

4 単元指導計画及び展開例

【4月】

単元名 体づくり運動（ア・体ほぐしの運動） 全4時間

（1）単元のねらい

知・運 : 体ほぐしの運動遊びでは、手軽な運動遊びを行い、心と体の変化に気付いたり、みんなで関わり合ったりすること。

思・判・表 : 体をほぐしたり多様な動きをつくったりする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。

学・人 : 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。

（2）運動の仕方等

体ほぐしの運動遊びでは、手軽な運動遊びを行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを通して、自己の心と体の変化に気付いたり、みんなで関わり合ったりすること。

（3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）※まだ

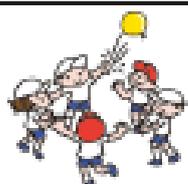
心と体の変化に気付く	<p>○心や体の変化の気付き</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすと心も弾み、体の動きが軽快になること。 ・体の力を抜くと気持ちがよいこと。 ・汗をかいた後は、気分もすっきりすること。 ・運動により心や体が変わることに気付くこと。 	<p>○心や体の変化の気付きへの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動の前後では、気分が変化すること ・脱力したときの気持ち ・拍動数の変化 ・汗の量 ・体温の変化 ・呼吸の変化 ・皮膚の色の変化
みんなと関わり合う	<p>○友達との交流</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動を通して自他の心と体に違いがあることを知ること。 ・誰とでも仲よく協力したり助け合ったりして様々な運動をすると、楽しさが増すこと。 ・友達とともに体を動かすと心のつながりを感じ、体を動かすことへの不安が解消されること。 	<p>○友達との交流の仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動した後の感想を交流する ・仲よく活動するために声かけや関わり方を工夫すること ・誰とでも活動することで、楽しさがあること。 ・友達と協力するために、温かい声かけが必要であること。

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえないことの例

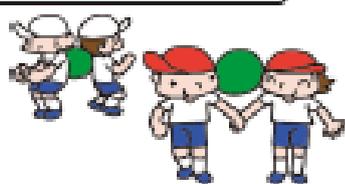
知識及び運動	
つまずきの例	手立て・配慮
○心や体の変化に気付くことが苦手。 ○友達と楽しく運動することが苦手。	<ul style="list-style-type: none"> ・表情を表す絵や感情を表すカードなどを示し、自己の心や体の変化がイメージができるようにする ・友達とハイタッチや拍手で喜びを共有するなど、共に運動遊びをする楽しい雰囲気を実感することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	
他者に伝える場面	手立て・配慮
○友達のよい動きを見つけた り、工夫したりした楽しい遊 び方を友達に伝えること。	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすと気持ちがいいことや汗が出ることなどの気付いたことを言葉で表したり、気持ちを表すカードなどを用いたりして友達に伝えること。
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
○体を動かすことを好まない。 ○友達と関わり合うことに意欲 的になれない。	<ul style="list-style-type: none"> ・教室から友達と手をつないで体育館や運動場に移動するなど、授業前から友達と関わりながら自然に運動遊びに加わっていくことができるようにする。 ・ペアやグループで調子を合わせて動くことによって、気持ちも弾んでくるのが実感できる運動遊びを準備したり、意欲が感じられる児童のつばやきや動きを取り上げて共感したりする。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則

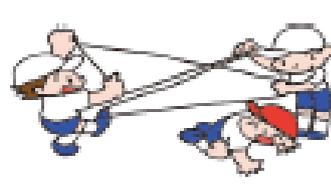
のびのびとした動作で用具などを用いた運動



みんなで風船をつく



ボールをばさんで



いろはにはへと

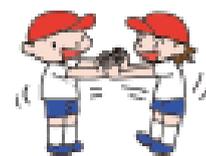
リズムに乗って、心が弾むような動作で運動



タイミングを合わせてジャンプ

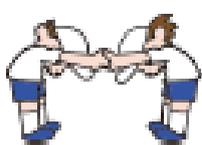


からだ全体でジャンケン

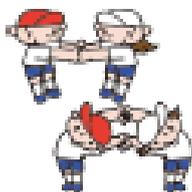


バランスくずし

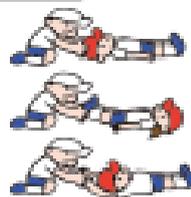
リラックスしながらペアでのストレッチ



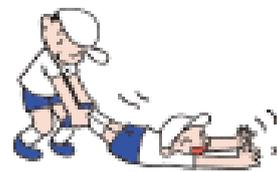
気持ちよくストレッチ



引っ張りっこ



力を抜いて

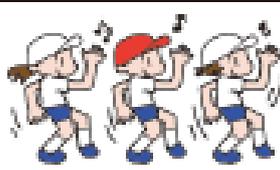


足をぶらぶら

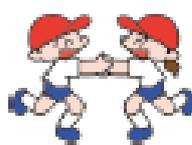
動作や人数などの条件を変えて、歩いたり走ったりする運動



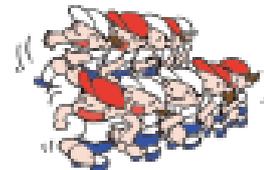
いろいろなコースを



リズムに合わせてウォーキング



スキップしながら

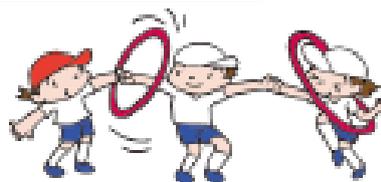


低い姿勢で

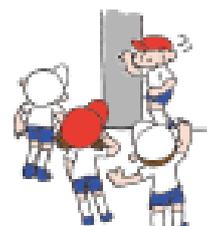
伝承遊びや集団による運動遊び



おしくらまんじゅう



体をうまく使ってフラフープ回し



だるまさんがころんだ

(6) 単元構想

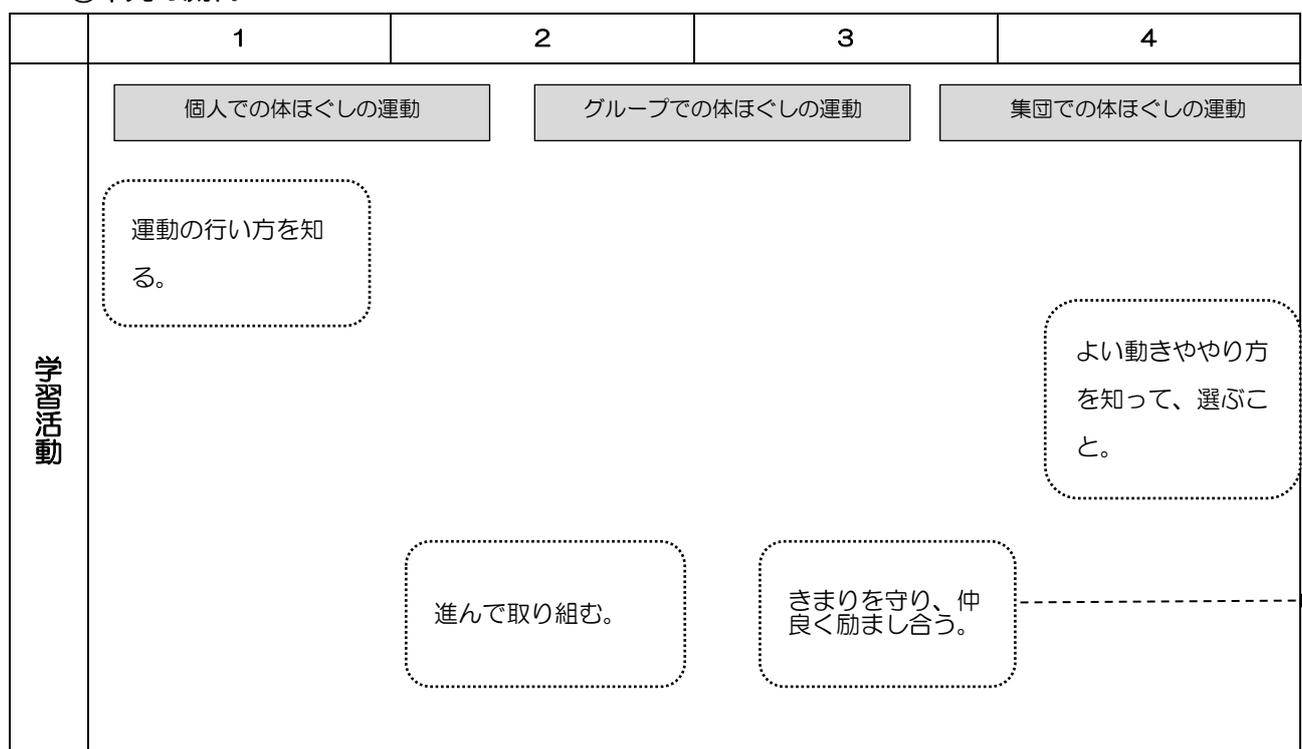
①目指す子供の姿

いっぱい運動すると体があたたかくなって、汗がたくさん出てきました。

鏡みたいに友達と同じ動きをしたら、楽しかったです。またやりたいです。

もっと楽しくなるようにつながる人数を3人から5人に増やしました。

②単元の流れ

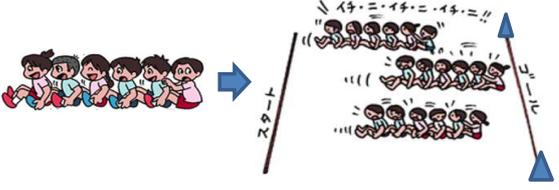


③単元計画及び指導と評価の計画 ※まだ

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○体ほぐしの運動遊びの行い方を知る。	知識・技能①	知識・技能①
2	○体ほぐしの運動に進んで取り組む。	学・人①	
3	○運動を行う際にきまりを守り、誰とでも仲よく励まし合う。	学・人②	学・人①
4	○よい動きややり方を知って、選ぶこと。	思・判・表①	思・判・表① 学・人②

(8)展開例

時間	1 時間目 (全 4 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能(運動)①】 体ほぐしの運動の行い方を知る。	【本時:体への気づきを主とした活動】
5	<p>《オリエンテーション》 (体育の約束事の確認や、自己紹介) ・2年生になって初めての体育の授業だと予想されるので、体育の意義や教師の思いなどを語る。 ・笛の合図(1回はその場に止まる、3回で集合など)を確認する。</p> <p>《準備運動》 ・学級で年間通してやれるようなものにするよ。</p>	【学習課題】いろいろな体ほぐしの運動の行い方を知ろう。
10	<p>《課題に迫る発問》いろいろな体ほぐしの運動を紹介していくよ。やり方がわかるようになろう。 ※教師が実際にやって見せながら行い方を説明していく。 ※1～3の遊びがそれぞれ終わるごとに、よい動きをしている子供を紹介する。 《新聞紙を使って1(個人で)》</p> <p>・バランス棒</p> <p>①新聞紙を丸め、棒を作る。(あらかじめ作っておくとよい) ②手のひらの上に棒を立てて、倒れないようにバランスをとる。(「0秒でクリア」と時間を決めておく)</p>	指導【知識及び技能(運動)①】
15	<p>《新聞紙を使って2(個人で)》</p> <p>・新聞貼付ダッシュ(2グループに分けるとよい)</p> <p>①体育館のラインを使って、スタートとゴールを決める。(ゴールの目印に三角コーンを置く) ②新聞紙を広げ、体の前に来るように(体に貼り付ける感じで)して、スタートラインに立つ。 ③スタートで手を離してゴールを目指して走り、新聞紙が離れずにゴールできたら合格。</p>	
20	<p>《新聞紙を使って3(2～3人組で)》</p> <p>・新聞乗りじゃんけん</p> <p>①新聞を一枚広げ、新聞紙の上に立つ。 ②じゃんけんをして負けた方は、新聞紙を2つ折りにして立つ。 ③②を繰り返し、新聞紙の上に立つことができなくなったら負け。</p>	
25	<p>《新聞紙を使って4(グループ(4～5人)対抗で)》</p> <p>・新聞乗りじゃんけんをグループ対抗で行う。</p> <p>①グループでじゃんけん係を決める。 ②全グループのじゃんけん係が一斉に教師とじゃんけんをする。 ③最後まで残ったチームが勝ち。 ※グループの人数は、学級の実態によって調整する。</p>	
30	<p>《振り返り》(学習カードの記入) ・うまくいった児童の紹介や、児童の感想や気づきを発表させる。 ・恥ずかしがらずやっていた子や、笑顔が出ていた子などを取り上げる。</p>	評価【知識及び技能(運動)①】
35	<p>【まとめ】新聞紙1枚使っても、やり方を知っているといろいろな遊びができるね。 みんなと一緒に遊ぶと楽しくなるね。</p>	
40	<p>《整理運動》 ・手首、足首、首のストレッチなど。年間を通して、やれるものにするよ。</p> <p>《片付け》 ・ラジカセなど。</p> <p>※次時はタオルを用意するように伝える。</p>	日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照
45	評価事項 評価【知識及び技能(運動)①】 体ほぐしの運動の行い方を知ったか。(観察・学習カード)	

時間	2 時間目 (全 4 時間)	
重点的指導事項	【学びに向かう力、人間性等①】 進んで体ほぐしの運動に取り組む。	【本時:仲間との交流を主とした活動】
5 10 15 20 25 30 35 40 45	≪準備運動≫ ・学級で年間通してやれるようなものにとよい。	
	【学習課題】進んで体ほぐしの運動に取り組もう。	
	【課題に迫る発問】楽しく運動を行うために大切なことは何だろう？	
	【考える例示】 ※決まりを守る。 ※友達と協力する。 ※安全に気を付ける。 ※準備や後片付けを仲良く行う。 ※進んで何度も繰り返し運動を行う。	※子供とやりとりをしながら、態度面で大切なことに触れながら、本時は「進んで何度も繰り返し運動を行う」ことがねらいであることを押さえる。 ※1～3の遊びがそれぞれ終わるごとに、よい動きをしている子供を紹介する。
	指導【学びに向かう力、人間性等①】	
活 動 内 容	≪1 タオル取り(2人組で)≫ ①背中合わせになって両足を開き、二人の足の間にはタオルを開いたじょうたいで置いておく。 ②「せーの！」の合図で、足の間にあるタオルをおたがいに片手でとらう。 ③おしりがぶつかったり、ぐいぐいと引っぱられたりしてもバランスをくずさないようにする。 ④タオルをとりあって足を動かしてしまったほうが負け。	
	≪2 発射往來(スタート時は3人組)≫ ※人数に端数がある場合は、4人組で調整する。 ①グループごとにちらばり、前の人の肩に手を乗せ、縦に並び、最後尾にいる人が「レッツゴー」と言って、前の人の背中を軽く押す。 ②押された真ん中の人「レッツゴー」と繰り返し、先頭の人、の背中を押す。 ③先頭の人、はヘリコプターのように両手を広げて走っていき、2人組(3人組)のグループを探して、その最後尾につき、同じように「レッツゴー」と言って、背中を押す。 ④時間内に、何度も繰り返して行う。	
	「カッター」とは6m or 9mの人間がこぐ船のことで、競技会も行われているよ。	
	≪3 人間カッター(グループ(6人)対抗で)≫ ※人数に違いがある場合は、スタート位置を調整する。 ①体育館のラインを使って、スタートとゴールを決める。(ゴールの目印に三角コーンを置く) ②スタートラインを背にして縦一列に、膝を立てて座る。 ③それぞれ背中を向けている人の足首をしっかり握り、スタートの合図を待つ。 ④「スタート」の合図と同時に、掛け声を「イチ、ニ、イチ、ニ……」とかけ、「イチ」で全員がお尻を後ろ(進む方向)へ引き、「ニ」で膝を体に引き寄せながら移動する。 ⑤全員がゴールを通過した時の順位で競う。 ※途中で足首を握っている人がひとりでも離れたら、その場でやり直す。	
		
≪振り返り≫ ・学習カードの記入 ・うまくいった児童の紹介や、児童の感想や気づきを発表させる。 ・1人でしたときと、2人でしたときの違いについても触れる。		
【まとめ】失敗しても何度も繰り返し進んで運動に取り組むと楽しくなるね。		
≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪片付け≫		
45	日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照	
評価事項		

時間	3 時間目 (全 4 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等②】 運動を行う際にきまりを守り、誰とでも仲よく励まし合う。	【本時：仲間との交流を主とした活動】
活動内容	5	≪準備運動≫ ・学級で年間通してやれるようなものにするよ。 【学習課題】 決まりを守って、友達と仲良く遊ぼう。
	10	≪本時の遊び方を知り、鬼ごっこをする≫ ・宇宙人鬼ごっこ ※BGMを流して活動すると効果的。 「くっつき宇宙人」はペアでしか動かない⇒2人で手をつないで動く ①3チームに子供を分けます。(大きく人数が変わらなければよい) ②教師が、3種類程度のキャラクターの設定とポーズを決めて発表し、各チームにそれぞれの宇宙人になるように指示する。(子供の意欲がわくようなそれぞれの宇宙人の魅力ある話を考えておく) 例：「あたま星人」…勉強大好きで頭が巨大化している。「おなか星人」…いつも食べてばかりいる。「おしり星人」…いつもおしりをぼりぼり掻いている。 ③各グループ、自分が何星人かを示すために、片手を「あたま」「おなか」「おしり」のそれぞれ置き、もう片方の手はフリーにする。 ④鬼ごっこをするエリア、各グループのはじめの場所を3か所決め、それぞれの場所に分かれる。 ⑤「よーい、スタート！」の合図で、フリーの手で他のグループの宇宙人にタッチをしに一齐に走り出す。
	15	⑥タッチされたら、その宇宙人に変身する。ほぼ同時のときはジャンケンで決める。 ⑦時間内で人数の多い宇宙人、または、完全征服した宇宙人が勝ち。 評価【学びに向かう力、人間性等①】
	20	≪前半の振り返り≫ ※友達の良い動きや良い声掛けの様子を発表し合い、全体で称賛する。 ※教師は、決まりを守っていなかった姿や言葉遣い等が良くない例を意図的に示す。「もう1回鬼ごっこをやるんだけど困ったな…。」
	25	【課題に迫る発問】 みんなが楽しく運動するためには、どうしたらいいかな？ 【考える例示】 ※決まりを守る。 ・宇宙人の姿を守る。 ・タッチされたらすぐに変身する。 ・タッチは易しくする。 ・同時タッチはじゃんけんで決める。 ※文句は言うのは厳禁。 ※友達を追いかけるときに、急に前を横切らない。 ※子供とやりとりをしながら、態度面で大切なことに触れ、「決まりを守ること」「タッチのタイミングの判断がつかないときは、互いに話をしてじゃんけんで決める」など、「楽しく活動し、心も気持ちよくなる」ことがねらいであることを押さえる。(そのような子供の姿があった場合は、紹介する) 指導【学びに向かう力、人間性等②】
	30	≪もう一度、鬼ごっこをする≫ ※振り返りで押さえたねらいに沿った姿の子供を褒める声掛けを行う。
40	≪振り返り≫ ・学習カードの記入。 ・うまくいった児童の紹介や、児童の感想や気づきを発表させる。 ・上手に活動できたグループをいくつか紹介し、よかった点を言う。 【まとめ】 決まりを守り、友達と励まし合うなど仲良く活動すると、とても楽しいね。また、気持ちもよくなるね。	
45	≪整理運動≫ ・手首、足首、首のストレッチ ≪片付け≫ ・ラジカセなど。 日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等②】 進んで体ほぐしの運動に取り組もうとしている。(観察)	

時間	3 時間目 (全 4 時間)	
重点的指導事項	<p>指導【思考力、判断力、表現力等③】 体をほぐしたり、基本的な動きを身に付けたりするために考えたり、見つけたりしたことを伝える。</p> <p>【本時：体への気づきを主とした活動】</p>	
5	<p>《準備運動》 ・学級で年間通してやれるようなものにするよ。</p> <p>【学習課題】 運動を楽しくするために、自分の考えや発見したことを伝えよう。</p>	
10	<p>《本時の遊び方を知り、2人組でやってみる》 ※教師が実際にやって見せながら行い方を説明していく。(テンポよく4つの運動を行っていく)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div data-bbox="239 560 430 784"> <p>ひざタッチ</p>  </div> <div data-bbox="494 560 686 784"> <p>2人でバランス</p>  </div> <div data-bbox="750 560 941 784"> <p>手つなぎ1回転</p>  </div> <div data-bbox="1005 560 1356 784"> <p>手の輪くぐり</p>  </div> </div> <p>※動きがうまくできない子供には、やり方のポイントを押さえながら教師と一緒に活動する。</p>	
15	<p>《前半の振り返り》 ※友達の良い動きや良い声掛けの様子を発表し合い、全体で称賛する。 ※教え合いが活発に行われていたペアに、どんな内容だったかを紹介させる。</p>	
20	<p>【課題に迫る発問】 みんなが楽しく運動するためには、ペアでどんなことを教え合えばいいかな？</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1; border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【考える例示】</p> <p>※できばえを互いに伝え合う。 ※うまくできているときは、その様子を伝える。 ※うまくできないときは、うまくできるようなやり方を一緒に相談をして、繰り返しやってみる。 ※「もう少し」「がんばれ」などの励ましの声をかける。</p> </div> <div style="flex: 1; padding-left: 20px;"> <p>※子供とやりとりをしながら、態度面で大切なことに触れ、ペアのいいところやできばえ、うまくできるようなアドバイスをを行うことが大切なことを押さえる。(そのような子供の姿があった場合は、紹介する)</p> </div> </div>	
25	<p>指導指導【思考力、判断力、表現力等③】</p>	
30	<p>《グループでやってみる》 ・城門くぐり</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 10人程度のグループを作る。 ② 輪になって手をつなぎ、誰かが「お城の御門があいたよ」と言って、つないだ手を高く上げる。 ③ 「ワッショイ ワッショイ」とかけ声をかけながら、そこをくぐり、外向きの輪になる。 ④ また誰かが「今度はこちらの門があいたよ」といって手を上げ、その下をくぐり、内向きの輪に戻る。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div data-bbox="223 1344 446 1500">  <p>お城の御門があいたよ!</p> </div> <div data-bbox="478 1344 702 1500">  <p>ワッショイ</p> </div> <div data-bbox="734 1344 957 1500">  <p>今度はこちらの門があいたよ!</p> </div> </div> <p>※振り返りで押さえたことを投げかけながら、グループの中で活発に教え合いを行うよう押さえる。 ※門の出方、最後の人の体の回転、回転する人が痛くないか、門を一度もやっていない人がいないか、などを伝えればよいことを押さえる。</p>	
40	<p>《振り返り》 ・学習カードの記入。 ・うまくいった児童の紹介や、児童の感想や気づきを発表させる。 ・上手に活動できたグループをいくつか紹介し、よかった点を言う。</p> <p>【まとめ】 「友達といろいろな動きを考えたり、教え合ったりすると、運動がうまくできるね。」</p>	
45	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ</p> <p>《片付け》 ・ラジカセなど</p> <p>日本レクリエーション協会 子供の体力向上ホームページ 参照</p>	
評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 体をほぐしたり、基本的な動きを身に付けたりするために考えたり、見つけたりしたことを伝えたか。(学習カード・発表・観察)</p>	

4 単元指導計画及び展開例

【4～5月】

単元名 表現遊び (F 表現運動) 全8時間

(1) 単元のねらい

- 技・知 : 表現遊びでは、その行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、全身で踊ることができる。
- 思・判・表 : 身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な踊り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。
- 学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 運動の仕方等

表現遊びでは、身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊る。

(3) 指導に際して教師が持っておきたい知識 (学年の発達の段階に合わせた言葉かけを)

動きの工夫	<p>(例) 動物…サルの木登り、ヘビがよろよろ、ワシがえものをねらう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・律動的に、ダイナミックに、変化をつけて <p>(例) 昆虫…チョウがみつをすう、敵と戦うカマキリ、えさを探すアリ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・硬い動き、柔らかい動き、変化をつけて <p>(例) 海の生き物…トビウオが海の上を飛ぶ、クラゲがぶかぶか漂う、タコが怒ってすみをはく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・漂う、泳ぐ、奇妙な動き、変化をつけて <p>(例) 遊園地…ジェットコースター、メリーゴーランド、空中ブランコ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・回る、上る、急降下、スピードを変化させて <p>(例) お化け屋敷…がいこつのダンス、幽霊船、不思議な〇〇</p> <ul style="list-style-type: none"> ・揺れる、倒れる、飛び出す、奇怪な動き、急変する動き <p>(例) パレード…おもちゃの鼓笛隊、ぬいぐるみのダンス、花火</p> <ul style="list-style-type: none"> ・軽快な動きでユーモラスに、誇張と繰り返し
-------	--

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえないことの例

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	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○題材の特徴を捉えて踊ることが苦手。	・ねじったり回ったり、跳んだり転がったりして全身の動きで特徴を捉えている友達の動きを見合い、真似をする。	○表現遊びで見付けた気に入った動きを友達に伝える。	・題材の特徴を捉えて踊った後に、一番気に入った様子や動きを友達に伝える。	○題材から表したい様子や動きを思い浮かべることに意欲的に取り組めない。	・単元の導入でその題材に関連する絵本や図鑑などを提示し、題材についての興味や関心を高める。

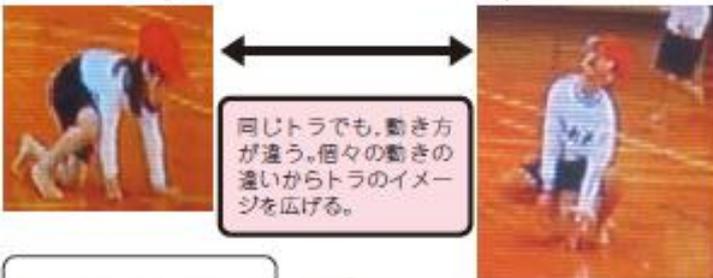
○続けて踊ることが苦手。	・「大変だ！○○だ！」の複数の例示から選べるようにする。				
--------------	------------------------------	--	--	--	--

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

児童にとって身近で関心が高く、特徴ある具体的な動きを多く含む題材

①動物の様子や特徴をとらえた動きづくり

ようし、獲物をつかまえるぞ。



同じトラでも、動き方が違う。個々の動きの違いからトラのイメージを広げる。

獲物に見つからないように低い姿勢で歩くよ。



獲物が逃げないように急に跳びあがるよ。

川があるよ。みんなで水浴びをしようよ。水浴びは気持ちがいいな。



ソウが餌を探してのっしのっしとかいたり、長い鼻を使って水浴びをしたりするなど、多様な場面をイメージする。

②友達と一緒に動きながら、簡単なお話づくり

いい天気だよ。お母さん、餌を探しに行こう!

→

あっ大変! ライオンた餌をとられてしまう

→

よかった。餌は無事だよ。おいしいな。



なかよしの動き
→同じ動きをすることで、動きのおもしろさを体験する。



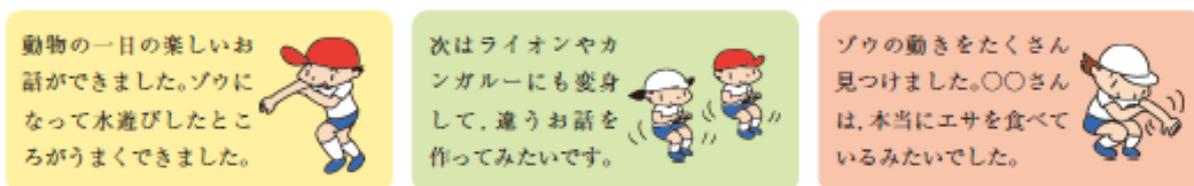
反対の動き
→相手と反対の動き(違う動き)をすることで、相手と動きを合わせるおもしろさを体験する。



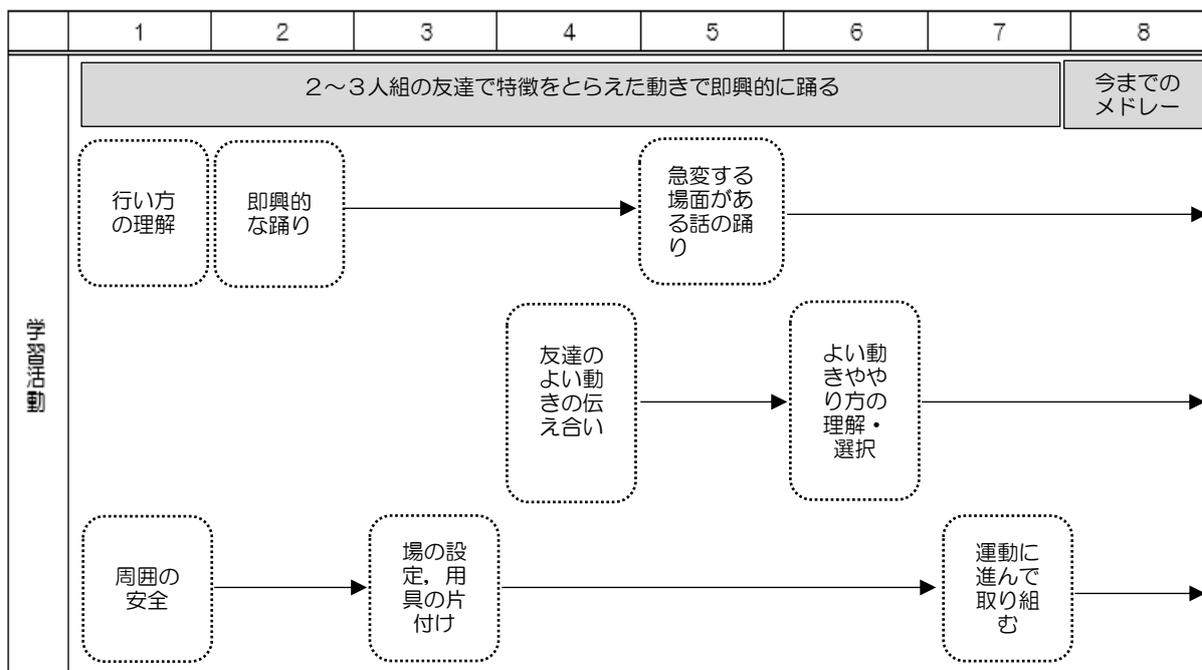
※中学年では、「2人組で対比する動き」を含む題材を取り上げているので、低学年ではまずその楽しさを体験し、友達と踊る楽しさを知ることが大切です。

(6) 単元構想

①目指す子供の姿



②単元の流れ



③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○表現遊びの行い方を知る。 ○友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊る。	知・技① 学・人④	知・技①
2	○いろいろな題材の特徴や様子を捉え、高低の差や速さの変化のある全身の動きで即興的に踊る。	知・技②	
3	○表現遊びをする場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にする。	学・人③	学・人④
4	○友達のよい動きを友達に伝える。	思・判・表③	思・判・表③ 知・技②
5	○どこかに「大変だ！〇〇だ！」などの急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。	知・技③	学・人③
6	○よい動きややり方を知って選ぶ。	思・判・表①	思・判・表①
7	○題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組む。 ●発表会を行い、グループごとに踊ったり、みんなで踊ったりして楽しむ。	学・人①	知・技③
8	●これまで踊った中で面白かった様子や動きをみんなで踊る。		学・人①

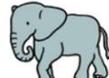
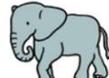
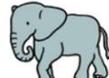
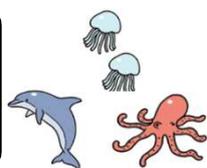
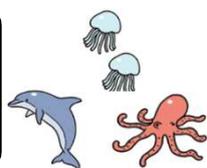
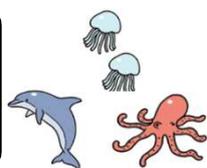
※ 表現系の指導内容から運動会での発表に関連させる単元計画例

2年生：表現遊び

単元の中で学習する部分	<p>①小テーマの特徴的な動きを、先生と一緒にいくつかみんなでやってみる。</p> <p>↓</p> <p>②友達と気に入ったものを選び、簡単なお話で続けて踊る。</p> <p>↓</p> <p>③学習した中で面白かった様子や動きをみんなで踊る。</p> <p>↓</p>
加えて学習する部分	<p>④学年でみんなで踊るものを決め、簡単な隊形移動の練習をする。</p> <p>↓</p> <p>⑤運動会での発表</p>

長崎県元気アップアソシエイツ「体力向上を効果的に図る小学校体育主任ハンドブック」参照

(8)展開例

時間	1 時間目 (全 8 時間)						
重点的指導事項	指導【知識及び技能①】 表現遊びの行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等④】 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊る。					
5	準備運動(軽快なリズムの音楽によって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。						
	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> (毎時間あると便利な物) ・ピンマイク(ワイヤレスマイク) ・リズム太鼓 </div>						
	本単元の学習の流れを知る。 ①オリエンテーション ②動物に変身 ③昆虫に変身 ④海の生き物に変身 ⑤「大変だ!」のお話 ⑥グループで「大変だ!」 ⑦発表会 ⑧グループの表現をつなげる						
	【学習課題】楽しく、けががない「生き物大へんしん!」をやる。						
	【課題に迫る発問】楽しく変身するにあたって、けがなく活動するために大切なことは何かな?						
10	【考える例示】 ※どんな時にけがが起きるかな? ・ぶつかったとき ⇒友達とくつき過ぎない ・高い所から飛び降り⇒ステージは使わない ・床に物があるとき ⇒筆記具は決められた場所に						
	※子供とやり取りをしながら、自由に考えを引き出し、安全面について留意することを押さえる。 ※模造紙等に板書を残すことで単元を通して常時掲示できる。						
	指導【学びに向かう力、人間性等④】						
	○今後扱う生き物の写真(イラスト)を示し、自由に動いてみる。(それぞれの動きを個人でやってみる)						
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">(昆虫) チョウ バッタ カマキリ</td> <td style="width: 25%;">(動物) サル ゾウ ヘビ</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>		(昆虫) チョウ バッタ カマキリ	(動物) サル ゾウ ヘビ			
(昆虫) チョウ バッタ カマキリ	(動物) サル ゾウ ヘビ						
15	【課題に迫る発問】楽しく変身するためにはどんなやり方があるかな?						
	【考える例示】 ※体を大きく動かす ⇒どんな動かし方? ・跳ぶ ・回る ・ねじる ・這う ・素早く走る ・高低の差 ・速さの変化						
	※例示をもとに子供とやり取りをしながら考えを引き出す。 ※前半で見られた子供の良い動きを紹介し、表現遊びの行い方を共有する。 ※前半の活動時に板書した模造紙等に追加して板書を残すことで単元を通して常時掲示できる。						
	指導【知識及び技能①】						
	【板書の例】 <けがなく> まわりを見る、友だちにぶつからないようにする...等 <たのしく> 大きく動く、体のいろいろなところを動かす...等						
20	今後扱う生き物の写真(イラスト)を示し、本単元で身に付けたい動きをやる。(それぞれの動きを個人でやってみる)						
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">(海の生き物) イルカ クラゲ タコ</td> <td style="width: 40%;">(本単元で身に付けさせたい動き) ・跳ぶ ・回る ・ねじる ・這う ・素早く走る ・高低の差 ・速さの変化 等の全身の動き ↓ このような動きをしている児童を見つけたり、ほめたりしながら活動する。</td> <td style="width: 30%;"></td> </tr> </table>		(海の生き物) イルカ クラゲ タコ	(本単元で身に付けさせたい動き) ・跳ぶ ・回る ・ねじる ・這う ・素早く走る ・高低の差 ・速さの変化 等の全身の動き ↓ このような動きをしている児童を見つけたり、ほめたりしながら活動する。			
	(海の生き物) イルカ クラゲ タコ	(本単元で身に付けさせたい動き) ・跳ぶ ・回る ・ねじる ・這う ・素早く走る ・高低の差 ・速さの変化 等の全身の動き ↓ このような動きをしている児童を見つけたり、ほめたりしながら活動する。					
	整理運動(ストレッチを中心に)						
	本時のふり返り(学習カード記入、発表)						
【まとめ】友達とぶつからないように気をつけるなど安全面を確認することは大切だね。 体のいろいろなところを大きく動かすと、楽しく「生き物大へんしん!」ができるね。							
25	評価【知識及び技能①】						
	図:まるわかりハンドブック(文部科学省)						
30	評価【知識及び技能①】 表現遊びの行い方を知ることができたか。(学習カード)						
	評価事項						

時間	2 時間目 (全 7 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能②】 いろいろな題材の特徴や様子を捉え、高低の差や速さの変化のある全身の動きで即興的に踊る。	
5	準備運動(軽快なリズムの音楽によって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。	
10	【学習課題】動物になりきって、動物ランドで遊ぼう。 本時は「動物ランド」で動物になりきって遊ぶことを伝える。(全体で) 動物ランドの作り方を掲示し、役割分担して場を作る。 低学年の段階では、いかに世界観を作るかが大切。 子どもが夢中になれるような場を設定する。	
15	以下の動物(例)の写真(イラスト)を提示し、具体的なイメージをつかませた後に、実際に体で表現する。 動物ランドに散らばり、個人で表現する。 ①大きく、強い動物例…ゾウ、クマ、ライオン ②小さくすばしっこい動物例…ネズミ、ウサギ、サル ③空を飛ぶ動物…ワシ、ツバメ ④地を這う動物…ヘビ、ミミズ ※①～④の中から必ず1つは選ぶようにする。時間の許す限り、たくさんの動物になりきらせる。	
20		
25	【課題に迫る発問】動物になりきるためには、どんな動きが必要かな？ 【考える例示】 ・大きく動く ・大きさに動く ・目線に気を付ける ・跳ぶ ・回る ・ねじる ・這う ・素早く走る ・高低の差 ※例示をもとに子供とやり取りをしながら考えを引き出す。 ※一つ一つの動物の動きを思い出しながら、出た意見は、いつでも振り返ることができるように、板書する。 前半に、上手にできていた子の動きを紹介したり、まねしたりする。 【板書例】	
30	みんなで確認したポイントを意識させながら、もう一度動物ランドで動物になりきらせる。(個人で) ※先ほどの動物になりきったり、新しい動物になりきったりさせてもよい。 ※ポイントができている子をできるだけたくさん見つけ、ほめる。	
35	へびさんは体をグニャグニャ動かしていて上手だね！ ぞうさんはゆっくり大きくドシンと動いていて迫力があるね！ ねずみさんはキョロキョロして、何かから逃げているのかな。 わしさんは大きく手をパタパタ広げていてカッコいいね！	
40	※オノマトペを使ってほめると、子どもが動きをイメージしやすい。 道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に)	
45	【まとめ】大きな動きで、跳んだり、回ったり、這ったりすると、動物になりきって楽しく遊ぶことができたね。	
評価事項		

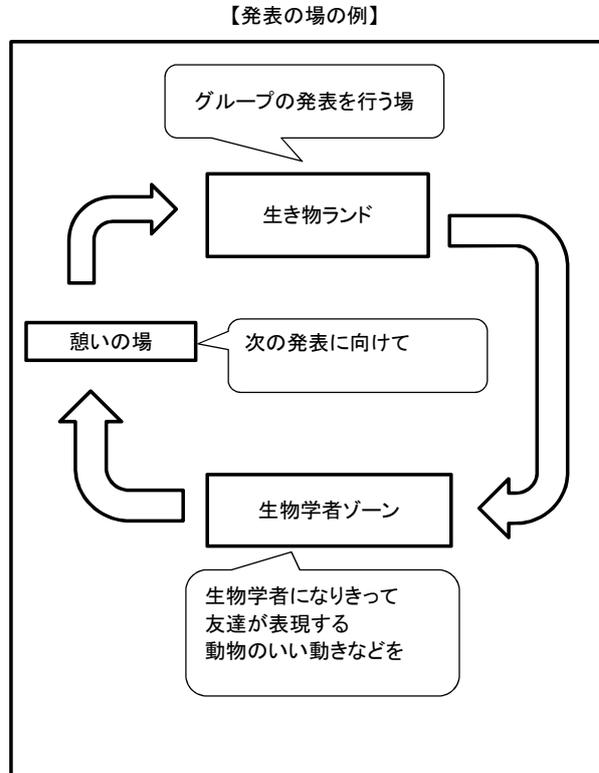
時間	3 時間目 (全 7 時間)		
重点的指導事項	<p>指導【学びに向かう力、人間性等③】 表現遊びをする場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にする。</p>		
5 10 15 20 25 30 35 40 45	準備運動(軽快なリズムの音楽によって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。		
	【学習課題】友達と助け合って「昆虫ランド」を作ろう。		
	【課題に迫る発問】「昆虫ランド」を作るときに、大切なことは何か？		
	※前時の「動物ランド」を作る際、一生懸命動いていた子供や協力していた子供を紹介(全体で)し、運動を行うときは、場の設定や使った用具の片付けなどを友達と協力して一緒に行うことが大切であることを押さえる。 ※昆虫ランドの作り方を掲示し、役割分担して場を作ること知らせる。		
	場の設定や用具の準備を行う。 ※友達と一緒に準備を行っている子供の姿を褒めながら、全体に声掛けを行う。	指導【学びに向かう力、人間性等③】	
	昆虫ランドに散らばり、個人で表現する。	<p>【前時に示したポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> 大きく動く ・ 大きさに動く 目線に気を付ける ・ 跳ぶ ・ 回る ねじる ・ 這う ・ 素早く走る ・ 高低の差 	<p>※前時に学習した「なりきるポイント」をふり返る。(全体で) ※以下の昆虫(例)の写真(イラスト)を提示し、具体的なイメージをつかませた後に、実際に体で表現する。 (・ バッタ ・ チョウチョ ・ カブトムシ ・ クワガタ ・ スズメシ ・ カマキリ ・ ダンゴムシ ・ ムカデ 等)</p>
	バッタ チョウチョ クワガタ カマキリ		
	前半の動きの振り返り ※ポイントを踏まえ、良い動きができていた子供の動きを紹介し、再度動きのポイントを確認する。 ※昆虫ランドを少し変化させる。 (新しいゾーンを作ったり、道具を少し増やしたりする。右図は、岩ゾーンを石ゾーンと花壇ゾーンに変えた図) ※前半の昆虫になりきったりも、新しい昆虫になりきってもよいことを知らせる。		
	友達の良い動き(ポイント)を取り入れ、新しい昆虫ランドで昆虫になりきる ※友達の良い動きや全体で確認したポイントを取り入れて活動している子供を褒め、全体にも紹介していく。 ※子供の動きが停滞するときは、教師が場を変更したり、お話を加えたりし、教師が動きをやって見せながら、子供の動きを変えていく。		
	道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に)		評価【学びに向かう力、人間性等④】
本時のふり返り(学習カード記入、発表)	<p>【まとめ】運動を楽しく行うためには、道具と一緒に運んだり、手分けして置いたり、友達として助け合って活動することが大切だね。</p>		
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊ろうとしていたか。(観察・学習カード)</p>		

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝える。	
5	準備運動(軽快なリズムの音楽にのって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。	
	【学習課題】「海ランド」で、友達の上手な動きを見つけよう。	
	※本時は「海ランド」で海の生き物になりきって遊ぶことを伝え、前時に学習した「なりきるポイント」をふり返る。(全体で) ※以下の海の生き物(例)の写真(イラスト)を提示し、具体的なイメージをつかませる。 (・クジラ ・カインソウ ・トビウオ ・タコ ・クラゲ ・クマノミ ・マグロ ・イルカ 等々) ※前時までの動きのポイントを生かして上手になりきっている友達を見つけることを伝える。 海ランドに散らばる作り方を個人で表現する。役割分担して場を作る。	
	評価【知識及び技能②】	
10	※前時までの動きのポイントを生かして上手になりきっている友達の様子を知らせていく。 ※うまく動くことができない子供には、ポイントを確認したり友達の真似をしたりするように促し、教師も一緒に活動する。	
15		
20	【課題に迫る発問】友達の上手な動きを見つけたかな。	
25	(全体で) ※「〇〇さんのクジラが上手でした。(子)」→〇〇さんにやってもらう。→「どんなところが上手なのかな(教師)」 ⇒「ゆっくりで大きな動きをしているから(子)」 「目がとろんとしていてクジラのみみたいだから(子)」 ※それぞれの生き物の写真(イラスト)の近くに、出た意見を書いておく。 ※上手にできていた子の動きを紹介したり、まねしたりする。 ※子供から意見が出ない時は、教師からも紹介する。 ※友達の良い動きを伝え合うことで、互いの動きがより一層高まることを押さえ、後半の活動で、しっかりと伝え合うよう押さえる。	
30	指導【思考力、判断力、表現力等③】	
35	上手な子の動きを参考に、もう一度海ランドで海の生き物になりきらせる。(個人で) 先ほどの動物になりきったり、新しい動物になりきったりさせてもよい。 ポイントができていない子をできるだけたくさん見つけ、ほめる。	
40	評価【思考力、判断力、表現力等③】	
45	評価【知識及び技能②】	
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等③】 友達のよい動きを友達に伝えることができたか。(観察、学習カード)	評価【知識及び技能②】 いろいろな題材の特徴や様子を捉え、高低の差や速さの変化のある全身の動きで即興的に踊ることができたか。(観察)

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能③】 どこかに「大変だ！〇〇だ！」などの急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。	
活 動 内 容	5	準備運動(軽快なリズムの音楽にのって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。 【学習課題】「大変だ！〇〇だ！」のお話に合わせて、続けて踊ろう。
	10	全体で本時の流れを確認する。(動物・昆虫・海ランドで起こる「大変だ！〇〇だ！」を経験する) 動物ランドの作り方を掲示し、役割分担して場を作る。 評価【学びに向かう力、人間性等③】 動物ランドで好きな動物になりきらせる。(個人で) 教師のアナウンスを聞いて、お話に合った動きを続ける。 アナウンスの例 「動物ランドでたくさんの動物が暮らしています。」→「突然の雪で寒くなり、みんなツルツと滑って転んでしまいました！」 「動物ランドでたくさんの動物が暮らしています。」→「あ、えさを発見しました！」
	15	【課題に迫る発問】「大変だ！〇〇だ！」が起こった時、どのように動きを変化させるといいかな？ <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> 【考える例示】 ・ゆっくり⇔速く ・小さい動き⇔大きい動き ・決まった(そろった)動き⇔めちやくちやな動き ・高い位置⇔低い位置 など </div> <div style="width: 45%;"> ※例示をもとに子供とやり取りをしながら考えを引き出す。 ※上手にできていた子に実際にしてもらったり、みんなでまねしたりする。 ※出された意見は板書しておく。 </div> </div> 指導【知識及び技能③】
	20	※後半は①動物ランドを昆虫ランドに変化させる。 ②昆虫ランドを海ランドに変化させる。(掲示を見て、協力して)こととし、教師のアナウンスを聞いて、お話に合った動きを続けるよう押さえる。
	25	①昆虫ランド アナウンスの例 「昆虫ランドでたくさんの昆虫が暮らしています。」→「突然のあらしに！強い風で大変です！」 「昆虫ランドでたくさんの昆虫が暮らしています。」→「あらら、けんかが始まってしまいました！」
	30	②海ランド アナウンスの例 「海ランドでたくさんの生き物が暮らしています。」→「あ、大きな大きな船が通ります！」 「海ランドでたくさんの生き物が暮らしています。」→「海の中ではえさをねらったり、逃げたり、かくれたりする生き物がいます。どうなるのでしょうか？」
40	※子供の良い動きを褒めながら、全体にも紹介していく。 ※うまく動くことができない子供には、ポイントを確認したり友達の良い真似をしたりするように促し、教師も一緒に活動する。 道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に) 評価【学びに向かう力、人間性等③】	
45	本時のふり返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】「大変だ！〇〇だ！」のときに動きをガラッと変えたと、踊りがもっと楽しくなるね。	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等③】 表現遊びをする場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしようとしていたか。(観察)	

時間	6 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等①】 よい動きややり方を知って選ぶ。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	準備運動(軽快なリズムの音楽によって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。
	【学習課題】「お話」や「動き」を選んで、楽しい「生き物大へんしん！」をつくらう。
	【課題に迫る発問】どんな「お話」や「動き」があるかな？ ※動物、昆虫、海の生き物の中から、大変身したいものを選んで、3つのグループに分かれる。その中で、2～4人組に分かれる。
	【お話や動きの例】 (動物グループ) 「動物ランドでたくさんの動物が暮らしています。」→「突然の雪で寒くなり、みんなツルツと滑って転んでしまいました！」 「動物ランドでたくさんの動物が暮らしています。」→「あ、えさを発見しました！」 (昆虫グループ) 「昆虫ランドでたくさんの昆虫が暮らしています。」→「突然のあらしに！強い風で大変です！」 「昆虫ランドでたくさんの昆虫が暮らしています。」→「あら、けんかが始まってしまいました！」 (海の生き物グループ) 「海ランドでたくさんの生き物が暮らしています。」→「あ、大きな大きな船が通ります！」 「海ランドでたくさんの生き物が暮らしています。」→「海の中ではえさをねらったり、逃げたり、かくれたりする生き物がいます。」
	※2～4人組の小グループで話し合い、前時で行った急変するお話から1つ選ばせる。選んだお話をアレンジしたり組み合わせたり新しく考え出したりしても良いことも知らせる。 ※選んだお話をもとに、動きを考えさせる。 指導【思考力、判断力、表現力等①】
活 動 内 容	前半の動きの振り返り ※どのようなお話を選んだか、またどのような動きにしたかを数グループに発表させる。(全体で) (発問に対する発表例) 「急に～～なったから、動きを〇〇してみると、びっくりしているようになっておもしろかった。」 「急に～～しようとして、〇〇みたいな動きをしたら、△△しているように見えて楽しかった。」 ※お話や動きを選んで行くと、おもしろい、楽しい表現ができることを押さえる。 ※後半の活動は、前半の続きをしたり、新しいお話を作ったりしてよいことを伝える。 ※後半の最後は、次時の発表会で行うお話を1つ決めるように知らせておく。(時間を見て教師が指示を出す)
後半の活動	評価【思考力、判断力、表現力等①】
発表するお話と動きを決める	
道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に)	
本時のふり返り(学習カード記入、発表)	【まとめ】「お話」や「動き」を選んでやると、「生き物大へんしん」がもっと楽しかったね。 評価【思考力、判断力、表現力等①】
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等①】 よい動きややり方を知って選ぶことができたか。(学習カード)

時間	※運動会や学習発表会での発表につなげる時間 7 時間目 (全 8 時間)
重点的 指導 事項	【学びに向かう力、人間性等①】 題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組む。
5	準備運動(軽快なリズムの音楽によって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。
10	【学習課題】 本物の生き物になりきって、「生き物大へんしん！」を発表しよう。 【課題に迫る発問】 発表時に大切なことは何だろう？ 【考える例】 ・どこを見るかを考えて ・どんな顔をするかを考えて ・大きな動き ・メリハリをつけて ※子供の意見を板書したり、教師から提示したりして「なりきる」ことを確認する。(全体で) ※動きのポイントや切り替えも大切であるが、失敗しても笑顔で楽しく活動することが何よりも大切であることを指導する。 ※発表会の進め方を説明する。 指導【学びに向かう力、人間性等①】
15	発表前のグループの打ち合わせ
20	前半グループの発表会を行う。 (10グループある場合は、前後半5グループずつ) ①グループの発表 ②発表を見ての感想(なりきるポイントができていた子供を紹介させる) ※状況によっては、みんなでまねをしてみる。
25	評価【知識及び技能③】
30	後半グループの発表会を行う。 (10グループある場合は、前後半5グループずつ) ①グループの発表 ②発表を見ての感想(なりきるポイントができていた子供を紹介させる) ※状況によっては、みんなでまねをしてみる。
35	評価【知識及び技能③】
40	道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に)
45	本時のふり返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 発表の時は、題材になりきって繰り返し進んで踊ることが大切だね。
評価事項	評価【知識及び技能③】 どこかに「大変だ！○○だ！」などの急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊ることができたか。(観察)



時間	※運動会や学習発表会での発表につなげる時間 8 時間目 (全 8 時間)		
重点的指導事項	●これまで踊った中で面白かった様子や動きをみんなで踊る。		
5 10 15 20 25 30 35 40 45	活 動 内 容	準備運動(軽快なリズムの音楽にのって弾んで自由に踊る。) (運動例)教師がリードし、子どもがまねする。ペアでまねっこし合う。グループ内で順番にまねっこし合う。等 1～3時間目は教師がリードし、4時間目以降は友達同士でまねし合う。 曲の前半は、教師がリードし、前半は友達同士でまねし合う。	
		【学習課題】3つのランドをつなげて、みんなで一つの楽しい「生き物大へんしん！」をつくろう。	
		【課題に迫る発問】 どうすればみんなのおどりがつながるかな。	
		(発問に対する発表例) ・いきなり始めてもわからない ・はじめに説明があるとわかりやすい ・最後にもみんなでおどるところが欲しい	
		「はじめ」と「おわり」を付け足す	
		「生き物大へんしん！」の流れの説明 ①みんなで「はじめ」を楽しく踊る。(※教師の動きに合わせて楽しくみんなで踊る) 生き物や命等に関する楽しい曲を流す。 ②動物グループ ③昆虫グループ ※各グループ用にBGMを準備しておく。 ④海の生き物グループ ⑤みんなで「おわり」を楽しく踊る。(※教師の動きに合わせて楽しくみんなで踊る) 生き物や命等に関する楽しい曲を流す。	
		「はじめ」と「おわり」にみんなで踊る曲をみんなで一緒に踊ってみる。	
		「生き物大へんしん！」をみんなで通して踊る。 (教師のアナウンス例) この世界にはたくさんの生き物が生活しています。 (「はじめ」をみんなで踊る)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">評価【学びに向かう力、人間性等①】</div>
		では、動物ランドをのぞいてみましょう。 たくさんの動物たちがのびのびと暮らしています。 おや、あそこでは雪が降っています。あぶない。 こちらは、えさを見つけて～～	
		次は、昆虫ランドをのぞいてみましょう。 小さな昆虫たちも力強く生きています。 大変、突然のあらしで～～	
最後は、海ランドをのぞいてみましょう。 海の中でも、たくさんの生き物が生活しています。 大きな船が通ります。海の中では、～～			
たくさんの生き物が生活しているこの世界。みんな仲良くしていきたいですね。 (「おわり」をみんなで踊る)			
「生き物大へんしん！」を通して行った感想を出し合う。(全体で) ・上手にできたこと ・がんばっていた友達 ・もっとこうしたい			
子どもから出た意見をもとに、移動の仕方や動き方を変えてやりたい部分をもう一度みんなでやってみる。			
道具の片付け、整理運動(ストレッチを中心に)			
本時のふり返り(学習カード記入、発表)			
【まとめ】3つのランドをつなげて、みんなで楽しい「生き物大へんしん！」をすることができたね。			
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等①】 題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組もうとしていたか。(観察)		

4 単元指導計画及び展開例

【5月】

単元名 リレー遊び（C 走の運動遊び） 全8時間

（1）単元のねらい

- 知・技 : 走の運動遊びでは、その行い方を知るとともに、いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすること。
- 思・判・表 : 走ったり跳んだりす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。
- 学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすること。

（2）運動の仕方等

走の運動遊びでは、距離や方向などを決めて走ったり、手でのタッチやバトンの受渡しをする折り返しリレー遊びをしたり、段ボールや輪などの低い障害物を用いてのリレー遊びをしたりすること。

（3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

<ul style="list-style-type: none">• 低い障害物を走り越える。• 障害物を入れたものやまっすぐ走るコースを作る。• 楽しみをもって走る。• コースを複雑な形にすることでカーブなどの指導をする。• まっすぐ走れるように目印を置く。• ビュンビュン走る。ピッピと走る。というように想像できるような言葉を使う。• 下を向かず前を向いて走る。• 腕を大きく振る。• 手はグーよりパーがいい。• つま先から着地する。• バトンの渡し方• 折り返しリレーの形• ワープリレーの形• バトン代わりに新聞紙を使って行う。
--

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

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	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○リレー遊び で、バトンを上 手に渡したり受 けたりすること が苦手。	○手で相手の背 中にタッチした り、迎えタッチ にしたりするな ど、タッチの仕 方を変えたり、 受渡しがいやす くなるように形 状の異なるバト ン（リング状の バトン等）を用 いる。	○学び合ったこ とを友達に伝え る。	○活動後に、感 想や動きのポイ ント、友達のよ い動きを書いた り、発表したり する。	○かけっこでの 競走など、競走 （争）を好まな い。 ○最後までうま く走ったり跳ん だりできないな ど、達成感を味 わうことが 難しい。	○あるいろいろ な走り方や跳び 方で勝敗を競わ ずに楽しめる場 を設定したり、 行い方を工夫し たりする。 ○易しい場や課 題を複数準備す る。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説P.29・30

折り返しリレー遊び, 低い障害物を用いたリレー遊び

○相手の手のひらにタッチ

<迎えタッチ>

○バトンの受け渡し

<後ろからのタッチ>

○折り返しリレー

<振り向きバトンタッチ>

○障害物を用いたリレー

<障害物の例>

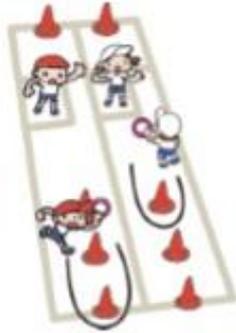
シート

工夫次第で、いろいろ
なモノが障害物
になります。

障害物は、同じ間隔
で置いたり、間隔を
変えたりしてコース
をつくります。

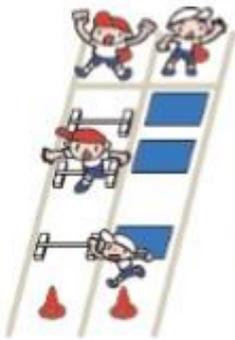
楽しく活動できるように運動遊びの行い方を工夫する

ワープリレー



回るコーンごとに人数を決めてリレーをします。だれがどこを回るかで勝敗が左右されます。

いろいろ障害物リレー



対戦相手が作ったコースでリレーを行います。置き方の工夫が勝敗を左右します。

指導のねらいに合わせて言葉かけを具体的にする

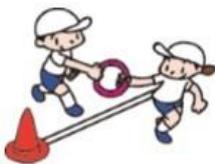
児童の思いを見取り、学習内容につなげる言葉かけを積極的に行うことが大切です。



手でタッチだと、分かりにくいな…。

コーンのところが上手に回れない…。

新聞紙やリングバトンを使って、リレーをしてみるといいかもしれないね。



〇〇さんが早く回ってたよ。上手に回れるヒミツを見付けてみようよ。



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

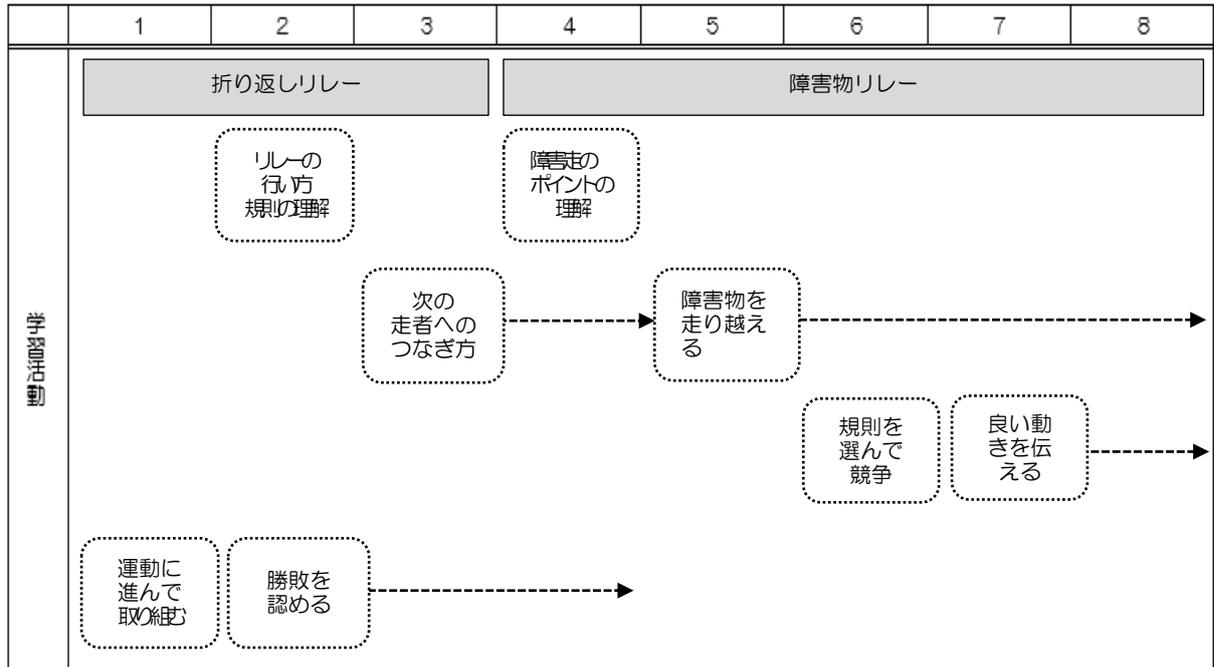
児童のこんな姿を目指します

ジグザグでも、まっすぐでも気持ちよく走れるようになりました。

リレーでは負けたけど、次はみんなで力を合わせてがんばります。

楽しいコースを選んだり、楽しくなるような走り方を工夫したりしました。

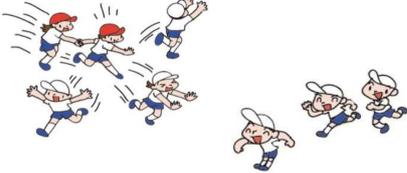
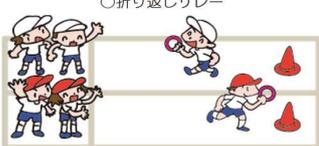
②単元の流れ



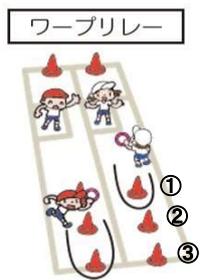
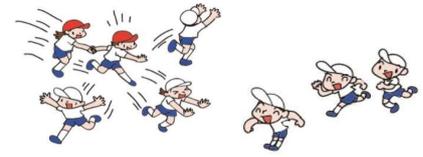
③単元計画及び指導と評価の計画

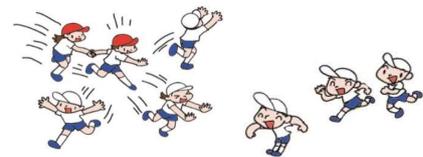
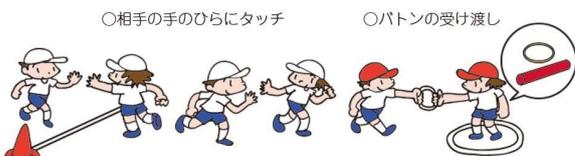
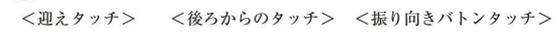
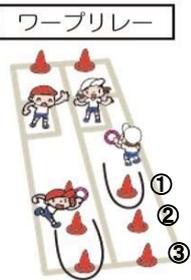
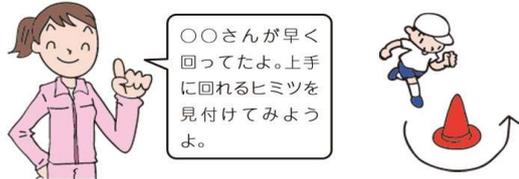
時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○折り返しリレーに進んで取り組む。	学・人①	
2	○折り返しリレーに挑戦し、リレー遊びの勝敗を受け入れる。 ●リレーのやり方がわかる。	学・人③	学・人①
3	○相手の手のひらにタッチをしたり、バトンの受け渡しをしたりして走る。	知識・技能③	学・人③
4	●障害走のやり方がわかる。		
5	○いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越える。	知識・技能④	知識・技能③
6	○いろいろな障害走リレーのやり方から自己に合ったものを選ぶ。	思・判・表①	思・判・表①
7	○リレー遊びの活動を通して、友達の良い動きを友達に伝える。	思・判・表③	思・判・表③
8	●グループ対抗で障害物リレーをして楽しむ。		知識・技能④

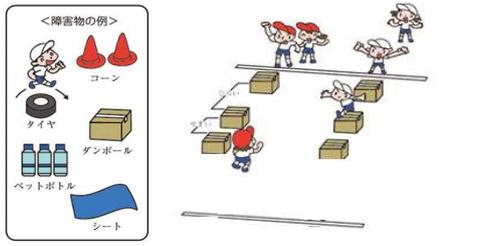
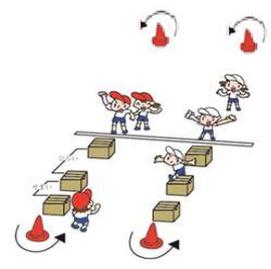
(8)展開例

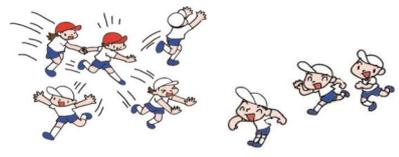
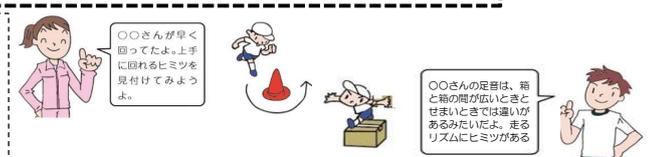
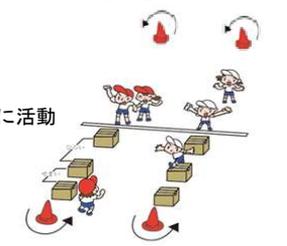
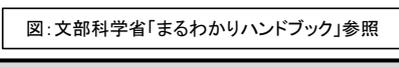
時間	1 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等①】 折り返しリレー遊びに進んで取り組む。
5	<p>準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)</p> 
10	<p>学習の行い方を知る。 ・学習の進め方 ・学習の約束事 ・学習カードの使い方</p> <p>※ どの活動もグループ単位で行うため、グループのリーダー・ルールを決めておく。 ※ グループから離れ、自分勝手にいろいろなコースを走らないことを留意しておく。 ※ 学習カードは、振り返りに使用するため、グループでまとめて置いておく。</p>
15 20 25	<p>【学習課題】折り返しリレーの行い方を知り、進んで運動に取り組もう。</p> <p>折り返しリレーの行い方を知る。(教師がやって見せながら知らせる)</p> <p>【リレーの決まりの例】 ①三角コーンを目指して走り、三角コーンを回って戻る。 ②次走者は、スタートラインにかまえて立ち、その他の者はその後ろに座って応援をする。 ③走って帰ってきた走者は、グループの者が座っている後の三角コーンを回って次走者の手のひらにタッチする。(リングバトンを渡す) ④次走者は、タッチされたら(バトンを受け取ったら)スタートする。 ※グループの人数が違うときは、2回走る者を決めて調整する。繰り返しリレーを行うときは、2回走る者は交代する。 ※手の平へのタッチやバトンの受け渡しのやり方は、後の時間に指導を行う。</p> <p>○折り返しリレー</p>  <p>【態度面で触れておきたいこと】 ・決まりを守る。 ・負けていても最後まであきらめずに走る。 ・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。 ・友達を応援する ・文句を言わない</p> <p>【課題に迫る発問】楽しく競争するためにまず守らないといけないことは？</p> <p>※態度面で大切にしたいことに触れながら、本時は、特に勝敗に関係なく何度も運動に取り組むことを押さえる。</p>
25	<p>指導【学びに向かう力、人間性等①】</p>
30	<p>折り返しリレーをする ※いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。</p>
35	<p>整理運動・片付け</p> <p>※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。</p>
40 45	<p>振り返り(学習カード記入、発表)</p> <p>【まとめ】勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組むと、楽しくなるね。</p> <p>※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)</p> <p>図:文部科学省「まるわかりハンドブック」参照</p>
評価事項	

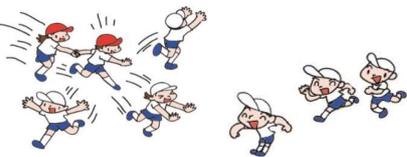
時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等③】 ワープリレーに挑戦し、リレー遊びの勝敗を受け入れる。	●リレーのやり方がわかる
活動内容	5	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)
	10	【学習課題】 折り返しリレーをして、勝っても負けても大切なことを考えよう。 ワープリレーの行い方を知る。(教師がやって見せながら知らせる) 【ワープリレーの決まりの例】 ①前時に学習した折り返しリレーのやり方を基本とする。 ○走る距離を走る人で変える。(コーンを2～3箇所置いて、折り返しの距離を短くする。) ○ワープをする人数は、本時は教師が設定する。 ・ワープする人数は、チームの半分程度を目安としながら、走ることが苦手な人を優先的にさせるよう指導する。 ・スタート位置、バトンパスのやり方は全員同じ。 ・コーンの番号を決めて「○○さんは●番」と決める。決まった番号のコーンを折り返す。
	15	【課題に迫る発問】 折り返しリレーで競争をするときに、大切なことは何かな？
	20	【前時に触れた態度面で大切なこと】 ・決まりを守る。 ・負けていても最後まであきらめずに走る。 ・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。 ・友達を応援する ・文句を言わない ※前時に学習したことを想起させながら、特に本時は、後半のリレー競争で勝敗を認め、こだわらずに互いに励まし合いながら何度も競争して楽しむことを押さえる。 ※みんなが活躍して、どちらが勝かわからないときどきするようリレーとするために、決まりやコースを工夫しているので、勝敗に文句を言ったり友達を責めたりする姿が見られると、楽しさが半減してしまうことを指導する。 ※負け続けるグループがあったら、折り返しのコーンの位置を調整して、どちらか勝つかかわらない決まりで再度競争することを押さえる。
	25	ワープリレーを行う。 ※いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※「リレー⇒ワープする人やコーン番号の見直し⇒もう一度リレー」と時間内に繰り返してワープリレーを行う。
35	評価【学びに向かう力、人間性等①】	
40	整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。	
45	振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組むと、楽しくなるね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)	図: 文部科学省「まるわかりハンドブック」参照
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等①】 かけっこやリレー遊びに進んで取り組もうとする。(観察・発言、学習カード)	



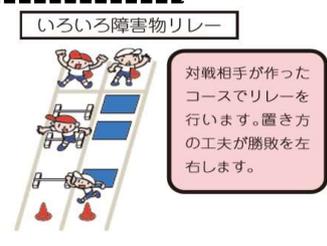
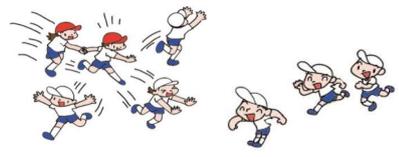
時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能③】 相手の手のひらにタッチをしたり、バトンの受け渡しをしたりして走る。	
活動内容	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)	
	【学習課題】 折り返しリレーをもっと楽しくするために、手のひらにタッチや、バトンの受け渡しをうまくなろう。	
	【課題に迫る発問】 手のひらにタッチや、バトンの受け渡しがうまい！ってどんな姿だろう？	
	【共通】 ※タッチやバトンパスが終わってから走り出す。 【手のひらでタッチ】 ※相手をよく見て、手のひらを広げて。 【バトンパス】 ※渡す人は、もらう人が広げている手のひらにのせる(くっつ	指導【知識及び技能③】 
	※ここでは、簡単なやり方を押さえ、「タッチやバトンパスが終わってから走り出す」というように、競走をする上で公正な態度が全員に身に付くように指導する。	
ワープリレーを行う。 ※教師が示しながらリレーの決まりとワープをする人、走順等を確認し、タッチやバトンの受け渡しのやり方を簡単にやってみてからリレーをスタートする。 ※いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※「リレー⇒ワープする人やコーン番号の見直し⇒もう一度リレー」と時間内に繰り返してワープリレーを行う。 ※タッチやバトンの受け渡しの姿に変容が見られないときは、いい動きをしている子供の様子について、一旦活動を止めて全体に紹介し、動きを共有する。	ワープリレー   <p>〇〇さんが早く回ってたよ。上手に回れるヒミツを見付けてみようよ。</p>	
整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。	評価【学びに向かう力、人間性等③】	
振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 手のひらにタッチや、バトンの受け渡しがうまいくと、リレーももっと楽しくなるね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)	図:文部科学省「まるわかりハンドブック」参照	
評価事項	【学びに向かう力、人間性等③】 ワープリレーに挑戦し、リレー遊びの勝敗を受け入れようとする。(観察・発言、学習カード)	

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●障害走のやり方がわかる。	
5	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)	
10	【学習課題】 障害走のやり方を知ろう。	
15	障害走の行い方を知る。 【障害走の行い方の例】 ①スタートからゴール間を15～20mを目安として3つの障害物を置く。(間隔がせまいものと広いものの2つを教師が設定) ②グループ内で①走る人、②次に走る人(スタートラインに待機)、③スタート係(3走者)と交代で係を行う。 ④スタート係の合図で、走り出す。ゴールしたら次のスタート係に手を挙げて合図を出して、次走者がスタートする。 ※学級の実態に応じて、教師がその都度スタートの合図を出して、一斉に走らせる方法で行うなど工夫する。	
20	※やり方を実際に教師がやって見せて知らせる。その際、リズムよく障害物を走り越すことが大切なことに触れる。 グループで障害走を試す。 ※前走者がゴールしたら手を挙げて合図を出し、その合図を受けて同じグループの者がスタートの声をかけて次走者がスタートする。 ※同じグループの者は、応援の声をかけるように促す。 ※障害物をうまく走り越えることができない子供には、教師がポイントを声かけしながら一緒に活動する。	
25	【発問】 できればはどうか？	
30	※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体で共有する。 ※後半は、グループ対抗で障害走リレー競争をすることを知らせる。 グループ対抗で障害走リレーを行う。	
35	【障害走リレーの決まりの例】 ①前半に試した障害走のやり方を基本とする。 ②3つの障害物を走り越えたら三角コーンを回って帰りはまっすぐ戻る。 ③次走者は、スタートラインにかまえて立ち、その他の者はその後ろに座って応援をする。 ④まっすぐに走って帰ってきた走者は、グループの者が座っている後の三角コーンを回って次走者にバトンタッチ(手のひらタッチ)する。 ⑤次走者は、バトンタッチ(手のひらタッチ)されたらスタートする。 ※グループの人数が違うときは、2回走る者を決めて調整する。繰り返しリレーを行うときは、	
40	※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声かけをする。 ※時間に応じて繰り返し競争を行う。 整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。	
45	振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 障害走をやってみると、これまでと違った楽しさがあったね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)	
評価事項	<div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 2px;"> 図: 文部科学省「まるわかりハンドブック」参照 </div>	

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能④】 いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越える。	
活 動 内 容	5	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼) 
	10	【学習課題】いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越えてリレーをしよう。 【課題に迫る発問】 友達の良い動きを見つけよう。どんなところを見れば良いかな？ 【友達の動きを見る視点例】 ※コーンの折り返しの仕方。 ※走るリズム。 ※障害物の走り越し方。(スピードが落ちない) ※障害物がないところの走り方。 など 
	15	※まずは、グループで練習をするので、グループ内だけでなく隣のグループの友達も含めて、視点の例示をもとにより動きや自分との動きの違いなどを見つけるように指導する。
	20	グループで障害走りレーの練習をしながら友達のいい動きを見つける。 ※いい動きをしている子供を称賛し、その動きの良さを紹介しながら全体にも声かけをする。 ※障害物をうまく走り越えることができない子供には、教師がポイントを声かけしながら一緒に活動する。 
	25	【課題に迫る発問】 どんないい動きがみられたかな？ ※子供とやりとりをしながら、良い動きをやってみせるなどして押さえ、全体で共有する。 ※特に、「障害物の間を走るとき+踏み切って走り越す」リズムを押さえる。(オノマトペで示すとよい) ※後半のグループ対抗リレーの際に、大いにまねをするよう押さえる。
	30	グループ対抗で障害走りレーを行う。 ※前時に行った決まりでリレーを行う。(グループ間の差が大きいなどが見られたら教師が決まりを変更する) ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声かけをする。 ※時間に応じて繰り返し競争を行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">評価【知識・技能③】</div>
40	整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。	
45	振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】狭いところでは、「タ・タ・ターン」 広いところでは、「タン・タン・ターン」と、それぞれリズムを変えると、止まらずに走り越えることができるね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導) 	
評価事項	【知識・技能③】 相手の手のひらにタッチをしたり、バトンの受け渡しをしたりして走ることができる。(観察)	

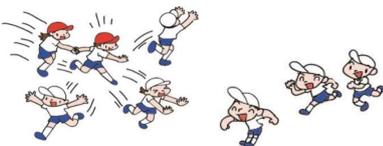
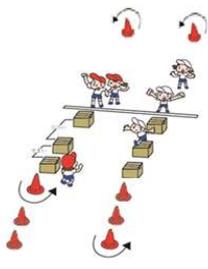
時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【思考力、判断力、表現力①】 いろいろな障害走リレーのやり方から自己に合ったものを選ぶ。	
5	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)	
10	【学習課題】 場やコースを選んで工夫して、もっと楽しい障害走リレーをしよう。 【課題に迫る発問】 どんな場やコースの工夫の仕方が考えられるかな？ 【場やコースの工夫例】 ・障害物の数。(増やすor減らす) ・障害物を置く場所、高さを変える。 ・折り返す三角コーンの位置を変える。 ・三角コーンの数を増やして、ワープ障害走リレーにする。	※教師がやって見せながら工夫例を知らせる。 ※学級の実態を考慮して、子供とやり取りをしながら全体の決まりとグループで変えてよいことを決める。 (全体：障害物の数は同じ⇒障害物を置く場所は各グループで)
15	グループで場やコースを選んで作り替えて試す。 ※全体で共通の場に作り替えた後、グループで変えてよいものを相談しながら変える。 ※きめた決まりで場やコースを作り、グループで試してみる。その後、教師が指示を出し、違う工夫例でも試させる。 評価【思考力、判断力、表現力①】	指導【思考力、判断力、表現力①】  ワープ障害走リレーの例
20	【課題に迫る発問】 どんな場やコースを選んだかな？ ※例示からグループで変えてよい工夫を選んでやってみた感想を出し合い、全体で共有する。 ※選んだ場やコースを取り入れたワープ障害走リレーの決まりを確認する。	
25	グループ対抗でワープ障害走リレーを行う。 ※グループ間の差が大きいのが見られたら教師が決まりを変更する。 ※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声かけをする。 ※時間に応じて繰り返し競争を行う。	
30		
35		
40	整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。	評価【思考力、判断力、表現力①】
45	振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 いろんな走り方やコースを選んで障害走リレーをすると、楽しくなるね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)	
評価事項	【思考力、判断力、表現力①】 いろいろな障害走リレーのやり方から自己に合ったものを選んでいる。(観察・発言、学習カード)	

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【思考力、判断力、表現力③】 リレー遊びの活動を通して、友達の良い動きを友達に伝える。	
活 動 内 容	5	準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)
	10	【学習課題】 友達の良い動きを伝え合って、新しい場でもうまく障害走リレーをしよう。 ※本時は、対戦相手が障害物の置き方を工夫したコースで障害走リレーを行うことを知らせる。 ※「友達同士で互いにいい動きを伝え合って、新しいコースでもリズムよく障害物を走り越えることができるか」が本時の主としたねらいであることを押さえる。
	15	【場やコースの工夫例】 ・障害物の数。(増やすor減らす) ・障害物を置く場所、高さを変える。 ・折り返す三角コーンの位置を変える。 ・三角コーンの数を増やして、ワープ障害走リレーにする。 【友達の動きを見る視点例】 ※コーンの折り返しの仕方。 ※走るリズム。 ※障害物の走り越し方。(スピードが落ちない) ※障害物がないところの走り方。 など
	20	対戦相手のコースを作る。(学級の実態によっては、ワープ障害走リレーを教師が設定する) ※用具の運び方など、安全面に留意するよう声かけを行う。 ※走り越すことが難しい場合は楽しさが半減することを指導する。
	25	グループ対抗で障害走リレーを行う。 ※伝え合いの内容がよい子供や、いい動きをみつけて称賛し、全体にも声かけをする。 ※時間に応じて繰り返し競争を行う。
	30	【課題に迫る発問】 友達同士でどんな声かけをし合うとよいか? ※活発に伝え合いを行っていた子供の様子を紹介し、全体で共有する。 ※後半も同じグループと競争することを伝え、場やコースの作り替えを行わせる。
	35	もう一度同じグループと障害走リレーを行う。 ※伝え合いの内容がよい子供や、いい動きをみつけて称賛し、全体にも声かけをする。 ※時間に応じて繰り返し競争を行う。
	40	整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。
	45	振り返り(学習カード記入、発表) 【まとめ】 運動を上手に行うためには、友達の良い動きを伝え合うことが大切だね。 ※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)
	評価事項	【思考力、判断力、表現力③】 リレー遊びの活動を通して、友達の良い動きを友達に伝えている。(観察・発言、学習カード)



指導【思考力、判断力、表現力③】



時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●グループ対抗で障害物リレーをして楽しむ。	
活 動 内 容	5	<p>準備運動 準備運動(リズムに乗って) ①動かす部位を回す、伸ばす。 ②ジャックナイフストレッチ。 ③いろいろな追いかけっこ。(猫とネズミ、まねっこランニング、手つなぎ鬼)</p> 
	10	<p>【学習課題】 場やコースを工夫した障害物リレーで、いろいろなグループと対戦しよう。</p> <p>※本時は、対戦相手が障害物の置き方を工夫したコースで障害物リレーを行うことを知らせる。 ※いい動きを確認したり友達同士で伝え合ったり、進んで運動に取り組んだり勝敗を認めたりするなど、これまで学習したことを存分に生かして楽しく活動することが本時の主としたねらいであることを指導する。 ※対戦する場と対戦表を準備し、掲示して知らせておく。また、①場を移動 ②場やコースの作り替え ③対戦(教師の合図で)、の流れで3回戦を行うことを知らせておく。</p>
	15	<p>1回目の障害物リレーの準備、対戦を行う。</p>   <p style="text-align: center;">ワープ障害物リレーの例</p>
	20	<p>2回目の障害物リレーの準備、対戦を行う。</p> <p>※場やコースの作り替えは、声を掛け合いながら協力して行うように指導する。 ※準備の状況を見て、教師の合図で一斉にスタートして競争する。 ※よい動きや伝え合いをしている子供がいれば、すぐに取り上げ、全体に紹介する。 ※友達が走る様子を見て、アドバイスや応援の声かけをするように促す。 ※勝敗にこだわり過ぎず、友達と競走をしたり、教え合ったりする楽しさが実感できるように、よい関わり合いを全体に広げていく。</p>
	25	<p>3回目の障害物リレーの準備、対戦を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;">評価【知識・技能④】</div>
40	<p>整理運動・片付け ※ ゆっくりと使った部位をしっかりと伸ばしたり曲げたりさせる。 ※ 片付けのルールを確認するために全員で取り組ませる。</p>	
45	<p>振り返り(学習カード記入、発表)</p> <p>【まとめ】 学習したことを生かすと、楽しく障害物リレーを行うことができたね。 また、良いところを伝え合うと運動が上手くなるし、気持ちもよくなるね。</p> <p>※ 楽しかったこと、できるようになったこと、工夫したことなどを発表させる。 ※ けがをした者や勝敗に文句を言っている者などがいないか確認する。(適宜指導)</p> <p style="text-align: right;">図: 文部科学省「まるわかりハンドブック」参照</p>	
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】 障害物リレーに挑戦し、リレー遊びの勝敗を受け入れることができたか。(態度・学習カード)</p>	

4 単元指導計画及び展開例

【6月】

単元名 ボールゲーム シュートゲーム（Eゲーム） 全8時間

（1）単元のねらい

知・技 : ボールゲームでは、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができる。

思・判・表 : 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

（2）運動の仕方等

ボールゲームでは、簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」などをする。「シュートゲーム」では、規則を工夫したり簡単な作戦を立てたりしながら、ボールを転がしたり投げたりする射的当てゲームが発展したゲームなどをする。

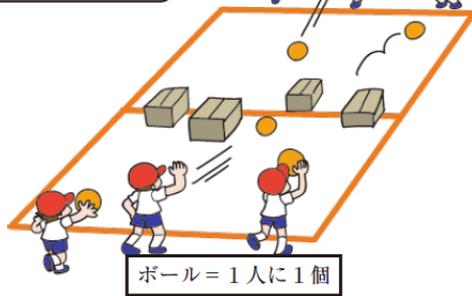
（3）指導に際して教師が持っておきたい知識（学年の発達の段階に合わせた言葉かけを）

<p>運動の規則や場の工夫</p>	<p>○ボールの選択</p> <ul style="list-style-type: none"> 既習経験が少ない子どもにとっては、どのようなボールを使用するかが大変重要。 →実態に即して、適度な柔らかさ・重さがあり、また、子どもの手の大きさに合っていて片手でも投げやすいボールを使用する <p>○規則にひと工夫を加える</p> <ul style="list-style-type: none"> シュートゲームは、たくさん点が入ることが楽しい運動であるため、攻めと守りの攻めと守りの人数を工夫する。 →守りより、攻めの人数を多くしてみると、得点が入りやすくなり、投げることが楽しくなる。 	<p>○簡単な射的当てゲームから攻防が分かれたゲームに発展させる</p> <ul style="list-style-type: none"> 射的の大きさや、距離を変えたりする。 →防御を加えるなど規則を工夫する。 ・個人で競う簡単なゲームから、攻守が明確なゲームや攻守が入り交じったゲームなどグループで勝敗を競うゲームへと発展させる。 →ゲームの楽しみ方が変化する。
<p>動き方</p>	<p>○得点につながる動きに気づくこと</p> <ul style="list-style-type: none"> 守りのいない場所を見つけて投げたり、パスを受けた後にすばやく投げたりする動きを見つける。 →攻めやすい場所や攻め方の工夫についての発問をしたり、よりよい動きへつながるような助言を具体的にしたりする。 	<p>○動き方に気付くための具体的な言葉かけ</p> <ul style="list-style-type: none"> 実態に応じて具体的な言葉かけをする。 →「どこから投げたらシュートしやすいかな?」「どうしたら、相手のシュートのじゃまができるかな?」「守りのいないところまでボールを持って動いて的に当てていたね。いい動きだね。」

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

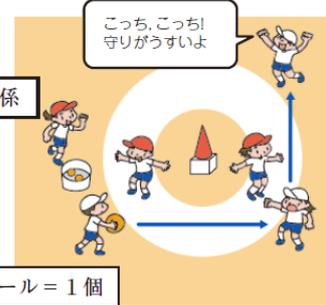
的の大きさや、距離を変えたりすることや、簡単な当てゲームから攻防が分かれたゲームに発展させることでゲームの楽しみ方が変化します。

的当てゲーム



規則を工夫すると
(防御を加える)

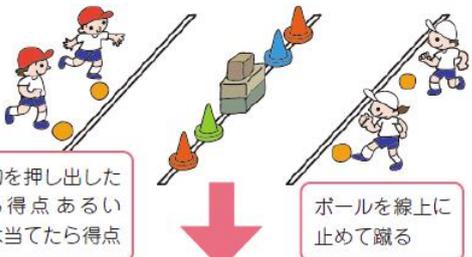
得点係



ゲーム全体でボール = 1個

得点が入りやすいように、攻撃側を1人多くする。

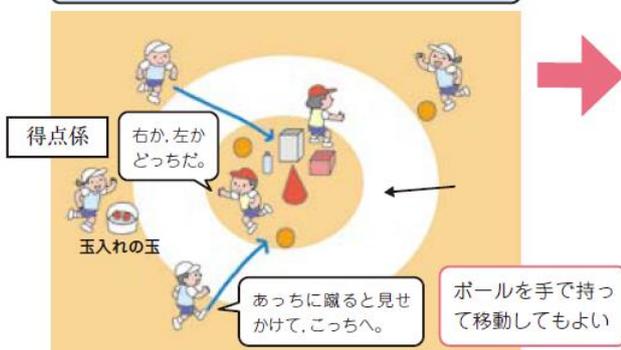
ボール蹴りを十分に楽しむ押し出しゲーム



的を押し出した
ら得点あるいは
当てたら得点

たくさんボールに触れられるような個人で競う簡単なゲームから、攻守が明確なゲームや攻守が入り交じったゲームなどグループで勝敗を競うゲームへと発展させることでゲームの楽しみ方が変化します。

攻守が分かれたボール蹴りゲーム



得点係

右か、左か
どっちだ。

玉入れの玉

あっちに蹴ると見せ
かけて、こっちへ。

攻守が入り交じったゲーム



得点したボールは、ゴールに置いておく

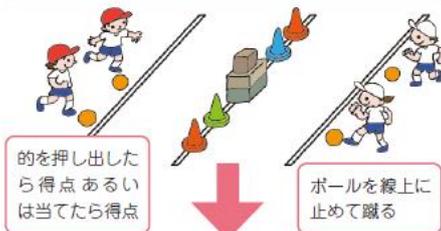
(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

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	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○ボールを捕ったり止めたりすることが苦手。	○柔らかいボールを用いたり、空気を少し抜いたボールを用いたりする。	○友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えること。	○易しいボールゲームで、ボールを捕ったり止めたりするときに行った工夫や、動作や言葉で友達に伝える。	○ボールを捕ることや用具を用いて打つことに対する恐怖心などでボールゲームに意欲的に取り組めない。	○柔らかいボールを用意したり、大きなボールやゆっくりとした速さになるボールを用意したりする。
○ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることが苦手。	○柔らかいボールを用い、1対1でゴールを守る練習をしたりする。		○易しいボールゲームで、ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて、友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝える。	○ゲーム中に何をすればよいのかが分からず意欲的に取り組めない。	○行い方や課題を絵図で説明したり、活動内容を掲示したりする。
○ボールの勢いに怖さを感じる	○柔らかいボールを用いたり、速さの出にくい軽いボールを用いたりする。			○場や規則が難しいなどで意欲的に取り組めない。	○場の設定や規則を易しくして児童が取り組みやすくする。
				○新しく提示した動きやゲームが分からないなどで意欲的に取り組めない。	○動きをゆっくりと示したり、一緒にそのチームに入ってゲームをしたりする。
				○ゲームに勝てないことで意欲的に取り組めない。	○勝敗を受け入れることが大切であることを話す。
				○友達とうまく関われないために意欲的に取り組めない。	○対戦相手を変えたり、チーム編成を工夫したりする。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

ゲームを楽しく行うために運動の規則や場を工夫する

ボール蹴りを十分に楽しむ押し出しゲーム

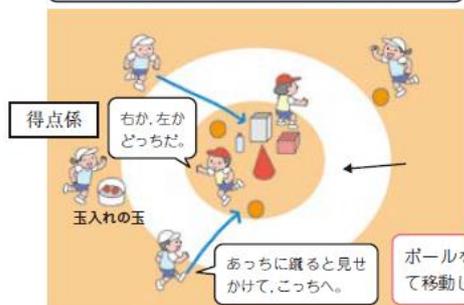


的を押し出した
ら得点あるい
は当てたら得点

ボールを線上に
止めて蹴る

たくさんボールに触れられるような個人で競う簡単なゲームから、攻守が明確なゲームや攻守が入り交じったゲームなどグループで勝敗を競うゲームへと発展させることでゲームの楽しみ方が変化します。

攻守が分かれたボール蹴りゲーム



得点係

右か、左か
どっちだ。

玉入れの玉

あっちに蹴ると見せ
かけて、こっちへ。

ボールを手で持っ
て移動してもよい

攻守が入り交じったゲーム

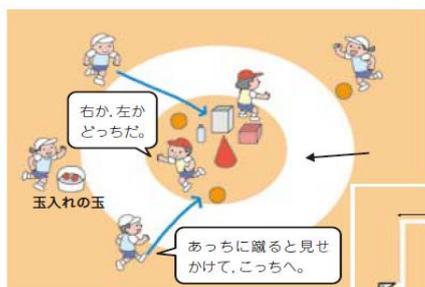


時間内に多く得点
したチームが勝ち

得点したボール
は、ゴールに置いておく

→ 第8集 P.26

ボール蹴りゲーム

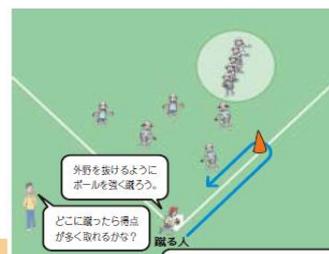


右か、左か
どっちだ。

玉入れの玉

あっちに蹴ると見せ
かけて、こっちへ。

ボールを蹴って行くベース
ボールの例。
捕球者のところに整列する
のと標識を回ってホームに
帰るのでどちらがはやいか
で得点を決めます。



外野を抜けるように
ボールを強く蹴ろう。
どこに蹴ったら得点
が多く取れるかな？

少し遠くに標識を
設定し、まわって
きたら2点にする
のもよいです。

的当てゲームの発展したシュート
ゲームの例。
攻めと守りがはっきりした状態
でのゲームを楽しめるようにします。

攻守が入り交じったボール
蹴りゲーム例。攻めと守りが
分離したゲームの発展として
設定できます。

(6) 単元構想

① 目指す子供の姿

守りのいないところまでボールを持って動いてからすばやく蹴ったために当たりました。



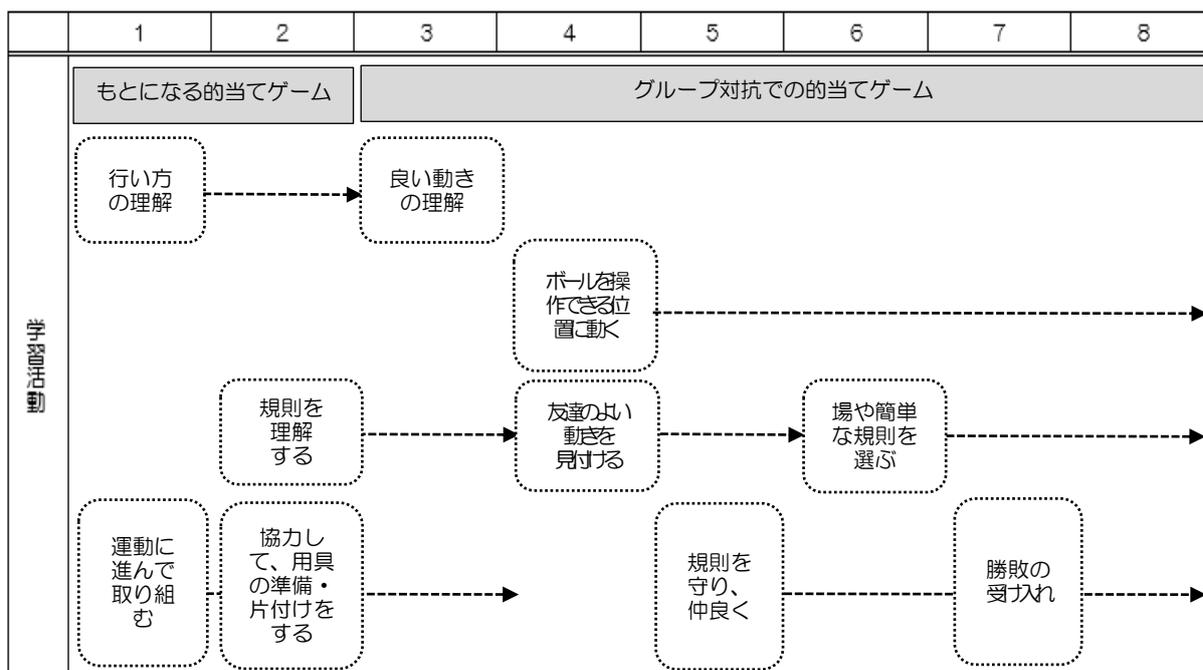
きまりを守ってゲームができました。負けて悔しかったけれど、みんなで楽しくできてよかったです。



守りがいないところを見つけ、シュートすると得点が入りやすかったので、チームのみんなでやってみました。



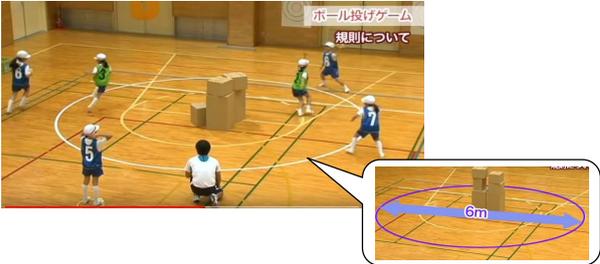
②単元の流れ

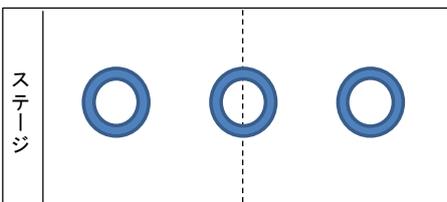


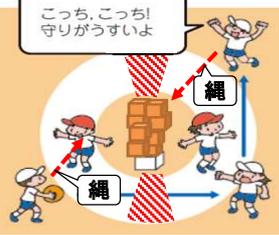
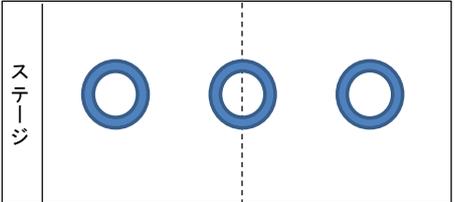
③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○シュートゲームの行い方を知る。 ○シュートゲームに進んで取り組む。	知識・技能① 学・人①	知識・技能①
2	○楽しくできる場や簡単な規則を知る。 ○シュートゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にする。	思・判・表① 学・人④	思・判・表①
3	○ボールを操作できる位置に動く。	知識・技能③	学・人① 学・人④
4	○友達の良い動きを見つける。	思・判・表②	思・判・表②
5	○シュートゲームをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくする。	学・人②	知識・技能③
6	○楽しくできる場や簡単な規則を選ぶ。	思・判・表③	思・判・表③
7	○シュートゲームの勝敗を受け入れる。	学・人③	学・人②
8	●前時まで学習したことを使って、シュートゲーム大会をする。		学・人③

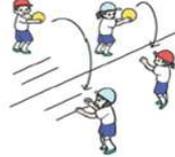
(8)展開例

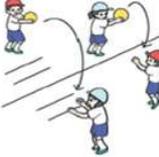
時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識及び技能①】 シュートゲームの行い方を知る。	【学びに向かう力、人間性等①】 シュートゲームに進んで取り組む。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	準備運動(ジャックナイフストレッチ、股割り相撲 等)	
	楽しいシューゲームをするための約束をつくる。 ・ 友達のいいプレーをほめる。(ナイス、上手など) ・ 友達の失敗を責めない。(ドンマイ、次がんばろうなど) ・ 相手チームに悪口を言わない。(弱いチームだ、下手など) ・ 味方同士で声を出し合って、いい雰囲気をつくる。 ・ 上手になるようにみんなで協力して練習する。 など	
	ボールに慣れる運動をする。 ・ ボールキャッチ (ボール上に投げて拍手してキャッチ) ・ バウンドキャッチ (床に強くバウンドさせてキャッチ) ※ 2人組で交代で行う。(ペアの役割) ⇒ ボールキャッチ … 拍手の回数を数える。 ⇒ バウンドキャッチ … どれくらいの高さまでボールが	<p>【ボールキャッチ】</p>  <p>【バウンドキャッチ】</p> 
	【学習課題】 シュートゲーム行い方を知ろう。	指導【知識及び技能①】
	【シュートゲーム】 ・ 攻めが3人対守りが2人。(攻めの人数を多く) ・ 1試合は2～3分(チーム数により時間を調整する。) ・ 二重円のラインをラインテープで引く。(外円は直径6m程度) ・ 段ボールを3段に積み上げる。(台の上ののせると落とした数がわかりやすい。段ボールを6～12個使用する。) ・ 円の外からボールを投げて段ボールを崩したら1点。 ・ 一人1個ボールを持つ。 ※ 図を用い、実際に数名の子供に対戦をさせて説明する。	 <p>ボール投げゲーム 規則について</p>
	【課題に迫る発問】 楽しくゲームを行うために大切なことは何かな？	指導【学びに向かう力、人間性等①】
【考える例】 ・ 決まりを守る。 ・ 負けていても最後まであきらめずに走る。 ・ 勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。 ・ 友達を応援する。 ・ 文句を言わない	※ 子供とやりとりをしながら、特に本時は、何度も運動に取り組んで楽しむことを押さえる。 ※ その他の態度面の内容についても触れる。	
初めの決まりでシュートゲームを行う。 ※ いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※ ゲームの行い方がわからないグループが見られたときは、一旦ゲームを止めて、再度、やり方を確認する。 ※ ボールをうまく投げることができない子供には、手と反対の足を出して投げるなど、ボールの投げ方を教師と一緒に確認する。 ※ 守りがいないところに動いてボールを投げるといいことについて、その都度、触れる。 ※ 得点係を決め、段ボールを落としたらお手玉を箱に入れるようにすると、得点がわかりやすい。		
○ 振り返り(発表) ・ 振り返りを発表する。	評価【知識及び技能①】	
【まとめ】 シュートゲームのやり方をわかって、進んでゲームに取り組むと楽しくなるね。		
○ 整理運動		
○ 片付け	【図：小学校低学年体育～11 ボール投げゲーム：文部科学省 参照】	
評価事項	【知識及び技能①】 シュートゲームの行い方がわかっている。(観察・発言、学習カード)	

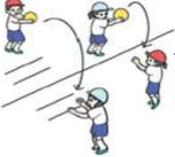
時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等①】 誰もが楽しくゲームに参加できるような規則を知る。	【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にする。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・ボールキャッチ、バウンドキャッチ、ボールつき、2人組で	【ボールキャッチ】  【バウンドキャッチ】 
	【学習課題】 みんなが楽しくシュートゲームをできるような規則を知ろう。	
	【課題に迫る発問】 楽しくゲームを行う前に、友達と協力しないといけないことは何か？	
	※本時は、楽しくできそうなシュートゲームの決まりを加えることを知らせ、ゲームの決まりがわかることが主としたねらいであることを押さえる。また、その他の態度面の内容についても触れる。 ※楽しくゲームを行うためには、友達と協力して準備や後片付けを行うよう指導する。	
	指導【思考力、判断力、表現力等①】 指導【学びに向かう力、人間性等④】	
	新たな決まりを加えてシュートゲームを行う。	【新たに加える決まりの例】 ・基本の決まりは、前時に行ったもの。 ※守りの制限ゾーンを設けることを追加
※場の図を示し、グループで係を決めて協力して場の準備を行わせる。 ※準備に取り組む良い姿や言葉かけを称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※すべての場の準備ができたなら教師の合図でゲームを始める。 ※ゲームに出場する者、応援、得点係をグループ内でローテーションで行うように押さえる。(事前に順番表を作っておくとよい) ※グループ数によって、場の数を調整する。	 ステージ	
【課題に迫る発問】 ゲームの決まり、やり方はわかったかな？	※子供とやり取りをしながら、前半のゲームの様相から、決まりややり方、係の状況などを確認し、課題が見られるときは、具体的に改善することを指導する。 ※ボールを持った時に、守りがいないところに素早く移動するとよいことにも触れる。	
後半のゲームを行う。 ※改善点を指導した場合は、改善しようとしている子供の姿を称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※良い動きをしている子供や、振り返った態度面の良い姿を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※ボールをうまく投げることができない子供には、手と反対の足を出して投げるなど、ボールの投げ方を教師と一緒に確認する。また、守りが入れないゾーンに教師と一緒に動いて、ボールを投げさせる。	評価【思考力、判断力、表現力等①】	
○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。	評価【思考力、判断力、表現力等①】	
【まとめ】 シュートゲームのやり方がわかると、楽しく遊ぶことができるね。 準備や後片付けを友達と協力して一緒に行うことも大切だね。		
○整理運動		
○片付け	【図：小学校低学年体育～11 ボール投げゲーム：文部科学省 参照】	
評価事項	【思考力、判断力、表現力等①】 誰もが楽しくゲームに参加できるような場や規則がわかっている。(観察・発言、学習カード)	

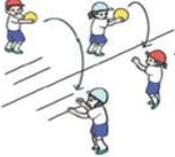
時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識及び技能③】 ボールを操作できる位置に動く。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・ボールキャッチ、バウンドキャッチ、ボールつき、2人組で	【ボールキャッチ】  【バウンドキャッチ】 
	【学習課題】箱にボールを当てて、たくさん得点できるようになろう。	
	【課題に迫る発問】 ボールをもっている味方と自分を一本の見えない糸でつないでみよう。その間に守りがいたらどうなるだろう？	
	10	 <p>※子供に役割を決めて、コート内に立たせて状況を設定する。 ※段ボールまで、長縄を張って、近くに守りがいるとボールが当たらないことを確認する。</p>
	15	<p>【発問】ボールが投げやすいのは、どの位置がいいかな？</p> <p>※箱にボールを当てるためには、子供の考えを引き出しながら、なわを動かし、守者がいない場所に移動してボールを投げるのがポイントであることを押さえる。 ※守りの制限ゾーンの空いている場所をうまく使うことも押さえる。 ※守りがいない場所にいる味方にパスをしてもよいことにも触れる。</p>
活動内容	20	<p>シュートゲームを行う。 ※場の図を示し、グループで係を決めて協力して場の準備を行わせる。 ※すべての場の準備ができたなら教師の合図でゲームを始める。 ※ゲームに出場する者、応援、得点係をグループ内でローテーションで行うように押さえる。(事前に順番表を作っておくとよい) ※グループ数によって、場の数を調整する。 ※守りがいないところに移動したり味方にパスをしたりする良い動きをしている子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。</p> 
	25	<p>前半のゲームの振り返り。 ※前半のゲームで見られた良い動きを全体に紹介し、動きのポイントを再度確認する。</p>
	30	<p>後半のゲームを行う。 ※守りがいないところに移動したり味方にパスをしたりする良い動きをしている子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいないところに移動できない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。</p>
40	○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。	評価【学びに向かう力、人間性等①】
	【まとめ】守りがいないところに動いてボールを投げると、箱に当てやすくなるね。	
45	○整理運動	図: 文部科学省小学校低学年体育～11ボール投げゲーム動画参照 文部科学省小学校体育まるわかりハンドブック参照
	○片付け	
評価事項	【学びに向かう力、人間性等①】 シュートゲームに進んで取り組もうとする。(観察・発言)	【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒に

時間	4 時間目 (全 8 時間)		
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等②】 友達のよい動きを見付ける。		
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・ボールキャッチ、バウンドキャッチ、ボールつき、2人組で</p> <p style="text-align: right;">【ボールキャッチ】 【バウンドキャッチ】</p> 		
10	<p style="text-align: center;">【学習課題】 シュートゲームで、友達の良い動きをたくさん見つけよう。</p> <p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】 友達のどんなところを見れば良いかな？</p> <p style="text-align: center;">【具体的な良い動きの例】</p>  <p>守りがいないところに動いて 見方が守りを引き付けて 急に動いたり止まったり 動くふりや投げる振りをして</p> <p>※交代で応援をするときに、友達を見る視点の例から選んで、友達の良い動きを見付けることを押さえる。</p>		
15	<p>シュートゲームを行う。</p> <p style="text-align: right;">指導【思考力、判断力、表現力等②】</p> <p>※守りがいないところに移動したり味方にパスをしたり、例示の動きを行ったりする良い動きをしている子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。</p> <p>※守りがいないところに移動できない子供や例示の動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。</p>		
20	<p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】 友達のどんな良い動きを見つけたかな？</p>		
25	<p>※「○○さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。</p> <p>※みんなで見つけた良い動きを、後半のゲームでまねをするように押さえる。</p> <p>※負け続けるグループが見られるときは、制限ゾーンを広げたりボールの数を増やしたり、教師が決まりを変更する。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>		
30	<p>後半のゲームを行う。</p> <p>※守りがいないところに移動したり味方にパスをしたりする良い動きをしている子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。</p> <p>※守りがいないところに移動できない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。</p>		
35			
40	<p>○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>		
45	<p style="text-align: center;">【まとめ】 友達のよい動きを見つけて、まねしてやってみるとさらにシュートゲームが楽しくなりそうだね。</p> <p>○整理運動</p> <p>○片付け</p> <p style="text-align: center;">図：文部科学省小学校低学年体育～11ボール投げゲーム動画参照</p>		
評価事項	<p>【思考力、判断力、表現力等②】 友達のよい動きを見つけている。(観察・発言、学習カード)</p>		

時間	5 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>指導【学びに向かう力、人間性等②】 シュートゲームをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくする。</p>
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・2人組でのキャッチボール</p>  <p>ボールを投げる手と反対の足を出して、友達がとりやすいところにボールを投げよう。できるようになったら、2人の間を少しずつ遠くして挑戦してみよう。</p>
10	<p>【学習課題】誰とでも仲良くシュートゲームをしよう。</p> <p>【課題に迫る発問】楽しくゲームを行うにはどんなことが大切かな？</p> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 順番や決まりを守る。 ⇒ゲームに出る順番をグループで確認する。 ⇒決まりがわからなくなったら、グループの人に聞く。(困った様子が見られたら教えてあげる) ・ 誰とでも仲良くする。 ・ グループの関係なく、声を掛け合う。 ⇒ナイス、ドンマイ、やったね、すごいぞ など。 ⇒友達を応援する、文句を言わない。 <p>※子供とやりとりをしながら、グループ対グループで対戦して一層楽しく遊ぶために、順番や約束を守り、仲良く活動することを指導する。 ※その他、文句を言わない、友達を応援するなどの態度面の内容についても押さえる。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等②】</p>
15	<p>シュートゲームを行う。 ※技能面の良い動きだけでなく、態度面の例示の行動ができていない子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいらないところに移動できない子供や例示の動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいらないところに教師が声をかけて誘導したりする。</p> <p>評価【知識及び技能③】</p>
20	<p>前半の振り返りを行う。</p>
25	<p>【発問】順番や約束を守り、仲良く活動できているかな？</p> <p>※子供とやりとりをしながら、前半の活動での良い姿を紹介し、後半の活動への意欲付けを行う。</p>
30	<p>後半のゲームを行う。 ※特に、態度面の例示の行動ができていない子供を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいらないところに移動できない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいらないところに教師が声をかけて誘導したりする。</p>
35	<p>評価【知識及び技能③】</p>
40	<p>○振り返り(発表) ・ 振り返りを発表する。</p>
45	<p>【まとめ】友達のよい動きを見つけて、まねしてやってみるとさらにシュートゲームが楽しくなりそうだね。</p> <p>○整理運動</p> <p>○片付け</p> <p>図：文部科学省小学校体育まるわかりハンドブック参照</p>
評価事項	<p>【知識及び技能③】 ボールを操作できる位置に動くことができる。(観察、学習カード)</p>

時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【思考力、判断力、表現力等②】 楽しくシュートゲームができる場や簡単な規則を選ぶ。	
活動内容	5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・2人組でのキャッチボール</p>  <p>ボールを投げる手と反対の足を出して、友達がとりやすいところにボールを投げよう。できるようになったら、2人の間を少しずつ遠くして挑戦してみよう。</p>
	10	<p>【学習課題】 的当てゲームを楽しむために、場や決まりを選んで工夫しよう。</p> <p>楽しくできる場や決まりの工夫の仕方を知る。</p> <p>【場や決まりの工夫例】</p> <p>①段ボールの数、大きさ。 ②円の大きさ。 ③守りの制限ゾーンの広さ。 ④攻めと守りの人数。 ⑤ボールの数。</p> <p>※これまでのゲームの感想を出し合いながら、教師が把握しているゲームの様相をもとに、例示からやってみたい場や決まりについて話し合う。(3つ程度を選ぶ) ※④は、守りの人数が増えると、守りがいない場所に動いてボールを投げるのが難しくなることに留意する。 ※⑤は、ボールの数が減るとパスをして攻める動きが期待されるが、ボールに触れる回数が減ることに留意する。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等①】</p>
	15	<p>例示のやり方でゲームを試してみる。</p> <p>※短い時間で、教師が指示を出しながら、3つ程度の決まりのゲームを順に試してみる。</p> <p>※ゲームを行って、得点は入れやすいか、ボールを何度も投げるができるか、うまくできないで困っている友達がいないか、などを考えるように知らせる。</p> <p>※それぞれの場をまわりながら、ゲームの様相や子供の様子、つぶやきなどを把握する。</p>
	20	<p>【課題に迫る発問】 みんなが楽しいゲームするには、どんな場や決まりにすればいいかな。</p> <p>※「○○の決まりでゲームをやってみると、●●となって楽しかった。(楽しくなくなった、難しくなった)」というように、具体的な感想を出し合い、全体で共有する。</p> <p>※「得点がしやすく楽しいゲームにするには」ということを視点として、後半のゲームの決まりを選んで決める。(全体共通の決まり)その際、負けが続いているグループのことやなかなか得点することができない友達も楽しくなるように考えることが大切であることを押さえる。</p> <p>※選んだ決まりでゲームを行った結果の勝敗について認めることが大切なことも触れる。</p>
	25	<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p>
	30	<p>見直した決まりでゲームを行う。</p> <p>※いい動きをしている子供や、態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。</p> <p>※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。</p>
	35	
	40	<p>○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p>
	45	<p>【まとめ】 場や決まりを選んで工夫するとみんなが楽しめるシュートゲームになるね。</p> <p>○整理運動</p> <p>○片付け</p> <p>図：文部科学省小学校体育まるわかりハンドブック参照</p>
	評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 楽しくシュートゲームができる場や簡単な規則を選んでいる。(観察・発言、学習カード)</p>

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等③】 シュートゲームの勝敗を受け入れる。	
5	<ul style="list-style-type: none"> ○あいさつ ○準備運動 <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・2人組でのキャッチボール 	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ボールを投げる手と反対の足を出して、友達がとりやすいところにボールを投げよう。できるようになったら、2人の間を少しずつ遠くして挑戦してみよう。 </div>
10	【学習課題】 シュートゲームで、勝っても負けても大切なことを考えよう。 ※前時の学習を想起させ、感想を出し合いながらシュートゲームの場や決まりを選んで、本時のゲームの決まりをきめる。	
15	【課題に迫る発問】 ゲームを行うときに、大切なことは何かな？ <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【これまでの学習から考える例】 <ul style="list-style-type: none"> ・順番や決まりを守る。 ⇒ゲームに出る順番をグループで確認する。 ⇒決まりがわからなくなったら、グループの人に聞く。(困った様子が見られれば教えてあげる) ・誰とでも仲良くする。 ⇒グループの関係なく、声を掛け合う。 ⇒ナイス、ドンマイ、やったね、すごいぞ など。 ⇒友達を応援する、文句を言わない。 ・負けていても最後まであきらめずに走る。 </div>	※既習の内容を想起させながら、みんなが活躍して、どちらが勝かわからないときどきするようなゲームとするために、場や決まりを工夫しているので、勝敗に文句を言ったり友達を責めたりする姿が見られると、楽しさが半減してしまうことを指導し、勝ち負けにこだわらず何度も繰り返しゲームに取り組むことが大切なことを押さえる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px; text-align: center;"> 指導【学びに向かう力、人間性等③】 </div>
20	活動内容 全体で選んできめた決まりでシュートゲームを行う。 ※対戦相手を変えて、2回行う。(前半2分・後半2分×2回⇒1ゲーム8分×2回) ※あらかじめ対戦相手を決めて掲示し、知らせておく。 ※いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿をみつけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※ゲームの様相から、必要な場合は、ゲームを一旦止めて、全体で決まりを見直して、ゲームを再開する。	
25	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 評価【学びに向かう力、人間性等②】 </div>	
40	<ul style="list-style-type: none"> ○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。 	
45	【まとめ】 勝敗にこだわらず仲良くゲームを行うと、楽しくなるし、いい気持ちになるね。 <ul style="list-style-type: none"> ○整理運動 ○片付け <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  図：文部科学省小学校体育まるわかりハンドブック参照 </div>	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等②】 シュートゲームをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとする。(観察・発言)	

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●前時まで学習したことを使って、シュートゲーム大会をする。	
5 10 15 20 25 30 35 40 45	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・2人組でのキャッチボール	 <p>ボールを投げる手と反対の足を出して、友達がとりやすいところにボールを投げよう。できるようになったら、2人の間を少しずつ遠くして挑戦してみよう。</p>
	【学習課題】 これまで学習したことを使って、シュートゲーム大会をしよう。	
	※これまでのゲームの様相や学級の実態から、教師がゲームの決まりを決め、掲示して知らせる。 ※対戦相手と場のローテーションをあらかじめ決めておき、掲示して知らせる。 ※良い動きだけでなく、態度面で大切にしたいことを確認する。 ※対戦相手を変えて、3回行う。(前半2分・後半2分×2回で1ゲーム⇒1ゲーム8分×3回) ※3回戦の合計得点で順位を決める。(例)	
	シュートゲーム1回戦	※いい動きをしている子供や、話し合った態度面の良い姿を見つけて称賛し、全体にも声掛けを行う。 ※守りがいないところに移動できない子供や例示の動きがうまくできない子供が見られたときは、一緒に動きのポイントを確認したり守りがいないところに教師が声をかけて誘導したりする。 ※楽しさが半減している様子が見られたら、他のやり方に変えさせたり、教師が決まりを変更したりする。
		【具体的な良い動きの例】
	シュートゲーム2回戦	 守りがいないところに動いて  動くふりや投げる振りをして
		 見方が守りを引き付けて  急に動いたり止まったり
	シュートゲーム3回戦	【大切にしたい良い態度の例】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 順番や決まりを守る。 ⇒ゲームに出る順番をグループで確認する。 ⇒決まりがわからなくなったら、グループの人に聞く。(困った様子が見られたら教えてあげる) ・ 誰とでも仲良くする。 ⇒グループの関係なく、声を掛け合う。 ⇒ナイス、ドンマイ、やったね、すごいぞ など。 ⇒友達を応援する、文句を言わない。 ・ 負けていても最後まであきらめずに走る。
		評価【学びに向かう力、人間性等②】
	○振り返り(発表) ・振り返りを発表する。	【まとめ】 シュートゲームでは、みんなで場や規則を選んだり、よい動きをしたりして楽しめましたね。また、規則を守ることや友だちのいい動きを見つけることもできるようになりましたね。
○整理運動		
○片付け	図：文部科学省小学校体育まるわかりハンドブック参照	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等③】 シュートゲームの勝敗を受け入れようとする。(観察・発言)	

4 単元指導計画及び展開例

【6月】

単元名 もぐる・浮く運動遊び (D 水遊び) 全8時間

(1) 単元のねらい

知・技 : もぐる・浮く運動遊びでは、その行い方を知るとともに、息を止めたり吐いたりしながら、水にもぐったり浮いたりすること。

思・判・表 : 水の中を移動す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。

学・人 : 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすること。

(2) 運動の仕方等

もぐる・浮く運動遊びでは、石拾いや伏し浮きなどで、息を止めたり吐いたりしながら、いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりする。

(3) 指導に際して教師が持っておきたい知識 (学年の発達段階に合わせた言葉かけを)

もぐる運動遊び	<p>○呼吸</p> <ul style="list-style-type: none"> 動作のイメージをしやすいよう「ブクブク、スー」などの言葉を使って指導する。 もぐる前に息をたくさん吸う。 水中では、息を止めたり、口や鼻から息を少しずつ吐いたりする。 バブリングの時は、「スー（息を吸う）、ブクブク（もぐって息を少しずつ吐く、スー（息を吸う）」などの言葉かけを行う。 陸上で呼吸のタイミングを練習する。①息を吸って下を向く②水に顔をつけているイメージをしながら息を止める。③鼻から少しずつ空気を出す④苦しくなったら顔を上げ口から息を吸う。 	<p>○体の使い方</p> <ul style="list-style-type: none"> 大きくジャンプして、もぐる勢いをつける。 目を開けることができない児童には、ゴーグルをつけさせる。 深くもぐれない時は、頭部が重いので、顔をプールの底に近づける。 水中では、手のひらで水をつかんでかき、足で水をけるように動かす。
浮く運動遊び	<p>○浮く</p> <ul style="list-style-type: none"> 大きく息を吸い、全身の力を抜いて浮く。 「クラゲのように」「大の字のように」「1本の棒のように」など、イメージしやすい言葉を使って指導する。 深く息を吸って止め、体の中に浮き袋をふくらますイメージを持って浮く。 できるだけ多くの体の部分を水に沈ませ、大きな浮力を得るよう指導する。 	<p>○立ち上がり方</p> <ul style="list-style-type: none"> 浮いた状態から、両方の腕を体の横にかきこみながら、膝を上に向けるようにして引き寄せる。体が立ち上がってくるので、足を伸ばし、顔を上げ立ち上がる。

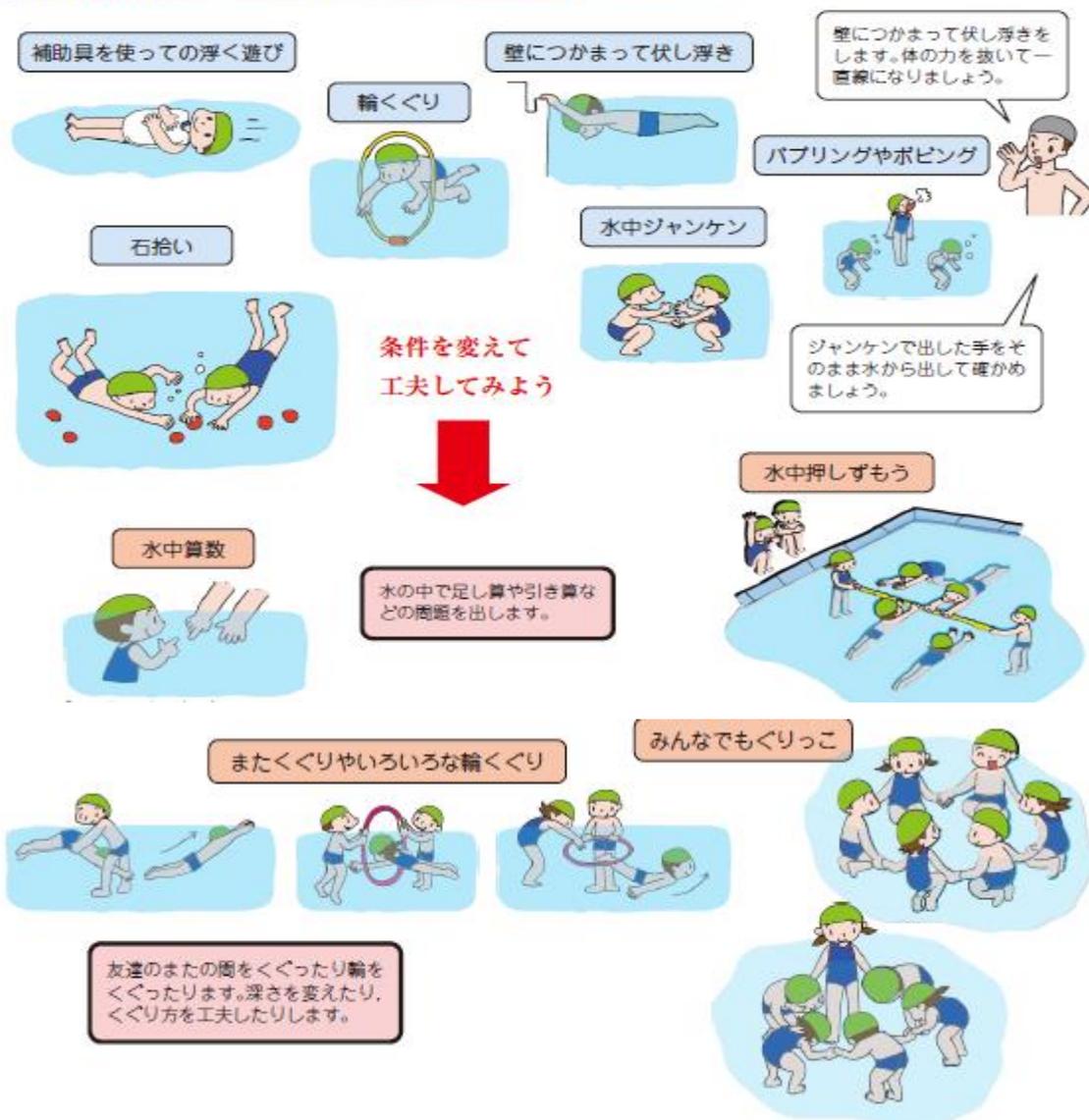
(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

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	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○もぐる遊びで、水に顔をつけることが苦手な児童。	<ul style="list-style-type: none"> ・少しずつ顔に水がかかるようにシャワーを浴びたり、顎→口→鼻→目へと徐々に水につける部分を増やしたりする。 		<ul style="list-style-type: none"> ・試した動物の動きや、友達が行った動物のよい動きを伝える。 ・スムーズに歩いたり走ったりするために、方向や速さを変えるときの手や足の使い方を見付け、友達に伝える。 	○水に対する恐怖心がある。	<ul style="list-style-type: none"> ・安全面からもペアでの学習（パディシステム）を取り入れ、友達と一緒にを行う水遊びの楽しさに触れることができるようにしたり、水慣れの時間を十分に確保したり、少しでもできたことを称賛する。
○もぐる遊びで、水の浮力を受け、輪をくぐるのが苦手な児童。	<ul style="list-style-type: none"> ・輪の深さや数を変えたり、二人組でつくった手のトンネルをくぐったりする。 				
○浮く遊びで、足が沈み、伏し浮きをすることが苦手な児童。	<ul style="list-style-type: none"> ・息を大きく吸って止めたり、顎を引いて頭を水の中につけたり無駄な力を抜いて体を真っ直ぐにしたりすることを助言する。 			○友達と一緒に水遊びをすることを好まない。	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力して一緒に取り組む水遊びを紹介したり、友達同士で互いの動きのよさを認め合う機会を設定したりする。
○バブリングで水中で息を吐くことが苦手な児童。	<ul style="list-style-type: none"> ・手の平にすくった水を吹き飛ばしたり、水面に浮いたものを吐いた息で移動させたりするなど、顔をつけずに息をまとめて強く吐くことのできる遊びをする。 			○既に初歩的な泳ぎを身に付けている。	<ul style="list-style-type: none"> ・ワニ歩きで頭までつかりながら行うよう助言し、その動きのよさを全体に伝えたり、石拾いで石の数や色を指定して（連続して行うポピングの回数を指定して）児童にとってより適した課題を提示したりする。
○ポピングで動きと呼吸のリズムを合わせることが苦手な児童。	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と手をつないで一緒にポピングをするなどの場を設定したり、 				

	<p>「ブクブク ク（弱く吐く）、フハ！ （水面を出たら大きく強く まとめて吐く）スゥー （すぐに吸う）」などの 呼吸のリズムのイメージが できる言葉を助言したりする。</p>				
--	--	--	--	--	--

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説P.31・32



楽しく活動できるように運動の場を工夫する

プール全体を使ったり、コースロープで場所を区切ったりして、課題別(楽しみ方)のグループで行えるように工夫します。



誰でも楽しむことができるように行い方を工夫する

水中でみんなが楽しめるように児童の課題に応じて行い方を工夫します。



水中でリングやゴムホース・巻石など水に沈むものを用意し水中でそれを探して友達と競います。

運動の場を工夫する

- ・プール全体を使って、児童がいろいろな動きができるようにします。また、水に慣れない児童は浅いところで探せるように工夫します。
- ・コースロープを張り、宝を探す範囲を決めたり、水中にもぐるように工夫します。
- ・チームごとに宝を入れる場所を変えます。

行い方を工夫する

- ・水中でしっかりと目を開けて探せるように男女で色を指定して宝を探したり、チームに分けて決まった色の宝を探したりします。
- ・宝物の種類を変えて、数だけでなく宝物によって点数を変えたりします。

児童がよい動きに気付けるように言葉かけを工夫する

低学年の場合、水中での活動の経験が少ないので、児童にとって動きがイメージしやすい言葉かけをすることが大切です。



・コーナー(課題)別に、児童の経験に応じた言葉かけをします。

(6) 単元構想

① 目指す子供の姿

水にもぐったり水中で息を吐いたりすることかできるようになりました。



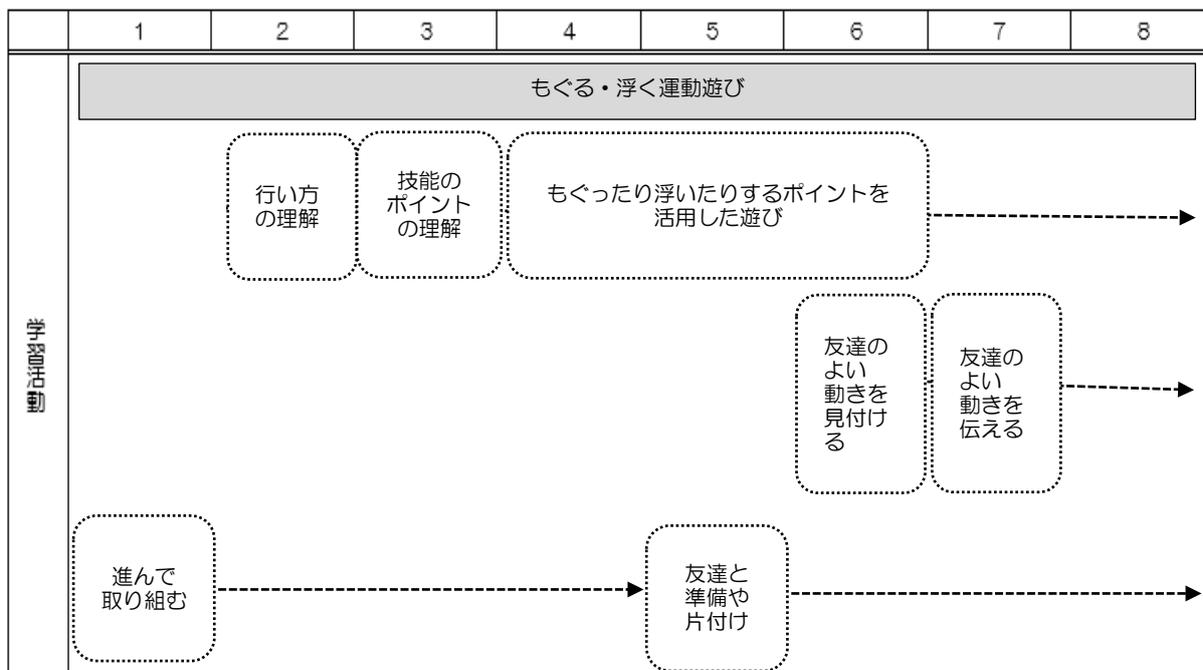
今日は自分からたくさんもぐってみました。ビート板の後片付けもちゃんとできました。



水の中では力を抜くと浮きやすかったです。息を吐くときにパッと行ったら、水を飲まなくなりました。



② 単元の流れ



③ 単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○水遊びに進んで取り組む。	学・人①	
2	○もぐる・浮く運動遊びの行い方を知る。	知識・技能③	知識・技能③
3	○いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりするポイントがわかる。(できる)	知識・技能④	知識・技能④ (わかること)
4	●前時に学習した技能の良い動きを使って、もぐったり浮いたりする運動遊びをする。		学・人①
5	○用具の準備や片付けを、友達と一緒にする。	学・人③	
6	○友達のよい動きを見付ける。	思・判・表②	思・判・表②
7	○友達のよい動きを友達に伝える。	思・判・表③	思・判・表③ 学・人③
8	●よい動きを真似して、もぐったり浮いたりする遊びをする。		知識・技能④ (できること)

時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【学びに向かう力、人間性等①】 水遊びに進んで取り組む。	
5 10 15 20 25 30 35 40 45	<p style="text-align: center;">【学習課題】 水遊びのきまりを守って、みんなで楽しく水遊びをしよう。</p> <p>全体説明（1時間の授業の流れについて） プールの使い方の説明（タオルの置き方、くつの並べ方など） 水泳学習の約束を確認する。</p> <p style="text-align: center;">〈 水遊びのきまり(心得) 〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・準備運動や整理運動をしっかり行う。 ・丁寧にシャワーをあびる。 ・プールサイドを走らない。・プールに飛び込まない。 ・友達とぶつからないように動く。・先生の話をよく聞く。 <p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】 楽しく水遊びをするには、どんなことが大切だろう。</p> <p style="text-align: center;">【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順番や決まりを守る。 ・誰とでも仲良くする。 ・パディと協力する。 ・安全に気を付ける。 ・何度も繰り返し遊びに取り組む。 <p>準備運動（例）屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など） シャワー（手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。）</p> <p>パディの確認⇒入水（足から腰、お腹、頭へと少しずつ上の方へ水をかけてから）</p> <p>水遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・水中じゃんけん（2人組で） ⇒左手は握手してじゃんけん5回勝負。 ⇒おそだしじゃんけん。（※負けるが勝ちじゃんけん） <p style="text-align: center;">水中じゃんけん</p> <p style="text-align: center;">頭のつてっぺんまで</p> <p>水遊びを行う。（慣れたら時間を延ばしたり人数を増やしたりする）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなでもぐりっこ（4～6人グループで） ⇒全員で手をつなぐ。 ⇒全員一緒に10秒間もぐる。（時間係1人を順に交代する） <p style="text-align: center;">みんなでもぐりっこ</p> <p style="text-align: center;">怖いときには、壁を持ってもいいよ。</p> <p>整理運動（屈伸、伸脚、首回しなど） シャワー片付け</p> <p style="text-align: center;">しっかりと体全体を洗おうね。</p> <p>振り返り</p> <p style="text-align: center;">【まとめ】 楽しく水遊びを行うためには、繰り返し何度も水の中で遊ぶことが大切だね。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">パディシステム</p> <p style="text-align: center;">2人組で学習を進める方法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全を確かめ合う ・進歩の様子を確かめ合う ・助け合い励まし合う <p>などの効果が期待できる。</p> </div> <p>※楽しく水遊びを行うためには、約束を必ず守って安全に活動することが大切なことを指導する。 ※パディシステムは、友達と協力することの大切さを押さえる。</p> <p>※子供とやりとりをしながら、楽しく水遊びを行うためには、まずは、何度も繰り返し運動に取り組むことが大切なことを押さえる。 ※その他、文句を言わない、友達を応援するなどの態度面の内容についても押さえる。</p> <p style="text-align: right; border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;">指導【学びに向かう力、人間性等①】</p>  <p>※教師が指示を出しながら、順番に遊びを紹介して行う。 ※活動に夢中になり、水の中で目を開けたり、息を止めてもぐったりすることによって、自然と水を怖がらず、プールの底から足を話すことができるようにすることがねらいの活動。 ※何度も繰り返し遊びに取り組んでいる子供の姿を称賛し、全体にも紹介する。 ※水を怖がってうまく活動ができない子供には、ゴーグルをつける、壁を持って良い、などの声掛けを行い、教師と一緒に活動させる。</p>
評価事項	図：体育まるわかりハンドブック(文部科学省)	

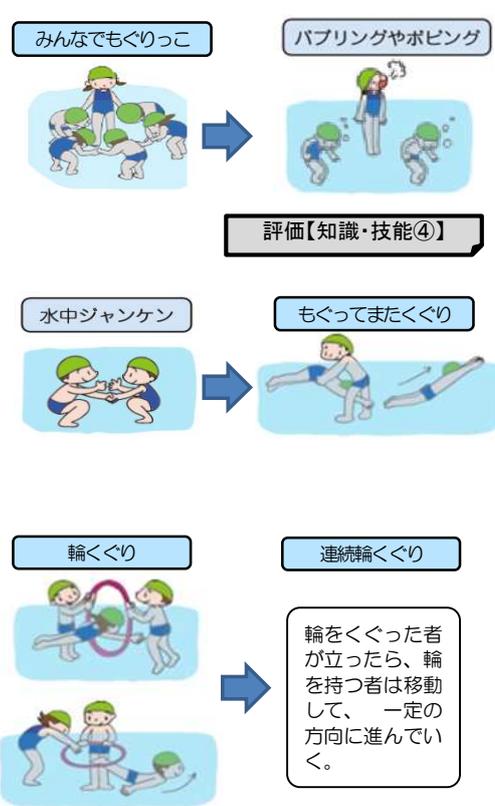
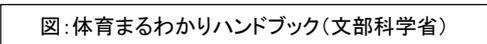
時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識・技能③】 もぐる・浮く運動遊びの行い方を知る。	
5 10 15 20 25 30 35 40 45	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など) 水遊びの決まりの確認。	
	< 水遊びのきまり(心得) > ・準備運動や整理運動をしっかりと行う。 ・丁寧にシャワーをあびる。 ・プールサイドを走らない。	
	シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) バズムの確認⇒入水(足から踵、お腹、頭へと少しづつ上のほうへ水をかけてから)	
	【学習課題】 もぐる運動遊びの行い方を知ろう。 【課題に迫る発問】 前時に学習した遊びの他に、どんな遊びがあるかな？	
	※前時に行った、「水中じゃんけん」、「みんなでもぐりっこ」に、やり方を加えた「みんなでバブリング・ポビング」、「じゃんけんまたくぐり」、「輪くぐり」を行うこと知らせ、教師が遊び方を紹介しながら活動していく。 ※教師が指示を出しながら、順番に遊びを紹介して行う。	指導【知識・技能③】
	水遊びを行う。(慣れたら時間を延ばしたり人数を増やしたりする) ・みんなでバブリング・ポビング(4~6人グループで) ⇒全員で手をつなぐ。 ⇒全員一緒に10秒間もぐり、バブリング。 ※水中で息を吐いて泡を出す。(わっかができるよう触れる) ※時間係1人を順に交代する。(スリー、ツー、ワン、「GO!」などの声をかける。 ⇒時間がきたら(「GO!」で)、全員一斉に跳び上がって水面に顔を出しポビング。(水上で息を「ハーッ」と吐いて吸う。) ・じゃんけんまたくぐり(2~4人グループで) ⇒2人組で手をつなぐ。(慣れたら人数を増やす) ⇒水中じゃんけんをして、勝負がついたら一度立ち上がる。 ⇒勝った者はまたを開いて、負けた者は水中にもぐって勝った者の股をくぐる。 ⇒時間に応じて繰り返し行う。 ・輪くぐり(2~4人グループで) ⇒2人組で手をつなぐ。(慣れたら人数を増やす) ⇒水中じゃんけんをして、勝負がついたら一度立ち上がる。 ⇒勝った者はまたを開いて、負けた者は水中にもぐって勝った者の股をくぐる。 ⇒時間に応じて繰り返し行う。	
整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー片付け	しっかりと体全体を洗おうね。	
振り返り	【まとめ】 いろいろなもぐる遊びの行い方がわかったかな？行い方がわかると、遊びがもっと楽しくなるね。	
評価事項	評価【知識及び技能③】 もぐる・浮く運動の行い方がわかる。(観察・発言、学習カード)	

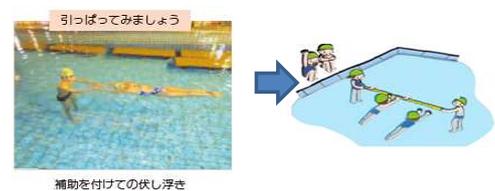
図: 体育まるわかりハンドブック(文部科学省)

時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識及び技能④】 いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりする良い動きがわかる。	
活動内容	5	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など) 水遊びの決まりの確認。 〈水遊びのきまり(心得)〉 ・準備運動や整理運動をしっかり行う。・丁寧にシャワーをあびる。・プールサイドを走らない。
	10	シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) ボディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから) 【学習課題】水にもぐる運動遊びで、良い動きができるようになろう。 【課題に迫る発問】良い動きって、どんな動きかな?
	15	【考える例(こんなとき嫌だと思うことは?)】 ・自分の体がひっくり返るのではないかと怖い。 ⇒目を開ける、水深は立てば大丈夫。 ・鼻に水が入る。 ⇒鼻から息を吐く、あごを引く。 ・口に水が入る、飲んでしまう。 ⇒大きく息を吸って口を閉める。(「ん〜っ」という感じで。「みかん」「メロン」等) ・体が沈まない。 ⇒体に力を入れる、頭を下げる、おしりをあげる。
	20	水遊びを行う。 ・じゃんけんまたくぐり(2~4人グループで) ⇒2人組で手をつなぐ。(慣れたら人数を増やす) ⇒水中じゃんけんをして、勝負がついたら一度立ち上がる。 ⇒勝った者はまたを開いて、負けた者は水中にもぐって勝った者の股をくぐる。 ⇒時間に応じて繰り返し行う。
	25	水中ジャンケン
	30	もぐってまたくぐり 評価【知識・技能④】
35	輪くぐり(2~4人グループで) ⇒2人組で手をつなぐ。(慣れたら人数を増やす) ⇒水中じゃんけんをして、勝負がついたら一度立ち上がる。 ⇒勝った者はまたを開いて、負けた者は水中にもぐって勝った者の股をくぐる。 ⇒時間に応じて繰り返し行う。	
40	輪くぐり	
45	連続輪くぐり 輪をくぐった者が立ったら、輪を持つ者は移動して、一定の方向に進んでいく。	
45	整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け	
45	振り返り 【まとめ】もぐる運動遊びの良い動きができると、水が怖くなくなり、遊びもがもっと楽しくなるね。 評価【知識・技能④】	
評価事項	【知識及び技能④】	

図: 体育まるわかりハンドブック(文部科学省)

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●良い動きを使って、もぐったり浮いたりする運動遊びをする。	
活動内容	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など 水遊びの決まりの確認。 <水遊びのきまり(心得)> ・準備運動や整理運動をしっかり行う。・丁寧にシャワーをあびる。・プールサイドを走らない。	
	5 シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) バディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから) 【学習課題】もぐる運動遊びで、良い動きができるようになろう。	
	10 ※もぐるときの良い動きを振り返る。 【考える例(こんなとき嫌だと思ふことは?)】 ・自分の体がひっくり返るのではないかと怖い。 ⇒目を開ける、水深は立てば大丈夫。 ・体が沈まない。 ⇒体に力を入れる、頭を下げる、おしりをあげる。 ・鼻に水が入る。 ⇒鼻から息を吐く、あごを引く。 ・口に水が入る、飲んでしまう。 ⇒大きく息を吸って口を閉める。 (「ん〜っ」という感じで。「みかん」「メロン」等)	
	15 ※これまで行った遊びで学習した良い動きのポイントについて、全体で確認する。 ※教師が指示を出しながら、順番に遊びを紹介して行う。	
	20 水遊びを行う。 ・ヘディングリレー ⇒1グループ(3~4程度)。 ⇒スタートと折り返し場所を決める。 ※スタート前に折り返し地点に1人立つ。 ⇒教師の合図でスタート。顔を水につけ、手を後に組み、おでこでボールを押しながら前に進む。 ⇒折り返し地点に来たらそこに立っている友達にボールを渡し、折り返しのスタートをさせる。(ボールを渡したら、折り返し地点に立つ) ⇒繰り返し行い、最初に折り返し地点に立っていた者が、折り返し地点の者に	 <p>おでこでボールを押し進めよ。</p> <p>手をうしろで組むよ。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等①】</p>
25 ・水中鬼ごっこ ⇒1グループ(4~6人程度)を鬼とする。 ⇒鬼にタッチされたら固まってストップ。(足を開いて立つ) ⇒味方がもぐって股をくぐったら復活。(再び逃げることができる) ⇒水の中にもぐってしゃがんだら、鬼はタッチできない。 ※輪に入る、一定のエリアに留まってよい、といったように安全地帯を設けるなど、教師が決まりを変更して複数回行う。	 <p>ついまえるよ。</p> <p>こっちはだま。</p> <p>復活だ!</p> <p>輪の中に入ったらセーフだよ。</p> <p>しゃがんでもセーフだよ。</p>	
30 ※活動に夢中になり、水の中で目を開けたり、息を止めてもぐったりすることによって、自然と水を怖がらず、プールの底から足を話することができるようにすることがねらいの活動。 ※良い動きが見られる子供や態度面の良い姿を称賛し、全体にも紹介する。 ※水を怖がってうまく活動ができない子供には、ゴーグルをつける、壁を持って良い、などの声掛けを行い、教師と一緒に活動させる。		
35 整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け		
40 振り返り 【まとめ】もぐる運動遊びの良い動きをまねすると、もぐる運動が上手くなって楽しくなるね。		
評価事項	【学びに向かう力、人間性等①】 水遊びに進んでもうとする。(観察・発言)	

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【学びに向かう力・人間性等③】 用具の準備や片付けを、友達と一緒にする。	
活 動 内 容	5	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など 水遊びの決まりの確認。 < 水遊びのきまり(心得) > ・準備運動や整理運動をしっかりと行う。 ・丁寧にシャワーをあびる。 ・プールサイドを走らない。
	10	シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) バディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから) 【学習課題】 用具の準備したり、片付けを協力してやろう。 【課題に迫る発問】 楽しく水遊びを行う前に、友達と協力しないといけないことは何かな? ※本時から、浮く運動遊びを行うことを知らせ、楽しく遊びを行うためには、友達と協力して準備や後片付けを行うよう指導する。また、その他の態度面の内容についても触れる。 ※教師が指示を出しながら、順番に遊びを紹介して行う。
	15	場や用具の準備を行う。 ・ペットボトル、ビート板。 ・ペットボトルにロープをつけたもの(ロープ10m程度) ・竹にスポンジマットを巻いたもの など ※準備するものと場所を教師が示し、役割を分担して準備するようにする。 ※人数が多いときは、準備と片付けの役割を分ける。 ※友達と協力して準備を行おうとしている姿や態度面の良い姿を称賛し、全体にも紹介する。
	20	浮く遊びを行う。 ・補助付きの壁伏し浮き⇒壁伏し浮き。(2人組で活動) ※ペアで補助をし合ったり、できばえを確認したりする。
	25	・補助をつけての吹き流し(2人組で活動)⇒棒に捕まっの吹き流し(4~6人へ) ※ペアで補助をし合ったり、グループで協力したりする。 ※竹にスポンジマットを巻いた棒に2人捕まり、棒の両端を2人ずつで持ち、棒を引っ張る。 ⇒できるだけ教師と一緒に活動するようにし、交代で行う。 (1人がペットボトルにつかまり、3人でひもを引いてレスキューごっこをするのもおもしろい)
	30	※※浮く遊びでは、全身の力を抜いて浮くことを遊びを通して学ぶことがねらい。 ※良い動きが見られる子供や態度面の良い姿を称賛し、全体にも紹介する。 ※水を怖がってうまく活動ができない子供には、教師と一緒に活動させ、足をプールの底から離しても体の力を抜いて水に浮くと大丈夫なことを知らせる。(プールサイドで練習させてから、できばえをプールの中で確かめる方法も取り入れる)
35	整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け ・ペットボトル、ビート板。 ・ペットボトルにロープをつけたもの(ロープ10m程度) ・竹にスポンジマットを巻いたもの など	
40	振り返り 【まとめ】 準備や後片付けは、友達と協力して一緒に行うことが大切だね。	
45	図 : 体育まるわかりハンドブック (文部科学省)	
評価事項		



時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【思考力・判断力・表現力等②】 友達のよい動きを見付ける。	
活動内容	5	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など) 水遊びの決まりの確認。 〈水遊びのきまり(心得)〉 ・準備運動や整理運動をしっかり行う。・丁寧にシャワーをあびる。・プールサイドを走らない。
	10	シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) バディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから) 【学習課題】 浮く遊びで、友達の良い動きをたくさん見つけよう。 【課題に迫る発問】 友達のどんなところを見れば良いかな？ 【ペアで見合う視点の例】 ・補助を付けての伏し浮き。 ⇒足先までの伸び、腕の伸び、頭の下げ方(腕の下) ・ラッコ浮き(背浮き) ⇒力を抜いて、お腹を突き出すように、あごをあげて ※2人組で活動する際の視点を例示し、互いに見合うように指導する。 ※図や写真で、良い動きの状態を示しておく。
	15	浮く遊びを行う。(短い時間で試す) ・伏し浮き。 ・ラッコ浮き(背浮き: 用具を使って)(2人組) ※ペアで補助をし合ったり、できばえを確認したりする。
	20	 引っぱってみましょう  ビート板を抱えて、上を向く 補助を付けての伏し浮き
	25	【課題に迫る発問】 友達のどんな良い動きを見つけたかな？ ※「〇〇さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを紹介し合う。 ※みんなで見つけた良い動きを、後半でまねをするように押さえる。 ※2人で協力してペアで補助をし合ったり、できばえを確認したりしていた子供の様子を紹介する。 評価【思考力・判断力・表現力②】
	30	良い動きをまねして、浮く遊びを行う。 ※ペアで補助をし合ったり、できばえを確認したりする。 ※良い動きができてきている子供の姿を賞賛し、全体に紹介する。
	35	整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け ・ペットボトル、ビート板。
	40	振り返り 【まとめ】 準備や後片付けは、友達と協力して一緒に行うことが大切だね。
	45	評価【思考力・判断力・表現力②】 図 : 体育まるわかりハンドブック(文部科学省)
	評価事項	【思考力・判断力・表現力②】 友達のよい動きを見付けている。(観察・発言、学習カード)

時間	7 時間目 (全 8 時間)					
重点的指導事項	【思考力・判断力・表現力等③】 友達のよい動きを伝える。					
5 10 15 20 25 30 35 40 45	準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など) 水遊びの決まりの確認。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> < 水遊びのきまり(心得) > ・準備運動や整理運動をしっかり行う。・丁寧にシャワーをあびる。・プールサイドを走らない。 </div>					
	シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) バディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから)					
	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> 【学習課題】 友達の良い動きを伝え合って、浮く遊びやもぐる遊びをもっと楽しくしよう。 </div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【課題に迫る発問】 友達のどんな良いところを伝え合えばよいかな? </div>					
	※本時からは、これまで学習したもぐる・浮く運動遊びを、良い動きをまねして楽しく活動しながら、上手くできるようにしていくことが主としたねらいであることを押さえる。 ※バディ(グループ)と一緒にローテーションしながら活動することを知らせる。					
	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【浮く遊びの視点の例】 ・目を開ける、水深は立てば大丈夫。 ・鼻から息を吐く、あごを引く。 ・大きく息を吸って口を閉める。 「ん〜っ」という感じで。「みかん」「メロン」等 ・体に力を入れる、頭を下げる、おしりをあげる。 </div>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【もぐる遊びの視点の例】 ・補助を付けての伏し浮き。 ⇒足先までの伸び、腕の伸び、頭の下げ方(腕の下) ・ラッコ浮き(背浮き) ⇒力を抜いて、お腹を突き出すように、あごをあげて </div>				
活動内容	ローテーションで、いろいろなもぐる遊びや浮く遊びを行う。 (例) <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;"> 【ブカブカコーナー】 壁伏し浮き  用具を抱えて背浮き </td> <td style="width: 50%;"> 【せんすいコーナー】 水中じゃんけん  股くぐり </td> </tr> <tr> <td> 【スイスイコーナー】 引っ張り競争  壁を蹴ってのけ伸び競争 </td> <td> 【ブクブクコーナー】  ヘディングリレー </td> </tr> </table>		【ブカブカコーナー】 壁伏し浮き  用具を抱えて背浮き	【せんすいコーナー】 水中じゃんけん  股くぐり	【スイスイコーナー】 引っ張り競争  壁を蹴ってのけ伸び競争	【ブクブクコーナー】  ヘディングリレー
【ブカブカコーナー】 壁伏し浮き  用具を抱えて背浮き	【せんすいコーナー】 水中じゃんけん  股くぐり					
【スイスイコーナー】 引っ張り競争  壁を蹴ってのけ伸び競争	【ブクブクコーナー】  ヘディングリレー					
	※教師の合図でローテーションするように押さえる。 ※「○○さんの、●●が■■になっていた」というように、具体的に良い動きを伝えるように押さえる。 ※ペアやグループで協力して補助をし合ったり、できばえを確認したりしていた子供の様子を称賛し、全体にも知らせる。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 評価【学びに向かう力、人間性等③】 </div>					
	整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け					
	振り返り					
	<div style="border: 2px dashed black; padding: 10px;"> 【まとめ】 遊びを楽しく行うためには、友達の良い動きを伝え合うことが大切だね。 </div>					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 評価【思考力・判断力・表現力②】 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 図：体育まるわかりハンドブック(文部科学省)(一部改) </div>				
評価事項	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【思考力・判断力・表現力③】 友達のよい動きを友達に伝えている。(学習カード) </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【学びに向かう力、人間性等③】 用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとする。(観察・学習カード) </div>				

時間	8 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	●よい動きを真似して、もぐったり浮いたりする遊びをする。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	<p>準備運動(例) 屈伸、伸脚、アキレス腱、腕回し、首回し、ジャンプ、手首足首など) 水遊びの決まりの確認。</p> <p>〈水遊びのきまり(心得)〉 ・準備運動や整理運動をしっかりと行う。・丁寧にシャワーをあびる。・プールサイドを走らない。</p> <p>シャワー(手で頭や首をこする。顔にも水をかける。顔・胸・背中・腰・足を洗う。⇒10秒程度洗うようにする。) パディの確認⇒入水(足から腰、お腹、頭へと少しずつ上のほうへ水をかけてから) 【学習課題】 いろいろな浮く遊びやもぐる遊びをして楽しもう。</p> <p>※前時と同様に、パディ(グループ)と一緒にローテーションしながら活動することを知らせる。 ※できばえや良い姿を互いに伝え合うよう押さえる。</p> <p>ローテーションで、いろいろなもぐる遊びや浮く遊びを行う。</p> <div data-bbox="231 728 933 1075"> </div> <p>※教師の合図でローテーションするように押さえる。 ※「○○さんの、●●が■●になっていた」というように、具体的に良い動きを伝えるように押さえる。 ※ペアやグループで協力して補助をし合ったり、できばえを確認したりしていた子供の様子を称賛し、全体にも知らせる。 ※スイスイコーナーやブクブクコーナーでは、教師が示す決まりで、競争させてもよい。</p> <p>評価【知識・技能④】</p> <p>整理運動(屈伸、伸脚、首回しなど) シャワー 片付け</p> <p>振り返り</p> <p>【まとめ】 遊びを楽しく行うためには、友達の良い動きを伝え合うことが大切だね。</p> <p>評価【思考力・判断力・表現力②】</p> <p>図：体育まるわかりハンドブック(文部科学省)(一部改)</p>
評価事項	評価【知識・技能④】 いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりする良い動きができる。(観察)

