

## 4・教育実践報告（学習指導案）

### 「体育」（長なわ）学習指導案

1. 日時 令和4年12月7日（水） 第2時限（10：30～11：10）

2. 場所

3. 学部・学年・組 小学部

4. 単元（題材）名 「長なわマスターになろう！」

5. 単元（題材）目標

- ・長なわを通して、動くタイミングやリズムを掴んで跳ぶことができる。
- ・走ったり、跳んだりして身体を動かすことの楽しさを表現することができる。
- ・長なわのきまりを守り、友だちと一緒に運動することができる。

6. 教材観

本単元に関しては、特別支援学校学習指導要領小学部体育科の内容である、1段階C走・跳の運動遊び「ア 教師と一緒に、走ったり、跳んだりして楽しく体を動かすこと」「ウ 簡単な合図や指示に従って、走・跳の運動遊びをしようとする」と、2段階C走・跳の運動「ア 教師の支援を受けながら、楽しく走・跳の基本的な運動をすること」「ウ 簡単なきまりを守り、友達とともに安全に楽しく、走・跳の基本的な運動をしようとする」とを取り上げる。

本教材『長なわ』は、縄を回す人のリズムにタイミングを合わせて跳ぶ運動である。なわとびは全身運動であり、手足の調整力、持久力、リズムやタイミングの感覚が育まれる。特に、児童期である児童らは、いろいろな跳び方に取り組むことにより身体の協調性や体力を高められることが期待できる。また、いろいろな技に対してそれぞれの目標に合わせて課題を設定して挑戦したり、できる技を組み合わせたり、新しい跳び方を見つけたりするなど様々な遊び方ができる運動である。

前期の体育の授業では、バトンを使った「リレー」、ボールを使った「キックベースボール」、ツートンカラーディスクを使った「ひっくり返しゲーム」を学習している。いずれの教材においても、身体を動かすことを楽しみながら、友だちと協力して運動を行うことやチームに分かれて勝負をすることなど、児童たち同士で活動できる授業を行ってきた。

これらの学習活動の中で、タイミングをつかむこと、身体をかがませることやジャンプすることが苦手な児童が多くいることがわかった。そのことから、長なわに取り組むことで動く縄の跳ぶタイミングをつかんだり、跳ぶために全身を動かしながら身体をかがめて、ジャンプしたりすることをねらいとしている。

7. 指導観

指導に当たっては、児童が見通しをもって授業に参加できるように毎時間同じ流れで授業を構造化し、ホワイトボードを使って視覚支援を行っている。

体操では、カードを使って動きの指示を促すことや、簡単な言葉で指示をすること、掛け声の掛け合いをすることを大切にしながら行う。その際、体操方法を2パターン設定し、児童の実態に合わせて変えるようにする。「アキレス腱伸ばし」は、通常のやり方に加えて平均台等を使って片足を上げて後ろ足を伸ばすなど工夫している。また、ランニングでは、児童の実態に合わせて走るスピードを調整できるように促したり、言葉のかけ方を意識したりし、全員が無理なく参加できるようにする。

長なわでは、綱渡り、ロープまわし、によろによる、通り抜け・ジャンプという課題を設定し、それぞれの縄の動きに変化をつけることを意図としている。そうすることで、縄が変化しても「跳ぶ」ということは変わらないことが分かりやすい。また、児童の新しいことが「できた」「できるようになった」という達成感や喜

び、「こうしたらできるかも」というポジティブな思いをもつことができる。また、いろいろな技を行うことであれもやってみたい、これもできそうという意欲が芽生えることにも期待ができる。

もっといろいろな技に挑戦したいという児童の声を聞き、チャレンジタイムを設けた。この活動では、長なわ遊びの『郵便屋さんの落とし物』を行う。児童が自身でやるかやらないかを決め、挙手をして意思表示することで、選択する力や挑戦する姿勢が育まれると考える。また、友だちの跳んでいる姿を見て、その姿がロールモデルとなり、「自分もやってみたい」という思いをひき出せるようにする。振り返りでは、指導者含め児童たちでその日の長なわマスターを決めるようにし、第三次7時では今までの得点を合計して本単元の長なわマスターを決める。そうすることでより友だちの跳んでいる様子を見る学習につながると考える。また、「マスターになる」ということを児童たちに意識させ目標ができることで主体的な学びや深い学びにつながる。

この学習を通して、児童の基礎的運動能力の向上と、今後休み時間等に児童同士の遊びの幅が増えることを期待している。また、目標に向かってチャレンジする経験を通し、これからの課題に自身で乗り越えられる力を異なる環境でも発揮してほしい。

## 8. 単元（題材）の評価規準

A 知識及び技能	B 思考力・判断力・表現力	C 主体的に学習に取り組む態度
① 長なわの動くタイミングやリズムを掴んで跳ぶことができる。	① 友だちと一緒に楽しく運動することができる。	① 見通しをもって次の活動に参加することができる。
② 指導者の指示を聞いて、身体を動かすことができる。	② 順番や決まりを守って活動することができる。	② 友だちの跳んでいる様子に注目することができる。

## 9. 単元の指導と評価の計画（全7時間、本時は第6時）

次	時	学習内容	学習活動	指導上の留意点	評価基準（評価方法）
第一次	1 ・ 2	【長なわマスターになろう！】  ・体操 ・ランニング	・長なわをする。 ○縄渡り ○ロープまわし ○よろよろ（横） ○通り抜け	・長なわの遊び方や跳び方がわかるよう、一つひとつ指導者が見本を見せる。 ・なわとびは一人ずつ行う。	A② C②

第二次	3 ・ 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長なわ</li> <li>・振り返り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長なわをする。</li> <li>○縄渡り</li> <li>○ロープまわし</li> <li>(2人で) ○に</li> <li>よるよる (縦) ○</li> <li>通り抜け・跳ぶ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちの跳んでいる様子をしっかり見れるよう、ゆとりのある時間を確保する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A②</li> <li>B①</li> <li>C①②</li> </ul>
第三次	5 ・ 6 (本時) ・ 7	<p>【マスターになって、いろんな技に挑戦しよう！】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体操</li> <li>・ランニング</li> <li>・長なわ</li> <li>・チャレンジタイム</li> <li>・振り返り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長なわをする。</li> <li>○縄渡り</li> <li>○ロープまわし</li> <li>(2人で)</li> <li>○によるよる (ランダム) ○</li> <li>通り抜け・跳ぶ</li> <li>・チャレンジタイム。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・縄を跳ぶペアは決めておき、縄のランダムは児童の実態に合わせて動かす。</li> <li>・積極的にチャレンジタイムに参加できるように、児童が知っている遊びを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A①</li> <li>B①②</li> <li>C①②</li> </ul>

## 10. 本時の展開

### (1) 本時の目標

- ・指導者の指示を聞いて長なわの跳び方を知ったり、体操カードを見て体操をしたりする。
  - ・順番や長なわの決まりを守って活動する。
- ・自分で長なわでの課題設定をする。

### (2) 本時の評価規準

- ・指導者の指示を聞いて長なわの跳び方を知り、掛け声を言ったり、相づちでカウントをとったりしながら体操することができる。
- ・順番や長なわの決まりを守って縄跳びの技術を知ることや、様々な跳び方で活動することができる。
- ・自分で跳び方を考えたり、チャレンジタイムに参加したりすることができる。

### (3) 本時で扱う教材・教具

- ・ホワイトボード ・マーカーペン ・長なわ ・スピーカー ・iPhone ・顔写真カード
- ・マスターカード ・丸フープ ・平均台 ・体操カード ・ポール ・三角コーン

### (4) 本時の学習過程

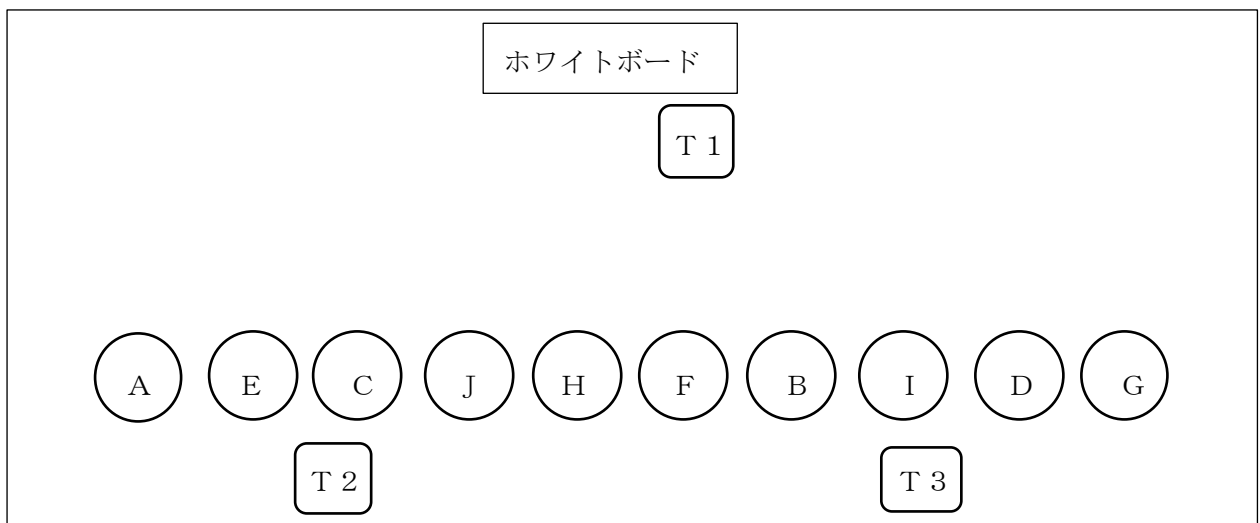
時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準 (評価方法)
----	-----------	------------------	----------------

<p>15分 導入</p>	<p>1. はじまりのあいさつをする。 (今日の当番)</p> <p>2. 本時の予定を知る。</p> <p>3. 体操をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当番の児童に合わせて手話等を使って挨拶する。当番の児童の方を向くように促す。</li> <li>・ホワイトボードに本時の予定を提示し、一つひとつ内容をカード等で示す。視覚的に見通しをもつことができるようにする。</li> <li>・マスクを外して籠に入れるように促す。</li> </ul>	
	<p>4. ランニングをする。</p> <p>5. 休憩</p>	<p>す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体操カードを児童が見える位置まで持っていき、動きがわかるようにする。また、全員ができていないかを確認してから、「1, 2, 3, 4」と掛け声をかける。</li> <li>・2列目の児童は平均台の上に片足を置いて、体操できるように準備する。</li> <li>・簡単な言葉で体操の仕方を説明する。</li> <li>・線の外側を走るように、三角コーンを置いてコースを示す。</li> <li>・走ることが意識づけられる曲を流す。</li> <li>・排泄に行くことや、全員が水分補給をすることを促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指導者の指示を聞いて掛け声を言ったり、相づちでカウントをとったりしながら体操することができる。</li> </ul>
<p>25分 展開</p>	<p>6. 長なわをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・縄渡り</li> <li>・ロープまわし（2人で）</li> <li>・によろによろ（ランダム）</li> <li>・通り抜け、跳ぶ</li> </ul> <p>○チャレンジタイム 「郵便屋さんの落とし物」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・参加したい児童を聞く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次の番の児童がわかるように、丸フープで待機場所を示しておく。また、順番がバラバラにならないように座席順で活動を行うようにする。</li> <li>・ロープまわしやによろによろなどのスピードは児童の実態に合わせて行う。</li> <li>・チャレンジしたい児童を聞いて、挙手ができている児童を当てるようにする。</li> <li>・難しいことでもチャレンジすることに意味があることを伝えるようにする。</li> <li>・マスクをつけるように促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指導者の指示を聞いて跳び方を知ることができる。</li> <li>・順番や決まりを守って縄跳びの技術を知り、様々な跳び方で活動することができる。</li> <li>・自分で跳び方を考えたり、チャレンジタイムに参加したりすることができる。</li> </ul>

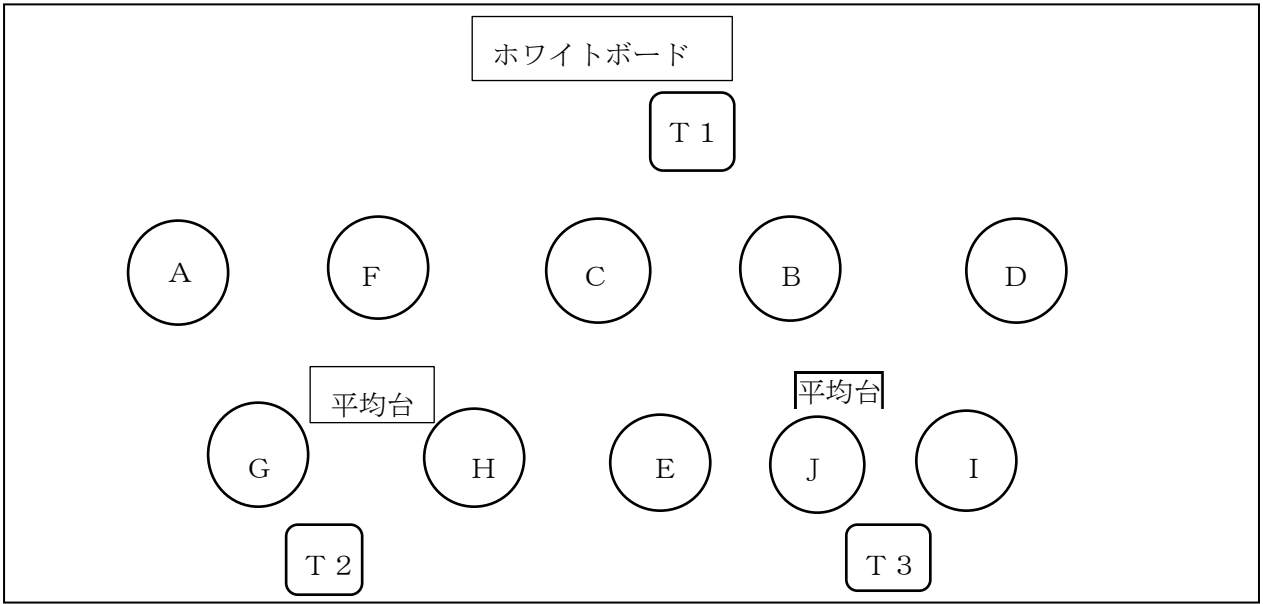
5分 まとめ	<p>7. 本時の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童たちが長なわマスターを決め、マスターカードをホワイトボードに貼る。</li> </ul> <p>8. おわりのあいさつをする。 (今日の当番)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自身や友だちのできたことや頑張ったことを振り返り、長なわマスターを決め、顔写真の下にマスターカードを貼るように促す。(3人ずつ行う)</li> <li>・当番の児童に合わせて手話等を使って挨拶をする。当番の児童の方を向くように促す。</li> </ul>	
-----------	---	---	--

(5) 教室配置等 (正面を上にして、児童や指導者の位置、準備した教材・教具の位置、配置等を示す。)

1・2・5・7・8



3



6

