

1年2組 体育科学習指導案

授業者 赤渕航史

1. 単元名 「ぐるぐる ころころ つながりフープランド」

(A 体つくりの運動遊び イ多様な動きをつくる運動遊び)

2. 単元の目標

○フラフープを回す、転がすなどの運動遊びに触れることで、その行い方を知るとともに、体を動かす心地よさや楽しさを味わったりする。

[知識及び技能]

○フラフープを使った運動遊びの仕方を工夫するとともに、友達のよい動きを見つけたり、工夫した楽しい遊び方を友達に伝えたりする。

[思考力、判断力、表現力等]

○フラフープを使った運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、場の安全に気をつけたりしながら、仲間と共により楽しい運動遊びをつくろうとする。

[学びに向かう力、人間性等]

3. 子どもと教材

(1) 子どもについて

本学級の子どもは、様々な園から入学した子どもが集まっている。中には同じ園の友達が誰もいない子どももいた。入学式では全員が担任の呼名に対して力強い返事で答えていたが、新しい学校生活に不安や心配が大きかった子どももいたようだ。入学当初は多くの子どもが慣れない環境下に戸惑い、中には困ったことがあっても教師に自分から伝えられなかったり、泣き出したりしてしまう子どももいた。ただ、日々の教室での活動に加え、6年生の相棒さんとの関わりや、他学年との交流タイムでの活動によって徐々に学校という場所、学校にいる人に慣れていく、生き生きと活動する姿が多くなってきた。朝の会でその日のリーダーが全員の名前を順に呼んでいき健康観察をしているが、その返事は日に日に自信に満ちた大きな声になり、中には今日楽しみなことや自分の家の出来事を付け加え笑顔で話し出す姿も見られてきた。35人の一人ひとりの個が小学校という新しい場に慣れながら自分ができることを1つずつ増やし、自信を培いながら学校生活を送る姿をとても頼もしく思う。友達との関わりも少しづつ濃くなり、特定の友達と深く付き合おうとする子、様々な友達と関係を築こうとする子などその子どもによって様々である。異学年との交流や学級の友達との関わりによって一人ひとりにとって学校や学級が安心できる場となり、生き生きと活動できる自分の居場所であるという認識をもちはじめているよう思う。そんな彼らは自らの居場所の中で自分ができることを少しづつ増やしている最中である。

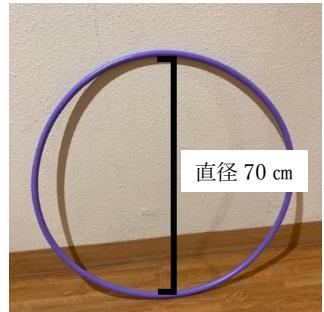
そんな入学当初は「自分は〇〇したい」というように自らにベクトルが向いていた1年2組の一人ひとりの子どもが、自分以外の仲間、1年2組という集団を意識するきっかけになったのが5月に行われた運動会の学年競技の大玉転がし（3人1組で大玉をリレー形式の転がす競技）である。大玉転がしに出会った当初の練習の振り返りで「楽しかった」「またやりたい」などの感想が多数挙げられ、一定の満足感を得ている子どもが多いように見受けられた。そんな中ある子どもの「このままでは他のクラスに勝てない」という発言をきっかけにそれぞれが思いを語り始め、熱を帯びた話し合いが始まった。思いを出し合う中で、運動会だから絶対に勝ちたいと考える子どももいれば、他のクラスとも仲よくしたいから引き分けでいいと考える子どももいた。そんな中で、勝ちを主張する子が運動会で大玉転がしをやる意味、練習への臨み方について口々に話し出した。すると引き分けを主張していた子どもも「他クラスと仲よくしたい」という自らの思いを伝えながらも、手を抜いてやるのではなく、全力でやる思いがあることも加えて伝えた。勝ちを主張していた子どもも、引き分けを主張していた子どもの「全力でやる」という言葉に安心したようで、最終的には「みんなの力を合わせて全力でやって勝ちたい！」という共通の目的にたどりついた。そのような共通の目的をもった子どもはその目的の実現に向けて動き出

した。練習を行う度に、キャプテン(大玉転がしの実行委員)を中心に意識することを共有しながら改善策を図ってきた。どのようにすればカーブを上手に曲がれるか、どのようにすればコースの近い所を転がせるか、どのようにバトンパスをするかなど、子どもが感じた課題について一人ひとりが本気で考えを伝え合っていった。中には「先生、もっと練習の時間がほしいんだけど」と訴えてくる子どもも出てきた。共通の目的が明確になったことで、願いの実現に向けた思考が焦点化され、子どもの視点が自分、3人のチームメート、そして学級全体へと徐々に広がりながら大玉転がしに対して一段と意欲を高めていった。日を増すごとに子どもの「学級みんなで協力して勝ちたい」という気運の高まりを感じた。

以上のような子どもの姿から、ある出来事に対してすぐに一定の満足感を得る子どもがいながらも、周囲の働きかけや思いの伝え合いをきっかけにさらに高みを目指していこうとする意識がうかがえる。また共通の目的、そしてそこに向けての課題を学級全体で明確にすることで、その目的の実現に向けて各々が動き出すことができるようになる。子どもには自らのもつ可能性に目を向け、粘り強くよりよいものをつくりていく意識を高め、それを行動にうつしてほしい。そのためにはまず子ども一人ひとりが対象となる人・もの・ことと時間をかけて向き合い、一定の満足感を得たり、自分なりの見通しをもつたりすることが大事である。そこに更なる意欲をもつことで、より完成度を高めたり、別の視点を手に入れたりするであろう。その過程において友達との関わりが生まれることによって自らにはなかった新たな気付きや発見が生まれ、その子どもの学びがより加速するであろう。そこで本単元では、子ども一人ひとりが一定の満足感を得ながらも、子どもの内からわき出る「もっと」を内省や友達との関わりで広げていくことができ、多様な動きが期待できる体つくりの運動遊びと出合わせたい。

(2) 教材について

本単元は運動領域の中の体つくり運動系の低学年「体つくり運動遊び」の「イ 多様な動きをつくる運動遊び」を受けて設定し、フラフープを教材として扱う。フラフープの用具の特性は輪形であり、その形状から本人の扱い方次第で回し続ける、転がし続けることができる特徴である。そこで今回設定する運動特性は「フラフープを思い通り動かし、それに合わせて体を動かす楽しさや喜びを味わっていること」とした。子どもにとってフラフープ自体は就学前から目にしたり操作したりしたことがある身近なものであるはずだ。多くの子どもがこれまでの経験からフラフープ」というと「回す」をイメージするであろう。ただ、フラフープは「回す」



【使用するフラフープ】

以外にも「転がす」「くぐる」「投げる」などの動きにもつなげることができ、多様な動きを引き出すのに適した教材である。また、秒数や回数、距離などの目に見える記録が表れる部分もあれば、数値では測れない動きの楽しさやおもしろさもつまっており、動きの幅の広がりも期待できる。さらに、個でも十分満足できる運動ではあるが、友達と関わる中で「自分の動きをみてほしい」「友達にどうやれば上手にできるか聞きたい」「友達と一緒にやりたい」という友達との関わりを求める思いが生じてくるであろう。各々の思いをもちながら運動をしていく中で、自らの理想に向かって動きを作り出していく魅力に加え、友達と関わり合うことを通して、体を動かす楽しさや心地よさをより感じていくことを期待したい。

単元導入では 35 人全員がフラフープと出会い、十分にフラフープと触れる機会を設ける。1人1つのフラフープを用意することで、自分がやりたい動きを思い切り表現することを支えたい。また、同じ場所で友達も活動していることで、自ずと友達の動きにも自然と目が向くだろう。多くの子どもがこれまでの経験からフラフープを「回す」「転がす」には目が向くはずである。その中で子どもが取り組んだ動きをもとに、フラフープを使ってどんな動きができるかを学級で共有していく。「回す」「転がす」などといった動きの大括りの分類を子どもに馴染みのある言葉として「術」とし、さらに細分化したその中の特定の動きを「技」とする。例えば「回す術」の中には、「腰で回す技」、「首で回す技」などが含まれる。これにより子どもが目指す動きがイメージしやすいと考える。

単元中盤では、自らが経験した動きの中からお気に入りの術や技を選んでいき、その術や技の質をより高めたいという思いで活動を進めていく。自らが選んだ動きに魅力を感じ出した子どもは友達と共有したい思いがあふれるだろう。そうした思いを抱きながら友達と関わる中で、お気に入りの術や技が「自分も友達もやって楽しめる動き」になっていく。そこで単元の最終時は「つながりフープランド」の活動を設定する。「つながりフープランド」は、子どもがこれまでのフラフープでの学びから自らが楽しさや心地よさを十分に感じ、こだわってきた技を友達に紹介し、その動きの魅力を友達にも味わってもらう場である。友達側からすれば、自らが目を向けていなかった動きを紹介してもらい、新たな術や技として試していくことになる。全員がどちらの立場も経験することで、動きをつくる魅力、体を動かす楽しさや喜び、そして友達と関わることのよさをより感じてほしいと考えている。

4. 本単元における『その子らしく学ぶ』～本単元で願う「心の動きを伴う経験によってその子に還るもの』～

フラフープに出会った子どもは、自らの経験を思い出し、それぞれの思いをもちながらフラフープを使って運動し始めるだろう。記録にこだわりをもつ子どもは、自分ができる動きをもっとたくさん、もっと速くやるにはどうしたらよいか考えるであろう。また、創造性あふれる子どもはフラフープでできそうな動きをいくつも考えるだろう。中には友達の動きを見たことで、心に湧き出たやってみたい動きがどうすればできるようになるかと考え、動き始める子もいるはずである。

子どもは自ら動いてみたり、友達の動きを見たりすることでフラフープを使って様々な動きができることに気付くであろう。そうして試していく中で、「この動きは頑張ればできそう」「この動きはおもしろそう」と感じ、手ごたえをつかむ動きが出てくると思われる。

単元中盤では自分の選んだお気に入りの動きに向き合っていく。その際の場の設定は、同じ術を選んだ同士である程度決められた空間で活動を進めていくので、ある子どもは自分の理想の動きの実現に向かい、個人で努力を重ねるだろう。そのような子どもには自らの動きの課題がどこにあるのかを教師と一緒に考えたり、同じ動きに取り組んでいる友達に目を向けられたりするような機会を設けていく。またある子どもは似た動きに取り組んでいる友達に術や技のポイントを尋ねたり、複数人でやった方がより楽しい動きにつながると考え友達を誘ったりするであろう。そのような必要感をもちながら子ども同士がつながり、自らの思いを友達に伝えながらも友達の思いも受け止めながら自身の動きをよりよいものにしていく姿を期待している。

単元後半は「つながりフープランド」の中で、実際に自分が考えた動きを友達に試してもらう場、友達に動きを紹介してもらい自分も試していく場を設定する。自らが考えた動きを友達が一生懸命に実践している姿を見ることは、本人の充実感や満足感を大いに味わうであろう。また、試してもらう側も紹介してもらった動きを実践することに大きな期待感や喜びを感じるであろう。交流の際には、互いに思ったことを伝え合う場を設けることで、運動に加えて友達に対する関わり方も豊かになっていくことを期待したい。

単元を通して自身や友達の動きができたかどうかにだけ目を向けるのではなく、動きの楽しさや喜びを自らが、また友達が感じているかにも目を向け、友達との関わりの大切さを感じてほしい。そうしていく先に、一人ひとりが、自分の動きの変容や、友達と関わり合いながら学んできた過程を振り返り、これまで学んできた自分自身の成長を実感できるようにしたい。

5. 単元構想（全5時間扱い／本時は第③時）

＜教師の投げかけ＞ 子どもの表れ 最終時における子どもの表れ

① <フラフープと出合おう！>

- ・自分だけのフラフープがあるなんてうれしいな
- ・フラフープは幼稚園のときもやったことがあるぞ

<フラフープをつかって遊んでみよう>

・体育館の真ん中まで転がせたぞ	・腰で回すのはけっこうできるな
・腰で回すのは難しいな	・手首や腕でも早く回せるよ
・フラフープ久しぶりにやったけど楽しいぞ。もっとやりたいな	

<フラフープをつかってどんなことができそう？>

【転がすの術】	【回すの術】
・転がすのが楽しいね	・腰で回すはずっとできるよ
・真っ直ぐ転がせると気持ちいいよ	・腰以外でも回せそう
【くぐるの術】	【投げるの術】
・なわとびみたいにジャンプするよ	・上に高く投げるよ
・周りに当たらないようするよ	・キャッチできるとうれしいよ
・いろいろなことができそうだね	
・今日は一人でやったけどみんなともやってみたいよ	

② <○○の術の中でどんな技がありそう？>

【転がすの術】	【回すの術】
・遠くに転がす技があるよ	・腰以外で回す技もあるね
・自分で転がして自分で取るよ	・コマみたいに回す技もあるぞ
【くぐるの術】	【投げるの術】
・フープを縄跳びにしよう	・上に高く上げてキャッチするよ
・自分で立てて自分でくぐるよ	・投げる間に体を回転する技はどう

<自分のお気に入りの“術”と“技”を見つけよう>

・ぼくは【転がすの術】が気に入ったな。どんどん転がっていくのがおもしろいな。体育館の壁まで転がせるようになりたいな。挑戦してみよう	・ぼくは【回すの術】がいいかな。腰で回すのはできないけど、手首や腕なら回すことができそうだ。でも腰回しもお気に入りにしたいな
・わたしは【くぐるの術】が好きだな。縄跳びが得意だからフープを縄跳びみたいにして跳ぶ技が気に入ったよ。つかえずに跳べるようになりたいな	・わたしは【投げるの術】が気に入ったよ。上に投げてキャッチする技ができるととても嬉しいよ。もっと高く投げてみたいな。できるかな
・ぼくは【転がすの術】が気に入ったな。自分で転がしたフープを自分でキャッチしてみたいな。次の時間もやりたいな	
・自分が決めたお気に入りの技がもっと上手になるように練習したいな	
・上手にできるようになったら友達に見てもらいたいな	

○教師の働きかけ

- 子どもが意欲的に活動に参加できるように、一人一本フラフープを用意する。
- 自分のやりたい動きが十分にできるように、体育館全体に広がるように促し、全員がフラフープに親しめる場を確保する。

○フラフープで多様な動きができる実感できることを実感できるように、第1時の子どもの様子から動きを類型化し、「○○の術」の名称で整理していく。

○挙げられた動きのイメージがもてるように、代表者に手本を示してもらいよう促す。

○第2時の後半からのお気に入りの術と技を見つけることの見通しがもてるよう、子どもに馴染みのある転がす、回すの中でさらにどんな技（動き）があるのかを全体で共有する。

○お気に入りの術と技が見つけられるように、中々見つからない子どもには、第1時のその子の姿を想起させ、自分がよくやっていた動きから選ぶように促す。

○児童が自らの動きを客観的に見ることができるように iPad で教師が撮影し、一緒に動きを確認する。

○友達がどの術を選んだか分かるように名前磁石をホワイトボードに術ごとに分けて貼るようにする。

③ 〈自分のお気に入りの“術”と“技”をきわめよう。〉

・遠くに転がすには両手で真っ直ぐ押し出すのが大事だよ。押し出す時の手の動きも早い方がスピードが出て遠くに進むよ	・手首で回すにはフープの動きに合わせればよさそうだ。腰で回すのは C 男さんが上手だからこつを聞いてみたい
・縄跳びのようにくぐるにはフープの動きをよく見てタイミングよくジャンプするとつかえずに続けられそうだ	・高く投げる時はフープをなるべく上方で離した方がいいよ。キャッチはフープをよく見て両手でキャッチするとよさそう
・今日練習したら技が上手になったぞ。みんなにもやってほしい	
・同じ術でもいろいろな技をやっている人がいて楽しそう	

④ <ミニつながりフープランドを開こう>

・同じ転がす術でも自分は2人で転がしていたけど、3人で三角の形で転がすのも楽しいね	・友達の技を試してみたら2本で回すのは難しいけど面白いよ。上手にできるようになりたいな
・くぐるはジャンプだけでなく、自分でもってくぐるのも楽しいね	・投げてキャッチする間に手を何回叩けるかやらせてもらったよ
・お気に入り術が同じ人同士でやってみたけど、自分が考えた技と少し違って面白かったよ。C 子さんの技がかっこいいな。	
・他の術の人のところでも今度やってみたいな。いろいろできそうだ	

⑤ <つながりフープランドを開こう>

・ぼくは転がす術の技がお気に入りだったけど、回す術の技にもチャレンジしたらとても楽しかったよ	・友達の技を試してみたら2本で回すのは難しいけど面白いよ。上手にできるようになりたいな
・自分はくぐるの術の技にチャレンジし、「縄跳びジャンプ上手だね」とほめてもらえてうれしかったよ	・投げてキャッチする間に手を何回叩けるかやらせてもらったよ
・わたしが考えた投げる術の技をやってくれた友達が「楽しかった！」といってくれてよかったです	
・フープを回すのが前よりも長い時間回せるようになってうれしかった	
・今まではフープを回すことしかやったことがなかったけど、転がすやくぐるの動きも新しい感じがしておもしろかった	
・自分1人でも楽しいけど、友達と一緒にやるのも楽しい	
・つながりフープランドでいろいろな技を教えてもらえたよ。フープを使って体を動かすことは楽しいと思ったよ	
・他の道具でも色々な術や技がないかな	

○子どもがさらにフラフープをつかった動きの楽しさに浸れるように、技ができて満足している子には動きに工夫が加えられないか声をかける。

○友達と共に動きを考える良さにも気付くように、友達と一緒に活動したい子どもがいた場合は積極的に認める。

○抽出児 A が自らが考えた動きの魅力を自覚できるように、友達や教師と思いを伝え合う場を設ける。

○抽出児 B 男が友達の考えた動きの楽しさを感じ、それを友達と共有できる場を保障する。共有ができた際には称揚もしていく。

○自分の活動場所が明確になるように、体育館内でフラフープの術ごと場所を分けて活動できるようにする。

○自らが考えた動きを友達がやってみてどう感じたか分かるように、必ず互いに共有する場を設ける。

○動きができた、できないに一喜一憂するのではなく、それまでのプロセスに目が向くよう、自身の動きの変化や友達同士の関わりについて価値付けていくようとする。