

第1学年〇組 体育科学習指導案

1 単元名 「とびばこあそび」(全6時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

高さや向きを変えた跳び箱に、いろいろな跳び方で跳び乗ったり、跳び下りたり、跳び越したりすることが楽しい運動遊びである。また、新しい跳び方を見つけたり、友達と一緒にとんだりしても楽しむことができる運動遊びである。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性に触れる楽しさ体験・感動体験の状況

1年生になって初めての跳び箱遊びについての事前アンケートの結果、幼稚園や保育園で30人中23人の子どもがすでに跳び箱運動を経験している。「大好き・好き」と答えた子が27人(90%)「あまり好きではない・嫌い」と答えた子は3人(10%)であった。「大好き・好き」と答えた子の理由は、「楽しいから」「手や足の力がつくから」「とべたら気持ちいいから」「とべるから」で、跳ぶ動きそのものの楽しさや自分の力の上達を感じた時、跳び越した時の気持ちよさに跳び箱遊びの楽しさを感じていることが分かる。「あまり好きではない・嫌い」と答えた子の理由は、「跳び箱に当たると痛いから」「できない時があるから」と挙げている。

このことから、痛さへの恐怖感を取り除くように場を工夫したり、自分に合った高さの跳び箱を選択させたりすることで、跳び箱遊びの楽しさを味わわせていく必要がある。

B 技術の習得状況

7月に実態調査を行った結果、子どもたちは、腕立て跳び越し、横跳び越し、支持でまたぎ乗りまたぎ下り、腕立てで跳び上がり跳び下りの4つの動きを楽しんでいた。跳び箱は跳び越すものだという意識が強いため、腕立てで跳び上がり・跳び下りる動きを楽しむ子は少なかった。また、5～6段の跳び箱を跳び越しの動きで楽しむ子どもと、2～3段を支持でまたぎ乗り・またぎ下り・跳び越しを楽しむ子どもとに分かれ、技能の差も大きい。膝を曲げて両足で安全な着地ができる子は少なく、とんだ後にバランスを崩して転ぶ子が多い。

この学習を通して、跳び越しの他にもいろいろな動きがあることを見つけさせ、安全な着手・着地へも目を向けさせていきたい。

C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、これまでの学習を通して、準備・活動・まとめ・片付けという学習の進め方を理解し、少しずつ身に付いてきている。また、その時間に自分がやりたい遊びを決めて活動することも随分できるようになってきている。7月に実施した「てつぼうあそび」では、自分が行きたい場で、いろいろな動きを見つけたり、動きを高めるポイントを意識して繰り返し挑戦したり、友だちと一緒に遊びの約束を決めて遊んだりするという経験をしている。だが、めあてに向かってどうすればより遊びが楽しくなるかを考えて、場やルールを工夫するまでには高まっていない。学習カードについては、今日の学習で楽しかったことや頑張ったことを絵で表して表現する経験をしている。文による表現ができる子はほんの一部である。そこで本単元では、自分たちで場を変えたり、ルールを工夫したりできることを示していくことで、更に動きを高め、遊びも楽しくできるという体験をさせていきたい。

3 学習を進めるにあたって

(1) めざす子どもの姿

- 活動や遊びに進んで取り組み、自分を忘れるくらい没入して活動することができる。
(関心・意欲・態度)
- 跳び箱を使って、安全な着手・着地に気をつけながら、いろいろな跳び方ができる。
(技能)
- 友達と簡単な遊び(入口・出口、場、コース、回数等)を考えることができる。
(学び方)
- 友達と一緒にとんだり、見合ったりして、仲良く活動することができる。
(友だちとのかかわり)

(2) 場や教具の工夫

○ 「思いや願い・課題を見つける」

- とびっこぼうけん島にある8つのランドは、跳び上がり・跳び下り、跳び越しの動きを次の8つに整理したものである。それぞれの「とびっこ」を効果的に行うことができ、動きのイメージをもたせやすいように、次のようにネーミングし、場の工夫をする。また、それぞれのランドで何をするのかがはっきりと分かるように場の表示をする。

① 炎ごえランド

支持で跳び上がり、高く跳び下りる場。跳び箱を縦に置く。

着地するマットの上に炎の絵を貼ったカラーコーンを置くことで、高く跳び下りることができるようにする。

② 水たまりごえランド

支持で跳び上がり、遠くに跳び下りる場。跳び箱を縦に置く。

着地するマットの上に水たまりを書いた絵を置くことで、水たまりにはまらないように遠くへ跳び下りることができるようにする。

③ がけ乗りがけ下りランド

強く踏み切って、腕支持でよじ上ったり、跳び上がったり、いろいろな跳び下り方を工夫したりする場。

ステージの前に2段の跳び箱を置く。ステージ下部に崖の絵を貼付することで強く踏み切ってよじ上ったり、跳び上がったりできるようにする。その隣には、ウレタンマットを敷き、ステージ上からいろいろな動きで跳び下りることができるようにする。

④ 丸太ごえランド

腕で支持して、横に跳び越す場。2本の平均台の両側にマットを置く。

丸太に見立てた平均台を腕で支持して両側のマットに着地できるようにする。

⑤ 岩乗りランド

支持でまたぎ乗り、またぎ下りをする動きが中心となる場。高さの違う2台の跳び箱を縦につなげて置く。

高い方の跳び箱の上面には、手や足の着く位置が色で分かるようにビニルテープでラインを引いておく。手や足を遠くに着くことで、腕立て跳び越しができるようになることをねらった場である。

⑥ 滝くぐりランド

腕立てで跳び上がり、跳び下りる動きが中心となる場。

滝をイメージできるように、青のカラーコーンの上部に青の色画用紙を貼ったものを跳び箱の両側に置く。この滝に触れないように、跳び箱の上に腕立てで跳び上がって両足裏をついて乗り、跳び下りることができるようにする。

⑦ 岩跳びこしランド

腕立て跳び越しや横跳び越しが中心となる場。

岩の絵を貼った2段～5段の跳び箱を4台準備する。マットや踏み切り板を置かないことで、いろいろな方向から腕立て跳び越しや横跳び越し等の動きができるようにする。

⑧ 谷越えランド

かかえ込み跳びにつながる動きが中心となる場。

ゴム紐で2台の跳び箱をつなぎ、間隔を空けて置く。ワニの絵を貼ったゴム紐に触れないように、両側の2台の跳び箱を両手で支持して跳び越す動きができるようにする。

○ 「自分のよさをのばす」

- それぞれの場に『みつけたうごき』のボードを設置する。子どもが動きを見つけた時に動きの名前と自分の名前をカードに書き込ませ、ボードに貼付させる。いつでも自由に書き込むことができるようにすることで、子ども一人一人のよさを紹介したり、その場に集まった子どもどうしの交流を図ったりする。

○ 「自分のよさを振り返る」

- 毎時間のまとめの段階において、全体で紹介した子どものよさをクラスの財産として『1の〇よさのたから』ボードに整理して掲示する。教室でも掲示することで、次の時間への期待をもたせるようにする。

(3) 活動内容の工夫

- 「思いや願い・課題を見つける」
 - ・ 単元の導入で「くじらぐもにのって、とびっこぼうけん島にたんけんに行こう！」というストーリーを提示する。跳びっこぼうけん島の地図を提示し、島にある8つのランドに挑戦してうごきのたからを見つけていくことを伝え、学習の見通しをもたせて意欲付けを図る。
- 「自分のよさをのばす」
 - ・ めあて1において、8つのランドを自由に体験させることでいろいろな動きを見つけ出す楽しさを味わわせる。
 - ・ めあて2では、めあて1で子ども一人一人が見つけ出した動きを、お気に入りのランドで自由に取り組む中で、じまんの動きへと高めることができるようにする。
 - ・ 教師は、子どもたちと共に遊びを楽しみながら、動きのよさや高まりを積極的に賞賛して広めていく。遊びのポイントは動きのよさや高まりに必要な場合に提示するようにする。
 - ・ 動きを確かなものにする視点と、遊びを高める視点を持たせるために、『1の3よさのたから』のじまんの動きと楽しい遊びを次の観点で整理して提示する。

動きに関するよさ	(スピード・高く・遠く・ダイナミックに・変身・リズムなど)
遊びに関するよさ	(入口・出口・コース・回数・場のつくりかえ・連続跳び・着地遊び・調子合わせ・交差・まねっこ・おいかけっこなど)
- 「自分のよさを振り返る」
 - ・ 毎時間のまとめの段階において、見つけた動きや遊びに名前をつけて全体に紹介し、クラスの財産『1の3よさのたから』(じまんのうごき・たのしい遊び・やるきとがんばり・ともだちとなかよし)として共有化する。
 - ・ 単元の最後に、子どもの実態により、発表会を設定する場合もある。

(4) 学習カードの工夫

- 「自分が遊んだ場(ランド)がわかる」
 - ・ 今日自分はどのランドで遊んだのかが子どもたちに分かるように、学習カードにランドの位置を示した図をのせ、○印をつけるようにする。
- 「自分のがんばりを振り返る」
 - ・ 学習カードの振り返り項目を自分のよさの4つの観点(じまんのうごき・たのしい遊び・やるきとがんばり・ともだちとなかよし)から、3段階で自己評価させる。ただし、第1時は、よさの4つの観点のうち「じまんのうごき」「やるきとがんばり」「ともだちとなかよし」の3つの観点を自己評価させるようにする。「たのしい遊び」の観点については、学習が進み、子どもたちが遊びの工夫に目を向けだした時から自己評価項目に取り入れる。
- 「自分のよさに気付く」
 - ・ よさの4つの観点(よさのたから)を次のように色分けする。

白	やるきとがんばり	黄	ともだちとなかよし
橙(金)	じまんのうごき	青	たのしいあそび
※動きを見つけた段階では橙で、自慢の動きに高まった段階では金色とする。			

今日の自分のがんばりをふり返り、文や絵で表現させる。

教師は、子どもたちの表現した文や絵がどの色のよさになるのかを評価し、一人一人のよさを認め、賞賛の言葉かけをしながら、その色のシールを学習カードに貼付する。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

高さや向きを変えた跳び箱に、いろいろな跳び方で跳び乗ったり、跳び下りたり、跳び越したりして、跳び箱遊びを楽しむ。

(2) 学習のみちすじ

- めあて1 いろいろな動きを見つけて楽しく跳び箱遊びをしよう。
- めあて2 自分の自慢の動きで楽しく跳び箱遊びをしよう。

5. 学習と指導の計画（全6時間）

配時	1	2	3	4	5（本時）	6
めざす姿	○くじらぐもにのって探検に行き、よさのたからを見つけるというストーリーを知り、何回も繰り返して、とび箱をとんでいる。	○8つのランドを自分のペースで回りながら、動き見つけをして名前をつけている。 ○場づくりの約束を守って安全に片付けている。	○8つのランドを自分のペースで回りながら、動き見つけをして名前をつけたり、見つけた動きを繰り返してとんだりしている。	○自分のじまんの動きを着手・着地に気をつけながら、繰り返してとんでいる。 ○場に集まった友だちのじまんの動きを見ている。	○自分のじまんの動きを更に高く・遠く・大きくしようと繰り返しとんでいる。 ○場に集まった友だちのじまんの動きを見て応援や賞賛の声を上げている。	○今までに見つけた自分のじまんの動きで最後のとびばこあそびを楽しんでいる。 ○場に集まった友だちのじまんの動きのよさを見つけ、声をかけている。
0	1 学習を知り、見通しをもつ。 ○「くじらぐもにのって、とびっこぼうけん島にたんけんに行こう」というストーリーを知る。 ○よさのたからを見つけることを知る。 橙：みつけたうごき	1 学習の準備・場づくりをする。 ○ 場づくりのやくそくを確認する。 ※ 安全に場づくりができていないか、確認する。 ※ 誰がどの場のどの道具を準備するのか、場づくりの分担を明確にしておく。 2 本時のめあてを確認する。	場づくりのやくそく ・みんなで準備片付け ・マット、とび箱はひきずらない ・マットの持ち手を折り込む ・とび箱は2人ペアで両側を持つ。	1 学習の準備・場づくりをする。 ※ 安全に場づくりができていないか確認する。 ※ 誰がどの場の何を準備するのかを明確にしておく。 2 本時のめあてを確認する。	場づくりのやくそく（指導） ・みんなで準備片付け ・マット、とび箱はひきずらない ・マットの持ち手を折り込む ・とび箱は2人ペアで両側を持つ。	
10	2 本時のめあてを確認する。 めあて1 いろいろなうごきを見つけたのしくとびばこあそびをしよう。	めあて1 いろいろなうごきを見つけたのしくとびばこあそびをしよう。		めあて2 じぶんのじまんのうごきでたのしくとびばこあそびをしよう。		
20	3 とびばこあそびをする。 〈はじめの場〉 (ステージ) がけのり・おりランド まるたごえランド みずたまりごえランド ほのおごえランド たきくぐりランド いわのりランド たにごえランド いわとびこしランド	3 とびばこあそびをする。 ※その子のペースでその子が楽しいと思うランドを自由に回らせる。 ※子どもたちが見つけた動きには、自分で名前をつけさせる。各ランドの『見つけた動き』のボードに自由に貼付させることで、意欲を高めるようにする。 ※子どもが見つけた動きを賞賛する。 ※安全な着手・着地ができていない子には個別に指導する。	〈予想される動き〉 例【とび上がり】 カエル乗り うさぎ乗り 馬乗り お母さんずわり乗り 等 【とび下り】 ジャンプ下り プロペラ回り下り キック下り パーとび下り 等 【とび越し】 横とびこし ジャンプとびこし 足とじとびこし 等			
30	やくそく ① じゅんぱんをまもり、「はい」と手を上げてからとぶ。 ② あぶないことはぜったいにしない。 ③ 曲がなったら、集まってカードを書く。 ※ その子のペースで、その子が楽しいと思うランドを自由に回らせる。	(教師の主な言葉かけ) おっ、こんなところにかえるさんがいるよ！ 馬さんにのっているみたいだねえ。 プロペラみたいにぐるぐる回ったね！ ライダーキックみたいでかっこいいね！ ジャンプしてとびこしたね。すごいね！				
40	4 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のたから（よさ）をふり返り、学習カードに記入する。 (2) みんなの感じたたからを出し合い、「1の○よさのたから」としてクラスの財産にする。	4 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のたから（よさ）をふり返り、学習カードに記入する。 ※子どもが見つけた動きのたからを認め、共感する言葉かけをしていく。 (2) みんなの感じたたからを出し合い、『1の3よさのたから』として、クラスの財産にする。 ※子どもの姿として表れたとき、次の4つのよさのたからを取り上げて紹介していくようにする。				
45	(3) 協力して後片付けをする。	(3) 協力して後片付けをする。 ※音楽をかけ、鳴り終わるまでに片付けるように声かけをする。	橙：みつけたうごき 青：たのしいあそび 白：やるきとがんばり 黄：友達となかよし			
				〈予想される動き・遊び〉 じまんのうごき たのしいあそび 〈子どものよさをとらえる教師の観察・言葉かけの視点〉 動きに関するよさ（じまんのうごき） スピード・高く・速く・遠く・大きくダイナミック 変身・リズム・回数・音 等 あそびに関するよさ（たのしいあそび） 入口・出口・コース・場のつくりかえ 回数・着地遊び・連続とび・調子合わせ まねっこ・おいかけっこ・回数 等		
					4 発表会をする。 ※子どもの実態に応じて発表会をする場合もある。 5 学習のまとめと後片付けをする。 (1) 本時のたからを振り返り、学習カードに記入する。 (2) みんなの感じたたからを出し合い、学習カードに記入する。 (3) 協力して後片付けをする。	