

器械運動系領域部会 実証授業② 学習指導案

1 研究主題を受けた部会の考え方

一人一人の子供が自ら深い学びを実現していくために、本部会では、一人一人の子供が「目的意識」をもち、自ら学習の道筋に向かって課題解決的な学習に取り組むことができるようにしていく。その際、子供が自ら学習課題を見いだすことができるように工夫を講じていく。

本部会で設定している「目的意識」とは、単元を貫く子供の意欲を示したものである。子供が単元を通して最終的にできるようになりたい技を意識して、自ら学習の道筋をつくっていきけるようにする。

2 器械運動系領域における学習課題の捉え方

本部会では、子供が見いだす学習課題の段階を以下の3つに分けて捉えている。

① 自分の思いや願いから運動遊びや技を選ぶ子供の姿

低 学 年…運動遊びの場の中から意欲や好奇心をもち、自分が「(楽しそうだから) もっと遊んでみたい」と感じる場(のみ)を選んでいる姿。

子供の言葉の例「この遊び場はおもしろそうだな。だんだんの場で遊びたい。」

中高学年…系統表の中の技から「(できたら) 楽しそう」だと、意欲や好奇心で技を選んでいる姿。

子供の言葉の例「かかえ込み跳びがかっこいいからやってみたいな。」

② 自分の今もっている力から運動遊びや技を選ぶ子供の姿

低 学 年…前の学年または前時までの自分の遊び方を想起し、「もっと楽しく遊びたい」と感じる運動遊びの場と遊び方を選んでいる姿。

子供の言葉の例「だんだんの場で踏み越し跳びをやってみたいな。」

中高学年…既習の振り返りから、自分の力に応じた技を選んでいる姿。また、その学習課題を解決するために取り組む技の行い方や練習方法や場を選んでいる姿。

子供の言葉の例「開脚跳びができたから、次は、かかえこみ跳びに挑戦しよう。」

③ 目標達成に向けての取組から運動遊びや技を選ぶ子供の姿

低 学 年…楽しく遊ぶために、様々な遊び方や友達のよい動きを試したり、今までどんな遊び方やよい動きがあったのかを振り返ったりして、根拠をもって遊び方を選んでいる姿。

※根拠：技能の高まり、友達の動き、場の転移

子供の言葉の例「ながながの場でまたぎ乗りができたから、だんだんの場ででもやってみたい。」
「〇〇さんがやっていたから、私もやってみたい。」

中高学年…学習課題を解決するために、学習資料を活用したり、友達と動きを見合ったりして自己分析をし、根拠をもって技や技のポイントができるようになるための練習方法や場を選んでいる姿。

※根拠：自己の技能の高まり、友達の動きとの比較

子供の言葉の例「撮影してもらった動画と模範の動画を比べたら、全然腰が上がっていなかった。強く踏み切る練習をして、腰を高く上げて練習してみよう。」

※苦手意識や恐怖心から学習課題を見いだせない子供には、簡易化された場を用意したり、補助具等を使ったりして、子供が学習課題を見いだすことができるように教師が支援する。

子供の姿を3つの段階に分けて想定することで、教師は、子供の思考の質を高める手立てを講じることができる。本部会では、毎時の形成的授業評価を基に、子供に指導のための評価を適切に行い、個に応じた支援を行っていくようにする。

3 実証授業①及び夏季合同研究会より

① 研究の成果

学習資料（学習ノート・跳び箱運動学習アプリ）の作成とその利活用により、子供の遊びに広がり生まれ、子供が学習課題を見いだす支援につなげることができた。また、子供がもっている学習課題の段階に応じた教師の関わりや言葉がけにより、子供の知識や技能の高まりが見られた。

※学習ノートとは、子供が振り返りの際に記述するワークシートのことを指す。

② 研究の課題

4つの場での遊び方で、子供の動きが画一的になったり、跳び箱運動につながりにくい動きが出てきたりする場面があり、場について検討していく必要があった。また、発達段階に応じた学習過程を作成することや、グループ学習の行い方についての説明をすることが課題となった。さらに、一般化を図るためには、使用する言葉の整理を行い、実証授業2において分かりやすい提案ができるようにしていく。（別紙 器械部部内資料参照）

4 実証授業②で明らかにしたいこと

- ・子供が学習課題と出会う場面を大切にしたい実証授業の指導案を作成し、研究主題に沿った学習活動を展開していくこと
- ・発達段階に応じた学習過程案を作成すること
- ・学習資料（学習ノート・教師の言葉がけ・跳び箱運動学習アプリ等）を作成し、広く周知していくこと
- ・跳び箱運動におけるグループ学習の行い方を明確にしていくこと
- ・子供の学習課題の段階の具体的な姿の検証を行うこと
- ・提案の際に使用する言葉に留意し、その捉え方を明確にすること

5 学習指導案

（1）実証授業実施校等

品川区立芳水小学校

第3学年4組 子供：30名 指導者：主任教諭 谷井 友美

（2）単元名

器械運動 「跳び箱運動」

（3）単元の目標

知識及び技能	繰り返し系や回転系の基本的な技をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	自己の能力に適した学習課題を見付け、技ができるようになるための活動を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、決まりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、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。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	① 跳び箱運動の技の行い方やポイント、練習の仕方を理解している。 ② 切り返し系や回転系の基本的な技ができる。
思考・判断・表現	① 自己の能力に適した学習課題を見付け、技ができるようになるため活動を選んでいる。 ② 課題解決のために考えたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	① 跳び箱運動の基本的な技に進んで取り組んでいる。 ② きまりを守り誰とでも仲よく励まし合って運動しようとしている。 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 互いの動きを見合って気付いたことや考えたことを伝え合う際に友達の考えを認めようとしている。 ⑤ 場や器械・器具の安全を確かめている。

評価検証の方法について

研究仮説

低学年との接続を意識して跳び箱運動の技と出合わせ、一人一人の子供が目的意識をもって学習課題を見いだしていけば、主体的に課題解決的な学習に取り組めるだろう。

◎研究仮説の検証は以下の4点で行う。

ア 単元前後のアンケート調査

アンケート調査では、主に子供がこれまでに主体的に課題解決的な学習に取り組んできたか、単元終了後に主体的に課題解決する学習に対してどのような成果を感じていたかを調査し、本部会の考案した学習過程や学習資料が効果的であったかを検証する。

〈単元前アンケート〉

質問項目	質問のねらい
やりたいことやできるようになりたいことを考えて体育の学習に取り組んでいますか。	これまでの学習に対して目的意識をもって取り組んでいた経験について調査する。
2年生の跳び箱を使った運動遊びではどのようなことが楽しかったですか。	2年生の学習経験の中で、どの程度主体的に課題解決的な学習に取り組んだ経験があるかを調査する。
2年生の跳び箱を使った運動遊びで、できなかったことがあったときはどうしていましたか。	2年生の学習経験の中で、どの程度課題解決の方法を選択し、自ら取り組んできたかを調査する。

〈単元後アンケート〉

質問項目	質問のねらい
自分が決めた、できるようになりたい技は、できるようになりましたか。	本単元でどのくらいの子供が目的意識として持った技の習得を実感しているか調査する。
できるようになったと感じた理由はなんですか。	本部会が手だてとして挙げたものを選択肢の中に入れているため、子供がどの手だてを有効だと感じたかを調査する。

イ 学習ノートの記述の分析

子供が学習ノートに記述する内容を分析し、どのような学習課題を見いだしているか判定する。本部会が考える「より質の高い」学習課題を、学習が進むにつれて見いだすことができているか検証する。

学習課題	予想される学習ノートの記述内容
①自分の思いや願いから設定した学習課題 ※やってみたい、できるようになりたい技とその理由を述べている。	・ かかえこみ跳びができれば楽しそうだからやってみたい。 ・ 開脚跳びならできそうだからやってみたい。 ・ 台上前転ができればかっこよさそう。
②自分の今もっている力から設定した学習課題 ※できるようになりたい技のポイントと、できるようにするための練習方法を、選んだ理由とともに記述している。	・ 友達に「ここができていないよ」と言われたので、〇〇をできるようにしたい。 ・ 友達が手を遠くに着くといいよとアドバイスしてくれたので、意識して練習してみたい。 ・ 模範動画と自分の動きを比べて、踏切をもう少し練習したいと思った。 ・ 自分の動画を見たら、思っていたイメージと違ったので、着地を練習したい。 ・ 段差の場で着手の練習をしたい。
③目標達成に向けての取組から設定した学習課題 ※できるようになりたい技のポイントとできるようにするための練習方法を、明確な根拠をもとに選んでいる。	・ 友達と一緒に自分の動画を見たら手が遠くに着いていないことに気付いた。手を遠くに着くために連結の場で練習したい。 ・ 模範動画と自分の動きを比べると、助走の勢いがなくなっていた。勢いを止めないように両足をそろえて力強く踏み切る練習をしたい。 ・ 自分の動画を見たら、膝を曲げていないから着地がうまくできないことが分かった。ひざを曲げて着地できるように段差の場で練習したい。

ウ 子供の動きの変容

見いだした学習課題を解決していきながら、子供の技能や新たな学習課題を見いだす力がどのように向上していくかを分析していく。

検証項目	理想的な子供の変容
学習課題をどの程度解決することができたか。	・ 自分が見いだした学習課題を解決するため、練習方法に取り組んだ結果、学習課題とした技のポイントに対する技能が向上している。
自分に合った新しい学習課題をもつことができたか。	・ 自分の動きを見ながら振り返りを行ったり、教師からの運動中における声かけや学習ノートに対するコメント返しを受けたりすることによって、自分に合った次時の学習課題を見いだしている。

エ 形成的授業評価

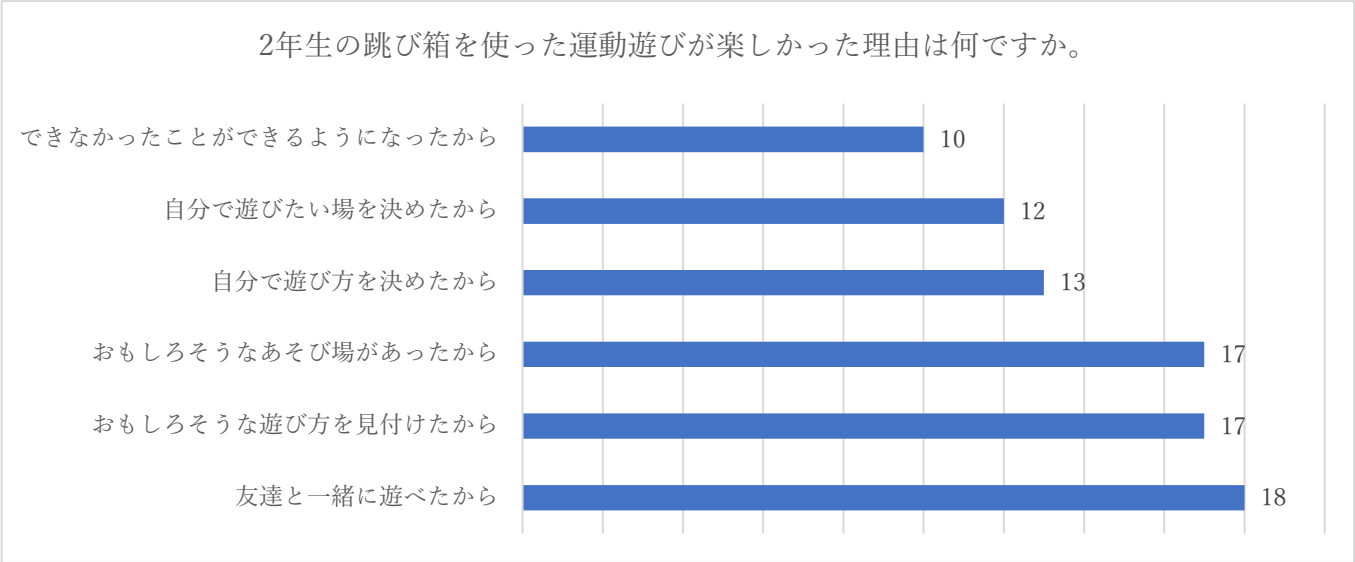
各時間の授業後にアンケートを実施し、その時間の学習の目標を達成できたか、達成できた要因は何だったのかを調査し、本部会の手だてがどのように有効だったのかを検証する。

各時間の質問	期待する回答
【第1時】 自分ができるようになりたい技は決められましたか。	本部会が作成した動画や技の系統図など、学習資料を活用している子供が多くいること。
【第2・5時】 自分に取り組む技の学習課題は見付けられましたか。	学習資料を活用するなど、ICT 機器を活用して自分の動きを見たり、友達との関わりによって学習課題を見いだしたりする子供が多くいること。
【第3・6・7時】 自分の学習課題は解決できましたか。	先生からのコメントで練習方法を変えたり工夫したりしたことなどが、時間を経過するごとに増加していること。

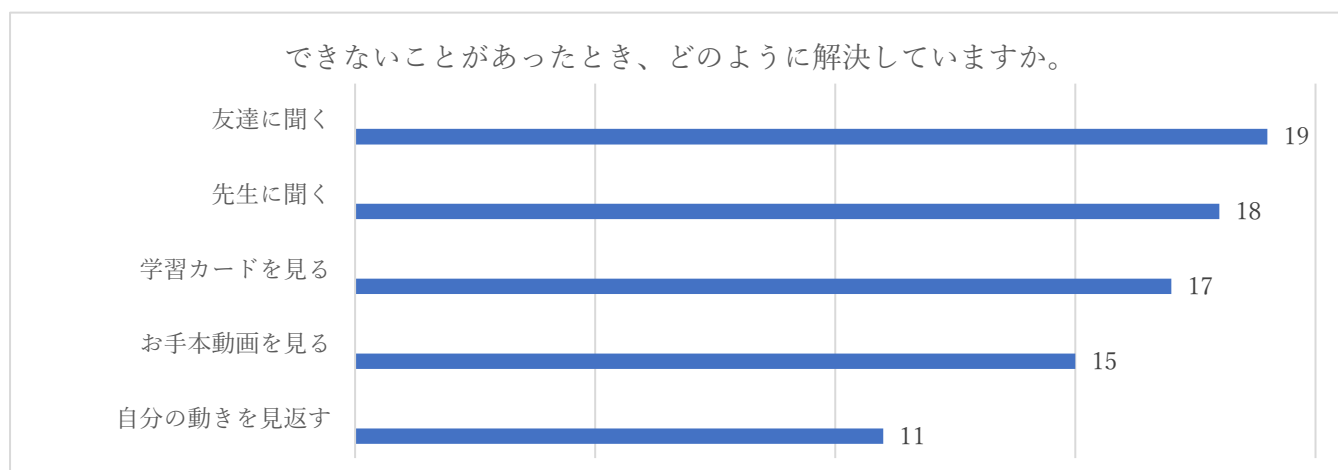
(5) 子供の実態

品川区立芳水小学校 第3学年4組 30名 実施 9月下旬

【単元前アンケートから】



上記のグラフでは、本学級の子供がどのような理由で2年生の跳び箱を使った運動遊びが楽しかったかの理由が分かる。子供の大半が(教師から提示された)おもしろそうな遊び方や遊び場があったからだと回答している。しかし一方で、子供が自分で遊びたい遊び方や遊び場を選んだことが楽しさにはつながってはいないことが分かった。



また、上のグラフからは本学級の子供がこれまでどのように課題解決を図ってきたかが分かる。本学級の子供は自分の学習課題を解決する際に、グループ学習において友達のアドバイスを参考にしたり、教師からの指導を受けたりしたことが多いのだが、自分自身の動きを見返している子供は少ない。

2つの事前アンケートから分かることは、本学級の子供は教師から提示された学習課題を楽しんだり、教師の指導や友達からのアドバイスを課題解決の方策としていたりしているが、主体的に自分で学習課題を設定して取り組んでいなかったり、自らの動きの変容を振り返って課題解決に役立てたりしようとしていないという傾向があることが分かった。

(6) 研究主題に迫るための工夫

① 一人一人の子供が学習課題を見いだす手立ての工夫

ア 運動との出会い

低学年では、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、基本的な動きや技能を身に付けて、中学年の器械運動につなげていくことが大切である。また、子供が運動遊びをより楽しくしたいと思い、遊び方を工夫していくことも重要である。そのために、実証授業1では、子供の「やってみたい」「遊びたい」という願いが学習の出発点になるように、子供が魅力的だと感じる4つの場を用意した。

実証授業2においても同様に、子供が技と出会う場面において、運動遊びと技との接続を意識した場を設定し、子供が跳び箱運動学習アプリ等の学習資料を活用しながら技と出会うことができるようにした。運動が苦手、または恐怖を感じている子供に対しては、跳び箱の段数を低くしたり、教師や友達と一緒に運動遊びに取り組んだりするなど、易しい場を用意したり、支援をしたりすることが大切である。子供一人一人が「楽しい」「やってみたい」と感じられるようにしていくことで、子供が自ら学習課題を見いだすことができると考えた。

イ 目的意識をもつ

目的意識とは、単元を貫く子供の意欲であり、子供が主体的に学習に取り組む原動力となるものである。単元当初にもった目的意識が単元を貫いて子供の学習意欲を継続させることもあれば、学習を進める中で動きや技を習得し、新たな目的意識をもって学習を進めていくこともある。器械運動系の学習では、どの学年においても単元の初めに目的意識をもち、自ら学習の道筋をつくっていくことを大切にしている。

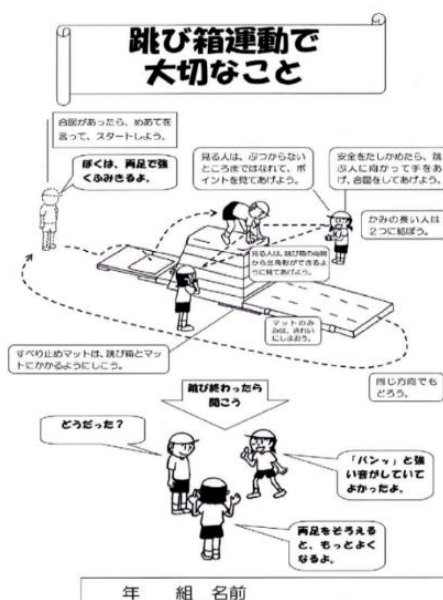
実証授業2では、子供が運動に出会った時に目的意識をもてるような学習過程を組むようにした。目的意識の達成に向けて技の系統表をもとに筋道を立てて、一つ一つの技を習得できるようにしていくことで、子供が自ら学習課題を見いだすことができると考えた。

ウ グループ学習

器械運動は、(技ができていないのか、できていないのか) 自分の動きを客観的に捉えることが難しい運動である。一人一人が自分に合った学習課題を見だし、課題解決的な学習を進めるためには、自分の動きがどのような姿なのか正確に知る必要があり、友達同士で見合ったり、助言し合ったりするグループ学習の場面を設定することが極めて重要である。グループ学習の場面では、運動を行う子供は、自分の課題を友達に伝え、友達に見てもらい視点を明確にする。運動を見る友達を複数にすることで、子供同士の助言を活発にすることもできる。運動を行った子供は、友達からの助言を次に生かすことで、より学習課題を意識して運動に取り組むことができる。ここで大切にしたいことは、友達の動きを「よく見る」ことである。器械運動の学習が始まる3年生の段階では、友達の動きを「よく見る」ことを大切にし、グループ学習に取り組ませたい。運動を見る子供が、友達の動きをよく見てその状態を伝えること(子供の実態に応じて、動画で撮影した姿を基に具体的な助言を行うことも可)は、技への理解を深めることにつながり、自分の学習課題を見いだしたり、解決したりすることに役立てることができる。3年生の段階で友達の動きをよく見ることの価値を子供が見いだせるようにグループ学習を進めることは、今後の器械運動系の課題解決的な学習を進める上で、大切な基礎になると考える。

【グループ学習の仕方】

- ・3人～4人のグループを組んで、「技を見る人」「技をする人」に分かれて見合う。(タブレットで撮影することも可) 、
- ・ローテーションで場を動く場合は、常にグループで行動をし、お互いに見合ったり助言したりできるようにする。
- ・技を行うときは、自分の技の見てもらいたいポイントを伝え、確認してもらう。
- ・技を行った後は、友達からのアドバイスを聞く。(タブレットで撮影した動画で動きを確認することも可)
- ・技を行った後に、跳び箱などがずれていたら直し、安全を確かめたら、跳び人に向かって手を挙げて合図をする。



② 器械運動系領域部会における学習指導の工夫

ア 学習資料の工夫(学習ノート、学習カード、跳び箱運動学習アプリ等)

一単位時間で学習したことを振り返るために、学習ノートを活用する。次の時間に取り組む学習課題を選択し、その理由を記述することで、本時の学習と次時の学習課題を結び付けて考えることができる。

また技の行い方やポイント、練習方法や場を視覚的に捉えて自己の学習課題を見いだすことができる学習カードや跳び箱運動学習アプリを作成した。これらの学習資料を活用しながら、子供が自ら学習課題を見いだすために視覚的に動きを捉えることができるようにし、その解決に向けて主体的に学習を進めることができるようにした。

イ 教師の言葉がけの工夫

教師は子供の技能を分析したり、子供の学習課題を把握したりして、個に応じた支援を行っていくことが大切である。本部会では、子供が学習課題の質を高められるように、「学習中の言葉がけ」と「学習ノートの記述に対する言葉がけ」について例を示し工夫を講じるようにした。

子供一人一人に応じた言葉がけをすることで、子供の技能を高めたり、子供の思考を広げたりすることができる。

【学習中の言葉がけ例】

苦手・恐怖心から学習課題がもてない子供の姿	教師の言葉がけ
系統表の中にある技から「（できたら）楽しそう」だと感じた技を選ぶことができない。 ・怖くて取り組むことができない ・どの技を選んだらいいか分からない	「まずは易しい場所で練習してみよう。」 「先生が補助しているから大丈夫ですよ。」 「友達や先生と一緒にやってみましょう。」 「友達の練習している姿を見てみましょう。」

学習課題 1 の段階の子供の姿	教師の言葉がけ
系統表の中にある技から「（できたら）楽しそう」だと感じた技を選んでいる。 ・やってみたい技はあるけど、自己の学習課題が分からない ・かかえ込み跳びをできるようにしたいから、まず初めに練習してみよう	「前はどんな練習方法で練習しましたか？」 「そのほかにどんなポイントがありましたか？」 「学習資料を見て、自分の動きと違うところはどこかな？」 「どの練習方法なら技ができそうですか？」

学習課題 2 の段階の子供の姿	教師の言葉がけ
既習の振り返りから、自分の力に応じた技を選んでいる姿。また、その学習課題を解決するために取り組む技の行い方や練習方法や場を選んでいる。 ・開脚跳びを習得したため、かかえこみ跳びに挑戦している ・かかえこみ跳びをできるようにするためには、膝が上がっていないから、膝を閉じて高くあげられるように、足裏での跳び箱への跳び乗りの練習をしよう	「次にできるようになりたい技はありますか？」 「友達の技を見て、できるようになりたい技はありますか？」 「技ができるようにするためには、どんな練習をしたら良いかな？」 「どうしてその練習方法を選んだのですか？」 「どうしてこのポイントを選んだのですか？」 「〇〇さんのように技をできるようにするためには、どんなことに気を付けたらいいですか？」

学習課題 3 の段階の子供の姿	教師の言葉がけ
学習課題を解決するために、学習資料を活用したり、友達と動きを見合ったりして自己分析をし、根拠をもって技や技のポイントができるようになるための練習方法や場を選んでいる。 ・自分がかかえ込み跳びをしている動画とお手本のかかえ込み跳び動画を見比べて、膝が上がっていないことに気付いて、その原因が踏切の弱さだと考えて、舞台の場での跳び乗りの練習をしている	「工夫した練習方法はありますか？」 「工夫した理由を友達に伝えることはできますか？」 「どうすれば、友達やお手本のような動きができるようになりますか？」 「他の技でも同じような練習方法ができますか？」 「違う練習方法をしている友達の動きを見てみましょう。」

【学習ノートの記述に対する言葉かけ】

学習課題 1 の段階の記述例	コメント返し 1→2	コメント返し 1→3
・開脚跳びをできるようにしたい。 ・かかえ込み跳びがかっこいいからやってみたいな。	・技ができるようになるために、どこ（局面）に気を付けてやってみようか。 ・どの場や練習方法でやるとできるようになるかな。 ・～の場でできるようになると自信がつきそうだね。 ・上手な人（動画）の踏切や着手を見てからやってみよう。	・どうすれば〇〇さんみたいにできるかな。こつを聞いてみよう。 ・開脚跳びはどんなことを意識したらできたのかな。 ・跳び越えるにはどこを意識するといいかな。上手な人（動画）はどうやっているかな。 ・もう少しでできそうだね。自分の苦手なところは分かったかな。次はどこの場で練習すればいいかな。
・台上前転ができたらかっこよさそう。	・動画を見て真似してみよう。 ・台上前転のポイントの中で、どれができそうでどれができなさそうかな。	・どの場でやるとできるようになると思うかな。 ・〇〇さんは～の場で自信を付けていたよ。 ・どのポイントが大事なのかな。どこの場で練習するといいのかな。

学習課題 2 の段階の記述例	コメント返し 2→3
・開脚跳びができたから、次は、かかえ込み跳びに挑戦しよう。	・開脚跳びから、さらに何ができるようになったら、かかえ込み跳びができるかな。 ・自分の動きを見て、かかえ込み跳びができないポイントを見付けたり、練習方法を選んだりしよう。
・友達に「ここができていないよ。」と言われたので、〇〇をできるようにしたい。 ・友達が手を遠く着くといいよとアドバイスしてくれたので、意識して練習してみたい。	・自分の学習課題を教えてもらえたんだね。それをできるようにするのは、どの場がいいかな。 ・自分の動きを動画で見ながら、学習課題を意識して練習できるといいね。
・段差の場で着手の練習をしたい。	・手をしっかり着くと〇〇さんみたいに上手に跳べるようになるね。段差の場で何回もやってみよう。 ・〇〇さんも着手が学習課題だと思っているから、一緒に取り組んでみよう。 ・着手の時はどんなことを意識すればいいかな。動画を見て確認してからやってみよう。
・模範動画と自分の動きを比べて、踏切をもう少し練習したいと思った。	・自分の学習課題に気付くことができ素晴らしいですね。踏切の時はどんなことを意識すればいいかな。上手な人の真似をしてみよう。
・自分の動きを動画で見たら、思っていたイメージと違ったので、着地を練習したい。	・着地をピタッと止めるにはどうすればいいのかな。 ・〇〇さんがピタッと着地ができていたよ。どんなことを意識しているか聞いてみよう。 ・～の場でやると着地の練習になるよ。やってみよう。

③ 学習過程の工夫

ア 子供が学習課題を解決していく学習過程の工夫

第3学年は「器械・器具を使つての運動遊び」から「器械運動」へと変わるとも大切な学年である。この時期に技ができる喜びに触れ、その楽しさを体感させ、高学年以降の器械運動の学習につなげていくように留意する。

上記(6)①で示した、「子供が技と出会う場面を大切にし、円滑に技へとつなげていくこと」、「子供が目的意識をもつこと」以外に、1単位時間の中で、「繰り返し系の技と回転系の技を混合させないこと」を学習過程の工夫とする。

子供が1単位時間の中で、同じ系統の学習に取り組むことで、場の準備の時間を短縮し、主運動の時間を担保することができる。また、安全指導も含め、教師が子供の動きを見取りやすくなるので、丁寧な指導を展開していくことができる。何より子供にとって、情報過多にならないこと、グループ学習の際に技や練習のポイント等の視点を共有しやすいことが、子供の学び合いを活性化させる。これらの利点は、子供の学習課題を解決していくことにつながると考えた。

なお、本単元では、第1時と第4時に「技と出会う」、第2時と第5時に「自己の学習課題を知る」、第3時と第6時に「課題解決に取り組む」ようにした。また、第6時を終えた段階で、子供が思うように課題解決ができていないことがある場合を想定し、第7時は、「繰り返し系」と「回転系」のどちらかを選択し、自己の学習課題に応じた単元の終末となるように設定した。

◎中学年の学習過程の例

第3学年の学習過程（全7時間）

1	2	3	4	5	6	7
繰り返し系			回転系			選択
技と出会う 運動遊び 目的意識をもつ	知る 自己の課題を見付ける	取り組む 自己の課題を解決する	技と出会う 運動遊び 目的意識をもつ	知る 自己の課題を見付ける	取り組む 自己の課題を解決する	取り組む 自己の課題を解決する

第4学年の学習過程（全6時間）

1	2	3	4	5	6
繰り返し系・回転系		繰り返し系	回転系	繰り返し系	回転系
技と出会う 目的意識をもつ	知る 自己の課題を見付ける	取り組む 自己の課題を解決する	取り組む 自己の課題を解決する	取り組む 自己の課題を解決する	取り組む 自己の課題を解決する

※第4学年では、第3学年の既習事項を受け、第1時に「繰り返し系」と「回転系」の目的意識をもてるようにする。第1時でもった「繰り返し系」と「回転系」の目的意識をバランスよく学習していけるように、第3時以降の取り組む時間において、続けて同じ系統の技に取り組むことがないように留意する。

イ 学習過程 < 第3学年 器械運動 「跳び箱運動」 >

時	1	2	3	4 (本時)	5	6	7
段階	切り返し系			回転系			選択
	技との出会い	知る	取り組む	技との出会い	知る	取り組む	
	切り返し系の技と出会い、できるようになりたい技を決める。	グループ学習の行い方を知り、自分の学習課題を見付ける。	友達と繰り返し取り組み、技をできるようにする。	回転系の技と出会い、できるようになりたい技を決める。	自分の学習課題を見付ける。	友達と繰り返し取り組み、技をできるようにする。	

時	1・4	2・5	3・6・7
段階	技との出会い	知る	取り組む
	切り返し系、回転系の技と出会い、できるようになりたい技を決める。	グループ学習の行い方を知り、自分の学習課題を見付ける。	友達と繰り返し取り組み、技をできるようにする。

学習内容・活動	1 学習の流れの確認 2 準備運動		3 場の準備
	4 場で遊ぶ ・今までの運動遊びを思い出しながら遊ぶ。 5 技と出会う。 ※第1時は切り返し系、第4時は回転系 ・第1時「跳び箱に手を着いて跳び越えることができるかな。」、第4時「跳び箱の上で前転できるかな。」にそれぞれの場で取り組む。 ・「技につながる動き」や見付けたこつ等をグループや全体で共有する。 ・友達のかっこいい動きや見付けたこつ等を合わせると「開脚跳び」「台上前転」になることを知る。 ・技の系統、技の行い方を知る。 (試技または跳び箱運動学習アプリ) 6 目的意識をもつ 7 整理運動 8 場の片付け	4 第2時は開脚跳び、第4時は台上前転について知る ・開脚跳び、台上前転の行い方、技のポイントについて知る。(試技または跳び箱運動学習アプリ) ・グループ学習の仕方を知る。(第2時のみ) ・友達と一緒に自分の技のできばえを確認する。 ・自己の学習課題を見付ける。 5 学習課題をさめる ・見付けた自己の学習課題に合った練習方法や場を知り、学習課題を決める。 【切り返し系】 ・開脚跳び ・かかえ込み跳び 【回転系】 ・台上前転 ・伸膝台上前転 ※技は上記の中から選択 6 整理運動 7 場の片付け	4 学習課題をもって第3時は切り返し系について、第4時は回転系について各自が学習課題をもち技に取り組む ・学習課題を確認し、同じグループの友達に伝える。 ・グループ内でできばえを確認する。 5 学習課題を決める ・できたこととできなかったことを振り返る。 ・第3・6時は第7時に取り組む学習課題を決める。 ・第7時の学習の振り返りをする。 6 整理運動 7 場の片付け
教師の関わり	5の場面 ○技の行い方へのつながりを意識しながら子供たちに言葉がけをする。 ○同じグループの友達の動きをしっかりと見たり、助言し合ったりするよう言葉がけをする。 ○跳び箱での運動が難しい子供には、易しい場を用意したり、教師と一緒に取り組んだりする。	4の場面 ○試技や掲示資料、跳び箱運動学習アプリを通して、技の行い方やポイント、グループ学習について確認する。 ○学習課題を見付ける際は、技に2回取り組んで、できばえを友達に聞くという約束を確認する。 ○友達に学習課題を伝える際は、学習カードを確認しながら行うことを伝える。	4の場面 ○同じグループの友達の動きをしっかりと見て助言している姿を称賛する。 ○学習カードや跳び箱運動学習アプリを参考にして友達のできばえを確認することを伝える。 5の場面 ○できるようになったポイントや技をタブレットの学習カードで確認するよう確認する。 ○学習課題は技・ポイント・練習方法や場であることを確認する。

※かっこいい動きとは、「器械運動の技につながる動き」のことを指します。

(7) 本時の学習 (7時間扱いの中の4時間目)

① 本時のねらい

【知識及び技能】

【思考力、判断力、表現力等】

【学びに向かう力、人間性等】

※本時は主として「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。

特性に応じた技の行い方を理解することができるようにする。

自己の能力に適した技を決めることができるようにする。

互いの動きを見合って気付いたことや考えたことを伝え合う際に友達の考えを認めることができるようにする。

② 本時の展開

学習内容・活動	○教師の関わり ○配慮児童への支援	□評価
(1) 集合・整列・挨拶 (2) 学習の流れの確認 (3) 準備運動・場の準備 (4) 場で遊ぶ時間 ・準備した場で、今までの運動遊びを思い出しながら取り組む。	○服装の確認をする。 ○掲示物を用いて、本時の流れを確認する。 ○安全に気を付けて準備をするよう言葉がけをする。 ○使っている部位を意識させるよう言葉がけをする。 ○安全に気を付けて、運動に取り組むことを確認する。	
(5) 回転系の技と出会う ①「跳び箱の上で前転できるかな。」に取り組む。 ・それぞれの場で、跳び箱の上で前転に取り組む。 ・グループ内で、前転ができない友達へ助言をしたり、友達のかわいい動きを見付けたりする。 ②「技につながる動き」や見付けたこつを共有し、真似をする。 ・かわいい動きやこつを共有し、できそうなものを真似する。 ③友達のかわいい動きや見付けたこつを合わせると「台上前転」になることを知る。 ④回転系の技の行い方を知る ・回転系の技の系統、技の行い方を 跳び箱運動学習アプリの教材で知る。 (6) 目的意識をもつ ・単元の終わりにできるようにしたい技を選ぶ。	○技の行い方への繋がりを意識しながら子供たちに言葉がけをする。 ○同じグループの友達の動きをしっかりと見たり、助言し合ったりするよう言葉がけする。 ◎跳び箱の上での前転が難しい子供には、易しい場を用意したり、教師と一緒に取り組んだりする。 ○回転系の技の行い方につながる動きを取り上げ、共有する。 ○技の行い方や、技のポイントを確認することができるよう、連続図が載っている資料を提示する。 ○タブレットを活用し、跳び箱運動学習アプリで回転系の系統図、動画を見るよう言葉がけする。	□互いの動きを見合って気付いたことや考えたことを伝え合う際に友達の考えを認めようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 (観察・学習ノートの自己評価)
(7) 学習のまとめ (8) 整理運動 (9) 場の片付け (10) 集合・整列・挨拶	○次回は台上前転に取り組むことを確認する。 ○よく使った部位を中心にほぐす。 ○安全に気を付けて片付けをするよう言葉がけをする。	

※かわいい動きとは、「器械運動の技につながる動き」のことを指します。

(8) 学習資料

子供が自分自身で学習課題を見だし、その学習課題を解決することができるよう、学習資料（学習ノート、学習カード、跳び箱運動学習アプリ）を作成した。

① 学習ノート

自分自身で見いだした学習課題を解決するために、学習に見通しをもって取り組める「学習ノート」を作成した。学習ノートには、技の「ポイント」や「練習方法・場」を記入して課題解決の方法を意識できるようにし、一人一人が振り返りとして、「次時の学習課題とその理由」を書くようにした。このことで、教師は、子供の学習課題がどの段階に位置しているか把握でき、本部会で作成した「教師のコメント返し例」に基づき教師が学習ノートにコメントすることができる。そして、振り返り段階で子供が見いだした学習課題を、より適切な学習課題にできると考えた。

また、子供が目的意識をもち、学習のスタートとゴールを明確にする際の手立てとなるように例示技の「系統表」を作成し、子供が自己の能力に適したできるようになりたい技を選択できるようにした。

と ばこうどうがくしゅう 跳び箱運動学習ノート

② 学習カード

自己の能力に適した課題を見付け、課題解決の方法を選択し、技能を身に付けるという主体的な学びへ導くために、学習カードを作成した。

取り組む技を決めた子供は、行い方の言葉と写真を基にしながら自己の学習課題を見付け、それを解決する技のポイントを選択し、その動きを身に付けるための練習方法や場を自己決定して学習に取り組めるようにした。このことで、子供一人一人が、次時の「取り組む時間」で、自己の能力に適した学習課題をもって取り組むことができると考えた。また、今回は学習カードをPDFで作成した。PDFで作成したことにより、子供のタブレット端末に配布し端末内での学習クラウドで活用できるようにした。



③ 跳び箱運動学習アプリ

「跳び箱運動学習アプリ」は、子供が持っているタブレット端末での利用を目的とした動画再生のファイルである。このアプリは、技の前面、側面の示範動画、技の行い方、技のポイントを閲覧でき、学習ノートにある「系統表」からも、自分が見たい動画を選択して見ることができる。

示範を見せることが難しい教員にとっても、指導の補助として活用することができる。

