

## 第2学年 体育科 学習指導案

令和3年11月5日（金）体育館

### 1 単元名 「がんばれ！にんじゃくん！」（跳び箱を使った運動遊び）

#### 2 運動の特性

##### （1）一般的特性

○様々なバリエーションの動きがあり，新しい動きができる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

○自信がついてくると，新しい動き等に挑戦しようとする意欲が出てくる運動である。

##### （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"> <li>・いろいろな動きができたとき</li> <li>・新しい動きに挑戦するとき</li> <li>・できなかったことができるようになったとき</li> <li>・友達や先生に褒められたとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分だけできないとき</li> <li>・落ちたり転んだりして怪我をしたとき</li> </ul>

#### 3 児童の実態

##### （1）知識及び技能

【R3年度新体力テスト（令和3度6月実施）の結果1とR1年度県平均値と比較】

○…県平均値を上回る△…県平均値を下回る

		握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級平均								
	県平均	10.92	15.99	29.08	32.77	32.86	10”64	128.37	11.11
	比較	○	○	△	○	○	○	○	△
女子	学級平均								
	県平均	10.42	15.41	32.11	31.23	26.18	10”97	121.28	7.61
	比較	○	○	○	○	○	○	△	○

【体育に関する技能調査より（令和3年6月9日実施）の結果】（調査人数 人）  
 跳び箱3段と踏み切り版，マット1枚を設置し，児童に自由に跳ばせ，次の③点を調査。

①両足着地			②両手をそろえた着手			③両足踏み切り		
	人	%		人	%		人	%
膝を軽く曲げている			できる			できる		
両足がそろろう			できない			できない		
できない								
できない児童の実態								
着地			着手			踏み切り		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・勢いがありすぎて，止まらない。</li> <li>・膝を伸ばしたまま，着地しようとしていた。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・両手をそろえたり，同時についたりすることができない。</li> <li>・跳び箱の上で手が滑ってしまう。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・両足同時に踏み切ることができない。</li> </ul>		

追加調査④ またぎ下りからの両足着地

（またいだ姿勢で手を視点に体重を移動させてまたぎ下りをすることができるか。）

できる	人	%
できない	人	%

体重移動，またぎ下り，両足着地のうち，両足着地に限定して「できない」を調査。

今年度の新体力テストの結果では，本学級の児童は，男子長座体前屈，ボール投げ，女子立ち幅跳び以外の全ての項目で県の平均値を上回っており，高い水準であることが分かる。課題に対しては，準備運動等を通して柔軟性を養ったり，遠くへ跳ぶ動きを取り入れたりすることで，克服できるようにしていきたい。

技能調査の結果より，両手をそろえた着手や両足踏み切りが身に付いている児童が多い。クラス全体の %が両手をそろえた着手， %が両足踏み切りを習得していた。一方で，両足着地に課題が見られた。クラス全体の %が両足着地を習得できていなかった。また，3段の跳び箱を跳び越せていない児童が多く，着地に絞った追加調査が必要であると考え，またぎ下り（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をする。）からの両足着地の追加調査を実施した。その結果，クラス全体の %が両足着地を習得していないことが分かった。できない児童の多くは，何かに腕支持で跳び乗って下りる経験が不足しているように感じた。本校に遊具が少ないことや，近年，子供の遊ぶ場所や時間が限られてきていることにより，「高い所から跳び下りる」「タイヤを跳び越える」といった経験を遊びの中で積んできていないと考える。そのため，体育の学習の中で，着地に関わる幅広い動きに触れる経験を積むことができるようにしていく必要がある。

## （2）思考力，判断力，表現力等

本学級の児童は，友達の様子を伝えることが好きな児童が多い。「鉄棒遊び」の授業では，口伴奏を用いて教え合いをする姿が多く見られた。また，「マット遊び」の授業では，友達の様子をオノマトペで伝え合う姿も多く見られた。しかし，見た動きをどう伝えるかがわかるに留まり，単純に言葉として伝えている段階である。また，全員が友達のよさを見つけることができているわけではない。そのため，個々の児童自らが考えたことを，オノマトペ等で伝えることができるようにしていく必要がある。

### (3) 学びに向かう力, 人間性等

【体育に関する意識調査より（令和3年6月9日実施）の結果】（調査人数 人）

調査項目	好き	まあまあ好き	あまり好きではない	きらい
①体育の学習は好きですか。	人	人	人	人

②体育の学習が、楽しいと思うときはどんな時ですか。 (2つまで回答)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しいことをやる時</li> <li>・おもいっきり体を動かしている時</li> <li>・できなかったことができるようになった時</li> <li>・友達に教えてあげるとき</li> <li>・自分の頑張りたいことが見付けられた時</li> </ul>			
---------------------------------------	---	--	--	--

③器械運動は好きですか。 (マットやとびばこ, てつぼう)は好きですか。	好き	まあまあ好き	あまり好きではない	きらい
	人	人	人	人

④器械運動（マットやとびばこ, てつぼう）は好きですか。 (2つまで回答) ○好きな理由 △否定的な理由	<ul style="list-style-type: none"> <li>○楽しいから</li> <li>○とくいだから</li> <li>○おもしろいから</li> <li>△けががこわいから</li> <li>△苦手だから</li> <li>△楽しくないから</li> </ul>			
---	--	--	--	--

⑤跳び箱の学習で楽しみにしていることはありますか。 (3つまで回答)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高く跳びたい</li> <li>・いろいろな跳び方をしたい</li> <li>・ピタッと止まりたい</li> <li>・跳び箱を跳び越したい</li> <li>・友達と一緒に練習したい</li> <li>・友達と一緒に考えながら運動したい</li> <li>・新しい跳び方をしたい</li> <li>・考えたことをタブレットを使って発表したい</li> <li>・学習の仕方を工夫したい</li> <li>・遠くに跳びたい</li> </ul>			
---------------------------------------	--	--	--	--

本学級の児童は、「体育の学習は好きですか。」という質問に対して、「好き」「まあまあ好き」と回答している児童が 人( %)である。しかし、「器械運動は好きですか。」という質問に対しては肯定的な回答は 人( %)である。否定的に捉えている理由として「けががこわいから」等安全面に関する回答や、「苦手だから」等できないことを気にする回答が見られた。

また、「体育の学習が、楽しいと思うときはどんな時ですか」という質問に対して、「友達に教えてあげるとき」「自分の頑張りたいことが見付けられたとき」と回答している児童が少ない。主体的・対話的で深い学びの実現を目指した授業改善が求められる。

さらに、「跳び箱の学習で楽しみにしていることはありますか」という質問に対して、「高く跳びたい」「いろいろな跳び方をしたい」と回答している児童が多い。一方で「遠くに跳びたい」と回答している児童は少ない。多様な場を設定することが求められる。

## 4 教師の指導観

### (1) 知識及び技能

児童の実態から、本単元で身に付けさせたい動きは以下の2点である。

- ① 跳び箱運動の「踏み切り」「着手」「着地」につながる基本的な動き
- ② 幅広い動き

①、②を実現するために、以下のような場を設定し、ローテーション運動を取り入れる。予想される動きの例から、求める動きの例（次年度に身に付けたい技能をねらった動きの例）へと絞れるようにしていく。よくできている児童の動きを写真と共に掲示し、価値づけすることで、求める声掛けの例を伝え合うことができるようにする。そうすることで、何ができていればよいのかを児童が知識としてわかり、教師のねらった動きを身に付けることができると考える。

場	○求める動きの例 ☆求める声掛けの例
岩修行の場 	○踏み越し跳び ○開脚跳び 等 ☆ピョンピョン高くとべていたよ。 ☆ <u>ピョーン</u> と大きくとびこせていたよ。 ☆忍者らしくピタッと着地できていたよ。
川修行の場   <p>児童のよい動きの掲示物の例</p>	○川跳びによる両足踏み切り・両手支持 ○腕立て横跳び越し ☆フワツとしていたよ。 ☆手がピタッとそろっていたよ。 ☆ <u>ピョーン</u> と大きくとびこせていたよ。
丸太修行の場 	○支持でのまたぎ乗り・またぎ下り ○両手着手、腰上げ、開脚 等 ☆上からパンと丸太をたたけていたよ。 ☆丸太の上でパンとたたいて前に進めていたよ。 ☆忍者らしくピタッと着地できていたよ。
屋根修行の場 	○支持での跳び乗り・跳び下り 等 ☆屋根の上でうさぎの術が使えていて、忍者みたいだったよ。 ☆忍者らしくピタツ（ストン）と着地できていたよ。 ☆バンザーイと高く跳び下りていたよ。
崖修行の場 	○跳び下り ☆忍者らしくピタッと着地できていたよ。 ☆バンザーイと高く跳び下りていたよ。 ☆パンパンと、 <u>てきをこうげき</u> できていたよ。 ☆クルッと回って着地できていたよ。

さらに①を実現するために、「踏み切り」「着手」「着地」の価値づけを意図的に行う。新体力テストで女子の立ち幅跳びに課題があること、技能調査から「着地」に課題があることから「着地」の大切さに気づくことができるようにする。例えば、「着地」の場を跳び箱に限定するのではなく、ステージの上から跳び下りる、平均台を横から跳び越す等、多様な場を設定する。そうすることで、安全な着地の共通点を見付けることができるようにする。また、3つの基本的な動きと「忍者の動き」を関連付けていく。例えば、両足を揃えて踏み切る動きができていない児童を、「忍者らしく足を揃えていてかっこいいね。」、両足を揃えて膝を曲げて着地する動きができていない児童を、「忍者らしくピタッ(ストン)と止まっているね。」など言い換えて「よい動き」として共有をはかる。そうすることで、遊びの中で基本的な動きを身に付けることができるようにする。さらに、3年生以降の跳び箱運動につなげるために、幅広い動きを第4時以降から狭めていく。例えば、崖の場にマグマゾーンを作ることで、遠くへ大きく跳ぶ動きから、膝を使った着地を大切にす動きへと狭める。他にも、踏んだり叩いたりしてよい敵(弱い敵, 下忍)と触れてはいけない敵(強い敵, 上忍)を用意して動きを狭めていく。弱い敵を踏み切り板に貼ることで、片足踏み切りの動きから、両足踏み切りの動きへと児童が自然と変えることができるようにしていく。このように、教材・教具を工夫して、児童が遊びの中で自然と教師のねらう動きができるようにしていきたい。



## (2) 思考力, 判断力, 表現力等

児童の実態から、本単元で身に付けさせたい力は以下の2点である。

- ① 友達のよい動きを見つけて、考えを伝えることができる。
- ② 場や動きを選ぶことができる。

①を実現するために、オノマトペ(擬音語・擬態語)を活用する。例えば、着手は「パッ(トン, バン)」, 着地は「ピタッ(ストン)」など、動きを言語化していく。また、掲示物を活用することで、全員が自信をもって考えを伝えることができるようにする。児童の発言によってはよい動きを「〇〇のじゅつ」など名付けることで、自然と学び合いが進む姿を目指したい。さらに、タブレット端末を活用し、自分の動きや友達の動きを視聴することで、よい動きを言葉で説明することができるようにする。

②を実現するために、毎時間、終末に場を選ぶ活動(にんじゃくんパワーアップタイム)を取り入れる。「にんじゃくんにアドバイスするのが難しい所(場)や跳び方(術)」など、伝え方を工夫することで自分に合った課題の場や動きを選ぶことができるようにする。

## (3) 学びに向かう力, 人間性等

児童が安心して進んで知識及び技能, 思考力, 判断力, 表現力等の習得をめざすことができるように、教材教具を工夫したり、魅力的なオリエンテーションを展開したりする。具体的には、自作の動画教材を活用して、主体的に学習に取り組むことができるようにする。(研究課題との関わりで具体的に記述) 跳び箱に対して否定的に捉えている児童に対しては、跳び箱の高さを低くしたり、跳び箱の手前に台を置いたりして、安心して跳ぶことができるようにする。また、教師が児童一人一人に肯定的な言葉がけを継続的に行うことで、全員が安心して楽しく運動できるようにする。「高く跳びたい」「いろいろな跳び方をしたい」と考えている児童の思いを実現するために、多様な場を設定する。設定した場は、単元を通して大きく変えないことで、児童が運動遊びに進んで取り組んだり、安全に用具を準備したりすることができるようにする。

#### (4) 研究課題との関わり

研修主題 「生きる力を培う活力ある児童の育成」  
～自ら考え、協働し、課題解決を目指す児童の育成～

#### 低学年の目指す児童像

①	進んで学習し、学習の楽しさに触れることができる子
②	誰とでも仲よく学習し、友達と考えを伝え合うことができる子
③	学習の仕方を工夫し、考え方を友達や教師に伝えることができる子

#### 研究主題に対する手立て

【仮説1】 児童にとって必要感のある学びとなるよう学習過程を工夫すれば、自ら課題をもち進んで学習に取り組むことができるであろう。



#### ○児童が夢中で学びを発見していく単元計画

##### ・単元計画の工夫と自作教材の活用

児童にとって必要感のある学びとなるよう、オリエンテーション時に、「にんじゃくんを助けて、秘密の巻物を探してほしい」という魅力的なゴールを提示する。そうすることで、児童の「やりたい」気持ちを引き出し、主体的に学習に取り組めるようにしていく。

##### 魅力あるストーリー

- ① 授業中の教師はタイムトラベラーであり、忍者修行の師匠である。
- ② テレビに映る動画は、教師が500年前に行って撮影してきたものである。
- ③ 画面に映る「にんじゃくん」は、運動が苦手でいつも任務を失敗してしまう。
- ④ みんなで「にんじゃくん」に向けて、たくさんアドバイスをしてほしい。
- ⑤ そして「にんじゃくん」にアドバイスできるように、たくさん修行をしてほしい。
- ⑥ 一緒に「秘密の巻物」を探してほしい。

「にんじゃくん」は、自作の動画教材である。跳び箱を使った運動遊びにおいて、全ての児童に主体的な学びを保障するためには、できていない動きをわかることが大切であると考えた。そこで、動画の中で教師が「にんじゃくん」として、上手くできていない動きを演じる。視点を明確にするために、「にんじゃくんの動きのどこを、どう変えればよいですか。」等と発問する。また、「アドバイスをするためには、今日はどんな修行をすればよいですか。」等、児童の主体的な学びを促すような補助発問をしていく。そうすることで、児童が夢中で課題を発見して、単元の学びを自分たちの言葉でつくり上げることができると思う。

跳び箱に対して否定的に捉えている児童に対しては、「やってみて難しい所を発見できれば、にんじゃくんにアドバイスできるね。」と声掛けをすることで、「運動はできないと楽しめない。」といった偏見や負の見方・考え方を抱くことがないようにしていく。

また、「にんじゃくん」は毎時間、授業の導入部分で活用する。そうすることで、「次はどんなことをするのか。」等、児童がわくわく感をもって問題解決に挑むことができるようにする。内容は、オリエンテーションを除けば、前時の課題を達成できた姿と本時の課題と関わる姿を撮影しておく。そうすることで、児童が前時の学習を自然と振り返り、本時の学習に主体的に取り組むことができると思う。

【仮説2】 児童が自力解決や協働しながら課題解決できるよう指導法を工夫すれば、思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

### ○仲間と共に高め合う課題解決学習サイクル

基礎知識・技能の習得 → 課題を見付ける → 課題解決 → 振り返る

#### ・ねらいや発問，教材・教具，学習過程の工夫

低学年の児童が，協働的な活動の中で課題解決できるようにするためには，自然と思考・判断・表現できるような授業の仕掛けが必要であると考えた。そこで，ねらいや発問を工夫したり，教材・教具を工夫したりする。具体的には，「敵に攻撃されないように，跳び下り方を選ぼう。」等とねらいを設定し，敵に見立てた掲示物（上忍，強い敵）を工夫して配置する。場に応じて様々な場所に敵を配置することで，「どうすれば敵に見つからずに着地できるか。」を考え，動きを自然と選ぶことができるようにする。

また，本時のねらいを児童が常に意識できるようにするために，学習過程を工夫した。ローテーション運動後の「にんじゃかいぎ」では，ねらいを達成している児童の動きを確認する。その後の「にんじゃくんパワーアップタイム」では，自分の課題を解決できるように場を選んで運動する。その時，「にんじゃくんにアドバイスできるように運動しよう。」と毎時間声をかける。さらに，終末の「ふりかえりタイム」では，発問を工夫して，1時間の中で自分が学んだことを自然と振り返ることができるようにする。学習カードにアドバイスとして記述することで，その時間の自分の動きを振り返り，運動の行い方や課題解決の仕方で「わかった」ことを自然と記述できるようにしていく。

#### ・タブレット端末の活用

課題解決に向けて児童同士が学びを深めるためには，動きを再生し，記録できるタブレット端末の活用が望ましい。自分の動きの映像を観ることを，楽しみにしている児童も多い。しかし，低学年の児童は，いきなりタブレット端末を学びのツールとして活用することは難しい。また，運動遊びの中でタブレット端末を活用することは，より細かい動きに着目してしまい，教師のねらった動きを自然と身に付けていく弊害になりかねないと考える。

そこで，タブレット端末は，実態調査と試しの運動，第7時のにんじゃしけん時に限定して活用する。単元の学習を通して変容してきた自分の映像を観ることで，充実感や達成感を味わうことができるようにする。具体的には，ロイロノート（学習支援ソフト）の機能を活用し，教師から児童一人一人に動画を配付する。映像は一人一人の学習履歴として残るため，3年生以降の跳び箱運動時に振り返ることもできる。3年生以降の体育授業で，タブレット端末を効果的に活用することで，課題解決の視点をもつことができる児童を育てていきたい。そのために，2年生時では，体育の鉄棒遊びの動きや国語の音読の様子を撮影することで，動画撮影の機能を使いこなすことができるようにしたり，生活科の野菜の成長の様子，国語の漢字や算数の解答，図工の作品，音楽の演奏の様子等を提出箱に提出することで，資料箱や提出，送る等の機能を使うことができるようにしたりしてきた。普段からロイロノートの機能を全ての教科で計画的に使うことで，運動をしている自分の動画を楽しく観て，休み時間から「次はこれをやってみたい，できるようにしたい。」と自力解決への意欲に満ちた，体育の授業を心待ちにする児童を育てていきたい。

## 5 単元目標

(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、場や器械・器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〉

## 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楽しさに触れ、その行い方を知っていると同時に、その動きを身に付けている。 ②跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをして遊ぶことができる。	①友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを擬音語・擬態語等で表現して、友達に伝えている。 ②手を叩いたり、回ったりして着地するなど、いろいろな跳び下り方を選んでいる。	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場の安全に気を付けている。

## 7 単元計画

(1) 領域（器械・器具を使っての運動遊び, 器械運動, 球技）の取り上げ方

運動/学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年	中学1年2年	中学3年
機械器具を使った運動遊び	23時間	27時間						
器械運動			20時間	20時間	20時間	20時間	16時間	10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（●小中一貫の視点からの重点項目）
1	跳び箱を使った運動遊び	○馬跳びをして遊ぶこと ●片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすること ○跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをする
2	跳び箱を使った運動遊び	○両足で踏み切って跳び乗り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをする ●ジャンプして膝を柔らかく曲げて跳び下りること



3	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>●膝を使って安定した着地をすること</li> <li>○切り返し系の基本的な技をすること (開脚跳び, 抱え込み跳び(横))</li> </ul>
4	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>●膝を使って安定した着地をすること</li> <li>○回転系の基本的な技をすること (台上前転, 首はね跳び)</li> <li>○回転系の発展技に取り組むこと(伸膝台上前転)</li> </ul>
5	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自己の能力に適した切り返し系や回転系の基本的な技を安定してすること</li> <li>○切り返し系の発展技に取り組むこと(抱え込み跳び(縦))</li> </ul>
6	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自己の能力に適した切り返し系や回転系の基本的な技を安定してすること</li> <li>○回転系の発展技に取り組むこと(頭はね跳び)</li> </ul>
中1 中2	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>●切り返し系や回転系の基本的な技を滑らかに行うことができるようにすること (切り返し系: 開脚跳び, 開脚伸膝跳び 回転系: 台上前転, 伸膝台上前転)</li> </ul>
中3	跳び箱運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○切り返し系や回転系の基本的な技を滑らかに行うことができるようにする</li> <li>●条件を変えた技や発展技を行うことができるようにする (切り返し系: 屈伸跳び 回転系: 前方倒立回転跳び)</li> </ul>

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 6/7時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7
ねらい	にんじゃしゅぎょうのやり方をしり、あんぜんに楽しく行おう。	きまりをまもって、しゅぎょうをしよう。	とび方をよく見て、友だちとうごきをつたえよう。	しゅぎょうの場にあったとびかたをみがこう。	しゅぎょうをレベルアップしよう。	てきにこうげきされないように、とびおり方をえらぼう。	にんじゃしけんにちょうせんし、ひみつのまきものをゲットしよう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方</li> <li>準備・片付けの方法</li> <li>試しの運動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>感覚づくりの運動の仕方</li> <li>ローテーション運動の仕方</li> <li>順番やきまりの確認</li> <li>場の選択</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>伝え方(踏み切り、両手着手、両足着地)</li> <li>オノマトペ(擬音語・擬態語)の活用の仕方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>踏み越し跳びの仕方</li> <li>支持でのまたぎ乗り・またぎ下りの仕方</li> <li>支持での跳び乗り・跳び下りの仕方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遠くに着手</li> <li>大きく着地</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>跳び下り方の工夫</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>忍者試験の仕方</li> <li>単元を通した振り返り</li> <li>タブレット端末の活用</li> </ul>
学習過程	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。2 前時の振り返りをする。(にんじゃくん動画) 3 準備運動・補強運動をする。						
	<p>&lt;オリエンテーション&gt;</p> <p>4 単元の学習のゴールと本時のねらいを確認する。(にんじゃくん動画)</p> <p>5 用具の準備の仕方を知り、行う。</p> <p>6 試しの運動をする。安全に気を付けて、幅広い動きをする。</p> <p>7 学習の振り返り、本時のまとめをする。</p> <p>8 整理運動、挨拶をする。</p> <p>9 用具の片付けをする。</p>						
評価計画	知・技	①			②	②	①
	思・判・表態	①③	②③	①			②
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・学習カード
場面	5, 6, 7	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	6, 7, 8

8 本時の学習と指導（6/7時）


(1) ねらい

手を叩いたり、回ったりして着地するなど、いろいろな跳び下り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

- ・跳び箱 ・マット ・踏み切り板 ・敵の教具 ・マグマの布 ・大型テレビ
- ・タブレット端末 ・ホワイトボード ・マイク ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準） ◇小中一貫の視点
導入 10分	1 集合，整列，挨拶をする。  2 前時の学習を振り返る。  3 準備運動をする。 (投力向上運動を含む)	○間隔をあけて列を整え，健康状態，服装（帽子のゴム，マスク，シャツ，上履き）を事前に確認する。 ○座り方，挨拶の仕方，走り方等を忍者らしくすることで，児童が運動遊びに夢中に取り組めるようにする。 ○自作教材の前時のふりかえり動画を活用することで，前時にどのような学習をしたのか自然と確認できるようにする。 ○自作教材の準備運動動画を活用することで，個別に声をかけ，一つ一つの動きを丁寧に行うことができるようにする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【投力向上運動】シャドーピッチング（セット，指差し，足上げ，ビュンッ！）</b> </div>
展開 25分	4 「まねっこの術」をする。 (感覚づくりの運動) ①かえる倒立 ②ブリッジ ③くま歩き ④うさぎ跳び  5 用具や場の準備をする。	○音楽を使うことで，楽しく行うことができるようにする。 ○よい動きができている児童に肯定的な声かけをし続けることで，その動きを学級全体に広めていく。  ○音楽を使うことで，「安全」「すばやく」「協力」を意識して準備できるようにする。  6 本時のねらいを確認する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>第5時までの学習内容                          ○手をたたいて着地することで，敵を攻撃することができる。(第4時 崖の場)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                         てきにこうげきされないように，とびおり方をえらぼう。                     </div>

7 「修行タイム」をする。  
(ローテーション運動)

○跳び下り方(着地の仕方)  
の工夫

- ①両手を挙げて着地
- ②空中で回転して着地
- ③手をたたいて着地
- ④静かに着地

<基本的な跳び方>

踏み越し跳び

片足で踏み切って跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりする。助走→踏み切り→着地が途切れずにできるようにする。

支持でのまたぎ乗り・またぎ下り

両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で腕を支点に体重を移動させてまたぎ下りたりする。助走→踏み切り→着手の流れが途切れないようにする。

支持での跳び乗り・跳び下り



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、ジャンプして跳び下りたりする。踏み切りの後は膝を胸に付けるようにする。

敵の配置の例



- 楽しく行う時間であっても、きまりをまもることを確認し、怪我をせずに運動できるようにする。
- 5つの場を7か所に分け、3～4人の小グループで2分ずつローテーション運動をすることで、多様な動きを行うことができるようにする。
- 場に応じて様々な場所に敵を配置することで、児童が跳び下り方を考え、選んで運動することができるようにする。
- 踏んだり叩いたりしてよい敵(弱い敵, 下忍)と触れてはいけない敵(強い敵, 上忍)を用意することで、教師のねらった動きに自然と近づけるようにする。
- ◇友達のよい動きを見付け、伝える活動を多く経験させることで、中学年以降に仲間の良い動きを見付けたり、課題解決をしたりすることにつなげることができるようにする。

<修行の場>

場	本時の求める動きの例(基本的な跳び方+左枠の跳び下り方(着地の仕方)の工夫①～④)
【岩修行の場】 	踏み越し跳び+①～④ 支持での跳び乗り・跳び下り+①～④
【川修行の場】 	川跳びによる両足踏み切り・両手支持+④ 腕立て横跳び越し+④
【丸太修行の場】 	支持でのまたぎ乗り・またぎ下り+④ ※本時は跳び下りる前に、一度跳び箱の上に乗って跳び下りてもよいこととする。その場合は①～④。
【屋根修行の場】 	支持での跳び乗り・跳び下り+①～④
【崖修行の場】 	跳び下り+①～④

○本時の求める声かけの例

- ①両手を挙げて着地(大きく跳んで着地)
  - バンザーイと、大きく跳べていたよ。
  - ピョーンと大きく跳んで、ピタッと着地できていたよ。
- ②空中で回転して着地
  - クルッとまわって、ピタッと着地できていたよ。
- ③手をたたいて着地
  - パンパンと手をたたいて、てきをたおしていたよ。
  - パンパンパンと3回も手を叩いていたよ。
- ④静かに着地
  - ストーンと着地できていたよ。

	<p>8 「にんじゃかいぎ」をする。(話し合い)</p> <p>9 「にんじゃくんパワーアップタイム」をする。(場を選択して、運動する。)</p>	<p>○自分や友達の動きを比較することで、自他のよい動きを見付けることができるようにする。</p> <p>○ねらいとする動きに近い児童の動きを見て、その動きや声かけを全体で共有したり、跳び下り方の理由を確認したりすることで、今日のねらいを再度確認できるようにする。</p> <p>○どんな跳び下り方をするか伝えてから行うことで、本時のねらいである「跳び下り方の工夫」を意識できるようにする。</p> <p>○課題を達成できたら、額あてをつけることを確認することで、最後まで運動遊びに対して夢中に取り組むことができるようにする。</p> <p>○課題が十分に達成できていない児童を中心に個別支援し、全員がねらいを達成できるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆手を叩いたり、回ったりして着地するなど、いろいろな跳び下り方を選んでいる。 (観察・学習カード)【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どのように跳ぶか一緒に確認して、励まし、できている所を十分に褒めて何ができるようになったかを自覚できるようにする。</li> <li>・掲示物を活用したり、伝え方を一緒に確認したりする。</li> </ul> <p>◎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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の跳び下り方や友達の跳び下り方の理由を伝えることができる。跳び下り方を工夫して行うことができる。</li> </ul> <p>&lt;跳び下り方の伝え方の例&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>敵を避けるために</u>、クルッとまわってピタッと着地します。</li> <li>・手を3回叩いて、<u>全ての敵を倒します。</u></li> <li>・<u>敵を避けるために</u>、ピョーンと跳んで、ピタッと着地していたよ。</li> </ul> </div>
<p>整理 10分</p>	<p>10 「ふりかえりタイム」をする。(学習カードを記入、本時の学習のふりかえり)</p> <p>11 次時の予告、整理運動、挨拶をする。</p>	<p>○本時のねらいを再度確認することで、ねらいに対する振り返りを書くことができるようにする。</p> <p>○にんじゃくんへアドバイスする形式とすることで、自分の動きを振り返り、運動の行い方や課題解決の仕方でわかったことを自然と記述することができるようにする。</p> <p>○本時のねらいが十分に達成されている児童の記述や、前時まではできなかった動きができるようになった児童の記述を取り上げることで、仲間の頑張りを認めることができるようにする。</p> <p>○掲示物を活用し、再度単元のゴールを確認することで、次時の学習に対する意欲を高めることができるようにする。</p> <p>○挨拶後は手洗いを徹底するよう声をかけ、感染症を予防する意識を高めることができるようにする。</p>