

1 単元名「マットを使った運動遊び～マットランドで『きら☆きらみつけ』～」

2 単元について

本単元は、小学校学習指導要領解説において、B 器械運動系「器械・器具を使つての運動遊び（低学年）」に位置付けられ、中学年以降は「器械運動」として位置付けられている運動領域である。

低学年の「器械・器具を使つての運動遊び」では、運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、回転、支持、逆さ姿勢、ぶら下がり、振動、手足での移動などの基本的な動きや技能を身に付けられるようにし、中学年の器械運動の学習につなげていくことが求められている。また、簡単な遊び方を工夫するとともに、きまりを守り誰と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力も求められている。

低学年において学ぶ基本的な技や動きの習得ができないと、中学年以降における器械運動の特性や魅力に触れる楽しさを味わうことは難しいとされる。もちろん、「技」の習得は大切である。しかし、1 年生のうちから「前転」など、「技」の練習に終始する学習過程では、求められている資質能力の育成にはつながらない。幼児期運動指針（文部科学省）ガイドブックにおいても、運動機能が急速に発達し、多様な動きを身に付けやすい幼児期に、様々な遊びを取り入れることの重要性がうたわれており、低学年の時期には、マットなどを使つて、楽しみながら、一般的に技として認識されないような動きも含め、広くそれらの動きを身に付けていくことを大切にしていけるべきである。

つまり、何かの動きが「できた」という結果に着目した楽しさに限らず、動きを考えたり友達の真似をしたりしながら「こんな動きはできるかな」「やってみようかな」という「できるか/できないか」の狭間の中で学んでいく過程に着目した楽しさを大切にしていきながら、「動きの多様化」「動きの洗練化」を目指していくことが重要になる。そのためにも、本単元では、多様な動きを引き出す場と、教師・仲間との関わり合いが生まれる場を教師が意図的に作り出し、子供の自ら意欲的に運動に関わっていく姿を引き出していけるようにする。

3 単元の目標と評価規準

(1) 単元の目標

様々な場において、友達の動きに注目したり、自分にできる動きを考えたり、増やしていったりすることを通して、多様な動き方・遊び方（克服の仕方）に着目し、マットの中で生み出せる様々な動きを身に付け、「マットを使った運動遊び」の楽しさを広げ、進んで運動（遊び）に取り組めるようにする。

(2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・表現	運動の技能
ア マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。	ア マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、遊びの場を変えながら、様々な動き方・遊び方を見付けている。	ア いろいろな方向に転がったり、転がり方を変えたりすることができる。
イ 遊びの順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。	イ 様々な動き方・遊び方を知り、友達の面白い動きや、自分にできる動きを見付けている。	イ 手で支えての体の保持や移動ができる。
ウ 友達と協力し、マット・用具の準備や片付けをしたり、安全に気を付けたりしようとしている。		ウ 手足を使つての移動や回転をすることができる。

4 本単元において育みたい自律性と、働かせる「見方・考え方」

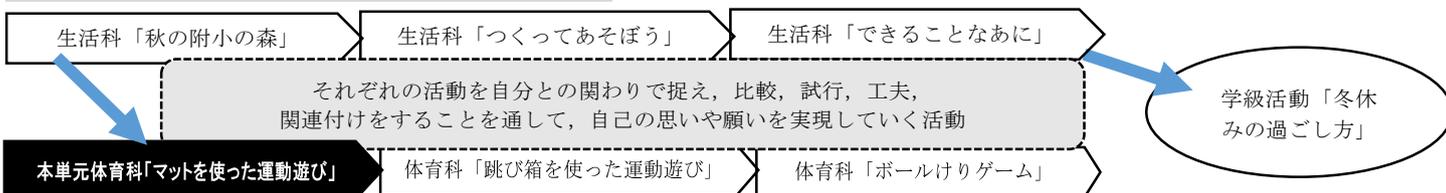
運動や遊びの内容に関わる楽しさや心地よさを味わいながら、基本的な動きを身に付け、**意欲的に運動する姿**
※「マットを使った運動遊び」 ※「マット上で転がったり、体保持したり、移動したりする」

・「動き方」に着目し、その動き方が自分にできるかどうか試す。
・やってみて面白いと思える動きを見付ける。

・「面白い動き方」に着目し、その動き方が自分にできるかどうか試す。
・「面白い動き」が他の場においてもできるのか考える。

・「多様な動き方・遊び方」に着目し、マット上で行える面白い動きを広げていく。
・「友達の動き」に着目し、自分にもできそうな動きを考える。

5 学級・学年経営年間プログラムとのかかわり



学 習 活 動

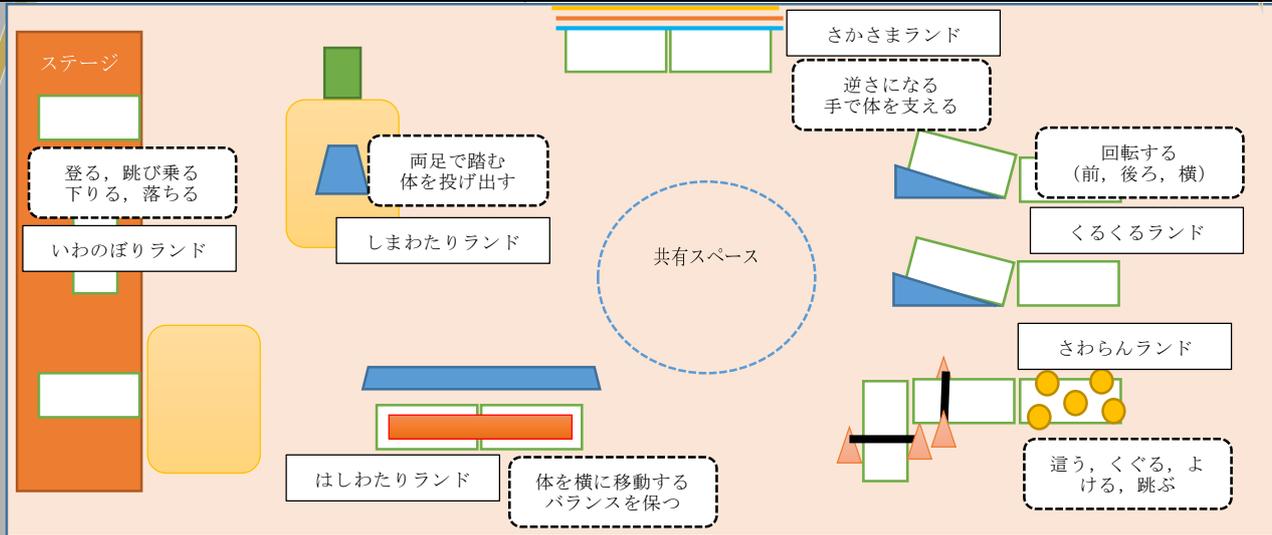
一貫した主体的学びをつなぐ手立て~I

- それぞれの場の遊び方を知る。 **【思ア】**
- マットを使った運動遊びの場で試し遊びをする。
【関ア, イ, ウ】

- ・「はじめます…動き…決めポーズ」の動きの流れをつくることでマット遊びの面白さに触れることができるようにする。
- ・多様な動きを生み出すことができる場を提供し、「すること」を保障した学習過程とする。

【個の確立】 体を動かしたくなるようなネーミングをした場を提示し、学習過程を工夫することにより、「やってみよう」という思いを引き出せるようにする。

マットランドで「きら☆きらみっけ」しよう! ※きら☆きら=すごい, 面白い



【見方・考え方を働かせる】

- ・それぞれの場における「遊び方」を例示し、それ中にある「動き方」に着目して、自分にもできるかどうか考える姿につなげる。

【見方・考え方を高める】

- ・子供が「面白いと感じる動き」を言語化していく。「くるくるランド」で盛り上がっている様子や「回転」を含んだ動きをしている児童を教師が意図的に取り出し、「回転」に着目できるようにする。「回転」にも様々な「回転」があり、その他の場所においても様々な「回転」ができることを共有していく。

【個の内面化】

- ・今日感じた「面白い動き」を学習カードに記述し、振り返った「面白い動き (面白さを感じた動き)」を友達と共有し合えるよう、交流をする時間を設ける。その後、それぞれが選んだ場所において「面白い動き」をもう一度試すことで「面白さ」を体で味わえるようにする。 **【I】**

- 3・4・5 自分たちで作り出した動きから、自分にできる動きを選んで挑戦したり、新しい動きをつくり出したりする (本時4時間目)。

【思イ, 技ア・イ・ウ】

- ・感覚を養う運動を行い、腕支持や体保持の感覚をつかませる時間を設ける。

※アザラシ, ウサギ跳び, くま歩き, カエルの足打ち, ゆりかご, 背倒立 (スカイツリー), ブリッジ。

- ・共有する視点を、全員が「面白い」と感じるであろうポイントである程度整理する。 **【1: くるくる, 2: さかさま, 3: きめポーズ】**

【個の確立】 共有した面白い感じを言語化し、それらを写真や図で合わせて掲示していくことで学びの足跡を明確にしていく。そうすることで「今日も面白い動きを見付けるぞ」という意欲を引き出せるようにする。

【見方・考え方を働かせる】

- ・これまでに見つけ出した「動き」を教師が全体へ意図的にフィードバックしていくことで「多様な動き方」に着目しながら、自分で試したり、友達の動きを見たりする姿につなげる。

【見方・考え方を高める】

- ・子供が「面白いと感じる動き」を言語化していく。「さわらんランド」で盛り上がっている様子や「足の高さ (逆さ)」の動きを意識している児童を教師が意図的に取り出し、「足の高さ」に着目できるようにする。「足を高くする」ために「手の着く位置」などを意識すると動きが洗練されていくことを共有し、その他の場所においても「足を高くする」ことで動きの変容が生まれることを共有していく。

【個の内面化】

- ・今日感じた「面白い動き」を学習カードに記述し、振り返った「面白い動き (面白さを感じた動き)」を友達と共有し合えるよう、交流をする時間を設ける。その後、もう一度やりたい場所に行ったり、学びの足跡を振り返ったりする姿につなげる。 **【I】**

- 6 自分のお気に入りの場所で見つけた面白い動きを紹介し合う。 **【思イ, 関ウ】**

【個の内面化】

- ・これまでに見つけ出てきた動きを見える化し、マット遊びの面白さとは何か、また面白くするために大切にすべきことは何か、自由に話をする時間を設ける。 **【I】**

7 本時について（4 / 6 時間目）

(1) 本時の目標

それぞれの場にあるマットの上で、自分なりの面白い動きを見付け、その動き方を友達と伝え合い、自分にできる動きを増やしていくことができる。

(2) 一貫した主体的学びを「つなぐ」ために（個の内面化）

前時までの学びの足跡を写真・図・言語を関連させ、掲示することで、自分たちで見つけ出した面白い動きをイメージできるようにする。それらのイメージを基に、面白い動きを見付けていく活動を行い、授業の終盤に「今日感じた面白い動き」を内観する時間を設定する。その際、学習カードで振り返りをしたり、ペアで語り合ったりすることを通して、自分なりの感じや気づきを整理し、その後に再度チャレンジする時間を設けることで、体で面白い動きを味わえるようにする。

(3) 本時の展開

学習活動	主な働きかけ・手立て	【評価】 個に応じた指導（▲）
<p>1 感覚を養う運動を通して、身体をほぐす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カエルの足打ちで、足を高くするぞ。 ・ゆりかごをした後、すっと立てるようになるぞ。 ・ブリッジで手の平をしっかりとつけてやろう。 <p>2 前時までにつくり出した面白い動きを確かめ合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前の時間に「くるくる」をたくさんやったよ。 ・いろんな場所で「くるくる」ができるよね。 ・さかさまランドが面白いから今日もやろう。 ・友達の動きを見ていると面白い動きが見付かるね。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>今日もマットランドできらきらみつけしよう</p> </div> <p>3 それぞれの場で面白い動きをつくり出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さかさまランドで、上の線まで行けたよ。 ・くるくる回る動きがいろいろできたよ。 ・さわらんランドでもくるくるしてみたよ。 <p>4 つくり出した面白い動きを共有し、その視点を基に、自分なりの面白い動きをできる場でチャレンジする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さわらんランドで「くるくる」をするとこんな動きになったよ。 ・今の動き、すごい動きだね。そんな「くるくる」もできるんだね。 ・足を高くする時に、手をレーダーの前に着いているね。 ・手を着く場所を変えるだけでも面白そうだね。 ・そういう動きは、他の場所でもできるよね。 ・自分もできるよ。やってみたい。 <ul style="list-style-type: none"> ・手の着く位置を前にして、さかさまになってくるくるできたよ。 ・さかさまランドでも腕に力を入れて足を高くしたよ。 ・はしわたりランドでも足を高くしてできたよ。 <p>5 「今日感じた面白い動き」を振り返り、その後、もう一度好きな場を選んで、チャレンジしたり、学びの足跡を見たりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さわらんランドの動きが面白かった。 ・逆さになる時、すごい力が必要だったけど面白かった。 ・足を高く上げるのは、難しいけどもう少しできそう。 ・今度は、橋渡りランドで足を高く上げてやってみよう。 ・さかさまランドで足を高くするためには、手の平をしっかりとつけて踏ん張らないといけないうね。 <p>6 今日考えたこと、頑張ったことを考えながら、グループ毎に片付けを行う。</p>	<p>【個の確立】</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 何度も「マットランド」に関わることで、できる学習過程を工夫し、学びの足跡を見える化することで、今まで見付けてきた面白い動きをイメージしながら「今日はこんな動きやってみよう」という思いで活動する姿を引き出す。 <p>【見方・考え方を働かせる】</p> <ul style="list-style-type: none"> □ それぞれの場でつくり出した「多様な動き方」に着目できるよう、教師の意図的な言葉掛けによるフィードバックを行い、自分で試したり、友達の面白い動きを見付けたりする姿につなげていく。 <p>□ すべての場を経験できるようタイムマネジメントしながら、本時のポイントとして取り上げる「足を高く上げる」動きを「さわらんランド」でつくり出している児童を教師側で見取っていく。</p> <p>【見方・考え方を高める】</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 全体交流の場において、様々な動き方に共感しながら「さわらんランド」で用具をうまくかわしていた動きを引き出し、「足を高くする動き」に着目させる。 □ 必要に応じて、児童の動きを見本として示したり、教師が紹介したりすることで「足を高くする動き」にチャレンジしてみたい思いを引き出す。 □ 『どういう動き方でレーダーをかわしていったのかな？』を問うことで、見本として見た動きについて直感的に感じたことを思考できるようにする。 □ 『今の動きって「さわらんランド」だけでできる動き？』と問うことで、一つの場に限らず、他の場でも「足を高くする動き」を生み出せることを共有する。 <p>【個の内面化】</p> <ul style="list-style-type: none"> □ 振り返りの視点を「今日感じた面白い動き」とし、自分なりの感覚を内観できるようにする。 □ 状況に応じて、学習カードを活用したり、小グループで語り合ったりすることができるようにする。 □ 面白いと感じた動きを思考し直し、再度試行する場を設けることで、自分なりの運動感覚を磨けるようにする。 <p>□ 児童の体調を確認しながら、安全面に配慮し片付けの補助を行う。</p>	<p>【運動観察(技ア,イ,ウ)】</p> <p>▲ 動きは多様であり、技能差や志向性に差があることは悪いことではないことを伝え、安心してチャレンジできる雰囲気をつくる。</p> <p>【発言・運動観察(思イ)】</p> <p>▲ 共有した面白い動きにつながる言葉を教師側で意図的に繰り返し使い、面白い動きを意識することができるようになる。</p>