

上川教育研修センター協力校授業

旭川市立東五条小学校第2学年 体育科 学習指導案

日 時 令和6年10月3日(火) 5校時実施
 児 童 旭川市立東五条小学校2年1組33名
 指導者 塩見 友哉

1 単元名 マットを使った運動遊び

2 単元について

(1) 本単元に関わる学習指導要領の目標および内容(抜粋)

【学習指導要領】～体育の目標と内容～

1. 目 標

- (1) 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。
- (2) 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 各種の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をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。

2. 内 容

B 器械・器具を使つての運動遊び

- (1) イ マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすること。
- (2) 器械・器具を用い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。
- (3) 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をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすること。

★発達段階に応じた本単元の技能系統

【第1・2学年】

マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすること。

- ゆりかご、前転がり、後ろ転がり、丸太転がりなど
 - ・マットに背中を順番に接触させるなどして、いろいろな方向に転がること。
- 背支持倒立(首倒立)、かえるの足打ち、壁登り逆立ち、支持での川跳び
 - ・手や背中で体を支えていろいろな逆立ちをすること。

【第3・4学年】

マット運動では、基本的な回転技や倒立技をすること。

[基本的な回転技]

- 前転(発展技:大きな前転、開脚前転)
 - しゃがんだ姿勢から体を丸めて前方に回転し、回転の勢いを利用してしゃがみ立ちになること。
- 後転(発展技:開脚後転)
 - しゃがんだ姿勢から体を丸めて後方へ回転し、両手で押してしゃがみ立ちになること。

〔 基本的な倒立技 〕

○壁倒立（ 発展技： 補助倒立、頭倒立、ブリッジ ）

体を振り下ろして両手を着くとともに脚を振り上げ、両足を壁にもたせかけ逆さ姿勢になること。

○腕立て横跳び越し（ 発展技： 側方倒立回転 ）

体を振り下ろして体側に着手するとともに脚を振り上げ、腰の位置を高く保ちながら反対側へ移動すること。

【第 5・6 学年】

マット運動では、基本的な回転技や倒立技を安定して行うとともに、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすること。

〔 回転技 〕

○安定した前転 ※前転を連続してすること。

○大きな前転（ 更なる発展技： 倒立前転、跳び前転 ）

○開脚前転

○安定した後転 ※後転を連続してすること。

○開脚後転（ 更なる発展技： 伸膝後転 ）

〔 倒立技 〕

○安定した壁倒立

○補助倒立（ 更なる発展技： 倒立 ）

○頭倒立

○ブリッジ（ 更なる発展技： 倒立ブリッジ ）

○安定した腕立て横跳び越し

〔 技の組合せ方 〕

○上に示した技やすでにできる技を選び、それらにバランスやジャンプなどを加えて組み合わせること。

※学校体育実技指導資料 第 10 集器械運動 指導の手引より抜粋

(2) 児童の実態（児童質問紙より）

○系統性を踏まえた本単元までに獲得している知識、技能

①小 1 「マットを使った運動遊び」	できる	ややできる	ややできない	できない
前回り	72.8% (24 人)	18.2% (6 人)	6% (2 人)	3% (1 人)
後ろ回り	24.2% (8 人)	27.2% (9 人)	15.2% (5 人)	33.4% (11 人)
転がる	88% (29 人)	9% (3 人)	0% (0 人)	3% (1 人)
体を支える	51.2% (17 人)	33.4% (11 人)	3% (1 人)	12.4% (4 人)

○「学習の方法に関する」児童アンケート

	できる (はい)	ややできる (少しはい)	ややできない (少しいいえ)	できない (いいえ)
①体育の学習は好きですか	78.8% (26 人)	0% (0 人)	15.2% (5 人)	6% (2 人)
②マット遊びは好きですか	57.4% (19 人)	21.2% (7 人)	12.4% (4 人)	9% (3 人)
はい・少しはいと答えた人	新しい技に挑戦できるから (13 人)、転がるのが楽しい (9 人)、 友達と一緒に活動できるから (4 人)			
少しいいえ・いいえと答えた人	転がるときに痛いから (3 人)、転がるのが怖い (2 人)、 つまらない (2 人)			
③自分から進んで取り組むことを決めて、活動できますか	45.4% (15 人)	33.4% (11 人)	15.2% (5 人)	6% (2 人)
④考えを友達に伝えることができますか	45.4% (15 人)	30.4% (10 人)	15.2% (5 人)	9% (3 人)

3 単元の目標と評価規準

(1) 単元の目標

- ・マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、いろいろな方向へ転がったり、手で支えての体の保持や回転したりするなどの行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができるようにする。
- ・場の特徴に合った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。そのために、各時間にどのような動きが使えるか、どのような機械・器具を使ってやるとよいか振り返り、五条っ子マットランドの構想を表現できるようにする。
- ・マット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、誰とでも仲良く運動をしたり、場の安全に気を付けて活動したりすることができるようにする。

(2) 単元の評価規準

単元の評価規準		
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、いろいろな方向へ転がったり、手で支えての体の保持や回転したりするなどの行い方を知るとともに、その動きを身に付けている。	①場の特徴に合わせた遊び方を工夫するとともに、考えたことを動画内で表現して説明したり、簡易的な説明を書いたりして、友達に伝えている。	①マット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、誰とでも仲良く運動し、場の安全に気を付けて活動しようとしている。 ②友達と交流し、紹介する遊び方をよりよくしようとしている。

4 単元の指導計画（課題の把握、課題の探究、課題の解決）と評価計画

●記録に残す評価 ○指導に生かす評価

段階	時数	・児童の学習活動、 予想される反応	研究内容との関わり	・教師の働き掛け、 手立て	知	思	主
把握	1	・1年生のときにどんな活動を行ったか想起し、2年生でのゴールと今後の活動の場を知る。 ・どんな動きを学んでいったら楽しい五条っ子マットランドを作ることができるか考える。 ・様々な転がり方をやってみる。 第1時…横に転がる遊び	<研究内容1(1)見通し> 五条っ子マットランドのパンフレットを作るにあたり、児童に、次の2点について考えさせたり、身に付けさせたりしたい。 1点目は、場と遊び方の工夫をするために、どんな転がり方、回り方、支え方があるのか知識を増やすことである。低学年の実態を考え、保育園、幼稚園、小学校1年生で遊んできた転がり方を想起させると共に、全身を使ったどんな転がり方や体の支え方があるのか知らせる。そして、与えられた場の使い方を工夫し、友達や来年度の2年生に「遊んでほしい」と思ってもらえるような遊びの工夫を考えられるようにする。 2点目は、個々の発想力だけでなく、友達のよいところも参考にして遊びの場を作ろうとする気持ちを養うことである。遊び方を考えていく中で、個人の考えだけでなく、友達のよいところを見たり、話したりして、交流していく中で、楽しい遊び方のイメージを具現化できるように促していきたい。 単元の1時間目で「五条っ子マットランドのパンフレットを作ろう」という学習のゴールを明確にすることで児童が主体的に単元の学習を進められると考える。	・お手本として作成したパンフレットを提示し、単元のゴールを見通せるようにする。 ・これまでの転がり方や体を支持する遊び方が生かせることにつなげ、新しい遊び方を知りたい気持ちを高める。 ※研究内容1(3)を基に、毎時振り返りを行う。	①		①

把握	2	- これから学習をしていくための場や作り方を知る。 - 既習した転がり方を応用したものや、新しい転がり方、回り方、支え方を知る。 第2時…前に転がる遊び、後ろに転がる遊び 第3時…体を支える遊び ※児童に知らせる技は、p. 5に記載 ※動物になる遊びは、感覚運動として既習である。	- 場ごとに準備、片付けを行うグループを固定し、効率よく行動できるようにする。 - 教えた技は、Padlet 内でスレッドごとに動画保存することで、いつでも技のやり方を確認したり、どんな技を学んだか確認したりできるようにする。 - どんな転がり方や支え方が、どの場で使えそうか適宜知らせる。 - マットの下に潜り込まないことを伝える。	①	①	①
	3	- 場の片付け方を知る。 - 片付けが済んだグループから振り返りに入る。 - 片付けるときに、小マット4人、大マット6人以上で持つ。				②
探究	4 本時	- これまでの転がり方、回り方、支え方を使って遊び方の工夫を考える。 - 全体で数名、考えた遊びを発表する。 - 友達との交流を通して、自分の考えた遊びをよりよいものにする。	- 遊び方がイメージできない人は、これまでの転がり方、回り方、支え方をどの場で使うことができるか遊び方の例を掲示して考えたり、友達の活動を見たり交流したりしてもよいことを伝える。 - 交流タイムでは、「どの場所で」「どんな遊び方をしたのか」を説明するよう促す。 - 児童の発表を通して、工夫しているところや遊びの組み合わせ方を他の児童にも知らせる。 - パンフレット作りに使用する動画、写真、文章書きを随時、行ってもよいことを伝える。 1つ目ができた人は、違う場で2つ目をやってみてもよいことを知らせる。	①		②
	5	- 第4時で考えた遊び方の確認をする。 - パンフレットにするための動画を撮影したり、補足説明を付けたりしていく。 - 同じ場で活動する友達と少人数のグループになり、考えた遊び方を交流する。	パンフレット作りに使用する動画、写真、文章書きを行うことを伝える。	①	①	②
		<研究内容1（2）自己決定、自己選択> 1～3時まで知識として得た遊び方を生かし、自分の興味・関心に応じて遊びを組み合わせる。友達が楽しく遊べる転がり遊びや支持遊びを、実際にやってみながら考える。自分で遊びと遊びを組み合わせたり、場を工夫して遊び方を考えたりすることで、自己決定、自己選択ができるようにする。 本単元のゴールは、自分の考案した安全で楽しい遊びを友達に伝え、みんなで楽しく転がったり、体を支持する感覚を養ったりしていくことである。 個人で考えた遊びは、パンフレットとして集めて紹介していく。友達と適宜交流をしたり、活動を見たりすることでアイデアを膨らませ、よりよい遊びを考えることができるようにする。このように、学んだ知識を生かし、自分で遊び方や場を選ぶことで、より主体的に活動することや、意欲的に取り組む姿勢が見られることを期待する。 自分の興味・関心に応じて「何を学ぶか」を自己選択することで、より主体的な学びを促すことができる考える。 また、個々で考えた遊び方を交流することで、遊びの完成像をイメージしたり、よりよいアイデアにしたりできるように、少人数グループで交流をし、その後に全体で共有を図る。それにより、子どもたち一人一人の取り組みに自信をもたせたい。				

解決	6	・前時までに五条っ子マットランドのパフレットに集めた動画を閲覧して、場と遊び方を選び、遊んでみる。 ・残り時間、まだ試していない遊びに挑戦してみる。 ・単元の振り返りを行う。（第7時）	・効率よく、多くの遊びを周れるよう声掛けを行う。 ・遊びのインタビューを数名程度に行う。 ・遊び終わったものは、スタンプカードにスタンプを押すことができるようにする。	①	①
	7	<研究内容1（3）単元レベルでの振り返り> 単元を通して毎時間、振り返りシートを使って自分の学習に関して振り返りを行う。その際、自分自身がどのようなことを学んだのか、学習内容を様々なものと関連付けるために、次のような項目に分けて記述させる。紙で記録したことは、写真を撮り、パドレットで共有を図る。いつでも、誰でも閲覧できる状態にすることで、友達の考えが分かると共に、振り返りの仕方に自信がない児童の一助となるようにする。 ① 今日の学びと自分の学びとのつながり その授業で学習した内容、学習方法、学習に向かう姿勢全般を振り返る項目 ② 今日の学びとこれまでの学びとのつながり その授業で学習した内容と既習事項、これまでの学習での気づきとの関連を振り返る項目 ③ 今日の学びと他者とのつながり 授業で学ぶ際に、自分が友達とどのように関わったか、発言したか、他の意見と自分の意見をどのように関連させたかを振り返る項目 以上の3点は、必ずしも毎回の授業ですべて記入する必要はない。ただし、授業の前や記入の際に見直すことで、同一項目の振り返りが次の学びや学び方につながり、自己調整を図ることができる。また、書きやすい項目、書きにくい項目を可視化することで、自分の課題を認識しやすくする。 さらに、単元の終末の授業において単元全体の振り返りを行うことで、自己の変容と成長を自覚すると同時に、次の単元への前向きな思いをもたせることができるようにする。			

児童に知らせる技

○前に転がる遊び方

前転がり、チョキ前転がり、跳び越えて転がる

○後ろに転がる遊び方

後ろ転がり、チョキ後ろ転がり、ゆりかご、ゆりかごジャンプ、ゆりかご玉入れ

○横に転がる遊び方

だるま転がり、丸太転がり、ボールを持って丸太転がり、

○動物になる遊び方

くま（スピード・片足・足を開いて）、アザラシ、くも、わに、うさぎ、カエル（足打ち）、犬歩き、しゃくとり虫、エビのポーズ、足を開いてカエル

○体を支える遊び方

ブリッジ、アンテナ（背支持倒立）、壁登り逆立ち、足ジャンケン、風車（側転）、支持での川跳び、腕立て川跳び

単元デザイン案 小2 体育「マットを使った運動遊び」

単元目標 ・マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、いろいろな方向へ転がったり、手で支えての体の保持や回転したりするなどの行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができるようにする。 ・場の特徴に合った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。そのために、各時間にどのような動きが使えるか、どのような機械・器具を使ってやるとよいか振り返り、五条っ子マットランドの構想を表現できるようにする。 ・マット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、誰とでも仲良く運動をしたり、場の安全に気を付けて活動したりすることができるようにする。					
---	--	--	--	--	--

	研究内容	予想される児童の思考	教師の手立て	知	思	態
1	1 (1) 課題設定 見通し 1 (1) 目指すべき姿・学習過程のイメージ	課題設定のプロセス 「マットの上を転がったよ」 「前に回るのはできるよ」 「マットの下に何か入っているよ！」 「これならできそう！」 「やってみたい！」 単元のゴール ①遊びについて考えたことを友達に伝えよう。 ②けがをしない転がり方や回り方、支え方を身に付けよう。 楽しく技を身に付ける「五条っ子マットランドのパンフレット」を作って交流しよう！ 単元の見通し共有のプロセス 「どんな場ができるのかな？」 「どんな転がり方があるのだろう。」 「遊園地みたいで面白そう！」	・1年生のとき、どんな活動をしたか想起させる。 ・活動をする場や器械、器具を用いて、工夫した簡単な遊びを見せる。 ・3年生につながる前転、後転、壁倒立の技を見せる。	①		①
2 ・ 3	1 (1) 目指すべき姿・学習過程のイメージ	課題追求と共有のプロセス 「マットが何枚もつながっていると、何回も転がれる！」 「この場所には、マットの下にロイター板が入っているよ！」 「動物の動きもマットに関係するんだ！」 「だるまのように転がるのも面白いな！」 「もっと楽しくしてみたいな」	・それぞれの場でどんな動きや遊び方ができるのか伝え、活動させる。 ★動物シリーズ くま、うさぎ、くも、アザラシなど ★転がり方シリーズ ゆりかご、丸太転がり、だるま転がりなど ★体を支えるシリーズ 手押し車、アンテナ、かえるの足打ちなど	①	①	① ②
4 本時 ・ 5	1 (2) 「何を学ぶか」「どのように学ぶか」自己選択	単元のまとめに向かうプロセス 「前、教えてもらった転がり方を組み合わせたら、面白い遊びができそう！」 「どんな組み合わせにしたら、みんなが楽しんでくれるかな」 子供のすがた ①遊び方について考えたことを友達に伝えることができる。 ②けがをしない安全な動き方をすることができる。	・これまでやってきた動きを一覧にして、動きと動きを組み合わせたり、転がり方や進み方を工夫したりすることを伝える。	①	①	② ②
6 ・ 7	1 (3) 既習事項との関わり、自己変容把握のための振り返り	選択・判断のプロセス 「それぞれの場でできる遊びを選んでやってみたいな！」 「友達の考えた遊びが面白い！」 「こんな遊び方ができるんだ！」 単元の振り返り（記述例） 遊びを通して、転がるのが楽しくなりました。〇〇さんが考えた遊びをしたら、後ろに向かって転がるのが上手になりました。転がるだけでなく、肋木を使って、逆立ちのような遊びをできるのが面白かったです。	・4～5時間目に活動し、まとめた遊び方を Padlet で動画を共有し、閲覧をして場を選び、自由に活動できるようにする。	①		①

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、いろいろな方向へ転がったり、手で支えての体の保持や回転したりするなどの行い方を知るとともに、その動きを身に付けている。	①場の特徴に合わせた遊び方を工夫するとともに、考えたことを動画内で表現して説明したり、簡易的な説明を書いたりして、友達に伝えている。	①マット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、誰とでも仲良く運動し、場の安全に気を付けて活動しようとしている。 ②友達と交流し、紹介する遊び方をよくしようとしている。

5 本時の学習（7時間扱いの4時間目）

（1）目標

- ・ 場に合った遊び方の工夫を考える。
- ・ 安全とルールを守って友達と仲よく活動し合い、よりよい遊びを作ろうとする。

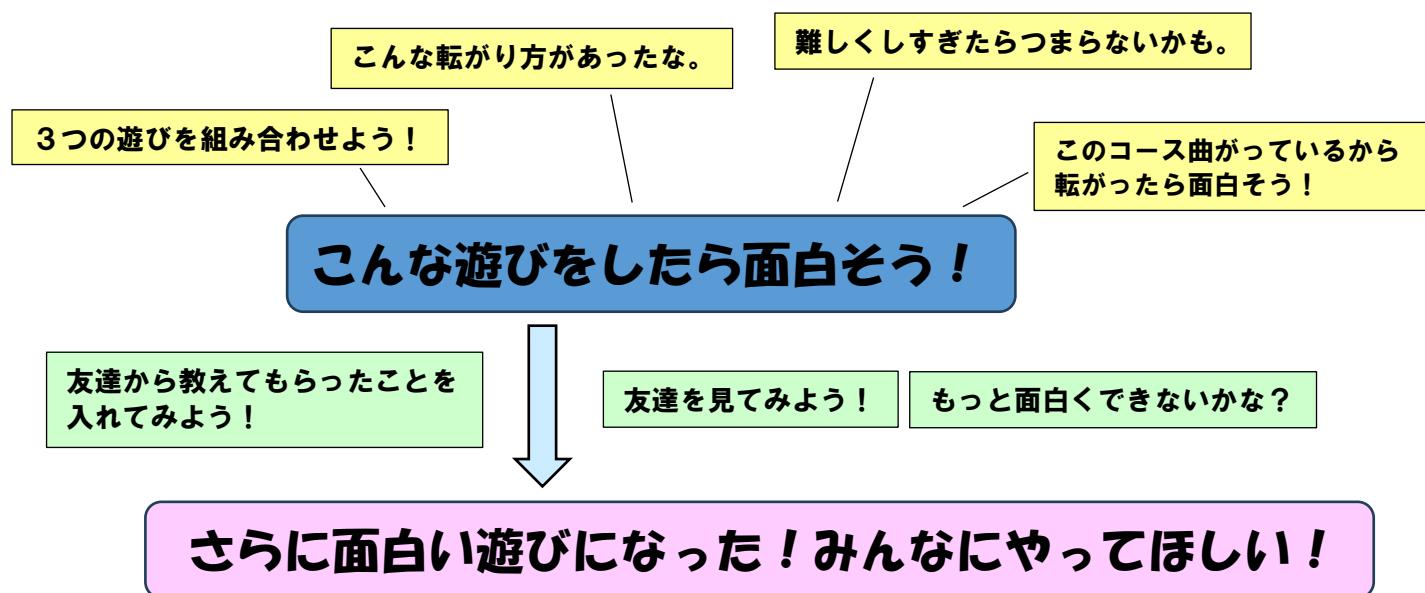
（2）学習評価

- ・ 遊び方の工夫について考えることができる。（思考・判断・表現）
- ・ 友達と進んで遊び方について交流し、よりよい遊びにしようとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

【評価方法】行動観察、完成した遊びデータ（Padlet）、振り返りの記述（ワークシート）

【評価場面】学習活動「4. 選んだ場で活動をする。」「6. 振り返りをする。」

（3）深い学びのイメージ



（4）板書 ※既習した遊び一覧も別途、掲示物として準備をする。

五条っ子マットランドのパフレットを作ろう！

五条っ子マットランドのパフレットにのせるあそび方を考えて、ためしてみよう！

今日のながれ

場にあったあそび方を
ためしてみる！（11分）



あそびをこうりゅうする（6分）



あそび方をよりよくなるように
工夫してみる。（11分）

せつ明する方ほう

- ①パドレットにコメントで書く。
- ②どうがのさいしょにせつ明する。

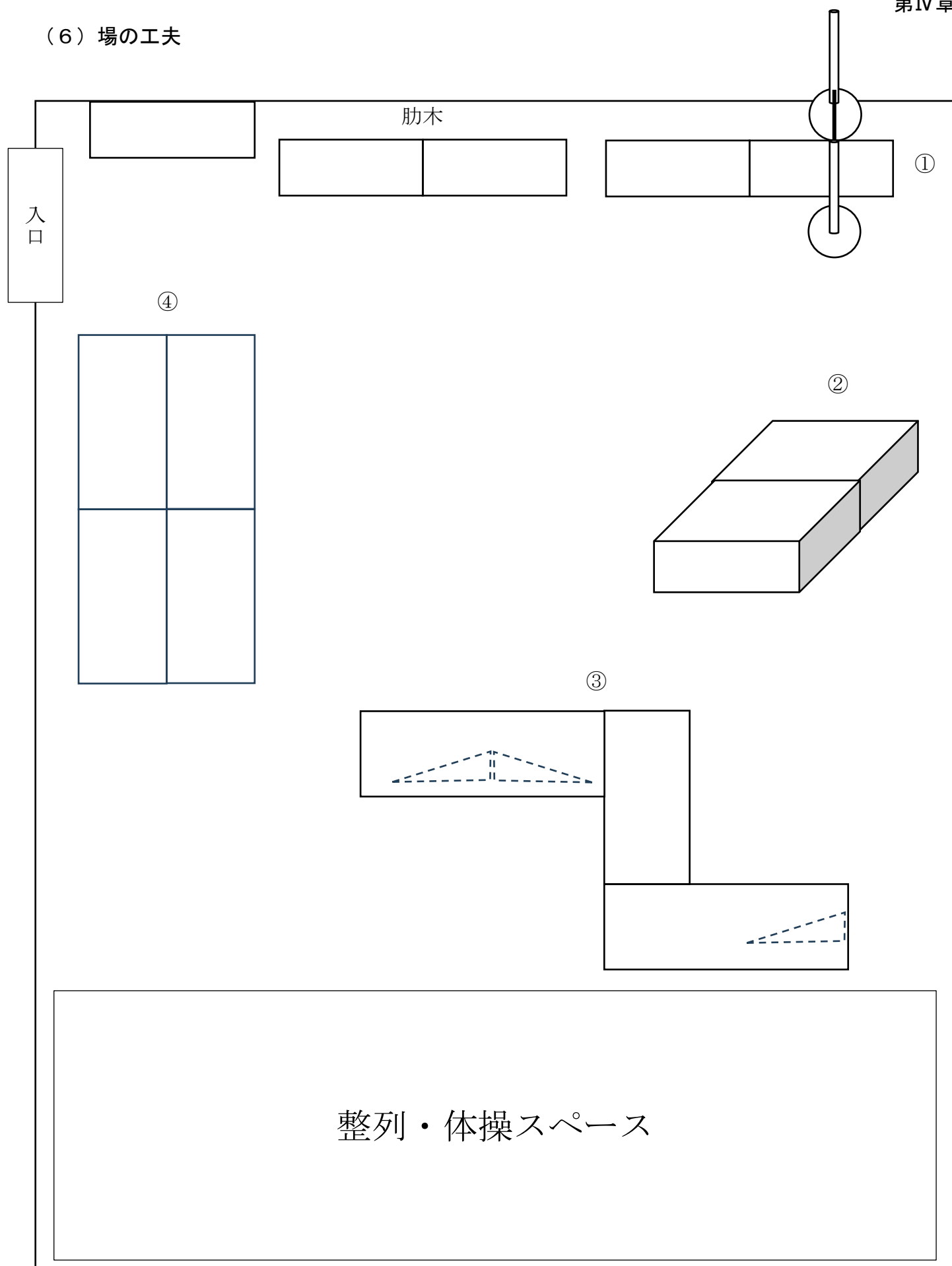
せつ明すること

- ① あそぶときのポイント
- ② かんたんルール
※黄色テープからはみ出さないようにしよう。

(5) 展開

過程	○児童の学習活動 ・予想される反応	研究内容との関わり	○教師の働き掛け ・手立て
導入 5分	1. 整列、挨拶をする。 2. 準備体操をする。(3分) 3. 今日の学習内容を確認する。(2分) ○前時までで学んだ転がり方、支え方を組み合わせ、決めた場で遊び方を考えることを確認する。 五条っ子マットランドのパンフレットにのせるあそび方を考えて、ためしてみよう！		○服装や姿勢の確認をする。 ○種目ごとに伸ばす筋肉に気を付けるよう目視、声掛けをする。 ○本時の学習を確認する。 ・本時の流れとまとめ方について板書しておく。
展開 28分	4. 選んだ場で活動をする。 2 (2) 必要感のある学び合い ○前時で考えた遊びを試す。(11分) ・「この場所は、この転がり方でいいかな」 ・「この遊び方は、みんなが楽しめるかな」 ・「友達の転がり方、面白そうだから使いたいな」 ・「どんな転がり方があったか確認してみよう」 ・「友達と一緒にやってみても面白そう！」 ○4つの場の遊び方を全体で発表をする。(6分) 「この場では、動きを2つ、つなげてみたよ」 「こんなきまりを付け足して楽しくしてみたよ」 「2人で協力してやると楽しくなったよ」 「転がるのが苦手な人のための遊び方も考えたよ」 ○自分の考えた遊びをより楽しめるように、場に合わせて工夫をする。(11分) ・「考えた遊びにきまりをつけてみよう！」 ・「さっきの友達の転がり方、入れたら面白そう！」 ・「一回撮影して全体を見てみよう！」 ・「お手本になれるよう、もう少し練習しよう！」		2 (1) 発問 知識の相互関連付け 2 (1) 発問 情報の選択・協働的な学びの活性化 ○児童へ声掛けをする。 ・「決まらない部分があったら、友達の転がり方を見たり、聞いたりしてもいいね」 ・「どんな転がり方(支え方)があるか、パドレットで確認してごらん」 ○オクリンクにこれまで教えた動きを動画で載せておく。また、すぐに確認したい児童のために文字で書き起こしたものを体育館に掲示しておく。 2 (1) 発問 体育の考え方 ○発表するときのポイントを確認する。 ・「どの場所で、どんな転がり方(支え方)をするのか伝えられたらいいね」 ・「その遊び方をするとき、きまりや工夫、ポイントがあったら一緒に伝えたらわかりやすいね」 ○遊び方が決まるよう声掛けを行う。 ・遊び方が決まった人は、適宜、撮影に入ってもよいことを伝える。 ・「撮影してみて、自分の姿を確認してもいいよ」 ・「自分が完璧じゃなくても、遊び方が伝わる動画になれば大丈夫だよ」 ・2つ目を考えてもよいことを伝える。
終末 12分	5. 片付けをする。(5分) ○担当ごとにグループでマットを片付ける。 6. 振り返りをする。(7分) ○今日と前時までの学びを関連付けて振り返りシートに記入し、書いたところの写真を撮る。写真は、パドレットに送り、振り返りを共有する。 2 (3) 本時レベルでの振り返り 振り返り(例) ①これまで教えてもらった動きを組み合わせると面白い遊びができました。次回の撮影が楽しみです。②友達の遊び方を見て、自分だけでは思いつかない遊びを考えることができました。③面白い転がり方の遊びを考えたので、伝わるように動画では、てきぱき動きます。 7. 整列、挨拶をする。		○友達と協力をして、安全に片付けられるよう声掛けをする。 ○振り返りをするポイントを確認する。 ・「遊び方を考えるとき、がんばったことや工夫したことは何かな？次は、全員動画を撮影するけどどんなことをがんばりたいかな？」 ・これまでの学習での振り返りも参考にしながら、3つの視点から選んで振り返る。 ○服装や姿勢の確認をする。

(6) 場の工夫



※各遊びの場の名称は、児童に決めてもらう予定。