

第1学年A組 体育科学習誘導案

教諭 樽井 祐志

単元 ねらってジャンプあそび

(本校教育課程 体育科単元 第13項 11月上旬～11月中旬 7時間)

「単元の問題」を提起する根拠

○ 子どもの興味・関心の実態

本学級の子どもは、雨のあとの水たまりを見つけると、水たまりを跳び越えたり、体育館では、線から線を目標に跳んだりするなど、跳び越えることに楽しさを感じている様子である。また、朝の運動タイムに、運動場に、縄を2本並べて置くと、跳び越して遊び始めるなど、跳び越えることに興味をもっている姿が見られた。そこで、1本の縄を斜めに設置すると、幅の狭いところから、少しずつ広いところへ移動しながら遊ぶ様子や、縄から様々な間隔でケンステップを設置すると、ケンステップをねらって跳ぶ様子が見られた。遊んだ後に感想を聞くと「一番遠くには届かなかったので遠くまで跳びたいな。」「ねらったところに跳ぶと面白いな。もっと増やして遊びたいな。」と発言していた。このように、遠くやねらったところに跳ぶことに関心が高まってきている。

○ 子どもの能力の実態

本学級の子どもは、助走のスピードを落とさずに両足や片足で踏み切り、腕の振りや足の沈み込みなど、体全体を使って遠くに跳んだり、高く跳んだりできる子どもがいる一方で、助走はするものの、踏み切る際に一度止まり、跳ぼうとする子どももいる。また、新体力テストにおける立ち幅跳びの学級平均を全国や県と比べると、男女ともに低く、特に全国平均からは5cm以上下回っている。さらに、立ち幅跳びの様子を見ると、足の曲げ伸ばしだけで跳ぶ子どもが多く見られた。これは、学校での遊びにおいて、跳ぶ遊びはほとんど行われておらず、就学前の幼稚園や保育園における前方へ跳ぶ経験や家庭における遊びや習い事による経験の差が大きく影響していると考えられる。

○ 社会からの要求

スポーツ庁が行う「令和4年度新体力テスト」によると、体力合計点の結果が過去最低を更新している。原因としては、コロナ禍により運動機会の減少に拍車がかかっていることが考えられる。また、情報通信技術の進展により学習環境が変化し、子どもが、スマートフォンやタブレット端末に触れることが多くなり、生活様式は大きく変化している。このことにより、これまで、遊びの中で獲得していた身体の基本的な動きが十分に身に付いていないことが考えられる。体育科学習においては、主体的に運動に関わることを目指し、だれもが楽しめて、多様な関わり方ができる教材が重要である。そこで、ミッションをクリアし、バッチを集める、ストーリー型の学習や集団対集団で得点を競い合う学習を通して、ねらったところに跳ぶ学習を展開する。これにより、助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って、前方に跳ぶ動き身に付けると共に、遊び方を自らが工夫し遊ぶことで、誰とでも仲良く学習する喜びや規則を守る社会性を養うことが考えられる。このことは、自己に適した運動への多様な関わり方を見いだし、豊かなスポーツライフを実現していく上で大変意義深いものである。

○ 教科系統上の要求

就学前の幼稚園や保育園において、子どもは、片足や両足で連続跳びをしたり、高いところにあるものに両足で跳んでタッチしたりして遊ぶ経験をしてきている。ねらってジャンプあそびという運動遊びに出合い、遊び方を工夫しながら遊ぶ中で、助走を付けて片足で踏み切り、脚を振り上げて前方や上方に跳ぶ動きを身に付けることを学習する。そして、第2学年では、腕の振りや足の沈み込みなど体全体を使ってより遠くより高く跳んだり、両足や片足を使って、連続して前方や上方に跳ぶ動きを身に付けたりする学習に取り組んでいく。これらの学習は、中学年において、短い助走での幅跳びや短い助走から調子よく踏み切って高く跳ぶ高跳びの学習につながり、さらに、高学年における、リズムカルな助走から踏み切って跳ぶ、走り幅跳びや走り高跳びの学習へと発展していく。

単元の問題

ねらってジャンプあそびで **たくさん** バッチを **あつめて**、たのしく **あそぼう**。

- ねらったところ **とんで**、たのしく **あそぼう**。
- チームで **バッチ**を **あつめて** たのしく **あそぼう**。
- ねらってジャンプあそびを **ふりかえり**、たのしく **あそぼう**。

目 標

<知識及び技能>

○ ねらってジャンプあそびの行い方を知り、助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って、前方に跳ぶことができる。

<思考力, 判断力, 表現力等>

○ 楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選んだり、ねらったところに跳ぶための動きについて気付いたことや分かったことを言葉や動作で友達に伝えたりすることができる。

<学びに向かう力, 人間性等>

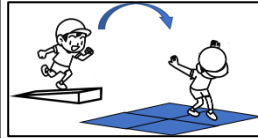
○ ねらってジャンプあそびに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

誘 導 の 着 眼

【着眼1】 自分らしく遊ぶための支援

(1) 思いや願いを促進する教材の開発

子どもが思いや願いを基に動きを身に付けることができるように、遊ぶ場や的を選択・決定していく運動遊び「ねらってジャンプあそび」を設定する。「ねらってジャンプあそび」とは、マット上に置かれた的（ジョイントシート）をねらい、踏み切り板とマットの間に置かれたシートを跳び越え、着地する遊びである。着地した的（ピース）を集めていくとバッチをゲットできる。ねらってジャンプあそびには、次のよさがあると考えられる。



- 場やねらう的（ピース）選択・決定して遊ぶ。
- 的（ピース）をねらって跳び着地したピースをもらう。
- 場の全てのピースを集めることで、一つの形（バッチ）が完成する。
- 的（ピース）ジョイントマットを使用する。場によって枚数や形が変わる。

簡易性	踏み切り板と的を使い、簡単に遊ぶことができる。また、遊ぶ場とねらう場所（着地）を選択できる。パズルピースをゲットするために繰り返し挑戦することができる。
発見性	踏み切り板と的の間に障害物を入れたり的の数を増やしたりすると、より楽しくなりそうだという見通しを見いだすことができる。
発展性	遊ぶ場やねらう的の位置によって、様々な跳び方で遊ぶことができたり、遊び方を工夫して友達や相手チームと競争したりすることで、より楽しい運動遊びに発展することができる。

(2) 選択・決定に基づいた個への支援

自分の選択・決定に基づいて動きを身に付けることができるように、個の問題解決の状況や実態を子どもの遊び方や活動量から見取り、以下の支援を行う。

子どもの状況	支援
自力で解決に向かっている子ども	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「どんな感じで跳ぶと〇までとべるのかな。」「跳んでみてどうだった。」「よく見付けたね。」動きをふり返り価値付ける言葉かけを行う。 ・ 「どうして、〇〇を選んだのかな。」選択・決定したことを意味付ける言葉かけを行う。
友達とのかかわりを通して解決できそうな子ども	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「〇〇さんの足は、踏みきり板でどのように蹴っているかな。」 ・ 「今跳んだときどんな感じだった。もう一回跳んでごらん。」
教師による個別の支援を要する子ども	<ul style="list-style-type: none"> ・ 手を持って一緒に跳ぶなどの、動きの感じをつかむ補助を行う。 ・ タタタツ・トン・ピタなどリズム感のある言葉かけを行う。

【着眼2】 あそびの遊び方の工夫を促す新たなもの「チームゲーム」の提示

子どもの遊び方を工夫しながら新たな楽しさを見つけることができるように、子どもの思いに沿った、チームゲームの活動を設定し、以下の支援を行う。

ねらい	支援
得点するための跳び方を教え合ったり、ねらう場所を考えたりすることができるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「〇〇さんの足は、踏みきり板でどのように蹴っているかな。」「たくさん点を取るために、どこをねらうとよいかな。」などの言葉かけを行う。 ・ 得点を可視化する。

展開計画（総時間数7時間）

	主な学習活動	教師のねらいとその手立て	評価の規準と観点
出合う	1 ねらってジャンプあそびを行い、規則を考えながら、本単元を設定する。 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「ねらったところに跳びたい」「ピースをとってたくさんバッチを集めたい。」という思いを高めることができるように、ねらってジャンプあそびとの出合いの場を設定する。 ○ 繰り返し遊ぶことができるようにするために、子どもの思いをもとに、「的の数を増やすともっと楽しく遊べそうだ。」「障害物を入れるともっと楽しく遊べそうだ。」など遊び方の工夫の視点を整理する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 場の安全に気を付けて、仲よくねらいとびっこを楽しんでいる。 (主体的に学習に取り組む態度) ○ とびっこあそびの行い方を知り、楽しく遊ぶための遊び方の工夫ができている。
	中心問題 ねらってジャンプあそびで たくさん バッチを あつめて、たのしく あそぼう。		
つくる	分析問題1 ねらったところに とんで、たのしく あそぼう。		
	2 3つのエリアの「ねらってジャンプあそび」を繰り返し楽しむ。 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己に適した遊びの場を工夫することができるように、形の違う的やねらう場所(着地)を選択できる複数遊びの場やパズルピースをゲットするために繰り返し挑戦することができる遊びを設定する。 ○ ねらったところに跳ぶ跳び方を見つけることができるように、的(ピース)の数や形を遊びの場によって変えたり、足と腕の動きを視点に動きをふり返る言葉かけをしたりする活動を設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己に適した遊びの場を選ぶことができている。 (思考・判断・表現) ○ 助走を付けて片足で踏み切り、前方に跳ぶことができる。 (知識・技能)
分析問題2 チームで バッチを あつめて たのしく あそぼう。			
	3 「バトルエリア」の新たな場で、チームで競争して、楽しく遊ぶ。 〈本時1/2〉2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 繰り返し遊ぶことができるように子どもの思いをもとに、相手チームと競争する遊びへと発展させる。その際、遊び方を話し合う場を設定し、支援する。 ○ 遊び方を工夫しながら、新たな楽しさを見つけることができるように、動きをふり返り価値付ける言葉かけや選択・決定したことを意味付ける言葉かけの支援を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 助走を付けて片足で踏み切り、前方に跳ぶことができる。(知識・技能) ○ ねらったところに跳ぶ跳び方について気付いたことや考えたことを友達に伝えている。 (思考・判断・表現)
生かす・まとめる	分析問題3 ねらってジャンプあそびを ふりかえり、たのしく あそぼう。		
	4 「ねらってジャンプあそび」で遊んで、単元をまとめる。 1	<ul style="list-style-type: none"> ○ できるようになった動きでとびっこを楽しむことができるように、「ねらってジャンプあそび」でこれまで、遊んできた場や新たなバッチをゲットできる場を設定して、動きのふり返りを行う。 ○ 達成感や自己の伸びを実感することができるように、単元を通して分かったことやできるようになったこと、楽しかったことについてふり返る場を設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 規則を守り誰でも仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)

(1) 主眼

チームで競争する「ねらってジャンプあそび」に取り組んだり、ねらったところに跳ぶ跳び方について、友達の様子を見て気付いたことを交流したりする活動を通して、ねらったところに助走をつけて片足で踏み切り前方に跳ぶことができるようにする。

(2) 本時における学びを愉しむ子どもの姿

友達とかかわりながら、動きを見付け、前回よりも遠くの的に跳べたことに喜ぶ姿。【つくる】

(3) 準備

的（ジョイントマット）、マット、踏み切り板、電子黒板

(4) 展開

学習活動と子どもの意識	誘導上の留意点（○）と評価（※）
<p>1 学習の準備と準備運動をする。 ねらってジャンプあそび</p> <p>2 本時学習のめあてをつかむ。 今日は、チームで競争して遊びたい。</p>	<p>○ 本時の動きづくりのもとになるように、跳ぶための準備運動を行う。</p> <p>○ 本時のめあてをつかむことができるように、前時の学習を想起し、見付けた跳び方を出し合う活動を設定する。</p>
<p>チームで たくさん バッチを あつめて たのしく あそぼう。</p>	
<p>3 バトルエリアで相手のチームと競争して遊ぶ。 (1) 試しのゲームで遊ぶ。</p>	<p>○ 子どもたちがねらってジャンプあそびの遊び方を工夫しながら新たな楽しさを見付け、ねらいとする動きをつくることができるように、集団対集団を入れた新たなゲームを提示する。 【着眼2】</p>
<p>遊び方 (チームについて) ○ 1チーム5人の計7チームをつくる。 (競争について) ○ 一人2回跳ぶ。 ○ 的の上に着地できると、着地した的をとることができる。 ○ 各チームでもらった的の点数を合計して、多いチームが勝ちとする。</p> <p>わたしは、左の2点の的をねらっていこう。</p> <p>2点の的をゲットできたぞ。みんなでバッチを集めるぞ。</p>	
<p>(2) チームタイムで練習をしたり、跳ぶ場所を決めたりする。</p> <p>試しのゲームでは、2点とれたので次は、3点取れるようにしたいな。</p> <p>片足で、バン！って強く跳ぶと遠くに跳ぶことができるよ。</p>	<p>○ 自分の選択・決定に基づいて動きを身に付けることができるように、個の問題解決の状況や実態を子どもの遊び方や活動量から見取り、子どもの段階に応じて言葉かけや補助などの支援を行う。 【着眼1】</p> <p>○ 得点するための跳び方を教え合ったり、ねらう場所を考えたりすることができるように、踏み切るときの足やチームでたくさん点を取るための方法などを視点に言葉かけや得点を可視化する。 【着眼2】</p> <p>○ ねらってジャンプあそびでの達成感を得ることができるように、ねらっているところに跳べたり、動きを見付けたりした子どもを称賛する。</p> <p>※ 助走をつけて片足で踏み切り前方に跳ぶことができる。</p>
<p>(3) ゲームで遊ぶ。</p> <p>踏み切るときに力をバン！って入れると3点をゲットすることができたよ。</p> <p>4 本時の学習をふり返る。 片足で板をバンって蹴ると3点をゲットできました。次は、もっとピースを集めてバッチをゲットしたいです。</p> <p>5 整理運動をし、運動の場を片付ける。</p>	<p>○ 本時の学習で、できるようになったことや友だちのことふり返りかえることができるように、できるようになったこと、友だちのよい動きを視点にふり返る活動を設定する。</p> <p>○ 体をほぐすために、手や腕を中心に整理運動を行う。</p>