

事例 6 協働的な学びを意識し、めあてをもって運動する児童を育成する跳び箱を使った運動遊び

- 学年 第1学年
- 单元名 とびばこジャングル! グー・チョキ・パーでたんけんだ! (跳び箱を使った運動遊び)
- 事例のポイント
 - ①遊び方の工夫の選択を増やしていくための、発問やモデリング。
 - ②单元後半において活動する場所を選択しての学習。
 - ③新たな工夫が生み出される学習形態。

ICTを活用した主な学習場面

遊び方の工夫を共有する場面

ICT活用の利点

- ①工夫した動きを、いつでも見られるようにすることで、全てのグループに共有できる。

1 单元名 とびばこジャングル! グー・チョキ・パーでたんけんだ! (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">・新しい動きができるようになったとき。・自分で遊び方を工夫できたとき。・新しい動きができた喜びを友達と分かち合えたとき。	<ul style="list-style-type: none">・何度やってもできるようにならないとき。・自分で遊び方を選択できないとき。・体の痛みや恐怖心を感じたとき。

3 児童の実態 (略)

4 指導観

(1) 知識及び技能

今回身に付けさせたい動きの「支持で跳び乗り・跳び下り」「踏み越し跳び」「支持でまたぎ乗り・またぎ下り」は、踏み切り、着手の局面においての判断が多く、動きが複雑である。児童が混同することなく取り組めるように、じゃんけんのグー・チョキ・パーに例えて身に付けさせたい動きを整理し、確実な定着につなげていきたい。また、ねらいとする3つの動きが自然と出てくるような4つの場（「川越えコース」「岩跳びコース」「丸太渡りコース」「崖越えコース」）を設定する。4つの場それぞれの跳び箱やマットに複数の線を引くことで、児童一人一人がスモールステップで学習を進め、動きの質が高められるようにする。

(2) 思考力、判断力、表現力等

单元前半では、共通の課題で学習する中、児童の様々な動きを引き出す発問やモデリングを行い、遊び方の工夫に関する選択肢を増やしていく。蓄積した選択肢を掲示物「ジャングルたんけんきろく」にまとめることで、多様な工夫を引き出す。また、单元を通して、トリオ（3人組）での学習を基本とすることで、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やすくする。单元後半の活動場所を選択する学習の際は、一人一人がもっと遊びたい場を一つ選び、それぞれの場で活動する時間「もっと楽しみタイム」を設定する。トリオではなく、遊びたい場を選んだ児童同士で工夫して遊ぶことによって、異なる考え方が組み合わせられ、

新たな工夫が生み出されるようにする。さらに、「もっと楽しみタイム」での活動の最後に ICT 端末を活用し、工夫した遊び方を撮影させる。その後の活動場所をローテーションし、その映像を見ることで、よい動きを全体に共有し、工夫の気付きへと繋げる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

跳び箱遊びが苦手な児童も進んで取り組もうと思えるように、4つの場の中にそれぞれ怖さをより軽減した場（「ミニ跳び箱」「エバーマット」等）も複数設定する。また、順番やきまりを守ったり、器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にできたりできるように、トリオでの役割分担を明確にして学習を進める。さらに、本単元では跳び箱や踏み切り板等、様々な用具を使用していくので、安全面の指導をしっかりと行っていく。そのため、第一時のオリエンテーションでは、安全に気を付けて運動している児童を積極的に称賛し、安全面の意識をもたせてから学習を進めていく。

5 単元の目標

- (1) 跳び箱を使った運動遊びの行い方を知るとともに、跳び乗りや跳び下りをしたり、両手で支持してまたぎ越したり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ることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、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〉

6 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行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②跳び乗りや跳び下りをしたり、両手で支持してまたぎ越したりするなどして遊ぶことができる。	①跳び箱を使った簡単な遊び方を選んでいる。 ②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。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③場の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。

7 単元の計画

- (1) 領域の取り上げ方 (略)
- (2) 領域の内容と目指す動き

学年	内容		目指す動き
1年	跳び箱を使った運動遊び	踏み越し跳び	片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりする。
		馬跳び	両手で支持してまたぎ越す。
2年	跳び箱を使った運動遊び	支持で跳び乗り・跳び下り	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりする。
		支持でまたぎ乗り・またぎ下り	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりする。

(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	学習の進め方を知り、安全に気を付けて運動しよう。	跳び箱ジャングルでの遊び方を確認して遊ぼう。	跳び箱ジャングルで順番やきまりを守って仲良く遊ぼう。	グー・チョキ・パーを使って跳び箱ジャングルで遊ぼう。	跳び箱ジャングルでの遊び方を確認して、仲良く遊ぼう。	もっと楽しむために、遊び方を工夫しよう。	友達のよい動きを見付けたり、伝えたりしよう。	跳び箱ジャングルマスターになって、もっと楽しもう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 安全指導 準備、片付けの仕方 試しの運動遊び 	<ul style="list-style-type: none"> 4つの場での遊び方の確認 チョキ踏み越しの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 4つの場でのきまりの確認 グー跳び乗りの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> パーまたぎ乗りの行い方 跳び箱遊びの「グー・チョキ・パー」のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> 課題選択学習の行い方やきまりの確認 ICTの使い方 	<ul style="list-style-type: none"> もっと楽しめる遊び方の選択 	<ul style="list-style-type: none"> 動きをみる視点と言葉かけの確認 	<ul style="list-style-type: none"> 進んで運動遊びに取り組む態度 ジャングルマスターについて
学習過程	1 集合・健康観察・挨拶をする。 2 準備運動をする。 3 感覚づくりの運動を行う。 4 場の設定（跳び箱ジャングル作り）をする。 ※「3、4」は、第2時以降から行う。							
	オリエンテーション 3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 4 学習の進め方を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> 1時間の流れ 用具の確認、準備 班編成 5 試しの運動遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> 安全確認の仕方 運動の行い方 6 後片付けをする。 7 本時の振り返りとまとめをする。 8 整理運動をする。 9 挨拶をする。	5 本時のねらいを確認する。 6 共通の課題で学習をする。 <ul style="list-style-type: none"> 第2時：チョキ踏み越し 第3時：グー跳び乗り 第4時：パーまたぎ乗り → 3つの動き全て <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 事例のポイント① 「どんな〇〇ができますか？」の発問から、児童の様々な動きを引き出す。また、上手に動いている児童や工夫して活動している児童を抽出し、多様な動きを全体に広める。 <hr/> 「児童から引き出したり教師から提案したりする工夫」の視点とその一例 <ul style="list-style-type: none"> またぎ回数 着地距離 着地じゃんけん 〇〇のように リズム、口伴奏に合わせる 空中局面→着地の変化（ひねりを加えての着地等） </div>		6 運動の行い方を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> 4つの場でのきまりの再確認 工夫する場の確認 ICTの使い方の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ICT活用の利点① 工夫映像を見ることや今までの経験を想起させながら、遊び方を選択するように声がけをする。 </div>	6 活動場所を選択して学習をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 事例のポイント②③ 以下の流れで行うことで、異なる考え方が組み合わせるとともに、新しい工夫が生み出されるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> I トリオ内で、もっと遊びに行きたい場に分かれる。 II それぞれもっと遊びたい場で工夫して遊ぶ時間「もっと楽しみタイム」を行う。 III 「もっと楽しみタイム」の最後1分間で、ICTを活用し自分たちの遊んでいる様子を撮影する。（場一つ、定点で） IV もとのトリオでローテーションして運動をする。 ※それぞれの活動前に、撮影した工夫映像を見る。 </div>			
評価計画	知・技	①		②	①			②
	思・判・表					①	②	
	態	③④		②	②			①
	方法	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	観察・ICT 端末
	場面	5、6、7	6、8	6、8	6、8	6、8	6、8	6、8

8 本時の学習指導（本時 6 / 8 時）

(1) ねらい

- ・跳び箱を使った簡単な遊び方を選ぶことができるようにする。〈思考力、判断力、表現力等〉

(2) 準備（略）

(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 10分	<p>1 集合・健康観察・挨拶をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 感覚づくりの運動（どうぶつケンパードンジャンけん）を行う。</p> <div data-bbox="231 672 670 963" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>どうぶつケンパー ドンジャンけん 3 たい 3</p> <p>○スタート まえに どうぶつカードをひく。 ○ひいたどうぶつに へんしんして スタート。 ○あいてと ちかづいたら からだじゃんけん ○かったらすすむ。まけたらケンパーでもどる。あいこは、どちらも ケンパーで もどる。</p> </div> <p>4 場の設定（跳び箱ジャングル作り）をする。</p>	<p>○素早く集合し、服装を整え、元気よく挨拶をして気持ちよく学習が始められるようにする。</p> <p>○健康観察を行い、体調等の様子を把握する。</p> <p>○前時に頑張った児童を称賛し、温かい雰囲気をつくる。</p> <p>○関節を意識させる準備運動を簡単に行わせる。</p> <p>○腕支持感覚や腕を支点とした体重移動、片足踏切や両足踏切等を身に付けられるように、体を大きく動かして遊んでいる児童を積極的に称賛する。</p> <p>○競争形式の遊びを取り入れて行うことにより、心と体の開放を促す。</p> <div data-bbox="694 772 1436 963" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈どうぶつケンパードンジャンけん取り組む内容〉</p> <p>1：体じゃんけん 2：ケンパー遊び（白ケンステップが「片足」、赤が「両足」） 3：動物歩き（くま、アザラシ、くも、うさぎ、シャクトリムシ等）</p> </div> <p>○素早く、安全に準備ができるように積極的に声がけをする。</p>																		
展開 27分	<p>5 本時のねらいを確認する。</p> <div data-bbox="231 1176 1436 1254" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;"> <p>もっと楽しむために、遊び方を工夫しよう。</p> </div> <div data-bbox="231 1265 1133 1489" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>〈児童から取り上げる「楽しい遊び方」の例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何回でまたぎ越してゴールできるかで友達と競って遊んだよ。」 ・「〇〇に着地できるか、友達と競って遊んだよ。」 ・「着地するとき、じゃんけんして遊んだよ。」 ・「空中で花火になって、着地できたよ。」 ・「1回回って着地できたよ。」 ・「速く連続で、グー跳び乗りができたよ。」 </div> <div data-bbox="1141 1265 1436 1489" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>事例のポイント①</p> <p>単元前半に、児童の様々な動きを引き出しておくとともに、全体に広めておく。また、それを掲示物「ジャングルたんけんきらく」に残しておく。</p> </div>	<p>○「楽しい遊び方」の例を、前時までに児童からでてきた中から取り上げ、紹介することで、遊び方の工夫の視点を全体で共有する。</p>																		
	<p>6 活動場所を選択して学習する。</p> <div data-bbox="231 1568 670 2060" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">p 135 指導計画作成の留意事項(2)</p> </div>	<p>○ねらいとする3つの動きをもっと楽しむ遊び方の工夫であることを伝える。</p> <div data-bbox="694 1601 1436 2072" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">「3つの動き」について</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">動きの名前</th> <th>①「バーまたぎのり」</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ねらい</td> <td>数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること。 ※足を開くから「バー」</td> </tr> <tr> <td>系統的につながる運動</td> <td>支持でまたぎ乗り・下り → 開脚跳び</td> </tr> <tr> <th style="text-align: left;">動きの名前</th> <th>②「グーとびのり」</th> </tr> <tr> <td>ねらい</td> <td>数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※足を閉じて膝を曲げて跳び乗るから「グー」</td> </tr> <tr> <td>系統的につながる運動</td> <td>支持で跳び乗り・下り → 抱え込み跳び</td> </tr> <tr> <th style="text-align: left;">動きの名前</th> <th>③「チョコふみこし」</th> </tr> <tr> <td>ねらい</td> <td>片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※片足で踏み切るにより、足が揃わず空中で足を前後に開いている状態になるから「チョコ」</td> </tr> <tr> <td>系統的につながる運動</td> <td>踏み越し跳び → 助走・踏切・空中・着地等一連の動きの運動性や、基本となる両足着地や、他の運動の基礎につながる動き</td> </tr> </tbody> </table> </div>	動きの名前	①「バーまたぎのり」	ねらい	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること。 ※足を開くから「バー」	系統的につながる運動	支持でまたぎ乗り・下り → 開脚跳び	動きの名前	②「グーとびのり」	ねらい	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※足を閉じて膝を曲げて跳び乗るから「グー」	系統的につながる運動	支持で跳び乗り・下り → 抱え込み跳び	動きの名前	③「チョコふみこし」	ねらい	片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※片足で踏み切るにより、足が揃わず空中で足を前後に開いている状態になるから「チョコ」	系統的につながる運動	踏み越し跳び → 助走・踏切・空中・着地等一連の動きの運動性や、基本となる両足着地や、他の運動の基礎につながる動き
動きの名前	①「バーまたぎのり」																			
ねらい	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりすること。 ※足を開くから「バー」																			
系統的につながる運動	支持でまたぎ乗り・下り → 開脚跳び																			
動きの名前	②「グーとびのり」																			
ねらい	数歩の助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いて両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※足を閉じて膝を曲げて跳び乗るから「グー」																			
系統的につながる運動	支持で跳び乗り・下り → 抱え込み跳び																			
動きの名前	③「チョコふみこし」																			
ねらい	片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすること。 ※片足で踏み切るにより、足が揃わず空中で足を前後に開いている状態になるから「チョコ」																			
系統的につながる運動	踏み越し跳び → 助走・踏切・空中・着地等一連の動きの運動性や、基本となる両足着地や、他の運動の基礎につながる動き																			

(学習の流れ)

- I トリオ内で、もっと遊びに行きたい場に分かれる。
- II それぞれもっと遊びたい場で工夫して遊ぶ時間「もっと楽しみタイム」を行う。
- III 「もっと楽しみタイム」の最後1分間で、ICTを活用し自分たちの遊んでいる様子を撮影する。(場の一つ、定点で)
- IV もとのトリオでローテーションして運動をする。
※それぞれの活動前に、撮影した工夫映像を見る。

事例のポイント②

掲示物「ジャングルたんけんきろく」を活用させることで、工夫された遊び方を選ぶことが容易となり、動きの質の向上に繋げる。

事例のポイント③

学習の流れIIの時間を確保することにより、同じ目的をもった友達との異なる考え方が組み合わせり、新しい工夫が生み出される。

ICT活用の利点①

学習の流れIVの時に、遊び方を撮影した「工夫映像」を見ることで、よい動きや工夫した動きを、全てのグループにいつでも見せることができる。また、遊び方を工夫できずにいる児童も、その工夫映像を見ることで、友達のよい動きに気付くことができる。



【がけこえ コース】

- 「楽しい遊び方」のもとに工夫して遊んでいる児童を、全体の前で称賛し、工夫して遊んでいる姿を全体で共有する。
- 「運動を行っていないときは工夫を見付ける時間」と助言することで、見合いを活発にさせる。
- 必ず運動を行った後、「どうだった？」と見ている友達に声をかけるようにすることで、伝え合いが始まるようにする。
- 見ている児童が工夫した動きを見付けて褒められるように、教師自ら称賛の声をかけ続ける。

◆跳び箱を使った簡単な遊び方を選んでいる。
(観察・学習カード)【思考・判断・表現】

△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

- ・遊び方を工夫できずにいる児童には、「工夫映像」や、今までに考えた遊び方を蓄積した掲示物「ジャングルたんけんきろく」を活用し工夫しやすくする。
- ・遊び方を工夫できずにいる児童には、班内の友達に遊び方を聞かせたり、実際にやってもらったりする。

○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

- ・「工夫映像」や「ジャングルたんけんきろく」をもとに、楽しくできる遊び方を複数選んで遊んでいる。



【まるたわたり コース】



【いわとび コース】



【かわこえ コース】

- 7 後片付けをする。
- 8 本時の振り返りをする。

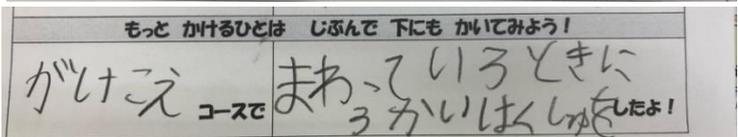
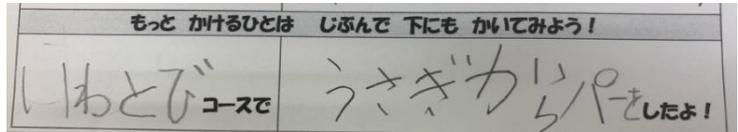
①「どこで」、「どことなくふう」をしたのか おしえてください!

どこかを えらんで じてみよう!	
「どこで」	「どことなくふう」
<input type="checkbox"/> かわこえコースで <input type="checkbox"/> いわとびコースで <input type="checkbox"/> まるたわたりコースで <input type="checkbox"/> がけこえコースで	<input type="checkbox"/> とちだちと きょうそう したよ! <input type="checkbox"/> ちやくち じゃんけん したよ! <input type="checkbox"/> はなびに へんしんして ジャンプ できたよ! <input type="checkbox"/> ジャンプしているとき 1かい まわったよ! <input type="checkbox"/> パーまだぎ () かいで いけたよ! <input type="checkbox"/> () ほんのめ せんまで ジャンプできたよ! <input type="checkbox"/> ()
もっと かけるひとは じぶんで 下にも かいてみよう!	
コースで	したよ!

- 9 全体でまとめをする。

- 10 整理運動をする。
- 11 健康観察、挨拶をする。

- 安全を第一にできるように、声をかけ合い行動させる。
- 本時のねらいに沿って学習を振り返りができるように、簡単な穴埋め式の学習カードを作成する。



- ねらいを達成できた児童を紹介し、全体に広めるようにする。
- 児童が選んだ様々な工夫に触れたうえで、「遊び方を選んで、様々な動きに挑戦すると、楽しい」ということを全体で共有し、本時のまとめとする。
- ゆったりとした動作で全体をほぐすようにする。
- 児童の様子を観察し、健康状況を確認する。
- 次時の予告をし、元気に挨拶をして終わらせる。