**＜電子黒板，もしくはPCやプロジェクターが体育館に１台ある場合＞**

とび箱運動（開脚とび）　＊４年生の例（どの学年でも同様に展開できます）

○本時の学習（第２／６時）

○目標

①技能

短い助走から両足で踏み切り，両手で着手し，とび越えることができるようにする。

②態度

器械・器具の使い方や運動の行い方のきまりを守り，友達と励まし合って運動をしようとすることができるようにする。

③思考・判断

切り返し系の技の動き方や技のポイントを知るとともに，自分の力に合った課題を選ぶことができるようにする。

|  |  |
| --- | --- |
| ねらいと学習活動 | 指導・支援 |
| １．場の準備を行う。２．準備運動や感覚づくりの運動に取り組む。準備運動膝⇒肩⇒首⇒手首足首⇒つま先ジャンプから音を立てて着地「トン・トン・バン」感覚づくりの運動かえるの足打ち⇒うさぎとび⇒ペア馬とび⇒連続馬とび⇒ゆりかご⇒前転⇒うさぎとび⇒舞台とび乗り３．学習課題の確認をする。開脚とびのポイントを知り，技を高めよう！**デジ体を使いましょう①****○電子黒板等にデジ体収録の「お手本動画」を映し，学級全体で正しい動きを確認させる。**４．開脚とびのポイントを知る。５．一度やってみる。○固定グループで練習に取り組み，　今どの程度できているのかを知る。○ポイントができているかお互いに見合って確認し，必要に応じてお手本動画で動きを確認する。 | ○場の準備に必要な指示をする。＊視覚資料を用意しておくと，児童が主体的に準備できて，スムーズに進む。○「トン・トン・バン」は，踏み切りと着地につながることを説明する。○踏み切りの「トン」では，なわとびのように床を蹴るようにすること，着地の「バン」では大きな音を出すことで着地が止まることを実演しながら説明する。○何のためにそれぞれの感覚づくりを行っているか，１つずつ確認しながら指導する。○どの動きにも共通して陥りやすい「手のひら全体を着いていない」状態を説明する。そのような動きが見られたときには，「手のひら全体を着けて！」と個別に言葉がけをしていく。**デジ体を使いましょう②****○①の動画を電子黒板等に映したままにしておき，****児童が必要に応じて正しい動きを確認できるよう****にする。** |

|  |  |
| --- | --- |
| ねらいと学習活動 | 指導・支援 |
| ６．各自の課題を見つけて，練習方法を確認する。○「つまずき例」の動画を見て，自分はどのつまずきに該当するかをグループで確認する。○各自のつまずきに応じた練習方法を動画で確認する。７．各自の課題に応じた場に移動して練習する。○つまずきに応じた場を準備する。○１人ひとりが自分の課題に応じた場に移動して，練習に取り組む。　（同じ場の子どもどうしで教え合う）８．もう一度やってみる。○練習してきたことを生かし，上達具合い　を確かめ合う。９．整理運動をする。10．学習を振り返る。○個人で学習カードに記入する。○学級全体でうまくいった練習方法やコツ等について共有する。11．場の片づけをする。 | **デジ体を使いましょう③****○電子黒板等に「つまずき例」の動画を映し，自分がどのつまずきに該当するかを****グループで確認させる。****デジ体を使いましょう④****○電子黒板等につまずきに応じた「練習方法」の動画を映し，児童のつまずきに****合った練習方法を紹介する。**○つまずきに応じた練習ができる場を準備させる。**デジ体を使いましょう⑤****○デジ体収録の「掲示用資料」を事前に出力し，技のポイントや練習方法がいつでも確認できる場を設定する。**○技に取り組む前に，「○○になっている（いない）か見ていて」と見てほしいポイントを相手に伝えてから試技をするよう言葉がけする。○繰り返し取り組んでもできるようにならない場合は，違う場でも取り組むよう言葉がけする。○低いとび箱や短いとび箱を全体が見渡せる場所に設置し，とび越せない児童には補助を行う。○２回程度試技し，ポイントができているかなど，上達したところをお互いに見合うよう指示する。○やさしい場で技ができなかった児童が取り組む際には，補助をする。○使った部位をゆっくりと伸ばすように，教師と同じ動きをするよう指示する。○気持ちを落ち着けて運動するよう言葉がけする。○学習カードを用意する。（例：主に取り組んだ技，上達具合いはどうだったか，どのような場や練習・言葉がけがよかったのか，次はどのようにしたいのか，等）○上達したと感じている児童に，どのような練習方法が有効だったかを聞き，クラス全体に広める。 |