

**(9) 2021年度前期の  
【単元構想シート】と実践記録**

(9-①) 校内研究授業「体育科: サッと素早くミッションクリア」  
2年5組 白鷺学級

6月9日(水) 2校時

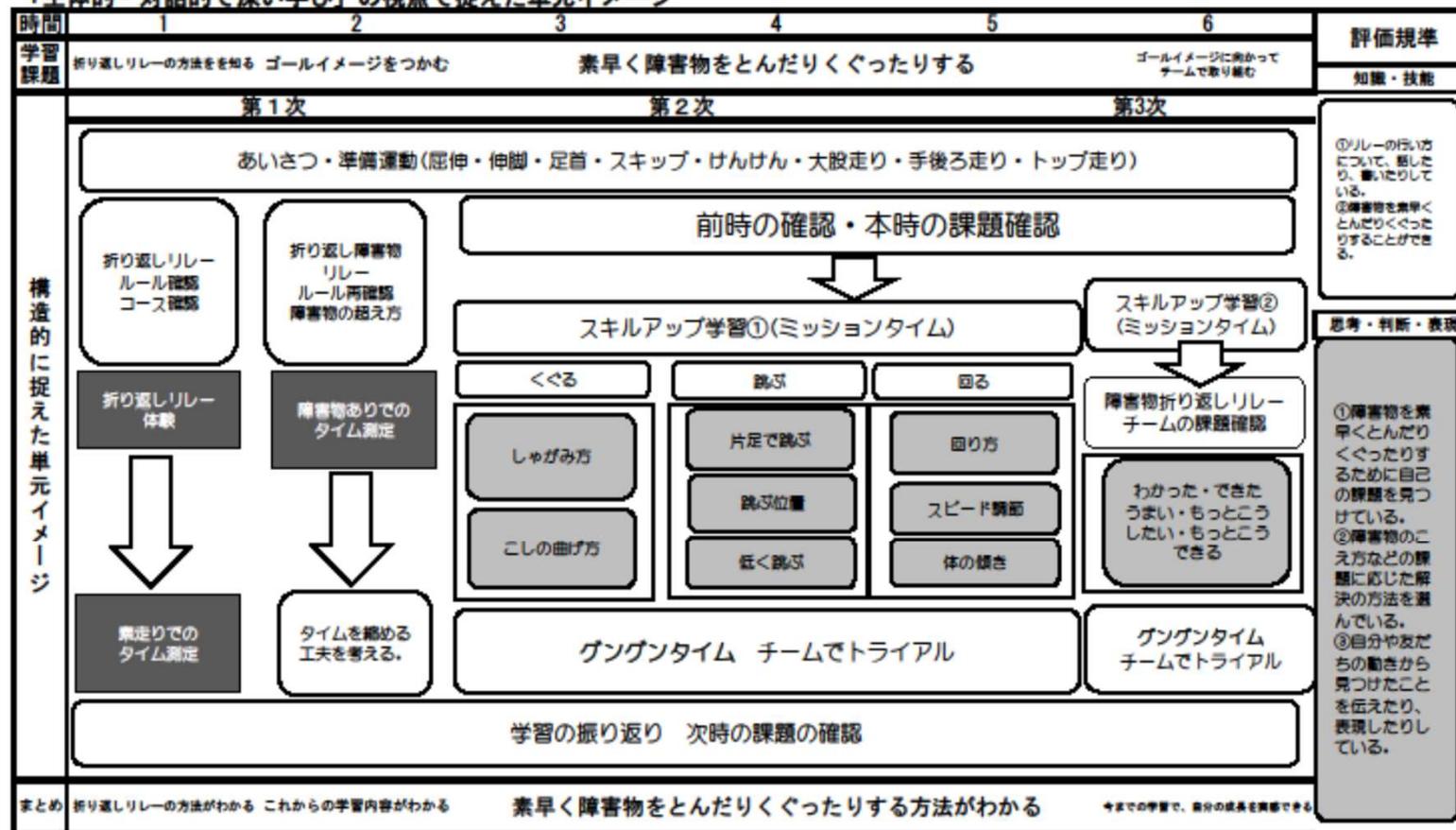
3 単元構想シート (全6時間 本時6/6)

第2学年 走・跳の運動遊び領域 単元名「サッとすばやくミッションクリア！」

単元目標

- 素早く障害物をとんだりくぐったりすることができる 【知識及び技能】
- 走ったり、跳んだりする遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする 【思考力・判断力・表現力等】
- 運動遊びに進んで取り組むとともに、友達と協力して、運動をすることができるようにする 【学びに向かう力・人間性等】

「主体的・対話的で深い学び」の視点で捉えた単元イメージ



自分たちで決めた「3つのミッション」<sup>4</sup>

リレー学習のはじめに、素走りのタイムと障害物ありのタイムを測定した。子どもたちのなかで、障害物があることによって、素走りの時よりもタイムが遅くなり、心地よく走れないことに気づかせるためである。タイムを測定し終えた後、振り返りの場で、子どもたちに「障害物ありでもっと素早くするためには、どんなことを工夫すればいいだろう。」と訪ねた。その時に子どもたちから多く挙げたものが、「跳ぶ」「くぐる」「回る」という3つの動きであった。子どもたちが自分で取り組みたいと考えた3つの動きをミッションという名前に変え、一つずつ取り組むことにした。3つのミッションを一気に練習するのではなく、跳ぶ(ミニハードル・段ボール)、くぐる(バー)、回る(コーン)に分けて1時間ずつ練習することで、2年生の子どもたちにとっては、動きの焦点化となり、1つの動きに集中することができた。また、1時間に1つの動きで取り組むことで、何度も同じ障害物のこえ方を試行錯誤することができ、子どもの気づきも多かった。振り返りでも、その動きを自分なりにコツとして示せている子どもが多く、振り返りもシンプルになった。<sup>4</sup>

また、高学年の授業のように1つの課題に向かって、何時間も集中して取り組むことが低学年では、難しい。そこで、走・跳以外にも「くぐる」という動きをミッションとして取り入れた。その結果、色々なことに障害物に取り組むことができ、「次は何をするのだろうか。」という興味や意欲につながることもできた。<sup>4</sup>

## (9-①)授業報告 (第65回全国小学校体育科教育研究集会北九州大会発表資料より) 白寄惇

### オノマトペの活用←

実際に3つのミッションに取り組む際に、共通言語として、「素早さ」を意識できるオノマトペを考えることから始めた。子どもたちからは、「シュツ」「シャツ」「ビューン」などが出たが、その中で「サツ」という言葉を「素早さ」を表すオノマトペとして設定することにした。←

スキルアップ学習や、グングンタイムでのチームの活動の中で、動きを見ていた側の子どもたちは、「今の動きはサツだった。」「今のはビューやったな。」「今のはスルーっ



とやったで。」という言葉で伝え、動きをする側の子どもたちは「次はサツやったか見といてな。」といった言葉で、積極的にオノマトペを使い、伝え合う姿がとても印象的であった。←

オノマトペを積極的に活用し、授業を行うことで、2年生の子どもたちにとっては難しい表現ではできないチームでの動きの表現や評価の伝え合いの場で、とても効果的であった。普段の話し合いなどでは、言葉の理解が難しい子どもでも、共通のオノマトペを用いることで、自分の動きがどうだったのかを知ることができていた。←

また、ミッションの終わりの振り返りで子どもからでてきたポイントなどを集め、ボードにまとめておくことで、自分たちで気づいたポイントを振り返るよい手立てになっていた。←

しかし、「サツ」以外のオノマトペを決めていなかったことで、分かりにくい表現で伝えている子どももいたため、いくつかの段階に分けて、オノマトペを設定しておく必要があったように感じる。←

○オノマトペを使うことで、子どもたち同士が短く分かりやすい言葉で、お互いに評価し合うことができ、自分の動きを言葉で確認することができた。←

○動きを分けて、焦点化することで、子どもの気づきが多く、実際の素早い動きにつながった。また、自分の気づいたことや気づかなかったことを試す時間を多くとることができた。←

●実際にどのくらい速くなったのかを数値化して子どもの目に見える形で示せたらよかった。←

●オノマトペをいくつかしぼって、動きとオノマトペをリンクさせておく必要があった。←

●ICTの活用←

●道具の工夫、チームの人数の設定←