

第6学年1組 体育科学習指導案

令和3年10月22日（金）第2時限（体育館）

指導者 中川 大輔

- 1 単元 器械運動（跳び箱運動）
2 指導計画（10時間完了）

時間	1・2	3・4・5	6・7・8（本時）	9・10
学 習 過 程	<ul style="list-style-type: none"> ・ 感覚づくりの運動 ・ 評価の視点を確認し、易しい動きに取り組む <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> 1時 切り返し系（開脚跳び） 着手時の腰の高さと開き </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> 2時 回転系（台上前転） 腰の高さと開き・足の伸び </div>	<p style="text-align: center;">台上での切り返しと回転をコントロールし、よりダイナミックな動きを目指そう。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> （切り返し系） 開脚跳び かかえ込み跳び 屈身跳び </div> <div style="width: 45%;"> （回転系） 台上前転・伸膝台上前転 首はね跳び・頭はね跳び 前方屈腕倒立回転跳び </div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <計画> 目指す動きと「学習の進め方」を設定する <実行> 計画した「学習の進め方」を基に運動に取り組む。 <振り返り> 「学習の進め方」を振り返る。 </div>		できるようになった動きで動画を作成し、仲間に発表しよう。 （ショートムービー作成） ・ 個人の動き ・ シンクロ跳び箱 等

3 本時の指導

(1) 目標

- 自己の課題解決のための「学習の進め方」を選んで取り組み、「学習の進め方」に着目して振り返ることができる。（思考・判断・表現）

(2) 努力点とのかかわり

本校では、「個別最適な学び」の観点から、総合的な学習の時間をはじめ、各教科の学習において、自分で学習計画を立て、自分のペースや方法で取り組み、振り返るといった学習を進めている。体育学習においても、子どもが「学習の進め方」（どのような方法で課題解決に向かうのか）に着目することで、自らの学びを調整しながら学習を進めていけるような授業づくりを行ってきた。本単元においても、子どもが自分で決めた目指す動きに向けた「学習の進め方」を計画、実行し、振り返る活動を行っていく。子どもが「学習の進め方」を計画する際には、【資料1】に示したような運動教材ならではの視点を含む方法を「手持ちモンスターカード」として提示し、その中から子どもが選んでいくようにする。自らの成功や失敗の経験を基に、「学習の進め方」を試行錯誤できるようにしていきたい。

また、このような子どもの多様な学びを支えていく上で、ICT活用も重要になる。動きの動画を撮影し、手本や仲間の動きと比較し、自分の課題や変容をつかんでいくこと。動画やイラストなどのデジタル資料をいつでも確認できること。さらに、撮影した動きの動画や計画・振り返りの記述などはデジタルポートフォリオとして、子ども自身が活用するだけでなく、教師が子どもへの支援につなげていくこともできる。

このような、「学習の進め方」に着目した学習活動とそれを支えるICT活用を行うことにより、本校努力点で目指す子どもの姿につなげていきたいと考える。

手持ちモンスターカード					
活動	・ 動きについての知識を増やす。	・ 友達や手本の動きを観察し、自分の動きと比較する。	・ 易しい場から、段階的に取り組む。	・ 課題の局面を意識した練習に取り組む。	・ オノマトペを試す。
方法（例）	・ 資料箱の動画、イラストにある動きのポイント等を見る。 ・ 友達から動きのポイントを聞く。	・ 自分の動きの動画を撮影し、友達の動きや資料箱（手本の動画、イラスト）等の動きと比較する。	・ 資料箱からスモールステップの学習カードを選んで使う。 ・ 易しい条件の場合（資料箱を参考）を作る。	・ 資料箱に紹介されている動きの課題別練習に取り組む。 ・ アプリ「デジ体（光文書院）」を活用。	・ 資料箱に紹介されているオノマトペを試す。 ・ ペアでリズムを合わせて取り組む。

【資料1 「学習の進め方」の選択肢を示すカード（手持ちモンスターカード）】

(3) 準備

跳び箱、踏切り板、ロイター板、調整板、マット、エバーマット、合唱台、ケンステップ
 児童…タブレット、ビブス、教師…プロジェクター、教師用タブレット、黒板、太鼓

(4) 指導過程

時間配分	主な学習活動と子どもの様子
5分	1 集合し、ストレッチ・感覚づくりの動きを行う。
1分	2 本時のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 本時のめあて：課題の解決に向けて選んだ「手持ちモンスター」で取り組み、「手持ちモンスター」に着目して学習を振り返ろう。 </div>
37分 (3分)	3 各自の課題解決に向けた取組をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> 台上前転・伸膝台上前転 首はね跳び・頭はね跳び 前方屈腕倒立回転跳び！ </div> (1) 計画を確認する。 ・ 前時に計画した「攻略ストーリー」を仲間と伝え合う。

今日から頭はね跳びに挑戦するので「シルーン」や「ヒカクン」を使ってがんばります。



手持ちモンスターの「コレダネ」を使って、滑らかに台上前転ができるようになりたいです。

(26分)

(2) 実行する。

・ 「ロイロノート」に添付してあるデジタル資料、「デジ体」(光文書院) 動画資料やタブレットカメラでの動画撮影を各自の計画やペースに応じて活用する。

ここから、一気に膝を伸ばそう…



〇〇くんは、「着地をよくしたい」と言っていたから、そこを撮ってあげよう。

どうかな？ぼくの動きは。



膝の曲がりに気を付けて…。先生どう？

起き上がってくるときにまだ膝が曲がっているけど、もう少しだね。



評価事項

自己の課題解決のための「学習の進め方」を選んで取り組み、「学習の進め方」に着目して振り返っている。
 【動きの観察・ワークシート】(思考・判断・表現)
 □…動きの出来栄が正しく把握できない子ども、「攻略ストーリー」をうまく考えることができない子どもには、教師と一緒に動画で動きを確認したり、どのように取り組むか一緒に考えたりする。
 ☆…自分の「学習の進め方」について、積極的に仲間に伝え、自分の学習を深めていくよう伝える。

(8分)

(3) 振り返る。



今日は選んだ手持ちモンスターを意識してどんな活動をした？
それはうまくいった？

動きはどう変わった？

・体の部分に注目して書けるといいね。

今日はコレダネを使い膝を伸ばす事をめっちゃ意識してやった。
前半はなかなか意識できなかったが後半「絶対膝を伸ばしてやる！」と誓ってコレダネとタグを組んだら最後の動画で物凄く良くなった

膝が物凄く伸び正しいシンシツが出来た写真で見るとすごく違いがわかります



ヒサさごとのひいてる

※とちゅうで使うモンスターを変更した場合はそのことも書いてほしいです。

※前に撮った動画と動きを比べよう。

2分

4 後片付け・整理運動をする。

【本時のまとめでの児童のタブレット画面】

<前時のワークシート>

第7時(10月19日)

前の時間に考えた「攻略ストーリー」を確認して、仲間に伝えよう

今の自分は〇〇だから

△△のモンスターを使って□□することで

こうなりたい(動き)

・前回考えたことから変更するところがありますか？

今日の活動をふり返ろう

前 今日の動画 後

新しい動きに取り組むときは、はじめに動画をとりましょう。

今日は選んだ手持ちモンスターを意識してどんな活動をした？
それはうまくいった？

※とちゅうで使うモンスターを変更した場合はそのことも書いてほしいです。

動きはどう変わった？

・体の部分に注目して書けるといいね。

※前に撮った動画と動きを比べよう。

次の時間の計画を立てよう

次の時間にたたかう 敵モンスター を選ばう

①どのモンスターとたたかう？

敵モンスター置き場 (変わったら重ねて置く)

VS

②どのモンスターを使ってたたかう？

↑

手持ちモンスター置き場 (変わったら重ねて置く)

次に使う予定の手持ちモンスター を選ばう

次の攻略ストーリーはこれ！

今の自分は〇〇だから

(例)・〇〇ができていない(できた)から
・〇〇がわからない(わかった)から
・新しく〇〇に取り組むから など

↑のモンスターを使って〇〇することで

(例)・△△(モンスターの名前)を使って、〇〇することで
・△△(モンスターの名前)を使って、〇〇を達成して練習することで など

こうなりたい(動き)

・〇〇の部分(体の部分)がこうなるようにしたい。
・△△の場所で★の動きができるようになりたい。
など なるべくくわしく書けるといいです。

第8時(10月22日)

前の時間に考えた「攻略ストーリー」を確認して、仲間に伝えよう

今の自分は〇〇だから

△△のモンスターを使って□□することで

こうなりたい(動き)

・前回考えたことから変更するところがありますか？

今日の活動をふり返ろう

前

今日の動画

後

新しい動きに取り組むときは、はじめに動画をとりましょう。

今日は選んだ手持ちモンスターを意識してどんな活動をした？
それはうまくいった？

動きはどう変わった？

・体の部分に注目して書けるといいね。

※とちゅうで使うモンスターを変更した場合はそのことも書いてほしいです。

※前に撮った動画と動きを比べよう。

次の時間からは…

できるようになったトビバコモンスターを使って
ショートムービーを作ろう！！

