

第1学年 体育科学習指導案

1 単元名 走・跳の運動遊び「跳の運動遊び」～忍者のようにピョン、ピョン、ピョーン！～

2 単元について

(1) 一般的特性

跳の運動遊びでは、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することを目的としている。

助走を付けて片足で踏み切り前方に跳ぶ「幅跳び遊び」や片足や両足で連続して前方に跳ぶ「ケンパー跳び遊び」、助走を付けて片足や両足で上方に跳ぶ「ゴム跳び遊び」等に楽しく取り組み、跳の運動遊びを行っていく中で基本的な動きを身に付けることができる。この跳ぶ体験を十分に行うことで、中学年の走・跳の運動である「幅跳び」や「高跳び」につながり、基本の踏み切りの仕方や跳び方を身に付けることもできる。

(2) 児童から見た特性

児童にとって跳の運動遊びは、いろいろな場所や物を利用し、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運動遊びである。体を巧みに操作しながら、走る、跳ぶなどのいろいろな運動の基礎となる動きを身に付けると、より楽しくなる運動である。

しかし、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ことも考えられる。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

※各部会における仮説検証の手立てについては、研究概要に記載。

(1) 指導観

児童は、これまでに「走の運動遊び」を経験している。様々なコースを調子よく走ったり、低い障害物を走り越えたりする運動遊びを通して、体を動かすことの楽しさや心地よさを味わった。また、友達と障害物をどこに置くか相談しながら、より楽しめるコースを自分たちで作る活動を行い、友達と一緒に体を動かす楽しさや運動の場を工夫することも経験している。

実態調査から、川跳びとゴム跳びに関して、レベルの難易度が増しても跳び方を変えない児童が多く見られた。達成できるまで自分が決めた跳び方で跳びたいという考えがあったようにも感じるが、達成できるように跳び方を工夫したり、跳べている友達の真似をしたりする児童があまり見られなかった。また、リズム跳びに関しては、正しいリズムで連続して跳ぶためには、一定のリズムで跳ぶことが大切であることに気付いていない児童が見られた。

跳の運動遊びは、自分に合った高さや幅の障害物を心地よく跳んだり、連続して置いてある物を一定のリズムで跳んだりすることが楽しい運動である。本単元では、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、より高く跳ぶ技能を身に付けられる授業を目指したい。そこで、以下

の三つの手立てを講じていく。

一つ目に、「学習財」を工夫する。低学年という発達の段階では、様々な運動遊びに夢中になって取り組み、その結果として基本的な跳動作を習得していくことが大切であると考え。本単元では、「川跳び遊び」「リズム跳び遊び」「ゴム跳び遊び」の3種類の運動遊びを行う。面白さの異なる複数の遊びを用意することで、夢中になって楽しく遊びに取り組むことができるようにしていきたい。そのためには、場の準備に時間をかけることなく、繰り返し跳運動を行うことが大切である。ウォーミングアップ時には、主運動につながる跳運動を楽しみながら行っていく。また、課題解決学習時には、様々な跳運動を比較しながら行い、「川跳び遊び」では、より遠くへ跳ぶ、「リズム跳び遊び」では、よりリズムよく跳ぶ、「ゴム跳び遊び」では、より高く跳ぶためのコツやポイントを見つけていく。これらの場で、様々な跳運動を経験することや友達が跳ぶ姿を見る活動を通して、見て学んだり助言したりすることで学びを深めていきたい。さらに、本単元では、忍者になりきり、敵のお城に忍び込むために修行を行うというストーリーを取り入れている。児童が見付けた「より遠く」「よりリズムよく」「より高く」跳ぶためのコツやポイントを「忍法〇〇の術」として蓄積したり、習得した知識・技能を活用したり、自己に応じて遊んだりする場面として「潜入の時間」を設定している。これらの設定を通して、より楽しく、夢中になるような運動遊びにしていく。

二つ目に、「学習過程」を工夫する。単元前半では、「指導の個別化」に重点を置く。跳の運動遊びを「前方へ跳ぶ」「連続して跳ぶ」「上方へ跳ぶ」の三つの場面に分け、観察や学習カードから把握した児童の思いや気付き、困り感を基に学習課題（共通課題）を設定していく。そのため、指導計画とは異なる学習課題・練習方法になることも想定されるが、児童の主体的な学びを重視し、柔軟な設定・提供をしていきたい。そうすることで、児童が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・技能を習得することができるのではないかと考える。課題を解決する場面では、チームの仲間と互いの動きを見合いながら学習を行う。その際、観察する視点を明確にしたり、教師から跳動作に関する声かけを積極的に行ったりすることにより、それに基づいた関わり合いができるようにしていきたい。単元後半では、「学習の個性化」に重点を置く。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することができるようにしていきたい。自己に適した課題の解決が図れるよう、それぞれの課題に応じた複数の場を準備することで、児童自身の学習が最適となるように調整できるようにする。そして、単元前半と異なり、同じ課題をもつ友達と共に活動することにより、動きを見合い、伝え合う際も自分事として学習に取り組むことができるようにする。

三つ目に、「学習カード」を活用する。児童の気付きや学んだことについて、教師が観察だけで把握することは容易ではないと考える。学習カードを活用することで、教師は児童の実態把握をすることができ、児童は学びの過程を振り返ったり見通しをもって学習に臨んだりすることができる。考える。「川跳びの修行で、遠くに跳ぶために大切なことは何ですか。」「お城に忍び込むために、あなたはどの跳び方を練習すればよいですか。」といった具体的な問いを立てることや思考の手助けとなるお助け言葉を載せることで、単元前半では跳動作についての知識に焦点を当てて記述し、単元後半では獲得した知識・技能を活用して、どのようなことに気を付けて活動したかについて記入や記述ができるようにしていく。また、イラストや写真、学習のポイントを示した吹き出し等を活用したり、児童の記述に対して教師がコメントしたりすることも行っていく。コメントする際には、称賛や励ましの言葉を入れることで、児童の学習意欲や受容感を高めていく。さらには、学習カードから把握した児童の実態を基に、教師が授業の中で意図的に関わることで、児童の理解が深まる

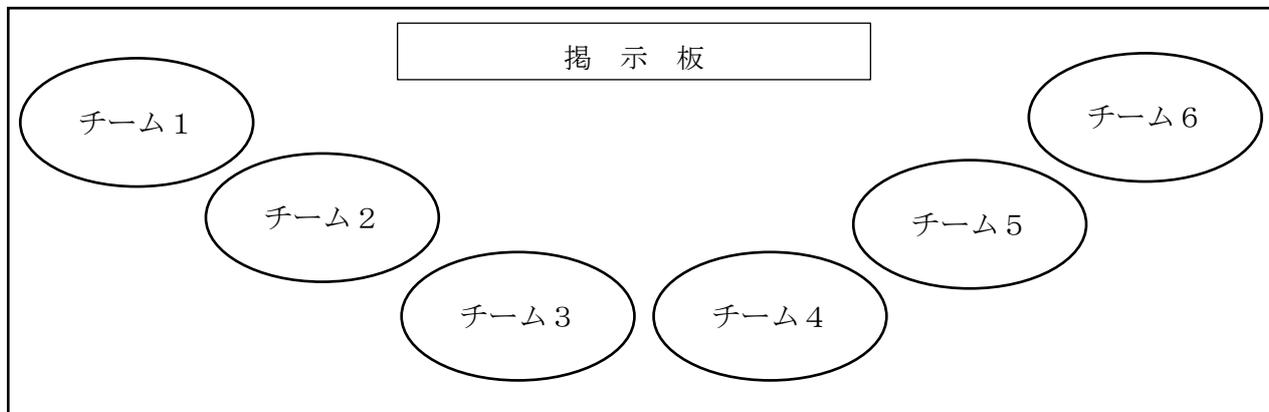
ようにしていく。

以上のような手立てを講じて、主体的・協働的に運動に親しむ児童の育成を目指していきたい。

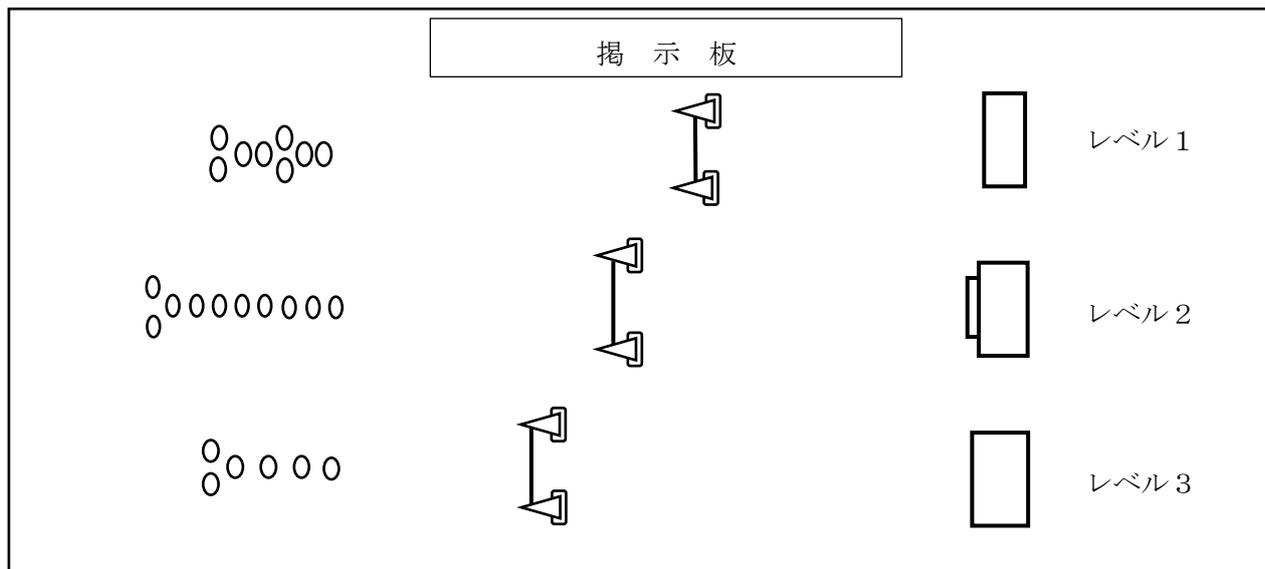
(2) 場の設定・使用する教具や用具について

①場の設定

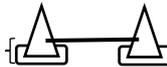
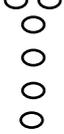
○川跳び遊び、リズム跳び遊び、ゴム跳び遊びの練習の場



○潜入の時間の場



○レベル別場の想定

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

<潜入の場>

○レベル1

- ・マット1枚
- ・ケンステップ8枚
- ・コーン2個
- ・ゴム紐1本

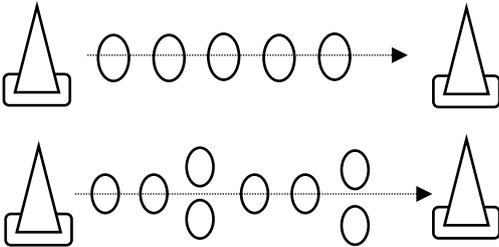
○レベル2

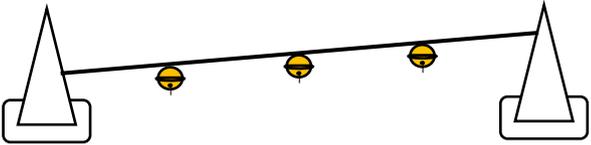
- ・マット2枚
- ・ケンステップ10枚
- ・コーン2個
- ・ゴム紐1本

○レベル3

- ・マット3枚
- ・ケンステップ6枚
- ・コーン2個
- ・ゴム紐1本

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	川跳び遊び	<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> <div style="text-align: center;">  </div>
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をすることで、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> <div style="text-align: center;">  </div>

③	ゴム跳び遊び	<p>ペットボトルや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、手軽に高さを変えることができ、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> 
---	--------	---

5 単元の目標

知識及び技能	跳の運動遊びの行い方を知るとともに、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	跳ぶ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	跳の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

6 体育の学力

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>

7 指導計画 走・跳の運動遊び「跳の運動遊び」 7時間（本時6／7）

時間	はじめ		なか			おわり	
	1	2	3	4	5	6【本時】	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，課題のよりよい解決	
0 10 15 30 35 45	<ul style="list-style-type: none"> あいさつ オリエンテーション（単元を通じた学習のねらい，学習のルール，用具の扱い方等） 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（サーキット場） 	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。）	<ul style="list-style-type: none"> あいさつ 準備 ウォーミングアップ（準備運動，動きづくりの運動遊び） 健康観察 			<ul style="list-style-type: none"> 健康観察 	
		レベル別での跳び方（潜入の時間の場合）	・課題確認 <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>			<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。 <予想される課題>	
			<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">前方に跳ぶ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">連続して跳ぶ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">上方に跳ぶ</div> </div>	<予想される練習方法>		<予想される練習方法>	
			<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">川跳び</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">リズム跳び</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ゴム跳び</div> </div>	<予想される練習方法>		<予想される練習方法>	
	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。						
	<ul style="list-style-type: none"> 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			

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②障害物やケンステップなどは，決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。
③練習の際には，互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や片付けを自分から進んでやります。
④けが人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレイします。

9 本時の指導（6／7）

(1) 目標

- ・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るようにする。

【知識及び技能】

- ・自己に適した遊び方を選ぶことができるようにする。

【思考力，判断力，表現力等】

- ・跳の運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力，人間性等】

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価（体育の学力）	備考
10	あいさつ 準備	・場作りや用具の準備を行う。	○場の安全に気を付けるように指導する。	ビブス コーン マット ゴム跳び ケンステップ
	ウォーミングアップ	・使う部位をほぐす。 ・感覚づくり，動きづくりの運動遊びを行う。 (大また跳び，手拍子ジャンプ)	○体を温め心拍数を上げるとともに，主運動につながる運動を正しく行うことができるよう，ポイントを伝えながら指導する。	
	健康観察	・学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認を行う。	学習カード
25	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> たのしくしのびこめるおしろをみつけよう。 </div> ・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み，本時の学習への見通しをもつ。	○忍び込むうえで，「楽しい」とはどういったことなのかを児童と共通理解を図り，その視点をもって忍び込むコースを選択できるように確認する。 ○今までの学習で得た「忍法～の術（跳動作のコツやポイント）」を活用しな	掲示資料

	課題解決学習	・ 難易度の異なる場から自己に適したコースを選択し、練習する。	<p>がら取り組むことができる遊び場を選ぶことを確認する。</p> <p>○二人組で見合う活動を行い、跳べたかどうかや忍法が活用できているかなどを伝えるように声をかける。</p> <p>○なかなか達成できない児童に対しては、難易度を下げたり、友達の様子を観察したり、アドバイスをもらったりしながら取り組めるように声をかける。</p>	
	潜入の時間	・ 自己に適したコースを選択し、挑戦する。	<p>○学んだ「忍法～の術（跳動作のコツやポイント）」を活用しながら挑戦している児童を称賛する。</p> <p>◇自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断・表現】 (学習カード, 観察)</p> <p>「努力を要する児童への支援」</p> <p>○「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。</p>	
10	反省	・ 学習カードに記入する。	○ 発言の仕方を掲示し、自分の考えを伝え易くする。(言語活動)	学習カード
	まとめ	・ チームごとに集まり、どんなことに気を付けて跳んだのか、友達のよい動きとともに振り返る。	○ 頑張りが見られた児童やチームを褒める。	
	クールダウン 片付け	・ チームや個人で振り返ったことを全体で共有する。	○ けがや体調不良がないか確認する。	
	あいさつ	・ 使った部位をほぐす。 ・ 安全に気を付けながら、協力して片付けをする。		

(3) 評価に際する判定基準

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, <u>詳しく</u> 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。

(4) 新型コロナウイルス感染拡大防止策, 熱中症予防策について

授業前	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察の実施 ・手洗いの徹底 ・使用する用具, 器具の消毒を徹底する。 ・水分補給 ・マスクを着用し, 間隔を空けて校庭や体育館へ移動する。
授業中	<ul style="list-style-type: none"> ・授業者はマスクを着用する (身体にリスクを感じる際は, これに限らない)。 ・体育館での換気 ・集合や整列でのソーシャルディスタンスの確保 ・健康観察の実施 ・運動学習場面においては, マスクを外すよう促す (外すことを強制しない)。 ・呼気が激しくなる運動を行う際や, 気温・湿度や暑さ指数 (WBGT) が高い日には, 十分な呼吸ができなくなるリスクや熱中症などの健康被害が発生するリスクがあるため, 十分な感染症対策を講じたうえで, マスクを外す。 ・水分補給や小休憩の時間を設定する。 ・握手やハイタッチは行わない。 ・円陣を行う場合は, 間隔を十分に空ける。 ・話合いや振り返りのときは, マスクを着用する (運動後に息苦しさがある等の場合は, マスクを外したまま他者との距離をとるようにする)。
授業後	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察の実施 ・手洗いの徹底 ・水分補給 ・マスクを着用し, 間隔を空けて校庭や体育館から移動する。 ・使った日に体操服は持ち帰る。 ・使用した教具, 用具の消毒を徹底する。 ・ビブスの洗濯 (使ったその日に共用してはいけない)