

1 単元名 めざせ！とびばこマスター！！

(器械・器具を使つての運動遊び・跳び箱を使った運動遊び)

2 単元について

(1) 運動の特性

- ・跳び箱を使った運動遊びは、「跳び上がる」「跳び下がる」「またぎ越す」「踏み越す」「腕支持で跳び越す」などの動きに楽しく取り組み、基本的な動きや知識を身に付けたときに喜びを感じる運動である。
- ・跳び箱を使った運動遊びを通して、跳び箱運動につながる踏み切り感覚、腕支持感覚、逆さ感覚、回転感覚など、様々な基礎感覚が養われることが期待される。

(2) 児童の実態と教師の願い (男子 17名 女子 14名 計 31名)

①情意面

	学級平均
成果	2.69
思考	2.72
関わり	2.66

※本調査は津田沼小学校の研究計画に即して行っているが、質問項目の一部は形成的授業評価を参考としている。

②技能面

<跳び箱を使った運動>

技	できる	もう少し	できない
①ケンケンゲー (リズムよく)	0	6	25
②バレリーナ (片足で踏み切り, 片足着地)	1	30	0
③跳び上がりまたぎ越し (両足踏切, 着手, 両足着地)	0	10	21
④馬跳び (グーパーゲー)	0	4	27
⑤開脚跳び (3段40cm)	0	5	26

③思考面

問1 とびばこをつかったうんどうあそびで、どんなことをしてあそびたいですか。(複数可)

・バレリーナ	2 1	・くるんとジャンプ	2
・パー跳び	1 7	・タイヤ跳び	2
・馬跳び	1 7	・6段を跳びたい	1
・高く跳ぶ	6	・15段を跳びたい	1
・ゲー跳び	5	・天井をタッチ	1
・遠くに跳ぶ	5	・遠くに跳びたい	1

問2 うまとびは、どんなことにきをつけるとじょうずにできますか。(複数可)

(馬)		(跳ぶ)	
・おへそ(おなか)をみる。	1 1	・手をパーにしてしっかりつく。	1 1
・足を開く。	4	・跳ぶ直前に手をつく。	5
・頭をしまう。	3	・足をパーにして跳ぶ。	5
・足に力を入れる。	2	・肘を伸ばす。	3
・足首をしっかり持つ。	2	・おしりが当たらないよう足を上げる。	3
・力を入れる。	1	・高く跳ぶ。	3
		・手で背中を押す。	1
		・背中を手でタッチするように跳ぶ。	1
		・タイヤ跳びのように跳ぶ。	1

①情意面では、全体的に高い数値になった。その中でも、「思考」の項目が最も高い数値となった。今までの学習で、どうしたらできるようになるのか、自分なりに考えて学習に取り組む児童が多いことがうかがえる。「成果」に関しては、やってみて、できるようになったことの喜びを経験することができたことがうかがえる。「関わり」に関しては、最も低い数値となった。普段の学習では、仲間と共に教え合ったり声掛けをしたり、数を教え合える児童がいる一方で、一人で黙々と練習する場面もある。一人で熱心に練習することができる児童は「成果」を感じることができているため、個人で熱心に活動する時間も大切にしつつ、仲間と共に高め合ったり、上達できるように数を数えたり競争したりするために友達と関わることのよさを味わえるようにしていきたい。

②技能面では、今までの学習の積み重ねがほとんどないため、ほとんどの児童ができていない。「踏み切る」感覚がわからない児童がほとんどである。体ならしの運動やランドで、様々な動きを行い、跳び箱を使った運動遊びに必要な様々な感覚を養っていきたい。また、学習内容によってペアやグループの組み方を工夫したり、一人一人に合った取り組みを選んだりすることができるように支援していきたい。

③思考面では、馬跳びの技能ポイントを自分なりに考えられている児童が多かった。その自分の考えをもとに、技ができるようになるための取り組みや意識することを考えられている児童も多かった。教師から一方的に学習活動を与えるのではなく、発問や学習内容を工夫することで、児童の既習の知識や考えを生かせるようにし、思考しながら学習を進めていけるように支援していきたい。また、様々なものとの関わりを生かして上達しようとする意識が低いことがうかがえるので、仲間やICT機器、場、資料など、様々な関わりが生まれるような手立ても講じていきたい。

3 観点別の目標と評価規準

目標 < 跳び箱を使った運動遊び >

(1) 知識及び技能

跳び箱を使った運動遊びの行い方について知るとともに、跳び箱を使って、支持でまたぎ乗りやまたぎ下り、跳び乗りや跳び下りをしたり、踏み越し跳びでいろいろな動作をしたりして遊ぶことができるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

器械・器具を用いた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。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守り誰とでも仲良く運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

評価規準

	I 知識・技能	II 思考・判断・表現	III 主体的に学習に取り組む態度
学習に即した単元の評価規準	①跳び箱を使った運動遊びの行い方について理解している。 ②両足で踏み切り両手をつけてまたぎ乗ったり、両足で跳び乗ったり、いろいろな動作をして遊ぶことができる。 ③馬跳びの技能ポイントを理解している。	①馬跳びなど、跳び箱を使った運動遊びができるための練習や方法を選んでいる。 ②友達の良い動きを見付けたり、真似をして自分の動きに取り入れたりしている。 ③自分で考えた遊びを伝えている。 ④考えたことを仲間と伝え合い、自分の課題解決に生かしている。	①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。 ②準備や後片付けを友達と一緒に協力して行おうとしている。

4 仮説との関わり (研究の重点)

研究仮説

児童一人一人がめざす姿に向かって活動ができるように単元計画を工夫し、課題解決につながる指導・支援を充実させたり、効果的な関わりを促したりする手立てを講じれば、自身のめざす姿に向かって自分で考えたり仲間と試行錯誤したりする力が身に付くだろう。

低学年のめざす姿

見合う伝え合う活動を通して、自分のめあてに向かって繰り返し取り組む児童。

(1) 単元計画の工夫

	はじめ	なか			おわり		
時数	1	2	3	4	5	6	7
	全体で共通課題に取り組む学習が主の時間	一人一人の課題解決やめあてに向けた学習が主の時間			はじめの自分と比較して、伸びを見付けることが主の時間		
	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の約束を知る。 ・運動遊びを見付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体ならしのポイントを知る。 ・運動遊びを見付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・馬跳びの技能ポイントを理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題解決のために、技能ポイントを意識して取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の遊びを見て、できたかどうかを判断して伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・技能ポイントを見て、友達にアドバイスをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・単元のはじめの頃の自分と比べて伸びたところを見付ける。
知・技	①	②	③				
思・判・表		③		①	②	④	④
態度	②						①

○はじめ：学習の約束や器具・用具の使い方などについて確認したり，試しの運動を行って自分の課題を知ったりする。

○なか：全体で共通課題に取り組み，体ならしの運動や技のポイントを見付けたり，基礎的な技能の習得をめざしたりするなどする。単元後半の課題解決学習に向けて，しっかりと基礎を培えるようにする。

○おわり：自分の実態を今一度把握し，一度もどって基礎を高め直したり，発展技に取り組んだりするなど，一人一人がめざす姿に向かって課題解決学習に取り組めるようにする。

(2) 課題解決学習の指導・支援の充実

- ①自分の課題やめざす姿に向かって，必要な活動を選ぶことができるように，運動の場の設定を工夫する。その場で活動することの効果などを示し，意図をもって運動に取り組めるようにする。
- ②児童が主体的に活動に取り組めるように，ヒントカードを用意する。技のポイントや意識すること，見合いや補助の仕方などが書かれたものを用意し，児童自身で課題解決学習に活用できるようにする。
- ③技のポイントや一連の動きがわかるように，技の連続図を提示する。児童が見付けたポイントを書き込み，いつでもそこに立ち返られるようにする。

(3) 効果的な関わりの促し

- ① 「いつでもどこでもだれとでも」学び合いができる学び方の素地をつくるために、単元前半は技能が異質、男女混合のグループを構成する。
- ② 課題やめあて、技能レベルに関係なく「いつでもどこでもだれとでも」関わり、学び合うことができている児童を評価し、全体に広める。
- ③ 課題解決に向けての糸口がつかめていない児童には、教師が積極的に介入し、補助や助言などの支援をする。
- ④ より質の高い学び合いができるように、どう関わるか、何を伝えればよいか、どこから見ればよいかなどを全体でおさえる。
- ⑤ 仲間同士で見合い、対話がしやすくなるように、話型の例を提示する。

5 本時の展開 (5 / 7)

(1) 本時の目標

- ・ 友達の良い動きを見つけたり、真似をして自分の動きに取り入れたりすることができる。

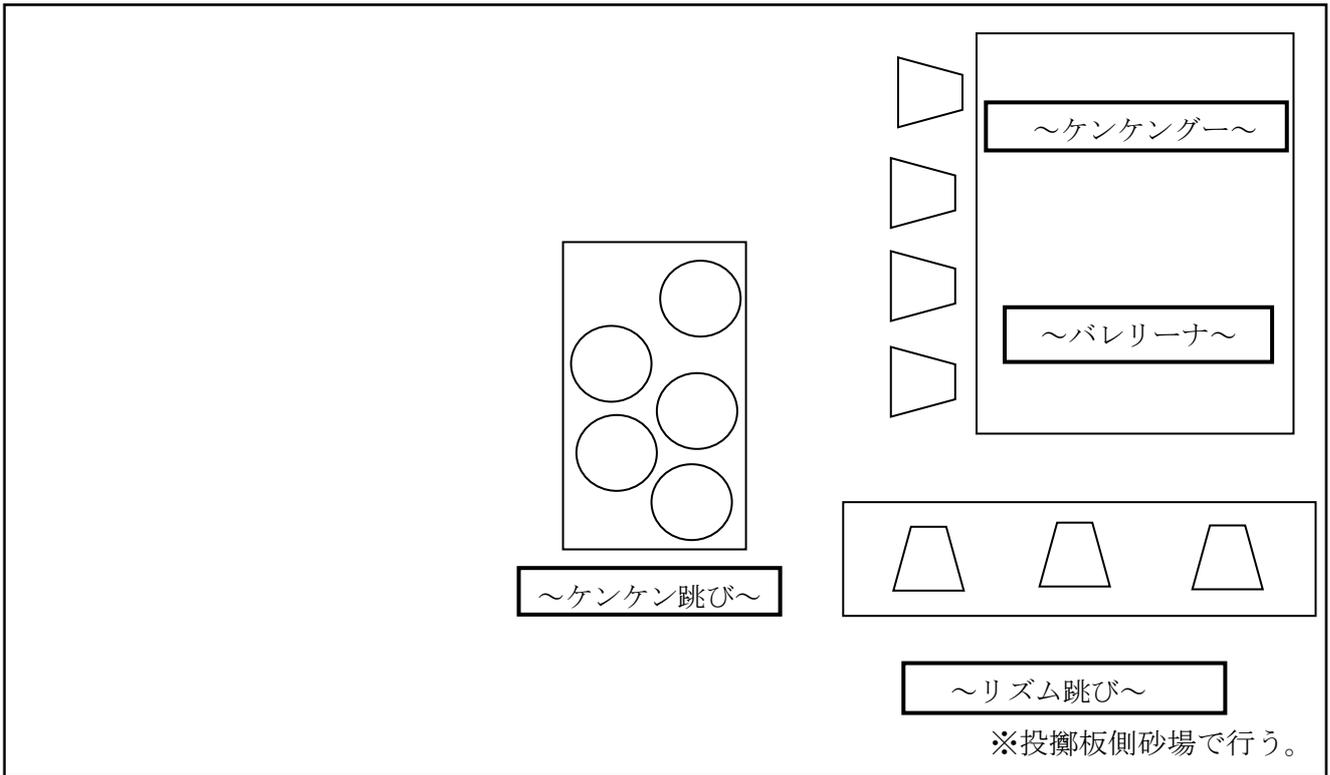
(思考・判断・表現)

(2) 展開

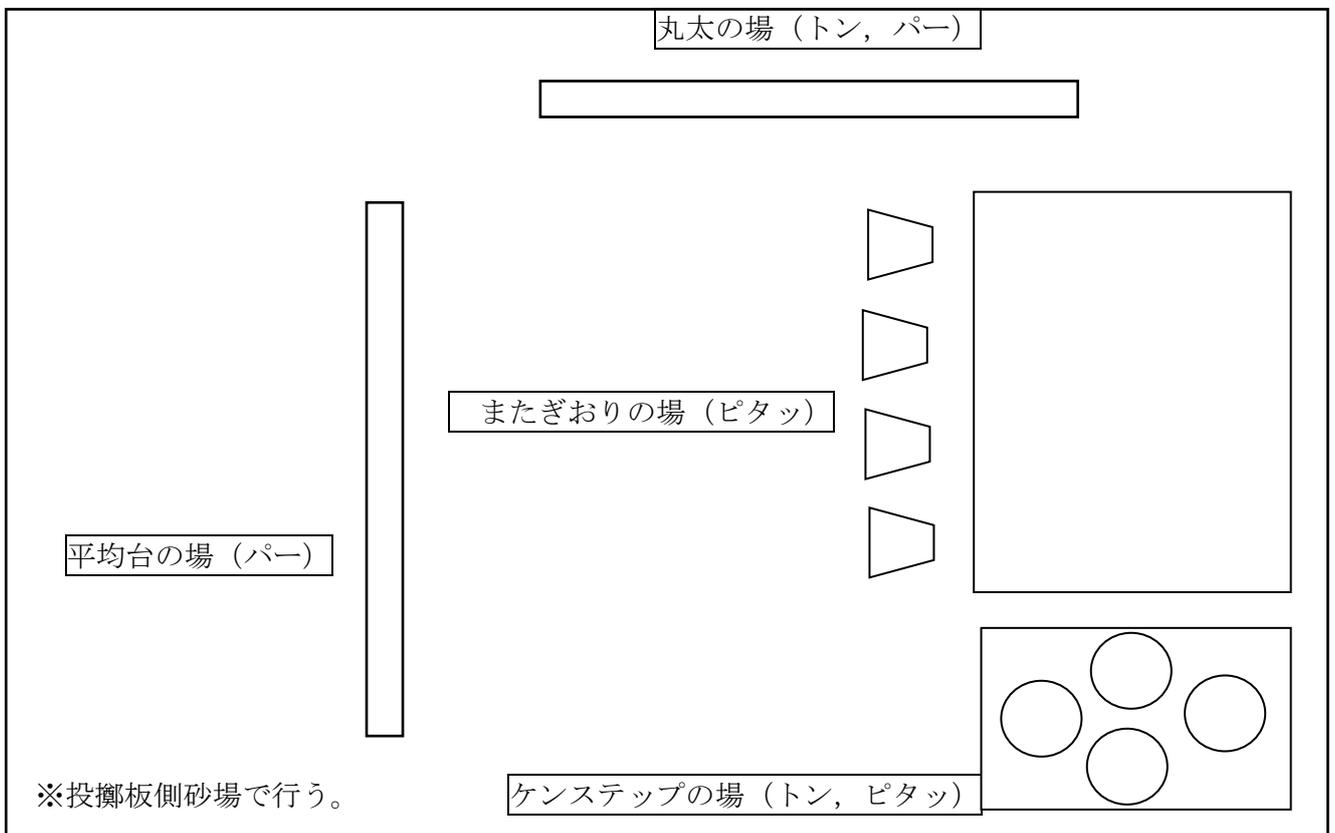
時配	学 習 活 動	教師の支援○ 評価◎ 手立て●
5	1 挨拶をし、跳び箱の準備をする。	○安全に準備できるようにする。声を掛け合って準備している児童を認めて褒める。 ○正しい動きができるように、常に動き回って声掛けをしていく。 ○運動のポイントを意識しながらできるように、ポイントが書かれた掲示物を各場所に提示する。 ○必要に応じて、教師が補助する。
3	2 体ならしの運動をする。 ・ケンケンパ ・馬歩き ・じゃんけんグリコ	
1 1	3 とびばこランドを行う。 ①ケンケンゲー (高く跳ぶ場) ②バレリーナ (体を投げだす場) ③ケンケン跳び (ケンステップやフープを跳ぶ場) ④リズム跳び (箱をリズムよく跳ぶ場)	
3	4 めあての確認をする。	
	レベルアップして、うまとびマスターをめざそう。	
1 0	5 課題解決に向けて馬跳びに取り組む。 ・活動の場とねらう動き ①かえる跳びの場 (着手, パー) →手より足を奥につく。 ②平均台の場 (着手, パー) →手を遠くにつき、体を動かす。 ③ケンステップの場	○めあてを意識して活動できるように、学習カードの確認をしてから練習に入る。 ●④より質の高い学び合いができるように、どう関わるか、何を伝えればよいか、どこから見ればよいかなどを全体でおさえる。 ○効果的な教え合いができるように、見合うポイントや声掛けの話型を確認してから活動に入る。

	<p>(踏み切りトン, 着地ピタ) →グーパーグーパーのリズムを意識する。</p> <p>④丸太の場 (踏み切りトン, 着手パー) →両足踏切から, 丸太に着手し, 腰を上げる。</p> <p>⑤またぎ下りの場 (着地, ピタ) →跳び箱にまたぎのり, ケンステップにピタッと着地する。</p>	<p>○途中で練習方法や場を変えてもよいことを伝える。</p> <p>●③技のポイントや一連の動きがわかるように, 技の連続図を提示する。児童が見付けたポイントを書き込み, いつでもそこに立ち返られるようにする。</p> <p>○積極的に友達に声をかけている児童を見付け, 全体に広める。</p> <p>○苦手な児童への配慮として, 教師が積極的に介入し, 声掛けや補助を行う。</p> <p>◎友達の良い動きを見つけたり, 真似をして自分の動きに取り入れたりしている。 (思考・判断・表現) 「Ⅱ-②」【児童の動き・発言】</p> <p>○仲間との関わりや自分の進歩について, 学習カードに記録する時間を設ける。</p>
5	6	<p>学習のまとめをし, 学習カードに記録する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>きょうは, かえるとびのばでパーができたよ。○○さんがいいね!とってくれたよ。</p> </div>
3	7	<p>ラッキーボーナスタイム 自分の選んだ好きなコースで, 好きな遊びに取り組む。</p> <p>○困っている子時間が限られているので, 空いているところ, やりたいところを素早く見つけ取り組めるように声を掛けたり, 一緒に選んだりする。</p>
5	7	<p>跳び箱を片付け, 健康観察, 挨拶をする。</p> <p>○けがの有無や体調の様子を確認し, 児童の健康状態を把握する。</p>

(3) 場の設定
 〈跳び箱ランド〉



〈馬跳びマスター〉



めざせ！とびばこマスター！



1ねん 1くみ なまえ（ ）

月 日（ ）

☆きょうのめあて

レベルアップして、うまとびマスターをめざそう。

☆じぶんのめあてとかつどうばしょを○でかこもう。

じぶんのめあては、

トン！ パー！ ピタッ！ です。

_____のば で、かつどうします。

○どんなこといってもらって、レベルアップした？

◇_____さんに _____といってもらった。

◆_____さんに _____とアドバイスしてもらった。

★

◎ふりかえり ○をつけよう。がんばったことをかこう。

・じぶんのめあてにむかって、かつどうできましたか。(◎ ○ △)

・ともだちのはなしをきいて、かつどうできましたか。(◎ ○ △)