

1 単元名 跳の運動遊び

2 運動の特性

(1) 一般的特性

跳の運動遊びは、助走をつけて前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることが楽しい運動遊びである。

(2) 児童の実態 ～省略～

【考察】

A「知識及び技能」について

ジャンピングタッチの場では、「助走を付けて片足で踏み切って跳んでみよう。」と声を掛けて実態調査をしたが、片足で踏み切ろうと意識するあまり姿勢を崩してしまう児童や、助走を付けたものの止まって両足で踏み切っている児童が半数程度いた。また、身長から届いた高さを引いた差は25 cm～68 cmと大きな差が見られた。児童に助走を付けて跳ぶことの楽しさや高く跳べたときの爽快感を味わわせることができるよう、児童の興味を引き付ける用具や、助走を付けて強く踏み切ることができる場を工夫したい。

ケンパーの場では、多くの児童がリズムよく跳ぶことができたものの、途中でリズムが崩れたり、片足のところを両足で跳んだりする児童もいた。連続して跳ぶことの楽しさを味わわせることができるよう、リズムよく跳んでいる児童を褒めたり、手拍子や掛け声でリズム伴奏をしたりしていきたい。

ターゲット跳びの場では、遠くに跳ぼうと力強く踏み切っている姿が見られた。助走を付けて踏み切って跳ぶ遊び方は、児童にとって楽しいものであることがわかった。しかし、遠くの的を狙うと、手やおしりを着いて着地する児童や、的からずれてしまう児童が多くなった。安全に遊びを楽しむために、両足で柔らかく着地できるような場や行い方を工夫していきたい。

B「思考力、判断力、表現力等」について

友達と仲良く学習することができるか、という質問に対しては「できる」と答えている児童が多い。日頃の様子からも、誰とでも分け隔てなく関わっている様子が見られる。しかし、友達の良いところを見つけてまねしたり、楽しかった遊びを伝えたりすることができるか、という質問に対しては「できない」と答える児童が増える。また、遊びたい場を自分で選ぶことができるか、という質問に対しても、「できない」と答える児童が多く、これまでに取り組んだマットを使った運動遊びの学習でもそのような姿が見られた。

そこで、本単元では「自分で遊び方を選んだり、友達の遊び方をまねして工夫を考えたりすること」ができるよう指導していきたい。学習過程において、いろいろな場や跳び方をじっくり楽しんで、自分なりの楽しい遊び方を見付けることができる学級体育の時間と、多くの友達の工夫を知り、新しい遊び方に気付くことができる学年体育の時間を適切に配置することで、思考力、判断力、表現力を育てていきたい。

C「学び向かう力、人間性等」について

児童の多くが体育学習が好きで、休み時間もほぼ全員が外遊びをしている。鬼遊びや固定遊具を使った運動遊びをする児童が多いが、ケンケンパ等の跳び方を幼稚園や保育園で経験している児童が多く、跳の運動遊びをしてみたいか、という質問に対し「やってみたい」と答える児童が多い。児童は、跳の運動遊びを非常に楽しみにしていることから、様々な跳び方を経験できる場を用意し、跳ぶことの楽しさや遊び方を工夫する楽しさを味わわせていきたい。また、「疲れるから」という理由で、学習に意欲的でない児童がいるので、体を動かすことを心地よいもの、楽しいものとして捉えられるような声を掛け、励ましていきたい。

3 研究主題と研究の視点

(1) 市教研体育部会の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点と学習の手立て

視点1 子どもの実態を的確に把握するとともに、運動の特性と指導内容を明確にした上で学習過程や学習活動を工夫し、ねらいを明らかにすることで主体的に子どもたちが学習意欲や課題をもって取り組めるようにする。

○学習過程の工夫

本校の体育学習では、学年で指導のポイントや単元ごとの約束を共通理解して学習に臨めるように、単元の1時間目を学年で進めている。4月から1年生はすべての単元を学年で行ってきた。マットを使った運動遊びや水遊びなどで、友達の動きを真似したり見つけたりして動きが広がったり、担任を場ごとに役割分担し、多くの場で遊びに取り組めるようにしたりし、一人一人に応じた支援や言葉掛けができるように学習を進めている。このことでより児童が運動の楽しさや喜びを味わえていると感じる。しかし、運動量が単学級よりも減ってしまったり、全体での共通理解に時間がかかったりとデメリットもあった。そこで本単元では、学年で行う時間と学級で行う時間を作る。

時間	内容
1 (学年)	オリエンテーション
2～4 (学級)	場でいろいろな跳び方をしたり、用具や遊ぶ人数を工夫したり競走したりして楽しむ
5 (学年)	とびっこ交流会をしよう
6 (学級)	学年交流会で体験した遊びや、場や用具、人数を工夫して楽しむ

学年で行う時間

- ・ **1時間目のオリエンテーション**…全体に単元のめあてを伝えることや、それぞれの場の遊び方をわかるようにする。※時間で区切って全ての場を回り、体験する。
- ・ **5時間目**…他クラスの友達が工夫した場で一緒に遊び、場や用具等の広がりを通して子どもがより遊び方を充実できるようにする。
※各クラス10分程度紹介する時間を取り、工夫した場を一緒に遊ぶ。

学級で行う時間

- ・ **2～4時間目**…児童がそれぞれの場をじっくりと楽しみ、少しずつ人数を増やしたり、用具を工夫して遊びや動きを広げたりすることができるようにする。
- ・ **6時間目**…5時間目のとびっこ交流会で友達と遊んだ場を自分で作って遊んでみたり、もう一度自分で工夫した場をじっくりと楽しんだりすることができるようにする。

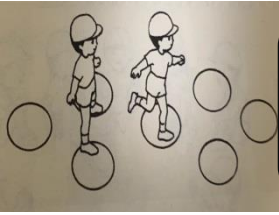
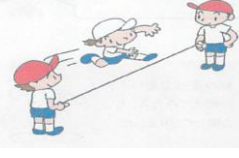
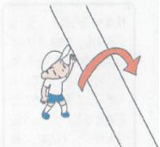

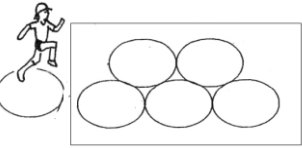
視点2 一人一人のよさを伸ばし、かかわりを通して運動の特性に触れる楽しさを実感する手立てを工夫する。

○場の工夫

児童は跳の運動遊びを楽しみにしている。しかし実態調査では、高く跳ぶことに慣れていない児童や、自分の跳べる高さや距離よりも障害を高くしてしまい、リズムよく跳べなかった姿が見られた。そこで、やさしい用具や場、遊ぶ場を複数用意することで跳ぶことが楽しいと感じさせたい。

また、あまり意欲的でない児童もいるので、友達と競争したり一緒に跳んでみたり、場や用具を工夫したりして楽しみながら跳の運動遊びに取り組めるように声を掛けて励ましていきたい。

◎場・予想される動き・手立て(□の中)

<p>①ケンパーの場 …片足や両足で連続して前方に跳ぶ</p>  <p>・リズムを自分や友達がいながら跳ぶ。 ・ゲーとパーがわかりやすい目印を置く。</p>	<p>②ゴム跳びの場 …片足や両足で連続して上方に跳ぶ …助走をつけて踏み切って上方に跳ぶ</p>  <p>・低い高さから徐々に挑戦する。 ・「1.2の3」など跳ぶ時のリズムを決める。</p>
<p>③川跳びの場 …助走をつけて踏み切って前方に跳ぶ</p>  <p>・初めはまっすぐな川を用意して跳ぶ。</p>	<p>④ジャンピングタッチの場 …助走をつけて踏み切って上方に跳ぶ</p>  <p>・「1.2の3」など跳ぶ時のリズムを決める。 ・低い高さから徐々に挑戦する。</p>
<p>⑤ターゲット跳びの場 …助走をつけて踏み切って前方に跳ぶ</p>  <p>・「1.2の3」など跳ぶ時のリズムを決める。 ・着地にもボーナス得点をつけ着地も意識できるようにする。</p>	<p>◎共通して予想される遊び方の工夫(例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と高さや距離を競ったり、一緒に跳び越したり、助走を付けて踏み切ったりする。 ・跳ぶ高さや距離を工夫したり、用具の置き方を変えて、跳び方を工夫したりする。

4 学習のねらい

○跳の運動遊びの仕方を知り、助走を付けて踏み切り、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができるようにする。 **【知識及び技能】**

○自分で遊び方を選んだり、友達のよい動きを見付け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】

○跳の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守ったり、場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】

5 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
単元の評価規準	○跳の運動遊びの行い方を知り、助走を付けて踏み切り前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。	○自分で遊び方を選んだり、友達のよい動きを見付けたり考えたりすることができる。	○順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動したり、場の安全に気を付けてりして跳びっこ遊びに進んで取り組もうとしている。
学習活動に即した評価規準	①跳の運動遊びの行い方を知っている。 ②助走を付けて踏み切り、前方や上方に跳ぶことができる。 ③片足や両足で連続して前方や上方に跳ぶことができる。	①遊びたい場を自分で選んでいる。 ②遊び方を工夫して遊んでいる。 ③工夫した場の遊び方を友達に伝えている。	①跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、友達と仲良く運動しようとしている。 ③場や用具の準備や片付けを友達と協力している。 ④跳の運動遊びの場の安全に気を付けている。

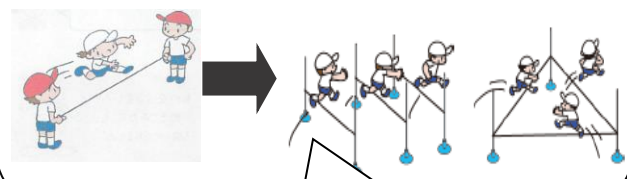
6 学習過程（本時4/6）

	1（学年）	2（学級）	3（学級）	④（学級）	5（学年）	6（学級）
0 ↓ 45	オリエンテーション ○とびっこ遊びの進め方について知る。 ○場の特徴を知りながら遊ぶ。	《ねらい》とびっこあそびを たのしもう！				
		○場でいろいろな跳び方をしたり、用具や遊ぶ人数を工夫したり競走したりして楽しむ	○とびっこ交流会をしよう。	○紹介してもらった場や、自分で工夫した場で遊ぶ。 ○まとめ		
知・技		①	③			②
思・判・表			①	①②	③	②
主体的	①②	③			④	

7 学習活動と支援

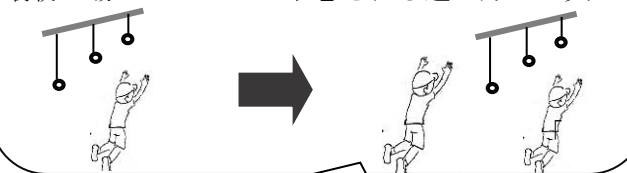
はじめ	1 オリエンテーション ○学習のねらいや学習過程を理解し、学習の進め方に見通しをもつ。 ○場の準備や片付け方について知る。 ○跳びっこ遊びの行い方、ルールやマナーについて理解する。	
学年	○学習カードの書き方、使い方を理解する。 ○試しの跳びっこ遊びを行う。	
体育	・ゴム跳びの場・ケンパーの場 T1 ・川跳びの場・ターゲット跳びの場 T2 ・ジャンピングタッチの場 T3 ◇跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。（主体的①） ◇順番やきまりを守り、友達と仲良く運動しようとしている。（主体的②）	
	学習活動と内容	教師の支援と評価（◇）
なか	1 学習の場づくりをする。 2 準備運動をする。	○協力して安全に準備ができるよう声を掛ける。 ○太鼓等でリズムを取りながらいろいろな跳び方を取り入れて行う。できない児童には、一緒に跳んだり、声を掛けたりする。
2 ・ 3 ・ 4 時 間 目	3 学習のめあてと進め方の確認をする。	
学 級 体 育	ねらい とびっこあそびを たのしもう！ 4 いろいろな場で跳びっこ遊びをする。	○両足だけ、片足だけで跳んでいる児童には跳び方を変えてみようとして声を掛け、いろいろな跳び方を経験できるようにする。 ○ルールやマナーを守って取り組むよう確認する。 ○活動に応じて適宜児童を集め、確認事項や動きの共有を行う。

「ゴム跳び」…片足や両足で連続して上方に跳ぶ
 …助走をつけて踏み切って上方に跳ぶ
 最初の場 → 予想される遊び方の工夫



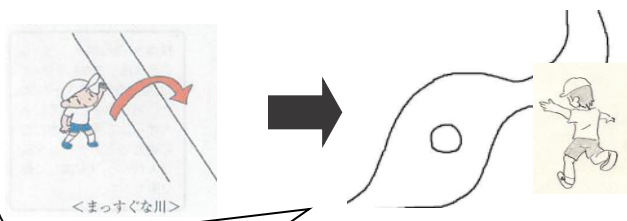
高さや形を変えて跳ぶ。

「ジャンピングタッチ」
 …助走をつけて踏み切って上方に跳ぶ
 最初の場 → 予想される遊び方の工夫



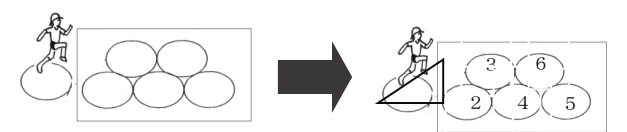
友達と跳ぶ高さを競争する。

「川跳び」
 …助走をつけて踏み切って前方に跳ぶ
 最初の場 → 予想される遊び方の工夫



形を変えたり、川の中に島を作ったりする。

「ターゲット跳び」
 …助走をつけて踏み切って前方に跳ぶ
 最初の場 → 予想される遊び方の工夫



友達と跳んだ距離を競争する。

「ゴム跳び」

- 助走の勢いを生かして跳んでいる児童を称賛する。
- 上手に跳ぶことのできない児童に対しては、低い場所やゴム跳びの数を少なくして挑戦してみようなどと声を掛ける。
- 友達と競争したり、置き方や間隔、高さを変えて遊んでいたりしている児童を称賛し、ほかの児童への手本とする。

ジャンピングタッチ

- 助走の勢いを生かして跳んでいる児童を称賛する。
- 膝を曲げてふわっと着地するよう声を掛ける。
- 友達と競争したり、的の高さを変えたり、遊び方を工夫してみようと声を掛ける。
- 無理な高さにして危険な児童に対しては声を掛け、低い場から少しずつレベルアップしていこうと伝える。

「川跳び」

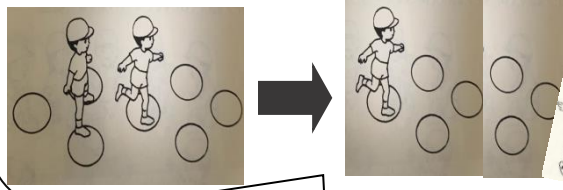
- 思い切り踏み切り、前方に跳ぶと良いことを助言する。
- 膝を曲げてふわっと着地するよう声を掛ける。
- リズムよく跳んでいたたり、友達と合わせて跳んでいたたり、川の幅を変えて跳んでいたたり工夫している児童を褒め、ほかの児童への手本とする。
- 助走を生かして、思い切り踏み切っている児童を褒め、もっと遠くへ跳びたいという思いをもたせる声掛けをする。

「ターゲット跳び」

- 思い切り踏み切り、前方に跳ぶと良いことを助言する。
- 膝を曲げてふわっと着地するよう声を掛ける。また輪の中にピタッと着地できたら、ボーナスポイントを獲得できるなど、着地を意識できる工夫をする。
- 上手に跳ぶことのできない児童に対しては、一緒に跳んでみたり、やさしい場を用意したりする。
- 友達とどちらが遠くに跳べるか競争したり、点数を競ったりしても楽しめることを紹介する。

ケンパー跳び

…片足や両足で連続して前方に跳ぶ
 最初の間 → 予想される遊び方の工夫



ケンステップの置き方を変える。

- 5 学習の振り返りをする。
 - ・ペアを作り友達に今日の楽しかった遊び方を伝え合う。
 - ・学習カードに楽しかったことを書き、発表する。
- 6 後片付けをする。

ケンパー跳び

- リズムよく跳んでいる児童を褒め、全体に広める。
- リズムよく跳ぶことが得意ではない児童には、リズムを口で言いながら跳んでみようなどと声を掛ける。
- 同じ色の輪だけ跳んでいる児童や、友達と競争して跳んでいる児童見つけ、全体に広める。
- 速さを意識してケンステップからはみ出さないように、リズムを意識する声掛けをする。
- ◇跳の運動遊びの行い方を知っている。(知・技①)
- ◇片足や両足で連続して前方や上方に跳ぶことができる。(知・技③)
- ◇遊びたい場を自分で選んでいる。(思・判・表①)
- ◇遊び方を工夫して遊んでいる。(思・判・表②)
- ◇場や用具の準備や片付けを友達と協力している。(主体的③)
- 上手な跳び方ができていた児童を褒めたり、今日の感想を発表させて、次時の意欲付けを図る。
- 協力して後片付けできるよう声を掛ける。

な
か
5
時
間
目

- 1 学習の場づくりをする。
- 2 準備運動をする。
- 3 学習のめあてと進め方の確認をする。

- 太鼓等でリズムを取りながらいろいろな跳び方を取り入れて行う。T1
- できない児童には、一緒に跳んだり、声を掛けたりする。T2、T3

ねらい とびっこあそびを たのしもう！

学
年
体
育

- 4 工夫した場を他のクラスの友達に紹介する。
 - ・1組→2組→3組の順に工夫した場を見せて一緒に遊ぶ。
 - ・各クラス10分程度で、一緒に遊ぶ。

- 友達が作った場や跳び方を否定しないことを伝える。T1
- 紹介してもらった場や跳び方で楽しく活動している児童を称賛する。T1～T3
- 友達とかかわれない児童には、声を掛け仲間に入れるきっかけをつくる。T1～T3
 - ・ゴム跳びの場・ケンパーの場 T1
 - ・川跳びの場・ターゲット跳びの場 T2
 - ・ジャンピングタッチの場 T3
- ◇工夫した場を友達に伝えている。(思・判・表③)
- ◇跳の運動遊びの場の安全に気を付けている。(主体的④)



	<p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアを作り友達に今日の楽しかった遊び方を伝え合う。 ・学習カードに楽しかったことや次時で遊びたい場を書き、発表する。 <p>6 後片付けをする。</p>	<p>○上手な跳び方ができていた児童を褒めたり、今日の感想を発表したりして、次時の意欲付けを図る。 T1～T3</p> <p>○協力して後片付けできるよう声を掛ける。T1～T3</p>
<p>な か 6 時 間 目 学 級 体 育</p>	<p>1 学習の場づくりをする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 学習のめあてと進め方の確認をする。</p> <div data-bbox="450 768 1139 813" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ねらい とびっこあそびを たのしもう！ </div> <p>4 いろいろな場で跳びっこ遊びをする。</p> <div data-bbox="159 884 523 996" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> A君と一緒に跳んだ遊び方楽しかったから、今日も遊ぼう！ </div> <div data-bbox="194 1048 352 1193"> </div> <div data-bbox="555 884 805 1019" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ぼくの作った遊び方が楽しかったから、最後までこの遊び方で遊ぶぞ！ </div> <div data-bbox="507 1048 778 1216"> </div> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアを作り友達に今日の楽しかった遊び方を伝え合う。 ・学習カードに楽しかったことを書き、発表する。 <p>6 後片付けをする。</p>	<p>○協力して安全に準備ができるよう声を掛ける。</p> <p>○太鼓等でリズムを取りながらいろいろな跳び方を取り入れて行う。できない児童には、一緒に跳んだり、声を掛けたりする。</p> <p>○単元の最後であることを伝え、5時間目のとびっこ交流会で体験した遊びを真似したり、自分の工夫した場や遊び方で遊んだりして楽しく取り組もうと声を掛ける。</p> <p>○5時間目のとびっこ交流会で体験した遊びを真似して遊んでいる児童や、自分の工夫した場にこだわって最後まで活動したりしている児童を称賛する。</p> <p>○リズムよく跳んでいる児童や、助走を付けて踏み切っている児童を褒め、他の児童への手本とする。</p> <p>◇助走を付けて踏み切り、前方や上方に跳ぶことができる。 (知・技②)</p> <p>◇遊び方を工夫して遊んでいる。 (思・判・表②)</p> <p>○上手な跳び方ができていた児童を褒めたり、今までの跳の運動遊びの感想を発表したりして、学習を振り返る。</p> <p>○協力して後片付けできるよう声を掛ける。</p>
<p>ま と め</p>	<p>学習のまとめをする</p> <p>○とびっこ遊びを楽しく協力して行うことができたか。</p> <p>○安全に気を付けることはできたか。</p> <p>○自分の遊びたい場を選ぶことができたか。</p> <p>○遊び方を工夫して楽しく活動したり、友達のよい動きを見つけたりすることができたか。</p> <p>○助走をつけて踏み切り、前や上に跳ぶことや、片足や両足で続けて前や上に跳ぶことができたか。</p>	