|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ２年 | | | | 器械運動「マット運動遊び」単元指導計画　（案） | | | | | | | 体育館 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | | | | マットを使った運動遊びの行い方を知り、色々な方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができるようにする。  平均台を使った運動遊びの行い方を知り、渡り歩きや跳び下りができるようにする。 | | | | | | |
| 思考力、判断力、表現力等 | | | | マットや平均台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ができるようにする。 | | | | | | |
| 学びに向かう力、人間性等 | | | | 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良く運動をしたりすることができるようにする。  場や器械・器具の安全に気をつけたりしようとすることができるようにする。 | | | | | | |
|  | | 時間 | １ | | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ | ７ | | |
| 学習の流れ | | ０  ５  ２０  ４５ |  | | １．整列・あいさつ　　　２．準備運動　　　３．めあての確認 | | | | | | | |
| 【めあて】  単元の目標と学習の流れを確認しよう。 | | 【めあて】  色々なマット遊びにチャレンジしよう | 【めあて】  色々なマット遊びにチャレンジしよう | 【めあて】  前ころがり、後ろころがりにチャレンジしよう | 【めあて】  平均台で楽しもう。 | 【めあて】  〇〇ランドで楽しもう | 【めあて】  〇〇ランドをつくってみよう | | |
| **４ オリエンテーション**  ・学習の進め方  ・１時間の流れ  ・場づくり  ・約束  ・片付けについて  **５　基礎感覚運動**  ・動物あるき  ・ゆりかご  ・うさぎとび  ・かえるの足打ち  ・ブリッジ  **６　いろいろな技**  場を確認しながら、いろいろな動きにチャレンジして楽しむことができるようにする。  ・ゆりかごじゃんけん  ・かわとび  ・だるまろがり  ・丸太ころがり | | ★基礎感覚運動…動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、シャクトリムシ）、**ゆりかご**、うさぎとび、かえるの足打ち・逆立ち、ブリッジ、手押し車、川跳び | | | | | | | |
| **４．活動①**  マットの楽しさを味わうことができるようにする。  ・進化ジャンケン  ・追いかけっこ  ・ブリッジくぐり  ・丸太転がり（・一人ペア） | **４．活動①**  マットの楽しさを味わうことができるようにする。  ・進化ジャンケン  ・追いかけっこ  ・だるまころがり  ・背支持倒立 | **４．活動①**  いろいろなマット遊びを楽しむ。  ・ゆりかご  ・ゆりかごじゃんけん  前ころがり、後ろころがりをやってみる。  ・前ころがり  ・後ろころがり  動きのコツを押さえる。 | **４．活動①**  平均台で色々な遊び方にチャレンジすることができるようにする。  ※要安全指導 | **４．活動①**  〇〇ランドで楽しみながら、様々な動きにチャレンジする。 | **４．活動①**  オリジナルの「〇〇ランド」を作ろう。  グループで、他の友達が楽しめるマットの場を、工夫しながら作ることができるようにする。 | | |
| ５　きらりタイム・・・友だちやチームの動き等から、うまくできるコツや友だちの良い点等を全体で確認する。 | | | | | | | |
| **６．活動②**  　色々なマット遊びにチャレンジすることができるようにする。  ・壁のぼり逆立ち  ・前ころがり  ・後ろころがり  ・背支持倒立  ・かえるの逆立ち | **６．活動②**  マットの楽しさを味わうことができるようにする。  ・ゆりかご  ゴロンシュ  ゴロンピタシュ  ゴロンピーンシュ  ・ゆりかごじゃんけん | **６．活動②**  前ころがり、後ろころがりをやってみる。  ・前ころがり  ・後ろころがり  動きのコツを押さえる。  苦手な児童への配慮  ※坂道マットや、谷間マットなどを用意する。 | **６．活動②**  友達の良い動きを基に、色々な遊び方をみんなで共有する。  ・動物あるき  ・横とびこし  ・いろんなポーズ  ・後ろ、横、大股歩き  ・すれ違い渡り  ・じゃんけんじんとり  ・跳び下り | **６．活動②**  〇〇ランドをつくるときにどんな工夫をしたらいいかを考える。  ・みんなができそうなもの  ・学んだ動き  ・安全  ・ドキドキ・ワクワク | **６．活動②**  友達が作った場で遊び、その良さや楽しかったところを伝えるようにする。  例：マットチャレンジ５分→伝えタイム２分 | | |
| ☆ふり返り（できるようになったこと、むずかしかったこと、楽しかったこと、友だちの良い所、次がんばりたいこと等。必要に応じて**実技と結びつけて発表させる**） | | | | | | | | | |
| 評価規準 | | 知・技 |  | |  |  | ○ | ○ |  |  | | |
| 思判表 |  | |  | ○ |  |  | ○ | ○ | | |
| 主体的 | ○ | | ○ |  |  |  |  | ○ | | |

　作成：体育科指導ＣＯ金城　光文書院「体育の学習（２年）」p9〜11参照