

単元や題材など内容や時間のまとまりを見通した、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善（例）

【学 年】 小学校第2学年

【単元名】 「ころがり ささえて マット大ぼうけん！」 （6時間扱い）

（A 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び）

【育成する資質・能力】

| 〔知識及び運動〕                                                  | 〔思考力, 判断力, 表現力等〕                          | 学びに向かう力・人間性等                                                 |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに, いろいろな方向への転がり, 手で支えての体の保持や回転をすること。 | 器械・器具を用いた簡単な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。 | 運動遊びに進んで取り組み, 順番やきまりを守り誰とで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こと。 |

【主な学習活動と留意点】

前単元からのつながり：固定施設（ジャングルジムや雲梯など）や鉄棒を使った運動遊びに取り組んだ。（小学校第1学年）

働かせる見方・考え方：いろいろな方向への転がり, 手で支えての体の保持や回転することに挑戦したり, 動きを身に付けたりする楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え, 自己の適性に応じた多様な関わり方（する・みる・支える・知る）と関連付けること。

| 段階  | 学習活動（時間）                                                                                                                           | 留意点                                                                                                                                                                 |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| はじめ | 1 学習の進め方を知り, 学習の見通しをもつ。（単元のオリエンテーション）（0.5）                                                                                         | <p><b>単元の学習の見通しをもつ場面</b></p> <p>☞試しの運動遊びを通して児童の動きの様子を捉え, 願いやつまずきを整理しながら単元の目標を設定, 共有する。</p>                                                                          |
| なか  | <p>なか①の目標：いろいろなマットあそび（修行）をして楽しもう。</p> <p>2 全体共通の課題として, 修行カード①～③に取り組む。（2.5）<br/>（前・後ころがり, かべさか立ち, さか立ちあるき, じょそう川跳びなど, さか立ち下りなど）</p> | <p><b>基礎基本の確実な習得を図る場面</b></p> <p>☞毎時間のはじめに, 基礎的な感覚を身に付ける補助運動を位置付けると効果的。</p> <p>☞教師の示範を見て修行（動き）のポイントを共有し, 何度も繰り返してたっぷりと挑戦できる場と時間を設定する。</p>                           |
| か   | 3 ぼうけんコースのクリアに向けて, 友と見合いながら動きを考えたり挑戦したりして楽しむ。（2）                                                                                   | <p><b>自他の課題解決に向けて協働的に学ぶ場面</b></p> <p>☞コースごとクリア基準を設定するとともに, 自己の力に応じて挑戦レベルを選べるようにし, 児童の挑戦意欲を喚起する工夫をする。</p> <p>☞友達のよい動きを見付けて真似したり, 教え合ったりするなど, 関わり合いながら追究できるようにする。</p> |
| まとめ | 4 単元のまとめをする。（1）                                                                                                                    | <p><b>自己の学びや変容を自覚する場面</b></p> <p>☞できるようになった動きや見つけたポイントを振り返るとともに, 友との関わり合いのよさなども実感できるようにする。</p>                                                                      |

次単元へのつながり：マット運動で, 回転系や巧技系の基本的な技に取り組む。（小学校第3学年）