

P・I・A シート

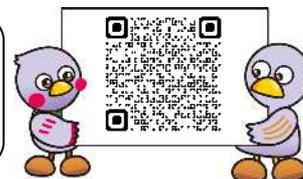
～「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 実践事例～
小学校 体育 編 ① 概要

校種・学年	小学校・第3学年	教科等	体育
単元名	遠くへジャンプ！～リズムに合わせて、1・2・3！～ (走・跳の運動・幅跳び)		
単元の目標	(1) 幅跳びの行い方を知り、短い助走からリズムよく踏み切って遠くへ跳ぶことができるようにする。 〈知識及び技能〉 (2) 幅跳びの動きのポイントが分かり、考えたことを友達と伝え合ったり、自分の課題に合った練習の場所を選んだりすることができる。 〈思考力、判断力、表現力等〉 (3) 幅跳びに進んで取り組み、きまりを守り、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することができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉		
本時のねらい	自分の課題に合った場所を選んで、練習することができるようにする。		
本時の評価規準	・自分の課題に合った練習の場を選んで練習している。 (観察)【思考・判断・表現】		

事例の概要(見どころ)

- ・「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図りながら、体育科で育成を目指す資質・能力を児童に育む授業が展開されています。単元を通して、技能のポイントを友達同士で確認できるよう、「学び合い」の活動を多く取り入れています。
- ・児童が意欲的に幅跳びに取り組めるよう、ゲーム性を取り入れ、楽しんで運動を行うことができるようにするとともに、グループでの記録の伸びを競わせることで、友達の記録向上のために、教え合ったり、励まし合ったりすることができるような授業が展開されています。
- ・児童がどのような姿・動きを目指したらいいか、どのような場を選んだらいいかをイメージしやすいように、表に示したり、動きのポイントを具体的な言葉で示したりしています。

発行：令和6年4月
埼玉県教育局南部教育事務所
<https://www.pref.saitama.lg.jp/g2201/gakkou/pia.html>

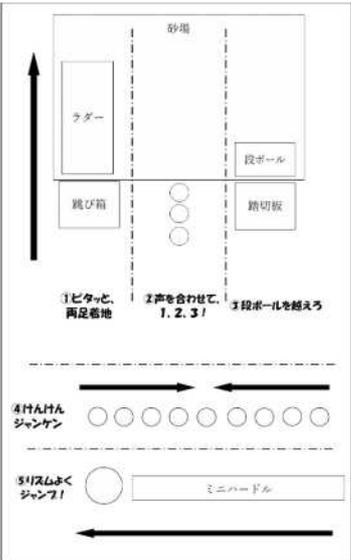


その他のP・I・Aシートはこちら ↑

P・I・A シート

～「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 実践事例～
 小学校 体育 編 ② 展開

- ねらい 自分の課題に合った場所を選んで、練習できるようにする。
- 準備 掲示資料、学習カード、踏切板、段ボール、跳び箱、ラダー、ケンステップ、フラフープ、ミニハードル、ゴム
- 展開 (5/6)

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準)
導入 10分	<p>【授業改善の視点】「学習規律を確立させ、力いっぱい運動し、思いっきり汗をかく『楽しい』体育授業」を実践し、運動好きな児童を育てていきます。</p> <p>1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 感覚づくりの運動をする。</p>  <p>①ピタッと、両足着地 ・跳び箱の上から、点数の高い遠くのマスへ跳び、両足で着地する。 ②声を合わせて、1、2、3！ ・短い助走から、1、2、3の声に合わせて踏み切って跳ぶ。 ③段ボールを越える ・手を高く振り挙げながら段ボールを跳び越え、ななめ上に高く遠くへ跳ぶ。 ④けんけんじゃんけん ・腕を振る勢いを使ってケンケンし、友だちと出会ったらじゃんけんをする。 ⑤リズムよく、ジャンプ！ ・ポイントをリズムよく走り、フラフープを目指して跳ぶ。</p>	<p>○身なりを整え、気持ちよく学習を始められるようにする。 ○健康状態を把握し、服装を整わせる。 ○一つ一つの動きを正しく丁寧に行うように声をかける。 ○グループごとに準備、片付けを協力してスムーズに行えるようにする。 ○感覚づくりの運動では、音楽をかけ、リズムよく行わせる。 ○ねらいをもって行えるように、ローテーションをした時に、その場でのポイントをチームで確認させる。</p>  <p>ポイントをチームで確認</p> <p>【授業改善の視点】感覚づくりの運動を行う際は、主運動とのつながりを理解させ、目的意識、必要感、切実感をもたせることが重要になります。</p> <p>主運動につながる運動、自己の伸びが実感できる運動を行っています。</p>  <p>ピタッと、両足着地</p>  <p>けんけんじゃんけん</p>  <p>リズムよく、ジャンプ！</p>

4 本時のねらいを確認する。

課題を把握する

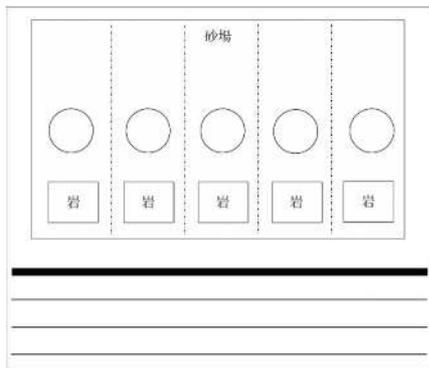
自分の課題に合った場所を選んで、練習しよう。

5 場の準備をする。

6 課題別練習を行う。

課題解決を図る

・岩跳びゲーム（両足着地）

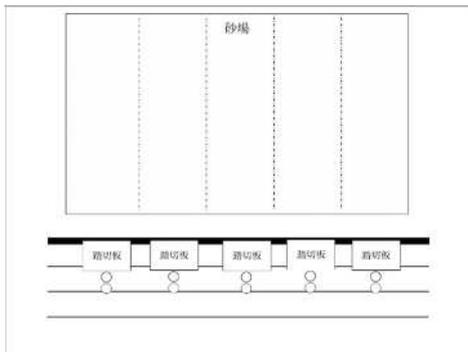


<岩跳びゲーム>

○袋の中に新聞紙を入れて作った岩を跳び越えて、フラフープの中へ両足で着地する。

レベル1	両足で着地する。
レベル2（えんじ）	膝を曲げて、両足で着地する。
レベル3（白）	おなかとももを近づけてから、両足で着地する。

・踏切りゲーム（片足踏切）



<踏切りゲーム>

○5歩助走から、1、2、3のリズムに合わせて、片足で踏み切って跳ぶ。
○踏み切り足にリストバンドを付け、踏み切り足がわかりやすいようにする。

レベル1	片足で踏み切る。
レベル2（えんじ）	決めた踏み切り足で踏み切る。
レベル3（白）	踏み切りゾーンぴったりで踏み切る。

【授業改善の視点】児童が本時の課題解決に“必要感”を感じ、自分事として取り組めるように学習課題を示します。



本時のねらいを確認

○役割分担をして準備をする。

○素早く、安全に気を付けて行わせる。

○前時までの学習でワークシートに振り返りをしたものから、自分の課題を確認し、自分の課題に合った場所を選択させる。

○人数に応じて、全部で5コースになるように場を設定する。

○コースごとに、①跳ぶ→②アドバイスするのローテーションを設定し、教え合いながらたくさん跳べるようにする。

○レベル表から、自分に合ったレベルを選ばせ、活動させる。

○レベル別に帽子の色を変え、見てほしい点を友達と共有し、見るポイントを焦点化させる。

○お互いの跳び方を見合い、良い点や改善点を伝えられるようにする。

○友達同士で、褒め合ったり、励まし合ったりするように声をかける。

本時のねらいを達成できるよう、繰り返し取り組める場や課題に応じた場（スモールステップ）の設定、達成基準の明確化がなされています。

<アドバイス例>

・岩跳びゲーム

「両足で着地できていたよ。」

「蹴った足を反対の足に引き付けると、両足で着地できるよ。」

「膝を曲げて着地できていたよ。」

「着地した瞬間に、膝を曲げるといいよ。」

「おなかとももが近づいていたよ。」

「空中で、ももをおなかに近づけるといいよ。」



レベル表



岩跳びゲーム

【授業改善の視点】効果的な「学び合い」が行われるように、気付いたことや考えたことを、言葉や動作などを用いて友達に伝える機会を適切に設定しています。

<アドバイス例>

・踏切りゲーム

「片足で踏み切っていたよ。」

「円の中に、足を1歩ずついれるといいよ。」

「踏切り足で踏み切っていたよ。」

「1歩目を踏切り足から始めるといいよ。」

「踏切りゾーンぴったりで踏み切れていたよ。」

「踏切りゾーンを超えていたから、少し後ろから始めるといいよ。」

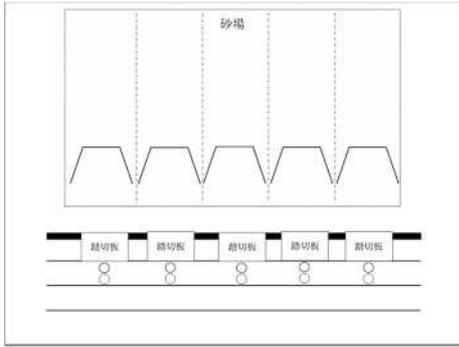
「踏切りゾーンより手前で跳んでいたから、もう少し前から始めるといいよ。」



踏切りゲーム



・ゴムタッチゲーム(ななめ上に高く跳ぶ)



<ゴムタッチゲーム>

- ゴムが胸(手)に当たるように斜め上に向かって跳ぶ。
- ななめ上の位置に、マークを掲示し、見る位置を示す。

レベル1	手をバンザイして跳ぶ。
レベル2(えんじ)	手をバンザイしながら、ななめ上にジャンプする。
レベル3(白)	バンザイした手を、振り下ろしながら跳ぶ。

<アドバイス例>

・ゴムタッチゲーム

- 「バンザイしながら跳べていたよ。」
- 「もっと手を大きく振り上げると、もっと跳べそうだよ。」
- 「バンザイした手を振り下ろして跳べていたよ。」
- 「地面を押すように、振り下ろすといいよ。」



ゴムタッチゲーム

【授業改善の視点】一人一人の児童が、本時のねらいを達成することができるように、教師が指導や助言をします。運動の行い方や動きのポイントを理解できるようにするための場面において、意図的な発問をしたり、効果的な事例を提示したりします。

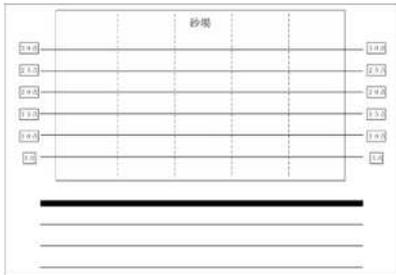
7 自分の課題に合った場所を再度選び、練習する。

新たな課題に取り組む



新たな課題の場を選択

8 チャレンジタイム(川跳びゲーム)を行う。



○その場を選んだ理由を発表させ、自分の課題に合った場所を選べるようにする。

○友達に適切なアドバイスをしている児童を称賛し、全員の意識を高める。

◆自分の課題に合った場所を選んで練習している。
(観察)【思考・判断・表現】

- ◎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
 - ・自分の課題に合った場所を選んで練習に取り組み、よりよい動きを身に付けている。
- ▲「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
 - ・ワークシートのチェック項目をもとに、自分の課題を再確認させ、場所を選択させる。

○コース別で練習したことを意識し、自己新記録を目指して取り組めるよう、声をかける。

○計測時に、隣のグループの場所に入らないよう、安全面に配慮する。

チャレンジタイムを行うことで、自己の変容に気付き、次時への動機付けを図ることができる活動を行っています。



チャレンジタイム

9 片付けをする。
10 学習のまとめをする。
・学習カードへの記入

- 素早く、安全に気を付けて行わせる。
- 本時のねらいに沿って学習を振り返り、学習カードへ振り返りを記入できるようにする。
- 全体で課題に対するまとめを行うとともに、意欲的に運動している児童を称賛し、意欲付けを図る。

8分 【授業改善の視点】本時のねらいに正対した学習の振り返りをし、本時で何を学んだのかを教師と児童で整理します。その際、児童が振り返った内容と関連付け、本時の学習活動の価値を実感できるようにしたり、次時の学びへのきっかけとなるようにしたりします。

11 次時の予告、整理運動、挨拶をする。

- ゆったりとした動作で、全体をほぐすように助言する。
- 次時の予告をし、意欲を高められるようにする。