

第1学年〇組 体育科 学習指導案

令和〇年〇〇月〇日 (〇) 第〇校時 校庭
在籍児童数 男子〇〇名 女子〇〇名 計〇〇名
越谷市立東越谷小学校 教諭 〇〇 〇〇

1 単元名 ひがし忍術学園～忍者になって思い切り動ける体をつくりだそう！～
(体づくりの運動遊び・多様な動きをつくる運動遊び)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 〇様々な動きを通して運動の楽しさや心地よさを味わいながら、バランス・移動・用具操作・力試しなどの多様な動きを経験することで、基本的な動きの幅を広げ、運動への有能感と意欲を育むことができる運動である。
- 〇他の領域において扱われにくい体の多様な動きを取り上げ、楽しさを味わいながら体の基本的な動きを培うことをねらいとしている運動である。
- 〇入学後の児童が就学前の運動遊びの経験を引き継ぎ、小学校での多様な運動遊びに親しむことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

多様な動きをつくる運動遊びの楽しさや喜びを味わえる要因	多様な動きをつくる運動遊びを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・体の動かし方が分かり、思い切り遊べたとき。・身に付ける動きのレパートリーが増えたり、前よりもスムーズに動けるようになったりしたとき。・友達と関わり合いながら運動したり、励まし合ったりできたりとき。	<ul style="list-style-type: none">・体の動かし方が分からないとき。・単調な動きをただ繰り返したり、そのまま行ったりしたとき。・友達との友好的な関わりができなかったとき。

3 児童の実態

(中略)

(1) 知識及び運動

1学期には、「固定遊具を使った運動遊び」、「マットを使った運動遊び」、「水遊び」を行った。どの領域でも取り組みや運動に対して固まってしまうと動けなくなったり、泣いて取り組むことができなかつたりした児童はおらず、運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知り、それぞれの動きを身に付けることができた。特に「マットを使った運動遊び」では、いろいろな方向への転がり方に果敢に取り組むことができた。

一方、「固定遊具を使った運動遊び」では、校庭にある「タイヤ跳び」、「雲梯」、「築山」、「滑り台」、「ジャングルジム」、「キャンディータイヤ」等の遊具で遊びを経験することができたが、「ジャングルジム」については、遊び方が分からず一度ずつ経験したのみで、登り下り、渡り歩き、逆さの姿勢に取り組む様子は見られなかった。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

1学期に行った「マットを使った運動遊び」では, 友達の転がり方を見て「いいね」や「ナイス」という声を自然とかけることができる児童が多く見られた。加えて, 体操を習い事として行っている児童は「もっと手を前に出すといいよ」など, 考えたことを友達に伝える姿も見られた。

しかし, 小学校入学前の運動経験や友達を応援する経験の差から, どのような声をどのようなタイミングでかけていいのかわからない児童や友達のよい動きを見付け, 擬態語や擬音語を使って表現することができていない児童の様子があった。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

本単元を進めるに当たり, 児童への意識調査を行った。

(中略)

また, 1学期の児童の様子からみんなで関わり合い, 進んで体育の授業に取り組んだり, 外遊びをしたりする児童の姿が見られていた。「マットを使った運動遊び」や「水遊び」の学習の様子から, 比較的順番やきまりを守り, 誰とでも仲よく運動できる児童が多かった。

しかし, 器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にすることについては, 進んで協力できる児童がいる反面, 誰かに任せてしまったり, 役割が分からなく協力できなかつたりする児童も見られた。

4 教師の指導観

(1) 知識及び運動

児童の実態から, 1学期に実施した領域の運動遊びの楽しさに触れ, その行い方を知り, それぞれの動きを身に付けることができた。一方, 「ジャングルジム」については, 遊び方が不明瞭なため, 運動経験が少なく, 動きの洗練化がなされていないということが分かった。

そこで, 本単元では, 『思いきり体を動かし, 思いのままに体を動かすことができる児童』を単元終了時の目指す児童のゴールの姿とし, 『からだづくり』を行っていく。

そのためには, 「児童目線からの文脈のある単元計画の設定」が重要になる。意識調査において体育の学習が「好きではない」と答えた1名の児童が体育の学習を楽しく行えるようにするためにも, 達成感や充実感を味わえるような学習の展開にしていきたい。

また, 友達と豊かに関わりながら, 動きの引き出しの幅を広げていけるよう「個から集団へ」と学習の活動が発展していく学習過程の工夫を取り入れる。

そして, その活動の中で, 児童が楽しく遊べる環境の工夫として「遊環構造」の考え方を取り入れ, 環境を通してたくさんの運動を経験し, 楽しく遊べる場を設定する。特に「ジャングルジム」については遊びや運動経験が不足しているため, 運動遊びの場として加えていく。

さらに, 新体力テストの結果を踏まえ, 「握力」「反復横跳び」「50m走」「ボール投げ」の動きの質を遊びながら高めていけるよう教材・教具を活用する。誰もが簡単に行える運動をベースに, スモールステップによる「挑戦課題」を設定し, 「達成基準」が明確なものとし, 児童の「やってみて楽しい!」, 「わかって・できて・もっと楽しい!」を引き出すようにしていく。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

児童の実態から, どのような声をどのようなタイミングでかけていいのかわからない児童や友達のよい動きを見付け, 擬態語や擬音語を使って表現することができていない児童がいることが分かった。

そこで、友達のよい動きを見付けたり、擬態語や擬音語を使って表現したり、楽しい遊び方を伝え合ったりできるよう『こころづくり』を行っていく。

そのために、グループで活動する場面では「伝え合いタイム」を設定し、友達のよい動きや真似したいところ等を伝え合う時間を意図的に設定する。

また、友達からよい動きや真似したいところ等を伝えてもらった証として「ニコニコ印」を手首に付けるようにし、関わり合えたことを視覚的に分かるようにし、自己肯定感や運動有能感の向上につなげ「できて・わかってもっと楽しい！」を引き出していく。

さらに、単元が進むにつれ、関わり合いが増えるような運動へと転換させていくことにより、自然発生的にお互いが関わり合い、伝え合う場面を増やしていく。

(3) 学びに向かう力，人間性等

意識調査から、体育の授業について肯定的に捉え、外遊びにも意欲的に取り組んでいる児童が大半を占めていること、体育の学習が好きではない児童が一部いること、器械・器具の準備や片付けについては役割が分からないことで協力的でない児童がいることが分かった。

そこで、運動を通して仲間と学ぶ楽しさを味わったり、仲間のために行動し、役割を果たそうとしたりできるよう肯定的な『なかまづくり』を行っていく。

そのために、準備や片付けの役割を予め決めておくことで自ら進んで役割を果たせるような態度を養えるようにしていく。

また、「集団的達成教材」を一単位時間の最後に行い、みんなで一緒に体を思い切り動かし達成感を感じて次時へつなげていけるようにしていく。

さらに、「ナイス」や「グッジョブ」等の声かけを積極的に行える雰囲気づくりをするとともに、「ハイタッチ(肯定的なスキンシップ)」を積極的に取り入れ、クラス全体の児童同士の関係がよりよくなるよう肯定的な集団形成を図っていく。

5 研究主題との関わり

(1) 研修主題

「運動好きな児童の育成を目指した体育授業の研究」
 ～幼児期から小学校への接続を踏まえた「体づくりの運動遊び
 (多様な動きをつくる運動遊び)」の学習過程のモデルの開発～

(2) 研修題目設定の理由

本県では、児童の体力や運動技能は全国平均と比較しても高い状況でありながら、「運動が好き」「体育の授業が楽しい」と感じている児童の割合が全国平均以下ということが課題となっている。全国体力・運動能力、運動習慣等調査(2021 スポーツ庁)の児童質問紙調査では、運動に否定的な児童の理由として「小学校入学前から体を動かすことが苦手」という理由が約5割を占めており、幼児期から体育や運動に対しての意識の二極化が始まっていることが伺え、現在もその兆候に大きな変化は見られない。

このことから私は、幼児期からの接続を意識した低学年期における体育授業の改善が急務であると捉えている。特に、運動好きを育むことや児童の関わりを豊かにすることをねらいとする体づくり運動領域の指導の充実が肝要である。加えて、低学年の体づくりの運動遊びは子供たちにとって「体育好き」「運動好き」育成の入り口として非常に重要な役割を担っている。

そこで、幼児期からの接続を意識した体づくりの運動遊びの系統的な授業教材の開発を行うことで、子供一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、体育や運動に主体的に取り組み、運動好きな児童が増えていくと考え、本研修主題を設定した。

(3) 研究の目的

- ① 「多様な動きをつくる運動遊び」において「個から集団へ」展開する学習過程のモデルを開発し、その効果について検証する。
- ② 「多様な動きをつくる運動遊び」において「遊環構造」の考え方をういた場の工夫が有効な場の設定となることを検証する。
- ③ 「多様な動きをつくる運動遊び」において「集団的達成教材」を用いた活動を設定することで、1つの課題を集団で達成する喜びや楽しさを味わうことができ、次時の学習へ効果的につながることについて検証する。

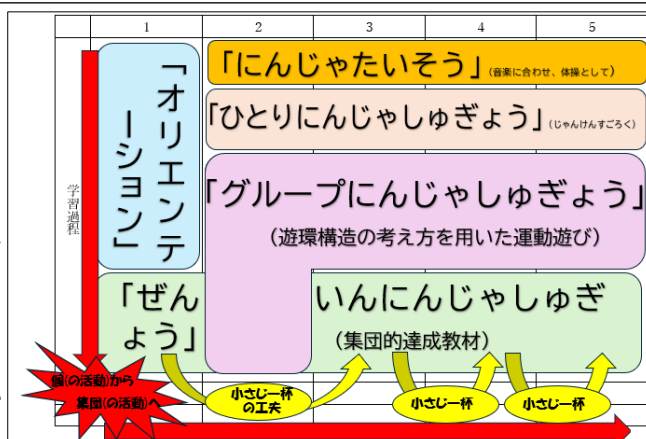
(4) 研究の仮説と手立て

幼児期の運動生活の実態を踏まえ、低学年の段階から運動の楽しさを味わえる体育授業が展開できれば、運動に親しむ資質・能力の基礎が育成され、より一層運動好きな児童の増加につなげることができるであろう。

<手立て1>友達と豊かに関わりながら、動きの引き出しの幅を広げていく学習過程の工夫

キーワード：個から集団へ

本実践では单元名を「ひがし忍術学園～忍者になって思い切り動ける体をつくりだそう!～」として、忍者の世界観の中で、体を動かし、最後は架空の敵を倒すというストーリー性を仕組んでいく。個の活動か



ら集団への活動へと展開していく流れにすることによって、体づくり運動の特性でもある「楽しみながら動くことでその結果、体力の向上を図ること」につなげることができると思う。

新体力テスト項目と評価内容の対応関係				新体力テストが測定する運動特性	
テスト項目	運動能力評価	体力評価	運動特性	運動特性	運動特性
50m走	走能力	スピード	すばやく移動する能力	すばやさ	力強さ
持久走	走能力	全身持久力	運動を持続する能力	ねばり強さ	
20mシャトルラン	走能力	全身持久力	運動を持続する能力	ねばり強さ	
立ち幅とび	跳躍能力	瞬発力	すばやく動き出す能力	力強さ	タイミングのよさ
ボール投げ	投球能力	巧緻性	運動を調整する能力	力強さ	タイミングのよさ
握力		瞬発力	すばやく動き出す能力	力強さ	
上体起こし		筋力	大きな力を出す能力	力強さ	ねばり強さ
長座体前屈		筋持久力	筋力を持続する能力	力強さ	
反復横とび		柔軟性	大きく関節を動かす能力	体の柔らかさ	
		敏捷性	すばやく動作を繰り返す能力	すばやさ	タイミングのよさ



(平成 30 年度全国体力・運動能力，運動習慣等調査報告書「序文 よりよい活用のために」より)

① 「ひとりにんじゃしゅぎょう(じゃんけんすごろく)」

主に「体を移動する運動遊び」として行い，平成 30 年度全国体力・運動能力，運動習慣等調査で示されている運動特性の「すばやさ」「タイミングのよさ」を身に付けられるように場を設定していく。

<行い方>

- ・ 4か所に分かれ，ハイタッチをした近くの児童同士で体を使ったじゃんけんをする。
- ・ 勝った児童は先へ進み，次の場で新たな児童とハイタッチをし，体じゃんけんをする。
- ・ 2回連続で負けてしまった児童は，教師を呼び必ず「勝って」先へ進むようにする。
- ・ 1回を1分30秒とし，よい動きをしている児童の動きを取り上げ，動きのこつを知らせるとともに周囲の児童に広めていくようにする。

スキップのじゅつ

「ト・トーン」とリズムよくスキップをする。

<よい動き>

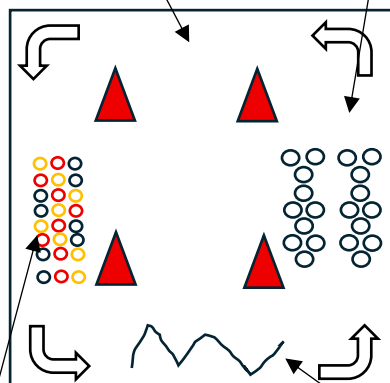
前にどんどん進むのではなく上にはねるようなスキップをしている状態。

いろとびのじゅつ

赤色のケンステップは右足，青色のケンステップは左足，黄色のケンステップは両足で跳び，進んでいく。

<よい動き>

決まった足で跳びながら，スムーズに前へ進んでいる状態。



ケンパのじゅつ

「ケンパケンパケンケンパ」とリズムよく進む。

<よい動き>

止まることなくスムーズに進んでいる状態。

すばやさのじゅつ

曲線に引いた線の上をすばやく走りながら進む。

<よい動き>

身体の傾きを変えたり腕の振りを調節したりして速さが落ちることなく進んでいる状態。

②「グループにんじゃしゅぎょう（遊環構造の考え方をういた場）」

主に(イ)体を移動する運動遊び、(ウ)用具を操作する運動遊び、(エ)力試しの運動遊びを取り扱い、運動特性の「すばやさ」「タイミングのよさ」「力強さ」を身に付けられるように場を設定していく。また単元の前半(1～3時)から後半(4～5時)に進むに当たり、友達同士の関わり合いが増えるような仕掛けを設定する。

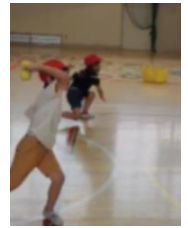
しっぽそうのじゅつ

- <行い方>
スズランテープを後ろに付けて線上を走る。
- <達成基準>
スズランテープが地面につかないように走りぬける。
- <挑戦課題>
前半3段階の長さの違うスズランテープで挑戦。
後半走り出しの際スズランテープの高さを選択。
- <関わり>
前半地面についていないかの判定をする。
後半テープをスタート時に持ってあげる。



たてしゅりけんのじゅつ

- <行い方>
くるくるボールを思い切り投げる。
- <達成基準>
縦に回転するようにボールを投げる。
- <挑戦課題>
前半3段階で目標を設定し、届くように挑戦。
後半ボールの種類を選択。
- <関わり>
前半「ひらいてばたん飛んでいけ」と唱えながら一緒に投げる。
後半縦にボールが回転しているかの判定をする。



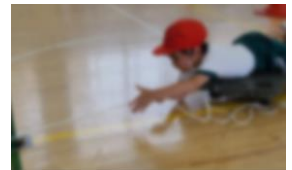
かべわたりのじゅつ

- <行い方>
ジャングルジムの側面を横に移動する。
- <達成基準>
スタートの台から側面を移動しゴールの台にたどり着ける。
- <挑戦課題>
前半黄色と白, 黄色と青の高さの違う部分を渡るように挑戦。
後半それぞれの色に障害を設置し、避けて進む。
- <関わり>
前半見ている時に応援をする。
後半障害物の位置を教えてあげる。



みずわたりのじゅつ

- <行い方>
台車にお腹を付けて乗り、ロープを引っ張って移動する。
- <達成基準>
紐の付け根の目標の線を超える。
- <挑戦課題>
前半3段階の長さで挑戦。
後半最後まで紐を握る。
- <関わり>
前半「せーの」と息をそろえて一緒に行う。
後半友達の紐を引っ張り、手繰り寄せる。



しのびあしのじゅつ

- <行い方>
塩ビぽっくりを使って、スタートからゴールまで歩く。
- <達成基準>
スタート位置からゴールまで地面に足を着けずに歩く。
- <挑戦課題>
前半コース内をぽっくりから落ちないように進む。
後半塩ビぽっくりの大きさを選択して行う。
- <関わり>
前半見ている時に応援する。
後半友達と動きを揃えて行えるようにする。



<手立て2>「あそびやすい空間の構造」の考え方をういた場の工夫

キーワード：遊環構造

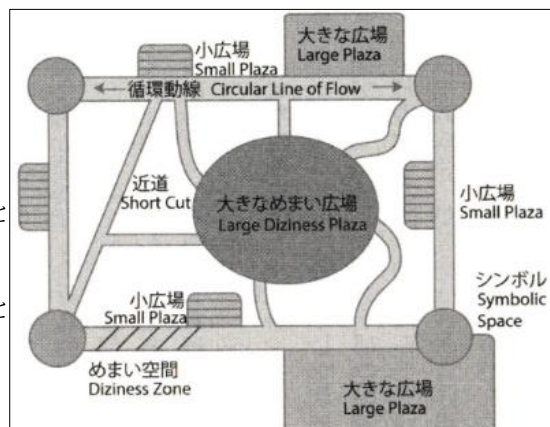
本実践では、仙田満氏が提唱する「あそびやすい空間の構造」である「遊環構造」の考え方をういて場を設定する。

仙田(2018)は、以下のように整理している。

あそびの原風景や、遊具の研究等を通して、こどもの遊び空間には共通な構造があるように見え、筆者はそれを「遊環構造」と名付けた。遊環構造の特徴として、次のような7つの条件が整理される。

- (1) 循環機能があること
- (2) その循環（道）が安全で変化に富んでいること
- (3) その中にシンボル性の高い空間，場があること
- (4) その循環に“めまい”を体験できる部分があること
- (5) 近道（ショートカット）ができること
- (6) 循環に広場，小さな広場などが取り付いていること
- (7) 全体がポーラスな空間で構成されていること

※ここでの条件の重要な項目は循環機能である。

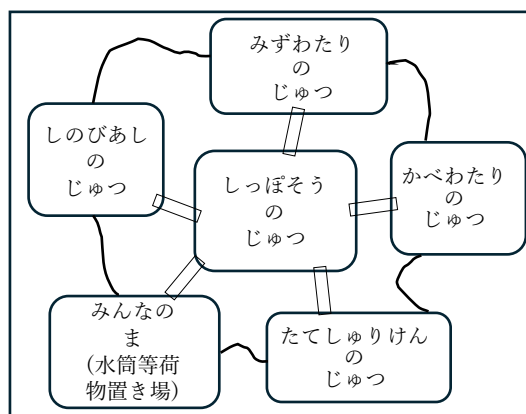


【図1 遊環構造のモデル図】

また、回遊と循環の違いについて仙田(2021)は、「回遊とは単に一回りするだけ、スケールに応じて意味が代わっていくように思える。一回りすることによって、空間の物語を読みつけたという満足感が得られやすいのではないかと考える。循環とは何回も回ることを繰り返すうちに、新たな発見や行動が生まれるのではないかと考える。例えば、本を何回も読むうちに、新たな発見や気づきが得られるように、何回もまわることによって新たな変化、気づき、思いついた行動が生み出され、高次の状況になる回遊を循環と呼びたいと考えるようになった。」と捉えている。

上記の7つの条件がそろうことで「あそびやすい空間の構造」が成り立ち【図1】のような「遊環構造」のモデルが導き出されている。そこで、本実践では「遊環構造」の考え方を、運動遊びの場として「グループにんじゃしゅぎょう」に取り入れる。

- (1) 順番を決め、一単位時間ごとに回遊し、単元を通して循環できる
- (2) ショートカット（近道を通ること）ができる
- (3) 真ん中にシンボルがある
- (4) 校庭で運動することで全体がポーラスな空間になる



【図2 遊環構造の考え方を取り入れた場】

以上4つの条件を取り入れることで「あそびやすい空間の構造」の中で児童は楽しみながら運動遊びに取り組めると考える。【図2】また、1年生という実態を踏まえ、グループで予め運動遊びを行いたい術の場の順番を決めておき、ショートカットの線を通して移動できるようにする。一単位時間の中では「回遊」し、単元を通して「循環」できるようにしていく。

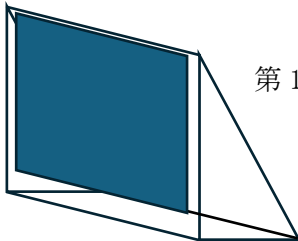
<手立て3>「みんなで一緒に」体を思い切り動かし、達成感あふれる教材・教具の工夫

キーワード：集団的達成教材

友達と協力して行う運動遊びを通して、1つの課題を達成する大きな「集団的達成」の喜びを味わい、次時の学習に臨めるようにするため、「ぜんいんにんじゃしゅぎょう」を設定する。

<行い方>

- ・クラス全員で気合いを入れる。
- ・1人1つ紅白玉を持ち、的の前で構える。
- ・「ひらいて ぱたん 飛んでいけ」の合図で一斉に投げる。
- ・的を落としたことにより、達成した喜びを全員で分かち合えるようにする。



第1, 3時：2つのハンドボールゴールを用意し、横並びで行う。

第4時：ブランコの支柱に的を用意して行う。

第5時：ハンドボールゴールの的とブランコの的の両方を使用して行う。

また、「遊環構造」には、「(3) その中にシンボル性の高い空間、場があること」「(4) その循環に「めまい」を体験できる部分があること」という条件が示されている。

この「めまい」の空間について仙田(2021)は、「すべり台やブランコ、小さなトンネル、メリーゴーランド、ジェットコースター、お化け屋敷もめまい発生器。そのような一時的パニックを楽しむものから、その場で行われるスペクタクル^{*}や活動、あるいはそれを想起させる空間はめまい空間と呼べるのではないだろうか。具体的にはアリーナやスタジアムのような祝祭的で、人々の気持ちを陶酔させ、夢中にさせる空間はめまいの空間といえるのではないかと考え、気持ちが高ぶり、熱中し、みんなと一体感を味わえる空間が中心的な位置にあるべきではないかと考えるようになった。」と述べている。

※一般的な意味として「壮大で目を引く光景や出来事」のこと。例)花火大会やパレードなど

そこで、集団的達成教材を【図2】の真ん中で行うこととする。【写真1】そうすることで、シンボルでもあり、みんなと一体感を味わえる中心的空間として、また最後にたどり着く場として存在感が引き立てられると考える。達成感や充実感を味わえる空間を真ん中に設定することで一層次時への学びの意欲につなげていく。【写真2】



【写真1 集団的達成教材の場のイメージ】



【写真2 集団的達成教材試作】

5 単元の目標

- (1) 多様な動きをつくる運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに基本的な動きを身に付けることができるようにする。 〈知識及び運動〉
- (2) 多様な動きをつくる運動遊びの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ようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

6 単元の評価規準

知識・運動	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①多様な動きをつくる運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。	①運動遊びの場や使用する用具を変えながら、楽しくできる遊び方を選んでいる。	①多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組みようとしている。
②体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをすることができる。	②友達の工夫した楽しい遊び方や見付けたよい動きを伝えている。	②使用する用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。

7 単元の計画

- (1) 領域（体づくり運動・多様な動きをつくる運動）の取り上げ方

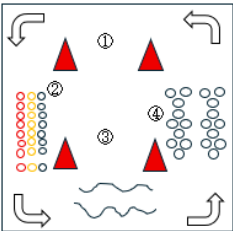
運動／学年	1年	2年	3年	4年
多様な動きをつくる運動遊び	10時間	10時間		
多様な動きをつくる運動			10時間	10時間

- (2) 領域の内容（多様な動きをつくる運動遊び、多様な動きをつくる運動）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
1年	体のバランスをとる運動遊び	○足の裏を合わせて座り、両手で足先を持ち、転がって起きたり、友達と肩を組んだり背中を合わせたりして、立ったり座ったりして遊ぶこと
	体を移動する運動遊び	○片足や両足でリズムや方向を変えてはねること ○大きな円や曲線、ジグザグなどの走路を走ること
	用具を操作する運動遊び	○足場の低い易しい用具に乗り、歩くこと ○前跳びや後ろ跳びなどのいろいろな跳び方や時間跳びに取り組むこと
	力試しの運動遊び	○なわを握って自分の体を引いたり、友達を引っ張ったりすること
2年	体のバランスをとる運動遊び	○片足でバランスを保ちながら静止したり、しゃがんだ姿勢で互いに手を合わせ、相手のバランスを崩したり、崩させないようにしたりして遊ぶこと
	体を移動する運動遊び	○片足や両足でリズムや方向、高さを変えてはねること ○無理のない速さでかけ足を2～3分程度続けること
	用具を操作する運動遊び	○長なわでの大波・小波をしたり、回っているなわをくぐり抜

		<p>けたりすること</p> <p>○前跳びや後ろ跳びなどのいろいろな跳び方や時間跳びに取り組むこと</p>
	力試しの運動遊び	○腕立て伏せの姿勢から自己の体を支え、手や足を支点として回ること
3年	体のバランスをとる運動	○ケンケンしながら相手のバランスを崩したり、バランスを崩されないようにしたりすること
	体を移動する運動	<p>○両足で跳び、手足の動作を伴って全身じゃんけんをすること</p> <p>○速さやリズムの変化を付けたスキップやギャロップをしてはねること</p> <p>○無理のない速さでかけ足を3～4分程度続けること</p>
	用具を操作する運動	<p>○前跳びや後ろ跳びの技を行い、巧みに用具を操作する動きを身に付けること</p> <p>○長なわでの連続回旋跳びをすること</p>
	力試しの運動	○手押し車などにより、両腕で体重を支えながら移動したり、相手の様子を見ながら支えたりすること
4年	体を移動する運動	○無理のない速さで、途中で諦めずに3～4分程度のかけ足を走りきること
	用具を操作する運動	<p>○前跳びや後ろ跳び、二重跳びの技を行い、巧みに用具を操作する動きを身に付けること</p> <p>○長なわでの連続回旋跳びをすること</p>
	基本的な動きを組み合わせる運動	○バランスをとったり、用具を操作したりしながら移動するなど二つ以上の動きを同時に行ったり、連続して行ったりすること

(3) 指導と評価の計画 (5時間扱い) 本時は○印 4/5

時間	1	2	3	④	5
ねらい	にんじゃになって、すすんでうんどうをしよう	ともだちときょうりよくして、にんじゃしゅぎょうをしよう	ともだちのうごきのよいところをみつけてつたえよう	おもいきりうごけるにんじゃになろう	じぶんのちからにあわせてしゅぎょうをしよう
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の行い方と進め方 ・友だちとの関わり方 ・「全員忍者修行」の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一人忍者修行」と「グループ忍者修行」の運動の仕方 ・用具の準備, 片付けの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> ・「一人忍者修行」と「グループ忍者修行」の行い方 ・伝え合いタイムの行い方 ・ニコニコ印の使い方 	<ul style="list-style-type: none"> ・「グループ忍者修行」の回遊の仕方 ・動きの先取りや筋肉の弛緩, リズミカルな体の動かし方 	<ul style="list-style-type: none"> ・挑戦課題の選び方
学習過程	<p><オリエンテーション></p> <p>1 集合, 整列, 挨拶をする。</p> <p>2 はじめの運動を行う。</p> <p>3 学習の行い方や進め方に見通しをもち, 本時のねらいを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元終了後のゴールの姿 ・一時間の流れ ・約束事や合言葉の確認 <p>4 「にんじゃたいそう」を行う。</p> <p>5 「ぜんいんにんじゃしゅぎょう」を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的は2枚 <p>6 用具の片づけを行う。</p> <p>7 本時の学習の振り返りを行う。</p> <p>8 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>9 健康観察, 挨拶をする。</p>	<p>1 集合, 整列, 挨拶をする。 2 「にんじゃたいそう」を行う。 3 本時のねらいを確認する。</p> <p>4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の準備や運動の仕方を確認し, 行う。</p> <p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の準備や運動の仕方を確認し, 行う。</p> <p>6 用具の片づけを行う。</p> <p>7 本時の学習の振り返りを行う。</p> <p>8 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>9 健康観察, 挨拶をする。</p>	 <p>4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の準備をし, 行う。</p> <p>①スキップのじゅつ ②いろとびのじゅつ ③すばやさのじゅつ ④ケンパのじゅつ</p> <p>※それぞれのじゅつは回を重ねるごとに少しずつ工夫を加えていき, 動きが大きくなるようにしていく。</p> <p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の準備をし, 行う。</p> <p>①しっぽそうのじゅつ ②かべわたりのじゅつ ③みずわたりのじゅつ ④しのびあしのじゅつ ⑤たてしゅりけんのじゅつ</p> <p>※それぞれのじゅつは回を重ねるごとに友達との関わりが意図的に行えるように発展させていく。</p> <p>6 「ぜんいんにんじゃしゅぎょう」を行う。</p> <p>※第3時目的は第1時と同様, 第4時は大きい的を2枚, 第5時は小さい的も大きい的も使用し, 回を重ねるごとに的を増やし, 一人分の力が分散されていくようにする。</p> <p>7 用具の片づけを行う。</p> <p>8 本時の学習の振り返りを行う。</p> <p>9 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>10 健康観察, 挨拶をする。</p>		
	評価計画	<p>知・運</p> <p>思・判・表</p> <p>態 ①</p> <p>方法 観察・学習カード</p> <p>場面 2, 4, 5, 6</p>	<p>②</p> <p>観察・学習カード</p> <p>4, 5, 7</p>	<p>②</p> <p>観察・学習カード</p> <p>5, 7</p>	<p>②</p> <p>観察・学習カード</p> <p>4, 5, 7</p>

8 本時の学習と指導（1 / 5時）

(1) ねらい

○多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。

〈学びに向かう力、人間性等〉


(2) 準備

・掲示板 ・アンプ ・ケンステップ ・集団的達成教材の的 ・ポートボール台 ・紅白玉 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 8分	1 集合・整列・挨拶をする。	○服装を整え、スマイルチェックをし、元気よく挨拶をして気持ちよく学習を始められるようにする。
	2 はじめの運動を行う。 ・体じゃんけん ・片足バランス ・スキップ、ケンパ ・引き相撲	○はじめの運動では多様な動きの運動遊びの例示で取り上げられていたり、実践されたりしている運動を試しに行い、単元終了時のゴールの姿に近づくための手がかりとなるようにする。 ○楽しい雰囲気で行えるように肯定的な声かけを行う。
展開 30分	3 学習の行い方や進め方に見通しをもち、本時のねらいを確認する。 ・単元終了時のゴールの姿の共有 ・一時間の学習の流れの確認 ・本時のねらいの確認	○すばやく集合し、姿勢よく視線が教師に向いている児童を称賛し、よい緊張感の中で学習を進められるようにする。 ○単元を通してどのような力を身に付けたいかを発問し、「すばやさ」、「タイミングのよさ」、「力強さ」を高めていけるようにすることを共通理解できるようにする。 ○それぞれの動きは「忍者」の動きに類似していることを引き出し、その世界観の中で学習を進められるようにする。
	・学習を行う上での約束事や合言葉の確認	○集合離散はすばやく行い、「ナイス・ドンマイ・ハイタッチ」「せーの、チャチャチャ、ナイス」を合言葉として共有し、関わり合いながら学習を進めていけるようにする。 ○集合の仕方や集合時の話の聞き方等の学習を進めていく上での約束事を実際に動きながら確認できるようにする。 ○「一人忍者修行」の場を活用しながら、「ハイタッチ」等の肯定的なスキンシップに慣れるようにする。
	4 「にんじゃたいそう」を行う。	○「頭しゅりけん」の時には屈み、「足しゅりけん」の時にはジャンプをし、忍者の世界観の中で楽しく運動できるようにする。 ○音楽に合わせて、教師の動きをまねしながら「忍者体操」をする。 ○大きな動きをしていた児童を取り上げ、称賛し、どのような動きがよい動きなのかを見て理解できるようにする。

にんじゃになって、すすんでうんどうをしよう

	<p>5 「ぜんいんにんじゃしゅぎょう」を行う。</p> 	<p>○的を用意し、「みんなの力で取り組む」ことを押さえるようにする。</p> <p>○全員でかけ声をかけ、所属感をもって運動に取り組めるようにする。</p> <p>○「ひらいて・ぱたん・とんでいけー！」を合言葉に一齐に投げるようにする。</p> <p>○達成したら「ハイタッチ」を近くの友達とし、大いに喜び合い、みんなで達成したり、運動したりすることの楽しさや喜びを味わえるような雰囲気をつくるようにする。</p> <p>◆多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組もうとしている。 (観察)【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進んで動いている友達を紹介し、まねをするよう声をかける。 ・隣に寄り添い一緒に動きながら、タイミングや動き方をつかめるようにする。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達に進んで声をかけたり、ハイタッチをしたりし、楽しく運動することができる。
<p>整理 7分</p>	<p>6 用具の片付けを行う。</p> <p>7 本時の学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時のまとめ <p>8 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>9 健康観察，挨拶をする。</p>	<p>○使った用具をすばやく片づけられるよう声かけをする。</p> <p>○安全に気をつけて片付けを行っている児童を称賛し，次回以降も意識できるよう声かけをする。</p> <p>○すばやく集合し，振り返りを行う準備ができるよう声かけをする。</p> <p>○今日の学習を通しての振り返りを行えるようにする。</p> <p>○ねらいに対して「すすんでうんどうができたかどうか」まとめ，全体で振り返りを行うようにする。</p> <p>○よりすごい「忍者」になるために次の時間はどのような運動をしたいか全体に問い，児童が行いたい動きを引き出すようにする。</p> <p>○スマイルチェックをし，お互いの表情を確認し，元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。</p>

8 本時の学習と指導（2 / 5時）

(1) ねらい

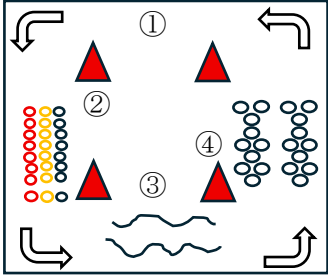
○使用する用具の準備や片付けを友達と一緒にすることができるようにする。

〈学びに向かう力，人間性等〉

(2) 準備

- ・掲示板 ・アンプ ・ケンステップ ・コーン ・塩ビぽっくり ・くるくるボール ・台車
- ・ロープ ・スズランテープ ・集団的達成教材の的 ・ポートボール台 ・紅白玉 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	<p>1 集合・整列・挨拶をする。</p> <p>2 「にんじゃたいそう」を行う。</p>	<p>○服装を整え，スマイルチェックをし，元気よく挨拶をして気持ちよく学習を始められるようにする。</p> <p>○「頭しゅりけん」の時には屈み，「足しゅりけん」の時にはジャンプをし，忍者の世界観の中で楽しく運動できるようにする。</p> <p>○音楽に合わせて，教師の動きをまねしながら「忍者体操」をする。</p>
展開 33分	<p>3 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>ともだちときょうりよくして，にんじゃしゅぎょうをしよう</p> </div> <p>4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の運動の仕方を確認し，行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行う意図の共通理解 ・準備や運動の仕方の確認 <p>①スキップのじゅつ ②いとびのじゅつ ③すばやさのじゅつ ④ケンパのじゅつ</p>  <p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の運動の仕方を確認し，行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行う意図の共通理解 ・準備や運動の仕方の確認 	<p>○前時の整理の時間や学習カード，児童との対話を通して，児童の言葉で本時のねらいを立てられるようにする。</p> <p>○様々な修行では準備をする必要があることを押さえ，みんなで協力して行うことで時間を確保し，たくさん運動できる利点を理解することができるようにする。</p> <p>○1人1人が「すばやく移動できる忍者」，「リズムよく移動できる忍者」を目指して運動遊びができるよう，準備と運動の仕方を確認する。</p> <p>○用具の準備については担当児童を決め，責任をもって準備をできるようにする。</p> <p>○「スキップのじゅつ」では，「ト・トーン」とリズムよくスキップをするように声かけをする。</p> <p>○「いとびのじゅつ」では，赤色のケンステップは右足，青色のケンステップは左足，黄色のケンステップは両足で跳んで進んでいくよう声かけをする。</p> <p>○「すばやさのじゅつ」では，曲線に引いた線の上をすばやく走るよう声かけをする。</p> <p>○「ケンパのじゅつ」では，「ケンパケンパケンケンパ」とリズムよく片足，両足で進めるよう声かけをする。</p> <p>○それぞれの場の運動遊びをローテーションしながら行い，運動の仕方を覚えられるよう声かけをする。</p> <p>○一人一人が修行を行った上で，さらに友達と協力して修行を行うことで忍者としてレベルアップできることに気付けるよう声かけをする。</p> <p>○第1時に出た目指す忍者像から「バランス感覚のよい忍者」「用具の操作が上手な忍者」「力が強い忍者」を目指して運動遊びができるよう，準備の仕方と運動の仕方を確認</p>

	<p>①たてしゅりけんのじゅつ </p> <p>②かべわたり のじゅつ </p> <p>③しっぽそう のじゅつ </p> <p>④みずわたりりのじゅつ </p> <p>⑤しのびあしのじゅつ </p>	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○用具の準備については担当のグループを決め、責任をもって準備ができるようにする。 ○「たてしゅりけんのじゅつ」では、くるくるボールを持ち、合言葉を使って投げられるよう運動の仕方を紹介する。 ○「かべわたりのじゅつ」では、ジャングルジムの側面を横移動する運動の仕方を紹介する。 ○紹介した2つの術の運動の仕方を理解できるよう、1回ずつ体験する時間を設ける。 ○1回ずつ体験できた児童は他の児童の活動の様子が見える場に集合するようにし、応援や励ましの声かけができる雰囲気をつくれるよう声かけをする。 ○「しっぽそうのじゅつ」では、スズランテープを付け、地面につかないように走りきる運動の仕方を紹介する。 ○「みずわたりのじゅつ」では、台車にお腹を付けて乗り、ロープを引っ張って移動する運動の仕方を紹介する。 ○「しのびあしのじゅつ」では、塩ビぼっくりを使って歩く運動の仕方を紹介する。 ○紹介した3つの術の運動の仕方を理解できるよう、1回ずつ体験する時間を設ける。 ○1回ずつ体験できた児童は他の児童の活動の様子が見える場に集合するようにし、応援や励ましの声かけができる雰囲気をつくれるよう声かけをする。
整理 7分	<p>6 用具の片づけを行う。</p> <p>7 本時の学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時のまとめ <p>8 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>9 健康観察，挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○使用した用具は責任をもって担当し、みんなで協力してすばやく片づけられるように声かけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆使用する用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 (観察)【主体的に学習に取り組む態度】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の置き場所を把握できるよう隣の友達を覚えるよう声をかける。 ・一緒に動きながら準備や片付けを行うようにする。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達に進んで声をかけ、置き場所や片付け場所を教えてあげることができる。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○すばやく集合し、振り返りを行う準備ができるよう声かけをする。 ○今日の学習を通しての振り返りを行えるようにする。 ○ねらいに対して「友達と協力して準備や片付けができたか」まとめ、全体で振り返りを行うようにする。 ○よりすごい「忍者」になるために次の時間には、友達の動きに注目する視点を大切にすることを押さえるようにする。 ○スマイルチェックをし、お互いの表情を確認し、元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。

8 本時の学習と指導（3／5時）

(1) ねらい

○友達の工夫した楽しい遊び方や見付けたよい動きを伝えることができるようにする。

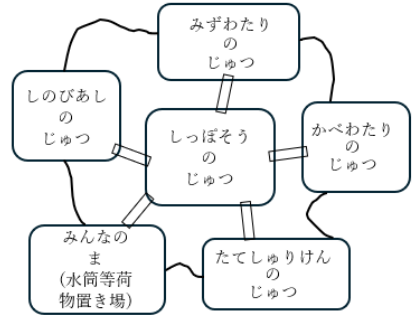
〈思考力、判断力、表現力等〉

(2) 準備

- ・色帽子 ・掲示板 ・アンプ ・ケンステップ ・コーン ・塩ビぽっくり ・くるくるボール
- ・台車 ・ロープ ・ニコニコ印 ・集団的達成教材的 ・ポートボール台 ・紅白玉 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合・整列・挨拶をする。	○服装を整え、スマイルチェックをし、元気よく挨拶をして気持ちよく学習を始められるようにする。
	2 「にんじゃたいそう」を行う。	○「頭しゅりけん」の時には屈み、「足しゅりけん」の時にはジャンプをし、忍者の世界観の中で楽しく運動できるようにする。 ○音楽に合わせて、教師の動きをまねしながら「忍者体操」をする。
展 開 33分	3 本時のねらいを確認する。	○前時の整理の時間や学習カード、児童との対話を通して、児童の言葉で本時のねらいを立てられるようにする。 ○それぞれの運動遊びを通して、友達の工夫した遊び方やよい動きを見つけて、そのよさを伝えられるようにする。
	<div data-bbox="300 1070 1289 1146" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ともだちのうごきのよいところをみつけてつたえよう </div> <p data-bbox="236 1227 644 1308">4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <div data-bbox="236 1317 644 1496" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <行い方> ・各コーンのところでペアをつくり、じゃんけんをする。 ・勝った人は先へ進み、負けた人は新たにペアをつくり体じゃんけんをする ・2回連続で負けた人は先生を呼び、勝って先へ進む。 ・1分30秒を2回行う。 </div> <p data-bbox="316 1505 571 1662">①スキップのじゅつ ②いろとびのじゅつ ③すばやさのじゅつ ④ケンパのじゅつ</p> <div data-bbox="252 1662 644 2042" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div>	<p data-bbox="671 1146 1442 1263">○友達からよかったところを伝えてもらったら「ニコニコ印」を腕に付けることを確認し、意識的に伝え合いができるようにする。</p> <p data-bbox="671 1263 1442 1344">○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っている児童を称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。</p> <p data-bbox="671 1344 1442 1424">○行い方を説明し、4か所に分かれて開始の合図を待てるよう声かけをする。</p> <p data-bbox="671 1424 1442 1505">○開始の合図で近くの人とペアを組み、ハイタッチをしてからじゃんけんをし、勝ったら先へ進むようにする。</p> <p data-bbox="671 1505 1442 1585">○2回連続で負けた児童は手を挙げて教師を呼び、必ず勝ってから先へ進めるようにする。</p> <p data-bbox="671 1585 1442 1666">○「スキップのじゅつ」では、「ト・トーン」とリズムよくスキップをするように声かけをする。</p> <p data-bbox="671 1666 1442 1783">○「いろとびのじゅつ」では、赤色のケンステップは右足、青色のケンステップは左足、黄色のケンステップは両足で跳んで進んでいくよう声かけをする。</p> <p data-bbox="671 1783 1442 1863">○「すばやさのじゅつ」では、曲線に引いた線の上をすばやく走るよう声かけをする。</p> <p data-bbox="671 1863 1442 1944">○「ケンパのじゅつ」では、「ケンパケンパケンケンパ」とリズムよく片足、両足で進めるよう声かけをする。</p> <p data-bbox="671 1944 1442 2056">○1分30秒で一度集合し、リズムよく「スキップ」ができている児童の動きを紹介し広め、よりよい動きのイメージをもって運動できるようにする。</p>

	<p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <p><行い方> ・3分運動遊び、1分移動、片付けと伝え合い活動とし、4分を1セットとし5セット行う。 ・各運動遊びを行う順番はローテーションとする。 ・次の場所へは、線上を移動する。 ※3セット行った後給水タイムを設定する。</p> <p>①しっぽそうのじゅつ ②たてしゅりけんのじゅつ ③かべわたりのじゅつ ④みずわたりのじゅつ ⑤しのびあしのじゅつ</p>  <p>※「みんなのま」に水筒等の荷物を置き、好きな時に給水できるようにする。</p>	<p>○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っているグループを称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。</p> <p>○グループごとに運動遊びをローテーションし、運動遊び後移動する行い方を覚えられるよう声かけをする。</p> <p>○次の運動遊びへ移る際は、線上を通るよう声かけをする。</p> <p>○3分間で運動遊び、1分間で伝え合いタイムと移動ができるよう音楽を用いてマネジメントできるようにする。</p> <p>○「しっぽそうのじゅつ」では、スズランテープを付け、地面につかないように走れるよう声かけをする。</p> <p>○「たてしゅりけんのじゅつ」では、くるくるボールを持ち、合言葉を使って投げられるよう声かけをする。</p> <p>○「かべわたりのじゅつ」では、ジャングルジムの側面を横に移動できるように声かけをする。</p> <p>○「みずわたりのじゅつ」では、台車にお腹を付けて乗り、ロープを引っ張って移動できるよう声かけをする。</p> <p>○「しのびあしのじゅつ」では、塩ビぼっくりを使って歩けるよう声かけをする。</p> <p>○伝え合いタイムの際に同じグループの友達によいところを伝えてもらった児童は「ニコニコ印」を手首に付け、視覚的に伝え合いができたことを分かるようにする。</p> <p>◆友達の工夫した楽しい遊び方や見付けたよい動きを伝えていく。 (観察)【思考・判断・表現】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一緒に動きながらよい動きをしている児童を見付け、何がよい動きなのか理解できるようにする。 ・楽しそうな遊びをしている児童の遊び方を一緒に取り組み、どんなところが楽しいのか話しながら引き出すようにする。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達と話しながら新たな楽しそうな遊び方を工夫し、思い切り体を動かしている友達にそのよさを伝えることができる。 <p>○第1時と同じ的を用意し、全員で気合いを入れ、所属感をもてるよう掛け声をかけるようにする。</p> <p>○合言葉に合わせて、一斉に投げるようにする。</p> <p>○達成したら「ハイタッチ」を近くの友達とし、大いに喜び合い、みんなで達成したり、運動したりすることの楽しさや喜びを味わえるような雰囲気をつくるようにする。</p>
<p>整理 7 分</p>	<p>7 用具の片づけを行う。</p> <p>8 本時の学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本時のまとめ <p>9 次時に向けて見通しをもつ。</p> <p>10 健康観察、挨拶をする。</p>	<p>○責任をもって自分の担当するものを片づけられるよう声かけをする。</p> <p>○すばやく集合し、振り返りを行う準備ができるよう声かけをする。</p> <p>○今日の学習を通しての振り返りを行えるようにする。</p> <p>○ねらいに対して「友達のよいところを伝えられたか」まとめ、全体で振り返りを行うようにする。</p> <p>○よりすごい「忍者」になるために次の時間には、今日伝えたよい動きをもとに思い切り体を動かして運動する視点を大切にできるようにする。</p> <p>○スマイルチェックをし、お互いの表情を確認し、元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。</p>

8 本時の学習と指導（4／5時）

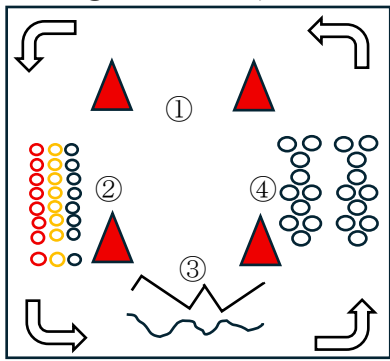
(1) ねらい

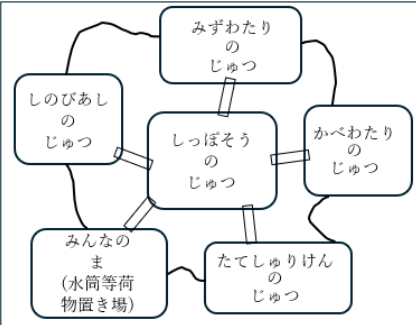
○体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをすることができるようにする。 〈知識及び運動〉

(2) 準備

- ・色帽子 ・掲示板 ・アンプ ・ケンステップ ・コーン ・塩ビぼっくり ・くるくるボール
- ・台車 ・ロープ ・ニコニコ印 ・集団的達成教材的 ・紅白玉 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合・整列・挨拶をする。	○服装を整え、スマイルチェックをし、元気よく挨拶をして気持ちよく学習を始められるようにする。
	2 「にんじゃたいそう」を行う。	○「頭しゅりけん」の時には屈み、「足しゅりけん」の時にはジャンプをし、忍者の世界観の中で楽しく運動できるようにする。 ○音楽に合わせて、教師の動きをまねしながら「忍者体操」をする。
展 開 33分	3 本時のねらいを確認する。	○前時の整理の時間や学習カード、児童との対話を通して、児童の言葉で本時のねらいを立てられるようにする。 ○友達のよい動き等を参考に本時では思い切り運動遊びを行い「忍者」としてパワーアップできるよう意識付けをする。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">おもいきりうごけるにんじやになろう</div> <p>4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><行い方></p> <ul style="list-style-type: none"> ・各コーンのところでペアをつくり、体じゃんけんをする。 ・勝ったひ人は先へ進み、負けた人は新たにペアをつくり体じゃんけんをする ・2回連続で負けた人は先生を呼び、勝って先へ進む。 ・1分30秒を2回行う。 </div> <p>①スキップのじゅつ ②いろとびのじゅつ ③すばやさのじゅつ ④ケンパのじゅつ</p> 	○どのような動きが各場所でできれば、ねらいに迫っている動きになるのか擬音語等を用いて共通理解をする。 ○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っている児童を称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。 ○4か所のコーンのところに分かれて、開始の合図を待てるよう声かけをする。 ○開始の合図で近くの人とペアを組み、ハイタッチをしてから体じゃんけんをし、勝ったら先へ進むようにする。 ○2回連続で負けた児童は手を挙げて教師を呼び、必ず勝ってから先へ進めるようにする。 ○「スキップのじゅつ」では、「ト・トーン」とリズムよく上にはねるようにスキップができるように声かけをする。 ○「いろとびのじゅつ」では、赤色、青色、黄色のケンステップを縦に並べ、リズムよく足を切り替えて進んでけるよう声かけをする。 ○「すばやさのじゅつ」では、曲線やジグザグに引いた線の上をコースに合わせて体を傾けてすばやく走れるよう声かけをする。 ○「ケンパのじゅつ」では、最後の「ケンパ」の幅を広げ、両手を振って思い切り跳べるようにする。 ○1分30秒で一度集合し、動きの先取りができていてリズムよくケンステップを跳んでいる児童の動きを紹介し広め、動きの先取りをし、リズムよく運動できるようにする。

	<p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <p><行い方> ・各運動遊びを行う順番を決める。 ・3分運動遊び、1分移動、片付けと伝え合いの時間とし、4分1セットを5セット行う。 ・次の場所へ向かう際は、線上を移動しショートカットコースを通る。 ※3セット行った後給水タイムを設定する。</p> <p>①しっぽそうのじゅつ ②たてしゅりけんのじゅつ ③かべわたりのじゅつ ④みずわたりのじゅつ ⑤しのびあしのじゅつ</p>  <p>※「みんなのま」に水筒等の荷物を置き、好きな時に給水できるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っているグループを称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。 ○修業の場の順番を決めることで、より主体的に回遊できるように意識付けを行う。 ○修行の場の移動にはショートカットをすることでよりすばやく到着できることを確認する。 ○3分間それぞれ運動遊び、1分間で伝え合いタイムと移動ができるよう音楽を用いてマネジメントできるようにする。 ○「しっぽそうのじゅつ」では、カーブで体を「ひゅいつ」と傾けて走り、スピードが落とさず、スズランテープが地面につかずに走れている児童を称賛し、その動きを広めるようにする。 ○「たてしゅりけんのじゅつ」では、くるくるボールを持ち、スナップを「シュッ」と利かせて縦にボールがくるくる回転した状態で投げられている児童を称賛し、その動きを広めるようにする。 ○「かべわたりのじゅつ」では、自分の身体が落ちないようにジャンダルジムを「グッ」しっかり握り、「パッ」とタイミングよく移動できている児童を称賛し、その動きを広めるようにする。 ○「みずわたりのじゅつ」では、台車にお腹等を付けて乗り、ロープを力強く握り、「グイッ」とタイミングよく手繰り寄せて移動できている児童を称賛し、その動きを広めるようにする。 ○「しのびあしのじゅつ」では、塩ビぼっくりの上の足からぼっくりが浮かないよう紐をタイミングよく上に引っ張り、「トントン」と進めている児童を称賛し、その動きを広めるようにする。 ○伝え合いタイムの際に同じグループの友達によいところを伝えてもらった児童は「ニコニコ印」を手首に付け、視覚的に伝え合いができたことを分かるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをすることができる。 (観察)【知識・運動】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・力の入れ具合や体の使い方を助言し、一緒に動きながら感覚を養えるようにする。 ・上手にできている友達を紹介し、まねをしてみるよう声かけをする。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どの運動遊びもスムーズに行い、挑戦課題に挑んでいる。 </div>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">整理 7分</p>	<p>6 「ぜんいんにんじゃしゅぎょう」を行う。</p> <p>7 用具の片づけを行う。</p> <p>8 本時の学習の振り返りを行う。 ・学習カードの記入 ・本時のまとめ</p> <p>9 次時に向けて見通しをもつ</p> <p>10 健康観察、挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ブランコの支柱に的を設置し、全員で気合いを入れ、所属感をもてるよう掛け声をかけるようにする。 ○合言葉に合わせて、一斉に投げるようにする。 ○達成したら「ハイタッチ」を近くの友達とし、大いに喜び合い、みんなで達成したり、運動したりすることの楽しさや喜びを味わえるような雰囲気をつくるようにする。 ○責任をもって自分の担当するものを片づけられるように声かけをする。 ○すばやく集合し、振り返りを行う準備ができるよう声かけをする。 ○今日の学習を通しての振り返りを行えるようにする。 ○ねらいに対して「思い切り動くことができたか」まとめ、全体で振り返りを行うようにする。 ○次の時間が最終回であることを伝え、修行のまとめとしてより自分の力にあった運動遊びをしていく視点を大切にできるようにする。 ○スマイルチェックをし、お互いの表情を確認し、元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。

8 本時の学習と指導（5 / 5時）

(1) ねらい

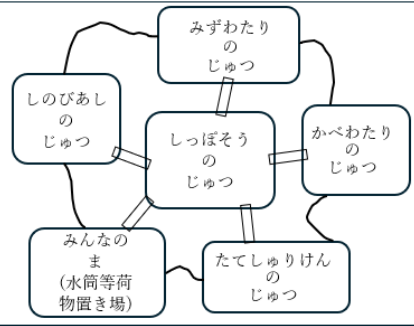
- 多様な動きをつくる運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりすることができるようにする。 〈知識及び運動〉
- 運動遊びの場や使用する用具を変えながら、楽しくできる遊び方を選ぶことができるようにする。 〈思考力, 判断力, 表現力等〉

(2) 準備

- ・色帽子 ・掲示板 ・アンプ ・ケンステップ ・コーン ・塩ビぼっくり ・くるくるボール
- ・台車 ・ロープ ・ニコニコ印 ・集団的達成教材的 ・紅白玉 ・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	<p>1 集合・整列・挨拶をする。</p> <p>2 「にんじゃたいそう」を行う。</p>	<p>○服装を整え、スマイルチェックをし、元気よく挨拶をして気持ちよく学習を始められるようにする。</p> <p>○「頭しゅりけん」の時には屈み、「足しゅりけん」の時にはジャンプをし、忍者の世界観の中で楽しく運動できるようにする。</p> <p>○音楽に合わせて、教師の動きをまねしながら「忍者体操」をする。</p>
展 開	<p>3 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> じぶんのちからにあわせてしゅぎょうをしよう </div>	<p>○前時の整理の時間や学習カード、児童との対話を通して、児童の言葉で本時のねらいを立てられるようにする。</p> <p>○今までの学びを想起し、目指す「忍者」像に近づけるよう自分の力にあった運動遊びを行えるよう意識付けをする。</p>
	<p>4 「ひとりにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <行い方> ・各コーンのところでペアをつくり、体じゃんけんをする。 ・勝ったひ人は先へ進み、負けた人は新たにペアをつくり体じゃんけんをする。 ・2回連続で負けた人は先生を呼び、勝って先へ進む。 ・1分30秒を2回行う。 </div> <p>①スキップのじゅつ ②いろとびのじゅつ ③すばやきのじゅつ ④ケンパのじゅつ</p> <div style="text-align: center; margin: 10px auto;">  </div>	<p>○前時まで学んだことを生かし、挑戦課題を選択して運動遊びを行えるように声かけをする。</p> <p>○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っている児童を称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。</p> <p>○開始の合図で近くの人とペアを組み、ハイタッチをしてから体じゃんけんをし、勝ったら先へ進むようにする。</p> <p>○2回連続で負けた児童は教師に勝って進むようにする。</p> <p>○「スキップのじゅつ」では、「ト・トーン」とリズムよく上にはねるようにスキップができるように声かけをする。</p> <p>○「いろとびのじゅつ」では、斜めに向かって跳び始め、左右に移動しながら片足両足をリズムよく切り替えて進んでけるよう声かけをする。</p> <p>○「すばやきのじゅつ」では、曲線やジグザグに引いた線の上をコースに合わせて体を傾けてすばやく走れるよう声かけをする。</p> <p>○「ケンパのじゅつ」では、最後の「ケンパ」の幅を広げ、両手を振って思い切り跳べるようにする。</p> <p>○思いきり動いている児童の動きを紹介し、広められるようにする。</p>
33分		

	<p>5 「グループにんじゃしゅぎょう」の準備をし、行う。</p> <p><行い方></p> <ul style="list-style-type: none"> 各運動遊びを行う順番を決める。 3分運動遊び、1分移動と伝え合いの時間とし4分を1セットとし5セット行う。 次の場所へ向かう際は、線上を移動しショートカットコースを通る。 運動の挑戦課題は自分で選んで運動遊びを行えるようにする。 <p>①しっぽそうのじゅつ ②たてしゅりけんのじゅつ ③かべわたりのじゅつ ④みずわたりのじゅつ ⑤しのびあしのじゅつ</p>  <p>※「みんなのま」に水筒等の荷物を置き、好きな時に給水できるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○責任をもって自分の担当する用具の準備を行っているグループを称賛し、役割を果たすことの意義を価値付けする。 ○グループごとに回遊できるよう運動遊びを行う順番と移動する際にはショートカットできることを確認する。 ○3分間それぞれ運動遊びを行い、1分間で伝え合いタイムと移動ができるよう音楽を活用してマネジメントできるようにする。 ○「しっぽそうのじゅつ」では、自分で選んだ長さのスズラテープを付け、地面につけずに走れるよう声かけをする。 ○「たてしゅりけんのじゅつ」では、くるくるボールを持ち、合言葉を使って目標まで投げられるよう声かけをする。 ○「かべわたりのじゅつ」では、ジャングルジム側面を指定か所を握って横に移動できるように声かけをする。 ○「みずわたりのじゅつ」では、引っ張る方が長さを決められるようにし、終わり次第交代して取り組めるよう声かけをする。 ○「しのびあしのじゅつ」では、自分に合った塩ビぼっくりの大きさを選び、息をそろえて進めるように声かけをする。 ○伝え合いタイムの際に同じグループの友達によいところを伝えてもらった児童は「ニコニコ印」を手首に付け、視覚的に伝え合いができたことを分かるようにする。 <p>◆運動遊びの場や使用する用具を変えながら、楽しくできる遊び方を選んでいく。(観察)【思考・判断・表現】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> 何をしてよいかわからない児童には寄り添い、適切な挑戦課題に挑めるよう支援をする。 上手に取り組んでいる児童を紹介し、まねから始められるよう声かけをする。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> 友だちの取り組みを励ましたり応援したりしながら、新たな挑戦課題に挑んでいる。 <ul style="list-style-type: none"> ○今までの的をすべて用意し、全員で気合いを入れ、所属感をもてるよう掛け声をかけるようにする。 ○合言葉に合わせて、一斉に投げるようにする。 ○達成したら「ハイタッチ」を近くの友達とし、大いに喜び合い、みんなで達成したり、運動したりすることの楽しさや喜びを味わえるような雰囲気をつくるようにする。
<p>整理 7 分</p>	<p>7 用具の片づけを行う。</p> <p>8 本時の学習の振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習カードの記入 本時のまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ○責任をもって自分の担当するものを片づけられるように声かけをする。 ○すばやく集合し、今日の学習を通しての振り返りを行えるようにする。 <p>◆多様な動きをつくる運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。(観察・学習カード)【知識・運動】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業を通してできるようになったことは何か尋ね、個別にできたことを引き出せるようにする。 グループの友達と一緒に行ってできたことは何か聞くようにする。

	<p>9 今後に向けて見通しをもつ</p> <p>10 健康観察，挨拶をする。</p>	<p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿 ・力がついたと感じることを学習カードに書き，発表している。</p> <p>○「じぶんのちからにあったしゅぎょう」ができたかどうか まとめ，全体で振り返りができるようにする。</p> <p>○本時が最終回であることを踏まえ，「すばやさ」，「タイミングのよさ」，「力強さ」が単元開始時よりも身に付いたこと等を称賛し，今後も運動や外遊びを通して，思い切り動ける体をつくり出せるようにしていくことを単元のまとめとして話をする。</p> <p>○スマイルチェックをし，お互いの表情を確認し，元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。</p>
--	---	---