

# 第4学年 体育科学学習指導案

令和4年9月21日（水）第5校時  
大田区立松仙小学校 4年2組 32名

校内研究のテーマ

## 友達と高め合う児童の育成

～できた・見方・伝え方の学習を通して～

### 1 単元名

体づくり運動領域 多様な動きをつくる運動  
～見つけてドキドキ フープアイランド！～

### 2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・運動	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	多様な動きをつくる運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き等をし、それらを組み合わせるようにする。	自己の課題を見付け、その解決の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ようにする。	運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりする。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを使って多様な動きをつくる運動の行い方を知っている。(知識)</li> <li>体のバランスや移動、用具の操作とともに、それらを組み合わせた動きができる。(運動)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを使って友達の良い動きを見付け、自分の運動に取り入れたり、動きの組み合わせ方を選んだりすることができる。(思考・判断)</li> <li>友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えることができる。(表現)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>多様な動きをつくる運動に進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。(学習の調整)</li> <li>場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)</li> </ul>
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フープを使って、多様な動きをつくる運動の行い方や動きを知っている。(知識)</li> <li>② フープを使った基本的な動きができる。(運動)</li> <li>③ フープを使って、基本的な動きを組み合わせた動きができる。(運動)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フープを使って多様な動きをつくる運動の友達の良い動き方を見付け、自分の動きに取り入れている。(思考・判断)</li> <li>② フープを使って多様な動きをつくる運動の基本的な動きの組み合わせを選んでいる。(思考・判断)</li> <li>③ 友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えることができる。(表現)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① フープを使った多様な動きをつくる運動に進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)</li> <li>② 互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。(学習の調整)</li> </ul>

### 3 単元について

#### ○学習指導要領の位置づけ

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年7月告示)体育[第3学年及び第4学年]の内容 A「体づくり運動」の

- A 体づくり運動 体づくり運動について、次の事項を身に付けることができるように指導する。
- (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、体を動かす心地よさを味わったり、基本的な動きを身に付けたりすること。
  - イ 多様な動きをつくる運動では、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをし、それらを組み合わせること。
  - (2) 自己の課題を見付け、その解決の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をしたり、友達の考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすること。

を受けて設定した。

#### ○単元観

体づくり運動は、「体ほぐしの運動」及び「多様な動きをつくる運動」で構成され、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、低学年で学習した様々な基本的な体の動きに加えて、更に多様な動きを身に付けたり、動きの質を高めたりする運動である。本校では、第3学年及び第4学年において年間17時間が設定されている。第4学年では、1学期に6時間、2学期に6時間、3学期に5時間を計画し、内容は、人数を変えて歩いたり、走ったりする運動、伝承遊びや集団による運動、ボールやなわ・フープ・登り棒を使った運動などである。本単元では、その中の2学期4時間を使い、フープを使った運動に取り組む。

第3学年で行ったなわの「おいでよ！松仙アイランド」では、設定を物語風にして児童の意欲を喚起した。また、「安心安全、全力で楽しむ、誰にでもできる」の3つの約束を元に、児童が主体的に自由になわの技を考え、動き、伝え合った。テーマを設定して、みんなで関わり合い、なわを操作したり、体を移動させたりすることができた経験を今回の単元にも生かしたい。

本単元では「フープを使って探検する」というテーマを設定し、児童が意欲をもって取り組めるようにする。児童が主体的に技を発見していくが、考えられるフープを使った動きは以下の通りである。「つかむ、持つ、降ろす」「回す」「投げる・捕る」「転がす」「くぐる」「跳ぶ」である。ほかにも、「転がす」と「くぐる」を組み合わせただのものでてくることが考えられる。これらの動きをする場を「○○島」と名付け、場の設定を工夫する。様々な島を探検することで、多様な動きをすることができるようにする。

第1時では、導入として児童一人一人が自由にフープを使った動きを経験できるように時間を確保する。この時、教師を中心に輪を作り、お互いに動きを見合えるようにする。第2時は、個人で動きを見付ける中で、人数が増えることが考えられる。「～しながら、～する。」といった基本的な動きを組み合わせている児童を称賛しながら動きの質を高めていく。第3、4時ではトリオ(探検団)となって島をめぐり、多様なフープを使った動きを行う。姿勢、人数、方向、速さ、リズム、移動方法、回数、距離、ゲーム化などの動きを広げる。

各時間を通して、「探検タイム」と「団らんタイム」を設定する。「探検タイム」では、各島に行き、フープを使って動く。「団らんタイム」では、家族(生活班)に動きを伝え共有する。気付いたことやみんなで行うと楽しくなる動きを伝えていく。また、学習カード「フープ アイランド マップ」を作成する。冒険の地図をした学習カードに、取り組んだ技を書き込めるようにする。「フープを使って探検する」世界観に浸りながら、できた技を実感し、振り返ることができるように育てたい。

#### ○運動の特性

##### 【一般的特性】

- ・つかむ、持つ、降ろす、回す、転がす、くぐる、投げる、捕る、跳ぶなど用具を操作する運動である。
- ・フープを回しながら歩く、走るなどの基本的な動きを組み合わせることもできる運動である。

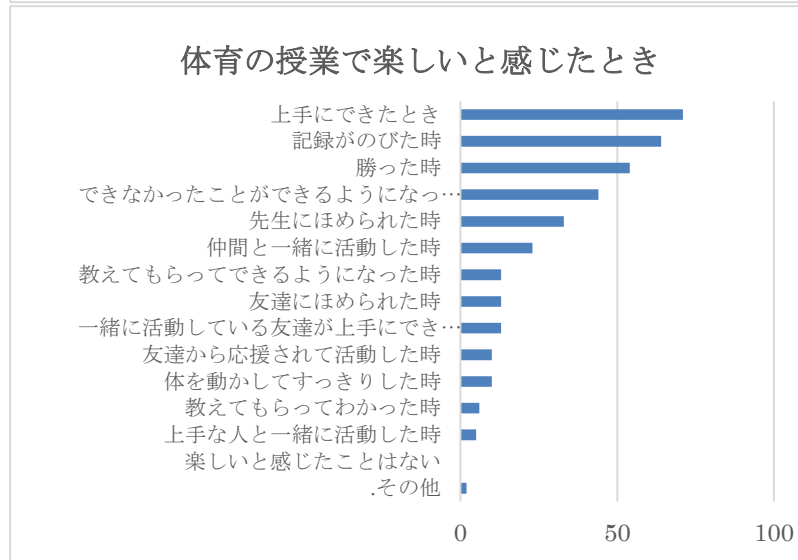
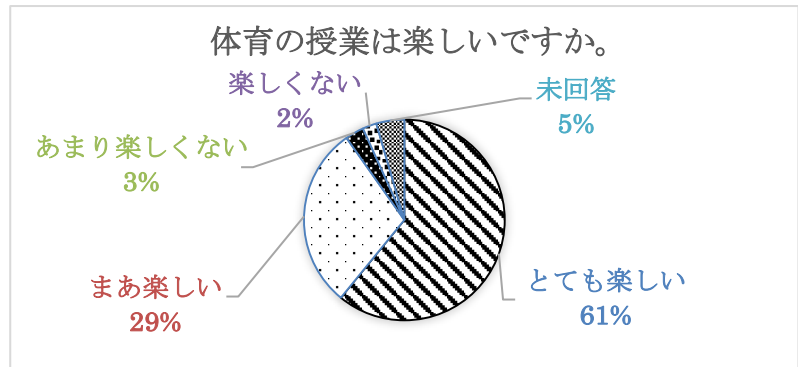
##### 【児童から見た特性】

- ・低学年から身近な遊び道具としてフープは用いられてきたため、取り組みやすい運動である。
- ・フープの主な運動として腰で回すことが挙がるが、ほかにも多様な動きをすることで楽しさを味わうことのできる運動である。
- ・姿勢、人数、方向、速さ、移動方法、回数、距離、ゲーム化などの動きを工夫することにも着目させることで、友達と関わり合うことの楽しさを感じられる運動である。

## ○児童の実態

4年2組の児童は、全体的に体を動かすことが好きな児童が多くいる。休み時間は外に出て鬼ごっこやドッジボールをして遊んでおり、サッカーやソフトボールなど学校外でもスポーツに親しむ児童が多くいる。しかし、残りの児童は、外遊びを好まず教室で過ごすことが多く、差がはっきりしている。

進んで運動をしたがらない児童もいる中で、4年生全員を対象としたアンケートでは、約90%の児童が体育の授業を楽しいと感じていることが分かった。特に学習の中で「できた」と実感できることが児童の「楽しい」に繋がっている。そこで本単元の学習では、誰にでもできる簡単な動きから取り組み、さらに動きを工夫したり難しい動きに挑戦したりと、児童の行いたい動きを行う活動を通して、「できる」実感を積み重ねていく。また、本校では休み時間にフープで遊ぶことができる。フープを扱った学習を行うことで、学習以外の休み時間など外遊びのきっかけとなるような授業にしていきたい。

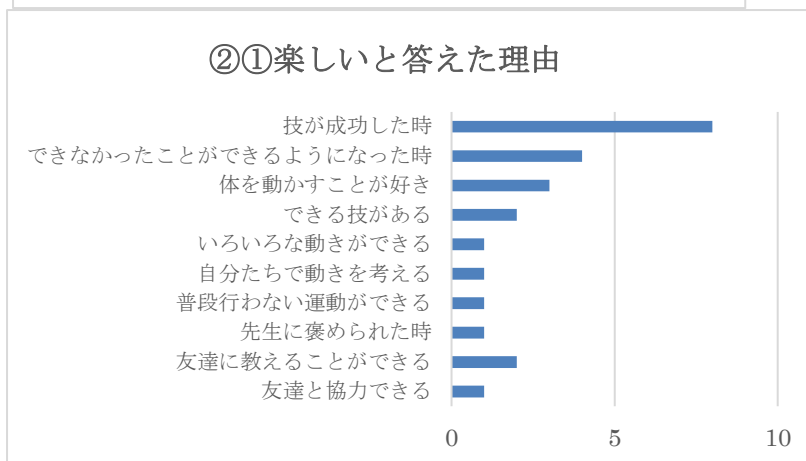
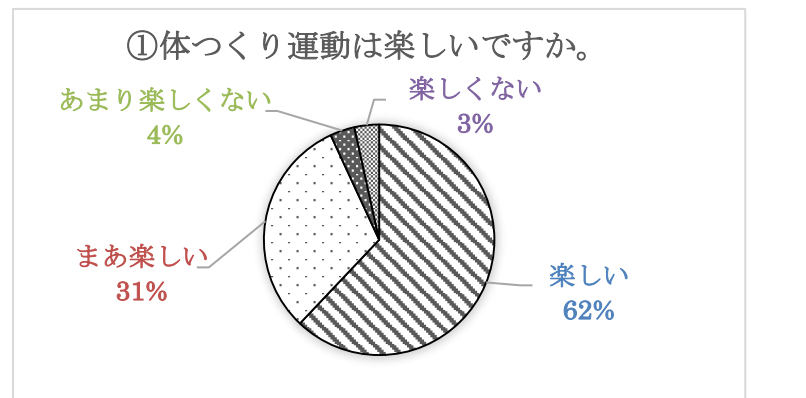


4年2組の児童を対象とした事前アンケートの結果(7月20日実施)は以下の通りである。

①の結果から、体づくり運動を楽しいと感じている児童が93%いることが分かる。

②の楽しいと答えた理由としては、「技が成功したとき」、「できなかったことができるようになったとき」などが挙げられている。4年生全員を対象としたアンケート結果同様に、やはり「できた」と実感できることが、児童の「楽しい」に繋がっていることが分かる。その反面、①で「楽しくない」と回答した児童は、「苦手だから」、「上手にできないから」という理由を挙げていた。この結果を受けて今回の授業では、誰にでもできるような簡単な動きや、それを工夫した動きを行う活動を通して、「できた」を積み重ねることで成功体験を積ませたい。さらに苦手意識がある児童も、「自分にもできた」と感じるような手立てを取り入れることで、児童の主体性を高めていく。

また、「友達に教えることができる」、「友達と協力できる」など、関わり合いを通して活動が楽しいと感じている児童もいることが分かった。本研究のテーマが「友達と高め合う児童の育成」であることから、児童が関わり合いを感じられるような活動を取り入れて授業を展開していく。学習活動の中で友達と動きを見付ける時間や、見付けた動きを伝える時間など、友達と関わり合う時間を設定し、関わり合って運動する喜びを味わわせたい。



## 課題解決の視点

- ① 児童が「できた」と感じるための工夫
- ② 自他の運動の見方を知るための工夫
- ③ 友達と運動の様子を伝え合うための工夫

### ○テーマに迫る手立て

<p>児童が「できた」と感じるための工夫</p>	<p><b>単元の導入</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・知る学習段階（第1時）では、児童が一人で自由に、フープを使った動きをじっくり経験できる時間を確保する。その上で、見つけた良い動きや、行ってみたい楽しいと感じた動きをお互いに見合い、実際に取り組んでみる。導入段階で互いの考えや動きを認め合うことで、苦手意識を軽減し、前向きに取り組めるよう経験の差を補っていく。</li></ul> <p><b>単元の構成</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・第1・2時は主に一人でフープを使った動きに取り組むが、第3・4時には人数を増やして一緒にフープを使った動きに取り組むようにする。また、第2時以降は「～しながら、～する。」といった動きを組み合わせている児童を称賛する。これらのことを通して、動きの質を徐々に高めることができるようにする。</li></ul> <p><b>技（動き）の紹介カード「フラフープアイランドマップ」</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・本単元のテーマ「フープを使って探検をする」の世界観に児童が浸り、楽しみながら取り組むことができるような学習カードを用いる。冒険の地図を模した学習カードに、取り組んだ技を動きの種類ごとに分けて書き込むことで、動きの種類を児童が意識し、多様な動きに挑戦することができるようにする。また、島の名前を自分たちで付けたり、取り組んだ技を思い思いに書き込んだりすることで、自分の取り組んだ動きについて児童が主体的に表現することができるようにする。</li></ul>
<p>自他の運動の見方を知るための工夫</p>	<p><b>見つけた動きの掲示</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・児童が見つけた動きにオリジナルの名前を付けたり、絵をかいたりする。それを掲示することで、動きの共有を図る。また、動きの種類ごとに分類して掲示することで、児童がそれらを組み合わせて、新たな動きを見付けることができるヒントになるようにする。</li></ul> <p><b>教師の言葉掛けの工夫</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・児童が互いの動きを見合う際に、視点を絞って見ることができるよう、「手首の使い方に注目してみよう。」「どこがよかったのかな。」等教師が声をかけたり、問いかけたりする。特に、姿勢、人数、方向、速さ、リズム、移動方法、回数、距離、ゲーム化等に注目することで動きの工夫がしやすくなるため、これらの視点について教師が意図的に言葉掛けを行うようにする。</li></ul> <p><b>ICT の活用</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・「見付けタイム」で、児童が全体の場で自分の取り組んだ動きを紹介している様子を教員が動画で撮影する。学年で共有し、学級で出なかった良い動きが他クラスで見られた場合には紹介し、学年全体で様々な動きに取り組むことができるようにする。</li></ul> <p><b>見合う場の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>・学習の初めは、教師を中心に大きな一重円の形で各々運動する。一重円にすることで、互いの動きを見ながら活動することができるため、友達の真似をしたり、その動きをさらに工夫してみたりすることができるからである。児童がフープを投げたり、転がしたりする様子が見られるようになったら、安全面を考慮して、動きの種類ごとに場の設定（「島」と名付ける。）を行う。</li></ul>

<p>友達と運動の様子を伝え合うための工夫</p>	<p><b>テーマ設定・グループ編成の工夫</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本単元の「フープを使って探検をする」というテーマを受けて、「たんけん隊」と「家族」との2種類のグループの設定をする。</li> <li>「たんけん隊」は、第3・4時の「たんけんタイム」で、共に動きの追及をするグループである。(移動教室でいう「行動班」。) 1グループ3名程度で構成し、互いの動きを見合ったり、アドバイスをし合ったりして「探検」をする。</li> <li>「家族」は1グループ4名程度とし、「団らんタイム」に各々「旅の思い出(どのような動きを行ったか。)」について報告し合うグループである。(移動教室でいう「生活班」。) この「家族」と集合し、語り合うこと場を設定することで、目的意識をもって運動に取り組み、進んで伝え合う活動を行うことができるようにする。</li> </ul> <p><b>話型の設定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達に動きを伝えるときに話しやすいよう、話型を用いる。</li> <li>(例)「〇〇さんと「△△島」で楽しんできました。□□すると上手にできることを発見しました。」</li> </ul>
---------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4 単元の指導と評価の計画（全4時間）

時間	1	2	3（本時）	4
学習段階	知る （個人）	つかむ （個人→人数）	深める （人数）	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを使って、多様な動きをつくる運動の行い方や動きを知ることができるようにする。☒</li> <li>フープを使った多様な動きをつくる運動に進んで取り組むことができるようにする。☒</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを使った基本的な動きができるようにする。☒</li> <li>フープを使って多様な動きをつくる運動の友達の良い動き方を見付け、自分の動きに取り入れることができるようにする。☒</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。☒</li> <li>互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認めることができるようにする。☒</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>フープを使って、基本的な動きを組み合わせた動きができるようにする。☒</li> <li>フープを使って多様な動きをつくる運動の基本的な動きの組み合わせを選ぶことができるようにする。☒</li> </ul>
学習活動	1めあての確認			
	フープの島に名前を付けよう。	友達の動きをよく見て、楽しい思い出をふやそう。	楽しかった思い出を家族と伝えよう。	1番の思い出を選んで、家族に伝えよう。
	2 用具の準備	2 用具の準備 3 準備運動		
	3 準備運動			
	4 探けんタイム① ○フープを使った運動（1人で行う）	4 探けんタイム① ○フープを使った運動（1人で行う）	4 探けんタイム① ○フープを使った運動（探けんたいで行う）	4 探けんタイム① ○フープを使った運動（探けんたいで行う）
	5 見付けタイム ○全体に向けて、動きを紹介する。	5 見付けタイム ○全体に向けて、動きを紹介する。	5 見付けタイム ○探けんたいで行った動きを全体で紹介する。	5 見付けタイム ○探けんたいで行った動きを全体で紹介する。
	6 探けんタイム② ○友達の動きを見て、取り入れる。 ○動きを工夫する。	6 探けんタイム② ○友達の動きを見て、取り入れる。 ○動きを工夫する。	6 探けんタイム② ○探けんたいで動きを工夫する。	6 探けんタイム② ○探けんたいで動きを工夫する。
	7 だんらんタイム ○行った動きを家族（4人）で共有する。	7 だんらんタイム ○行った動きを家族で共有する。	7 だんらんタイム ○行った動きを家族で共有する。	7 探けんタイム③ ○これまで行った動きを振り返り、一番伝えたい動きに取り組む。
	8 整理運動	8 整理運動 9 振り返り（クラス全体・個人） 10 片付け		8 だんらんタイム ○行った動きを家族で共有する。
	9 振り返り（クラス全体・個人）			9 整理運動
	10 片付け			10 振り返り（クラス全体・個人）
				11 片付け
評価の重点	知	① 学習カード	② 運動の様子	③ 運動の様子
	思		① 学習カード	② 学習カード
	主	① 運動の様子		② 運動の様子

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす評価」とする。

5 本時の活動計画（3/4）

(1) 本時の目標

- ◎友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。（表現）
- ・互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認めることができるようにする。（主体）

(2) 本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○めあて、学習内容の確認（導入7分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>㊦ 楽しかった思い出を、家族と伝え合おう。</b></p> </div> <p>○場・用具の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・4つの島の設定（回す・転がす・くぐる・跳ぶ）</li> </ul> <p>○準備運動</p>	<p>*「フラフープアイランドマップ」の拡大版を基に、前時までに出てきた動きを振り返り、本時の学習に生かせるようにする。</p> <p>*再度、「安心安全・楽しく行う」の約束を確認する。</p> <p>*安全面を考慮して場の設定を行う。</p>
<p><b>【探けんタイム①】（7分）</b></p> <p>○探けんたい（トリオ）で行いたい動きに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時で行った動き（個人）を生かして、人数を増やしてもできる動きに取り組む。</li> <li>・動きを組み合わせる。</li> </ul> <p><b>【見付けタイム】（4分）</b></p> <p>○真似できそうな動きをしているトリオを全体で見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のフープをその場で回して、友達の回っているフープを取る。</li> <li>・転がしたフープを順番に跳ぶ。</li> </ul> <p><b>【探けんタイム②】（8分）</b></p> <p>○見付けタイムを生かしてトリオで伝えたい動きに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見付けタイムで紹介された動きに取り組む。</li> <li>・トリオで新たな動きを工夫する。</li> </ul> <p><b>【だんらんタイム】（9分）</b></p> <p>○家族（4人）で行った動きを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・トリオで行った動きを家族に伝える。</li> <li>・伝えた動きを一緒にやってみる。</li> </ul>	<p>*前時の後半で出てきた人数で行う動きを紹介し、本時はトリオで行うことを確認する。</p> <p>*【探けんタイム①】では、フープの特性を生かした動きに取り組んでいるトリオを称賛する。</p> <p>*見付けタイムで紹介したい動きをしているグループには事前に声をかけておく。</p> <p>*【見付けタイム】では、探けんタイム②で取り組む動きが広がるように、やってみたくなるような動きを中心に紹介する。</p> <p>*次の探けんタイム②に繋がるように、どうやったらその動きができるのかコツを児童に聞き、全体で共有する。</p> <p>*【探けんタイム②】では、新たに動きを工夫しているトリオを称賛する。</p>
<p>○整理運動（終末10分）</p> <p>○まとめ・振り返り</p> <p>○片付け</p>	<p>*伝え合いが苦手な児童の手立てとして、話型を事前に配布しておく。</p> <p>*実際に動きながら伝え合いができているグループを価値づける。</p> <p>☆友達の良い動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えることができる。<b>表</b></p> <p>*使った部位を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>*全体で振り返り、その後個人の振り返りにまとめる。</p> <p>*協力して素早く安全に片付けられるように声をかける。</p>

体づくり運動年間指導計画（17時間）

時	1学期						2学期						3学期				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9 (本時)	10	11	12	13	14	15	16	17
学習内容 (3年)	体ほぐしの運動		○体を移動する運動 ・這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動き				○体のバランスを取る運動 ・回る、渡る、寝転ぶ、起きる、座る、立つ、などの動きや バランスを保つなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動				○用具を操作する運動 棒 ・用具を投げる、捕る、振るなどの動き						
	○一人で言う運動 ・5歩おに ・言うこと一緒、やること一緒		○用具を操作する運動 短なわ ・用具を跳ぶなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動				○用具を操作する運動 【竹馬・一輪車】 ・用具に乗る動き 【ボール】 ・用具をつかむ、持つ、降ろす、回すなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動				○用具を操作する運動 【フープ】 ・用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、投げる、捕る、転がす、くぐる、運ぶなどの動き 【長縄】 ・用具を跳ぶなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる動き						
学習内容 (4年)	○2～3人で行う運動 ・体でじゃんけん ・ペアでストレッチ		○体を移動する ・這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動き				○体を移動する運動 ・這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動き				○力試しの運動 ・人や物を押す、引く、運ぶ、支える、ぶら下がるなどの動き ・力比べをするなどの動き ○体を移動する ・這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動き						
	○グループで行う運動 ・UF0 ・救出ゲーム		○体のバランスを取る運動 ・回る、寝転ぶ、起きる、座る、立つ、などの動き 【平均台】 ・渡るなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動 ・バランスをとりながら移動するなどの動き				○用具を操作する運動 【フープ】 ・用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、転がす、くぐる、投げる、捕る、跳ぶなどの動き 【長縄】 ・用具を跳ぶなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動 ・用具を操作しながら移動するなどの動き				○用具を操作する運動 【ボール】 ・用具をつかむ、持つ、降ろす、回す、投げる、捕るなどの動き 【短縄】 ・用具を跳ぶなどの動き 【一輪車・竹馬】 ・用具に乗るなどの動き ○基本的な動きを組み合わせる運動 ・用具を操作しながら移動するなどの動き						



