

陸上運動系領域部会

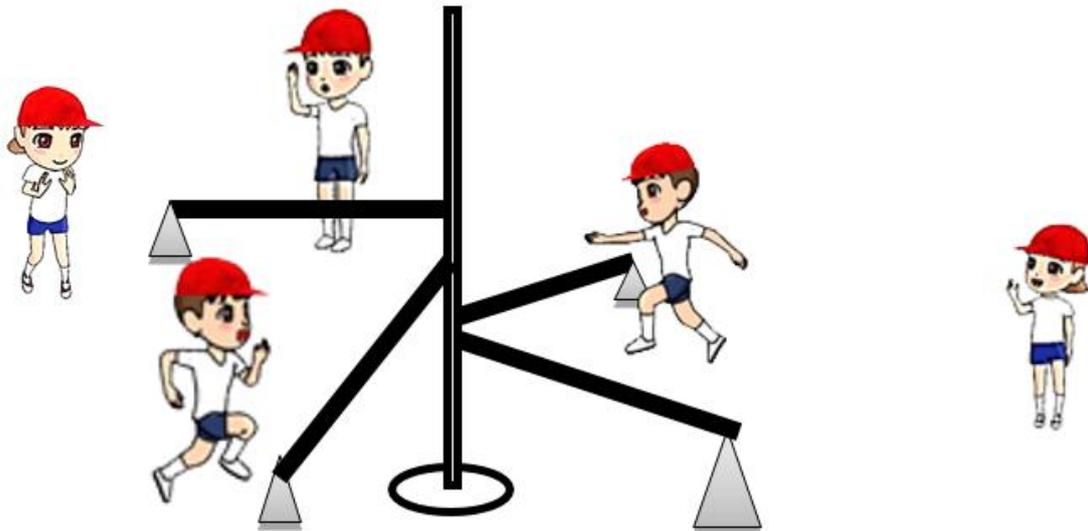
研究報告・指導案

東京都小学校体育研究会 研究主題

一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、
進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習

陸上運動系領域部会 研究主題

児童一人一人から運動の楽しさや心地よさを引き出す
跳の運動遊びの学習



【実証授業】

授業日 平成28年10月28日（金）
場 所 中野区立谷戸小学校
授 業 「跳の運動遊び」
授業者 吉本 舞 主任教諭
講 師 足立区教育委員会 指導主事 宮脇 隆 先生

はじめに

東京都小学校体育研究会 陸上運動系領域部会は、平成26年度より跳の運動系について研究を進めており、今年度は低学年「跳の運動遊び」を取り上げました。

都内約180人の低学年の児童の「跳の運動遊び」の映像を分析し、児童の実態を把握しました。また、就学前の運動遊びの実態、小学校の現場で実際に指導されている「運動遊び」の状況把握に努めました。

その結果をもとに、陸上運動系の運動遊びにおける「課題解決的な学習」はどのように進めていくのか検討を重ねてきました。単元計画を作成するとともに、児童が「課題解決的な学習」に取り組みながら運動の楽しさや喜びを味わい、主体的な学習を進めていけるような運動遊びの場の設定、教師の指導と評価の在り方をまとめてまいりました。

ぜひ、ご活用・ご実践していただき、ご批評いただければ幸いです。

陸上運動系領域部会 研究報告・指導案 もくじ

1	研究の構想	
(1)	研究主題	1
(2)	主題設定の理由(研究仮説)	1
(3)	研究内容(概要)	2
(4)	授業づくりの基本的な考え方	3
2	「技能」「態度」「思考・判断」が三位一体であることに関する指導資料	
(1)	目標	6
(2)	評価規準	6
(3)	学習活動に即した評価	6
(4)	学習を促す手だて	6
(5)	「技能」「思考・判断」「関心・意欲・態度」の関連	7
3	研究内容	
(1)	幼稚園での運動遊びと小学校での運動遊び(幼少のつながり)	9
(2)	課題解決的な単元計画	
①	単元の全体計画	10
②	課題解決的な単元計画	11
③	跳の運動遊びにおける課題解決的な学習の流れ	12
④	学習活動(運動例)の開発	
(ア)	場の開発	17
(イ)	学習カード	25
(3)	各時間の学習活動に即した評価規準と指導事項	29
4	学習指導案	
(1)	単元名	33
(2)	単元の目標	33
(3)	単元の評価規準	33
(4)	児童の実態	34
(5)	単元の指導と評価計画	35
(6)	一単位時間の流れ(本時案)	37
5	部員一覧	38

1 研究の構想

(1) 研究主題

【小体研 研究主題】

「一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習」

【陸上運動系領域部会 研究主題】

「児童一人一人から運動の楽しさや心地よさを引き出す 跳の運動遊びの学習」

(2) 主題設定の理由

学習指導要領では、変化の激しいこれからの社会を生きるために、確かな学力、豊かな心、健やかな体の知・徳・体をバランスよく育てることが大切であるとしている。児童に基礎的な知識・技能をしっかりと身に付けさせるとともに、それを活用し、自ら考え、判断し、表現する力を育む。また、そのためには学習に取り組む意欲を養うことも大切である。

東京都小学校体育研究会では、学習指導要領の趣旨に沿って、一人一人の児童が体育における「学ぶことの楽しさ」を味わうことにより、進んで運動に取り組むという意欲を高め、思考力・判断力を働かせ、課題解決的な学習に取り組めるようにするとし、本年度の研究主題を設定した。

これを受けて陸上運動系領域部会では、陸上運動系領域の指導に課せられた使命を果たすため、「競争型」や「達成型」の特性を重視しながら、研究に取り組んでいくこととする。

平成25年度の全国学校体育研究大会東京大会において、陸上運動系領域部会では児童の発達段階を考慮し、陸上運動系の運動の特性と全体計画について、以下のように提案した。

- 低学年・・・基礎感覚を養う「運動遊び」としての学習モデル
- 中学年・・・個人やチームでの集団競争も含む「競争（走）型」の学習モデル
- 高学年・・・記録に挑戦する「達成型」の学習モデル

中学年で競争（走）型を重視した理由は、集団を形成する力が培われていく時期であること。高学年で達成型を重視した理由は、自分の動きを客観的に捉え、高めていくことに喜びを感じられる時期であることである。

平成26年度、27年度には、跳運動の研究成果が教育現場に提示されていない現状も鑑み、高学年の「跳の運動系」について研究を行った。児童が仲間と協力して練習や計測に取り組む中で、自己の能力に適した課題をもち、運動の行い方を知りながら、記録を高められる「達成型の学習モデル」を提示し、「高学年における跳の運動系の指導に必要な技能ポイント」や「児童が課題解決的な学習を進めていくための手立て」を明確にすることができた。

これらの研究内容をより多くの教育現場に広めていくためには、高学年の指導につながる跳の運動系の学習内容や指導方法を明確にし、提案していく必要があると考える。さらに、高学年に至るまでの運動経験にばらつきがあったり、「運動遊び」のとらえ方があいまいであったりする現状も踏まえ、今年度は低学年の「跳の運動遊び」を取り上げることにした。

また、低学年の発達段階に応じた「思考力・判断力を働かせた課題解決的な学習」の姿を「運動遊びを通して、児童自らが運動の楽しさや心地よさを見出していく」こととし、本研究主題を設定した。

【研究仮説】

児童が夢中になって遊ぶことができる運動遊びの場を提示し、思考・判断を促す単元の流れや一単位時間の進め方を工夫すれば、児童から運動する楽しさや心地よさを引き出し、味わわせることができるだろう。

(3) 研究内容(概要) ◎…実証授業で提案している内容 ○…区部発表までに提案する内容

① 課題解決的な単元計画

○ 単元の全体計画

発達の段階を考慮した6年間の全体計画を提示する。

◎ 課題解決的な学習を可能にする単元計画

跳の運動遊びに取り組むことで味わえる楽しさや心地よさに触れるだけでなく、自分たちの力でよりよい運動遊びに高めていくことができる単元計画を提示する。

また、単元計画を一般化できるように、以下の3点を示す。

- ・ 1 単位時間の学習モデル
- ・ 課題解決的な学習の流れ
- ・ 児童が思考・判断し、場が発展していく際の具体例

◎ 低学年児童の発達段階に応じた学習カードと記入例

児童が自分の課題について振り返ったり、児童の思考の様子を教師の見取ったりするための学習カードを低学年の発達段階に応じて開発し、記入例を示す。

※ 学習指導要領では、低学年の内容に「課題」という文言は示されていない。ここで用いている「課題」とは、「課題解決的な単元計画」における「課題」であり、低学年の児童が運動遊びの中で「やってみたい」「挑戦してみたい」と思うものとする。そのため、すべての児童が必ずしも「課題を解決できなければならない」というものではない。

② 学習活動に即した評価

(ア) 学習活動(運動例)の開発

◎ 「跳の運動遊び」のとらえ方

児童が行う学習活動(運動の場)の開発の根拠となる「跳の運動遊びのとらえ方」を提示する。

◎ 運動遊びの場の開発

児童が夢中になって遊ぶことができるだけでなく、遊び方を工夫し、よりよいものにしていく余地のある運動遊びの場でありつつ、児童が陸上運動の効果的特性に触れることを中心とし、多くの運動感覚を養うことができる場を開発する。

◎ 低学年児童の発達段階に応じた基礎感覚作りの開発

跳の運動遊びを楽しむために必要な運動感覚を養い、運動の場での動きの工夫につなげたり、心を開放し力いっぱい運動していく準備となったりする、感覚作りの場を開発する。

(イ) 指導と評価の一体化

◎ 運動の場に応じた評価

開発した運動遊びの場に応じて、「動きのバリエーション」「予想される工夫」「動きの価値や発達段階に応じた重点」「教師の役割」「声かけ例」「指導・評価・修正」等をまとめ、指導事項を具体的に表していく。

◎ 各時間の評価規準と具体的な指導事項

単元の段階における指導の重点と場に応じた評価を関連づけ、各時間における具体的な指導事項を表していく。

③ 幼稚園との接続・保育園との接続

- ◎ 幼稚園で実践されている「遊び」と、小学校で実践されている「運動遊び」の共通点と相違点を明確にし、授業づくりに生かしていく。本部会では、部員が所属する幼稚園併設校の教員や学区内の教員に聞き取りを行う。

(4) 授業づくりの基本的な考え方

① 陸上運動の特性

○ 仲間と速さや高さ・距離を競い合ったり、自己の目指す記録を達成したりすることの楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

○ 走る・跳ぶなどの運動で体を巧みに操作しながら、合理的で心地よい動きを身に付けることができる。

解説書 P16より



○ 中学校では、小学校での学習を受けて、陸上競技に求められる基本的な動きや効率のよい動きを発展させて、各種目特有の技能を身に付けることができるようにすることが求められる。

中学校学習指導要領解説 保健体育編 P58より



「合理的で心地よい動き」とは「自分に合った無理のない動き」「無駄の少ない動き」ととらえます。中学校の「陸上競技」になって、無駄のない動き、種目特有の動きが求められるようになると言えます。



- 「走る」「跳ぶ」は日常的な動きである。合理性を要求しない範囲であれば、誰もが走ったり跳んだりすることができる。多少、技能の習得が欠けていても試技は成立する。
- 他者と競走（争）したり、記録を高めたりすることが楽しい。
- 走運動は単調な速い動きの連続であり、跳運動は一連の動きが短時間で終わる。従って、動きをみとりづらい。
- 体格が記録に与える影響が大きい。偶然性が少なく、勝負の予想が容易である。

陸上運動の特性から、先生方は陸上運動の指導の難しさについて、次のように感じているようです。

- 細かい技能ポイントが多そう。
- 動きが一瞬で一人一人に応じた課題を見つけられない。児童相互に見合っただけでアドバイスを送ることが難しい。
- 児童の記録を高めてあげられる自信がない。
- 「ファール」が存在する。器械運動、水泳に比べてルールが厳しい。
- 意欲（気分）が記録に与える影響が大きい。

（都内小学校教員35名への聞き取り結果より）



② 跳の運動遊びの捉え方

- 助走を付けて片足で踏み切り、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中で、**運動遊びの楽しさ、心地よさを引き出せるよう指導**します。
- どのような力をもった児童においても競走（争）に勝つことができたり、意欲的に運動に取り組むことができたりするように、**楽しい活動の仕方や運動の場の工夫をすることが大切です。**



解説書P16・P30より

(ア) 児童が力いっぱい体を動かすことができる活動であること

- **自分の身体が空中に投げ出される感覚を味わえること**
児童にとっては日常生活の中ではなかなか味わえない感覚を得られるので、活動に熱中することができます。
- **競走（争）があること**
勝ち負けをめぐる生まれる緊張感が児童の意欲を生み出します。
- **挑戦できること**
できるか、できないか分からないものへ挑戦することで、意欲が向上したり、できたときの喜びを味わえたりします。

※ 以上の3つの要素に、以下2つの要素が加わることで、より楽しい運動遊びになります。

- **偶然性があること**
結果が予想できない緊張感、全員に勝てるチャンスがある期待感が児童の意欲を生み出します。
- **友達の動きをまねる機会があること**
友達のよい動きをまねることで、目を見た動きをなぞる力がつきます。これにより新しい動作や運動を自分の動きとして取り込むことができるようになっていきます。

(イ) より楽しくなるように児童が創意工夫できる活動であること。

- 運動遊びの場や行き方はシンプルに設定しておくことで、児童がより活動を楽しむために、自発的に工夫していくことができるようにします。
- 指導者は児童の自発的な発想から生まれた行動を前向きに受け止めます。運動パターンのバリエーションとしては「空間的調整」「時間的調整」「力量的調整」に分けられ、以下のような例が考えられます。

【自分のタイミングで…】	【友達と一緒に】
● 前後に・上下に・左右に・ななめに（空）	● ほかと同じ方向に（空・力）
● 距離や高さを変えて（空・力）	● ほかと異なる方向に（空・力）
● いろいろなリズムで（時・力）	● タイミングを合わせて（時・力）
● いろいろなテンポで（時・力）	● タイミングをずらして（時・力）
● 弱くする・強くする（力）	
● 一定の力で（力）	
● 力に変化をつけて（力）	
● いろいろな空中での姿勢で（時・空・力）	

(ウ) 神経系の発達が期待できる活動であること。

授業づくりにあたっては、以下の運動感覚を味わわせます。

- 足裏感覚
足の裏が地面に接地している時に、体重が足のどのあたりに乗っているのかを感じとる能力。
- 体を空中に移動させる感覚
足の裏で力いっぱい地面をけったり、上半身や腕を使ったりして跳び、自分の体を空中に移動させる能力
- 空中でのバランス感覚
自分の体重（重心）がどこにあるのかを感じたり、空中で自分の体を調整し、いろいろな動きを行ったりする能力
- リズム感覚
様々なリズムに合わせて、自分の体を調整できる能力。

③ 運動遊びにおける「よい動き」の捉え方

運動遊びでは、よい動きを身に付けさせるのではなく、目を向けさせてやってみたくさせることが重要です。また、指導者が意識するべきよい動きと、児童が意識するよい動きは違います。



教師…陸上運動につながる動き

児童…やってみたい・チャレンジしたい動き

指導者はよい動きを具体的に知っている必要があります。

- ・ よい動きが経験しやすかったり、よい動きが児童から表れやすかったりする場を意図的に設定するため
- ・ 授業中によい動きを評価するため。



指導者は、よい動きの行い方について声かけ（技能の指導）をするのではなく、やってみたくするように促す指導（声かけ）を行うようにします。

「もっと遠くまで行けるかな？」
「～くんみたいにできるかな？」

技能を身に付けさせるのではなく、**自然と技能を獲得**したり、将来的に技能獲得のためになる**運動感覚を養**ったりすることができる**運動を提供する**のが低学年運動遊びの指導です。よい動きを身に付けさせるのではなく、目を向けさせてやってみたくさせることが重要です。

2 「技能」「態度」「思考・判断」が三位一体であることに関する指導資料

【第2学年 跳の運動遊び】

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
(1) 目標	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができる。	走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫することができる。	運動を楽しく行い、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。
(2) 評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ● 跳の運動遊びに進んで取り組みようとしている。 ● 運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動しようとしている。 ● 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ● 運動をする場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 跳の運動遊びの行い方を知るとともに、運動をする場や使用する用具などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付けたり、競争の仕方を選んだりしている。 ● いろいろな跳ぶ動き方を知るとともに、友達のよい動きを見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。
(3) 学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ● 友達と声をかけ合いながら進んで運動に取り組もうとしている。 ● 順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 ● 友達と協力して、準備や片付けをしようとしている。 ● 友達に声をかけながら、場の安全に気を付けて運動に取り組もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 楽しく遊ぶことができる用具の置き方、競争のきまりなど、遊び方を見付けている。 ● 見付けた遊び方から選んで運動に取り組んでいる。 ● 跳んでいる中でいろいろな動きに気付いたり、よい動きに気付いたりしている。 ● 楽しそうな跳び方をしている友達を見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 片足や両足で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。 ● 助走をつけて、調子よく片足で踏み切って、前方や上方に跳ぶことができる。
(4) 学習を促す手立て	<ul style="list-style-type: none"> ● 個人で行う内容から集団で行う内容へと展開していく。 ● 順番が変わるとき、うまくいったときなどの合言葉を決める。 ● 準備や片付けは、チームの中で役割を固定したり、図に表したりし、毎回の学習で円滑に行えるように声を掛ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ● コースや用具の置き方、走り方や競争のきまりが工夫できる運動の場を用意する。 ● いろいろな動きを経験させたり動きを高めたりしていくために、ねらいに合った動きをしている児童の動きを紹介しながら、具体的な言葉掛けをする。 ● より運動が楽しくなるように工夫している児童の考えを紹介し、様々な工夫が生まれるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 動きができていた児童がいたら、どうしたらうまくいったかを聞き出し、全体に広めるようにする。 ● よい動きをしたときは、どこが良かったことを具体的に称賛する。 ● あえて「よくない動き」を試させることでよりよい動き方に気が付かせる。

(5) 「技能」「思考・判断」「関心・意欲・態度」の関連

① 運動遊びにおける「技能」「思考・判断」「関心・意欲・態度」の楽しさ

(ア) 【技能】動きをめぐる楽しさ。心地よさ。躍動する楽しさ。

「〇〇を楽しんでいたら気持ちよかったな」
「たくさん運動して気持ちよかったな」
「〇〇ができるようになって気持ちよかったな」



低学年の時期は、体の動かし方などの技能ポイントを意識させるよりも全力で運動することを意識させましょう。そのためには運動量の確保が必要です。



伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わったり、競走したりする中で動きを身に付けていくことができる運動の場が必要です。

(イ) 【思考・判断】方法をめぐる楽しさ。

「もっと楽しみたいから、
〇〇を工夫しよう」



【「工夫する」とは】

- 運動遊びの行い方を知って、楽しく遊べる場や遊び方を選ぶこと。
- 動き方を知って、友達のよい動きを見付けること。

運動がより楽しくなるように遊び方を工夫させたいですね。よい動きや友達との協力の仕方などにも気付くことができるように、声をかけていきたいですね。



(ウ)【関心・意欲・態度】協力する楽しさ。

「○○できるから、友達との競走は楽しいな」
「○○さんのようにできるようになったぞ」



【友達とのかかわり方】

誰と・・・「2人で」「3人で」「チームで」「全員で」
「同じめあてを選んだ同士で」

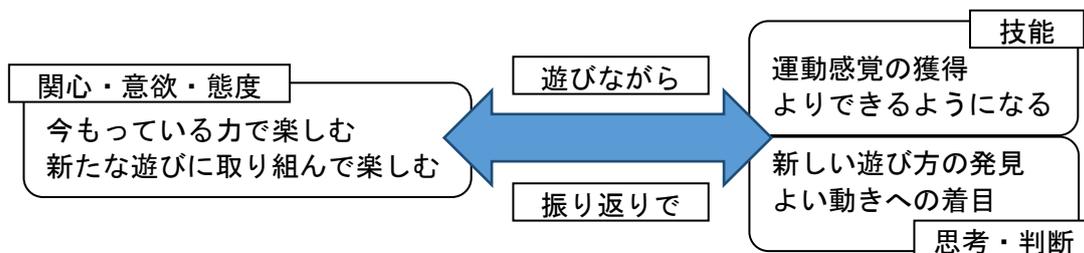
何する・・・「見合う」「励まし合う」「認め合う」「競走する」



多くの仲間と、遊びの場やルールを共有することで、人とかかわることの楽しさを味わうとともに、自分の気持ちをコントロールすることも学ぶことができます。友達と協力する学習を意図的に計画しましょう。

② 「技能」「思考・判断」「関心・意欲・態度」のつながり

低学年児童の発達段階では、思考・判断と運動が未分化です。運動しながら考えたり感じたりしたことを、振り返りで共有し「やってみたい!」と意欲を高めます。それが、次の運動につながり、さらに動きながら考えを深めていきます。



※ 具体的な児童の様子はP. 12 「課題解決的な学習の流れ」をご覧ください。

3 研究内容

(1) 幼稚園での運動遊びと小学校での運動遊び（幼少のつながり）

小学校に入学してくる子供たちは、幼稚園や保育園等で多様な遊びを経験し、その中で子供たちは、様々な能力を総合的に発達させている。それらの運動遊びの経験を生かし、小学校では各領域の運動遊び、運動へとつなげていくことが大切である。

【文部科学省の指針】

文部科学省が示す「幼児期運動指針」では、「幼児期は、生涯にわたる運動全般の基本的な動きを身に付けやすく、体を動かす遊びを通して、動きが多様に獲得されるとともに、動きを繰り返し実施することによって、動き方が上手になる洗練化も図られる」とある。また、「意欲をもって積極的に周囲の環境に関わることで、社会性の発達や認知的な発達が促され、心と体が相互に密接に関連し合いながら総合的に発達していく時期」とも示されている。そのため、幼児期における運動については、①適切に構成された環境の下で、②幼児が自発的に取り組むさまざまな遊びを中心に体を動かすことを通して、③生涯にわたって心身ともに健康的に生きるための基盤を培うことが必要である。

【実態調査】

陸上運動領域部会では、都内のいくつかの幼稚園、保育園に「運動遊びに関する聞き取り調査」を行った。園による違いはあるが、実施している主な運動遊びは「かけっこ、リレー、鬼遊び、ミニハードル、ケンパステップ、ダンス、フープ、ボーリング、的当て、ドッジボール、サッカー、丸太渡り、縄跳び、巧技台を使ったアスレチック遊び・・・」など様々であった。また、発達の時期による遊びの選択と行わせ方にも工夫があることが分かった。

【幼稚園での具体的な実践事例】

A幼稚園での実践を取り上げてみる。ここでは3年間を軸に、「鬼遊び」と「ドッジボール」が成立するような指導計画を立てている。体を動かす時間としては2種類あり、登園時間から1時間半ある「遊びの時間」と、30分の「学級活動の時間」である。意図的に動きを体験させたいときには「学級活動の時間」を活用する。ここでの「共通の体験」が「自発的な遊び」へとつながるよう、「きっかけ」と「指導の系統性」を大切にしているとのことであった。例えば、ドッジボールにつなげていくために、3歳児では下転がしや下投げといった簡単なルールで体を十分に動かして遊ぶことを「学級活動」で行い、4歳児では「遊びの時間」で何度も繰り返して遊ぶ時間を確保し、5歳児では再び「学級活動」でルールや決まりを示してドッジボールに発展させていくとのことだ。「跳の運動」につながる遊びとしては、「じゃんけんグリコ（身体感覚能力）、パンチングボール（空間認知能力）、丸太渡り（バランス能力）、踊り（リズム協調能力）、マット跳び（連結動作能力）、縄跳び（用具操作能力）」などが挙げられる。さらに、称賛するときなどに「ハイタッチ」を意識的に行い、日常的に「跳ぶ」習慣を作っていることが分かった。

【よい動きの捉え方】

「よい動き」についての概念はあるのか質問すると、「この動きがよい」という見方はせず、「元気よく自分なりの動きを楽しんでいる」かどうかを見ており、自由に出てくる動きをみんなでやってみようとしているとのことであった。何よりも幼児の「意欲を高める」ことを目指した評価を行っており、幼児が「楽しさ」を実感することがその後の意欲や主体性につながると考えている。

楽しさ実感 → くり返す機会の保障 → 様々な動きへの発展

【小学校への接続】

今回、複数の幼稚園・保育園への聞き取り調査を行った結果、園の環境や指導の方針、立地条件等によって、これらの運動遊びの経験には違いがあり、結果、小学校入学時の子供たちの運動経験は様々であることが分かった。学校体育の最終目標である「生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現すること」を達成するためにも、こうした運動経験の違いを受けて、小学校低学年での「運動遊び」では、以下の点に留意しながら授業づくりを行っていく必要があると考える。

- ① 児童にとって「楽しい活動」であること。
- ② 授業が始まった段階からどんな児童でも「もっている力で楽しむ」ことができること。
- ③ 遊びを通して、たくさんの運動経験を積み重ね、児童の運動の裾野を広げること。

(2) 課題解決的な単元計画

①単元の全体計画

陸上運動は、「速く、遠く、高く」の競争を純粋に楽しむことができる。また、数値としての記録が残るので、個人の記録やチームでの記録の伸び、ベスト記録への挑戦など、自分の目標を達成する楽しみを味わうこともできる。つまり「競争型」でも「達成型」でも取り組むことができるという特性がある。そこで、それぞれの学年において発達段階を考慮した。低学年では「運動遊び」を通して基礎感覚が養うことができるようにした。中学年では個人やチームでの集団競争も含む「競争（走）型」の学習モデルを、高学年では記録に挑戦する「達成型」の学習モデルを中心として陸上運動のねらいを達成できるようにした。

(ア) 低学年

- 「走る」という動きは、様々な運動の基になる。そのため、低学年では、早い時期に基礎的な走の運動感覚を身に付けさせることが望ましい。よって、走の運動遊びを「基礎感覚を養う」ことを中心とした前半（5時間）と、「友達と協力し工夫しながら楽しむ」ことを中心とした後半（5時間）に分けて設定した。また、児童の意欲や集中力を考慮し、前半と後半の実施時期をあけるなど工夫することも必要である。
- 跳の運動遊びにおいて、児童が力いっぱい楽しく運動し、多様な運動経験を獲得するためには、走の運動遊び前半で培う基礎感覚は欠かすことができない。そのため、跳の運動遊びは走の運動遊びを学習した後に行うように設定した。

1年生		2年生	
【前半】 1～5 【後半】 6～10 (10)	11～15 (6)	【前半】 16～20 【後半】 21～25 (10)	26～30 (6)
走の運動遊び	跳の運動遊び	走の運動遊び	跳の運動遊び

(イ) 中学年

- 集団で競争（走）することを好む中学年の段階では、走の運動も跳の運動もバランスよく取り組むことで、意欲を保ちながら、様々な運動経験を積み重ねられるようにした。また、すべての運動を2学年間通して行い、児童の実態に応じ弾力的な計画を立てることができるようにした。
- 3年生では、友達とともに楽しく運動する中で基礎技能を高め、4年生では、自分自身の動きに着目させながら、高学年の陸上運動につながるよう、技能を高めるようにしていきたい。

	3年生		4年生	
運 走 動 の	1～5 (5)	6～10 (5)	11～16 (6)	17～21 (5)
	かけっこ・リレー	小型ハードル (様々なリズムで)	かけっこ・リレー	小型ハードル (一定のリズムで)
運 跳 動 の	1～5 (5)	6～10 (5)	11～14 (4)	15～18 (4)
	幅跳び	高跳び	幅跳び	高跳び

(ウ) 高学年

- 短距離走・リレーでは、5年生で「リレー」、6年生で「短距離走」を中心に単元を配列した。まず、5年生では、仲間とバトンをつなぎ、楽しみながら走力の向上をめざす。態度や思考・判断面が伸びてくる6年生では、自分の走りに目を向け、仲間との教え合いを通して走力の向上を目指していく。
- ハードル走は、5年生で踏み切りやリズムカルな走りの感覚をつかみ、6年生で自分の能力に適した課題を解決していく。2年間の積み重ねの中で記録向上をめざすようにした。
- 跳の運動では、既習の運動経験を生かしやすい「走り幅跳び」を5年生で行い、日常的に取り組むことが稀な「走り高跳び」を、様々な運動経験を積み重ねた6年生で行うようにした。

	5年生		6年生	
運 走 動 の	1～6 (6)	7～11 (5)	12～17 (6)	18～22 (5)
	短距離走・リレー	ハードル走	短距離走・リレー	ハードル走
運 跳 動 の	1～6 (6)		7～12 (6)	
	走り幅跳び		走り高跳び	

②課題解決的な単元計画

1年生

時間	1	2	3	4	5	6
思考の段階	知る	遊び方を工夫して楽しむ			よい動きを探して楽しむ	
学習活動	基本の場を知る時間	運動遊びが 楽しくなるように 工夫をする時間		工夫の幅を 広げる時間		もう一度 やってみたい場の運動 に取り組んで 楽しむ時間
	準備運動・連続跳び					
	川跳びやゴム跳びで遊ぶ。 少人数グループ遊びを工夫しながら 取り組む。			兄弟グループで遊びを紹介し合う。 自分のやりたい遊びに取り組む。		

※ 1年生では、ゴム跳びや川跳びの遊び方を工夫する時間を多くとるようにする。

2年生

時間	1	2	3	4	5	6
思考の段階	行い方を知る	場を工夫して楽しむ			よい動きを探して楽しむ	
学習活動	基本の場を知る時間	基本の場を工夫して楽しむ時間			動きの高まりを 実感できる場を 楽しむ時間	
		工夫の幅を広げて楽しむ時間			もう一度やってみたい 場の運動に取り組んで 楽しむ時間	

③ 跳の運動遊びにおける課題解決的な学習の流れ

(ア) 1 単位時間の流れ



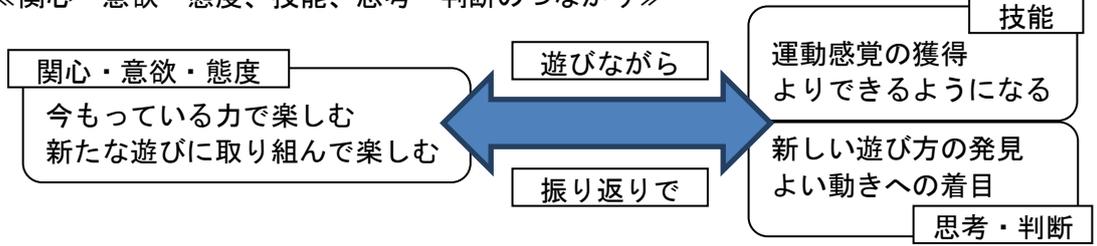
児童は、1 単位時間の中で「遊ぶ」⇒「振り返る」⇒「遊ぶ」・・・という流れを繰り返します。低学年児童の発達段階では、**思考・判断と運動が未分化**です。運動しながら考えたり感じたりしたことを、振り返りで共有し「やってみたい!」と**意欲を高め**ます。それが、次の運動につながり、さらに動きながら考えを深めていきます。

また、教師は**指導の段階**に応じて、**意図的な指導**を行っていますが、児童にとっては、**同じ流れ**で学習を進めていくことになります。

※ 指導内容の詳細は単元全体の流れを参照。



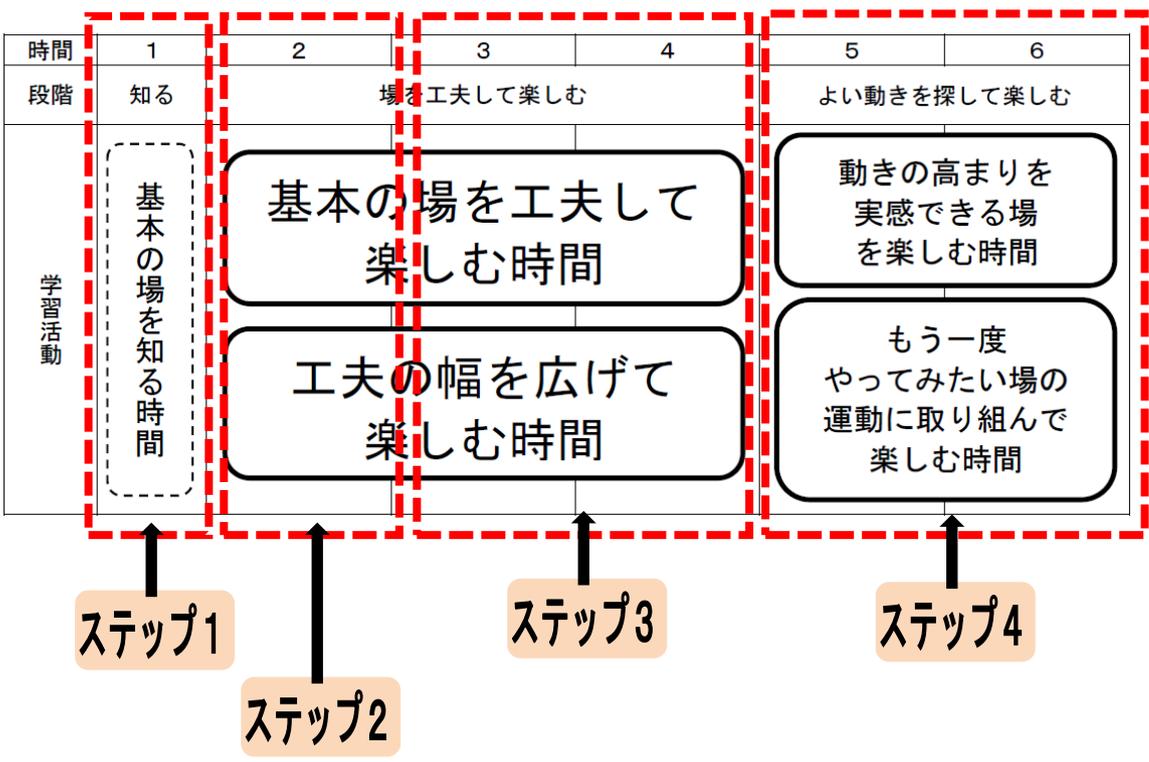
《関心・意欲・態度、技能、思考・判断のつながり》



(イ) 単元全体の流れ



跳の運動遊びの学習の過程で、児童がどのように思考・判断しながら、運動感覚を獲得していくのかをまとめました。



ステップ 1

【行い方を知る段階】「第 1 時」

第 1 時は、基本となる運動遊びを知り、安全な場の準備や片付けの仕方や、運動遊びに取り組むためのきまりについて学習します。今後の用具の準備を効率よく行っていくために、準備の役割は単元を通してグループで固定します。また、安全な着地についても指導します。



《第 1 時 基本の場を知り、楽しむ時間》

なるほど！
こうやって遊ぶのか！
早くやってみたいな！



落ちないように
跳び越えるぞ！



島の上を行ったり来たり
してみようっと！



ほくは、このくぼんだところから、ジャンプしてみるよ！

こっちから向きを変えて跳んでみよう！



池の形をいろいろと変えて
みたいな！

《第 1 時 振り返りの時間》

おもしろすぎて何回も跳んじゃいました。



ぐるぐる回りながら跳んでいくのが楽しかったです。

いろいろな形に変えてみたら、楽しかったです。



たくさん跳んで疲れたけれど、またやりたいです。

思いっきり高く跳ぶのが楽しかったです。



教師は、この時間で、特に、友達と声をかけ合いながら、場の安全に気を付けて準備や片付けをしたり、運動遊びに取り組もうとしている児童を見取り、称賛することで安全に運動遊びに取り組めるようにします。

ステップ2

【遊び方を工夫する段階】「第2時」

第2時は、第1時で知った基本の場で十分に遊びこみます。基本の遊びに満足したら、跳び方や場を変えたりして、児童がより楽しめるように、少しずつ工夫して運動遊びに取り組みます。すぐに、新しい用具は与えず、基本の場で使った用具の位置を動かしたり、高さを変えたりすることで工夫の視点を増やしていきます。

振り返りの時間では、「基本の場を生かして、いろいろな跳び方で楽しんでいる様子」を、中心に広げていきます。これにより、より楽しい場を作ってもっと運動を楽しみたい、工夫してみたいという意欲が高まります。

そして、工夫するとはどういうことか、工夫するとさらに運動が楽しくなるということに気付かせていきます。

児童の考えた楽しい遊び場を共有することで、工夫の幅が広がり、「もっと楽しくなるようにするためには、どうしたらよいか。」と考え、次時の学習へとつながっていきます。



《第2時 基本の場を工夫して楽しむ時間》

前回やった遊びをもう1回やってみよう！



よし、やってみるから見ていてね！



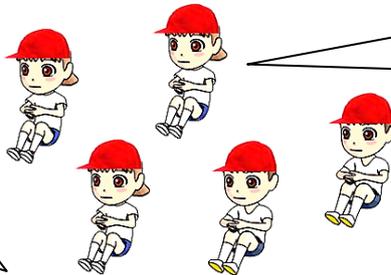
島をケンパに置いて、やってみよう！



よし、やってみるから見ていてね！

《第2時 振り返りの時間》

リズムよく止まらずに跳べるようになっておもしろかったです。



島をケンパにして、渡れて楽しかったです。

〇〇くんが遠くまで跳んでいたから、まねしたら自分もできました。

〇〇さんが、ケンパが上手だねと言ってくれて嬉しかったです。

〇〇くんのように、遠くに跳んでみるよ！見ていて

《第2時 工夫の幅を広げて楽しむ時間》

島をケンパの様に置いて、ドン！じゃんけんで勝負してみない？



〇〇くん、すごい！僕もやってみよう！

いいね！やってみよう！向こう側から勝負だ！



跳びながら回転していたね！どうやってやったの？

じゃあ、もう一度やるね！



教師はこの時間で、特に、基本の場を生かして遊んでいるグループやいろいろな跳び方で楽しんでいる児童を見取り、称賛します。振り返りの時間で工夫の仕方を共有することで、自分たちのグループでも工夫したいという意欲を高めていきます。



ステップ3

【遊び方を工夫する段階】「第3時」「第4時」

第3～4時は、第2時に引き続き、場や用具、遊び方を工夫して楽しめます。振り返りの時間を活用し、
第3時では「基本の場を工夫して変えていくことで楽しみ方の幅を広げている様子」を、
第4時では「集団での遊び方を工夫している様子」を中心に学級全体に広げていきます。これにより、友達の考えた工夫の場を生かすと、さらに楽しく遊べることに気付かせます。工夫を増やすことも大切ですが、次々と場を変えるのではなく「工夫した場で十分遊ぶ時間」も確保していきます。
児童の考えた工夫の中で「集団での遊び方」（競争する・みんなで挑戦する・シンクロする・まねをするなど）が出てきたら第4時に取り上げて紹介し、第5時につなげていきます。



《第3時・第4時 基本の場を工夫して楽しむ時間》

岩が増えておもしろくなったね！どうやって置こ

岩の袋をたてに重ねたら楽しそうじゃない？

岩にぶつからない様に遠くに高く跳ばなきゃね！

岩の袋の数を増やしたよ！みんな跳べるかな？

僕は島をひとつだけ使って向こう側へいったよ！〇〇さんは？

《第3時・第4時 振り返りの時間》

池の形を変えて、反対の岸を遠くにしたら、楽しかったです。

〇〇さんと一緒に、同じ順番で島を跳んだら楽しかったです。

岩の袋の置き方を変えたら、いろいろな跳び方ができて楽しかったです。

〇〇さんと一緒に、岩の袋をつなげて、何個まで跳び越せるかチャレンジして楽しかったです。

《第3時・第4時 工夫の幅を広げて楽しむ時間》

池が川になっちゃった！落ちないように跳び越えよう！

やった！3個つながった袋を跳べたよ！

いいね！やってみよう！

〇〇くん、すごい！ぼくもやってみよう！

手をつないで「せ～の」で一緒に跳んでみようよ！

いいよ！

教師はこの時間で、特に、遊びが停滞してきた児童やグループを見取り、これまで出てきた工夫の中から選択させることで、多くの児童が運動遊びに取り組めるようにします。



ステップ4

【よい動きを探す段階】「第5時」「第6時」

第5～6時は、児童が考えた遊びの中から、「競争する遊び」「挑戦する遊び」「シンクロする遊び」「まねをする遊び」など集団での遊びを教師が提案します。場ごとに遊び方を決め、得点や高さ、距離などに挑戦したり、競ったりして遊びます。楽しみながら力いっぱい体を動かす中で、「まねしてみたい友達のよい動き」に自然と気付けるようにしていきます。

振り返りの時間に良い動きを紹介し、学級全体で共有していきます。

よい動きを紹介した後は、「もう一度やってみたい場の運動に取り組む時間」を確保し、友達の動きをまねしながら再度運動遊びに取り組めるようにします。



《第5時・第6時 動きの高まりを実感できる場を楽しむ時間》

みんなで動きを合わせてやってみよう！

前の時間に友達と競争したら楽しかったよ！

どうやったら高く跳べるようになるかな？

〇〇さんと同じ高さが跳びたいな！やってみよう！

僕はなるべく速く遠くに跳べるようにするよ！〇〇くんは？

〇〇さんは助走をして跳んでいたよ！わたしも跳べるかな？

《第5時・第6時 振り返りの時間》

〇〇さんは、助走して高いところを跳んでいたからすごかったです。

〇〇さんと一緒に、片足ずつ同じ高さを跳んだら楽しかったです！

〇〇くんがピョン・ピョン・ピョンという跳び方で楽しそうにいろいろな方向に跳んでいました。

〇〇くんと一緒に、どこまで高く跳び越せるかチャレンジして跳べるようになりました！

《第5時・第6時 よい動きを共有し、もう一度やってみたい場で運動に取り組む時間》

池跳びでも、どっちが遠くまで跳べるかやってみよう！

片足を大きく上げてみよう！

〇〇くんの動きを僕もやってみよう！

いいね！やってみよう！負けないよ！

〇〇さんみたい助走してみようよ！

いいよ！僕も高く跳べるかな？

教師はこの時間で、特に、よい動きをまねしている児童やグループを見取り、よい動きに自然と目を向けさせることで、多くの児童がよい動きを考えながら運動遊びに取り組めるようにします。

④ 学習活動（運動例）の開発

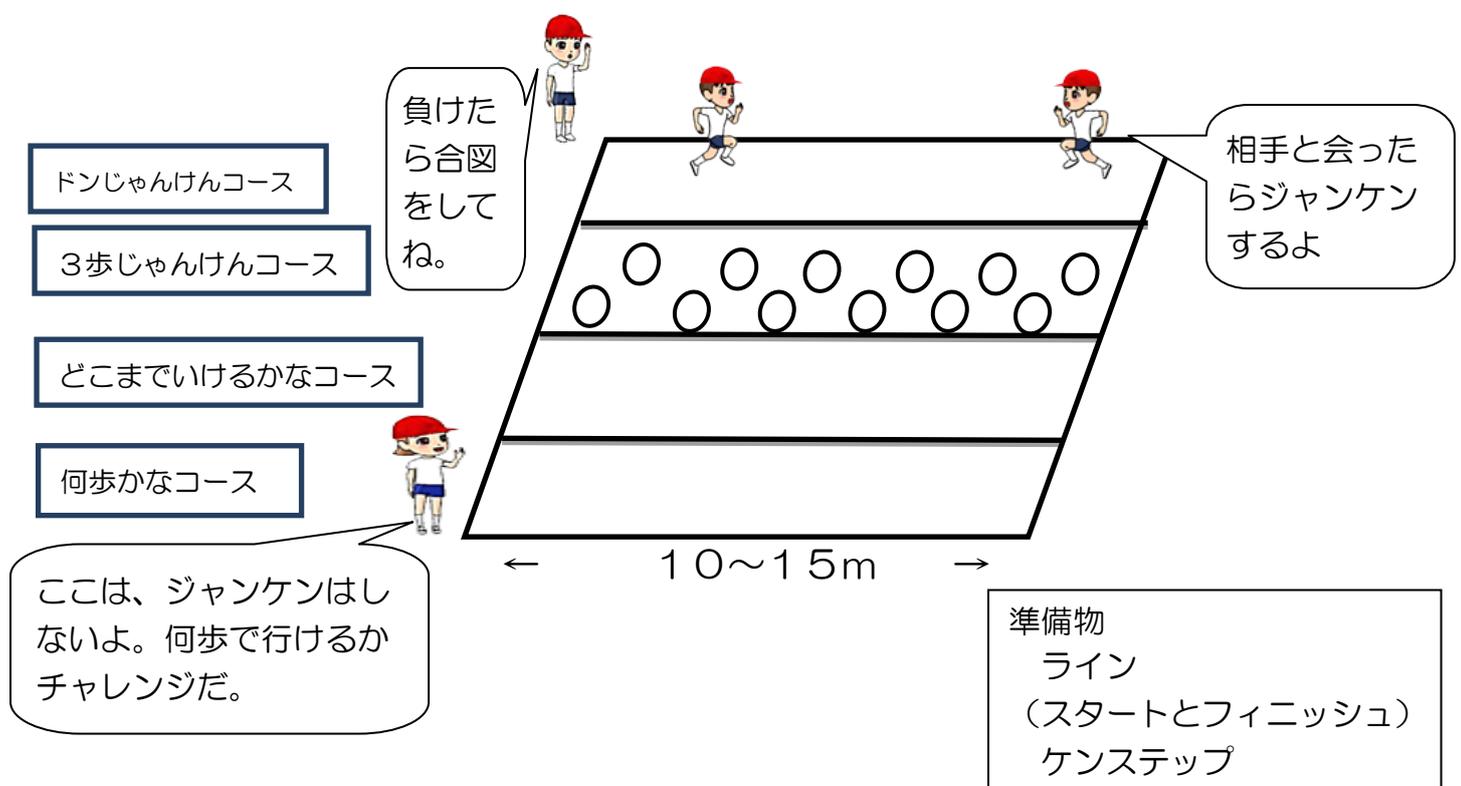
（ア）場の開発

連続 跳び	<h1>ビッグジャンプ</h1>
----------	------------------

よい動きの例

○左右交互跳びや片足跳びがリズムよく、バランスよく、連続してできるようにする。

○少ない歩数で跳ぶためにはどのように跳んだらよいのか工夫する。



行い方

- ① 片脚で、両脚交互でなどいくつか跳び方を設定しておく。そのコースの条件に合った遊び方で取り組む。
- ② グループ内で順番を決め、順番に跳躍する。

指導上のポイント

- 【安全】 跳躍前に合図を出してスタートするよう指導する。
- 【動き】 体を上手にを使って跳躍している児童を称賛し、リズムよく、バランスよく跳べるような工夫に気付くことができる。
- 【動き】 よい動き、よい工夫をしている児童を見取り、全体で紹介して共有する。
- 【動き】 速さではなく、リズムよく跳躍できるよう指導する。

遊びの展開例

① ドンじゃんけんコース

コースの中で、片足跳びまたは両脚跳びでリズムよく連続跳びをする。両側から同時にスタートし、出会ったところで「ドンじゃんけん」をする。

② 3歩じゃんけんコース

スタートラインに2人並んで立ち、じゃんけんをして勝ったら3歩、負けたら1歩進める。(最後の1歩は両足でしゃがんで「ん」の字のように着地するよう指導しておく。) どちらかが先に反対側のゴールに入ったら次のグループに交代する。

③ どこまでいけるかなコース

スタートラインに両脚で立ち、片足ずつ「1. 2. 3」のリズムでできるだけ遠くに跳ぶ。最初に跳んだ児童の着地点にマーカーを置いておき、その記録よりも遠くに跳べるようにする。チームで最高記録を競い合ったり、歩数を変えたりして行ってもよい。

④ 何歩かなコース

スタートラインに両脚で立ち、ゴールまで何歩でたどりつけるか数える。連続片足跳び(右のみ、左のみ)、連続両脚跳び、リズムに変化をつけて(右・右・左や左・左・右など)など、バリエーションを変えて左右バランスよく行う。友達と競争することもできる。

振り返りで取り上げたい発言



もっと少ない歩数で跳べるようになりたいな。

止まらないでリズムよく行けたよ。

何度も跳んでたら、簡単に跳べるようになってきた。



もっとむずかしいの(輪と輪の幅が広い)に挑戦してみたいな。



何度も跳んでたら、どんどん遠くまで行けるようになってきた。



「遠く」
「高く」

池・川跳び遊び

よい動きの例

- 数歩の助走から片足で踏み切り、前方へ跳び、障害物等を越えることができる。
- 目標物に合わせて、リズムカルな連続跳びができる。

準備物

- 池…長縄（2～4本をつなげる）
- 浮島…ケンステップ・フープ
- 岩…45Lのポリ袋に新聞4・5枚を軽く詰める。

基本の場

ここなら一気に跳び越えられそうだよ！

池に落ちないようにしないとね！

工夫した場

池の形や浮島・岩の位置を変えてみよう。

川になったね。もっと遠くにとべるかな

行い方

- ① 長縄で池や川を模した場を作り、浮島や岩に見立てたものを配置し、浮島を使ったり岩を越えたりしながら池を跳び越える。
- ② 跳ぶ場所、浮島や障害物の位置や数、池や川の形を変えたり、友達と一緒に跳んだりしながら運動遊びを楽しむ。

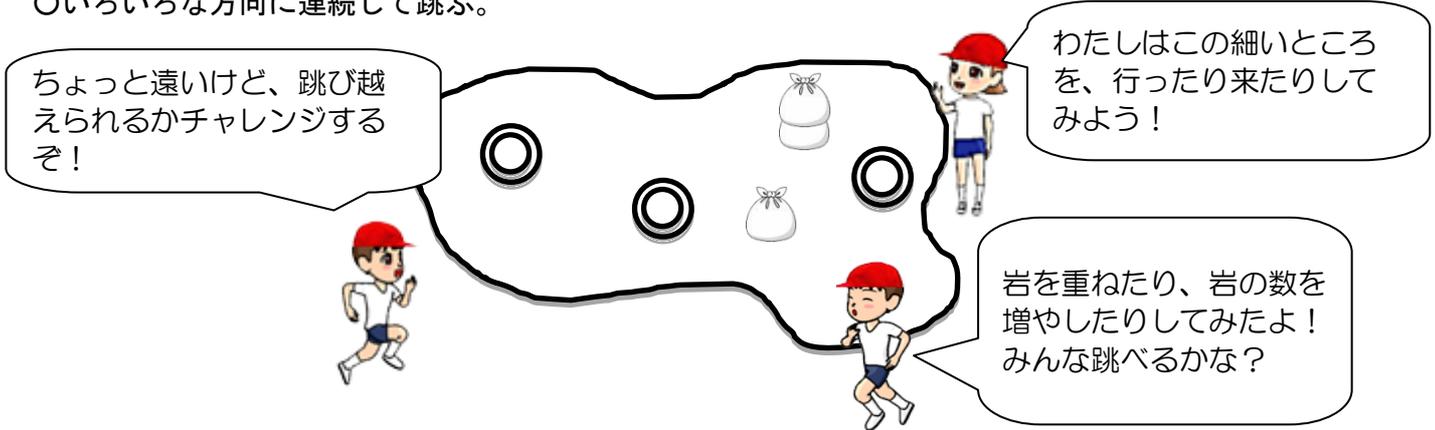
指導上のポイント

- 【安全】様々な方向から跳ぶことは認めていくが、跳躍前に合図を出してからスタートするよう指導し、動きが交錯しないようにする。
- 【動き】より遠くへ跳ぼうとしたり、遠くへ跳ぶための場を工夫している児童がいたら、他の児童が気が付くように働きかける。
- 【楽しさ】池の形を変えていろいろな所から跳んだり、いろいろな方向に連続して跳んだり、障害物の置き方を変えて跳んだりしている児童がいたら、他の児童が気が付くように働きかける。

予想される遊びの発展

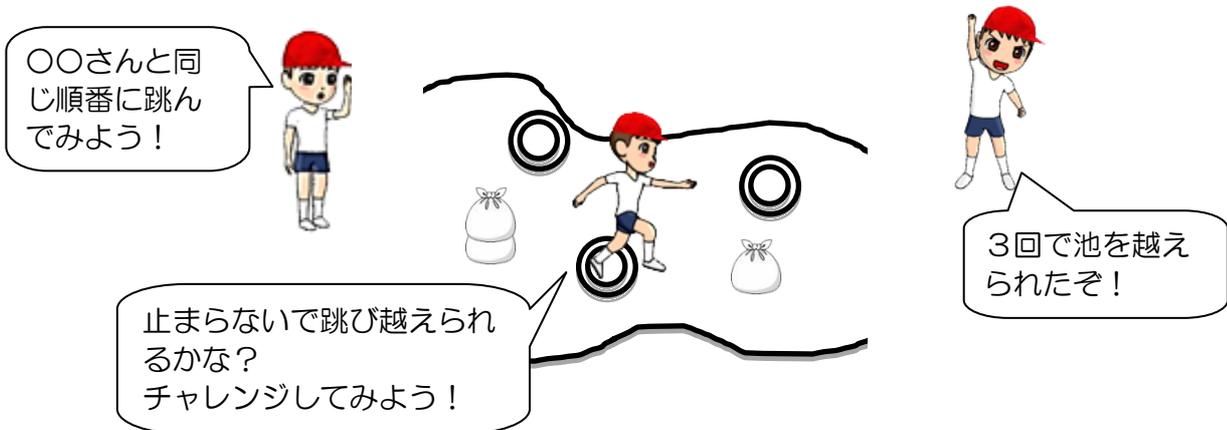
①個人で楽しむ遊び方

- 池や川の形や浮島・岩の位置を変えて、いろいろな所から跳ぶ
- いろいろな方向に連続して跳ぶ。



②集団で楽しむ遊び方

- グループで動き方を決めたり回数を競争したりしながら跳ぶ。



③よい動きを引き出す遊び方

- 高く遠くに跳ぶことを意識した遊びをする。



④振り返りで取り上げたい発言

- ・ 〇〇さんが、一気に川を跳び越えていてすごかったです！
- ・ はじめは岩が2個だったけど、4個越えられるようになってうれしかったです。



「連続」「方向」ジクザク跳び

よい動きの例

- 数歩の助走から片足で踏み切り、連続してゴムを跳び越えることができる。
- 目標に合わせて、ダイナミックな連続跳びができる。

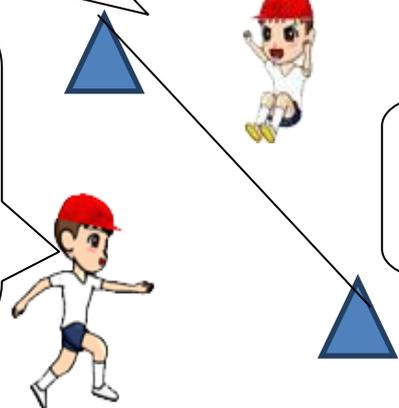
準備物

- カラーコーン（高低）
- ペットボトル（2L）
- ゴム（コーンと同数）

基本の場

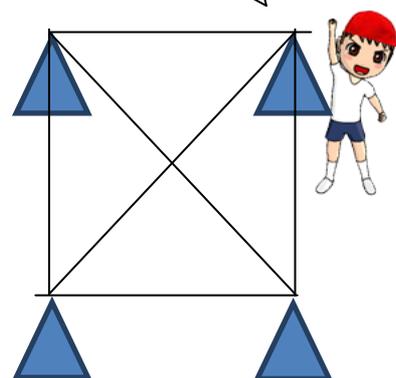
右や左に行ったり来たりしてみよう！

1本ができたから、2本にしてみよう。



10回連続で跳んでみようかな。

顔の向きを変えないで前後にも跳んでみるよ！



行い方

- ①カラーコーンをジクザクに配置し、スタンド同士をゴムでつなぐ。
- ②跳ぶ場所、カラーコーンの位置を変えたり、ゴムの高さを変えたり選びながら運動遊びを楽しむ。また、体全身を使ってダイナミックに跳んだりリズムカルに跳んだりなどの遊び方も考えられる。

指導上のポイント

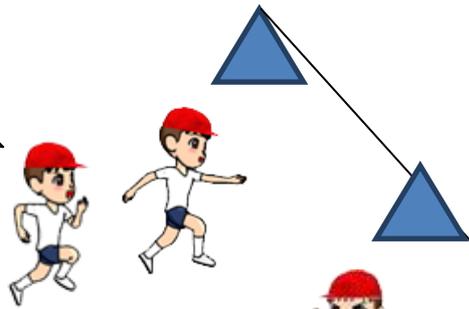
- 【安 全】跳躍前に合図を出してからスタートするよう指導し、動きが交錯しないようにする。
- 【安 全】ゴムに足や体が引っかからないように、自分の能力に応じた高さを選ぶようにする。
- 【動 き】「腕を振り上げて跳ぶ」「足や膝を高く振り上げる」などのよい動きができた児童がいたら、他の児童が気が付くように働きかける。
- 【楽しさ】「より高く跳ぼうとしている」「連続して高く跳ぼうとしている」児童がいたら、他の児童が気が付くように働きかける。ジグザグに跳ぶことに重点をおく。

予想される遊びの発展

①児童から出現すると予想される遊び方

○ コーンの位置やゴムの高さを変えて跳ぶ

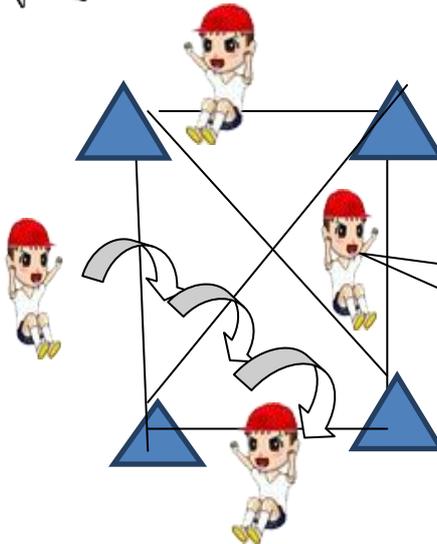
どこから（方向・角度）から跳ぼうかな。



わたし小さく、細かく跳んでみようかな！

②集団で楽しむ場

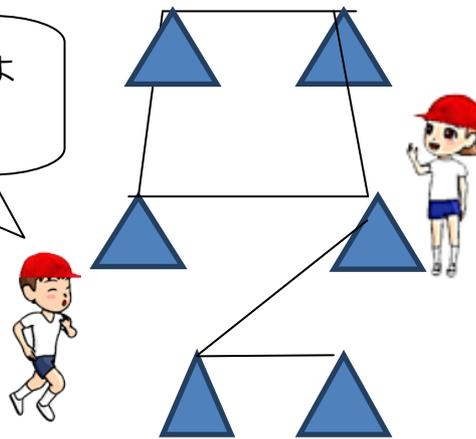
真似して跳んでみて！



タイミング合わせると面白い！

③よい動きを引き出す遊び方

2人で交互に跳んでみようよ。

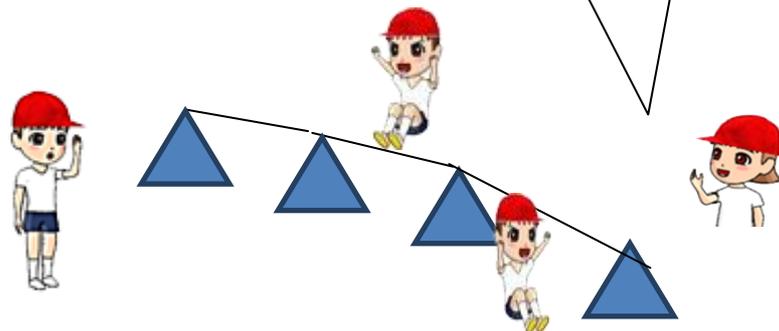


2人で続けて跳ぶと楽しいね！

〇〇さんが、右も左も前も後ろも跳んでいてすごかったです！

④振り返りで取り上げたい発言

2人で一緒に連続して跳べたよ！



「高く」「連続」

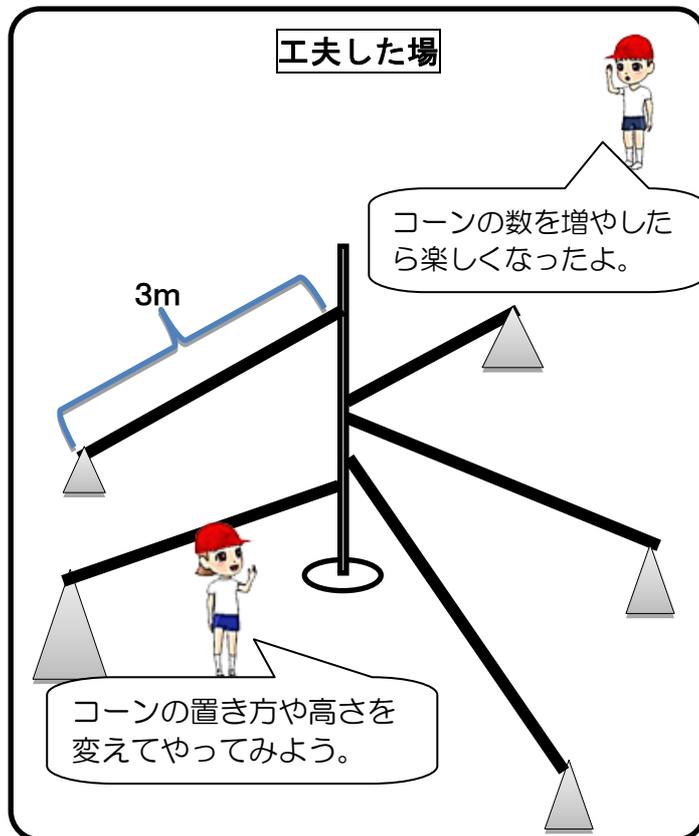
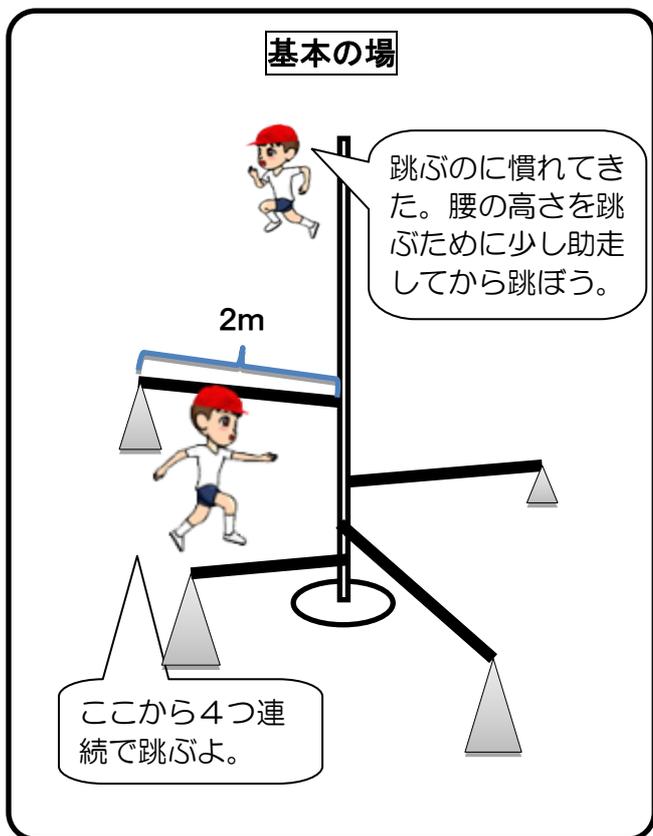
メリーゴーランド

よい動きの例

- 数歩の助走から片足で踏み切り、上方へ跳び、目標物を越えることができる。
- 目標物に合わせて、リズムカルな連続跳びができる。

準備物

- 走り高跳び用スタンド
- カラーコーン 4～6
- ゴム (2～3m程度)



行い方

- ① 中心のスタンドを軸に外側へゴムを張る。(ゴムの先に洗濯ばさみを付け、スタンドの目盛には、ビニルテープでの目印があるとよい。)
- ② 跳び方、跳ぶ場所、跳ぶ高さを選んで跳躍する。リズムカルにいろいろな跳び方で最後まで跳躍を続けるという遊び方も考えられる。

指導上のポイント

- 【安 全】 様々な場所から跳ぶことは認めていくが、足首の高さから始め、膝や腰の高さ程度のゴムを跳ぶようにする。
- 【安 全】 跳躍前に合図を出してからスタートするよう指導し、動きが交錯しないようにする。
- 【動 き】 「少し遠くから走って跳ぶ」「正面ではなく、斜めから跳ぶ」児童がいたら、他の児童が気が付くように働きかける。

※ 単元のはじめ2時間程度で取り扱おうとよい。

予想される遊びの発展

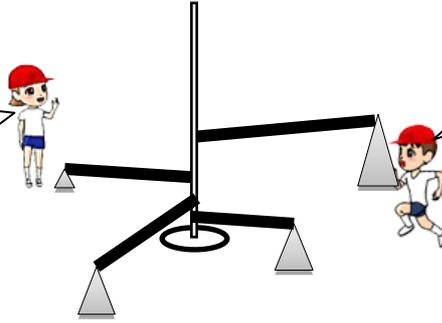
① 個人で楽しむ遊び方

○ゴムの位置を高くして跳ぶ

○連続して跳ぶ。

ここで跳べるようになったら、この次に高いところに挑戦しよう。

ここから4つ連続で跳ぶよ。



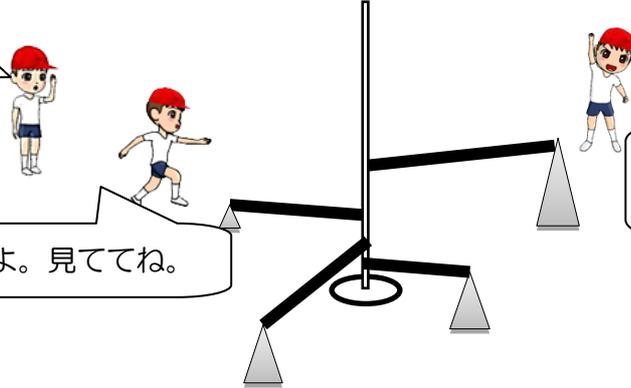
② 集団で楽しむ遊び方

○グループで動き方やゴムの順番を決めて跳ぶ。

〇〇さんと同じリズムで跳んでみよう！

いくよ。見ててね。

次は、僕が跳び方を決めるね。



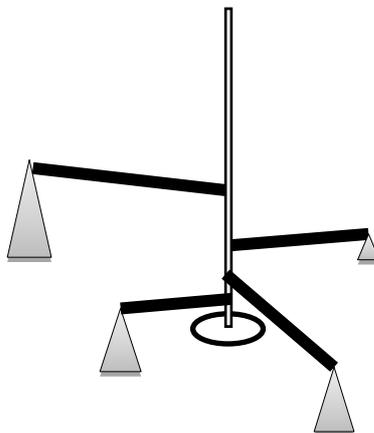
③ よい動きを引き出す遊び方

○高く跳ぶことを意識した遊びをする。

みんなが跳べるようになったゴムから高くしていこう。

少し走って勢いをつけるといいのかな。

フワッと跳ぶと高く跳べて楽しい



④ 振り返りで取り上げたい発言

ちょっとずつ高くして、リズムをとって跳びました。

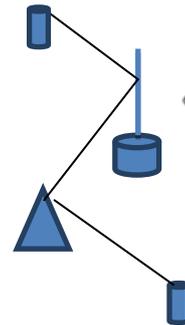
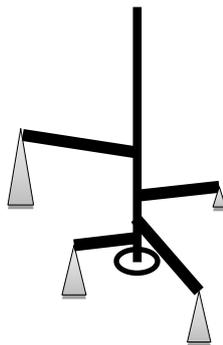
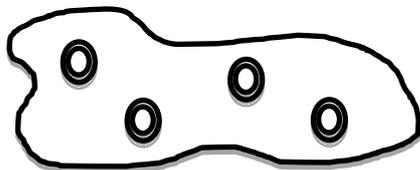
〇〇さんが、勢いよく高いゴムを跳び越えていてすごかったです！



☆2年生わくわくランド☆



～「とびっこランド」であそぼう!～



	名前	やくわり
1		せいれつ
2		ようぐ
3		学習カード
4		ビフス
5		ビフス

2年組 番 名前 ()

月 日 () 名前 ()

1じかん目のめあて

「とびっこランド」のあそびかたやきまりをしよう。

あんぜんに気をつけて、たのしくうんどうすることができた。			
「とびっこランド」のあそびかたがわかった。			
「とびっこランド」で、ころばずにとぶことができた。			



「とびっこランド」では、どんなことがたのしかったですか？

先生から

月 日 () 名前 ()

2じかん目のめあて

「とびっこランド」をくふうして、たのしくあそぼう。

じゅんばんやきまりをまもって、なかよくあそぶことができた。			
ともだちといっしょに じゅんびやかたづけをすることができた。			
「とびっこランド」で、楽しいあそびかたを見つけることができた。			



「とびっこランド」では、どんなあそびが たのしかったですか？

つぎは どんなあそびを してみたいですか？

先生から

月 日 ()

名前 ()

3じかん目のめあて

「とびっこランド」がもっと楽しくなるように、
くふうしてあそぼう。

ともだちと こえをかけ合い、 あんぜんに気をつけてあそぶことができた。			
「れんぞくとび」でつづけてとぶことができた。			
「とびっこランド」で、たのしいあそびかたを 見つけることができた。			



「とびっこランド」では、どんなあそびがたのしかったですか？

つぎは どんなあそびを してみたいですか？

先生から

月 日 ()

名前 ()

4じかん目のめあて

「とびっこランド」がもっと楽しくなるように、
くふうしてあそぼう。

「とびっこランド」で、 かいっぱい とぶことができた。			
ともだちと こえをかけ合い、 あんぜんに気をつけてあそぶことができた。			
「とびっこランド」で、楽しいあそびかたを 見つけることができた。			



「とびっこランド」では、どんなあそびがたのしかったですか？

つぎは どんなあそびを してみたいですか？

先生から

月 日 ()

名前 ()

5じかん目のめあて

**まねしてみたい おともだちを見つけて、
「とびっこランド」をもっとたのしもう。**

ともだちといっしょに なかよくあそぶことが できた。			
「とびっこランド」で、カいっぱい とぶことができた。			
まねしてみたい おともだちを見つけることが できた。			



だれの どんなとびかた を まねしてみたいですか？

まねしてみたい おともだち () さん

.....

どんなところ？

.....

.....

先生から

月 日 ()

名前 ()

6じかん目のめあて

**まねしてみたい おともだちを見つけて、
「とびっこランド」をもっとたのしもう。**

ともだちといっしょに なかよくあそぶことが できた。			
「とびっこランド」で、カいっぱい とぶことができた。			
まねしてみたい おともだちを見つけることが できた。			



だれの どんなとびかた を まねしてみたいですか？

まねしてみたい おともだち () さん

.....

どんなところ？

.....

.....

「とびっこランド」で
たのしかったこと。

.....

先生から

(3) 各時間の学習活動に即した評価規準と指導事項

①各時間の評価規準と評価事項

児童が運動遊びに楽しく取り組む中で、将来的な技能獲得に必要な運動感覚を養うために、必要な指導事項や留意点を挙げた。時間ごとの児童の実態に応じて、以下から重点とする評価規準、指導事項を選んで指導する。



第1時は、基本となる運動遊びを知り、準備の仕方について学習します。今後の用具の準備を効率よく行っていくために、準備の役割は単元を通してグループで固定します。また、安全な着地についても指導します。

第1時 「行い方を知る」

評価の観点 評価の重点◎	◎ 運動への関心・意欲・態度	◎ 運動についての思考・判断	◎ 運動の技能
学習活動に 即した 評価規準	○友達と声をかけ合いながら、場の安全に気を付けて運動に取り組もうとしている。	○楽しく遊ぶことができる遊び方を知っている。	○足から着地することができる。
評価の方法	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード
指導事項 ・ 留意点	<p>【安全に気を付けて運動遊びに取り組むためのきまり】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達とぶつからない間隔があるか確認をしてから跳ぶこと。 ・途中で倒れた用具を直すときは、声をかけ合ってから行うこと。 ・跳び終わったら、次の友達に合図を出すこと。 <p>【基本の場の準備や片付けの仕方について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「どんジャンケン」「池跳び」「ジグザグ跳び」「メリーゴーランド」の場は、毎時間同じグループが準備をすること。 ・ゴムをはずすときは、声をかけ合うこと。 	<p>【準備運動・連続跳びの行い方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「どんジャンケン」では、各コースでの遊び方を紹介する。 <p>【基本の場での運動遊びの行い方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの場での遊び方を紹介する。 ・跳ぶ方向や跳び方は、自由に変えてもよいこと。 	<p>【安全に着地する方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きな跳び方をしてもよいが、必ず足から着地すること。



このような児童を見取って広げよう！

友達と声をかけ合いながら、場の安全に気を付けて準備や片付けをしたり、運動に取り組んだりしている。

第2時 「遊び方を工夫する」

第2時は、基本の場で十分に遊びこみます。基本の遊び方に満足したら、跳び方や場を変えたりして、児童がより楽しめるように、少しずつ工夫して運動遊びに取り組みます。すぐに新しい用具は与えず、基本の場で使った用具の位置を動かしたり、高さを変えたりすることで工夫の視点を増やしていきます。



評価の観点 評価の重点◎	◎ 運動への関心・意欲・態度	◎ 運動についての思考・判断	運動の技能
学習活動に 即した 評価規準	○順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 ○友達と協力して、準備や片付けをしようとしている。	○楽しく遊ぶことのできる用具の置き方、競争のきまりなど、遊び方を見付けている。 ○見付けた遊び方から選んで運動に取り組んでいる。	○片足や両足で、連続して跳ぶことができる。
評価の方法	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード
指導事項 ・ 留意点	<p>【順番やきまりについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動する順番を決めて、グループで仲よく遊ぶこと。 ・場を変えることで友達と意見が分かれたときは、ゆずり合うことや交代で行うなど、仲よく運動すること。 ・用具を動かす場合は、グループの友達と声をかけ合って行うこと。 <p>【準備や片付けについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力して準備や片付けができるように、役割を分担すること。 ・早く準備ができると、運動する時間が増えること。 	<p>【工夫の仕方について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童が基本の場に飽きるまでは、無理に工夫は行わない。基本の場で十分に遊ぶ時間を確保する。 ・陸上運動につながる遊びでなくても認めていく。 ・安全面から、危険な遊びについてはとめる。 <p>【工夫の幅を広げて楽しむ時間について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達が考えた遊びで「おもしろそう」と思ったら、自分のグループでも試してみることに。 	<p>【連続跳びについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・速さを競って動きが雑にならないように、リズムとバランスが崩れずに前に進むこと。



このような児童を見取って広げよう！

基本の場と用具を生かしながら、積極的に運動遊びを楽しんでいる。

第3・4時 「遊び方を工夫する」



第3～4時は、第2時に引き続き、場や用具、遊び方を工夫して楽しめます。振り返りの時間を活用し、友達の考えた工夫の場を生かすと、さらに楽しく遊べることに気付かせます。工夫を増やすことも大切ですが、次々と場を変えるのではなく「工夫した場で十分遊ぶ時間」も確保していきます。

児童の考えた工夫の中で「競争する遊び」や「挑戦する遊び」など、集団で行う遊びが出てきたら第4時に取り上げて紹介し、第5時につなげていきます。

評価の観点 評価の重点◎	運動への関心・意欲・態度	③ ④ 運動についての思考・判断	③ ④ 運動の技能
学習活動に 即した 評価規準	○友達と声をかけ合いながら、場の安全に気を付けて運動に取り組もうとしている。	○楽しく遊ぶことのできる用具の置き方、競争のきまりなど、遊び方を見付けている。 ○見付けた遊び方から選んで運動に取り組んでいる。	○片足や両足で、連続して跳ぶことができる。 ○片足や両足で前方や上方に跳ぶことができる。
評価の方法	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード
指導事項 ・ 留意点	<p>【場の安全について】</p> <ul style="list-style-type: none"> 高さや距離に無理に挑戦してけがをすることがないように、跳べそうな高さや距離に設定すること。 足から着地をすることを再度確認する。 用具を動かすときは、必ず友達が跳び終わってからにすること。 友達が跳ぶ方向を横切らないこと。 	<p>【工夫の広げ方について】</p> <ul style="list-style-type: none"> 新たな工夫をしている児童を見付けたら、称賛する。 工夫が広がらない児童には、これまで出てきた遊びの中から選択させる。 「競争する遊び」や「挑戦する遊び」など、集団で行う遊びも紹介していく。 	<p>【連続跳びについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> 少ない歩数で跳ぶためには、どのように跳んだらよいか考えさせる。 リズムよく、最後まで続けて跳びきることができた児童を称賛していく。 <p>【基本の場について】</p> <ul style="list-style-type: none"> 助走をつけて跳んだり、高く跳ぶために正面ではなく斜めから跳んだりしている児童がいたら、称賛していく。



このような児童を見取って広げよう！

第3・4時：基本の場を工夫し、用具の置き方を変えていくことで、楽しみ方の幅を広げている。
：集団での遊びを行い、楽しみ方の幅を広げている。

このような児童を見取って支援しよう！

遊びが停滞してきた児童には、これまで出てきた場や人数の工夫の中から選択させる。

第5・6時 「よい動きを探す」



第5時～第6時では、児童が考えた遊びの中から、「競争する遊び」や「挑戦する遊び」、「シンクロする遊び」、「まねをする遊び」に取り組みます。場ごとに遊び方を決め、得点や高さ、距離などに挑戦したり、競ったりして遊びます。楽しみながら、力いっぱい体を動かさず中で、「まねしてみたい友達のよい動き」に自然と気付けるようにしていきます。振り返りの時間により動きを紹介し、学級全体で共有していきます。

よい動きを紹介した後は、「もう一度やってみたい場の運動に取り組む時間」を確保し、友達の動きをまねしながら再度遊びに取り組めるようにします。

評価の観点 評価の重点◎	⑥ 運動への関心・意欲・態度	⑤⑥ 運動についての思考・判断	⑤ 運動の技能
学習活動に 即した 評価規準	○友達と声をかけ合いながら進んで運動に取り組もうとしている。 ○順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。	○跳んでいる中でいろいろな動きに気付いたり、よい動きに気付いたりしている。 ○楽しそうな跳び方をしている友達を見付けている。	○片足や両足で前方や上方に跳ぶことができる。 ○助走をつけて、調子よく片足で踏み切つて、前方や上方に跳ぶことができる。
評価の方法	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード	行動観察・学習カード
指導事項 ・ 留意点	【競争のきまりや遊び方について】 ・場ごとの競争のきまりや遊び方について確認する。 ・場を変えることはせず、全体やグループで決めたままりで競争すること。 ・遊びながら、より楽しくするためにいまりを追加したり、変更したりしてもよいこと。	【よい動きの見付けることについて】 ・「すごいな」「かっこいいな」「まねしてみたいな」と思う友達を探しながら、遊ぶこと。 ・友達のよい動きをまねすることで、より高く、遠くに跳べるようになり、遊びがもっと楽しくなること。	【よい動きを引き出すために】 ・遊びの中から、助走をつけなければ跳べない高さや距離の遊びを取り入れる。 ・児童がより高く、より遠くに跳びたくなるように、「競争する遊び」や「記録に挑戦する遊び」を取り入れる。



このような児童を見取って広げよう！

場の意図に合わせて助走をつけたり、調子よく片足で踏み切ったりして、前方や上方に跳んでいる。

このような児童を見取って支援しよう！

場の意図に合わせて跳ぶことができない児童には、友達のよい動き見せてまねるように促す。

4 学習指導案

第2学年 体育科学習指導案

日 時 平成28年10月28日(金)
場 所 中野区立谷戸小学校 校庭
対 象 第2学年 2組 25名
指導者 吉本 舞

東京都小学校体育研究会 研究主題
一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習

陸上運動領域部会 研究テーマ
「児童一人一人から運動の楽しさや心地よさを引き出す 跳の運動遊びの学習」

(1) 単元名

走・跳の運動遊び 「跳の運動遊び」

(2) 単元の目標

○助走を付けて片足で踏み切り、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できる。

【技能】

○跳の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができる。【関心・意欲・態度】

○走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫できるようにする。【思考・判断】

(3) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
跳の運動遊びに進んで取り組むとともに、順番やきまりを守り勝敗を受け入れて仲よく運動をしようしたり、運動をする場の安全に気を付けようとしていたりしている。	跳の運動遊び方の行い方を工夫している。	跳の運動遊びを楽しく行うための基本的な動きや各種の運動の基礎となる動きを身に付けている。
①跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動しようとしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④運動をする場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。	①基本となる跳の運動遊びの行い方を知っている。 ②運動する場や使用する用具などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付けたり、競争の仕方を選んだりしている。 ③跳ぶ動き方を知るとともに、友達のよい動きを見付けている。	①足から安全に着地することができる。 ②片足や両足で連続して前方や上方に跳ぶことができる。 ③助走を付けて片足で踏み切り、前方に跳ぶことができる。 ④助走を付けて片足で踏み切り、上方に跳ぶことができる。

(4) 児童の実態

○第1学年での学習経験

第1学年での跳の運動遊びでは、「ケンパー跳び遊び」や「ゴム跳び遊び」、「川跳び遊び」を行った。学級全体で共通の遊びを一斉に行うことを中心にしながら、様々な運動遊びを経験してきた。

また、遊び方を工夫する活動は、体づくり運動や器械・器具を使った運動遊びなど、様々な領域で行ってきた。グループで相談しながら自由にコースを作ったり、場を工夫したりする活動を経験している。

○関心・意欲・態度について

体育が好きな児童が多く、意欲的に取り組む姿が見られる。意識調査の結果でもそれが見られ、明るい雰囲気、精一杯運動できると答えた児童が多い。

運動の順番や学習のきまりを守って運動しようとする姿勢があり、グループで活動を行っても友達と譲り合って仲よく運動する姿がある。社会的行動目標の数値が高く、きまりやルールを守って運動に取り組む意識が高いことが分かる。

○思考・判断について

運動遊びがより楽しくなるように場を工夫したり、遊び方を選択したりすることはこれまで経験してきた。本単元でも第1時から跳び方を変えたり、ゴムの高さを変えたりと児童が自発的に工夫を行っていた。

夢中になって運動に取り組んでいることや、個人での遊びが多いため、友達の遊び方や動き方への関心や意識は低い傾向が見られる。遊んでいる中で見つけた工夫は、友達に伝えたいという気持ちよりも、教師に伝えたいという気持ちの方が強い。

(1) 授業評価尺度の質問項目

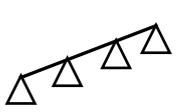
1	体育では、みんなが楽しく勉強できます。	(はい・どちらでもない・いいえ)
2	体育は、明るくあたたかい感じがします。	(はい・どちらでもない・いいえ)
3	体育をすると、体がじょうぶになります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
4	体育では、せいっぱい運動することができます。	(はい・どちらでもない・いいえ)
5	体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。	(はい・どちらでもない・いいえ)
6	体育をしているとき、どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています。	(はい・どちらでもない・いいえ)
7	体育をしている時、うまい子や強いチームをみてうまくできるやり方を考えることがあります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
8	体育で運動をするとき、自分のめあてをもって勉強します。	(はい・どちらでもない・いいえ)
9	体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがあります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
10	体育では、友だちや先生が励ましてくれます。	(はい・どちらでもない・いいえ)
11	わたしは、運動が上手にできるほうだと思います。	(はい・どちらでもない・いいえ)
12	わたしは、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになる自信があります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
13	体育では、自分からすすんで運動します。	(はい・どちらでもない・いいえ)
14	体育が始まる前は、いつもはりきっています。	(はい・どちらでもない・いいえ)
15	体育では、いろいろな運動が上手にできるようになります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
16	体育では、いたずらや自分勝手なことをしません。	(はい・どちらでもない・いいえ)
17	体育では、クラスやグループのやくそくごとを守ります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
18	体育では、先生の話をきちんと聞いています。	(はい・どちらでもない・いいえ)
19	体育で、ゲームや競争をするときは、ルールを守ります。	(はい・どちらでもない・いいえ)
20	体育で、ゲームや競争をするとき、ずるいことやひきょうなことをして勝とうとは思いません。	(はい・どちらでもない・いいえ)

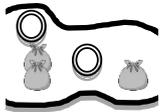
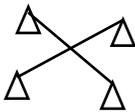
(2) 本学級の結果

項目名		単元前	
		平均得点	評価
Q1	楽しく勉強	2.60	3
Q2	明るい雰囲気	2.52	4
Q3	丈夫な体	2.56	2
Q4	精一杯の運動	2.76	5
Q5	心理的充足	2.72	4
たのしむ(情意目標)		13.16	4
Q6	工夫して勉強	2.28	4
Q7	他人を参考	2.20	1
Q8	めあてを持つ	2.40	5
Q9	時間外練習	1.72	3
Q10	友人・先生の励まし	2.24	3
学び方(思考・判断)		10.84	3
Q11	運動の有能感	2.52	5
Q12	できる自信	2.72	5
Q13	自発的運動	2.36	4
Q14	授業前の気持ち	2.60	5
Q15	いろいろな運動の上達	2.80	5
できる(運動目標)		13.00	5
Q16	自分勝手	2.84	5
Q17	約束ことを守る	2.96	5
Q18	先生の話を聞く	2.84	5
Q19	ルールを守る	3.00	5
Q20	勝つための手段	2.84	4
まもる(社会的行動目標)		14.48	5
合計得点		51.48	5

(参考文献：体育授業を観察評価する 高橋 健夫)

(5) 単元の指導と評価計画

段階	遊び方を工夫する		
	2	3	
時	1	3	
本時の主なねらい	基本となる運動遊びを知り、安全な着地を身に付ける。	場や用具を工夫しながらより楽しめる場を考え、運動遊びを楽しむ。	
学習活動	<ol style="list-style-type: none"> 単元の流れを確認する。 準備運動について知る。 ビッグジャンプの行い方を知る。 基本の場を知り、楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> 池跳び ジグザグ跳び メリーゴーランド 整理運動を行う。 振り返りをする。 片付けをする。 	<ol style="list-style-type: none"> 準備運動を行う。 ビッグジャンプを行う。(1分×4) 学習の流れとめあてを確認する。 基本の場を工夫して楽しむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 運動遊びがもっと楽しくなるように、グループで場や用具を工夫しながら場を作りましょう。 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 5px 0;"> <div style="text-align: center;"> <p>池跳び</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>ジグザグ跳び</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>メリーゴーランド</p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> 基本の場で跳びながら、場の工夫をしてより楽しめる場にする。(4分×3回のローテーション) 振り返りをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> どんな遊び方が楽しかったですか。みんなで紹介し合ひましよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 全体で遊び方を紹介し合うことで、遊び方を共有し工夫の幅を広げる。 <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>【第2時 振り返りの視点】</p> 基本の場を生かし、いろいろな跳び方で楽しんでいる様子を振り返り広める。 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>【第3時 振り返りの視点】</p> 基本の場を工夫し、用具の置き方を変えていくことで楽しみ方の幅を広げている様子を振り返り広げていく。 </div> </div> 工夫の幅を広げて楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> より楽しく遊ぶための工夫をしながら運動遊びに取り組む。(3分×3回のローテーション) 整理運動を行う。 振り返りをする。 片付けをする。 	
	評価の重	④安全 ①知る ①着地	②順番・きまり ③準備・片付け ②工夫 ②連続
指導の重点	<ul style="list-style-type: none"> 安全に気を付けて運動遊びに取り組むために守るべききまり。 準備運動・連続跳びの行い方。 基本の場での運動遊びの行い方。 足から安全に着地する方法。 	<ul style="list-style-type: none"> 基本の場での運動遊びは、用具や行い方を工夫すると楽しくなること。 みんなで楽しかったことを共有し合うことで、遊びの幅が広がること。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達の考えた工夫の場を生かすと工夫がより広がるということ。 連続跳びをリズムよく最後まで跳びきれるように、よい動きについて共有し、取り組むこと。

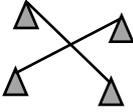
段階	遊び方を工夫する		よい動きを探す	
時	4		5	6
本時の 主なねらい	場や用具を工夫しながらより楽しめる場を考え、運動遊びを楽しむ。		進んで運動遊びに取り組み、よい動きを見付け、高まりを実感しながら楽しんで運動遊びに取り組み。	
学習活動	<p>1 準備運動を行う。</p> <p>3 学習の流れとめあてを確認する。</p> <p>4 基本の場を工夫して楽しむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>運動遊びがもっと楽しくなるように、グループで場や用具を工夫しながら場を作りましょう。</p> </div> <p>・川跳び ・ジグザグ跳び</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>・工夫した場で運動遊びを楽しみながら、より楽しくするための遊び方を工夫する。 (5分×2回のローテーション)</p> <p>5 振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>どんな遊び方が楽しかったですか。みんなで紹介し合ひましょう</p> </div> <p>・全体で遊び方を紹介し合うことで、遊び方を共有し工夫の幅を広げる。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【第4時 振り返りの視点】 場の意図に合った動きをしている様子を振り返り、広げていく。</p> </div> <p>6 工夫の幅を広げて楽しむ。</p> <p>・集団での遊び方を工夫しながら運動遊びに取り組む。(4分×2回のローテーション)</p> <p>7 整理運動を行う。</p> <p>8 振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>次回は、遊び方を決めて(運動の条件をそろえて)みんなで一緒に遊んでいきましょう。</p> </div>  <p>9 片付けをする。</p>		<p>2 ビッグジャンプを行う。(1分×4)</p> <p>4 動きの高まりを実感できる場を楽しむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>遊び方を決めて(運動の条件をそろえて)みんなで一緒に遊び、まねしたい跳び方を見付けましょう。</p> </div> <p>・川跳び ・ジグザグ跳び</p> <p>※ 集団での遊び方 P.17~24 参照。</p> <p>・集団で簡単な運動遊びを楽しむ。 (5分×2回のローテーション)</p> <p>・友達のよい動きに目を向けながら、運動に取り組む。</p> <p>5 振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>友達の動きでまねをしてみたいものはどんな跳び方ですか。みんなで紹介し合ひましょう</p> </div> <p>・全体でまねしたい動きを紹介し合うことで、よい動きを共有し動きの幅を広げる。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【第5時 第6時 振り返りの視点】 まねをしたいと思う動きの中から、より高く、より遠くへ跳ぼうとするものを振り返り広げていく。</p> </div> <p>6 よい動きを共有し、もう一度やってみたい場で運動遊びに取り組む。</p> <p>・よい動きについて、見たり聞いたりしたことから、もう一度やってみたい場で運動に取り組む。 (自分が取り組みたい場で運動遊びを行う)</p> <p>7 整理運動を行う。</p> <p>8 振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>できるようになって楽しくなったことはなにかな?</p> </div>  <p>9 片付けをする。</p>	
	評価の 重点	関心・意欲・態度		
	思考・判断	②工夫	③よい動き	③よい動き
	技能	②連続	③前方 ④上方	
指導の重点	<p>・友達の考えた工夫の場を生かすと工夫がより広がるということ。</p> <p>・新しい場での運動遊びの行い方と、既習事項を生かした工夫の仕方。</p>		<p>・集団での遊び方のきまりや進め方。</p> <p>・友達のよい動きを見付けることが、動きをよくすることにつながる。</p> <p>・助走を付けて片足で踏み切ること、跳ぶ距離や高さがより伸びること。</p>	

(6) 一単位時間の流れ (本時案 4/6時)

①本時の目標 (太字ゴシックが本時の重点項目)

- ◎ **片足や両足で連続して前方や 上方に跳ぶことができる。(技能)**
- 運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。(態度)
- ◎ **運動する場や使用する用具などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付けたり、競争の仕方を選んだりしている。(思考・判断)**

②展開

時間	学習内容・学習活動	○指導上の留意点	◇評価 (評価方法)
導入	<p>1 準備運動を行う。</p> <p>2 ビッグジャンプを行う。(1分×4)</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>《指導者が見取るとよい動き》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1歩を遠くに、高くに跳んでいる。 ・ リズムに合わせて腕を振って跳んでいる。 </div> <p>3 学習の流れとめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>運動遊びがもっと楽しくなるように、グループで場や用具を工夫しながら場を作りましょう。</p> </div>	<p>○リズム太鼓を使ってリズムカルに跳躍させる。</p>  <p>○学習の流れや場の配置が視覚的に理解できるように図を掲示しておく。</p>	<p>◇片足や両足で連続して前方や上方に跳ぶことができる。【技】(観察)</p>
展開	<p>4 基本の場を工夫して楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 工夫した場で運動遊びを楽しみながら、より楽しくするための遊び方を工夫する。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>・川跳び</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>・ジグザグ跳び</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">(5分×2回のローテーション)</p> <p>5 振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>どんな遊びが楽しかったですか。みんなで紹介しましょう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 全体で遊び方を紹介し合うことで、遊び方を共有し工夫の幅を広げる。 <p>6 工夫の幅を広げて楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 集団での遊び方を工夫しながら運動遊びに取り組む。 <p style="text-align: center;">(4分×2回のローテーション)</p>	<p>○遊びが停滞してきた児童には、これまで出てきた工夫の中から選択させる。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>《指導者が見取るべき遊びの工夫》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 集団で競争する遊び。 ・ 集団で挑戦する遊び。 ・ 集団で動きを合わせて運動する遊び。 ・ 友達のまねをする遊び。 </div> 	<p>◇運動する場や使用する用具などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付けたり、競争の仕方を選んだりしている。【思判】(観察)</p>
まとめ	<p>7 整理運動を行う。</p> <p>8 本時の振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>次回は、遊び方を決めて(運動の条件をそろえて)みんなで一緒に遊びましょう。</p> </div> <p>9 片付けをする。</p>	<p>○運動で使った部位をよくほぐす。</p> <p>○「どんな遊びが楽しかったか」「次回はどんな遊びをしたいか」について記述、発表させる。</p> 	<p>◇運動する場や使用する用具などを変えながら、いろいろな運動の仕方を見付けたり、競争の仕方を選んだりしている。【思判】(ワークシート)</p>

研究に携わっている部員

赤司 祐介	伊賀上 直基	生重 瑛幸	五十嵐 直人	伊東 徹也	海老澤 理咲
葛城 貴代	金井 麻衣子	金子 雅志	川谷内 友樹	菊地 誠	木村 収吾
小林 幸子	小檜山 陽香	小山 裕也	小山 竜一	齋藤 晃	櫻庭 壮平
佐藤 哲也	佐山 薫	品川 泰崇	篠山 祐輔	白根 武尚	鈴木 隼人
高木 敬一	高橋 達	武山 真治	田中 健次	中畝 毅	長澤 仁志
中山 保代	長谷川 功	福多 信仁	藤田 健	堀米 和志	横山 賢作
吉本 舞					

本資料、授業研究、研究部会についてのお問い合わせはこちらへどうぞ。

東京都小学校体育研究会 陸上運動系領域部会

ホームページ： <http://www3.schoolweb.ne.jp/swas/index.php?id=1350006&frame=frm5497601cd33f9>

部 長 長谷川 功 八王子市立第四小学校

TEL : 042-642-0934 FAX : 042-646-6460

副部長 田中 健次 品川区立小中一貫校伊藤学園

TEL : 03-3771-3374 FAX : 03-3771-3758

副部長 菊地 誠 板橋区立成増ヶ丘小学校

TEL : 03-3930-2070 FAX : 03-5998-4092

副部長 伊東 徹也 江東区立枝川小学校

TEL : 03-3644-4941 FAX : 03-5690-4017

東京都小学校体育研究会 陸上運動系領域部会の 研究資料をご活用ください。



ホームページをご覧ください！

([http://www3.schoolweb.ne.jp/swas/index.php?id=1350006
&frame=frm5497601cd33f9](http://www3.schoolweb.ne.jp/swas/index.php?id=1350006&frame=frm5497601cd33f9))

これまでの研究資料など公開していきます。

【低学年 跳の運動例ファイル作成中！】

現在、本日の実証授業で行った運動の場などについてまとめた「低学年 跳の運動例ファイル」を作成しています。平成29年2月下旬には、東京都小学校体育研究会の陸上運動系領域部会のホームページで公開する予定です。ぜひダウンロードしてご活用ください。

【走り幅跳びハンドブック、走り高跳びハンドブック&スタートガイド】

平成26年作成した「走り幅跳びハンドブック」、平成27年作成した「走り高跳びハンドブック」がそっくりそのままダウンロードできるようになっています。また、走り高跳びハンドブックの内容を凝縮し、「これさえあれば、誰でも授業ができる！」スタートガイドもダウンロードできます。



【走の運動例ファイル】

平成20～25年度まで取り組んだ「走の運動系」研究成果

「中学年 走の運動 運動例ファイル」

「低学年 走の運動遊び 運動例ファイル」

「第5学年 短距離走・リレー（リレー中心） 学習資料」

もそっくりそのまま
ダウンロードできます。



その他の研究資料も豊富に取り揃えております。ご活用いただければ幸いです。