

保健体育科学習指導案

学 級：2年3組 28人

場 所：体 育 館

指導者：教諭 園田 耕一

教諭 永野 麻理

1 単元名 「器械運動」

2 単元について

(1) 教材観

- ① 器械運動は、マット運動、鉄棒運動、平均台運動、跳び箱運動で構成され、器械の特性に応じて多くの「技」があり、これらの技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ② 条件を変えた技や発展技などの難易度の高い技に挑戦したり、学習した基本となる技の出来映えできばえを高めたりする達成型の運動である。
- ③ 自分の能力に適した課題に挑み、その課題を達成することで、器械運動の楽しさや喜びを味わうことができる。
- ④ 跳躍、回転、支持などの日常で経験できない多彩な運動を行うことによって、柔軟性・瞬発力・敏捷性・巧み性・体力を養うことができる。
- ⑤ 補助したり相互評価を行ったりすることで、協力する態度を養い、安全に対する認識などを高めることができるとともに、物事に挑戦する勇気、決断力などを養うことができる。

(2) 生徒観

生徒は、1年時の授業で器械運動を経験している。授業を進めるにあたって事前にアンケートを実施した。

(回答数 24人)

1 器械運動は好きですか。(はい7人、いいえ17人)	
2 1の理由 (好きな理由)	(嫌いな理由)
・ 楽しいから (4人)	・ できないから (12人)
・ できるようになると楽しいから (7人)	・ 怪我しそうだから (12人)
・ 友だちと教え合ってできるから (3人)	・ 技の行い方(ポイント)がわからない (13人)
・ 自分の体で表現できるから (2人)	・ 練習方法がわからない (6人)
3 器械運動のどんな技ができますか。 ・ 前転 ・ 後転 ・ 開脚前転 ・ 開脚後転 ・ 開脚跳び ・ 台上前転	
4 どんな技ができるようになりたいですか。 ・ 今できない技 ・ ハンドスプリング ・ 倒立前転 ・ 後転倒立 ・ 跳び箱の高い段を跳ぶ	

アンケート結果より、器械運動を嫌いと答える生徒が3分の2以上いる。その理由として、「できないから」や「怪我をしそうで怖い」、「技の行い方がわからない」、「練習方法がわからない」ことがあげられた。好きと答えている生徒は、「できるようになると楽しいから」という理由をあげている。また、生徒が現在できる技として、マット運動では前転や開脚前転ができると答えている。2年時の授業では、難易度の高い技に挑戦したいという意欲を持っている生徒が多い。

これまでの授業での継続した取組として、教育用デジタル素材集を活用して運動技能のポイントを確認したり、アドバイス学習の学び方を提示し、互いにアドバイスを行う活動を続けたりしてきた。そのため、以前より、運動技能のポイントを理解し、自分の動きや友達の動きを見て、アドバイスすることができる生徒が増えてきている(紀要アンケートより)。

これらのことより、器械運動を好きになるためには、できなかった技ができるようになることが重要である。そのためには、運動技能のポイントを理解し、適切な練習方法を選択・工夫できるようになる必要がある。

(3) 指導観

学習の流れは、導入において体づくり運動やドリルタイム（反復練習）を取り入れる。具体的には、2人組ストレッチやゆりかご、補助倒立などの運動を行わせる。これにより、仲間と交流する中で信頼関係を構築し、スムーズに主運動へつなげられるように指導していきたい。展開においては、まず、身につけている技を組合わせて演技させ、現在挑戦している技の練習へつなげさせる。終末においては、ワークシートを利用し、自分やペアの学習への振り返りを行わせ、次の時間の課題の確認を行う。

I C Tの活用では、教育用デジタル素材集を導入の場面で拡大表示し、技術をイメージ化させる。展開時には、運動技能のポイントが確認できるような場の設定を行う。また、自動リプレイ装置を活用させ動きを確認させる。

言語活動では、導入においては、生徒が互いに意欲的に学習活動に取り組ませるために、アドバイス学習の学び方のポイントを提示する。展開においては、運動技能のポイントをどんな視点で分析すればいいのかを気付かせるための発問を行う。さらに、お互いに技を見せ合ったり、自分の動きを確認したりしながら、学習カードや掛図を使ってアドバイスをを行う場を設定する。運動学習に対して、肯定的フィードバックや矯正のフィードバックを行い、技ができる楽しさや喜びを味わせ、技のできばえを高めるような指導をしていきたい。

3 単元の指導目標

- 技ができる楽しさや喜びを味わい、技を滑らかに演技できる。 (技能)
- 積極的に運動学習に取り組み、健康や安全に気を配りながら、分担した役割を果たそうとすることができる。 (態度)
- 器械運動の特性や成り立ち、技の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取組方を工夫することができる。 (知識、思考・判断)

4 単元の指導計画

時	指導の流れ	言語活動 (☆)・I C T活用 (◎) の工夫
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ねらい I</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">器械運動の特性を理解し、学習の流れの見通しを持つ。</div> <ol style="list-style-type: none"> 1 器械運動の特性や学習の流れを理解させる。 2 アドバイス学習の学び方提示し、理解させる。 3 スキルテストを行い、生徒の実態を把握する。 4 主運動にスムーズにつなげるために体づくりやドリルタイムを行うことを理解させる。 	◎ プレゼンテーションソフトを使用し、学習の流れや進め方を提示する。 ☆ 「アドバイス学習について」を提示する。

時	指導の流れ	言語活動 (☆)・ICT活用 (◎) の工夫
2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 (本時)	<p>ねらいⅡ</p> <p>練習を工夫し、できる技をより滑らかにしたり、条件を変えた技や発展技に挑戦したりして楽しむ。</p> <p>・ マット運動 (単一技, 発展技等)</p> <p>1 体づくり運動やドリルタイムを楽しい雰囲気で行わせる。</p> <p>2 主運動にスムーズにつなげるためにドリルタイムを行わせる。</p> <p>3 技ができるように練習を行わせる。</p> <p>4 基本的な技や発展技等を滑らかに演技させる。</p>	<p>◎ 教育用デジタル素材集を活用し、技術をイメージ化させる。</p> <p>◎ 教育用デジタル素材集を活用し、運動技能のポイントを確認させる。</p> <p>◎ 自動リプレイ装置を活用し、自分の技を確認させる。</p> <p>☆ 技能を向上させるために、肯定的フィードバックや矯正のフィードバックを行う。</p> <p>☆ アドバイス学習の学び方や掛図を提示する。</p> <p>☆ 運動技能のポイントをどんな視点で分析すればいいのかを気づかせたり、適切な練習方法を選択・工夫したりするための発問を行う。</p> <p>☆ 運動技能のポイントを発表させたり、記述させたりする。</p>
8	<p>ねらいⅢ</p> <p>習得した技を組み合わせせて発表させ、技のできばえを相互評価する。</p> <p>1 学習した技を組み合わせせて演技を発表させる。</p> <p>2 仲間の演技を見て、よりよくできた動きを見つけて発表させる。</p>	<p>◎ ビデオカメラを使用し、演技を撮影させる。</p> <p>☆ 仲間の演技を見て、よりよくできた動きのポイントを発表させる。</p>

5 本時の実際 (7/8)

(1) 単元名 「器械運動」

(2) 学習目標

- これまで身につけた技を滑らかに演技することができる。 (技能)
- 健康や安全に気を配りながら、仲間のよりよくできた動きを認めたり、教えたりすることができる。 (態度)
- 課題に応じた練習を行うことができる。 (知識, 思考・判断)

(3) 研究仮説に沿った授業設計の視点

- 視点ア 教育用デジタル素材集を拡大表示し、技をイメージさせたり、運動技能のポイントを確認させたりする。 (◎: ICT活用)
- 視点イ 自動リプレイ装置を活用し、動きをフィードバックさせる。 (◎: ICT活用)
- 視点ウ アドバイス学習の学び方や掛図を提示し、積極的に取り組ませる。 (☆: 言語活動)
- 視点エ 運動技能のポイントを分析するための視点に気づかせたり、適切な練習方法の選択・工夫をさせたりするための発問、運動学習に対して肯定的フィードバックや矯正のフィードバックを行う。 (☆: 言語活動)

(4) 評価規準と生徒の姿

観点	評価規準	生徒の姿
関心・意欲・態度	学習に積極的に取り組み、健康や安全に気を配りながら、分担した役割を果たそうとすることや仲間の学習の補助することができる。	約束事を守り、仲間と協力して準備や片付けを行うとともに、仲間の良い演技を認め、お互いに尊重する気持ちを持って、積極的に練習を行おうとしている。
思考・判断	運動技能のポイントを理解し、自分の課題を見つけ、課題に応じた練習方法を選択することができる。	自分の課題を見つけ、提供された練習方法から課題に応じた練習方法を選ぼうとしている。
技能	基本的な技を滑らかに行うこと、条件を変えた技、発展技を行うこと、それらを組み合わせることができる。	基本的な技や条件を変えた技、発展技を身につけて、演技することができる。
知識・理解	器械運動の特性や成り立ち、技の名称や行い方を理解し、関連して高まる体力を理解することができる。	技の名称やポイントを理解し、仲間のよりよい演技を認めようとしている。

(5) 授業の展開

(☆：言語活動，◎：ICT活用)

過程	時間	形態	学習活動	指導上の留意点	仮説実証の視点
導 入	15分	一 斉 ペ ア	1 学習の準備や安全点検をする。 2 整列・あいさつ・健康観察をする。 3 体づくり運動・ドリルタイムを行う。 ・ ペアストレッチ ・ 類似の運動	<ul style="list-style-type: none"> 器具や練習場所の安全確認を行う。 出欠・健康状態を把握し、見学者へ指示をする。 呼吸をさせながら、楽しい雰囲気運動させる。 	視点エ ☆ 課題を設定させるための発問を行う。 視点ウ ☆ 「アドバイス学習」の学び方を提示する。
	3分	一 斉	4 学習の目標・本時の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 仲間と協力して練習し、技を滑らかに演技できるようになる。 </div> (反応例) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 技と技のつながりをスムーズにする。 止まらずに演技する。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> 学習目標・学習の流れを理解させる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 滑らかに演技するとはどんなことでしょうか。 </div>	

過程	時間	形態	学習活動	指導上の留意点	仮説実証の視点
展開	25分	個人 グループ	<p>5 タスクタイムを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 身に付いている技を演技させる。 <p>6 練習を行う。</p> <p>① 教育用デジタル素材集で運動技能のポイントを確認する。</p> <p>② 教師や仲間演技を見せ、アドバイスをもらう。</p> <p>③ よりよい演技になるように挑戦し続ける。</p> <p>7 チャレンジタイムを行う。 今の段階での出来ばえを発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 仲間と協力してよりよい動きができていないか確認させる。 ICT機器を使用し、技の行い方やポイントを理解できるようにさせる。 掛図や学習カードに運動技能のポイントを記入させる。 相手の演技をみてアドバイスをしているか確認する。 各練習場所で演技し、互いに賞賛や激励を行っているか確認する。 	<p>視点ア</p> <p>◎ 教育用デジタル素材集で技能のポイントを確認させる。</p> <p>視点ウ</p> <p>☆ 「アドバイス学習」の学び方に沿ってアドバイスを行わせる。</p> <p>視点イ</p> <p>☆ 自動リプレイ装置を活用し、フィードバックを行わせる。</p>
終末	7分	一斉	<p>8 整理運動をする。</p> <p>9 自分評価・学習の反省をする。 (反応例)</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 一つ一つの技を丁寧にした。 回るところは早く、伸ばすところは足先まで伸ばす。 技と技の間にターンを入れる。 </div> <p>10 次時の学習の確認をする。</p> <p>11 健康観察・あいさつ・後片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分の身体に変化がないか意識させる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>滑らかに演技するためにどんなところに気をつけましたか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 次時の学習の見通しを持たせる。 ケガや体調不良の生徒がないか確認する。 	<p>視点エ</p> <p>☆ 練習の仕方や運動技能のポイントを分析するための視点に気付かせる発問を行う。</p>

(6) 検証の方法

視点ア 教育用デジタル素材集を活用し、技をイメージできているか、運動技能のポイントを確認出来ているかを確認する。

視点イ 自動リプレイ装置を活用し、動きをフィードバックしているかを観察より確認する。

視点ウ アドバイス学習の学び方を基にアドバイス学習を行えているか確認する。

視点エ 発問より、運動技能のポイントを分析するための視点に気付いたり、適切な練習方法を選択・工夫したりすることができているか確認する。