

研究 主題	<b>運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習指導の工夫</b> — 個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を通して —
----------	---

### 第1学年体育科学習指導案

指導月日 令和6年10月10日  
所属校名 大崎市立三本木小学校  
氏名 渡辺 由可理

#### 1 単元名 器械・器具を使つての運動遊び「跳び箱を使った運動遊び」

#### 2 単元の目標

- (1) 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行うことができる。  
〔知識及び技能〕 B (1)エ
- (2) 器械・器具を用い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。  
〔思考力、判断力、表現力等〕 B (2)
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたらしようとする。  
〔学びに向かう力、人間性等〕 B (3)

#### 3 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育〔第1学年及び第2学年〕内容「B 器械・器具を使つての運動遊び」「エ 跳び箱を使った運動遊び」を受けて設定した。

低学年の「跳び箱を使った運動遊び」は、運動する中でいろいろな跳び越し方や跳び下り方等を見付けたり、友達の動きのまねをしたりして、様々な動きを楽しむことを指している。小学校学習指導要領解説体育編の中で、「踏み越し跳び」「支持でまたぎ乗り・またぎ下り」「支持で跳び乗り・跳び下り」「馬跳び」「タイヤ跳び」が例示されている。その中の「またぎ乗り」は、腕を支点に体重を移動させるという点において、非日常的な運動である。そのため、どの児童にとっても安心して夢中になって取り組める場や跳び箱の高さを設定し、楽しみながら動きを身に付けられるように学習を展開していくよう配慮する。低学年の時期に、跳び箱を使った運動遊びを通して、両足での踏み切り、腕を支点とした体重移動、膝を使ったやわらかい着地など跳び箱運動の基礎となる動きを身に付け、運動の楽しさを味わわせることで、中・高学年の跳び箱運動の技能の習得につなげていくことができる単元である。

#### 4 児童の実態〔第1学年1組18名〕

7月の意識調査では、全員が「体育の学習が楽しい」「どちらかと言えば楽しい」と回答しており、体育に対して好意的に捉えている児童が多くいることが分かった。一方で、「跳び箱を使った運動遊びで心配なことや難しそうだと感じることはありますか」の問いに9名が「ある」と回答しており、その内容は「やり方が分からない」「できない」「怖い」であった。跳び箱を使った運動はこれまで経験がないため、仕方が分からなかったり、恐怖や不安を感じたりしていることが分かった。

また、実態調査から、着手する位置が分からずに技がうまくできなかつたり、膝を曲げた着地ができずに静止できなかつたりする児童や、跳び箱を使った学習が初めてであることから、正しい動きができない児童が多くいることが分かった。これらの実態から、段階的に動きを身に付けさせるための単元構成や個に応じた指導の工夫が必要であると考えた。

意識調査（令和6年7月16日実施：N=18）			
<b>1 体育の学習は楽しいですか。</b>			
楽しい	どちらかと言えば楽しい	どちらかと言えば楽しくない	楽しくない
14名	4名	0名	0名
<b>2 跳び箱運動遊びで心配なことや難しそうだと感じることはありますか。</b>			
（あると回答した児童 9名）			
・やり方が分からない	3名	・馬跳びの馬をやるのが怖い	1名
・かえるジャンプができない	1名	・跳べそうにない	1名
・木の箱だから痛そう	1名	・馬跳びができない	1名

・跳び箱から手が離れる 1名			
実態調査（令和6年8月28日実施：N=18）			
① 馬跳び	② 踏み越し跳び	③ 支持またぎ	④ 支持跳び乗り
・できる 10名 ・できない 8名	・できる 8名 ・できない 10名	・できる 6名 ・できない 12名	・できる 4名 ・できない 14名
できない児童の実態			
・跳び越す前に両手を離してしまう。 ・両足で着地ができない。	・跳び箱に跳び乗れない。 ・着地で静止できない。	・両手を跳び箱の手前についでしまいたげない。 ・腕で体を支えて下りることができない。	・足を開いてしまう。 ・両足で跳び乗ることができない。

## 5 指導観

本単元では、遊びを通して「踏み越し跳び」や「支持でのまたぎ乗り・またぎ下り」、「支持での跳び乗り・跳び下り」などの基礎的な動きが確実に身に付くようにしていく。

指導に当たっては、三つの点に留意していく。一つ目は、意識調査及び実態調査の結果を踏まえ、単元構成の工夫を行う。単元の前半ではいろいろな遊びを通して一つ一つの動きのポイントを確認することで、跳び箱運動につながる動作を価値付けていく。単元の後半ではサーキット形式の運動で様々な運動遊びに繰り返し取り組ませることで、児童のできることを増やすと共に、技能の習得を目指す。二つ目は、毎時間の導入で「なりきり動物タイム（感覚づくりの運動）」を取り入れることで、楽しみながら基礎的な動作を身に付けさせ、主運動につなげていく。その際、「跳び箱を使った運動遊び」の、どの動きにつながっていくかを意識させながら運動に取り組ませるようにする。三つ目は、技のポイントを示した掲示物を用意する。的当てゲームの単元では、ボールの投げ方のポイントを掲示物で示したことで、自分に合った投げ方を選んで的当てゲームをすることにつながるという成果が見られた。技のポイントをイラストと言葉で確認させることで段階的に取り組ませ、安心感のある活動から技能面の向上につなげていく。

また、小学校第1学年においては、跳び箱を初めて使った運動遊びとなる。跳び箱の準備・片付けの仕方や活動時の約束などを定着させていくことで、児童同士で安全に気を付けながら学習に取り組めるよう指導していく。

## 6 研究主題との関連

本研究では、児童の実態に応じた場の設定の工夫や、自分の課題に合った場を選ばせる個別最適な学びを行う。また、グループでの学び合いやタブレット端末の活用を通して協働的な学びを実現する。そうすることで、運動の楽しさや喜びを味わわせることのできる授業を目指していく。指導に当たっては、体育科の見方・考え方を働かせるために4つの視点「する」「みる」「支える」「知る」の多様な関わり方と関連付けていく。

### (1) 【手立て1】 個別最適な学び「する」

主運動の前に、技のポイントを示した掲示物を使って全体で確認をすることで、「やり方が分からない」児童にも安心して活動に取り組ませると共に、技能面の向上につなげる。

自分の課題に応じた練習を行う「チャレンジタイム」は、自分が挑戦したいコースを選ばせ、自由に移動してもよいこととすることで意欲的に取り組むことができるようにする。跳び箱の高さや長さ、着地点を変えた場の設定を行うことで「指導の個別化」を図る。また、児童が選択した運動にスマールステップで取り組む「学習の個性化」を図ることで、できることを増やし運動の楽しさや喜びを味わわせるようにする。

毎時間の終末には、できたことやもう少しできそうなことをタブレット端末にある学習カードに入力させ、めあてを明確にして次時の活動に取り組ませるようにする。学習カードはオンライン授業支援ソフトを使って提出させることで評価にも生かす。

### (2) 【手立て2】 協働的な学び「みる」「支える」「知る」

動作の練習をする「パワーアップタイム」は、運動が得意な児童だけでなく、運動が苦手な児童も互いに学び合いができるよう異質の6人グループで行う。タブレット端末で動画を撮る児童、動作のチェックをする児童の役割分担をさせる。一人一人の動画を撮影することで、自分の動きを客観的に捉えさせ、個々の課題を意識付けさせる。また、動作のチェックは一人につき一つのポイントにすることで、確実にできたことの確認ができるようにする。友達の出来具合は、ハンドサインで伝えるだ

けでなく、それぞれが見た動作のよさを言葉でも伝えることで、主体的に学び合う姿を目指す。

## 7 単元の指導と評価の計画

### (1) 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ができる。 (B(1)エ)	①自分に合った跳び方の工夫を考え、友達と伝え合っている。 (B(2)ア)	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。 (B(3)ア)
②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ことができる。 (B(1)エ)	②跳び箱を使って、楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選んでいる。 (B(2)ア)	②運動の順番や決まりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。 (B(3)イ)
③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、跳び下りたりすることができる。 (B(1)エ)	③跳び箱を使った運動遊びのなかで、友達のよい動きを見付けている。 (B(2)イ)	③友達と協力して、跳び箱の準備や片付けをしようとしている。 (B(3)ウ)
④馬跳びで、両手で支持してまたぎ越すことができる。 (B(1)エ)		④運動をする場や跳び箱の使い方などの安全に気を付けようとしている。 (B(3)エ)

### (2) 単元の全体計画（7時間扱い 本時4/7）

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6	7	
めあて	跳び箱を使った運動遊びのやり方を知ろう。	跳び箱を踏み越す跳び箱運動遊びを楽しもう。(踏み越し跳び)	跳び箱にまたいで乗ったり下りたりする跳び箱運動遊びを楽しもう。(またぎ乗り・下り)	跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする跳び箱運動遊びを楽しもう。(跳び乗り・下り)	できる跳び箱運動遊びを増やそう。		できるようになった跳び箱運動遊びを発表しよう。	
学習過程	1 準備、整列、あいさつ 2 準備運動 3 なりきり動物タイム (感覚づくりの運動) 4 本時のめあての確認							
	【手立て1】個別最適な学び (動きのポイントを示した掲示物)							
	5 動きのポイントの確認	【手立て2】協働的な学び (タブレットでの動画の撮影、ハンドサイン、言葉)			【手立て1】個別最適な学び (課題に応じた場の選択)			
	6 基本的な動きを身に付ける運動遊び	5 前時の振り返り 6 パワーアップタイム (動作の練習)	【手立て1】個別最適な学び (課題に応じた場の選択)			5 前時までの振り返り 6 サーキット形式の運動遊びの確認 7 サーキット形式の運動遊び	【手立て2】協働的な学び (学び合い)	
	7 簡単な跳び箱遊び	【手立て2】協働的な学び (学び合い)			【手立て1】個別最適な学び (課題に応じた練習)			5 前時までの振り返り 6 発表会の仕方の確認 7 発表会
【手立て1】個別最適な学び (学習カードでの振り返り)								
8 学習の振り返り (学習用アプリに入力、発表) 9 片付け、整列、あいさつ								
評価の重点	知	④ (観察)	① (観察、動画)	② (観察、動画)	③ (観察、動画)			
	思	① (観察)	③ (カード、観察)	③ (カード、観察)	③ (カード、観察)	② (カード、観察)	② (カード、観察)	
	態	③ (観察)				①② (観察)	①② (観察)	
							① (観察)	
							①④ (観察)	

## 8 本時の計画

### (1) 目標

手を着いて跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする跳び箱運動遊びを楽しむ。(跳び乗り・跳び下り)

### (2) 本時の指導に当たって

どの児童にも運動の楽しさや喜びを味わわせることのできる授業を目指すために、以下の手立てを講じていく。

#### ① 【手立て1】 個別最適な学び「する」

「なりきり動物タイム（感覚つくり運動）」では、本時の運動につながる「うさぎ跳び」の動きを丁寧に確認し、主運動へ生かせるようにする。動きの練習をする「パワーアップタイム」の前には、掲示物を使って運動のポイントを確認することで、「やり方が分からない」児童も安心して活動に取り組むことができるようにする。

「チャレンジタイム」では、「小さいお山コース」「大きいお山コース」「山登りコース」の中から、自分が挑戦したいコースを選ばせたり、自由に移動させたりすることで、意欲的に取り組むことができるようにする。跳び箱の高さや長さを変えた場の設定を行い、自分の課題に合った場を選択させることで、できることを増やし運動の楽しさを味わわせるようにする。指導に当たっては、鏡の前で動きを確認させたり、着地マーカーや手の位置を示すテープを用意したりすることで「指導の個別化」を図る。

② 【手立て2】 協働的な学び「みる」「支える」「知る」

「パワーアップタイム」では、支持での跳び乗り・跳び下りをする児童、タブレット端末で動画を撮る児童、動作のチェックをする児童の役割分担をする。一人一人の動画を撮影することで、自分の動きを客観的に捉えさせ、個々の課題をより意識付けさせていく。また、動きのチェックは二人で行うが、一人につき一つのポイント（①両手での着手ができているか、②両足で着地しているか）をチェックさせることで、確実にできたことの確認ができるようにする。友達の出来具合はハンドサインで伝えるだけでなく、言葉でも伝えることで、主体的に学び合う姿を目指す。

(3) 指導過程

段階	学習活動 ○主な発問・指示 ◆予想される児童の反応	形態	指導上の留意点	評価
導入 12分	1 準備、整列、挨拶をする。	一斉	◎あらかじめ準備するものを決めておくことで、円滑に安全に準備することができるようにする。	
	2 準備運動			
	3 なりきり動物タイム（「感覚つくり運動」） ・ケンパー跳び ・アザラシ ・かえる跳び ・うさぎ跳び ・馬跳び	個別	◎本時の運動につながる「うさぎ跳び」の動きを丁寧に確認し、主運動へ生かせるようにする。 【手立て1】	
	4 前時の振り返り ○前回の友達の動きを見て、まねしたいところを見付けましょう。 ○動作のポイントに気を付けながら、またぎ乗り・下りをしましょう。			
	5 本時のめあてを確認する。 跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする遊びを楽しもう。 ○運動のポイントを確認しましょう。 ◆手を着く位置が大事な。 ◆着地は両足でやるんだな。	グループ	◎掲示物を使って運動のポイントを確認することで、仕方の分からない児童も安心して活動に取り組むことができるようにする。	
	6 パワーアップタイム（6人グループ） 〈役割分担〉 ・撮影 ・チェック（2人） ・映像確認 ○二つのポイント（①両手での着手ができてい			
			◎動画を撮影し、自分の動きを確認させることで、個々の課題をより意識付けさせる。 【手立て2】 ◎着地の際には、手をたたいたり、両手を広げたりと、自由	

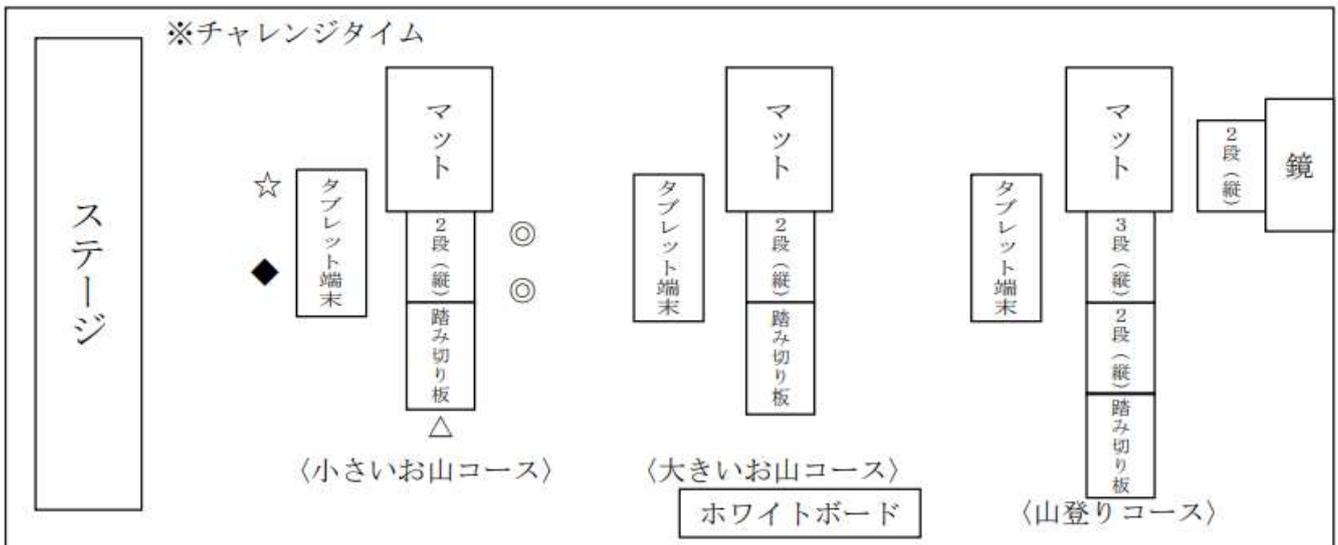
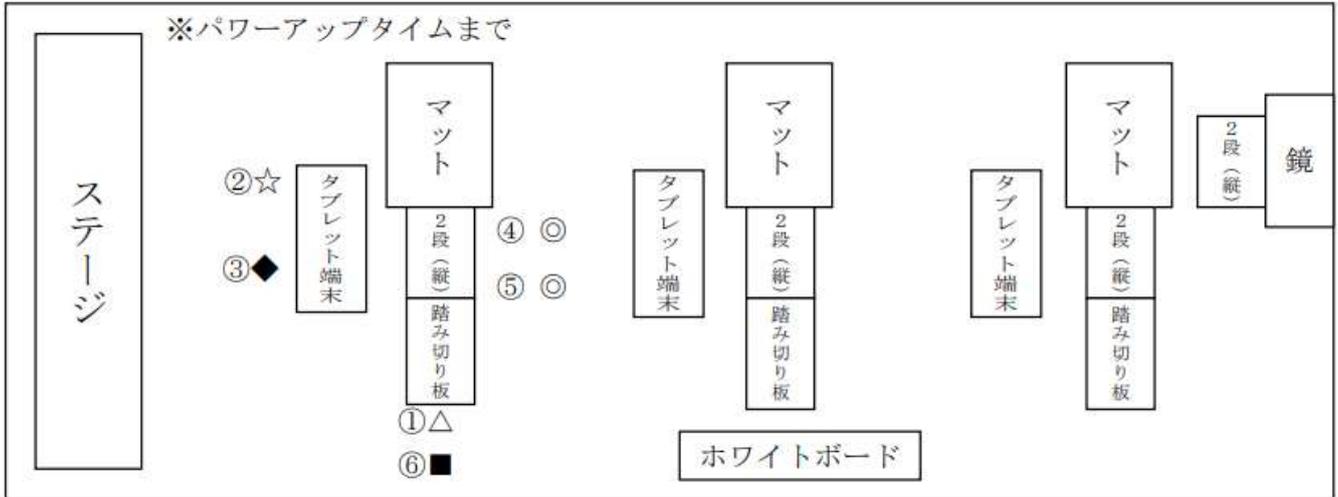
<p>展開 26分</p>	<p>るか、②両足で着地しているか)を意識しながら練習をしましょう。</p> <p>◆手を遠くに着くと跳び箱に足を乗せやすいぞ。</p> <p>◆着地は両足でピタッと止まるぞ。</p> <p>○跳び箱から跳び下りるときのジャンプは、好きなポーズをとってみましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">○ジャンプでいろいろなポーズをとる（着地は両足）</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 5px;">ばんざいのイラスト</td> <td style="padding: 5px;">手びょうしのイラスト</td> <td style="padding: 5px;">大の字のイラスト</td> </tr> </table> </div> <p>〈伝え合いのポイント〉</p> <p>①両手での着手ができているか。</p> <p>②両足で着地しているか。</p>	ばんざいのイラスト	手びょうしのイラスト	大の字のイラスト	<p>なポーズをとってよいこととすることで、楽しみながら活動に取り組むことができるようにする。</p> <p>◎踏み切り、着手、着地の3つのポイントを押さえさせるために、毎時間の重点項目を変える。</p> <p>◎チェック係は、一人につき一つのポイントをチェックさせることで、確実にできたことの確認ができるようにする。</p> <p style="text-align: right;">【手立て2】</p> <p>◎友達の出来具合はグッドのハンドサインで伝えるだけでなく、言葉でも伝えさせることで、主体的に学び合う姿を目指す。</p>	
ばんざいのイラスト	手びょうしのイラスト	大の字のイラスト				
	<p>7 チャレンジタイム（自分が挑戦したいコース、自由に移動してもよい）</p> <p>○いい動きをしている友達のまねしたいところを見付けましょう。</p> <p>○自分の課題を意識して練習をしましょう。</p> <p>◆膝は胸に付けるようにすると足の裏で跳び箱に乗れるぞ。</p> <p>○友達のよい動きを伝えましょう。</p> <p>◆手を遠くに着いていたので、膝が開かないできれいでした。</p>	<p style="text-align: center;">グループ</p> <p>◎チャレンジタイムの前には、手本となる動作をしている児童を取り上げ、よさを見付けさせることで自分の練習にも生かすようにさせる。</p> <p>◎自分が挑戦したい場を選択させ、移動してもよいことを伝えることで、意欲的に取り組みませ、できることを増やす。</p> <p style="text-align: right;">【手立て1】</p>	<p>【知識・技能】③（観察、動画）</p>			
<p>終末 7分</p>	<p>8 学習の振り返りをする。</p> <p>○できるようになったことや友達のよい動きを発表しましょう。</p> <p>◆足の裏で跳び箱に乗れるようになった。</p> <p>◆○○さんが「もみじの手」でよかった。</p> <p>9 片付けをする。</p> <p>10 集合、整理体操、整列、挨拶をする。</p>	<p style="text-align: center;">一斉</p> <p>◎動きのポイントを押さえて取り組んだ姿や友達のよい動きを見付ける姿を称賛することで次時への意欲につなげる。</p> <p>◎安全に気を付けながら友達と協力して片付けをさせる。</p> <p>◎けがの有無の確認をしながら整理運動を行う。</p>	<p>【思考・判断・表現】③（カード、観察）</p>			

(4) 本時の評価

評価規準【観点】	【知識・技能】	【思考・判断・表現】
<p>おおむね満足できる状況 (B)</p>	<p>・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、跳び下りたりすることができる。</p>	<p>・跳び箱を使った運動遊びのなかで、友達のよい動きを見付けている。</p>
<p>十分満足できる状況 (A)</p>	<p>・両足で踏み切り、跳び箱の奥に両手を着いて、膝を胸に引き寄せながら両足で跳び乗ったり、ジャンプして跳び下りたりすることができる。</p>	<p>・跳び箱を使った運動遊びのなかで、友達のよい動きを見付け、まねをしたり、発表したりしている。</p>
<p>努力を要する児童への手立て (C)</p>	<p>・グループの友達のよい動きをまねするように助言する。</p> <p>・手を跳び箱に付けた状態から、足を乗せる練習から行わせる。</p>	<p>・掲示物や同じグループの友達の声掛けを参考にさせたり、友達を見てまねさせたりすることでよい動きを見付けることができるようにする。</p>

(5) 準備物

- ① 教師：マット、跳び箱、踏み切り板、掲示物、ホワイトボード、ホワイトボードマーカー
- ② 児童：タブレット端末
- (6) 場の設定（△跳ぶ、☆映像確認、◆撮影、◎チェック、■並ぶ）※①～⑥の順で回る。



(7) 資料

① 掲示物	② 学習カード																																											
<p>とびのり・とびおり</p> <p>「とびのり・とびおり」のイラスト</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">りょう足ジャンプ</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">りょう手を どうじにつく</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; text-align: center;">りょう足ピタ</div> </div> <p>「手の着き方や着地の仕方のやくそく」のイラスト</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;">やくそく</div>	<p>とびばこをつかった うんどうあそび がくしゅう カード</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 60%; text-align: center;">ふりかえり</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">◎ ○ △</th> <th style="width: 20%; text-align: center;">ひとこと かんそう (できたこと、ともだちのよいうごき)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">1</td> <td>☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ ともだちの よいうごきをみつけた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">2</td> <td>☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ ともだちの よいうごきをみつけた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">3</td> <td>☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ ともだちの よいうごきをみつけた。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。</td> <td></td> <td>-----</td> </tr> </tbody> </table>		ふりかえり	◎ ○ △	ひとこと かんそう (できたこと、ともだちのよいうごき)	1	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。			☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----	2	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。			☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----	3	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。			☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----
	ふりかえり	◎ ○ △	ひとこと かんそう (できたこと、ともだちのよいうごき)																																									
1	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。																																											
	☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----																																									
	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----																																									
	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----																																									
2	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。																																											
	☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----																																									
	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----																																									
	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----																																									
3	☆ めあてをかんがえながら、うんどうした。																																											
	☆ じぶんにあったとびかたや ばしょをかんがえた。		-----																																									
	☆ ともだちの よいうごきをみつけた。		-----																																									
	☆ やくそくをまもり、なかよくうんどうした。		-----																																									