

# 小学校第6学年体育科学習指導案

日時 平成24年 月 日 ( )

指導者 6年担任 教諭 河野 圭一

## 1 単元名 跳び箱運動（器械運動）

## 2 単元について

### （1）運動の特性

#### ア 一般的特性

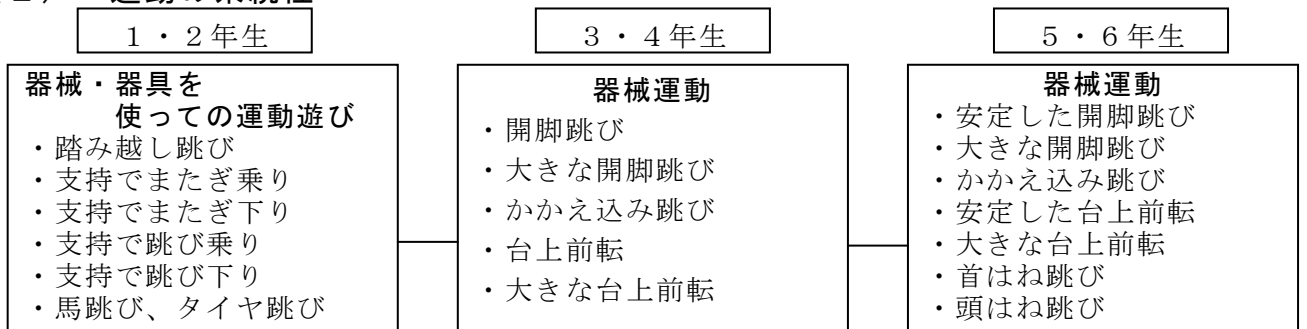
跳び箱運動は、いろいろな技（切り返し系、回転系）に挑戦して、できなかったことができるようになる楽しさや、技のできばえを楽しんだり、高さや向き、踏み切り板との距離等の人為的障害に挑戦したりすることが楽しい運動である。また、仲間との共同的な練習によって、自分や友達の動きを注意して観察できるようになり、動きのよさや美しさを見分けようとする態度を養うことのできる運動である。さらに、教え合いや励まし合いを通して協力する態度を養うことのできる運動でもある。

#### イ 児童から見た特性

本学級の児童は、跳び箱運動を次のように受け止めている。

- 楽しいと感じるとき
  - ・ 跳べなかったのが跳べるようになったとき
  - ・ 友達や先生から技のできばえをほめられたとき
  - ・ いろいろな技に挑戦できたとき楽しい
- 楽しくないと感じるとき
  - ・ みんなができるのに自分だけできないとき
  - ・ 跳べなかったとき・足などを打って痛いとき

### （2）運動の系統性



### （3）児童の実態

※ 省略

#### (4) 指導にあたって

##### ア 学習過程について

- 跳び箱運動のなかで大切なことは、踏切りや着手の仕方等のテクニカルポイントを知り、練習の中で考えながら行うことであるが、児童はそれを意識して学習に取り組んでいない。また、恐怖心や失敗したときの痛みなどによる跳び箱運動に対する抵抗感を児童は少なからずもっている。以上のような実態を踏まえ今回は「台上前転」「首はね跳び」を共通課題として学習過程を組む。最後に自分のできる技をよりよいできれば発表することを大きなめあてとして児童に学習の見通しをもたせる。
- オリエンテーション1時間、台上前転2時間、首はね跳び2時間、発表会の練習2時間、発表会1時間の計8時間の学習過程を組む。
- オリエンテーションでは、児童の跳び箱運動に対する関心・意欲を高めるために資料・ビデオ等を用いて技の紹介等をする。同時に学習カードの記入の仕方、めあての決め方の説明をする。また、準備運動における基礎技能・基礎感覚作り等の大切さを知ることによって運動の習熟過程について考えさせる。
- どうすればうまくできるのかを考えさせる時間（パワーアップタイム）を取り、そのポイントについて話し合い、実際に確かめる。

##### イ 基礎技能・基礎感覚づくりについて

- 跳び箱運動においては、逆さ感覚、回転感覚、腕支持感覚といった基礎感覚が必要になってくる。そこで、準備運動でかえる倒立、ウサギの足打ち、手押し車、手押し車からの前転、馬跳び、うさぎ跳び等を行い、基礎技能・基礎感覚を十分身に付けさせるようにする。

##### ウ めあての持たせ方について

- 学習カードを活用させ、常にめあてが明確に認識できるようにする。毎時間の終わりには学習カードをもとに、自己評価させ、次時のめあても決めさせる。
- テクニカルポイントに合わせた段階的な場を利用して、できればに焦点をあてて、自分自身にあっためあてを立てさせる。また、自分の学習状況がわかるような学習カードを工夫してめあてをたてる支援としたい。

##### エ 場づくりについて

- 各自のめあてを達成させるのに適した場を設定する。「台上前転」「首はね跳び」の習熟過程を考慮し段階的に取り組むことのできるように工夫する。
- 場づくりはグループで行わせ、児童のアイディアも取り入れ、工夫する楽しみを味わわせる。
- 児童の恐怖感や失敗したときの痛みをできるだけ少なくし、安全面にも配慮した場づくりを工夫する。

##### オ 評価について

- 基礎技能や出来ばえを数値化して児童にも教師にも評価しやすいようにする。
- 学習カードを用いて児童自身の現在の力が分かるようにし、自己評価を行うとともにめあてを立てるときの目安とさせる。

- それぞれの場に達成基準を設定し、児童に知らせ理解させておく。児童がそれを基に自己判断し練習の場を選んだり、めあてを立てたりできるようにする。同時に教師は、児童が練習している場を基に評価ができるようにする。

ICT活用のポイント	
①教師の活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 示範用のビデオを用意し、デジタルテレビで見せ、技のポイントの確認等に活用する。</li> <li>・ 児童の試技をデジタルカメラやデジタルビデオカメラ等を使い撮影し、技の改善に活かす。</li> </ul>
②児童の活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デジタルカメラを使い、自分や友達の着手や踏切などを撮影し、技の改善に活かす。</li> </ul>

### 3 単元の目標

- 安定した台上前転ができるようになるとともに、その発展技である首はね跳びができるようにする。 (技能)
- 進んで学習に取り組み、約束を守り合って安全に楽しく運動できるようにする。 (関心・意欲・態度)
- 技ができるためのポイントを理解し自己の能力に適した課題の設定や解決ができるようにする。 (思考・判断)

### 4 単元の評価規準

	運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能
評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 技を高めたり、組み合わせたりする楽しさや喜びに触れることができるように、器械運動に進んで取り組もうとしている。</li> <li>・ 約束を守り、友達と助け合って技の練習をしようとしている。</li> <li>・ 器械・器具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>・ 運動する場を整備したり、器械や器具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題の解決の仕方を知るとともに、自分の課題に合った練習の場や方法を選んでいる。</li> <li>・ 技をつなぐ方法を知るとともに、自分の力に合った技を組み合わせている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 跳び箱運動では、自分の力に合った安定した基本的な支持跳び越し技、及びその発展技ができる。</li> </ul>

5 指導計画及び評価基準（8時間取扱い）

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
7 20 30 40	オリエンテーション ・学習の流れの説明 ・学習ルールの確認 ・場づくりの確認 ・めあての確認	準備運動、基礎感覚・基礎技能づくり							
		「トレーニングタイム」 今できる技にみがきをかけよう！				発表会 練習	発表会 練習	発表会	
		「パワーアップタイム」 ポイントを考えよう！							
		「チャレンジタイム」 技のレベルアップをしよう！							
		台上前転 ポイント① 腕支持	台上前転 ポイント② 頭の つき方	首はね跳び ポイント③ 着手の 仕方	首はね跳び ポイント④ はねの タイミ ング				
		学習のまとめ・自己評価							
主な 評価	態度	思考 ・判断	技能	思考 ・判断	技能	態度	技能	技能	
評価 の 場面 (方法)	学習の流れ を理解する 場面 (発言・行動観 察)	トレ ー ニ ン グ タ イ ム (行動観 察・学習 シート)	トレ ー ニ ン グ タ イ ム (行動観 察・学習 シート)	パ ワ ー ア ッ プ タ イ ム (行動観 察・学習 シート)	パ ワ ー ア ッ プ タ イ ム (行動観 察・学習 シート)	全時間  (行動観 察・学習 シート)	全時間  (行動観 察・学習 シート)	全時間  (行動観 察・学習 シート)	
評 価 基 準	A	学習の 見通しをもつと ともに、進んで活 動しようとして いる。	技能の ポイントを進んで 考えて、自分で試 して確認して いる。	技能の ポイントを意識し て、スムーズな動 作で台上前転を行 うことができる。	技能の ポイントを進んで 考えて、自分で試 して確認して いる。	技能の ポイントを意識し て、スムーズな動 作で首はね跳びを 行うことができ る。	技能の ポイントを進んで 考えて、自分で試 して確認して いる。	技能の ポイントを意識し て、スムーズな動 作で台上前転や首 はね跳びを行うこ とができる。	これまで学習し たポイントに気を つけて、できれば 意識しなら台上前 転や首はね跳び を行うことができ る。
	B	跳び箱 運動に関心をもち、 楽しく活動しよ うとしている。	技能の ポイントを考えて いる。	技能の ポイントを意識し て、台上前転を行 うことができる。	技能の ポイントを考えて いる。	技能の ポイントを意識し て、首はね跳びを 行うことができ る。	技能の ポイントを考えて いる。	技能の ポイントを意識し て、台上前転や首 はね跳びを行うこ とができる。	これまで学習し たポイントに気を つけて、台上前転 や首はね跳びを行 うことができる。
	立 て B 以 下 の 児 童 へ の 手	教材・ 教具を工夫し、興 味を持たせる。	ポ イ ン ト を ビ デ オ 教 材 等 を 使 い、 分 か り や す く 示 す。	個に 応じた場を指 示したり、基礎 的な技能の指 導を行ったり する。	ポ イ ン ト を ビ デ オ 教 材 等 を 使 い、 分 か り や す く 示 す。	個に 応じた場を指 示したり、基礎 的な技能の指 導を行ったり する。	ポ イ ン ト を ビ デ オ 教 材 等 を 使 い、 分 か り や す く 示 す。	個に 応じた場を指 示したり、基礎 的な技能の指 導を行ったり する。	学習を 振り返らせ、今 後も継続して 練習する意欲 を持たせる。

6 本時の展開 (4 / 8)

(1) 目標 技能のポイントを意識して首はね跳びをすることができる。

(2) 展開

過程	学習活動、主な発問・指示 (T) 予想される児童の反応 (C)	指導上の留意点・評価	備考 ICT活用
導入 7分	<p>1 準備運動をする。 ○ストレッチ (手首、足首、首等跳び箱運動で使う部位を中心に行う。) (T) 今日、跳び箱で使う部分をしっかりほぐしましょう。</p> <p>2 基礎感覚・基礎技能づくりをする。 ○かえる倒立、ウサギの足打ち、手押し車、手押し車からの前転。 (C) 今日はかえる倒立が10秒できるように頑張るぞ。</p> <p>3 場づくりを行う。</p> <p>4 本時の学習課題をつかむ。</p>	<p>○準備運動と基礎感覚・基礎技能づくりは、体格差が同じになるように身長順のペアで行わせる。</p> <p>○自分なりの回数や秒数による目標をきちんと持たせてから取り組ませる。</p> <p>○協力して安全に行わせる。</p>	<p>マット 跳び箱 単元計画表 ラジカセ CD デジタルタイマー デジカメ 電子黒板 パソコン 場づくりの表</p>
<p>技のポイントに気をつけて、首はね跳びをしよう。</p>			
展開 33分	<p>5 トレーニングタイムに取り組む。</p> <p>6 パワーアップタイムに取り組む。</p> <p>首はね跳びをする時とび箱のどこに手をついたらよいでしょう。</p> <p>(C) 首はね跳びは、台上前転より遠くへ跳ぶから奥の方に着く方がいいと思うよ。</p> <p><b>【言語活動】</b> 技のポイントを明らかにするために、お互いに見合ったり、これまでの学習から考えたことを出し合ったりしながら検討を行う。</p> <p>(T) 首はね跳びの時は、腰を跳び箱で打たないように、跳び箱の真ん中より奥に手を着きます。</p> <p>7 チャレンジタイムに取り組む。</p> <p><b>【言語活動】</b> 練習中は、これまで学習したポイントをもとにお互いの技の見合いを行い、良い点や改善点などを伝えたり、どうすればできるか話し合ったりする。</p> <p>8 後片付けをする。 (C) 昨日より速くみんなで作るぞ。</p>	<p>○お互いのやっている姿をデジカメを活用して撮影させ、ポイントを意識させて練習させる。</p> <p>○パワーアップタイムでは、試技させたり、友達の姿を観察させたりすることで、ポイントを確認させる。</p> <p><b>◆運動についての思考・判断</b>(行動観察・学習シート) <b>B基準</b>技能ポイントを考えている。</p> <p><b>A基準</b>技能ポイントを進んで考え、自分で試して確認している。</p> <p>〈B基準に達していない児童への手立て〉 ○これまでの学習を振り返らせたり、模範演技のビデオを見せ考えさせたりする。 ○ビデオを準備し、模範演技をいつでも見られるようにしておく。</p> <p>○班で協力して行わせ、素早く安全に行えるように指導する。</p>	<p>技能のポイントカード</p>
終末 5分	<p>9 整理運動、まとめ、自己評価をする。 (C) 今日のポイントはよく分かったぞ。次からの授業でも気を付けてやろう。</p>	<p>○お互いの良さを認め、次時の意欲につなげる。</p>	<p>学習シート</p>

