

第2学年1組 体育科 学習指導案

令和3年11月11日（木） 第5校時
場所 運動場
指導者 教諭 工藤俊輔

1 単元名 発明！鉄棒で楽しもう（鉄棒を使った運動遊び）

2 運動の特性

（1）一般的特性

- ぶら下がる、振る、上がる、回る、下りるなどのいろいろな遊びに取り組んだり、それができたときに楽しさや喜びを味わったりすることのできる運動である。
- 鉄棒遊びを通して、日常生活ではしない姿勢や動きを経験することで、調整力である逆さ感覚や回転感覚、バランス感覚、支持感覚を養うことのできる運動である。

（2）児童から見た特性

鉄棒遊びの楽しさや喜びを感じる要因	鉄棒遊びを遠ざける要因
・いろいろな姿勢や動きができたとき ・工夫した姿勢や動きを友達と共有できて、楽しめたとき	・いろいろな姿勢や動きができるようにならないとき ・工夫した姿勢や動きが友達と一緒に楽しめないとき ・落下への恐怖 ・手のひらや膝裏などの痛み

3 児童の実態

（1）知識及び技能

第1学年の鉄棒を使った運動遊びの学習では、ふとんほしやツバメ、足抜き回りや前回り下りの運動遊びを行い、基礎感覚（腕支持感覚、逆さ感覚、振る感覚、回転感覚、バランス感覚）を高めていくことを目指した。基礎感覚の高まりに係る第2学年7月の実態把握は以下の通りである。

	① 跳び上がり（下り）	② ツバメ	③ ふとんほし	④ ぶたの丸焼き	⑤ こうもり	⑥ 前回り下り	⑦ 足抜き回り	⑧ 尻抜き回り	⑨ 逆上がり		① 跳び上がり（下り）	② ツバメ	③ ふとんほし	④ ぶたの丸焼き	⑤ こうもり	⑥ 前回り下り	⑦ 足抜き回り	⑧ 尻抜き回り	⑨ 逆上がり
1	○	○	○	○	○	○	○	○	×	14	○	○	○	○	×	○	×	×	○
2	○	○	○	○	○	○	○	×	○	15	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	×	16	○	○	○	○	×	○	○	×	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	17	○	○	○	○	○	○	×	×	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	18	○	○	○	○	×	○	○	×	×
6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	19	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	×	○	○	○	×	×	×	20	○	○	×	○	○	○	○	×	○
8	○	○	○	○	○	○	×	×	○	21	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9	○	○	×	×	○	×	×	×	×	22	○	○	○	○	○	○	○	○	○
10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	23	○	○	○	○	×	○	×	×	×
11	○	○	×	○	○	○	○	×	○	24	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○	○	○	○	×	25	○	○	×	○	○	○	○	×	○
13	○	×	×	×	×	○	○	○	×	計	25	24	19	23	20	24	19	13	18

調査日：令和3年7月

調査対象：第2学年1組児童25名

	できる (○) 状態	できない (×) 状態	できるようにするための手立て
①	跳び上がって支持して下りる		
②	体を伸ばしバランスをとって止まる	支持して跳び上がりはできるが体をまっすぐに支えられない。	手首を返す、遠くを見る、足先を伸ばす助言や教師の補助で支える。
③	足の付け根で支え、手を離してぶら下がる	手を離すことができない。	教師の補助で落ちないようにする。鉄棒の下にマットを敷く。
④	手や足で支え、ぶら下がる	足で支えることができない。	握り方や足のかけかたを助言、短時間でも支持できるように補助をする。
⑤	足を使ってぶら下がり、両手を離す	逆さになれない。手を離すことができない。	鉄棒の下にマットを敷く。片手を離すことをおこなう。
⑥	支持の姿勢から体を丸めて前に回って下りる	支持の姿勢から回ることができない。	つばめ、ふとんほしから少しずつ回れるようにする。
⑦	両手でぶら下がって後ろに回る	1年生で経験なし。怖くてできない。	背中を支える補助により回転感覚を身に付けさせる。
⑧	両手でぶら下がって前に回る	1年生で経験なし。怖くてできない。	落ちないように補助をして回転感覚を身に付けさせる。
⑨	上方を後方へ倒し手首を返して鉄棒に上がる	鉄棒に上がることができない。	補助ベルトを活用して回転感覚を身に付けさせる。

(2) 思考力、判断力、表現力等

第1学年の鉄棒を使った運動遊びでは、学習カードを活用して、いろいろな動きに挑戦する学習を行った。自分がやりたい動きを選ぶ学習カードで、技能重視だったため遊びの部分が欠けていた。

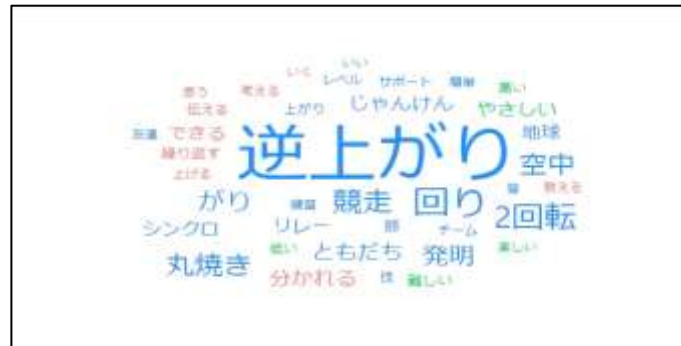
第2学年の学習では、『みんながもっと楽しむためにどんな動き方や遊び方が考えられますか。』という発問をすることで、子供たちが主体的に動き方を考えたり、自分やグループが楽しくなる遊び方を選んだり、場を工夫したりすることができるようにした。1学期の走・跳の運動遊びのかけっこでは、長縄とフラフープを使って走るコースを作った。また、走り方に加えて遊び方（リレー、計測等）を工夫する学習をした。ケンパー遊びでは、跳び方を考えた後、ケンステップ、マット、踏切板を使ったコースや遊び方を工夫した。マット遊びでは、体育倉庫にある用具を使い、自分たちでコース（場）を作る学習をした。友達の良い動きを見付ける際は、全体でモデリングをしたり、グループの中で上手な児童を見付けたりする学習を行った。

(3) 学びに向かう力、人間性等（アンケート調査日 2021年7月）

【体育で楽しいところ（記述式）】

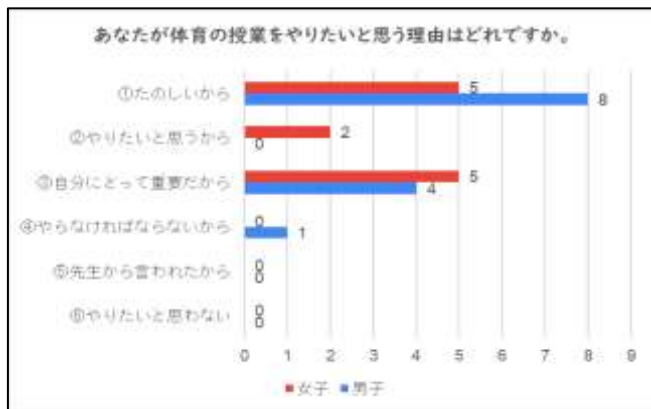


【鉄棒遊びでしたいこと（記述式）】



鉄棒でしたいことでは、技の他に、シンクロ、リレー、じゃんけんなど遊び方に関する記述があった。

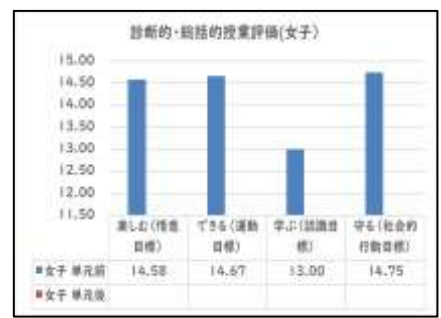
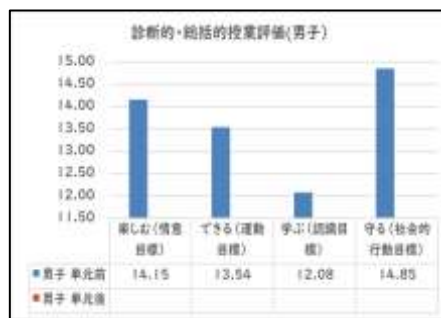
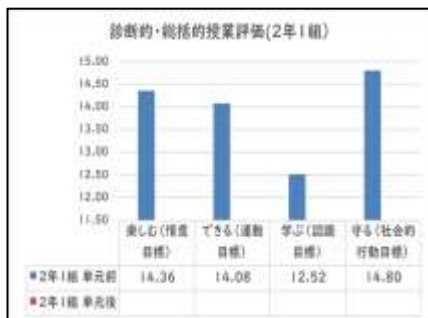
【動機付け調査】



【動機付けを選んだ理由（記述式）】

- ①勝っても負けても楽しいから。遊んでいるみたいだから。好きな運動があるから。みんなで協力するから。体を動かすから。面白いから。
- ②楽しいし、重要だから。体を動かすから。
- ③運動をすると、元気いっぱい遊んで過ごせるから。授業でやるとコツを覚えるから。楽しいから。
- ④体が動かなくなるから。
- ⑤なし
- ⑥なし

【診断的授業評価】

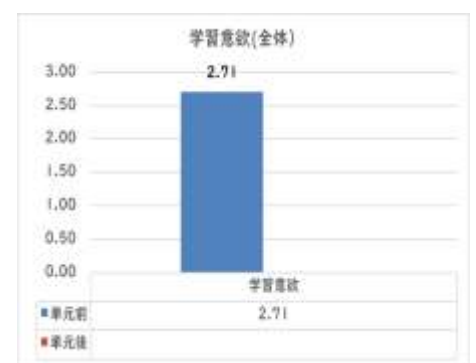
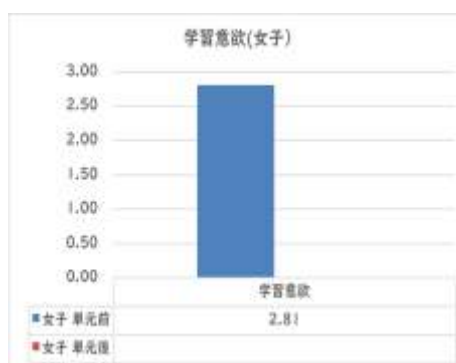
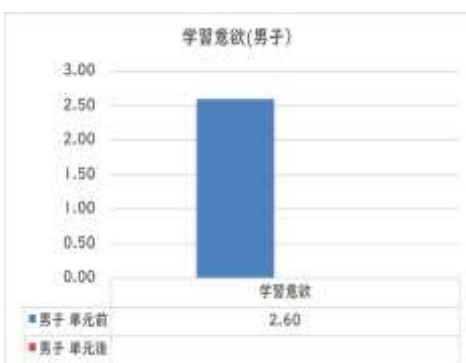


項 目	男子		女子		クラス	
	平均 得点	評価	平均 得点	評価	平均 得点	評価
2 心理的充足	2.69	+	2.83	+	2.76	+
7 楽しく勉強	2.85		2.92		2.88	
11 明るい雰囲気	2.85		2.92		2.88	
13 丈夫な体	2.92		2.92		2.92	
17 精一杯の運動	2.85		3.00		2.92	
たのしむ(情意目標)	14.15		14.58		14.36	

項 目	男子		女子		クラス	
	平均 得点	評価	平均 得点	評価	平均 得点	評価
6 授業前の気持ち	2.69	+	2.92	+	2.80	+
9 運動の有能感	2.62		2.83		2.72	
10 自発的運動	2.69		3.00		2.84	
15 いろんな運動の上達	2.85		3.00		2.92	
19 できる自信	2.69		2.92		2.80	
できる(運動目標)	13.54		14.67		14.08	

本学級では、『2 心理的充足（体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。）』『6 授業前の気持ち（体育が始まる前は、いつもはりきっています。）』『9 運動の有能感（私は、運動が上手にできるほうだと思います。）』『10 自発的運動（体育では、自分から進んで運動します。）』が低いことがわかる。

【学習意欲に関する調査】



(アンケート項目)

- 1 あなたはもっとたくさん鉄棒がしたいなと思うことがありましたか。
2 あなたは、このクラスになってからよく鉄棒をするようになりましたか。
3 クラスのみんなががんばっているの、自分も鉄棒を勉強しなくちゃと思うことがありますか。
4 鉄棒遊びは、知らないことがわかるようになるので、楽しく感じますか。

学習意欲アンケートでは、男子は2と3にすることが**2.54**と低く、女子は、3が**2.68**と低かった。
クラスのがんばりを見る時間を作って、自分の学習意欲を高める必要がある。

【鉄棒はどんなことに役立ちますか。】

【体育はどんなことに役立ちますか。】



体育の授業で役立つ理由は、運動神経がよくなるからと回答した子が多かった。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

先行研究（佐々敬政・中島友樹、体育科における「遊び」の定義と実践における有効性と可能性）を踏まえ、運動遊びの定義を『「やりたい」「できそう」「知りたい」の条件により、夢中になる状況を作り出すことで、指導要領に書かれている動きをみんなですることができること。』としている。そのため全単元で、遊びを通して基礎感覚を中心とした動きを養えるような基本型をつくり指導をしている。基礎感覚では、学習指導要領解説に例示されている中で、かえるの足うち（腕支持感覚）、ブリッジ（逆さ感覚、反り感覚）、頭倒立（腕支持感覚、逆さ感覚）を体育館体育でおこなっている。本単元では、感覚づくりの運動で、発明の準備タイムとして、跳び上がり・跳び下り、ツバメ、ぶたの丸焼き、足抜き回り、前回り下り、ふとん干し、こうもり、さる、振動系（片膝・両膝・だるま）に取り組むことで、基礎感覚を養うことができると考えている。

第1時は、発明タイムとして、1年生の時に学んだ動き方や知っている動き方を行わせる。その中から教師が2年生で習得させたい動きを中心に集約する。

第2時は、第1時で集めた動きをもとに、体の向きを変えたり、手足を離したりして、楽しくなる動きを発明できるように指導する。様々な動き方を児童が発明することで、動き方や遊び方の工夫につながられるようにする。

第3時、第4時は、発明した動き方のポイントを児童同士で見せながら、全体でまとめていく。

第5時は、動き方に遊び方を組み合わせて、みんなが楽しめる動きを考えながらいろいろな動きを行わせる。

第6時は、他のグループの行い方を体験する活動を通して、2年生で目指す動きを身に付けられるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

学習指導要領解説（体育編P37）に『運動遊びの行い方を工夫するとは、教師から提案された楽しみ方や自己や友達が考えた楽しみ方から、自己に合った楽しみ方を選択する』とある。第3時までは、教師が遊び方を提案しながら進めることで遊び方をイメージさせたい。第4時から、提案された遊び方や動き方の中からペアで選ぶ活動を行う。選んだものをさらに工夫することで、より楽しい遊び方を発明させたい。遊び方を発明するために、『どうすればみんなが楽しめるようになりますか。』という発問を繰り返し、『みんなが楽しめる』ことをキーワードに指導していく。また、動き方や遊び方を広げるためにペアチェンジをしたり、ケンステップや赤玉等の用具を準備したりして楽しく行える学習を目指したい。

第5時は、第4時で考えた行い方をより楽しくするための遊び方を考えさせる。教師は、『みんなが楽しめる行い方』を意識して、助言していきたい。なお、『楽しむ』とは、『できない子が楽しめる行い方』や『できる子が挑戦したくなる行い方』としている。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本単元では、安全面について第1時で指導する。第3時では、遊び方の発明のために用具を使用する場合があるため準備の仕方や片付け方を指導する。一人一人の役割を明確にし、友達と協力して学習を進めていく楽しさや大切さに、準備や片付けを通して気付かせたい。

全時間の中盤に友達同士で励ましたり、応援したりできるように、ペアの良いところを伝え合う活動を入れる。また、振り返りでペアの良かったところを伝えることで、学級の雰囲気をよくしていきたい。

5 研究の目的と仮説・手立て

研究主題「運動の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わわせ、資質・能力をバランスよく育む授業の工夫」
～児童の学習意欲を高める指導法の工夫～

本校の児童は、道徳のアンケート調査の結果から自己肯定感が低いことがわかっている。また、困難な状況の中では、「できない」と判断してあきらめてしまうことが多い。

そこで本研究では、「やってみたい」「できそう」と学習意欲を高めるために、毎時間で『みんなが楽しむためには』という発問を繰り返し、『みんなが楽しく運動する』ことに焦点化する。そうすることで、子供の学習意欲を高めることができるのではないかと考えている。

【研究に関わる検証方法】

- (1) 学習意欲の高まりについては、単元の前後にアンケートを実施し、客観的に測定できるようにする。
- (2) 形成的授業評価を活用し、意欲面・態度面の変容から検証する。また、振り返りでは課題に対する自己評価を点数化させる。なお、意欲面・態度面や自己評価の点数が低い児童に対しては、観察、聞き取り調査を行う。

【研究に関わる児童の実態把握】

(1) 単元前後のアンケート（動機付けと学習意欲）

たいいく 体育アンケート

1 あなたの学年はどれですか。 小1、小2、小3、小4、小5、小6
中1、中2、中3

2 性別 男 女

3 あなたが体育をする理由はどれですか。

①楽しいから
②やりたいと思うから
③自分にとって重要だから
④やらなければならないから
⑤先生から言われたから
⑥やりたいと思わない

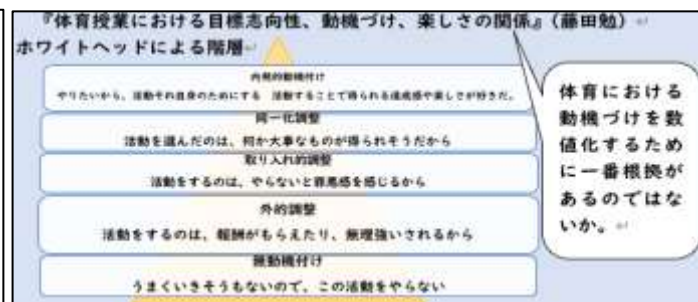
4 1で選んだ理由または体験を書きます。

5 体育は、どんなことで役立ちそうですか。

6 体育の授業は楽しいですか。

①楽しい ②少し楽しい ③すこし楽しくない ④楽しくない

りゅう



学習意欲アンケート

- ①あなたはもっとたくさん鉄棒遊びがしたいなあと思うことがありますか。
- ②あなたは、このクラスになってからよく鉄棒遊びをするようになりましたか。
- ③クラスのみんなががんばっているの、自分も鉄棒遊びをしなくちゃと思うことがありますか。
- ④学校の鉄棒遊びは、知らないことがわかるようになるので、楽しく感じますか。

（学級集団意識の調査票を一部修正、修正箇所下線）

引用文献：体育授業を観察評価する（明和出版）

(2) 形成的授業評価

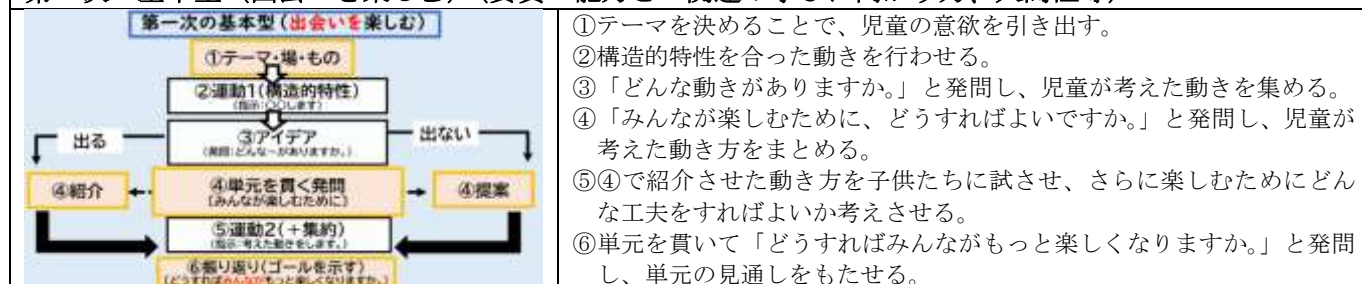
1 ふかくところのにのこることや、かんどうすることがありましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
2 いままでできなかったこと（うんどうやさくせん）ができるようになりましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
3 「あつ、わかった！」とか「あつ、そうか」とおもったことがありましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
4 せいいっぱい、ぜんりよくをつくしてうんどうすることができましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
5 たのしかったですか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
6 じぶんからすすんでがくしゅうすることができましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
7 じぶんのめあてにむかってなんかいいもんしゅうできましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
8 ともだちときょうりよくして、なかよくがくしゅうできましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ
9 ともだちとおたがいにしえたり、たすけたりしましたか。	はい ・ どちらでもない ・ いいえ

仮説1 児童から提案された動き方や遊び方を教師が整理し、その中から児童が選び工夫する（基本型）授業を展開することで、資質・能力をバランスよく育むことができるだろう。

【手立て① 運動の特性や魅力を味わわせる基本型】

学習指導要領解説（P37）にある『運動遊びの行い方を工夫するとは、教師から提案された楽しみ方や自己や友達が考えた楽しみ方から、自己に合った楽しみ方を選択する』を根拠に基本型を作成した。今までの単元では、基本型に沿った授業を展開することで、児童が考えた楽しみ方を引き出すことができた。児童に運動の行い方や遊び方を考えさせ、運動の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わわせることで学習意欲を高めることができるのではないかと考える。また、資質・能力をバランスよく育むための授業の流れを意識して作成した。

第一次の基本型（出会いを楽しむ）（資質・能力との関連：学びに向かう力、人間性等）



②第二次の基本型①（自分が楽しむ）（資質・能力との関連：知識及び技能）	①前時の振り返りを確認して、自分が楽しむための動き方を考えるように見通しをもたせる。 ②前時で出た動き方を行わせる。 ③②の動き方を自分なりに工夫させる。こうもりだったら、こうもり振りやこうもり下りをするなど動きを発明させる。 ④子供たちに考えた動き方を紹介させる。出なければ、教師が動き方を提案する。 ⑤④で紹介した動き方を行う。 ⑥ペアでどんな動き方ができるかを考えさせ、次時への見通しをもたせる。
③第二次の基本型②（ペアと楽しむ）（資質・能力との関連：知識及び技能）	①前時の振り返りを確認して、ペアと楽しむための動き方を考える見通しをもたせる。 ②今まで出た動き方をペアで行わせる。 ③ペアでできる動き方を考えさせる。 ④ペアで楽しむためにどんな動き方があるのか紹介させる。 ⑤他のペアが考えた動き方を行わせる。 ⑥ペアで考えた動き方を上手になるために、ポイントがあることに気付かせ、次時への見通しをもたせる。
④第二次の基本型③（できることを楽しむ）（資質・能力との関連：思考力、判断力、表現力等）	①前時の振り返りを確認して、上手になるためのポイントを発見することの見通しをもたせる。 ②ペアでできる動き方を行わせる。 ③ペアの上手なところを伝えさせる。 ④ペアが楽しむためにどんなところが上手だったかを確認させる。 ⑤他のペアが考えた動き方のポイントを紹介させる。 ⑥どんな遊び方を組み合わせればよいかという次時への見通しをもたせる。
⑤第三次の基本型①（遊びを楽しむ）（資質・能力との関連：思考力、判断力、表現力等）	①前時の振り返りを確認して、ペアで楽しむことができる遊び方を発見することの見通しをもたせる。 ②ペアでできる動き方を行わせる。 ③ペアでどんな遊び方ができるかを考えさせる。 ④どんな遊び方をしたのか紹介させる。 ⑤他ペアの良さや、もっと楽しくするためにどんな工夫ができるかを考えさせて、自分たちの動き方や遊び方を修正させる。 ⑥「どうすればみんながもっと楽しむことができるか」と発問して、次時への見通しをもたせる。
⑥第三次の基本型②（遊びを楽しむ）（資質・能力との関連：知識及び技能・学びに向かう力、人間性等）	①前時の振り返りを確認して、みんなが楽しむことができる動き方と遊び方を紹介することの見通しをもたせる。 ②ペアで考えた動き方と遊び方をおこなわせる。 ③どんな工夫をしたかを考えさせる。 ④みんなが楽しむために必要なことを思い出させる。 ⑤他ペアの動きをおこない、楽しかったことを伝えさせる。 ⑥本単元のまとめをおこなう。次の単元を紹介し、みんなが楽しむためにどうすればよい見通しをもたせる。

【手立て② 運動の楽しさや学習意欲を高める振り返り】

四日市市教育委員会の研究調査によると、『約1か月間、毎時間最終5分間を振り返りとして積み重ねた結果、「記述式で書きだす振り返り」を実行した児童が「算数学習に対する意欲・好感度」が優位に高まった』という結果が出ている。記述によって自分の考えや体験を自分の言葉で言語化し「書き出す」という振り返りは、学習活動への自己関与感を高め、学びに向かう力を高める効果を持つと言える。

国立教育政策研究所が2021年6月に公表した「学習指導要領を理解するためのヒント」において、「学ぶことに興味や関心をもち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しをもって粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる「主体的な学び」が実現できているかという視点。

引用：すべての子どもを深い学びに導く『振り返り指導』（教育報道出版社）

子供自身の振り返りによる学習への評価は、自らの活動を調整しようとするスキルを育てていくことになる。そして、それは主体的な学びにつながっていく。

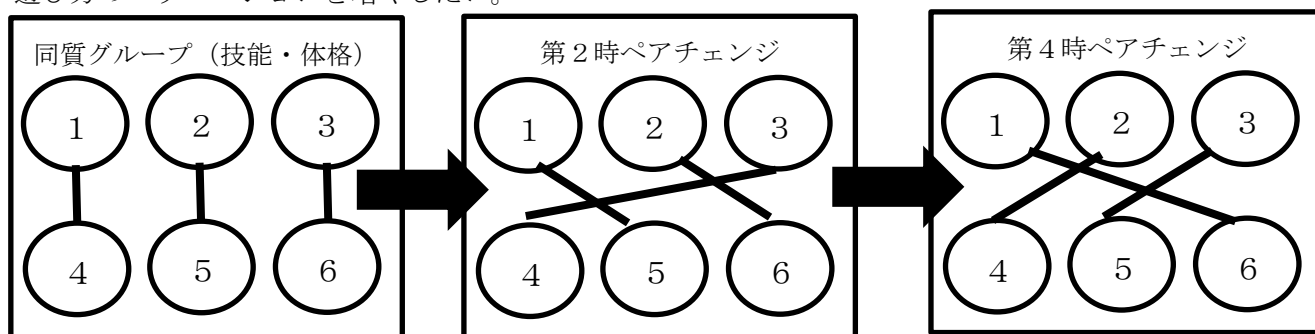
引用：生活科における「評価」の実践的研究の分析 奥田真丈 教育調査研究所

これらのことから、振り返る度に目標が再確認できるため、より自覚的に目標を捉え直すことができると考える。体育科で毎時間記述式の振り返りをおこなうことで、学びに向かう力を高めることができると考える。低学年では、課題に対する自己評価を点数化し、その理由を書かせることで学習活動への自己関与感を高めたい。また、次時への見通しを持たせる記述欄を設けて、「やってみたい」という意欲をもたせたい。

仮説2 ペアで運動遊びを考える活動を行うことで、児童が行い方を工夫しながら、「楽しい」「できた」を体感することができ、意欲的に運動することができるようになるだろう。

【手立て① ピアモデリングの活用】

ピアモデリングとは、同世代の仲間に対するモデリングのことである。モデルとモデルを観察する子供の類似性が高いほど学習効果が高まったという研究結果を踏まえて、本単元では、技能面が同じぐらいの子同士でペアを組むようにする。自分と似ているモデルが、次第に運動技能を高めていく様子を観察すれば、「自分にもできそうだ。」という自己効力感が高まる。これらが、粘り強く取り組む態度や、自分の動きを調整する学習につながると考える。また、単元を通して、意図的にペアを変えていくことで動き方や遊び方のバリエーションを増やしたい。



6 単元の目標

(1) 鉄棒を使った運動遊びの行い方を知るとともに、支持しての上がり下り、支持の姿勢で体を揺らして跳び下りたりして遊ぶことができるようにする。 【知識及び技能】

(2) 鉄棒を使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

(3) 鉄棒を使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

7 単元の評価規準及び評価基準（具体的な姿）

	単元の評価規準及び評価方法	児童の具体的な姿（B）	十分満足できる姿（A）
知識・技能	①鉄棒を使った運動遊びの行い方について言ったり、動いたりしている。（観察・学習カード）	・鉄棒を使ったいろいろな動き方をしようとしている。	・鉄棒を使った行い方方の留意点を友達や教師に伝えたり、カードに書いたりすることができる。
	※Aの留意点とは、鉄棒を使った動き方をいろいろ試せることである。		
思考・判断・表現	②跳び上がって支持して下りたり、支持の姿勢で体を揺らして後ろに跳び下りたりすることができる。（観察）	・ふとん干しやこうもり、さるや体を揺らす動き方を試し、遊んでいる。	・ふとん干しやこうもり、さるなどの動き方を繰り返し行い、遊んでいる。
	①手や足、腹でぶら下がった姿勢でじゃんけんするなど楽しくできる遊び方を選んでいる。（観察・学習カード）	・ふとん干しやこうもり、さるやなど体を揺らす動き方にあった遊び方を選び、遊んでいる。	・動きをより楽しむには、どんな場が良いかを考え、試行錯誤しながら考えている。
	※Aの試行錯誤とは、どんな支持の仕方や回り方がよいか考えるとともに、もっとこうしたら楽しくなるのではないかといろいろ試しながら遊び方を考えることができることである。		
	②友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝	・友達の動きを見て、楽しいところと工夫しているところなどを	・友達のよい動きの特徴を擬態語や身振りなど多様な表現を用い

	えたり、書いたりしている。(観察・学習カード)	友達や教師に伝えている。	具体的に伝えたり、カードに書いたりしている。
	※Aの擬態語や身振りなど多様な表現とは、「ぐるん」と回っていた様子を表す言葉を使ったり、身振りなどで友達の動きを再現したり、伝えたりすることができることである。		
主体的に学習に取り組む態度	①ぶら下がったり、逆さまになったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。(観察)	・いろいろな運動遊びに繰り返し取り組んでいる。	・遊び方やいろいろな転がり方などにバリエーションを付けて試している。
	②順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。	・自分の順番や遊び方の約束を守り、遊んでいる。 ・グループの友達と仲よく鉄棒遊びをしている。	・自分が楽しむだけでなく、グループの友達を励ましたり、応援したりしている。
	③場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。	・友達と協力して用具の準備や片付けをしたり、声をかけ合って用具を運んだりしている。	・場の準備や片付けを率先して行っている。
	④場の安全に気を付けている。	・用具のずれを見逃さずに整えたり、危険な回り方をしないようにしたりしている。	・自分のことだけでなく、周囲の安全にも気を配っている。
	※Aの率先とは、自分の決められた役割だけではなく、友達の用具の準備や片付けを教師に言われる前でもできていることである。		

8 単元計画

(1) 領域(器械運動)の取り上げ方

学年／運動	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
鉄棒運動	6時間	6時間	4時間	4時間	6時間	
マット運動	7時間	7時間	7時間	7時間	5時間	5時間
跳び箱運動	6時間	7時間	7時間	7時間	7時間	6時間

(2) 領域の内容(鉄棒運動)と目指す動き

学年	教材	目指す動き
1	鉄棒を使った運動遊び	跳び上がり・跳び下り・ツバメ・ぶたの丸焼き・足抜き回り 前回り下り
2	鉄棒を使った運動遊び	ふとん干し・こうもり・さる・振動系(片膝・両膝・だるま)
3	鉄棒運動	前回り下り・かかえ込み前回り・転向前下り・補助逆上がり
4	鉄棒運動	膝かけ振り上がり・前方片膝回転・かかえ込み後ろ回り・後方膝かけ回転・両膝かけ倒立下り
5	鉄棒運動	逆上がり・前方支持回転・膝かけ上がり・後方支持回転・前方ももかけ回転・後方ももかけ回転・片足踏み越し下り

(3) 指導と評価の計画（6時間扱い） 本時 5 / 6

時	1	2	3	4	⑤	6	
ねらい	学習の見通しを持ち、安全に気を付けて運動しよう。	いろいろな動きで遊ぼう。	いろいろな遊び方をしよう。	鉄棒名人を見付けよう。	みんなが楽しめる遊び方を選んだり見つけたりしよう。	他のグループが作った場で楽しもう。	
指導内	・学習の進め方 ・学習カードの書き方 ・鉄棒の使い方	・動き方のポイント	・友達の遊び方	・相互評価の仕方	・遊び方や場の工夫 ・タブレットの使い方	・ローテーションの仕方 ・タブレットの使い方	
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 感覚づくりの運動をする。 4 場の準備をする						
	《オリエンテーション》 5 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 6 学習の進め方に見通しをもつ。 ・テーマ（遊びの発明） ・学習過程 ・1時間の流れ ・学習カードの書き方 ・動き方や遊び方	5 本時のねらいを確認する					
		6 発明タイム					
		【ふとん干し・こうもり・さる・振動系】					・他のペアの遊び方を体験する。
		・いろいろな動きで遊ぶ。 (体の向きを変える) (手足を離す) ・ペアをつくり、いろいろな動きで遊ぶ。	・遊び方の工夫をする。 (じゃんけん) (タイム) (競争) 等 ・友達の楽しいところや工夫しているところを伝える。	・ペアを変えて、いろいろな動きや遊び方を試す。 ・友達の遊び方を体験して楽しいところや工夫しているところを伝える。	・動き方や遊び方を選んだり、工夫したりする。		
		7 遊びタイム					
	8 整理運動、後片付けをする 9 本時（単元）のまとめをする ・学習カードへの記入 ・次時の学習の予告 ・MVPの確認 10 挨拶をする						
評価計画	知・技		①			②	
	思・判・表				②	①	
	態	④		③	②	①	
	方法	観察	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	
	場面	4・8	3・6・7	3・6・7	3・6・7	3・6・7	
目指す姿	(1) 鉄棒を使った運動遊びを通して、目指す動き（ふとん干し・こうもり・さる・振動系）ができる。 (2) みんなが楽しめる動き方や遊び方を選んだり、工夫したりすることができる。 (3) 振り返りを通して、次時でやってみたい、挑戦したいという意欲をもって取り組むことができる。 (4) 体育授業で学んだことを休み時間や放課後に取り組んでいる。						

9 本時の学習と指導（5／6時）

（1）ねらい

手や足、腹でぶら下がった姿勢でじゃんけんするなど楽しくできる遊び方を選ぶことができるようにする。
〈思考力、判断力、表現力等〉

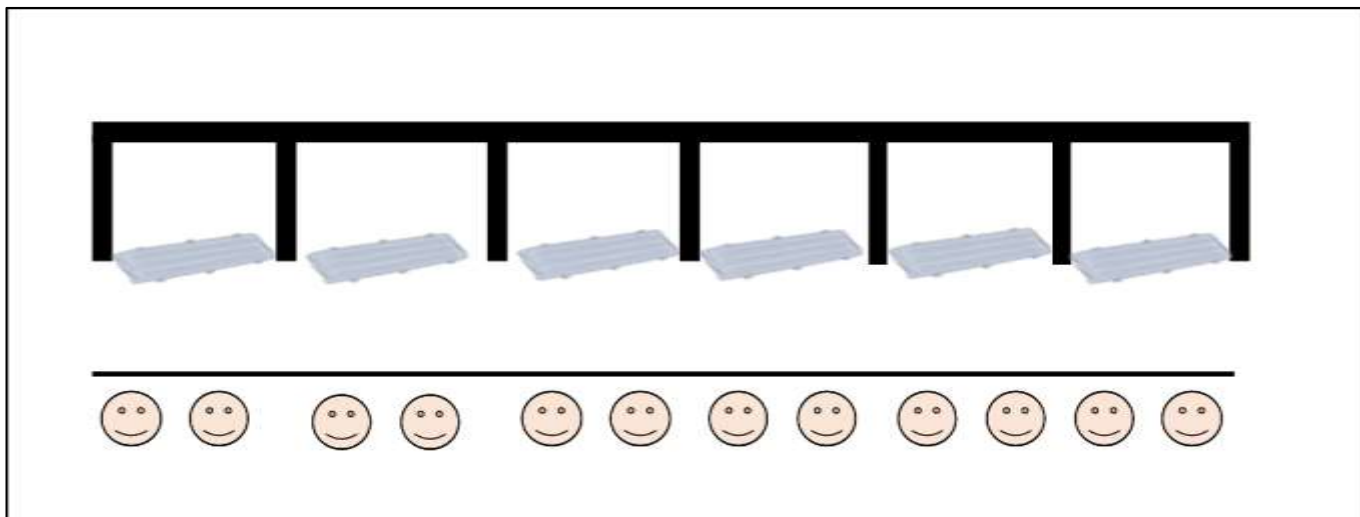
（2）準備

・鉄棒サポート ・鉄棒マット ・紅白玉 ・ケンステップ ・タブレット ・学習提示資料

（3）展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）【】手立て
導入 10分	1 集合・整列・挨拶・健康観察・振り返り①をする。	○服装を整え、元気よく挨拶をして始めるようにする。 ○振り返り①では、前時でよかったことを全体に紹介する。
	2 準備運動をする。 ・サーキット (校庭周回、遊具を使った遊び、手首足首、首回し)	○一つ一つの動きを正しく行えるようにする。 ○動かす部分を意識し、1つ1つの動きを丁寧に行えるようにする。 【仮説1 手立て①基本型】
	3 感覚つくりの運動をする。	○一つ一つの動きをお話にして、楽しくできるようにする。
	①跳び上がり・跳び下り ②ツバメ ③ふとん干し ④前回り下り ⑤さる ⑤ぶたの丸焼き ⑥こうもり ⑦足抜き回り ⑧逆上がり ⑨友達とできる動き	
	4 場の準備をする。	【仮説2 手立て①ピアモデリング】 ○用具の準備では、一人一人が役割を持つようにする。
展開 28分	5 本時のねらいを確認する。	
	どうすれば、みんながもっと発明鉄棒を楽しむことができますか。	
	6 発明タイム (1) 選択と工夫 ・動き方や遊び方を選んだり、工夫したりする。 (2) 振り返り② ・他ペアの良さを知る。 (3) 紹介 ・ペア同士で動きを紹介する。 (4) 修正 ・他ペアのアドバイスをもとに、動き方や遊び方を修正する。 (5) 撮影 ・ロイロノートで記録する。	○前時までの動き方や遊び方の確認をする。 ○学習カードを提示して、ペア同士で動き方や遊び方を選べるようにする。 ○ペア同士の取り組み方の態度を紹介する。 【仮説2 手立て①ピアモデリング】 ○ペア同士で動きを紹介させて、「楽しいところ」や「もっと楽しむためのアドバイス」を伝えるようにする。
	◆手や足、腹でぶら下がった姿勢でじゃんけんするなど楽しくできる遊び方を選んでいる。(観察・学習カード) 【思考・判断・表現】	
	△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て ・学習カードを提示して、前時までの動き方や遊び方から選べるようにする。 ◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿 ・選んだ動き方や遊び方をさらに工夫している。	
整理 7分	7 整理運動、後片付け 8 本時のまとめ ・学習カードへの記入 ・次時の学習の予告 9 挨拶をする	○ゆったりとした動作で整理運動をし、心身の緊張をほぐすようにする。 ○本時のねらいに沿って学習の振り返りをカードに書くことができるようにする。 【仮説1 手立て② 振り返り】 ○気持ちのよい挨拶ができるようにする。

1 0 場の設定



ペアで鉄棒に並ぶ。鉄棒の下には安全上マットを敷く。
必要に応じて、ケンステップ等の用具を準備する。

1 1 振り返り (Googleform)

1. 上手になるポイントがわかりましたか。*

☐ はい

☐ どちらともいえない

☐ いいえ

2. みんなが楽しめるあそびかたをええらんだり見つけたりしましたか。*

☐ はい

☐ どちらともいえない

☐ いいえ

3. みんなが楽しめるために工夫したことを書きます。

記述式テキスト (短文回答)

記述式

①前時の課題を振り返る項目

②本時の課題を振り返る項目

③さらに工夫したことを書く項目

1 2 基本型をもとにした過去実践。児童から引き出した動き方や遊び方 (一部)

(1) ケンパー遊び

跳び方	遊び方
①ぐるぐる ②よことび ③途中で後ろ ④とばす (1 個とばし) ⑤ケンケン (パー) ⑥うしろケンケン ⑦ウサギ (かえる) 跳び ⑧ひらいて変える ⑨歩く ⑩足の向きを変える	①コースを変える ②みんなで一緒に跳ぶ ③かけっこをする ④タイムを計る ⑤何回でいけるか数える ⑥競走 ⑦じゃんけん

(5)はん 前ころがりをはつ明!
えらんで○をつけよう!

ころがりかた	あそびかた
①手をちかく(とおく)	①タイム
②手をグーにする	②きょうそう
③手をつかない	③シンクロ(いっしょに)
④上にジャンプして回る	④じゃんけん
⑤歩いて回る	⑤リレー
⑥ジグザグ	
⑦はじっこ	


 (4)はん 丸太ころがりを はつ明！
 えらんで○をつけよう！

ころがりがた	あそびがた
①だんごむし	①タイム
②手をばんざい	②きょうそう
③手をとじる	③シンクロ(いっしょに)
④手と足ピーン	④じゃんけん
⑤はやく	⑤リレー
⑥ジグザグ(ななめ)	

()グループ

 A なわ引きコーナー

うごきかた	あそびかた
①二じゅうにする	①みんなでタイム
②まっすぐ	②一人でタイム
③せおい投げ	③リレー
④かた手	④シンクロ (いっしょに)
⑤れっしゃ	⑤じゃんけん



()グループ

B ひっぱりコーナー

うごきかた	あそびかた
①二じゅうにする	①みんなでタイム
②まっすぐ	②一人でタイム
③せおいなげ	③リレー
④かた手	④シンクロ (いっしょに)
⑤れっしゃ	⑤じゃんけん

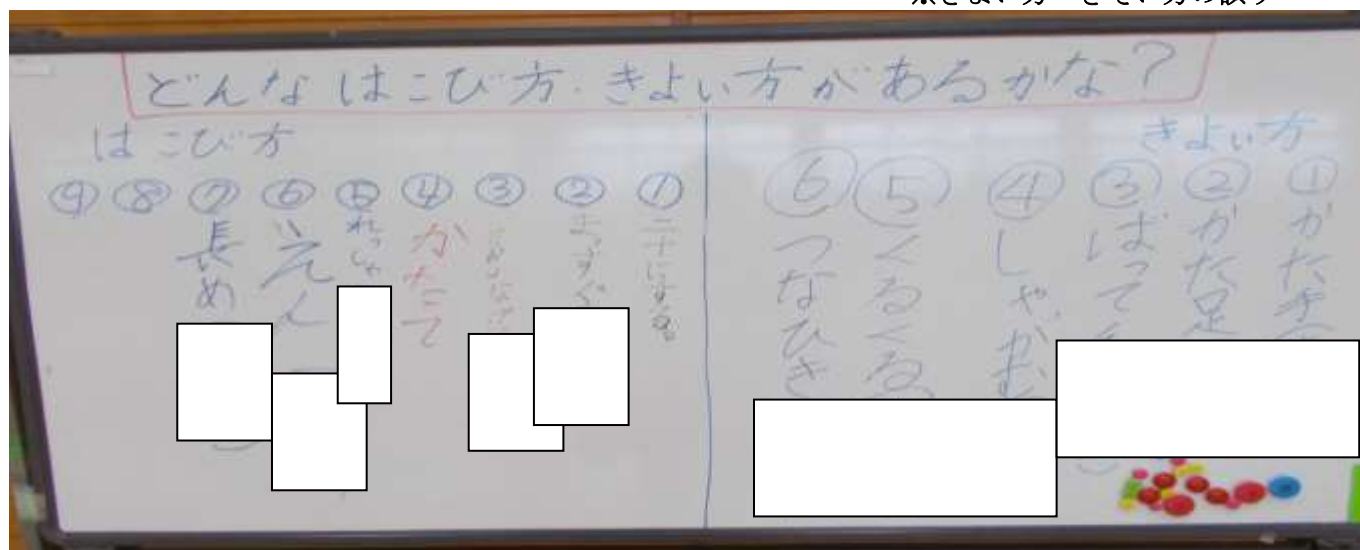
 ()グループ	
Cペットボトルゆうびんコーナー	
はこびかた	あそびかた
①りょうて	①みんなでタイム
②かたて	②一人でタイム
③おんぶ	③リレー
④足	④シンクロ (いっしょに)
⑤ゆび	⑤じゃんけん
⑥あたま・かた	

()グループ

Dぐるぐるとけいコーナー

はこびかた	あそびかた
①かた手	①みんなでタイム
②かた足	②一人でタイム
③クロス	③リレー
④ブリッジ	④シンクロ(いっしょに)
⑤上を向く	⑤じゃんけん
⑥ぐるぐる(体のむきかえる)	

※きよい方→きそい方の誤り



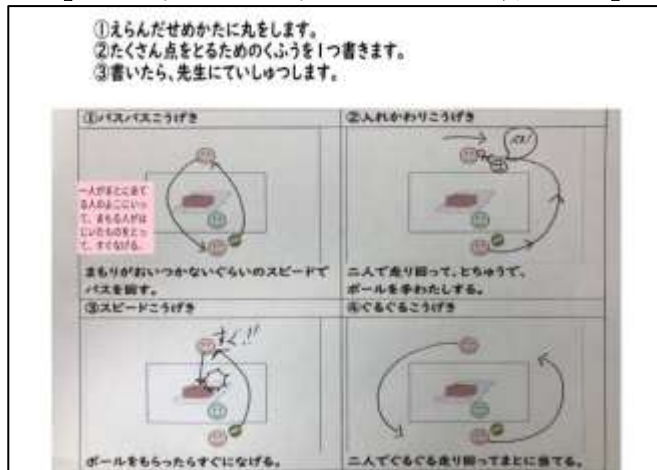
1 3 ロイロノート実践例

(1) ボールゲームの攻め方

【チームで攻め方を選ぶ】



【選んだ攻め方で工夫したところを書かせる】



鉄棒遊びでは、ペアの動きを撮影して、左写真のように行い方を列挙する。他ペアが選択して、いろいろな子の行い方を体感できるようにさせたい。

1 4 引用文献 参考文献

- ・「これだけは知っておきたい低学年指導の基本」(東洋館出版 2016年)
- ・「イラストで見る 体育」(東洋館出版 2020年)
- ・「体育授業を観察評価する」(明和出版 2003年)
- ・「子どもと大人の主体的・自律的な学びを支える実践」(福村出版 2021年)
- ・「すべての子どもを深い学びに導く『振り返り指導』」(教育報道出版社 2021年)
- ・「体育授業の心理学」(大修館書店 2002年)
- ・「真正の深い学びへの誘い」(晃洋出版 2019年)
- ・「新しい鉄棒運動の授業づくり」(大修館書店 2009年)
- ・「器械運動完ペキ指導ガイド」(明治図書 2018年)

1 5 参考論文

- ・「小学校体育科における運動教材のあり方—低学年の「鉄棒遊び」(基本の運動)の授業実践から—」(小山一五 1985年)
- ・「体育授業における目標志向性、動機づけ、楽しさの関係」(藤田勉)
- ・「小学校低学年における「鉄棒を使った運動あそび」の指導法に関する研究」(曾和敬 2019年)
- ・「体育科における「遊び」の定義と実践における有効性と可能性」(佐々敬政・中島友樹 2011年)