

第1学年 体育科学習指導案

3組 計23人（男子11人，女子12人）

指導者 林 朋

1 単元 「みんなでつくろう！とびっこランド」（跳の運動遊び）

2 単元の目標

- 片足や両足で踏み切り，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。【技能】
- 「たくさん跳んで楽しみたい」「いろいろなとびっこコースをつくって友達と競争して楽しみたい」などの願いをもち，きまりを守り，場の安全に気を付けながら友達と運動遊びに挑戦することができる。【態度】
- 跳の運動遊びの行い方を知り，様々な跳び方を発見し，楽しく跳ぶことができる場を選んだり，工夫したりすることができる。【思考・判断】

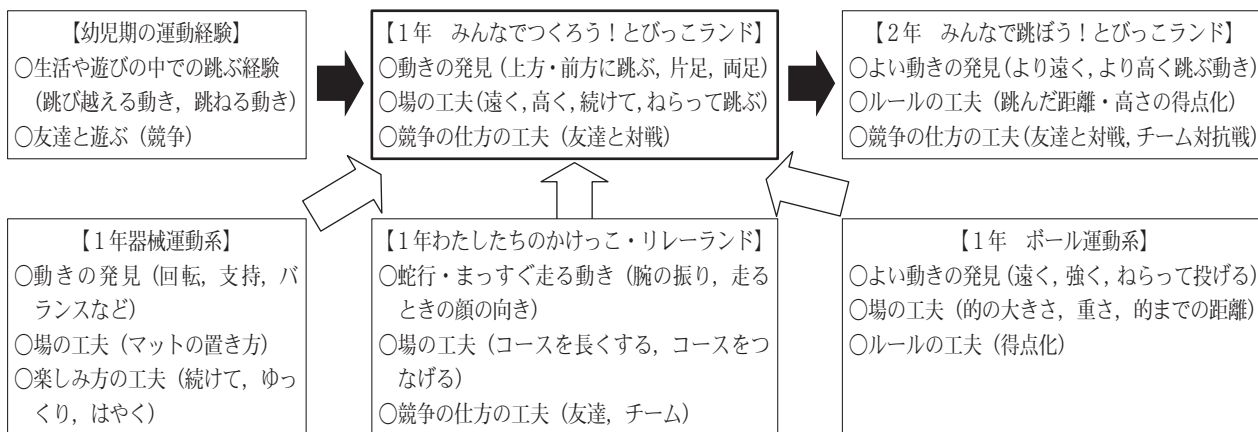
3 単元について

(1) 単元の位置とねらい

これまで子どもたちは，水溜まりを跳び越えて楽しんだり，上方にある目標物を目指してジャンプしたりするなど，幼児期に跳んだり，跳ねたりする動きを遊びの中で自然と経験してきている。そして，「たくさん跳んで楽しみたい」「いろいろな友達とたくさん競争したい」という欲求をもっている。

そこでここでは，跳の動きに繋がる遊びを経験する中で，いろいろな跳び方を発見し，とびっこ遊びを楽しむことができるようにする。そして，みんなで楽しめる場を工夫して，とびっこ遊びを楽しむことができるようにする。さらに，みんなでつくった楽しい場で友達とゲームを行うことで，友達と競争して跳ぶ楽しさを味わうことができるようにする。これらの中で子どもたちは，みんなで場の工夫を考え，より楽しい場をつくったり，友達と競争したりしながら跳の運動遊びの楽しさを味わい深めていくものである。

この学習は，これまでに発見した動きを生かして遠くへ跳んだり，高く跳んだりしながら，競争を楽しむための場やルールを工夫して，友達やチームで競争する楽しさを味わう「みんなで跳ぼう！とびっこランド」の学習へと生かされていく。



【「遊び」の系統及び他領域との関連】

(2) 運動の特性について

とびっこ遊びは，いろいろな方向へ「ふわっ」と体を浮かせて跳んだり，続けてリズムよく跳んだりすることが楽しい運動である。また，いろいろな跳び方で遠くへ跳んだり高く跳んだりしながら，友達と跳んだ距離や高さを競い合うことも楽しい運動である。

第1学年にとってのとびっこ遊びは，「たくさん跳んで楽しみたい」「友達と競争したい」といった一人一人の願いをもとに，様々な跳び方を発見し，その跳び方を生かしていろいろな場で挑戦する楽しさを味わうことができる。さらに，とびっこ遊びを楽しむために場を工夫したり，友達と競争したりすることで，みんなが楽しめる場で競い合いながら跳ぶ楽しさを味わい深めることができる運動である。

(3) 本単元における「友達とかかわり合い、『学び』を生かし、運動の楽しさを味わう」子どもの姿

本単元では、「つかむ」過程においていろいろな跳び方を発見し、発見した動きを生かして、川跳びの場、ゴム跳びの場、ねらい跳びの場などで楽しみながら跳ぶことができるようにする。そして、「もっと楽しめる場をつくって跳びたい」という願いをもち、みんなで場を工夫しながらたくさん跳ぼうという課題をつかむ。さらに、子どもたちがもっと楽しく跳ぶことができるように自分たちの願いをもとに場を工夫し、友達と競争しながら、跳ぶことの楽しさを味わい深めていく子どもの姿を目指すものである。

(4) 子どもの実態（平成22年9月17日実施）

項目	回答（対象23人、数字は人数）						
1 とびっこ遊びへの興味・関心	・好き（16） ・どちらかといえば好き（4） ・どちらかといえば嫌い（3） ・嫌い（0）						
◇ 理由	○跳ぶことが楽しい（16） ○頑張ったら跳ぶことができそう（2） ●うまく跳べない（5）						
2 単元のめあて（複数回答）	・遠くに跳ぶ（14） ・高く跳ぶ（12） ・場を工夫して楽しく跳ぶ（5） ・いろいろな跳び方で跳ぶ（5） ・友達と競争する（4）						
3 みんなが楽しめるとびっこ遊びの工夫（複数回答）	（ア）場の工夫 ・高く跳ぶ場をつくる（12） ・遠く跳ぶ場をつくる（10） ・連続して跳べる場をつくる（6） ・高い所から跳べる場をつくる（1） （イ）競争の工夫 ・友達と跳んだ距離を競う（6）						
4 動きの実態	片足踏み切り跳び	◎	3	○	5	△	15
	両足跳び	◎	10	○	12	△	1
	けんけん跳び	◎	20	○	2	△	1

とびっこ遊びの興味・関心については、「跳ぶことが楽しい」「頑張ったら跳ぶことができそう」などの理由から、好きだと答えている子どもが多い。しかし、「うまく跳べない」という理由から、どちらかといえば嫌いだと答えている子どももいる。単元のめあてについては、「遠くへ跳びたい」「高く跳びたい」「場を工夫して楽しく跳びたい」「いろいろな跳び方で跳びたい」「友達と競争したい」といった願いをもっていることが分かる。楽しみ方については、「跳ぶ高さや距離をかえる」「連続して跳ぶ」「高いところから跳ぶ」「友達と競争する」などの場や競争の工夫を挙げている。跳ぶ動きについては、片足踏み切りがうまくできない子どもや、リズムよく跳べない子どもが多かった。

4 指導に当たって（研究との関連）

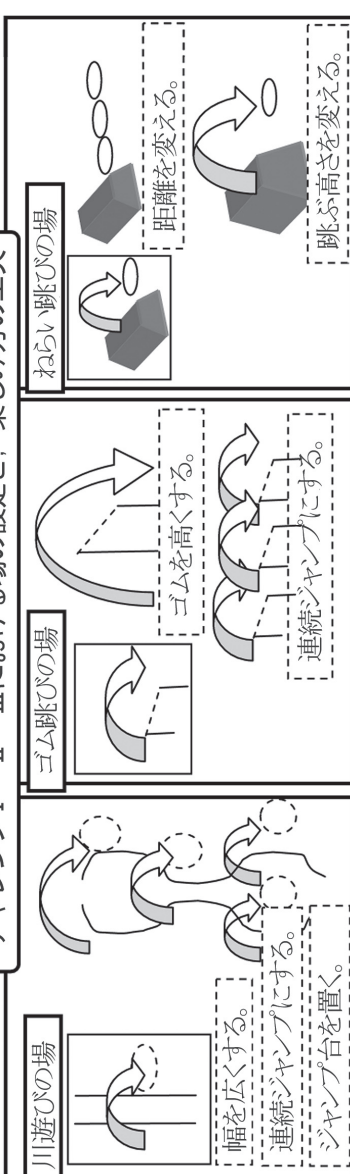
【単元構成の工夫】

- 「つかむ」過程において、「川跳びの場」「ゴム跳びの場」「ねらい跳びの場」を設定し、とびっこ遊びを行うことで、様々な跳ぶ動きを発見し、「みんなで工夫した場でとびっこ遊びを楽しもう」という共通課題をつかむことができるようにする。
- 「挑戦する」過程において場の工夫について話し合う時間を設けることで、子どもたちが考えた場の工夫を表現し合い、より楽しい場につくりかえていくことができるようにする。そして、その工夫した場で一人で跳んだり、友達と競争したりする中で、みんなで場を工夫することのよさを味わうことができるようにする。
- 「たしかめる」過程において、これまでに子どもたちが工夫してきたことを生かした「とびっこ大会」を設定することで、友達と場の工夫を生かして学習することのよさを実感できるようにする。

【学習指導法の工夫】

- 子どもたちに、「どうしたらもっと楽しく跳ぶことができるかな」などの言葉掛けを行うことで、子ども一人一人が場の工夫についての考えをもつことができるようにする。
- 黒板に場の略図や、場の工夫の視点を示しておくことで、自分の考えた場の工夫を友達に分かりやすく説明することができるようにする。
- 振り返りの際に、「とびっこ遊びが楽しくなったのはどうしてかな」と発問し、みんなで場を工夫することのよさについて話し合うことで、子どもたちが場を工夫してとびっこ遊びを楽しんでいこうとする意欲を高めることができるようにする。

5 指導計画 (全6時間)

時間	1・2	3・4 (本時)・5	6
過程	つかむ	挑戦する	たしかめる
活動の流れ	<p>いろいろな跳び方を発見して、めあてをたてよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 学習の進め方 単元の流れ 学習の約束の確認 いろいろな跳び方を跳ぶ。 (予想される跳び方) (方向) 前後左右に跳ぶ。 上・下方に跳ぶ。 (跳び方) <ul style="list-style-type: none"> 片足踏み切り跳び 両足踏み切り跳び けんけん跳び など いろいろな跳び方を紹介しよう。 整理運動 振り返り 単元のめあて 	<p>みんなで楽しむことができるとびっこ遊びの場をつくって、とびっこ遊びに挑戦しよう。</p> <p>めあての確認</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備運動・のびのびタイム 方向跳び (前後左右に跳ぶ動き) ○ まねっことび (友達の跳びかたを真似る) <ul style="list-style-type: none"> 足でじゃんけんポン ○ いちにのさん競争 (片足踏み切り) ○ グリコ競争 けんけんじゃんけん (片足) ○ びよんびよんじゃんけん (両足) チャレンジI (一人で跳ぶ。) 話合い (場の工夫について話し合う。) チャレンジII (つくりかえた場で跳ぶ。) チャレンジIII (みんななで考えた場の工夫を生かして、とびっこ遊びを楽しむ。) 整理運動 振り返り <p>チャレンジI・II・IIIにおける場の設定と、楽しみ方の工夫</p> 	<p>とびっこ大会をしよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 大会の進め方 ルールや場の確認 とびっこ大会 単元全体の振り返り
重点評価項目	<ul style="list-style-type: none"> とびっこ遊びに進んで挑戦し、「場の工夫をして楽しく跳びたい」という願いをもつことができたか。(態) いろいろな跳ぶ動きを発見できたか。(思・判) 	<ul style="list-style-type: none"> みんなが楽しく跳ぶことができる場の工夫を考えたり、自分が楽しみたい場を選んだりすることができる。(思・判) 片足や両足踏み切りで、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たか。(技) 	<ul style="list-style-type: none"> 学習したことを生かして、大会に進んで取り組むことができただか。(態)
評価方法	○ワークシートへの振り返り ○観察	○ワークシートへの振り返り ○観察 ○記録 (ICT機器)	○ワークシートへの振り返り ○観察

6 本 時 (4/6)

- (1) 目 標 ○ 片足や両足で踏み切り, 前方や上方に跳んだり, 続けて跳んだりすることができ。【技】
 ○ 「たくさん跳んで楽しみたい」「いろいろな場をつくって友達と競争を楽しみたい」という願いをもって, きまりを守り, 場の安全に気を付けながら, 友達ととびっこ遊びに挑戦することができ。【態】
 ○ みんなが楽しく遊ぶことを考えたり, 自分が楽しみたい場を考えたり, 自分が楽しみたい場を選んだりすることができる。【思・判】

(2) 展 開 ○ は教師の言葉かけ ○ は子どもの反応 ◆ は重点評価項目と個に応じた指導 ☆ はICT機器活用上の留意点

過程	主な学習活動と予想される子どもの反応・教師の言葉かけ	教師の指導	
つかむ (13)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 今日のはどんなことをして楽しみますか。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 今日のはどんなことをして楽しみますか。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> のびのびタイムで心も体もほぐそう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 前の時間にみんなが考えた場をたくさん跳んで楽しもう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 次はどんな工夫がしたいかな。みんなが話しかけよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> じゃあこれから、つくりかえた場で楽しんでみよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 次は、友達と競争して楽しもう。何回勝てるかな。いろいろな場で挑戦しよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 今日の学習は、どうでしたか。楽しかったかな。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> みんなで場の工夫をしたらどうでしたか。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 次も、場の工夫を考えて、たくさん跳んで楽しもうね。 </div>	<p>とびっこ遊びがもっと楽しくなる場の工夫をして、たくさん跳びたいです。</p> <p>たくさん跳んで、友達と楽しむぞ。</p> <p>自分の好きな場をたくさん跳ぶぞ。いろいろな遊び方で跳んでみよう。</p> <p>川跳びで遊ぶ距離を遠くにしたいな。ゴムを高くするもの楽しそう。</p> <p>よし、距離が遠くなった川跳びの場にチャレンジだ。</p> <p>対戦相手の友達と、たくさん競争するぞ。いろいろな場で挑戦するぞ。負けなぞいぞ。</p> <p>わたしは、高いゴムの場でチャレンジしてみよう。</p> <p>速くに跳べるようになつて楽しかったぞ。高く跳ぶこともできたぞ。</p> <p>みんなで場の工夫を考えたら、もっと楽しくなったぞ。工夫するっていいな。</p> <p>とびっこ遊びがもっと楽しくなるような場の工夫を考えて楽しむぞ。</p>	<p>☆ 前時の学習の様子をモニターで振り返ることで、これまでに発見した動きを確認し、本時の学習に生かすことができるようにする。</p> <p>○ 前時の振り返りを想起することで、場を工夫しようという意欲を高め、とびっこ遊びを楽しむことができるようにする。</p> <p>○ 準備運動やのびのびタイムでは「方向跳び」や「けんけんじゃけんけん」などを行うことで、友達と楽しみながら跳ぶ感覚を養うことができるようにする。</p> <p>○ チャレンジでは、「川跳びの場」「ゴム跳びの場」「ねらい跳びの場」を設定することで、様々な遊び方でとびっこ遊びを楽しむことができるようにする。</p> <p>○ ケンステップやロープ、ゴム紐、段ボールなど簡単な教具を活用することで、休み時間の遊びに生かすことができるようにする。</p> <p>○ チャレンジⅠ・Ⅱで自分の好きな跳び方で挑戦したり、チャレンジⅢで友達と競争したりすることで競争の仕方を工夫して楽しんで、自分が考えた工夫を話合ったり、場の略図を用いることで、自分が考えた工夫をみんなに分かりやすく説明することができるようにする。</p>
挑 戦 する (24)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 本時のめあてについて話し合う。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> みんなでとびっこ遊びの場をつくって、とびっこ遊びに挑戦しよう。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 準備運動、のびのびタイムをする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> チャレンジⅠ(一人で楽しむ) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 話し合い(場の工夫について話し合う) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> チャレンジⅡ(工夫した場で楽しむ) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> チャレンジⅢ(工夫した場で楽しむ) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 整理運動をする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 本時の学習を振り返り、ワークシートに記入する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 本時の学習を振り返り、次時の学習に見通しや意欲をもつ。 </div>	<p>みんなが楽しく遊ぶことができる場の工夫を考えることができる。【思・判】</p> <p>◆ 楽しめる場の工夫を考えることができる子ども → 場の工夫について子どもの考えを整理した実態把握表を活用して、場の工夫を考えることができるような言葉かけを行うようにする。</p> <p>○ 「場の工夫をして、とびっこ遊びに挑戦するとどうでしたか。」と発問することで、みんなが場の工夫をすることのよさを価値付け、次時も場を工夫して楽しもうという意欲を高めるようにする。</p>	
たしかめる (8)			

学習指導

認知学習

運動学習