

第1学年 体育科学習指導案

2組 計26人（男子9人，女子17人）

指導者 西村 慎哉

1 単元 忍者になって楽しもう！跳び箱遊び（跳び箱を使った運動遊び）

2 単元の目標

「跳び箱を跳び越したり，跳び箱に手を着いて跳び乗ったり跳び下りたりして遊びたい。」，「いろいろな跳び越し方を見付けて，先生や友達に紹介したい。」といった願いをもち，友達と仲よく運動する中で，跳び乗りや跳び下り，馬跳びをして遊ぶことができる。そして，跳び箱を使った運動遊びの動き方を知り，友達のよい動きを見付けることができる。

3 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
場の安全に気を付け，運動の順番やきまりを守り，友達と仲よく運動しようとしている。	跳び箱を使った運動遊びの動き方を知るとともに，友達のよい動きを見付けている。	跳び箱を使って跳び乗りや跳び下り，馬跳びをして遊ぶことができる。

4 単元について

(1) 単元の位置とねらい

子どもたちは幼稚園や保育園での跳び箱遊びや生活経験で，跳び箱を跳び越える楽しさを味わってきている。また，これまでの「マットを使った運動遊び」や「鉄棒を使った運動遊び」などの他の単元を通して，運動遊びの動き方を知り，友達のよい動きを見付けることで動きが高まるよさも味わってきている。そして，「いろいろな動きに挑戦して，できるようになりたい。」，「友達と一緒に跳び乗ったり跳び下りたりして，跳び箱遊びをもっと楽しみたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では，身に付けさせたい動きを忍者の術とし，術を身に付けて巻物を手に入れるというストーリー性をもたせることで，一人一人が意欲的に学習を進めていくことができるようにする。まず，跳び箱に跳び乗ったり跳び下りたりする術を使って遊び，跳び箱遊びの動き方を知る。次に，五つの術を使って遊ぶことができる場で遊んだり，友達のよい動きを見付けたりすることで，跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りの動きを身に付けることができる。そして，友達と相互に動きを見合い，できるようになった動きに応じて合格シールをもらうことで，動きを身に付けながら，跳び箱遊びの巻物を手に入れることができ，跳び箱を使った運動遊びのもつ楽しさを味わっていくものである。

ここでの学習は，跳び箱を使った運動遊びの行い方を知り，楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選ぶ「2年：つくろう！みんなの忍者ランド」の学習へと生かされていく。

(2) 単元における系統（◎は学習内容の重点）

単元名	1年「忍者になって楽しもう！跳び箱遊び」				2年「つくろう！みんなの忍者ランド」			
	1	2・3	4・5	6	1	2	3・4・5	6
学習内容	学習の約束 単元のめあて	◎動き方を知る	◎友達のよい動き の発見	発表会	学習の約束 単元のめあて	◎運動遊びの 行い方を知る	◎場や遊び方の選択	発表会

(3) 運動の特性について

跳び箱を使った運動遊びは，跳び箱の高さや向き，組み合わせ方を変えることで，いろいろな跳び越し方で跳び越えることができる楽しい運動である。また，腕で自分の体を支持して体重移動したり，前方に体を投げ出して跳躍し，着手したりする感覚を味わうことができる運動である。さらに，新しい動きができたたり，動きが上達したりすることで，喜びを得ることができる運動でもある。

(4) 子どもの実態（調査日 平成 26 年 9 月 5 日，調査人数 26 人）

項 目	回 答 （数字は人数）			
1 飛び箱遊びの経験	・ある(19)・ない(7)			
経験している動き(複数回答)	・支持でまたぎ乗り(19)・支持で飛び乗り(3)			
2 飛び箱遊びへの興味・関心	・好き(22)・嫌い(4)			
◇理由(複数回答)	○飛び越えるのが楽しい(14) ○いろいろな動きや飛び越し方ができる(12) ○跳べたときにうれしかった(10) ○ジャンプするのが好き(5) ●痛い(2) ●怖い(2)			
3 飛び箱遊びへの思いや願い(複数回答)	・今までに経験したことがある遊びをしたい(18)・友達と一緒に跳びたい(10) ・友達とどちらが上手か競争したい(10) ・新しい跳び方をしたい(6) ・飛び箱を並べて連続で跳びたい(2) ・マット遊びとつなげたい(1)			
4 動きの実態	動 き		○	△
	腕で自分の体を支持する感覚(かえるの足打ち)		9	17
	腕を支点にした体重移動(連結飛び箱での移動)		15	11
	体の投げ出し感覚(スーパーマン跳び)		7	19

飛び箱遊びの経験については、多くの子どもが幼稚園や保育園で様々な遊びを経験しているが、経験したことがない子どももいる。また、興味・関心については、「飛び越えるのが楽しい」、「いろいろな動きができる。」などの理由や飛び越えたことがある体験から、好きだと答えている子どもがほとんどである。しかし、「痛い」、「怖い」などの理由で、嫌いだと答えている子どももいる。そこで、飛び箱遊びを忍者の術としてストーリー性をもたせることで、意欲的に遊ぶことができるようにする。

飛び箱遊びへの思いや願いについては、経験したことがある飛び越し方や新しい飛び越し方をしたいという子どもが多い。また、友達と一緒に飛び箱遊びを楽しみたいという子どもも多い。そこで、グループで活動する時間も取り入れながら、いろいろな飛び越し方で遊ぶことができるようにする。

動きの実態については、腕で自分の体を支持したり、両手で体を支えて体重を前に移動したりすることができない子どもが多い。また、両足で踏み切った後、前方に体を投げ出して跳躍することに抵抗感がある子どもも多い。そこで、基礎的な感覚づくりを経験する時間を設定する。

5 指導に当たって（研究との関連）

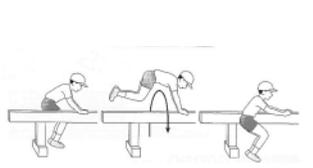
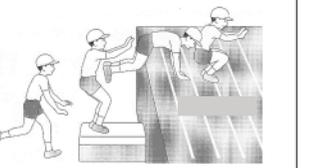
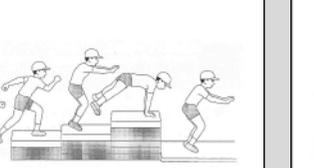
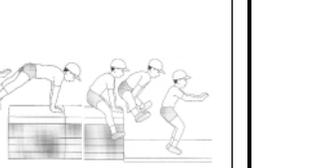
「つかむ」過程においては、試しの動きを経験することで、飛び箱遊びに興味をもつことができるようにする。また、「飛び箱大王からの挑戦状」を提示することで、「飛び箱を使った五つの術を身に付けて、飛び箱忍者認定の巻物を手に入れよう」という単元を貫く学習問題をもち、意欲的に遊ぶことができるようにする。

「挑戦するⅠ」過程においては、提示された術（飛び箱遊び）で繰り返し遊んだり、自分なりの遊びに挑戦したりすることで、飛び箱遊びの動き方を知ることができるようにする。また、見付けた楽しみ方を紹介し合うことで、「次は岩跳び越しの術を使って、回りながら跳び越したい。」などの「自分事の問い」をもつことができるようにする。さらに、チャレンジタイムにおいて、友達が見付けた楽しみ方を取り入れて遊んでいる子どもを称賛することで、「自分事の問い」をもって飛び箱遊びを楽しむよさに気付くことができるようにする。

「挑戦するⅡ」過程においては、五つの術が楽しめる場をローテーションしながら遊ぶことで多様な動きに慣れることができるようにする。また、示範となる子どもの動きを見たり、タブレットPCのスロー再生機能等を活用したりすることで、友達のよい動きを見付けることができるようにする。さらに、チャレンジタイムにおいて、「自分事の問い」をもって楽しんでいる子どもを称賛することで、友達のよい動きを取り入れて動きを高めるよさに気付くことができるようにする。

「確かめる」過程においては、「1年2組忍法発表会」を開き、単元の中で特に動きを高めた子どもを紹介することで、友達のよい動きを見付けてまねをしながら遊ぶよさを実感できるようにする。

6 指導計画 (全6時間) ※「自分事の間い」をもたせる場面及びその内容はゴシックで表記

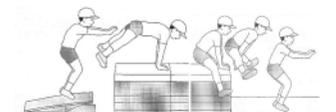
時間	1	2	3	4	5 (本時)	6
過程	つかむ	挑戦する I		挑戦する II		確かめる
	単元を貫く学習問題		跳び箱を使った5つの術を身に付けて巻物を手に入れよう。			
学習問題	跳び箱遊びに挑戦して、単元のめあてを立てよう。	跳び箱を跳び越す術を使って遊ぼう。	跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする術を使って遊ぼう。	跳び箱忍者になるために五つの術を使って、たくさん遊ぼう。	跳び箱忍者になるために五つの術を使って、たくさん遊ぼう。	「1年2組忍法発表会」を開こう。
	1 めあての確認 2 のびのびタイム	1 めあての確認 2 のびのびタイム	1 めあての確認 2 のびのびタイム	1 めあての確認 2 のびのびタイム	1 めあての確認 2 のびのびタイム	1 めあての確認 2 のびのびタイム
	【のびのびタイム：基礎的な感覚づくりに必要な運動遊びを経験する時間】					
	○クマ歩き ○アザラシ歩き ○かえるの足打ち ○うさぎ跳び ○ケンパー跳び ○ケングー跳び ○馬跳び ○またぎ跳び ○スーパーマン跳び など					
主な学習活動	3 楽しみタイム 4 整理運動 5 振り返り 6 <u>単元のめあて</u>	3 楽しみタイム I 4 楽しみタイム II 5 <u>見つけタイム</u> 6 チャレンジタイム 7 整理運動 8 振り返り	3 楽しみタイム I 4 楽しみタイム II 5 <u>見つけタイム</u> 6 チャレンジタイム 7 整理運動 8 振り返り	3 楽しみタイム 4 <u>見つけタイム</u> 5 チャレンジタイム 6 整理運動 7 振り返り	3 楽しみタイム 4 <u>見つけタイム</u> 5 チャレンジタイム 6 整理運動 7 振り返り	3 楽しみタイム 4 発表会 5 整理運動 6 <u>単元の振り返り</u>
	【岩 跳び越しの術】 	【一本橋 跳び越しの術】 	【がけ 跳び乗りの術】 	【階段岩 跳び乗りの術】 	【長い岩 またぎ乗りの術】 	
「自分事の間い」	跳び箱を跳び越えたり、跳び乗ったり跳び下りたりするのは楽しいな。修行して、跳び箱忍者の巻物をもらおうぞ。	跳び越えながら手をたたいてみたよ。次は、回りながら跳び越えたり、友達と一緒に跳び越えたりしてみよう。	二つつながった跳び箱を3回でまたぎ下りることができたよ。次は、2回でまたぎ下りることができるようになってみよう。	岩を高く跳び越えるためには、足を前に出すと遠くまで行けるんだね。次は青の線まで跳び越えて、合格シールをもらおうぞ。	長い岩を跳び越すためには、手を跳び箱の遠くに着いたらいいんだね。次は2回でまたぎ下りて、合格シールをもらおうぞ。	五つの術を全部身に付けて巻物を取ることができたぞ。2年生でももっといろいろな跳び越し方で遊ぼう。
重点評価項目	○ 試しの運動に進んで取り組み、「跳び箱遊びを楽しみたい」という願いをもっている。(態)	○ 運動の順番やきまりを守り、友達と仲良く運動をしようとしている。(態)	○ 跳び箱を使った運動遊びの動き方をすることができる。(思・判)	○ 跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。(技)	○ 友達のよい動きを見付けることができる。(思・判)	○ 手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗りをして遊ぶことができる。(技)
評価法	○体育ノート○観察○発言	○体育ノート ○観察 ○発言 ○ICT				○体育ノート○観察○発言

7 本時 (5 / 6時)

(1) 目標

支持でまたぎ乗り・またぎ下りや支持で跳び乗り・跳び下りなどの動きについて、友達のよい動きを見付けることができる。【思考・判断】

(2) 展開 は教師の言葉掛け は予想される子どもの問い は「自分事の問い」 ◆ は重点評価項目 ☆はICT活用の留意点

避(分)	主な学習活動と予想される子どもの反応	教師の指導
つ か む (15)	<p>1 めあての確認</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">前の時間はどんな学習をしましたか。今日はどんな学習をしますか。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">五つの術を使って遊んだよ。 「岩跳び越しの術」のよい動きを見付けて、上手になったから、合格シールをもらったよ。 たくさん遊んで上手になりたいな。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">跳び箱忍者になるために、五つの術を使ってたくさん遊ぼう。</p>	<p>○ 子どもの動きの実態や意識を前時の活動や体育ノートから把握しておくことで、本時の場づくりに生かすことができるようにする。</p> <p>○ のびのびタイムでは、「スーパーマン跳び」や「かえるの足打ち」などを行うことで、体の投げ出し感覚や支持感覚を身に付けることができるようにする。</p> <p>○ 楽しみタイムでは、五つの術で遊ぶことができる場を設定することで、ローテーションしながら多様な跳び越し方を楽しむことができるようにする。その際、跳び始めと終わりの合図や順番をしっかりと守らせることで、安全に遊ぶことができるようにする。</p> <p>☆ 見つけタイムでは、示範となる友達の動きを見る際に、「手をどこに着いているかな。」「足をどこに乗せているかな。」など、見る視点を明確にした言葉掛けを行ったり、タブレットPCを活用したりすることで、友達のよい動きを見付けることができるようにする。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">◆ 友達のよい動きを見付けることができる。 【思考・判断：発言・観察】</p> <p>○ チャレンジタイムでは、五つの合格シールがもらえるように声を掛けることで、多様な跳び越し方を身に付けることができるようにする。</p> <p>○ 「自分事の問い」をもって楽しんでいる子どもを称賛することで、友達のよい動きを取り入れて動きを高めるよさに気付くことができるようにする。</p> <p>○ 四つの観点(汗いっぱい、わかった、できた、仲良く)で自己評価を行うことで、本時の学習を振り返り、次時の新たな問いを見いだすことができるようにする。</p>
挑 戦	<p>2 準備運動・のびのびタイム</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">かえるの足打ちでは、何回足が打てるかな。 遠くまで跳んで、スーパーマンになるぞ。</p> <p>3 楽しみタイム</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">五つの術を使って遊ぼう。 階段岩を全部跳び越えられるとうれしいな。もう一回跳ぼう。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">岩を大きく跳び越すのは気持ちいいな。 長い岩も手を着いてまたぎながら、跳び越えるぞ。</p>	
す る (24)	<p>4 見つけタイム</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>2回で跳び越すためには、手をどこに着いているからかな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>【長い岩 またぎ乗りの術】</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>リズムよく跳び越せるのは、足をどこに置いているからかな。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>【階段岩 跳び乗りの術】</p>  </div> </div> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">手を跳び箱の奥に着いているからだね。次は2回でまたぎ下りてみよう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">手を着いた近くの場所に足を置いたからだね。次はリズムよく跳び越してみよう。</p>	
確 か め る (6)	<p>5 チャレンジタイム</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">合格シールがもらえるようにどんなことをがんばるのかな。 長い岩をまたぎ乗る術の合格シールをもらうために、遠くに手を着いて2回でまたぎ下りることをがんばるよ。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">いろいろな動きで跳び越すことができ楽しかったよ。 合格シールをもらうことができ、うれしかったよ。 次の時間は、みんなで「跳び箱巻物」を手に入れるぞ。</p>	