

第4学年 体育科学習指導案

日時 平成17年9月28日(水)6校時

場所 体育館

児童 4年2組 男15名女13名計28名

授業者 畠山 喜代子

1 単元名 「基本の運動」 走り高とび

2 単元について

(1) 教材観

本教材は、「各種の運動の課題をもち、活動を工夫して運動を楽しくできるようにするとともに、その特性に応じた技能を身に付け、体力を養う。」ことを目標としている。

走や跳の運動は、力試しの運動、器具を使つての運動と絡めながら仲間との競争やいろいろな課題への取り組み等を楽しく行うとともに、体の基本的な動きや各種の運動の基礎となるよい動きができるようにしていくことである。

子供たちの多くは、バーを跳び越すことにおもしろさを感じ、自分の記録の更新や目標達成に強い意欲を示すだろう。また、他との跳び比べや記録の競争にも強く興味を引かれることが出てくると思われる。このように走り高跳びは、自己の記録を伸ばし確かめることと他と競争することを組み合わせていける単元である。

(2) 児童観

各児童の運動の好みは多様であるが、どの児童も体を動かすことは好きである。特に、ボール運動や集団で取り組むゲームに意欲的である。反面、個人で目標を立てて取り組むような地味な種目になると、意欲の継続が苦手な児童も多い。そこで、目新しく課題を与えたり取り組み方を考えさせたりする指導が必要である。

体力テストの結果から学級児童の運動能力を見ると、俊敏性や柔軟性はやや高い。また、種目によっては、飛び抜けた力を持っている児童もいる。しかし、全体的に握力や持久力、投擲力、ジャンプ力がやや劣っていて、まだまだアンバランスである。これからは、落ちている部分を補う運動を継続的に取り入れていく必要がある。

(3) 指導観

上記のような実態を受け、児童の興味・関心を持続させていける取り組みを心がけ、競争しながらも、自己の課題を振り返らせる展開を工夫したいと考える。また、友達の動きのよさにも目を向けさせ、自分の練習にも取り入れさせたい。そのために、自分や友達の動きを客観視できる映像で、繰り返し、必要なところをすぐ観ることができるようにPC活用をしたい。自分のよさをとらえ、直したいところを見つけるためには、他のよいところと比較することで、自分でももっとこうしてみたいという意欲を育てたいと思う。

跳の動きは、いろいろな動きが組み合わされている。それに、友だちの動きを観察していても動きが早くポイントを掴みにくい。そこで、映像で静止状態や連動する過程を観ることで、動きのポイントや視点が絞られる。PCを利用し映像を用いた指導で焦点化することによって、児童のスムーズな思考や練習につながるものと思われる。

3 単元の目標

跳の運動の仕方や競争の仕方を知り，体の基本的な動きや跳の基本となるよい動きを身につけて，跳の運動を楽しく行うことができる。

- ・跳の運動を楽しむための活動や競争に進んで取り組もうとする。

【運動への関心・意欲・態度】

- ・高跳びの仕方や規則がわかり自分にあった跳び方を見つけることができる。

【運動についての思考・判断】

- ・リズムに乗った助走から調子よく踏み切って，高く跳ぶことができる。

【運動の技能】

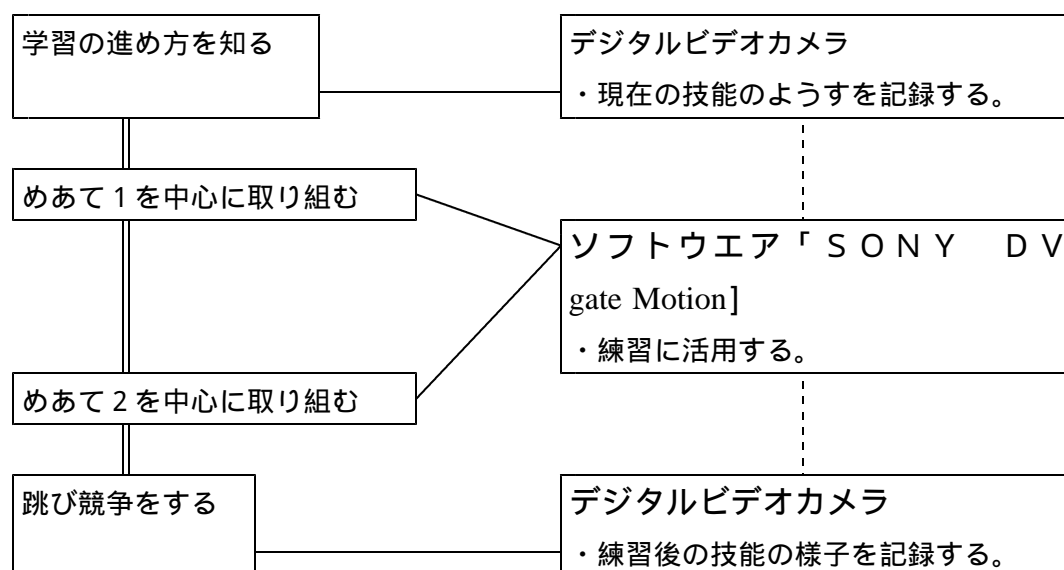
4 単元の指導計画（5時間）

時	目 標	主 な 評 価 規 準
はじめ 1	<ul style="list-style-type: none"> ・高跳びに関心をもち楽しく取り組もうとする。 ・高跳びの仕方やきまり、約束がわかる。 	<p>【関】・跳び比べ競争をして楽しんでいる。 （同じグループの人と競争。） （グループ対グループで競争。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の記録に挑戦して楽しんでいる。 ・練習の場を作ったり，記録をとったりなど協力して楽しもうとする。 <p>【思】用具や場の安全を確かめようとする。</p>
なか 3 (本時 2/3)	<p>○安全に気を付けながら，きまりを守って友達と仲良く運動しようとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分に合った距離やリズムで助走することができる。(1/3) ・強く踏みきって高く跳ぶことができる。(2/3) ・助走から踏みきりまでスムーズな流れでより高く跳ぶことができる。(3/3) 	<p>【関】競争の仕方について，話し合っ決めてい</p> <p>【思】自分の力に合っためやす記録を決めている。</p> <p>【技】自分の力に合った助走距離を決めている。</p> <p>【思】練習の工夫をしている。 （踏みきり板や輪などを使う。）</p>
おわり 1	<ul style="list-style-type: none"> ・勝敗を素直に認め，友達のよいところに気付いたり，跳び方やきまりを工夫したりしようとする。 	<p>【技】・自分の力に合った助走距離をとっている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムカルに助走している。 ・振り上げる足を大きく振り上げている。 ・両腕も大きく振り上げている。

5, 指導の構想

(学習の流れ)

(使用する情報材とその意図
情報教育との関連)



6, 本時の指導 (3 / 5 時間)

(1) 目標

「とびくらべ」をするために、自分の跳び方を振り返り更に高く跳ぶこつに気付くことができる。【思】

(2) 情報教育との関連

情報材 (児童の跳んでいる姿の映像) をグループ練習で活用することによって、児童が、自身や他のフォームを繰り返し観察することができる。また、見たいフォームを分割してファイルから引き出せることで自分のフォームの確認がしやすく焦点化して見ることができるので、更に高く跳ぶ練習の目当てをもちやすくすると思われる。

さらに、高く跳ぶためのポイントを考える際にもポイントが絞りやすくなるものと思われる。

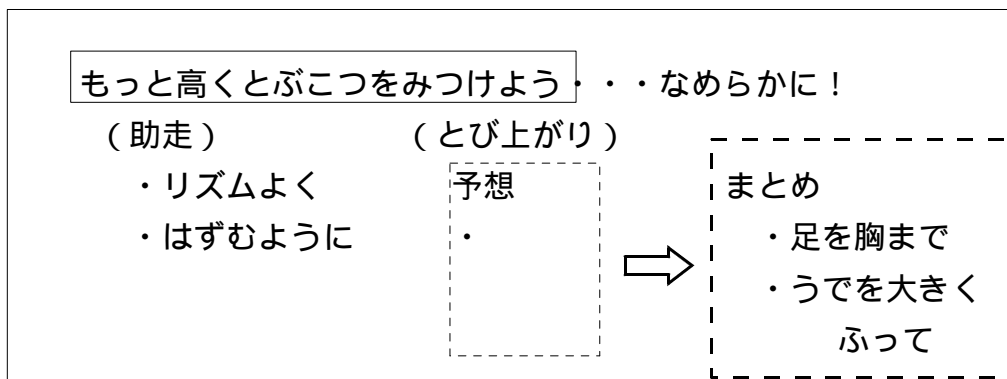
(3) 本時の評価の観点と具体的評価規準

具体的評価規準 評価の観点	A 十分満足できる。	B おおむね満足できる。	C 努力を要する児童への手だて。
自分の跳び方を振り返り、高く跳ぶこつに気付く。 【運動についての思考・判断】	自分の跳び方のよいところや直すところを捉え、高く跳び上がるこつに気付き跳び方を変えようと練習をしている。	自分の跳び方の直す点を捉え、高く跳び上がるこつに気付き練習をしている。	映像を見せて、跳び方のよい点や直す点を教え、高く跳び上がるこつを教える。

(4) 展開

段階	学 習 活 動	教師の支援 評価【評】	教材・教具
見 つ け る 8分	1, 今日の学習の目当てを確認する。 ・準備体操 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">もっと高くとぶコツを みつけよう。</div>	前時の学習を振り返り、(走り-助走やリズムの 取り方)今日は、高く上がることを意識させる。 自分のめやす記録から、目標記録を確認して進 める。	・高跳び用ス タンド ・バー ・マット (めやす記録 等)
追 求 す る 15分	2, 高く跳ぶためには、どうす ればいいのか考えて練習する。 ・グループで ・個人で	高く跳ぶための予想をさせる。 (個人 グループ 全体) いろいろな予想を発表させ、確認してからグル ープの練習をさせる。 映像を繰り返し見て練習させる。 【評】自分の跳び方を映像で振り返り、どうすれ ばよいか考えて練習しようとしている。(観察)	・PC3台 ・プロジェク ター ・スクリーン ・移動黒板
交 流 す る 17分	3, 練習で見つけたことや気が 付いたことを教え合う。 4, アドバイスを参考にして、 練習する。	自分や友達の跳び方をPCで自由に確認し、練 習の参考にさせる。 時間を区切り、グループ内でアドバイスを入れ 練習させる。(グループ 個人)	
ま と め る 5分	5, 高く跳ぶコツをまとめる。 6, 次時の学習を知らせる。 ・整理体操	今日工夫したことをグループでまとめて発表さ せる。(全体のまとめに繋げる) PC児童の映像で、動きを確かめさせる。 【評】高く跳ぶコツを考えている。(発言・カード) 走り高跳びの走り・リズム・跳び上がりをスム ーズにしていく練習をすることを知らせる。	PC ・学習カード

7 板書計画



8 主な情報材

- ・ソフトウェア「SONY DVgate Motion」