

## 大津市小学校体育連盟広報交流部



大津の体育通信「大体（だいたい）通信」では、大津市の先生方が取り組まれた授業や研修の内容を紹介します。体育授業の基本的・専門的なことを知ってもらうための通信です。普段の体育の授業のヒントになればと考えています。

## 第2号「令和7年度大津市学校体育研究発表大会 本時」参観記録

【日 時】2025年7月4日（金）

【授業校】瀬田北小学校 【授業者】西野 幹人先生

【学 年】3年生 【領 域】器械運動 マット運動

【单元名】火影になるってばよ! マット忍者!

火影になるってばよ! マット忍者! どうすれば連続して術を発動できるだろう?

**忍ランク 一覧**

**初忍**  
前方回転移動の術

**中忍**  
前方回転移動の術 → 後方回転移動の術

**上忍**  
前方回転移動の術 → 後方回転移動の術 → 三点逆位の術

**仙忍**  
仙法・前方連続回転移動の術 → 仙法・後方連続回転移動の術

**火影**  
最終奥義・連続回転逆位の術

**マット忍者のおきて**

- ・マットは2人1組ではこぼ
- ・ローター/ふみきり板は2人以上
- ・マットの厚は中にいれる
- ・術発動は前の人がマットをおさめら!

**一時間の流れ**

- ① あいさつ、場のじゅんぎょ
- ② 準備体操、修業タイム
- ③ めあめの確認
- ④ 忍者タイム
- ⑤ 共有タイム
- ⑥ 試験タイム
- ⑦ まとめふり返し

**試験 合格ポイント**

**初忍**  
前方回転移動の術

- ① まきびしに当たらずまわるべし (おとがなつてはいけぬ!)
- ② 回転後、両足そろえてたつべし (手をつかずに!)

**中忍**  
後方回転移動の術

- ① まきびしに当たらずまわるべし (おとがなつてはいけぬ!)
- ② 両足そろえてたつべし (立ってフラフラしない)

**上忍**  
三点逆位の術

- ① バランスをとるべし (両手・頭でからだをささえる)
- ② 両足を3秒間伸ばすべし (ゴムヒモにあたってから3秒間)

事前授業と同様に、マネジメントボードに単元の見通しや1時間の流れが示されています。本時のめあては「どうすれば連続して術を発動できるのだろう?」でした。



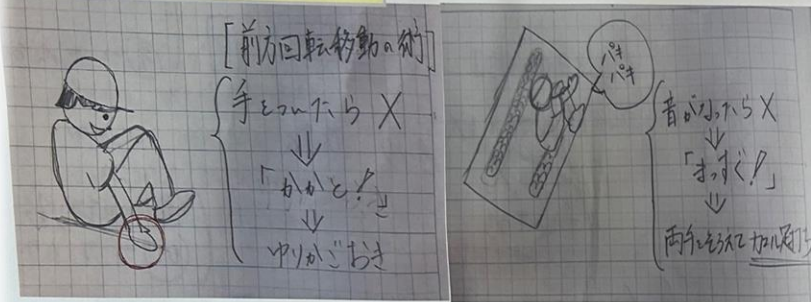
## 声かけシート

事前準備の研究会で挙げられていた「教師の声かけ」の精選をするため、本時では「声かけシート」が取り入れられていました。これにより、教師による声かけだけでなく、子どもたち同士も共通のキーワードを使って声かけがありました。かけられた内容によって、自分に足りないところが分かり、「秘伝の書」で課題解決を目指しました。技の局面ごとにキーワードが決まっているともっと使いやすいかもしれないという意見も出ていました。



# 声かけシート

## 前方回転移動の術

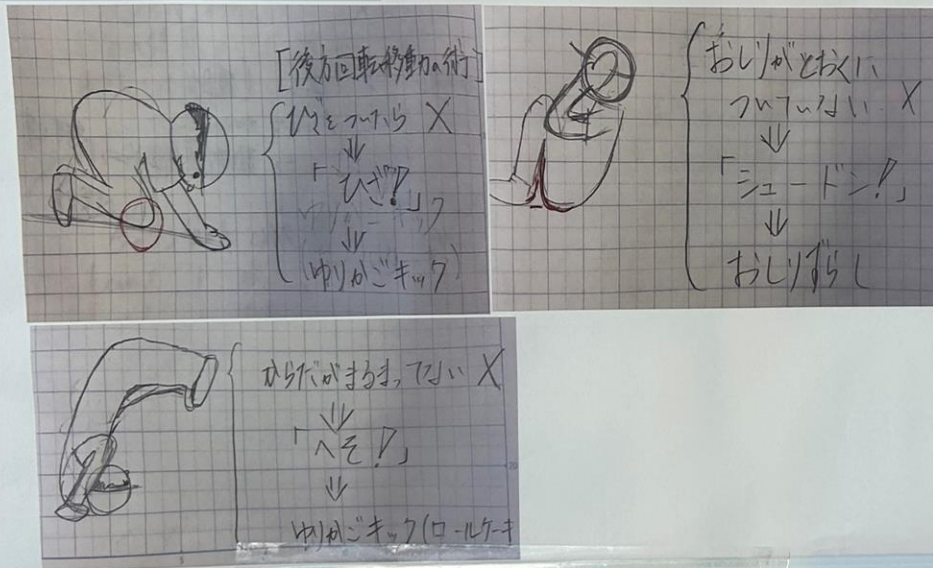


## 前方回転移動の術

「かかと！」 → 「ゆりかご起き」へ

「まっすぐ！」 → 「両手を揃えてカエルの足打ち」へ

## 後方回転移動の術



## 後方回転移動の術

「ひざ！」 → 「ゆりかごキック」へ

「へそ！」 → 「ロールケーキ」へ

「シュードン！」 → 「おしりずらし」へ

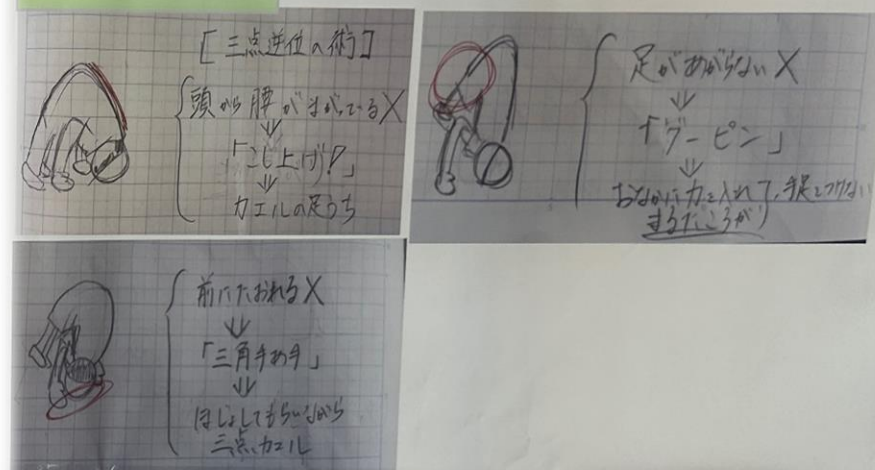
## 三点逆位の術

「こし上げ!」→「カエルの足打ち」へ

「三角手あ手!」→補助あり「三点カエル」へ

「グーピン!」→手足をつけない「丸太転がり」へ

## 三点逆位の術



## 動画で共有タイム

共有タイムでは、授業内で撮影した子どもたちの動画を見せながら困り感や、連続できる子の動画と比較して何を意識するとよいかを共有していました。





## 坂道で勢い UP

スタート地点に踏み切り板を置くことで坂道を作ります。写真は前転ですが、後転に勢いが無い場合、これを使うと回転加速ができ、連続して術を発動しやすくなります。



## さらなる工夫

「シュードン！」を意識できている子が多いため、坂道を作ってもおしりの着く位置が坂道の終わりになるため、マットを数枚重ねた先に坂道を作るとよいのでは？と研究協議会で出ていました。

## 【研究協議会】



研究協議会では、授業前に聞いていた抽出児童の様子についてを中心にグループ協議、全体協議を行いました。また、坂本小学校校長 内藤 康司 先生を講師にお招きして講話をいただきました。

- ・膝から着地していて連続での技が難しい→「小さくなる」という西野 T の指示は有効であった。つま先を体の方に向ける意識をするだけでも着地はよくなるのではないか。
- ・感覚づくり・技のポイント→ 予備運動での手押し車も、やり方が一人ひとり違うため、正しいやり方を教師が指導しなければいけない。ゆりかごを通して体のどこをどの順番でつけるとよいか指導が必要
- ・まきびしがズレたら直すので連続ができない → 本時は「連続」がめあてなので、まきびしは外して連続ですることだけを意識させてもよかった。

## 【授業研究会に参加された先生方の感想】

- ・本当によい勉強になりました。マット運動の授業を苦手を感じているので、西野先生の授業や、先生方が話されているすべてが学びになりました。教師は感覚をつくらせる運動や的確なアドバイスができないといけないと理解しました。
- ・1つの技を成功させるために様々な支援や手立てがあることを学びました。子どもがしたいこと、やりたいことと、教師のねらいをすり合わせることの難しさ、大切さを実感しました。最後にできた子が西野先生と喜びを共有している姿がとても素敵でした。こういった児童が増える授業をつくっていきたいと思いました。

## 【授業者 西野先生に聞きました】

この時期というのもあり、たいへんでした。でもそれ以上に自分のためになるというのが素直な感想です。授業に関しては、教師の指導不足で子どもたちの「なりたい自分」がぼんやりとしてしまわないように、教師自身がもっと教材について学ばないといけないと改めて感じました。単元を見通し、どこで何を指導するのか、指導方法はそれでよいのかなど、次に生かせることがたくさんありました。また、教師から子どもへの問いが大切だと感じました。問いとまとめをリンクさせ、さらに深い学びへと誘い込めるようにしていきたいと思います。毎回感じますが、「やってよかったな」とこの研究授業を終えても感じました。



# 【「目指す姿」の実現に向けた視点で構造的に捉えた単元のイメージ】

| 時間   | 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 2                                                                                                                                                                                                                                                             | 3                                                                                                                                                                                                                                     | 4                                                                                                                                                                                                                                                                   | 5                                                                                                                                                                                                                                                                   | 6 (本時)                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 7                                                                                                                                                                                                      | 評価規準                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 問い   | どうすれば敵意に当たらずに前方回転移動の術を発動できる？                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | どうすれば敵意に当たらず後方回転移動の術を発動できる？                                                                                                                                                                                                                                   | どうすれば3秒間三点逆位の術を発動できる？                                                                                                                                                                                                                 | 上忍になるには足りないところはどこだろう？                                                                                                                                                                                                                                               | 術のどの部分を意識すれば安定して一つの術を発動できる？                                                                                                                                                                                                                                         | どうすれば連続して術を発動できる？                                                                                                                                                                                                                                                                                           | どうすれば火影の技を発動できる？                                                                                                                                                                                       | 評価規準                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 0    | <p>1. オリエンテーション<br/>場の設定・運動の約束<br/>火影の術を紹介</p> <p>目指す姿を明確にするため</p> <p>2. めあての確認</p> <p>3. 忍術タイム(前方回転移動の術)</p> <p>術の発動には敵意にあたってはいけないことに気づかせるため</p> <p>4. 共有タイム<br/>・前転がりととの違いに気づかせる<br/>勢いをつけて回転し、両足をお尻に近づけてバツと立つことに気づかせるため</p> <p>5. 試験タイム<br/>・ケンステップの設置</p> <p>真っ直ぐ回って音を鳴らさずには手をつかずに立つことができたかをチェックし合うため</p> <p>6. まとめ・ふりかえり</p> | <p>1. 修行タイム</p> <p>2. めあての確認</p> <p>3. 忍術タイム(後方回転移動の術)</p> <p>術の発動には両手・頭をついて腰を上げることに気づかせるため</p> <p>4. 共有タイム<br/>・後ろ転がりととの違いに気づかせるための教師による動画撮影</p> <p>勢いよく後ろにお尻をつけておへそを見て回ることに気づかせるため</p> <p>5. 試験タイム<br/>・ケンステップの設置</p> <p>音を鳴らさずには両手両足をついて回れたかをチェックし合うため</p> | <p>3. 忍術タイム(三点逆位の術)</p> <p>術の発動には両手・頭をついて腰を上げることに気づかせるため</p> <p>4. 共有タイム<br/>・逆位になるためのポイントを知るための教師による動画撮影</p> <p>腰を上げて、頭・背中・腰が一直線になっていることに気づかせるため</p> <p>5. 試験タイム<br/>・ケンステップの設置<br/>・1・2・3の掛け声</p> <p>三秒間静止した状態になっているかをチェックし合うため</p> | <p>3. 試験タイム<br/>・ケンステップ/見合いポイント<br/>・試験合格ポイント</p> <p>上忍になるためには術のどの部分ができていないかを見つけるため</p> <p>4. 共有タイム<br/>・秘伝の書の紹介・仙忍の紹介</p> <p>術に繋がる動きがどれかを理解し、どれを選べばできるか知るため</p> <p>術ができるようになれば仙忍の術に挑戦できることに気づかせるため</p> <p>5. 忍術タイム</p> <p>術ができるように、繋がる動きを選び、修行したり術の発動を試したりするため</p> | <p>3. 忍術タイム<br/>・秘伝の書・声かけシート<br/>・連続技の紹介</p> <p>自分の課題を確認し、さらに術を高められるように、繰り返し動きを試すため</p> <p>4. 試験タイム<br/>・ケンステップの設置<br/>・一つ一つの術の出来栄を見合うための合格ポイント</p> <p>それぞれの術ができるようになったことで、連続の術に挑戦できるようになることに気づかせるため</p> <p>自分の課題が解決することができるようになったかを再確認したり、課題がどこにあるかを再確認したりするため</p> | <p>3. 忍術タイム<br/>・自分のレベル術や連続技の挑戦</p> <p>自分の課題がどこにあるか、連続したら動きがどうなるかを確認する</p> <p>4. 共有タイム<br/>・スミーズに次の術を行うには術と術の繋ぎ目の着地であることに気づかせ、視点を定めるため</p> <p>5. 忍術タイム<br/>・ケンステップの設置<br/>・声かけシート・見合いポイント</p> <p>課題が何かを明確にして、術を高めるためにどの動きをためすか確認するため</p> <p>6. 試験タイム<br/>・ケンステップの設置</p> <p>着地を意識することで術と術の間がスムーズに発動できるよう</p> | <p>3. 忍術タイム<br/>・秘伝の書</p> <p>動きのポイントを確かめてさらにレベルの高い術に挑戦するため</p> <p>4. 共有タイム<br/>最終試験の行い方を知り、仙忍や火影になることができたかを判断するため</p> <p>5. 最終試験<br/>・免許皆伝シート</p> <p>仙忍や火影の術を行い、出来栄を判断し、術がどれくらい発動できるようになったかを確認するため</p> | <p>① 忍術や火影の基本的な術の行い方についてしっかりと理解している。<br/>② 必ずしも敵意を必要としない。相手から敵意を感じることがある。<br/>③ 身体をのめながら術を上げ、後ろに回転して音を立てて立つことができる。<br/>④ 逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。<br/>⑤ 逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。</p> <p>思考・判断・表現</p> <p>① 自己の強さと正しい行い方の違いを知り、自分の強さを磨く。<br/>② 基本の動きから徐々に難しい動きに挑戦する。<br/>③ 逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。逆位に回らずに両足を上げる。</p> <p>主体的に学習に取り組む態度</p> <p>① 連続技で音を鳴らさずには立つことができる。<br/>② 連続技で音を鳴らさずには立つことができる。<br/>③ 連続技で音を鳴らさずには立つことができる。</p> |
| 45   | 前方に、シュッ・クルン・バツで回転すると術が発動する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 後方にシュッ・ドン・グルンで回転すると術が発動する。                                                                                                                                                                                                                                    | フーミンで腰を上げて立つ。足を上げると術が発動する。                                                                                                                                                                                                            | 上忍になるには、勢いや着地、腰上げができると良い。                                                                                                                                                                                                                                           | 上忍の術ができるようになると連続技に挑戦することができる。                                                                                                                                                                                                                                       | どの術もバツと着地を決めれば連続して次の技を発動できる。                                                                                                                                                                                                                                                                                | 仙忍の技をさらに高めることで火影に繋がることに気づくことができる。                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 目指す姿 | 術を発動するための基本的な術の行い方を理解し、繰り返し術を試す姿                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                     | 術に繋がる動きを高めて仙忍に繋がるように繰り返し修行したり、火影の技に繰り返し挑戦する姿                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |