

第2学年 体育科学習指導略案

3組 計26人(男子14人, 女子12人)
指導者 中尾理恵子

1 単元 みんなでたのしもう! とびばこランド(器械・器具を使った運動遊び)

2 単元の目標

- 両足で踏み切って跳び箱に両手を着いて支持しながらまたぎ乗り・またぎ下りをしたり, 跳び乗り・跳び下りをしたりするための動き方が分かり, その動きをすることができる。【知識及び技能】
- 跳び箱を用いた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。【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をしたり, 場や器械・器具の安全に気を付けたりしながら, 跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組むことができる。【学びに向かう力, 人間性等】

3 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

表現力	支持でまたぎ乗りや支持で跳び乗り・跳び下りなどの動きのこつを見付けたり, 遊び方を工夫したりする中で, 自分の考えたことや友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えたりする力
創造力	これまでの器械・器具を使っての運動遊びの遊び方の工夫と, 本単元で習得した動きや遊び方の工夫をつなげて, 新しい遊び方を創り出す力

4 単元について

(1) 単元の位置とねらい

子供たちはこれまでに, 「第1学年: いろいろなかぎでたのしもう! とびばこランド」の学習を通して, 跳び箱を使った運動遊びの行い方を知り, 跳び箱にまたぎ乗る・跳び乗る, 跳び箱からまたぎ下りる・跳び下りるなどの動きに挑戦し, その動きを工夫しながら友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わっている。そして, 「もっと高い跳び箱でチャレンジしたい。」「友達といろいろな跳び方で遊びたい。」などの思いや願いをもっている。

そこで, 本単元では, 数歩の助走から両足で踏み切り, 跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり跳び乗ったりするときなどの体の動かし方などのこつを見付けたり, 高さの違う跳び箱の場や着手, 着地の位置にラインを引いた場などを複数設け, 運動遊びを楽しんだりすることができるように学習を進めていく。その中で, 友達のよい動きを見付けて伝え合いながら, 支持, 手足での移動などの基本的な動きを高めたり, できるようになった達成感, 場や遊び方を工夫して遊ぶことの楽しさを味わったりできるようにする。

この学習は, 開脚跳びや台上前転などの技のこつを見付け, 動きのできばえを振り返りながら技を身に付ける「第3学年: こつを見つけて楽しもう! 跳び箱運動」の学習へと生かされていく。

(2) 子供の実態(調査人数: 27人 調査日: 令和元年7月17日)

項目	回答(数字は人数)				
1 興味・関心	○好き(27) ●嫌い(0)				
理由【複数】	○高い跳び箱を跳べたらうれしい(13)		○跳べたら気持ちがいい(9)		
	○いろいろな高さがある楽しい(6)		○友達と跳ぶのが楽しい(5)		
	○友達にほめられると嬉しい(1)				
2 楽しむための工夫【複数】	・いろいろな遊び方を考える(11)		・友達といっしょに(8)		
	・いろいろな高さの跳び箱で(7)		・場をたくさん作る(1)		
3 跳べるようになるこつ	・思いきりジャンプする(9)		・足を大きく開く(9)		・手を前に着く(4)
	・勢いよく走る(2)		・踏み切る場所(1)		・手をそろえる(1)
	・分からない(1)				
4 技能	踏み越し跳び	支持でまたぎ乗り	またぎ下り	支持で跳び乗り	跳び下り
○できる	○ 26	○ 25	○ 26	○ 20	○ 26
△できない	△ 0	△ 1	△ 0	△ 6	△ 0

5 指導に当たって

(1) 「自分のめあて」をもたせる教師の手立て

前時までに見付けた動きのこつや遊んだ場, 遊び方を示した絵図を用いて前時を振り返り, 本時の学習課題を設定する。その後, こつを示した絵図や遊ぶ場を確認しながら, 「今日は, 何ができるようになりたいかな。」「もっと楽しむために, どの場でどんな遊びをしたいかな。」と発問することで, 「跳び乗りが上手にできるようになりたい。」「高い跳び箱から跳び下りて遊んでみたい。」などの「自分のめあて」をもって活動できるようにする。

(2) 「学び合い」を活性化させる教師の手立て

全体での「学び合い」では, 「友達の動きで, よいと思うところを見付けよう。」「楽しそうな遊び方を見付けよう。」などと発問し, 実際の場で動きながら発表させることで, 友達のよい動きや遊び方の工夫を見付けて伝えることができるようにする。また, 「友達のどんな動きを真似してみたいかな。」「チャレンジしてみたい遊び方があったかな。」などと問い掛けることで, 自分の考えを深めたり新しい考えを見いだしたりするとともに, チャレンジタイムⅡで動き方や遊ぶ場, 遊び方を考えることができるようにする。

(3) 学びを振り返り, 学びを価値付ける教師の手立て

振り返りでは, ペアで互いのよい動きやできるようになったことを伝え合う時間を設定することで, 全ての子供が友達のよい動きを伝えることができるようにする。また, 振り返りカードに「どんな動きができたか」「工夫して楽しく遊ぶことができたか」「友達のよい動きを見付けて伝えることができたか」などの観点で, ◎, ○, △の三段階での自己評価をさせたり, 「友達のよい動きをたくさん見付けることができたね。」「工夫して遊ぶと前よりもっと楽しむことができたね。」などの価値付けをしたりすることで, 本時の学びのよさを自覚させ, 次時への意欲につなげたい。

7 本 時 (3/8)

(1) 目 標

またぎ乗りやまたぎ下りで、「いろいろな高さで」、「友達と競争して」など、楽しく遊べるような場を選んで工夫して遊ぶ中で、自分の考えたことを伝えることができる。【思考力、判断力、表現力等】

(2) 展 開

□ 教師の言葉掛け □ 子供の反応 ◆ 評価項目

遊 份	主な学習活動と予想される子供の反応	教 師 の 指 導
つ か む ・ 見 通 す (15)	<p>1 準備運動・のびのびタイム</p> <p>2 学習課題を設定する。</p> <p>またぎのりやまたぎ下りを、いろいろなあそびかたでたのしもう。</p>	<p>○ のびのびタイムで「うさぎ跳び」や「平均台またぎ」、「ケンパー跳び」などを行い、手で支えたり、跳んだりする動きを楽しみながら高めるようにする。</p>
挑 戦 す る	<p>いろいろな高さの跳び箱の場で遊びたい。</p> <p>どちらが少ない回数で下りられるか、友達と競争して遊びたい。</p> <p>跳び箱をつなげた場で速く進めるようになりたい。</p> <p>3 チャレンジタイムⅠ (ペア)</p> <p>高い跳び箱でチャレンジすると楽しそうだね。わたしも、チャレンジしてみたいな。</p> <p>どちらが速くまたいで進めるか、マット遊びのときみたいに競争をして遊んでみようよ。</p> <p>跳び箱をつなげた場で、できるだけ少ない回数で下りられるようにチャレンジしてみよう。</p> <p>4 全体で「学び合い」をする。</p> <p>友達のまたぎ乗り・またぎ下りの遊び方で、楽しそうな遊び方を見付けよう。</p> <p>跳び箱をつなげた場で、どちらが少ない回数でまたいで下りられるか、友達と競争するのが楽しそうだと思います。</p> <p>どうすれば、できるだけ少ない回数でまたいで下りられるかな。</p> <p>できるだけ奥に手を着いて、しっかり肘を伸ばして体を持ち上げて進めばよいと思います。</p> <p>そうだね。またぎ乗りとまたぎ下りのこつに気を付けると、少ない回数で進めてもっと楽しく競争して遊べそうだね。</p>	<p>○ 既習のマットを使った運動遊びで工夫した遊び方や、またぎ乗り・またぎ下りのこつを示した絵図を掲示して振り返ったり、本時で遊ぶ場を確認したりすることで、自分で遊ぶの場を選び、めあてをもって活動することができるようにする。</p> <p>○ 学習課題を設定した後に、友達に自分が選んだ遊びの場や遊び方を伝える時間を設定し、自分の考えを動作や言葉で伝えることで「自分のめあて」を明らかにすることができるようにする。</p> <p>○ チャレンジタイムⅠの際は、「この遊び方はどんなところがおすすめなのかな。」などと声を掛けることで、互いに遊び方の工夫について動作や言葉で伝えることができるようにする。</p> <p>○ またぎ乗り・下りが苦手な子供には、マットを丸めた場や低い跳び箱の場で遊んでみるように促し、体の動かし方が身に付くようにする。</p> <p>◆ またぎ乗り・またぎ下りで、いろいろな遊び方ができる場を選んで遊ぶことができる。【思考・判断・表現：行動観察】</p>
確 か め る (7)	<p>5 チャレンジタイムⅡ (ペア)</p> <p>6 整理運動をする。</p> <p>7 本時の振り返りをする。</p> <p>あそびかたをくふうすると、またぎのりやまたぎ下りをもっとたのしむことができた。</p> <p>跳び箱をつなげた場で、どんどん少ない回数でまたいで進めるようになって嬉しかったです。</p> <p>友達が遊んでいたみたいに、高い跳び箱でまたぎ乗りチャレンジしたら楽しかったです。</p> <p>いろいろな場で遊び方を工夫して遊ぶと、前よりもっと楽しむことができたね。またぎ乗り・またぎ下りも上手にできるようになったね。</p>	<p>○ 全体での「学び合い」では、「友達の遊び方で、楽しそうな遊び方を見付けよう。」などと発問し、子供がチャレンジタイムⅠで実際に遊んだ場で動きながら遊び方を説明する中で、自分が考えた遊び方の他にも楽しく遊べるような遊び方を見付け、友達に伝えられるようにする。また、「どうすれば、できるだけ少ない回数でまたいで下りられるかな。」などと問い掛けることで、体の動かし方を意識し、楽しみながら動きが高まるようにする。</p> <p>○ 「遊んでみたい場やチャレンジしてみたい遊び方があったかな。」などと問い掛けることで、チャレンジタイムⅡで遊ぶ場や遊び方を考えられるようにする。</p> <p>○ チャレンジタイムⅡの際、「学び合い」を生かして遊び方を工夫している子供や、友達に遊び方を伝えている子供を称賛したり、「みんなで見付けた遊び方で遊ぶと楽しいね。」などと価値付けたりすることで、自己の学びの過程を実感できるようにする。</p>
		<p>○ 振り返りの際、「工夫して楽しく遊ぶことができたか」、「前よりもまたぎ乗りやまたぎ下りができるようになったか」、「工夫した遊び方を見付けて友達に伝えられたか」などの観点で学習を振り返らせるとともに、友達との「学び合い」で楽しい遊び方を見付けたことや、遊びを工夫したことで前よりも楽しむことができたことを価値付けることで、自己の学びに自信をもたせたり、次も遊びを楽しもうとする意欲を高めたりする。</p>

「自分のめあて」

「学び合い」の活性化

学びの振り返りと価値付け

6 指導・評価計画（全8時間）

単 元		第2学年 器械・器具を使つての運動遊び（跳び箱を使った運動遊び） 「みんなでのしもう！とびばこランド」（全8時間）						
目 標		【知識及び技能】 ① 片足で踏み切つて跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。 ② 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすることができる。 ③ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。 ④ 両手で支持してまたぎ越すことができる。	【思考力、判断力、表現力等】 ① 跳び箱を使った運動遊びの簡単な遊び方を選ぶことができる。 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ることができる。	【学びに向かう力、人間性等】 ① いろいろな姿勢をして遊んだり、動物の真似をして腕で支えながら移動したり、転がったりするなど、跳び箱を使つての運動遊びに進んで取り組むことができる。 ② 跳び箱を使った運動遊びをする際に、順番やきまりを守り、誰とでも仲よくすることができる。 ③ 器械・器具の準備や片付けを、友達と一緒にすることができる。 ④ 転がったり、跳び下りたりするときなどに、危ないものが無いか、近くに人がいないか、跳び箱などの器械・器具が安全に置かれているかなどの場の安全に気を付けることができる。				
【これまでの学習で習得した知識及び技能】 ・ 片足で踏み切つて跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりする。 ・ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりする。 ・ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりする。		【本単元で習得が期待される概念的な知識及び習熟した技能】 ・ 片足で踏み切つて跳び箱に乗ったり、ジャンプでいろいろなポーズをとつて両足で着地したりする。 ・ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱の奥に両手をそろえて着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に腕を伸ばして体重を移動させてまたぎ下りたりする。 ・ 数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱の奥に両手をそろえて着いて両足で跳び乗ったり、遠くにジャンプをして跳び下り、両足で着地したりする。						
時 間		1	2	3（本時）	4	5	6・7	8
過 程		つかむ・見通す	挑戦するⅠ			挑戦するⅡ		確かめる
		【単元を貫く学習課題】 ともだちのようごきを見つれたり、あそびかたをくふうしたりしてとびばこランドでのしもう。						
学習課題		とびばこあそびにチャレンジして、たんげんのめあてを立てよう。	またぎのり・またぎおりを、たのしもう。	いろいろなあそびかたで、またぎのり・またぎおりをたのしもう。	とびのり・とびおりを、たのしもう。	いろいろなあそびかたで、とびのり・とびおりをたのしもう。	とびばこランドで、いろいろなあそびかたを見つけたのしもう。	とびばこランドで、できるようになったことをはっぴょうしよう。
主な学習活動		1 学習課題の設定 2 準備運動 のびのびタイム 3 これまでの跳び箱を使ったいろいろな遊び 4 整理運動 5 振り返り 6 単元のめあて	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 「学び合い」（全） [よい動きを見付ける] 5 チャレンジタイムⅡ 6 整理運動 7 振り返り	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 「学び合い」（全） [遊び方を見付ける] 5 チャレンジタイムⅡ [学び合いを生かして] 6 整理運動 7 振り返り	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 「学び合い」（全） [よい動きを見付ける] 5 チャレンジタイムⅡ 6 整理運動 7 振り返り	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 「学び合い」（全） [遊び方を見付ける] 5 チャレンジタイムⅡ [学び合いを生かして] 6 整理運動 7 振り返り	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 「学び合い」（全） [遊び方を共有] 5 チャレンジタイムⅡ [学び合いを生かして] 6 整理運動 7 振り返り	2 学習課題の設定 3 チャレンジタイムⅠ 4 跳び箱発表会 5 整理運動 6 単元の振り返り
知識の理解の質の高まり		○ 踏み越し跳び、またぎ乗り・またぎ下り、跳び乗り・跳び下りの動きで遊び方を工夫して遊びたいな。	○ 両足で強く踏み切つて、跳び箱の奥に手を着くと簡単にまたげるな。 ○ 腕を伸ばすと体が持ち上がって前に進めるね。 ○ 両足で着地するとけがをしなくて安心だね。	○ できるだけ少ない回数でまたいで進んだり、友達と競争したりして遊び方を工夫すると、前よりもっと楽しく遊べたね。	○ 両足で強く踏み切つて、跳び箱の奥に手を着くのと両足着地は、またぎ乗り・またぎ下りのと一緒だね。 ○ 両足で遠くに跳び下りるとかっこいいね。	○ 違う高さにチャレンジしたり、遠くに跳び下りる競争したりして遊び方を工夫すると、前よりもっと楽しく遊べたね。やっぱり遊び方を工夫すると楽しいね。	○ またぎ乗りと跳び乗りを組み合わせたたり、馬跳びで友達と競争したりして、いろいろな遊び方を見付けて楽しく遊べたね。	○ 今までに学習したことを生かして、できるようになったことを発表するぞ。
評価計画	知・技		②		③		①④	①②③④
	思・判・表			①②		①②		
	主	②③					①④	

第3学年「こつを見つけて楽しもう！とびばこ運動」