

時間帯	なかよしタイム			4月(15モジュール時間:5時間)
目標	幼稚園等での生活環境に似ている場で、自由遊びをしたり、新しい人間関係を築いたりしながら、小学校の中に安心できる居場所をつくることのできる。			
チェック	時間	学習活動	指導上の留意点	評価規準<評価方法(観点)>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	8	○学年全体で、校庭にある遊具を使って遊ぶ。(外遊び) ※雨の場合は、体育館で体ほぐしの遊びをする。 ・第2週までの2校時は校庭を占有する。 ・石山では遊ばない。 ・着替えの仕方を学ぶ第2週の途中からは、朝の内に体育着に着替える。	○楽しく安全に遊べるように、「ジャングルジム」「雲梯」「鉄棒」「クライミングウォール」に教員を配置する。	◇順番やきまり、遊具の安全な使い方に気を付けながら、繰り返し遊具遊びに取り組んでいる。 <行動③> ◇遊具内を移動したり、遊具に跳び乗ったりする遊びの中から選んでいる。 <行動②> ◇基本的な行い方を知り、時間や回数をのばしている。 <行動①> ◇遊具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ている。 <行動③>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4	○クラスごとに準備体操や多様な体ほぐしの運動遊びをする。(体づくり) ・猛獣狩りに行こう ・体のバランスを取る遊びの例: 「片足で立つ・回る」「おしりで回る」「寝ころんで回る」 「ジャンプして回る」「回ってポーズをとる」 「友達と背中合わせて立つ」「手押し相撲」 ・体を移動する遊びの例: 「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」	○様々なクラスの友達と関わられるように、人数を制限したり、「猛獣狩りに行こう」などの交代ゲームをしたりしてから、多様な体ほぐしの遊び方を提示する。 ○楽しい運動の仕方を考えられるように、運動を行う人数や場所を例示する。	◇体ほぐしの運動遊びに繰り返し取り組んでいる。 <行動③> ◇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> ◇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> ◇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>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	○学年全体で、50m競争を行う。 ・体育「かけっこ・おりかえしリレーあそび」における、リレーのチーム決めの参考のため、タイムを計測する。	○競争遊びを楽しめるように、3~4人ずつトラックの直線を50m走る機会を設定する。	◇順番やきまり、真っ直ぐ走ろうとしている。 <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) ・準備体操については体育部で全学年共通のものを提示する。(準備体操の手順の紙を体育ファイルの表紙の裏に貼り付けて、常に見られるようにして配付する。) 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。				

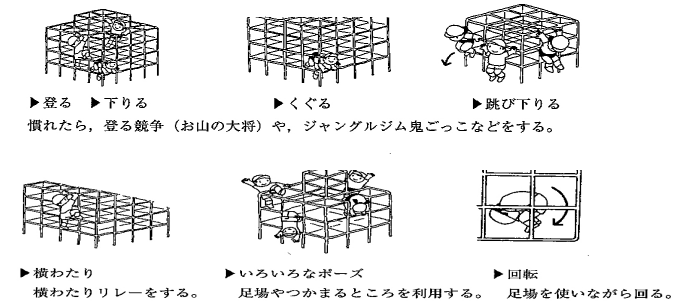
時間帯	ぐんぐんタイム		5月(3モジュール時間:1時間)
目標	小学校生活の中で見付けた疑問や発見を友達と共に解決したり、共有したりしている。		
チェック	時間	学習活動	指導上の留意点
□□□	3	○なかよしタイムで遊んだ遊具の中から、もっとやりたい遊びを行う。	○安全な遊び方を選べるように、今まで行った遊具の遊び方を例示する。
		評価規準<評価方法(観点)>	
		◇遊具の安全な遊び方を選び、遊んでいる。 <行動①②③>	

【備考】

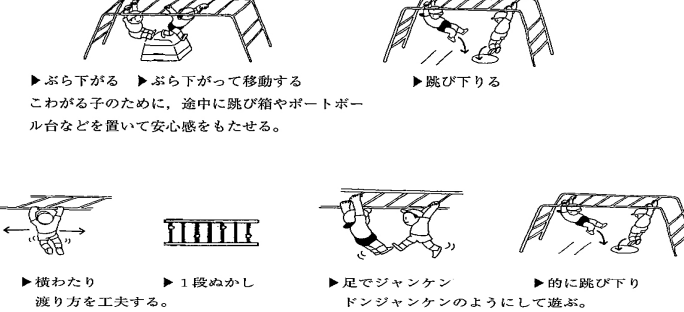
- ・体育の学習での約束は常時指導を行い、定着を図る。
- 服装(シャツをしまう・帽子をかぶる)
- 座り方(両膝を腕でロック・おしりをつく・おへそと両目で教師を見る)
- 集合の仕方(教師の手の形で集まり方を変える 例:2本→2列・4本→4列・輪っか→教師の視界に入るように並ばずに集まる)
- ・準備体操については体育部で全学年共通のものを提示する。(準備体操の手順の紙を体育ファイルの表紙の裏に貼り付けて、常に見られるようにして配付する。)
- ・石山では遊ばない。

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。)

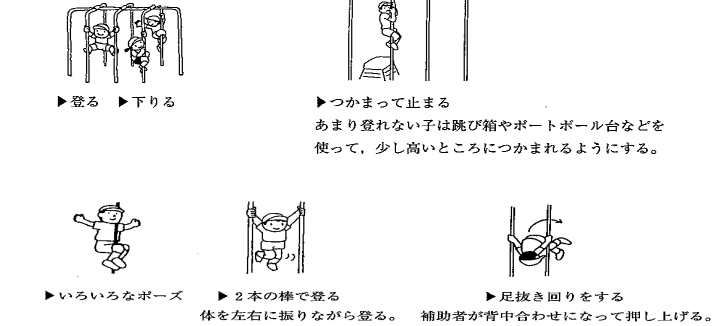
①ジャングルジム



②雲梯



③登り棒



単元	I からだづくりうんどう I (体ほぐし・いろいろな動き)		5月(4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
つかむ	1	○なかよしタイムで行ったいろいろな運動をみんなで試す。	○体づくり運動の中で取り組んでいく動きの見通しをもてるよう、「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	○ペアでのストレッチをしたり、たいこに合わせて歩く・走る・スキップ、猛獣狩り、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て、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し、人数を変えて遊ぶ機会を設定する。
	1	○片足で立つ、おしりて回る、片足で回る、背中合わせて立つ、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。	○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、「力を入れる場所」の視点を提示する。
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」「自分や友達の頑張っていたこと」「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。
【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: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、おしりて回る、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 おりかえしリレーあそび		5月(7時間)
目標	きまりを守って仲よくし、おりかえし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、おしかえしリレーができる。		
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おりかえしリレーあそ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	○試しのおりかえ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、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、おりかえしリレーあそびを楽しもう	○おりかえしリレーあそ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、「おりかえしリレーあそびの楽しさ」「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	5	○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時間目…総合 5時間目…リレー大会リハーサル	○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。 ○見付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、これまでに見付けた動きのポイントを提示する。
まとめる	1	○リレー大会を行い、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」「自分や友達の頑張っていたこと」「おりかえしリレーあそびの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。

評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇試しのおりかえしリレー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>

◇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>

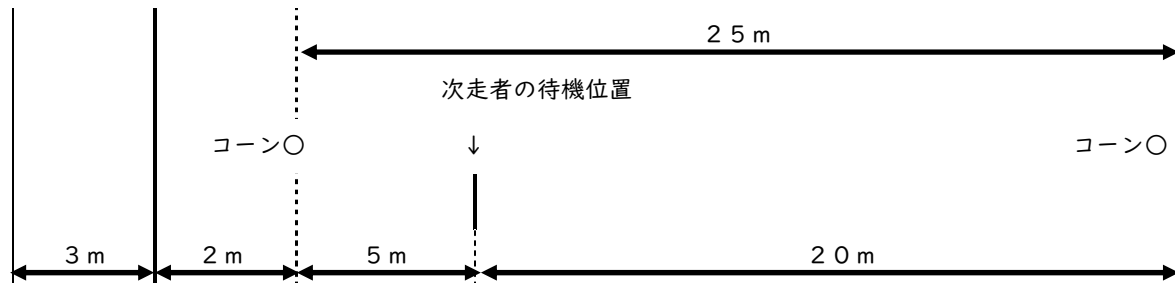
◇コーンのすぐそばを小股で回ったり、スピードを緩めたりするとい
う折り返す動きのよいところを発言している。
<発言②>

◇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
たりする動きができる。
<行動①>

◇おりかえしリレーあそびにおけるできるようになった動きや自分
や友達の頑張りを記述している。
<発言③>

【備考】

- ・練習→全員リレーのタイムという流れで行う。
- ・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下記のとおりである。(運動会も同様)



単元	3 ゆうぐあそび	5月(3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	評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○スタカリ期や休み時間での遊びの経験を基に、安全な遊び方や楽しい遊びを確認する。	○スタカリ期や休み時間に取り組んだ遊び方を想起できるように、「楽しい遊具の遊び方」「気をつけること」の視点を提示する。	◇順番やきまり、遊具の安全な使い方に気を付けながら、繰り返し遊具遊びに取り組んでいる。 ＜行動③＞
追究する	1	○ゆうぐあそびに取り組む。 ・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。 ・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。 ・ブランコでの体を使って漕ぐ、タイミングよく足を前後に動かすなどをして遊ぶ。	○楽しく遊べる遊び方を選ぶように、今まで取り組んだそれぞれの遊具の遊び方を紹介する機会を設ける。	◇体を使って遊具を動かしたり、遊具内を移動したり、遊具に跳び乗ったりする遊び方を選んでいる。 ＜行動②＞
まとめる	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」「遊具遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇遊具遊びにおけるできるようになった動きや楽しい遊び方を発言している。 ＜行動③＞

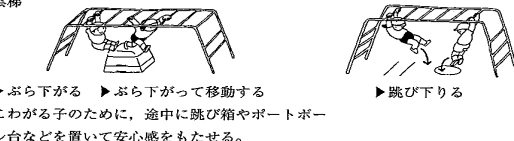
【備考】

- ・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

①ジャングルジム



②雲梯



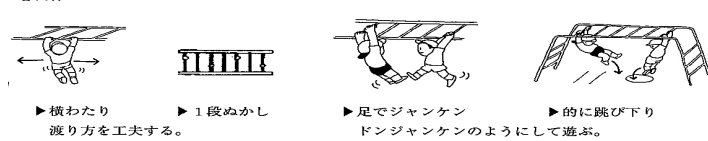
③登り棒



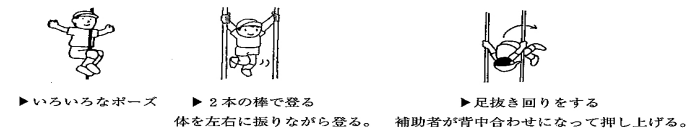
①ジャングルジム



②雲梯



③登り棒



単元	4 たからとりおに		6月(4時間)
目標	友達と仲よく関わりながら、相手をか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、相手をかかわす動きでたからとりおにができる。		
評価 規準	(①知・技) たからとりおにで、空いている場所を見付け、走る、止まる、切り返すといった相手をかかわす動きができる。 (②思・判・表) 走る、止まる、切り返すといった相手をか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、互いに仲よくたからとりおに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 お	1	○試しのたからとりおにをして、共通のめあてを立てる。 共通のめあて みんなで仲よく、相手をかかわしてたくさん得点を取って、たからとりおにを楽しもう	○たからとりおにの中で取り組んでいく動きの見通しをもてるよう、「たからとりおにの楽しさ」「できるようになりたいこと」の視点を提示する。
追 究 す る	2	○たからとりおにをする。(4対3) ・1時間目…相手をかかわす動きのポイントを見付けながら、たからとりおにをする。 ・2時間目…相手をかかわす動きのポイントを踏まえてたからとりおにをする。	○速く走ったり、急に曲がったりして相手をか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。 ○相手をか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、動きのコツを伝え合う機会を設定する。
ま と め る	1	○学習した動きのポイントを踏まえてたからとりおに大会に取り組み、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、「できるようになったこと」「たからとりおにの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備 考】 ・チームは、はじめのたからとりおにの様子や個々の運動能力などを基に、男女混合の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 ・横12mのコートとする。(子どもの実態に応じて調整する) スタート位置から3mのところから1つ目におにゾーン、おにゾーンの終わりから5m位のところに2つ目のおにゾーンとする。 ・おにゾーンを2か所設け、1か所に2人。 ・攻めは4人で2か所のおにゾーンを越える。おににタグを取られなければ、得点となる。			

評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇試しのたからとりおに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、相手をかかわすことができる。
<行動①>

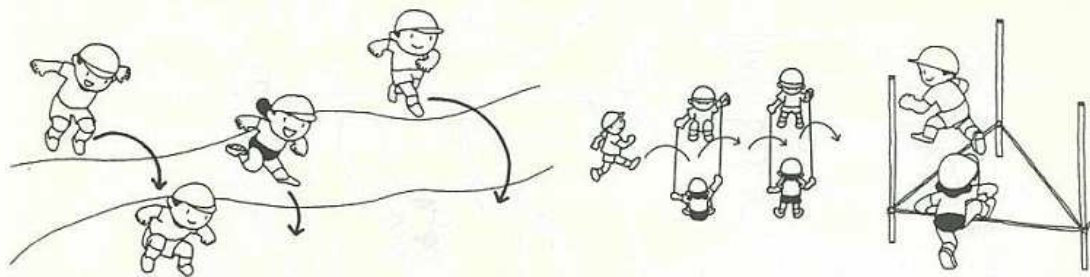
◇自分ができるようになった相手をかかわす動きやたからとりおにの楽しさについてを発言している。
<発言③>

単元	5	ピョンピョンランド	6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作った遊びを楽しもう	○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。
	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。 <ケンステップ>	○片足や両足での連続した跳びっこ遊びをリズムよく跳べるように、用具の間隔を複数提示する。
	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>	○前方に跳ぶ動きのポイントに気付けるように、複数の助走距離を提示する。
	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><コーン・ゴムひも>	○上方への跳ぶ動きのポイントに気付けるように、「踏み切り位置」という視点を提示する。
追究する	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。
	1	○ケンステップ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>	○助走を用いることで前方に勢いよく跳ぶという動きのポイントを発言したり記述したりしている。<発言・学習プリント②>
まとめ	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。	○用具の少し遠くから踏み切って跳んでいる。<行動①>
まとめ	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」「自分や友達の頑張っていたこと」「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。
まとめ	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頑張りを記述している。<学習プリント③>	

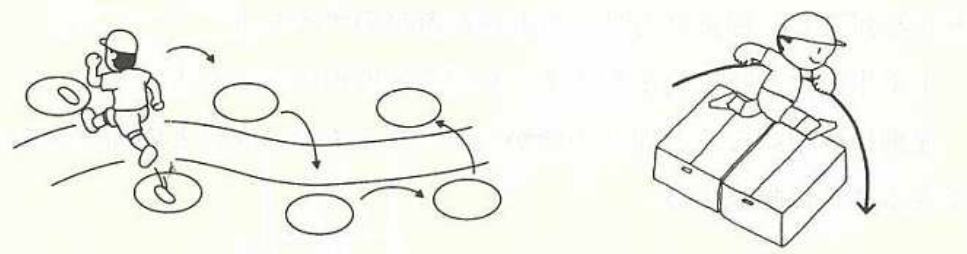
【備考】

- ・準備：ケンステップ、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。
- ・場の例

・高く跳ぶ、遠くへ跳ぶ、続けて跳ぶといった動きの感覚づくりをする。



・めやすとなるスタートラインや踏み切り位置をケンステップで示す。



単元	6 たからはこびおに		7月(5時間)
目標	友達と仲よく関わりながら、2人で連携して、相手をか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、相手をかかわす動きでたからはこびおにができる。		
評価規準	(①知・技) たからはこびおにで、空いている場所を見付け、走る、止まる、切り返す、2人で連携するといった相手をかかわす動きができる。 (②思・判・表) 走る、止まる、切り返す、2人で連携するといった相手をか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、互いに仲よくたからはこびおに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	○試しのたからはこびおにをして、共通のめあてを立てる。 共通のめあ みんなて仲よく、2人で相手をかかわしてたくさん得点を取って、たからはこびおにを楽しもう	○たからはこびおにの中で取り組んでいく動きの見通しをもてるよう、「たからはこびおにの楽しさ」「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	○たからはこびおにをする。(2対1) ・1時間目…2人で走り出す位置を変えて守りをかかわす動き ・2時間目…走り出すタイミングを工夫してかわす動き ・3時間目…見付けた相手をかかわす動きのポイントを踏まえてたからはこびおにをする。	○2人で守りのいない場所を作ることに気付けるように、「走り出す位置」の視点を提示する。2人の間を狭くしたり、広げたりする攻め方を提示する。 ○走り出すタイミングを工夫することのよさに気付けるように、「同時に走り出す」「時間差で走り出す」動きを提示する。 ○これまで見付けた2人で相手をかかわす動きのポイントを遊びに生かせるように、相手をかかわす動きのポイントをまとめた模造紙を用意する。
まとめる	1	○学習した動きのポイントを踏まえてたからはこびおにに大会に取り組み、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、「できるようになったこと」「たからはこびおにの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・チームは、たからとりおにの単元の様子や個々の運動能力などを基に、男女混合で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 ・横6mのコートとする。(子どもの実態に応じて調整する) スタート位置から3mのところにおにゾーンを設ける。 ・おにゾーンには、1人とする。 ・攻めは2人でおにゾーンを越える。おににタグを取られなければ、得点となる。			

評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇試しのたからはこびおに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>

◇2人の間を狭くしたり、広げたりする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かかわしている。
<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、相手をかかわしている。
<行動①>

◇2人で連携してたからはこびおににできるようになった動きや楽しさを発言している。
<発言③>

単元	7 からだづくりうんどうⅡ(体ほぐし・いろいろな動き)		9月(4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
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、体のバランスを取ったり、力強い動きをしたりして、いろいろな動きが出るようにしよう	○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」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	2	○ケンパー跳び、太鼓に合わせて回る・はねる、ポールリレー、フラフープ遊び、手押し相撲、あざらし歩き、タイヤ運び、馬跳びなど、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、複数の動きを組み合わせた動きや使える用具の場を提示する。 ○見付け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。
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」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→教師の手の中に入るように並ばずに集まる) ・準備:ボール, フラフープ, 太鼓 など			

評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇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>

◇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>

◇体づくり運動におけるできるようになった動きを発言している。
<行動③>

単元	8 運動会目指して		9・10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	習活動	指導上の留意点
つかむ	2	○50m走のタイムを計測する。 ○試しの遊競技に取り組み、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	○運動会に向けて意欲を高められるように、リレー大会を想起する機会を設け、50m走のタイムを測定する。 ○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。
			評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇全力で走っている。 <行動③> ◇リレー大会を想起したり、試しの遊競技に取り組んだりして得た感想を基に、視点にそった内容を発言している。 <行動③>
追究する	2	○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	○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>
	常時	○休み時間の練習で生かす。	
	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運動できるように、ペアや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、動きの試す機会を設定する。 ○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」「自分や友達の頑張っていたこと」「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。(子どもの実態を考慮して変更するとよい) ・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、「2 おりかえしリレー」を基本とする。 ・入退場, 遊競技, 団別対抗リレーの整列の仕方を, 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	9 水なれあそび		9・10・11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	2	○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ろう	○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	5	○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 ・6～7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	○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、ダイブ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、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。
まとめる	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」「自分や友達の頑張っていたこと」「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「ぶうるにはいるとき」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、カエルなど、それぞれの動物の動きの特徴を踏まえる。 ・アヒルのおもちゃに息を拭きかけながら遊ぶと水中で息を吐くことにつながられる。 ・ゴーグルを使用してもよい。			

評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇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。 <発言・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②>

◇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頑張りを発言している。 <発言・行動③>

単元	10 にんじゃあそび		9・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
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 _____ にんじゃ修行の中で、いろいろな忍法を考えたり選んだりして、にんじゃになろう	○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 ○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。 ○マットや鉄棒、跳び箱の遊び方を考えることができるように、回り方やぶら下がり方、乗り方や下り方など、マットや鉄棒、跳び箱ごとに条件を提示する。 ○マットや鉄棒、跳び箱で、新たに考えた遊び方を全体で共有することができるように、全体で遊びを紹介する機会を設定する。 ○マットや鉄棒、跳び箱で、自分に合った遊び方で遊ぶことができるように、それぞれのマットや鉄棒、跳び箱の考えた遊び方を提示する。
	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。
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」「自分や友達の頑張っていたこと」「忍者遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【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。 ・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) ・実習単元にしてもよい。			

評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
 ◇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>

◇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>

◇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>

◇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>

単元	1 1 ボールころころゲーム		1 1 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む	○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。
			評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」 ◇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>
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。
		◇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>	
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」「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。 ◇できるようになった動きや自分や友達の頑張り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>
【備考】 ・準備：コート3面(縦10m, 横6mくらい), ボール, かご, ビブス, モンスター段ボール ・男女混合の6チームに編制する。 ・攻め4人, 守り1人でゲームをする。ボールを転がして, 対面する見方にボールを渡す。守りに捕られずにボールが渡れば, 得点となる。			

単元	12 なわとび・かけ足	12・1月(6, 6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	評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
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。	◇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>
追究する	10	○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。 <長なわ大会リハーサル>	○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。	◇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>
まとめる	1	○長なわ大会で、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」「自分や友達の頑張っていたこと」という振り返りの視点を提示する。	◇長なわ跳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】 ・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。				

単元	13 ボールなげゲーム		1・2月(6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、的に当ててボールな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 評価規準<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しのボールなげゲームを行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 投げる動きのポイントを見付けて、たくさん得点して、ボールなげゲームを楽しもう	○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」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。 ◇試しのボールけりゲーム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	○ねらってボールを投げる動きのポイントを見付けて、守りなしのゲームを行う。	○ねらってボールを投げる動きのポイントに気付けるように、「足」「手」「腰」という視点を提示する。 ◇投げる手と反対の足を前に出してボールを投げるなどの投げる動きのポイントを発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント②>
	1	○守りをかわして投げる動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。	○守りをかわして投げる動きのポイントに気付けるように、フェイントをしたり、守りのコーンを越えて投げたりしている攻め方を提示する。 ◇自分の前に守りがいるときの動き方のポイントを見付け、守りをかわしてボールを投げる攻め方を選んでいる。 <行動②>
	1	○守りのコーンを越えた後の動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。	○コーンを越えてすぐ投げる動きのポイントに気付けるように、「コーンを越えて、すぐ投げている」映像を提示する。 ◇コーンを越えた後に、すぐにボールを投げている。 <行動①>
	1	○守りのコーンを越えて戻って投げる動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。	○守りのコーンを越えて、戻って投げる動きのできばえを自覚できるように、「守りのいない場所で投げる」という視点を基に動きを評価・判断する機会を設定する。 ◇守りのいない位置に移動して、ボールを投げている。 <行動②>
まとめる	1	○ボールなげゲーム大会を行い、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」「仲間との関わり」という振り返りの視点を提示する。 ◇ボールなげゲームの自分や友達の頑張りや仲間のよさについて記述している。 <学習プリント③>
【備考】 ・準備：コート4面(内円の半径2m, 外円の半径3m), 台用段ボール, 的用段ボール ・男女混合の4チームに編制する・ ・攻め3人, 守り2人でゲームをする。守りは、内円の半分しか動けない。攻めは、外円の外のどこを動いてもよい。 ・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	14	ボールけりベースボール	2月(7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技・知) ボールを力強く蹴ったり、守りがいない場所をねらってボールを蹴ったりするボールけりゲームの行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ボールを力強く蹴ったり、守りがいない場所をねらってボールを蹴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け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
つかむ	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」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
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、ゲームに取り組む。	○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。
	1	○コートはどこをねらうかについて考え、ゲームに取り組む。	○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。
	1	○ねらってボールを蹴る動きのポイントを見つけて、ゲームに取り組む。	○ねらってボールを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「体の向き」「蹴らない足の向き」という視点を提示する。
	1	○守り位置のポイントを見つけて、ゲームに取り組む。	○守り位置のポイントに気付けるように、「2人の立つ位置」という視点を基に話し合う場を設ける。
まとめる	2	○ボールけりゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合い、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」「仲間との関わり」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・準備：コート4面(10m×10m)、コーン、ケNSTEPP、お手玉(得点用) ・男女混合の4チームに編制する。 ・攻めは、一人一回蹴る。蹴った後、コーンまで走る。 ・守りは、2人とする。ボール捕った後、2人でそろったときにアウトとなる。 ・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。			

評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇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>

◇蹴る足と反対の足をボールの横に置いて蹴っている。 <行動①>

◇守りのいない場所を見付け、伝えている。 <行動②>

◇守りのいない場所に体と軸足の足先を向けている。 <行動①>

◇仲間に守りの位置を伝えている。 <行動②>

◇ボールけりゲームの自分や友達の頑張りや仲間のよさについて記述している。 <学習プリント③>

単元	15 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	評価規準<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
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」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇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>
追究する	3 1	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」という観点を提示する。 ○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。	◇サルが木登りしたり、ワシが大空を飛んだり、ヘビがよろよろ動いたりするなど、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>
		○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。	◇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>
まとめ	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」「自分や友達の頑張っていたこと」「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。	◇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頑張りを記述している。 <学習プリント③>
【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				