

単元について

○ 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育科第5学年及び第6学年において「B 器械運動 ア マット運動」として位置付けられている。低学年では、「器械・器具を使っての運動遊び」、中・高学年では「器械運動」となっており、その中で、マット運動の技能は、低学年では、「いろいろな方向で転がり、手で支えて体の保持や回転をすること」、中学年では、「基本的な回転技や倒立技をすること」、高学年では、「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」となっており、その発達段階に応じて系統性が明確になっている。

マット運動は、技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりする時に楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、マット運動に集団で取り組み、一人一人ができる技を組み合わせ、調子を合わせて演技する活動を取り入れることもできる。高学年のマット運動は、回転技や倒立技に一人一人の児童が自己の能力に適した技に取り組んだり、その技がある程度できるようにしたりするとともに、同じ技を繰り返したり、技を組み合わせたりできるようにすることが課題である。一人一人の課題解決のために、それぞれの技のポイントを理解して練習したり、自己の技能に応じた場を選んだり、仲間を励まし合い、助け合ったりして学習を進めていくことができる単元である。

○ 児童観

本学級の児童は、休憩時間には外で遊ぶことが多い。一方では、外に出ることをあまり好まない児童も数名いるが、比較的体を動かすことを好む児童が多い。

「体育学習に関するアンケート」（平成30年5月30日実施 回答数31名）の結果は次の通りであった。マット運動が、「好き」・「どちらかといえば好き」と答えた児童は、61%で、その理由として、「技ができるとうれしいから」が多かった。逆にマット運動が、「嫌い」・「どちらかといえば嫌い」と答えた児童は39%で、理由として、「運動が苦手」が多かった。この結果から、マット運動への興味、関心、技能の実態をみると個人差があるが、全体的には、意欲的に取り組もうとしている児童の方が多いことがわかる。昨年度までのマット運動の技の習得率は、前転、後転は100%。開脚前転、開脚後転は75%である。しかし、側方倒立回転42%、壁倒立58%など倒立系の技の習得率は低いことがわかる。また、これまでの組体操の取組などから、腕で自らの体を支持することや相手を支える腕力、逆さ感覚やバランス感覚において課題が多い児童が目立つ。さらに、「マット運動ができるようになるためにはどうしたらよいか？」の問いに対して、一番割合が多かったのが、「グループで友だちと教え合う」が43%、次に「たくさん練習する」が29%であった。児童が意欲的に取り組むためには、運動量の確保をし、友達と教え合いの場を設定して学習を進めていく必要があることが分かる。

○ 指導観

まず、単元全体を通じて、準備運動の中に、頭・背中・腰の順次接触の感覚を養う「ゆりかご」や、「かえるの逆立ち」「かえるの足打ち」などを取り入れ、自らの体を支えることや逆さ感覚を身に付ける運動を行っていくことで、マット運動の基本的な技能を身に付けていく。

課題の設定では、運動会で行った表現「組体操」を想起し、技をそろえることの楽しさや美しさを振り返るとともに、他校の6年生が取り組んだ創作マットの映像を見ることで、自分たちもやってみたい、できるのではないかという意欲をもたせる。そして、最後にグループごとに発表会をすることを伝え、ゴールの姿をイメージする。

情報収集の段階では、まず自己の課題を知るために、本単元で取り組む基本的な技として、回転技、倒立技の練習を行う。技のポイントを示したチェック表を活用させ、自分の課題を理解した上で、技

のポイントを意識した練習を行わせ、できる技を増やし、発展的な技にも取り組めるようにする。それぞれの課題に応じて段階的に練習ができるように場の設定を工夫したり、練習時間を十分確保したりするとともに、ペアやグループで動きを見合ってアドバイスしながら全ての児童が楽しみながら進めていけるようにしたい。

整理・分析の段階では、グループ活動を取り入れ、メンバーそれぞれの習得している技や方形のマットでの動き方を関連付けたり、構成を工夫したりして、創作マットを1場面ずつ作り上げていく。場面ごとに「1前転系」、「2後転系」、「3倒立系」、「4全ての技の組み合わせ」というように行う技を指定しておくことで、一定の条件のもとで創意工夫できるようにしていく。また、ペアグループでタブレット等の動画機能を利用し、お互いの演技を撮影して、見せ合い、アドバイスし合うことで、課題を明確に意識した練習を行えるようにし、演技の完成度を上げていく。また、体育の授業を行った日は、毎日書いている日記を体育日記として、授業で見つけた技のこつや友達の演技を見て気付いたこと、技の組み合わせのときに考えたことなどの視点を指定して書くことで、個の思考を見取っていく。

まとめ・創造・表現の段階では、各グループの発表を見合い、評価の視点を「技の組み合わせの工夫」「技のきれいさ（動きが合っているか）」などの視点で互いに評価をする。

振り返りの段階では、自分たちのグループの発表やほかのグループの発表を見て、友達の頑張りや自分の成長について交流し合い、運動することのよさを実感することを通して、日常生活でも積極的に運動しようとする意欲を高めていきたい。

単元の目標

- マット運動について安定した基本技や発展技を身に付けることができる。 【技能】
- マット運動の技を高めたり、組み合わせたりする楽しさや喜びに触れることができるように進んで取り組もうとする。 【態度】
- 力にあった課題解決を目指して、練習の仕方や技の組み合わせ方を工夫することができる。 【思考・判断】

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・判断	運動の技能
マット運動をする上での約束を守り、基本的な技や発展的な技の習得や技を組み合わせたりすることに進んで取り組もうとしている。	力に合った課題の解決のために練習の場を選択したり、技と技を関連付け、グループのメンバー一人一人の力に合った技の組み合わせ方を考え構成を工夫したりしている。	マット運動について安定した基本技や発展技を身に付けている。

単元で育成したい資質・能力

	A	B
【主体性】	<ul style="list-style-type: none"> マット運動をする上での、約束を守り、お互いの役割を決めて観察し合うなどグループで助け合いながら、基本的な技や発展的な技の習得や技を組み合わせることに意欲的に取り組もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> マット運動をする上での、約束を守り基本的な技や発展的な技の習得や技を組み合わせることに進んで取り組もうとしている。
【思考力】	<ul style="list-style-type: none"> 力に合った課題の解決のために練習の場を選択したり、技と技を関連付け、グループのメンバー一人一人の力に合った技の組み合わせ方を考え構成を工夫したりするとともに、観察し合って見つけたこつや分かったことを伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 力に合った課題の解決のために練習の場を選択したり、技と技を関連付け、グループのメンバー一人一人の力に合った技の組み合わせ方を考え構成を工夫したりしている。
【自己理解】	<ul style="list-style-type: none"> マット運動の技の練習やグループで技を組み合わせることで創作マットづくりを通して、技を習得する喜びやグループで動きを合わせて行う楽しさや喜びを感じ、自己の成長とグループのメンバーの成長に気付き、次の学習へ学びをつなげようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> マット運動の技の練習やグループで技を組み合わせることで創作マットづくりを通して、技を習得する喜びやグループで動きを合わせて技を行う楽しさや喜びを感じ、自己の成長に気付いている。

指導と評価の計画

全 10 時間

次	時	学習内容	評価			
			関	思	技	評価方法
一	1	<p>課題の設定（1）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○運動会で行った組体操を想起し、友達と協力して技を作る喜びや集団で行う美しさを画像で見たり、創作マットの映像を見たりして、創作マットに関心を持ち、学習の進め方について見通しをもつ。 ・創作マットについて知る。 ・ゴールの見通しをもち、学習計画を立て、単元で付けたい力について考える。 ○既習のマット運動の技を確認し、自らの課題をつかむ。 ・自分ができる技について確認する。 	○			<ul style="list-style-type: none"> ・創作マットに興味をもち、マット運動に意欲的に取り組もうとしている。 <p>行動観察</p>
二	2	<p>情報の収集（3）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○マット運動の基本的な技の練習をする。 ・回転技の練習をする。（跳び前転、開脚前転、開脚後転、倒立前転など） ・順次接触、手をつく位置、目線、足の接地面などポイントをつかむ。 			○	<ul style="list-style-type: none"> ・回転技のポイントを意識して技の練習をしている。 <p>行動観察 学習カード</p>

次	時	学習内容	評価				
			関	思	技	評価基準	評価方法
三	3	○マット運動の基本的な技の練習をする。 ・倒立技の練習をする。(壁倒立, 頭倒立, 補助倒立, 側方倒立回転, ロンダートなど) ・逆さ感覚を身に付け, 腰を上げること, 手の位置, 目線などポイントをつかむ。			○	・倒立技のポイントを意識して技の練習をしている。	行動観察 学習カード
	4	○マット運動の基本的な技や発展的な技の練習をする。 ・回転技, 倒立技の基本的な技や回転技, 倒立技の発展的な技の練習をする。 ・これまでの基本技が連続でできることや伸膝後転やロンダートなどの発展技に取り組む。			○	・回転技や倒立技のポイントを意識して, 基本的な技や発展的な技を練習している。	行動観察 学習カード
	5	整理・分析 (4) ○グループで1場面の創作マットづくりをする。 ・グループのメンバーの技の習得に合わせて, 前転系の技を活用し, 組み合わせを考えながら1場面目をつくる。 ・ペアグループで見せ合い, アドバイスをする。			○	・前転系の技を活用し自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で, 技の組み合わせや動きを関連付けて考えている。	行動観察 学習カード
	6	○グループで2場面の創作マットづくりをする。 ・グループのメンバーの技の習得に合わせて, 後転系の技を活用し, 組み合わせを考えながら2場面目をつくる。 ・ペアグループで見せ合い, アドバイスをする。 【本時】			○	・後転系の技を活用し自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で, 技の組み合わせや動きを関連付けて考えている。	行動観察 学習カード
	7	○グループで3場面の創作マットづくりをする。 ・グループのメンバーの技の習得に合わせて, 倒立系の技を活用し, 組み合わせを考えながら3場面目をつくる。 ・ペアグループで見せ合い, アドバイスをする。			○	・倒立形の技を活用し自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で, 技の組み合わせや動きを関連付けて考えている。	行動観察 学習カード
	8	○グループで創作マットづくりをする。 ・グループのメンバーの技の習得に合わせて, できる技を自由に使って組み合わせを考えながら4場面目をつくる。 ・ペアグループと見せ合いアドバイスをする。			○	・全ての技を活用し自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で技の組み合わせや動きを関連付けて考えている	行動観察 学習カード
	9	まとめ・創造・表現 (1.5) ○「創作マット発表会」を行う。 ・全部のグループ創作マットの発表を行い, 技の組み合わせの工夫や技のきれいさなどについて互いに評価をする。			○	・創作マット発表会でグループで動きを合わせて技を見せることに喜びを感じ意欲的に取り組もうとしている。	行動観察 学習カード
	10	振り返り (0.5) 学びのモニタリング ○自らの学びや学び方を振り返る。 ・単元の初めに立てた「ゴールの見通し」の視点で学習カードを基に自らの学びを振り返る。			○	・単元を通して, できるようになった技が増えたり, グループで動きを合わせて技がきれいになれるようになったりしたことや喜びを感じ, 自分やグループの成長に気付いている。	発言 行動観察 学習カード

本時の学習

(1) 本時の目標

- グループのメンバーの技の習得に合わせて、後転系の技を活用し、組み合わせを考えることができる。

(2) 本時の評価規準

- 後転系の自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で、技の組み合わせや動きを関連付けて考えている。

【思考・判断】

(3) 本時の学習展開 (6 時間目 / 全 10 時間)

学習活動 ○主な発問 ・予想される児童の反応 □思考の場の工夫	◇指導上の留意事項 ★めざす児童の姿 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価規準〔観点〕 (評価方法) ◎本時で付けたい力
1 準備運動をする。 ゆりかご、かえるの逆立ち かえるの足打ち 動物歩き前転 2 本時の学習課題を確認する。 めあて _____ グループで後転系の技の組み合わせを考えて、創作マット2場面を作ろう。	◇グループでひとつのマットを使い、技能を高める基本的な動きの運動を取り入れる。	
本時のゴールの見通し A ：自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で、技の組み合わせや動きを関連付けて考え、構成の工夫（より動きのおもしろさ、美しさ）をしている。 B ：自分のできる技とグループのメンバーができる技の中で、技の組み合わせや動きを関連付けて考えている。		
3 技の練習タイム① ○後転系の技の習得のための練習をしよう。発展技、伸膝後転に挑戦しよう。 ・後転で頭がうまく抜けないから、隙間マットで練習しよう。 ・開脚後転で上手く立てないから、段差マットで練習しよう。 ・伸膝後転に挑戦してみよう。始めは坂道マットからやってみよう。 4 創作マット2場面づくりをする。 ○後転系の技の組み合わせと動きを工夫して2場面を考えてみよう。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content;"> □思考の場の工夫 関連付ける グループのメンバーができる技とマットでの動きを関連付けて、ホワイトボードに書き込みながら考える。 </div>	◇それぞれの技の習得段階を示した学習カードで確認し、課題を明確にもたせる。 ◆習得段階に合わせて場の掲示を示し、選択させる。 ◇場の設定で、どこでどんな練習ができるか分かるように掲示しておく。 ◆自らの課題に合わせた練習ができるように学習カードを参考にさせる。 ◇動き方や技の選択をホワイトボードに書き込みながら考えるようにする。 ◇1 場面づくりで留意した点（動きを合わせること、マット上での動き方の工夫）を想起させ、2 場面づくりでも同様に考えさせる。 ◆動き方の例示を参考に話し合いに参加できるようにする。	

<p>学習活動</p> <p>○主な発問</p> <p>・予想される児童の反応</p> <p>□思考の場の工夫</p>	<p>◇指導上の留意事項</p> <p>★めざす児童の姿</p> <p>◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て</p>	<p>評価規準〔観点〕</p> <p>(評価方法)</p> <p>◎本時で付けたい力</p>
<p>・後転をマットの中央に向かってやってみよう。次は開脚後転で元の位置に戻ろう。</p> <p>・連続で後転を2回して3回目は開脚後転にしよう。</p> <p>・動きを合わせるために声をかけよう。</p> <p>5 ペアグループで見せ合い、アドバイスし合う。</p> <p>○ペアグループ同士で、ミニ発表会をしよう。</p> <p>・動きがぴったり合っていてよかったよ。</p> <p>・開脚後転の時、膝が少し曲がっているから伸ばすともっと良いよ。</p> <p>6 本時の振り返りをする。</p> <p>○めあてにそって振り返り、友達の良かったところ、頑張りを振り返りましょう。</p>	<p>◇演技を見る視点を明確に示し、タブレットの動画機能を使用してお互いの演技を振り返り、アドバイスをしやすくする。</p> <p>◆技の完成度、動きの揃い具合、動きの面白さを意識させるために、アドバイスの視点を掲示をする。</p> <p>◇めあてを確認し、めあてに対しての振り返りをする。</p>	<p>◎グループのメンバーができる技とマット上での動きを関連付けながら考えている。[思考・判断] (行動観察・学習カード)</p>
<p>★めざす児童の姿</p> <p>後転や開脚後転を組み合わせ、2場面を作ることができました。マットの中での動きも色々な方向で技ができたので良かったです。</p>		

(4) 板書計画

気持ちと動きを合わせて 創作マット

めあて グループで後転系の技の組み合わせを考えて、創作マット2場面を作ろう。

A 技の組み合わせ、構成の工夫 (動きのおもしろさ、美しさ)。

B 技の組み合わせ

ている。

① 準備運動

② 技の練習タイム 後転系のみ

③ 2場面づくり

④ ミニ発表会&アドバイスタイム

⑤ ふりかえり

振り返り

後転系の技で動きをあわせることができたのでうれしかったです。技の組み合わせをグループで相談して決められて良かったです。

技の練習タイム①の場の設定

隙間マット

段差マット

坂道マット

アドバイスの視点

- ・動きのそろい具合
- ・技がきれいにできていたか
- ・動きのおもしろさ

<参考> 「学びのモニタリング」

- 5 とよめば
できた
- 4 できた
- 3 できた
- 2 できなかつた
- 1 できなかつた

思考力・・・**考えて動く**
 力に合った練習の場を選んだり、創作マットの技の組み合わせを考えたりすることができた。

- 5 とよめば
できた
- 4 できた
- 3 できた
- 2 できなかつた
- 1 できなかつた

主体性・・・**自分から進んで動く**
 約束を守り、技の習得や創作マットづくりに進んで取り組むことができた。

学びのモニタリング 器械運動 創作マット
 気持ちと動きを合わせて

創作マットを振り返って

- 5 とよめば
できた
- 4 できた
- 3 できた
- 2 できなかつた
- 1 できなかつた

自己理解・・・**自分やチームの成長**
 技の習得や創作マットづくりを通して、技を行う楽しさを感じたり、自分ができるようになったことやチームでがんばったことに気付いたりすることができた。

名前 ()

