

# 体育科学習指導案

指導者 熊野町立熊野第四小学校  
教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和7年1月22日(水) 第5校時 熊野第四小学校体育館
- 2 学年 第1学年1組 男子11名 女子14名 計25名
- 3 単元名 「みんなで すすめ! とびっこたんけんたい!」  
C 走・跳の運動遊び イ 跳の運動遊び

## 4 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第1・2学年「C 走・跳の運動遊び」「イ 跳の運動遊び」を受けて設定した。跳の運動遊びでは、その行い方を知るとともに、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力(知識及び技能)や、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力(思考力、判断力、表現力等)、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したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりする力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

### (2) 教材観

本単元は、低い障害物や、幅のある障害物を跳び越えたり、連続して跳んだりする運動遊びを通して、上方や前方へ跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりする運動遊びの行い方を知り、その楽しさを実感することができることを目標とするものである。児童が、これらの力を身に付け、運動の楽しさを感じられるよう、本単元では、「とびっこジャングル」という運動の場を設け、児童がジャングルを探検する「とびっこたんけんたい」となり、運動遊びに取り組む。この教材の主な特徴は2点ある。

1つ目は、細かなレベルの場を設定しやすい点である。様々な実感を伴う児童が「できた。」と感じられる機会を多く確保するためには、運動の場をより細かなレベルに分け、スモールステップで進めていくことが必要である。障害物をいろいろな種類の動物や岩、川などジャングルのものに例えて多様なレベルの場を確保することは、「とびっこジャングル」のゲーム性を高め、児童の興味関心を引き出すことに繋がると考えられる。

2つ目は、自分の動きだけでなく、友達の動きにも目を向けるといった必然性をもたせる点である。本単元では、各「とびっこたんけんたい」のメンバー全員で「とびっこジャングル」のゴールを目指す。これにより、自分の運動の成果や楽しさだけにこだわらず、友達の動きをより良くするための観察や助言、真似をする等の行動につなげたい。

以上の点から、本単元は、目標とする力を身に付け、運動遊びへの楽しさや意欲を高められるものとして設定した。

### (3) 児童観

児童の実態については、アンケートをもとに記入しています。

(4) 指導観 (太字網掛けは共生の視点・太字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、運動遊びの楽しさや「できた。」という達成感、自信をもたせながら、運動の行い方を身に付けさせるために以下の3つの手立てを行う。

1つ目はそれぞれの運動遊びに十分に慣れ親しむために、1時間に扱う運動遊びを限定することである。扱う運動遊びを広げすぎないことによって、1時間の中での児童の思考や動きをシンプルにし、集中して運動遊びを楽しむことができる時間に行うことができる。

2つ目はそれぞれのレベルをクリアするごとにシールを貼り、「できた。」ことを可視化することである。できたことを視覚的に積み重ねていくことにより、次の運動遊びへの意欲や自信に繋げる。

3つ目は、自分や友達の動きを観るために、直接、またはタブレットで動画を撮影し観察する方法である。いずれにしても、それぞれの活動に集中し気付きをより深めるため、観察場所や視点を具体的に示し、運動する時間と観察する時間とを明確に分ける。また、観察して気付いたことをリフレクシオンタイム (以下:RT) で全体やグループに共有する。「運動・観察・RT」の3つの活動を確実にを行うことにより、友達と学習することのよさへの実感に繋げ、確実に運動の行い方を身に付けさせる。RTの際、表現方法の1つとして、オノマトペや児童のつぶやき、場合によっては手拍子などの動作を扱う。運動遊びに十分に親しみ、動きを観る方法やそこから得た気付きの共有することによって、児童の「できた。」に繋がりたい。

単元の構成としては、単元前半で、前方、上方に跳んだり連続して跳んだりするための、基本的な体の動かし方を知り、その楽しさに親しむ。運動遊びへの不安がある児童も「できた。」と感じられるよう、多様なレベルの場を設定し取り組ませる。単元後半では、前半部分で親しんだ運動遊びにチームで取り組む。みんなが楽しく運動遊びに取り組むことをテーマに、仲間同士でよい動きを伝えたり真似したりして、チーム全員がジャングルを攻略するためにはどうすればいいか、アドバイスし合いながら取り組む。ここでは、前述したように、一つ一つの運動遊びに慣れ親しむため運動遊びの場を「前方・上方に跳ぶ運動遊び」と「連続して跳ぶ運動遊び」の二つに分けて取り組む。これには、観察・助言の視点を絞ってRTでの児童の思考を簡易化するねらいもある。また、それぞれの運動遊びの観察場面で見つけた友達の動きのよいところを口頭やカードに書いて伝える。友達に認めてもらったり友達に伝えるために動きを観たりする場面を定期的にとり、自分の動きに取り入れたり、学習意欲に繋がる活動にしたい。

5 単元の目標

知識及び技能	跳の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、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。
思考力, 判断力, 表現力等	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。
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。

6 単元の評価規準

知識・技能	① 跳の運動遊びの行い方を言ったり書いたりしている。 ② 助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳ぶことができる。 ③ 片足や両足で連続して跳ぶことができる。
思考・判断・表現	① 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫している。 ② 考えたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	① 跳ぶ運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ② 順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③ 場の安全に気を付けている。



8 本時の学習展開 (本時第6時/全8時)

(1) 本時の目標

- ・前方、上方に跳ぶ運動遊びに取り組む中で、自分が考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 学習の展開

<p>主な学習活動</p>	<p>◇指導上の留意点</p> <p>◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て</p> <p>☆児童の気付き</p> <p>RT・・・リフレクションタイム</p> <p>① 課題発見RT      ② 課題解決RT</p> <p>③ 本時のめあてRT   ④ 見つめ直すRT</p> <p>◎共生の視点   ■関わり合いの視点</p>	<p>評価 (☆)</p> <p>【評価方法】</p>
<p>1 主運動に繋がる準備運動をし、グループで運動の場を準備する。</p> <p>2 慣れの運動をする。</p>	<p>◇安全に気を付けて、準備するようにする。</p> <p>・ジャンプ遊び</p> <p>◇互いの動きを観るため、チームごとに運動遊びをする。</p> <div data-bbox="502 784 1364 929" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【慣れの運動遊び】</p> <p>グリコ</p> <p>ケンケンじゃんけん</p>  </div>	
<p>3 本時のめあてを確認する。</p> <p>【ミニRT</p> <p>①課題発見RT】</p>	<p>仲間と力を合わせて、とびっこジャングルをゴールすることができる。</p> <p>◇チームでこれまでの運動遊びを振り返り、挑戦したいことや苦手なことを伝え合い、互いの課題を発見・共有する。</p> <p>◆課題を捉えやすくするため、取り組む運動遊びを「前方・上方に跳ぶ運動遊び」に限定する。</p> <div data-bbox="502 1209 1220 1332" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>☆児童の気付き</p> <p>・川跳びが苦手。</p> <p>・もっと高く跳ぶにはどうしたらいいんだろう。</p> </div>	
<p>4 見付けた課題を基に、チームごとに前方・上方に跳ぶ運動遊びに取り組む。(試しの運動遊び)</p> <div data-bbox="175 1568 462 1736" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【RTに繋がる働きかけ】</p> <p>◇これまでの学習を基に、観察する視点を具体的に示す。(助言・評価・問いかけ)</p> </div> <div data-bbox="167 1780 470 2004" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【試しの運動遊び】</p> <p>運動する児童と観察する児童に分かれ交代で運動と観察をする。</p> <p>①試しの運動に取り組む。(残りの児童は観察。)【1分】</p> <p>②気付きを伝え、交代して移動。【30秒】</p> <p>※役割を交代して①②に取り組む。</p> </div>	<p>◇実態に沿って、遊ぶ場所を選択できるよう、いろいろな高さ、幅の運動遊びの場を用意する。</p> <div data-bbox="494 1444 1220 1870" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【運動の場】</p> <p>児童実態に合わせて、運動遊びの場を設定する。</p> </div> <p>◇運動遊びをする人、観察する人の役割や立ち位置を明確にしておく。</p> <p>◇それぞれの運動における観察視点を明確にしておく。</p> <p>■運動遊びに取り組む友達に、「合格!」「おいしい!」等と声かけをする。</p>	

5 【②課題解決RT】  
(全体での振り返り)

【RTの教師からの発問】

- ・ どうしたら遠くに跳べるのかな。
- ・ 高く跳ぶために、どんな跳び方ができるかな。

☆児童の気付き

- ・ この辺から助走すると遠くに跳べたよ。
- ・ 跳ぶ時に、腕も前に動かしたよ。
- ・ 跳ぶ時に腕も一緒に上げると高く跳べたよ。

6 友達の意見を基に、運動遊びに取り組む。  
(チャレンジタイム)

今日のポイント

- ① ちょうどいい助走をする。
- ② 跳ぶ時に腕を前や上に動かす。

- ◇ 見付けたポイントを基に観察視点を具体的に示す。
- ◇ 友達の考えや動きを真似している児童を取り上げる。
- ◇ 友達の動きのいいところを見付け、カードに書く。

7 まとめをする。

まとめ

自分に合った場所を選んだり、友達とコツを伝え合ったりすることで、みんながゴールすることができる。

8 振り返りをする。  
(個別での振り返り)

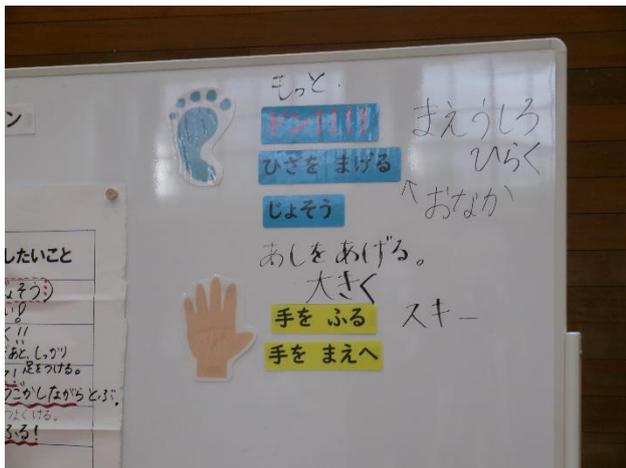
◎ 友達の真似をしたり、考えを受け入れたりすることで、自分の動きが良くなった児童を取り上げ、価値付ける。

☆前方、上方に跳ぶ運動遊びに取り組む中で、自分が考えたことを友達に伝えている。

(思考・判断・表現)

【観察】

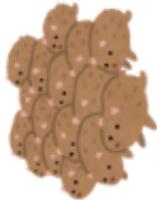
【ワークシート】



— たからを あつめて ゴールを めざそう！

### とびっこジャングル たからの ちず

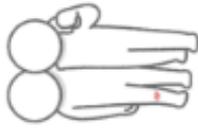
きけんな いきものが いる 川を  
みんなで とびこえろ！



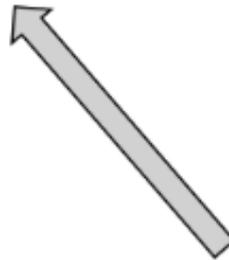
どうぶつの せれに おそわれた…！とびこえて まえへ すすもう！



ゴールまで あとすこし…  
グループで 力を あわせて クリアしよう！



たくさんの いわが おちてきた！  
いわを ジャンプして わたっていこう！



いろんな どうぶつが いる ジャングル…  
どうぶつたちを とびこえて きりぬけろ！



たんけんたいの 力を あわせるとき！  
みんなで ゴールしよう！



**ゴール！** おめでとう！！  
きみたちは、とびっこマスターだ！！