

仲間と支え合い、関わることの喜びを味わいながら、  
自ら挑戦しようとする子どもを目指して  
「マットあそび」 2年 器械・器具を使つての運動遊び

## 熊野町立熊野第四学校

全児童生徒数	264名 (男子 134名 女子 130名)
全クラス数	12クラス(特別支援級2クラス)
TEL	(082) 854-5145

### 1 課題と目的

本学級の児童は、友達と関わりながら運動することを楽しむ姿が多く見られる。一方で、マット遊びにおいて技の難しさや技能差を意識し、不安を感じて挑戦に消極的になる児童が一部見られる。

そこで、本単元では、マット遊びを物語的な設定(忍者の里での修行・任務)として構成し、楽しさの中で自然と挑戦意欲が高まる学習活動を設定する。また、友達と関わりながら技に取り組むことで、達成感や仲間と学び合う喜びを味わえる授業づくりを目指した。

### 2 主な取組の内容

本単元では、以下の3つの取組を行った。

- (1) 物語的な単元の設定「熊四隠れの里」
- (2) 活動の場を選ぶための副読本の活用
- (3) ICT 機器の効果的な活用

### 3 取組で工夫したところ

- (1) 「熊四隠れの里」で学習意欲を高める工夫

児童が技の難しさに対して不安を感じず、安心して挑戦できるよう、物語的な設定を取り入れた学習活動を行った。「筆隠れの里での修行・任務」という世界観の中、「下忍」「中忍」「上忍」といった段階的な場を設定し、児童が自分のペースで選択して取り組めるよう工夫した。こうすることで、これまでの学習の積み重ねを実感しながら次の課題に挑戦する姿が見られた。また、「上忍」となった児童のみが参加できる「Sランク任務」を追加で位置付けることで、学習意欲をさらに高めることができた。

- (2) 活動の場を選ぶための副読本の活用

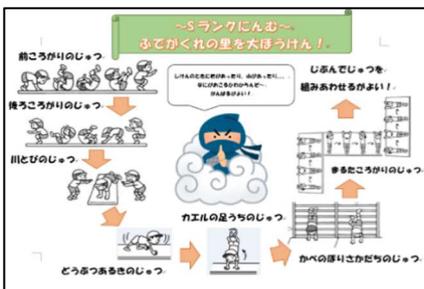
副読本「わたしたちの体育」P.43の「マット遊園地」を発展させ、前転がり・後ろ転がり・川跳び・動物歩きなどの技を取り入れた複数の場を設定した。児童が自分の技能や興味に応じて取り組む場を選択できるよう工夫した。

- (3) ICT 機器を活用した振り返りの工夫

振り返りの場面では、ICT 機器を活用して自分の動きを撮影・確認する場を設け、課題に気づきながら技の改善を図った。

### 4 成果と今後の課題

単元を通して副読本『わたしたちの体いく』を活用し、きまりや活動の流れをアレンジしながら確認したことで、児童は安心して運動に取り組むことができた。また、「筆隠れの里を大冒険するSランク任務」という物語の要素を取り入れた設定にすることで、児童は挑戦する意欲を高め、忍者になりきって技を習得しようとする姿が見られた。「次は上忍を目指したい。」「もっと上手になりたい。」といった前向きな言葉が活動中に聞かれ、繰り返し練習に取り組む姿勢が育まれた。仲間と声をかけ合い、成功を喜び合う経験は、技能の向上だけでなく学習を楽しむ気持ちにも繋がった。運動が苦手な児童も、「忍者の任務」という設定の中で安心して挑戦することができ、失敗を恐れずに取り組む姿が見られるようになった。教師にとっても、『わたしたち体いく』は場の工夫や技のポイントを整理する上で大きな手がかりとなった。今後も学びに繋がるように、教材を効果的に取り入れていきたい。



マット遊園地 [p.43]

川跳びの場の工夫

4つの場を回る任務

「~Sランク任務~ふてがくれの里を大ぼうけん!」