

第2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」～大ジャンプでミッションクリア！！～

2 単元について

(1) 一般的な特性

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「高跳び遊び」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。よりよい動きを身に付け、障害物を跳び越えることで楽しさを感じられる運動である。

(2) 児童から見た特性

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、高く跳んだりする楽しさや心地よさを味わうことができる運動遊びである。また、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移行できないと、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、1学年の「跳の運動遊び」において、様々な跳動作で異なる幅や高さの障害物を跳び越える運動遊びを通して、「助走を付けて、片足で踏み切ることのよさ」を学習し、体を動かすことの楽しさや心地よさを味わった。

実態調査から、「1学年での学習で見付けた動きのコツやポイントを活用して跳躍している児童が多くいること」「幅跳び遊びと高跳び遊びともに、障害物のギリギリをまたぎ越したりよけるように跳躍したりする児童がいること」「助走で得た力を跳躍につなげる動きが習得できていないこと」が分かった。

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、跳ぶ高さや幅が変化したときの面白さを味わい、よりよく跳ぶ動きを身に付けることや、チームで遊び場を作ったり、自己に適した遊び場を選択して活動したりすることができる授業」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られる。本単元では、跳躍が得意な動物たちから学習課題に沿ったミッションが届き、それを友達やチームの仲間と協力

してよりよく跳躍するための動きを身に付けること（ミッションクリア）を目指していくというストーリーで学習を進めることで、児童の意欲が高まるようにしていきたい。そのミッションとして、「幅跳び遊び」と「高跳び遊び」の面白さの異なる2種類の遊びを用意する。また、幅や高さを5段階で変化を付けることで、小さな記録の伸びを実感し、新たな目標設定ができるようにしていく。「本単元で身に付けさせたい動き」や「中学年との系統性」を明確にするとともに、1時間の中で繰り返し夢中になって取り組むことができるよう、用具の種類や数を考慮した準備・片付けに時間がかからない場の設定を行っていく。

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」「上方へ連続して跳ぶ」の二つの動きに分け、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、児童の主體的な学びを重視し、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。課題解決学習時には、教師が提示した動きと児童が発見した動きを比較する活動を通して、より高く遠くへ跳ぶためのコツやポイントを見付けられるようにする。その際、注目する体の部位を絞って観察する視点を明確にしたうえで、チームのペアやトリオの友達と見合い、伝え合いながら活動することで、学びが深められるようにしていきたい。加えて、教師が児童の動きや関わり合う姿について積極的に肯定的な声かけを行うことで、児童の動きの習得や運動有能感の向上につなげていきたい。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。単元前半とは異なり、より楽しめる遊び場をチームで選び、より高く遠くへ跳ぶ活動を通して、それまでと異なる遊び場でも学習したことが生かす経験ができるようにしていきたい。

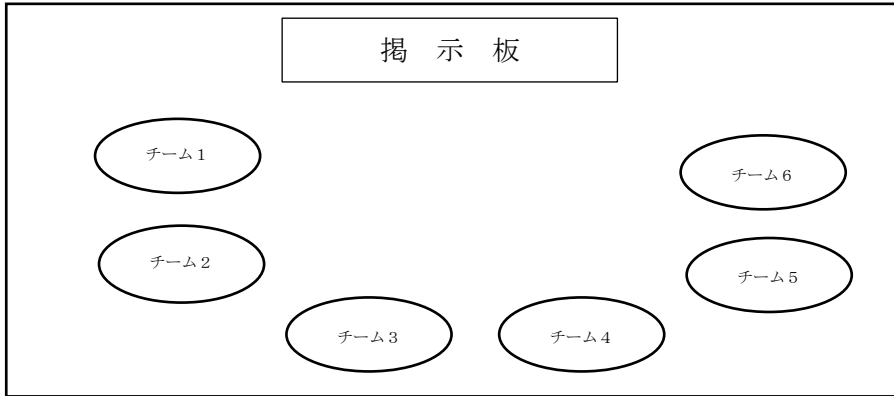
三つ目に、「学習カード」を活用する。児童の気付きや学んだことについて、教師が観察だけで把握することは容易ではない。学習カードを活用することで、教師は児童の実態を把握することができるので、児童は学びの過程を振り返ったり見通しをもって学習に臨んだりすることができるのではないかと考える。「幅跳び遊びで、より遠くへ跳ぶために、あなたはどのように跳びましたか。」「連続して高く跳ぶために、あなたはどのように跳びましたか。」といった具体的な問いを立てることや思考の手助けとなるお助け言葉を載せることで、単元前半では跳動作についての知識に焦点を当てて記入や記述をし、単元後半では習得した知識・技能を活用して、より楽しむためにどのような遊び場を選択して活動したかについて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きたい。

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

①場の設定

○練習の場



②使用する教具や用具

- ・長なわ6本（1チーム1本）
- ・コーン24個（1チーム4個）
- ・2m ゴム紐18本（1チーム3本）
- ・斜め半分に切った段ボール箱12個（1チーム2個）
- ・段ボール箱6個（1チーム1個。置き方によって高さを変えられる。）

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>幅跳び遊び</p>	<p>長なわ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。川の幅を広げたり、川の中に障害物を置いたりすることで、助走や力強い踏切り、角度を付けた跳躍が必要になることに気付くようにしていく。長なわを使用することで、手軽に幅を変えることができたり、段差が小さく安全に挑戦したりすることができる。跳ぶとき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遠く跳ぶための動きを身に付けることを目的とする。</p>
<p>高跳び遊び①</p>	<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。跳ぶとき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ための動きを身に付けることを目的とする。</p>
<p>高跳び遊び②</p>	<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。跳ぶとき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リズムよく、高く跳ぶための動き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 評価規準（体育の学力）

知識・技能	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。 ②助走を付けて片足で踏み切って、前方や上方に跳ぶことができる。
思考・判断・表現	①自己に適した遊び方を選んでいる。 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。
主体的に学習に取り組む態度	①跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 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。 ③場や用具の安全に気を付けている。

7 指導と評価計画（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） 課題確認 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 いろいろな跳び方 	<ul style="list-style-type: none"> 課題発見のための練習（「幅跳び遊び」「高跳び遊び」の中から，自分の一番の課題を見付ける。） いろいろな跳び方 	<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，感覚づくり・動きづくりの運動遊び） 健康観察 課題確認 <p><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・技能を習得することができるようにする。 同じチームの友達（ペアもしくは，トリオ）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></p> <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;">上方に跳ぶ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">上方に連続して跳ぶ</div> </div> <p><予想される練習方法></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">幅跳び遊び</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">高跳び遊び①</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">高跳び遊び②</div> </div>			<p><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。 同じ課題をもつペアチームの友達と共に，その課題の解決に向けた活動を行う。 <予想される課題></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">遊び方を工夫する</div> <p><予想される練習方法></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">作った遊び場で練習する</div>	
	ジャンプミッション（コースを作って楽しむ時間） 同じチームのペア（もしくは，トリオ）の友達と共に，その課題の解決に向けた活動を行う。						
	・クールダウン（整理運動） ・反省 ・まとめ ・片付け ・あいさつ						
評価の重点	知識・技能		②助走を付けて片足で踏み切り跳ぶ	①行い方を 知る			
	思考・判断・表現					①遊び方を 選ぶ	②考えたことを 伝える
	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			②順番やきまり を守る	

6 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コーンや長なわなどは，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。

7 本時の指導（6／7）

(1) 目標

- ・助走を付けて片足で踏み切り跳ぶ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】
- ・順番やきまりを守り，誰とでも仲よく運動できるようにする。【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 ウォーミングアップ 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・場作りや用具の準備を行う。 ・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。 (実際の場を使った跳運動) ・学習カードを持って集合し，健康観察をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場の安全に気を付けるように指導する。 ○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。 ○顔色や服装の確認を行う。 	ビブス コーン ゴム紐 長なわ 学習カード
25	課題確認 課題解決学習	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> みんなが作ったあそび場から，楽しくとべる場しよを見つけよう。 </div> <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み，本時の学習への見通しをもつ。 ・同じ課題をもつペアチームの友達と協力して遊び場 	<ul style="list-style-type: none"> ○「楽しさ」とはどういったことなのか児童と確認して共通理解を図り，その視点をもって遊び場を設定できるようにする。 ○今までの学習で体験した遊び場から選択して遊び場を設定することを確認する。 ○「楽しさ」や「安全」に配慮されていないコースを作っているチームに 	掲示資料

		を作る。	は、問いかけながら手伝うようにする。 ○「どのような遊び場が楽しいのか。」や「遊び場のよいところはどこか。」などを考えながら跳ぶよう声をかける。 ○協力して工夫を取り入れているチームや自己に適した遊び場を楽しんでいる児童を褒める。 ◇自己に適した遊び方を選んでいる。 【思考・判断・表現】(学習カード, 観察) 「努力を要する児童への支援」 ○幅跳び遊びや高跳び遊びを学習した際の動きのコツやポイントを振り返り, どのように跳ぶとよいかを確認する。 ○一生懸命活動したり, 友達と仲よく活動したりする児童やチームを褒める。	
10	ジャンプ ミッション クールダウン 反省 まとめ 片付け あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> 自己に適したコースを楽しむ。 使った部位をほぐす。 学習カードに記入・記述する。 チームごとに集まり, どのようなことに気を付けて跳んだのか振り返る。 チームや個人で振り返ったことを全体で共有する。 安全に気を付けながら, 協力して片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○けがや体調不良がないか確認する。 ○よい動きや頑張りが見られた児童やチームを価値付ける。 	学習カード

(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	
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。 →幅跳び遊びや高跳び遊びを学習した際の動きのコツやポイントを振り返り, どのように跳ぶとよいかを確認する。