

検印

第2学年2組 体育科学習指導案

令和5年11月17日(金) 第6校時 体育館
 在籍児童数 男子19名 女子10名 計29名
 三郷市立彦成小学校 教諭

1 単元名 彦成跳び箱忍者！（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 運動の特性

(1) 一般的特性

- 跳び箱を使つて、またぎ乗りやまたぎ越し、跳び乗りや跳び下りなどの様々な基本的な動きに取り組んで楽しむ運動である。
- いろいろな高さや向きの跳び箱を跳び越えたり、新しい跳び方を工夫したりすることが楽しい運動である。

(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"> ・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

(1) 知識及び技能

1年生の跳び箱を使った運動遊びでは、基本的な動きを幅広く身に付けるため、「踏み越し跳び」「支持でまたぎ乗り・下り」「支持で跳び乗り・下り」に取り組んだ。また、2年生での全校体育「なりスポ」の中で行った固定施設遊び「タイヤランド」では、横向きのタイヤを両手で支持してまたぎ越す動きに取り組んだ。1年生での跳び箱遊びや、2年生になつてのなりスポでは、腕で体を支持する感覚や高い位置から跳び下りる感覚を身に付けて運動を楽しむ児童が多かつた。一方で、腕で支持した状態から、上体を着手位置より前へ出す動きが身に付かない児童も複数いた。さらに、技能実態調査では、「踏み越し跳び」での片足での踏み切りや、「支持でまたぎ乗り・下り」「支持で跳び乗り・下り」での両足の踏み切りが混同してしまう児童が数名いた。技能面においては、すでに二極化が見られた。

●技能実態調査 ※調査日：令和5年7月14日(金) 調査人数：29名

（「タイヤ跳び」のみ、1学期中のなりスポで行つたものの実態を記載している）

番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び	番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び	番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び
----	--------	----------	---------	-------	----	--------	----------	---------	-------	----	--------	----------	---------	-------

番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び	番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び	番号	踏み越し跳び	またぎ乗り・下り	跳び乗り・下り	タイヤ跳び
----	--------	----------	---------	-------	----	--------	----------	---------	-------	----	--------	----------	---------	-------

◆技能調査の評価基準 ※跳び箱の段数は2段

踏み越し跳び	「○」できる。 「×」できない。
支持でまたぎ乗り・下り	「◎」1回着手で、お尻を着かずにまたぎ越せる。 「○」2～3回でまたぎ越せる。 「×」できない。
支持で跳び乗り・下り	「○」できる。 「×」できない。
タイヤ跳び	「○」またぎ越せる。 「×」できない。

●体力の実態（新体力テストの結果より）

	項目	握力 (k g)	上体起こし (回)	長座体前屈 (c m)	反復横跳び (点)	20mシャトルラン (回)	50m走 (秒)	立ち幅跳び (c m)	ボール投げ (m)
男子	本学級平均値								
	県標準値								
	県標準値との比較								
女子	本学級平均値								
	県標準値								
	県標準値との比較								

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

(3) 学びに向かう力, 人間性等

愛好的態度	
公正・協力	
責任・参画	
健康・安全	

●意識調査 ※調査日：7月14日（金）調査人数：29名

調査項目	好き	どちらかという 好き	どちらかという 嫌い	嫌い
① 体育は好きですか。				
② 跳び箱遊びは好きですか。				

◆主な理由（類似の回答はまとめている）

跳び箱遊びが好きな理由

「3つの忍術」について	
忍術名	①「パーまたぎのりのじゅつ」
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「パー」
系統的につながる運動	支持でまたぎ乗り・下り → 開脚跳び
忍術名	②「グーとびのりのじゅつ」
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
忍術名	③「チョコキふみこしのじゅつ」
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「チョコキ」
系統的につながる運動	踏み越し跳び → 基本となる両足着地や、他の運動の基礎につながる動き

「①・②」と「③」は、着手の有無や踏み切りの行い方等、動きの種類が大きく異なる。実際に実態調査では、両足踏切、片足踏切が混同している児童が一部見られた。また、「①・②」では、着手をしてからまたぎ乗ったり、跳び乗ったりする際にブレーキをかけてしまい上手くいかない児童が一部見受けられた。「③」は、実態調査から見てもよくできていたが、着地の際にはピタッと止まれない児童も多く、安全面に課題も見られる。以上の点から、昨年度も中心の運動として取り組み、よくできている「③」は導入で感覚づくりの一種として帯で取る。そして着手や腕を支点とした体重移動の技術が低いという児童の実態や、中学年の跳び箱運動への接続も考えて「①・②」を本単元の中心として扱う。

次に、3つの忍術を段階的に身に付け、活用できるように、学習過程を工夫する。

1	2	3	4	5	6	7	8	
オリエンテーション	変化の術タイム(跳び箱遊びに繋がる準備・補強運動)							
	行くぞ！彦成忍者学校！（チョコキふみこしの術）							
	忍術学びタイム (遊び方をつかむ)		忍術使いタイム (選択肢を広げる)		忍術楽しみタイム (自分たちでつくる)			彦成忍者学校試験
	1時間に1つの動き		複数の動きを			ローテーション		
パーまたぎのりの術	グーとびのりの術	場 (ルール)	遊び方 (修行道具)	場や遊び 方の選択	パワーアップ			

儀式化した徒手体操ではなく、効果的な導入に転換することで、より、多くの運動量を確保しながらも、必要な部位の動きを高めていく一助とする。そこで本単元では「変化の術タイム」を毎時間の導入とする。体の関節を意識させる準備運動を簡単に行った後、跳び箱運動の技能を高めるために必要となる腕支持感覚や腕を支点とした体重移動の技術を身に付けることをねらいとした運動遊びを行う。また、折り返しリレー形式を取り入れて行うことにより、心と体の開放も促していきたい。

「変化の術タイム」	
運動遊び	①クラゲ（手首・足首・首・肩回し）
ねらい	・主要となる関節回し。 ※大きく動かすことを意識させる。
運動遊び	②馬（馬跳び）
ねらい	・両手で支持してまたぎ越すこと。 ・腕を支点とした体重移動の技術。 ※班で並んで、連続で行う。 ※馬は試技者に応じて3段階の高さ（膝付く→手は足首→手は膝）にさせる。
運動遊び	③動物（くま、アザラシ、ラッコ、うさぎ、シャクトリムシ等）
ねらい	・腕支持感覚や上半身と下半身の動きの連動を高めること。 ※先頭が選んだ動物歩きを班で真似して行う。

その後、「チョキふみこしのじゅつ」を扱った感覚づくりの運動「行くぞ！彦成忍者学校！」を行う。テーマは、「忍者学校までの登校」であり、様々な場を忍者のようにリズムよく踏み越し跳び等を行って進ませる。「彦忍アスレチック（後述）」の場をそのまま使用し、全ての場をサーキット形式で回らせ、疾走感のある曲を流し、勢いよく行わせる。また、安全な着地＝静かな着地である。敵忍者に見つからないように着地をすることを心がけさせるために、適宜指導をしていく。

主運動では、単元を「つかむ（第1～3時）」「広げる（第4，5時）」「つくる（第6～8時）」の3段階に分けて忍術を段階的に身に付け、活用させていきたい。

単元序盤の「つかむ：忍術学びタイム」では、2つの忍術と4つの場での正しい遊び方を身に付けていく。「パーまたぎのりのじゅつ」をねらった「丸太渡りの場」と、「グーとびのりのじゅつ」をねらった「屋根渡りの場」「壁登りの場」の2つ、そして「両手で支持してまたぎ越す動き（パー跳び越し）」をねらった「岩跳び越しの場」の合計4つで、中学年に繋がる多くの動きを獲得させる。その4つの場を総称して「彦忍アスレチック」とする。尚、4つの教材についての詳細は後ほど記載する。また、1時間で一つの忍術（動き）を扱っていく。一斉に共通の忍術に触れることで、運動の行い方を習得させる。また、「どんな〇〇の術ができますか？」の発問から、児童の様々な動きを引き出していきたい。上手に動いている児童や工夫して活動している班を抽出し、動作の特徴をクラス全体に広めていく。

単元中盤の「広げる：忍術使いタイム」では、習得した忍術をより上手に使うために教師から遊び方のバリエーションを提示し選択肢を広げていく。3つのグループに分かれてローテーションで運動をさせる。前時までで児童から出てきた遊び方をもとに、教師からいくつか遊び方を提案していく（第4時：ルール 第5時：修行道具）。修行道具については、短時間で準備できる教具（お手玉，ケンステップ，スポンジ等）を取り入れることで、簡単に遊びのバリエーションを増やせるようにする。

単元終盤の「つくる：忍術楽しみタイム」では、忍術楽しみタイムでは、自分がもっと楽しく遊びたいと思う場を1つ選べるようにする。ルールや修行道具を工夫することで、学んだ知識を活用し、より動きが高まっていくようにしたい。「誰でも楽しめる」を合言葉として、場や遊び方を選択するように声をかけていく（レベルを設定する等）。ねらいとする動き（カッコいい忍者）に近づくための場や遊び方の工夫であることを伝える。

さらに、1年生で経験した多様な動きを高めつつ、遊びの要素を取り入れ、たくさんの方の成功体験を多く積ませるために、教材（彦忍アスレチック）の工夫をする。

「彦忍アスレチック」…忍術を身に付けるために用意した4つの場を総称したもの。

「丸太渡りの場」			
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> 腕で体を支持する感覚を養わせる。 上体を着手位置より前へ出す動きを身に付けさせる。 下りる際に、腰を前に振り出しながら手を突き放す動きを身に付けさせる。 	
	系統的につながる運動		支持でのまたぎ乗り・下り，開脚跳び
「屋根渡りの場」			
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> リズムよく連続で行う感覚を養わせる。 膝の引きつけを素早くし，着いた手を離す動きを身に付けさせる。 	
	系統的につながる運動		支持での跳び乗り・下り，抱え込み跳び
「壁登りの場」			
	ねらい	<ul style="list-style-type: none"> 力強く踏み切って跳び乗る動きを身に付けさせる。 高い位置から跳び下りる感覚を養わせる。 	
	系統的につながる運動		支持での跳び乗り・下り，抱え込み跳び
※跳び箱の2段ができればロイター板で行う。			
「岩跳び越しの場」 ※上記の「丸太渡りの場」と「屋根渡りの場」にセットとしてつく。			
	ねらい	腕で支持して突き放して跳び越す感覚を養わせる。	
	系統的につながる運動		支持でのまたぎ乗り・下り，開脚跳び ※パー跳び越し以外にも動きが生まれやすい。（横跳び越しやグー跳び越しなど）

1つ1つの場にねらいとする動きが発生するルールを取り入れる。しかし、場や遊び方の工夫等を児童が取り入れやすくするために、必要最低限のルールから学習を始めていく。また、どの場も児童の実態をもとに誰でもできる設定から始めていくことで、より多くの児童に成功体験を積み重ねていきたい。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

運動遊びの行い方を工夫することについて、小学校学習指導要領解説には、「教師から提案された楽しみ方や、自己や友達が考えた楽しみ方から自己に合った楽しみ方を選択する。」と明記されている。児童が自然とねらいにせまりつつ自己に合った遊び方を選ぶには、楽しみ方を教師から意図的・計画的に提案していくことも必要である。本学級の児童は、楽しく遊ぶための知識を計画的に与えきれなかったため、工夫が単調で周りのグループと同じような場になってしまうことが多かった。

本単元では、特に「跳び箱を使った運動遊びの簡単な遊び方を工夫すること」を主眼に置き、以下の2つの方法で思考力, 判断力, 表現力を高めていきたい。

1つ目に単元中盤の「広げる：忍術使いタイム」での工夫を講じる。ここでは「カッコいい忍者(①技：3つの忍術を上手に使える②思：考えたことを伝えられる(体・言葉)③態：全力でみんなと楽しんでいる)」になるために、遊び方の工夫をするための選択肢を広げる活動を行う。第4時では「ルール」について、第5時では「修業道具」についてそれぞれ提案する。段階的に教師から楽しみ方を提案することで、より一人一人の工夫する選択肢が広がっていく。しかし、運動遊びは易しい動きがある程度、量的にたくさんできるようになる必要がある。運動量(一人一人の試技の回数)を保証するためにも、時間がかからず、手軽に工夫できる「ルール」や「修業道具」を提案していく。

2つ目に、ICT機器を活用する。「誰でも楽しめる」場を作ることは、相手意識をもち始めたばかりの2年生には簡単ではない。自分たちが遊び方を工夫した場で、実際に友達が運動している姿を見ることで、より「誰でも楽しめる」場を作ることに繋がっていく。そこで、単元中盤から終盤にかけて、毎時間の最後に児童に自分達が運動している映像を定点で撮影させる。発達段階や児童の実態からも考え、授業内だけで撮影して視聴して何か気付くまでいくのは難しい。撮影した映像は、授業外の時間に教室で視聴し、より「誰でも楽しめる」場作りの必要感に結びつく一助としていきたい。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

跳び箱遊びについて全児童が「好き」と回答しているが、実態調査からも基礎技能が定着していない児童は多数存在する。また、「好き」と回答している児童の理由に「できるようになりたいから。」というものがあつた。今後の小学校生活の体育好きに直結していく、この低学年のうちに運動遊びを通してたくさんの成功体験を味わい、中学年に繋がる多くの動きを獲得させていきたい。跳び箱遊びが苦手な児童も楽しいと思える教材(「彦忍アスレチック」※指導観 知識及び技能 参考)・教具(手軽に扱える「修行道具」や、遊び方を示した掲示物「秘伝の巻物」)の工夫をしていきたい。

次に、自分の思いが優先されてしまい、自己中心的な行動をとってしまう一部の児童の為に、順番やきまりを守っている児童を積極的に称賛していきたい。本学級では、お手本となる行動や立派な行動をした児童には、全員より「いいねのはくしゅ」が送られる。特に単元前半では、技能面だけでなく、順番やきまりを守っている児童に「いいねのはくしゅ」が送られるように仕向けていきたい。

さらに、集中力が持続しないという実態から、①折り返しリレー形式を取り入れて行うことで心と体の開放を促し、跳び箱運動の準備をする「変化の術タイム」、②疾走感のある曲を流して、勢いよく行わせながらも、安全な着地等の基礎技能を身に付ける「行くぞ!彦成忍者学校!」、③グループでローテーション運動に取り組む「つかむ：忍術学びタイム」や「広げる：忍術使いタイム」、「つくる：忍術楽しみタイム」のように、一時間の中や単元を通して、何度か大きく流れを変えていきたい。

また、本単元は体育館での体育授業となる。狭い空間で、様々な用具を使用していくので、安全面の指導はしっかりと行っていきたい。そのため、第一時のオリエンテーションでは、ねらいを「学習の進め方を知り、安全に気を付けて運動しよう。」とし、安全面の意識をもたせてから学習を進めていきたい。

【研究主題】 気力あふれる児童の育成
 ～運動好きを増やし、目標や困難に立ち向かう力を育む実践を通して～

【仮説】 ①「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業を行えば、多様な資質・能力が生まれ、運動大好きな児童を育成することができるであろう。

※仮説②「教科外での体育的活動を充実させれば、成功体験を積み重ねられ、目標や困難に立ち向かう児童を育成することができるであろう。」は教科外体育のことなので、授業では検証しない。

<手立て> 「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」を取り入れた授業

本單元においての「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」の定義について

6年生が最終段階であり、2年生段階では「ざっくばらんに関わり合うための素地」を作っていかなければならない。そのために1学期では、全教科を通して人数を制限（トリオ：3人組）し、話合う型を教師より提示し、適宜介入することで素地作りを行ってきた。今單元では、工夫する視点である「ルール」と「修業道具」についての知識を段階的に身に付けさせることで、夢中になって友達と運動遊びを行っている中でも自然と学習内容が身に付いている「『価値（ねらい）』あるざっくばらんな関わり合い活動」を成立させたい。

よって、本單元で目指す「価値あるざっくばらんな関わり合い活動」のゴール像は、『単元を通して得た経験と、教師に提案されたり、友達から教えてもらったりした楽しみ方から、自己に合った楽しみ方を選択しながら友達とともに夢中になって学習している姿【協働的な学び+個別最適な学び】』とする。

○「児童が必要感をもつ」教師の働きかけ

- ・「価値あるざっくばらん」を完成させる単元計画
 - 単元序盤（第1時～第3時）：ざっくばらんの種まき「遊び方をつかむ」
関わり合うための知識（運動の行い方）の習得
 - 単元中盤（第4時・第5時）：ざっくばらんの種まき「選択肢を広げる」
関わり合うために得た知識をさらに広げる（第4時：ルール，第5時：修業道具）
 - 単元終盤（第6時～第8時）：ざっくばらんの完成「自分たちでつくる」
関わり合うために得た知識の活用（場や遊び方を工夫する）
- ・児童に考えさせる効果的な声かけ
 - 動きを引き出す
 - 「どんな○○の術ができるかな？」 「どんなルールがあるともっと楽しくなる？」
 - 「この修業道具，どうやって使うと術がカッコよくなるかな？」
 - 運動のポイントを気付かせる
 - 「見て見て，すごいカッコよく術を使っている人を見つけたよ！」（広める）
 - 「どなたところ，まねっこしようか？」（注目させる）
 - 「○○みたいになりたい！どうすればなれるかな？」（注目させる）
 - 「この動きから，どんな音が聞こえてくる？」（オノマトペを引き出す）
 - 自分の力に合った楽しみ方の調整を促す
 - 「何回も上手くいかないときはどうしよう？」（レベルを下げさせる）
 - 「もっとカッコよくできるようになったらうれしいね！」（レベルを上げさせる）

○「児童が必要感をもつ」教材・教具の工夫

- ・ねらいとする動きが発生するルールを取り入れた彦忍アスレチック（教材）
- ・場や遊び方の工夫等を見童が取り入れやすい必要最低限のルール（教材）
- ・児童が考えた遊び方を蓄積した掲示物「秘伝の巻物」の活用（教具）
- ・時間がかからず，手軽に工夫できる修業道具（教具）
- ・「誰でも楽しめる」場を作るためのICT機器の活用（教具）

6 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、跳び箱を使って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) 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)

7 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工夫している。 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。

8 単元計画

(1) 領域(器械・器具を使つての運動遊び・器械運動)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
固定施設を使った運動遊び	3時間	3時間	/			
マット運動(遊び)	8時間	9時間	8時間	8時間	9時間	9時間
鉄棒運動(遊び)	5時間	5時間	8時間	7時間	6時間	6時間
跳び箱運動(遊び)	8時間	8時間	8時間	8時間	8時間	8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
1	跳び箱を使った運動遊び	踏み越し跳び	片足で踏み切つ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。
		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。
2	跳び箱を使った運動遊び	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。
		馬跳び	両手で支持してまたぎ越す。
3	跳び箱運動	開脚跳び	助走から両足で踏み切り, 足を左右に開いて着手し, 跳び越えて着地する。 ・縦4段まで ・着地距離を伸ばす(第二空間を大きく)
4	跳び箱運動	台上前転	助走から両足で踏み切り, 腰の位置を高く保つて着手し, 前方に回転して着地する。 ・縦4段まで ・膝を伸ばす ・腰角を大きくする
5	跳び箱運動	かかえ込み跳び	助走から両足で踏み切つて着手し, 足をかかえ込んで跳び越し着地する。 ・縦6段まで ・着地距離を伸ばす(第二空間を大きく)
6	跳び箱運動	伸膝台上前転	助走して両足で強く踏み切り, 足を伸ばしたまま腰の位置を高く保つて着手し, 前方に回転して着地する。
		頭跳ね跳び	伸膝台上前転を行うように腰を上げ回転し, 両手で支えながら頭頂部をつき, 尻が頭を越えたら腕と腰を伸ばし, 体を反らせながら回転すること。

(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。	パーまたぎのりのじゅつを覚え、丸太渡りの場で遊ぼう。	グーとびのりのじゅつを覚え、2つの場で遊ぼう。	彦忍アスレチックで遊ぼう。	友達のよい動きを見付けたり、伝えたりしよう。	カッコいい忍者になるために、遊び方を工夫しよう。	パワーアップした彦忍アスレチックで遊ぼう。	みんなで仲よく彦忍忍術試験を楽しもう。
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 変化の術タイムの行い方 行くぞ！彦成忍者学校！の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> パーまたぎのりの行い方 丸太渡りの場の遊び方 岩跳び越しの場の遊び方 	<ul style="list-style-type: none"> グーとびのりの行い方 屋根渡りの場の遊び方 壁登りの場の遊び方 	<ul style="list-style-type: none"> 4つの場での遊び方の再確認 ローテーションの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 修行道具の使い方 動きをみる視点と言葉かけの確認 	<ul style="list-style-type: none"> もっと楽しめる場（ルール）や遊び方（修行道具）の選択 	<ul style="list-style-type: none"> パワーアップした4つの場での遊び方の再確認 	<ul style="list-style-type: none"> 彦忍忍術試験の仕方 単元の振り返りの仕方
学習過程	1 集合・健康観察・挨拶をする。 3 彦忍アスレチック作り（場の設定）をする。 4 行くぞ！彦成忍者学校！（チョキふみこし）をする。 ※「2～4」は、第2時以降から行う。				2 変化の術タイム（跳び箱遊びに繋がる準備・補強運動）をする。 ①クラゲ（手首・足首・首・肩回し） ②馬（馬跳び） ※折り返しリレー形式で行う。 ③動物（くま、アザラシ、ラッコ、うさぎ、シャクトリムシ等） 行きが「②」帰りが「③」。			
	(オリエンテーション) 2 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 3 学習の進め方を確認する。 ・1時間の流れ ・用具の確認 ・チーム、班編成 4 変化の術タイムをする。 ・安全確認の仕方 ・運動の行い方 5 行くぞ！彦成忍者学校！をする。 ・安全確認の仕方 ・運動の行い方 6 後片付けをする。 7 準備・後片付けをする。 8 本時の振り返りとまとめをする。 9 整理運動をする。 10 挨拶をする。		6 忍術学びタイムをする。 ・1時間で一つの忍術（動き）を扱う。 ・一斉に共通の忍術に触れることで、運動の行い方を知る。 ・「どんな○○の術ができますか？」の発問から、児童の様々な動きを引き出す。 ・上手に動けている児童や工夫して活動している班を抽出し、動作の特徴をクラス全体に広める。		6 忍術使いタイムをする。 ・3つの場をローテーションで運動をする。（岩跳び越しの場は他の場とセットな為、数に入れない） ・前時までで児童から出てきた遊び方をもとに、教師からいくつか遊び方を提案する。（第4時：ルール 第5時：修行道具） ・修行道具については、短時間で準備できる教具を取り入れることで、簡単に遊びのバリエーションを増やせるようにする。		6 忍術楽しみタイムをする。 ・忍術楽しみタイムでは、以下の学習サイクルを確立することで、動きの質の向上を図る。 ①班内で、工夫しにいきいたい場に分かれる。 （「班」→「つくるグループ」に分かれる） ②それぞれで、もっと楽しめる場や遊び方の工夫をする。（つくるグループ） ③もとの班でローテーション運動をする。 ④つくるグループで集まり、振り返りをする。 ⑤別チームと交流して、別チームの作った場で運動をする。 ・「誰でも楽しめる」を合言葉として、場や遊び方を選択するように声をかけていく。（レベルを設定する等） ・ねらいとする動き（カッコいい忍者）に近づくための場や遊び方の工夫であることを伝える。	
評価計画	知・技	①	①	②	②	①	②	
	思・判・表							
	態	③④						①②
	方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察	観察・学習カード
	場面	3,4,5,6,7	6	6	6	6	6	6

9 本時の学習と指導 (6 / 8時)

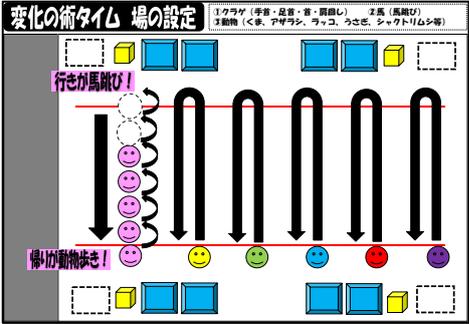
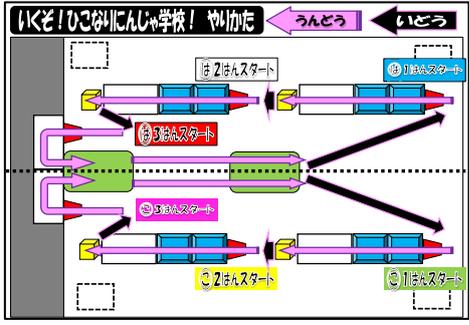
(1) ねらい

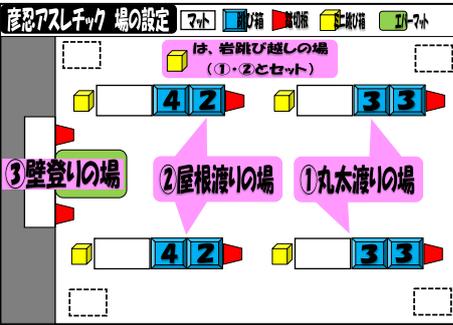
- ・ 跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫することができるようにする。〈思考力, 判断力, 表現力等〉

(2) 準備

- ・ 学習資料 (単元に関する掲示物)
- ・ 学習カード
- ・ ストップウォッチ
- ・ 跳び箱
- ・ 踏み切り板
- ・ ロイター板
- ・ 調節器
- ・ 滑り止め
- ・ エバーマット
- ・ マット
- ・ ミニ跳び箱
- ・ スポンジ
- ・ ケンステップ
- ・ スポンジバー
- ・ お手玉
- ・ かご
- ・ スピーカー

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準)
<p>導入 12分</p>	<p>1 集合・健康観察・挨拶をする。</p> <p>2 変化の術タイム (跳び箱遊びに繋がる準備・補強運動) をする。</p>  <p>〈取り組み内容〉</p> <p>①クラゲ(手首・足首・首・肩回し)</p> <p>②馬(馬跳び)</p> <p>③動物(くま, アザラシ, ラッコ, うさぎ, シャクトリムシ等)</p> <p>3 彦忍アスレチック作り (場の設定) をする。</p> <p>4 行くぞ! 彦成忍者学校! (チョコキふみこし) をする。</p>  <p>〈取り組み運動〉</p> <p>○踏み越し跳び (チョコキふみこしのじゅつ)</p> <p>5 本時のねらいを確認する。</p> <p style="text-align: center;">カッコいいにんじゃになるために, しゅぎょうのし方を工夫しよう。</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>○跳び箱運動の技能を高めるために必要となる腕支持感覚や腕を支点とした体重移動の技術を身に付けられるように積極的に称賛の声かけをする。</p> <p>○折り返しリレー形式を取り入れて行うことにより, 心と体の開放を促す。(行きが②, 帰りが③)</p> <p>○素早く, 安全に準備ができるように積極的に声かけをする。</p> <p>○助走からの踏み切りや高いところからの跳び下り, 着地の仕方など, 跳び箱運動の基礎的な感覚を身に付けられるように積極的に称賛の声かけをする。</p> <p>○様々な場を忍者のようにリズムよく踏み越し跳び等を行って進めるように, 疾走感のある曲を流す。</p> <p>○安全な着地を心がけさせるために, 敵忍者に見つからないように行うことを適宜指導する。</p> <p>○ねらいに迫ったよい動きをしている児童に対して声をかけ続ける。</p>

		<p>○「カッコいい忍者（上手に忍術を使えている）」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。</p> <p>○遊び方の工夫の視点①ルール②修業道具を、全体で確認する。</p>
<p>展開 27分</p>	<p>6 忍術楽しみタイムをする。 【ざっくばらん】</p>  <p>〈3つの場の内容とねらいとする動き〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「丸太渡りの場」 支持でのまたぎ乗り・下り (パーまたぎのりのじゅつ) ○「屋根渡りの場」 支持での跳び乗り・下り (ゲーとびのりのじゅつ) ○「壁登りの場」 支持での跳び乗り・下り (ゲーとびのりのじゅつ) <p>〈学習の流れ〉</p> <ol style="list-style-type: none"> ①班内で、工夫しにいきたい場に分かれる。:1分 ②それぞれで、もっと楽しめる場や遊び方の工夫をする。(つくるグループ):5分 ③もとの班でローテーション運動をする。 :4分30秒 × 3ローテ ④つくるグループで集まり、振り返りをする。(チーム内で共有あり):4分 ⑤別チームと交流して、別チームの作った場で運動をする。:3分30秒 ○合計:27分 	<p>○「誰でも楽しめる」を合言葉として、場や遊び方を選択するように声をかけていく。(レベルを設定する等)</p> <p>○ねらいとする動き(カッコいい忍者)に近づくための遊び方の工夫であることを伝える。</p> <p>○それぞれの場所でローテーション運動が始まる前に、その遊び方を考えた児童が遊び方を伝える時間をとる。</p> <p>○試技者「しゅぎょうしゃ」と観察・判定者「コーチ」の役割に分かれて学習を進める。</p> <p>○試技者は必ず運動を行った後、「どうだった?」と観察・判定者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。</p> <p>○観察・判定者は、試技の結果(「成功:いいね!」「失敗:ドンマイ!」)と、クリアするためのアドバイスを伝えるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆跳び箱を使った簡単な遊び方を工夫している。 (観察・学習カード) 【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <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> <p>【つくるグループでの活動の際】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方を工夫できずにいる児童には、今までに考えた遊び方を蓄積した掲示物「秘伝の巻物」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、工夫する視点を「ルール」か「修業道具」のどちらかに絞らせるように声かけをする。「どんなルール(修行道具)があるともっと楽しくなる?」 ・ねらいとする動き(カッコいい忍者)に近づくための場や遊び方の工夫になっていない児童には、実際に遊ばせてみて、どうだったかを聞いてみる。「この修業道具、どうやって使うと術がカッコよくなるかな?」 <p>【ローテーション運動で実際に自分が試技する際】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊び方を工夫できずにいる児童には、班内にいる遊び方を知っている友達に聞かせたり、実際にやってもらったりする。 <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> <p>【つくるグループでの活動の際】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ルール」か「修業道具」の工夫の際に、誰でも楽しめるように、試技者が自由に選べる3段階程度のレベルを設定することができる。 </div>
<p>整理 6分</p>	<p>7 後片付けをする。</p> <p>8 本時の振り返りとまとめをする。</p> <p>9 整理運動をする。</p> <p>10 挨拶をする。</p>	<p>○安全を第一にできるよう、声を掛け合い行動させる。</p> <p>○本時のねらいに沿って学習を振り返り、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。</p> <p>○ゆったりとした動作で全体をほぐすようにする。</p> <p>○次時の予告をし、元気に挨拶をして終わらせる。</p>

ひこないにんじゃ学校 2年2組

こ **くみ** **は** **くみ**

1はん	2はん	3はん	1はん	2はん	3はん
しおん	ともし	ひかる	りく	はな	かなた
あやの	あさ(た)	はく	みこと	りんたろう	はる
みずき	ぎいち	りの	ゆきのよう	アン	ことは
りゅうき	そなた	トナム	らな	あさ(て)	しゅん
ふうた	ふうが		たくま	とう	けいた

めざせ! **カッコいいにんじゃ** **にんじゅつしけんごうかく**

しゅぎょうにこまったら これを見よ!

ひでんのまきもの

まるたわたい のぼ

「パーまたぎのりのじゅつ」でクリアをめざすのじゃ!!

しゅぎょうにこまったら これを見よ!

ひでんのまきもの

やねわたい のぼ

「ゲーとびのりのじゅつ」でクリアをめざすのじゃ!!

しゅぎょうにこまったら これを見よ!

ひでんのまきもの

かべのぼり のぼ

「ゲーとびのりのじゅつ」でクリアをめざすのじゃ!!

ルールのかぶ パーまたぎのりのじゅつ

しゅぎょうのしかたをくふうするぞさる!

「またぎかいすう」
なんかいでいける?

「またぎきょうそう」
なんびょうでいける?

「音ならし」
パンってならせる?

「ちゃくちばしよ」
どこまでいける?

「ちゃくちしゃんけん」

ルールのかぶ ゲーとびのりのじゅつ

しゅぎょうのしかたをくふうするぞさる!

「くうちゅうポーズ」
どんなポーズできる?

「リズムあそび」
トンパッ! トンパッ! ビョンッ!

「ちゃくちばしよ」
どこまでいける?

「ちゃくちしゃんけん」

しゅぎょうどうぐのかぶ パーまたぎのりのじゅつ

しゅぎょうのしかたをくふうするぞさる!

「あんぜんゾーン」
どこにちゃくちする?

「まきびし」
ふまないように!

「どくのぬま」
ふまないように!

しゅぎょうどうぐのかぶ ゲーとびのりのじゅつ

しゅぎょうのしかたをくふうするぞさる!

「リズムのたいこ」
トンパッ! トンパッ! ビョンッ!

「さむらいのけん」
あたらないように!

「まきびし」
ふまないように!

「あんぜんゾーン」
どこにちゃくちする?