

単元	I 体づくり運動I (体ほぐし・いろいろな動き)			4月(6時間)
目標	友達と仲よくしながら、きまりを守り、体ほぐしの運動を楽しんだり、多様な動きをつくる運動遊びをしたりする。			
評価規準	(①知・技) 回る、押す、引く、運ぶ、支える、バランスをとるといった体の基本的な行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表) 運動の行い方を知るとともに、用具や場所、行い方を選んでいる。 (③主体的態度) 友達と仲よく、きまりを守って進んで体を動かそうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○いろいろな運動を試し、共通のめあてを立てる。 共通のめあて きまりを守って、友達と楽しく運動をしよう	○体づくり運動の中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「遊具で遊ぶ楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しの体づくり運動に取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>
追究する	1	○たいこに合わせて歩く・走る・スキップをしたり、猛獣狩りをしたりして、体ほぐしの運動を行う。	○多様な体ほぐしの運動遊びに取り組む意欲を高められるように、複数の動きを組み合わせた動きを演示する。	◇体ほぐしの運動遊びに繰り返し取り組んでいる。 <行動③>
	1	○握手してジャンケン、体ジャンケン、関所ジャンケンなどをして、体ほぐしの運動を行う。	○楽しい運動の仕方を考えられるように、用具の使い方や場所、人数の増減などを例示する。	◇用具の向きを変えたり、場所を変えたり、人数を増やしたり、条件を選んでいる。 <行動②>
	1	○片足で立つ、おしりで回る、片足で回る、背中合わせて立つなど、多様な動きをつくる運動遊びに挑戦する。	○それぞれの運動遊びの行い方を知り、動きのよいところを見付けられるように、動きを示した資料を提示する。	◇動きのよいところを発言したり、体を使って表現したりしている。 <発言・行動②>
	1	○あざらし歩き、腕立て回り、手押し相撲など、多様な動きをつくる運動遊びに挑戦する。	○例示した多様な運動遊びができるように、繰り返し挑戦できる機会を設定する。	◇基本的な行い方を知り、時間や回数を伸ばしている。 <行動①>
まとめる	1	○これまでに行った体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びの中から、取り組みたい運動を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「体づくり運動の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇体づくり運動におけるできるようになった動きや自分や友達のがんばりを発言している。 <行動③>
【備考】 ・体育の学習での約束は常時指導を行い、定着を図る。 服装(シャツをしまう・帽子をかぶる) 座り方(両膝を腕でロック・おしりをつく・おへそと両目で教師を見る) 集合の仕方(教師の手の形で集まり方を変える 例: 2本→2列・4本→4列・輪っか→教師の視界に入るように並ばずに集まる) ・準備: 練習ノート, ストップウォッチ, ボール, フラフープ, たいこ ・準備体操については体育部で全学年共通のものを提示する。 ・多様な動きをつくる運動遊びをつくる運動遊び例 寝ころんで回る, 片足で回る, ジャンプして回る, 回ってポーズ, 2人で立つ動き, 手押し相撲 など 片足で立つ, おしりで回る, 片足で回る, 背中合わせて立つ, 手や足を使って歩く・走る, 友達に合わせて動く, ケンパー跳び, たいこに合わせてはねる など ボールリレー, フラフープ遊び 腕立て回り, あざらし歩き, タイヤ運び, 馬跳び, 登り棒 ・合科: 生活科「ともだちになろう」(たくさん友達と活動できるように、意図的にペアやグループを編制したり、変えたりして活動するとよい。)				

単元	2 かけっこ・折り返しリレー遊び		4・5月(7時間)
目標	きまりを守って仲よくし、かけっこやリレーの仕方を工夫しながら、力いっぱい走ったり、確実にバトンパスや折り返しをしたりして、かけっこ・折り返しリレーができる。		
評価規準	(①知・技) 力いっぱい走り、走りながら確実にバトンパスをしたり、スピードを落とさずに小股で折り返したりする行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表) 走り方やバトンパスの仕方、折り返し方を見付けている。 (③主体的態度) 安全に気を付け、きまりを守って仲よくかけっこ・折り返しリレーをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの折り返しリレーのタイムの計測をし、共通のめあてを立てる。 共通のめあての _____ みんなで仲良くし、走り方やバトンパスの仕方、折り返しの仕方を考えながら、かけっこ・折り返しリレーを楽しもう	○かけっこ・折り返しリレー遊びの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「かけっこ・折り返しリレー遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	4	活動① ○走り方やバトンパスの仕方、折り返し方を工夫しながら記録に挑戦する。 1時間目…走り方 ・まっすぐ走る走り方 2時間目…バトンパス バトンをもらう側 ・待ち方 ・バトンのもらい方 バトンを渡す側 ・バトンの渡し方 3時間目…折り返し方 ・コーンを回るときの軌道 ・コーンを回るときの姿勢 ・コーンを回るときの速さ 4・5時間目…総合	活動② ○折り返しリレーで記録に挑戦する。
			○真っ直ぐ走る動きのよいところを見付けられるように、試す役割と見る役割を設定する。 ○見つけたバトンパスのよい動きができるように、目印となるラインでスタートが切れていることを判断する機会を設定する。 ○折り返す動きのよいところに気付けるように、提示された歩幅、スピードなどの観点に沿って話し合う機会を設定する。 ○自分に合った走り方やバトンパスの仕方、折り返し方を意識しながら挑戦ができるように、これまでに見つけたよいところに関わる資料を提示する。
まとめる	1	○記録会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「かけっこ・折り返しリレーの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・活動①と活動②を1単位時間の中でサイクル的に行う。(練習→全員リレーのタイムという流れがよい) ・活動①では、走り方とバトンパスの仕方、折り返し方について、どの工夫にも触れながら学習を進めるとよい。 ・毎時間計測することにより、意欲の継続化を図る。 ・準備：輪バトン、お手玉、コーンなど ・折り返しリレーのコースは上記のとおりである。(運動会も同様)			

◇試しのかげっこ・折り返しリレー遊びに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。
 <行動③>

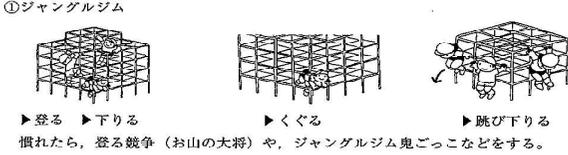
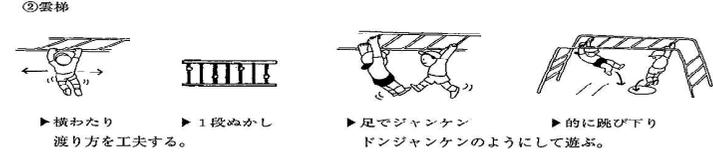
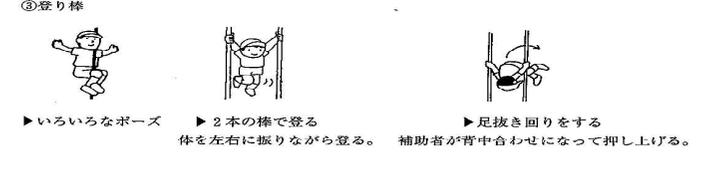
◇前を見て走るという真っ直ぐ走る動きのよいところを発言している。
 <発言②>

◇スピードを緩めずにバトンを渡したり、サイドステップをしながらバトンを受け取ったりすることができる。
 <行動①>

◇コーンのすぐそばを小股で回ったり、スピードを緩めたりするという折り返す動きのよいところを発言している。
 <発言②>

◇確実にバトンパスをしたり、スピードを落とさずに小股で折り返したりする行い方を知り、動きができる。
 <行動①>

◇かけっこ・折り返しリレー遊びにおけるできるようになった動きや自分や友達のがんばりを記述している。
 <発言③>

単元	3 遊具遊び		5月(6時間)
目標	友達と仲よく安全に気を付けながら、きまりを守っていろいろな遊具で遊び、いろいろな動きができる。		
評価規準	(①知・技) いろいろな遊具を使って上り下りや懸垂移行、渡り歩きや跳び下り、逆さ姿勢といったいろいろな行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表) いろいろな遊具での遊びを、例示された遊びの中から選んでいる。 (③主体的態度) 友達と仲よく安全に気を付けながら、きまりを守って遊ぼうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの遊具遊びをして共通のめあてを立てる。 共通のめあて 遊具を使って、ぶら下がったり、移動したり、上り下りしたり、いろいろな動きができるようにしよう	○体づくり運動の中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「体づくり運動の楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
	1	○順番やきまり、遊具の安全な使い方	○試しの遊具遊びに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。
追究する	1	○ジャングルジムや雲梯で、懸垂移行をしたり、登り棒で上り下りをしたりして遊ぶ。	○楽しく遊べる遊び方を選ぶように、ジャングルジムや雲梯、上り棒の遊び方を例示する。
	1	○鉄棒や雲梯でのぶら下がり、こうもり、ふとんほしジャンケンなどをして遊ぶ。	○友達を応援したり、励ましたりできるように、グループの中で見る役割と試す役割を設定する。
	1	○石山で安全に遊ぶポイントを考え、石山に登ったり、滑り台を滑ったりして遊ぶ。	○安全な遊び方を選ぶように、石山の上り方、下り方、滑り台の下り方の遊び方を例示する。
	常時	友達と一緒に、休み時間や放課後に、いろいろな遊具で楽しく遊ぶ。	
まとめる	1	○これまでにいった遊具遊びの中から、もっとやりたい遊びを行う。	○これまでに取り組んだ遊具遊びを想起できるように、遊び方が例示されている掲示物を用意する。
	1	○これまで行った遊具遊びを発表し、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「遊具遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・体育の学習での約束は、常時指導し、守れるようにする。 並び方(2列や4列の横隊・縦隊、体操の隊形など) 整列の仕方(前へならえ、気をつけなど) 準備体操、体育座り、話の聞き方など ・紹介し合った遊び方を全員で行い、いろいろな遊具に触れられるようにする。 ・遊具の安全な使い方について、約束を確認し、授業や休み時間、放課後などに徹底する。 遊具がぬれているときは使わない。 友達を引っ張ったり押したりしない。 ・関連：生活科「がっこうたんけんをしよう」(楽しく安全な学校生活を送ろうとするという単元の目標と関連付け、遊具探検(使用)については体育科の授業で行うことが可能。			
		①ジャングルジム  ▶登る ▶下りる ▶くぐる ▶跳び下りる 慣れたら、登る競争(お山の大将)や、ジャングルジム鬼ごっこなどをする。	①ジャングルジム  ▶横わたり ▶いろいろなポーズ ▶回転 横わたりリレーをする。足場やつかまるところを利用する。足場を使いながら回る。
		②雲梯  ▶ぶら下がる ▶ぶら下がって移動する ▶跳び下りる こわがる子のために、途中に跳び箱やポートボール台などを置いて安心感をもたせる。	②雲梯  ▶横わたり ▶1段ぬかし ▶足でジャンケン ▶的に跳び下り 渡り方を工夫する。ドンジャンケンのようにして遊ぶ。
		③登り棒  ▶登る ▶下りる ▶つかまって止まる あまり登れない子は跳び箱やポートボール台などを使って、少し高いところにつかまれるようにする。	③登り棒  ▶いろいろなポーズ ▶2本の棒で登る ▶足抜き回りを 体を左右に振りながら登る。補助者が背中合わせになって押し上げる。

単元	4 ボールころころゲーム		6月(8時間)
目標	みんなで励まし合い、動きのポイントを見つけて、ボールをねらって転がしたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりしてボールころころゲームを楽しむことができる。		
評価規準	(①知・技) ボールをねらって転がしたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりするボールころころゲームの行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ボールをねらって転がしたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする動きのポイントを見付けたり、簡単な攻め方を選んだり、課題の解決のために考えたことを伝えたりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、誰とでも仲よくボールころころゲームに進んで取り組もうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのボールころころゲーム(段ボールの的に当てて得点・味方がボールを捕って得点)を行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 転がす・捕る動きのポイントを見付けたり、攻め方を工夫したりして、たくさん得点してボールころころゲームを楽しもう	○ボールころころゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ボールころころゲームの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。
追究する	1	○ボールを転がす動きのポイントを見つけて、2対1のゲームを行う。(段ボールの的に当てて得点)	○ボールを転がす動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「足の出し方」という視点を提示する。
	1	○守りをかわす動きのポイントを見つけて、2対1のゲームを行う。(段ボールの的に当てて得点)	○守りをかわす動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「2人の間」という視点を提示する。
	1	○転がってくるボールを捕る動きのポイントを見つけて、2対1のゲームを行う。(味方がボールを捕って得点)	○転がってくるボールを捕れる位置に移動できるように、ペアでボールを転がし合う機会を設定し、繰り返し行う時間を十分確保する。
	1	○守りがいない位置に移動して、ボールを捕る動きポイントを見つけて、2対1のゲームを行う。(味方がボールを捕って得点)	○守りがいない場所に移動してボールを捕る動きのできばえを自覚できるように、教師が撮影した動画を基に、動きを評価・判断したことを伝え合う時間を確保する。
	2	○選んだ攻め方で、2対1のゲームを行う。(味方がボールを捕って得点)	○簡単な攻め方を選ぶことができるように、複数の攻め方を提示する。
まとめる	1	○ボールころころゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになった動き」「自分や友達の頑張りに」「ボールころころゲームの面白さ」という振り返りの視点を提示する。
			◇試しのボールころころゲームに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言している。 <発言③>
			◇投げる手と反対の足を前に出してボールを転がすという転がす動きのポイントを発言している <発言②>
			◇守りをかわして、ボールを転がすことができる。 <行動①>
			◇指先を下向きにして構えて、ボールを捕ることができる。 <行動①>
			◇ボールを持っていないときに、守りがいない場所に動いている。 <行動①>
			◇簡単な攻め方を選んでいる。 <学習プリント②>
			◇できるようになった動きや自分や友達の頑張りにやボールころころゲームの面白さについて、気付いたことを発言している。 <発言③>

単元	5 鬼遊び		7月(8時間)
目標	友達と仲よく関わりながら、相手をおかわす動きのポイントを見付けたり攻め方を選んだりして、相手をおかわす動きで鬼遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 宝取り鬼や宝運び鬼で、空いている場所を見付け、走る、止まる、切り返す、少人数で連携するといった相手をおかわす動きができる。 (②思・判・表) 走る、止まる、切り返す、少人数で連携するといった相手をおかわす動きのポイントを見付けたり、攻め方を選んだりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、互いに仲よく鬼遊びを楽しもうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの鬼遊びをして、共通のめあてを立てる。 —共通のめあ— みんなで仲よく、相手をおかわしてたくさん得点を取って、鬼遊びを楽しもう	○鬼遊びの中で取り組んでいく動きの見通しをもてるよう、「鬼遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。
追究する	3	○宝取り鬼をする。(4対3) ・1時間目…相手をおかわす動きのポイントを見付けながら、宝取り鬼をする。 ・2時間目…相手をおかわす動きのポイントを踏まえて宝取り鬼をする。 ・3時間目…チームで相手をおかわす動きのポイントを見付けながら、宝取り鬼をする。	○速く走ったり、急に曲がったりして相手をおかわす動きのポイントを見付けられるように、「速さの違い」、「走る方向」の視点を提示する。 ○相手をおかわす動きに気付けるように、手本となる児童の動きを基に、動きのこつを伝え合う機会を設定する。 ○相手をおかわす動きのポイントを見付けられるように、チームで互いの動きを見合い、相手をおかわしている友達の動きについて話し合う機会を設定する。
	3	○宝運び鬼をする。(2対1) ・1時間目…試しの宝運び鬼をする。 ・2時間目…2人で連携して相手をおかわす動きのポイントを見付けて、宝運び鬼をする。 ・3時間目…見付けた相手をおかわす動きのポイントを踏まえて宝運び鬼をする。	○攻め方を選べるように、2人の間を狭くしたり、広げたりする攻め方を提示する。 ○2人が同時に動き、2人の間を変えて宝(玉入れの玉)を運べるように、教師が撮影した動画を基に、2人が連携して相手をおかわす動きを評価・判断したことを伝え合う機会を設定する。 ○これまで見付けた個人や2人で相手をおかわす動きのポイントを遊びに生かせるように、相手をおかわす動きのポイントをまとめた模造紙を用意する。
まとめ	1	○学習した動きのポイントを踏まえて宝運び鬼大会に取り組み、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を実感できるように、「自分や友達の頑張っていたこと」「できるようになったこと」「鬼遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・チームは、はじめの鬼遊びの様子や個々の運動能力などを基に、男女混合で等質の4グループを編制する。 ・ゲームについては、始めと終わりの挨拶をきちんと整列して行うようにする。 ・ドリルゲームとして、授業のはじめにじゃんけんしっぽ取りをして、かわす、切り返す、タグを取るなど一人一人の動きを高めていくようにする。 ・準備：ストップウォッチ、玉入れの玉(赤、青、黄、緑)、かご、ビブス(赤、青、黄、緑)、タグ(赤、青、黄、緑)など			

評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇試しの鬼遊びに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言している。
<発言・行動③>

◇スピードに変化を付けたり、左右に体を切り返したりする動きのポイントを発言している。
<発言③>

◇スピードや走る方向を急に变えて、相手をおかわすことができる。
<行動①>

◇相手を引き付けてから、空いたスペースを進むなどのよさを発言している。
<発言②>

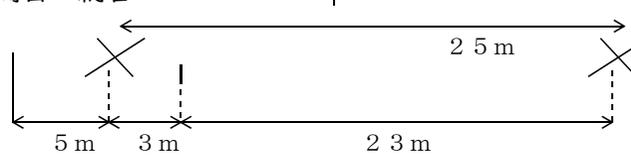
◇攻め方を選んでいる。
<行動・発言②>

◇同時に走り出したり、2人の間を変えたりして相手をおかわしている。
<行動①>

◇走る、止まる、切り返す、間を狭くしたり、広げたりするなどの動きをして、相手をおかわしている。
<行動①>

◇鬼遊びでできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言している。
<発言③>

単元	6 体づくり運動Ⅱ（体ほぐし・いろいろな動き）			9月（5時間）
目標	友達と仲よくしながら、きまりを守り、体ほぐしの運動を楽しんだり、多様な動きをつくる運動遊びをしたりする。			
評価 規準	(①知・技) 回る、押す、引く、運ぶ、支える、バランスをとるなどの体の基本的な動きができる。 (②思・判・表) 運動の行い方を知るとともに、用具や場所、行い方などを選んでいる。 (③主体的態度) 友達と仲よく、きまりを守って進んで体を動かそうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
つか む	1	○いろいろな運動を試し、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 友達と協力しながら、きまりを守り、体のバランスをとったり、力強い動きをしたりして、いろいろな動きができるようにしよう	○体づくり運動の中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「体づくり運動の楽しさ」「できるようにしたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しの運動に取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>
追 究 す る	1 2	○ペアでのストレッチをしたり、歩く・走る・スキップをしたり、握手してジャンケン、体ジャンケン、関所ジャンケンなどをしたりして、体ほぐしの運動を行う。 ○寝ころんで回る、片足で回る、ジャンプして回る、回ってポーズ、2人で立つ動き、手押し相撲、手や足を使って歩く・走る、友達に合わせて動く、ケンパー跳び、太鼓に合わせてはねる、ボールリレー、フラフープ遊び、腕立て回り、あざらし歩き、タイヤ運び、馬跳び、登り棒など、多様な動きをつくる運動遊びに挑戦する。	○運動に対する意欲を継続することができるように、複数の動きやを組み合わせた動きを演示する。 ○それぞれの運動遊びの行い方を知ることができるように、動きを示した資料を提示する。 ○例示した多様な運動遊びをすることができるように、繰り返し挑戦する機会を設定する。	◇体ほぐしの運動に繰り返し取り組んでいる。 <行動③> ◇動きのよいところを発言したり、体を使って表したりしている。 <発言・行動②> ◇多様な運動遊びの中で、基本的な動きができたたり、時間や回数を伸ばしたりしている。 <行動①>
ま と め る	1	○これまでにいった体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びの中から、取り組みたい運動を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「体づくり運動の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇体づくり運動におけるできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言している。 <行動③>
【備 考】 ・体育の学習での約束は、常時指導を行い、定着を図る。 服装（シャツをしまふ・帽子をかぶる） 座り方（両膝を腕でロック・おしりをつく・おへそと両目で教師を見る） 集合の仕方（教師の手の形で集まり方を変える 例：2本→2列・4本→4列・輪っか→教師の手の中に入るように並ばずに集まる） ・準備：練習ノート、ストップウォッチ、ボール、フラフープ、太鼓 など				

単元	7 運動会目指して		9月(8時間)
目標	きまりを守って仲よく、バトンパスや折り返しの動き方、遊競技の動き方を工夫して、かけっこ・リレー、遊競技ができる。		
評価規準	(①知・技) バトンゾーンで走りながらバトンパスをしたり、スピードを変えて折り返したり、遊競技の動き方を身に付けたりすることができる。 (②思・判・表) 記録を伸ばすためのバトンパスや折り返しの動き方、遊競技の動き方を工夫している。 (③主体的態度) 友達と仲よく、きまりを守って、練習や競争をしたり、勝敗の結果を受け入れたりしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点 評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しの折り返しリレーのタイムの計測をし、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ みんなで仲良くし、バトンパスや折り返しの動き方、遊競技の動き方を考えながら、運動会練習を楽しもう	○運動会を目指していく中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「折り返しリレーや遊競技の楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。 ◇試しの折り返しリレーに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>
追究する	3	活動① ○走り方やバトンパスの仕方、折り返し方を工夫しながら記録に挑戦する。 1時間目…バトンパス ・バトンのもらい方 ・バトンの渡し方 2時間目…折り返し方 ・コーンを回るときの軌道 ・コーンを回るときの姿勢 ・コーンを回るときの速さ 3時間目…総合 	○見付けたバトンパスのよい動きをすることができるように、できていること目印となるラインを用意する。 ○折り返す動きのよいところを焦点化できるように、「歩幅」、「スピード」を視点として提示する。 ○自分に合った走り方やバトンパスの仕方、折り返し方を意識しながら挑戦することができるように、動きのよいところを示した資料を提示する。 ◇スピードを緩めずにバトンを受け取ったりすることができる。 <行動①> ◇コーンのすぐそばを小股で回ったり、スピードを緩めたりするという折り返す動きのよいところを発言している。 <発言②> ◇スピードを緩めずにバトンパスをし、内傾し小股で折り返すことができる。 <行動①>
	3	○遊競技の動き方を工夫しながら挑戦する。	○互いに声をかけ合いながらなわとびやかけ足にができるように、ペアや4人組などのグループを編制する。 ○遊競技の動き方を工夫することができるように、動きのよいところを示した資料を掲示する。 ○遊競技に必要な動きができるように、手本となる子どもの動きを基に、動きのコツやカンを伝え合う機会を設定する。 ◇遊競技に挑戦したり、応援したりして取り組んだりしている。 <行動③> ◇遊競技の動きのよいところを発言している。 <発言②> ◇遊競技に必要な動きができる。 <行動①>
まとめる	1	○運動会リハーサルを行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「運動会をめざすことの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。 ◇運動会をめざしてできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言している。 <行動③>

【備考】

- ・時数8時間のうち6時間は学年のリレー・遊競技練習にあてる。遊競技は学年発達や特徴を考慮する。
- ・準備：輪バトン、カラーコーン、アンカー用ゼッケンなど
- ・コースについては、「3 かけっこ・おりかえりリレー」を基本とし、バトンゾーンを手前の線のみとする。
- ・入退場、遊競技、団別対抗リレーの整列、入退場の仕方を、整列する場所や向きを変えたり、笛の合図で子どもだけで動いたりする練習を繰り返し行い、習熟を図る。

単元	8 水慣れ遊び		10月(8時間)
目標	友達と仲よく、きまりを守り安全に気を付けながら、いろいろな水慣れ遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 水に顔をつけたり、水中で目を開けたり、水に浮いたりする行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表) 浮く動きのよいところを見付けている。 (③主体的態度) きまりを守り安全に気を付けて、友達と楽しく水遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの水遊びをして共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 友達と仲よく、いろいろな水遊びができるようになるう	○水慣れ遊びの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「水慣れ遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	6	活動① ○いろいろな水遊びに挑戦する。 1～3時間目 「水中じゃんけん」 「まねっこ遊び」 「ダイブボール拾い」 「流れるプール」 など 5～7時間目 「輪くぐり競争」 「トンネルくぐり」 「伏し浮き」 「だるま浮き」 など	活動② ○工夫した水遊びに挑戦する。 ○水中で目を開けられるように、水中じゃんけんや水中あっち向いてほい、数当てゲームなど、楽しみながら繰り返し挑戦する時間を確保する。 ○動物のまねをして移動したり、ボールを拾ったりできるように、できている子どもを手本として示す。 ○伏し浮きの動きのよいところを見付けられるように、「手」や「力の入れ具合」を視点として提示する。 ○動きのよいところを見合い、自分の水慣れ遊びに生かせるように、異質のペアや4人組などのグループを設定する。 ○伏し浮きの動きのよいところを踏まえた動きができるように、繰り返し挑戦する時間を確保する。
まとめ	1	○グループやペアで水遊び発表会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「水慣れ遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・体調や顔色、爪などを確認したり、目の病気の治療が済んでいることを確認したりする。 ・水に慣れていない子どもや背が低い子どもは、浅くて教師の目が届くところで活動できるように指示する。 ・準備：輪、ダイブボール、バケツ、AED ・関連：学級活動「ぷうるにはいるとき」の学習内容を想起するよう促し、正しいプールの使い方ができるようにする。 ・事前に、プールに入るまでの手順（整列・体操・シャワー）やシャワーの浴び方（手・足・頭・体）を確認する。 ・まねっこ遊びでは、アヒルやカニ、カエルやワニなど、それぞれの動物の動きの特徴を踏まえる。 ・ゴーグルを使用してもよい。			

◇試しの水慣れ遊びに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。
<行動③>

◇水に顔をつけたり、水中で目を開けたりする動きができる。
<行動①>

◇きまりを守ったり、友達を励ましたりしながら、繰り返し水遊びに取り組んでいる。
<行動③>

◇体の力を抜いて手足を伸ばすという浮く動きのよいところを発言したり、動きで伝えたりしている。
<発言・行動②>

◇動きのよいところができていることを伝えている。
<行動③>

◇友達や壁につかまって、手足を伸ばしながら浮く伏し浮きの動きができる。
<行動①>

◇水慣れ遊びにおけるできるようになった動きや自分や友達のがんばりを発言している。
<行動③>

単元	9 忍者遊び		10・11月(8時間)	
目標	みんなで仲良く協力し、自分に合った遊び方を工夫しながら、いろいろな動きをしたり、増やしたりしながら遊ぶことができる。			
評価規準	(①知・技) マットや鉄棒、跳び箱を使って、回る、ぶら下がる、乗る、下りる、跳び越えるなどのいろいろな動きができる。 (②思・判・表) 新たな遊び方を考えたり、友達の考えた遊び方の中から自分に合った遊び方を選んだりしている。 (③主体的態度) きまりを守って、仲よく安全に気を付けながら忍者遊びをしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○「くすの木忍者修行場」を試し、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 修行の中で、いろいろな忍法を考えたり選んだりして、忍者免許皆伝になろう	○忍者遊びの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「忍者遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しの忍者遊びに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>
追究する	3	活動① ○新たな遊び方を考えながら遊ぶ。 1時間目…マット遊び 2時間目…鉄棒遊び 3時間目…跳び箱遊び	活動② ○自分に合った遊び方を選んで遊ぶ。	◇マットの上を手足を伸ばして横に素早く回るなど、考えた遊び方で遊んだり、考えた遊び方を記述したりしている。 <学習プリント②> ◇鉄棒にぶら下がり、体を支持することができる。 <行動①> ◇助走から跳び箱の上に跳び乗ったり、跳び箱から跳び下りたりすることができる。 <行動①>
	3	○「くすの木忍者修行場」に取り組み、マットや鉄棒、跳び箱での苦手な動きを克服する。 1時間目…「忍者免許皆伝試験」の判断基準を決める。 2・3時間目…試験の動きを繰り返し練習する。	○マットや鉄棒、跳び箱遊びでの動きができたかどうかを判断することができるように、判断基準になる「乗る→下りる」「ぶら下がる→下りる」「回る→止まる」を動きで提示する。 ○それぞれの動きが、試験に合格できる動きかどうかを確認することができるように、全体で共有した判断基準を提示する。 ○忍者免許皆伝試験へ向け、動きを身に付けたり増やしたりすることができるように、試行する時間を十分確保する。	◇全体で共有された判断基準を基に、マットや鉄棒とび箱を達成できる自分に合った遊び方を選んでいる。 <行動・学習プリント②> ◇マットや鉄棒、跳び箱の基本的な動きを身に付けたり、増やしたりすることができる。 <行動①>
まとめる	1	○「くすの木忍者免許皆伝試験」を行い、互いのがんばりを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「忍者遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇忍者遊びにおけるできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
【備考】 ・グループは、試しの「くすの木忍者修行場」の様子や個々の運動能力などを基に、男女混合で等質の6グループを編制する。R3年度は、男女混合で1グループ3人で編成した。 ・きまりを守ったり、器械・器具を安全に使ったりすることができるよう、試しの活動で十分指導する。 ・活動①では、一人一人が新たな遊び方を考え、活動②では、自分に合った遊び方を選び、遊べるようにする。 ・準備：マット、鉄棒、跳び箱、デジタルタイマー、ケンステップ、ビブスなど(場の図や写真はカリ管参照)				

単元	10 ボール投げゲーム		11月(8時間)
目標	みんなで励まし合い、投げ方や攻め方を工夫して、ボールをねらったところに投げ、的に当ててボール投げゲームをすることができる。		
評価規準	(①知・技) 投げる手と反対の足を前に出し、的を見てボールを投げることや、守りのいないところへ動いてボールを投げる行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表) ボールを投げる動きのよいところを見付けたり、簡単な攻め方を選んだりしている。 (③主体的態度) ボール投げゲームに意欲的に取り組み、勝敗を素直に受け入れたり、用具の準備をしたり、声をかけ合ったりしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○ボール投げゲームを試し、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ チームのみんなと力を合わせ、的にボールをたくさん当てて、得点を取ろう	○ボールけりゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ボールけりゲームの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	2	活動① ○ドリルゲームで投げる動きのよいところを見付け、試行する。 1時間目…的に当てる 2時間目…速くに投げる	活動② ○チーム内ゲーム(守りなし)をする。
	1	○試しの守りありのボール投げゲームをして、できるようになりたいことや動き方のポイントを見付ける	○ボールを投げる動きのよいところを見付けることができるように、「足」、「手」という視点を提示する。 ○ボールを速く投げる動きのよいところを見付けることができるように、「腕を振る速さ」という視点を提示する。 ○これまで見付けた動きのよいところをチーム内ゲームで生かすことができるように、投げる動きのポイントをまとめた模造紙を提示する。
	3	活動① ○守りありの攻め方を選んで試行する。 1時間目…1対1の時 ・投げるふり ・コーンを越える 2時間目…コーンを越えた後 ・すぐに的を見る ・守りがいない時に投げる 3時間目…守りが2人つく時 ・コーンを越えて戻る	活動② ○チーム内ゲーム(守りあり)をする。
	1	○守りありのボール投げゲームの中で、取り組んでいく動きや学び方の見通しを持つことができるよう、「守りがいる時の動き方」「できるようになりたいこと」を提示する。	○守りがいないところでボールを投げる攻め方を知ることができるように、投げるふりをしたり、守りのコーンを越えて投げている攻め方を提示する。 ○コーンを越えてすぐ投げることのよさを捉えることができるよう「コーンを越えて、守りがいないときにすぐ投げている」映像を提示する。 ○これまでに見付けたよい動きを生かしてゲームをすることができるよう、ICTを使用し、動きを確認しながら、繰り返し取り組む時間を確保する。
まとめる	1	○ボール投げゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「ボール投げゲームの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。

【備考】

- ・準備：コート4面(内円の半径2m, 外円の半径3m), 段ボール,
- ・各ゲームの行い方については、図入りの資料がカリキュラム管理室に保管してある。

単元	11 なわとび・かけ足		12・1月(10時間)
目標	友達と仲よく、跳び方の工夫をしながら、リズムのよい跳躍でなわとびをしたり、走る速さを考えて同じ速さでかけ足をしたりして、なわとび・かけ足ができる。		
評価規準	(①知・技) リズムのよい跳躍でなわとびをしたり、同じ速さでかけ足をしたりすることができる。 (②思・判・表) 跳び方を工夫したり、自分に合った走る速さを考えたりしている。 (③主体的態度) 友達と仲よく、安全に気を付けながら、なわとびやかけ足をしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのなわとびや2分間走をし、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 2分間のかけ足やいろいろななわ跳びに挑戦し、2分間のかけ足や前回し、かけ足跳び、連続長なわ跳びをできるようにしよう	○なわとび・かけ足の中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「なわとび・かけ足の楽しさ」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	8	○短なわや長なわ、かけ足に挑戦する。 <短なわ> ・自分のできる跳び方で一人で跳んだり、友達と一緒に跳んだりする。 (例) 一回旋一跳躍 ・跳ぶ回数を増やしたり、もう少しでできそうな跳び方に挑戦する。 (例) じゃんけん跳び・けんけん跳び・かけ足・前回しあや跳び・返し跳び・そくしん跳び・二重跳び <長なわ> ・長縄を使って連続跳びや遊び歌に合わせた遊びをする。 (例) ハの字跳び・郵便やさんの落とし物・大波小波 <かけ足> ・150mトラックを1周80秒～90秒の速さで、2周程度同じ調子で走る。	○短なわや長なわの動きのよいところを見付けることができるように、手や足などの体の部位やリズムという観点を提示する。 ○かけ足の動きのよいところを焦点化することができるように、呼吸という観点を提示する。 ○互いに声をかけ合いながらなわとびやかけ足をするように、ペアや4人組などのグループを編制する。 ○リズムよく手首を使って回すことができるように、見本となる子どもの動きを基に、動きのコツやカンを伝え合う機会を設定する。 ○タイミングよく入り長なわ跳びをすることができるように、手本となる子どもの動きを基に、動きのコツを伝え合う機会を設定する。 ○一定のペースでかけ足をするように、動きのよいところを伝え合う機会を設定する。
まとめ	1	○なわとび大会リハーサルで、かけ足や前回し跳び、連続長なわ跳びに挑戦し、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「なわとび・かけ足の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・かけ足となわとびを組み合わせ単位時間に指導する。(例：かけ足と短縄、かけ足と長縄と短縄) ・準備：ストップウォッチ、長縄、短縄 ・12月は6時間、1月は5時間の扱いで行うが、11月頃からなわとびを準備し始められるとよい。 ・なわとびカードを用い、常時取り組むように促す。			

◇試しのなわとび・かけ足に取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。
<行動③>

◇短なわや長なわの動きのよいところや友達のよい動きを記述している。
<学習プリント②>

◇同じペースで走る動きのよいところや友達のよい動きを記述している。
<学習プリント②>

◇短なわでいろいろな跳び方に挑戦したり、同じペースでかけ足に取り組んだりしている。
<行動③>

◇一回旋一跳躍の跳び方で、短なわを跳び続けることができる。
<行動①>

◇なわのタイミングやかけ声に合わせて、長なわを跳ぶことができる。
<行動①>

◇自己のペースを保って走ることができる。
<行動①>

◇なわとび・かけ足におけるできるようになった動きや自分や友達の頑張りを発言したり、記述したりしている。
<発言・学習プリント③>

単元	12 ピョンピョンランド		1・2月(6時間)
目標	きまりを守って仲よく、できる遊び方や跳び方で遊んだり、遊び方を工夫したりしながら、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。		
評価規準	(①知・技) 助走を付けて前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。 (②思・判・表) 動きの特徴を見付けたり、動きの工夫を考えたりしている。 (③主体的態度) 安全に気を付けながら、きまりを守ってとびっこ遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのピョンピョンランドをして、共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ ピョンピョンランドで、グループのみんなで考えた遊びを楽しもう	○ピョンピョンランドの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ピョンピョンランドの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	1	○いろいろな跳びっこ遊びで、片足や両足で連続して跳ぶ。 <ラバーリング>	○片足や両足での連続した跳びっこ遊びを創り出せるように、自分で着地の仕方を指定し、連続して跳ぶための教具を用いて、繰り返し遊ぶ時間を確保する。
	1	○いろいろな跳びっこ遊びで、助走を付けて前方へ跳ぶ。 <ペットボトル・ゴムひも><2本のロープ>	○前方への跳びっこ遊びを創り出せるように、自分で並べ方を変えることができる前方へ跳ぶための教具を用いて、繰り返し遊ぶ時間を確保する。
	1	○いろいろな跳びっこ遊びで、助走を付けて上方へ跳ぶ。 <様々な高さや幅の段ボール> <高跳びのバー・ゴムひも>	○上方への跳びっこ遊びを創り出せるように、自分で組み合わせ方を変えることができる上方へ跳ぶための教具を用いて、繰り返し遊ぶ時間を確保する。
	1	○グループで創り出したとびっこ遊びで、助走を付けて前方や上方へ跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりする。	○いろいろな跳び方で助走を付けて片足で踏み切って跳べるように、創り出した跳びっこ遊びを、繰り返し遊ぶ時間を確保する。
まとめる	1	○ピョンピョンランドを行い、遊び方を見合ったり、一緒に遊んだりして、互いの頑張りを認め合い、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「ピョンピョンランドの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。

◇試しのピョンピョンランドに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>

◇ラバーリングをジグザグに置いて、片足で前や横に同じリズムで跳ぶなど、連続したとびっこ遊びを工夫して遊んでいる。 <行動②>

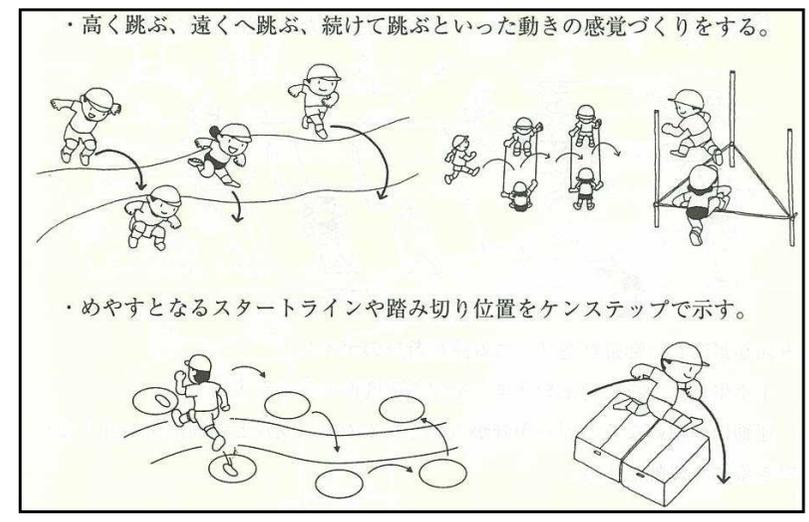
◇友だちがペットボトルのゴムひもを三角形に置いて跳び越している動きを見付けて、発言したり記述したりしている。 <発言・学習プリント②>

◇重ねた段ボールを跳び越して遊ぶなど、片足や両足で踏み切って上方へ跳ぶいろいろな跳びっこ遊びを工夫して遊んでいる。 <行動②>

◇助走を付けて片足で踏み切って前方や上方へ跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができる。 <行動①>

◇ピョンピョンランドにおけるできるようになった動きや自分や友達のがんばりを記述している。 <学習プリント③>

【備考】
 ・準備:ラバーリング,ゴムひものついたペットボトル,2本のロープ,段ボール,高跳びのバーとゴムひも など
 ・準備や片付けの仕方なども合わせて指導する。



単元	13 ボール蹴りゲーム			2月(8時間)
目標	みんなで励まし合い、動きのポイントを見つけて、ボールをねらって蹴ったり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりしてボール蹴りゲームを楽しむことができる。			
評価 規準	(①知・技) 守りがいない場所をねらってボールを蹴ったり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりするボール蹴りゲームの行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) 守りがいない場所をねらってボールを蹴ったり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする動きのポイントを見付けたり、友達のよい動きを見付けたり、課題の解決のために考えたことを伝えたりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、誰とでも仲よくボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか か む	1	○試しのボール蹴りゲームを行い、共通のめあてを立てる。 — 共通のめあて — ねらって強く蹴る動きのポイントを見つけて、たくさん得点して、ボール蹴りゲームを楽しもう	○ボール蹴りゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ボール蹴りゲームの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。	◇試しのボール蹴りゲームに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言している。 <発言③>
追 究 す る	1	○強くボールを蹴る動きのポイントを見つけて、ゲームを行う。	○ボールを強く蹴る動きのポイントに気付けるように目標とする動きと「足の出し方」という視点を提示する。	◇蹴る足と反対の足をボールの横に置いてボールを蹴るという蹴る動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	1	○ねらってボールを蹴る動きのポイントを見つけて、ゲームを行う。	○ボールを強く蹴る動きのポイントに気付けるように目標とする動きと「蹴らない足の向き」という視点を提示する。	◇軸足の足先をねらう方向に向けるといったねらってボールを蹴る動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	2	○コートはどこをねらうかについて考え、ゲームを行う。	○守りがいない場所をねらってボールを蹴る動きのできばえを自覚できるように、教師が撮影した動画を基に、動きを評価・判断する機会を設定する。	◇守りがいない場所に軸足の足先を向けている。 <行動①>
	2	○蹴ったボールの方向に応じて得点する動きのポイントを見つけて、ゲームを行う	○蹴ったボールの方向に応じて、得点するコーンを選択の妥当性を判断できるように、蹴ったボールの方向によって得点するコーンを選ぶ機会を十分確保する。	◇観察者の時に、蹴ったボールの方向に応じて、走者にたくさん得点できるコーンの位置を伝えている。 <発言①>
ま と め る	1	○ボール蹴りゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになった動き」「自分や友達の頑張りに」「ボール蹴りゲームの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇ボール蹴りゲームの楽しさや喜びとその理由をできるようになったことや自分や友達の頑張りにといった観点で記述している。 <学習プリント③>

単元	14 まねっこあそび		3月(6時間)
目標	友達と仲よく、表したいものになりきって、動きを工夫しながら、まねっこ遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 表したいものの動きを、「飛ぶ」、「這う」、「回る」、「泳ぐ」、「漂う」などの動きで体全体を使って踊ることができる。 (②思・判・表) 表したいものを決め、表したいものの動きの特徴に合った動きを見付けている。 (③主体的態度) 友達と一緒にまねたり、表したいものになりきったり、互いに見合ったりして仲よくまねっこ遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのまねっこ遊びをし、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 友だちと仲よく『動物ランドで』で動きを工夫しながら、楽しくまねっこ遊びをしよう	○まねっこあそびの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「まねっこあそびの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	3	活動① ○「動物かるた」で即興的に踊って楽しむ。 活動② ○テーマの特徴ある動きを見付けたり、「その後どうなった？」の言葉がけて動きを工夫したりして、まねっこ遊びを楽しむ。 『動物ランドで遊ぼう』 1時間目…「動物」 2時間目…「昆虫」 3時間目…「海の生き物」	○動物の動きを決めたり、特徴を見付けたりするなどの工夫をすることができるように、互いの動きを出し合う機会を設定する。 ○昆虫の動きの特徴に気付けるように、表したい昆虫の動きについて、「体の部位」を観点を提示する。 ○工夫している友達のよい動きをまねすることができるように、互いの動きを見合う機会を設定する。
	1	○気に入った動物で、発表会に向けて練習する。	○自分の気に入った動物を体全体を使っておどることができるように、見本となる子どもの動きを基に、動きのコツを伝え合う機会を設定する。
まとめる	1	○『動物ランドで遊ぼう』で発表会を行う。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばっていたこと」「まねっこ遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・準備運動は音楽や太鼓を使い、「スキップ・止まる」「伸びる・縮む」リズムダンスなどを取り入れ自然に体を動かせるようにする。 ・準備：太鼓・伴奏用ミュージックテープ(効果音) 動物かるた 写真 など			

◇試しのまねっこあそびに取り組んで得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。
<行動③>

◇サルが木登りしたり、ワシが大空を飛んだり、ヘビがによろよる動いたりするなど、律動的でダイナミックな動きの特徴に合った動きを見付けている。
<行動②>

◇カマキリがカマを振り合いけんかをする硬い動きや、ちょうが密を吸う柔らかい動きなど、昆虫の動きの特徴に合った動きを見付けている。
<行動②>

◇強い波に負けずに泳ぐ動きやタコがぐにゃぐにゃ漂う動きなどの動きの特徴をつかんで、体全体を使って踊ることができる。
<行動①>

◇表したい動物の動きの特徴を、体全体を使って変化を付けて踊ることができる。
<行動①>

◇まねっこ遊びにおけるできるようになった動きや自分や友達のがんばりを記述している。
<学習プリント③>