

実践事例 1

第2学年 器械・器具を使った運動遊びの実践を通して

大山町立中山小学校 桑原 知也

1 単元名 とびばこ忍者しゅぎょう大作せん！（跳び箱を使つての運動遊び）

2 授業づくりの構想

（1）運動の持つ特性

- 跳び箱に対する恐怖心から苦手意識をもちやすい運動である。
- リズムよく跳び上がったたり跳び越したり、ふわっと跳び下りたりして、さまざまな動きを楽しみ、達成した喜びを味わうことができる。
- いろいろな動きに楽しく取り組み、自分の力にふさわしい動きを見つけたときに、喜びを味わうことのできる運動である。

（2）児童の実態

- 跳び箱を使つての運動では、跳び越すことへの不安があったり、跳び方が分からなくてバランスを崩したりする場面が見られる。
- 本学級の児童（男子6名、女子9名、計15名）は、器械・器具遊びが大好きで、楽しんで運動に取り組むことができる。
- 新体力テストを見ると、体力や運動能力に大きな差があるとともに、体型的に肥満傾向の児童もたくさんおり、体を支えられない場面（固定施設・マット運動など）も多く見られる。

（3）学びへの働きかけ

○運動の正しい行い方・ねらいの理解

- ・それぞれの動きや仕方、こつ、ポイントがわかる掲示物やアドバイスカードを用意して、運動の正しい行い方やねらいを十分に理解させながら活動できるようにする。
- ・ペアやグループでの活動を行い、友だちの動きのよさに気づかせたり、友だちからのアドバイスや評価を聞いたりすることで、意欲を高めていき、高学年の器械運動につながるようにする。

○学習カードの工夫

- ・自分のめあてを記入し、学習後には振り返りカードを活用することで、児童一人一人が目標を持って意欲的に取り組めるようにしたり、次時の学習へ向けての運動の必要性を感じたりできるようにする。

○効果的な場の工夫

- ・児童の習熟度や段階に合わせて、さまざまな場を作っておくようにし、一つ一つの動きを確実に習得できるように配慮していく。

○めあてを意識させるための用具の工夫

- ・「踏み切り」「手の付き方」「空中姿勢」「着地」をそれぞれ意識させるために、うちわに「トン」「パッ」「フワッ」「ピタッ」と書いたカードを作り、友だち同士で動きを評価し、課題を確認するようにする。

3 単元の目標

- ・きまりを守り仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【関心・意欲・態度】

- ・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・判断】

- ・跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗りをすることができるようにする。

【技能】

4 授業の実際（5／7時間目の授業から）

（1）目標

- ・友だちのよい動きを見つけている。【思考・判断】



- ・両手で支持してまたぎ越したり，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，両手を着いてまたぎ乗ったりできる。【技能】

(2)準備 跳び箱 ロイター板 踏み切り板 マット すべり止めシート 学習カード 掲示板

(3)展開

	学 習 活 動	教師の支援（○）と評価（●）
ひらく つかむ できる 挑戦する 振り返る	1 準備運動をする。 *ウサギとび *馬跳び *かえるの足うち *足じゃんけん 2 本時のめあてと活動内容を確認する。 こうりやく方ほうをかんがえながら，じゅつに ちょうせんしょう！ ・今日の自分のめあてを学習カードに記入する。 ・技能ポイントを確認する。 ① 強い両足踏み切り（トン） ② 手を開いて前方に着手（パッ） ③ 空中姿勢（フワッ） ④ 柔らかい着地（ピタッ） 3 グループごとに，それぞれの術（コース）を行う。 ・連続とびのじゅつ ・階段とびのじゅつ ・じゃんけん橋のじゅつ 4 グループごとに話し合う。 5 話し合いをもとに，再度術（コース）に挑戦する。 6 振り返りをする。 ・学習カードを使い，「今日の発見」や「感想」を話し合い，次時につなげる。	○やさしい動きから始めて，徐々に動きを広げて，楽しみながら体を動かせるようにする。 ○掲示物を使って，本時の活動について説明し，学習の見通しを持たせる。 ○オノマトペを利用した擬音うちわ（トン，パッ，フワッ，ピタッ）を使い，運動のねらいが逸れないようにする。 ○3つの術（コース）を用意しておき，各グループ1時間に1つのコースに挑戦するようにする。 ○うちわを使って，跳んでいない児童が出来栄を評価するようにする。 ○その術（コース）を攻略するために，どんな工夫がいるかをアドバイスカードに書かせるようにする。 ○秘伝の書という形で，術（コース）の攻略方法を記述させることで，話し合いが活性化するようにする。 ○いい動きをしている友達を取り上げ，その子の動きからヒントを見つけられるようにする。 ●友だちのよい動きを見つけている。【思考・判断】 ●両手で支持してまたぎ越したり，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，両手を着いてまたぎ乗ったりできる。【技能】 ○振り返りをするすることで，自分や友だちの出来栄，活動の楽しさを感じられるようにする。 ○今日書いた秘伝の書は，次回のグループの活動に生かされることを伝える。 ○次時へのめあてを持たせるために，児童の取り組みのよさや動きの良さを称賛する。

5 成果と課題

○「跳ぶ」ことに関するイメージの持たせ方がどうだったか。

- ・子どもに跳ぶための具体的なイメージがない児童がいた。（音を決めてしまわない方がよかった。）
- ・子どもたちの目指している姿とオノマトペが結びついていなかった。
- ・条件やルールを工夫し，技能の焦点化をしていくことが大切であった。

○話し合いの場面での活動はどうだったか。

- ・子どもたちが何について話し合えばいいか，明確でなかった。
- ・指導者がコーディネートしていく力が必要であった。
- ・声かけのポイントを指導者が把握しておくことが重要だった。

○場の設定はどうだったか。

- ・つけたい力に合う場の設定をすることが大切だった。
- ・習熟度別にコースやグループを作ることも必要だった。

○その他

- ・この単元を通して，跳び箱運動遊びが苦手だった児童から「楽しい」「上手になった」という感想が多くあり，児童自身が『できた感』を味わうことができたことは収穫だった。

