

1 単元名 中庄レンジャー スペシャルジャンプ! (走・跳の運動遊び: 跳の運動遊び)

2 単元の目標

川跳び遊びの行い方を知り、課題に進んで取り組む中で、自分に合った場を選び、友達と考えたことを伝え合いながら、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりする動きを身に付けることができる。

3 単元の構想

【児童の実態】

本学級の児童は、男子17名、女子17名の計34名である。体育科の学習では楽しく活動することができている。ボールゲームの学習では、たくさんの的を倒そうと、ボールの投げ方や投げるタイミングなどの工夫を考えるといった活動を経験してきている。その中で、友達の良い所を見つけながら、自分の考えをしっかりと発表できる児童もいるが、自分の思いや考えを表現することが苦手な児童や、初めてのことには消極的な児童もいる。本単元では、自分に合った活動の場を選んで思い切り挑戦したり、友達と考えを伝え合ったりしながら、跳び方をいろいろに工夫する楽しさを感じられるようにしたい。

【運動のおもしろさの捉え方】

跳の運動遊びでは、「遠くへ跳んだり、高く跳んだり、連続して跳んだりすることができるかどうか」がおもしろさであるとする。本単元では、川に落ちてはいけない条件を設定することで、進んで跳ぶ場を選んだり、場に応じた跳び方を工夫したりするおもしろさを味わわせたい。

「課題に迫るために、めあてをもち、夢中になって学び続ける子どもの育成」を目指して

挑戦課題: 川に落ちずに、向こう側までいけるかどうか。

【問いと学びの姿】

問い 川に落ちずに、向こう側まで行くにはどうすればいいかな?

→ ケンステップの島を渡りながら、向こう側まで行くために様々な跳び方を工夫している姿。

問い 当たらずに、向こう側まで行くにはどうすればいいかな?

→ ハードル型障害物や段ボール箱などを跳び越えて、様々な跳び方を工夫している姿。

問い 遠くに跳ぶにはどうすればいいかな?

→ 幅のある場所を跳び越すために、様々な跳び方を工夫している姿。

問い 高く跳ぶにはどうすればいいかな?

→ 高さのあるハードル型障害物やゴムを跳び越すために、様々な跳び方を工夫している姿。

問い もっと遠くもっと高く跳ぶにはどうすればいいかな?

→ 幅も高さもある段ボール箱を跳び越すために、様々な跳び方を工夫している姿。

【単元構成の工夫】

単元全体を通して、中庄レンジャーとなって修行をするという設定で、児童が楽しんで活動し続けることができるようにする。

単元の初めに川跳び遊びを行い、落ちないで向こう側に行くという場を設け、思わず跳びたくなるような世界をつくるようにしたい。その中で、「当たらずに」、「止まらずに」という条件を加えていくことで、児童が足場を使ったり、障害物を跳び越えたりしながら、いろいろな跳び方を工夫していくと考える。

第4時から、ゴールの手前に遠くに跳んでみたくなる場所、高く跳んでみたくなる場所、遠く高くに跳んでみたくなる場所を準備することで、その場所にあった跳び方を工夫して、児童が跳ぶことを楽しむことができるようにしたい。

4 運動のおもしろさを広げるための支援の工夫

○ 「もの」とのかかわりから

- ・ ケンステップ、ゴム、段ボール箱、ウレタンブロック、ハードル型障害物などの簡単に動かせる用具を使い、自由に場を変化させることができるようにすることで、場が変わっても学習した跳び方を生かそうとしたり、新しい跳び方に挑戦したりすることができるようにする。
- ・ 跳び箱やウレタンブロックの上から跳ぶことができるようにすることで、幅のある場所や高さのある障害物を跳び越す際の抵抗感を軽減することができるようにする。
- ・ 柔らかく、形を変化させやすいハードル型障害物を使うことで、跳ぶ時の抵抗感を軽減したり、跳び方を工夫したりすることができるようにする。
- ・ 止まってもよい場所（マット）を準備したり、幅や高さなどの条件が違う場を設定したりすることで、苦手な児童も自分に合った場を選んで活動することができるようにする。
- ・ 単元を通して試しの運動遊びの時間をとり、前時との場の違いを体感させることで、動きを通して問いを理解することができるようにする。

○ 「仲間」とのかかわりから

- ・ 友達の跳び方に注目するように促すことで、いろいろな跳び方を視覚的に捉え、共有することができるようにする。
- ・ 同時にスタートできる人数を3～4人にすることで、友達と競争をしたり、友達と動きを合わせたりするなど行い方を工夫することができるようにする。

○ 「自己」とのかかわりから

- ・ 「落ちずに」「当たらずに」という条件を明確にすることで、児童が挑戦したいという意欲をもって活動に取り組み続けることができるようにする。
- ・ 最後に自分の中で一番楽しかった跳び方（**スペシャルジャンプ!**）に挑戦することで、学習した跳び方のポイントを確認することができるようにする。
- ・ 学習の振り返りを行うことで、跳び方を工夫する楽しさに気づき、次時の活動への意欲をもつことができるようにする。

5 評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	跳の運動遊びの行い方を知るとともに、前方や上方に跳んだり連続して跳んだりすることができる。	簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。	運動遊びに進んで取り組み、きまりを守って、友達と仲よく運動しようとしている。
評価規準	<p>ア 両足跳び、片足跳びなどの跳び方を知ることができる。</p> <p>イ 両足跳び、片足跳び、ケンケン跳びで連続して跳ぶことができる。</p> <p>ウ 片足で踏み切って、前方や上方に跳ぶことができる。</p>	<p>カ 様々な跳の運動遊びの場から、自分に合った場を選んでいる。</p> <p>キ 友達のよい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。</p>	<p>サ 安全に気を付けて運動遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>シ 友達と仲よく活動しようとしている。</p>