

「とびばこスマイルランド」【器械・器具を使つての運動遊び(跳び箱を使った運動遊び)】(8時間扱い)

授業者 石崎 寿和

1 教材の特徴

学習内容の背景

小学校学習指導要領解説体育編(2019)

『真正の「共生体育」をつくる』、梅澤秋久・

志野一特(2020)

昨今、体育科における課題として、習得した知識及び技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題があること、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られることなどの指摘がされています。その背景としては、体育学習において「一方的な技の伝達・勝利目的主義」の傾向が見られると言われていいます。器械運動(器械・器具を使つての運動遊び)は、個々人が目標をもって技への挑戦をする運動であるといえますが、そこには「できる」「できない」で児童自身や教師も評価しがちであり、「友達より高い段を跳べる・技が多くできる」といった優越感、あるいは反対に「友達よりもできない」といった劣等感を生んでしまう運動領域であるといえます。よって、子供たちにとっては他の運動領域に比べて、器械運動は苦手意識が強い傾向があります。

本単元の目的

そこで、器械・器具を使った運動遊びにおいて、他者と比べるのではなく、いかに個々に運動感覚の面白さを味わわせ、他者とともに協力しながら様々な動きに挑戦していく過程を大切にしていくとともに、全ての子供に「できる」楽しさを体感させる必要があります。よって、本単元では「跳び箱を使った運動遊びの楽しさに触れながら、夢中に体を動かし、跳び箱運動の素地を養うこと。」を目的とします。

中心となる概念

『学びの手の視点から創る小学校の

体育授業』、鈴木直樹・梅澤秋久ら

(2015)

関係論的アプローチによる体育

授業の試み、岡野昇ら(2006)

本単元の「跳び箱を使った運動遊び」では、「動きの楽しさ」を味わわせることとして、どの子にも安心して夢中になって取り組む場の工夫やみんなで認め合い、支え合いながら課題に臨むことができる学習形態、達成感を味わうことのできる振り返りを大切に授業を構成することとします。「関係論的体育学習」において梅澤秋久は、『『おもしろさ』や『心地よさ』の中身を教師と子どもの対話によって開示したり確かめたりして各成果を図っていく。』『子どもが感じたおもしろい活動(運動)がオープンエンドな成功であり正解となる。』と示しているように、岡野昇らが提唱している図1の「関係論的アプローチによる体育授業の学習過程」のモデルを参照に、「中心的小おもしろさ」を教師側が「跳び乗ること・下りることのおもしろさ」と設定し、子供と共にそのテーマを共有しながら、「跳び乗ること・跳び下りることのおもしろさ」を十分に味わえるように、動きのコツを見つけて遊んだり、場にあった遊び方や遊び場をチームで考えたりして探究していく、創造的で協働的に学ぶ場を設定します。具体的に上の1～5で単元を構想します。

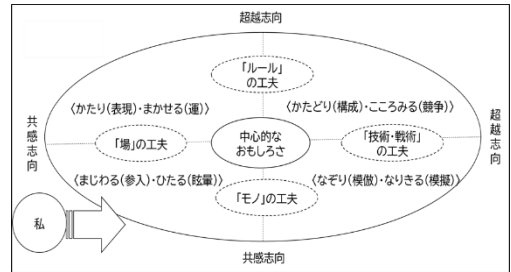


図1 関係論的アプローチに基づく体育授業の学習過程(円環モデル)

1. テーマを共有
2. 動きのコツやおもしろさを追究
3. チーム内で新たな場や用具、活動などを工夫し遊び方を探究
4. 様々な遊び方を、他のチームに伝達
5. みんなでつくった「とびばこスマイルランド」で遊ぶ(クラス間交流)

目標を達成するためのAARサイクルと形成的評価

OECD Education 2030

プロジェクト(2019)

『キャリアガイダンス』「学びに向

かう力」を育むリフレクション」

秋田喜代美(2020)

『体育授業を観察評価する』

高橋健夫(2003)

また、資質・能力*を育成するために必要なプロセスとして、「OECD2030ラーニングコンパス」があり、リフレクションを含む「AARサイクル(Anticipation=見通し・Action=行動・Reflection=振り返り)」(図2)を授業の中で位置付けて学びを展開していきます。秋田喜代美によると「AARサイクル」の有効性について、『『見通し』によりワクワク感が、『行動』により達成感が得られ、『振り返り』により自己効力感が生まれ、次なる学び(行動)への動機や意欲、やり抜く力やレジリエンス、さらには『どういう目的で何をどう学ぶか』を自分で決める自己調整力が育まれる。』と述べています。子供たちが「跳び乗ること・下りることのおもしろさ」を味わうために、とびばこスマイルランドをつくり遊ぶ活動を通して、他者とともに振り返りながら追究することで、新たな課題が見つかり、よりよい方法を考え実践していくという創造的で協働的な学びを実現したいと考えます。加えて、子供と教師が学習状況を把握するために、長谷川悦示・高橋健夫らが提唱している、形成的評価を取り入れ、授業毎にアンケートでの振り返りを実施します。(別添資料) 教師はアンケート結果をもとに客観的に分析を行い、また子供自身はアンケートを通して、自分の学びを振り返り、成果や課題を見付け、次への学びにつなげていきます。このアンケートを行うことで、授業中の即時的な振り返り以外でも、教師と子供がともに取り組む方向性を見直し、子供の自己調整を促す一助として活用していきたいと考えます。

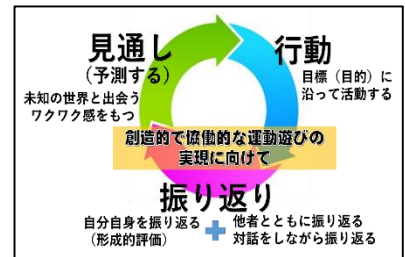


図2 体育におけるAARサイクル

本単元で鍛える見方・考え方

○ 跳び箱を使った運動遊びの活動において、跳び箱に跳び乗ったり、跳び下りたりする動きに着目し、課題解決に向けて試行錯誤を行う学びの過程の中で、友達と仲良く運動したり、友達と考えを出し合ったりして、跳び箱運動遊びのおもしろさを見いだす。

*ここでいう資質・能力とは、OECD が提唱している「知識」「スキル」「態度・価値」という要素が絡み合い、さらに「より良い未来の創造にむけた変革を起こす力」(①新たな価値を創造する力、②対立やジレンマを調整する力 ③責任ある行動をとる力)である。

2 目指す子供の姿

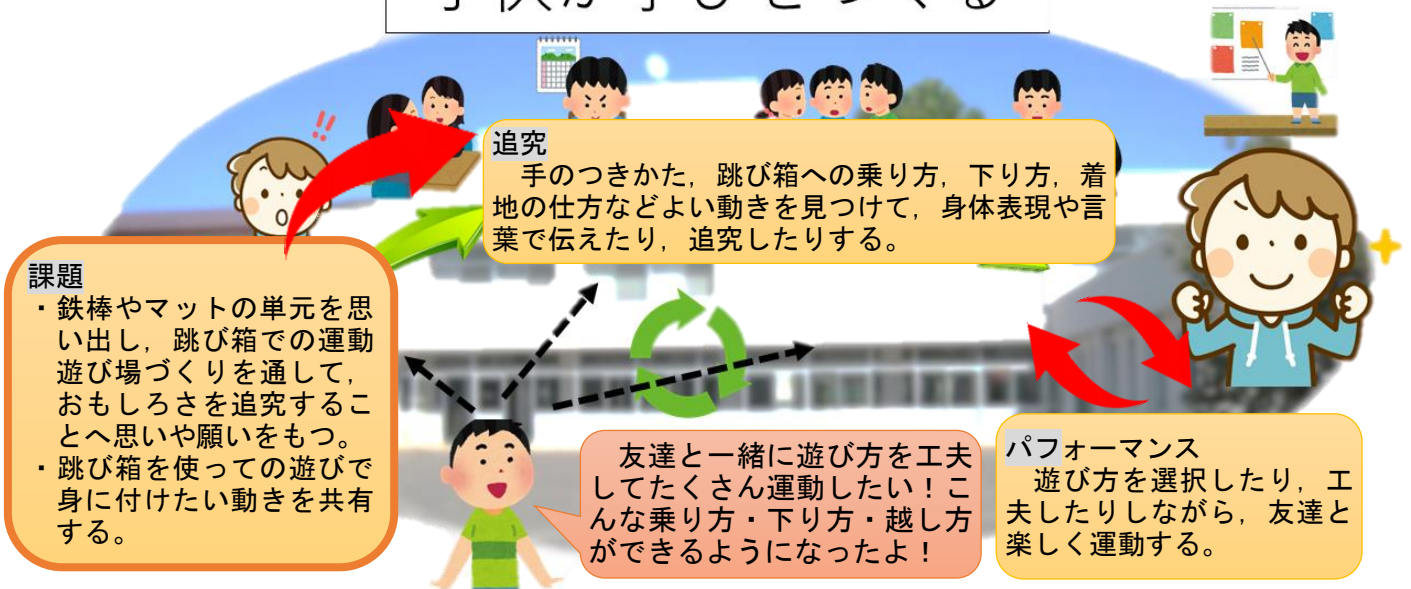
	課題設定	課題追究	パフォーマンス
体育が 目指す 子供の ゴールの姿	その運動の特性に触れ、自己やチームの強みや弱みを理解する中で、課題を設定したり、調整したりすることができる。そして、共生の視点に立ち、運動やスポーツの多様な楽しみ方を味わい、自己実現に向かう課題を設定することができる。	課題の解決に向け、試行錯誤を重ねながら考察する。また、自己や他者（教師や仲間）との対話を通して、よりよい解決策を見いだしていく。	練習で取り組んできた成果を基に、ゲームや交流等で表現する。そして、互いに協力したり、自己の役割を果たしたりすることを通して、その運動の楽しさや喜びを味わう。
体育が 目指す R4. 1月時点の 1年生の姿	今の自分の身体の動きを知り、目指すべき動きを見つけることができる。 次への課題を自分で見いだすことができる。	自己内対話、友達や教師との対話をしながら、あきらめずに何度も練習することができる。 動きのコツや運動遊びのおもしろさを見つけたり、コツを使ったりして試したりして運動することができる。	運動する場で夢中で運動に親しんだり、友達と場を工夫しながら遊び方を考えたりして、安全に楽しく運動することができる。

本単元の
目的

跳び箱を使った運動遊びの楽しさに触れながら、夢中に体を動かし、跳び箱運動の素地を養うこと

本單元における「一人一人の子供が他者とともに自己調整する学び」

子供が学びをつくる



自己調整

- ◇ 自分なりの跳び乗り方や下り方を試して遊ぼうとしている。
- ◇ 跳び乗る・下りるための遊び場（コース）をつかって遊び方を考えたり、試したりして運動する。
- ◇ とびばこスマイルランドづくりで気付いたことを振り返り、次の学びへとつなげる。

跳び箱を使つての運動遊びへの思い

いろいろな跳び方をやってみよう！
遠くに跳び乗ってみたい！
かっこよく着地してみたい！！
跳ぶのが怖いけど、たくさん遊んだら、跳び箱が好きになった！！

跳び箱を使つての運動遊びを楽しむため

見つけたり、教えてもらったコトをつかってやってみよう！！
遊び方を工夫して跳んでみよう！！
もっとこうした方がいいかな？！
友達に教えてもらおう！！

自分自身への気付き

自分が考えた跳び乗り方や跳び越し方でやってみたらできた！！
苦手だと思っていたけど、色々な跳び方があるって、できることが増えた！！

本単元の目標

跳び箱を使って跳び乗る・下りの活動を通して、跳び乗ったり、跳び下りたり、またぎ越したりする感覚を身に付けるとともに、よい動きを見つけたり運動遊びのおもしろさを友達に伝えたりしながら運動に取り組み、友達と仲良く安全に跳び箱運動遊びの楽しさを実感できるようにする。

本単元の評価規準

知識・技能【知技】	思考・判断・表現【思判表】	主体的に学習に取り組む態度【主】
跳び箱を使った運動遊びの行い方について知っていると同時に、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りの動きを身に付けている。	器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫しているとともに、考えたことを友達に伝えている。	器械・器具を使つての運動遊びの楽しさに触れることができるよう、運動遊びに進んで取り組もうとしていたり、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしていたり、場や器械・器具の安全に気を付けている。
①跳び箱を使った運動遊びの行い方を知っている。 ②片足で踏み切つて跳び箱に跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。 ③助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手を着いてまたぎ乗ったり、またいだ姿勢で手を視点に体重を移動させてまたぎ下りたりすることができる。 ④助走から両足で踏み切り、跳び箱に両手でついで両足で跳び乗ったり、ジャンプをして跳び下りたりすることができる。	①跳び箱を使った簡単な遊び方を選んでいる。 ②それぞれの場で工夫した跳び箱遊びを考えて試している。 ③友達のよい動きやおもしろさを見付けたり、考えたりしたことを体や言葉で友達に伝えている。	①跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③場の安全に気を付けている。

* 本単元における「子供が目指す姿」の共有デザイン

【単元はじめの環境づくり】
 ・跳び箱、マット、イス、平均台、ステージ等を活用し、「やってみよう！」「跳んでみたい」「ワクワクする場を設定する。

【子供と共に課題をつくる】
 ・前時の振り返りから、児童と対話しながら本時の課題を全体の場で共有する。
 ・各チームから出た成果や課題を整理し、直接的な支援を行う。

【夢中になって遊ぶ場の設定】
 ・跳ぶ面白さを実感することができるよう、跳ぶ条件のもと、チームで遊び方(跳び方)を考えさせ、友達と一緒に遊ぶ時間を十分確保する。

【跳び箱遊びの約束(条件)を設定】
 ・両手で跳び箱につく。
 ・跳び越えるときの踏切は両足または片足
 ・着地は両足

見通し
(予測する)

行動

協働的な運動遊び

創造的な運動遊び

振り返り

【面白さの共有】
 ・チームで考えた遊びを別のチームに教え合う交流の場を設定する。

【振り返りカードの活用】
 ・「成果」「学び方」「協力」「意欲・関心」と自由記述の項目で、自己評価を行い、成果と課題を明確にできるようにする。

【チーム内で学びを振り返る】
 ・次への課題が明確になるように、チームで成果と課題を振り返る場を設ける。

【おもしろさを共有&友達の良いところ見つけ】
 ・体や言葉で跳び乗る・越すおもしろさを伝え合い、可視化していく。
 ・友達を認め合う場を設定する。

4 単元計画

時	学習活動 (○) 【自己調整】
※ ※	<p>○ 固定施設・鉄棒を使っての運動遊びを行う。</p> <p>○ マットを使った運動遊びを行う。</p> <p>マットで友達と遊んで、たくさんの回り方ができるようになったよ。</p> <p>自分たちでランドをつくって遊ぶのが楽しいな。</p> <p>またみんなで遊びランドをつくって遊びたい！！</p>
課題 1	<p>○ オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学びを映像で振り返る。 ・テーマを決める。 <p>いろいろな跳び方を工夫して跳び箱を跳んでみたい。</p> <p>チームごとに跳び箱やものを使ってランドをつくって遊びたい。</p> <p>ランドをつくって2組のみんなに紹介したい。</p> <p>とびばこスマイルランドであそぼう！！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱を使った運動遊びの約束を知る。(手のつきかた, 踏切の仕方, 着地の仕方など) ・跳び箱の運び方や片付け方を知る。 ・乗る・下りる遊びをする。 <p>これから跳び箱などを使って色々な遊びをしていこう。</p>
2 3 4	<p>○ チームを確認する。</p> <p>○ 準備運動(感覚づくりの運動遊びも含む)</p> <p>○ あざらし ・うさぎ跳び ・かえるの足うち</p> <p>みんなでのったり下りたりしてあそぼう！！</p> <p>○ 跳び箱を使った運動遊びを行う。(チームごと場をローテーション)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び越し跳び ・支持でのまたぎ乗り・またぎ下り ・支持で跳び上がり・跳び下り ・平均台を使って両足ジャンプ, 両足着地 ・椅子をつかって跳び越し など <p>○ 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できるようになったこと, おもしろかったこと, 動きのコツを伝える。 ・友達のよい動きを伝え合う。 <p>連続で跳び箱をびよんびよん跳ぶのが楽しかった。</p> <p>両足で強くバンッと踏み切ると, 遠くにとべるのができた。</p> <p>跳び箱の上から遠くに跳び下りるのがふわっとして楽しかった。</p> <p>〇〇くんが, 高くジャンプしていてすごかったです。</p> <p>〇〇さんが, 手のつき方や跳び方を優しく教えてくれた。</p> <p>【自己調整】 自分なりの跳び乗り方や下り方を試して遊ぼうとしている。</p> <p>○ 次時への見通しをもつ。</p> <p>自分たちでランドをつくって遊びたい！！</p> <p>ランドをつくって, 他のチームに教えたり, ランドをつなげてコースにしたりして遊びたい。</p>



課題 オリエンテーションで、テーマを共有するために、これまでの器械・器具を使っての運動遊びを振り返るとともに、跳び箱を使った運動遊びを自分たちでつくるために跳び箱を使って何ができるのかを考える場を設定する。

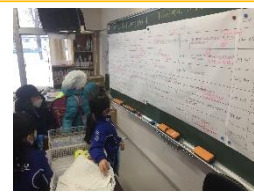
本単元のテーマを子供と共に設定することができるよう、鉄棒やマットを使って遊んだ映像を見せて想起させたり、面白かったこと、どのような学びだったのかを振り返ったりする。

追究 偶発的に遊びが生まれることができるようにするために、モノを工夫しながら、動きのコツや面白さを見つける活動や振り返りの場を設定する。

子供から出た意見をもとに、跳び乗ったり跳び下りたりして、運動遊びの仕方やコツを見つけることができるように、モノ(跳び箱, 平均台, ウレタンマット, ステージ, 椅子等)を使った色々な遊びの場を工夫する。

パフ 子供が自ら遊び方を選択したり、自分の力に合った課題に取り組んだりできるよう、基本的な跳び乗りや跳び下り、支持跳び越しを段階的に取り組める易しい場や条件を設定する。

課題 振り返りカードに書いた自分の考えや友達の考えをその都度振り返ることができるよう、全員の振り返りをまとめて掲示し、蓄積していく。



追究 よい動きを共有したり、友達と学習することのよさを自覚したりできるよう、振り返りの視点として、動きのコツや面白さ、友達のよかったところを発表させたり、教師によるよい動きの児童や学び合う姿の価値付けたりする。

課題 これからの活動の見通しをもたせるために、子供の思いをもとに、テーマを更新し、ゴールイメージを共有する。

5
6
本
時
7

- 準備運動(感覚づくりの運動も含む)
- ・あざらし ・うさぎ跳び ・かえるの足うち

とびばコスマイルランドをつくってしょうかい
しよう!!!!

- 各ブースに分かれて、チームごとに遊び場(コース)をつくって遊び方を考える。

イスを重ねて高さ調節をして、それぞれのコースでタイムを競い合うのも面白そう!!!!

うさぎ跳びで入って、最後、足を開いて跳ぶのも面白そう。着地はピタッととめるといいよね。

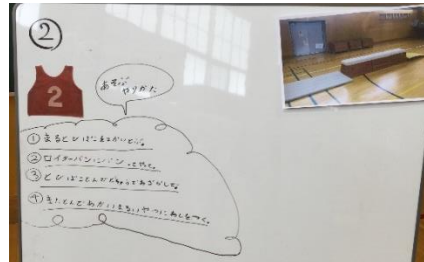
跳び箱を2台並べて、手を何回ついて下りられるかで点数をつけよう!!!!

平均台にマットをひいて、跳び越えるのもできるかもしれない。

跳び箱の上に乗って跳び下りる着地の場所にフラフープをおくと、ねらって着地できるからおもしろそう!!

追究 多様なモノを使っての遊びを考え、交流することができるよう、各チームにホワイトボードを用意し、思考を表出したりまとめたりすることができるようにする。

ボードに記入する内容として、おもしろさや遊び方を絵や言葉で記入できる場を設定する。また、遊びの様子を写真で掲示し可視化することで、どのような遊びなのかを明確にし、伝えやすいようにする。



【自己調整】 跳び乗る・下りるための遊び場(コース)をつくって、遊び方を考えたり、試したりして運動する。

- チーム間で遊びを交流する。

イスの高さがバラバラで好きなコースを選んで跳ぶのが楽しいね!!

目印のところに着地するとき、ひざを使ってとんと着地すると、遠くまで跳べるね!!

跳び箱が2台あると、強く踏み切ると、遠くまで跳べるね!!

パフ 子供が自ら遊び方を工夫できるよう、自分たちで遊びを考える時間と他チームに遊び方を教えてあそんでもらう時間を設定する。

自分のチームでは、全員が工夫した遊び方を伝えることができるように、動きのコツや体の使い方を教えられるように声をかけたり、教師も一緒に入って面白さを試したりする。

- 振り返り

赤チームの遊びは、着地の場所に得点があって、高得点を目指して跳び下るのが楽しかった。

〇〇さんが、跳び箱2台を3回で跳び越えることができてすごかったです。

まだうまく遊び方を伝えられなかったの、他のチームに伝えられるように、おもしろい遊び方を考えたい。

【自己調整】 とびばコスマイルランドづくりで気付いたことを振り返り、次の学びへとつなげる。

- 次時への見通しをもつ。

チームのみんなで教えることができるようになったから、1組と2組でつくったとびばコスマイルランドで、マットのときみたいに遊びたい!!

追究 共に学ぶ楽しさやよさを実感できるよう、振り返りの視点を遊んでみて面白かったこと、友達のよかったところとし、身体や言葉で発表することで、個人やチームの次への課題を見つけ、次時への見通しをもつことができるようにする。

8

- 準備運動(感覚づくりの運動も含む)
- ・あざらし ・うさぎ跳び ・かえるの足うち

1くみ・2くみのとびばコスマイルランドであそぼう!!!!

- 1組と2組でとびばコスマイルランドを紹介し合っ
て遊ぶ。

- 振り返り

最初跳ぶのが怖かったけど、遊んでいるうちに、だんだん怖くなくなって、今では跳び箱ランドで遊ぶのが楽しくなった。

色々な場所でいろいろな跳び方ができておもしろかった。

これからも、自分たちで遊びをつくってみんなで遊びたい!!!!

5 本時案 (6/8)

<p>本時の目標</p> <p>跳び箱を使って跳び乗る・跳び下りる遊び場をつくって活動することを通して、遊び方を工夫して考えたり試しに遊んだりしながら、気付いたことを友達に伝えることができるようにする。</p>	
<p>学習活動 (○) と子供の姿</p> <p>○ 準備運動(感覚づくりの運動遊び) ・チームごとに準備運動をする。 あざらし・うさぎ跳び・かえるの足うち</p> <p>○ これまでの学びを振り返りながら、本時の課題を設定する。</p>	<p>教師の支援(課題, 追究, パフ) と評価◇【自己調整】</p> <p>☆ 子供の動きを観察し、手の付き方や跳び方の一つの動きを丁寧に行うように促す。</p> <p>課題 子供と共に本時の課題を設定するために、前時までの学び振り返りながら、子供と一緒にこれまでの活動内容を確認したり、子供の言葉を拾ったり問いかけたりする。</p>
<p>とびばこスマイルランドをつくってしょうかいしよう!!!</p>	
<p>○ チームごとに遊び場(コース)をつくって遊び方を考える。</p> <p>跳び箱に跳び乗って、跳び下りる場</p> <p>前回、自分に合った高さを選んでもらうことにしたから、今回は着地する場所を決めよう!! フラフープを用意して、決めた場所に着地してもらおう!!</p> <p>跳び箱を階段にして跳び乗る・跳び越える場</p> <p>マットでうさぎ跳びをして、そのまま跳び乗るとスムーズに跳べるね。</p> <p>イスを重ねたり並べたりして跳ぶ場</p> <p>イスの重ね方を変えたり、二つに分かれてじゃんけんしてどんどん進めるようにしたりしたら面白いかも。</p> <p>ステージに跳び乗って、ふわふわマットに跳び下りる場・ふわふわマットに跳び乗る場</p> <p>ステージに跳び乗ってから、友達と手をつないでいっせいのーで跳び下りると面白そう。</p> <p>跳び箱をつなげて、跳び乗って進む場</p> <p>跳び箱を2台並べて、手を何回回って下りられるかで点数をつけよう!!!</p> <p>平均台を使って、跳ぶ場</p> <p>平均台にマットを重ねて、跳べるようにしてみよう。</p>	<p>追究 活動が停滞しているチームには、遊びの工夫が見いだせるように、どんな遊びにしたいのかを聞きながら、道具を追加したり、一緒に考えたり、遊び方の提案を行ったりする。</p> <p>追究 話し合いの内容の具体化・明確化を図るため、必要に応じてホワイトボードを活用する。</p> <p>◇ 遊び方を工夫して考えたり試しに遊んだりしながら、気づいたことを友達に伝えることができる。【思・判・表】</p> <p>パフ 遊び方を選択したり、工夫したりしながら運動できるよう、遊びを考える時間を十分設けて、ときには教師も一緒に遊んでおもしろさを伝えたり、よりよくするためにアドバイスをしたりする。</p>
<p>【自己調整】 跳び乗る・下りるための遊び場(コース)をつくって、遊び方を考えたり、試したりして運動する。</p>	
<p>○ チームでつくった遊びを交流し合う。</p> <p>着地場所を決めたので、跳び箱の上から、その目印にピタッと着地してみてね。</p> <p>遠くまで跳ぶには、強く踏み切って手を遠くに出すといいよ!!</p> <p>イスの高さがバラバラで好きなコースを選んで跳べるのが楽しいね!! 連続の馬跳びみたいでピョンピョン跳べて面白い!!</p> <p>平均台で足を広げて跳べるかな? 足を閉じても跳べるかな?</p> <p>○ 本時の学習を振り返りながら、おもしろかったことや友達の良かったところを共有し、次時へとつなげる。</p> <p>ふわふわマットに友達と跳び下りるのが、きもちよかったです。</p> <p>○○さんが、跳び箱2台3回で下りることができてすごかったです。</p>	<p>◇ 遊び方を体や言葉を使って友達に伝えることができる。【思・判・表】</p> <p>追パ 工夫した楽しい跳び乗り・下り方を全体で共有できるよう、実際にやってもらったり、言葉で紹介したりする場を設ける。</p> <p>☆ 友達のよいところを認め合えるように、発表したことに対して随時価値付けを行う。</p>
<p>【自己調整】 とびばこスマイルランドづくりで気付いたことを振り返り、次の学びへとつなげる。</p>	

