第２学年　体育科学習指導案

研究テーマ

**自ら課題を設定し、運動の楽しさを味わいながら**

**基礎体力の向上を目指す児童の育成**

日　時：令和６年７月１７日（水）

第５校時　13:10～13:55

対　象：第２学年１組　　　29名

学校名：新宿区立淀橋第四小学校

授業者：主幹教諭　　大野　裕紀

会　場：体育館

**１　単元名**

走・跳の運動遊び『トビトビワールドで遊ぼう！』

**２　単元の目標**

|  |  |
| --- | --- |
| 知識及び技能 | 助走を付けて片足で踏み切り、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ようにする。 |
| 思考力、判断力、表現力等 | 跳ぶ簡単な遊び方を工夫できるようにし、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 |
| 学びに向かう力、人間性等 | 跳の運動遊びにすすんで取り組み、きまりを守り仲良く運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 |

**３　単元の評価規準**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 観点 | 単元の評価規準 | 学習活動に即した評価規準 |
| 知識・技能 | ①助走を付けて片足で踏み切り、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。 | ①助走をつけて片足で踏み切ることができる。  ②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。 |
| 思考・判断・表現 | ①跳ぶ簡単な遊び方を工夫することができる。  ②考えたことを友達に伝えている。 | ①跳びこえる幅や高さを調節し、むき、かず、しせいの合言葉をもとに遊び方を工夫することができる。  ②動きや跳び方を友達に伝えている。 |
| 主体的に学習に取り組む態度 | ①跳の運動遊びにすすんで取り組み、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。  ②場や器械・器具の安全に気を付けている。 | ①運動遊びにすすんで取り組み、友達と順番やきまりを守って運動しようとしている。  ②器械・器具を正しく使い、準備や片付けを、友達と声を掛け合いながら一緒にしようとしている。 |

**４　児童の実態**

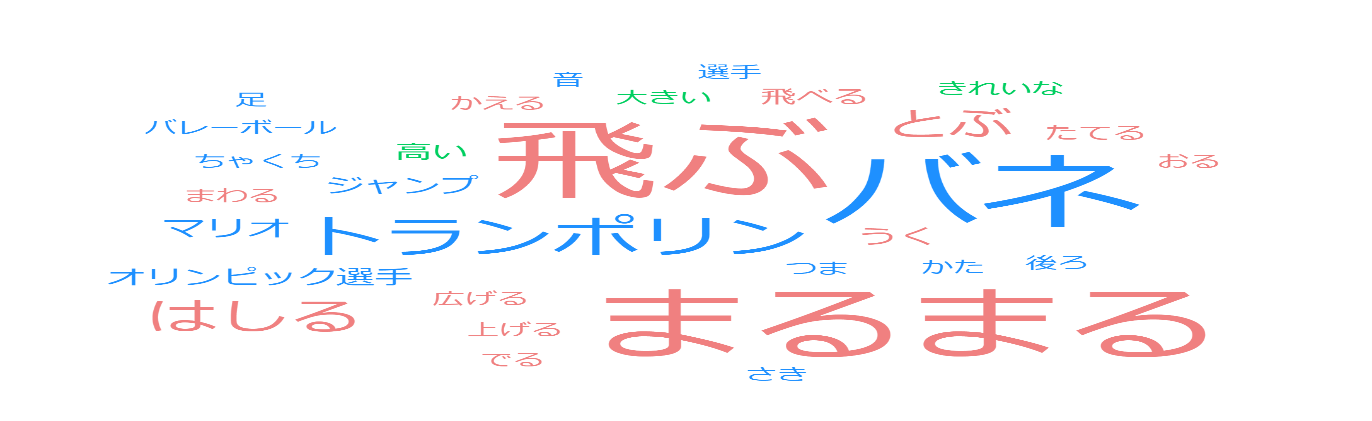
アンケート調査をしたところ、以下のことが分かった。「体力を高めたいと思う・少し思う」と回答した児童は全体の95％いた。また、「運動を楽しむために大切にしたいと思うこと」の質問では、友達と一緒に体を動かすことを選んでいる児童が半数いた。このことから、児童は、友達とともに自分の体力を向上させたいと思っていることが分かった。また、「体力がついたと思えるのはどんな時ですか」の質問には、運動に勝ち負けを取り入れた時、友達と一緒に体を動かした時という意見が多かった。児童は、勝ち負けがあるゲーム的な内容を取り入れること、友達と一緒に体を動かすことで、体力がついたと実感すると考えられる。

そこで、本単元では、目に見える形で体力がついたと実感していくことを大切にしていきたい。ただし、競い合うことでスピードを重視すると大切な動きを身に付けることが損なわれると考える。そこで、前よりできたという実感や達成感をもたせることに焦点を当てていきたい。具体的には、跳び越える幅や高さを自分で調節し、それを超えられたかという活動を取り入れていく。

また、本単元では、活動１と活動２に分けることにした。活動１では「友達とゲーム的な内容を取り入れること」（跳び方を理解する）、活動２では「活動１で学んだことを生かして、友達と工夫しながら遊ぶこと」（記録や目標を達成する）を大切にして指導したい。そのために「ジャンプ名人を目指そう」という目標を提示する。ジャンプ名人になるためには、①跳び方②遊び方③友達への言葉掛けの３つが必要であることにした。これらの目標を提示することで、児童は目標に向かってさらに運動遊びに熱中できると考えた。

本単元の特性として、「ぴょんと遠くへ跳ぶ楽しさ」「ふわっと高く跳ぶ楽しさ」「リズムにのって跳ぶ楽しさ」を味わうことができる。「高く」・「遠く」・「リズムよく」跳ぶ動きを友達と工夫して行うことで、運動を楽しいと感じ、たくさん動くことで前よりもできたという実感や運動に対する達成感を得られることで、自分の体の変化に気付き体力の向上を図っていきたいと考えている。

**【単元前】**「ジャンプ名人になるためにどのように跳びたいですか。」



児童の反応をテキストマイニングにかけたところ以下のことがわかった。「バネ」「トランポリン」等の言葉から分かるように跳ぶことは、縮めたものを伸ばす、又は弾むことをイメージしている。「バネ」「トランポリン」という言葉は、抽象的過ぎてどのようにジャンプすればよいのかわからない児童もいると考えられる。そのため、どこをどのように動かすとよいのか具体的な言葉で言語化できるようにしていきたい。

**５　研究主題に迫るための手立て**

（１）体の動きを身に付けるための手立て

〇体の動かし方の理解

　　　　児童の発達段階を考えて、１単位時間の中で小まとめと大まとめの時間を取るようにした。学習したことをこまめに振り返ることで、学習したことを全体に広め、体についての理解をより深めることができる。この学習では、１単位時間の中で活動を「１」「２」に分けることにした。児童の実態から、活動１では、「友達と一緒に楽しいゲームで遊ぶことを通して、動き方を知ること」をねらいとする。そして、活動２では、活動１の学びを生かして、「友達と一緒に楽しく遊ぶことで、運動の楽しさを味わうこと」をねらいとした。そして、各活動の終わりにまとめの時間を確保する。どちらのまとめでも、「どうすれば、遠くまで（高く）（速く）跳ぶことができるか」という視点のもと、正しい動き方を身に付ける方法を言語化し全体で共有する。こまめに、まとめを行うことでより深く、理解ができると考えた。

○運動に取り組みやすい、ストーリー性のある単元構成

小学校低学年の体育においては、「運動遊び」という内容を取り扱う。低学年の学習では、遊びながら様々な運動を経験し、運動の楽しさを感じ、たくさんの動きを行い、様々な動きを身に付けることが大切である。そのためには、テーマ設定や場づくりが重要な要素になってくる。本単元では、川跳びをアマゾン川、高跳びをエベレスト、ケンステップを島渡りに見立て、世界を一周するというストーリーを作った。また、準備運動も音楽「曲目：アドベンチャー」を取り入れ楽しい雰囲気を作ることにした。児童一人一人がストーリー性をもって学習に取り組むことで、児童は意欲的に学習に取り組み、運動を楽しみながら感覚的に動きを身に付けることができると考えた。

（２）体の変化に気付くための手立て

〇振り返りの視点の焦点化

「ジャンプ名人になるために、どのようなことに気を付けるとよいだろう。」といった視点で毎時間学習の「振り返り」を行う。自分の動きを俯瞰的に見ることは難しいため、小まとめでは、友達の跳び方を実際に見て、「ジャンプ名人たちは、どのようにジャンプしているのか」と投げかけ、見たことを全体で共有する。その後、小まとめで共有したことを、実際にして確かめる。それを最後のまとめで、「ジャンプ名人になるためには、どこを動かしたか」と投げかけて、言語化する。児童の言葉は、抽象的な言葉が予想されるので、具体的な言葉に落とし込み、さらに意識した場所を確認することで体の変化に気付く手がかりとする。

〇伝え合いの工夫

体の変化に気付くためには、運動遊びを楽しみ、自分がしてみたことを言語化していくことが大切である。児童の実態アンケートからも、友達と一緒に体を動かすことで運動に楽しめることがわかった。そのため、友達と一緒に行動したり、伝え合ったりする活動を行うことを大切にして指導したい。活動２では、たくさんの遊びを工夫しながら、伝えたことや共有し合ったことを確かめるようにする。知ったことを自分でして確かめることで、前よりできた、達成感を得られたという目に見える形にすることで、体が変化したことに気付くようにしていきたい。

〇体力がついたと実感できる場の工夫

児童の実態から、勝ち負けを付けたり記録が伸びたりするなど目に見える形にすると、体力が付いたと実感できることが分かった。そこで、児童が、遊びながら学習ができるように場を工夫できるようにした。具体的には、川幅や山の高さを自分で調整したり、他の用具を置いてさらに工夫したりして運動できるようにする。また、赤玉を積む、等間隔におく、くっつけることで様々な工夫をできるようにすることである。児童自身が自分に合った場を作ることで跳ぶのが楽しいと感じられるようにしていきたい。児童は、運動の仕方を工夫することで、さらに運動する楽しさを知り、様々な動きを行う中で、自分の記録や目標を達成することで自分の体の変化に気付くことができると考えた。

**６　児童から引き出したい言葉　（感覚的な動き＝オノマトペ）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ・児童の発話 | 【場面】  〇意識する点 | ・教師の言葉掛け等 |
|  | 【めあての確認】  〇めあてを意識 |  |
| ・片足でジャンプすると高く（遠くまで）とべるよ。跳び方  ・足に力を入れて、びょーんと跳ぶといいよ。  ・勢いをつけて走るといいよ。 | 【運動遊び】  〇体の動きを身に付ける | ・ジャンプ名人たちは、どんなふうに跳んでいるだろう。 |
| ・『む か し』 に気を付けると楽しく遊べるよ。遊び方  ・むきを変えてやってみよう。  ・数を増やしてみよう。  ・姿勢を変えてみよう。  ・片足でジャンプするといいよ。 | 【主運動】  〇体の動きを身に付ける  〇体の変化に気付く | ・もっと楽しく遊ぶためにどんなことに気を付ければよいだろうか。  ・友達にもジャンプ名人になるためにアドバイスをしよう。 |
| ・足にぐっと力を入れるとよい。  ・片足でびょーんとジャンプするといいよ。 | 【振り返り】  〇体の変化に気付く | ・ジャンプ名人になるためには、どのようなことに気を付けるとよいだろうか。 |

**７　指導と評価の計画**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **時間** | | **１** | | **２** | **３** | **４** | **５（本時）** | **６** |
|  | | **学習のすすめ方を知り、運動や工夫の仕方を知る。** | | | | **学習したことを生かして、動きを広げる。** | | |
| **学習活動** | | 1 整列、挨拶をする。  2 本時のねらいを知る。  3 準備運動をする。  ４　ニコニコタイム　障害物走（赤玉、マーカー、ケンステップ）を行う。  ・１時間ごとに置き方を決めて遊ぶ。  （①マーカーをつなげておく。　②赤玉を積む。　③等間隔にケンステップをおく。）  ・小まとめを行う。  ５　場や器械・器具の準備をする。  ６ リズムよく跳ぼう  （島わたりコース）  ・ケンステップで遊ぶ。  ・片足、両足で跳ぶ動き知る。  ・場を工夫する。  ・工夫した場で遊ぶ。  ６ 高く跳ぼう  （エベレストコース）  ・ゴム跳びをして遊ぶ  ・片足で跳ぶ動き知る。  ・場を工夫する。  ・工夫した場で遊ぶ。  ６ 遠くへ跳ぼう  （アマゾン川コース）  ・川跳びをして遊ぶ  ・助走、片足踏み切り、着地の仕方を知る。  ・場を工夫する。  ・工夫した場で遊ぶ。  ７　場や器械・器具を片づけ、整理運動をする。　　　８　本時の振り返り、次時への見通しをもつ。　　　 ９　挨拶をする。 | | | | ６　トビトビワールドで遊ぼう。  （アマゾン川コース、エベレストコース、島わたりコース）  〇2人組で一緒に遊ぶ。  〇自己の能力にあった場を工夫し、友達とアドバイスしあう。  ５　場や器械・器具の準備をする。  ４　ニコニコタイム　障害物走（赤玉、マーカー、ケンステップ）を行う。  〇赤玉を自分が走る場所（体育館の上の線上）に置く。置き方は、高く積み上げてもよい（高く跳ぼう）、連続しておいてもよい（リズムよく跳ぼう）、つなげる場合はマーカーを使う（遠くへ跳ぼう）。  〇「ジャンプ名人になるためには、どのように跳んだらよいか」と、いう観点をあたえ、小まとめでは、考えたことを共有する。（遊びを通して、跳び方を押さえる。） | | |
| **評価の重点** | **知識・技能** | |  | ①  観察 | ②  観察 | ①  観察 | ②  観察 |  |
| **思考・判断・表現** | |  |  | ①  観察・学習カード | ①  観察・学習カード | ②  観察・学習カード | ②  観察・学習カード |
| **主体的に学習に取り組む態度** | | ①  観察・学習カード | ②  観察 |  |  |  | ①  観察・学習カード |

**８　本時の学習（５/６）（本時）**

（１）本時のねらい

　　・自分の考えを伝えることができるようにする。

・片足で踏み切り、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ようにする。

（２）本時の展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時間 | 学習活動 | ○教師の支援　◎評価　★指導上の留意点 |
| ７  分 | （導入）  １　整列、挨拶をする。  ２　本時の流れとめあての確認をする。  （めあて）ジャンプのやり方や遊び方を、友達に伝えよう。  ３　準備運動（言うこと一緒、やること一緒、言うこと一緒、やること反対、コオーディネーショントレーニング等）をする。 | 〇児童の健康の様子について確認する。  〇見通しをもって運動できるように学習の流れを掲示する。  〇めあてを掲示する。  〇音楽に合わせて行い、楽しい雰囲気を作る。  ★音楽の中に主運動につながる運動遊びを取り入れる。 |
| 10  分  20  分 | ４　ニコニコタイム（ゲームをして遊ぶ）  　　・赤玉・マーカー障害物走をする。      ・小まとめをする。  ５　場や器械・器具の準備をする。  　　・グループで協力して、準備をする。  ６　トビトビワールドで遊ぶ。  ・ペアでコースを周る。  ①アマゾン川コース（川跳び）  →遠くへ跳ぼう  ②エベレスト山脈コース（高跳び）  →高く跳ぼう  ③島渡りコース（ケンステップ）  →リズムよく跳ぼう | ★主運動につながる動きを取り入れる。  ★児童が上手にジャンプしている友達を見付ける。  ★赤玉やマーカー、ケンステップをコースの上に置き友達とコースを作り運動遊びをする。（置き方は、重ねてもよいし、連続してもよい、つなげてもよいこととする。）  ★どのように跳んだらジャンプ名人（跳び方・遊び方）になれるか発表し、全体で共有する。  ◎自分の考えを伝えることができる。【思・判・表】  ◎片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、リズムよく跳んだりすることができる。【知・技】  ★時間で区切り全部の場所を周れるようにする。  〇それぞれチームごとに場の準備をする。安全に気を付け、素早く準備できるように声をかける。  〇よい動きを称賛する声掛けを意図的に行う。  〇ペアでコースを周り、遊び方・跳び方等の自分の考えを伝え合う。 |
| ８  分 | ７　場や器械・器具の片付けを行い、整理運動をする。  ８　本時を振り返り、次時へ見通しをもつ。  ・振り返りを発表して、クラスに伝える。  ９　集合、挨拶をする。 | 〇振り返りを行い、気付きや考えのよさを取り上げて、称賛する。 |

（場の設定１　ニコニコタイム）

①、②、③を組み合わせて自分たちでコースを作る。

ゴ

ー

ル

ス

タ

ー

ト

　　　　　　　　　　　　　　　　（①赤玉を積み上げて跳ぶ。）

　　　　　　　　　　　　　　　　（②ケンステップを置いて連続して跳ぶ。）

　　　　　　　　　　　　　　　　（③マーカーを置いて遠くまで跳ぶ。）

（場の設定２　とびとびワールド）

スタート

ゴール

しまわたり

ケンステップ

おく

とぶ

とぶ

アマゾン川

エベレスト

ぶたい

（板書）

ジャンプのやり方や遊び方を、友達に伝えよう。。

跳び方

遊び方

（ふりかえり）５じかん目

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | できた | できなかった |
| とび方やあそび方がわかった |  |  |
| ともだちにアドバイスできた |  |  |

トビトビワールドで遊ぼう

あいさつ

めあて

じゅんびうんどう

かつどう①（ニコニコタイム）

まとめ

かつどう②（トビトビワールドで遊ぶ）

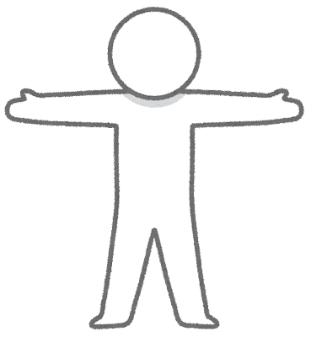
かたづけ・せいりうんどう

まとめ

あいさつ

（ジャンプ名人になるためにともだちにつたえたいことば）

むき



しせい

かず

じめんを

つよくける

かたあしジャンプ