

第5学年3組 体育科学習指導案

日 時 令和5年6月20日(火)  
学 級 5年3組  
場 所 体育館  
授業者 杉澤大輝

1. 単元名 「どこまで技をつなげられる? 目指せ完全制覇! チャレンジクエスト! (器械運動 マット運動)」

2. 領域の特性

高学年の器械運動は、「マット運動」、「鉄棒運動」及び「跳び箱運動」で構成され、回転したり、支持したり、逆位になったり、懸垂したりすることなどの技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

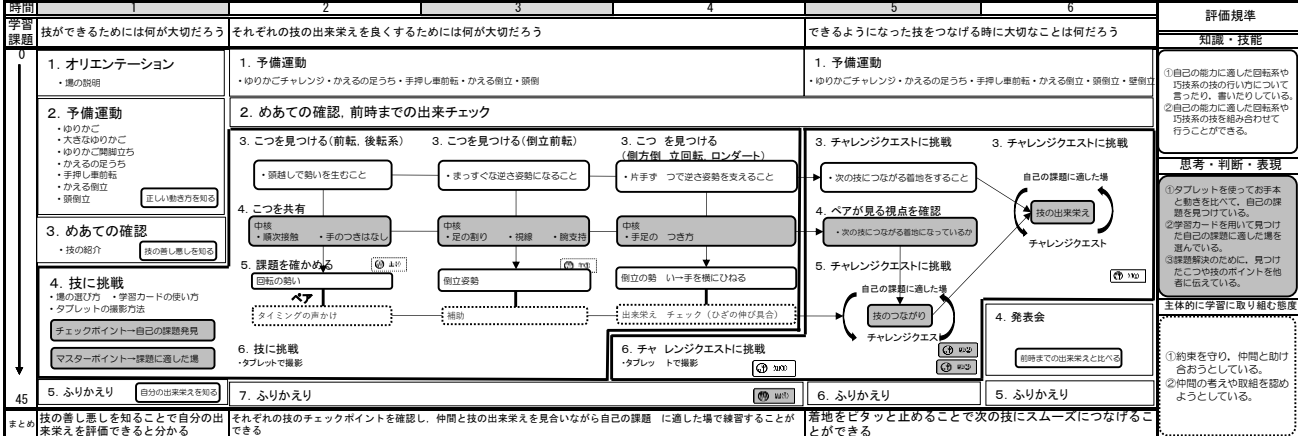
3. 単元で身につけたい資質・能力の系統表

知識及び技能	低学年		中学年		高学年		(中学校)	
	知りかた	ゆきかた	前転	背はね起き	側倒立ち前転	側倒立ち	側倒立ち前転	側倒立ち
運動遊びに楽しんで取り組む。	かかるとの足打ち	ゆきかた	前転	背はね起き	側倒立ち前転	側倒立ち	側倒立ち前転	側倒立ち
準備・器具を用いた適切な姿勢や方法を工夫する	ゆきかた	ゆきかた	前転	背はね起き	側倒立ち前転	側倒立ち	側倒立ち前転	側倒立ち
準備・器具の安全に気を付ける。	ゆきかた	ゆきかた	前転	背はね起き	側倒立ち前転	側倒立ち	側倒立ち前転	側倒立ち

5. 単元目標

- 回転系や切系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができるようにする。
- 自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに、自己や仲間考えたことを他者に伝えることができるようにする。
- 約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたりすることができるようにする。

6. 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の視点で構造的に捉えた単元イメージ



7. 本時の目標 (5時間目/全6時間)

- 学習カードを用いて、見つけた自己の課題に適した場を選ぶことができるようにする。
- 課題解決のために、見つけたこつや技のポイントを他者に伝えることができるようにする。

8. 本時の展開

時間	・学習活動 ○期待する児童の気付き ☆予想される児童のつまずき	○教師の指導・留意点 ☆配慮を要する児童への指導 ・評価規準 (評価方法)
はじめ (10分)	1. 回転、逆さ、腕支持などの技に必要な基本的な動きを取り入れた予備運動をする。 ○ゆりかごで勢よく立ちあがるにはリズムが大切と気付く。 ○逆さになる時は背中に入れと良いと気付く。 2. チャレンジクエストをやってみたり、前時の映像を確認したりして本時の学習課題を確認する。 本時の主眼問 技と技をつなぐためには何が大切だろう	○ゆりかごはリズムを意識して勢いを生むこと、逆さ姿勢は視線を意識してバランスを取ることを声かけする。 ○前時までの学習を振り返りながら、本時の課題を提示する。 ○前時の動きを確認することで、自分が課題とする技を明確にできるようにする。
中 (30分)	3. チャレンジクエストを行い、技を美しく見せたいポイントを見つける。 ○技が1つ終わるごとに動く見え方が良くないと気付く。 ○着地が決まってから次の技に移るとスムーズに動いてかついいと気付く。 4. 試したことを基に技をつなげるポイントを共有する。 ○着地をビタッと止めて次の技に移ると美しく見せると気付く。 ○開脚前転の着地で動いてしまふから着地の練習をしたい。 ☆できていない技がたくさんあるからどれを練習したいかわからない。 5. 着地をより安定させるために自己の課題となる技に適した場で練習する。 ○仲間自分の課題を伝え、見ってもらうことで課題に対するできばえが分かることと気付く。 ○仲間ができるようになるために、課題に対する気付きを伝えようとする。 ☆課題が決まれば、自分に合った場が選べない。	○学習カードのお手本動画を見て、技を見つけたポイントを見つめるように促す。 ○学習カードを使い、着地をビタッと止めるためには、それぞれの技のチェックポイントを確認することが大切だったことを確認し、自分が着地に課題がある技を明確にするように声をかける。 ☆学習カードに貼っている技の映像と一緒に振り返って、着地が不安定な技と一緒に絞る。 ○自分が課題にしている技をベアに伝え、タブレットを使って技の出来栄を確認し合えるようにする。 ○課題に適した場でお互いの動きの中で気付いたことを伝えようように声をかける。 ☆課題に適した場を学習カードと一緒に見ながら、選べるようにする。
おわり (6分)	6. 練習したことを活かして、チャレンジクエストに挑戦する。 ○自己の課題に適した場で練習したことが技に活かしているか試している。 ○着地を安定して決め、次の技にスムーズにつながるようにしている。 7. チャレンジクエストでの動きを振り返り、本時の学びをまとめる。 ○着地をビタッと止めることで、次の技にスムーズに入ることができ、美しく見せることができると気付く。	○タブレットを使って、動画を撮影し、前時までの姿と比較して、本時の学びを振り返るようように声をかける。 ○「良かったこと」と「もっとこうしたいこと」を共有することで、次時の課題を持つようになる。

4. 指導によせて

(1) 児童の実態

【知. 技】

中学年では、3年生で、回転系の前転や後転を中心に学習し、4年生では、側倒立ち前転のような腕を支えて行う技を中心に学習した。技には挑戦しているが、基礎感覚を養う経験が乏しく、局面ごとの動きのポイントが技のポイントとつながっていないことが多い。

【思. 判. 表】

ICT機器を用いて、自分の動きを撮影し、動きの善し悪しを確認することに長けている。しかし、何が原因でうまくいかないの理由を見つけ、改善していくように視点を持って動きを見える経験が乏しい。

【学. 人】

運動が好きで、「できる」「できない」に関係なく、積極的に課題に取り組む。自分の考えを全体に広げたり、みんなの前で見たりすることは消極的。

(2) 教材について

発展技は、基本技よりも「勢い」を生み出す難しさがある。そのため、基本技と発展技の中核となる技能に目を向けようとして期待できる。技をつなげる行為は、「安定した着地」が必要になる。安定した着地のためには、1つ1つの技のポイントを直視し、深めることで、ポイントを自分のこつとして、溜め込むことが期待できる。技ができるためには、技につながる基礎感覚を養う必要がある。技を行う場と技につながる基礎感覚の場を行ったり、交代することで自分の課題を見付けやすくなる。また、技の出来栄を知るために仲間に見てもらって必然性が生まれる。お互いの動きを見合うことで、自己の課題を再確認したり、仲間のつまずきを解決したりして共に高め合う学習をすることが期待できる。

(3) 研究の視点に関する主な手立て (☆運動に意欲的でない児童への配慮)

学びへ誘い込む	学びをつなげる	学びを分かち合う
○ 技の完成イメージを持つためのお手本 ○ 個に応じた課題を達成するためのスモールステップの場	○ 自己の課題を把握するためのチェックポイントを示した学習カード ○ 課題解決に向けた場を示し、選ぶための学習カード ○ 前時と技の出来栄を見比べるためのタブレット端末	○ 技を見る視点を確認するためのこつを全体共有する時間 ○ 出来栄を共有しやすい位置の明確化 ☆できそうを支えるための補助のやり方

(4) 期待する子供の気付き

学びへ誘い込む	学びをつなげる	学びを分かち合う
○ 回ったり、体を支えたりすることが楽しい ○ 技ができるとうれしい ○ できる技が増えるとうれしい ○ 技をつなげられるようになりたい ○ もっと新しい技に挑戦したい	○ 「できない」「できていない」が原因でつまずく場面がある ○ 技はできたもののこつがわからない ○ マスターポイントで課題を見付け、練習する上技ができたこと練習する上技がうまくいったこと	○ こつを見つければ仲間とアドバイスしやすい ○ 補助をし合うと技の出来が分まる ○ 撮影、補助、声かけの役割分担をすると課題見つけや解決しやすい

【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】

9. 準備物 (学習カード・場の設定等)

【チャレンジクエスト】全4種類

【自己の課題に適した場】

【学習カード】全8種類

【スモールステップ】