

2022

1年 跳の運動遊び

松戸市立八ヶ崎小学校

跳の運動遊びは・・・

前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりできるようにすることを楽しく行い、その動きができるようになることを目的とする。

「幅跳び遊び」、「ケンパー跳び遊び」、「ゴム跳び遊び」等に楽しく取り組むことで基本的な動きを身に付けることができる。

児童から見ると・・・

○遠くに跳んだり、高く跳んだりする心地よさを味わうことができる。

○体を巧みに操作しながら、走る、跳ぶなどの運動の基礎となる動きを身に付けると、一層楽しいものとなる。

▲走る動きから跳ぶ動きまでがスムーズにできないと、ふわっと跳んだり、遠くに跳んだりすることがうまくできず、難しいと感じてしまう。

▲障害物を跳び越えることができないと、意欲が低下してしまう。

 **親しみやすい**

 **苦手意識につながってしまう**

学習財
(教材)

学習過程

学習カード

本校が目指す児童の姿・・・

☆様々な跳び方を経験する中で、前方や上方、連続して跳ぶ楽しさに触れ、跳ぶ高さや幅、リズムが変化したときの面白さを味わい、より遠く、よりリズムよく、より高く跳ぶために主体的・協働的に運動に親しむ姿。

《教具・用具》

・川跳び遊び

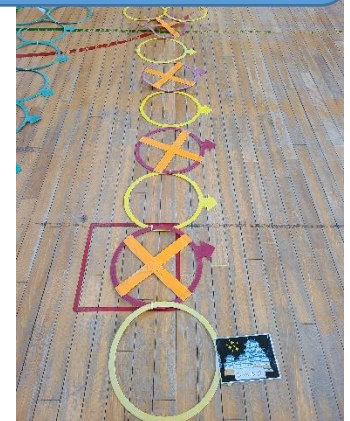
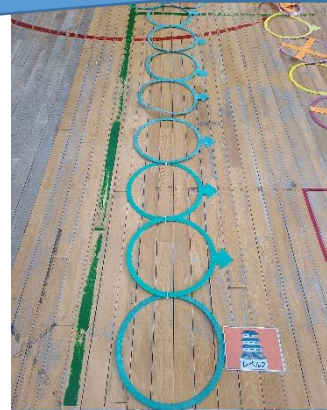
<マット>



- ・レベルごとに川幅(90, 100, 120cm)を調整する。
- ・マットを重ねる際は、足がひっかからないように高さが出ないようにする。
- ・マットを置く位置が分かりやすいように、ビニルテープで印を付けておく。
- ・マットのはじに、レベル別の絵を貼り付けておく。

・リズム跳び遊び

<ケンステップ>



- ・ケンステップ同士を結束バンドで固定しておく。
- ・滑らないように裏側に両面テープを付ける。
- ・難易度を上げる場合は、一つ置きにカラーテープで×印を付ける。

・ゴム跳び遊び

<ゴム紐>



<コーン>

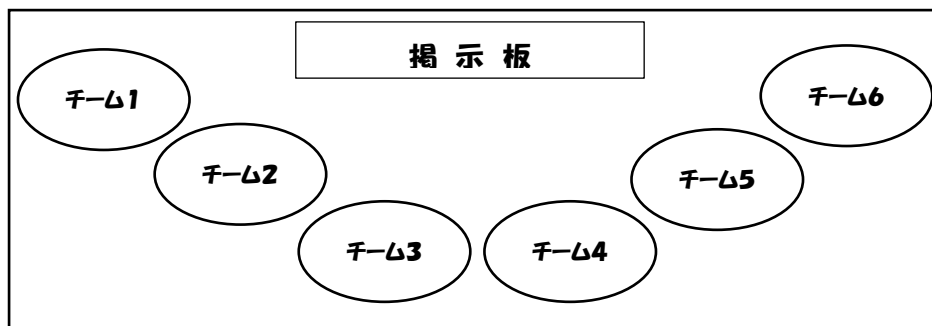


- ・カラーのゴム紐を使用する(跳躍時の見やすさ)。
- ・3か所に鈴を付ける(跳躍の成否の判断)。
- ・ゴムの先にクリップを結び付ける。
- ・収納時は、段ボールに巻き付ける。

- ・養生テープの上にカラーテープでクリップのつまみを作る。
- ・レベルごとに高さを変えられるように3か所作成する。
- ・ペアが用具を直したり、跳躍の成否を判断したいする。

《場づくり》

※課題解決学習



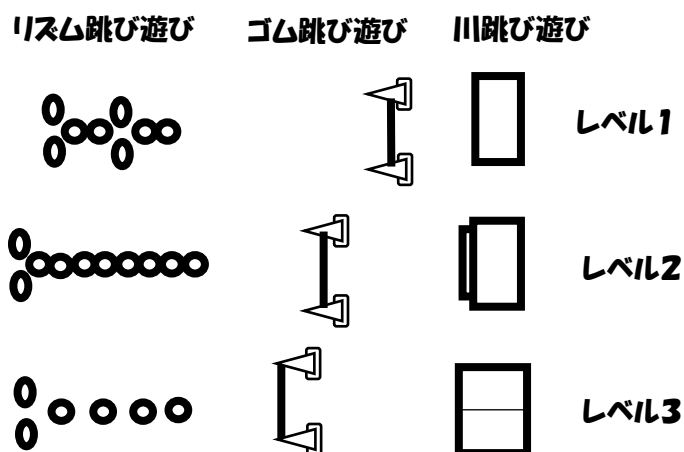
- 6か所（1チーム1か所を使用する。）
- それぞれ学習する用具を設置する。
→ 川跳び遊び（マット）、ゴム跳び遊び（コーンとゴム紐）、リズム跳び遊び（ケンステップ）
- 掲示板から5m以上離れたところに着地できるようにする。
また、等間隔に円形になるようにする。
→ ・ 他チームとぶつからないように2m程度間隔をとる。
・ 集合時に素早く中心に集まれるように、中心を空ける。
・ 授業者は、けがにつながることを予想される着地に注意する。

※練習の成果を確認する時間

レベル別想定

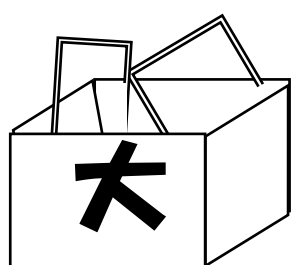
	レベル1	レベル2	レベル3
ゴム跳び遊び	 高さ…約 40 cm	 高さ…約 50 cm	 高さ…約 65 cm
リズム跳び遊び			
川跳び遊び	 幅…約 90 cm	 幅…約 100 cm	 幅…約 120 cm

場の設定

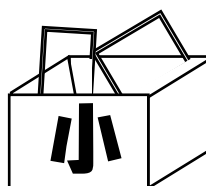


- レベル別の3コース設定する。
- 学習した内容の順番になるよう、用具を設置する。
- コース間は2m以上空け、運動中や移動の際の接触がないようにする。

《各チームで使用するかごの中身》

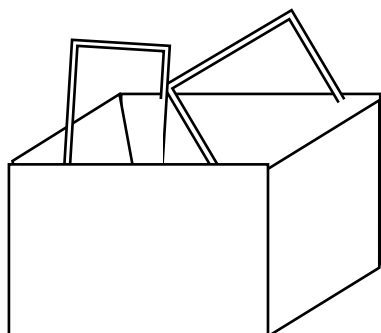


水筒



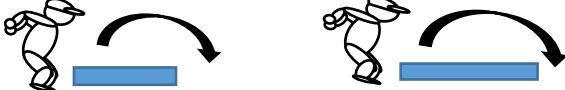
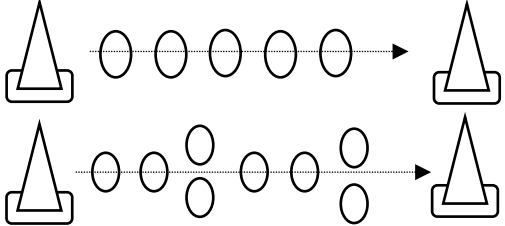
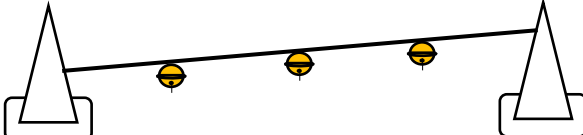
・学習カード
・筆記用具(鉛筆)

《教師が使用するかごの中身》



・掲示資料 ・リズム太鼓 ・ばち
・予備の学習カード ・予備のマスク
・予備の筆記用具(鉛筆) など

《課題解決のために必要と予想される練習方法》

①	川飛び遊び	<p>マットを川と見立てて置き、様々な跳び方で跳び越えていく練習を行う。川の幅を広くすることで、助走や力強い踏切りが必要になることに気付くことができるようにしていく。マットを使用することで、手軽に幅を変えられたり、段差が小さく安全に挑戦したりすることができる。跳ぶ時の体の向きを前や横、後ろに変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることで様々な跳動作やより遠くに跳ぶための技能を身に付けることを目的とする。</p> 
②	リズム跳び遊び	<p>ケンステップを直線上に様々な置き方で置き、様々なリズムで跳ぶ練習を行う。ケンステップを使用することで、手軽に置き方を変えたり、段差がなく安全に挑戦したりすることができる。跳ぶ時の体の向きを前や横、後ろに変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだり、跳ぶリズムを変えたりすることで、様々な跳動作やリズムよく跳ぶための技能を身に付けることを目的とする。</p> 
③	ゴム跳び遊び	<p>コーンにゴム紐を付け、様々な跳び方で跳び越えていく練習を行う。ゴム紐の高さを高くすることで、助走や力強い踏切りが必要になることに気付くことができるようにしていく。コーンとゴム紐を使用することで、手軽に高さを変えられ、引っかかっても転倒する危険が低く安全に挑戦することもできる。跳ぶ時の体の向きを前や横に変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることで様々な跳動作やより高く跳ぶ技能を身に付けることを目的とする。</p> 

《体育の学力(単元の評価規準)》

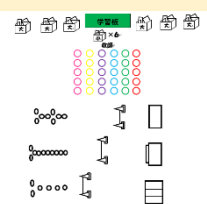
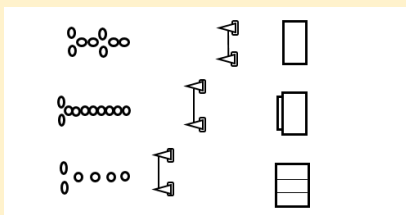
知識・技能	<p>①跳の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりしている。</p> <p>②片足や両足で踏み切り跳ぶことができる。</p> <p>③片足や両足で連続して跳ぶことができる。</p>
思考・判断・表現	<p>①自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p>②友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。</p>
主体的に学習に取り組む態度	<p>①跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。</p> <p>③場や用具の安全に気を付けている。</p>

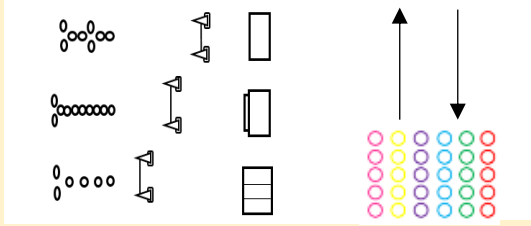
《指導計画（7時間）》

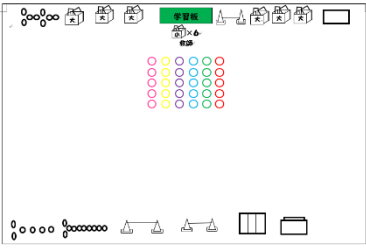
時間	はじめ		なか			おわり	
	1	2	3	4	5	6	7
	オリエンテーション	課題の発見	知識・技能の習得			知識・技能の活用・発揮, 課題のよきよき解決	
0 10 15	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ ・オリエンテーション (単元を通した学習のねらい, 学習のルール等) ・ウォーミングアップ (準備運動, 感覚づくり・動きづくりの運動遊び) ・健康観察 ・課題確認 ・いろいろな跳び方 (潜入の時間の場の用具の扱い方や行い方の確認) 	課題発見のための練習 (「川跳び遊び」「リズム跳び遊び」「ゴム跳び遊び」の中から, 自分の一番の課題を見付ける。) ・レベル別での跳び方 (潜入の時間の場)	・あいさつ ・準備 ・ウォーミングアップ(準備運動, 感覚づくり・動きづくりの運動遊び) ・健康観察 ・課題確認			知識・技能の活用・発揮, 課題のよきよき解決	
			<課題解決学習>○指導の個別化を重視する。 学習課題を自分事として捉え, 解決したい課題の解決に向けて試行錯誤することを通して, 知識・技能を獲得することができるようにする。 同じチームの仲間と共に, 学級全体での共通課題について, その解決に向けた活動を行う。	<予想される課題>	<予想される練習方法>	<課題解決学習>○学習の個性化を重視する。 単元前半で習得した知識・技能を活用・発揮し, 試行錯誤しながら自己の課題をよりよく解決できるようにする。 同じ課題をもつ友達と共に, その課題の解決に向けた活動を行う。	<予想される練習方法>
			前方に跳ぶ	連続して跳ぶ	上方に跳ぶ	選んだ遊び方に挑戦する	選んだ遊び方に応じた練習
30 35 45	潜入の時間(練習の成果を確認する時間) 同じ課題をもつ友達や同じレベルを選択した友達と共に, その課題の解決に向けた活動を行う。						
	・反省 ・まとめ ・クールダウン(整理運動) ・片付け ・あいさつ						
評価の重点	知識・技能		②片足や両足で踏み切り跳ぶ	③片足や両足で連続して跳ぶ	②片足や両足で踏み切り跳ぶ		①行い方を知る
	思考・判断・表現			②考えたことを伝える		①遊び方を選ぶ	
	主体的に学習に取り組む態度	③安全に気を付ける	①進んで取り組む	③順番やきまりを守る			

展開1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・教材との出会いを大切に、「やってみたい。」「自分にもできそうだ。」という思いをもって単元を始めることができるようにする。
- ・単元を通した学習のねらいを伝えることで、学習への見通しや目指す姿をもつことができるようにする。
- ・学習におけるルールや場づくり、教具・用具の扱い方を丁寧に指導することで、安全に学習することへの意識付けをしたり、2時間目以降の学習指導場面やマネジメント場面を減らしたりすることができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
15	<p>あいさつ</p>  <p>健康観察</p> <p>オリエンテーション</p> <p>場や準備の説明</p> <p>ウォーミングアップ(感覚づくり・動きづくりの運動遊びを含む)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。 ○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。 ・ビブスはズボンにしまう。 ・大きいかご（水筒用）は、間隔を空けて置くように指導する。 <p>○顔色を観る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの跳んだ経験を振り返りながら、今回の「跳の運動遊び」でやってみたいことや楽しみなこと、目指したい姿について考える。 ・個人で考えた後、数人が発表して全体で共有する。 ○「約束を守りながら、様々な跳ぶ運動遊びを楽しみながらよりよく跳ぶ方法を身に付けてほしい。」「友達と褒め合ったり、助け合ったりしながら学習してほしい。」といった、跳の運動遊びの学習を通した教師のねらい（思いや願い）を伝える。 ・単元を通した学習の課題を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。  <ul style="list-style-type: none"> ○場づくりのイメージがつかめるよう、本時（1時間目）では教師が準備しておく。 ・課題解決学習や潜入の時間の場、ペアチームについて確認する。 ○場や用具が乱れた際は、必要に応じて活動を止め、整えるよう指導する。 ○跳躍後の流れについて指導する。 〔跳躍後、場が乱れていないことを確認して次の人に合図をする。〕 〔→ペアの人は跳躍する人が「跳んでいるかどうか」を横から見て伝える。〕 ○各場のレベルによる違いを伝え、意識して準備をしたり、直したりできるように指導する。 ・誰が、何を準備・片付けするのかの役割分担を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する。 ○単元を通して教師のかけ声に合わせてウォーミングアップをするため、広がり方や内容を確認する。

20	健康観察	 <ul style="list-style-type: none"> ・跳運動で特に使う部位（足首，アキレス腱等）を十分ほぐす。 ・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（ケンケン跳び，1回跳ぶ間に手を何回叩けるか等）。
	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて整列する。 <p>○顔色を観るとともに，けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>< 1時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ルールをまもりながら，たのしくしゅぎょうしよう。</p> </div> <p>○跳の運動遊びが「川跳び遊び」「ゴム跳び遊び」「リズム跳び遊び」の三つの場から構成されることを，掲示資料を用いながら確認する。</p> <p>○本時では，三つの場の障害物を踏んだり，引っかかったりしないように自分なりに考えて跳ぶことと，レベルの違いを楽しんで跳ぶことが学習課題であることを伝え，学習への見通しをもつことができるようにする。</p>
	潜入の時間の説明	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて説明を聞く。 <p>○ペアチームと行うことを説明する。</p> <p>○潜入の時間について，以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人各場所2分間行う（音楽が流れている間は跳び，止まったらペアと交代したり，新たな場へ移動したりする）。 ・障害物を踏んでしまったり，引っかかったりした場合は，潜入失敗とする。 ・レベル1からスタートし，2回成功したら次のレベルへ移動する。 <p>○掲示資料やモデリングを用いながら，視覚的に理解することができるようにする。</p> <p>○単元を通して，より高いレベルが成功できるようになることやより軽やかに成功できることを目指すように伝える。</p> <p>○足裏で着地するように指導する（安全面）。</p> <p>○ペアチームやチーム内で褒め合ったり，真似し合ったりして行うように伝える。</p>
	いろいろな跳び方体験	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する。 <p>・本時では，オリエンテーションによる説明に多くの時間を割くため，時間に応じて時間を短縮して行うこととする。</p> <p>○何度も挑戦したり，用具を直したりしている児童を褒める。</p> <p>○全てのチームが終わったら，水分補給をし，チームごとに円になって振り返りを行うように指示する。</p>
10	反省	<ul style="list-style-type: none"> ・チームのリーダーは，学習カードを持ってきて，メンバーに配る。 ・マスクを着け，チームごとに円になって振り返りを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①本時の学習を振り返り，簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。</p> <p>②回答したことを基に，チームの成果や課題について話し合う。</p> <p>③話し合ったことを踏まえ，個人の成果について記述する。</p> </div> <p>○「楽しかったこと」や「うまくいったこと」等，学習の成果を中心にチームで振り返るよう声をかける。</p> <p>○チームでの話し合いを受けて三つの場のうち，どの遊び場が楽しかったのかの理由を詳しく記述するように声をかける。</p>

	<p>まとめ</p> <p>クールダウン</p> <p>片付け</p> <p>あいさつ</p>	<p>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の成果や課題について、数人が発表し、全体で共有する。 <p>○自分の記述と似ていたり、同じ場について成果を挙げていたりした場合は挙手をするよう伝える。</p> <p>○本時のねらいである「健康・安全」に関すること中心に、できたことや頑張りを価値付ける。</p> <p>○安全面に関して、「残りの時間もルールを守って、皆がけがなく安全に、楽しく活動できるようにしてほしい。」という教師の思いを伝える。</p> <p>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>○安全に気を付けて、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。 ・マスクを着けた状態であいさつをする。
--	---	--

展開2 (2時間目 課題発見)

・跳の運動遊びを構成する三つの場のうち、どの場でもっと上手に跳ぶことができるようになりたいかを考え、そのための課題を見付ける。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
10	あいさつ 準備 ウォーミングアップ (感覚づくり・動きつくりの運動遊びを含む) 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。 ○準備が早く終わった人は、正しく準備されているかを確認するように声をかける。 ・マスクを外して運動する。 ・準備運動 ・ダッシュ、ケンケン、大股走り、高くスキップ、手叩きジャンプ ・マスクを着けて整列をする。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 ○顔色を観る。
25	課題確認 課題発見のための練習	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってから学習課題に臨むことができるようにする。 ○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。 <p><2時間目></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">おしるにしのびこむために、どのとびかたをしゅぎょうするとよいだろうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ○三つの場を体験する中で、「もっと上手に跳べるようになりたい」「跳べるようになりたい」「上手な友達のように跳べるようになりたい」等を見付けるように伝える。 ○潜入の場でレベル別の跳び方に挑戦する。 ・マスクを外して運動する。 ○跳躍の成否について積極的に声をかけたり、「何に気を付けて跳んだか」や「何に気を付ければ跳べそうか」等の簡単な発問をしたりして自分の課題について考えられるように促す。 ○何度も挑戦したり、自分の役割を果たしたり、約束事を守ろうとしたりしている児童を褒める。 ○安全面に注意して跳躍を行うように声をかける。
10	反省 まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 ・マスクを着け、チームごとに円になって振り返りを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設問に回答する(3段階)。 ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果について記述する。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○「難しかったこと」や「もっと上手になりたいこと」等、次回以降の学習で頑張りたいことを中心にチームで振り返るよう声をかける。 ○チームでの話し合いを受けて三つの場のうち、どこが楽しかったのかの理由を詳しく記述するように声をかける。 ○学習カードを持って整列するように指示をする。 ・学習の成果や課題について、数人が発表し、全体で共有する。 ○自分の記述と似ていたり、同じ場について成果を挙げていたりした場合は挙手をするよう伝える。

		<p>○本時で見付けた課題を基に、次時（3時間目）から5時間目の学習を通して、三つの場における動きのポイントを見付け、課題を解決していくということを伝え、児童が学習への見通しをもつことができるようにする。</p> <p>○学習課題である「課題の発見」や、本時のねらいである「愛好的態度」に関することを中心に、できたことや頑張りを価値付ける。</p> <p>○本時で見付けた課題を基に、次時（3時間目）から5時間目の学習を通して、四つの局面における動きのポイントを見付け、課題を解決していくということを伝え、児童が学習への見通しをもつことができるようにする。</p>
	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	片付け	○安全に気を付けて、役割分担をして素早く片付けるように指導する。
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。 ・マスクを着けた状態であいさつをする。

展開3 (3～5時間目 知識・技能の習得)

- ・「指導の個別化」を重視する。
- ・児童の主体的な学びを重視し、最も多くの児童が課題をして挙げていた場から学習することで、学習課題を自分事として捉え、解決したい課題の解決に向け試行錯誤することができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
10	あいさつ 準備 ウォーミングアップ(感覚づくり・動きづくりの運動遊びを含む) 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。 ○準備するものがない人は、正しく準備されているかを確認するように声をかける。 ・マスクを外して運動する。 ・準備運動 ・ダッシュ、ケンケン、大股走り、高くスキップ、手叩きジャンプ ・マスクを着けて整列をする。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 ○顔色を観る。
25	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。 ○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。 <p>< 3時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">川におちないようにとぶために、大せつなことはなんだろうか。</div> <p>< 4時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ゴムひもにひっかからないようにとぶために、大せつなことはなんだろうか。</div> <p>< 5時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">わの中でとぶために、大せつなことはなんだろうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ○観察や学習カードから見取った1, 2時間目の児童の実態(思いや気付き, 困り感)に応じて, 学習課題の順番を入れ替える。 ○拡大した写真や図を用いて, 各場を確認することができるようにする。 ○3～5時間目で三つの場における動きのポイントやコツを見付け, 課題を解決し, 忍法集にまとめ, 活用できるようにしていくという学習の流れを確認する。 ・どのようにしたら, 本時のめあてを達成することができそうかを予想し, 全体で共有する。 ○学習課題に応じて, 教師が練習方法を紹介する。 ・チームのリーダーは, メンバーの学習カードを集め, かごに入れる。

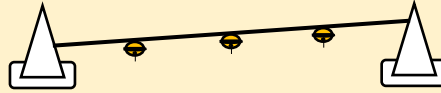
課題解決学習

○川跳び遊び



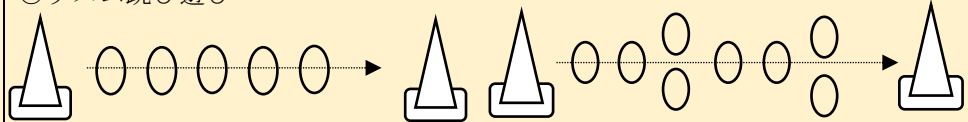
様々な跳び方でマットを跳び越えていく練習を行う。川の幅を広くすることで、助走や力強い踏切りが必要になることに気付くことができるようにしていく。跳ぶ時の体の向きを前や横、後ろに変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることでより遠くに跳ぶための技能を身に付けることを目的とする。

○ゴム跳び遊び



様々な跳び方でコーンに付けたゴム紐を跳び越えていく練習を行う。ゴム紐の高さを高くすることで、助走や力強い踏切りが必要になることに気付くことができるようにしていく。跳ぶ時の体の向きを前や横に変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることでより高く跳ぶ技能を身に付けることを目的とする。

○リズム跳び遊び



ケンステップを直線上に様々に置き、様々なリズムで跳ぶ練習を行う。跳ぶ時の体の向きを前や横、後ろに変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだり、跳ぶリズムを変えたりすることで、リズムよく跳ぶための技能を身に付けることを目的とする。

- ・チームごとに跳び方を比較しながら練習を行う。
- 仲間と動きを見合い、跳躍の成否を伝え合いながら練習を行うように指導する。
- 一生懸命活動したり、仲間と積極的に関わり合ったりしている児童を褒める。

潜入の時間

- ・自己に適したレベルの遊び場に挑戦する。
- ・ペアで行い、跳躍の成否を伝え合いながら取り組む。
- ポイントやコツを活用しながらよりよい跳躍を行おうとしている児童や友達の跳躍を見てよい動きを伝えている児童を褒める。
- 全てのチームの記録測定が終わったら、水分補給をし、チームごとに円になって振り返りを行うように指示する。

10



反省

- ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。
 - ・マスクを着け、チームごとに円になって行う。
- ①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。
 ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。
 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果について記述する。
- チームでの話し合いを受けて、めあてを達成するために自分がどのように学習に取り組んだのかを振り返り、できるだけ詳しく具体的に記述するように声をかける。

まとめ

- 学習カードを持って整列するように指示をする。
- ・本時の学習課題について、取り組んでみた成果と課題を全体で共有する。
- 自分の記述と似ている場合は挙手をしよう伝える。
- 児童の発言や学習カードへの記述を基に、児童と合意形成を図りながら、学習課題に対するまとめをする。
- 学習課題や本時のねらいに関することを中心に、できたことや頑張りを価値

		付ける。
	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	片付け	○安全に気を付けて、役割分担をして素早く片付けるように指導する。
	あいさつ	・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。 ・マスクを着けた状態であいさつをする。

10	<p>○ゴム跳び遊び</p>  <p>様々な跳び方でコーンに付けたゴム紐を跳び越えていく練習を行う。ゴム紐の高さを高くすることで、助走や力強い踏切りが必要になることに気付くことができるようにしていく。跳ぶ時の体の向きを前や横に変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることでより高く跳ぶ技能を身に付けることを目的とする。</p> <p>○リズム跳び遊び</p>  <p>ケンステップを直線上に様々に置き、様々なリズムで跳ぶ練習を行う。跳ぶ時の体の向きを前や横、後ろに変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだり、跳ぶリズムを変えたりすることで、リズムよく跳ぶための技能を身に付けることを目的とする。</p>	<p>・チームごとに跳び方を比較しながら練習を行う。</p> <p>○仲間と動きを見合い、跳躍の成否を伝え合いながら練習するよう指導する。</p> <p>○何度も挑戦したり、仲間と積極的に関わり合ったりしている児童を褒める。</p> <p>・自己に適した遊び場に挑戦する。</p> <p>・ペアで行い、跳躍の成否を伝え合いながら取り組む。</p> <p>○ポイントやコツを活用しながらよりよい跳躍を行おうとしている児童や友達の跳躍を見てよい動きを伝えている児童を褒める。</p> <p>○全てのチームの記録測定が終わったら、水分補給をし、チームごとに円になって振り返りを行うように指示する。</p> <p>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</p> <p>・マスクを着け、チームごとに円になって行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。</p> <p>②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。</p> <p>③話し合ったことを踏まえ、個人の成果について記述する。</p> </div> <p>○チームでの話し合いを受けて、めあてを達成するために自分がどのように学習に取り組んだのかを振り返り、できるだけ詳しく具体的に記述するように声をかける。</p> <p>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <p>・学習課題に対する成果や課題について、数人が発表し、全体で共有する。</p> <p>○自分の記述と似ている場合は挙手をするよう伝える。</p> <p>○児童の発言や学習カードへの記述を基に、児童と合意形成を図りながら、学習課題に対するまとめをする。</p> <p>○「友達と積極的に関わり合いながら活動できていたこと」や「練習の成果を発揮し、よりよい跳躍ができていた児童」等を全体の前で称賛する。</p> <p>○単元の最後の時間（7時間目）では、単元を通して一人一人やチームが成長したことを全体に伝えることで学びの過程を価値付け、学習したことをこれからの学習や生活に生かしていこうと方向付けることができるようにする。</p> <p>クールダウン</p> <p>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>片付け</p> <p>○安全に気を付けて、役割分担をして素早く片付けるように指導する。</p> <p>あいさつ</p> <p>・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。</p> <p>・マスクを着けた状態であいさつをする。</p>
	<p>潜在の時間</p> <p>反省</p> <p>まとめ</p>	

評価に際する判定基準(1年「跳の運動遊び」)

< 1時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度③	
評価場面	いろいろな跳び方(サーキット場)	
評価方法	観察	
判定基準	A	周囲の友達に声をかけながら、場や用具の安全に気を付けている。
	B	場や用具の安全に気を付けている。
	C	場や用具の安全に気を付けていない。 →場や用具の安全に気を付けることの大切さを伝えた上で、場や用具と一緒に確かめる。

< 2時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度①	
評価場面	レベル別での跳び方(潜入の時間の場)	
評価方法	観察	
判定基準	A	跳の運動遊びに、 <u>何度も</u> 進んで取り組もうとしている。
	B	跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。
	C	跳の運動遊びに進んで取り組むことができない。 →その児童の動きのよさや取り組む姿勢について称赞しながら、励ましの声をかける。

< 3時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能②	主体的に学習に取り組む態度②	
評価場面	課題解決学習	ウォーミングアップ	
評価方法	観察	観察	
判定基準	A	片足や両足で力強く踏み切り、跳ぶことができる。	順番やきまりを守り、 <u>友達に進んで声をかけながら</u> 、誰とでも仲よく運動しようとしている。
	B	片足や両足で踏み切り、跳ぶことができる。	順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。
	C	片足や両足で踏み切り、跳ぶことができない。 →障害物の幅を狭くし、繰り返し跳ぶ活動を通して、前方に踏み切る感覚を身に付けるようにする。	順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動することができない。 →順番やきまりを守るよさや友達と一緒に運動することの楽しさについて、一緒に確認する。

< 4時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能②	思考・判断・表現②
評価場面	課題解決学習	反省
評価方法	観察	学習カード
判定基準	A 片足や両足で力強く踏み切り、跳ぶことができる。	友達のよい動きを見付けたい、考えたいしたことを忍法集の言葉や動作を基に書いたり、伝えたいしている。
	B 片足や両足で踏み切り、跳ぶことができる。	友達のよい動きを見付けたい、考えたいしたことを伝えている。
	C 片足や両足で踏み切り、跳ぶことができない。 →障害物の高さを低くし、繰り返し跳ぶ活動を通して、上方に踏み切る感覚を身に付けるようにする。	友達のよい動きを見付けたい、考えたいしたことを伝えることができない。 →上手に跳ぶことができている児童や忍法集の言葉を振り返って書いたり、発言の仕方に沿って自分の考えを伝えたいするように促す。

< 5時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能③
評価場面	課題解決学習
評価方法	観察
判定基準	A 片足や両足でリズムよく連続して跳ぶことができる。
	B 片足や両足で連続して跳ぶことができる。
	C 片足や両足で連続して跳ぶことができない。 →教師や周りの児童が手拍子を行い、一定のリズムで跳べるようにする。

< 6時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現①
評価場面	課題解決学習, 反省
評価方法	学習カード, 観察
判定基準	A 自己に適した遊び方を選んだ理由について、詳しく学習カードに記述したりしている。
	B 自己に適した遊び方を選んでいる。
	C 自己に適した遊び方を選ぶことができない。 →「工夫された遊びの特徴」や「その児童の本時までの記録」を確認し、どの場のお城に潜入できるか一緒に考え、選択するように助言する。

<7時間目>

体育の学力 (評価規準)	知識・技能①	
評価場面	反省	
評価方法	学習カード	
判定基準	A	跳の運動遊びの行い方について、実際に動いたり、詳しく言ったり書いたりしている。
	B	跳の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりしている。
	C	跳の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりすることができない。 →掲示物や学習カードを活用しながら、跳び方について、学んできたことを一緒に確認し、発言や記述できるように声をかける。また、友達の意見を聞いて、よい意見があれば真似をして書くようにする。