

4 単元指導計画及び展開例

第6学年

【9月】

単元名 病気の予防② (G 保健) 全4時間

(1) 単元のねらい

知 : 病気の予防について、課題を見付け、その解決に役立つ基礎的な事項を理解することができるようにする。

思・判・表 : 病気の予防をするために、課題を見付け、その解決に向けて思考し、判断するとともに、それらを表すことができるようにする。

学・人 : 病気の予防について関心をもち、学習活動に進んで取り組むことができるようにする。

(2) 単元構想

①単元の流れ

	1	2	3	4
学習活動	病気の予防について理解する。			
	自分の生活と比べる。			
	学習のまとめをする。			

②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	評価
1	○喫煙と健康について理解する。 ○資料などを見たり、自分の生活を振り返ったりするなどの活動に進んで取り組む。	知 ¹⁴ 学・人 ⁵
2	○飲酒と健康について理解する。 ○教科書や調べたことを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりするなどして説明する。	知 ¹⁵ 思・判・表 ⁵
3	○薬物乱用と健康について理解する。 ○話合いや発表などの活動に進んで取り組む。	知 ¹⁶ 学・人 ⁶
4	○地域の様々な保健活動の取組について理解する。 ○自分の生活と比べたり、関係を見付けたりするなどして説明する。	知 ¹⁷ 思・判・表 ⁶

(3) 展開例 (ねらいの◎はその時間に重点的に指導する内容、学習活動の太字は重点的な指導場面)

第1時

本時のねらい

◎喫煙と健康について理解する。(知識⑭)

◎資料などを見て、自分の生活を振り返るなどの活動に進んで取り組む。(学びに向かう力、人間性等⑤)

学習活動	指導上の留意点
1 たばこについて知っていることやイメージを挙げる。	○汚れた肺や血液の流れの資料を提示する。
2 学習課題を知る。	
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【学習課題】喫煙が体や心に及ぼす害を学習しよう。</p> </div>	
3 喫煙の心身への影響を知る。	<p>○掲示資料を使い、喫煙が及ぼす害について説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・有害物質 ・すぐに現れる影響 ・長期間続けると現れる影響
4 未成年の喫煙や受動喫煙の害について知り、生活を振り返る。	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【課題に迫る発問】 喫煙にはどんな害があるのかな。</p> </div> <p>○資料を使い、未成年の喫煙が法律で禁止されている理由や、受動喫煙による害や喫煙を制限している場所が増えていることについて説明する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>評価【学びに向かう力、人間性等⑤】 資料などを見て、自分の生活を振り返るなどの活動に進んで取り組んでいたか。(観察・学習カード)</p> </div>
5 学習のまとめをする。	
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【まとめ】喫煙は体や心に悪い影響を与えるだけでなく、受動喫煙によって周りの人にも害を与える。</p> </div>	
6 大人になっても喫煙しない方がよい理由が分かる。	<p>○今後、周りの人から喫煙の誘いを受けた際に、どのように断るかを、授業の知識を使って書くように指示を出す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p>評価【知識⑭】 喫煙による心身に及ぼす影響や、受動喫煙による害について言ったり書いたりしていたか。(観察・学習カード)</p> </div>

第2時

本時のねらい

◎飲酒と健康について理解する。(知識⑮)

◎教科書や調べたことを基に、課題や解決の方法を見付けたり、選んだりする。(思考力、判断力、表現力等⑤)

学習活動	指導上の留意点
1 酒について知っていることやイメージを挙げる。	
2 学習課題を知る。	
3 飲酒の心身への影響を知る。	<p>【学習課題】飲酒が体や心に及ぼす影響について考えよう。</p>
	<p>○掲示資料を使い、アルコールが全身に運ばれること、注意、判断、体の動きなどをコントロールする脳に影響することを押さえる。</p> <p>○資料を使い、飲酒の心身への影響について説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・心身への影響 ※個人差にもふれる ・飲酒が原因で起こる事故や事件 ・長期間にわたる多量飲酒の影響 ・未成年の飲酒の害
4 学習のまとめをする。	<p>評価【知識⑮】 飲酒による心身への影響や害について書いていたか。(観察・学習カード)</p>
	<p>【まとめ】飲酒をすると、判断力が鈍ったり呼吸や心臓が苦しくなったりする。また、長期間の飲酒は肝臓などの病気の原因になる。特に未成年の飲酒はその害が大きく表れる。</p>
5 大人になっても飲酒しない方がよい理由を考える。	<p>【課題に迫る発問】周りの人からお酒を飲むように誘われたら、どのように断るかな。</p>
	<p>評価【思考力、判断力、表現力等⑤】 自分が飲酒をしない理由について自分の言葉で表現していたか。(観察・学習カード)</p>

第3時

本時のねらい

◎薬物乱用と健康について理解する。(知識⑩)

◎話合いや発表などの活動に進んで取り組む。(学びに向かう力、人間性等⑥)

学習活動	指導上の留意点
<p>1 薬物について知っていることやイメージを挙げる。</p> <p>2 学習課題を知る。</p>	<p>○「乱用」の言葉の意味を教える。</p>
<p>3 薬物乱用の心身への影響を知る。</p>	<p>○【学習課題】薬物が体や心に及ぼす影響を知ろう。</p> <p>○掲示資料を使い、全身に影響すること押さえる。 ○資料を使い、薬物乱用の心身への影響について説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・心身への影響 ・薬物乱用が引き起こす問題 ・薬物乱用の悪循環 ・酒やたばここと違い、すべての人が法律で厳しく禁止されている。 <p>○【課題に迫る発問】 薬物を乱用すると体と心は重大な障害を起こすね。</p> <p>評価【知識⑩】 薬物乱用による心身への影響や害について書いていたか。(観察・学習カード)</p>
<p>4 学習のまとめをする</p>	<p>○【まとめ】薬物乱用は依存性が高く、たった一度で死ぬこともある。心や体の健康に大きな害を与えるので、法律で厳しく禁止されている。</p>
<p>5 薬物乱用のきっかけを考え、乱用しないためにはどうすればよいか考え、発表する。</p>	<p>○誘われた時の対処法を確認し、絶対に手を出さないよう指導する。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等⑥】 話合いや発表に進んで取り組んでいたか。(観察・学習カード)</p>

第4時

本時のねらい

◎地域の様々な保健活動の取組について理解する。（知識⑰）

◎自分の生活と比べたり、関係を見付けたりするなどして説明する。（思考力、判断力、表現力等⑥）

学習活動	指導上の留意点
<p>1 健康を守るために、利用したり見たりしたことのある活動や施設を挙げる。</p> <p>2 学習課題を知る。</p>	<p>○ 学校でけがをすると保健室で手当てをしてもらうことを確認し、社会科見学で訪れた場所など、身近な場面から徐々に地域へ目を向けていけるように助言する。</p>
<p>【学習課題】人々の健康を守るために、自分ができる活動について考えよう。</p>	
<p>3 健康を守るための学校の活動や地域の施設を知る。</p> <p>4 保健所や保健センターの活動について知る。</p>	<p>○ 掲示資料を使い、様々な学校での活動や地域の施設があることを説明する。</p> <p>○ 教科書等の資料をもとに、保健所や保健センターで行われている活動について調べ、ワークシートにまとめる。</p>
<p>評価【知識⑰】 地域の様々な保健活動の取組について書いていたか。 (観察・学習カード)</p>	
<p>5 学習のまとめをする。</p>	<p>【まとめ】地域には、浄水場、ごみ処理場、病院や保健センターなどがあり、人々の健康を守るためにいろいろな活動をしている。</p>
<p>6 自分や家族の健康に関わる課題を選んで、自分にできる活動について考える。</p>	<p>【課題に迫る発問】 自分や家の人活用できそうな地域の保健活動を考えよう。</p>
<p>評価【思考力、判断力、表現力等⑥】 自分の生活と比べたり、関係を見付けたりするなどして、選んだ理由をつけて説明していたか。(観察・学習カード)</p>	

4 単元指導計画及び展開例

【9月】

単元名 体ほぐしの運動（A 体づくり運動） 全2時間

（1）単元のねらい

- 知・運 : 体ほぐしの運動では、手軽な運動を行い、心と体との関係に気付いたり、仲間と関わり合ったりすること。
- 思・判・表 : 自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- 学・人 : 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

（2）運動の仕方等

体ほぐしの運動では、その行い方を理解するとともに、手軽な運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを通して、自己や仲間の心と体の状態に気付いたり、仲間と豊かに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）

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。 ・運動により心や体に変化す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てほしいことの例

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。	・二人組で気持ちや体の変化を話し合う場面をつくったり、運動を通して感じたことを確かめるような言葉がけをしたりする。
○仲間と関わり合いながら運動をすることが苦手。	○協力や助け合いが必要になる運動を仕組み、仲間と共に運動をすることのよさが実感できるよう言葉がけをする。
思考力、判断力、表現力等	
他者に伝える場面	内容例
○心や体の変化に気付いたり、みんなで行って楽しいと感じたりした運動を他者に伝える。	・運動を行うと心と体が軽やかになったことやみんなでリズムに乗って運動をすると楽しさが増したことを学習カードに書いたり、振り返りの時間に発表したりすること。
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
○仲間との身体接触を嫌がる。	・バトンやひもなどの用具を用いて触れ合う運動を工夫する。
○仲間と共に活動することに意欲的に取り組めない。	・仲間と一緒に運動をすると楽しさが増すことを体験できるようにしたり、気持ちも弾んで心の状態が軽やかになることを感じることができるよう言葉がけをしたりする。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則

解説に行い方の例として示されている運動(抜粋) → 解説 P.62 第7集 P.126 ~ 140 体ほぐし V

のびのびとした動作で用具などを用いた運動



仲間の動きを意識して動く



リズムを合わせて



風船でサッカー

リズムに乗って、心が弾むような動作で運動

ひき離そうとフェイントをかけて跳んだり、転がったりする。



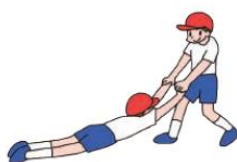
となりの人の手をたたいたり自分のひざをたたいたり変化をつけて



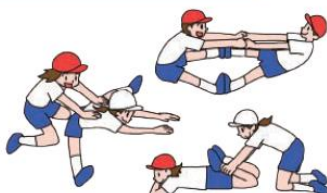
リズムによって、かけ声をかけて



互いの体に気付き合いながらペアでのストレッチング



気持ちのよいところまで押したり引っ張ったり



全身の力を抜いて

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



リーダーのまねをして走る



エンドレス鬼 つかまったら、逃げる。(つかまったら、追いかける。)

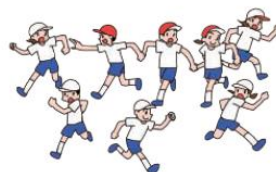


横一列でタイミングを合わせて

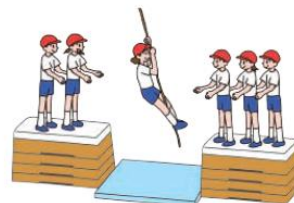
伝承遊びや集団による運動



仲間が引き抜かれないように



手つなぎ鬼



島から島へ

(6) 単元構想

①目指す子供の姿

テーマを基に仲間と一緒にできる運動を選んでしました。友達に合わせて協力したら、タイミングが合うようになりました。



友達とぶつからないように間隔に気をつけながら楽しく運動することができました。



友達と交流することを意識して運動しました。アドバイスをしたり、アドバイスしてもらったりして工夫して運動しました。









②単元の流れ

	1	2
単元活動	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 集団での体ほくし運動 → ペアでの動き </div>	
	仲間の気付きや考え、取り組みの良さを認めること	適した運動の行い方を選ぶこと。

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	○運動の行い方について仲間の気付きや考え、取り組みの良さを認めること。	学・人④	学・人④
2	○気付きや関わり合いが深まりやすい運動や、体の動きを高めるための適した運動の行い方を選ぶこと。	思・判・表②	思・判・表②

時間	2 時間目 (全 2 時間)	
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等④】 運動の行い方について仲間の気付きや考え、取り組みの良さを認めること。	【本時：体への気づきを主とした活動】
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】 楽しく運動を行い、仲間のいい動きや言動など、仲間のよさを再発見しよう。	
	【発問】 友達のいいなって思うところを見つけてみよう。	
	≪大根抜き≫ ※1年生時に既習 ①AチームとBチームに分かれる。(人数が多い場合は4チーム) ②Aチームは全員が外向きで肘で腕を組んで座る。 ③Bチームは、Aチームの友達の手を引っ張り決められた場所へ引っ張っていく。その際、2人や3人で協力して引っ張ってよい。 ④決められた時間内に、Bチームが移動させた人数を得点として、競争する。 ※人を引っ張るときは、ゆっくりとしたスピードで引く、引っ張られるときは腕を頭の後ろに組むことを指導する。 ※タオルや雑巾を用意し、Aチームはおしりに敷いておくと移動がスムーズになる。	
	【課題に迫る発問】 仲間のいい動きや言動など、仲間のよさってどんなことだろう？	
	【考える例】 ・抜かれないように力を入れているなどの動きのよさ。 ・友達と協力している姿や声掛けのよさ。 ・励ましの声を掛けたり安全面に留意しようとする態度のよさ。 ・動きの課題や改善に向けたアドバイス。	※仲間と運動を行うにあたって気持ちよく活動ができるような言葉かけや友達の動きの様子や動きが高まるコツなど、相手のことを考えた自分の考えを伝えることの大切さや友達のアドバイスを素直に受け入れることの大切さを押さえる。また、伝え方や言葉遣いも大切なことにも触れる。 ※運動を通して、より良い学級集団として高まることにつながるよう普段の学級経営や道徳、特別活動との関連を図る。
【発問】 仲間のいい動きや言動などを見つけて、互いに伝え合いながら、楽しく活動しよう？	指導【学びに向かう力、人間性等④】	
人間イス 後ろの人の膝に座り円をつくる みんなで助け合って、後ろの人に体を預け、ひざに座ろう	※「こうしたらうまくできるよ」など、互いに声を掛け合いながら活動することが大切なことを押さえる。 ※全員の姿勢が整ったら、「30秒できるかな？」「次は1分！」など、教師が時間を決めて示していく。次のタイムに挑戦する合間に、活動中に見られた子供の良い姿を紹介し、称賛する。	
声をかけながら、座ったり、立ったりするタイミングを合わせ、腰や頭から倒れないようにする		
押しくらまんじゅう 相手の力を感じながらおしりでも押し合う 相手の力を感じながら押し合う	※膝を曲げて互いに押し合ってバランスをとる。 ※全員の姿勢が整ったら、「30秒できるかな？」「次は1分！」など、教師が時間を決めて示し、1人も押し出されないように、また姿勢が崩れないようにする。※活動中に見られた子供の良い姿を紹介し、称賛する。	
		
≪振り返り≫ ・学習カードの記入。 ・自分の考えを伝えていた子供や活発な声掛けが見られたグループを紹介し、称賛する。 ≪まとめ≫	※仲間の体や自分の体の様子について気づいたことを感想で引き出す。	
【まとめ】 友達と運動を通して交流を図るときは、仲間の良い言動やいい動きなど、自分の考えを伝え合うことが大切だね。また、友達の考えを認めて受け入れることも大切だね。	評価【学びに向かう力、人間性等④】	
≪整理運動≫ ・手首、足首、首のストレッチなど。 ≪片付け≫	図：文部科学省 体育まるわかりハンドブック 長崎県教育委員会 体力を高める運動例2 参照	
評価事項 評価【学びに向かう力、人間性等④】 運動の行い方について仲間の気付きや考え、取り組みの良さを認めようとする。(発言・観察、学習カード)		

時間	1 時間目 (全 2 時間)			
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等②】 気付きや関わり合いが深まりやすい運動や、体の動きを高めるための適した運動の行い方を選ぶこと。 【本時：体への気づきを主とした活動】			
5	<<準備運動>> ・学級で年間通してやれるようなものにとるとよい。			
10	【学習課題】 仲間の体の様子に気づき、動きをよりよくするための運動の行い方を選んで、楽しく活動しよう。			
15	【発問】 どんな運動に取り組むか、4つの運動を紹介するよ。やってみよう。			
10	【つま先合わせ立ち】  <p>みんなが揃って立ちはじめ、手をつなぎ、同時に立ち上がり、うまくできたら一緒に座ります。その後、連続で続けて行います。</p> <p>●2人→3人→4人→5人</p>	【人間つなぎ】  <p>長い時間引き合えるようにしましょう。</p> <p>ちょうどよい強さで引き合おう</p>	【エスカレーター】  <p>中腰の姿勢から動いてみよう</p> <p>●中腰で背中を合わせて移動</p>	【ひっぱりおこし】  <p>●バランス崩し</p>
15	※教師が簡単にやって見せながら行い方を説明する。 ※ペアで活動しながら、相手の良いところとうまう少しのところを見つけて伝えるように押さえる。 ※行い方がわからない子供が見られるときは、教師と一緒に活動させながら、再度やり方を知らせる。 ※いい動きの子供の様子について称賛し、全体に紹介する。			
20	【課題に迫る発問】 もっとやってみたい運動を選ぶときには、どのようなことをもとにして選ぶといいかな？			
25	【選ぶ視点の例】 <ul style="list-style-type: none"> ・動きがうまくできないものをできるようにになりたい。 ・できる動きの条件を変えて、できるようにになりたい。(座る⇒中腰で、うでを組む⇒組まない、引っ張る⇒宙へ浮く程度までなど) ・できる動きをもっとスムーズにできるようにになりたい。 	※子供とやり取りをしながら運動を選ぶ視点を押さえる。その際、しっかりとねらいをもって運動に取り組むことが大切なことを押さえる。 ※前半に運動をやってみて気づいたペアの相手の良いところとうまう少しのところを再度確認して、視点をもとに後半の運動を選ばせる。その際、うまくできるようになった、またはなかなかできないことが続くときは、運動を変えてもよいことを知らせる。 <p style="text-align: right;">指導【思考力、判断力、表現力等②】</p>		
30	【選んだ運動を行う】 ※「人間つなぎ」は、相手のペアを決めてから活動する。 ※ペアで活動しながら、相手の良いところとうまう少しのところを見つけて伝えるように押さえる。 ※行い方がわからない子供が見られるときは、教師と一緒に活動させながら、再度やり方を知らせる。 ※いい動きの子供や動きの伸びが見られる子供の様子について称賛し、全体に紹介する。 ※選んだ運動がうまくできない子供が見られたときは、次にやってみたい運動に変更するよう声掛けを行う。 <p style="text-align: right;">評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>			
40	<<振り返り>> ・学習カードの記入。 ・自分の考えを伝えていた子供や活発な声掛けが見られたグループを紹介し、称賛する。 ・選んだ運動と選んだ理由、運動を行っての感想を発表させる。 <p style="text-align: right;">※仲間の体や自分の体の様子について気づいたことを感想で引き出す。</p> <p style="text-align: right;">評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>			
45	【まとめ】 行う運動を選ぶときには、自分が「こうなりたい」といった視点をもとに選ぶことが大切だね。			
45	<<整理運動>> ・手首、足首、首のストレッチなど。 <<片付け>> <p style="text-align: right;">図：長崎県教育委員会 体力を高める運動例2 参照</p>			
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等②】 気付きや関わり合いが深まりやすい運動や、体の動きを高めるための適した運動の行い方を選んでいる。(発言・観察、学習カード)			

4 単元指導計画及び展開例

【9月】

単元名 走り高跳び（C 陸上運動） 全8時間

（1）単元のねらい

知・技 : 走り高跳びでは、リズムカルな助走から踏み切って跳ぶことができる。

思・判・表 : 自己の能力に適した課題の解決の仕方、競争や記録への挑戦の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

学・人 : 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

（2）運動の仕方等

走り高跳びでは、その行い方を理解するとともに、試技の回数やバーの高さの決め方などのルールを決めて競争したり、自己の記録の伸びや目標とする記録の達成を目指したりしながら、リズムカルな助走から力強く踏み切って跳ぶことができるようにする。

（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）

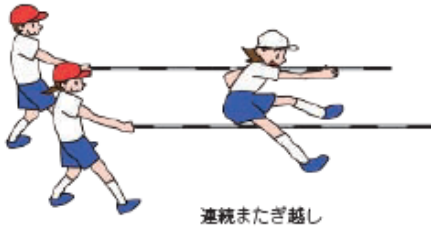
助走	<ul style="list-style-type: none"> ・踏み切る足や走る方向で、スタートの位置が違う。（右から・左から・正面から） ・ラインを引くなどして、まっすぐ走る。 (カーブして走るのははさみ跳びではなく背面跳び) ・フープを置いて足の運び・歩幅を意識させる。 ・4年時と比べて助走の歩数が増える。 ・体の余分な力を抜く。 ・最後の3歩を素早く走る。
踏み切り	<ul style="list-style-type: none"> ・踏切の前に沈み込む（態勢を低く） ・踏切の位置は遠すぎても近すぎてもダメ。 ・上半身は起こして真っすぐにする。 ・ゴムひもで練習をする ・バーの真ん中に印をつけて目印にする。 ・踏切足のひきつけが大切。 ・振り上げ足、肩を高く引き上げる。 ・はさみ跳びという言葉の指導をする。 ・抜き足は横に開くように抜く。 ・はじめは低い位置から練習をしていく。
着地	<ul style="list-style-type: none"> ・膝をやわらかくまげて、足から着地する。 ・振り上げ足から着地する ・足の裏がバーに見えるように ・空中で抜き足側に体を傾ける ・バーをよけるように体を動かす。

解説に例示として示されている運動(抜粋) → 解説 P.70

助走が5~7歩程度の走り高跳び

○上体を起こして踏み切ること。

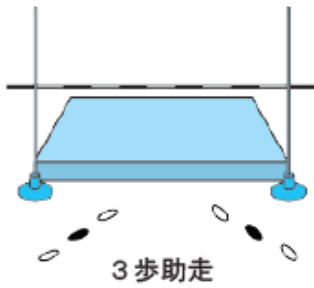
はさみ跳びでの足の動きの練習



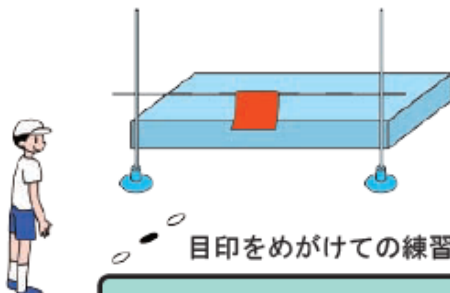
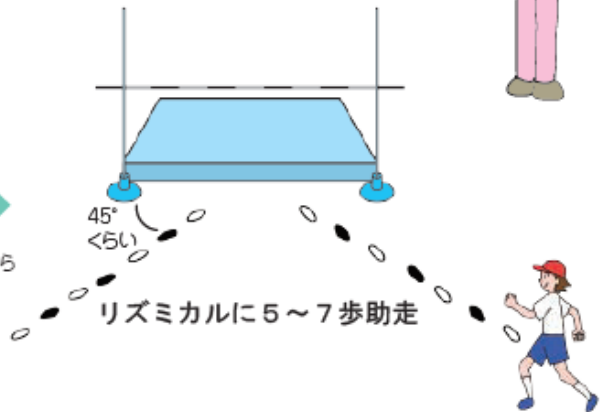
二人組で振上げ足の練習をしよう。肩の高さまで手を挙げてみて、そこをめがけて振り上げてみるね。

リズムカルな助走から、上体を起こして踏み切ることが大切です。

○リズムカルな助走をすること。



慣れてきたら

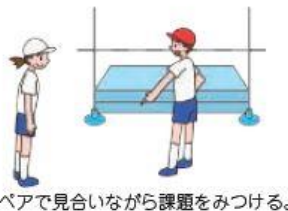


バーの目印をめがけて踏み切る練習をすると、着地の場所が安定しやすくなります。

安全に気をつけて、振上げ足、踏切り足の順で着地したり、低い高さのバーから練習したりしましょう。また、恐怖心をなくするためにバーの代わりにゴムひもを使うことも有効です。

課題の解決の仕方がイメージできるように活動の仕方を工夫する

【友達の動きを生かす例】

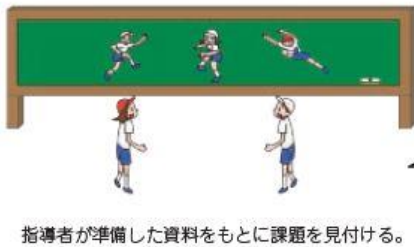


〇〇さんは、リズムよく助走ができていますね。でも、体をもっと起こして踏み切るといいと思うよ。



アクセントをつけてみたら、上体を起こして強く踏み切れました。

【資料を活用する例】



そうか、ぼくはもっと振上げ足を高く上げればいいのか。じゃあ、どの練習をしようかな。



振上げ足や抜き足の感じがつかめました。

(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
○リズムカルな助走から踏み切ることが苦手。	<ul style="list-style-type: none"> ・3～5歩程度の短い助走での走り高跳びや跳び箱などの台から踏み切る場などで、力強く踏み切って体が浮くことを経験できるようにする。 ・「トン・トン・ト・ト・トン」など、一定のリズムを声に出しながら踏み切る場を設定する。 	○課題の改善に向けた練習や本時のまとめ	・運動のポイント、学習の記録、仲間の動きのよさなどを学習カードに書いたり、振り返りの時間に発表したり、感想文を書いたりする。	○グループ競争の仕方を決める場面などで、自己の意見をうまく伝えられなかったり、仲間とうまく関わることができない。	・話合いや振り返りの際に、学習カードを用いて仲間同士で新たな課題を出し合ったり、学習の成果を確認したりする場面を設定する。

(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

授業づくりの留意点

指導の充実のために → 解説P.16・70



一人一人が自分に合った目標記録を決めることで、誰もが記録を達成するために課題を持ち、解決しようと意欲的に取り組むようになります。

運動の楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場の工夫をする

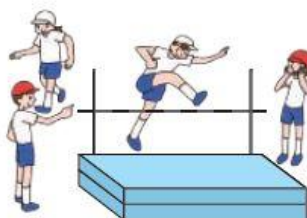
走り高跳びの楽しさや喜びに触れることができるように、競争や記録の達成の仕方を工夫します。

【記録会をしよう】

(目標記録から跳べた記録を得点化する例)

グループ対抗で競争する場合、単純に記録の合計で競うだけでなく、一人一人の目標記録を決め、その目標記録と計測した記録の差を得点化して競う方法もあります。

得点(点)	目標記録との差(cm)	得点(点)	目標記録との差(cm)
10	20cm以上	5	-5～-1
9	15～19	4	-10～-6
8	10～14	3	-15～-11



よし、目標記録を目指して助走の練習をするぞ。



得点を使えばチームで競争もできそうだな。



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

5歩の助走から、目標記録を超えることができました。



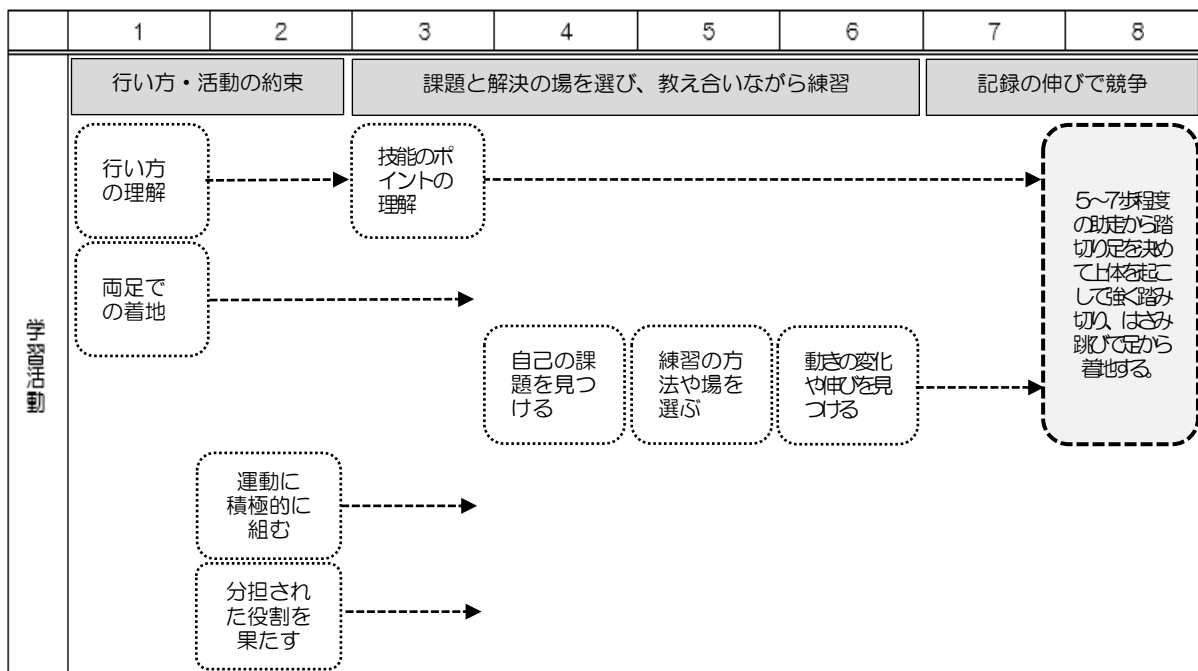
スタンドが倒れないように安全に気をつけて練習しました。



資料を見て自分の課題がわかりました。助走のリズムに気を付ける場を選びました。




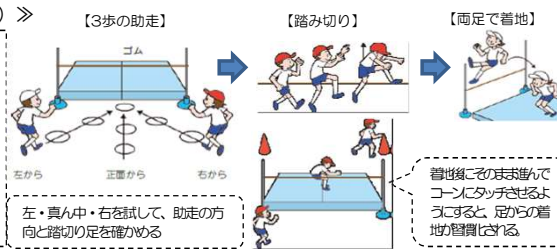
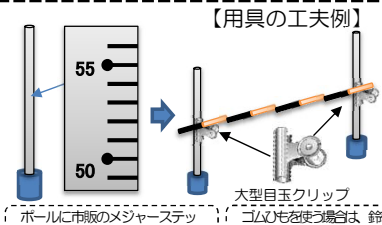
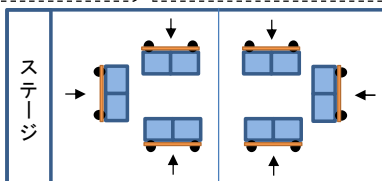
②単元の流れ



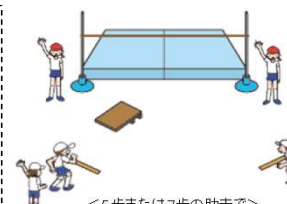
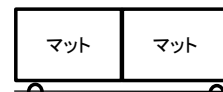


③単元計画及び指導と評価の計画

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	○走り高跳びの行い方や動きのポイントを知る。 ○はさみ跳びで、足から着地する。	知・技⑬ 知・技⑯	知・技⑬
2	○用具の準備や片付け、計測や記録などで、分担された役割を果たす。 ○場を整備するとともに、用具の安全に気を配る。	学・人③ 学・人⑥	知・技⑯
3	○5～7歩程度のリズムカルな助走をする。 ○上体を起こして力強く踏み切る。	知・技⑭ 知・技⑮	学・人⑥
4	○動きのポイントと自己や仲間の動きを照らし合わせて自己の課題を見付ける。	思・判・表①	思・判・表① 学・人③
5	○自己やグループの課題や段階にあった練習方法や場を選ぶ。	思・判・表②	思・判・表②
6	○自己や仲間の動きの変化や伸びを見付ける。	思・判・表⑤	思・判・表⑤
7	●選んだ練習方法で仲間と練習し、記録の伸びを目指す。		知・技⑭
8	●自分の記録に挑戦しながら伸びを得点化して競争する。		知・技⑮

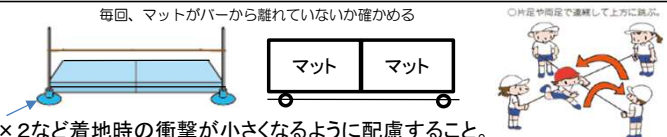
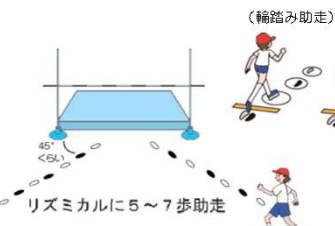

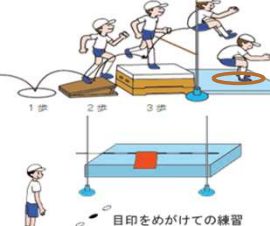
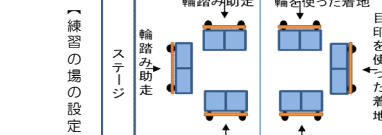
(8) 展開例

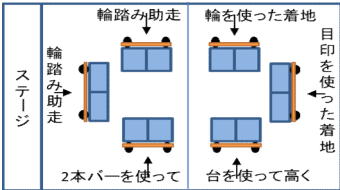
時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑬】 走り高跳びの行い方や動きのポイントを知る。	指導【知識及び技能⑭】 はさみ跳びで、足から着地する。
5	<ul style="list-style-type: none"> ○用具・場の準備 ○あいさつ ○準備運動 <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ※ゴム跳び遊びを加えて行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。 	
	<p>【学習課題】 走り高跳びの行い方を知り、安全に着地できるようになる。</p> <p>【課題に迫る発問】 どのように跳ぶのか行い方を紹介するよ。みんなでやってみよう。</p>	<p>指導【知識及び技能⑬】</p>
	<p>《短い助走(3歩→5歩→7歩へ) 高跳び(踏み切り位置に踏み板を使うことも可)》</p> <p>【行い方の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○助走、踏み切り、着地の動作がある。 ○踏み切り足は片足で、足の裏全体で強く。(踏み切る足を決める) <ul style="list-style-type: none"> ・踏み切り足が、助走の1歩目。リズムカルにできるよう。 ・踏み切ったら、斜め上に体が上がるように。 ○着地は両足で安全に。(尻もちや手をつかないように) <ul style="list-style-type: none"> ・はさみ跳びから、膝を使って柔らかく、足から着地する。 	
	<p>※教師が実際にやって見せながらもとになるやり方を知らせ、グループで教え合いながら活動させる。(場をグループで割り当てる)</p> <p>※友達と声を掛け合いながら特に着地の安全に留意して無理なく活動するよう押さえる。(試し跳びとして2~3回程度)</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p>	
	<p>【課題に迫る発問】 安全に活動するためにも、かみ跳びから両足で着地できるようになる。</p> <p>《短い助走(3歩)での走り走り高跳びでの着地の確認(踏み切りゾーンに踏み板を使う)》</p> <p>※教師が実際にやって見せながらもとになるやり方を知らせ、グループで教え合いながら活動させる。(場をグループで割り当てる)</p> <p>※仲間とできばえを見合いながら、膝を使って柔らかく足から着地できるよう指導する。その際、バーを高くし過ぎず、楽に跳ぶことができる高さとする。また、踏み切りは、踏み板を使うと高く上がりやすい。</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※ポイントを押さえたいい動きがみられる子供を称賛し、全体で紹介する。</p>	
20	<p>【発問】 わかった行い方で、わかった行い方で試してみよう。</p> <p>【活動の進め方の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助走は3歩とする。(スタート位置にお手玉等を置く) ・スタートの高さを決め、3~5cmずつ高さを上げていく。 ・グループの全員が同じ高さを跳んだら、高さを上げる。 <p>⇒高さがわかるようボールにビニールテープに数字を書き巻いておく。(測定:2名(高さを変える)、記録1名)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全面から、試技者は手を挙げてから試技をする。また、前の試技者は場の安全を確かめて、次の試技者へ合図を送る。 	<p>【用具の工夫例】</p>  <p>※試し、高さの目盛りに合わせて大型目玉クリップをボールにはさみ、その目玉クリップ等を乗せる。その際、クリップの目玉をマット側になるよう定める(マット側がとんで落ちるので、係はボールから離れ、助技者に伝えるようにする)</p> <p>ボールに市販のメジャーステップカーを貼り、数字を書く</p> <p>大型目玉クリップ</p> <p>ゴムのを使う場合は、鉗を下げておき、跳び出したかどうかの判定を鉗の目で判断するとよい(音がしたら×)</p>
25	<p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>※着地が両足で行うことができないなど、無理な高さに挑戦していないか確認し、必要に応じて挑戦する高さを制限する。</p>	<p>【場の配置例】</p>  <p>※試し記録の場は生活班等で活動</p>
30	<p>【評価【知識及び技能⑫】】</p> <p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り(学習カード記入、「はじめの記録」の記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間のよい姿やよい動きや、幅跳びの楽しさを発表させる。 ・記録にかかわらず、ポイントを押さえた着地ができていた子供を紹介し、動きのよさを全体で共有する。 	<p>【評価【知識及び技能⑫】】</p>
35	<p>【まとめ】 走り高跳びのやり方をわかって、運動に取り組むと楽しくなるね。</p> <p>また、走り高跳びでは、はさみ跳びから膝を柔らかく使って足から安全に着地することが大切だね。</p>	
40	<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>
45	<p>評価【知識及び技能⑬】</p> <p>走り高跳びの行い方がわかる。(発言・観察、学習カード)</p>	

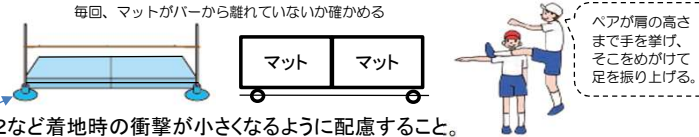
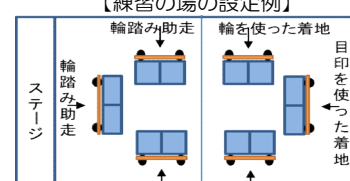
時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【学びに向かう力、人間性等③】 用具の準備や片付け、計測や記録などで、分担された役割を果たす。	指導【学びに向かう力、人間性等⑥】 場を整備するとともに、用具の安全に気を配る。
5	<ul style="list-style-type: none"> ○用具・場の準備 ○あいさつ ○準備運動 <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ※ゴム跳び遊びを加えて行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。	 
10	<p>【学習課題】 仲間と協力し、安全面に気をつけて走り高跳びに取り組もう。</p> <p>【課題に迫る発問】 楽しく走り高跳びを行うために大切なことは何かな？</p> <p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・約束事を守り、分担された係の仕事を実行する。 ・失敗しても最後まであきらめずに活動する。 ・記録に関係なく進んで何度も運動に取り組む。 ・仲間と励まし合ったり、協力して準備や後片付けを行ったりする。 ・課題や解決の方法、互いの良さ等を教え合う。 ・安全面に気をつける。 	<p>※前時に学習したことを押さえ、本時では、まずは場の整備や用具等の整頓など安全面に気をつけること、そして、記録を伸ばすためには、友達と一緒に使用する用具の準備や片付けを行ったり、計測等の分担された役割を確実に果たすことの大切さについて重点的に指導する。</p> <p>※場の準備の仕方や用具の配置について図示し、指導する。</p> <p>【楽しい走り高跳びにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進んで運動に取り組む ・友達のいい動きや取組をほめる (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) ・悪口を言わない。(それだけしかできないの？、下手など) ・互いに声を出し合って、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
15	<p>指導【学びに向かう力、人間性等③、⑥】</p>	
20	<p>【発問】 仲間と協力し、安全面に気をつけてはじめての記録を測定しよう。(踏み切りに踏み板を使う)</p> <p>【活動の進め方の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・助走は5～7歩とする。(スタート位置にお手玉等を置く) ・無理のない高さで試す。 ・全員が跳ぶことができたなら3～5cm上げて、再度、試す。(測定：2名(高さを変える)、記録1名) ・安全面から、試技者は手を挙げてから試技をする。また、前の試技者は砂場から出て次の試技者へ合図を送る。 <p>※協力して準備を行うよう、また、仲間と声を掛け合いながら安全面を確認しながら何度も運動に取り組むよう押さえる。</p> <p>※時間の確保ができるときは、全体を集め、そのような子供を称賛し、全体で本時のねらいを再度確認する。</p> <p>※スタートの高さを決め、グループの全員が同じ高さを跳んだら、3～5cmずつ高さを上げていく。</p> <p>※仲間とコツがうまくできているか声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行き方を指導する。</p> <p>※尻もちをついたり、手をついたりして両足で着地ができない時は、無理な高さであることを知らせ、本時ではそれ以上高さを上げないよう指導する。(手をつくると骨折などのけがにつながることを知らせる)</p>	 <p>毎回、マットがバーから離れていないか、マットとマットが離れて隙間が空いていないか確かめる。</p>  <p>＜5歩または7歩の助走で＞</p>
25		<p>評価【知識及び技能⑩】</p>
35		
40	<p>40</p> <p>45</p> <p>【まとめ】 使用する用具の準備や片付け、係の仕事は協力して行うと、早く準備ができてたくさん運動を行うことができるし、気持ちいいね。また、楽しく活動するためには、安全面を確認しながら活動することが大切だね。</p> <p>＜片付け＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ・協力して片付けを行うよう声掛けを行う。 	<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⑩】 はさみ跳びで、足から着地する。(観察)</p>	

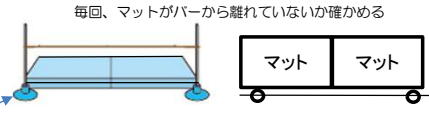

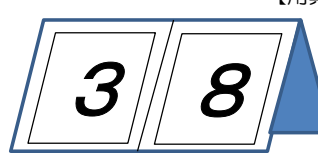
時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑭】 5～7歩程度のリズムカルな助走をする。	指導【知識及び技能⑮】 上体を起こして力強く踏み切る。
5	<p>○用具・場の準備</p> <p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <p>・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など</p> <p>※ゴム跳び遊びを加えて行う。</p> <p>※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。</p> <p>【学習課題】 仲間と協力し、安全面に気をつけて走り高跳びに取り組もう。</p>	<p>毎回、マットがバーから離れていないか確かめる</p> <p>○片足や両足で連続して上方に跳ぶ。</p>  
	<p>【課題に迫る発問】 記録を伸ばすためのコツは何か？</p> <p>指導【知識及び技能⑭、⑮】</p> <p>【短い助走からの高跳びのコツの例】</p>	<p>5歩助走は 2歩目の「ニー」で一度伸び上がる感じで</p>  <p>7歩助走は 4歩目の「ニー」で一度伸び上がる感じで</p> 
	<p>○助走</p> <p>・リズムカルな助走とすることが大切である。特に最後の3歩のリズムが踏み切りに関係する。(タ・タ・ターンの速いリズムとなるよう歩幅をうまく調節できるとよい)</p> <p>5歩のリズム⇒イチ・ニー、イチニサーン</p> <p>7歩のリズム⇒イチ・ニー、イチ・ニー、イチニサーン</p> <p>○踏み切り</p> <p>・片足で、足の裏全体を使い、力強く。(踏み板を置いているとしたら、「バーン」という音が出る感じで)</p> <p>・上へ高く跳び上がる感じで。(腕を上には振り上げて、振り上げ足をへそより高く)</p> <p>○着地</p> <p>・振り上げた足からバーをまたぎ越す感じで、トン・トンと膝を曲げて両足で。</p>	<p>足の裏がバーに見えるようにして、へそより上には上げる感じで、真っ直ぐ振り上げ足を伸ばして引き上げよう。</p> <p>体を前屈みにする感じで、フットと膝を使って着地しよう。(ゴム(バー)の近くに着地する感じで、マットから飛び出さないように注意すること)</p> 
	<p>※子供とやり取りをしながら、教師がやって見せてコツを押さえる。(技能のポイントを絞って押さえる)</p> <p>※本時の活動では、話し合ったコツを試しながら、①助走、②踏み切り、③着地の3つの場面で、うまくできているところと練習が必要などころについてグループ内で教え合うよう押さえる。</p>	
	<p>【発問】 走り高跳びの記録を伸ばす動きのコツを試してみよう。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等⑥】</p>	
25	<p>【活動の進め方の例】</p> <p>・助走は5～7歩とする。(スタート位置にお手玉等を置く)</p> <p>・無理のない高さで試す。</p> <p>・全員が跳ぶことができたなら3～5cm上げて、再度、試す。</p> <p>⇒高さがわかるようボールにビニールテープに数字を書き巻いておく。(測定：2名(高さを変える)、記録1名)</p> <p>・安全面から、試技者は手を挙げてから試技をする。また、前の試技者は場の安全を確かめて、次の試技者へ合図を送る。</p>	 <p>高跳びのコツを試す活動であることから、高さを高くせず、足でまだけることができる高さで活動させる。</p>
	<p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>※用具等をグループで協力して準備し、安全面を確認して合図をし合いながら活動するよう押さえる。</p>	
	<p>【発問】 どれだけ記録が伸びたか、今日の記録をはかろう。(踏み切りに踏み板を使う)</p>	
35	<p>※スタートの高さを決め、グループの全員が同じ高さを跳んだら、3～5cmずつ高さを上げていく。</p> <p>※友達とコツがうまくできているか声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>※尻もちをついたり、手をついたりして両足で着地ができない時は、無理な高さであることを知らせ、本時ではそれ以上高さを上げないよう指導する。(手をつくると骨折などのけがにつながることを知らせる)</p>	<p>評価【学びに向かう力、人間性等⑥】</p>
	<p>《整理運動》</p> <p>・手首・足首・首のストレッチ</p> <p>《振り返り(学習カード記入、記録の記入、発表)》</p> <p>・仲間のよい姿やコツに応じたよい動き、コツを試してみた感想を発表させる。</p> <p>・仲間と声を掛け合っていた子供や安全面に留意していた子供を紹介し、称賛する。</p>	
45	<p>【まとめ】 走り高跳びのコツがわかって、仲間と協力して練習に取り組むと、もっと記録が伸びそうだね。走り高跳びのコツができているかは、助走、踏み切り、着地の場面で分けて確認するといいいね。</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【学びに向かう力、人間性等⑥】</p> <p>場を整備するとともに、用具の安全に気を配る。(発言・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①】 動きのポイントと自己や仲間の動きを照らし合わせて、自己の課題を見付ける。																																										
5	<ul style="list-style-type: none"> ○用具・場の準備 ○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 ※ゴム跳び遊びを加えて行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。 																																										
	<p>【学習課題】走り高跳びの練習を行うために、まずは、自分の課題を見つけよう。</p>																																										
	<p>【課題に迫る発問】走り高跳びの3つの場面のポイントを確認しながら、自分のできばえを確認しよう。</p> <p>※前時の学習を振り返り、3つの場面のポイントを押さえ、見合う場面の確認係をグループ内で決めさせてから活動する。</p> <p>【短い助走からの高跳びのコツの例】</p>																																										
	<ul style="list-style-type: none"> ○助走 <ul style="list-style-type: none"> ・リズムカルな助走とすることが大切である。特に最後の3歩のリズムが踏み切りに関係する。(歩幅をうまく調節できるとなおよい) 5歩のリズム⇒イチ・ニー、イチニサーン、7歩のリズム⇒イチ・ニー、イチ・ニー、イチニサーン ○踏み切り <ul style="list-style-type: none"> ・片足で、足の裏全体を使い、力強く。(踏み板を置いているとしたら、「バーン」という音が出る感じで) ・上へ高く跳び上がる感じで。(腕を上には振り上げて、振り上げ足をへそより高く) ○着地 <ul style="list-style-type: none"> ・振り上げた足からバーをまたぎ越す感じで、トン・トンと膝を曲げて両足で。 																																										
	<p>【できばえチェック表の例】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">名前</th> <th rowspan="2">測定記録</th> <th colspan="3">回数</th> <th rowspan="2">課題</th> </tr> <tr> <th>1回目</th> <th>2回目</th> <th>3回目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">長崎 太郎</td> <td>助走</td> <td>×</td> <td>×</td> <td></td> <td rowspan="3">助走 踏み切り 高さ 着地</td> </tr> <tr> <td>踏み切り</td> <td></td> <td>×</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>高さ</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">紫陽花 咲子</td> <td>助走</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td rowspan="3">高さ</td> </tr> <tr> <td>踏み切り</td> <td>×</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>高さ</td> <td>×</td> <td>×</td> <td></td> </tr> <tr> <td>着地</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※1人の試技が終わったら、各係は「○」か「×」かを示し、できばえチェック表に記入していくことを知らせる。 ※最終的に「×」が多いところを課題とするが、課題が複数となった場合は、助走>踏み切り>着地>高さの順で課題解決を図ることを押さえる。</p>	名前	測定記録	回数			課題	1回目	2回目	3回目	長崎 太郎	助走	×	×		助走 踏み切り 高さ 着地	踏み切り		×	×	高さ				紫陽花 咲子	助走				高さ	踏み切り	×			高さ	×	×		着地				
名前	測定記録			回数				課題																																			
		1回目	2回目	3回目																																							
長崎 太郎	助走	×	×		助走 踏み切り 高さ 着地																																						
	踏み切り		×	×																																							
	高さ																																										
紫陽花 咲子	助走				高さ																																						
	踏み切り	×																																									
	高さ	×	×																																								
着地																																											
10		<p>指導【思考力、表現力、判断力等①】</p>																																									
15																																											
20		<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p>																																									
25																																											
30	<p>【発問】どれだけ記録が伸びたか、今日の記録をはかろう。(踏み切りに踏み板を使う)</p> <p>※友達とコツがうまくできているか声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※学級の実態によっては、正確な距離を測って記録を明確に知らせる。</p>																																										
35		<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p>																																									
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り(学習カード記入、記録の記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見つけた課題、友達のよい動きとの違いを発表させる。 ・仲間と声を掛け合っていた子供や安全面に留意していた子供を紹介し、称賛する。 	<p>評価【思考力、判断力、表現力①】</p>																																									
45	<p>【まとめ】仲間と協力して練習に取り組んで走り高跳びの記録を伸ばすためには、ポイントと照らし合わせて自分の課題を見付けることが大切だね。</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①】</p> <p>動きのポイントと自己や仲間の動きを照らし合わせて、自己の課題を見付けている。(発言・観察、学習カード)</p>	<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p> <p>用具の準備や片付け、計測や記録などで、分担された役割を果たそうとしている。(学習カード)</p>																																									

時間	5 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②】 自己やグループの課題や段階にあった練習方法や場を選ぶ。
5	○用具・場の準備 ○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 ※ゴム跳び遊びを加えて行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。 
10	【学習課題】 走り高跳びの練習を行うために、まずは、自分の課題を見つけよう。 【課題に迫る発問】 走り高跳びの3つの場面の課題に合った練習方法を知って、自分の練習を決めよう。
15	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 30%;"> <p>【助走⇒踏み切り】</p> <p>(輪踏み助走)</p>  <p>リズムカルに5～7歩助走</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>【踏み切り⇒高く跳ぶ】</p>  <p>2本のバーを使って</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>【着地】</p>  <p>目印をめがけての練習</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ケンステップやフープを使って助走のリズムをつかむ。(特に最後の3歩) ・踏み切りは踏み板等の上から片足で行い、高く跳ぶ感覚を体感する。 ・跳び箱等の台の上から振り上げ足のかかとをおへそより高く上げてバーをまたぎ越す。 ・2本のバーをまたぎ越して、振り上げ足と抜き足の感じをつかむ。(高さを上げすぎない) ・5～7歩のリズムカルな助走から踏み切り、ねらった輪の中に膝を曲げて両足で着地する。 ・バーの目印をめがけて踏み切り、マットの中央で着地できるようにする。
20	※それぞれの練習のやり方やポイント、練習の場を、教師がやって見せたり図示したりして紹介する。 ※前時に選択した課題に応じた練習方法を選ばせ、練習方法別にグループを再編成して練習グループとする。できればによっては、途中で練習方法を変えてもよいこととするが、その場合は必ず教師に伝えるよう押さえる。(グループ編成の都合があるため) ※課題が複数となった場合は、助走>踏み切り>着地>高さの順で解決を図ることを押さえる。 ※助走のスタート位置に各自お手玉等置き、自分に合った助走距離で練習する。
25	指導【思考力、表現力、判断力等②】 【発問】 選んだ練習方法の場で、動きとポイントについて、友達と見合ったり教え合ったりして練習しよう。 ※協力して準備を行うよう、また、友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。 ※同じグループ内で係を分担し交代しながらできれば確認して伝え合うよう指導する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※課題と練習方法にずれが見られる子供は、助言し、練習方法の変更をさせる。
30	 <p>(練習の場の設定)</p> <p>輪踏み助走</p> <p>輪を使った着地</p> <p>目印を使った着地</p> <p>2本バーを使って</p> <p>台を使って高く</p>
35	【発問】 どれだけ記録が伸びたか、今日の記録をはかろう。(踏み切りに踏み板を使う) ※※部活動確保が難しいときは省略 ※仲間とコツがうまくできている声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※学級の実態によっては、正確な距離を測って記録を明確に知らせる。
40	整理運動 ・手首・足首・首のストレッチ 振り返り(学習カード記入、記録の記入、発表) 》 ・選んだ練習方法をやってみた感想を発表させる。 ・仲間と声を掛け合っていた子供や安全面に留意していた子供を紹介し、称賛する。 ・練習方法の選択を迷っている子供が見られるときは、全体でアドバイスを行う。 <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力②】</p>
45	【まとめ】 走り高跳びの記録を伸ばすためには、課題に合った練習の場を選び、動きとポイントについて仲間と見合ったり教え合ったりして活動することが大切だね。 ＜片付け＞
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等②】 自己やグループの課題や段階にあった練習方法や場を選んでいる。(発言・観察、学習カード) <div style="text-align: right;">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>

<p>時間</p> <p>重点的指導事項</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>20</p> <p>25</p> <p>30</p> <p>35</p> <p>40</p> <p>45</p> <p>評価事項</p>	<p style="text-align: center;">6 時間目 (全 8 時間)</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力⑤】 自己や仲間の動きの変化や伸びを見付ける。</p> <p>○用具・場の準備 ○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 ・振り上げ足の確認を行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。</p> <p>【学習課題】課題に応じた練習で自分や仲間のよい動きや変化、伸びを見つけて伝え合い、記録を伸ばそう。</p> <p>【課題に迫る発問】よい動きや変化、伸びを見付けるには、どんなところを見ていたらいいかな。</p> <p>※よい動きや変化、伸びを見付ける視点を知る。</p> <p style="text-align: center;">【いい動きを見付ける視点の例】</p> <p>○助走 ・ケンステップやフープに足が入っている。 ・助走が合わないときに、スタート位置や歩幅を変えている。</p> <p>○踏み切り ・最後の3歩で踏み板に踏み切り足がある。 ・「バン」と音がしている、高く体があがっている。 ・踏み切り足がへそより高く、抜き足を開いている。</p> <p>○着地 ・はさみ跳びから、膝を使って柔らかく、足から着地する。 ・いつもマットの中央付近で着地している。 ・尻もちや手をつかない。</p> <p>※子供とやり取りをしながら、再度、動きのポイントを押さえ、少しの動きの変化や伸びも含むことを知らせる。 ※練習グループ内で、決めた係（見る場面）での視点を確認するよう押さえる。 ※学級の実態やICT機器の整備状況を鑑みながら、積極的にICTを活用し、動画等を見ながらアドバイスができるようする。 ※ICT機器を活用することはもちろんであるが、子供同士ができればえをやって見せるなどしてわかりやすく教え合いを行うよう指導する。</p> <p style="text-align: center;">指導【思考力、判断力、表現力等⑤】</p> <p>【発問】選んだ練習方法の場で、動きとポイントについて、仲間と見合ったり教え合ったりして練習しよう。</p> <p>※協力して準備を行うよう、また、仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※課題と練習方法にずれが見られる子供は、助言し、練習方法の変更をさせる。</p> <p style="text-align: center;">【練習の場の設定例】</p>  <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力⑤】</p> <p>【発問】どれだけ記録が伸びたか、今日の記録をはかろう。(踏み切りに踏み板を使う)</p> <p>※仲間とコツがうまくできているか声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※学級の実態によっては、正確な距離を測って記録を明確に知らせる。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力⑤】</p> <p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り（学習カード記入、記録の記入、発表）》 ・見つけた仲間のいい動きや伸び、自分の変化（伸びor課題）を発表し合い、共有する。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力⑤】</p> <p>【まとめ】走り高跳びの記録を伸ばすためには、仲間のよい動きや変化を見つけて伝え合ったり、自分もまねしたりして、練習や記録の確認をすることが大切だね。また自分の伸びや課題の変化を確認することも大切だね。</p> <p>《片付け》</p> <p style="text-align: right;">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> <p>評価【思考力、判断力、表現力⑤】 自己や仲間の動きの変化や伸びを見付けている。(発言・観察、学習カード)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

時間	7 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	●選んだ練習方法で仲間と練習し、記録の伸びを目指す。
5	<p>○用具・場の準備 ○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 ・振り上げ足の確認を行う。 ※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。</p> <p>【学習課題】選んだ練習方法の場で、動きとポイントについて、友達と見合ったり教え合ったりして練習しよう。</p>  <p>毎回、マットがバーから離れていないか確かめる</p> <p>マット マット</p> <p>ヘアが肩の高さまで手を挙げ、そこをめがけて足を振り上げる。</p>
10	<p>※前時に引き続き、自分の課題に応じた練習の場を選択して活動する。 ※協力して準備を行うよう、また、友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。 ※同じグループ内で係を分担し交代しながらできばえを確認して伝え合うよう指導する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※課題と練習方法にずれが見られる子供は、助言し、練習方法の変更をさせる。</p> <p>【練習の場の設定例】</p>  <p>輪踏み助走 ステージ 2本バーを使って</p> <p>輪を使った着地 目印を使った着地 台を使って高く</p> <p>評価【知識及び技能⑭】</p>
15	<p>【発問】課題の解決に悩んでいる仲間へアドバイスをしよう。</p> <p>※前半の活動の様子から、課題の解決になかなか向かっていない子供の様子や気持ちを紹介して、「どこが課題となっているのか、また、それをどうしたらよいのか」「課題の解決に向けて、今の練習方法を変えたり組み合わせたりして練習することができないか」など、仲間を伸ばすためにアドバイスをし合う。 ※子供の意見でわかりにくいところは、やって見せさせたり教師が助言したりする。 ※ここでのアドバイスを他の子供も生かすことやアドバイスの仕方を各練習の場でも取り入れるよう押さえる。</p>
20	<p>【発問】アドバイスの内容ややり方を工夫して練習をしよう。</p> <p>※特に、技能のポイントにおいて努力を要する子供を中心に、教師と一緒に活動して指導する。 ※活発に教え合いを行いながら活動しているグループや子供を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※課題と練習方法にずれが見られる子供は、助言し、練習方法の変更をさせる。</p> <p>評価【知識及び技能⑭】</p>
25	<p>【発問】どれだけ記録が伸びたか、今日の記録をはかろう。(踏み切りに踏み板を使う) ※時間確保が難しいときは省略</p> <p>※仲間とコツがうまくできている声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※学級の実態によっては、正確な距離を測って記録を明確に知らせる。</p> <p>評価【知識及び技能⑭】</p>
30	<p>【まとめ】練習に取り組むときは、分かりやすく伝えたりやって見せたりすることが大切だね。 課題の解決がうまく進まない仲間がいるときは、活動を優先させてグループで協力することも必要だね。</p> <p>＜片付け＞</p> <p>評価【知識及び技能⑭】</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>
45	<p>評価【知識及び技能⑭】 5～7歩程度のリズムカルな助走をすることができる。(観察)</p>

時間	8 時間目 (全 8 時間)																																																																																																																																							
重点的指導事項	●自分の記録に挑戦しながら伸びを得点化して競争する。																																																																																																																																							
5	<p>○用具・場の準備</p> <p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <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 ・振り上げ足の確認を行う。 <p>※体育館で行う場合は、マットを2枚以上重ねたもの×2など着地時の衝撃が小さくなるように配慮すること。</p>	<p>毎回、マットがバーから離れていないか確かめる</p>  <p>マット マット</p>  <p>ヘアが肩の高さまで手を挙げ、そこをめがけて足を振り上げる。</p>																																																																																																																																						
	【学習課題】グループ対グループで、得点を競い合い、走り高跳び大会をしよう。																																																																																																																																							
	【発問】競争の仕方を説明するね。																																																																																																																																							
	10	<p>【ルールの例】</p> <p>○2チームで競争</p> <ul style="list-style-type: none"> ・始めの記録との差が得点となる⇒チームの合計点で競う。 ・自分が跳ぶ高さを宣言し、係が高さを調整する。 ・教師が時間を設定し、時間がきたところで、2チームの跳んだ回数が揃ったところの合計点で勝敗を決める。 <p>○次のような加点の工夫も取り入れ、勝敗の未確定性を図る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員が踏み切りの失敗がなかったらボーナス点○点加点。 ・ラッキーマンを決め、ラッキーマンの得点は2倍とする。 ・宣言した輪に着地したら加点。 など <p>○踏み板を使うor使わない。</p> <p>※安全な着地について確認し、おしりや体からの着地はフェールとするなど、安全な着地の大切さを押さえる。</p>	<p>※子供とやりとりをしながら、全体のルールとして教師が決定する。</p> <p>※子供の技量の状況を把握し、勝敗の未確定性を図るよう工夫する。</p> <p>また、みんなが楽しく活動できる、苦手な子供も活躍できるチャンスがある競争とすることが大切であり、そのため工夫したルールで競争した結果の勝敗は認めることが必要であることを指導する。</p> <p>※競争をしつつ、グループで互いの動きのよさや課題を伝え合い、仲間のアドバイスを素直に認めて改善したり、仲間の良い動きをまねしたりすることが大切なことを押さえる。</p>																																																																																																																																					
	15	<p>○前後の2回が連続で行うことをめざし、対戦表と運動場をあらかじめ詳細に図る。</p> <p>○その際、相手と肩がぶつかるようにする。</p> <p>○グループの変更は、ケンステップの使用も可。</p>	<p>ステージ</p> 																																																																																																																																					
20	<p>【得点の設定例】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>始めの記録との差</th> <th>得点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>+10cm以上</td><td>10点</td></tr> <tr><td>+8cm以上</td><td>9点</td></tr> <tr><td>+6cm以上</td><td>8点</td></tr> <tr><td>+4cm以上</td><td>7点</td></tr> <tr><td>+2cm以上</td><td>6点</td></tr> <tr><td>始めの記録±1cm</td><td>5点</td></tr> <tr><td>-2cm以上</td><td>4点</td></tr> <tr><td>-4cm以上</td><td>3点</td></tr> <tr><td>-6cm以上</td><td>2点</td></tr> <tr><td>-8cm以上</td><td>1点</td></tr> </tbody> </table> <p>【グループ得点早見表の例】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>始めの記録との差</th> <th>得点</th> <th>長崎 太郎</th> <th>紫陽花 咲子</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>+10cm以上</td><td>10点</td><td>90cm</td><td>103cm</td></tr> <tr><td>+8cm以上</td><td>9点</td><td>88cm</td><td>101cm</td></tr> <tr><td>+6cm以上</td><td>8点</td><td>86cm</td><td>99cm</td></tr> <tr><td>+4cm以上</td><td>7点</td><td>84cm</td><td>97cm</td></tr> <tr><td>+2cm以上</td><td>6点</td><td>82cm</td><td>95cm</td></tr> <tr><td>始めの記録±1cm</td><td>5点</td><td>80cm</td><td>93cm</td></tr> <tr><td>-2cm以上</td><td>4点</td><td>78cm</td><td>91cm</td></tr> <tr><td>-4cm以上</td><td>3点</td><td>76cm</td><td>89cm</td></tr> <tr><td>-6cm以上</td><td>2点</td><td>74cm</td><td>87cm</td></tr> <tr><td>-8cm以上</td><td>1点</td><td>72cm</td><td>85cm</td></tr> </tbody> </table> <p>【個人得点記録表の例】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>得点</th> <th>長崎君</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>合計得点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>10点</td><td>90cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td rowspan="10">11点</td></tr> <tr><td>9点</td><td>88cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8点</td><td>86cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7点</td><td>84cm</td><td></td><td>×</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6点</td><td>82cm</td><td></td><td></td><td>×</td><td>○</td></tr> <tr><td>5点</td><td>80cm</td><td>○</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4点</td><td>78cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3点</td><td>76cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2点</td><td>74cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1点</td><td>72cm</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	始めの記録との差	得点	+10cm以上	10点	+8cm以上	9点	+6cm以上	8点	+4cm以上	7点	+2cm以上	6点	始めの記録±1cm	5点	-2cm以上	4点	-4cm以上	3点	-6cm以上	2点	-8cm以上	1点	始めの記録との差	得点	長崎 太郎	紫陽花 咲子	+10cm以上	10点	90cm	103cm	+8cm以上	9点	88cm	101cm	+6cm以上	8点	86cm	99cm	+4cm以上	7点	84cm	97cm	+2cm以上	6点	82cm	95cm	始めの記録±1cm	5点	80cm	93cm	-2cm以上	4点	78cm	91cm	-4cm以上	3点	76cm	89cm	-6cm以上	2点	74cm	87cm	-8cm以上	1点	72cm	85cm	得点	長崎君	1	2	3	4	合計得点	10点	90cm					11点	9点	88cm					8点	86cm					7点	84cm		×			6点	82cm			×	○	5点	80cm	○				4点	78cm					3点	76cm					2点	74cm					1点	72cm					
始めの記録との差	得点																																																																																																																																							
+10cm以上	10点																																																																																																																																							
+8cm以上	9点																																																																																																																																							
+6cm以上	8点																																																																																																																																							
+4cm以上	7点																																																																																																																																							
+2cm以上	6点																																																																																																																																							
始めの記録±1cm	5点																																																																																																																																							
-2cm以上	4点																																																																																																																																							
-4cm以上	3点																																																																																																																																							
-6cm以上	2点																																																																																																																																							
-8cm以上	1点																																																																																																																																							
始めの記録との差	得点	長崎 太郎	紫陽花 咲子																																																																																																																																					
+10cm以上	10点	90cm	103cm																																																																																																																																					
+8cm以上	9点	88cm	101cm																																																																																																																																					
+6cm以上	8点	86cm	99cm																																																																																																																																					
+4cm以上	7点	84cm	97cm																																																																																																																																					
+2cm以上	6点	82cm	95cm																																																																																																																																					
始めの記録±1cm	5点	80cm	93cm																																																																																																																																					
-2cm以上	4点	78cm	91cm																																																																																																																																					
-4cm以上	3点	76cm	89cm																																																																																																																																					
-6cm以上	2点	74cm	87cm																																																																																																																																					
-8cm以上	1点	72cm	85cm																																																																																																																																					
得点	長崎君	1	2	3	4	合計得点																																																																																																																																		
10点	90cm					11点																																																																																																																																		
9点	88cm																																																																																																																																							
8点	86cm																																																																																																																																							
7点	84cm		×																																																																																																																																					
6点	82cm			×	○																																																																																																																																			
5点	80cm	○																																																																																																																																						
4点	78cm																																																																																																																																							
3点	76cm																																																																																																																																							
2点	74cm																																																																																																																																							
1点	72cm																																																																																																																																							
25	<p>※時間を決め、対戦チームを変えながら2回戦行う。</p> <p>※仲間とコツがうまくできているか声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、そのような子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※技能において努力が必要な子供が見られる場合は、必要な場合は技能のポイントを直接指導する。</p> <p>※得点差が大きく開いているときは、教師がルールの変更を行う。</p> <p>※対戦する2グループの活動の場の中間に、得点板を用意し、双方から得点が見えるようにする。</p> <p>⇒記録係は交代で行い、得点板の表示も行う。</p> <p>(単元の設定時間に余裕があるときは、子供の意欲の向上に応じて競争の時間をプラス1時間したい)</p>																																																																																																																																							
30	<p>評価【知識及び技能⑮】</p> <p>【用具の工夫例】</p> <p>※得点板の数が少ないときは、スケッチブックを半分に切り、左右両方ともに、0～9の数字を貼って、簡易の得点板を作成すると代用できます。</p> <p>※表紙と裏表紙を使って立てて自チームの得点の表示ができます。</p> 																																																																																																																																							
35	<p>※整理運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>※振り返り(学習カード記入、記録の記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見つけた仲間のいい動きや伸び、競争の楽しさを発表し合い、共有する。 ・グループ毎に得点を集計し、全体の順位も決める。 <p>【まとめ】規則を工夫して競争したり、練習で互いに教え合ったり励まし合ったりすると楽しく運動ができるね。</p> <p>また、体育の時間だけでなく、休み時間も遊びとして走り高跳びを行うことで、健康な生活を送ることにつながるね。</p> <p>次の単元でも、いろいろな工夫をして楽しく活動しようね。</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>																																																																																																																																							
40	<p>45</p> <p>※片付け</p>																																																																																																																																							
45	<p>評価【知識及び技能⑮】</p> <p>上体を起こして力強く踏み切ることができる。(観察)</p>																																																																																																																																							

4 単元指導計画及び展開例

【10月】

単元名 体の動きを高める運動 全6時間

力強い動きを高めるための運動・体の柔らかさを高めるための運動（A 体づくり運動）

（1）単元のねらい

知・運 : 体の動きを高める運動では、その行い方を知るとともに、ねらいに応じて、力強い動きすることができる。

思・判・表 : 自己の体の状態や体力に応じて、運動の行い方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

学・人 : 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

（2）運動の仕方等

体の柔らかさを高めるための運動とは、体の各部位の可動範囲を広げる体の動きを高めることをねらいとして行う運動である。

力強い動きを高めるための運動とは、自己の体重を利用したり、人や物などの抵抗に対してそれを動かしたりすることによって、力強い動きを高めることをねらいとして行う運動である。

（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）

運動のポイント	<p>○児童がねらいをもち、自ら課題に取り組めるようにするために、教師は体づくり運動のねらいを明確にするとともに、運動の場や用具の使い方などの工夫の視点（人数、回数、距離、時間、姿勢、用具、方向など）を示し、児童が進んで運動の行い方を工夫することができるようにする。</p> <p>○動きの高まりが実感できるよう、まずは正しい動きが大切であることを押さえる。また、活動を見合ったり、気付きを伝え合ったりし、自分の動きについて振り返ることができるようにする。さらに動きを工夫し、自分の体力に合った運動を選ぶことができるようにする。</p> <p>○運動が単調にならないように、運動を得点化、数値化、ゲーム化する等の方法が考えられるが、運動のねらいからそれないよう留意する。</p>
---------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

体の柔らかさを高めるための運動	<p>○徒手での運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体の各部位を大きく広げたり曲げたりする姿勢を維持すること。 ・全身や各部位を振ったり、回したり、ねじったりすること。 ・向かい合って手をつなぎ、手を離さないで背中合わせになったり、足裏を合わせて座り、交互に引っ張り合って上体を前屈したり、背中を押してもらい前屈をしたりすること。 <p>○用具などを用いた運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴムひもを張りめぐらせてつくった空間や、棒の下や輪の中をくぐり抜けること。 ・長身の姿勢で上体を曲げ、体の周りでボールを転がすこと。 ・短なわを短く折り曲げて両手で持ち、足の下・背中・頭上・腹部を通過させること。
力強い動きを高めるための運動	<p>○人や物の重さなどを用いた運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな姿勢での腕立て伏臥腕屈伸をすること。 ・二人組、三人組で互いに持ち上げる、運ぶなどの運動をすること。 ・押し、寄りをういてすもうをすること。 ・全身に力を込めて登り棒につかまったり、肋木や雲梯にぶら下がったりすること。

(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てほしいことの例

知識及び運動	
つまずきの例	手立て・配慮
○人を持ち上げる、運ぶなどの動きが苦手。	・負担の少ない役割を果たすことから始め、徐々に力強い動きに挑戦できるようにする。
○押し、寄りをういてすもうをすることが苦手。	・膝を曲げて腰を低くして構えることや、足裏全体を使って進むことなどの基本的な動きを意識したり、体格が同じ程度の相手と繰り返して行い、安心して活動ができるようにしたりする。
○全身に力を込めて登り棒につかまったり、肋木や雲梯にぶら下がったりすることが苦手。	・わずかずつでもできたことを取り上げて称賛したり、足が届く程度の高さで繰り返し行うようにしたりする。
○体の各部位を伸ばしたり曲げたり、その姿勢を維持したりすることが苦手。	・息を吐きながら脱力をし、ゆっくりと体を伸展できるような言葉かけをする。
○一定の空間をくぐり抜けたり、前屈して用具を操作したりすることが苦手。	・空間を広げたり、十分な前屈ができなくても操作しやすい用具を用いたりする。

思考力、判断力、表現力等	
他者に伝える場面	内容例
<p>○心や体の変化に気付いたり、みんなで行って楽しいと感じたりした運動を他者に伝える。</p> <p>○体の動きを高めるためにグループで工夫した運動の行い方を他のグループに紹介する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・運動を行うと心と体が軽やかになったことやみんなでリズムに乗って運動をすると楽しさが増したことを学習カードに書いたり、振り返りの時間に発表したりすること。 ・グループで工夫した長なわ跳びをしながらボールを投げたり捕ったりする運動の行い方を他のグループの仲間に例示して見せたり、言葉で伝えたりすること。 ・活動後の感想を伝える場面で、言葉のかけ方や並び方などの条件を工夫することで、グループのみんなが楽しく運動が行えたことを他のグループに説明すること。
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>○仲間との身体接触を嫌がる児童</p> <p>○仲間と共に活動することに意欲的に取り組めない。</p> <p>○自己の課題を見付けることに意欲的に取り組めない</p> <p>○課題の解決の仕方がわからないために運動に意欲的に取り組めない。</p> <p>○達成感をもてないために運動に意欲的に取り組めない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・バトンやひもなどの用具を用いて触れ合う運動を工夫する。 ・仲間と一緒に運動をすると楽しさが増すことを体験できるようにしたり、気持ちも弾んで心の状態が軽やかになることを感じることができるよう言葉がけをしたりする。 ・仲間の行い方を見て真似をしながら運動を行ったり、仲間に気付きを言ってもらったりし、徐々に自己の課題を見付けていくことができるようにする。 ・自己の課題を仲間に伝え、仲間からの助言を受けたり、同じような課題をもっている仲間の行い方の真似をしたりすることができるよう、ペアやグループの編成の仕方を工夫する。 ・運動の記録をとるようにしたり、わずかな変化を見付けて称賛したりしながら、自己の体の動きが高まっていることに気付くことができるようにする。

(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

徒手での運動



今日は、この間より板目1枚柔らかくなったから2点だ。

児童にとって、体力を高める目安(数値など)を持つだけでなく、「前回より楽にできた」などの体感も大切にします。



〇 曲げる

工夫例

- 〇 道具を使って
- ・ お手玉ひろい

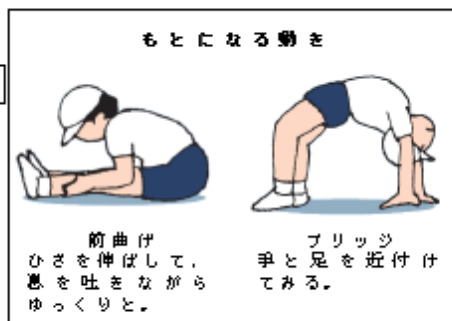


台の上に飛び、ひざを曲げないで、球を置いてあるお手を高く持ち上げ、球の高さを決めたりしてゲームをする。

- ・ ボール回し



黒板をして足の周りでボールを回す。周りを回したり、時間を決めて競争したりする。

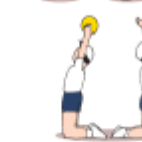


工夫例

- 〇 二人で
- ・ ボールわたし



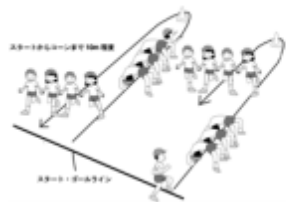
二人で背を合わせ、球を渡す。背の高さを決めたり、球の高さを決めたりしてゲームをする。



二人で背を合わせ、球を渡す。背の高さを決めたり、球の高さを決めたりしてゲームをする。

工夫例

- 〇 何人かで
- ・ ブリッジくぐり



何人かでつなげたブリッジをトンネルに抜ける。くぐり抜けた人は、くぐり抜けた人からリレーする。

○ 伸ばす

工夫例

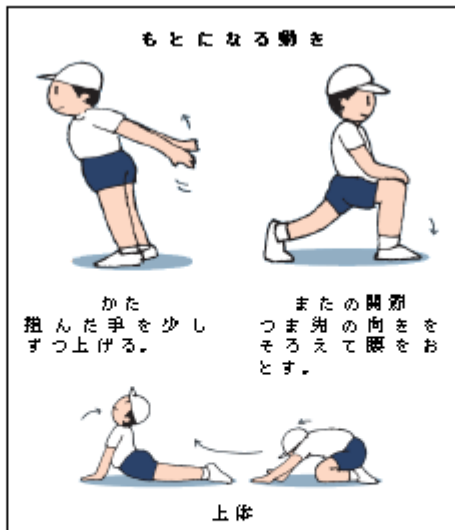
○二人で
・じゃんけんおひらき



けんけんを一人に
けんけんを一人に
けんけんを一人に
けんけんを一人に



まをりたを
まをりたを
まをりたを
まをりたを



かた
かた
かた
かた

またの関節の向きを
またの関節の向きを
またの関節の向きを
またの関節の向きを

上体

工夫例

○道具を使って
・ねころびキャッチボール

2人でうつむきになり、声をかけながら体を起こしてボールを投げる。時間を決めて、何回できるか挑戦する。



工夫例

○グループで
・手つなぎフープ通し

何人かで手をつないで円を作り、つないだ手を隠さずにフープをくぐっていく。



○ ひねる

工夫例

○道具を使って
・ボール転がし



自分の体を
自分の体を
自分の体を
自分の体を



曲げた足をゆっくり押しながら、ゆっくりと後ろを見るようにする。

上体

工夫例

○二人で
・人間知恵の輪



つなぐ手を元どき
つなぐ手を元どき
つなぐ手を元どき
つなぐ手を元どき

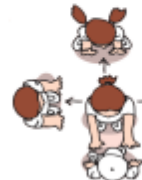
・ボールわたし



二人で背を合わせ
二人で背を合わせ
二人で背を合わせ
二人で背を合わせ

工夫例

○グループで
・ぐるっとタッチ



足を肩幅に開いて立ち、足をずらさないようにして体をひねり、前後左右に立っているの人の手にタッチする。




同じ姿勢に
同じ姿勢に


(6) 単元構想

①目指す子供の姿


長なわの中で短なわを跳んだり、ボールをついたりすることができるようになりました。



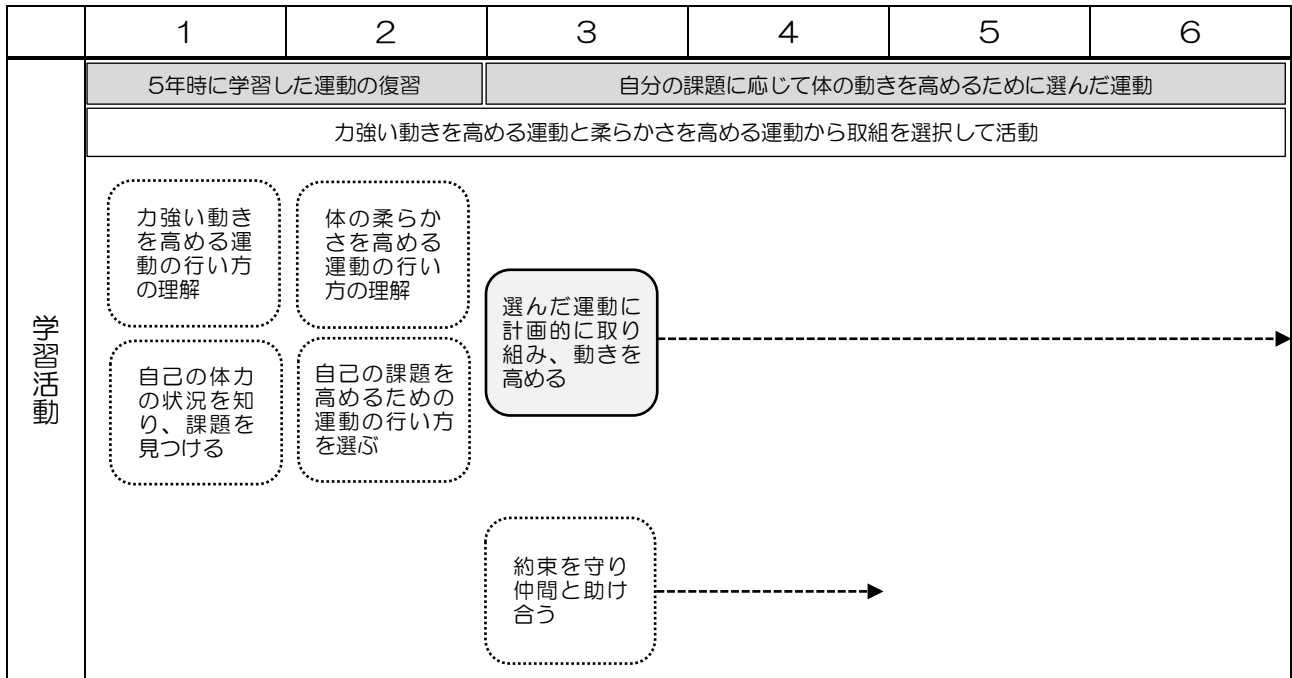
グループのみんなで助け合って活動できました。〇〇さんに動きを見てもらいました。



前回はこのコースを30秒で折り返すのが楽になったので、今日は、5秒短いペースにしてみました。






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	○自己の体重を利用したり、人や物などの抵抗に対してそれを動かしたりすることによって、力強い動きを高める。 ○自己の体力の状況を知ったり、体の様々な動きを試したりして、自己の課題を見付ける。	知・技⑦ 思・判・表①	
2	○体の各部位の可動範囲を広げる体の動きを高める。 ○体の動きを高めるために適した運動の行い方を選ぶ。	知・技③ 思・判・表②	思・判・表① 思・判・表②
3	○運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合う。	学・人②	
4	●課題に応じた運動を選び、力に応じた目標を決めて動きを高める。		学・人②
5			知・技⑦ 知・技③
6			知・技⑦ 知・技③

(8)展開例

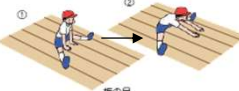

時間	1 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑦】 自己の体重を利用したり、人や物などの抵抗に対してそれを動かしたりすることによって、力強い動きを高めること。	指導【思考力、判断力、表現力等①】 自己の体力の状況を知ったり、体の様々な動きを試したりして、自己の課題を見付けること。
5	<p>【学習課題】体力調査の結果と5年生での学習の復習をとおして、自分の体力の課題を見付けよう。(力強い動き編)</p> <p>※体力調査個人票をもとに、バランスのよい体力向上を目指すことが大切なことを押さえ、自分のよい点と課題と思われる点を考えさせる。本時は、特に、力強い動きの様子を知ることが重点とすることを押さえる。 (個人票からは、力強い動きの指標として、握力、上体おこし、50m走、立ち幅跳びの様子を、体の柔らかさの指標として、長座体前屈の様子から自分の力を考えさせる)</p> <p>《準備運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> 音楽に合わせて、全身を使った運動をする。(ラジオ体操や学校独自の体操、5年時に行った体の柔らかさを高めるラジオ体操など) 児童の実態にあわせて、体の可動域を広げる運動を設定し、ジャックナイフストレッチや股割りなどの柔軟運動をしっかりとこなす。 	
10	<p>【課題に迫る発問】力強い動きを高める運動で課題を見付けるとき、運動の行い方や運動のポイントを知っているかな？</p>	
15	<p>【考える例】自分や仲間の体重を利用した運動</p> <ul style="list-style-type: none"> 手のひらをしっかりと着き、肘を伸ばして棒のようにして体を支える。 体が倒れそうになったら、反対向きに力を加える感じで、手の指先から足の指先までが真っ直ぐになるようにする。 息を止める感じで、お腹や背中に力を入れる。 <p>※運動のやり方や運動のポイントを確認して、うまくできない動きを伸ばしていくよう指導する。 ※概ねうまくできるときは、少しずつ回数や時間を高め、よい点を一層伸ばすよう押さえる。</p>	<p>【考える例】人や物などの抵抗に対してそれを動かす運動</p> <p>【ロープ引き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○引かれる人 <ul style="list-style-type: none"> 肘を伸ばして、額を上げる ・おなかに力を入れる ○引く人 <ul style="list-style-type: none"> 腰を落とす ・腕の力だけでなく、腰を落とし体重を後ろにかけて引く <p>【じゃんけんおんぶ移動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 体を少し前に傾けながら、足の裏を床につけて体を支える <p>【つっぱり棒】</p> <ul style="list-style-type: none"> 手のひらをしっかりと着き、肘を伸ばして棒のようにする。 お腹や背中に力を入れ、足の裏を床につけて体を支える
20	<p>指導【知識及び技能⑦】、【思考力、判断力、表現力等①】</p> <p>《5年時に学習した力強い動きを高める運動を選択して行い、自分の力を確かめる》 ※5年生2学期 力強い動きを高める運動 参照</p>	
25	<p>【主として自分や仲間の体重を利用した運動】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="209 1126 598 1238"> <p>【つんつんゲーム】</p> <p>四つん這いの状態で、左手と右足を床と水平になるように上げる。 (やりやすい方で)</p> </div> <div data-bbox="598 1126 1013 1238"> <p>【ボールをよける】</p> <p>3人組になり、ひとりが動きを行い、2人はボールを転がす。 ボールを通す回数を決めて運動を行う。</p> </div> <div data-bbox="1013 1126 1439 1238"> <p>【シュートトラックの真骨】</p> <p>ボール1個を一人で運び、2周でゴールする。</p> </div> </div>	
30	<p>【人や物などの抵抗に対してそれを動かす運動】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="209 1238 598 1373"> <p>【ロープ引き】</p>  <p>タオル等</p> </div> <div data-bbox="598 1238 1013 1373"> <p>【じゃんけんおんぶ移動】</p>  </div> <div data-bbox="1013 1238 1439 1373"> <p>【つっぱり棒】</p>  </div> </div>	
35	<p>ヘアでロープを握り、タオルの上に座った相手を距離を決めた場所まで引く。</p> <p>スタートとゴールを決め、じゃんけんをして負けた者が勝った者を負ぶってゴールする。 (2回続けて負けた場合は、おんぶを交代する)</p> <p>ヘアになり、手のひらを合わせて腕を伸ばし、互いに押し合いながら立ち、手を放さず互いに押し合いながら、足の位置を下げる。</p> <p>※「主として自分や仲間の体重を利用した運動」と「人や物などの抵抗に対してそれを動かす運動」からそれぞれ2つを選び、時間を決めてローテーションで運動を行う。(子供の実態や人数によって教師が選択して設定してもよい) ※5年時に学習した工夫した行い方は、3時間目以降に行うことを知らせる。 ※、安全面から、自分の力に合わせ、少しずつ回数や距離等を伸ばしていくことを押さえ、他の事項にも触れる。</p>	
40	<p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <p>※学習カードに、自分のよかったところや課題を記述(選択)させる。</p> <p>【まとめ】 体力向上をねらい、体の動きを高める運動に取り組むときは、自分の体力の状況を知ったり、体の様々な動きを試したりして、自分のよい点や課題を見付け、目標を決めて動きを高めることが大切だね。</p>	
45	<p>図：日本スポーツ協会 遊びプログラム ～運動遊び～ 長崎県教育委員会 体力を高める運動例2 参照</p>	
評価事項		

時間	2 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び運動③】 体の各部位の可動範囲を広げる体の動きを高めること。	指導【思考力、判断力、表現力等②】 気付きや関わり合いが深まりやすい運動や、体の動きを高めるために適した運動の行い方を選ぶこと。
	<p>≪準備運動≫</p> <ul style="list-style-type: none"> 音楽に合わせて、全身を使った運動をする。(ラジオ体操や学校独自の体操、5年時に行った体の柔らかさを高めるラジオ体操など) 児童の実態にあわせて、体の可動域を広げる運動を設定し、ジャックナイフストレッチや股割りなどの柔軟運動をしっかりとこなす。 	
5	<p>【学習課題】5年生での学習の復習をとおして、自分の体力の課題を見付けよう。(体の柔らかさ編)</p>	
	<p>【課題に迫る発問】体の柔らかさを高める運動で課題を見付けるとき、運動の行い方や運動のポイントを知っているかな？</p>	
10	<p>【動き・行い方のポイントの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> 「筋肉が伸びてる」と感じるところ(ちょうどいい感じ)で止める感じで運動を行う。 力を抜いて、息を吸って吐く感じで運動を行う。 リズムに乗って動きを大きく行う。その際、運動と運動のつながりの部分をスムーズに行うことができるようにする。 	<p>【考える例】</p> <p>【ボール渡し】※運動を行う2人の距離がわかるように板の目を数えておく</p> <p>○上から：足を肩幅に開き、足の裏が動かないようにゆっくりと後ろに反る</p> <p>○下から：足を肩幅より広めに開き、膝が曲がらないよう気を付けながら、腕を伸ばしてゆっくりと体を曲げる。</p> <p>【リンボー】</p> <ul style="list-style-type: none"> 膝を曲げ、お腹を反って(頭を下げて)、リズムよく進む。 <p>【ペットボトル運び】</p> <ul style="list-style-type: none"> 運動を行う者は、平均台に乗る。残りの2人のうち1人は、後ろから膝を支え、もう1人は前から肩を支える。 足を肩幅に開き、膝が曲がらないよう気を付けながら、腕を伸ばしてゆっくりと体を曲げ、ペットボトルを取って体を起こす。
15	<p>※運動のやり方や運動のポイントを確認して、うまくできない動きを伸ばしていくよう指導する。</p> <p>※概ねうまくできるときは、少しずつ回数や時間を高め、よい点を一層伸ばすよう押さえる。</p>	
	<p>指導【知識及び技能③】、【思考力、判断力、表現力等②】</p>	
	<p>≪5年時に学習した体の柔らかさを高める運動を選択して行い、自分の力を確かめる≫ ※5年生3学期 体の柔らかさを高める運動 参照</p> <p>【主として用具などを用いた運動】</p>	
20	<p>【ボール渡し】</p> 	<p>【リンボー】</p>  <p>【お手玉・ペットボトルとり】</p>  <p>トリオで、運動を行う者は、平均台に乗る。残りの2人のうち1人は、後ろから膝を支え、もう1人は前から肩を支える。</p> <p>台の上に乗る。床に置いてあるお手玉を拾う。おのの高さを覚えたり時間を決めたりしてゲームをしてみよう。</p>
25	<p>ペアでボールを上から、下からと交互に受け渡す。決められた時間に何回受渡しができるか挑戦。</p>	<p>2人が棒(ゴム紐)を持ち、1人が体を反りながら棒の下をくぐる。より低い高さに挑戦。</p> <p>足を肩幅に開き、膝が曲がらないよう気を付けながら、腕を伸ばしてゆっくりと体を曲げ、お手玉を取って体を起こす。決められた時間内に何回帰ることができるか挑戦。</p>
30	<p>※すべての運動を、時間を決めてローテーションで運動を行う。(子供の実態や人数によって教師が選択して設定してもよい)</p> <p>※5年時に学習した工夫した行い方は、3時間目以降に行うことを知らせる。</p> <p>※安全面から、自分の力に合わせ、少しずつ回数や距離等を伸ばしていくことを押さえ、他の事項にも触れる。</p> <p>※互いに正確に動きができるように仲間の動きの良さや声掛けの良さを認め、アドバイスをし合いながら活動するよう押さえる。</p> <p>※ポイントを押さえた動きの子供や記録に伸びが見られる子供、教え合いを活発に行っているトリオ、安全面に関する声掛けを行っているトリオなどを称賛しながら全体に紹介する。</p>	
	<p>【発問】自分の体の動きを高めるために適した運動はどれかな？</p>	
35	<p>※運動を行った感想やペア・トリオが運動を行う様子を見て気づいたことを話し合い、よい点や課題を確認し、自分の体の動きを高めるために適した運動の目的をつけさせる。(決定でなくともよい)</p>	
	<p>評価【思考力、判断力、表現力等①、②】</p>	
40	<p>≪振り返り(学習カード記入、発表)≫</p> <p>※学習カードに、自分のよかったところや課題、自分に適した運動を記述(選択)させる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等①、②】</p>	
	<p>【まとめ】体力向上をねらい、体の動きを高める運動に取り組むときは、自分の体力の状況を知ったり、体の様々な動きを試したりして、体の動きを高めるために適した運動の行い方を選び、目標を決めて動きを高めることが大切だね。</p>	
45	<p>図：長崎県教育委員会 体力を高める運動例2、小学校の体育授業はじめの第1歩 参照</p>	
評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力等①】</p> <p>自己の体力の状況を知ったり、体の様々な動きを試したりして、自己の課題を見付けている。(学習カード、観察・発言)</p>	<p>評価【思考力、判断力、表現力等②】</p> <p>気付きや関わり合いが深まりやすい運動や、体の動きを高めるために適した運動の行い方を選んでいる。(学習カード、観察・発言)</p>

時間	3 時間目 (全 6 時間)																																																																
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等②】 運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合うこと。																																																																
活 動 内 容	<p style="text-align: center;">【学習課題】自分の力に合った運動を選び、動きを高める計画を立てよう。</p> <p>《計画の立て方、今後の学習の進め方を知る》 ※計画立案や約束事の確認となるため、本時は運動量は少なくなる。 ※5年生2学期 力強い動きを高める運動、3学期 体の柔らかさを高める運動 参照</p> <p>■運動の行い方の工夫例</p> <p style="text-align: center;">【力強い動きを高める:主として自分や仲間の体重を利用した運動】</p> <p>【つんつんゲーム】 【ボールをよける】 【ショートトラックの勇者】</p> <p>四つん這いの状態で、やりにくい方で足を床と水平になるように上げる。つづく向き、回数、時間を変える。 水を入れたペットボトルを床に乗せて、落とさないように。</p> <p>3人組×2の6人組で、4人が動きを行い、2人はボールを転がす。 距離を決めて、ボール係の2人組を交代しながら進む。</p> <p>複数のボールを、3〜4人組で横並びになって離れないように運び、2周でゴールする。 (ボール2個を3人組で など)</p> <p style="text-align: center;">【力強い動きを高める:人や物などの抵抗に対してそれを動かす運動】</p> <p>【ロープ引き】 距離を選ぶ 【じゃんけんおんぶ移動】 シンクロ・距離を選ぶ 【つっぱり棒】 壁を使って1人で、ヘアと並んで</p> <p style="text-align: center;">【体の柔らかさを高める:主として用具などを用いた運動】</p> <p>【ボール渡し】 【リンボー】 【お手玉・ペットボトルとり】</p> <p>上から ゆっくり後に反る 足にはさんでわたす</p> <p>・2人(3人)の距離を離す。 ・ボールの種類、手足を変える。 ・2つのトリオが合同で、人数を増やす。 ・スタートとゴールを決めて、2つのトリオでリレー方式で競争する。</p> <p>・2つのトリオが合同で人数を増やし、動きや高さをシンクロする。 ・リンボー⇄足抜けを交互に行う。 ※足抜けする高さをリンボーと同じにしたり、足抜けのはじめの足を逆にしりする。</p> <p>・お手玉の世に、高さが違うペットボトルを用意し、カに対応したペットボトルを選んで動きを行う。 ・柔らかい動きが苦手な者は、平均台等を降りて床の上で運動を行ってもよい。 ・2つのトリオで時間を決めて得点競争をする。</p> <p style="text-align: center;">■運動を行うときの約束事・活動の行い方、目標の決定の仕方</p> <p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】どんな約束事や協力の仕方があるかな？前の時間に学習したことをもとに考えよう。</p> <p style="text-align: center;">【約束事・活動の行い方の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時までに選んだ運動をもとに、力強さの時のトリオと柔らかさの時のトリオを運動が同じ者で組んで活動する。(事前に教師が組んでおく) ・前半：力強さを高める運動(1回ローテーション)、後半：柔らかさを高める運動(1回ローテーション)と活動を進める。 ・用具の準備(係を決めておく)や安全面の確認を仲間と協力して行うとともに、活動中も励ましの声を掛けたり体の様子を伝え合ったりする。 <p style="text-align: center;">【目標を決めるときの留意点例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時までに学習した動きのポイントを正確に行う。 ・目標をいきなり高くせず、少しずつ回数や時間を高める。 ・目標達成が難しいときは、目標を低く修正し、あきらめずに何度も挑戦する。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>選んだ運動</th> <th>はじめの記録</th> <th>目標</th> <th>変更したとき</th> <th>はじめの記録</th> <th>目標</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">柔らかい動き ON/Offの記録</td> <td>ボール渡し</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>リンボー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>お手玉とり</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>つんつんゲーム</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">力強い動き ON/Offの記録</td> <td>ボールをよける</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ショートトラックの勇者</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ロープ引き</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>じゃんけんおんぶ移動</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>つっぱり棒</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">【学習記録カードの例】</p> <p style="text-align: right;">指導【学びに向かう力、人間性等②】</p> <p>《選んだ運動を試し、目標を決める》 ※体の使う部位を簡単にほぐしたあと、短い時間のローテーションで活動する。 ※やり方がわからない子供やトリオがいらないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。 ※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。</p> <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》 ※学習記録カードに、自分が選んだ運動に○を付け、目標を記述(選択)させる。</p> <p style="text-align: center;">【まとめ】体の動きを高める運動に取り組むときは、運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合って楽しく活動することが大切だね。</p>		選んだ運動	はじめの記録	目標	変更したとき	はじめの記録	目標	柔らかい動き ON/Offの記録	ボール渡し						リンボー						お手玉とり						つんつんゲーム						力強い動き ON/Offの記録	ボールをよける						ショートトラックの勇者						ロープ引き						じゃんけんおんぶ移動							つっぱり棒					
	選んだ運動	はじめの記録	目標	変更したとき	はじめの記録	目標																																																											
柔らかい動き ON/Offの記録	ボール渡し																																																																
	リンボー																																																																
	お手玉とり																																																																
	つんつんゲーム																																																																
力強い動き ON/Offの記録	ボールをよける																																																																
	ショートトラックの勇者																																																																
	ロープ引き																																																																
	じゃんけんおんぶ移動																																																																
	つっぱり棒																																																																
評価事項	図：長崎県教育委員会 体力を高める運動例2、小学校の体育授業はじめての第1歩 参照																																																																

時間	4 時間目 (全 6 時間)
重点的指導事項	●課題に応じた運動を選び、力に応じた目標を決めて動きを高める。
5	<p>《準備運動》 ・音楽に合わせて、全身を使った運動をする。(ラジオ体操や学校独自の体操、5年時に行った体の柔らかさを高めるラジオ体操など) ・児童の実態にあわせて、体の可動域を広げる運動を設定し、ジャックナイフストレッチや股割りなどの柔軟運動をしっかりとこなす。</p> <p>※本時からは、子供が選んだ力強さを高める運動と柔らかさを高める運動の2つに取り組み展開例を示しているが、学級の実態によっては、子供が特に高めたいと考えている一方の運動を1時間通して行うやり方もある。(4時間目:力強さ、5時間目:柔らかさ、6時間目:選択して、も考えられるので、実態によって単元計画を工夫してください)</p>
10	<p>【学習課題】自分の力に合った条件のやり方で、選んだ運動に取り組み、体の動きを高めよう。</p> <p>【発問】自分の力の伸びを確かめる方法を知り、自分のはじめの様子を記録しておこう。</p> <p>【体の柔らかさを確かめる例】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>① ②</p> <p>板の目 運動する前と後で、板の目が増えるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>立った姿勢から両足を全部ついてしゃがむことができるか、逆ができるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>背中で両手をつなぐことができるか (伸びが見られるか)</p> </div> </div> <p>※グループ内で仲間と協力して、運動を行う前の体の様子を調べる。 ※力強さは、選んだ運動をやってみたはじめの記録とする。</p>
15	<p>【発問】運動を行うときの約束事・行い方を守り、仲間と協力して運動に取り組もう。</p> <p>《力強い動きを高める運動に取り組む》 ※場や用具の準備を教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。 ※体の使う部位を簡単にほぐしたあと、教師の合図でローテーションで活動する。 ※やり方がわからない子供やトリオがいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。 ※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。</p>
20	<p style="text-align: right;">評価【学びに向かう力、人間性等②】</p>
25	<p>《仲間の伸びややり方のコツ等を共有する》 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っていたトリオの様子を紹介する。その際、「仲間とどんな〇〇と声をかけてもらって」、「運動のポイントの〇〇を意識して」などを引き出し、全体で共有し、後半の活動につなげる。</p>
30	<p>《体の柔らかさを高める運動に取り組む》 ※場の作り替えを教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。 ※教師の合図でローテーションで活動する。 ※やり方がわからない子供やトリオがいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。 ※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。</p>
35	<p style="text-align: right;">評価【学びに向かう力、人間性等②】</p>
45	<p>《振り返り(学習カード記入、発表)》 ※学習カードに、できばえや仲間と協力したこと、声掛けの内容などを記述させる。</p> <p>【まとめ】仲間とできばえや改善の方法を教え合いながら、繰り返し活動すると、体の動きを高める運動に楽しく取り組むことができるね。</p> <p style="text-align: right;">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【学びに向かう力、人間性等②】 運動を行う際の約束を守り、仲間と助け合おうとする。(観察・発言、学習カード)</p>

時間	5 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	●課題に応じた運動を選び、力に応じた目標を決めて動きを高める。	
活 動 内 容	5	<p>《準備運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて、全身を使った運動をする。(ラジオ体操や学校独自の体操、5年時に行った体の柔らかさを高めるラジオ体操など) ・児童の実態にあわせて、体の可動域を広げる運動を設定し、ジャックナイフストレッチや股割りなどの柔軟運動をしっかりとこなす。 <p>【学習課題】運動を行うときの約束事・行い方を守り、仲間と協力して運動に取り組もう。</p> <p>《力強い動きを高める運動のポイントを確認する》 ※1時間目参照</p>
	10	<p>《力強い動きを高める運動に取り組む》</p> <ul style="list-style-type: none"> ※場や用具の準備を教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。 ※体の使う部位を簡単にほぐしたあと、教師の合図でローテーションで活動する。 ※選んだ運動を変更してもよいが、教師に相談するように指導し、変更に応じてトリオを組みなおす。 ※やり方がわからない子供やトリオがないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。 ※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。
	15	<p>※初めの記録と本時の記録を比べて伸びを確認する。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能⑦】</p>
	20	<p>《仲間の伸びややり方のコツ等を共有する》</p> <p>※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っていたトリオの様子を紹介する。その際、「仲間どんな〇〇と声をかけてもらって」、「運動のポイントの〇〇を意識して」などを引き出し、全体で共有し、後半の活動につなげる。</p>
	25	<p>《柔らかさを高める運動のポイントを確認する》 ※2時間目参照</p>
	30	<p>《体の柔らかさを高める運動に取り組む》</p> <ul style="list-style-type: none"> ※場の作り替えを教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。 ※教師の合図でローテーションで活動する。 ※選んだ運動を変更してもよいが、教師に相談するように指導し、変更に応じてトリオを組みなおす。 ※やり方がわからない子供やトリオがないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。 ※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。 <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能③】</p>
	35	<p>《柔らかさの伸びを確認する》</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>板の目 運動する前と後で、板の目が増えるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>立った姿勢から両足を全部ついてしゃがむことができるか、逆ができるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>背中両手をつなぐことができるか (伸びが見られるか)</p> </div> </div> <p>※グループ内で仲間と協力して、運動を行った後の体の様子を調べる。</p>
	40	<p>※評価は、5・6時間目で、評価する子供を決め、分けて行うなど工夫する。</p>
	45	<p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ※学習カードに、できばえや仲間と協力したこと、声掛けの内容などを記述させる。 <p>【まとめ】体の動きを高めるためには、運動のポイントを教え合いながら、繰り返し活動することが大切だね。</p> <p style="text-align: right;">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【知識及び技能⑦】</p> <p>自己の体重を利用したり、人や物などの抵抗に対してそれを動かしたりすることによって、力強い動きができる。(観察)</p>

時間	6 時間目 (全 6 時間)	
重点的指導事項	●課題に応じた運動を選び、力に応じた目標を決めて動きを高める。	
活 動 内 容	5	<p>《準備運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて、全身を使った運動をする。(ラジオ体操や学校独自の体操、5年時に行った体の柔らかさを高めるラジオ体操など) ・児童の実態にあわせて、体の可動域を広げる運動を設定し、ジャックナイフストレッチや股割りなどの柔軟運動をしっかりとこなす。 <p>【学習課題】運動を行うときの約束事・行い方を守り、仲間と協力して運動に取り組もう。</p> <p>《力強い動きを高める運動のポイントを確認する》 ※1時間目参照</p>
	10	<p>《力強い動きを高める運動に取り組む》</p> <p>※場や用具の準備を教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。</p> <p>※体の使う部位を簡単にほぐしたあと、教師の合図でローテーションで活動する。</p> <p>※選んだ運動を変更してもよいが、教師に相談するように指導し、変更に応じてトリオを組みなおす。</p> <p>※トリオで相談をし、場や運動のやり方を工夫してよいこと知らせる。その際、安全なやり方であることを条件とする。</p> <p>※やり方がわからない子供やトリオがいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。</p> <p>※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高めることができる目標ややり方に変えるよう促す。</p>
	15	評価【知識及び技能⑦】
	20	<p>《仲間の伸びややり方のコツ等を共有する》</p> <p>※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っていたトリオの様子を紹介する。その際、「仲間どんな〇〇と声をかけてもらって」、「運動のポイントの〇〇を意識して」などを引き出し、全体で共有し、後半の活動につなげる。</p>
	25	<p>《柔らかさを高める運動のポイントを確認する》 ※2時間目参照</p>
30	<p>《体の柔らかさを高める運動に取り組む》</p> <p>※場の作り替えを教師の図示等に従い、仲間と協力して行うよう押さえる。</p> <p>※教師の合図でローテーションで活動する。</p> <p>※選んだ運動を変更してもよいが、教師に相談するように指導し、変更に応じてトリオを組みなおす。</p> <p>※トリオで相談をし、場や運動のやり方を工夫してよいこと知らせる。その際、安全なやり方であることを条件とする。</p> <p>※やり方がわからない子供やトリオがいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。</p> <p>※ポイントを押さえた動きの子供や教え合いを活発に行っているトリオを称賛しながら全体に紹介する。</p> <p>※トリオでの活動では、運動が苦手な子供もいるので、仲間ができないことを責めるのではなく、その仲間も楽しく力を高</p>	
35	<p>《柔らかさの伸びを確認する》</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>板の目</p> <p>運動する前と後で、板の目が増えるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>立った姿勢から両足を全部ついてしゃがむことができるか、逆ができるか</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>背中両手をつなぐことができるか (伸びが見られるか)</p> </div> </div> <p>※グループ内で仲間と協力して、運動を行った後の体の様子を調べる。</p>	
40	<p>※評価は、5時間目で、評価しなかった子供、努力が必要と思われる子供を中心に行う。</p> <p>※前時の評価から高まりがみられる場合は、本時の評価を正とする。</p>	
45	<p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <p>※学習カードに、これまでの取組や伸び、単元を通した感想等を記述させる。</p> <p>【まとめ】体の動きを高めるためには、自分の課題に応じて運動のやり方を工夫して家でやってみるなど、</p> <p style="text-align: right;">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【知識及び技能⑦】</p> <p>自己の体重を利用したり、人や物などの抵抗に対してそれを動かしたりすることによって、力強い動きができる。(観察)</p>	<p>評価【知識及び技能③】</p> <p>体の各部位の可動範囲を広げる体の動きができる(観察)</p>

4 単元指導計画及び展開例

【11・12月】

単元名 マット運動 (B 器械運動) 全8時間

(1) 単元のねらい

知・技 : マット運動では、その行い方を理解するとともに、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができる。

思・判・表 : 自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

学・人 : 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができる。

(2) 運動の仕方等

マット運動では、その行い方を理解するとともに、自己の能力に適した回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技に取り組んだりする。また、選んだ技を自己やグループで繰り返したり、組み合わせたりする。

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

前 転	<ul style="list-style-type: none"> 頭の後ろをマットに付ける。 最後にかかとをすばやく引き寄せしゃがみ立ちになる。 しゃがんだ姿勢から手で支えながら腰を上げ、体を丸める。 後頭部－背中－尻－足裏の順にマットに接して前方に回転して立ち上がる。 	
易 しい 場 で の 開 脚 前 転	<ul style="list-style-type: none"> 傾斜をつくった場で行う。 腰を高くあげながら後頭部をつき前方へ回転し、膝を伸ばして足を左右に大きく開く。 足を素早く開き、手と踵を同時に着く。 手で押ししながら肩を前に出して起き上がる。 	開 脚 前 転 (発 展)
後 転	<ul style="list-style-type: none"> あごを引いて背中を丸める。 肘をしめて両手で支え、両手で頭を浮かす感じでマットを突き放してしゃがみ立ちになる。 尻－背中－後頭部－足裏の順にマットに接して後方に回転して立ち上がる。 	
開 脚 後 転	<ul style="list-style-type: none"> 後方に回転し、膝を伸ばして足を左右に大きく開く。 足先が頭を越したら足を開き、手の近くに足を着ける。 最後に両手でマットを押し開脚立ちをする。 	伸 膝 後 転 (発 展)

壁倒立	<ul style="list-style-type: none"> 床をしっかりと見る。 腕を伸ばし、肩の上に腰が来る感じで倒立する。 背中を伸ばす。 	補助倒立 (発展)
頭倒立	<ul style="list-style-type: none"> 両手を肩幅くらいに着き、頭と両手で三角形をつくる。 頭頂部を地面に着ける。 腕は90度に曲げて地面に着く。 	
ブリッジ補助倒立	<ul style="list-style-type: none"> 倒立の際は下を見続ける。 ゆっくりと足を倒しながら背中を反らす。 腕をしっかり伸ばす。 倒す時に、肩を手前に引く。 補助する人は背中が反るように横から背中を支えてあげる。 	倒立 ブリッジ (発展)
側方倒立回転	<ul style="list-style-type: none"> 逆立ちとすると同じように体は進行方向に向ける。 しっかりマットを見続ける。 上体を倒すとともに足を勢いよく振り上げ、強く蹴る。 勢いが足りない児童には壁倒立の練習で感覚をつかませる。 後から着いた手を力強く押し続ける。 手・手・足・足の順に接地していく。 一直線上に手足を着く。 腰の位置を高くする。 ゴムを使って足の位置が高くなるように意識させる。 マットや跳び箱などを使って場の設定を工夫する。 	ロングダート (発展)
首はね起き	<ul style="list-style-type: none"> 前転を行うように回転し、両肩、背中がマットに着いたら腕と腰を伸ばし、体を反らせながらはね起きる。 壁登り逆立ちや首倒立などの逆さまで体を支える運動遊びに取り組む。 ブリッジなどの体を反らす運動遊びに取り組む。 逆さまで体を支え手でマットを押し、反動を利用して起き上がる動きの練習に取り組む。 	頭はね起き (発展)
補助倒立前転	<ul style="list-style-type: none"> 膝を曲げないように補助倒立をする。 前方に倒れながら腕を曲げる。 おへそを見るようにして自然と体が倒れる流れを利用して前転に入る。 伸ばした足を曲げて着地する。 前に行く力の流れに沿って立ち上がる。 	跳び前転 倒立前転 (更なる発展)
開脚前転	<ul style="list-style-type: none"> 腰を高くあげながら後頭部をつき前方へ回転し、膝を伸ばして足を左右に大きく開く。 足を素早く開き、手とかかとを同時に着く。 手で押しながら肩を前に出して起き上がる。 	伸膝前転 易しい場での (更なる発展)

伸膝後転	<ul style="list-style-type: none"> 膝を伸ばしたまま前屈姿勢になり、後方に体重を移動させる。 着手するとともに尻を着き、顎を引く。 一気に両足を後方に引き寄せ、両手で体を強く押して後転する。 	後転倒立 展 (更なる発)
補助倒立	<ul style="list-style-type: none"> 体を前方に振り下ろしながら片足を振り上げ両手を着く。 体を真っ直ぐに伸ばして逆さの姿勢になり、補助者の支えで倒立をする。 床をしっかりと見る。 腕を伸ばし、肩の上に腰が来る感じで倒立する。 	倒立 展 (更なる発)
倒立ブリッジ	<ul style="list-style-type: none"> 補助倒立から練習する。 倒立の際は下を見続ける。 ゆっくりと足を倒しながら背中を反らす。 腕をしっかり伸ばす。 倒す時に、肩を手前に引く。 補助する人は背中が反るように横から背中を支えてあげる。 	前方倒立回転 前方倒立回転跳び
ロンダート	<ul style="list-style-type: none"> 勢いをつけるために両腕を上に入れてホップする。 思いっきり足を振り上げると同時に上半身を折り曲げて両手を地面につきに行く。 空中で両足を揃える。 手で地面を押し上げ体を浮かす。 両足を揃えて後ろ向きになって着地する。 手や足を着く場所が分かるように目印を置く。 	
頭はね起き	<ul style="list-style-type: none"> 両手で支えて頭頂部を着いて、屈伸の姿勢の頭倒立を行いながら、前方に回転し尻が頭を越えたら、腕と腰を伸ばし体を反らしながらはね起きる。 頭倒立や壁倒立などをしたり、首はね起きや頭倒立からブリッジなどに取り組んだりする。 段差を利用して起き上がりやすくして逆さまで体を支え、体を反らし、反動を利用して起き上がる動きが身に付くようにする。 	

(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ないことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力		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
○前転が苦手。	<ul style="list-style-type: none"> ゆりかごなどの体を揺らす運動遊びや、かえるの逆立ちなどの体を支える運動遊びに取り組んだり、傾斜を利用して回転に勢いをつけて転がりやすくしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○見付けたポイントを伝える。 ○目印を置くなどして、友達 	<ul style="list-style-type: none"> つまずいていた技が上手にできた際に、わかったことを言葉で伝えたり、連続図の絵の横に付箋を貼って文字で示したりして伝える。 友達の手の着く位置や着地する位置、目 	<ul style="list-style-type: none"> ○技への恐怖心がある。 ○技への不安感がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 落ちても痛くないようにマットを敷いたり、回転しやすいように鉄棒に補助具を付けたたりして、場を工夫する。 必要な体の動かし方や運動感覚が身に付くように、低

<p>○易しい場での開脚前転が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 足が曲がらないように太ももに力を入れたり、両足を勢いよく振り下ろしてマットに接地したりして、足の伸ばし方や回転の勢いをつける動きが身に付くようにする。 	<p>の技のできばえを伝える。</p>	<p>線が向く場所に目印を置いて、動きのできばえを友達に伝える。</p>	<p>○技に繰り返し取り組もうとしない。</p>	<p>学年で学習した運動遊びに取り組み場を設定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 着地位置に目印を置いて自己評価をできるようにしたり、ゲーム化した運動遊びにグループで取り組めるようにしたりする。
<p>○後転が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ゆりかごなどの体を揺らす運動遊びや、かえるの逆立ちなどの体を支える運動遊びに取り組んだり、傾斜を利用して回転に勢いをつけて転がりやすくしたりして、腰を上げたり、体を支えたり、回転の勢いをつけたりする動きが身に付くようにする。 			<p>○友達とうまく関わって学習することができない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 手や足の位置に目印を置いたり、回数を数えたりする役割ができるようにする。
<p>○開脚後転が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 足を伸ばしたゆりかごで体を揺らしたり、かえるの逆立ちなどの体を支えたりする運動遊びに取り組んだり、傾斜を利用して回転に勢いをつけて転がりやすくしたりして、足を伸ばしたり、腰を上げたり、体を支えたり、回転の勢いをつけたりする動きが身に付くようにする。 				
<p>○壁倒立が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 肋木や壁を活用した運動遊びに取り組んだり、足を勢 				

	<p>いよく振り上げるためにゴムなどを活用したりして、体を逆さまにして支えたり、足を勢いよく振り上げたりする動きが身に付くようにする。</p>				
<p>○頭倒立が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> •かえるの逆立ちや背支持倒立（首倒立）などの逆さまで体を支える運動遊びに取り組んだり、肋木、壁を活用した運動遊びに取り組んだりして、体を逆さまにして支える動きが身に付くようにする。 				
<p>○補助倒立ブリッジが苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> •壁登り逆立ちや背支持倒立（首倒立）などの逆さまで体を支える運動遊びに取り組んだり、ブリッジなどの体を反らす運動遊びに取り組んだりして、体を支えたり、逆さまで体を反らしたりする動きが身に付くようにする。 				
<p>○側方倒立回転が苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> •壁登り逆立ちや支持での川跳びなどの体を支えたり、逆さまになる運動遊びに取り組んだり、足を勢いよく振り上げるためにゴムなどを活用したり、補助を受けたりして、腰を伸ばした姿勢で回転できる動きが身に付くように 				

<p>○首はね起きが苦手。</p>	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 壁登り逆立ちや背支持倒立（首倒立）などの逆さまで体を支える運動遊びや、ブリッジなどの体を反らす運動遊びに取り組みたり、腰を上げた仰向けの姿勢からはねてブリッジをしたり、段差を利用して起き上がりやすくしたりして、逆さまで体を支えて体を反らしたり、手でマットを押ししたり、反動を利用して起き上がる動きが身に付くようにする。 				
<p>○倒立ブリッジが苦手。</p> <p>○ロンダードが苦手。</p> <p>○頭はね起きが苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 壁登り逆立ちや壁倒立、ブリッジなどの逆さまで体を支える運動遊びや、体を反らす運動遊びに取り組みたりして、倒立したり、体を反らす動きが身に付くようにする。 ○手や足を着く場所が分かるように目印を置くなどして練習したり、側方倒立回転で足を勢いよく振り上げたりして、腰を伸ばした姿勢で体をひねる動きが身に付くようにする。 頭倒立や壁倒立などをしたり、首はね起きや頭倒立からブリッジな 	<p>○観察し合っ て見つけたこ つやわかった ことを他者に 伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> グループの中で互いの役割を決めて観察し合ったり、学習カードやICT機器を活用したりして、つまづいていた技や演技のこつやわかったことを、文字や図で書いたり、映像を活用して発表したりするなどして、仲間やグループに伝える。 	<p>○痛みへの不安感や技への恐怖心をもつ。</p> <p>○技に対する苦手意識が強い。</p> <p>○仲間とうまく関わって学習を進めることが難しい。</p> <p>○既に基本的な技を安定して行える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ぶつかったり、落ちたりしても痛くないように、器械・器具の横や下などにマットを敷いたり、補助者を付けたりする場を設定する。 必要な体の動かし方や運動感覚が身に付くように、取り組む技と類似した動き方をする運動遊びに取り組む時間や場を設定する。 技を観察するポイントや位置を示し、気付いたことなどを仲間に伝える時間や場を設定する。 発展技に挑戦したり、できる技を組み合

	<p>どに組み組んだり、また段差を利用して起き上がりやすくしたりして、逆さまで体を支え、体を反らし反動を利用して起き上がる動きが身に付くようにする。</p>				<p>わせたりして、新たな課題に取り組むことができる時間や場を設定する。</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 → 解説 P.65・66

易

難


回転技の例示
～安定した前転、大きな前転(→倒立前転、跳び前転)、開脚前転～
～安定した後転、開脚後転(→伸膝後転)～
※(→)は更なる発展技

中学年で例示されている技
前転



へぞを見て、頭の後ろをつけるとまっすぐ回れたね。


大きな前転



動きのポイント

- 両手を遠くに着きながら、両足で強くけり、膝を伸ばします。
- 最後にかかとをすばやく引き寄せます。

更なる発展技：跳び前転



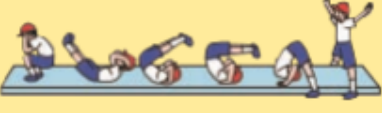
両足で踏み切って、体を空中に投げ出し、腰を大きく開きます。続いて、両手でマットに着手して体を強けとめ、あごを引き、体をまわすことで前転します。着手した後、タイミングよく首、背中、腰、足の順に接地させることがポイント。

中学年で例示されている技
後転



へぞを見て、背中を丸くすると回りやすかったね。最後に手でしっかり押すといいね。

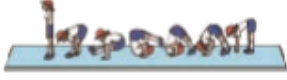
開脚後転



動きのポイント

- しゃがみ立ちの姿勢から尻を着いて後方に回転します。
- 足先が頭を越したら脚を開き、手の近くに足を着けます。
- 最後に両手でマットを押して開脚立ちをします。

更なる発展技：伸膝後転



立位の姿勢から膝を伸ばしたまま前屈姿勢になって後方に体重を移動させます。すばやく着手するとともに尻を着き、あごをしっかり引いて一気に両足を後方にひき寄せ、両手で体を強く押して後転します。素早く両足を頭の近くにひき寄せることがポイント。

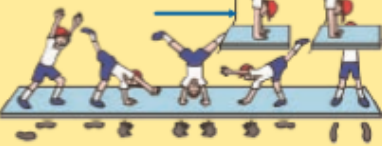
倒立技の例示
～安定した壁倒立、補助倒立(→倒立)、頭倒立、ブリッジ(→倒立ブリッジ)～
～安定した腕立て横跳び越し、側方倒立回転(→ロンダート)～
※(→)は更なる発展技

中学年で例示されている技
腕立て横跳び越し



腰の位置を高くするのがポイントだったね。


側方倒立回転



動きのポイント

- 腰を高く保ちながら踏み出した足と同じ側の手を着きます。
- 逆の足を勢よく振り上げます。
- 後から着いた手で突き放し、片足ずつ着地します。

更なる発展技：ロンダート



ホップしてから側方倒立回転に移り、倒立姿勢になったところで体を1/40ねり、両手を押し、両足をそろえて後向きになって着地します。体をしっかり伸ばしたままで1/40ねり、両足をそろえてひきよせるところがポイント。

技の組み合わせ方
～バランスやジャンプ～



水平バランスから前転
ジャンプで方向転換
足交差で方向転換

指導の充実のために → 解説P.65

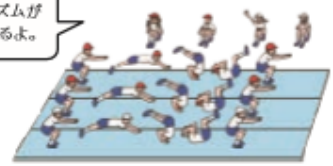
楽しさや喜びに触れるように技を習得するための運動の行い方や場を工夫する

運動の行い方の工夫

児童が基本的な技を身に付け、運動の楽しさや喜びに触れることができるように、導入の段階で基礎となる動きや感覚を段階的に確認したり習得したりできる易しい運動を取り入れることは有効です。

児童の発達の段階から、一人で行うことに加えて、ペアやグループなど集団で取り組み、できる技を組み合わせ、動きを合わせて演技する活動を取り入れることもできます。

3人のリズムが合っているよ。



運動の場の工夫

児童が自己の能力に適した技を安定してできるようにしたり、その発展技に取り組んだり、技を繰り返したり、組み合わせたりできるように、自分の力に応じた練習の場や方法を選べるようにします。

また、すべての児童が一通りの技を体験できるように、易しい課題の場や補助具を用意したり、学習カードや掲示物等により技の練習の仕方やポイント、動き方を知る機会を用意したりすることも大切です。

大きな前転のために



手を着く位置を遠くにして、大きな前転に挑戦してみよう。

自分にあつた目標が決められるように、マットの目印を工夫してみよう。

回転しやすいように少し高いところからやってみよう。

まず、一つの技についてタイミングや位置を合わせてみましょう。一つできたら、次の技に挑戦してみましょう。

(6) 単元構想

①目指す子供の姿

両足で強くけり、膝を伸ばすことができるようになったので大きな前転ができました。



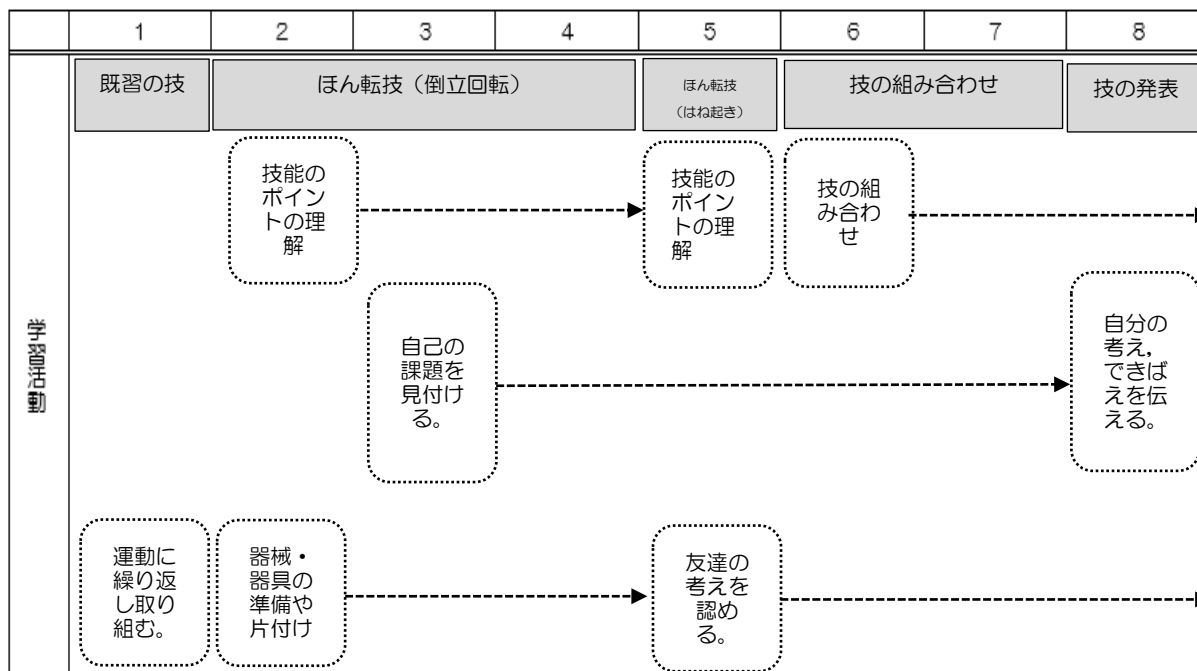
友達が背中をまっすぐに伸ばしたいというので、ゴムひもの位置を高めに張ってあげました。



動きの感じがかめてきたので、次はもう少し難しい場を選んでやってみます。



②単元の流れ



③単元計画及び指導と評価の計画

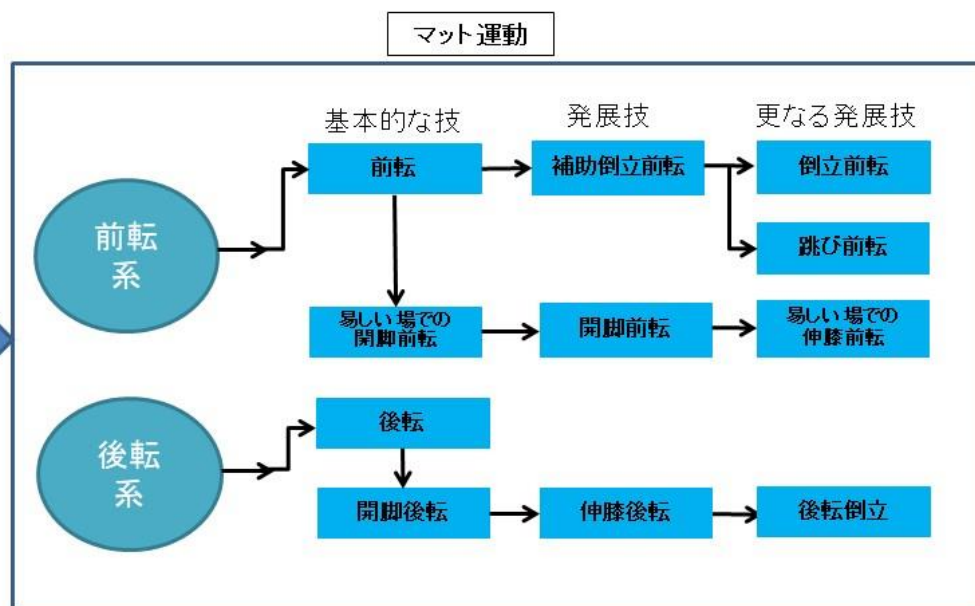
時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○マット運動の基本的な技に進んで取り組む。	学・人①	
2	○自己の能力に適したほん転技（倒立回転）の基本的な技に取り組む。 ○器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にする。	知・技② 学・人③	学・人①
3	○動きのポイントと照らし合わせて自己の課題を見付ける。	思・判・表①	思・判・表①
4	●できない技に取り組んだり,できる技をより美しく行ったりすることを意識して取り組む。		知・技②
5	○互いの動きを見合ったり補助をし合ったりして,技がうまくできた時の動き方や気づいたことなどを伝え合う際に,友達の考えを認める。 ○自己の能力に適したほん転技（頭はね起き）の基本的な技をする。	学・人④ 知・技②	学・人③
6	○基本的な技に十分に取り組んだ上で,それらの発展技に取り組んだり技を繰り返したり,組み合わせたりする。	知・技③	知・技②
7	●技の出来映えを友達と確認し合う。		学・人④
8	○課題の解決のために自分が考えたこと,できばえを伝える。	思・判・表③	知・技③ 思・判・表③

回転系
(接点技)

マットを使った運動遊び

- ゆりかご
- 前転がり
- 後ろ転がり
- 背支持倒立(首倒立)
- だるま転がり
- 丸太転がり
- かえるの逆立ち
- かえるの足うち
- うさぎ跳び
- 壁上り逆立ち

マット運動の技の系統図1 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



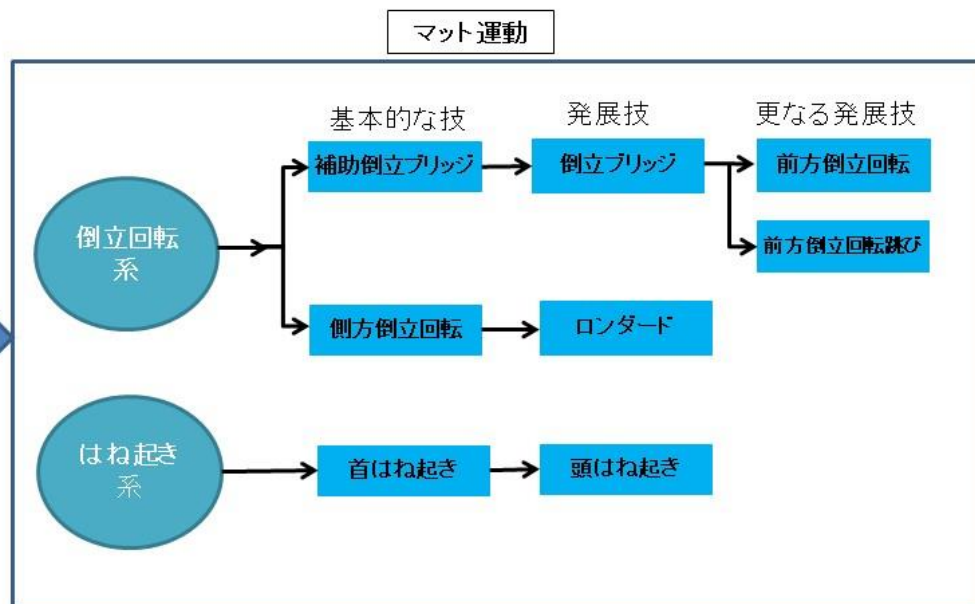
- ※ 器械運動領域では、技の系統図に沿って、易しい→難しいへ向かって段階的に学習を進めていきます。
- ※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子どもが3学年時までに「前転」を習得していれば、前転系の発展技「補助倒立前転」から、授業を開始してよいことになります。
- ※ 同じ系統である「前転系」もしくは「後転系」の基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。
- ※ 「易しい場」⇔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。
- ※ 少なくとも、中学年で基本的な技を1つ、高学年で発展技を1つはできるようにすることをめざします。

回転系
(ほん点技)

マットを使った運動遊び

- 背支持倒立(首倒立)
- 壁上り逆立ち
- ブリッジ
- かえるの逆立ち
- かえるの足うち
- うさぎ跳び
- 支持での川跳び
- 腕立て横跳び越し
- 肋木

マット運動の技の系統図2 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



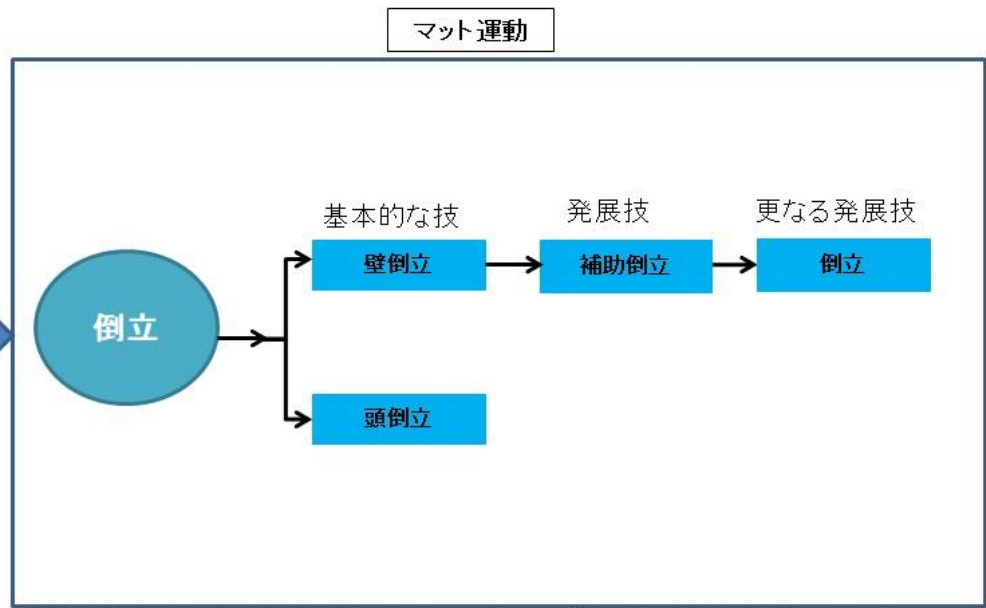
- ※ 器械運動領域では、技の系統図に沿って、易しい→難しいへ向かって段階的に学習を進めていきます。
- ※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子どもが3学年時までに「側方倒立回転」を習得していれば、倒立回転系の発展技「ロンダート」から、授業を開始してよいことになります。
- ※ 同じ系統である「倒立回転系」もしくは「はね起き系」の基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。
- ※ 「易しい場」⇔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。
- ※ 少なくとも、中学年で基本的な技を1つ、高学年で発展技を1つはできるようにすることをめざします。

巧技系
(平均立ち技)

マットを使った運動遊び

- 背支持倒立 (首倒立)
- 壁上り逆立ち
- ブリッジ
- かえるの逆立ち
- かえるの足うち
- うさぎ跳び
- 支持での川跳び
- 腕立て横跳び越し
- 肋木

マット運動の技の系統図3 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



※ 器械運動領域では、技の系統図に沿って、易しい→難しいへ向かって段階的に学習を進めていきます。

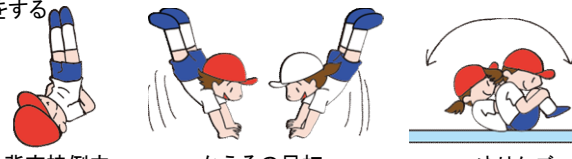
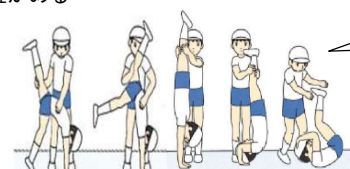
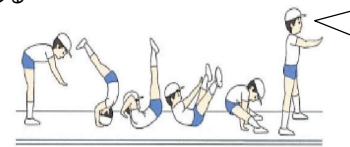

※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子どもが3学年時までに「壁倒立」を習得していれば、発展技「補助倒立」から、授業を開始してよいことになります。

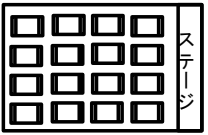



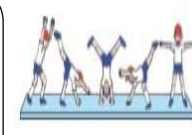
※ 同じ系統である基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。


※ 「易しい場」↔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。

※ 少なくとも、中学年で基本的な技を1つ、高学年で発展技を1つはできるようにすることをめざします。

(8) 展開例

時間	1 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①】</p> <p>マット運動の基本的な技に進んで取り組む。</p>																
5	<p>○集合、整列、挨拶</p> <p>○準備運動 (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。)</p> <p>○学習のねらいを知る。</p> <p>※児童が常に意識できるように、掲示すると効果的</p> <p>○本時のねらいを知る</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">【学習課題】 5年生で取り組んだ技をたしかめよう。</p>																
10	<p>安全な運動の行い方を確認する</p> <p>・マットは横切らないこと ・マットがずれたら直すこと ・技が終わったら次の人に合図をして、合図があってから次の人は技に入ること</p> <p>・マットを運ぶときは一人ではなく友達と協力して運ぶこと。 ・マットを運ぶときはマッパを運ぶときを意識できるところを掲示すると効果的</p> <p>場の準備をする</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">マットは2~4人で持って運ぼう！</div>																
15	<p>感覚づくりの運動をする</p>  <p style="text-align: right;"><場の設定の例></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table> ステージ </div> <p>背支持倒立 かえるの足打 ゆりかご ※一つのマットをペアで使い、交互に行うとよい。</p>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□														
□	□	□	□														
□	□	□	□														
□	□	□	□														
15	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">【課題に迫る発問】 技のポイントはどんなところだったかな。</p>																
20	<p>補助倒立前転の行い方を確かめる</p> <p>補助倒立前転をする</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> ・膝を曲げないように補助倒立をしよう！ ・前方に倒れながら腕を曲げよう！ ・おへそを見るようにして前転をしよう！ ・伸ばした足を曲げて着地しよう！ ・前に行く力を使って立ち上がろう！ </div> <p>※困難な児童には、既習の前転系の技に取り組ませてもよい。</p>																
25	<p>開脚前転の行い方を確かめる</p> <p>開脚前転をする</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> ・腰を高くあげながら後頭部をつけて前方へ回転しよう！ ・膝を伸ばして足を左右に大きく開こう！ ・足を素早く開いて、手とかかとを同時に着こう！ </div> <p>※困難な児童には、既習の前転系の技に取り組ませてもよい。</p>																
30	<p>伸膝後転の行い方を確かめる</p> <p>伸膝後転を行う</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <ul style="list-style-type: none"> ・膝を伸ばしたまま前屈姿勢になり、後方に体重を移動させよう！ ・手とお尻を同時に着いて顎を引こう！ ・両足をうしろに引き寄せて、両手で体を強く押して後転をしよう！ </div> <p>※困難な児童には、既習の後転系の技に取り組ませてもよい。</p>																
35	<p>自分をもっとやってみたいと思う技を行う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">指導【学びに向かう力、人間性①】</p>																
40	<p>○学習の振り返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">今日の技にはどんなポイントがあったかな。</div> <p>○感想を発表する ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。</p> <p>○次時の学習内容を確認する ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。</p> <p style="text-align: center;">※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">【まとめ】 技のポイントを確かめながらチャレンジすると楽しくできるんだったね。</p>																
45	<p>○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。</p> <p style="text-align: center;">※けがをした児童がいないかを最後に確認する。</p> <p>○片付け マットは2~4人で持って運ぼう！</p> <p>○整列・挨拶</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> 図：体育まるわかりハンドブック《文部科学省》 器械運動指導の手引き《文部科学省》 </div>																
評価事項																	

時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能②】 自己の能力に適したほん転技(倒立回転)の基本的な技に取り組む。 指導【学びに向かう力、人間性等③】 器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にする。	
5	○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおくと、そのまま利用できる。) マットの耳は下に入れたか確認しよう。 <場の設定の例>	指導【学びに向かう力、人間性等③】 ※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよい。 
9	○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る	
13	集合、整列 倒立ブリッジとロンダートの技の行い方を知る 本時の学習課題をたてる 【学習課題】 倒立回転グループの技の行い方を知ろう。	
20	【課題に迫る発問】 補助倒立ブリッジと側方倒立回転のポイントはどんなところだったかな。 倒立ブリッジとロンダートも紹介するよ。 倒立回転系の技を行う 指導【知識及び技能①】  ・補助倒立から練習しよう！ ・逆立ちをしたら下を見続けよう！ ・足を倒しながら背中を反らそう！ ・腕をしっかり伸ばそう！	 補助倒立ブリッジ ※困難な児童には補助倒立ブリッジに取り組ませてもよい。 ・脚を倒しながら背中をそらそう！ ・腕をしっかり伸ばそう！ ・倒すときに肩を手前に引こう！ ・補助する人は、背中が反るように横から背中を支えてあげよう！
30	指導【知識及び技能①】  ロンダート ・両腕を上上げてホップしよう！ ・思いっきり足を振り上げると同時に上半身を折り曲げて両手を地面に着こう！ ・空中で両足を揃えよう！ ・手で地面を押し上げよう！ ・両足を揃えてよう！	 側方倒立回転 ※困難な児童には側方倒立回転に取り組ませてもよい。 ・マットを見続けよう！ ・後から着いた手を強く押そう！ ・手・手・足・足の順に接地しよう！ ・一直線上に手足を着こう！
35	もう一度練習したいと思う技の練習をする (学習カードにどの技を選んだか○をする) 評価【学びに向かう力、人間性等①】	
40	○学習の振り返り 今日はどんな技に取り組んだかな。 ○感想を発表する ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ○次時の学習内容を確認する ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。 【まとめ】 行い方がわかるとできるようになりそうだね。できる技が増えると楽しくなるね。	
45	○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。 ○片付け マットは2～4人で持って運ぼう！ ○整列・挨拶	図：体育まるわかりハンドブック「文部科学省」 器械運動指導の手引き「文部科学省」
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等①】 マット運動の基本的な技に進んで取り組んでいたか。(観察)	

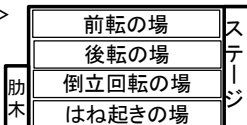
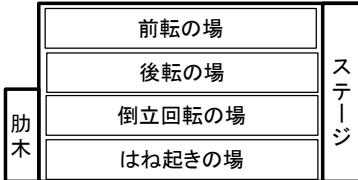
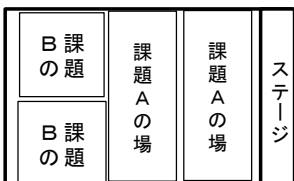
時間	3 時間目 (全 8 時間)								
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等①】 動きのポイントと照らし合わせて自己の課題を見付ける。								
5	○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおくと、そのまま利用できる。) マットの耳は下に入れたか確認しよう。 <場の設定の例> <table border="1" style="float: right;"> <tr><td>前転の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転の場</td></tr> <tr><td>倒立回転の場</td></tr> <tr><td>はね起きの場</td></tr> </table> ※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ	前転の場	ステージ	後転の場	倒立回転の場	はね起きの場			
前転の場	ステージ								
後転の場									
倒立回転の場									
はね起きの場									
9	○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る								
14	これまでに練習した技を行う。 ・前転、開脚前転、補助倒立前転 など ・後転、開脚後転、伸膝後転 など ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 など ・首はね起き ※発展技に取り組みさせてもよい。 ※児童が取り組みたい場で練習する。	<場の設定の例> <table border="1"> <tr><td>倒立</td><td>前転</td><td>後転</td><td>倒立回転</td><td>技の繰り返し・組み合わせの場</td><td>はね起き</td><td>ステージ</td></tr> </table>	倒立	前転	後転	倒立回転	技の繰り返し・組み合わせの場	はね起き	ステージ
倒立	前転	後転	倒立回転	技の繰り返し・組み合わせの場	はね起き	ステージ			
19	集合、整列 倒立回転グループの技のポイントを確かめる ※絵や言葉でポイントを掲示しておく効果的。 本時の学習課題をたてる 練習方法を説明する								
29	【学習課題】 技のポイントと比べて自分の課題を見付けて練習しよう。								
活動内容	場の準備をする すべての場を経験しながら技のポイントを確認する ICTを活用して、技のポイントを確かめることができると効果的								
29	 <p>線の場 重ねマット 壁登り逆立ちからの倒立ブリッジ 【確認する技のポイント】 ・膝を曲げないように倒立をする 【確認する技のポイント】 ・手と足を着く位置が直線でない。 ・足をそろえて着地する。 【確認する技のポイント】 -ブリッジの姿勢になる。</p>	<場の設定の例> <table border="1"> <tr><td>壁登り逆立ち</td><td>補助倒立</td><td>平の場</td><td rowspan="3">ステージ</td></tr> <tr><td>平の場</td><td>重ねマット</td><td>線の場</td></tr> </table>	壁登り逆立ち	補助倒立	平の場	ステージ	平の場	重ねマット	線の場
壁登り逆立ち	補助倒立	平の場	ステージ						
平の場	重ねマット	線の場							
35	【課題に迫る発問】 技のポイントと比べて自分が上手くできないところはどこかな。 うまくできなかった場を選んで練習する。 (学習カードにどの場を選んだか○をする) 指導【思考力、判断力、表現力等①】 【補助倒立ブリッジ・倒立ブリッジ】 腕を伸ばすことができない→肋木を使った倒立からの補助倒立ブリッジの場 倒立のとき下を見ることができない→壁倒立からの補助倒立ブリッジの場 【側方倒立回転・ロンダート】 手と足を着く位置が直線でない→線の場 腰が十分に上がらない→線の場 脚をそろえて着地できない→重ねマットの場								
40	○学習の振り返り 今日は何の場を選んで練習したかな。 ○感想を発表する ○次時の学習内容を確認する ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。 【まとめ】 自分の課題を見付けて練習すると技が上手くできるようになるね。								
45	○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) 評価【思考力、判断力、表現力等】 ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。 ○片付け ○整列・挨拶 マットは2~4人で持って運ぼう！ 図：体育まるわかりハンドブック「文部科学省」 器械運動指導の手引き「文部科学省」								
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等①】 動きのポイントと合わせて、自分の課題を見つけることができていたか。(学習カード)								

時間	4 時間目 (全 8 時間)							
重点的指導事項	●できない技に取り組んだり、できる技をより美しく行ったりすることを意識して取り組む。							
活動内容	5	<p>○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおく、そのまま利用できる。)</p> <p>マットの耳は下に入れたか確認しよう。 <場の設定の例></p> <p>※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ</p> <table border="1"> <tr><td>前転技の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転技の場</td></tr> <tr><td>倒立回転技の場</td></tr> <tr><td>はね起きの技の場</td></tr> </table>	前転技の場	ステージ	後転技の場	倒立回転技の場	はね起きの技の場	
	前転技の場	ステージ						
	後転技の場							
	倒立回転技の場							
	はね起きの技の場							
9	<p>○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。)</p> <p>○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的</p> <p>○本時のねらいを知る</p>							
14	<p>場の準備をする これまでに練習した技を行う。 <場の設定の例></p> <p>・前転、開脚前転、補助倒立前転 など ・後転、開脚後転、伸膝後転 など ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 など ・首はね起き ※発展技に取り組ませてもよい。 ※児童が取り組みたい場で練習する。</p> <table border="1"> <tr><td>倒立</td><td>前転</td><td>後転</td><td>倒立回転</td><td>組み合わせた技の場</td><td>はね起き</td><td>ステージ</td></tr> </table>	倒立	前転	後転	倒立回転	組み合わせた技の場	はね起き	ステージ
倒立	前転	後転	倒立回転	組み合わせた技の場	はね起き	ステージ		
19	<p>集合、整列 倒立回転グループの技のポイントを確かめる ※絵や言葉でポイントを掲示しておく効果的。</p> <p>本時の学習課題をたてる 練習方法を説明する</p> <p>【学習課題】 自分の課題にあった場を選んで練習しよう。</p>							
29	<p>場の準備をする うまくできなかった場を選んで、技のポイントを確認する ICTを活用して、技のポイントを確かめることができると効果的</p> <p>壁登り逆立ちからの倒立ブリッジ 【確認する技のポイント】 ・膝を曲げないように倒立を</p> <p>補助倒立からの倒立ブリッジ 【確認する技のポイント】 ・手と足を着く位置が直線 ・足をそろえて着地する。 ・ブリッジの姿勢になる。</p> <p>【課題に迫る発問】 自分の課題を解決するには、どの場を選んだらいいかな。</p> <table border="1"> <tr><td>壁登り逆立ち</td><td>補助倒立</td><td>平の場</td><td rowspan="3">ステージ</td></tr> <tr><td>平の場</td><td>重ねマット</td><td>線の場</td></tr> </table>	壁登り逆立ち	補助倒立	平の場	ステージ	平の場	重ねマット	線の場
壁登り逆立ち	補助倒立	平の場	ステージ					
平の場	重ねマット	線の場						
35	<p>技の課題に合った場で練習する。 (学習カードにどの場を選んだか○をする)</p> <p>評価【知識及び技能②】</p> <p>【補助倒立ブリッジ・倒立ブリッジ】 腕を伸ばすことができない→肋木を使った倒立からの補助倒立ブリッジの場 倒立のとき下を見ることができない→壁倒立からの補助倒立ブリッジの場</p> <p>【側方倒立回転・ロンダート】 手と足を着く位置が直線でない→線の場 腰が十分に上がらない→線の場 足をそろえて着地できない→重ねマットの場</p>							
40	<p>○学習の振り返り 今日はどんな技のポイントを意識して練習をしたかな。</p> <p>○感想を発表する ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ○次時の学習内容を確認する ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。</p> <p>【まとめ】 自分の課題にあった場を選んで練習すると技が上手にできるようになるね。</p>							
45	<p>○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。</p> <p>○片付け マットは2~4人で持って運ぼう!</p> <p>○整列・挨拶</p> <p>図: 体育まるわかりハンドブック<文部科学省> 器械運動指導の手引き<文部科学省></p>							
評価事項	<p>評価【知識及び技能②】 ロンダートと倒立ブリッジをすることができていたか。(観察)</p>							

時間	5 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④】 互いの動きを見合ったり補助をし合ったりして、技がうまくできた時の動き方や気づいたことなどを伝え合う際に、友達の考えを認める。	指導【知識及び技能②】 自己の能力に適したほん転技(頭はね起き)の基本的な技をする。					
5	○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおくと、そのまま利用できる。) <場の設定の例> <table border="1" style="float: right;"> <tr><td>前転技の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転技の場</td></tr> <tr><td>倒立回転技の場</td></tr> <tr><td>はね起きの技の場</td></tr> </table> ※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ	前転技の場	ステージ	後転技の場	倒立回転技の場	はね起きの技の場	
前転技の場	ステージ						
後転技の場							
倒立回転技の場							
はね起きの技の場							
9	○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る						
14	場の準備をする これまでに練習した技を行う。 ・前転、開脚前転、補助倒立前転 など ・後転、開脚後転、伸膝後転 など ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 など ・首はね起き	※発展技に取り組みせてもよい。 ※児童が取り組みたい場で練習する。					
19	評価【学びに向かう力、人間性③】 集合、整列 はね起きグループの技の行い方を知る。 本時の学習課題をたてる	・両手で支えて頭頂部を着こう！ ・屈伸の姿勢の頭倒立を行いながら、前方に回転しよう！ ・お尻が頭を越えたら、腕と腰を伸ばそう！					
29	練習方法を説明する 場の準備をする すべての場を経験しながら技のポイントを確認する ICTを活用して、技のポイントを確認することができる 指導【学びに向かう力、人間性等④】 ゆっくりと足をあげよう！	※困難な児童には首はね起きや倒立グループの技に取り組みせ 【学習課題】 考えたことや友達のできばえを伝え合いながら、頭はね起きの技に取り組み					
35	指導【知識及び技能②】 自分の課題にあった場で練習する。 (学習カードにどの場を選んだか○をする)	【課題に迫る発問】 どのところが技のポイントかな。友達のできばえをたくさん伝えていこ					
40	○学習の振り返り 今日はどんな技のポイントを意識して練習をしたかな。	※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。					
45	○感想を発表する ○次時の学習内容を確認する 【まとめ】 考えたことや友達のできばえを伝え合って技に取り組むと楽しく上達できるね。	【まとめ】 考えたことや友達のできばえを伝え合って技に取り組むと楽しく上達できるね。					
45	○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) 評価【学びに向かう力、人間性③】 ○片付け ○整列・挨拶 マットは2~4人で持って運ぼう！	※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。 図: 体育まるわかりハンドブック《文部科学省》 器械運動指導の手引き《文部科学省》					
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性③】 友達と協力して、器械・器具の準備や片づけを行うことができていたか。(観察)						

時間	6 時間目 (全 8 時間)						
重点的指導事項	指導【知識及び技能③】 基本的な技に十分に取り組んだ上で、それらの発展技に取り組んだり、技を繰り返したり組み合わせたりする。						
活動内容	5	○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおく、そのまま利用できる。) <場の設定の例> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>前転の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転の場</td></tr> <tr><td>倒立回転の場</td></tr> <tr><td>はね起きの場</td></tr> </table> ※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ	前転の場	ステージ	後転の場	倒立回転の場	はね起きの場
	前転の場	ステージ					
	後転の場						
	倒立回転の場						
	はね起きの場						
9	○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る						
14	集合、整列 本時の学習課題をたてる <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 【学習課題】 自分の課題にあった場を選んで技をみがいたり、組み合わせ技・連続技に取り組む </div>						
24	場の準備をする これまで練習してきた基本的な技に取り組む <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 基本的な技 ・前転、開脚前転、補助倒立前転 など ・後転、開脚後転、伸膝後転 など ・補助倒立ブリッジ、倒立ブリッジ、側方倒立回転、ロンダート など ・首はね起き、頭はね起き </div> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>前転の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転の場</td></tr> <tr><td>倒立回転の場</td></tr> <tr><td>はね起きの場</td></tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 評価【知識及び技能②】 </div> ※すべての場をローテーションしながら練習する。 ※発展技に取り組ませてもよい。	前転の場	ステージ	後転の場	倒立回転の場	はね起きの場	
前転の場	ステージ						
後転の場							
倒立回転の場							
はね起きの場							
35	場の準備をする 自分の課題に沿って技に取り組む <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【課題A】 連続技・組み合わせ技の取組(4~5個の技) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> 考えた連続技・繰り返し技がうまく行かなかったら、順番や向きを変えたり、その技のポイントをもう一度確認してみよう！ </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【課題B】 単技の完成度を高める </div> ※4~5つの技の組み合わせ・繰り返し技に取り組む ※場をまわりながら、技のつなぎ、完成度が低い技、順番の問題などをアドバイスする。						
40	○学習の振り返り <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> どんなことに気を付けて、取り組んだかな。どんな向きや順番で組み合わせたかな。 </div> ○感想を発表する ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ○次時の学習内容を確認する ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。						
45	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 【まとめ】 自分の課題にあった場を選んで練習すると早く上達するね。 </div> ○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。 ○片付け マットは2~4人で持って運ぼう！ ○整列・挨拶						
評価事項	評価【知識及び技能②】 頭はね起きをすることができていたか。(観察)						

図：体育まるわかりハンドブック《文部科学省》
器械運動指導の手引き《文部科学省》

時間	7 時間目 (全 8 時間)		
重点的指導事項	●技の出来映えを友達と確認し合う。		
活動内容	5	<p>○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおくと、そのまま利用できる。) ＜場の設定の例＞</p> <p style="text-align: center;">※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ</p> 	
	9	<p>○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る</p>	
	14	<p>集合、整列 本時の学習課題をたてる</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">【学習課題】 これまで練習してきた技をどう組み合わせたらスムーズにできるか見付けよう。</p>	
	24	<p>場の準備をする これまで練習してきた基本的な技に取り組む</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>基本的な技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前転、開脚前転、補助倒立前転 など ・後転、開脚後転、伸膝後転 など ・補助倒立ブリッジ、倒立ブリッジ、側方倒立回転、ロンダート など ・首はね起き、頭はね起き </div> <p style="text-align: right;">＜場の設定の例＞</p>  <p style="text-align: right;">※すべての場をローテーションしながら練習する。 ※発展技に取り組ませてもよい。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">【課題に迫る発問】 どんな向き・順番で組み合わせたらスムーズに行くかな。考えてみよう。</p>	
	35	<p>場の準備をする 自分の課題に沿って技に取り組む ※4～5つの技の組み合わせ・繰り返し技に取り組む</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>【課題A】技の繰り返し・組み合わせ</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>【課題B】単技の確認・練習</p> </div> <p style="margin-left: 20px;">考えた連続技・繰り返し技がうまく行かなかったら、順番や向きを変えたり、その技のポイントをもう一度確認してみよう！</p> <p style="text-align: right;">＜場の設定の例＞</p>  <p>※場をまわりながら、技のつなぎ、完成度が低い技、順番の問題などをアドバイスする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-left: 20px;">評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>	
40	<p>○学習の振り返り</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">どんなことに気を付けて、連続技や組み合わせ技を考えたかな。</p> <p>○感想を発表する</p> <p style="margin-left: 20px;">※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。</p> <p>○次時の学習内容を確認する</p> <p style="margin-left: 20px;">※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">【まとめ】これまで練習してきた技を考えて組み合わせると、スムーズに連続技ができるね。</p>		
45	<p>○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。</p> <p>○片付け</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;">マットは2～4人で持って運ぼう！</p> <p>○整列・挨拶</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>図：体育まるわかりハンドブック<文部科学省> 器械運動指導の手引き<文部科学省></p> </div>		
評価事項	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">評価【学びに向かう力、人間性等④】 中間の考えや取り組みを認めようとしていたか。(観察)</p>		

時間	8 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】 課題の解決のために自分が考えたこと、できばえを伝えること。										
活 動 内 容	5	<p>○集合、整列、挨拶 ○場の準備を行う。(※カリキュラム等を工夫して、同時期に他学年もマット運動系列の学習を仕組んでおくと、そのまま利用できる。) ＜場の設定の例＞</p> <table border="1"> <tr><td>前転の場</td><td rowspan="4">ステージ</td></tr> <tr><td>後転の場</td></tr> <tr><td>倒立回転の場</td></tr> <tr><td>はね起きの場</td></tr> </table> <p>※一つのマットをペアが使い、交互に行うとよ</p>	前転の場	ステージ	後転の場	倒立回転の場	はね起きの場				
	前転の場	ステージ									
	後転の場										
	倒立回転の場										
	はね起きの場										
9	<p>○準備運動(含 感覚作りの運動) (・声を出しながら元気に行う。・手首や足首などの関節の体操を念入りに行う。・「体力向上アクションプラン」に基づいた体操も行う。) ○学習のねらいを知る。 ※児童が常に意識できるように掲示すると効果的 ○本時のねらいを知る</p>										
14	<p>集合、整列 本時の学習課題をたてる</p> <p>【学習課題】 連続技・繰り返し技がスムーズにできるために自分が考えたことや友達のできばえを伝えよう。</p>										
24	<p>場の準備をする 自分の課題に沿って技に取り組む</p> <table border="1"> <tr> <td> <p>基本的な技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前転、 ・後転、開脚後転 ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 ・首はね起き </td> <td> <p>発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開脚前転、補助倒立前転 ・伸膝後転 ・倒立ブリッジ、ロンダート ・頭はね起き </td> <td> <p>更なる発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倒立前転、跳び前転 ・後転倒立 ・前方倒立回転、前方倒立回転跳び </td> </tr> </table> <p>＜場の設定の例＞</p> <table border="1"> <tr> <td>B 課 の題</td> <td>課題 A の場</td> <td>課題 A の場</td> <td rowspan="2">ステージ</td> </tr> <tr> <td>B 課 の題</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>【課題A】技の繰り返し・組み合わせ ← 【課題B】基本的な技の確認・練習</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】 連続技・繰り返し技がうまくいかなかったら、順番や向きを変えたり、その技のポイントをもう一度確認してみよう!</p>	<p>基本的な技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前転、 ・後転、開脚後転 ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 ・首はね起き 	<p>発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開脚前転、補助倒立前転 ・伸膝後転 ・倒立ブリッジ、ロンダート ・頭はね起き 	<p>更なる発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倒立前転、跳び前転 ・後転倒立 ・前方倒立回転、前方倒立回転跳び 	B 課 の題	課題 A の場	課題 A の場	ステージ	B 課 の題		
<p>基本的な技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前転、 ・後転、開脚後転 ・補助倒立ブリッジ、側方倒立回転 ・首はね起き 	<p>発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開脚前転、補助倒立前転 ・伸膝後転 ・倒立ブリッジ、ロンダート ・頭はね起き 	<p>更なる発展技</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倒立前転、跳び前転 ・後転倒立 ・前方倒立回転、前方倒立回転跳び 									
B 課 の題	課題 A の場	課題 A の場	ステージ								
B 課 の題											
35	<p>【課題に迫る発問】 連続技・繰り返し技は、どんなことに気を付けたらスムーズにできるかな。友達の良いところをたくさん見付けて、伝えてあげよう。</p> <p>発表会を行う</p> <p>【発表会の仕方の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4～5つの技の連続技・繰り返し技を発表させる。 ・グループを分けて、ほかのグループを見に行き、時間で交代する。 ・名前順で発表する。 <p>評価【知識及び技能③】</p>										
40	<p>○学習の振り返り ○感想を発表する</p> <p>どんな工夫をして連続技や組み合わせ技を行ったかな。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 ※課題に対して進んで取り組んでいた児童を紹介・賞賛し、他の児童への意識付けを行う。 ※危険な行動があった場合は危険である理由を含めて確認する。 ※話型を用意しておく、発表がスムーズにできる。</p> <p>○次時の学習内容を確認する</p> <p>【まとめ】 自分が考えたことや友達のできばえを伝えることができるとマット運動がさらに楽しく</p>										
45	<p>○整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※運動で使った部位を、ゆっくりと伸ばしたり曲げたりする。 ※けがをした児童がいないかを最後に確認する。</p> <p>○片付け ○整列・挨拶</p> <p>マットは2～4人で持って運ぼう! マットは、腰のところで持って運ぼう!</p> <p>図: 体育まるわかりハンドブック《文部科学省》 器械運動指導の手引き《文部科学省》</p>										
評価事項	<p>評価【知識及び技能③】 基本的な技に取り組んだうえで、それらの発展技や更なる発展技に取り組んだり、組み合わせた技や繰り返し技を行うことができていたか。(観察)</p>	<p>評価【思考力、判断力、表現力等③】 観察して気づいたことなどを友達に伝えていたか。 (観察・学習カード)</p>									

4 単元指導計画及び展開例

【11～12月】

単元名 サッカーを基にした簡易化されたゲーム（E ボール運動） 全8時間

（1）単元のねらい

- 知・技 : ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。
- 思・判・表 : ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
- 学・人 : 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

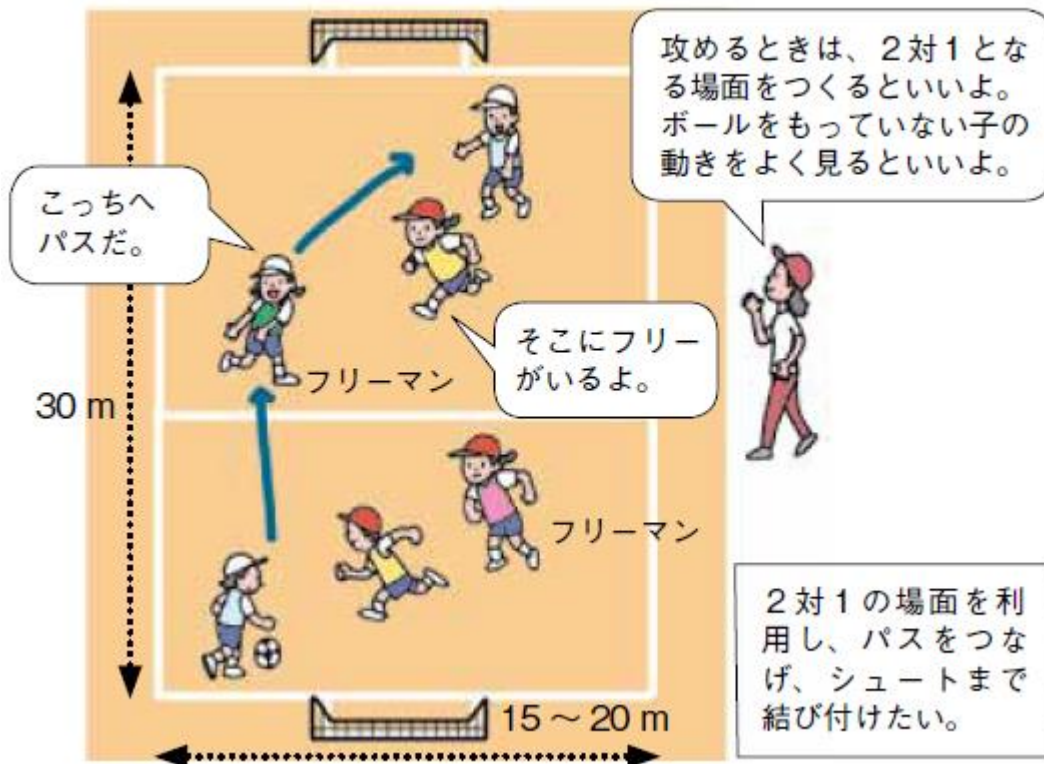
（2）運動の仕方等

ゴール型では、蹴る、止めるといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをする。

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

ボールを持っているとき	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールに体を向ける。 ・ボールを受けるときは、体の正面で受ける。 ・ボールを受けるときは、足を少し引いたり、足の裏を当てたりする。 ・近くにいる味方にパスを出す。 ・ボールを蹴るときは、蹴る反対側の足をボールの横に置いて蹴る。 ・シュートするとき、蹴る反対側の足をボールの横に踏み込んで蹴る。 ・パスを出すときは、名前を呼ぶ。 ・ゴールに近づいて、シュートをする。 ・ドリブルをするときは、相手がいらない方向にする。 ・
ボールを持っていないとき	<ul style="list-style-type: none"> ・相手がいらない場所に移動してパスを受ける。 ・パスをもらうときは、名前を呼んだり、「パス」と声をかけたりする。 ・ボールを受けるときは、体の正面で受ける。 ・ボールを受けるときは、足を少し引いたり、足の裏を当てたりする。 ・守るときは、自陣のゴールとボールを持っている相手の間に体を入れる。 ・フリーの人がいることやシュートを打てるチャンスなど積極的に声をかける。

【横グリッド型のゲーム】



(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

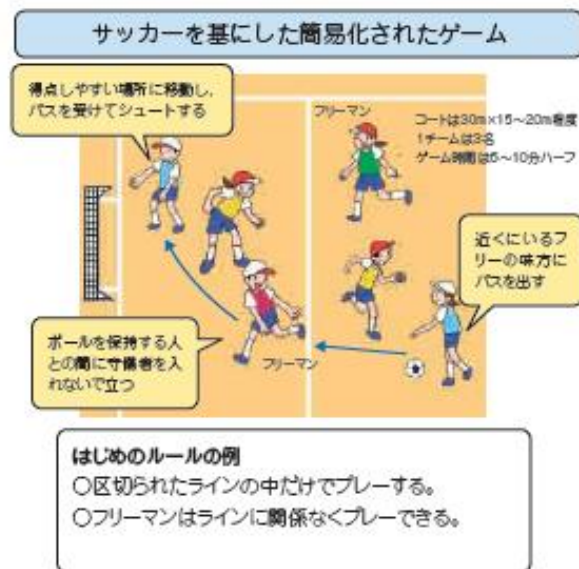
知識及び技能		思考力、判断力、表現力等		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
○得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすることが苦手	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが入りやすい場所に目印を付けたたり、ボールを保持した際に最初にゴールを見ることを助言したりする ・仲間がゴールの位置を教えるようにする。 	○課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること	<ul style="list-style-type: none"> ・自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図、ICT 機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えること。 ・、自チームや相手チームの守備位置のよさについて、動作や言葉、絵図、ICT 機器を用 	<ul style="list-style-type: none"> ○味方や相手が投げるボールに恐怖心を抱くためにゲームに意欲的に取り組めない。 ○チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的に取り組めない。 ○場やルールが難しいため 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・チーム内で分担する役割を確認する。 ・場の設定やルールをチー
○ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることが苦手					

			<p>いて記録した動 画などを使って、他者に伝えること。</p>	<p>にゲームに意欲的に取り組めない。 ○新しく提示した動きが分からないためにゲームに意欲的に取り組めない。</p> <p>○技能が高いにもかかわらずゲームに意欲的に取り組めない。</p> <p>○ゲームに負け続けるためにゲームや練習に意欲的に取り組めない。 ○チーム内で仲間とうまく関わることができないためにゲームに意欲的に取り組めない。 ○仲間と仲よく助け合ってゲームに取り組めない。</p>	<p>ムで一つずつ確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・代表の児童やチームが行う見本を観察したり、ゲーム中のポジションを確認したり、その動きを動画で確認したりする場を設定する。 ・リーダーとしてチームをまとめるようにしたり、仲間に動きのアドバイスをする役割を担うようにしたりする。 ・チームに合った作戦を選び直したり、新たな作戦を試したりすることを促す。 ・チーム内の役割を明確にしたり、その役割に取り組むように助言したりする。 ・役割を果たしたこと、最後まで全力でプレイしたこ
--	--	--	--------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					と、味方を励ます言葉がけがあったことなどの取組を、授業のまとめで取り上げて称賛したり、児童が相互に称え合ったりする場面を設定する。
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------

(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

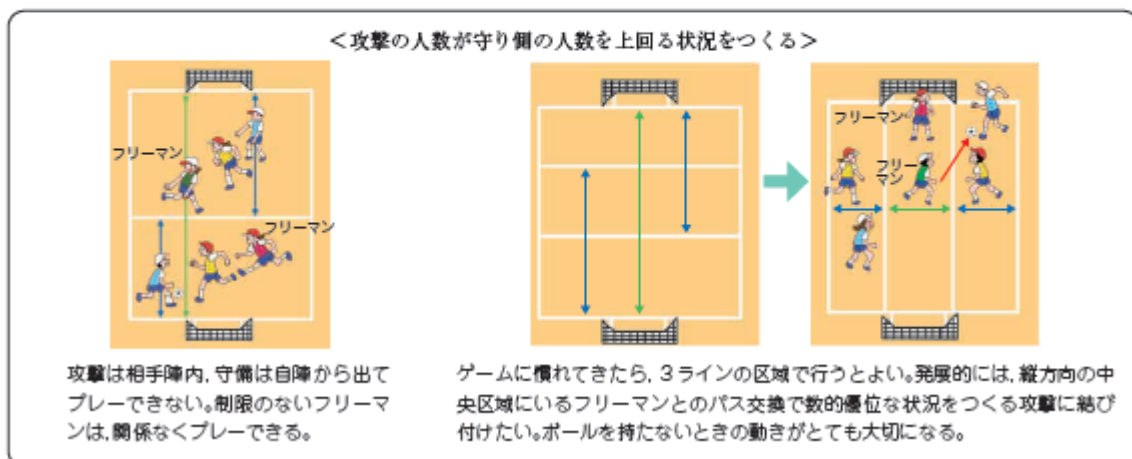
解説に例示として示されている運動(抜粋)



【サッカーを基にした簡易化されたゲーム】指導の充実のために

楽しさや喜びに触れることができるようにルールや運動の場を工夫する

足でボールを扱う技能が難しいことから、児童がゲームの楽しさや喜びに触れるためには、児童の実態に応じて攻撃側の人数が守備側の人数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりするルールやコートの形に留意して、一人一人がボールに触れられる機会が多くなるようにするとともに、攻撃しやすく、得点が入りやすくなるように配慮することが大切です。



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

守りのいないところを見つけ、そこに動いてパスをもらうことができました。



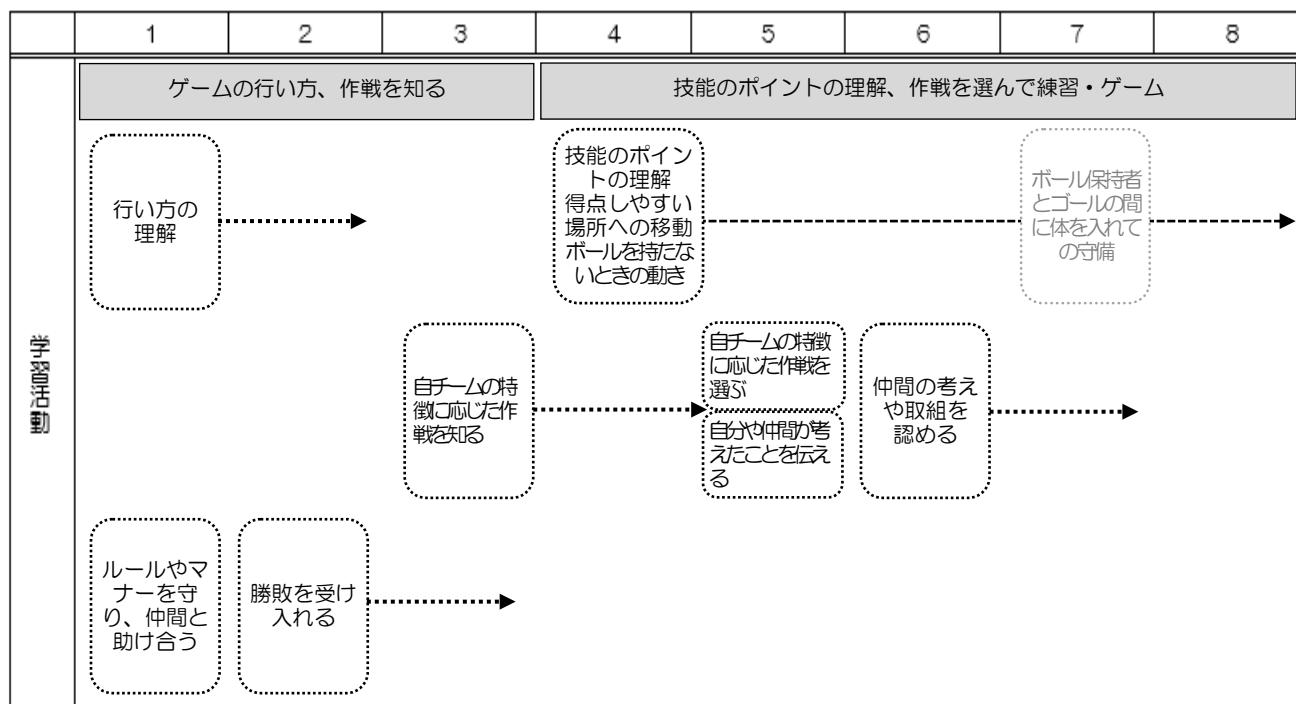
友達と分担して、ゴールやボールの準備・片付けをしっかりとしました。



「縦方向の3ラインコート」を選んでゲームをしたら、チームの作戦がうまくいきました。



②単元の流れ





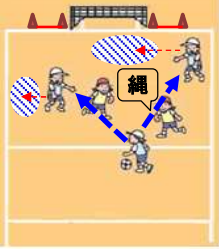
③単元計画及び指導と評価の計画

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	○ゴール型のボール運動の行い方を知ること。 ○ルールやマナーを守り、仲間と助け合うこと。	知・技① 学・人②	知・技①
2	○ゲームの勝敗を受け入れること。	学・人④	学・人②
3	○自己やチームの特徴に応じた作戦を知ること。	思・判・表③	思・判・表③
4	○ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように種別すること。 ○得点しやすい場所に種別し、パスを受けてシュートをする。	知・技④ 知・技⑤	学・人④
5	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。 ○課題の解決のために自分や仲間が考えたことを他者に伝えること。	思・判・表④ 思・判・表⑥	思・判・表④
6	○ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めること。	学・人⑤	思・判・表⑥
7	○ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。 (指導のみ)	(知・技⑥)	学・人⑤
8	●学習したことを生かして、サッカー大会で作戦を成功させよう。		知・技④ 知・技⑤




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】 ゴール型ボール運動の行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等②】 ルールやマナーを守り、仲間と助け合うこと。
5	【学習課題】簡単なサッカーのゲームの行い方を知り、ルールやマナーを守り、仲間と協力してゲームや練習に取り組もう。	
	【学習課題】ゲームの行い方を説明するよ。	
10	【ルールの例】 ○ゲームの出場人数は5人。ディフェンダー（守り）とフィールダー（攻め）の2つのポジションがあり、ディフェンダーは守備を担うことができるプレイヤーで2人、フィールダーは攻撃専門のプレイヤーで3人。 （在籍人数が多いときは、出場7人、ディフェンダー3人、フィールダー4人でも可能） ⇒ゲームごとに、ディフェンダーとフィールダーを順に交代する。 ○攻めと守りの制限ゾーンを設ける。また、制限ゾーン内にフリーゾーン（守りは入ることができない）を設ける。キーパーはなし。 ○得点が入ったら、再度ミッドラインから。サイドラインからボールが外に出たときや反則があったときは、近くのサイドラインからボールを入れる。 ⇒サイドラインからボールを入れるときは、相手チームは必ずボールを入れる人の前に1人立つ。（1m程度離れて） ⇒ボールは投げ入れ。（転がし含む）正式なスローインのファウルはなし。 ○ゲームスタートは、じゃんけんして勝ったチームが中央から自陣のミッドラインから。 ○ボールは、サッカーボールを使用するが、実態によって大きさや柔らかさを変える。 ○主な反則（ファウル） ・ディフェンダーがフリーゾーンに入って守ったとき。 ・ディフェンダーが相手の制限ゾーンに入って攻めたとき。 ・フィールダーが自陣の制限ゾーンに入って守ったとき。 ・コート内で手でボールを操作したとき。（強いボールをよけるなどは可） ・相手をたたいたり、蹴ったり、押ししたりしたとき。	
	※簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻撃側のプレイヤーの人数が守備側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コートの広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の制限（攻撃や守備のプレイ空間、触球方法など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう。	
15	サイドライン ミッドライン Aチームの攻めの方向 (Bチームは逆方向の攻め) 制限ゾーン フリーゾーン 【コート工夫例】 （ミッドライン、シュートゾーンは、色の違うラインを引く） ※ディフェンダーは、黄色の制限ゾーンのみで動くことができる。 ※フィールダーは、緑のゾーンで攻め、自陣の守りの制限ゾーンには入ることができない。 ※フリーゾーンは、ディフェンダーは入ることができない。	
	指導【知識及び技能①】	
20	※得点係、審判、ディフェンダー、フィールダーを、順番に交代しながら行うよう押さえる。（セルフジャッジも可） ※ボールはかごに入れる、応援・得点係はサイドラインから離れるなど、安全面について留意することを押さえる。 ※審判の判定に従うよう指導するが、迷ったらじゃんけんまたはやり直しとする。（反則は厳しくとり過ぎないように約束する） ※教師が実際にやって見せながらもとなるやり方を知らせる。動きについてグループを指名して、教師が説明しながらお手本をさせる。 ※他の行い方を工夫する際は、3人対3人を基本としながら、攻めが守りを上回る人数となる場面ができるようにするなど、子供の技能にかかわらずゴール前に空間が自然と生まれるようにする。	
	【課題に迫る発問】試しのゲームをやってみよう。楽しくゲームを行うために大切なことは何かな？	
25	【考える例】 ・ルールを守り、安全に気をつける。 ・失敗しても最後まであきらめずに活動する。 ・勝敗に関係なく進んで何度も運動に取り組む。 ・仲間を応援し、文句を言わない。 ・係やゲーム中の役割を分担して順に行う。 ・課題や解決の方法、互いの良さ等を教え合う。	
	※子供とやりとりをしながら、本時は特に、ルールやマナーを守り、仲間と助け合い協力してゲームや練習を行うことが必要なことを押さえる。他の事項にも触れる。 【楽しいゲームにするための約束例】 ・進んで運動に取り組む ・友達の良い動きや取組をほめる（ナイス、上手など） ・仲間の失敗を責めない。（ドンマイ、次がんばろう） ・悪口を言わない。（それだけしかできないの？、下手など） ・互いに声を出し合って、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	
30	指導【学びに向かう力、人間性等①】	
	≪ゲームを試す≫ ※簡単に体の使う部位をほぐし、短い時間のゲーム設定で試しのゲームを行う。 ※ゲームの行い方がわかることが大切であり、自チームと相手チームの別なく、ルールを教え合うよう指導する。 ※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。	
35	評価【知識及び技能①】	
	≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り(学習カード記入、発表)≫ ・仲間のよい姿やよい動き、ゲームの楽しさ、難しい点などを発表させる。 ・友達と声を掛け合っていた子供や失敗しても意欲的に活動していた子供を紹介し、称賛する。	
40	評価【知識及び技能①】	
	【まとめ】ゲームの行い方をわかって、勝敗にかかわらず、仲間と協力して進んでゲームに取り組むと楽しくなるね。	
45	≪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 小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照	
評価事項	評価【知識及び技能①】 ゴール型ボール運動の行い方がわかる。（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【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームの勝敗を受け入れること。																																																																																												
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 ・ボールタッチ(左右交互に30秒) ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦 ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る)	 左右交互にボールタッチ  パスゲーム	距離を決め、2つに分かれ、パスをしたら相手の方向に走り、後ろの列に並ぶ。(サイドで蹴る)  【蹴り方のコツ】 蹴る方をよく見て蹴る足と反対の足をボールの横に足を真っ直ぐ振って																																																																																										
	【学習課題】 みんなが楽しくゲームとするために大切なことを考え、仲間と仲良くゲームや練習を行おう。 【課題に迫る発問】 新しいルールを加えるよ。工夫したルールでゲームを行うとき、大切なことは何か？																																																																																												
	 【コートの工夫例(サイドゴールの追加)】	※ゴールの横にサイドゴールを設ける。学級の実態に応じて、コーンの距離を決め、サッカーゴールに入ったら3点、サイドゴールに入ったら1点など、得点を工夫する。 ※誰もが活躍できて、たくさんが得点ができること、チームの作戦を成功させて最後までどちらが勝つかわからないゲームとすること、をねらってルールを加えることを押さえるとともに、そのために、チームによってゴールの広さを変えたりフリーゾーンの有無を変えたりすることを押さえる。																																																																																											
	※前時に学習した態度面の内容について再度押さえ、工夫したルールでゲームを行って負けたり思うように動きができなかったりしてもゲームの勝敗を認め、文句を言ったりゲームに消極的になったりすることがないように指導する。																																																																																												
	10	※前半のゲーム》 ※自チームと相手チームの別なく、ルールを教え合うよう指導する。 ※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。 ※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行き方を指導する。 ※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。	■ゲームでの役割分担表の例(ゲームごとの役割に○を付ける) <table border="1"> <thead> <tr> <th>名前⇒</th> <th>Aさん</th> <th>Bさん</th> <th>Cさん</th> <th>Dさん</th> <th>Eさん</th> <th>Fさん</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>前半 1</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フォールダー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>前半 2</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フォールダー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>後半 3</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フォールダー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>後半 4</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フォールダー</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> </tr> </tbody> </table> <small>※単元を通して、ディフェンダーとフォールダーの偏りがないように決める。</small>	名前⇒	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん	前半 1	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フォールダー							得点・審判					○	前半 2	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フォールダー							得点・審判					○	後半 3	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フォールダー							得点・審判					○	後半 4	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フォールダー							得点・審判				
名前⇒	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん																																																																																							
前半 1	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																							
	フォールダー																																																																																												
	得点・審判					○																																																																																							
前半 2	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																							
	フォールダー																																																																																												
	得点・審判					○																																																																																							
後半 3	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																							
	フォールダー																																																																																												
	得点・審判					○																																																																																							
後半 4	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																							
	フォールダー																																																																																												
	得点・審判					○																																																																																							
15	指導【学びに向かう力、人間性等④】																																																																																												
20	評価【学びに向かう力、人間性等②】																																																																																												
25	【発問】 前半のルールを見直してみよう。 ※前半の得点の入り方や得点差、個人の技能への対応、楽しさの度合いなどを振り返ることを全体で押さえる。 ※見直しの必要がないか対戦相手チーム同士で話し合いをし、ルールを変更したり新たに選んだりして後半のゲームのルールを設定する。その際、得点差が大きく負けているチームの考えを優先してルールを選ぶことを押さえる。																																																																																												
30	評価【学びに向かう力、人間性等②】																																																																																												
35	評価【学びに向かう力、人間性等②】																																																																																												
40	整理運動 ・手首・足首・首のストレッチ ・振り返り(学習カード記入、発表)》 ・仲間のよい姿やよい動き、ゲームの楽しさ、難しい点などを発表させる。 ・友達と声を掛け合っていた子供や失敗しても意欲的に活動していた子供を紹介し、称賛する。 ・次時からのゲームのルールを全体で決める。																																																																																												
45	【まとめ】 みんなが楽しくゲームを行うためには、ゲームの勝敗を認め、チームの関係なく仲良く活動することが大切だね。 片付け 評価【学びに向かう力、人間性等②】																																																																																												
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等②】 ルールやマナーを守り、仲間と助け合うおうとする。(観察・発言)																																																																																												

時間	3 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】 自己やチームの特徴に応じた作戦を知ること。
5	<p style="text-align: center;">【学習課題】自分のチームの特徴に合った作戦を知ろう。 【課題に迫る発問】チームの特徴って何だろう？また、どんな作戦例があるかな？</p> <p style="text-align: center;">【チームの特徴、願いの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・走るのが速い人がいる ・遠くまで蹴ることができる人がいる。 ・遠くまでボールを投げることができる人がいる ・守りがうまい ・パスがつながる ・運動が苦手な人も活躍させたい ・全員がシュートできるようにしたい <p>※子供とやり取りをしながら、例示を示し、特に良い点をクローズアップする。その際、「こんなことをチームとしてかなえない」といったチームの願いも加える。 ※この後、チームでの話し合いの時間を設けるが、その際、①チームの特徴 ②①に合った（願いがかなないような）作戦はどれか、選ぶように押さえ、次時までゲームで作戦を試すこととすることを知らせる。特徴に合わせる事が難しいときは、試してチームの得意な作戦としてもよい。</p>
10	<p style="text-align: center;">指導【思考力、判断力、表現力等③】</p> <p style="text-align: center;">【作戦例】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 18%;"> <p>【パスパス作戦】</p> <p>AはBにパスを出す。そのとき、Cは守りがいないゴール前へ走り、BがCにパスをしてシュート。</p> </div> <div style="width: 18%;"> <p>【ロングパス作戦】</p> <p>自陣の制限ゾーンからディフェンダーAが守りの後ろにロングパスをする。フィールドゴールB(C)がパスを受けてシュート。または、Dにパスを出して、Dがシュート。</p> </div> <div style="width: 18%;"> <p>【パスして走る作戦】</p> <p>AがBにパスした後、守りの背の後ろに走る。BはAからのパスを受けて、ゴール前に走り込んだAへパスをし、Aがシュート。</p> </div> <div style="width: 18%;"> <p>【お助け壁作戦】</p> <p>BはAがゴール前のCにパスをしやすくするために、ディフェンダーDの前に動き、手を広げて壁を作り、Dが守りにくくなる。</p> </div> <div style="width: 18%;"> <p>【だましの動き作戦】</p> <p>AはB(C)にパスすると見せかけて、C(B)にパスする。フリーゾーンでは特に有効。</p> </div> </div>
15	
20	<p>活 動 内 容</p> <p>20</p> <p>「チームの特徴やゲームで試す作戦を決める」 ※作戦例は、掲示したり資料で配布したりし、いつでも子供が見ることができるように配慮する。 ※話し合いのやり方がわからない、作戦例の動き方がわからないチームがいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。作戦例を試すときは、ポジションが一定ではないことから、サイン等を決めるなどして、全員が作戦例の動きをできるようにすることが大切なことを押さえる。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
25	
30	<p>30</p> <p>「ゲームで作戦を試す」 ※簡単に体の使う部位をほぐし、短い時間のゲーム設定でゲームを行う。 ※作戦例を試すことが大切であり、チーム内で声の掛け合いや教え合いをするように押さえ、ゲーム中のそのような姿が見られたら称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がいらないか確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
35	
40	<p>40</p> <p>「整理運動」 ・手首・足首・首のストレッチ 「振り返り(学習カード記入、発表)」 ・話し合ったチームの特徴、試してみた作戦例とそのできばえなどを発表させる。 ・友達と声を掛け合っていた子供や失敗しても意欲的に活動していた子供を紹介し、称賛する。 ・次時も作戦例を試すことを知らせる。</p> <p style="text-align: right;">評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
45	<p>45</p> <p>【まとめ】チームの特徴に合った作戦例をチームの仲間と試すことで、自分たちのチームが得意な作戦がわかってくるね。</p> <p>「片付け」</p> <p style="text-align: right;">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	評価【思考力、判断力、表現力等③】 自己やチームの特徴に応じた作戦を知っている。(観察・発言、学習カード)



時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識及び技能④】 ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動する。	【知識及び技能⑤】 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	<p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <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 ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手かとどやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら) 	 <p>バスケゲーム</p>  <p>グリッドパスゲーム</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間がパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがないところに行くこ </div>
	<p>【学習課題】パスをつないで、試してみる作戦例が成功するように、動き方を考えよう。</p> <p>【課題に迫る発問】パスをもらうときは、どんな位置に動けばよかったかな？(5年2学期ゴール型簡易化されたバスケットボールで既習)</p>  <p>※5年生のバスケットボールで学習したことを振り返り、子供の考えを引き出しながら、なわを動かし、パスをつなぐためには、ボール保持者と自分の間に守りがない空間に移動することがポイントであることを押さえるとともに、ゴール前では、その場所が得点しやすい場所となることを関連させて押さえる。 ※パスをもらうときは、ボールを持った見方が自分の位置が分かるように声を出すなどして合図をすることも大切なことを押さえる。 ※ボールを持った人は、ゴールに体を向け、素早くシュートをすることが大切なことを押さえる。 ※準備運動でのグリッドパスゲームでも、動きのポイントを使って行うよう押さえる。</p>	<p>指導【知識及び技能④、⑤】</p>
	<p>《ハーフコートを使って、ゲーム形式で作戦を試しながら動きを確認する》</p> <p>※コート割り当てて、ディフェンダーとフィールドを順に交代しながら役割を分担し、3対2のゲーム形式で動きを確認する。(チーム数が多い場合は、2チームが協力して互いに教え合いながら行う)</p> <p>※前時に試していない作戦例を優先的に試すよう押さえる。</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※ボール保持者と自分の間に守りがない空間を見つけ、フリーでパスをもらうことができる位置に動いている子供を称賛し、全体にも紹介する。</p>	
	<p>《仲間のよい動きを共有する》</p> <p>※確認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> <p>※ボールを持った時の動きに焦点を当て、チームで前半の動きを振り返り、後半の活動へのアドバイスをし合う。</p>	
	<p>《ゲームをする》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(前時のルールを基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する)</p> <p>※フリーの味方にパスをする、味方と相手の動きをよく見るなど既習の内容と併せ、技能のポイントを活用して積極的に作戦例を試しながらゲームを行うよう押さえる。</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができていた子供を称賛し、全体にも紹介する。</p> <p>※次時の学習へ向けて、ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)</p> <p>⇒5年 2学期ゴール型 簡易化されたバスケットボール 5時間目の展開を参照。</p>	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>
<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よい動きが見られた子供の様子やチーム内またはチーム同士で協力していた姿等を紹介し、称賛する。 	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>	
<p>【まとめ】パスをつないで作戦を成功させるためには、ボールを持っていないときは、ボールを持っている味方と自分との間に敵がいなくて動いて、フリーでパスをもらい、素早くゴールの方向に体を向けてシュートをすることが大切だね。</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 小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照</p>	
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームの勝敗を受け入れようとする。(観察・発言)</p>	

時間	5 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④】 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。	指導【思考力、判断力、表現力等⑥】 課題の解決のために自分や仲間が考えたことを他者に伝えること。
活動内容	5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <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 ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら) <p>【学習課題】チームの特徴に合った作戦を選んで、仲間と協力して作戦の成功を目指そう。</p> <p>【課題に迫る発問】自分のチームが、できそうな作戦例はどれかな？</p>
	10	<p>【前時までの学習した作戦例(学級の実態に応じて提示)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ※パスパス作戦 ※ロングパス作戦 ※パスして走る作戦 ※お助け壁作戦 ※だましの動き作戦 <p>【指導【思考力、判断力、表現力等④】】</p> <p>※作戦を成功させるためには、みんなが動き方をわかっておくことが大切であることを押さえる。また、ボールを持たないときに、前時に学習した「ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けて動く」ことが動きのポイントであり、それがゴール前になったら「シュートしやすい位置」となり、得点につながることを再度指導する。</p> <p>※これまで作戦例を試してみたできばえから、チームでいくつか選んでおき、ゲームでどうしてもうまくいかないときは変更してよいことを知らせておく。その際、チームの様子について、自分が考えたことをしっかりとチームの仲間に伝えることが必要であることを指導する。</p>
	15	<p>【前時までの学習した作戦例(学級の実態に応じて提示)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ※パスパス作戦 ※ロングパス作戦 ※パスして走る作戦 ※お助け壁作戦 ※だましの動き作戦 <p>【指導【思考力、判断力、表現力等④】】</p> <p>※作戦を成功させるためには、みんなが動き方をわかっておくことが大切であることを押さえる。また、ボールを持たないときに、前時に学習した「ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けて動く」ことが動きのポイントであり、それがゴール前になったら「シュートしやすい位置」となり、得点につながることを再度指導する。</p> <p>※これまで作戦例を試してみたできばえから、チームでいくつか選んでおき、ゲームでどうしてもうまくいかないときは変更してよいことを知らせておく。その際、チームの様子について、自分が考えたことをしっかりとチームの仲間に伝えることが必要であることを指導する。</p>
	20	<p>【評価【思考力、判断力、表現力等④】】</p>
	25	<p>【発問】前半のゲームの振り返りをして、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合おう。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを支点として「〇〇はいいけど、〇〇が〇〇なのは課題。だから、〇〇のときは、〇〇するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なことに触れる。</p> <p>※今の様子とゲームでの取組にずれが見られる場合には、再度、例示した視点を確認させる。</p> <p>※まとめて、相手のチームにもアドバイスをを行うことを知らせておく。</p>
	30	<p>【発問】前半のゲームの振り返りをして、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合おう。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを支点として「〇〇はいいけど、〇〇が〇〇なのは課題。だから、〇〇のときは、〇〇するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なことに触れる。</p> <p>※今の様子とゲームでの取組にずれが見られる場合には、再度、例示した視点を確認させる。</p> <p>※まとめて、相手のチームにもアドバイスをを行うことを知らせておく。</p>
	35	<p>【発問】前半のゲームの振り返りをして、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合おう。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを支点として「〇〇はいいけど、〇〇が〇〇なのは課題。だから、〇〇のときは、〇〇するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なことに触れる。</p> <p>※今の様子とゲームでの取組にずれが見られる場合には、再度、例示した視点を確認させる。</p> <p>※まとめて、相手のチームにもアドバイスをを行うことを知らせておく。</p>
	40	<p>【発問】前半のゲームの振り返りをして、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合おう。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを支点として「〇〇はいいけど、〇〇が〇〇なのは課題。だから、〇〇のときは、〇〇するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なことに触れる。</p> <p>※今の様子とゲームでの取組にずれが見られる場合には、再度、例示した視点を確認させる。</p> <p>※まとめて、相手のチームにもアドバイスをを行うことを知らせておく。</p>
	45	<p>【まとめ】得点を入れるためには、チームの特徴に合った作戦を選び、ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けて動いてパスをつなぐことが大切だね。</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、小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照</p>
	評価事項	<p>【評価【思考力、判断力、表現力等④】】</p> <p>自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。(観察・発言、学習カード)</p>

時間	6 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⑤】 ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めること。	
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 ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら)	  <p>コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを受けるときは、自分と味方の間に守りがいまいところへ動くこ</p>
10	【学習課題】 作戦のできばえや動きのポイントについてチームで教え合い、仲間の考えや取組を取り入れて作戦を成功させよう。 【課題に迫る発問】 チームでの教え合いで、どんなことを見付けて伝えていけばいいかな？	【見つける・伝える視点の例】 ○パスやシュートの数が少ない人がいる。 ⇒フリーとなるように、味方とその人の間に守者がいない空間に移動する、できるように動きのアドバイスを行う。 ⇒フリーゾーンに素早く動いている。 ○コートの中真ん中に固まって(ボールに集まって)プレーしている。 ⇒コートの上端も使って守者がいない場所を見付けて移動する。 ○守者のマークがあって、パスが出せない。 ⇒だましの動きをする、パスを出しやすくするために味方が守り者の前に手を広げて立って助ける。 ○チーム内の声掛けが少ない。 ⇒ボール操作やボールを持たないときの動きのポイント、「いいぞ!、ナイス!、ドンマイ!」などの声掛けをする。
15	※子供とやり取りをしながら、再度、動きのポイントを振り返り、チームでの教え合いでは、「チームの動きや声掛けの様子は○○」だから「○○の場面では、○○したらよいのでは」と、自分の考えを伝えることが大切であるとともに、発言した仲間の考えを認め、チームの課題の改善につなげていくことが大切なことを指導する。 ※ICT機器を活用することはもちろんであるが、子供同士ができばえをやって見せるなどしてわかりやすく教え合いを行うよう指導する。	【指導【学びに向かう力、人間性等⑤】】
20	※同じチームと2回戦行う。(ルールはこれまでのものを基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する) ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。 ※ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)	【発問】 前半のゲームの振り返りで、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合い、仲間の考えを取り入れてよりよくなっていく。 ※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。 ※ボールを持たないときの動きのポイントを支点として「○○はいいけど、○○が○○なのは課題。だから、○○のときは、○○するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、発言した仲間の考えのよい点を認め、課題の改善に取り入れていくよう押さえる。 ※今の様子とゲームでの取組にずれが見られる場合には、再度、例示した視点を確認させる。 【教材の工夫例】 
25	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】
30	※同じチームと2回戦行う。(ルールは前半と同じ) ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。 ※ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】
35	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】
40	【まとめ】 作戦を成功させるためには、チームの課題の改善に向けてチームで教え合い、仲間の考えを認めて課題の改善に取り入れていくことが大切だね。	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】
45	【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、小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】
評価事項	【評価【思考力、判断力、表現力等⑥】】 課題の解決のために自分や仲間が考えたことを他者に伝えている。(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	指導【知識及び技能⑥】 ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。 ※指導のみ	
5	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>○あいさつ ○準備運動</p> <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 ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら) </div> <div style="width: 45%; text-align: center;">  <p>パスゲーム グリッドパスゲーム</p> </div> <div style="width: 45%; border: 1px dashed black; padding: 5px; font-size: small;"> コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがないところを動くこ </div> </div>	
10	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【学習課題】ディフェンダーの動きに磨きをかけて、相手の得点を防ごう。</p> <p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】ディフェンダーは、どんな動き方をすると、相手のフィールダーが攻めににくくなるかな？</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="width: 25%;">  </div> <div style="width: 70%;"> <p>※子供とやり取りをしながら、作戦を成功させて得点を入れるためには、ボールを持たない人が「ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けて、得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートすること」がポイントであることから、守りは「ボールを持っている人とゴールの間が空かないようにする」とよいことを押さえる。</p> <p>※また、ゴール前でなくても、相手の動きをよく見て守ることが大切なことにも触れる。</p> <p>※小学校の段階では、得点を入れる楽しさや仲間と協力して作戦の成功に向かう喜びを味わわせることが求められていることから、技能の指導は攻撃におけるボール操作とボールを持たないときの動きを重点的に指導することに留意する。</p> </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px 5px;">指導【知識及び技能⑥】</div> </div>	
15	<p>《ハーフコートを使って、チームで練習する》</p> <p>※コートを開き当てる、ディフェンダーとフィールダーを順に交代しながら役割を分担し、3対2のゲーム形式で動きを確認する。(チーム数が多い場合は、2チームが協力して互いに教え合いながら行う)</p> <p>※ディフェンダーの動きも教え合いを行うよう押さえる。</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間を見付け、フリーでパスをもらうことができる位置に動いている子供や動きのポイントを押さえて守りを行っている子供を称賛し、全体にも紹介する。</p>	
20	<p>《前半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(ルールはこれまでのものを基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p>	
25	<p>《前半のゲームの振り返りをする》</p> <p>※守りの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> <p>※作戦のできばえと改善点に焦点を当て、チームで前半の動きを振り返り、後半の活動へのアドバイスをし合う。</p>	
30	<div style="text-align: right;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">評価【学びに向かう力、人間性等②】</div> </div>	
35	<p>《後半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(ルールは前半と同じ)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p>	
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・改善のできばえや守りの動きを話し合い、学習カードにまとめる。 ・課題の改善に向けて出された仲間の考えを紹介し合う。 	
45	<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>【まとめ】相手の得点を防ぐためには、攻めの動きをよく見て、ボールを持っている人とゴールの間が空かないようにすることが大切だね。</p> </div> <p>《片付け》</p>	
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等②】</p> <p>ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとする。(観察・発言)</p>	

図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●学習したことを生かして、サッカー大会で作戦を成功させよう。	
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <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 ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら) <p> <small>パスゲーム</small>  <small>グリッドパスゲーム</small></p> <p>コートの中に守り役が1人入り、2人でパスを回す。対面の仲間がパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがいないところ動くこ</p> <p>【学習課題】学習したことを生かしてサッカー大会をしよう。</p>
	10	<p>《大会のルールを確認する》(これまでにやってきた工夫したルールをもとに、教師が設定する)</p> <p>※前半2回戦、後半2回戦で、前後半で相手を変える。(勝ち3点、引き分け2点、負け1点で、4回戦の得点で順位付けをするなど、工夫する)</p> <p>※これまでのチームの様子を押さえながら、あらかじめ対戦表を準備しておく。</p> <p>※ディフェンダーとフィールダー、係を順番に行うよう順番を決めさせておく。</p>
	15	<p>《前半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(1ゲーム：6～7分程度)</p> <p>※課題が見られるチームを確認をし、解決の方法を助言する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能④】</p>
	25	<p>《前半のゲームの振り返りを行う》</p> <p>※前半のゲームの様子から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※前時で学習した例示をもとに「○○はいいけど、○○が○○なのは課題。だから、○○のときは、○○するようにしたらよい。」といったように、仲間がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なことに触れる。</p>
	30	<p>《後半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(1ゲーム：6～7分程度)</p> <p>※課題が見られるチームを確認をし、解決の方法を助言する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能⑤】</p>
45	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ ・振り返り(学習カード記入、発表) ・単元を通しての学習の感想を発表し合い、また、良い動きが見られた子供や伸びが見られた子供を紹介する。 <p>【まとめ】学習したことを仲間と協力してチームでできるようにすると、勝敗にかかわらず、大会も楽しくなるね。</p> <p>《片付け》</p> <p style="text-align: center;">図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照</p>	
評価事項	評価【知識及び技能④】 ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること	評価【知識及び技能⑤】 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと