

学年	教科	単元名	児童	場所	指導者
1年	体育科	「めざせ! あさひにんじゃ」	1年1・2組 40名	体育館	谷口 愛 宮原 希美絵

1 単元について

単元マップ

子どもの深い
学びの姿

運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、様々な動きに挑戦し、基礎となる体の動かし方や感覚を身に付ける。

解決・
まとめ

【あさひにんじゃ チャレンジ】 にんチャレサーキットに挑戦し、自分なりに回転、支持、逆さの姿勢、手足での移動などの基本的な動きや技能を身に付けたことがわかる。⑧

単元を通した
学習過程
まとめる
広げる

活用

知識・技能「何がわかるようになるか・何ができるようになるか」

「あさひにんじゃ」になるための練習に興味・関心をもち、自分なりの学習課題（達成したい技）を明らかにする。これからの学習の見通しをもつ。①②

問題設定

習得

【にんチャレ 大さくせん】
「あさひにんじゃ」のにんチャレクリアに向け、練習をする。
◎固定施設を使った運動遊び
・肋木を使った運動遊び～登り下り 懸垂移行 腕立て移動
・平均台を使った運動遊び～渡り歩き 跳び下り
◎マットを使った運動遊び
・マットに背中を付けて揺れたり、色々な方向に転がったりする
ゆりかご 前転がり 後ろ転がり だるまさん転がり 丸太転がり
・手や背中で体を支えているような姿勢で逆立ちしたり、移動したり、体をそらしてブリッジをしたりする
背支持倒立（首倒立）うさぎ跳び かえるの足打ち かえるの逆立ち
壁登り逆立ち 支持での川跳び 腕立て横跳び越し
◎跳び箱を使った運動遊び
・踏み越し跳び
・支持でまたぎ乗り・またぎ下り、支持で跳び乗り、跳び下り
③④⑤ 自分が課題だと感じている動きを練習する。

習/活

【にんチャレミニの練習をしよう】
どれだけ技を身に付けることができたか、にんチャレミニサーキットのコースを全て試してから練習する。
⑥

活用

【にんチャレミニにちようせん!】
ミニサーキットのコースを全て通すことで、今までに身に付いた技を互いに実感する。⑦

身に付けさせたい用語・語句（運動）

マット
跳び箱
平均台
肋木

<マット回転系・巧技系>
丸太転がり、前転がり・後ろ転がり、かえるの逆立ち、支持での川跳び、背支持倒立、肋木登り下り
<跳び箱切り返し系・回転系>
支持でまたぎ乗り、またぎ下り、支持での跳び乗り、跳び下り、踏み越し跳び

単元を通した
学習過程

つかむ
見通す

単元を通した
学習過程

追究する

本単元で育てたい資質・能力

【知識・技能】

- 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにすること。

【思考力・判断力・表現力等】

- 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養うこと。

【学びに向かう力、人間性等】

- 各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養うこと。

単元について

A 体づくりの運動遊び

- (1) イ 多様な動きをつくる運動遊びでは、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、力試しの動きをすること。
- (2) 多様な動きをつくる遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすること。

B 器械・器具を使つての運動遊び

- (1) イ マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること。
エ 跳び箱を使った運動遊びでは、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りをする楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること。
- (2) 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすること。

本単元は、「多様な動きをつくる運動遊び」と「器械・器具を使つての運動遊び」にあたる。多様な動きをつくる運動遊びでは、その行い方を知るとともに、体のバランスをとったり、体を移動したり、用具を操作したり、力試しをしたりする。

マットを使った運動遊びでは、その行い方を知るとともに、マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶ。

跳び箱を使った運動遊びでは、その行い方を知るとともに、跳び箱を使って跳び乗りや跳び下りをしたり、馬跳びやタイヤ跳びをしたりするなどして遊ぶ。

様々な基本的な体の動きを楽しく経験することにより、動きの幅を広げる活動である多様な運動遊びを毎時間取り入れ、その動きを生かして、「マットを使った運動遊び」「跳び箱を使った運動遊び」につなげていく。児童は、様々な動きに挑戦し、それらができる楽しさに触れ、基本的な動きや技能を身に付けることができ、体力の向上を図ることができる。また、自己の課題や遊び方の工夫を友達に伝えたり、用具の準備を一緒にしたりすることで、解決に向けて試行錯誤を重ねながら、思考を深め、体育科の「思考力、判断力、表現力等」を養うことができる。と考える。

児童の実態

5月に実施した「新体力テスト」では、反復横跳びで、全国平均を男子は4.4点、女子は2.2点下回っている。立ち幅跳びでは、全国平均を男子は15.7cm、女子は14.5cm下回っている。その他、全国平均を下回ったのは、男子は上体起こし、女子は長座体前屈であった。

2学期に実施した「運動アンケート」では、「運動や体を動かすことは好きですか。」の問いに、約9割の児童が「好き」、「まあまあ好き」と答えている。しかし、「幼稚園や保育園の年長の時によくしていた運動（遊び）は何ですか。」、「1年生になって、よくしている運動（遊び）は何ですか。」の問いに、約8割の児童が「おにごっこ」、約6割の児童が「だるまさんがころんだ」と答えている。「タイヤ跳び」や「雲梯」、「登り棒」と答えた児童は4割を下回っている。

このことから本校の1年生は、運動や体を動かすことは好きだが、今までに取り組んできた運動（遊び）に偏りがあり、特に支持やバランスを必要とする運動の経験が少ないことが分かった。現在も、傾向は変わらず、運動の経験は増えていない。敏捷性、跳躍力、瞬発力、筋力や筋持久力、柔軟性に課題があることが分かった。

これらの結果を受け、2学期からは、体育の学習において、児童の経験が少ないであろう「ハードル遊び」や「鉄棒遊び」の運動に少しずつ慣れるよう、スモールステップで指導をしたり、準備運動に、「動物変身ゲーム」や「ケンケンパ」、急な方向転換が仕組まれた「鬼遊び」などを取り入れて、児童に多様な動きを経験させたりしてきた。

また、「運動アンケート」の「体育の勉強は楽しいですか。」の問いに、「好き」、「まあまあ好き」と答えた児童が9割以上、「体育の時、めあてをもって運動をしていますか。」の問いに「いつもしている」や「たまにしている」と答えた児童が約8割いる。しかし、「1回もしたことがない」という児童が約1割いることから、本単元では、楽しみながら運動に取り組むことができるようにするため、サーキットを取り入れる。「これだったらできるかもしれない。やってみよう。」という意欲をもたせるため、スモールステップで無理なく取り組ませ、自分のめあてに向かって課題を意識しながら、基本的な動きや技能を身に付けさせたい。

単元の目標

器械・器具を使っての運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、回転、支持、逆さの姿勢、手足での移動などの基本的な動きや技能を身に付けることができる。

単元の指導について

本単元では、児童の実態のアンケートを受けて、支持やバランスを必要とする運動等の経験を積ませていく。日常生活では行われない基本の運動を経験させることができる場を、※1 サークットの中に意図的に仕込む。

また、基本の運動で身に付けた動きや技能を生かし、体をのびのびと動かす楽しさを味わわせたい。そのために、毎時間「体づくり運動」、「マットを使った運動遊び」、「跳び箱を使った運動遊び」の3つを組み合わせていく。変化に富んだサーキット形式の運動遊びに取り組みさせることで、課題達成に向けた意欲を持続させていく。

毎時間の授業を通して、①わかる（自分の能力と技のポイント） ②できる（自分の能力の度合いと技の習得） ③理解する（自分の成長と技のこつ） ④知識となる（自分の技能となる） ⑤教える（友達に技のこつを伝える）の流れを積み重ねていくことで、技能が身に付くと考える。

授業の終わりには、自分の成長を実感し、他者の頑張りを認め合うために「ニコニコシート」を活用する。

「つかむ・見通す」では、サーキットを颯爽と動き回る忍者（教師）の姿を動画視聴させることで、「楽しそうだな。やってみたい。」という意欲をもたせる。基本の運動を取り入れたコースを紹介し、※2「あさひ忍たま」となって、少しずつレベルを上げながら練習していくことを知らせる。

しかし、サーキットの中には、日常生活では行われない基本の運動のコースが含まれており、児童が「できない。どうしよう。」と感じた場合のために、スモールステップで取り組むことができるコースをあらかじめ準備しておく。

そうすることで、運動に少しずつ慣れて、「もっとできるようになりたい。」という意欲をもちながら、練習を進めていくと考える。難易度に応じてシールが体育帽子に貼られることで、全ての児童が最後まで意欲的に取り組むことを目指す。

「追究する」では、第1、2時の「つかむ・見通す」で取り組んだサーキットを、技ごとに分けて設置し、児童自身が課題意識をもった技を習得するために、自らコースを選び、練習できるようにする。このとき、児童が適切なコースを選ぶことができるように、前時までの見取りを参考にして、助言する。

毎時間の授業の流れを、①目標の確認 ②準備運動 ③コースの確認 ④実践Ⅰ（わくわくタイム） ⑤交流（きらりタイム） ⑥実践Ⅱ（チャレンジタイム） ⑦ニコニコシートに、統一し、児童が自主的に次の行動に移ることができるようにする。同じコースにいる友達と互いにアドバイスし合うことで、自分の課題や達成度を認識し、できたときの喜びを友達と一緒に味わわせたい。

「追究する」の最後では、どれだけ技が身に付いたかを確認するためのミニサーキットに取り組みさせる。できるようになった技が増えたことに気付かせ、「もっと難しい技をやってみたい。」という意欲につなげる。

「まとめる・広げる」では、「つかむ・見通す」で視聴したサーキットに取り組みさせる。苦手な技ができるようになった喜びや、友達と高め合いながら練習することの楽しさを実感することで、今後も継続して運動していきたいという意欲につなげたい。本単元では習得できなかった技があっても、3学期に「あさひ忍たま」となって練習する時間があることを予告する。児童は、再度運動（遊び）に触れる時間があることを知り、意欲の持続につながっていくと考える。今後も、新体力テストで課題となっていた運動能力を高めるために、学習の導入では、METsを取り入れた準備運動を継続して行う。

※1 ミニサーキット、サーキット ～回転の技を経験させる「ころころの術」コース、回転や支持の技を経験させる「ひじピンの術」コース、支持や切り返しの技を経験させる「ぴよんぴよんの術」コースの3つのコースがある。詳しくは資料を参照。

※2 「あさひ忍たま」～朝日小忍者のたまごの略称。

単元の評価規準		
【運動への関心・意欲・態度】	【運動についての思考・判断】	【運動の技能】
① マットや跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。	① マットや跳び箱を使った運動遊びの動き方を知るとともに、友達のよい動きを見付けている。	① いろいろな方向への転がり、手で支える体の保持や回転などができる。 ② 跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗りなどができる。

子どもの深い学びの姿
 運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、様々な動きに挑戦し、基礎となる体の動かし方や感覚を身に付ける。

2 単元の指導計画 【8時間扱い 6/8】

段階	時	○おもな学習活動・具体的内容 まとめ	【 】教師の評価規準（評価方法） ◇ 指導の手立て ☆ 思考を活性化させるアクティブ化ポイント＜用いる思考スキル＞
つかむ・見通す	①	○自分の課題や学習の流れを把握する。 ・サーキットに取り組む教師の動画を見て、取り組む運動の方法を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">あさひ忍者を目指そう！</div> ・いろいろな動きの運動を取り入れたサーキットに取り組み、得意な動きや上手くできない動きを確かめる。 ・「あさひ忍たま」になって、いろいろな動きができるように練習していくことを知る。 ・学習のルールを確認する。	【関・意・態①】 サーキットに進んで取り組み、自分の得意な運動と上手くできない運動を知る。 (観察・ニコニコシート) ◇ 難しそうな運動は、無理して行わずに、できるところまでやってみよう声掛けをする。 ☆ 実際にサーキットに取り組むことで、自分のできている動き、もう少しでできそうな動きを認識するとともに、真似したい友達を見付け、自分の学習のゴールを見付ける。 【思A-⑦】＜S⑪見通す＞
	②	○自分の課題を達成するための見通しをもつ。 ・「ニコニコシート」で自分の課題を明確にする。 ・課題を達成するための練習を、自分なりに選択する。 ・練習コースの内容を模範演技や「ニコニコシート」で確認して、練習する順番を決める。	【思・判①】 サーキットに進んで取り組み、もっと上手になりたい練習コースを見付けることができる。 (観察・ニコニコシート) ◇ 挑戦したいコースを自分で決めるために、個に応じた、達成できそうなコースを勧める。

追究する	③	<p>○自分の課題を解決できるコースを選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ニコニコシート」で自分の課題を明確にする。 ・グループごとに、3つのコースを練習する。(「ころころの術」、「ひじピンの術」、「ぴよんぴよんの術」) ・同じコースの友達と、アドバイスをし合いながら、練習をする。 ・友達のよい動きを見付け、伝え合う。 ・次時に練習するコースを選ぶ。 	<p>【思・判①】 体を回転させることや、手で体を支持し上下に動くこと、跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び下りたりすること、跳び越すことの方法を知り、友達のよい動きを見付けることができる。 (観察・ニコニコシート)</p> <p>◇ 動きのポイントを掲示物や動画で確認してから練習に取り組み、できるようになったことを褒め、次の運動に意欲的に取り組めるようにする。</p>
	④ ⑤	<p>○自分で選んだコースで練習に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ニコニコシート」で自分の課題を明確にする。 ・前時に選んだコースで練習する。 ・同じコースを選んだ友達と、アドバイスをし合いながら、練習をする。 ・アドバイスを受け、引き続き練習をする。 ・全てできるようになった児童は、精度を高める練習に取り組む。 ・友達のよい動きを見付け、伝え合う。 	<p>【思・判①】 体を回転させることや、手で体を支持し上下に動くこと、跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び下りたりすること、跳び越すことの方法を知り、友達のよい動きを見付けることができる。 (観察・ニコニコシート)</p> <p>【技①②】 体を回転させることや、手で体を支持し上下に動くこと、跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び下りたりすること、跳び越すことができる。 (観察・ニコニコシート)</p> <p>◇ 動きのポイントを掲示物や動画で確認してから練習に取り組み、できるようになったことを褒め、次の運動に意欲的に取り組めるようにする。</p>
	⑥ (本時)	<p>○「にんチャレミニサーキット」のコースに取り組み、できるようになった動きを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>運動のこつや友達のよい動きを見付けよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・にんチャレサーキットの中のいくつかのコースを設け、練習の成果を実感する。 ・上手にできている友達の様子を、動画で見て、どうして上手にできているのかなど確かめる。 ・もっと練習したいコースを選び、練習に取り組む。 ・にんチャレミニができるようになった児童は、少し難易度を上げた新しいコース(スペシャルコース)に取り組む。 	<p>【思・判①】 体を回転させることや手で体を支持し上下に動くこと、跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び下りたりすること、跳び越す方法を知り、友達のよい動きを見付けることができる。 (観察・ニコニコシート)</p> <p>◇ 動きのポイントを掲示物や動画で確認してから練習に取り組み、できるようになったことを褒め、次の運動に意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>☆ 全てのコースに取り組むことで、自分のできるようになった動き(達成度)、もう少しでできそうな動きを認識するとともに、更に練習を続けたい動きや、挑戦してみたい動きを見付ける。【思A-⑭】 <S④比較する></p>

	<p>○前時で確認した課題の動きを確認し、サーキットに取り組む。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>にんチャレで、運動のこつや友達のよい動きを見付けよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・第1時に取り組んだサーキットに取り組み、できるようになった動きを確認する。 ・まだ練習が必要だと思うコースに行き、練習を行う。 ・自分の動きは、録画を見たり、見ていた友達に聞いたりして確認する。 ・できるようになったら、教師に見せ、ニコニコシートにシールを貼る。 ・全てのコースが上手にできるようになったら、友達にアドバイスをしたり、チャレンジコースに挑戦したりする。 	<p>【技①②】 いろいろな方向への転がり、手で支える体の保持や回転、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗りなどができる。 (観察・きりりタイム・ニコニコシート)</p> <p>◇ 動きのポイントを掲示物や動画で確認してから練習に取り組み、少しでもできるようになったことは大いに褒め、次の運動に意欲的に取り組めるようにする。</p>
<p>まとめる・広げる</p>	<p>○にんチャレサーキットに取り組み、できるようになった動きを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1時で取り組んだサーキット（子供たちの実態によっては難易度を上げたものにする）に取り組み、課題だった動きがどのくらいできるようになったかを確認する。 ・初めの動きと今の動きを動画で見比べたり、ニコニコシートを見たりして、自分のできるようになった動きを確認する。 ・学習を振り返り、感想を交流する。 <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>「あさひ忍者」を目指して、友達と練習して、いろいろな動きができるようになったね。もっといろいろな動きをしてみたいね。</p> </div>	<p>【思・判①】 回転、支持、跳び乗り、跳び下り、跳び越しのよい動きを思い出しながら取り組み、友達のよい動きを見付けて、自分の動きに取り入れようとする事ができる。 (観察・きりりタイム・ニコニコシート)</p> <p>◇ 今まで学習したことを掲示物や動画で確認したり、教師や友達からのアドバイスを聞いたりして、運動に取り組ませる。</p> <p>☆ 今まで練習してきた動きを取り入れたサーキットに取り組むことで、できるようになった喜びと「もう少しでできるのに！」という欲求を味わわせることで、「もっとやってみたい」「もっと練習したい」という意欲につながる。【思A-⑳】 <S⑭応用する></p>

ニコニコシート 「めざせ！あさひにんじゃ」

なまえ _____

学しゅうかだい「サーキットで、やってみたいことや
できるように なりたいことを みつけよう。」

<1じかんめ> がつ にち()			
すること	「にんチャレ」について しる。	ビフォー	アフター
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> ・「にんチャレ」で することがわかり、どんなことをするか せつめいすることができる。 ・できそうなことと、むずかしそうなことが わかる。 		
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> ・「にんチャレ」で することがわかる。 ・やってみたいことや できるように なりたいことを みつけることができる。 		
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> ・「にんチャレ」で することがわかる。 ・せんせいと そうだんして やってみたいことや できるように なりたいことを みつけることができる。 		

<2じかんめ> がつ にち()			
すること	じぶんが ちょうせんしたいコースの じゅんばんを きめる。	ビフォー	アフター
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> ・ちょうせんしたいコースを じぶんで きめることができる。 ・きめた りゆうを せつめいすることができる。 		
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> ・ちょうせんしたいコースを じぶんで きめることができる。 		
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> ・せんせいと そうだんして ちょうせんしたいコースを きめることができる。 		
ニコニコ メモ			

ニコニコシート 「めざせ！あそびにんじゃ」

なまえ _____

学しゅうかだい「えらんだコースで じょうずになるための こつを みつけよう。」

すること	マットや とびばこなどで いろいろな うごきができる。					
	<3じかんめ> がつ にち ()		<4じかんめ> がつ にち ()		<5じかんめ> がつ にち ()	
	ピ フ ォ ー	ア フ タ ー	ピ フ ォ ー	ア フ タ ー	ピ フ ォ ー	ア フ タ ー
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな うごきにちょうせんして わざの こつを みつけることができる。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、こつを いしきして れんしゅうする。 うごきかたの くふうを ともだちにつたえる。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、こつを いしきして れんしゅうする。 うごきかたの くふうを ともだちにつたえる。 	
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> じぶんで コースをえらび、いろいろな うごきにちょうせんする。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、こつを いしきして れんしゅうする。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、こつを いしきして れんしゅうする。 	
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> せんせいと そうだんして コースをえらび、いろいろなうごきに ちょうせんする。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、いろいろな うごきに ちょうせんする。 		<ul style="list-style-type: none"> できるようになりたい コースをえらび、いろいろな うごきに ちょうせんする。 	
ニコニコ メモ						

ニコニコシート 「めざせ！あそびにんじゃ」

なまえ _____

学しゅうかだい「うんどうの こつや ともだちの よいうごきを みつけよう。」

<6じかんめ> がつ にち()

すること	マットや とびばこで うつくしいわざを することかできる。	ビフォー	アフター
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちにあった アドバイスをする。 ・じぶんにあった うごきを くふうする。 		
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちの よいうごきを みつける。 ・アドバイスをきいて じぶんのうごきに とりいれる。 		
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちの よいうごきを まねする。 		
ニコニコ メモ			

ニコニコシート 「めざせ！あそびにんじゃ」

なまえ _____

学しゅうかだい「にんチャレで、うんどうのこつや ともだちの よいうごきを みつけよう。」

<7じかんめ> がつ にち()

すること	マットや とびばこで うつくしいわざを することかできる。	ビフォー	アフター
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちにあった アドバイスをする。 ・じぶんにあった うごきを くふうする。 		
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちの よいうごきを みつける。 ・アドバイスをきいて じぶんのうごきに とりいれる。 		
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> ・ともだちの よいうごきを まねする。 		
ニコニコ メモ			

ニコニコシート 「めざせ！あさひにんじゃ」

なまえ _____

学しゅうかだい「こつを おもいだしたり，ともだちのアドバイスを きいたりして
にんチャレに さいごまで ちょうせんしよ
う。」

<8じかんめ> がつ にち()

すること	「めざせ！あさひにんじゃ」の学しゅうを ぶりかえる。	ビフォー	アフター
レベル3	<ul style="list-style-type: none"> •どのわざが どのほうほうで できるようになったのか いうことができる。 •ともだちと おしえあうことができる。 		
レベル2	<ul style="list-style-type: none"> •どのわざが できるようになったのか いうことができる。 •ともだちの アドバイスをきいて じぶんのうごきに とりいれる。 		
レベル1	<ul style="list-style-type: none"> •わざが できるようになるために，じぶんにあったうんどうをつづけることができた。 		
ニコニコ メモ			

3 本時の学習

(1) 目標

回転、支持、跳び乗り、跳び下り、跳び越しのよい動きを思い出しながら取り組み、友達のよい動きを見付けて、自分の動きに取り入れようとする事ができる。

【運動についての思考・判断】

(2) 展開【 6時間目 / 8時間扱い 】

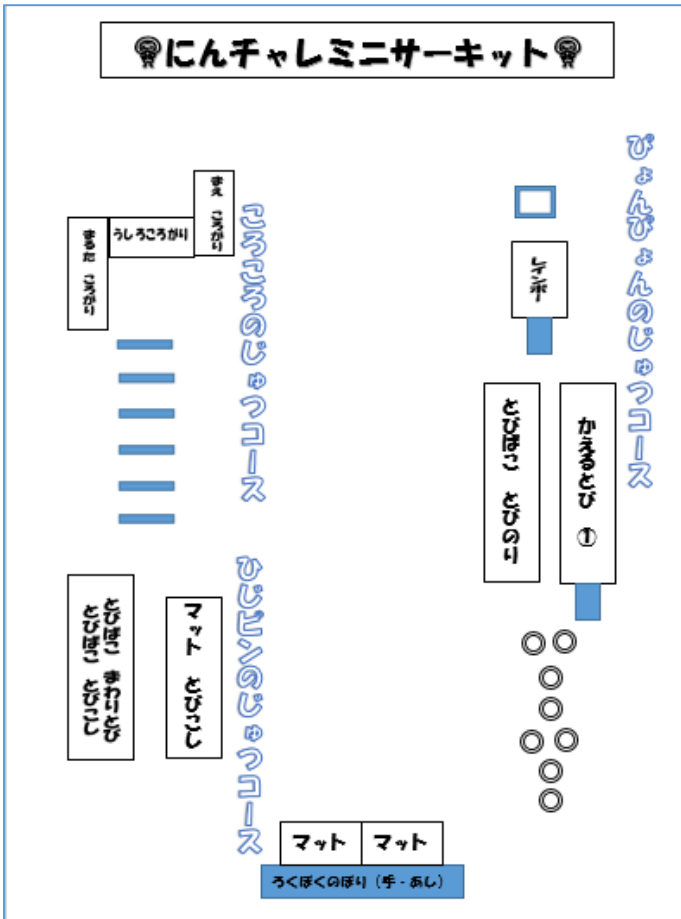
*思考アクティブ化シートB-②【対話重視】

	児童の活動	形態	<input type="checkbox"/> 教師の働きかけ◎主な発問◆教師の評価(評価方法) ☆思考を活性化させるアクティブ化ポイント <用いる思考スキル>
導入 5分	1 準備運動を行う。	全体	<input type="checkbox"/> METs を取り入れた、体の緊張を取り除く準備運動を行う。
	2 本時の学習課題を確認する。	全体	
	運動のこつや友達のよい動きを見付けよう。		
展開 35分	3 ニコニコシートを見て、本時の課題を確認する。	個人	<input type="checkbox"/> 「ニコニコシート」で自分の課題を確認させる。
	4 サーキットに取り組む。 (わくわくタイム) ・3つのコースを、グループに分かれて順番に取り組んでいく。(5分ずつ) ・自分の動きは、教師や見ていた友達に聞いて確認する。 ・同じコースで、練習している友達の動きを見ながら、よい動きを取り入れたり、アドバイスしたりする。	コースごと	<input type="checkbox"/> コーナーに教師が1人付き、安全を確保する。 <input type="checkbox"/> 技が達成できた児童には、シールを渡し、次の課題の技に取り組むように促す。 <input type="checkbox"/> 技ができるようになったことを褒め、次の技にも意欲的に取り組めるようにする。 ◆ 回転、支持、跳び乗り、跳び下り、跳び越しのよい動きを思い出しながら取り組むとともに、友達の動きを見て、よいところを取り入れたり、アドバイスをしたりすることができている。(観察・実技)
	5 上手にできたことや、上手にできていた友達について交流したり、実際に実技を見たりして、どんなところに気を付けるとよいのかを、全体で話し合う。 (きらりタイム) ・だんご虫みたいになると、上手に前転がりができました。 ・丸太転がりのとき、「体をピン」にすると上手に回れました。 ・□□さんは、「パン、ポン」ができていたから、跳び下りが上手でした。 ・手でぎゅっと棒を握ると、上手に肋木に登れました。	全体	◎ 自分が上手くできたことや、友達の上手だったことを教えてください。 <input type="checkbox"/> 今までに見付けてきたポイントの言葉を使って話し合えるように声掛けをする。 <input type="checkbox"/> 友達のよいところや、アドバイスを聞いて、自分の動きのよさや、改善したい動きを確認できるようにする。 ☆ 壁に掲示してある技の方法やポイントなどを見ながら、友達のよい動きを発表できるようにする。 【思 B② - ⑫】 <S⑧関連付ける>

	6 サーキットに取り組む。 (チャレンジタイム) ・一番練習したいコースを選んで、練習する。	コースごと	◆ 友達の動きのよさや真似したい動きを見付けたり、友達にアドバイスしたりすることができる。 (観察・発言・実技) ☆ きらりタイムで友達が話していたポイントや、コースで教師からアドバイスされたことなどを想起させ、自分の課題に合ったコースを選ぶように促す。 【思B② - ⑬】 <S⑭応用する>
終末 5分	7 学習を振り返り、「ニコニコシート」に記入する。 ・最初は上手く転がれなかったけど、練習したらできるようになりました。 ・□□さんの方法を真似したら、上手に跳び下りができました。 ・後ろ転がりが少しできるようになったので、にんチャレでもできるといいなと思います。	個人	◎ 練習する前と比べて、どうでしたか。 □ 初めとの変容や、その変容の原因について考えるように伝える。
<p>みんなで練習すると、難しい運動もできるようになって、うれしいね。たくさん体を動かすと楽しいね。次は「にんチャレミニサーキット」に挑戦しよう。</p>			
	8 グループの友達と協力して、カラーマットを置き場に戻す。	全体	□ 児童が安全に運べるように、配慮する。

(3) 評価

<p>◇評価規準の具体（評価方法：観察，発言，ニコニコシート）</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>大いに満足できる（AA）： 友達のよい動きを見付け、取り入れるとともに、友達へ動きのアドバイスを的確にすることができる。</p> <p>十分に満足できる（A）： 友達のよい動きを見付けて、自分の動きに取り入れるとともに、友達へ動きのアドバイスをすることができる。</p> <p>おおむね満足できる（B）： 友達のよい動きを見付けて、自分の動きに取り入れようとすることができる。</p> <p>努力を要する児童への指導： 各コーナーにいる教師が児童の様子を見取り、小さなことでも、できるようになったことを大いに褒め、自信をもたせながら運動に取り組ませる。</p>



③ 各運動の解説図 (一例)

