

<p>体育科 1年B組</p>	<p>とびばこをつかった うんどうあそび ～とびばこしゅぎょう のまき～</p>	<p>南 拓哉</p>
---------------------	--	-------------

1. 単元について

マットを使った運動遊びの学習において、子どもたちは、自分で運動遊びを考えることに興味をもって取り組むことができた。自分で考えた運動遊びを友だちに紹介したり、一緒に運動したりして運動に向かう姿が見られるようになってきた。

本単元では、子どもたちが、忍者の動きを想像し、自分で運動遊びを考え、ペアで工夫を考えたり、タブレットを使って記録したりしていく。タブレットを活用することによって、学級全体で共有化をおこなうことができ、多様な運動遊びを、いつでも、何度でも見ることができるようになる。そうすることで、友だちの真似をしたり、運動遊びの工夫や改善をしたりして運動に親しむことができると考えた。

2. 単元設定の理由

(1) 本実践の主張点

かっこいい忍者の動きを考え、友だちと動きを共有することによって、さらに運動に親しんだり、工夫したりしていこう。

本単元では、自分が思い描く、かっこいい忍者の動きを考え運動していく。

忍者は、素早く駆け抜け、時には身を隠し、時には高い所に跳び乗ったり、高い所から跳び下りたりして、敵に見つからないように目的を果たす。子どもたちにとって忍者は、かっこいい動きやすごい動きをするイメージをもって考えると考えられる。図画工作科や生活科の学習で忍者を表現したり、なりきったりしたりして、他教科と関連した学習をとおして、子どもたちが忍者をより意識できるようにしていく。

子どもたちのできる、かっこいい動きは、素早く・音もなく・遠く・回転する・高く跳ぶ・跳び下りる・跳び越える、であると考えられる。学習を通して、それぞれの動きを組み合わせたり、新たなかっこいい動きの工夫が出てきたりしていけるようにさせたい。単元の終末には、理想の忍者像の動きができていくかを試す、免許皆伝の時間を設定する。

動きを工夫するためには、自分1人ではできないことがある。その状況を解決していくために、友だちとの関わりや教具や場の工夫によって、工夫し続けることができると感じさせたい。運動にさらに親しむために、友だちと一緒に運動にしたり、いいところを見つけたりしていくことが大切であると考えている。ペア活動によって、できたことやアドバイスを伝え合うことで、自分では気付かなかったことに目を向けられ、運動に親しむきっかけとなる。さらに、タブレット端末を活用することによって、できたことやよかったところを、記録し視覚的に伝えることができる。このことによって、演示では伝わりにくいところを明確にしたり、何度でも見返したりしていくことができる。タブレット端末を使うことによって、自己の運動遊びや友だちの運動遊びを可視化、共有化することができる。可視化、共有化されることによって、課題や工夫のポイントが明確になり、さらに友だちと一緒にかっこいい忍者の動きをめざして、運動に取り組むことができる。

本単元での学びの深まりは、子どもたちの中にある忍者像に迫るために、①自分で考える、②友だちと一緒に考え、動き工夫していく姿だと考えている。

(2) 教科提案とのかかわり

生き生きと動いて学ぶ体育学習～子どもの言葉による授業づくりによって～

子どもたちは、体を動かすことが大好きである。一方、運動に対して「できない」「どうすればいいか、わからない」という姿を、体育の学習から感じることもある。しかし、子どもたちの願いは「できるようになりたい」「わかりたい」の気持ちがあると考えている。

低学年	本実践における姿
<ul style="list-style-type: none">・友だちと仲良く運動しようとする。・主として、場や道具・器具の工夫をすることによって、運動をより楽しくする。	<ul style="list-style-type: none">・忍者がしそうな、かっこいい動きを考え、友だちと一緒に運動することができる。・場や器具を使って、自分なりの運動遊びを考えることができる。

これらの姿をめざすために、①活動時間の確保、②多様な場の設定、③工夫の共有化と気づきの支援の3つを大切にしていく。

①は自己・他者・対象との関わる時間を大切にするためであり、②は多様な場を回りながら、跳び箱運動につながる感覚や、「楽しく運動できた」「運動遊びを考えることができた」といった経験をするためである。③は、「友だちの運動遊びを真似すると、よくなった」「友だちのアドバイスを聞いたら、できた」という運動する楽しさを感じるために行う。これらを大切にすることにより、子どもたちが生き生きと動いて学ぶ姿につながるであろう。

3. 単元目標

- ・工夫した跳び乗りや跳び下り、手をついてのまたぎ乗りやまたぎ下り、着地の運動ができる。
(知識及び技能)
- ・忍者のように、かっこいい動きの運動遊びを考え、友だちに伝えられる。
(思考力・判断力・表現力)
- ・自分なりの、かっこいい忍者像を元に動きを追求したり、友だちと一緒に動きをよくしたりしていくことができる。(学びに向かう力、人間性等)

4. 単元計画 (全7時間 本時5/7)

時	1	2	3	4	5	6	7
学習内容	修行の心得の巻	跳び乗り跳び下り修行の巻	またぎ修行の巻	跳び越し修行の巻	着地修行の巻 (本時)	免許皆伝修行の巻	免許皆伝の巻!

5. 本時について

跳び箱運動では、膝の屈曲を利用した、優しく止まるような着地をめざす。本時の運動遊びにおいても、忍者を想像した時に、「音もなく着地する」を子どもたちはイメージして運動に取り組むと考えられる。今回の着地は、忍者のようにカッコよく着地することを目標にして、自分なりの工夫を考えさせる。ペアで行動しながら運動に取り組み、「いいな」「できた」をタブレット端末で撮影し、学級全体で共有し、友だちの着地遊びを可視化、共有化する。可視化、共有化された運動遊びから、「自分の着地遊びをもっと工夫したい」「友だちの着地遊びを真似してみよう」等の行動が見られたところを、学びの深まりだと考えている。