p>【期待される学びの姿】 自分なりに転がり方を工夫してみたり,マットの形を変えたりしながら,いろいろな遊び方を考えて活動している。</p>	<p>○ 基本となる転がり方を紹介し,一人ずつ順番に行わせる。</p> <p>○ いろいろな児童からのアイデアを拾いながら,転がり方のバリエーションを広げるようにする。</p> <p>○ 児童の「楽しそう」「やりたい」を引き出し,場のマットの位置を変えたり,踏切板やボールなどを用いて傾斜や起伏を付けたりする。</p> <p>○ 工夫した転がり方で楽しむために,友達の楽しい転がり方を紹介しあえるようにする。</p> <p>【具体的評価規準】知① ○ いろいろな転がり方について話したり,実際に動いてみたりしている。 (方法:観察,学習カード)</p> <p>【到達していない児童への手立て】 ○ 友達の転がり方を真似ながら,転がり方のバリエーションが広がるように寄り添いながら指導する。</p>
終末	10分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る ◇ 今日の「キラリさん」は～～君です。ジグザグマットでの忍者転がりを,速い動きでやっていて,すごいと思いました。</p> <p>【まとめ】 ころころランドでは,いろいろな転がり方を工夫したり,マットの形を変えたりして楽しむことができるということがわかった。</p> <p>② 場の片づけをする。 ◇ 4人組でマットを運ぼう。</p>	<p>○ 学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○ 友達のよい動きや,よい言動を認め合えるような言葉かけをする。</p> <p>○ 友達と協力して安全に片付けるようにする。</p>

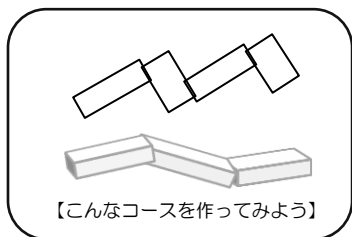
【場の設定(例)】



【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

例：電子黒板で、いろいろな場の作り方の写真や、いろいろな転がり方の動画等を提示し、課題に迫る動きや遊ぶ場のイメージを共有する。



他の友達の楽しい転がり方を紹介したり、その他の映像資料等から参考になる転がり方を紹介したりする。

※ 各コースには、動画撮影用のタブレット端末を設置し、児童が転がって遊ぶ様子について「常時録画→15秒後に自動再生」モード等を利用し、自分の動きをその場ですぐに確認できるようにする。

【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。

- 例1：学習成果発表会、児童集会、学年集会等で自分たちが考えたマットを使った運動遊びについて発表する。
- 例2：手で体を支持しながら平均台や跳び箱を跳び越えた運動感覚を生かし、「C 走・跳の運動遊び（イ 跳の運動遊び）」の動きに取り入れる。
- 例3：いろいろな転がり方について経験した運動感覚を生かし、「E ゲーム（イ 鬼遊び）」において、いろいろなマットの場を作ったり、転がりながら追いかけてたり逃げたりするルールを決めたりして遊ぶ。