

学年	教科等	単元名	日時
第1学年	体育科	とべ、あせあせのヒーロー トオーツ! (器械・器具を使つての運動遊び【跳び箱を使った運動遊び】)	令和6年2月9日(金)

## 1 本時の目標

より楽しく動きを高めるための遊び方や遊ぶ場について、考えたことを仲間に伝えることができる。

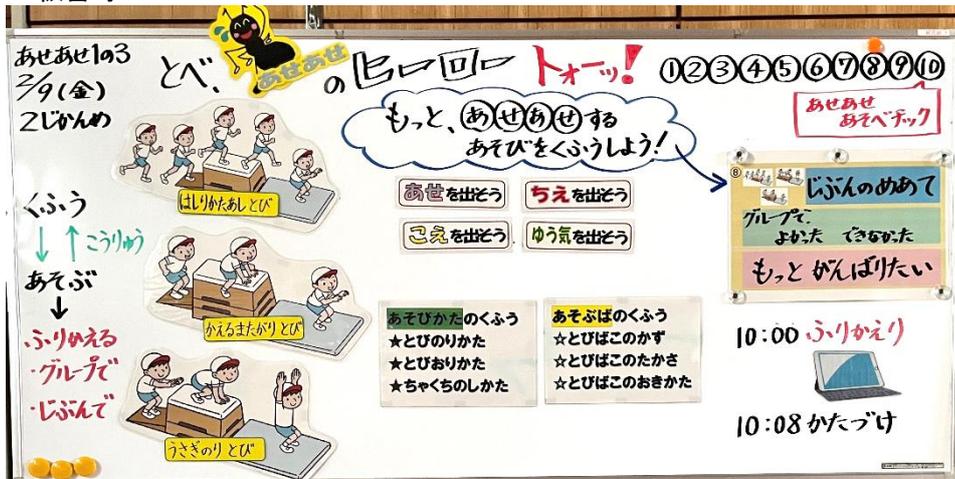
## 2 指導過程

学習活動及び学習内容 (★は評価にかかわるもの)	「自律的に学ぶ」ための手立て
<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 場の準備→準備運動</li> <li>○ 主運動につながる運動遊び <ul style="list-style-type: none"> <li>・ かえる跳び、うさぎ跳び 等</li> </ul> </li> </ul> <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時の学習課題 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">もっとあせあせする遊びにしよう!</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学級のシンボル「あせあせ」: 汗 声 知恵 勇気を出そう!</li> </ul> </li> <li>○ 自己の課題の解決に必要な遊び方や遊ぶ場への見通し <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遊び方…跳び乗り方や跳び下り方、着地の仕方をこれまでと変えてみようかな。</li> <li>・ 遊ぶ場…もっと難しい(易しい)場にしてみたいな。</li> </ul> </div> </li> </ul> <p>3 簡単な遊び方や場を工夫し、いろいろな運動遊びをして仲間と楽しく遊ぶ。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 試作⇄試行 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 工夫選び <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <p>【遊び方の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 跳び乗り方</li> <li>② 跳び下り方</li> <li>③ 着地の仕方</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;"> <p>【遊ぶ場の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 跳び箱等の種類</li> <li>② 跳び箱等の数や高さ</li> <li>③ 跳び箱等の置き方</li> </ul> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ グループでの工夫</li> </ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <li>・ 他のグループとの交流</li> </li></ul> </li> </ul> <p>4 本時の学習をふりかえる。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ もっとあせあせする遊びにするために、どうするとよいか。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ グループの学び (成果、課題) <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 跳び箱の向きを変えたらおもしろくなったぞ。</li> <li>・ もっとゲームみたいにできるといいな。 等</li> </ul> </div> </li> <li>・ 個人の学び (次時の目標・課題) <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 跳んだ時に拍手してから着地するのが難しかったから、できるようになりたいな。</li> <li>・ 同じ場所で跳び方を変えたらおもしろそうだな。 等</li> </ul> </div> </li> </ul> </li> </ul>	<p>○ 全員で場の準備をさせることで、前時の場や運動遊びを想起することができるようにする。また、主運動につながる運動遊びを行わせることで、本時に必要な動きに生かすことができるようにする。</p> <p>○ 前時の学びを基に、どうすれば「もっと楽しい運動遊びの場にできるのか。」「もっと動きを高められるのか。」について問うことで、遊び方や遊ぶ場を工夫する必要性を引き出すことができるようにする。</p> <p>○ 「できるようになってきたこと」を基に、もっといろいろな動きを試したくなるような運動遊びの行い方について見通しをもたせる。そうすることで、自分ならではのめあてをもち、楽しみながら動きを高められる遊び方や遊ぶ場を追究できるようにする。</p> <p>○ 前時の学びを基に、必要に応じて工夫の仕方を見直すように促すことで、学習課題に沿うよりよい遊び方や遊ぶ場にしていくことができるようにする。</p> <p>○ 順番待ちをしている間に、動きへの気付きを交流したり、アドバイスしたりすることを促すことで、遊び方や遊ぶ場の工夫に生かすことができるようにする。</p> <p>○ 工夫した遊び方や遊ぶ場について、他のグループと交流し、他者と比較させることで、技能の習得状況を客観的に捉えたり、さらなる工夫・改善に生かしたりすることができるようにする。</p> <p>○ より楽しく動きを高めるための遊び方や遊ぶ場の工夫について、できたことやできなかったことをふりかえらせることで、「あせあせアスレチック」に向けての成果や課題に気付けるようにする。</p> <p>○ これまでの学びや活動中の気付きを基に、「楽しく動きを高めるために、自分はどうしたいのか」について思考させることで、次時の目標を見通しながら自己の動きをよりよく高めていけるようにする。</p>

### 3 本時の評価規準

「〇〇しながら跳ぶ」「跳び箱の向きを変えてつなげる」等の遊び方や遊ぶ場の工夫や仲間のよい動きを考え、動作や言葉で仲間に伝えている。 (思考・判断・表現)【行動・記述・音声分析】

### 4 板書等



#### タブレット型端末による 子どものふりかえり

- ⑧ あそぶばをおもしろくしたい。 いろんなものをつくくわえれば おもしろいばになりました。 もっとおもしろくしたいです。
- ⑧ あそぶばやあそびか たをくふうする。 マーカーやとびばこのかすをく ふうしました。 もっとあそびかたをくふうした いです。

### 5 指導講評

#### 宮城県 スポーツ振興課 財津吉正 指導主事

- 「自立的に学ぶ子ども」の育成とは、主体的な学び、対話的な学び、深い学びという視点から授業をよりよくしていくことではないかと考えられる。特に主体的な学びの実現のためには、目標を立てること・見通しをもつこと・ふりかえることの3点セットが必要である。そして、子どもが自分の学びや変容を自覚できる場面をどこに設定するのかということが重要になってくる。何のためにするのか、何をふりかえるのかなどを明確にし、学習の見通しを立てたり、学習をふりかえったりする場面を意図的に仕組むことが大切である。また、対話的な学びの実現のためには、ただの話合いで終わることがないように、自分の考え等を広めたり、深めたりする場面をどこに設定するのが重要である。例えばグループで、できたこと・できなかったこと、あるいは何を学んだかなどについて話し合わせ、十分に交流させた後に、各自タブレット型端末に記入をさせることも考えられる。教師が、「いいね」とか「なるほど」という声かけをしたり、あるいは子どものモデル的な発言を、全体で取り上げたりしながら、対話によって子どもが自己の考えを広げたり深めたりできるようにすることも大切である。
- 技能及び主体的に学習に取り組む態度等の評価については、一定の学習期間が必要であることや、主に観察によって評価を行うことから、指導後に一定の学習期間あるいは評価期間を設けることが必要になってくる。本時のように、思考・判断・表現の評価については、主に学習カード等に記載された内容から評価の材料を得る場合が多いことから、指導してすぐに評価することになる。ロイロノートのような記録の仕方に加え、子どもの発言等の観察によって得られた内容も加味したうえで、評価の妥当性や信頼性を高める工夫が必要になる。参観者への伝わりやすさを考えると、判断の目安や想定されている子どもの様相等を例示しておくもよい。

### 6 考察

- 前時の学習を基に、学習課題について「遊ぶ場」や「遊び方」、「より動きを高めること」等の自分ならではのめあてをもつことはできていた。一方で、発達の段階を考えると、授業の初めにもっためあてを一貫させるよりも、活動しながら即興的にもつめあても有効とするなどの柔軟性をもたせる方が、より自分ならではのめあてに近付くと考える。
- 他のグループと交流した際の気付きや単元のゴールを意識したうえでのふりかえりはできていた。遊ぶ場の工夫を楽しむことに偏りがちであるため、「自分の動きをより高める」ための工夫であることを再確認させるような途中ふりかえりを促す教師の働きかけが必要である。