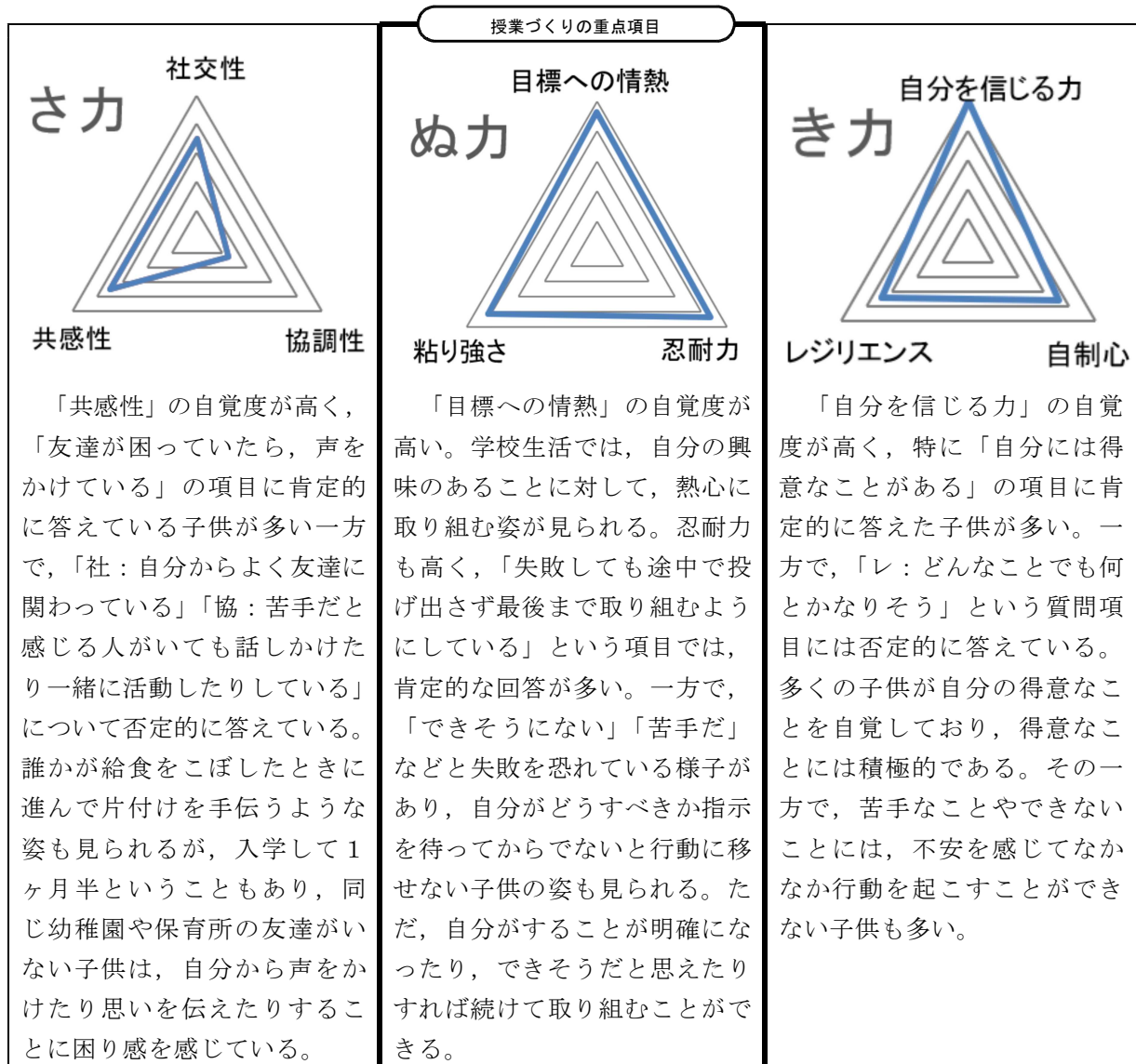


1 「さ・ぬ・き力」(非認知能力)に関する子供(35名)の実態



2 教科に関する子供の実態

- ・「何をして遊ぶことが好きか」という質問で、体を動かす遊びを選んだ子供 (27名)
- ・転がって遊んだ経験があり、その動きが好き・楽しいと感じている子供 (17名)
- ・逆さまの姿勢になって遊んだ経験があり、その動きが好き・楽しいと感じている子供 (24名)

課題解決の方法で選んだものとして、自分で何度も練習するを選んだ子供が20名で一番多い。また、聞く相手は教師が17名、友達が16名、お家の人15名であった。

3 個別支援が必要な子供の実態

A児…気になることは、時や場を気にせず教師に対して質問できる。相手意識が低かったり、自分の好きなことに集中したりするため、友達と関わり、考えを伝え合うことは難しい。指示されたことやルールを守るなどの意識は低い。やりたいことや興味のあることには、自分の世界に入り込んで楽しむ姿も見られる。

第1学年西組 体育科学習指導案

「楽しく遊んで、目指せマットランドの遊び名人 ～マットを使った運動遊び～」

学習指導者 安岐 美佐子・支援員 平野 燈



1 本単元で目指す『自ら伸び続ける子供』の姿

【詳細はこちら】

本単元の前半に、クマ、アザラシ、カメ、カエル、ダンゴムシなどの生き物に変身してマットで遊ぶことを楽しんだ子供たちは、生き物に変身してもっといろいろな場で遊びたいという思いを高めていく。そして、転がったり逆さまになったりできるマットランドで、生き物に変身しながらそれぞれの動物でより楽しい遊び方を見つけた子供たちは、その様々な場でも楽しく遊ぶことができるマットランドの遊び名人を目指していく。その中で、子供たちは、様々な動きに取り組んだり、自己の能力に適したコースに挑戦したりしながら技を身に付けて楽しく遊ぼうとしていく。そして、回数、向き、高さ、速さ、一緒になどの楽しく遊ぶ際に工夫するポイントを手がかりに、楽しく遊べる場を選んでいく。その中で、友達と対話しながら動きや場をいろいろと試し、楽しく遊べる場を選んで遊んでいく。例えば、「僕はパンダで、一回じゃなくて、ころころころころ転がる（回数）のが楽しかったよ」「たくさん転がったんだ。ころころしかしてなかったから、もっと転がってみようかな。私はカエルの川跳びで、ビョーンと足も上げて大きいカエルになって跳ぶのが楽しかったよ」「なるほどね。大きく飛び越えるのも楽しそうだな。やってなかったから、やってみよう」と別のコースにも挑戦し課題解決に取り組んでいく。その中で、考えを伝え合ったり、自分が選んでいなかったコースにも挑戦したりすることで、何度も繰り返し取り組んでいく。そうすることで、様々な動きに楽しく取り組み、基本的な動きや知識を身に付けたり、友達と声を掛け合ったり取り組む価値を見いだしたりしながら、さらに楽しく遊べるコースや動きを選んで遊ぼうとする姿を目指す。

2 単元計画と働きかけの概要（本時 4/5）

㊦：価値付け

学習の流れ	働きかけ
<p><b>① 動物に変身してマットランドで遊ぼう</b>                      いろいろな生き物に変身する中で、転がる、揺れる、腕や背中を使った逆立ちなどの感覚を経験していく。そして、教師がマットランドのコースを紹介することで、本時の動きを使えばそこでも楽しく遊べる、遊びたいと意欲を高める。また、マットランドのいろいろな場で楽しく遊べる人を遊び名人と共通理解し、目指すゴールを描く。</p> <p><b>② 動物の動きを使って楽しい場で遊ぼう</b>                      動物の動きを使ってマットランドのコースに挑戦する。その際、楽しく遊べた時のこつとして、手の着き方、手を着いたときの感じ、お尻の位置、マットに当たる体の場所と順などを共有して、蓄積する。</p> <p><b>③ 動物の動きを楽しくして遊ぼう</b>                      マットランドで遊ぶ中で生まれる、楽しく遊ぶためのポイントである高さ、回数、人数、向きなどを変えて遊びたいという思いから、楽しい遊び方を考え、次時はそれらができる場（パワーアップマットランド）で遊びたいという思いを高める。</p> <p><b>④ 楽しく遊べる場所をもっと見付けよう</b>                      新しく作ったパワーアップマットランドに挑戦する中で、見つけた楽しい場やそこでのポイントを友達に言ったり聞いたりしながら、より楽しいコースを選んで遊ぶ。</p> <p><b>⑤ 名人を目指して全ての場で遊ぼう</b>                      まだ楽しく遊べた印がついていない場に挑戦したり、好きな場にもさらに取り組んだりして、名人を目指す。</p>	<p><b>見通し</b> 情【マットランドマップ】②～⑤ 地図に記してある楽しく遊べた場の印の数を確認し、遊び名人に近づくために楽しく遊べる場を増やしたいという思いを高める。㊦遊び名人を目指していろいろな場で楽しく遊ぼうと意欲を高めて学習に取り組もうとしている姿を称賛する。</p> <p><b>行動</b> 粘【マットランドの場、見て見て動画】②～⑤ 挑戦したくなるよう工夫した場を数カ所設定したり、撮影した友達のよい動きの動画を見せたりすることで、新たな動きに興味をもたせ、さらに取り組もうとする意欲を高める。㊦様々な場で繰り返し遊んだことが課題解決に繋がったと感じている姿を称賛する。</p> <p><b>振り返り</b> 信【きらりタイム】①～⑤                      自分ができたこととその理由をマップと振り返りカードで振り返り、それをペアで伝え合う。㊦自己の頑張りや成長を感じている姿を称賛する。</p>

3 本時の学習

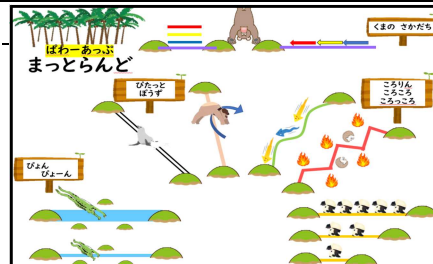
目 標	いろいろな場で遊んだ時に見つけた楽しさを伝え合うことを通して楽しさに気付き、マットを使った簡単な遊び方を楽しみ、さらに楽しい遊び方を選んで遊ぶことができる。
--------	--

学習活動と働きかけ	主な子供の意識		
見 通 し	1 学習課題を確認する。 【マットランドマップ】 [目標への情熱]	<p>楽しく遊べるポイントが見付かって、マットランドの場が増えたね。</p> <p>マットランドの遊び名人に近づいてきたけど、パワーアップマットランド名人になるためには、新しいマットランドでも楽しく遊べないとね。</p> <p>今日もいろいろな場所で遊んで、楽しい場所をもっと見付けたいな。</p>	
	<b>楽しく遊べる場所をもっと見付けよう</b>		
行 動	2 いろいろな場で遊び、楽しく遊べる場を選ぶ。 【マットランドの場】 [粘り強さ]	<p>楽しそうな場所はどこかな。どの場から行こうかな。</p> <p>前の時間、ぱんだ転がり楽しかったから、ころころ転がれる所でやってみよう。同じようにしっかり手を着けば、たくさん転がれるかな。</p> <p>5回転がれた。あの炎の(向き)コースも楽しそう。やってみよう。</p> <p>楽しいコースが見付かったから、紹介したいな。みんなは、どこが楽しかったのかな。</p>	<p>高さによって色が違う線があるな。三本あるから、高い方から2番目の黄色の線を目指して、くまさんの逆立ちに挑戦しよう。</p> <p>赤い線までいけた。ここが楽しい。もっと速く進みたいな。もう一回。</p>
	3 それぞれの楽しく遊べた場や遊び方を紹介し合い、それを基に、再度コースを選び遊ぶ。 【マットランドの場、見て見て動画】 [粘り強さ]	<p>パンダで、向きを変えながら5回も転がって楽しく遊んだよ。手はパーにして、しっかり手を着けば、マットから落ちないからね。カメさん転がりも大事だったよ。</p> <p>あんな高い赤色の線でも、楽しく遊べたんだ。手の着き方は同じだけど、力の入り方が違うんだね。高さを変えて僕もできるかな。</p> <p>青色の線まで上がったよ。逆さまクマさんエリアも楽しいな。違う色のもっと見付かった輪がつけられた。</p>	<p>高さを変えて挑戦したよ。くまの逆立ちで前より高い赤色の線まで足を上げて移動するコースが楽しかったよ。手に全部の力を込める感じができたよ。つきとばすぐらいの力だよ。</p> <p>パンダも、手に力を込めるのが同じなら、できそうだな。ころんと転がるのはカメさんを使えばいいのか。やってみよう。</p> <p>向きを変えたり、何回も連続で転がったりするのも楽しかったな。もっと見付かった輪がまた増えた。</p>
	<b>楽しく遊べる場所を見付けられたよ。</b>		
振 り 返 り	4 本時の学習を振り返る。 【きらりタイム】 [自分を信じる力]	<p>楽しい場が見付かったよ。もっと見付かった輪が三色あるよ。友達の話聞いて違う場でも遊んでみてよかったよ。</p> <p>今日は、楽しく遊べる場所が見付かったから、名人に近づいたね。次の時間は、友達が紹介していた他の場所でも遊んで、もっと楽しく遊びたいな。</p>	<p>楽しく遊べるポイントを使っていろいろな場で遊んだから、楽しい場が見付かったよ。もっと見付かった輪もたくさんあるよ。</p>

評 価	友達の遊び方を見たり聞いたりし、自分が選んだ場や友達が挑戦した場に繰り返し取り組み、さらに楽しく遊ぶことができる場を選んで遊んでいる。 <span style="float: right;">【方法：発言・様相・記述】</span>
--------	--

～見通し～ 情【マットランドマップ】(2～5時間目)

子供たちは、楽しく遊べる場をたくさん見付けてマットランドの遊び名人になろうと取り組んでいる。マットランドの場を示したマットランドマップを一人一人が持っており、毎時間、見付けた楽しかったコースに丸印を書き、蓄積している。本時は、本時までに見付けた楽しく遊べるポイントを基にして新しく作った場のあるパワーアップマットランドのマップを追加している。



【パワーアップマットランドのマップ】

本時では、まず、掲示用のマップを基に、マットランドの遊び名人になれていることを確認する。その後、パワーアップマットランドを提示し、本時の課題を確認する。次に、パワーアップマットランドのマップを基に課題を設定した理由を問い、「楽しく遊べる場を見付けたらパワーアップマットランドの遊び名人に近づける」と表出させ、課題を解決することの価値を感じられるようにする。

**価値付け** 本時の課題を解決すればパワーアップマットランドの遊び名人に近づけると意識している子供に「パワーアップマットランドの遊び名人を目指しているんだね。今日もっと楽しい場を見付けて遊べたら近づけるんだね」と共感すると共に、同様に感じている子供に挙手をさせ「みんなも、遊び名人に近づくには、この目当てで取り組めばいいと考えられているね」と共感する。

～行動～ 粘【マットランドの場、見て見て動画】(2～5時間目)

場には、マットの長さを変えて回数を変えられる場、燃えている火に当たらないように向きを変えられる場、高さや距離に挑戦できる場、山や谷があり速さを変える場、川の幅を変えたり川の途中に石を置いたりして跳ぶ大きさを変える場



【パワーアップマットランドの場】

などがある。場ごとに色の違う輪ゴムがあり、場に一度挑戦する毎に左手に一本付けていく(やった輪)。その後、全体で、自分たちが見付けた楽しかった場と、どのポイントを使ったか、どれくらい取り組んだかを共有する。その際、教師が撮影していた動画を見せる。そうすることで、自分が見付けていなかった楽しさに気付いたり、遊び方の見通しがもてたり、やってみたいという意欲を高めたりすることができるようにする。友達の考えを見たり聞いたりして再度遊んでみたい場を見付けた子供たちが挑戦タイムで遊ぶ際は、挑戦する度に場の輪ゴムを右手に付けていく(もっと見付かった輪)。その後、最終的に楽しく遊べた場について、自分のマップに○を書く。☒注意がそれるA児と一緒に遊び、その中で楽しいと感じた場を問うなどし、課題解決に向かえるようにしたい。

**価値付け** 活動後に、教師の「楽しく遊べる場が見付かったか」という問いかけに挙手するなどして、楽しく遊べる場が見付かったと感じている姿について、手首の輪ゴムを指しながら「いろいろな場で何度も遊んでみたから楽しい場が見付かったんだね」「自分の楽しかった場以外にも友達の教えてくれた場にも挑戦したから見付かったんだね」などと称賛する。

～振り返り～ 信【きらりタイム】(1～5時間目)

全体で、見付けた楽しい場に丸が書けたことを確認した後、楽しく遊べた理由を「ポイントを使った」「いろいろな所で何回も挑戦した」「友達と取り組んだ」の項目について振り返るよう促す。その後、ペアの友達に、

かつ	にも	(..O..)
ぼいんどをつかった。		
いろいろなところでなんかいも挑戦した。		
ともだちと取り組んだ。		
みる、きく、はなす、いつしよにする。		

【振り返りの枠】

自分の見付けた楽しかった場と振り返りで記入した項目を指しながら、自分の頑張りを話す時間を設ける。その後、振り返ったことを全体で共有する際に、掲示しているマップに○が増えたことを確認し、遊び名人に近づけたことが意識できるようにする。さらに、振り返りの項目である学習への取り組み方について、手首の輪ゴムの色や数を基に価値付け、成長を感じられるようにし、次時への意欲を高める。

**価値付け** 楽しい場が見付かった子供に挙手をさせた後、その理由も当てはまる項目に挙手をさせ「自分の頑張りに気付けたね」「ポイントを使ったら、遊び名人に近づけたと思えたんだね」と称賛する。