第4学年「体育」学習指導案

授業者 神崎 芳明

2月17日(土) 1階 体育館・校庭 9:00~9:40 (話し合い(プレイルーム) 11:00~11:45)

1 単元名 動きの「テーマ」で遊ぶ

2 単元について

① 遊びをキーワードとして

本学年の子どもたちは、第3学年までは、「蹴る」「跳ぶ」「投げる」などの動きをもとにしたテーマを教師から提示し、それをもとに学習を進めてきた。例えば、「蹴る」では、当ててみたい的を用意したり、相手との間に障害物をおいて、そこを通してパスを繋いだりと、動きのテーマをもとに運動の仕方を工夫しながら学習に取り組んできた。テーマをもとにした学習では、子どもたちが工夫していける余白ができることで、自らの手で学びを構成していける力が育まれていくと考えている。この経験を生かしながら、第4学年ではさらに自由度を広げて、個々の面白そう、やってみたいをもとにしなが、動きのテーマを設定して取り組んでいく。そして、この学習のキーワードは、「遊び」であると考えている。松田(2016)は、「面白い＝ワクワクすることをやっていることが遊びの本質であり、そのことに夢中になればなるほど、『肉体的、性格、知性の教育』が付加価値として豊かにもたらされる」と述べている。また、矢野(2006)は、「遊びは、教育学や心理学の学的枠組みがもつ関心の狭さから解放されることによって、初めてその全体が理解されるとしており、また、遊びは、新しい世界の意味の創造と同時に、自己に流動性を生みだし変容を促す」としている。何かを身に付けることや、目標を達成するために運動を行うのではなく、「面白いからやる」や「新しい世界の意味の創造」という遊びの視点に立った授業を展開しながら、主体的な学び手を育てていければと考えている。

②動きの「テーマ」で遊ぶ

第4学年のカリキュラムは、「テーマ」「ボールゲーム」「えらぶ・あそぶ」の3つのフレームをもとに学習を進めてきている。(2024, 児童教育参照)「テーマ」は、主に個人の時間として、自らが行いたい動きをテーマとしながら取り組んでいく。これまでの事例を挙げると、ある子は「打つ」をテーマに、ティーバッティングをしたり、投げたボールを打ったりしながら、コツを考えたり、どのくらい飛距離が出たのかメジャーで計測したりしていた。また、同じ「打つ」のテーマでも、バット、バトミントンのラケット、テニスのハンドラケットなど、モノを変えながら「打つ」感じを楽しんでいる子もいた。自らの面白そう、やってみたいを出発点としながら、他者や運動との関係の変化により、運動をすることの意味を広げていきながら、主体的な学びが構成されていくことを期待している。

3 学習指導計画(20時間目/全25時間)

動きのテーマで遊ぶ(全25時間)

○動きのテーマ「蹴る」「跳ぶ」「投げる」などを設定して楽しむ。

4 本時の学習について

(1) 本時のねらい

・動きの「テーマ」で遊ぶ。

(2) 予想される本時の展開

主な学習活動と子どもの姿	留意点
1 設定した動きのテーマに取り組む。	○子どもがどんなことを面白がっているのか、意味を解釈する。
2 振り返りをする ○本時を振り返りながら、次時はどんなことをしていきたいか、簡単な見通しをもつ	○振り返りをもとに、共に次時への見通しをもつ。

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

・子どもたちが、動きのテーマを設定して学習に取り組む姿について、どう思われたか。

※引用参考文献

○松田恵示(2016) 遊びから考える体育の学習指導 創文企画

○矢野智司(2006) 意味が躍動する生とは何か 遊ぶ子どもの人間学 世織書房