

相談学級 生活単元学習指導案

指導者

1 単元 サークット運動をしよう

2 目標

- 体を動かすことの楽しさを知り、意欲的に運動に取り組もうとする。
- いろいろな動きを体験することにより、自分の得意な動きと苦手な動きを意識し、身体意識能力を高めることができる。
- 話をよく聞き、内容を理解するとともに、運動を正しく行うための注意力・集中力を身につけることができる。

3 単元について

(1) 児童の実態

	実 態
3 年 A	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすことが好きで、休み時間はよく外遊びをしている。 ・一輪車が大変上手で、運動会では有志の一輪車競技にも参加した。 ・交流学級の体育では一緒に参加することはできるが、技能的にはやや劣っている。 ・ゲームなどのルールもよく理解し、楽しみながら運動に参加することができる。
4 年 B	<ul style="list-style-type: none"> ・外遊びを好まず、室内で過ごすことが多い。外へでるときは、ブランコで遊ぶ。 ・歌やおどりは好きであるが、動作がぎこちなく、まっすぐに走る 것이 難しい。 ・交流学級の体育では、一緒に参加することはできるが、技能的には劣っている。 ・ドッジボール、鬼ごっこなどルールの簡単なものは、理解することができる。
5 年 C	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の興味のある運動には、意欲的に取り組むことができるが、気分の浮き沈みが激しく、興味のあるものも常にかわっている。情緒が安定しない。 ・交流学級の体育では、指示が聞けず集団から、はずれてしまうことが多い。 ・外遊びを好まず、常に室内で過ごす。体力はない。やや多動ぎみである。
5 年 D	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール遊びに興味をもち、学級の友だちを誘ってドッジボールをする姿が見られるようになった。 ・交流学級では、簡単なゲームでも、ルールを理解することが難しく、楽しむことができない。 ・動きの模倣をすることが難しく、ぼーっとしていることが多い。 ・運動に対しては、消極的かつ受動的な取り組みである。
5 年 E	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすことは嫌いではないが、肥満のため運動することを面倒がっている。 ・バランスが悪く転びやすい。片膝だちすわりや体育すわりは、うまくできない。 ・音楽に合わせて踊ることは好きである。リズムカルで早い動きもみんなと同じように踊ることができた。(ダンスなど) ・疲れるとすぐにあきらめてしまうことが多いが、校内持久走大会には、毎年参加し完走

	している。
5 年 F	<ul style="list-style-type: none"> ・体が柔らかく、本人も自信をもっている。 ・マイペースで、動作もゆっくりしている。 ・休み時間は、面倒がってほとんど外で遊ばない。 ・交流学級の体育では、ルールを理解し、みんなと一緒に活動することができる。
6 年 G	<ul style="list-style-type: none"> ・体力がなく、運動は苦手である。片足跳びやリズムカルな動きは難しい。 ・疲れやすく、すぐにあきらめてしまうことが多い。 ・高学年という意識もできたため、体育的な対外行事へは意欲が見られ、みんなと一緒に参加することができた。(陸上記録会、運動会など) ・交流学級の体育では、一緒に参加することが難しく、声かけや支援が必要である ・休み時間は、ほとんど外で遊ばず、室内にいることが多い。
6 年 H	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすことは好きで積極的に取り組むことができる。 ・身体イメージのずれが見られ、動きがぎこちない。 ・交流学級の体育では、みんなと一緒に活動できる。ソフトボールやサッカーなどのルールを理解し、チームの一員となってゲームに参加することができる。

(2) 指導にあたって

子どもたちは、本来動くことが好きであり、動くことを通して自分自身や、自分と自分をとりまく周りの環境を次第に認識するようになる。しかし何らかの理由でそれが阻害される場合、単に運動能力のみでなく、心理的・情緒的な発達にも影響すると考える。

在籍する子どもたちの、交流学級での体育の授業の様子を見てみると、なかなか皆と一緒に参加することができなかつたり、参加はしていても運動能力が未熟であるために、成功感や成就感を味わうことが難しかったりという実態がある。

このような実態から、子どもたちが楽しんで参加でき「僕にもできた、やれた！」という成功感や成就感を味わえる授業を工夫する必要があると考えた。そこで、学習障害や発達障害のある子どもたちの教育的治療に取り組んできたアメリカのプロスティグ博士の教育方法の一つであるムーブメント教育に焦点を当て、取り組んでみることにした。

ムーブメント教育は従来の伝統的な体育とは違い、遊び的な要素を十分に取り入れた楽しくやさしい体育そのものである。また「動くことを学ぶ」および「動きを通して学ぶ」ことにより、基本的な運動能力、知覚や認知などの能力、さらには小集団での活動を通して情緒面などの発達を促すものである。以上のようなことから、相談学級の年間学習計画の中に位置づけ、週1時間、生活単元学習の時間にムーブメント教育を行っている。

本単元では、いろいろな用具・器具を組み合わせで配列し、連続した運動(サーキット)を繰り返して行わせることにより、調和のとれた動きづくりを効率よく行わせたい。また、子どもたちにとっても変化のある動きができ、自分にあった課題を選択する場面をもうける事で、挑戦意欲もわいてきて、喜んで参加することができるであろうと考え、本単元を設定した。

4 年間学習計画

月	学 習 内 容	高められる運動因子
4 2	<p>マット運動 トンネルくぐり</p> <p>①丸太転がりをする ①トンネルをくぐる</p> <p>②前転・後転をする ②傾斜したトンネルをくぐる</p> <p>③マットとトンネルを組み合わせた運動をする</p>	<p>○身体意識</p> <p>○空間意識</p>
5 6 7	<p>分 ボール運動 ※柔らかいキャンディボール使用</p> <p>①投げる・転がす</p> <p>②蹴る</p> <p>③目標に向かって投げる・転がす・蹴る</p> <p>④まとあてゲーム・シュートゲーム</p> <p>走</p> <p>・ 平均台を使った運動 跳び箱を使った運動</p> <p>①平均台の上を歩く ①跳び箱に上る・とびおりする</p> <p>②障害物をよけて歩く ②跳び箱の上を渡る</p> <p>③平均台で陣取りゲームをする</p> <p>み</p> <p>な</p>	<p>○目と手の協応</p> <p>○目と足の協応</p> <p>○視覚－運動連合</p> <p>○動的バランス</p> <p>○瞬発力</p> <p>○筋力</p> <p>○目と足の協応</p> <p>○社会性</p>
9	<p>み スクーターボード フラフープ</p> <p>①スクーターボードに乗 ①フープの道を片足・両足で</p> <p>る(ひいてもらう) とぶ。</p> <p>②スクーターボードをこ ②フープを転がし合い、キャ</p> <p>ぐ(自力で) ッチする。</p> <p>③障害物をよけてこぐ ③フープゲーム</p> <p>操 (色おに、いすとの要領で)</p> <p>↓</p>	<p>○静的・動的バランス</p> <p>○身体操作能力</p> <p>○目と手の協応</p> <p>○目と足の協応</p> <p>○敏捷性</p> <p>○身体意識</p> <p>○社会性</p>
10 11 12	<p>↑</p> <p>サーキット運動</p> <p>①3つの運動を組み合わせたサーキット</p> <p>②5つの運動を組み合わせたサーキット</p> <p>③7つの運動を組み合わせたサーキット</p> <p>④10以上の運動を組み合わせたサーキット</p> <p>慣れる ↓(本時)</p> <p>選 ぶ ↓</p> <p>めあてを ↓</p> <p>決める</p> <p>3 分 間 走 ・ み な み 体 操</p>	<p>○敏捷性</p> <p>○協応性(全身性)</p> <p>○身体意識</p> <p>○社会性</p>
1 2 3	<p>↓</p> <p>ゲームをしよう</p> <p>①中あてドッジボール</p> <p>②長なわ・短なわを使って</p> <p>③おに遊び</p> <p>操</p>	<p>○身体意識</p> <p>○協応性</p> <p>○社会性</p>

- 5 本時の学習
 (1) 本時の目標
 ○ いろいろな運動に意欲的に取り組み、楽しもうとする。
 ○ 3つのサーキットに慣れ、運動の難易を選択する場面では、自分のできそうな課題を自分で選ぶことができる。
 (2) 展開

時間(分)	学習活動	指導者の活動		各児童の本時の個別目標							準備・資料			
		T1	T2	3年 A	4年 B	5年 C	5年 D	5年 E	5年 F	6年 G		6年 H		
3	1 集合し、あいさつをする。 ○フラフープの場所に集合する。	・健康観察の前に指示をする。 ・立ち位置を揃える。	・Tfの指示を指し示す。 ・Tfの指示を指し示す。	・呼ばれたら場所を離れる。 ・目を開き、周りの様子をみる。	・一度開き、目を閉じる。 ・一度開き、目を閉じる。	・おをすまじいさつが ・いさつが ・いさつが ・いさつが	・自らが着るきつたす ・自らが着るきつたす	・一度開き、目を閉じる。 ・一度開き、目を閉じる。	・一度開き、目を閉じる。 ・一度開き、目を閉じる。	・自らが着るきつたす ・自らが着るきつたす	・一度開き、目を閉じる。 ・一度開き、目を閉じる。	・自らが着るきつたす ・自らが着るきつたす	フラフープ	
10	2 ウォーミングアップをする。 ○音楽に合わせて体を動かす。 ・準備運動 ・準備運動 ・準備運動 ○パワーアップ Minami 体操をする。	・音楽をかける。 ・音楽をかける。 ・音楽をかける。 E子, G男	・場場移動をする。 ・場場移動をする。 ・場場移動をする。	・手を取って歩く。 ・手を取って歩く。 ・手を取って歩く。	・手を取って歩く。 ・手を取って歩く。 ・手を取って歩く。	・歩いて歩く。 ・歩いて歩く。 ・歩いて歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	・途中で歩く。 ・途中で歩く。 ・途中で歩く。	テープ、ロープ、作業間運動用テープ、Minami 体操テープ
25	3 チャレンジタイム ○今日の活動 「ジャングル探検をしよう」 ○ルールの確認 ・一つの運動を繰り返し、慣れるようにする。 ・難易度がちがうものがあるところは、自分で選択する。 ・3つのサーキットに慣れ、途中でコースを交代する。 「ウサギコース」 「サルコース」 「ジャンプバウンド」 「フラフープ」 「マット」 ○サーキットにチャレンジ	・サーキットのルールを確認する。 ・サーキットのルールを確認する。 ・サーキットのルールを確認する。 サルコース ウサギコース	・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	BGM、カーゴ箱、マット、切板、リンパ、ボール、ジョイント、ボード、フラフープ、ジャンプ、ボール
				<p>【評価】 <input type="checkbox"/>サーキット運動に慣れ、難易を選択する場面においては自分のできそうな課題を自分で選ぶことができたか。(観察)</p>										
7	4 ふりくたす かきと をり た い し や ん じ う で は な ら ず だ ら ま ま に や る こ と を し よ う と す る	・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。	・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。 ・個別対応で指示を出す。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。	・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。 ・活動の取り組を説明する。		
				<p>【評価】 <input type="checkbox"/>いろいろな運動に意欲的に取り組み、楽しむことができたか。(観察・発表)</p>										