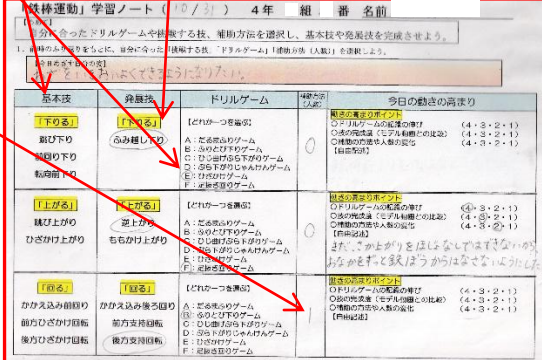


第4学年4組 体育科「鉄棒運動」

学習活動・予想される子どもの反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿
1 簡単な鉄棒運動を行い、学習のめあてと進め方を確認する。 自分に合ったドリルゲームや挑戦する技、補助方法を選択し、基本技や発展技を完成させよう。 (基本技) 「下りる」…○跳び下り○前回り下り○転向前下り 「上がる」…○跳び上がり○ひざかけ上がり 「回る」…○かかえ込み前回り○前方ひざかけ回転○後方ひざかけ回転	○ 鉄棒の感覚をつかむことができるように、特化した準備運動を提示したことで、意欲的に鉄棒運動に取り組もうとする姿が見られた。
2 前回のふり返り(課題)をもとにチームで話し合い、挑戦する技やドリルゲーム、補助方法を選択し、運動の見通しをもつ。 ○「挑戦する技」の選択(上記参照) ○「ドリルゲーム」の選択 A: だるまふりゲーム(15秒間の回数) B: ふりとび下りゲーム(弾んだ距離) C: ひじ曲げぶら下がりゲーム(耐久時間) D: ぶら下がりじゃんけんゲーム(勝ち回数) E: ひざかけゲーム(2往復の時間) F: 足抜き回りゲーム(2往復の時間) ○「補助方法」の選択 (0人・1人・2人)	○ 課題をもとに、自分に合ったものを選択できるように、「ドリルゲーム」のポイントや「補助方法」のモデルとなる動画を提示したことで、意欲的に自己選択できている子が多かった。さらに、チームで確認する場を設けたことで、活動の見通しをもつことができていた。 
3 個々に選択した技の完成をめざして、チームで協力しながら活動する。 (1) チームの友だちが選択したドリルゲームを繰り返して行い、学習カードに記録する。(10分間) ・2人で同時に行うなど、可能なドリルゲームについては、競いながら実施する。 (2) チームで役割分担や補助方法を確認し、個々の基本技や発展技を完成させる。(15分間) ・1人は動画撮影をし、0～2人は補助をする。	 ○ ドリルゲームの記録の変化(高まり)やふり返りを学習カードに記入したことやチームで動画を撮影したことをで、自分の動きの高まりを確認することができている子が多かった。
4 チームで学習カードや動画をもとに学習をふり返り、個々の動きの高まりや次時への課題を確認する。 ○「動きの高まりを確認するポイント」をもとに、自分の課題の解消や動きの高まりについてまとめる。	○「ドリルゲームの記録の伸び」「技の完成度(モデル動画との比較)」「補助の方法や人数の変化」など、ふり返りの視点を示したことやチームで話し合う場を設けるで、次時の練習への見通しや意欲をもつ姿につながった。

- タブレットを活用し、自分の技を動画で撮影したことで、モデルの動画との比較がしやすくなり、より具体的な課題や動きの高まりを確認することができていた。
- チームで技を完成させるようにしたことで、補助の動きを身に付けるとともに、自分が選択した技以外の技について考える機会をもつことができた。さらに、補助ありでの技の完成をめざしたことで、連続技の達成感を味わうことができた。
- 学習カードについては、タブレットを活用できるとよりスムーズな活動ができる。

