遊びごころで未来をつくるプログラミング体験 ソビーゴ

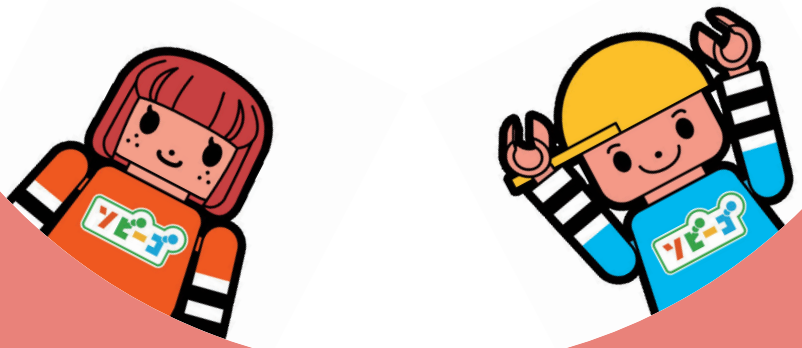
特別支援学級

体育科

単元名

体つくり運動遊び

体つくり運動



ソビーゴブロックプログラミング

APP ver. 非売品

アンプラグド授業実践

特別支援

体育科

単元名：「めざせ！運動名人！」

体つくりの運動遊び（多様な動きをつくる運動遊び）・体つくり運動（多様な動きをつくる運動）

はじめに

この授業は、ブロックプログラミングの概念（考え方・手法）を活用したアンプラグド授業です。ソビーゴ画像ファイル内のブロック画像を用いて展開します。（※単元内ではソビーゴブロックプログラミングアプリは使用しません。）
本単元に入る前に、アプリ教材の「はじまりの村」の授業実践を行い、ブロックの使い方・考え方の基礎を児童が理解している状態をつくってください。この準備段階をつくることで、学びとは関係ない部分でのつまずきが減り、体育科の学びに児童が集中して取り組むことができます。

単元目標

	A（1・2グループ） ※特別支援学校学習指導要領 2段階に相当	B（3・4グループ） ※小学校学習指導要領 第1・2学年に相当	C（5・6グループ） ※小学校学習指導要領 第3・4学年に相当
知識及び技能	・教師の支援を受けながら楽しく基本的な運動ができるようにする。	・多様な動きをつくる運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、体を動かす心地よさを味わったり、基本的な動きを身に付けたりすることができるようにする。	・多様な動きをつくる運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、体を動かす楽しさや心地よさを味わったり、基本的な動きやそれらを組み合わせた動きを身に付けたりすることができるようにする。
思考力・判断力・表現力	・基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを表現できるようにする。	・多様な動きを作る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。	・自己の課題を見付け、その解決のための活動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	・簡単なきまりを守り、友達とともに安全に楽しく運動しようとする態度を養う。	・体つくりの運動遊びにすすんで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。	・体つくり運動にすすんで取り組み、きまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

単元の学習活動に即した具体的な評価規準

	Ａ（１・２グループ） ※特別支援学校学習指導要領 ２段階に相当	Ｂ（３・４グループ） ※小学校学習指導要領 第１・２学年に相当	Ｃ（５・６グループ） ※小学校学習指導要領 第３・４学年に相当
知識及び技能	・教師の支援を受けながら、楽しく基本的な運動をしている。	・多様な動きをつくる運動遊びの楽しさに触れ、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きの基本的な動きをしている。	・多様な動きをつくる運動の楽しさや喜びに触れ、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きの基本的な動きや、それらを組み合わせた動きをしている。
思考力・判断力・表現力	・基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを言葉や動きで表現している。	・多様な動きを作る遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えている。	・自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えている。
学びに向かう力・人間性等	・体つくりの運動遊びにすすんで取り組んでいる。 ・簡単なきまりを守り、友達と楽しく運動している。 ・教師の支援を受けながら用具の準備や片付けをしている。 ・運動をする場の安全に気を付けている。	・体つくりの運動遊びにすすんで取り組んでいる。 ・運動の決まりを守り、友達と仲良く運動をしている。 ・友達と一緒に、用具の準備や片付けをしている。 ・運動をする場の安全に気を付けている。	・体つくり運動にすすんで取り組んでいる。 ・用具の使い方や運動の決まりを守り、友達の考えを認めて運動している。 ・友達と協力して、用具の準備や片付けをしている。 ・運動をする場や用具の使い方などの安全に気を付けている。

指導観

（１）単元観

本単元は、特別支援学校学習指導要領の「基本的な運動」、小学校学習指導要領の第１学年及び第２学年「体つくりの運動遊び」、第３学年及び第４学年「体つくり運動」からねらいを設定した。

本単元では、単元を通して「めざせ運動名人」という目標を掲げ、力試しの運動（遊び）、体のバランスをとる運動（遊び）、用具を操作する運動（遊び）、体を移動する運動（遊び）を通し、児童が体全体を使う多様な動きに取り組み、基礎的運動能力の向上ができるようにする。

（２）児童観

本学級の体育では通年でリトミックに取り組み、歩く、後ろ歩きなどリズムに合わせていろいろな

歩き方やスキップやバランスをとることの基本的な運動を行っている。多くの児童が手本を見ながら体を動かすことはできるが、動いているところから静止することが難しい児童や持久力がなく動きを継続できない児童がいる。また体幹の弱さから姿勢の保持が難しい児童や体の動かし方がぎこちなく体全体を協調させる動きが難しい児童が多くいる。

以下は体力テストの記録からみた本学級児童の実態の記録である。

〇本学級の体力テスト平均記録と全国平均記録の近い学年との比較

※全国平均は男子のもの。記録はその学年の平均記録。

	1、2年男女 平均記録	学年 記録	3、4年男女 平均記録	学年 記録	5、6年男女 平均記録	学年 記録
握力	9．4ｋｇ	**1年** 9．4ｋｇ	11．8ｋｇ	**3年** 12．8ｋｇ	22.5ｋｇ	**6年** 19.8ｋｇ
上体起こし	10．6回	**1年** 11．6回	11．8回	**1年** 11．6回	18．3回	**4年** 18．7回
長座体前屈	24．6ｃｍ	**1年** 26．3ｃｍ	29．5ｃｍ	**3年** 29．3ｃｍ	33．3ｃｍ	**5年** 33．2ｃｍ
反復横とび	23．8　回	**1年** 28．1回	28．2回	**1年** 28．1回	30．1回	**2年** 32．2回
20メートルシャトルラン	21．6回	**1年** 19．2回	12回	**1年** 19．2回	23．8回	**2年** 28．7回
50メートル走	13．49秒	**1年** 11．5秒	12．65秒	**1年** 11．5秒	10．23秒	**3年** 10．0秒
立ち幅とび	102．8ｃｍ	**1年** 114．4ｃｍ	97．6ｃｍ	**1年** 114．4ｃｍ	123.1ｃｍ	**2年** 126．3ｃｍ
ソフトボール投げ	7．4m	**1年** 8．7m	9．5m	**1年** 8．7m	12．3m	**2年** 12．3m

以上の結果から、学級全体として当該学年以下の平均を大きく下回る実態がある。今回はこの体力テストの実態から技能面でのグループ分けや評価基準の設定をした。本単元で様々な体の動かし方に取り組み、運動機能を高めていく。体を動かす楽しさを味わい、同時に運動機能が高まる実感を得ながら体を動かすことができるようにする。また様々な運動をすることのよさを感じ、日常生活の中で安全にかつ積極的に運動に親しむ意識を高めていく。

技能面以外の実態では、物事に対し根拠をもって考えたり、それを伝えたりすることに課題がある児童が多い。考えを話すときは、思い付いたことを場面や相手を気にせずに一方的に話す傾向がある。

また学習や生活の中では、思い通りにいかないことや失敗感を得ると取り組むことをやめてしまったり、情緒が不安定になったりする児童が多くいる。間違いや失敗を恐れずに、プログラミング的思考を用いながらよりよい運動方法を考え、試行錯誤をする経験を通して、物事の考え方や伝え方を習得し主体的に学習に取り組む態度を育成していく。

身に付けさせたい力

〇できる、分かることの楽しさに気付く力

〇運動に進んで取り組む力

〇どうやったらできるようになるか粘り強く思考する力　～プログラミング的思考を用いて～

研究に迫る具体的な手だて

◆発達の特性に配慮し、以下の手だてを考えた。

技能向上のための手だて

- 各動きに正しい動きで取り組むためのリズムや歌詞を付け、どの動きに注目すべきかを分かりやすくする。
- 速さではなく、正確に運動をすることへの必要感をもたせる工夫をする。（しりうち歩きで手に鈴をつけ、音を確実に鳴らすように運動するなど）
- 各運動を繰り返すことで、着実に積み重ねていけるような単元計画にする。

プログラミング的思考を育む手だて

- 動きやコースの長さを自分で選択し、自分の考えで自在に変えられる活動にする。
- ゲーム性のある活動で、途中でミッションを加えたり展開を複数にしたりするなど、試行錯誤することへの意欲を高める工夫をする。（※動きが適当にならないように配慮する）
- スタートを真ん中にし、ゴールを４つの隅にして、試行錯誤の幅を広げる工夫をする。

ユニバーサルデザイン的視点での手だて

- パターン化した活動にする。（マス目に道順を書く→ソビーゴブロックを組み立てる→大きい矢印マグネットをホワイトボードに転記するなど）
- 動きと矢印ブロックを結びつけて考えることができるような可視化の工夫をする。
- 何度も回数を重ねながら、活動がスモールステップで進むような単元計画にする。（机上でソビーゴをする→色壁タッチゲーム→２５マスゲームなど）
- 少人数グループを構成し、グループに一人は大人が支援できる態勢をつくる。
- 知的面と技能面が似通ったグループ構成にし、そのグループの発達に応じた支援の仕方を工夫する。

単元指導計画　（１０時間　本時９時間目）

時	学習活動	目標 【　　】は、中心となる運動	評価の観点		
			知・技	思・判・表	学・人
１	○運動名人になるとどんないいことがあるのか考えよう。 ☆いろいろランニングをしよう。	・運動する理由について考え、運動する良さを知る。		○	○
２ ・ ３	○腕を使った運動（遊び）をしよう。	・引っ張る、押す、持ち上げるなどのトレーニングを正しく行うことができる。【力試しの運動（遊び）：手指で握る運動（遊び）・手で巻き上げる運動（遊び）】	○		○
４ ・ ５	○体幹を使った運動（遊び）をしよう。 ☆熊歩きの練習をしよう。 ☆あひる歩きを練習しよう。	・ゲームを通して、工夫したり、友達と協力したりしながら、バランスをとる運動能力を高める。 【体のバランスをとる運動（遊び）：バランスを保つ運動（遊び）】	○		○
６ ・ ７	○道具を使った運動（遊び）をしよう。 ☆けんけんの練習をしよう。 ☆尻打ちの練習をしよう。	・ボールやフラフープを投げる、転がすなど操作することができる。 【用具を操作する運動（遊び）：用具をつかむ、回す、くぐる、運ぶ、投げる、捕る運動（遊び）】	○		○
８	☆体を移動する運動（遊び）をしよう。「色壁タッチゲーム」 「矢印トレーニング」 ☆２５マスの場に慣れよう。	・「色、方向、動き」を見て、聞いてルール通りに正しく動くことができる。 【体を移動する運動（遊び）：速さ・リズム・方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる運動（遊び）】	○		
９ 本時	○足を使った運動（遊び）をしよう。 ○自分のコースで４つの動きをしよう。	・運動の組み合わせが複雑で長くても、ポイントを意識した動きが４つともできる。 【体を移動する運動（遊び）：速さ・リズム・方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる運動（遊び）】	○		
１０	○今までやってきた運動（遊び）を取り入れたゲームをしよう。 ○「運動名人」の達成で称号をもらおう。	・今まで取り組んだ運動（遊び）で得た力を発揮しよう。		○	○

※　☆は本時に向けてのスモールステップの取り組み。

８　本時のねらい

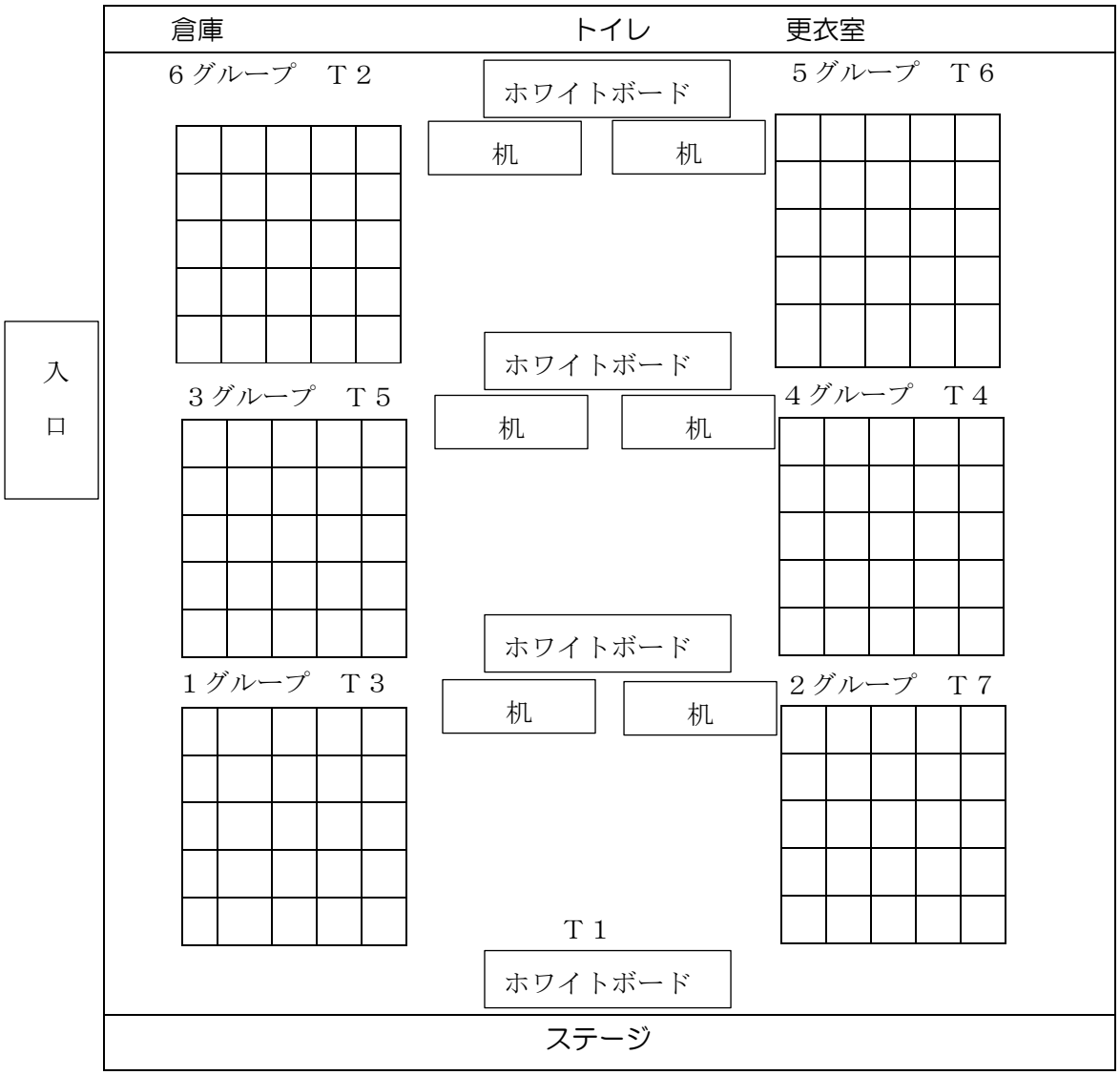
Ａ　教師の支援を受けながら、楽しく基本的な動きをすることができる。【知識及び技能】
Ｂ　動きのポイントを意識し、正確に運動することができる。【知識及び技能】
Ｃ　組み合わせた動きを、最後まで正確に運動することができる。【知識及び技能】

〇本時の展開（９限目）

	〇学習活動	□指導上の留意点　△本時ねらいにせまる手立て	●評価　　評価方法(　　)
導入	①あいさつ・本時の流れを確認する。 準備運動 ② 前時の振り返り、本時の内容について確認する。	□本時の内容をホワイトボードで視覚的に伝える。 □モチベーションや本時の取り組み意識が高まるために、本時は前時で作った自分のコースをすることを伝える。	
展開１	いろいろランニング：向きや動きのポイントを確認しよう。(全体)	Ａ見本を見ながら、楽しくゴールしよう。 Ｂ動きのポイントを意識し、正確に運動してゴールしよう。 Ｃ組み合わせた動きを、最後まで正確に運動してゴールしよう。	
展開２	１回目：前時で考えた自分のコースを、やってみよう。(グループ) ③ 自分のコースを運動する。グループの他の２人は、担当教員と矢印ブロックを見て活動児童に矢印やマス数を伝える。 ２回目：違う自分のコースを、やってみよう。(グループ) ④ 各自がワークシートでスタートからゴールまでコースを決め、進む順番に矢印ブロックを積み重ねる。担当教員に、コースを伝える。 ③ を行う。 ３回目：違う自分のコース【3～6Gはミッション】を考えてやってみよう。(グループ) ミッション：通過ポイント ④・③を行う。	△各動きに、正しい動きで取り組むためのリズムや歌詞をつけて、技能の定着をはかるようにする。 □動線の簡潔化を図るために活動場所の近くに、ワークシート作成・矢印ブロック積み場として机を配置する。机の近くにホワイトボードを配置する。 △１グループ：担当教員が児童のそばで見本を示し、コース上に動きと方向が分かる目印となるカードを置く。 △２・３・４グループ：動きのポイントをより意識できるよう、良い例と悪い例を比較できるように示す。 △５・６グループ：児童同士で次の運動やポイントを確認し合えるようにブロックを担当教員と一緒に確認し言葉がけをする。 Ａ見本を見ながら、楽しく取り組み、運動名人に近づけた。 Ｂ動きのポイントを意識し、正確に運動して運動名人に近づけた。 Ｃ組み合わせた動きを、最後まで正確に運動して運動名人に近づけた。	●Ａ：「楽しかった。」「もっとやりたい。」という気持ちをもち取り組むことができる。 【知識及び技能】 (観察・ワークシート) ●Ｂ：動きのポイントを意識し、正確に運動することができる。 【知識及び技能】 (観察・ワークシート) ●Ｃ：組み合わせた動きを、最後まで正確に運動することができる。 【知識及び技能】 (観察・ワークシート)
まとめ	今日できたことを振り返る。	△ポイントを意識した動きが顕著に出来ていた児童を選び賞賛し、よさを共有する。	

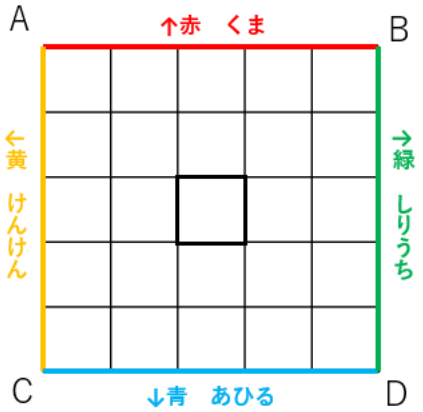
☆主体的に思考し運動をする（表現する）機会を保障するため、実態を考慮し展開は自分のコースを考える（展開１）のみとする。
☆友達に動きを知らせる話し方を「色」とし、トレーニングを実践する側もコースを知らせる側もわかりやすいような仕組みにする。
☆動きと矢印ブロックを結びつけてコースを考えられるよう適宜教師が動きの見本を見せる。
☆友達に動きを知らせる話し方を「色」とし、トレーニングを実践する側もコースを知らせる側もわかりやすいような仕組みにする。
☆動きと矢印ブロックを結びつけてコースを考えられるよう適宜教師が動きの見本を見せる。

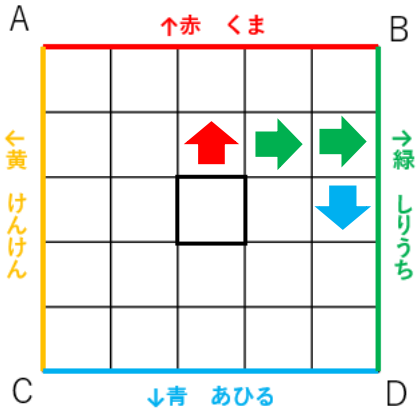
配置図

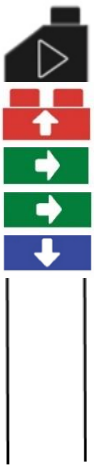

倉庫
トイレ
更衣室
6グループ　T２
ホワイトボード
机
机
5グループ　T６
入口
ホワイトボード
3グループ　T５
机
机
4グループ　T４
ホワイトボード
1グループ　T３
机
机
2グループ　T７
T１
ホワイトボード
ステージ

本授業は、【画像ファイル】の画像を用いて展開します。

【使用するブロック画像】







今回の活動は、上下左右ブロックに、事前に対応する動きを決めておきます。

左のワークシートを例に挙げると・・・
・上ブロック＝くま
・下ブロック＝あひる
・左ブロック＝けんけん
・右ブロック＝しりうち

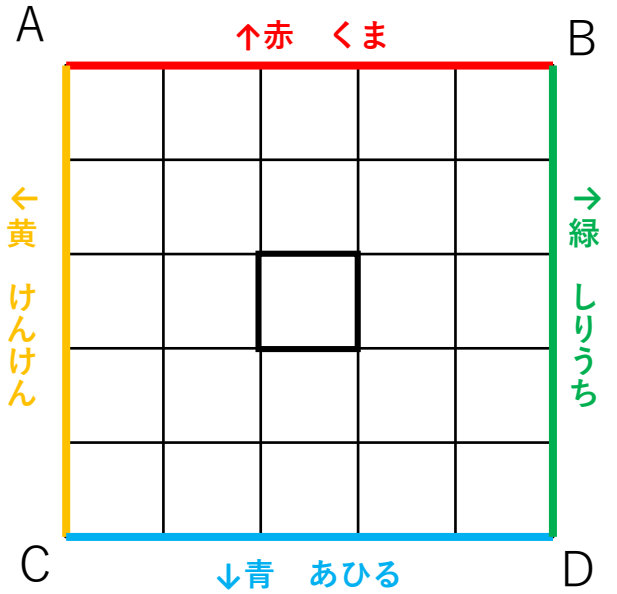
自分がどんな順番で、上記の動きをしたいか考えて、
自分だけの「動きプログラム」を作ります。

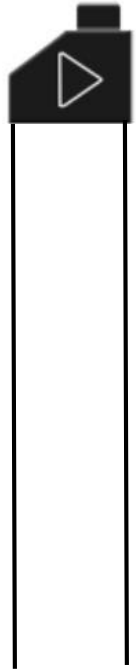
「動きをプログラム」を作ったら、実際にその通りに
自分で体を動かして再現します。

例えば、左のようなプログラムを作ると、
中央のスタートから・・・
まず、上に1マスは熊の動きを。
次に、右に2マスはしりうちの動きで。
最後に、下に1マスはあひるの動きで終わります。

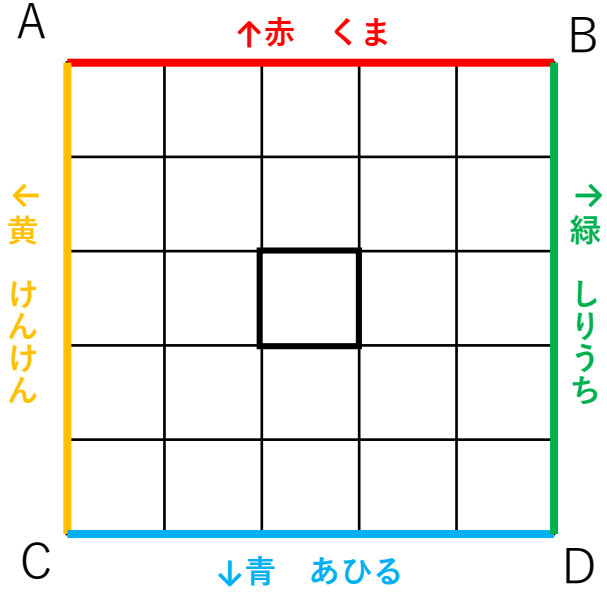
補助として、児童が進む進行方向に、
どの動きをすれば良いかを画像等を掲示しておくと
よりスムーズに児童が活動に専念することができます。

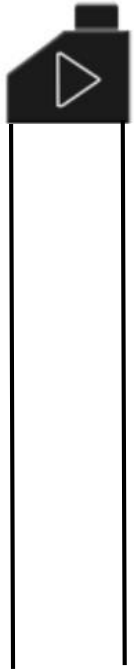
1 かいめ



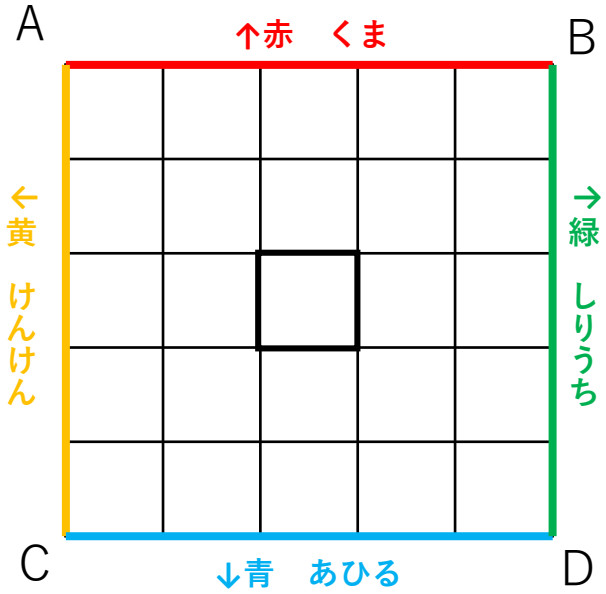


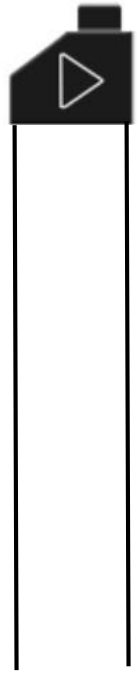
2 かいめ





3 かいめ





名前

たのしかったかな