

単  
元  
名

～わかるとできるをつなげよう～

## とびばこ

### ○ 小学校 ( 3 ) 年 教科等 ( 体育 )

#### ○ 「自ら学ぶ子どもの育成」に向けて、この単元で付けたい力

(教科等でつけたい力)

- ・助走から両足で踏み切り、着手して跳び箱を突き放し、両足で着地すること。
  - ・「わかる」と「できる」がつながり、他領域においても「こうすればできそうだ」といったコツをつかむ力。
- (学校図書館等の活用でつけたい力)
- ・自分の課題を解決するために、図書資料や動画など様々な資料を参考に改善しようとする力。
  - ・図書資料を、生活の中で活かしていこうとする力。

#### ○ この単元における学校図書館を活用した情報活用能力の育成に向けて

- 情報収集… 目的に応じて本やインターネットから必要な情報を集める。
- 整理・分析… 課題を解決するためにシートにまとめる。  
課題が見つかるたびにシートに書き込んでいく。
- まとめ・表現・発信… 課題に対する解決策を確認して試してみたり、友だちに教えたりする。  
自分で得た解決策を全体の前で発表する。

#### ○ 学習の展開 (全 14 時間) (学校図書館等を活用した時間は☆印)


第 1 次(4 時間)	①授業の進め方を知る。自分のめあてを決める。
☆	②担当する運動局面の技のポイントを調べる。
☆	③ミニブックを作成する。
	④児童が自分の課題を把握する。 ミニブックを参考にしながら基礎練習をする。
第 2 次(8 時間) ☆	⑤ ⑦ (本時) ⑨ ⑪ ・資料から自分の課題の動きのコツを調べ、ミニブックに書き込む。
	⑥ ⑧ ⑩ ⑫ ・ミニブックを参考に自分の課題となる運動局面に分かれて練習し タブレットで撮影し、教え合う。
第 3 次 (2 時間) ☆	⑬資料から自分の課題の動きのコツを調べ、ミニブックに書き込む。 ⑭発表会をする。

(本時7 / 14時)

☆学校図書館等活用(本時)の学習

本時のねらい  
・自分の課題を克服するためのポイントについて、本やインターネットから情報を集めることができる。

学習展開

時間(分)	主な学習活動	指導上の留意点
2	<b>1. 課題となる運動局面ごとに集まる。</b> ①助走②踏み切り③第一空間局面④着手 ⑤第二空間局面⑥着地⑦大きな開脚とび	・グループ内で調べたことを共有ができるように机同士を向かい合わせにする。
	<b>自分の「できない」を乗り越えるために、運動局面のコツを調べよう。</b>	
8      30	<b>2. 跳び箱に必要な用語の確認をする。</b> 調べ方や共有の仕方を確認をする。  <b>3. 本やインターネットで調べる。</b> 調べた内容をミニブックに書き込む。 グループで情報を共有する。  	<p>・事前に集めた図書をブックラックにまとめて教室内に置いておく。</p> <p>・ミニブックに調べるにあたって必要な情報を記載しておく。</p> <p>① 書籍名やインターネットサイトの QR コードをまとめた表。</p> <p>② 書籍やインターネットサイトの文章を読むにあたって必要な専門用語のチェックリスト。</p> <p>・本の信頼性の高さについて伝えておく。</p>
5	<b>4. 調べた内容から、次時(実技)に向けての自分のめあてを決める。</b> (めあての例) ・手をつくところを見る。 ・足がマットにふれる直前に膝をまげる。 ・手でとびばこを、つきはなす。	

図書館活用ポイント