

## 第1学年東組 体育科学習指導案

### 「高く、遠く、リズムよく わくわくコースを楽しもう

#### ～跳の運動遊び～

学習指導者 安岐 美佐子 ・ 支援員 内田 珠世

#### 1 学級（35名）の実態

##### （1）方法の習得を目指す自己調整力に関する実態

###### 〔諦めずに試行錯誤する力〕

質問紙によると、体育の授業において「失敗しても途中で投げ出さず何度も挑戦している」と答えた子供は34名で、問題や困ったことを解決するときに、工夫して解決しようとしていると答えた子供は27名、失敗したときに、他のやり方はないかなと考えていると答えた子供は26名だった。実際は、楽しいことを見付けると熱中して取り組む姿が見られる一方で、見通しがもてないことや難しいと感じたことには、やり方を変えることなく諦めてしまう姿が見られる。

##### （2）教科に関する学級の実態

体を動かして遊ぶことが好きだと答えた子供は33名いるが、走ったり跳んだりする動きについては、7名の子供が否定的に答えている。運動する際、失敗したときや難しいと感じたときに諦めてしまうと思っている子供は12名、他のやり方でやってみようと思っている子供は10名である。実際には、他のやり方自体が見付けられていなかったり、見付けていてもその自覚が無かったりする姿が見られる。自分の好きなことに没頭するが積極的に友達と関わることができていないと感じている子供が約半数見られる。

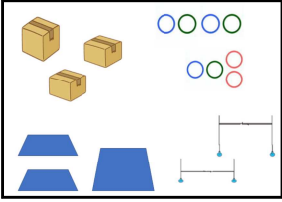
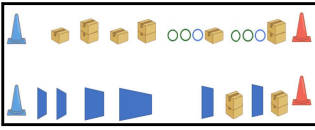
#### 習得を目指す「諦めずに試行錯誤する方法」

楽しそうな場や遊び方から取り組む

#### 2 本単元で目指す『多様な他者と共に、自ら学びを進める子供』の姿

単元の初めに、前方や上方に跳び越える場や連続して跳ぶ場、リズムよく走る場などで遊び、高さや幅などを少し変えた場にも挑戦した子供たちは、もっと楽しく遊びたいと思いを高めていく。そして、跳び越える物の高さや幅、走るリズムなどを変えたり、いろいろなコースを走ったり、友達と一緒に取り組んだりしながら、「楽しく遊べるわくわく広場を作って遊ぼう」と目標を共有し、遊び方を工夫しながらいろいろな動きを楽しもうとしていく。その際、「ここは、遠くにびよーんと思いきり跳べる所があるから楽しいな。途中にもう一つ遠くに跳べる所があっても楽しそうだからマットを付け足してみよう」「私は、連続して箱を高く跳び越えていく所が楽しかったよ。個数を増やしてもっと連続にしても楽しそう。友達と一緒に跳んでみようかな」「リズムよく跳び越えるのも楽しいね。もう一段重ねて高くしても楽しそうだね」などと、場を変えながら遊び方を工夫していく。その中で、楽しかった場やそこでどのように走ったり跳んだりすれば楽しく遊べるかも伝え合っていく。振り返り際には、友達と「僕は、高いゴムを跳び越える所が楽しかったよ。勢いをつけて跳び越えたよ。高さを少し高くして挑戦したよ」などと、楽しかった場を紹介し合う。その後、楽しい場が見付かった理由を振り返り、「シールがたくさん貼れたよ。楽しそうな場所からやったから、頑張りが続けたよ」などと、どのくらいいろいろなコースで遊んだかや工夫したかを振り返り、粘り強く取り組む方法のよさを捉えていく。このような学習を通して、子供たちは、さらに楽しく遊べる場を選んで挑戦したり、工夫しながら遊びに取り組んだりするようになるだろう。また、中学年での走り幅跳びや走り高跳びなどにも、身に付けた動きや取り組み方などを生かして取り組んでいくだろう。

### 3 単元計画と単元構成の工夫（本時 5/7）

| 次 | 学習の流れ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 単元構成の工夫                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 一 | <p><b>①② わくわく広場で遊んでみよう</b></p> <p>段ボールを跳び越える「でこぼこ山」、ゴムや棒を跳び越える「レーザー」、ワニのいるマットを跳び越える「虹色の川」、ケンステップを並べた「お花」などで遊ぶ。一人で跳んだり、友達と一緒に挑戦したりしながら何度も繰り返し遊ぶ中で、高くジャンプしたり、遠くにジャンプしたり、リズムを感じながら走ったりする動きを経験する。それぞれの場の動きを知り、もう少し高くしたい、幅を広げたい、連続で跳びたい、という思いを高める。その思いを共有し、②時間目の終わりに、「今よりもっと楽しいわくわく広場で遊びたい」と目標を設定する。</p>  <p>【①時間目の場】</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p><b>【達成意欲を高める目標共有の工夫】②⑤</b></p> <p>①時間目のわくわく広場で遊びを基に、②時間目のわくわく広場では、少し変化させた遊びを経験させる。そうすることで、遊ぶ場を工夫したり自分の楽しく遊べる場を見付けたりすることができるようにし、今よりもっと楽しいわくわく広場にして遊びたいという思いを共有し、目標を設定する。⑤時間目には、今までにコースを工夫してきた経験を基に、最後には、自分たちが見付けた楽しい所を合体させて、1年東組のわくわく広場を作って遊びたいと目標を具体的に設定する。</p> |
| 二 | <p><b>③ レベルアップしたわくわく広場で楽しく遊ぼう</b></p> <p>前の時間より、少し高さが高くなったり、幅が広くなったり、置く道具の数や置き方が変わったりした場でも遊んでいく。その中で、高さ、遠さ、速さ、リズム、連続、などの楽しさや、向きを変えたり競争したりする楽しさに気付いていく。そして、さらに、楽しく遊ぼうと意欲を高め、異なる場の道具を組み合わせたり繋いだりしようとしていく。</p> <p><b>④ わくわく広場のコースを工夫して遊ぼう</b></p> <p>前時までに経験した、高く跳んだり、遠くに跳んだり、リズムよく走ったりできる場を基に、コースを工夫していく。その際、いろいろなコースで試したり、友達の動きを見たり一緒にしたりして、楽しそうな場や遊び方から取り組み、楽しいコースを工夫するための方法を捉え、もっと楽しいコースで遊びたいという思いを高める。</p>  <p>【④時間目の場】</p> <p><b>⑤ いろいろなコースで遊んだり、工夫したりして、もっと楽しいコースで遊ぼう</b></p> <p>さらに楽しいコースで遊ぼうとコースを選んだり工夫したりしていく。その際、自分が楽しいと思ったことを自分のコースに生かしたり、生かして遊んだりする。まだまだ楽しいコースが作れそう、他のグループのお気に入りのコースも走ってみたい、などの思いをもち、最後には自分たちの見付けた楽しい所を集結したわくわく広場を作りたいと意欲を高める。</p> | <p><b>【子供が自ら選択して、学びを進める時間】⑥⑦</b></p> <p>自分のお気に入りのコースを工夫することができるようにする。その際、本時までに共有したコースを楽しくするポイントとして、前方や上方に跳ぶ高さや距離、間隔、置き方などを補助黒板に図示しておくことで、そこから選択できるようにすると共に、それぞれのコースの楽しさを意識できるようにする。さらに、前時のコースを図や写真で残しておき、変更点を記せるようにすることで、工夫したことが分かるようにする。</p>                       |
| 三 | <p><b>⑥⑦ 1年東組のパワーアップわくわく広場で遊ぼう</b></p> <p>全員が楽しいコースを作って、それをみんなで遊ぼうと目標を設定する。今までに自分が楽しいと思ったコースや友達の楽しいコースを試して、自分のコースに取り入れたり組み合わせたりしながら、さらに楽しく遊べるコースを作るなどして遊ぶ。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                     |

### 4 方法の習得の段階に合わせた手立て 【もっと楽しく！チャレンジシール】①～⑦

| 認知段階①②                                                                                                                   | 想起段階③～⑦                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>学習課題に向かって取り組む際に、「一時間、ずっと頑張りが続けるには、楽しそうな場や遊び方から組み始めよう」という方法を教示している。振り返りの際に、シールを基にどのように取り組んだか想起させ、方法のよさを捉えられるようにする。</p> | <p>「一時間、ずっと頑張りが続けるには、何から取り組みますか」と問う。必要に応じて、補助黒板の記録写真を見るよう促したり、気付いている子供たちの言葉を拾って広げる。</p> |

## 5 本時の学習

|    |                                                                           |
|----|---------------------------------------------------------------------------|
| 目標 | いろいろな場で遊んだ時に見付けた楽しさを伝え合うことを通して、走ったり跳んだりする簡単な遊びを楽しみ、さらに楽しい遊び方を選んで遊ぶことができる。 |
|----|---------------------------------------------------------------------------|

| 学習活動と手立て         |                                                         | 主な子供の意識                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
|------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 見<br>通<br>し      | 1 学習課題を確認する。                                            | <p>前の時間は、コースに置く物や場所、組み合わせなどを変えて楽しいコースを作ったよ。</p> <p>コースを少し伸ばして高く跳べるコースで楽しく遊べたな。</p> <p>遠くに跳ぶコースも楽しそうだな。</p> <p>いろいろなコースで遊んだり、工夫したりして、もっと楽しいコースで遊ぼう</p>                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|                  | 2 いろいろな場で遊んだり、コースを工夫したりしながら、楽しく遊ぶ。<br>【もっと楽しく！チャレンジシール】 | <p>違う動きを組み合わせると楽しくなっていたな。</p> <p>走って高くぴよーんと跳べる所が楽しいな。高くぴよーんと遠くにぴよーんを組み合わせているコースで遊んでみよう。</p> <p>道具を組み合わせ、跳ぶ向きが高くなったり遠くになったりしている所や跳び越えられる所も楽しいな。走って見たからシールを貼ろう。</p> <p>連続で跳ぶコースも楽しいな。ケンステップも組み合わせているコースでも遊んでみよう。</p> <p>僕は、高くぴよーんだけでなく、遠くにぴよーんも合体している所が、いろいろできて楽しかった。組み合わせよう。</p> <p>じゃあ、少し間を開けて高い山と広い川を置いてみよう。</p> <p>勢いがつけられて楽しいな。</p> <p>コースが長いほど楽しかったから、もう少し物を置いてみようかな。</p>                     |  |
| 行<br>動           |                                                         | <p>たくさんお花が並んでいるコースが楽しそうだから試してみよう。</p> <p>〇〇さんのコースで走っている友達は、ビュンビュン走っているし、なんかりズムもよさそうだな。あのコースで僕も遊んでみよう。</p> <p>一緒に跳んでみよう。道具と道具の間でトントントンと走れるとスピードが出て楽しいね。いろいろと試したから、シールがたまってきたよ。</p> <p>友達と一緒に走ったらリズムが楽しい所が分かったよ。もう一回試してみよう。</p> <p>リズムよく走れた方が、もっと遠くに跳んだり、もっと高く跳んだりできたから、道具の間は走れるように開けようかな。</p> <p>やっぱり組み合わせたコースは、いろんな方向に跳べて楽しいよね。</p> <p>もう一回遊んでみよう。</p> <p>うん。前よりよくなった。でも、もう一度、別のコースも走って来ようかな。</p> |  |
|                  | 3 本時の学習を振り返る。                                           | <p>シールがたくさん集められたよ。楽しそうなコースを見付けて遊んだり、工夫して遊ぶことができたよ。</p> <p>みんなの楽しいコースが作れたね。どのコースも楽しそうだね。次は、みんなのコースも走ってみたい。全部合体させていって、1年東組のわくわく広場にして遊ぶのも楽しそうだな。もっと楽しい所で遊べそうだね。</p>                                                                                                                                                                                                                                  |  |
| 振<br>り<br>返<br>り |                                                         | <p>高い山を越えることができるように、山と山の間を広げて、勢いがつけれるようになった場所が楽しかったな。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |
|                  |                                                         | <p>みんなの楽しいコースが作れたね。どのコースも楽しそうだね。次は、みんなのコースも走ってみたい。全部合体させていって、1年東組のわくわく広場にして遊ぶのも楽しそうだな。もっと楽しい所で遊べそうだね。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |

|    |                                                                                  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|
| 評価 | いろいろな場で遊んだり友達の遊び方を見たり一緒に試したりし、自分が選んだ場に取り組み、さらに楽しく遊べる場を選んで遊んでいる。<br>【方法：発言、様相、記述】 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|

## ～見通し～ 学習活動1

子供たちは、本時まで、楽しいコースで遊びたいと思いを膨らませて取り組んでいる。本時までに見付かった楽しかった場や取り組み方などは、補助黒板に写真と言葉で蓄積しており、振り返ることができるようにしている。



【学び方を蓄積した補助黒板の一部】

本時、課題を確認する際には、補助黒板を基に前時に作ったコースや振り返りを想起させ、本時は「いろいろなコースで遊んだり、工夫したりして、もっと楽しいコースで遊ぶ」という課題を確認できるようにする。そして、どんな楽しいコースにしたいか問うことで、「連続して高く跳べるコースで遊びたい」「前回よりリズムよく走りながら遠くに跳べるコースが楽しそう」などと表出できるようにし、見通しをもって目標に向かい続けることができるようにする。

## ～行 動～ 学習活動2 【もっと楽しく！チャレンジシール】

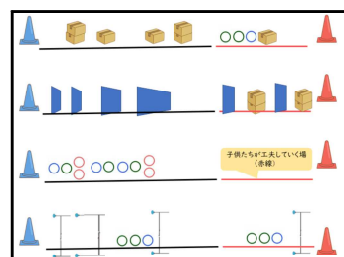
コースは、前時まで、子供たちと楽しさを共有した、高く跳ぶコースや遠くに跳ぶコース、複数のリズムを感じられるコースなどを準備しておく。子供たちは、前時に作ったコースやまだ走っていない楽しそうなコースから走ったり、楽しくなるように場を工夫したりしながら遊んでいく。楽しく遊べる場にする視点として共有した、置く物の数を変える、向きを変える、場所を変えるなどを想起させ、工夫する手がかりになるようにする。活動に入る際、補助黒板を基に、粘り強く取り組んで楽しいコースを見付けるための方法を振り返り、想起できるようにする。活動の際には、子供たちがいろいろなコースに粘り強く



【もっと楽しく！チャレンジシール】

取り組んでいるのが分かるように、遊んだコースのシールを集めながら取り組むよう促す。また、シールは、でこぼこ山（高さ）、レーザー（高さ）、虹色の川（幅）、お花（リズム）のコースで色分けしており、後で数や色を見返した際に、いろいろなコースに取り組んだことが分かるようにしている。どこに行くか悩んでいる子供に対しては、集めたシールや友達のシールを見て、「どのコースが楽しかった」「みんなはどのコースが楽しいのかな」などと問い、場を選べるよう支援を行う。支楽しいコースが見付かったか問い、まだであれば、その子供の持つシールの色を確認して、まだ行っていないコースと一緒に確認することで、別のコースにも挑戦することができるようにする。

場を工夫していく子供たちのために、元々あるコースの続きを子供たちが工夫することができるゾーンにすることで、コースを工夫しやすくする。また、自分の楽しかったコースを選んでそのコースの可変ゾーンを工夫することで、同じように楽しさを感じている友達と自分の考えたことを話しやすくしたり、自分が工夫したい所を選べるようにしたりする。支コースを作ることや楽しい場を選ぶことに戸惑う子供がいれば、シールの色や数などを基に楽しかったことを聞いたり、一緒に試したりして、その子供が感じている楽しさを引き出す。



【場の例】

## ～振り返り～ 学習活動3

楽しいコースが見付かったか全体で確認し、それぞれが見付けた場を友達に話す時間を設ける。その際、自分が思いを伝えやすい友達に、自分が見付けたコースまで行って指し示したり実際に一緒に走ってみたりして説明してよいこととする。その後、粘り強く取り組めたことをシールの色や枚数を基に確認する。取り組み方を問い、「いろいろなコースで遊んでみたり、自分のコースを工夫したりしたから楽しいコースが見付かったんだね」と価値付け、方法のよさを実感させる。最後に全体で次に行いたいことを問い、もっと楽しく遊びたい、みんなが作ったコースを合体させても楽しそうなどと、次時への意欲を高める。支個別にシールを指しながら、いろいろな場で試せていることを確認する。