

3 本時の学習 (4/8)

- (1) 本時の目標
- ・跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りを楽しみ、美しい着地の仕方がわかる。【技能及び知識】

・友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたことを友だちに伝えたりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】

・跳び箱遊びに積極的に取り組み、友達の順番やき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することができる。【学びに向かう力、人間性等】
- (2) 準備 跳び箱 マット 平均台 ポートボール台 踏切板 ケンステップ わたしたちの体育 ワークシート ipad スクリーン イーゼル ホワイトボード
- (3) 展開

学習活動	児童のつぶやき	言葉かけ・教え合い	核となる言葉かけ	教師の支援（○、吹き出し）と評価★
1 場の準備をし、やってみようで予備運動を行う。また、類似の動き（アナログン）を経験する。（5分） 2 本時のめあてを確認する。（5分） にんじやのようにかっこよくとんでちやくちをしよう。 3 「かっこよく着地する」とはどのようなことなのか考えながら【忍たまタイム】を行う。（13分） ○フワッ・ピタッちやくちの術	高く、遠くにとぶとかっこいい。 忍者の着地ってどんな感じ？ 着地したときに動かないといいね。 両足で着地するとピタッと止まれるね。【する】 かかとを着けるときにひざを曲げるといいよ。【支】	○トンッ・バンツカエルの術 着地の瞬間を言葉で表すとどんな感じ？		○ホワイトボードに本時の活動を掲示し、学習の見通しを持たせる。 ○前時までの学習を復習し、本時は着地の学習が必要であることを児童から引き出す。 ○「かっこよく」とは具体的にどのようなことなのか見つけることを目標に活動に取り組ませる。 ○よい動きをしている児童に対して、どのような感じで動いているのか尋ね、言語化できるように支援する。 ○コツを見付けたり、友達の良い姿に気付いたりしている児童や意欲的に運動に取り組んでいる児童へ積極的に賞賛する。 ○本時の学習のねらいと違う形の「かっこよさ」を追求する児童がいた場合は、ねらいに近づいていけるよう修正を促す。 ○感じを出し合い、自分と共通する感じや異なる感じを持っている友だちがいることに気づかせる。 ★【主体的に学習に取り組む態度】 ○紹介された児童にどんな感じで着地をしたのか聞き、感覚を言語化していく。 ★友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたことを友だちに伝えたりすることができる。【思考・判断・表現】 ○友達のコツを意識して跳び箱遊びを行うよう促す。 ○児童へどんなことを考えていたのか、なぜ動きの質が高まったのかなどを尋ね、児童に考えさせるように促す。 ★跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りを楽しみ、美しい着地の仕方がわかる。【技能・知識】 ○ふり返り板を使って、本時のめあてに対するできばえ、友達とのいい関わり方の観点から振り返りを行う。 ○次時のめあてを確認する。
○バンッ・ピタッとびの術	どうすれば着地で止まれるのかな。 着地の音を小さくするにはどうすればいいかな。 つま先から着地すると音を小さくして止まれるね。【する】 ひざを曲げるときに体も小さくするといいね。【支】	○トンッ・バンツうまのりの術 両足をそろえろと忍者みたいだ。		
4 友達の「かっこいい着地」を紹介し、着地のコツを共有する。【キラリタイム】（5分） この着地のどんなところがかっこいいかな。 両手を広げてバランスをとってピタッと止まってるよ。【支】 高く、遠くまで跳んでピタッと止まるように着地するとかっこいい。【知】 足が地面につく瞬間にひざを曲げるといいんだね。【知】		着地の瞬間を言葉で表すとどんな感じ？ 友達のいいところをまねして着地してみよう。		
5 つかんだコツを生かして、【忍者修行タイム】を行う。（10分） 空中で手をたたいてむずかしくしてやってみよう。【する】 自分で見つけたコツや友だちに紹介してもらったコツを使って忍者になってみよう。 ○○さんの言っていたことに気を付けて着地してみよう。【する】 今の着地、かっこよく決まっていたよ。【み・支】				
6 ふり返り・片付け（7分） 自分や友だちができるようになったことを話し合う。 ○○さんの教えてくれた通りにやってみたら忍者みたいにかっこよく着地できた。 友だちのアドバイスがわかりやすかった。 もっと高くに跳んで着地をかっこよく決めたいな。 次は今日よりも難しいことに挑戦して忍者のように跳んで着地してみよう。				