

小学校第2学年 C 走・跳の運動遊び ア・イ 走・跳の運動遊び  
単元の目標

知識及び技能	とびっこ遊びの行い方を知るとともに、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	前方や上方に跳ぶ高さや距離、感覚など、いろいろな運動のあそび場の中から、自己に適した運動遊びの場を選んだり、考えたことを友達に伝え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	とびっこ遊びに進んで取り組み、順番やきまりをまもり誰とも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

	1	2	3	4	評価規準
ねらい	跳んで遊ぶ場で、今できる跳び方で遊び、本単元のめあてや学習計画を立てることができるようにする。	もつと前方や上方に跳ぶ動きを見つけて、繰り返し跳んで遊ぶことができるようにする。	工夫した場で、跳び方を考えながら、跳んで遊ぶことができるようにする。	前方や上方への自慢の動きで遊ぶことができる。	【知識・技能】 ①幅跳びあそびやケパンパー跳び遊び、ゴム跳び遊びの仕方を書いたりしている。 ②助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができる。
導入	みんなでジャンプ（まねっこジャンプ、とびっこジャンけん）ケンケンドンジャン、ゴム段とび 共：（1）子ども一人一人の課題解決に応じて、自分の動きを高めることができている場 ・心と体をほぐすために、全体やグループでコミュニケーションをとりながら準備運動を行う。（全体やグループで補強運動等）				
展開	とびっこランドの遊び方について理解することができるようになるように、説明する。 グループでいろいろなコースを遊ぶ。 1グループ4名（男女混合）とし、時間区切り場を回って遊ぶ。 共：全員が運動の特性を十分味わうことができるように、特性に応じた場を設定する。 自分がかもつと跳んでみたい場に行ってみよう。	グループでとびっこランドを順に回って跳んで遊ぶ。 共：（1）子ども一人一人の課題に応じて、自分の動きを高めることができている場 ・子どもがかもつと動きを言語化する。 ・遠くに跳んだり、高く跳んだりするための遊び方について話し合う。 共：（2）子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け ・踏み切り足や振り上げ足、腕の使い方に着目して話し合う活動を行う。	とびっこランドの場を工夫して、前方や上方に跳ぶ動きを見つけて遊ぶ。 共：（2）子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け ・仲間と関わりながら用具の高さや幅、個数や配置の仕方を工夫できるように、工夫したい場を選択し、動きを見つけて遊ぶ。	とびっこランドの場を工夫して、前方や上方に跳ぶ動きを見つけて遊ぶ。 共：（2）子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け ・仲間と関わりながら用具の高さや幅、個数や配置の仕方を工夫できるように、工夫したい場を選択し、動きを見つけて遊ぶ。	【思考・判断・表現】 ①自己にあった運動遊びの場を選んでいる。 ②友達の良い動きを見つけたり考えたりしたこと友達に伝えている。
終末	今後の学習の見通しをもつことができるように、とびっこランドのそれぞれの場での動きについて課題を出し合い、単元のめあてをつくる。	再びとびっこランドを回って跳んで遊ぶ。 共：子どもが見つけた動きを基に、仲間と関わり合いながらとびっこランドに挑戦できるように、グループでコースを回るようにする。	それぞれが工夫した場に行って跳び方を考えながら跳んで遊ぶ。 共：（1）子ども一人一人の課題に応じて、自分の動きを高めることができている場 ・子どもがかもつと動きを言語化する。	跳び方じまん大会の準備をする。 共：遊びを通してつくった前方や上方に跳ぶ動きの中から自慢の動きを見合うために、跳び方自慢をしたい場関わり方をつくり、跳び方や跳び方じまん大会を開いて遊ぶ。 共：子どもが学習の成果を実感することができるように、それぞれの動きを見合う活動を行う。	【主体的に学習に取り組む態度】 ①運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりをまもり誰とも仲良く運動したり、安全に気を付けたりしようとしている。

知識・技能	①	②	②	②
思考・判断・表現	①	②	①②	②
主				

運動の楽しさを味わいながら動きをつくる場や活動の工夫

小学校第2学年 C 走・跳の運動遊び ア・イ 走・跳の運動遊び

「とびっこあそび」

1 単元の見積

- とびっこ遊びの行い方を知るとともに、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができるようにする。 【知識及び技能】
- 前方や上方に跳ぶ高さや距離、感覚など、いろいろな運動のあそび場の中から、自己に適した運動遊びの場を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- とびっこ遊びに進んで取り組み、順番やきまりをまもり誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。 【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 子ども一人ひとりの課題解決に応じて、自分の動きを高めることができる場

本学習は、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりする感覚づくりに取り組むことができるように、様々な場を設定した。毎時間の導入では、跳びながら全身のバランス感覚を養い、主運動につながる予備的な運動を取り入れた場を設定した。主運動では、以下の①～④の場を設定した。

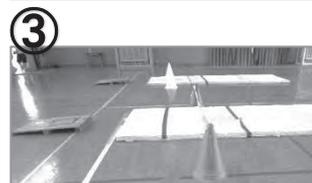
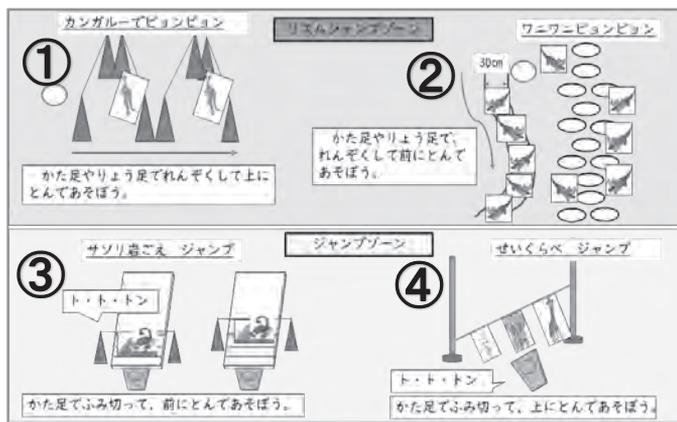
【導入の場について】

毎時間の導入では、「ゴム段跳び」、「ケンケンドンジャン」といった友達と関わりながら力いっぱい跳ぶことができるように工夫した。「ゴム段跳び」は、足首、膝、腰など跳ぶ人に合わせて高さを調整するゴム跳びである。「ケンケンドンジャン」は、白線の上をケンケンで移動し、向かい側から来た相手チームの友達とじゃんけんをし、負けたチームは次の友達がスタートする遊びである。

【①～④の場について】

子どもたちが興味を持って活動に参加し、繰り返し活動しようとする意欲を高めることができるように、「とびっこランド」でいろいろな動物と出会い、その動物を「跳び越える」という試練を乗り越えて、ジャンプ名人になろうという設定を設けた。

- ① 片足や両足で連続して上に跳んで遊べる場。自分で跳びたいコース（ジグザグや真っすぐ）を選べるように設定した。
- ② 片足や両足で、連続して前に跳んで遊べる場。
- ③ 片足で踏み切って前に跳んで遊べる場。自分が跳んだ幅が視覚的に分かり、前へ跳ぶ意欲を高めることができるように、青・黄・赤と着地の位置によって色を変えてテープを貼った。
- ④ 片足で踏み切って、上に跳んで遊べる場。上体を起こして力強く踏み切る感覚をつかむことができるように、踏み切りの位置にロイター板を使った場を設定した。ゴム紐をななめにかけることで、自分に合った高さを選択することができるようにした。



## (2) 子どもが学び合いながら動きを高めるための仕掛け

場①と場②のように片足や両足で連続して前や上に跳んで遊ぶ活動では、膝が曲がり沈み込む感覚を身に付けることができるように、口伴奏や手拍子でリズムをとって動きづくりができるよう活動を設定した。その際に、お互いの動きを見合うことができるようにグループで場を回るようにした。友達が心地よいリズムで動いていないことに気付くと、「もっとこうした方が気持ちよく跳ぶことができるよ」「音楽科の時間に学習した『こぎつね』のリズムで跳ぶと楽しいよ」「タ、タン、タ、タンのリズムが楽しいよ」と自分が感じた心地よいリズムや動きの感じを伝える様子が見られた。



【手拍子をしてリズムを取り合って動きづくりをする様子】

場③と場④のように、片足で踏み切って前や上に跳んで遊ぶ活動では、「もっと高く（遠く）まで跳ぶにはどうしたらよいか」という問いに対して、踏み切りの強さや振り上げ足の形状を視点に、場とつないで動きを確かめる話し合い活動を設定した。

「ト・ト・トンのリズムで跳ぶと高く跳べたよ」と動きの感じから踏み切りの強さを伝え合ったり、「両足をお腹につけるくらい上げて跳ぶと高く跳べたよ」と高く跳ぶためのポイントを見つけ伝え合ったりする様子が見られた。



【高く跳ぶために振り上げ足を視点に動きを見合う様子】

また、単元終末では、跳び方自慢大会に向け、子どもが跳び方自慢したい場ごとにグルーピングをし、動きづくりを行った。これまでに出示された動きのポイントを基に、それぞれの課題解決に向け意欲的に取り組む姿が見られた。

## 3 成果と課題

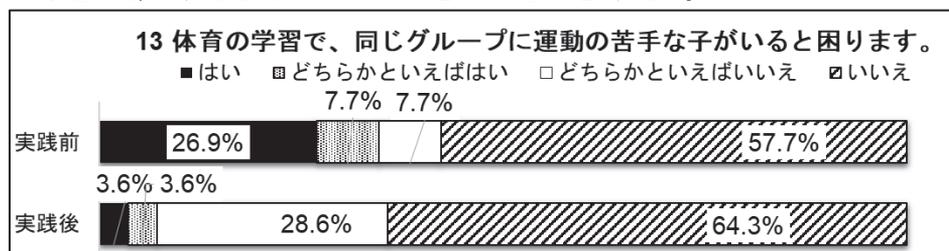
### (1) 成果

- 「とびっこランド」という設定を設け、子ども一人ひとりの課題解決に応じた場を設定することで、跳ぶ動き自体の面白さや心地よさを感じながら動きづくりに取り組む姿が見られた。また、低学年という発達段階から、運動の一連のリズムに視点を置き、擬態語（ターンやタン等）のアクセントや時間の長短から自分や友達の動きの感じを見取るようにすることで、友達と自分の課題を共有し、それぞれが課題をもって動きづくりに取り組むことができた。



【遠くに跳ぶ動きづくりをする様子】

- 単元実施前後に行った「体育の学習に関する児童アンケート（21項目質問紙アンケート）」の「体育の学習で同じグループに運動の苦手な子がいると困る」という項目において、下のグラフから、実施前に比べて「どちらかといえばいい」「いい」の数が増えたことが分かる。また、単元終末時の振り返りでは、「グループの友達が動きづくりの時はできていなかったけど、とびっこ自慢大会の時にばっちりできてうれしかった」や「友達がリズムを手拍子で打ってくれたから跳べた」という感想が多く聞かれた。このことから、単元を通して、子どもが学び合いながら一緒に課題を解決するよさに気付くことができたと考えられる。

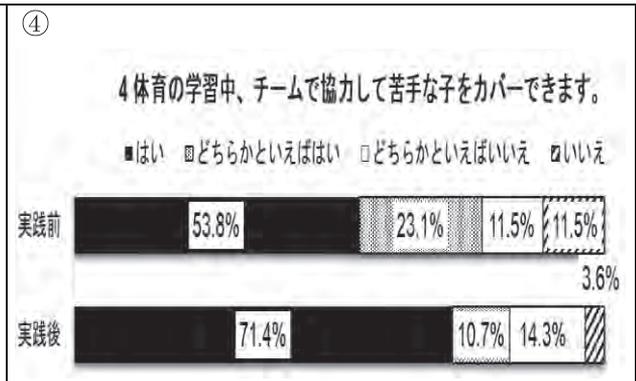
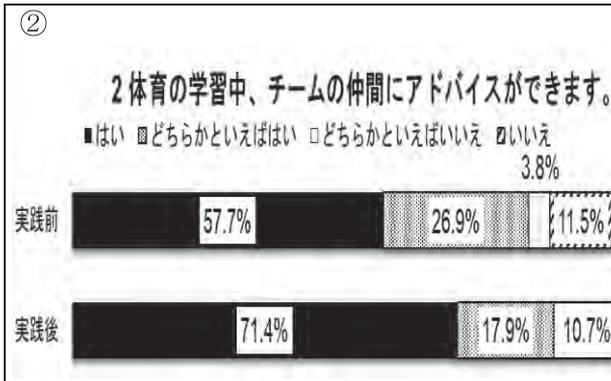


### (2) 課題

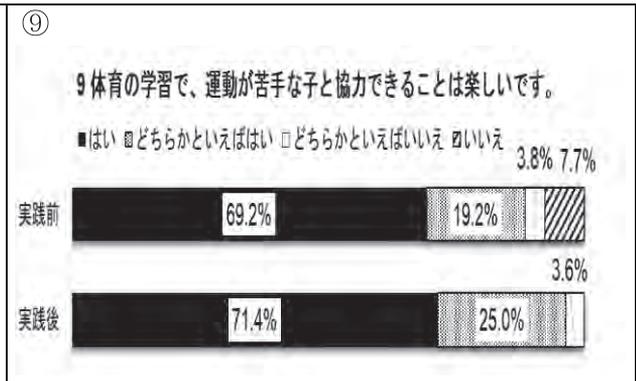
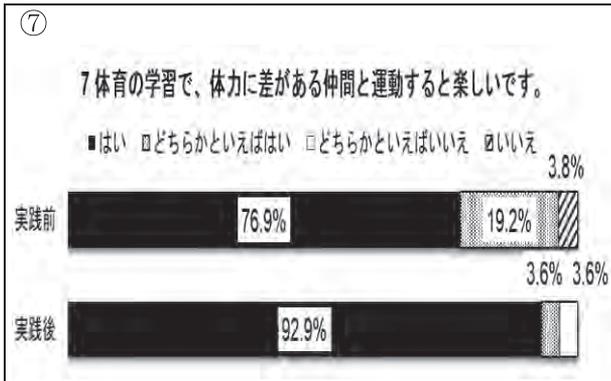
- 個々の運動課題を明らかにしていくとともに、その課題に応じた動きづくりが子どもの学び合いの中でできるような場や、その動きづくりによってできた動きの出来映えを子ども同士で判断できるような仕掛けの工夫が必要である。

【児童生徒の変容】

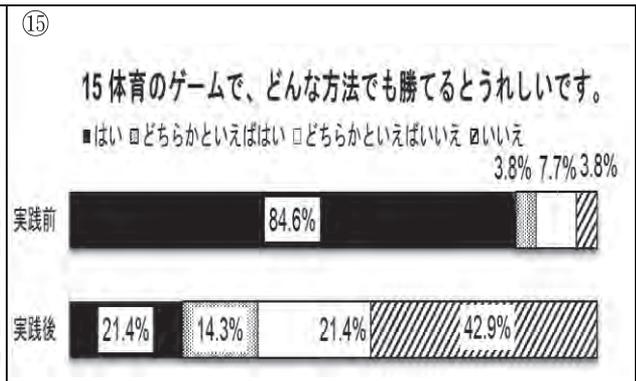
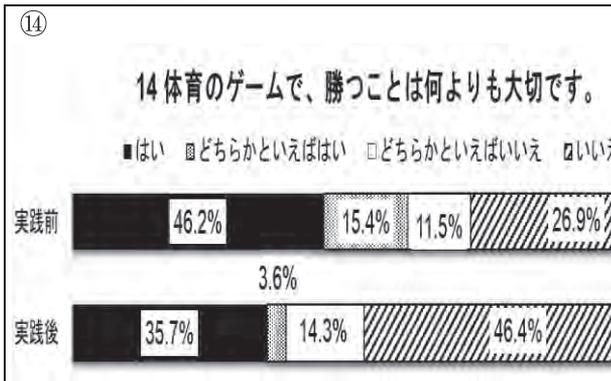
〔Ⅰ リーダーシップ〕



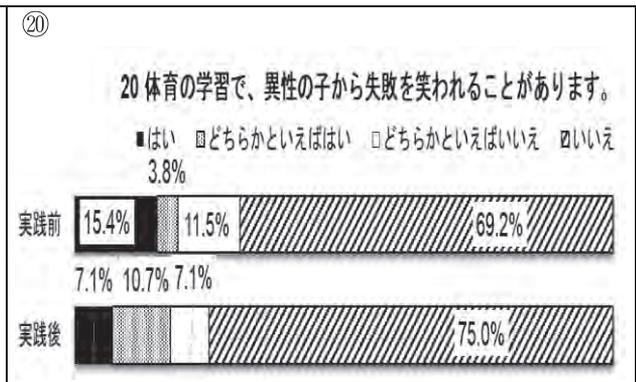
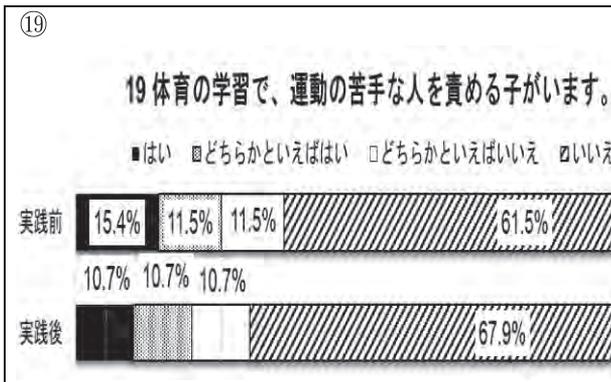
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔排除雰囲気〕



【授業実践協力者の声】

どの運動領域であっても、技能面で優れた児童が、学習につまずいている児童に対して一緒に課題を見付けたり、解決の方法を考えたりして支えようとする姿が多く見られるようになりました。

