

第4学年体育科学習指導案

日 時 令和7年5月28日（水）
第5校時13：25～14：10
学校名 日野市立平山小学校
対 象 4年2組 28名
会 場 体育館
授業者 高野万希（主任教諭）

- 1 単元名 「マット運動」
B 器械運動 ア マット運動

2 単元の目標

| 知識及び技能 | 思考力、判断力、表現力等 | 学びに向かう力、人間性等 |
|---|--|--|
| マット運動の行い方を知るとともに、回転系や巧技系の基本的な技を行うことができるようになる。 | 自己の能力に適した課題を見付けたり、技ができるようになるための活動を選んだりとともに、考えたことを友達に伝えることができる。 | 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようとする。 |

3 単元の評価規準

| ア 知識・技能 | イ 思考・判断・表現 | ウ 主体的に学習に取り組む態度 |
|--|--|--|
| ①マット運動のきまりや場や道具の使い方、場の安全の確保などについて言ったり、書いたりしている。 ②マット運動の行い方について言ったり書いたりしている。 ③自己の能力に適した回転系、巧技系の基本的な技ができる。 | ①自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選んでいる。 ②課題の解決のために考えたことを友達に伝たり、仲間の考え方を聞いたりしている。 | ①運動に進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、だれとでも仲よく励まし合おうとしている。 ③場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④友達の考えを認めようとしている。 ⑤器械・器具の安全や試技の開始前の安全を確かめている。 |

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成29年3月告示）体育 第3学年及び4学年 B器械運動

- (1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その技を身に付けること。
 - ア マット運動では、回転系や巧技系の基本的技をすること
- (2) 自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動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、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすること。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領体育編（平成29年7月）の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下にまとめた。

○一般的特性

- ・体の回転や倒立など、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動ができる運動領域である。

○児童から見た特性

- ・自己の能力に応じた回転系、巧技系の技に挑戦し、個々の技やこれらの組み合わせが円滑にできるようになるところに、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

(2) 児童観

ア 教師から見た実態

本学級の児童は、中休みに外遊びを進んで行う児童とそうでない児童の二極化傾向にある。クラス遊びで鬼遊びを行ったとき、「もっとやりたい」、「もっと走りたい」といった体力が持続する児童と、体力がもたず「疲れた」、「もう走れない」といった児童がいた。クラス全体で行う遊びは楽しんで行える半面、体力面に課題が見られる。また、体つくり運動を行った時に、経験のない動きに対して体の使い方や動かし方が分からぬ児童もいた。本単元は、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動であり、調整力、筋力、柔軟性が関わる運動領域である。非日常的な運動の仕方を学習し、主運動につながる技ができるようになる楽しさや喜びを味わわせたい。

イ 実態調査

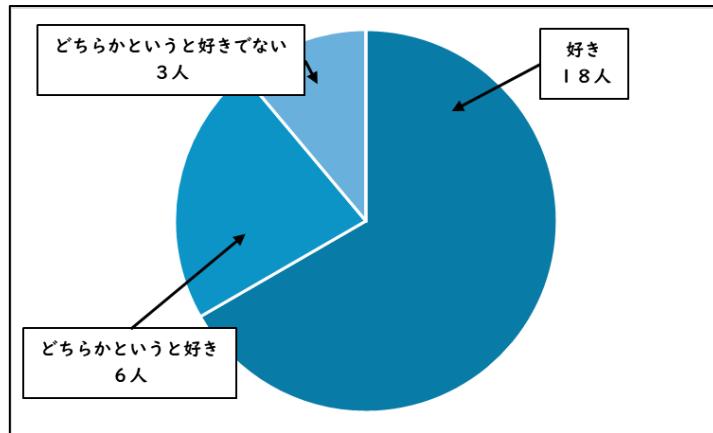
調査方法：選択式アンケート 調査時期：令和7年4月

調査対象：4年2組28名 未回答児童1名

① 体育は好きですか。

好き・・・18人 どちらかというと好き・・・6人

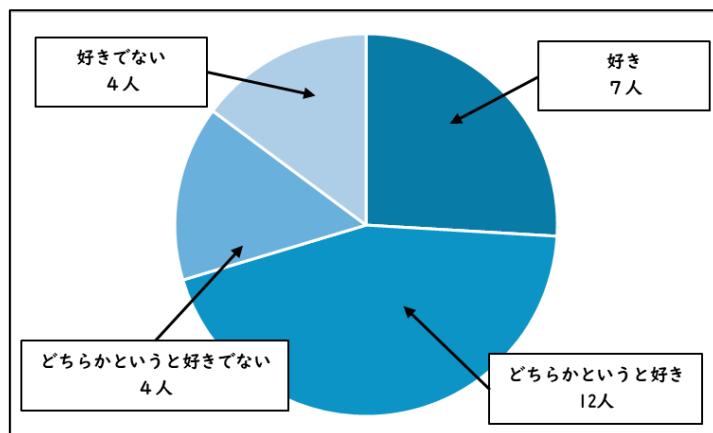
どちらかというと好きでない・・・3人 好きでない・・・0人



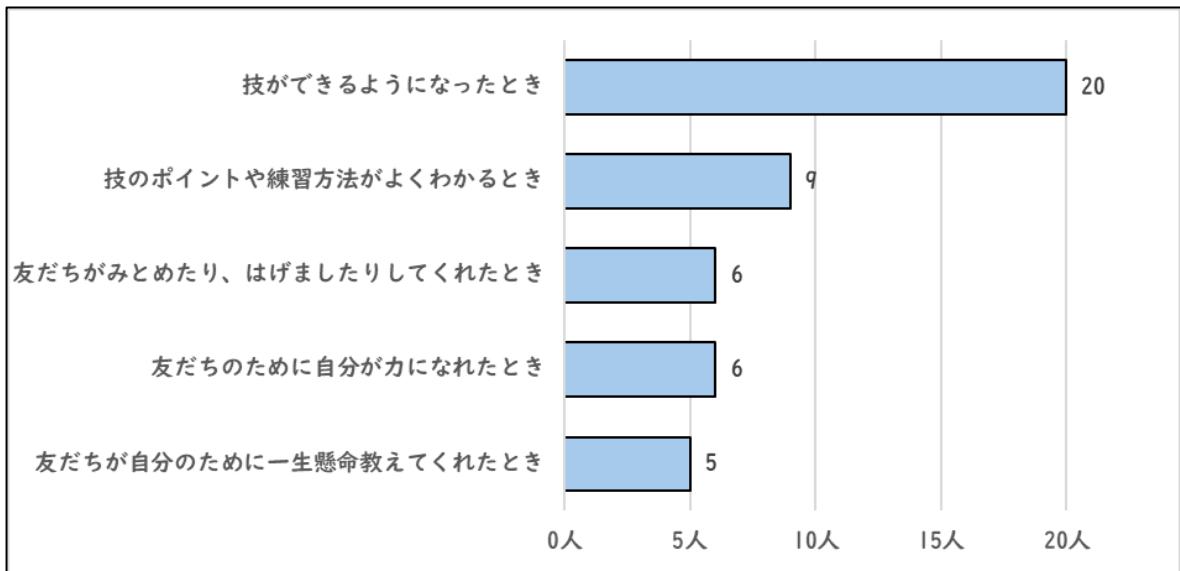
② マット運動は好きですか。

好き・・・7人 どちらかというと好き・・・12人

どちらかというと好きでない・・・4人 好きでない・・・4人



③ マット運動の学習が「楽しい」「嬉しい」と思うのはどのようなときですか。



ウ 分析・考察

①②の結果の比較から、体育の学習について9割近くの児童が好意的に捉えていることが分かる。一方でマット運動の学習については「好き」「どちらかというと好き」が約7割で、マット運動に対して否定的に捉えている児童がいることも分かった。③の結果を見ると、技ができるようになったり、技のポイントが分かったりするときに、運動の楽しさや喜びにつながる傾向が見られる。また、「友だちがみとめたり、はげましたりしてくれたとき」等、他者との関わりの中で「楽しい」「嬉しい」と感じている児童は2割に留まっている。このことから、友達と共に学ぶ楽しさを十分に味わえていないことが分かる。できるようになるポイントを見付けながら、自身の成長を実感できる活動や、他者と関わり合う楽しさに気付き、安全と感じられる環境の中で互いに学び合いながら学習を進めることができるようにしていきたい。

(3) 教材観

器械運動系領域で取り上げる技は、非日常の動きであり、「面白そうだ」や「怖いな」など、技に対する感情は児童によって様々である。中学年における器械運動は、「器械・器具を使った運動遊び」から「器械運動」になり、「運動遊び」に取り組む楽しさを味わう学習から、技の習得に向けた課題解決型学習に入る。そこで、中学年の児童に指導を始める際、「楽しく運動遊びをしていたら技ができるようになった」ということを大切にしたいと考えた。

本単元では、授業の前半に必ず感覚づくりの運動の時間を設け、色々な身体の動かし方を行うことで運動感覚を向上させ、児童のそれぞれの課題解決に役立てるようとする。また、技ができることに焦点を当てるのではなく「わかる」ポイントを見付けていくことを価値付け、グループで協力して運動することの楽しさや喜びを味わわせたい。

5 研究主題に迫る手立て

(1) 個別最適・課題解決

① 場の設定

マット運動は、技能面での個人差が激しいことや児童が苦手意識を覚えやすいことから、より安心して、「面白そう」「やってみたい」といった場の設定が有効だと考えた。そこで、マットを坂道にしたりマットに線を引いたり、ケンステップやゴムを場の準備に取り入れる。それぞれの課題の把握や目標設定を立てられるようスキルアップタイムを導入することで、マット運動が苦手な児童も各自の目標を設定でき、その目標達成に向けて活動できるようにする。また、マット運動が得意な児童は発展技にも取り組めるように、場の工夫をして取り組めるようにする。

② 見る視点の焦点化と「技のアップデート」の共有

クラスの実態や発達段階を考慮し、始めから課題を見付け、それに向けて話をしようとしても、友達の技を見る視点や観点が分からず、結局何も分からずに終わってしまったということが予想される。そこで、お手本動画を活用し、上手にできるようになったポイントを見付けていく。その活動から見付けたそれぞれのポイントを「技のアップデート」と称して共有することで、技のポイントをみんなで見付けていく。「技のアップデート」を共有する時間を重ねることで、一人一人がもつ課題の解決にもつなげていきたい。また、単元の終わりに自分ができるようになったことや伸びを振り返られるように学習カードにまとめていく。

(2) 対話・協働

① 教師との対話による協働的な学びの活性化

伝えたいことはあるのに話をまとめられなかったり、伝えたいことをうまく言葉にできなかったりすることで、本当に大事なポイントや話の中身が伝わりきらないことがある。そこで、教師が必要に応じて間に入り、話を整理したり、要点を分かりやすく言い換えたり、時には問い合わせたりすることできらんに對話的・協働的な学習を促し、深い学びにつなげていく。

② グループ活動の工夫

後半のチャレンジタイムで、グループごとに技ができるためのポイントを見付ける活動に取り組む。運動が得意な人もそうでない人も友達にアドバイスとして伝えることで、自分の技のやり方を見つめることにつながる。また、得意ではない人も、上達のために友達から学ぶことができるようになることをねらいとする。技が「できる・できない」に焦点を当てるのではなく、できるためのポイントを見付けていく対話を価値付けていく。対話、協働を繰り返した結果、技ができるようになるような流れにしていく。

6 単元の指導計画と評価計画（全7時間）

| 時間 | 1 | 2 | 3 | 4 (本時) | 5 | 6 | 7 | | |
|---------|---|---|---|--------|---|--------------------------------------|---|--|--|
| 問題解決の流れ | つかむ | 広げる | | | | まとめる | | | |
| ねらい | 学習の仕方を理解し、学習への見通しをもつ。 | 課題の解決のために自分の考えを伝えたり、仲間の考えを聞いたりする。 | | | | できるようになった技を記録し、単元の始めと終わりの自分の成長を実感する。 | | | |
| | | 1集合・整列・挨拶 2場の準備 3本時の見通し 4準備運動・共に学ぶ感覚づくりの運動 | | | | | | | |
| 主な学習活動 | 5自分の課題を知る ○4つの技のグループの基本技や発展技があることを知る。 ○自己の能力に適した技を選んで行う。 6場の片付け 7整理運動 8学習の振り返り | 5スキルアップタイム ○自己の課題の把握、目標設定をする。 ○自己の課題に応じた場で練習をする。 6チャレンジタイム ○対話を通して、課題解決のためのポイントを見付ける。 ○技のアップデートのためのポイントについて共有する。 7アップデートタイム ○見付けたポイントを意識してもう一度技に取り組む。 ○新しい技に挑戦し、次の課題を見付ける。 8整理運動 9学習の振り返り | | | | | | | |
| | ア 知・技 | ① | | | ② | | ③ | | |
| | イ 思・判・表 | | | ① | | ② | | | |
| | ウ 主 | ③ | ④ | ② | ① | ⑤ | | | |

7 本時（全7時間中4時間目）

（1）本時の目標

◎課題の解決のために自分の考えを伝えたり、仲間の考えを聞いたりしている。

（思考力、判断力、表現力等）

○順番やきまりを守り、だれとでも仲よく励まし合おうとしている。

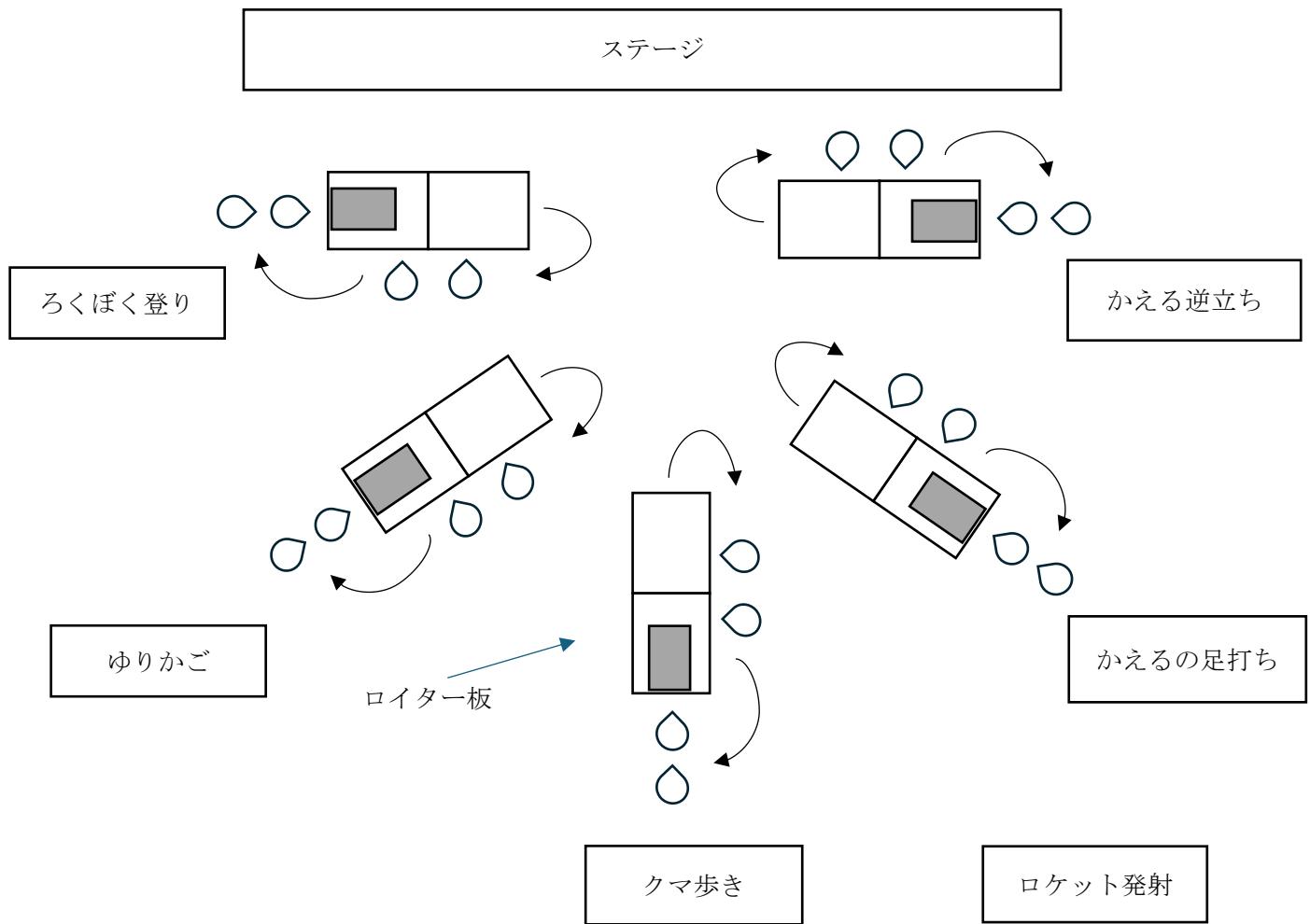
（学びに向かう力、人間性等）

（2）本時の展開

| | 学習内容・学習活動 | ○指導上の留意点と配慮事項 | 評価規準 |
|-----------|---|--|------|
| 導入 7分 | <p>1 場や用具の準備</p> <p>2 集合、整列、挨拶</p> <p>3 本時の見通し</p> | <p>○場の図面を視覚的に示し、児童が自分たちで準備がしやすいようにする。</p> <p>○マットや器具を安全に運ぶための持ち方やきまりを事前に確認することで、安全面に気を配れるようにする。</p> <p>○服装など安全確認をする。</p> <p>○前時のよい学びを共有し、本時の学習に活かせるようにする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">「技のアップデート」のためのポイントを見付け、グループで伝え合おう。</p> | |
| 展開 28分 | <p>4 感覚づくりの運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クマ歩き、ロケット発射 ・カエルの足打ち・逆立ち ・ゆりかご ・肋木のぼり <p>5 スキルアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題の把握、目標設定 | <p>○各場所を回り、必要に応じて各運動のねらいに沿った動きができるようする。</p> <p>○ポイントを見付けやすいように、手本となる動画を流し、自分達の技と比較しながら取り組めるようにする。</p> <p>○これまでの技のポイントを生かせるように、前時の板書を掲示し、いつでも見返せるようにする。</p> | ウー① |

| | | | |
|------------|--|---|-----|
| | 6 チャレンジタイム ・どの技にチャレンジしたいか友達に伝える。 | ○自分や友達の課題解決に向けて行動し、上達している児童やチームを称賛し、全体に共有し、広げていく。 | イー① |
| | 7 見付けたコツの発表 | ○各グループから出たことを板書し、共有する。 | |
| | 8 アップデートタイム | ○見付けたこつを意識したり、上達したりしている児童を称賛し、価値付ける。 | |
| まとめ 10分 | 9 場や用具の片付け 10 振り返り 11 整理運動、整列、挨拶 | ○安全面に気を配りながらできるよう、友達と声をかけるよう促す。 ○運動で使った部位をほぐす。 ○けがの有無を確認する。 | |

(3) 場の設定



(4) 授業観察の視点

- ・今回の場の設定は、児童一人一人の課題解決に有効であったか。（個別最適・課題解決①）
- ・チャレンジタイムでのグループ活動は、対話を生み出し児童の課題解決につながる手立てになっていたか。（対話・協働②）

(5) 授業で使用した資料について

- ・本校職員によるお手本動画
- ・マット運動技のポイントカード