

第1学年 体育科 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

見通し 1 学習課題を確認する。[情]【マットランドマップ】

遊び名人の認定シールを貼ったマットランドマップを基に、マットランドの遊び名人になったことを確認した。その後、前時に楽しく遊ぶ際のポイント（回数、向き、速さ、高さ、一緒になど）を基に工夫して作ったパワーアップマットランドを確認し、本時は、パワーアップマットランドの遊び名人を目指して楽しく遊べる場所をもっと見付けようと目当てを確認した。

楽しく遊ぶことができる場所を増やして、パワーアップマットランドでも遊び名人になろうと意欲を高める姿が見られた。



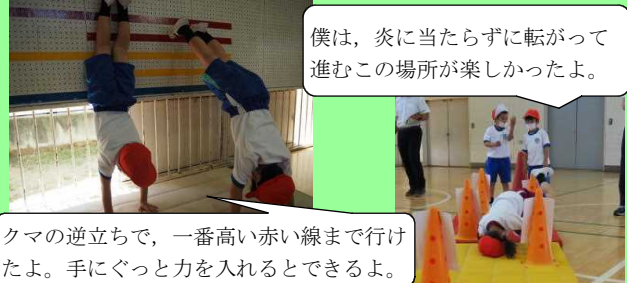
【価値付け】本時の課題を解決すれば遊び名人に近づけると発表した子や、同様に感じている子に「遊び名人に近づくには、この目当てで取り組めばいいと考えられているね」と共感した。

楽しく遊べる場所をもっと見付けよう

行動 2 いろいろな場で遊び、楽しく遊べる場所を選ぶ。[粘]【マットランドの場】

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などがある。いろいろな場で遊ぶ際には、場毎に色分けした輪ゴムを挑戦した回数分、右手に付けるようにした。

いろいろな場に何度も取り組む姿が見られた。

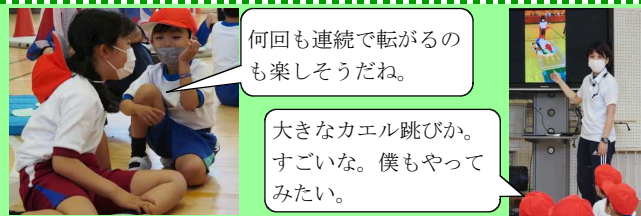


僕は、炎に当たらずに転がって進むこの場所が楽しかったよ。

クマの逆立ちで、一番高い赤い線まで行けたよ。手にぐっと力を入れるとできるよ。

行動 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、再度場を選び遊ぶ。[粘]【マットランドの場、見て見て動画】

全体で自分たちが見付けた楽しかった場とその場の楽しさを共有した。その際、教師が撮影していた動画も見せることで、自分が見付けていなかった楽しさに気付いたり、遊び方の見通しをもつことができたりし、やってみたくという意欲を高められるようにした。再度遊んでみたい場を見付け、いろいろな場に挑戦する際には、左手に輪ゴムを付けるようにした。



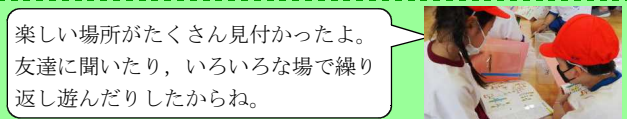
何回も連続で転がるのも楽しそうだね。

大きなカエル跳びか。すごいな。僕もやってみたい。

【価値付け】活動後、「いろいろな場所で繰り返し取り組んだから、楽しく遊べる場所がたくさん見付かって、遊び名人に近づけたね」などと称賛した。

振り返り 4 本時の学習を振り返る。[自]【きりりタイム】

見付けた楽しかった場所を地図に記した後、そこが見付かった理由を「友達と取り組んだ」「ポイントを使った」「いろいろな場で何回も挑戦した」の観点で振り返り、ペアの友達と伝え合う時間を設けた。全体で共有した後、次にしたいことを問い、次時への意欲を高めた。



楽しい場所がたくさん見付かったよ。友達に聞いたり、いろいろな場で繰り返し遊んだりしたからね。

【価値付け】「ポイントを使ったり、いろいろな場で繰り返し遊んだりしたから、楽しく遊べる場がたくさん見付かって、遊び名人に近づけたと思えたんだね」と称賛した。

考察 (○：成果, ●：課題)

- マットランドの場を工夫したことで、子供たちがいろいろな場で意欲的に何度も取り組んでいた。
- 左右の腕に付けた輪ゴムの色や数によって子供たちの取組が可視化され、教師が価値付けたり、自分で頑張りに気付いたりすることができた。
- 友達と一緒に活動するような場を設けたりペアで話したりする時間を設けることで、より対話を活性化させられるとよかった。