

第1学年 体育 学習指導案

令和5年11月22日(水) 第5校時
大田区立松仙小学校 1年2組 35名

校内研究のテーマ

主体的に学び合う楽しい体育学習

～児童がすすんで運動に取り組み、仲間との学び合いを通して～

1 単元名

跳の運動遊び 「ぴよんぴよんジャングル」

2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	跳の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解できるようにする。 前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりできるようにする。	走ったり跳んだりする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ようにする。	跳の運動遊びに積極的に取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を配ったりすることができるようにする。
単元の評価規準	① 跳の運動遊びの行い方を理解している。(知識) ② 助走をつけて片足で踏み切ることができる。(技能) ③ 前方や上方に跳ぶことができる。(技能) ④ 片足や両足で連続して跳ぶことができる。(技能)	① 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫している。(思考・判断) ② いろいろな運動遊びの中から自分に適した場を選んでいる。(思考・判断) ③ 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ている。(表現)	① 跳の運動に進んで取り組みようとしている。(愛好的態度) ② きまりを守ろうとしている。(共生) ③ 跳の運動を行う場の安全に気を付けている。(健康・安全)

※本単元では、網掛け部分に絞って評価を行う。

3 単元について

○単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年7月告示)体育〔第1学年及び第2学年〕のC「走・跳の運動遊び」の、

- (1) イ 跳の運動遊びでは、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすること。
- (2) 走ったり跳んだりする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。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気をつけたりすること。

を受けて設定した。

本単元では、第1時で、安全に取り組むための約束を確かめ、跳ぶ運動遊びに取り組む。まずドキドキタイムとわくわくタイムが設定されていることを知らせる。ドキドキタイムでは、ゴム跳び遊びやねらい跳び遊びのやり方を確認し、チームで移動しながらすべての場を回って運動を経験させ、技能の現状を知る。場を移動するときには、ケンステップを活用し、運動量を確保しながら安全に移動できるようにする。後半のわくわくタイムでは、グループを離れて、行きたい場で好きな遊びをやる。つたえタイムでは、工夫した遊びや動きのコツ、自分ができるようになったことを小グループで伝え合い、共有する時間にする。

第2時では、遠く跳んだり高く跳んだりすることをめあてとして、岩跳び遊びとジャンピングタッチ遊びのやり方を知り、運動に取り組む。

第3時では、ケンパー跳び遊びと川跳び遊びのやり方を知り、リズムよく跳んだり遠くへ跳んだりすることを意識して運動に取り組む。

第4時では、これまでの学習で取り組んできた運動を通して、児童が身に付けた遊び方でびよんびよんジャングルに取り組み、仲間同士で見合いながら運動を楽しむ。また、児童が自ら練習しやすいように、距離や高さを変えるなど、場を工夫できるようにする。授業の終末のつたえタイムで、友達に運動した時の気持ちやできたことを伝え合うことで、より意欲的に取り組めるようにする。

○運動の特性

【一般的特性】

<機能的特性>

- ・運動が日常的であるが、場を工夫したり、ゲーム化したりすることで、より高くより遠くに跳ぶことに挑戦しようとする意欲が出てくる運動である。
- ・自己の能力に応じた距離や高さに挑戦するところに、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

<構造的特性>

- ・助走からうまく踏み切って、高く跳んだり遠くに跳んだりすることに挑戦する運動である。
- ・安全に運動を行うための児童相互の意識づけを必要とする運動である。
- ・巧技系の運動である。

【児童から見た特性】

- ・助走から思い切り踏切って、高く跳べたり遠くに跳べたりすると楽しいと感じる運動である。
- ・目標に向かって跳ぶなど、ゲーム的要素を入れて実践できるため、意欲的に取り組むことができる運動である。
- ・運動経験や発育の違いにより、跳躍の能力、技能、友達との関係や授業の取り組み方によって差が出る運動である。

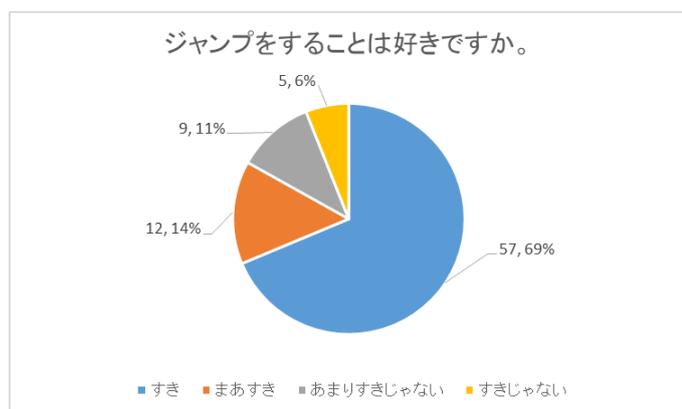
○児童観

1年2組の児童は、体を動かすことが好きな子が多い。外遊びが好きで、休み時間になると校庭や屋上、体育館で鬼ごっこやドッジボールをして遊んでいる。体育の授業では、運動遊びに進んで取り組み、友達と一緒に体を動かすことを楽しんでいる。2学期に行ったリレー遊びでは、「チームの友達に応援してもらって嬉しかった。」と感じていた。跳び箱を使った運動遊びでは、全体で手本として紹介した児童のまねをして運動遊びを楽しんでいた。しかし、発達段階的に自分のことに精一杯で、友達と動きを見合い、助言をすることは難しい。そこで話型を活用し、小グループで伝え合いを行う。(※EF)

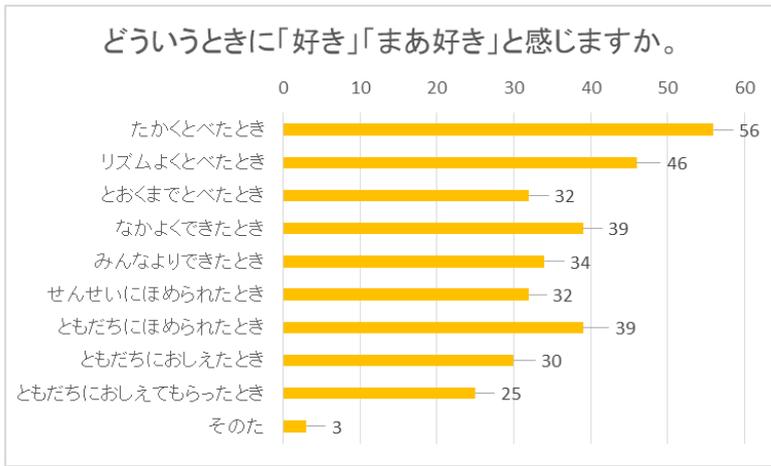
令和5年度体力測定では、立ち幅跳びの結果が男子106.3cm(全国平均114.2cm)、女子103.5cm(全国平均106.3cm)と全国平均に比べて低いということが分かった。

そのため本単元では、「びよんびよんジャングル」というテーマで、ジャングルに見立てた場を楽しみながら遠く、高く、リズムカルに跳ぶ経験をたくさん積ませて、跳ぶ楽しさを味わわせる。(※AB)

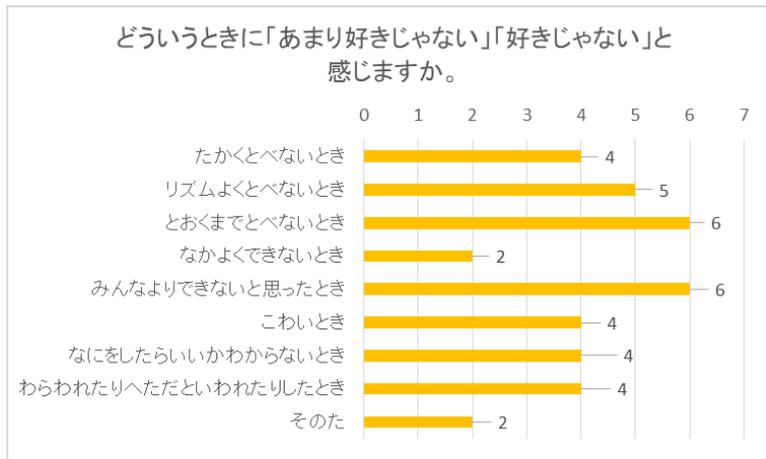
1年生の児童を対象とした、事前アンケート(10月上旬)の結果は以下のとおりである。



①の結果を見ると、80%以上の児童(69人/83人中)が跳ぶことを「好き」「まあ好き」と感じていることが分かった。



②の結果を見ると、「高く跳べた時」や「リズムよく跳べた時」などの技能面でできるようになった時に好きと感じる児童が多くいることが分かった。また仲良く、友達と関わり合いながら運動することで「好き」と感じる児童も多かったです。



③の結果を見ると、「高く跳べない時」や「遠くまで跳べない時」「リズムよく跳べない時」などの技能面でできない時に好きではないと感じる児童がいるということが分かった。

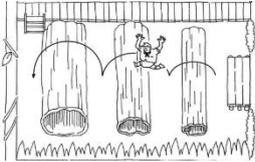
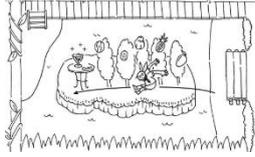
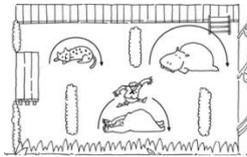
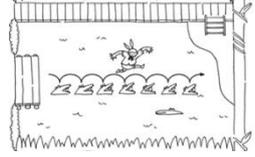
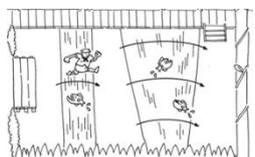
②③の結果から、より跳べたと実感できる場や周りに関わり合う時間を設定することで、跳ぶことが「好き」と感じられる機会を増やしていきたい。(※GH)

課題解決の視点

- ① 主体的に取り組むための工夫
- ② 学び合うための工夫
- ③ できたと実感するための工夫



○テーマに迫る手立て

主体的に取り組むための工夫	<p>A:テーマ設定</p> <p>・「跳ぶ運動遊び」の楽しさや身に付けたい動きには、④助走をつけて、片足や両足で踏み切って跳ぶ、⑤前方や上方に跳ぶ、⑥片足・両足で連続してリズムカルに跳ぶという3点が挙げられる。これらの動きを遊びとして楽しんで経験できるよう「冒険の世界で楽しむ」というテーマを設定する。</p> <p>B:場の設定</p> <p>・楽しみながら、上記3つの動きを身に付けられるよう場の工夫を以下のように設定する。</p> <p>① 「ゴロゴロまるた」(ゴム跳び)【ねらいとする動き：④】 2本のコーンの間にかけたゴムを跳び越す。ゴムの高さによって丸太の大きさが異なるという設定で、その丸太にひっかからないように跳び越すことを楽しむ。</p>  <p>② 「フルーツパラダイス」(ねらい跳び)【ねらいとする動き：④⑤】 スタート地点から前方に跳び、遠くへ跳ぶことを楽しむ。助走の有無や、両足か片足かは児童が選んでよい。遠さにより得られるフルーツが異なるという設定で、目標の距離でピタッと止まることを楽しむ。</p>  <p>③ 「モンキーバナナツリー」(上方へ跳ぶ)【ねらいとする動き：④⑤】 2本の高跳びの支柱の間にゴムをかけ、そこからバナナがぶら下がっているという設定をする。ゴムの高さによって難易度が変わり、より高いところにあるバナナを取ることができるよう高く跳ぶことを楽しむ。</p>  <p>④ 「スリーピングアニマル」(跳び越し)【ねらいとする動き：⑥】 新聞紙を詰めたビニル袋を跳び越す。袋の大きさによって難易度が変わり、より大きな寝ている動物を跳び越すことを楽しむ。</p>  <p>⑤ 「わにわにパニック」(連続ジャンプ)【ねらいとする動き：⑥】 ワニに見立てたケンステップの中を、連続で跳んで移動する。ケンステップのない場所は水という設定で、ケンステップの外にはみ出さないよう気を付けながら連続してリズムカルに跳ぶことを楽しむ。跳び方によって難易度が異なる。(前向き、後ろ向き、片足、両足…など)</p>  <p>⑥ 「ピラニアリバー」(川跳び)【ねらいとする動き：⑥⑦】 2本の長縄の間を川に見立て、川にはピラニアがいるという設定で落ちないように気を付けて跳んで移動することを楽しむ。川幅の広いところには、ケンステップを中州と見立てて置き、連続して跳ぶことも楽しめるようにする。</p> 
---------------	--

4 第1学年 単元の指導と評価の計画（全4時間）

時間		1	2	3	4（本時）
学習段階		知る・つかむ			深める
ねらい		<ul style="list-style-type: none"> きそくを守り、友達と仲良く運動しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 助走をつけて、片足や両足で踏み切ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 跳び方を工夫しながら動きを広げることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 助走をつけて前方や上方に跳んだり、片足や両足でリズムカルに連続で跳んだりして遊ぶことができる。
学習活動		1めあての確認 2準備運動・補助運動（感覚づくり運動）			
		リズムよくジャンプしよう。	いきおいをつけてジャンプしよう。	たかくやとおくにジャンプしよう。	いろいろなとびかたをたのしもう。
		3場の準備			
		4 きまりや遊び方について確認する。 5 【ドキドキタイム】わにわにパニックとピラニアリバーに取り組む。 6 【わくわくタイム】それぞれが行きたい場で好きな遊びをやる。	4 きまりや遊び方について確認する。 5 【ドキドキタイム】フルーツパラダイスとゴロゴロまるたに取り組む。 6 【わくわくタイム】それぞれが行きたい場で好きな遊びをやる。	4 きまりや遊び方について確認する。 5 【ドキドキタイム】モンキーバナナツリーとスリーピングアニマルに取り組む。 6 【わくわくタイム】それぞれが行きたい場で好きな遊びをやる。	4 きまりや遊び方について確認する。 5 【ドキドキタイム】びよんびよんジャングルに取り組む。 6 【わくわくタイム】それぞれが行きたい場で好きな遊びをやる。
		7整理運動 8振り返り【つたえタイム】（クラス全体・グループ・個人） 9片付け			
評価の重点	知		② 運動の様子 学習カード		③④ 運動の様子 学習カード
	思			① 運動の様子 学習カード	
	主	② 運動の様子			② 運動の様子

7 本時の活動計画（4/4）

（1）本時の目標

- 助走をつけて前方や上方に跳んだり、片足や両足でリズムカルに連続で跳んだりして遊ぶことができる。【知識及び技能】
- ・走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫している。【思考力、判断力、表現力等】
- ・場の安全に気を付けて、ぴよんぴよんジャングルでの遊びに進んで取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

（2）本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○めあて、学習の流れの確認（2分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>㊦ いろいろなとびかたをたのしもう。</p> </div> <p>○準備運動・補助運動（4分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムに乗りながらいろいろな跳び方を行う。 <p>○場の準備（4分）</p>	<p>*第3時までに取り組んだ場をぴよんぴよんジャングルとしてすべて行うことを伝える。</p> <p>*BGMを流し、運動することへ気持ちを向かわせる。</p> <p>*安全に気を付けて、協力して取り組んでいる児童を称賛する。</p>
<p>【きまりや遊び方の確認】（3分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ケンステップを跳んで戻ってくる。 ・前の人が手を上げたら次の人が出発する。 ・時計回りで回る。 <p>【ドキドキタイム】（12分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴロゴロまるた、フルーツパラダイス、モンキーバナナツリー、スリーピングアニマル、わにわにパニック、ピラニアリバーの6つの場をグループごとにローテーションで取り組む。 ・それぞれの場を2分ずつでまわる。 <p>【わくわくタイム】（8分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドキドキタイムで楽しかったことを話し、わくわくタイムでやりたいことの見通しを立てる。 ・各自で遊びたい場を選ぶ。 ・用具を置き換えるなどして、工夫して遊ぶ。 	<p>*安全のため一方通行で移動をするよう指導する。</p> <p>*前時までに出てきた跳び方や遊び方の工夫を掲示し、本時の学習に役立てられるようにする。</p> <p>*【ドキドキタイム】では、跳び方を工夫している児童を見付け、称賛する。</p> <p>*ジャングルのイメージをもてるように、動物の絵やフルーツの絵を場に設置する。</p> <p>*BGMに合わせてローテーションできるようにする。</p> <p>*【わくわくタイム】では、各自で遊びたい場を選び、場を作りかえるなどして工夫して遊ぶことができるようにする。</p> <p>☆助走をつけて前方や上方に跳んだり、片足や両足でリズムカルに連続で跳んだりして遊ぶことができる。（知・技③④）【観察・学習カード】</p>
<p>○整理運動（2分）</p> <p>○まとめ・振り返り【つたえタイム】（8分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全体→小グループ→個人の順番で話型を用いて、工夫した遊び方や動きのコツ、自分ができるようになったことを伝え合う。 <p>○片付け（2分）</p>	<p>*使った部位を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>*話型を用意し、話型に沿って伝え合うよう指導する。</p> <p>*協力して素早く安全に片付けられるように声をかける。</p>