

第2学年〇組 体育科学習指導案

令和4年11月4日(金) 第5校時 体育館
 在籍児童数 男子〇〇名 女子〇〇名 合計〇〇名
 所沢市立上新井小学校 教諭 〇〇 〇〇

1 単元名 カレー島の大ぼうけん！めざせ自分だけのカレー！（跳び箱を使った運動遊び）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○跳び箱を使った運動遊びは、跳び箱を使って様々な動きに挑戦し、それらができる楽しさに触れることができる。また、簡単な遊び方を工夫し、できた喜びや楽しさを味わうことができる運動遊びである。

(2) 児童から見た特性

跳び箱を使った運動遊びの楽しさや喜びを感じる要因	跳び箱を使った運動遊びを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・できなかったことができるようになったとき ・いろいろな動きができたとき ・経験のない動きができたとき ・友達や先生に褒められたとき 	<ul style="list-style-type: none"> ・怖い思いをしたとき ・落ちたときに痛いと感じたとき ・失敗したとき ・できないとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

立ち幅跳び技能実態（新体力テストの結果より）男子16人 女子13人

	新体力テスト 平均値	数値を上回る人数	数値を下回る人数
男子	県平均値 127.54m	6人	10人
	学年平均 123.01m	8人	8人
女子	県平均値 120.35m	2人	11人
	学年平均 113.43m	4人	9人

上記の新体力テストの結果から男女共に県平均値を下回っていることがわかる。男子については、県平均値に近い児童が多かった。女子については、県平均値を下回っている児童が11人と多かった。また、県平均値を10cm以上下回る児童は9人もいた。記録が伸びない原因として、上半身と下半身を動かすタイミングがつかめない児童が多くいた。この技能は、跳び箱の踏み切りにも大きく影響してくると予想される。体の動かし方とタイミングを習得できるようにしていきたい。

技能調査では、3つに視点を絞って行った。①両足での踏み切り②両手での着手③両足での着地を調査した。結果は下記のようにになっている。

男子番号	両足踏み切り	両手着手 (支持)	両足着地	女子番号	両足踏み切り	両手着手 (支持)	両足着地
1	○	×	×	1	○	×	×
2	○	○	○	2	×	×	×
3	○	○	○	3	○	×	×
4	×	○	×	4	×	×	×
5	○	×	×	5	○	×	×
6	○	×	×	6	○	○	○
7	○	○	○	7	×	×	×
8	×	×	×	8	○	○	○
9	○	○	○	9	×	×	×
10	×	×	×	10	×	×	×
11	×	×	×	11	×	×	×
12	○	○	○	12	×	×	×
13	×	○	○	13	○	○	○
14	○	○	○				
15	×	○	○				
16	×	×	×				
	○…9人 ×…7人	○…9人 ×…7人	○…9人 ×…7人		○…6人 ×…7人	○…3人 ×…10人	○…3人 ×…10人

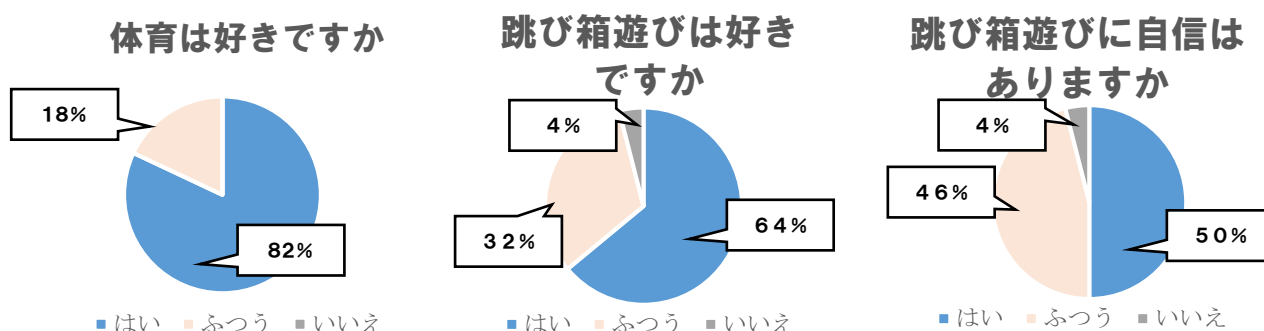
上記の結果から、ほぼ半数の児童が踏み切り、着手、着地ができていないことがわかる。特に女子児童の着手と着地についてはできない児童がほとんどであった。調査の様子を観察する中で、着手の位置と押し出す力がより重要だと感じた。踏み切りが上手くできていても、着手が上手くできないことで跳べない児童がほとんどであった。また、踏み切りが上手くできなくても跳べてしまう児童が数名いた。着地については、バランスを崩す児童や前のめりに倒れこむ児童がいた。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

学校生活や授業でのグループ活動の様子から、本学級の児童は話し合いをすることができる児童が多い。グループでの話し合いでは、自分の意見を伝えたり、相手の意見を聞いたりすることができる。しかし、分からないことや自信がないことに対しては、黙ってしまうこともあり、話し合いが進まないこともある。これまでの学習で友達の良い動きを見つける場面では、事前に見る視点をしっかりと伝えることで、良い動きを見つけることができる児童が半数以上いた。1学期に行ったマットを使った運動遊びでは、グループで動きを見合い、考えたことを互いに伝え合うことができた。そこでは、どうするとよりよいかを自発的に考え、伝えることができる児童もいた。

(3) 学びに向かう力, 人間性

【体育に関する意識調査より】





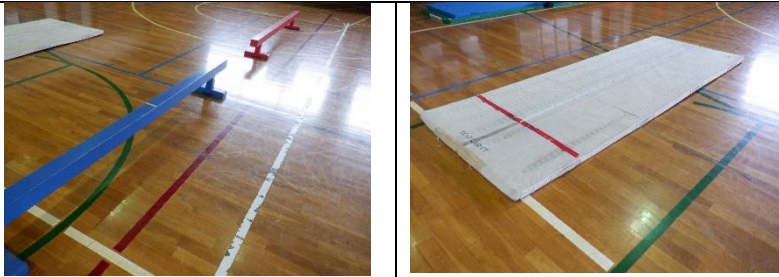
事前に実施した意識調査を行った結果から、本学級の児童の多くは体育が好きだということがわかる。跳び箱遊びに関しては、「はい」と回答した児童が64%と体育全般と比べて低かった。さらに、「自信はありますか」という質問に対しては、さらに低くなり、「はい」と回答した児童は50%であった。体育は好きだけれども、跳び箱遊びになると好きだと言えなくなる理由として、「怖いから」や「痛いから」、「できないものがあるから」という理由が挙げられた。これまでの体育の学習を通して、跳び箱遊びに限らず、他の器械運動や水泳学習にも同じことが言えると感じている。一方で、「跳び箱遊びは好きですか。」という質問に対して「はい」と答えた理由には、「いろいろできるから」や「楽しいから」、「たくさん動けるから」というものが多かった。このことから、誰でも楽しく行うことができ、できたと自信が持てるような場や設定を用意し、跳び箱遊びが好きと思えるようにしていきたい。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

児童の実態から、本単元では「踏み切り」「着手」「着地」の3つの視点に絞って指導を行い、それぞれの動きを身に付けさせたい。本単元の動きを身に付けさせる際に「楽しくやっていたら、できちゃった」をテーマにする。また、幅広い動きを身に付けさせることも重視していく。その実現のために、4つの場を用意し、ローテーション運動と場の選択の機会を与えるようにする。場の内容としては、誰もが達成でき、楽しいと思えるようなものにする事で、恐怖心や抵抗感を軽減させる。また、運動量確保のためにも少人数である3~4人グループをつくり、活動に取り組ませる。

場	○内容 ・留意点 ☆視点
<p>【とん!ぴょん!】じゃがいも王子エリア</p> 	<p>○支持で跳び乗り, 跳び下り ・うさぎ跳びから跳び乗りに移行することで, 支持を意識させる。 ☆踏み切り, 着手, 着地</p>

<p>【ばん！ぐーん！】おにく王子エリア</p> 	<p>○支持でステージに跳び乗り 両足での跳び下り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・高さがあることで、腕に（支持）にかかる負荷を高めて、押し出す力を身に付けさせる。 ・高いと感じる児童用に、踏切板ではなく、高さのある跳び箱も用意する。 <p>☆着手，着地</p>
<p>【ぐーい！ぐーい！】にんじん王子エリア</p> 	<p>○支持でまたぎ乗り，またぎ下り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱を2つつなぐことで、支持による体重移動を意識させる。また、それが開脚跳びにつながることを意識させるために跳び箱が1つの場も設置する。 <p>☆踏み切り，着手</p>
<p>【ぼーん！ざくっ！】たまねぎ王子エリア</p> 	<p>○川跳び，平均台で横跳びこし</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腕で支えている感覚を持たせるように，腰をしっかりと上げることを意識させる。 <p>☆着手，着地</p>

上記のように、場を4つ用意してそれぞれの動きを身に付けさせるようにする。場の名前の頭に擬音語を付けることで、自然と擬音語を用いて動きを行うことができるようにする。教師の言葉かけも擬音語や擬態語を多く用いることで、児童同士で伝え合う時も擬音語や擬態語が自然と出てくるようにする。難易度も全員が楽しめるようなものに設定した。ただし、無造作に行うものになってしまうように、時間ごとに行うポイントを伝え、動きを明確にして意識させることで正確な動きをより身に付けやすくする。これらを単元を通して、教師が意識的に行っていくことで、「楽しくやっていたら、できちゃった」を実現させていく。

(2) 思考力，判断力，表現力等

今回の大きなテーマとして「楽しくやっていたら，できちゃった」がある。「できるからやる」や「できないからやらない」では，跳び箱運動に対しての抵抗感が強まる可能性がある。本単元では，ストーリーを重視し，「どの材料がほしいからこれをやる」という思考，判断をさせて，楽しさを感じながら取り組むことができるようにする。そこで場には，全員ができそうなものと，難易度が高いものの2つを設定する。すべての場に取り組みせ，自分ができた課題を振り返ることで，自分の得意な動きとより得意な動きがあることに自然と気づけるようにする。仲間と考えを伝え合うことが楽しいと感じる児童が多いことから，互いに見合っって伝え合う機会を与える。他者を見て伝えることで，動きのポイントに自然と気づくようにするとともに，考えを整理できるようにする。そのために，本時まで，それぞれの場のポイントを教師から伝えておくことで，児童から自発的に言葉が出てくるようにする。

(3) 学びに向かう力，人間性

事前に行ったアンケート結果から，体育に対しては「楽しい」という考えを持っている。また，体を動かすことが好きと答えた児童は89%もいた。一方で跳び箱に対しては，「怖い」や「痛い」，「できない」など否定的な考えを持っている児童がいる。2年生での跳び箱を使った運動遊びでは，行い方を知るとともに楽しさを感じさせることが重要だと考える。本単元をやり終えたときに，全員が「楽しかった，またやりたい」と思えるような授業にしたい。そのために，場の工夫とストーリーの内容を吟味した。場の内容は，活動量が多く，誰でも行えるものにした。さらに，グループで協力しながらできるようにすることで不安感を解消する。そして，課題をクリアすることで，材料を獲得できるストーリーを設けることでより意欲を高めていく。そこに身近なものであるカレーをテーマにしたストーリーを乗せることで，わ

くわく感を高めるとともに抵抗感を下げる効果を期待したい。ストーリーの内容は下記のものとする。

本単元のわくわくストーリー

- ・2年2組のみんながカレー島にたどり着く。
- ・そこにお腹を空かせた少年がいるので、カレーを作って助けてあげることにした。
- ・カレー島では、「おきて」を守らなくてはならないことを知る。
- ・カレーの材料をゲットするためのトレーニングを始める。
- ・王子たちが納得できる動きを見せて、材料をゲットする。
- ・足りない材料を考えてさらにゲットする。
- ・集めた材料で、自分だけのおいしいカレーを作って、少年にプレゼントする。

5 研究主題との関わり

自己の目標に向け、主体的に体力の向上に努める児童の育成

～体育学習や家庭との連携を通した手立ての実践～

仮説① 学年や学級の実態を把握し、それに応じた授業づくりを実施することで児童の総合的な体力の向上を図れるのではないか。

手立て1 恐怖心や抵抗感を和らげるために、経験差に関わらず、すべての児童が楽しめる場やルールを設定する。

手立て2 やってみたいと思えるように、授業の設定づくりを身近なもので行う。

手立て3 児童に意識させるポイントを3つに絞って活動に取り組ませる。

仮説② 新体力テストの結果をとらえ、家庭と連携した運動機会の充実を図れば、児童の体力が向上するのではないか。

手立て1 体育カードの持ち帰りを行い、学習した内容やこれから学習する内容を家庭で話題にする。

手立て2 運動の様子を Chromebook で撮影し、家庭で見てもらい、アドバイスをもらうことで動作の習得を目指す。

6 単元の目標

- (1) 跳び箱を使った運動遊びの楽しさに触れ、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するなどして遊ぶことができるようにする。〈知識及び技能〉
- (2) 跳び箱を使っ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ことができるようにする。〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。〈学びに向かう力、人間性等〉

7 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跳び箱を使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知っている。	①友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①安全に気をつけて準備・片付けをしている。
②跳び箱を使って支持で跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。	②動きに合った擬音語・擬態語を表現している。	②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。
	③自分の力に合った動きを選び、取り組んでいる。	③順番やきまりを守り誰とでも仲良くしようとしている。

8 単元計画

(1) 領域（器械・器具を使っての運動遊び、器械運動）の取り上げ方

運動／学年	1年生	2年生	3年生	4年生	5年生	6年生
マットを使った運動遊び	7時間	7時間				
鉄棒を使った運動遊び	5時間	5時間				
跳び箱を使った運動遊び	8時間	8時間				
マット運動			7時間	7時間	7時間	7時間
鉄棒運動			7時間	7時間	6時間	6時間
跳び箱運動			7時間	7時間	7時間	7時間

(2) 領域の内容(跳び箱を使った運動遊び, 跳び箱運動)と目指す動き

学年	内 容	目指す動き
1	跳び箱を使った運動遊び	・跳び乗りや跳び下りをする事。 ・支持でまたぎ乗り・またぎ下り, 支持で跳び乗り・跳び下りをする事。 ・馬跳び, タイヤ跳びをする事。
2		
3	跳び箱運動	・助走から両足で踏み切り, 足を左右に開いて着手し, 跳び越えて着地すること。(開脚跳び) ・助走から両足で踏み切り, 腰の位置を高く保って着手し, 前方に回転して着地すること。(台上前転)
4		
5		・助走から両足で踏み切って着手し, 足をかかえ込んで跳び越し着地すること。(かかえ込み跳び) ・台上前転を行うように回転し, 背中が跳び箱について腕と腰を伸ばして体を反らせながらはね起きること。(首はね跳び) ・助走から両足で強く踏み切り, 足を伸ばしたまま腰の位置を高く保って着手し, 前方に回転して着地すること。(伸膝台上前転)
6		

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 6/8時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8	
ねらい	カレー島のおきてを知り、安全に楽しくトレーニングを行おう。	きまりを守って、ゲットトレーニングをしよう。	動きを言葉で表そう。	エリアにあった跳び方をレベルアップさせよう。	友達のいいところを見つけて、伝え合おう。	自分の力に合った動きを選んで、やってみよう。	より伸ばしたい動きを選んで、やってみよう。	友達と自分だけのカレーを見せ合おう。	
指導の内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 準備・片付けの仕方 試しの運動 	<ul style="list-style-type: none"> 補強運動の仕方 ゲットトレーニングの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 場の動き 擬音語・擬態語 	<ul style="list-style-type: none"> 支持でまたぎ乗り、またぎ下り 支持で跳び乗り、跳び下り 平均台で横跳びこし ステージ跳び乗り 	<ul style="list-style-type: none"> 見るポイント 伝え方 	<ul style="list-style-type: none"> それぞれのエリアのポイント 	<ul style="list-style-type: none"> 動きを見合うポイント 場の選び方 	<ul style="list-style-type: none"> カレーの見せ合い方 	
学習過程	<p>●オリエンテーション 1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 学習の流れを知る。 3 準備運動・補強運動をする。 4 用具の準備の仕方や運動の約束を知る。 5 試しの運動をする。 6 用具の片付け方を知り、行う。 7 本時の振り返りをワークシートに記入する。 8 整理運動をする。 9 挨拶をする。</p>								
	<p>1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動・補強ストレッチ・補強運動をする。 3 場の準備・安全確認をする。 4 本時のねらいの確認をする。・前時を想起し、本時のねらいを提示する。 5 ゲットトレーニングをする。(ローテーション運動) 6 ゲットトレーニングの仕方を知る。 ・エリアごとの行い方や決まりを知る。 【きまり】 ・合図をしてから行う。 ・順番を守る。 ・用具の整備を行う。 ※Chromebook でトレーニングの様子を撮影する。 7 用具の片付けをする。 8 本時の振り返りとまとめを行う。 9 整理運動をする。 10 挨拶をする。</p>								
指導計画	知・技			①				②	
	思・判・表態	①	③	②		①	③	③	
	方法	観察 学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
	場面	4, 7	5, 6	6, 8	5, 6, 8	6, 8	6, 8	6, 8	6, 8

9 本時の学習と指導（6／8時）

(1) ねらい













- ・自分の力に合った動きを選び、取り組むことができるようにする。

〈思考力・判断力・表現力等〉

(2) 準備

- ・跳び箱・マット・踏切板・ケンステップ・エバーマット・かご・ストップウォッチ

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）								
導入 13分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。	○素早く集合・整列できるように声かけをし、気持ちよく学習が始められるようにする。 ○怪我の防止のために集中し、静かな状態で行うよう声をかける。 ○テンポよく行い、授業の導入で心地よさを味わわせるようにする。 ○安全に配慮し、仲間と協力して準備ができていないかを確認する。必要に応じて声かけを行う。								
	2 準備運動・補強ストレッチ (首、手首、手指)・補強運動をする。 (1) かえる倒立 (2) かえるの足打ち (3) 馬跳び									
	3 場の準備・安全確認をする。									
展開 22分	4 本時のねらいを確認する。	○これまでの学習でのポイントを意識できるようにする。								
	じぶんの力にあつたうごきをえらんで、やってみよう。									
	5 ゲットトレーニングを行う。	○擬音語・擬態語を積極的に使うようにする。								
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">【とん!びょん!】 じゃがいも王子エリア</td> <td style="width: 50%;">【ぼん!ぐーん!】 おにく王子エリア</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【ぐーい!ぐーい!】 にんじん王子エリア</td> <td>【ぼーん!ざくっ!】 たまねぎ王子エリア</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	【とん!びょん!】 じゃがいも王子エリア	【ぼん!ぐーん!】 おにく王子エリア			【ぐーい!ぐーい!】 にんじん王子エリア	【ぼーん!ざくっ!】 たまねぎ王子エリア			○慣れによる事故が起きないように声かけを行う。 ○意識的に肯定的な声かけを行う。 ○グループの仲間に対して、称賛しているようなグループがあれば積極的に評価していく。
	【とん!びょん!】 じゃがいも王子エリア	【ぼん!ぐーん!】 おにく王子エリア								
										
	【ぐーい!ぐーい!】 にんじん王子エリア	【ぼーん!ざくっ!】 たまねぎ王子エリア								
										
6 それぞれの場の動きを知る。 ・難易度を2つ設定する。	○意欲が高まるようにストーリーを重視する。 ○前時を想起し、それぞれの場のポイントを意識する。 ○動きに対して、苦手意識が出ないようにできなくても挑戦するだけでも大丈夫だということを伝える。									
7 取り組みたいエリアの順番と難易度を考える。	○全員ができそうな動きと、難易度が高い動きを設定する。									
8 エリアの動きに取り組む。	○グループで動きを見合って、伝えるようにする。 ○全ての場に取り組み、難易度を選択できるようにする。									
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>1 セットの内容 ①難易度を選ぶ。 ②取り組む。 ③できたものをカードに記入する。 1セット×4</td> </tr> </table>	1 セットの内容 ①難易度を選ぶ。 ②取り組む。 ③できたものをカードに記入する。 1セット×4	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">◆自分の力に合った動きを選び、取り組んでいる。 (観察・学習カード) (思考・判断・表現)</td> </tr> </table> <p>△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て ・動きに対して不安を感じ、取り組めない児童に対しては、できそうなものから選ぶことを伝える。 ◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿 ・自分の動きに力にあつた動きを選んでいる。</p>	◆自分の力に合った動きを選び、取り組んでいる。 (観察・学習カード) (思考・判断・表現)							
1 セットの内容 ①難易度を選ぶ。 ②取り組む。 ③できたものをカードに記入する。 1セット×4										
◆自分の力に合った動きを選び、取り組んでいる。 (観察・学習カード) (思考・判断・表現)										
整理 10分	9 用具の片付けをする。	○仲間と協力しながら、安全に気を付けて片付けさせる。 ○学習カードに振り返りを記入する。 ○素早く整列し、元気よく挨拶できるようにする。								
	10 本時の振り返りとまとめを行う。									
	11 整理運動をする。									
	12 次時の予告、挨拶をする。									

