

2023

2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」、「リズム跳び遊び」、「高跳び遊び」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・・・

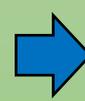
○遠くに跳んだり、高く跳んだりする心地よさを味わうことができる。

○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・・・

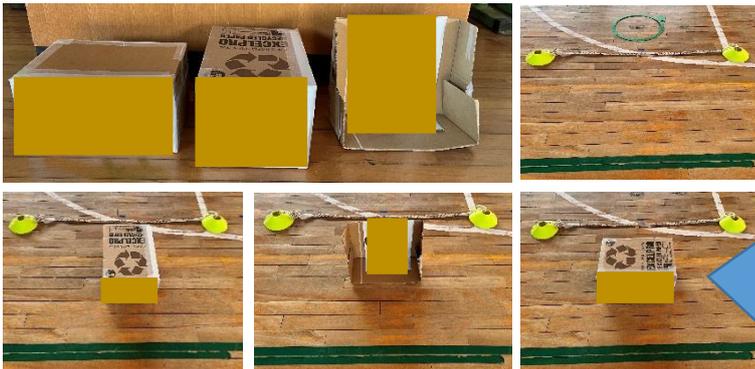
☆様々な跳び方を経験する中で、前方や上方、連続して跳ぶ楽しさに触れ、跳ぶ高さや幅、リズムが変化したときの面白さを味わい、より遠く、より高く跳ぶために主体的・協働的に運動に親しむ姿。

## 《教具・用具》

### ・幅跳び遊び

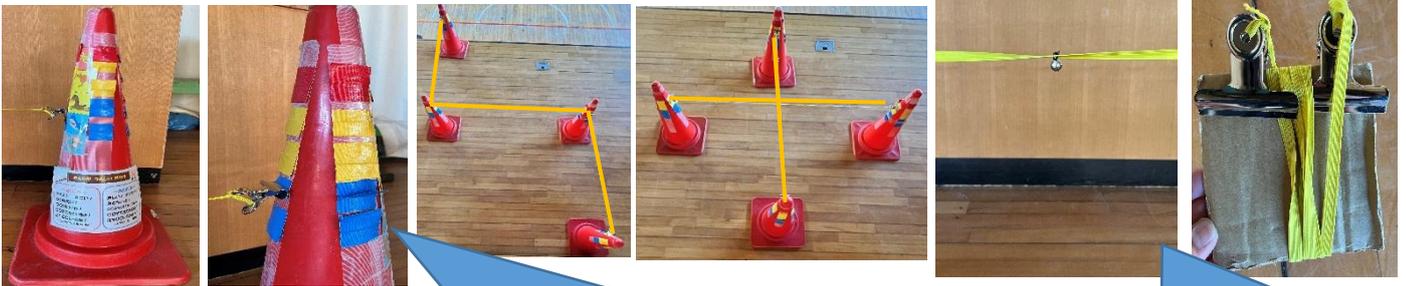


- ・マーカーコーンに長なわを巻き付け、養生テープで止めたものを使用する。
- ・スタート位置は、緑色のテープで目印を貼る。
- ・レベルを6段階(80cmから10cmずつ)付け、両端と真ん中にカラーテープを貼り、その上に教具を置く。



- ・段ボール箱やケンステップを置くことで、跳躍に角度をつけたり、ピタッと着地したいできるようにする。
- ・段ボール箱の向きを変えることで、高さや奥行きが異なる障害物を跳び越えるようにする。

### ・高跳び遊び



- ・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。4方面貼ることで、様々な連続跳びができるようにする。
- ・レベルごとに高さを変えられるように5か所作成する。
- ・ペアが教具の乱れを直したり、跳躍の成否を判断したりする。
- ・声かけの掲示をコーンに貼り、その位置にペアが立つ。

- ・カラーのゴム紐を使用(跳躍時の見やすさ)。
- ・真ん中に鈴をつける(接触を音で判別する)。
- ・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。

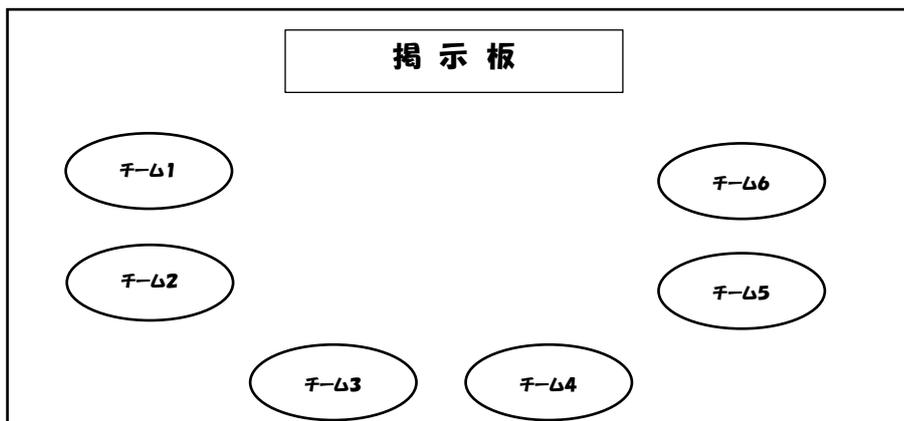
### ・遊び場の工夫



- ・ホワイトボードを活用する。
- ・使用する用具の掲示を作成し、マグネットシートを貼る。

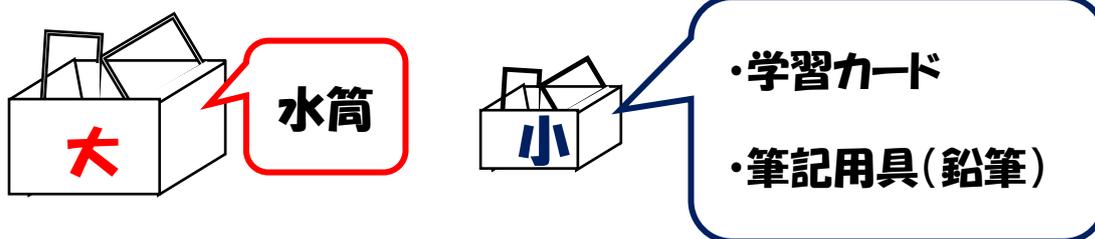
## 《場づくり》

※課題解決学習、ジャンプミッションの場（練習の成果を確認する時間）

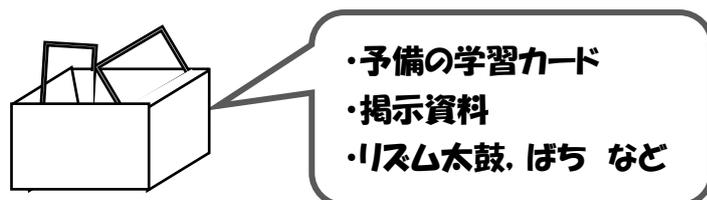


- 6か所（1チーム1か所を使用する。）
- それぞれ学習する用具を設置する。  
→ 幅跳び遊び（マーカーコーンと長なわ）、高跳び遊び（コーンとゴム紐）
- 掲示板や各チームから5m離れたところに着地できるよう、等間隔に円形になるようにする。  
→ ・他チームとぶつからないようにする。  
・集合時に素早く中央に集まれるように、中央を空ける。  
・授業者は、けがにつながる事が予想される着地を中心に観察する。
- 単元後半のジャンプミッション（練習の成果を確認する時間）の際は、幅跳び遊びを3か所、高跳び遊びを3か所作り、交互になるよう場を設定する。

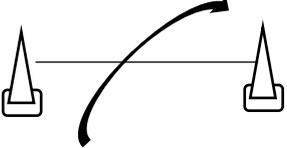
## 《各チームで使用するかごの中身》



## 《教師が使用するかごの中身》



## 《課題解決のために必要と予想される練習方法》

①	幅跳び遊び	<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いことができる。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> 
②	高跳び遊び①	<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、引っかけ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> 
③	高跳び遊び②	<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、引っかけ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> 

## 《体育の学力(評価規準)》

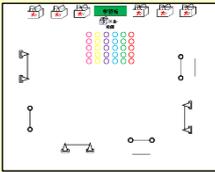
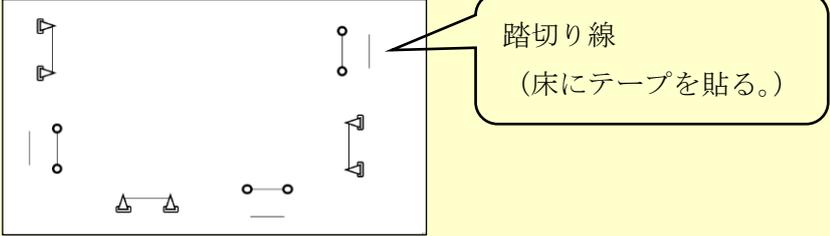
知識・技能	<p>①跳の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりしている。 ②助走を付けて片足で踏み切り跳ぶことができる。</p>
思考・判断・表現	<p>①自己に適した遊び方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたいことを友達に伝えている。</p>
主体的に学習に取り組む態度	<p>①跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③場や用具の安全に気を付けている。</p>

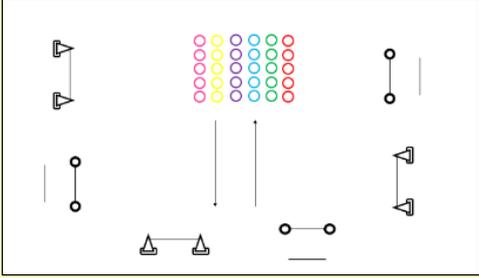
# 《指導計画（7時間）》

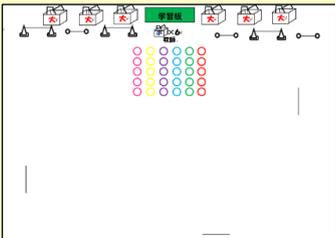
時間	はじめ		なか			おわり	
	1	2	3	4	5	6	7
	オリエンテーション	課題の発見	知識・技能の習得			知識・技能の活用・発揮、課題のよりよい解決	
0 10 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ</li> <li>・オリエンテーション (単元を通した学習のねらい、学習のルール、用具の扱い方等)</li> <li>・課題確認</li> <li>・ウォーミングアップ (準備運動、感覚づくり・動きづくりの運動遊び)</li> <li>・健康観察</li> <li>・いろいろな跳び方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。)</li> <li>・いろいろな跳び方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ</li> <li>・準備</li> <li>・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)</li> <li>・健康観察</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題確認</li> </ul>	
30			<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;課題解決学習&gt;○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。</li> <li>&lt;予想される課題&gt;</li> </ul>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;課題解決学習&gt;○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。</li> <li>&lt;予想される課題&gt;</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">遊び方を工夫する</div>	
35 45			<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;予想される練習方法&gt;</li> </ul>			<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;予想される練習方法&gt;</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ジャンプミッション(コースを作って楽しむ時間)</li> <li>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。</li> </ul>						
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クールダウン(整理運動)</li> <li>・反省</li> <li>・まとめ</li> <li>・片付け</li> <li>・あいさつ</li> </ul>						
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	

# 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列し、あいさつをする。</li> <li>○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。</li> <li>・ビブスはズボンにしまう。</li> <li>・小さいかご（学習カード用）は、学習板の前にまとめて置く。大きいかご（水筒用）は、自分のチームの教具・用具が置いてある場所に置く。</li> <li>○顔色を観る。</li> <li>・1年生の「跳の運動遊び」で学習したことを振り返りながら、今回の学習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。</li> <li>・個人で考えた後、数人が発表して全体で共有する。</li> <li>○「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思いや願いを伝える。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>○場づくりのイメージが掴めるよう、本時（1時間目）では教師が準備しておく。</li> <li>・課題解決学習やジャンプミッションの場、ペアチームについて確認する。</li> <li>○場や教具が乱れた際は、必要に応じて活動を止め、整えるよう指導する。</li> <li>○跳躍後の流れについて指導する。</li> <li>〔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。〕</li> <li>○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</li> </ul>

20	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>よう指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム内で、どのように準備・片付けをするのかを確認する。</li> </ul> <p>○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。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・跳の運動遊びで特に使う部位（足首，アキレス腱等）を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（様々な跳び方で跳躍等）。</li> </ul>
	健康観察	<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>
	課題確認	<p>&lt; 1 時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>あんぜんに気をつけながら、楽しんで大ジャンプしよう。</p> </div> <p>○跳の運動遊びが「幅跳び遊び」「高跳び遊び」の二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、二つの場の障害物を跳んだり、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>
	ジャンプミッションの説明	<p>○ジャンプミッションについて、以下の内容を説明する。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・障害物を踏んでしまったり、引っかかったりした場合は、失敗とする。</li> <li>・チームの全員が跳躍に成功したら、レベルを上げる。</li> </ul> </div> <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、より高く遠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伝える。</p> <p>○安全面の観点から、足裏で着地するよう活動前に指導する。</p> <p>○ペアチームやチーム内で褒め合ったり、真似し合ったりしながら行うよう伝える。</p>
いろいろな跳び方体験	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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、時間に応じて短縮して行うこととする。</li> </ul> <p>○何度も挑戦したり、教具の乱れを直したりしている児童を褒める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全ての跳び方の体験が終わったら、全体で集合して楽しかったことを共有</li> </ul>	

10	<p>クールダウン</p> <p>反省</p> <p>まとめ</p> <p>片付け</p> <p>あいさつ</p>	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・使った部位をほぐす。</li> </ul> <p>○けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>○整理運動をしながら、跳躍の頑張りへの価値付けや次の活動の指示を行う。</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>・チームごとに円になって振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設定問に回答する（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二つの場のうち、どちら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>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <p>・学習の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>○「楽しかったこと」や「うまくいったこと」を全体で共有したり、皆の前で称賛したりすることで、本時の学習を肯定的に振り返るとともに、次時の学習につなげていくことができるようにする。</p> <p>○児童の発言や学習カードへの記述を基に、児童との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>○学習課題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>○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> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。</p>
----	---	---

## 展開2（2時間目 課題発見）

・跳の運動遊びを構成する二つの場のうち、どちらの跳び方が障害物に触れずに跳び越える上で課題があるかを見付ける。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ  学習の場、用具の準備  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"> <li>・整列し、あいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</li> <li>○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声をかける。</li> <li>・跳の運動遊びで特に使う部位（足首、アキレス腱等）を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（様々な跳び方で跳躍等）。</li> <li>・整列をする。</li> <li>・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。</li> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
28	課題確認          課題発見のための練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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。</li> <li>○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。</li> </ul> <p>&lt; 2時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>もっと楽しむために、どちらのとび方が上手になればよいだろうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○二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」「もっと高く遠くに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」等を見付けるようことが学習課題であることを伝えることで、学習への見通しをもつことができるようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに様々な跳び方に挑戦する。</li> </ul>

10	<p>クールダウン</p> <p>反省</p> <p>まとめ</p> <p>片付け</p> <p>あいさつ</p>	<p>○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」等の発問をしたりして自分の課題について考えられるよう促す。</p> <p>○何度も挑戦したり、自分の役割を果たしたり、きまりを守ろうとしたりしている児童を褒める。</p> <p>○安全面に注意して跳躍を行うよう声をかける。</p> <p>・使った部位をほぐす。</p> <p>○けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>○整理運動をしながら、跳躍の頑張りへの価値付けや次の活動の指示を行う。</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>・チームごとに円になって振り返りを行う。</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>○「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。</p> <p>○チームでの話合いを受けて、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。</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>・学習の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>○児童の発言や学習カードへの記述を基に、児童との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>○学習課題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、二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>○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>・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。</p>
----	---	--

## 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と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	・整列し、あいさつをする。
	準備	○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。
	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)	・跳の運動遊びで特に使う部位（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（様々な跳び方で跳躍等）。 ・幅跳び遊び、高跳び遊びの場を跳躍する。
	健康観察	・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。
28	課題確認	○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課題解決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。 ＜3時間目＞ とう木にひっかからないよう高くとぶために、大切なことは何だろうか。 ＜4時間目＞ とう木にひっかからないよう高く、れんぞくしてとぶために、大切なことは何だろうか。 ＜5時間目＞ 川におちないようにとおくとぶために、大切なことは何だろうか。 ○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

課題解決学習

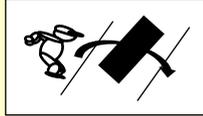
解決し、ミッションをクリアするために活用できるようにしていくという学習の流れを確認する。

- 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、全体で共有することで学習への見通しをもつことができるようにする。

○学習課題に応じて、教師が練習方法を紹介する。

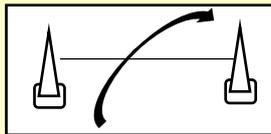
- チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。

○幅跳び遊び



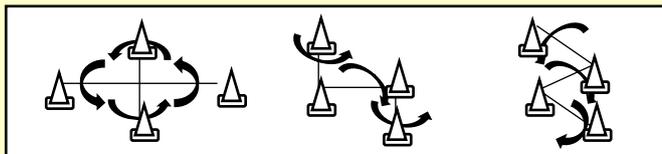
長なわを川と見立てて置き、様々な跳び方で跳び越えていく練習を行う。川の幅を広げたり、川の中に障害物を置いたりすることで、助走や力強い踏切り、角度を付けた跳躍が必要になることに気付くようにしていく。跳ぶときの体の向きを前や横に変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることで、様々な跳動作やより遠く跳ぶための動きを身に付けることを目的とする。

○高跳び遊び①



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。

○高跳び遊び②



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。

- チームごとに跳び方（助走：有無、踏切り：両足か片足、体の使い方）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指導する。

7	ジャンプミッション	<p>○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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自己に適したレベルの遊び場に挑戦する。</li> <li>・ペアで行い，跳躍の成否を伝え合いながら取り組む。</li> </ul> <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>○時間になったら，チームごとに円になって振り返りを行うよう指示する。</p>
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使った部位をほぐす。</li> </ul> <p>○けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>○整理運動をしながら，跳躍の頑張りへの価値付けや次の活動の指示を行う。</p>
	反省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・チームごとに円になって行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①本時の学習を振り返り，簡単な選択式の設定問に回答する（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>
	まとめ	<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"> <li>・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。</li> </ul> <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>○学習課題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>
	片付け	<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>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列した状態であいさつをする。</li> </ul>

## 展開4 (6時間目~7時間目 知識・技能の活用・発揮, 課題のよりよい解決)

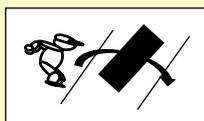
- ・「学習の個性化」を重視する。
- ・単元の最後の時間(7時間目)では、跳の運動遊びの学習を通して、「分かったこと」や「できるようになったこと」を振り返ることで、肯定的に単元を終えることができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	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"> <li>・整列し、あいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</li> <li>○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声をかける。</li> <li>・跳の運動遊びで特に使う部位(足首, アキレス腱等)を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする(様々な跳び方で跳躍等)。</li> <li>・幅跳び遊び, 高跳び遊びの場を跳躍する。</li> <li>・整列をする。</li> <li>・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。</li> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
28	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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。</li> <li>○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。</li> </ul> <p>&lt; 6時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">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> <p>&lt; 7時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">学しゅうしたことを生かして、楽しくとべるあそび場を作ろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・6, 7時間目は、「これまで学習したことを生かして、楽しめる遊び場を作ること」「他のチームが作った遊び場を、ペアの友達と練習を行うこと」を伝え、学習への見通しがもてるようにする。</li> <li>○練習を行う際は、動きのコツやポイント活用しながら跳躍を行うよう声をかける。</li> <li>・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。</li> </ul>

課題解決学習

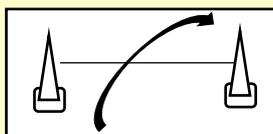
- ・自己に合った練習の場を選択し、その場でレベルを選んで練習を行う。

○幅跳び遊び



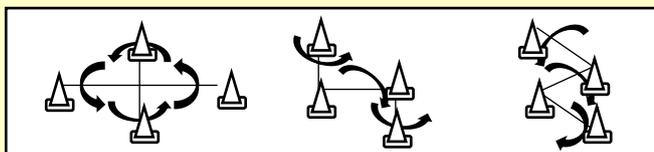
長なわを川と見立てて置き、様々な跳び方で跳び越えていく練習を行う。川の幅を広げたり、川の中に障害物を置いたりすることで、助走や力強い踏切り、角度を付けた跳躍が必要になることに気付くようにしていく。跳ぶときの体の向きを前や横に変えたり、片足や両足で踏み切って跳んだりすることで、様々な跳動作やより遠く跳ぶための動きを身に付けることを目的とする。

○高跳び遊び①



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。

○高跳び遊び②



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。

- ・各チームが、三つの遊び場から一つ選び、チームで話し合いながら遊び場を工夫する。

- 3～5時間目で見付けた動きのコツやポイントを活用することができたり、安全に気を付けたっている遊び場になっているか声をかける。
- 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。

10	ジャンプミッション	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他のチームが作った遊び場に挑戦する。</li> <li>・ペアで行い、跳躍の成否を伝え合いながら取り組む。</li> </ul> <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>○時間になったら、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>
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・使った部位をほぐす。</li> </ul> <p>○けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>○整理運動をしながら、跳躍の頑張りへの価値付けや次の活動の指示を行う。</p>
	反省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・チームごとに円になって行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設定に回答する（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>
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul> <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>
	片付け	<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>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。</li> </ul>

# 評価に際する判定基準（2年「跳の運動遊び」）

## < 1時間目 >

評価規準 (体育の学力)	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	
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くて、場や用具を一緒に確認する。

## < 2時間目 >

評価規準 (体育の学力)	主体的に学習に取り組む態度①	
評価場面	課題解決学習	
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もうとしていない。 →その児童の動きのよさや取り組む姿勢について称賛しながら、励ましの声をかける。

## < 3時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能②	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	観察	
判定基準	A	助走を付けて片足で力強く踏み切り、跳ぶことができる。
	B	助走を付けて片足で踏み切り、跳ぶことができる。
	C	助走を付けて片足で踏み切り、跳ぶことができない。 →踏み切り位置にケンステップと足型カードを置き、その場所を目印として、踏み切ることができるようにする。

## < 4時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能①	
評価場面	反省、課題解決学習	
評価方法	学習カード、観察	
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。 →資料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、活動や発言、記述が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促す。

## < 5時間目 >

評価規準 (体育の学力)	思考・判断・表現②	
評価場面	反省	
評価方法	学習カード	
判定基準	A	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを詳しく書いたり、何 度も伝えたりしている。
	B	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えている。
	C	友達のよい動きを見付けたり、考えたり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の姿を教師と一緒に振り返って書いた り、友達の発表の仕方を真似をしながら自分の考えを伝えたりするよう に促す。

## < 6時間目 >

評価規準 (体育の学力)	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理由を付けて選んだり、障害物を跳ぶときに気を 付けたことを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、どのような遊び方を選ぶとよいかを確認する。

## < 7時間目 >

評価規準 (体育の学力)	思考・判断・表現②	
評価場面	反省	
評価方法	学習カード	
判定基準	A	友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを詳しく書いたり、 <u>何度も</u> 伝えたいしている。
	B	友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを伝えている。
	C	友達のよい動きを見付けたり、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を振り返って書いたり、友達の発表の仕方を真似をしながら自分の考えを伝えたいするように促す。