

第1学年 体育科学習指導略案

2組 計24人(男子11人,女子13人)

指導者 染谷慎治

1 単元 みんなで楽しもう!とびっこランド(跳の運動遊び)

2 単元の目標

- ・ 場の安全に気を付けながら、友達と仲よく運動遊びに進んで取り組むことができる。【態度】
- ・ 跳の運動遊びの行い方を知り、楽しく遊ぶ場や遊び方を選んだり、工夫したりすることができる。【思考・判断】
- ・ 助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができる。【技能】

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
運動をする場や用具の使い方などの安全に気を付けながら、運動遊びに進んで取り組もうとしている。	運動をする場を工夫したり、いろいろな場や遊び方を選んだりしている。	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。

4 単元の位置とねらい

これまでに子供たちは、固定施設を使った運動遊びや体ほぐしの運動の学習を通して、平均台からの跳び下りやその場ジャンプ、ケンケン跳びなどの運動遊びを経験することで、跳ぶことの楽しさやいろいろな跳び方ができるようになった喜びを味わってきている。また、マットを使った運動遊びやかっこ・リレー遊びなどの単元を通して、運動遊びの行い方を知り、たくさんの友達と体を動かすことの楽しさや仲間と競い合う楽しさも味わってきている。さらに、楽しく遊ぶことができる場を選んだり、組み合わせたりする楽しさも味わってきている。そして、「遠く、高く跳びたい。」、「友達と一緒に跳んでみたい。」、「場を作って楽しみたい。」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、いろいろな幅や高さ、リズムの場など、条件を変えた場を複数設け、場を選んだり、跳ぶ方向や跳び方を変えたりしながら運動遊びを楽しむことができるようにしていく。また、友達と競争したり、自分たちで場を工夫したりしながら、全員が意欲的に運動遊びに取り組めるようにしていく。その中で、助走を付けて片足で踏み切って前方や上方へ跳ぶといった、幅跳びや高跳びなどの基礎となる動きを身に付けながら、跳ぶ動き自体の面白さや心地よさを味わうことができるようにする。

この学習は、跳の動き方を知り、友達のよい動きを見付ける「2年：友達のよい動きを見付けて楽しもう!とびっこランド」の学習へとつながっていく。

5 本時(7/8)

第1時では、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりなど、いろいろな跳び方で楽しんでいる。第2時から第5時では、川跳び遊びやケンパー跳び遊びの行い方を知り、友達が作った場で楽しみながら跳んできている。第6時では、上方に跳ぶ運動遊びの行い方を知ることができてきている。

(1) 目標

楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選んだり、みんなが楽しめる場を工夫したりすることができる。【思考・判断】

(2) 指導に当たって

ア 対話を重視した「学び合い」【研究内容1】

(ア) 学年や学習内容に応じた対話を重視した「学び合い」の設定

言葉と動きで表現し合う「学び合い」を行う前に、「どのような場だとみんなが楽しめるかな。」と問い掛け、高さや方向、間隔、数など、場の工夫の観点を確かめることで、一人一人が考えをもって「学び合い」を行うことができるようにする。

(イ) 子供同士で考えを広げたり深めたりするための手立て

言葉と動きをつなげる「学び合い」では、実際に作った場で発表し合うことにより、全員が工夫した観点を理解することができるようにする。

イ 学びの自覚を促し、次につなぐ学習指導の工夫【研究内容2】

(ア) 学びの自覚を促す手立て

学習の「振り返り」を行う際、「楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選ぶことができたか。」や「友達が楽しめる場を作ることができたか。」について、カードに3段階で評価する自己評価活動を行うことで、自己の学びを自覚することができるようにする。

(イ) 次につなぐ手立て

学習の「振り返り」を行う際、自分の伸びや友達の頑張りについて発表する振り返りを行うことで、運動遊びの楽しさや喜びを味わうことができるようにする。また、次にやってみようことについて発表する場を設定することで、次からの学習に意欲的に取り組むことができるようにする。

第1学年「みんなで楽しもう！とびこランド」本時(7/8)における「学び合い」想定シート

「学び合い」の目的

みんなが楽しめるゴム跳び遊びの場を工夫することができるようにするため。

「学び合い」の方法

形態	ペア→全体	思考を可視化する手立て	実際の場合、前時までに作った場の写真
「学び合い」で期待される子供の姿			
強固	ペアでゴム跳び遊びの場を工夫していたとき、楽しく跳ぶことができる場の工夫に気付いた。その後、学級全体で話し合うことで、自分たちのポイントがより確かなものへと強まった。		
付加	ペアでゴム跳び遊びの場を工夫していたとき、楽しく跳ぶことができる場の工夫に気付いた。その後、学級全体で話し合うことで、自分が気付かなかった新たなポイントに気付き、自分の考えが広がった。		
修正	ペアでゴム跳び遊びの場を工夫していたとき、楽しく跳ぶことができる場の工夫に気付いた。その後、学級全体で話し合うことで、場の修正をすることができた。		
「学び合い」の手順			
チーム	ペアで話し合いながら場を作っていく。その際、実際の場合で実物を使って跳びながら場を作る。		
全体	作った場を発表する。		

教師の言葉掛けや課題解決へ向かう子供の姿

言葉と動きで表現し合う「学び合い」 【ペア】	【実際に場を動かしながら「学び合い」を行う】	
		どのような場だとみんなが楽しめるかな。
		高さを変えると楽しそうだね。
		そうだね。できるだけ高くしてみたらどうかな。
		よし、跳んでみよう。
言葉と動きをつなげる「学び合い」 【全体】		これでは、高すぎて誰も跳べないと思うよ。
		そうね。高いところや低いところがあると、みんなが楽しめそうだね。
		どのような場を作りましたか。みんなに紹介しましょう。
		いろいろな高さの場をつなげてみました。
		どうしていろいろな高さにしたの。
		高く跳べる人も、あまり高く跳べない人も楽しめるからです。
		いろいろな高さがあって楽しそうだね。
		ゴム跳びをジグザグに置いてみました。
		どうしてジグザグに置いたの。
		真っ直ぐのコースより難しくして楽しそうだからです。
		かけっこ遊びのときもやった。いい考えだね。
		ゴムとゴムとの間の幅をせまくしてみました。
		どうしてせまくしたの。
		リズムが変わって楽しそうだからです。
		どの場も楽しそうだね。好きな場に行って、好きな跳び方で楽しもう。