

体 育 科 学 習 指 導 案

【単 元】忍者遊び (B 器械・器具を使った運動遊び イ・ウ・エ)

考察	知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
育成を目指す資質能力	<ul style="list-style-type: none"> 忍者遊びの行い方の知識, マットや鉄棒, 跳び箱を使って回転, 支持, 逆さの姿勢, ぶら下がり, 振動, 手足での移動などの基本的な動きの技能 	<ul style="list-style-type: none"> 忍者遊びにおけるマットや鉄棒, 跳び箱を使った運動遊びを工夫する力, 考えたことを友達に伝える力 	<ul style="list-style-type: none"> 忍者遊びに進んで取り組むとともに, きまりを守り誰とでも仲よく運動する態度
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> ジャングルジムや雲梯, 登り棒などで上り下りや懸垂移行, 跳び下りなどの固定施設を使って, 運動遊びを経験することができる。 マットや鉄棒, 跳び箱を使った運動遊びの基本的な動きは経験していない。 	<ul style="list-style-type: none"> ボールゲームや体づくりの運動遊びにおいて, 自分で考えた攻め方や動きの工夫を友達に伝えることができる。 マットや鉄棒, 跳び箱を使った運動遊びにおいて場を工夫したり, 選んだりすることは, 経験していない。 	<ul style="list-style-type: none"> きまりを守り, 友達と仲よく運動することができる。 固定施設を使った運動遊びにおいて, 動きの変化や高まりが見られないときに, 進んで取り組めない児童がいる。
価値	<ul style="list-style-type: none"> 器械・器具を使った運動遊びは, マットや鉄棒, 跳び箱を用いて, 回転や支持, 逆さ姿勢など非日常的なさまざまな動きに取り組み, 基本的な動きや知識を身に付けることに面白さや楽しさがある。本単元では, マット遊びと鉄棒遊び, 跳び箱遊びをサーキット形式に設定する。これにより, 単元を通して器械・器具に触れることができるため, 繰り返し運動することができる。クライマックスイベントとして, 「忍者免許皆伝試験」を行う。この「忍者免許皆伝試験」で, 行う動きは, 単元の前半で子どもたちが考えた動きとする。「忍者免許皆伝試験」では, この動きをグループで取り組み, 動きのできばえに応じて得点を獲得できるようにする。 マットや鉄棒, 跳び箱の場をそれぞれ複数設定し, 3人の少人数のグループで活動することにより, 繰り返し練習し基本的な動きを身に付けることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> できる動きを増やすためには, 友達のよい動きを見合ったり, 自分に合った動きを選んだりすることは欠かせない。そのために, 繰り返し練習をして, できる動きを考えて友達に伝えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> 単元を通して同じグループで活動することにより, 仲間の動きの変化や高まりに気付くことができ, きまりを守り仲よく学習することができる。
見方・考え方	<p>忍者遊びを回転, 支持, 逆さの姿勢, ぶら下がり, 振動, 手足での移動の動きに着目し, 自分に合った遊びをしたり, 友達のよい動きを見付けたり, 考えたりしたことを友達に伝えたりする。</p>		
今後の学習	<p>2年「マット遊び」「跳び箱・平均台遊び」「跳び箱遊び」において, 自分に合った動きを選ぶことといろいろな動きに挑戦したり増やしたりすることにことに加えて, 場を工夫して器械・器具を使った運動遊びを行う学習へと発展していく。</p>		

指導と評価の計画

目標	みんなで仲よく協力し、自分に合った遊び方を工夫しながら、いろいろな動きをしたり、増やしたりしながら遊ぶことができる。		
評価規準	(①知・技) マットや鉄棒、跳び箱を使って、回る、ぶら下がる、乗る、下りる、跳び越えるなどのいろいろな動きができる。 (②思・判・表) 新たな遊び方を考えて伝えたり、友達の考えた遊び方の中から自分に合った遊び方を選んだりしている。 (③主体的態度) きまりを守って、仲よく安全に気を付けながら忍者遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○「くすの木忍者修行場」を試し、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 修行の中で、いろいろな忍法を考えたり選んだりして、忍者免許皆伝になろう。	○忍者遊びの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「忍者遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	3	活動① ○新たな遊び方を考えながら遊ぶ。 1時間目…マット遊び 2時間目…鉄棒遊び 3時間目…跳び箱遊び	○マットや鉄棒、跳び箱遊びの遊び方を考えることができるように、回り方やぶら下がり方、乗り方や下り方など、マットや鉄棒、跳び箱ごとに条件を提示する。 ○マットや鉄棒、跳び箱で、新たに考えた遊び方を全体で共有することができるように、全体で遊びを紹介する機会を設定する。 ○マットや鉄棒、跳び箱遊びで、自分に合った遊び方で遊ぶことができるように、それぞれのマットや鉄棒、跳び箱の前に考えた遊び方を提示する。
	3	○「くすの木忍者修行場」に取り組み、マットや鉄棒、跳び箱での苦手な動きを克服する。 1時間目…「忍者免許皆伝試験」の判断基準を決める。 2・3時間目…試験の動きを繰り返し練習する。(1/2本時)	○マットや鉄棒、跳び箱遊びの動きができるかどうかを判断することができるように、判断基準になる「乗る→下りる」「ぶら下がる→下りる」「回る→止まる」を動きで提示する。 ○それぞれの動きが、試験に合格できる動きかどうかを確認することができるように、全体で共有した判断基準を提示する。 ○忍者免許皆伝試験へ向け、動きを身に付けたり増やしたりすることができるように、試行する時間を十分確保する。
まとめる	1	○「くすの木忍者免許皆伝試験」を行い、互いのがんばりを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達ががんばっていたこと」「忍者遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
			評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇試しの忍者遊びに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <発言③> ◇マットの上で手足を伸ばして横に素早く回するなど、考えた遊び方を記述している。 <学習プリント②> ◇鉄棒にぶら下がり、体を支持することができる。 <行動①> ◇助走から跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び箱から跳び下りたりすることができる。 <行動①> ◇全体で共有された判断基準を基に、マットや鉄棒、跳び箱を達成できる自分に合った遊び方を選んでいる。<行動・学習プリント②> ◇マットや鉄棒、跳び箱で基本的な動きを身に付けたり、増やしたりすることができる。 <行動①> ◇忍者遊びにおけるできるようになった動きや自分や友達ががんばりを発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>

本時の学習（6／8時間目）

ねらい 全体で共有した判断基準を基に、グループで動きを評価し合って遊ぶことを通して、回る、ぶら下がる、乗る、下りる、跳び越えるなど動きを身に付けることができる。

評価項目 **マットや鉄棒、跳び箱で基本的な動きを身に付けたり、増やしたりすることができる。**

<行動①>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・動きの難しさで点数をみんなで決めたな。たくさん点数が取れるように、できない動きをできるようにしたいな。 (目的意識)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて：できる動きを増やせるように、グループでアドバイスをし合って忍者修行を楽しもう</p> </div>	<p>○前時までにできた動きとできない動きから本時の課題を見いだせるように、学習カードで確認するよう促す。</p> <p>○全体で共有した判断基準を基に、グループで動きを評価し合って課題を解決するという本時の見通しをもてるように、できるようになりたいこととできるようになるための方法を問いかける。</p>
<p>2 マットや鉄棒、跳び箱のそれぞれの場で、仲間の動きを評価し合いながら運動を取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・私は、試験のポイントと比べると、丸太回りが曲がってしまうな。 ・友達に手足、体を伸ばして回るといいと言われてやってみたら、回りやすくなったよ。 ・手足、体を伸ばして、転がることに気を付けたら、きれいに回れて、友達が褒めてくれて嬉しかったな。 ・動画で確認したら、前より丸太みたいにまっすぐになっていたな。 ・飛行機（水平バランス）は前を向くと倒れずに立てるよと友達に伝えたら、友達ができるようになったよ。 ・天守閣の間（鉄棒）、城壁の間（跳び箱）でもできる運動を増やしたいな。 ・振り下りが最初と比べてコーンのところまで跳べているな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>・友達に教えてもらったから、丸太回りや振り下りができるようになったよ。自分の得点が高くなって、グループの星の数が増えたよ。自分も友達もできるようになったら、嬉しいね。 (目的を解決した意識)</p> </div> <p>3 本時の学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の「手足や体を伸ばすと丸太回りができる」というアドバイスのおかげで、きれいに回れて嬉しかったよ。 ・自分ができると友達が拍手してくれて嬉しかったから、友達ができるときに拍手してあげたいな。 	<p>○自己の動きの課題に気付けるように、判断基準と取り組んだ動きを比較するよう促す。</p> <p>○仲間の動きの課題に気付けるように、待機している児童は、マットの横に並んで観察し、アドバイスするよう助言する。</p> <p>○仲間の動きを見て、動きの変化や高まりに気付けるように、仲間のよいところを見つけている児童を称賛する。</p> <p>○自分の動きの変化や高まりに気付けるように、教師が動画を撮影し、判断基準と比較して、できるようになった動きを問いかける。</p> <p>○できる動きをグループ内で増やしていけるように、動きと行う際に意識しているポイントを友達に伝えるよう促し、繰り返し試行するよう助言する。</p> <p>○できるようになった動きと自己のコツや勘を結び付けられるように、できるようになった理由を問いかける。</p> <p>○自分の動きに自信がもてるように、基本的な動きを組み合わせ、活動に取り組んでいる児童を称賛する。</p> <p>○自己や仲間の動きの変化や高まりを自覚できるように、単元の始めに撮影した動画と本時撮影した動画を提示し、楽しかったことを問いかける。</p> <p>○本時の学習の成果を実感できるように、「仲間ができるようになった動き」「仲間からのアドバイス」という視点を提示し、本時の振り返りを記述するよう促す。</p>