

「クルクル回ってポーズをきめよう」(マット運動)

指導者

1. 日時・場所 平成25年11月1日(金) 6校時
2. 学級 第6学年組
3. 学習のねらい

- 基本的な回転技や倒立技を安定して行うとともに、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりする。
- 運動に進んで取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
- 自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫できるようにする。

4. 授業づくりの意図

高学年のマット運動では、基本的な回転技と倒立技に組み合わせ、自己の能力に適した技が安定してできるようにするとともに、その発展技ができるようにする。指導の際に、選んだ技に十分に組み込んだ上で、ペアやグループで演技をそろえて楽しむようにする。そこで、できるようになった技を繰り返したり組み合わせたりすることでより一層味わえるようにする。

5. 運動の特性

マット運動は、技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするときに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、より困難な条件の下でできるようになったり、より雄大で美しい動きができるようになったりする楽しさや喜びがある運動でもある。

6. 学習活動と動きのおもしろさ

(1) **楽しみ①**つかむ・やってみる活動と動きのおもしろさ

「やってみる活動」では、基本技を行い、より安定した回り方や、より大きな回り方をできるようにする。また、腕で体を支持したり、転がったり、逆さになる感覚を味わう。

(2) **楽しみ②**広げる・学び合う活動と動きのおもしろさ

「ひろげる」活動では、「やってみる」活動で組み込んだ技の発展技に取り組む。また、できるようになった技を繰り返したり、組み合わせたりすることができるようにする。

(3) **楽しみ③**つくる・深める活動と動きのおもしろさ

グループでの集団演技に取り組む。仲間と回るタイミングを合わせたり、回る方向を変えたり、技を組み合わせることで次々に演技したりする活動を行う。マットを集団で楽しむ新たなおもしろさを味わうようにする。

7. 単元の進み方

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学習のはじめの運動									
楽しみ② つかむ・やってみる ゲームを通して、「つなぐ」感じを楽しもう。 ○味方に「つなぐ」楽しさを味わう。 ○一人ひとりの気づきをもとに、チームで話し合いながら、ゲームを進めていく。				楽しみ③ 広げる・学び合う グループでリズムやタイミングを感じて演技しよう。 ○グループで技の組み合わせ方を工夫して、いろいろなリズムとタイミングで演技する。グループで発表しよう ○技の組み合わせや場を工夫して、いろいろな動きで演技する。					
・工夫したいろいろな場で演技することを通して、大きな動きやリズムを感じるようにする。 ・技の最後に静止することの大切さに気づくようにする。				・チームの仲間と協力して、いろいろな場で演技を楽しむことができるようにする。 ・動きを合わせて演技をするために場や演技の仕方を工夫する事ができる。					