

## 第2学年 体育科 学習構想案

日 時 令和3年11月8日(月) 第5校時  
場 所 荒尾市立中央小学校運動場  
指導者 教諭 松田 瞳子

### 1 単元構想

単元名	跳の運動遊び(「とびとびランド」で楽しもう)		
単元の目標	(1)跳の運動遊びの行い方を知り、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。 (2)跳ぶ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。 (3)跳の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り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ることができる。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① 助走をつけて片足や両足で踏み切り、連続して跳ぶことができる。 ② 自分の力に合った高さや幅で跳ぶことができる。 ③ リズムよく跳ぶことができる。	① 楽しく遊ぶことのできる場や遊び方を選んでいる。 ② 友達の良い動き方を見つけたり、考えたことを友達に伝えている。	① 跳の運動遊びを楽しむための活動に積極的に取り組んでいる。 ② 順番やきまりを守り、友達と仲よく運動している。 ③ 跳の運動遊びを楽しむための活動に積極的に取り組んでいる。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
自分の力に応じた高さや幅を選び、跳の運動遊びを楽しむことができる児童。			
単元を通した学習課題(単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
「とびとびランド」でいろいろな跳び方をして楽しもう。		跳び遊びコースで跳の運動遊びを「する」、仲間の動きを「見る」、仲間と協力して「支える」、跳の運動遊びの仕方を「知る」といった運動遊びとの多様な関わり方で楽しむこと。	
指導計画と評価計画(6時間取扱い 本時5/6)			
過程	時間	学習活動(「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	○オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認	【 <b>能③</b> 】(観察) ○用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。
二	3	○跳びの運動遊びを楽しむ。 【高く!ジャンプコース】 ・ペットボトルゴム跳び、コーンゴム跳び、ミニハードルで跳ぶ運動遊びを楽しむ。 ・高さのレベルを選びながら楽しむ。 【つづけて!ジャンプコース】 ・ケンケンパーで連続して跳ぶ運動遊びを楽しむ。 ・折り返した後はジグザクコースを走る運動遊びを楽しむ。 【速くへ!ジャンプコース】 ・ラインを越えられるように前方に跳ぶ運動遊びを楽しむ。 ・跳ぶ長さのレベルを選びながら楽しむ。	【 <b>知①</b> 】 ○助走をつけて片足や両足で踏み切り、連続して前方や上方に跳ぶことができる。(観察) ★【 <b>能②</b> 】(観察) ○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。 【 <b>思②</b> 】(観察) ○友達の良い動き方を見つけたり、考えたことを友達に伝えることができる。 【 <b>知③</b> 】 ○リズムよく跳ぶことができる。(観察) 【 <b>能①</b> 】 ○跳の運動遊びを楽しむための活動に進んで取り組もうとしている。(観察)
	2	○好きなコースを選んで取り組む。 ○自分の力に応じたレベルを選びながら跳の運動遊びを楽しむ。【本時】	【 <b>思①</b> 】 ○楽しく遊ぶことのできる場や遊び方を選んでいる。(観察) 【 <b>知②</b> 】(観察・学習カード) ★自分の力に応じた高さや幅、跳び方を選んで跳ぶことができる。 【 <b>思②</b> 】(観察・学習カード) ★友達の良い動き方を見つけている。

## 2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校指導要領第1学年及び第2学年 [知識及び技能] (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。 [思考力, 判断力, 表現力等] (ア) 走の運動遊びや跳の運動遊びの簡単な遊び方を選ぶこと。 (ウ) 友達のよい動きを見付けたり、工夫したりした楽しい遊び方を友達に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 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、場の安全に気がつけたりすること。				
運動の価値				
跳の運動遊びでは、体を巧みに操作しながら前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりする動きを身に付ける中で、調子よく跳ぶ心地よさや楽しさに触れることができる運動遊びである。				
本単元における系統				
第1学年及び第2学年 走の運動遊び(かけっこ・リレー遊び)	第1学年及び第2学年 跳の運動遊び	第3・4年 走・跳の運動(かけっこ・リレー・高跳び)		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">             第1学年及び第2学年              走の運動遊び(かけっこ・障害物リレー遊び)           </div>				
児童の実態(単元の目標につながる学びの実態) 27人(男子13人、女子14人)				
<b>■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況</b> (人)				
調査内容	概ね(6割~8割程度)	十分(8割以上)		
片足や両足で地面を蹴って跳ぶことができる。	1 2	8		
連続してリズムカルに跳ぶことができる。	1 0	5		
安全に気をつけ、きまりを守って取り組むことができる。	1 2	1 0		
<b>■本単元の学習に関する意識の状況</b> (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
きまりを守って、誰とでも仲よく体育の学習に取り組んでいる。	1 5	6	4	2
友達のよい動きを見付けたり考えたことを伝えたりできている。	1 0	8	2	7
進んで跳の運動遊びの学習に取り組んでいる。	1 9	2	1	4
<b>■考察</b> (資質・能力に関して) 片足や両足で地面を蹴って跳ぶことができる児童が多いが、膝を曲げて体全体を使って跳んだり、リズムカルに跳んだりすることができていない児童も多い。自分の力に合わせた高さや幅で友達のよい動きを見て自分の運動遊びに取り入れる学習が必要である。 (学びに関して) 主体的・対話的で深い学びの視点から学びの状況を見ると、進んで跳の運動遊びの学習に参加している児童が多いが、その割合に比べると友達の動きを見て考えたことを伝えることがあまりできていない。対話の場面を設定し、自分の思いを相手に伝える学習が必要である。				

## 3 指導に当たっての留意点(「校内研修の取組の視点」等から指導上の留意点等について明記)

- 様々なコースを設定し、いろいろな跳び方で、遊ぶことができるようにする。
- コースの中で難易度を変え、児童が自分の力に合わせて選択できるようにする。
- 授業の途中や振り返りの場面で、よい動きをしていた友達を紹介する時間を設けるようにする。

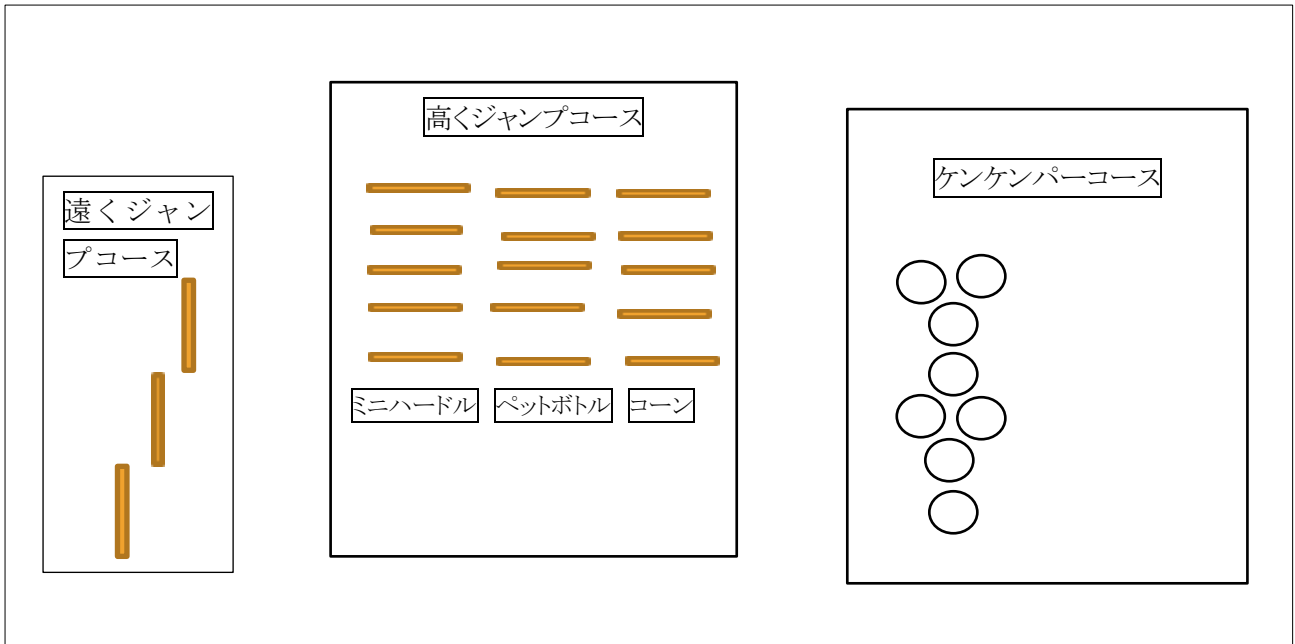
4 本時の学習

(1) 目標 跳ぶ高さや距離を自分の力に合わせて選び、楽しんでいる。(思考・判断・表現)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	10分	<p>1 課題をつかむ</p> <p>① 準備運動・体づくり運動遊びをする。 ◇ いろいろなとびとび遊びをしよう。</p> <p>② 場の準備をする。 ◇ ゴム跳びコース、ケンケンパーコース、幅跳びコースを準備しよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【めあて】</b> とびとびコースをえらんで、いろいろなとびあそびを楽しもう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【学習課題】</b> 「とびとびランド」でどのようなコースを選ぶとみんなが楽しんで遊ぶことができるのだろうか。</p> </div>	<p>○太鼓のリズムに合わせてながら, 基本的な動きを楽しませる。</p> <p>○友達と協力して安全に準備できるようにする。</p>
展開	25分	<p>2 課題の解決に向けて活動する。</p> <p>① 自分がしたいコース、難易度を選び、跳び遊びを楽しむ。 ◇ ミニハードルの高さからチャレンジしてみよう。 ◇ 小さいフープのケンケンパーコースにチャレンジしてみよう。 ◇ 遠くへコースでは、もっと遠くまでとべそうだから、ラインを遠くまで伸ばしてみよう。</p> <p>② 友達のよい動きを全体でグループ毎に発表する。</p> <p>② 友達のよい動きを生かして跳び遊びを楽しむ。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【期待される学びの姿】</b> 自分の力にあった難易度を選び、進んで活動している。</p> </div>	<p>○前時の活動から本時の流れを確認させる。</p> <p>○自分の力に合った高さを選ぶようにする。</p> <p>○自分の力に合ったフープの大きさやフープの間隔を選ぶようにする。</p> <p>○自分の力に合った幅を選ぶようにする。</p> <p>○友達のよい動きを賞賛するようにする。</p> <p>○友達のよい動きを取り入れることを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【具体の評価規準】 思考・判断・表現</b> ○楽しく遊ぶことのできる場や遊び方を選んでいる。(観察・学習カード) (方法: 観察, 学習カード)</p> </div> <p><b>【到達していない児童への手立て】</b> ○コースの中で一番簡単な方法を選ばせるように進め、達成感を味あわせるようにする。</p>
終末	10分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>【まとめ】</b> 自分の力にあったとびとびコースをえらび、みんなで楽しむことができました。</p> </div> <p>② 場の片づけをする。 ◇ グループで片付けよう。</p>	<p>○学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○友だちのよい動きや, よい言動を認め合えるような言葉かけをする。</p> <p>○友だちと協力して安全に片付けるようにする。</p>

【場の設定（例）】



【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

味方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例 1 : 協力して準備や片付けを行うことで、今後の体育学習においても何事も友達と協力して取り組む態度を養っていけるようにする。
- 例 2 : 単元を通して学んだ跳び方等の運動感覚を生かしながら、「F 表現リズム遊び」の動きに取り入れる。