


時	直接的指導のポイント		予想される イメージ言葉
	<思考・判断>	<技能>	
1	・器械・器具を使った運動遊びの行い方を知り、楽しく遊べる場や遊び方を選ぶこと。【思-a】		
2	・器械・器具を使つての運動遊びの動き方を知り、友だちのよい動きを見付けること。【思-b】	・腕を伸ばして体を支え、逆さになること。【技-d】	「手パー」 「ひじピーン」 「目線」
3		・前転がりや後ろ転がり、手をパーにして両手で体を支え、マットに背中を順番につけて転がること。(前:首→背中、後ろ:背中→首)【技-c】	「手パー」 「手、耳」 「首→背中」 「背中→首」
4		・前転がりや後ろ転がり、体を丸めて勢いをつけて転がること。【技-c】	「だんご虫」 「勢い」
5		・平均台を手でバランスをとって渡り歩き、膝を曲げて跳び下りること。【技-b】 ・肋木で登り下りや懸垂移行などを行うこと。【技-a】	「手バランス」 「膝ギユ」 「手ギユ」 「しっかり握って」
6	学習した技を繰り返したり、組み合わせたり工夫して運動すること。 ※これまでに指導した技能面、思考・判断面について、グループや個別に指導を行う。		

【手順④】直接的指導のポイントを整理した上で、学習計画と評価計画を作成した。評価に関しては、1単位時間に評価する項目を明確にしなが、毎時間確実な見取りができるように計画を立てた。

時間	1	2	3	4	5	6	
10 20 30 40	・学習の進め方 ・ルールやマナー ・スイッチオンタイム ・場づくりの仕方 ・4つの場の遊び方等を確認する。	・学習課題をつかむ ・課題解決の4つの場をローテーションする。 一本橋の場 (平均台) 草原の場 (マット) 城壁の場 (肋木) 逆さの場					
	課題の解決方法を共有化する【直接的指導場面】 ・共有化した「こつ」や「ポイント」を使って、課題を解決していく。						
直接的指導のポイント	(1:思) ・器械・器具を使った運動遊びの行い方を知ること。	(2:技) ・腕を伸ばして体を支え、逆さになること。	(3:技) ・前転がりや後ろ転がりで、手をパーにして両手で体を支え、マットに背中を順番につけて転がること。	(4:技) ・前転がりや後ろ転がりで、体を丸めて勢いをつけて転がること。	(5:思) ・平均台を手でバランスをとって渡り歩き、膝を曲げて跳び下りること。 ・肋木で登り下りや懸垂移行を行うこと。		
評価計画	① ①	① ④	② ③	③ ③	①・② ⑤	②	
評価基準	①場の安全に気をつけて、用具の準備や片付けを友だちと一緒にしようとしている。(場:活動中 方:観察) ②運動に進んで取り組み、きまりを守って、友だちと仲よく運動をしようとしている。(場:活動中 方:観察)	①学習のきまりや器械・器具を使つての運動の行い方を知ろうとしている。(場:活動中・授業後 方:観察・学習カード) ②器械・器具を使った運動遊びを楽しく行う場の規則を選ぼうとしている。(場:活動中・授業後 方:観察・学習カード) ③友だちのよい動きを見付けようとしている。(場:活動中・授業後 方:観察・学習カード)	①登り下りや懸垂移行をすることができる。(場:活動中 方:観察) ②渡り歩きや跳び下りをするすることができる。(場:活動中 方:観察) ③マットに背中を順番に接触させるなどいろいろな方向に転がること。(場:活動中 方:観察) ④手や背中で体を支えている逆立ちをすることができる。(場:活動中 方:観察)				

【手順⑤】直接的指導場面を設定し、実践した。

【3時間目の展開】

時 間	学 習 活 動	教師の指導・支援
10 導 入	1 あいさつ・準備運動 2 スイッチオンタイム 3 場の準備 4 自分のめあての確認	「学び方」について知らせる。 ～安全面・新しい場・新しい規則（ルール）など～
27 展 開	5 学習課題をつかむ 6 1つ目の場で遊ぶ ★ 直接的指導 → 上手に前転がりをしている児童に試技をしてもらう。 「手・背中」と見る視点を与えて、「技能のこつやポイント」を見ていた児童から引き出し、共有化する。 7 2～4つ目の場で遊ぶ	「前転がり」の技のひみつを見つけよう 課題解決の情報（技能のこつ・ポイント等）を、児童から引き出し、共有化する。 ※児童がつかずしている課題について、授業の終末で解決の情報を伝えるのではなく、展開の途中で情報を共有する場面を設定した。 どんなふうにして回っているか、よく見て下さい。 「手や背中」がどうなっているでしょうか。  気付いたことを友だちと話し合しましょう。 手をパーにしていたね。 「くるりんぱっ！」て上手に回っていたね！
8 ま と め	8 整理運動 9 きらりタイム 10 後片付け	少しでもできるようになった児童やがんばった児童、また、友だちへのアドバイスが上手だった児童等を紹介する。

本時の直接的指導場面では、前転がりが上手な児童を前に出し、教師が「手・背中」という視点を与えてから前転がりをさせた。その後、よい動きをするためのこつやポイントを児童から引き出すために、ペアやグループで話し合いをさせた。児童からは、「手をパーにしています」「くるりんぱっ！と回っています」という気づきが出てきた。「くるりんぱっ！」というイメージ言葉をよい動きと合わせて言うことで、「イメージ言葉と動きをつなげる」ところまで共有化するようにした。

【手順⑥】授業を振り返り、現時点での児童の実態を踏まえ、次時の直接的指導について再検討・修正を行っていった。本実践では、次時も学習計画通りの内容で指導を行うこととした。最初、教師は、「手パー」「頭→背中」というイメージ言葉を考えていたが、その後の指導では児童から出された「くるりんぱっ！」というイメージ言葉を意識して活用していくようにした。

2 【視点2】教材、場づくり・教具の工夫

【教材、場づくり・教具の工夫ポイント】

- ① 学習内容定着のための教材、教具等の工夫
運動の特性、児童の実態、身に付けさせたい学習内容から、その学習内容をより効果的に身に付けさせることができるような、必然性のある、教材、場づくり・教具を工夫する。
- ② 児童が生き生きと活動するような場づくり・教具等の工夫
運動に対して苦手意識を持っている児童も、意欲的に運動に取り組めるような、教材、場づくり・教具を工夫する。
- ③ 児童の実態に応じた、「場や指令（ルール）」の変更
初めの場合から、児童の実態に応じて、「場や指令（ルール）」を変更していく。

(1) 第2学年「われら 木のくらにんじゃたい!」（器械・器具を使つての運動遊び）の実践から

- ① 学習内容定着のための教材、教具等の工夫
- ③ 児童の実態に応じた、「場や指令（ルール）」の変更

器械・器具を使つての運動遊び（肋木・平均台）とマットを使った運動遊びの動きには、『忍者の動き』が適していると考え、『忍者修行』というストーリー化を図った。そして、基礎となる感覚（回転・バランス・逆さ・腕支持・高さ）を身に付けさせるために、4つの場を設定した。学習に入る前に、児童に「忍者とは?」「忍者の動きとは?」をイメージさせ、児童が忍者になりきって、意欲的に学習に取り組めるようにした。

児童が生き生きと運動に取り組むことができるように、一本橋の場（平均台）、草原の場（マット）、城壁の場（肋木）、逆さの場（マット・跳び箱）の4つの場で、修行を積みながら忍術をきわめよう」というストーリーで学習を進めた。単元の第1時は、児童の多様な動きを引き出すために、全ての場を簡素な場にした。そして、毎時間授業終了後に、「次時はどんな修行がしたいか」をグループで話し合わせ、アイデアを出し合わせた。教師の身に付けさせたい学習内容に児童の思いや願いを取り入れて、一時間毎に教具を増やしたり、指令を変更したりして、修行内容（場）を変えていった。以下、その4つの場の中から、一本橋の場を紹介する。

『一本橋の場』は、「平均台を手でバランスをとって渡り歩き、膝を曲げて跳び下りる」技能を身に付けることを意図した場である。第1時は、児童が平均台3台をまっすぐ縦に並べ、最後の平均台の端にマットを敷き、その上に着地の目印のケンステップを置いた。第2時以降は、児童から、「膝を曲げて跳び下りる動き」を引き出すために、平均台の一方の足に調整板を足して高さを出した。また、児童のアイデアで、平均台の数を増やして並べ方を変えた。授業が進むにつれて、児童は容易に平均台を渡ることができるようになった。そこで、第4時以降は、よりバランス感覚を高めるために、平均台の上にゴムを張り、いろいろ



ろな姿勢でバランスをとって平均台を渡ることができるようにした。ゴムには児童のアイデアで鈴を付けて、「敵の罨に当たらないように渡ろう」という指令を加えた。

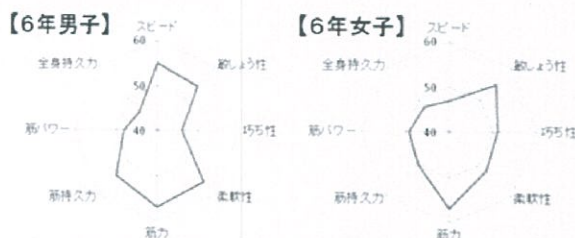
【一本橋の場（平均台）】〈身に付けさせたい感覚〉バランス感覚



(2)第6学年「チャレンジ!アレンジ!体力アップ大作戦!!」(体力を高める運動)の実践から

② 児童が生き生きと活動するような場づくり・教具等の工夫

体力テストの結果（平成27年度4月実施）によると、男子は巧ち性、女子はスピード、男女共に筋パワーや全身持久力に体力的課題が見られる状況にあった。



今年度の児童の実態を踏まえ、6年生児童の体力的課題である、筋パワーや全身持久力、巧ち性を高めることをねらった授業づくりを行った。以下に、それぞれの体力的課題に応じた教材、場づくり・教具の工夫を示す。

体力的課題	巧ち性	全身持久力	筋パワー
教材	【巧みな動き】 《目指せレジェンド！長縄とび》	【動きを持続する能力】 《たけのことびでキノクラカップ》	【力強い動き】 《フロアサーフィンで8秒間走》
設定した場			
教具について	【長縄】 ・日常化を図るため、身近にある長縄を使用した。 ・単元後半では跳び方を工夫することで体力を高められるよう、ダブルダッチ用ロープやボール、フープなどを用意した。	【短縄】 ・日常化を図るため、身近な短縄を使用した。 ・「一回旋二跳躍」のテンポで長く跳び続けること、縄を持つ児童もタイミングを合わせて跳び続けることを意識させた。	【塩ビ管に通した綱】 ・安定して引っ張れるよう、児童の持ち手の塩ビ管の長さは肩幅程度に設定した。 ・マイクロファイバ素材のタオルを腰に巻くことで適度な抵抗を与えた。

3 【視点3】めあてのもたせ方の工夫

【めあてをもたせるための工夫】

- ① イメージ言葉の活用（イメージしやすい言葉・音等）の活用
- ② 発見ボードの活用
- ③ 学習カードの活用

(1) 第3学年「水辺の動物になって 浮こう！泳ごう！」（浮く・泳ぐ運動）の実践から

① イメージ言葉（イメージしやすい言葉・音等）の活用

3年生の浮く・泳ぐ運動の授業において、第3時では、「推進力を得て、体を一直線に伸ばして進むけ伸び」について、直接的指導場面で技能のこつやポイントを共有化した。教師から「手、足、頭をどうすればいいか。」という動きの視点を与えたことで、児童からは「ジャンプして壁をける」「手・足ピン」「頭入れ」という言葉が出され共有化した。そして、第4時以降は、そのイメージ言葉を自分のめあてに活用していた。

【直接的指導場面】

け伸びでもっと遠くへ進むためには、「手」「足」「頭」をどうすればいいかな？



イメージ言葉

- 「ジャンプして壁をける」
- 「手・足ピン」
- 「頭入れ」



へそを見て、頭を入れる。

手と足がピンと伸びています。

30日 (火)	ルカコースでがんばりかへをおもいきりすすむこととする。	◎	◎	◎	ももちゃんかきまなしでいつかたからすごい
7/7日 (火)	サメコースで足をきりかへる。	◎	◎	◎	足をきりまけ"之前"にすすめたのでよかた。
日	サメコースで"ひびピン"とおなかを見るをかへる	◎	◎	◎	"アッチ"が面白いことばです。
13日 (月)	カエルコースで"バツ"をかへる。	◎	◎	◎	でまよるまじやみちゃん"いって"くれた

【自分のめあてをイメージ言葉を参考にして「ひびピン」「おなかを見る」としている児童の学習カード】