

第1学年 体育科学習指導案

令和6年2月 9 日(金)5校時
 大浜小学校1年2組計 27名
 授業者 金城 一機(T1)
 新本 妃奈子(T2)
 共同研究者 井上 早苗
 宮良 章子
 知念 祐志郎

1 体育科指導コーディネーター 研究テーマ

主体的に運動を楽しむ児童の育成
 ～「協働的な学び」を土台とした体育授業の工夫改善を通して～

【年間指導計画1学年 12月計画 B 器械・器具を使つての運動遊び エ 跳び箱を使った運動遊び】

2 単元名 とびばこうんどうあそび(7時間)

3 単元の目標

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
跳び箱を使った運動遊びの 行い方がわかり、跳び乗った り、支持したり、跳び下りたりす ることができるようにする。	自分に合った跳び方の工夫 を考え、跳び方や考えたことを 友達に伝えることができるよう にする。	跳び箱遊びに進んで取り組 み、順番やきまりを守り誰とど も仲良く運動をしたり、場や器 具の安全に気を付けることがで きるようにする。

4 運動の特性について

(1) 一般的特性

- いろいろな高さや向き、組み合わせのとび箱をいろいろな跳び越し方で跳び越すことが楽しい運動である。
- 様々な技に挑戦し、達成したときに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

- できるようになると楽しさが一段と増し、次の遊びへの意欲につながりやすい運動である。
- 「回る」「体を支える」「逆さまになる」などの非日常の動きから成り立ち、楽しさを感じることができる運動である。
- 「できる」「できない」がはっきりとわかるので、技が成功したときに達成感を味わいやすい運動である。
- 技ができなければつまらないと感じやすい運動である。
- 跳び越えたり、跳び箱の上で回転したりするなどの非日常の動きに対して、恐怖心を感じる子が見られる運動である。

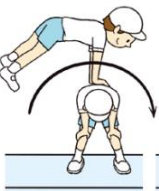
5 単元について

(1) 教材観

学習指導要領解説体育編において、「エ 跳び箱を使った運動遊びでは、その行い方を知るとともに、跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをしたり、馬とびやタイヤ跳びをしたりするなどして遊ぶこと」と示されている。中学年の跳び箱運動につなげるためにも、低学年では、器械・器具を使つての運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、回転、支持、逆さの姿勢、手足での移動などの基本的な動きを「遊び」を通して身につけさせることが大切だと考える。

また、技の例示や運動遊びが苦手な児童への配慮の例が学習指導要領解説体育編に、以下のよう

に示されている。

例示	
○踏み越し跳び 	・片足で踏み切っ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。
○支持でまたぎ乗り・またぎ下り 	・数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手をつ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。
○支持で跳び乗り・跳び下り 	・数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手をつ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。
○馬跳び、タイヤ跳び 	・両手で支持してまたぎ越すこと。
◎運動遊びが苦手な児童への配慮の例	・踏み越し跳びや手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下り、手を着いての跳び乗りや跳び下りが苦手な児童には、高さを低くしたり、跳び箱の手前に台を置いて跳び乗りやすくしたりして、手で支えたり、跳んだりする動きが身につくように場を設定するなどの配慮をする。 ・馬跳びやタイヤ跳びが苦手な児童には、床でうさぎ跳びやかえるの足打ち、かえるの逆立ちなどを行い、手で支えたり、跳んだりする動きが身につくようにするなどの配慮をする。

これらを踏まえた上で、個々の体格や運動経験などが異なる児童が劣等感を感じることなく、遊び方を工夫したり、挑戦したい技を選択したりすることができるようしていきたい。また、ケガにつながる恐怖心を軽減するために安全に対する配慮には細心の注意を払いながら授業を進めていく。

(2) 児童の実態について

1学年の児童は、11月にマットを使った運動遊びを行っている。マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、ゆりかごなどに挑戦してきた。特にマットを使った運動遊びでは、手で体を支える感覚や腕支持、体の投げだし、逆さ、両足で跳ぶ感覚などを養うためにミニゲームや〇〇ランドなどを遊びの中に取り入れて指導を行ってきた。

体育の授業に対してどの運動遊びにも、前向きに楽しく取り組める児童が多く、笑顔で楽しそうに授業に参加している様子が見える。

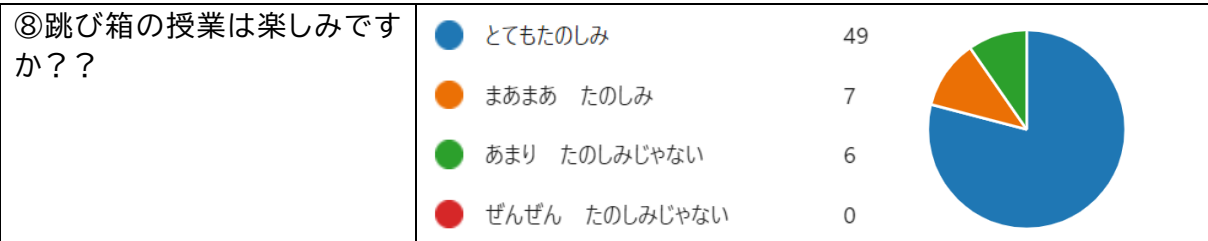
しかし、自分ができない・うまくいかない運動に対して、恥ずかしさや何か言われるかもという不安から、消極的に行動してしまう子も数名見られることから、運動を苦手としている児童を中心に肯定的な声かけや、キラリタイムでの発表などを通して自己肯定感を育むことができるようにしていきたい。

たい。

跳び箱を使った運動遊びを前に実態把握のために事前アンケートを実施した。

【1学年回答 65名（1月16日実施）】

アンケート項目	回答
①体育の授業は好きですか？	とても好き 60 まあまあ好き 5 すこし 嫌い 0 嫌い 0 
②それはなぜですか？ (好き・まあまあ好きと回答した児童対象) ※複数回答	○体を動かすことが好きだから(51) ○できないことができるようになるから(52) ○汗をかくことが好きだから(33) ○運動をすると気持ちいいから(51) ○いろいろな運動をすることができるから(47) ○友達と一緒にできるから(47) ○点数を決めたりするのが好きだから(38)
③あなたは、体育の授業で友達のほめたり励ましたりしていますか？	している 43 していない 18 
④あなたは体育の授業で、友達に嬉しい言葉を言われたことがありますか？	いわれた 44 いわれたことはない 17 
⑤体育の授業で、友達の前で技を見せたりはっぴょうするのはうれしいですか？(キラリタイム)	とても うれしい 30 まあまあ うれしい 23 あまり うれしくない 4 ぜんぜん うれしくない 5 
⑥跳び箱を知っていますか？	知っている 60 知らない 3 
⑦跳び箱でどんなことを勉強したいですか？ ※複数回答可	○たくさんジャンプする(51) ○技にチャレンジしてみたい(51) ○高い跳び箱を跳んでみたい (46) ○みんなの前で発表したい (37) ○友達に技のポイントを教えたい(41) ○友達と協力したい(46) ○友達や先生にほめられたい(46)



項目①では、体育を好き・まあまあ好きと全児童が回答し、体育の授業を楽しみに取り組んでくれていることが分かる。その理由も、できないことができるようになる(52)、体を動かすことが好きだから(51)といった回答が見られた。その回答どおり、休み時間や体育の時間も笑顔いっぱい楽しんで体を動かす児童が見受けられる。しかし、各クラス1～2名程度の児童は、担任の先生や支援員がサポートしないと動くことができなかったりする姿も見られることから、子どもたちが安心して授業に参加することができるように肯定的な声かけや、見通しを持って授業に臨むことができるような授業を意識していきたい。

項目③「あなたは、体育の授業で友達をほめたり励ましたりしていますか？」に対しては、約3割の子が「していない」と回答している。また、項目④「あなたは体育の授業で、友達に嬉しい言葉を言われたことがありますか？」でも約3割の子が「言われたことはない」回答していることから、児童同士での声かけや関わりをさらに意識して指導したり、キラリタイムでの価値づけなどを繰り返し行っていくことに重点を置いていきたい。

跳び箱を使った運動遊びでは、運動が苦手な児童や友達を応援している児童といった子たちをキラリタイムで取り上げ価値づけを行っていきたい。しかし、項目⑤より人前での発表を苦手と感じている児童も9名ほど見受けられたので、キラリタイムで取り上げる際には、児童に声をかけて承諾をとるようにしたり、教師や全体の場ではなく数名の友達の前で称賛したりするなど、児童の実態に応じて自己肯定感が高まるような支援をしていきたい。

項目⑧では、跳び箱を使った運動遊びに前向きに取り組もうとする子がいる一方で、あまり楽しみではないと回答した児童が6名いる。不安を持っている児童がいることから、指導の工夫や手立てを行いながら、授業を進めていく。

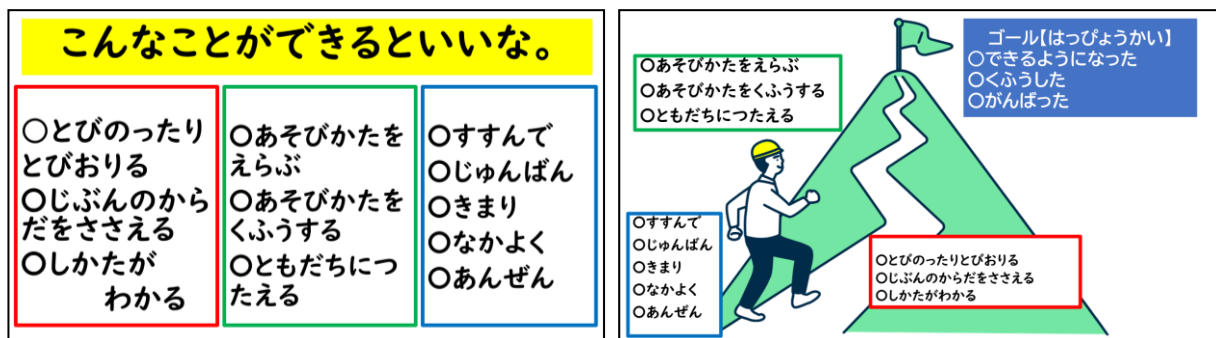
(3) 本単元における指導の工夫および手立て等

① オリエンテーションにおける「目指す姿」の共有

○単元のゴールを設定「自分が頑張った技・工夫した技・できるようになった技を発表！！」

オリエンテーションでは、ゴールの確認とゴールまでの道のりをイメージ(見通し)を持つことができるようにする。7時間単元の見通しを持つことで児童が安心して授業に臨めるようにしていきたい。また、学びを自分事としてとらえることができるように、年間を通して指導してきた、自分で選ぶこと・自分で決めること・必要に応じて他者と協働して学ぶなどの学び方も自分で選択しながら学んでいくことを確認する。

跳び箱運動などで多く見られる「高さへの追求」ではなく、「フワッと跳ぶこと・ピタッと着地」の2つに重点を置き、中学年への技の質を高める楽しさへとつなげていくことができるようにしていきたい。



② 自己選択・自己決定の経験

○跳び箱の高さの設定

跳び箱の高さを1段から4段の高さで設定し、子供たちが自分の好みや跳びやすさから選択して

決定する機会を保障する。また、様々な場を置くことで、自分の興味関心や苦手なこと、もっとよくしたいことに子供自身が気づき、選び、チャレンジすることができるように適時声かけや指導をいれていきたい。

③ 苦手な子が安心してできる場の工夫

○「コの字型とび箱指導法(三好真史)」

様々な高さの場があることや、すべての場が少しずつ難易度の変化があるため、児童が安心して跳び箱を使った運動遊びに取り組めるようにしたい。

マット、セーフティマットなどの児童が安心して跳ぶことができる用具・備品についても積極的に活用し、失敗＝ケガにつながることをないようにする。また、教師による補助を行う場所をある程度決めておくことで、補助をしてほしい子が教師からの補助を受けながら安心して取り組むことができる配慮をする。

④ 主運動につながる基礎感覚運動の充実

児童の実態把握や、とび箱運動の楽しさを味わうための感覚や運動技能を身に着けるために毎時間の導入で、主運動につながる基礎感覚運動を取り入れる。基礎感覚運動では、遊びを通して(折り返しリレーやジャンケンゲームなど)取り組んでいるうちに気づいたら技能が高まり自分のチャレンジしたい技や目指す技に近づいているという状態を目指していきたい。

低学年の跳び箱を使った運動遊びでは、基礎感覚を十分に養うことに重点を置いて以下のような基礎感覚運動を中心に指導を進めていくようにする。

基礎感覚運動	留意点について(○)
馬跳び  	○馬の高さを選択 ・0の馬 ・1の馬 ・2の馬 ・3の馬 4の馬 ※低学年は2の馬を目指す  【丈夫な馬になるために指導すること】 ①肘を突っ張る ②頭を引っ込める ③背中をできるだけ平らに 【もみじの手を馬の背中に置いたら】 (口伴奏)「ぎゅっ・ぎゅっ・トーン」 【発展技】 ・20秒馬跳び ・遠くに馬跳び ・かかえ込み馬跳び ・手拍子馬跳び ・馬跳びジャンケンなど
跳び乗り・跳び下り 	○手を着いた場所の近くに、足を置くことができるようにする。 【発展技】 手よりも足を前に着くようにチャレンジする。 ※着手、体保持、移動の感覚を高めることができる。
またぎ越し 	○手を使って体を前へ移動させる。 【発展技】 手の着く回数を減らせるようにする。 ※体移動・保持・手で跳び箱を突き放す感覚を高めることができる。
ウルトラマン跳び 	○両足(片足)踏み切りで、セーフティマットに水平に跳びこむ。 【発展技】 ・飛び込む距離を競ったり、自分の目標達成を目指す。 ※体を前に投げ出す感覚や水平感覚、その楽しさを味わうことができる。

フープインステップ 	○力強い踏切を目指し、リズムよく助走して、最後に両足で強く踏み切ることによりチャレンジ。(トン・トン・ドンツ) ※強く踏み切ることができるようになり、跳び箱を跳び越える感覚をつかむことができる。
トントン腰上げ 	○ロイター板に乗り、手を跳び箱についた状態で、腰を高く上げるように踏み切る。トン(1回)トン(2回)ドーン(3回)のリズムで腰を頭よりも上げる。 ※回転系につながる腰を高くあげる感覚を養うことができる。
うさぎ跳び 	○手・足・手・足…のリズムを繰り返す動き。 【発展技】 手を着く回数を減らせるかチャレンジ。 ※両足で跳ぶ、保持、腕支持、体の投げだしなどの感覚を高める。
舞台のりおり 	○うさぎとび、足開きうさぎ跳びなどで舞台にのぼり、前転やジャンプでセーフティマットに向かって着地する。(おりるときは、ピタッと着地を大事にする) ※手で体を持ち上げる感覚や落差法による着地の感覚を高める
足開きうさぎとび 	○うさぎ跳びと同じリズムで、足を開きながらチャレンジしてみる。開脚跳びにもつながる体の使い方が身につく。 ※両足で跳ぶ、保持、腕支持、体の投げだしなどの感覚を高める。

⑤ ICT 機器活用(教師側)

○電子黒板とレーザーポインターの活用

授業の流れやチャレンジしている技がわかるようにイラストなどを、電子黒板を活用して掲示するように努める。教師がレーザーポインターを携帯しながら授業を進めることで、離れていても画面を切り替えることができ、スムーズに指示を伝えることができる。

○動画遅延再生アプリ(リプレイカム)の活用

跳び箱ランドでは、友達と一緒に着地をそろえることを楽しみながら、話し合いや意見を伝える活動を充実させるために、「リプレイカムアプリ」を活用する。自分の姿を客観的にとらえ、「もっと○○したい・そろってきた」など、子供たち自身が主体的に学ぶためのツールとして ICT を効果的に活用していく。



【iPad で確認している様子】



【シンクロ着地が成功して喜んでいる様子】

⑥ 運動場面に応じた言葉かけ・体育オノマトペの活用

児童自身に考えさせる場面と、安全を担保するために技能を身に付けさせる場面とを分け、必要に応じて言葉かけや発問を工夫する。教師が一方向的に教えるスタンスではなく、子供たちの困り感や成長したいことに応じた声掛けができるようにしていくことで、育ちの実感を味わうことが期待できる。また、低学年の子供たちには、体育オノマトペを通して、言葉から動きがイメージしやすいように手立てを行う。

動き	・言葉かけ、体育オノマトペ【 】
全般	(例：目線・手のつく場所・足の上げ方などの視点を与えて) ・〇〇を見ていいところを見つけてね。 ・〇〇跳びで手をつくところは手前につくべきですか？奥につくべきですか？
助走	・どちらの足でスタートしたらタイミングよく踏み切れるかな？ ・タタタタッって走るとリズムよく跳べるね。 ・サー————と勢いをつけて走るといいね。 【タタタタタッ・サー————】
踏み切り	・足をそろえて、バンツと蹴ってね。 ・力強くバーンと踏み切ってみよう。 【バンツ・バーン】
着手	・跳び箱のどこに手を着いたらいいかな？ ・腕の力でジャンプするよ。 ・跳び箱をグイッと後ろに押してね。 ・跳び箱をドーンと突き放してね。 ・手をバンツと押すことで、跳びやすくなるよ。 【グイッ・ドーン・バンツ】
着地	・グッと踏ん張って止まろう。 ・動かないようにピタッと着地してみよう。 ・ヒーローのようにシャキーンとポーズして着地してもカッコいいね！！ ・着地したときに、ピンツッと手を伸ばしてもカッコいいね。 【ピタッ・グッ・シャキーン・ピンツ】
かいきやく跳び	・かいきやくとびは、タタタタッ(助走)、バーン(踏み切り)、グイッ(着手)、ピタッ(着地)とチャレンジしてみると跳びやすいよ。 【タタタタッ・バーン・グイッ・ピタッ】

※『小学校体育器械運動－達人教師への道－』 編著藤田雅文・湯口雅史 参照

⑦ キラリタイム

キラリタイムでは、全員で友達の試技をみて、良いところや気付いたことを共有することで動きのポイントやコツを一般化する。また、友達へのいい声かけをしている子や、準備片付けで率先している子などを紹介したりするなど、知識技能面以外でもキラリタイムを活用したい。

キラリタイムは、理解の三段階(白旗和也)として、試技などを見ることで言葉からのイメージを持ち、技のポイントや自分との違いに気づく、そしてそれを実際にやってみることに重点を置いている。「わかる→気づき→できる」を繰り返し設定することで、実感を伴った理解につなげていきたい。

特に本単元では、運動を苦手としている児童を中心に観察し、その子の良さや頑張りを認め価値づけていくことで、運動有能感や自己肯定感を育んでいきたいと考えている。



6 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とび箱を使った運動遊びの 行い方について【詳しく】言ったり 実際に【スムーズに】動いたり している。 ②跳び乗りや跳び下り、手をつ いてのまたぎ乗りやまたぎ下り をして【滑らかに】遊ぶことがで きる。	①跳び箱を使った運動遊びで は、【自分の動きをより良くす る】簡単な遊び方を選んでい る。 ②友達のよい動きを見つけたり 自分で考えたことを友達に【身 振りや擬態語など多様な表現を 用いて】伝えたり書いたりして いる。	①跳び箱を使った運動遊びに 【繰り返し】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 仲良く【友達を応援したりしな がら】運動遊びをしようとして いる。 ③場の準備や片付けを【率先し て】しようとしている。 ④場の安全【・友達の安全】に気 を付けている。

【 】内の文言は「十分満足できる姿」

7 跳び箱を使った運動遊びの場



【跳び箱ランドの場】

【かいだんランド】



【連続跳び箱ランド】



【ピタッとランド】



【シンクロ着地ランド】



【またいでジャンケンランド】



【遠くにジャンプランド】



8 単元指導計画

1.2年		器械・器具を使った運動遊び「跳び箱を使った運動遊び」単元指導計画(案)						体育館						
単 元 目 標	知識及び技能		跳び箱を使った運動遊びの行い方がわかり、跳び乗ったり、支持したり、跳び下りたりすることができるようにする。											
	思考力, 判断力, 表現力等		自分に合った跳び方の工夫を考え、跳び方や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		跳び箱遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、場や器具の安全に気を付けることができるようにする。											
	時間	1	2	3 本時	4	5	6	7						
学 習 の 流 れ	0	1. 整列・あいさつ 2. 準備運動 3. めあての確認												
	5	【めあて】 跳び箱遊びの目標と進め方を知ろう。	【めあて】 いろいろな動きにチャレンジして、跳び箱遊びを楽しもう。			【めあて】 いろいろなとびかたをえらび、くふうしてチャレンジしてみよう。漢字に直す		【めあて】 自分の頑張りをみんなに発表しよう！！						
	20	4 オリエンテーション ・学習の進め方 ・きまり、規則等 ・1時間の流れ ・安全な道具の使い方 ・準備や片付け	4.活動① ※跳び箱に必要な感覚を高める遊びにチャレンジ ○いろいろな動き遊びで楽しみながらパワーアップしよう。 ・動物あるき【いぬ・くま・アザラシ・くも・しゃくとりむし】 ・うさぎ跳び、かえるの足打ち ・ペア馬跳び、馬跳びジャンケン ・ヒーロージャンプ【走ってジャンプ、高くジャンプ、遠くジャンプ、ジャンプ回転、手叩きジャンプ、バンザイジャンプ】 ・とびのりととびおり、ウルトラマン跳び ・フープインステップ、トントン腰上げ、舞台のりおり、 ※ゲームや遊び要素を入れながら、楽しく基礎感覚を高めることができるようにする。 ※着地や工夫の楽しさに気づかせるようにする。			4.活動① ○いろいろな動き遊び・いろいろな跳び方でとんでみる。 ・ふみこしとび(ふみこしとびジャンケン) ・またぎのり、またぎおり(またぎのりじゃんけん大会) ・支持でとびのり・とびおり ・開脚とび(発展技)		4.活動① 発表会で行う技の練習をする。 6グループの中で2グループずつに分かれ、できるようになった技を一人ずつ披露する。 できるようになった技や披露したい技をお友達に紹介しよう。 【発表の方法】 「〇〇を頑張った(できるようになった)のを見てください。」 ※子供たちの頑張りを価値づけて、次単元へ						
		45								5 基礎感覚運動 ・動物あるき(犬、くま、あざらし、うさぎ) ・蛙の逆立、蛙の足打ち ・グーパーグー ・うさぎ跳び ・足ひらきうさぎ跳び ・馬跳び(20秒馬跳び・遠くに馬跳び)				
		45								6 跳び箱を使って遊んでみよう。 ・とびのり ・とびおり ・またぎごし ・ウルトラマン跳び ・舞台のりおり				
		☆振り返り(できるようになったこと、むずかしかったこと、楽しかったこと、友達の良い所、次がんばりたいこと等。必要に応じて実技と結びつけて発表させる)												
評 価 規 準	知・技				①		②	①						
	思判表			①		②								
	主体的	①	②		④			③						

9 第1時から第7時までの学習展開

(1) 目標 (1/7時間目)

・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ようにする。【学びに向かう力、人間性等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導 入 (9 分)	1 準備運動(3分) 2 感覚運動につながるゲーム(5分) ・マーカーホッケー ・お手玉移動ゲーム 3 めあての確認(1分) 跳び箱遊びの進め方を知ろう。	○音楽に合わせた準備運動で、心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○跳び箱運動につながる感覚を高めることができるゲームを取り入れ、前向きに授業に臨むことができるようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展 開 (30 分)	4 オリエンテーション ・学習の進め方 ・きまり、規則等 ・安全のための約束の確認 ・1時間の流れ ・準備や片付けの方法について 5 基礎感覚運動 ・動物あるき(犬、くま、あざらし、うさぎ) ・蛙の逆立、蛙の足打ち ・グーパーグー跳び ・うさぎ跳び ・足ひらきうさぎ跳び ・馬跳び(20秒馬跳び・遠くに馬跳び) 【キラリタイム】適時取り入れる 数名の児童を見本にうまくできるコツや 友達の良い点を全体で確認する。	○学習の見通しを持ち、チャレンジする技などを知ること で安心して授業に参加できるようにする。 ○児童の実態を把握しながらいくつかの基礎感覚運動 に取り組む。 ○何のためにやるのか? どんな感覚がつくのかを児童 に伝えながら、目的をもって取り組むことができるよう に指導していく。 ○児童の良い動きをしていた子や、体育が苦手な児童な どを紹介する。
終 末 (6 分)	6 跳び箱を使って遊んでみよう。 ・とびのり ・とびおり ・またぎごし ・ウルトラマン跳び ・舞台のりおり 7 振り返り(6分) 自己評価の振り返りを行う。	○いくつかの技を紹介しながら、楽しくチャレンジできる ように声をかける。 【□主体的に学習に取り組む態度】跳び箱を使った運動 遊びに進んで取り組もうとしている。(観察・学習カード) ○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・今日のめあてを達成できたか。

(1) 目標 (2/7時間目)

・順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをすることができるようにする。【学びに向かう力, 人間性等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入 (4分)	1 準備運動(3分) 2 めあての確認 (1分) いろいろな動きにチャレンジして、跳び箱遊びを楽しもう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展開 (35分)	4 活動① (10分) ○いろいろな動き遊びで楽しみながらパワーアップしよう。 ・動物歩き 【いぬ・くま・アザラシ・くも・しゃくとりむし】 ・うさぎ跳び、かえるの足打ち ・ペア馬跳び、馬跳びジャンケン、遠くに馬跳び、20秒馬跳び ・ヒーロージャンプ 【走ってジャンプ、高くジャンプ、遠くジャンプ、ジャンプ回転、手叩きジャンプ、バンザイジャンプ】 ・とびのりとびおり、ウルトラマン跳び ・フープインステップ、トントン腰上げ、舞台のりおり、 5 活動② (25 分) ○跳び箱ランドでいろいろな跳び方にチャレンジできるようにする。 ・連続跳び箱コース ・シンクロ着地コース ・またいでジャンケンコース ・遠くにジャンプコース ・輪っかにピタッと着地コース ・かいだん跳び箱コース	○苦手な児童を中心に観察し、必要に応じてサポートする。 ○跳び箱に必要な感覚を高める遊びを、ゲーム性を取り入れながら楽しく取り組むことができるようにする。 ○馬跳びでは、口伴奏「ぎゅっ・ぎゅっ・トーン」を取り入れながら、安全面に注意する。 ○跳び箱ランドを通して、様々な跳び方があることを知り、楽しみながら、跳ぶための感覚や技能を高めることができるようにする。 ○シンクロ着地コースでは、リプレイカムアプリを活用して、自身の動きを客観的に見ることができるようにする。 【□主体的に学習に取り組む態度】順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。(観察)
終末 (6分)	7 振り返り(6分)	○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・今日のめあてを達成できたか。 ○自分がチャレンジした技を振り返り、色を塗りながら自分の成長を実感できるようにする。

(1) 目標 (3/7時間目) ※本時

・跳び箱を使った運動遊びでは、簡単な遊び方を選ぶことができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入 (4分)	1 準備運動(3分) 2 めあての確認 (1分) いろいろな動きにチャレンジして、跳び箱遊びを楽しもう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことできるといいな」から今日の学びを確認する。
展開 (35分)	4 活動① (10分) ○いろいろな動き遊びで楽しみながらパワーアップしよう。 ・動物歩き 【いぬ・くま・アザラシ・くも・しゃくとりむし】 ・うさぎ跳び、かえるの足打ち ・ペア馬跳び、馬跳びジャンケン、遠くに馬跳び、20秒馬跳び ・ヒーロージャンプ 【走ってジャンプ、高くジャンプ、遠くジャンプ、ジャンプ回転、手叩きジャンプ、バンザイジャンプ】 ・とびのりとびおり、ウルトラマン跳び ・フープインステップ、トントン腰上げ、舞台のりおり、 5 活動② (25分) ○いろいろな跳び方にチャレンジして、動きのポイントやコツを見つけよう。 ・ふみこしとび…大きく高く跳んで両足着地する。 ・またぎごしとび…跳び箱を跳び越して両足着地する。 ・またぎのり、またぎおり…腕に力を入れて前の方に移動して一気におりる。 ・支持でとびのり、とびおり…跳び箱に手をついてとびのり、ジャンプしておりる。	○苦手な児童を中心に観察し、必要に応じてサポートする。 ○跳び箱に必要な感覚を高める遊びを、ゲーム性を取り入れながら楽しく取り組むことができるようにする。 ○馬跳びでは、口伴奏「ぎゅっ・ぎゅっ・トーン」を取り入れながら、安全面に注意する。 ○キラリタイムの中で、見本の児童を取り上げ、技のポイントをみんなで確認することで共有を図り、意識して取り組むことができるようにする。 ○取り上げる児童については、担任と相談して決める。 【共有したいポイント】 ・手はもみじの手 ・踏み切りの強さ、両足踏み切り ・着手の位置 ・目線 ・着地(ピタッ・シャキーン) ・遊び方の工夫
終末 (6分)	7 振り返り(6分)	○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・今日のめあてを達成できたか。 ○自分がチャレンジした技を振り返り、色を塗りながら自分の成長を実感できるようにする。 ○自己評価を行う。 【□思考・判断・表現】跳び箱を使った運動遊びでは、簡単な遊び方を選ぶようとしている。(観察・学習カード)

(1) 目標 (4/7時間目)

- ・跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。

【知識及び技能】

- ・場の安全に気を付けることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入 (4分)	1 準備運動(3分) 2 めあての確認 (1分) いろいろな動きにチャレンジして、跳び箱遊びを楽しもう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展開 (35分)	4 活動① (10分) ○いろいろな動き遊びで楽しみながらパワーアップしよう。 ・動物歩き 【いぬ・くま・アザラシ・くも・しゃくとりむし】 ・うさぎ跳び、かえるの足打ち ・ペア馬跳び、馬跳びジャンケン、遠くに馬跳び、20秒馬跳び ・ヒーロージャンプ 【走ってジャンプ、高くジャンプ、遠くジャンプ、ジャンプ回転、手叩きジャンプ、バンザイジャンプ】 ・とびのりととびおり、ウルトラマン跳び ・フープインステップ、トントン腰上げ、舞台のりおり、 5 活動② (25分) ○いろいろな跳び方にチャレンジして、動きのポイントやコツを見つけよう。 ・ふみこしとび…大きく高く跳んで両足着地する ・またぎごしとび…跳び箱を跳び越して両足着地する ・またぎのり、またぎおり…腕に力を入れて前の方に移動して一気におりる ・支持でとびのり、とびおり…跳び箱に手をついてとびのり、ジャンプしておりる	○苦手な児童を中心に観察し、必要に応じてサポートする。 ○跳び箱に必要な感覚を高める遊びを、ゲーム性を取り入れながら楽しく取り組むことができるようにする。 ○馬跳びでは、口伴奏「ぎゅっ・ぎゅっ・トーン」を取り入れながら、安全面に注意する。 【□主体的に学習に取り組む態度】場の安全に気を付けることができたか。(観察・学習カード) ○キラリタイムの中で、見本の児童を取り上げ、技のポイントをみんなで確認することで共有を図り、意識して取り組むことができるようにする。 ○取り上げる児童については、担任と相談して決める。 【共有したいポイント】 ・手はもみじの手 ・踏み切りの強さ、両足踏み切り ・着手の位置 ・目線 ・着地(ピタッ・シャキーン) ・遊び方の工夫 ○共有したポイントを実践できているか確認しながら、苦手な児童を、適時中心に声かけや個別指導を行う。
終末 (6分)	7 振り返り(6分)	○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・今日のめあてを達成できたか。 ○自分がチャレンジした技を振り返り、色を塗りながら自分の成長を実感できるようにする。 ○自己評価を行う。 【□知識・技能】跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり実際に動いたりしようとしている。(観察)

(1) 目標 (5/7時間目)

・友達の良い動きを見ついたり、自分で考えたことを友達に伝えたり書いたりすることができるようにする。

【思考力, 判断力, 表現力等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入(9分)	1 準備運動(3分) 2 基礎感覚運動(6分) 3 めあての確認 いろいろな跳び方を選び、工夫してチャレンジしてみよう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○児童の実態に応じて、基礎感覚運動をいくつか取り組むようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展開(30分)	4 活動① (15分) ○いろいろな動き遊び・いろいろな跳び方でとんでみる。 ・ふみこしとび(ふみこしとびジャンケン) ・またぎのり、またぎおり(またぎのりじゃんけん大会) ・支持でとびのり・とびおり ・開脚とび(発展技) 5 活動② (15分) ○跳び方を工夫して跳んでみる。 ・ふみこしとび ・またぎのり、またぎおり ・支持でとびのり・とびおり 【工夫の一例】 ・手をたたく ・手を広げる、 ・回って着地(半回転・一回転) ・ピタッと着地 ・足を広げる ・ヒーローキック	○6つのグループをつくり、ビブスで色分けを行う。グループ内で自由にチャレンジの方法(個別、協力)などを選び取り組む。 ○これまでに身につけた知識・技能を活用して、自分で場を決めてチャレンジする。 ○苦手な児童を中心に、必要な支援や声掛けを行う。 ○発展技の開脚とびについては、安全面への配慮として、助走の距離制限や、セーフティーマットなどを活用する。 ○良い動きについての例示を紹介し、友達の動きを意識してみたり、自分自身もチャレンジできるようにする。 ≪良い動きの例≫ ・ピタッと着地している。 ・大きくジャンプしている、遠くにジャンプしている。 ・手の着く場所が跳び箱の前に着いている。 ○工夫の視点を紹介して、自分なりの工夫を取り入れながら、楽しくチャレンジできるようにする。 ○工夫することができない児童については、他の友達の工夫を紹介したり、工夫の例示にチャレンジしたりするようにする。 ○グループを作り、伝え合ったり相談しながら、自分の考えを友達に伝えたり、友達の意見を聞いたりすることができるようにする。
終末(6分)	7 振り返り(6分)	○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・グループ内で友達の良い動きを見つけることができた児童の考えを共有する。 【☆思考・判断・表現】友達の良い動きを見ついたり、自分で考えたことを友達に伝えたり書いたりしようとしている。(観察・学習カード)

(1) 目標 (6/7時間目)

・跳び乗りや跳び下り、手をついてのまたぎ乗りやまたぎ下りをして遊ぶことができるようにする。

【知識及び技能】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入 (10分)	1 準備運動(3分) 2 基礎感覚運動(6分) 3 めあての確認 (1) いろいろな跳び方を選び、工夫してチャレンジしてみよう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○児童の実態に応じて、基礎感覚運動をいくつか取り組むようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展開 (25分)	4 活動① (5分) ○いろいろな動き遊び・いろいろな跳び方でとんでみる。 ・ふみこしとび(ふみこしとびジャンケン) ・またぎのり、またぎおり(またぎのりじゃんけん大会) ・支持でとびのり・とびおり ・開脚とび(発展技) 5 活動② (20分) ○跳び方を工夫して跳んでみる。 ・ふみこしとび ・またぎのり、またぎおり ・支持でとびのり・とびおり 【工夫の一例】 ・手をたたく ・手を広げる、 ・回って着地(半回転・一回転) ・ピタッと着地 ・足を広げる ・ヒーローキック	○6つのグループをつくり、ビブスで色分けを行う。グループ内で自由にチャレンジの方法(個別、協力)などを選び取り組む。 ○これまでに身につけた知識・技能を活用して、自分で場を決めてチャレンジする。 ○苦手な児童を中心に、必要な支援や声掛けを行う。 ○発展技の開脚とびについては、安全面への配慮として、助走の距離制限や、セーフティーマットなどを活用する。 ○良い動きについての例示を紹介し、友達の動きを意識してみたり、自分自身もチャレンジできるようにする。 ≪良い動きの例≫ ・ピタッと着地している。 ・大きくジャンプしている、遠くにジャンプしている。 ・手の着く場所が跳び箱の前に着いている。 ○工夫の視点を紹介して、自分なりの工夫を取り入れながら、楽しくチャレンジできるようにする。 ○工夫することができない児童については、他の友達の工夫を紹介したり、工夫の例示にチャレンジしたりするようにする。 ○グループを作り、伝え合ったり相談しながら、自分の考えを友達に伝えたり、友達の意見を聞いたりすることができるようにする。
終末 (10分)	6 振り返り(10分)	○学習カードをもとに今日の学びを振り返る。 ・自分が工夫したことを学習カードに記入する。 【□知識・技能】跳び乗りや跳び下り、手をついてのまたぎ乗りやまたぎ下りができていたか。(観察)

(1) 目標 (7/7時間目)

- ・跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。

【知識及び技能】

- ・場の準備や片付けをすることができるようにする。【学びに向かう力, 人間性等】

(2) 本時の展開

	主な学習活動	指導上の留意点(○) □指導に生かす評価 ☆記録に残す評価
導入 (4分)	1 準備運動(3分) 2 めあての確認 (1分) 自分の頑張りをみんなに発表しよう。	○音楽に合わせて準備運動で心も体もリラックスしてスタートできるようにする。 ○オリエンテーションpp「こんなことができるといいな」から今日の学びを確認する。
展 開 (30分)	3 練習タイム(10分) 発表会に向けて、技の練習を行う。 4 発表会(20分) シナリオをもとに、自分なりのがんばりを発表する。	○学習カードの「発表会のシナリオ」を記入させ、自分のできるようになった技・頑張ったこと・できるようになったことなどを整理させ、意識しながら練習に取り組めるようにする。 ○支援が必要な児童を中心にサポートしながら、安心して発表に向かうことができるようにする。 ○6つのグループのうち、2グループずつに分かれ、一人ずつ技を紹介していく。 ○発表が苦手な児童は、タブレットなどで撮影して提出するなどの配慮をする。 【☆知識・技能】跳び箱を使った運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができたか。(観察・学習カード・動画撮影) 【☆学びに向かう力, 人間性等】場の準備や片付けをすることができたか。(観察)
終末 (11分)	7 振り返り(11分)	○学習カードを活用して振り返る。 ・跳び箱あそびをとおして、できるようになったことや楽しかったこと、友達の素敵な姿などを自由に記入するように声をかける。 ○書くことが苦手な児童を中心に、巡視して振り返りが記入しやすくなるように支援する。

10 参考文献

- (1)文部科学省 平成 29 年 7 月 小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 体育編 東洋館出版
- (2)「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 国立教育施策研究所
- (3)学習指導要領準拠「体育の学習」 光文書院
- (4)白旗和也 これだけ知っておきたい「体育授業の基本」の基本 東洋館出版社
- (5)白旗和也『7日間で授業のつくり方をマスター！体育指導入門』明治図書出版
- (6)高田彬成『確かな学習状況を見取る小学校体育の評価基準づくり』大修館書店
- (7)夏苅崇嗣『必ずうまくいく！1年生担任のための体育活動アイデア』明治図書出版
- (8)夏苅崇嗣『この1冊でまるごとわかる！小学校1年生の体育授業』明治図書出版
- (9)『楽しい体育の授業No.412 実はきちんと教わったことがない？！跳び箱の正しい「補助スキル」』
明治図書出版
- (10)筑波大学附属小学校体育研究部著『できる子が圧倒的に増える！お手伝い・補助と一緒に伸びる筑
波の体育授業』明治図書出版
- (11)藤田雅文・湯口雅史編著『小学校体育器械運動―達人教師への道―』大学教育出版
- (12)白石豊・吉田貴史著『技の指導のコツがすべてわかる！器械運動完ペキ指導ガイド』明治図書出版
- (13)三好真史『写真と動画で丸わかり！跳び箱指導のすべて』東洋館出版社
- (14)根本正雄『動画で早わかり！「教科担任制」時代の新しい体育指導 器械運動編』学芸みらい社

とびばこあそびカード

1.2 年 なまえ

めあて

いろいろな とびかたで とんだり、とびかたでくふうして たのしもう

1 チャレンジしたわざを めろう。

ふみこしとび



ふみこしとび



●おおきく、
たかく とんで、
ちゃくちする。

ひざを すこし
まげて おりよう。

またぎのり



またぎのり・またぎおり

●まえの ほうに
うつってから
いっしょに おりる。



てを まえに
だそう。

またぎおり



しじで とびのり・とびおり



●てを たたいて
おりて みよう。

とびのり



とびおり



びたっ
と まろう。

2 とびばこで ○○をくふうしたよ。

(れい) 手をたたきながら たかくジャンプすることを くふうしたよ。

【

】

を

くふうしたよ。

3 ともだちよいいところを みつけよう。

(れい) かずきさんが くるっとまわって ちゃくちしていたのを 見つけたよ。

(

)さんが

【

】を

見つけたよ。

4 ふりかえろう

内容	●よくできた ○できた △もっとがんばる			
	①	②	③	④
とびばこのように たのしくチャレンジできた。				
いろいろなとびかたにチャレンジできた				
あそびかたをかんがえたり、かんがえたことを ともだちにつたえた				
あんぜんにきをつけ、じゅんぴやかたづけができた				

5 とびばこあそびで たのしかったこと・できるようになったことをかこう。
