

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

土庄町立土庄小学校 木村 拓統

第1学年	単元名	いろいろなうごきのうんどうあそび
指導時間	10時間	児童書掲載ページ 48P～P53

【単元の目標】

- ・いろいろな動きの運動遊びの楽しさに触れ、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ことができる。体をほぐしたり、多様な動きを作ったりする遊び方を工夫して、友だちに伝えることができる。進んで運動遊びに取り組み、規則を守りだれとでもなかよく運動したり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

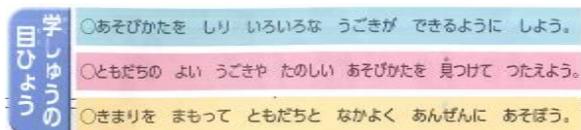
- ・用具を用意、片付けをする際にはそれぞれ役割を決め、安全に気を付けて行うよう指導する。
- ・マットを用いる運動遊びでは、運ぶ時にみんなで協力することと、マットの紐が中に入っているか確認するように指導する。
- ・跳んだり、バランスを取ったりすることが多い学習であるため、周囲に友だちがいないことを確認をするよう指導する。
- ・順番で運動することが多い学習であるため、横入りをしたり、わざと止まったりしていると、後ろの子がどんな気持ちになるのか、どんな危険があるかを考えさせて、順番を守るよう指導する。

【学習活動 第1時～第9時】

第1時

①学習の目標と進めを知る。

1. 学習の目標と、単元の流れに沿って、どのように学習を進めるかを説明する。



②用具等の使い方について知る。

2. ボールけりゲームで使う用具等の使用方法を確認する。

いろいろなうごきのうんどうあそびで使う用具
マット、ボール、三角コーン、フラフープ、長なわ等

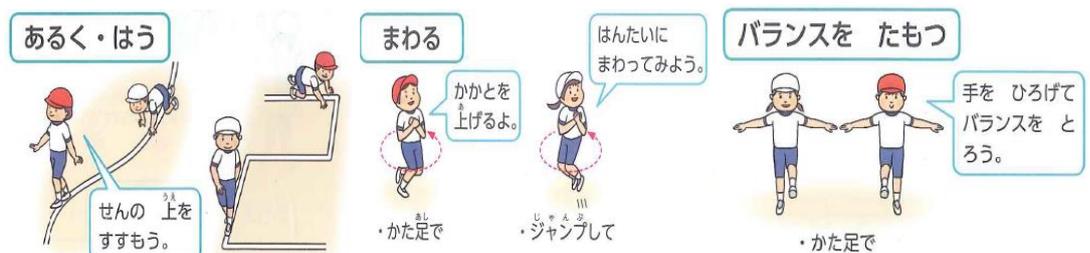
③きまり、学習の場、安全面について知る。

3. 児童書P48の「きまり」を確認する。
準備や片付けについて確認する。
安全管理を徹底する。



④児童書に示された動きをやってみる。

4. 児童書P48を参考にしながら、指導者が動きの手本を示し、どのように行うかを説明したあと、児童が運動する。



⑤学習のまとめの仕方を知る。

第2～5時

①準備運動をする。

②めあてを確認する。

③活動①を行う。

5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。
 ※友だちとの関わりの中でできるようになったことを振り返りで気付かせるようにする。

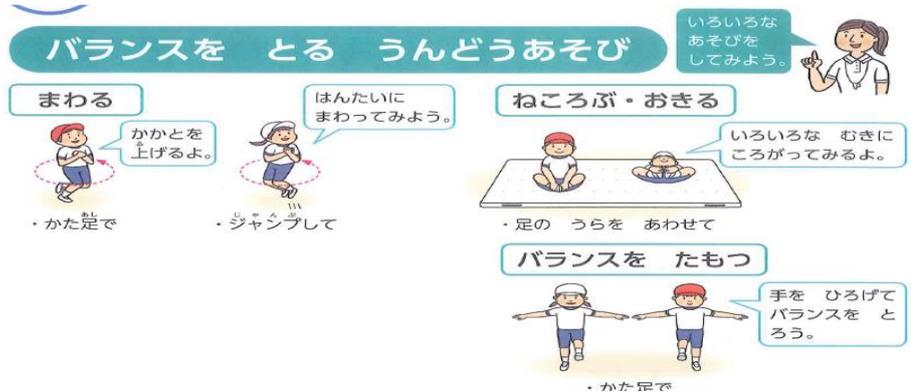
学しゅうの あしあと	(◎ よくできた ○ できた △ がんばろう)							
	1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろな うごきができましたか。								
ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえましたか。								
きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに あそびましたか。								

1. 体のバランスを取る動きを取り入れ、児童の活動への意欲を高める。

2. めあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

いろいろなうごきにチャレンジしよう。

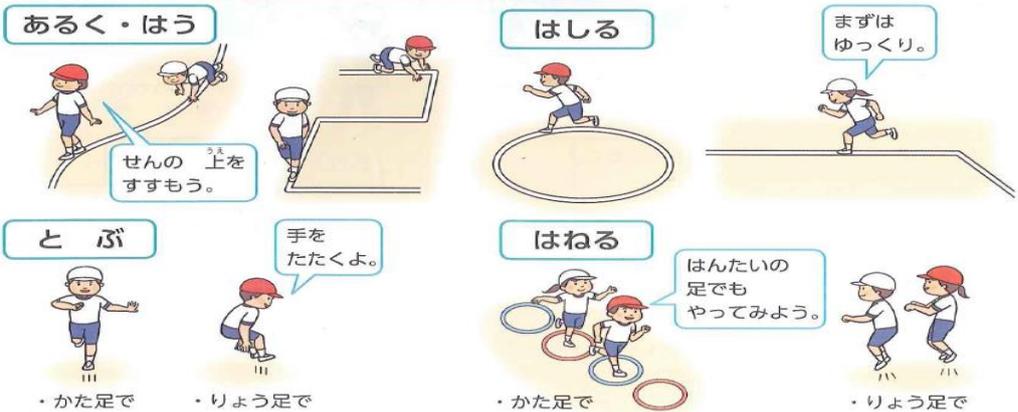
3. 児童書 (P 49～51) を参考に、いろいろな動きを行うことができるようにする。
 楽しく運動できる雰囲気作りや言葉かけを行う。



【バランスをとるうんどうあそび】

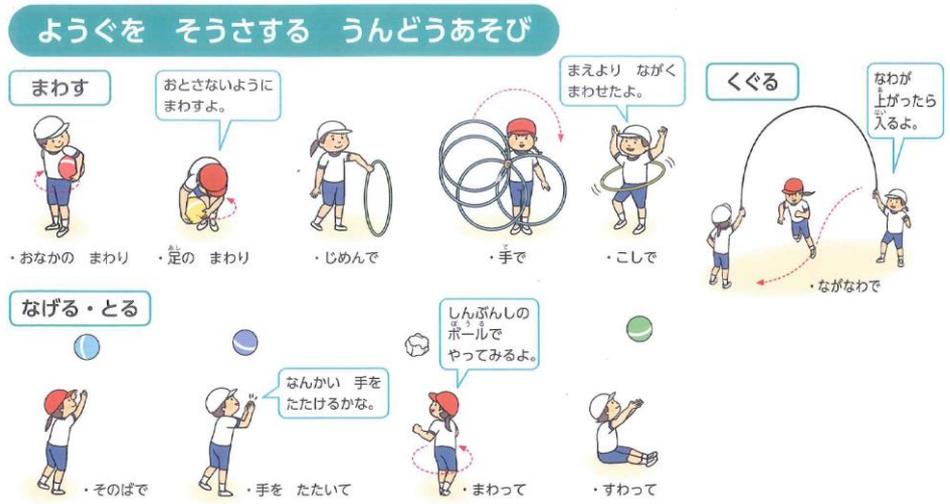
- 児童が楽しんで活動に取り組めるように「バランスをとって 10 秒止まれるか」や「ジャンプをして一回転できるか」などのチャレンジゲームを行う。
- ※回るなどの動きでバランスをとることが苦手な児童には、できそうな所に目印を置いて回ったり、軸になる足の位置に輪を置いたりして、回りやすくなる場を設定する。
- ※足の裏を合わせて座った姿勢のまま転がって起きることが苦手な児童には、補助を行い、体の重心をゆっくりと移動する動きを身に付けるようにする。

いどうする うんどうあそび



【いどうするうんどうあそび】

- ・いどうするうんどうあそびでは友だちの行い方のまねをしたり、友だちのあとについて行ったりするなど、体の動かし方が分かるようにする。
- ※跳ぶ・跳ねるなどの動きが苦手な児童には、跳ぶ方向が分かるように目印を置くようにする。



【ようぐをそうさするうんどうあそび】

- ・用具を操作する運動遊びでは、初めから使い方のコツを伝えるのではなく児童が経験することをねらいとする。
- ※やわらかいボールを用意するなど、児童が恐怖心を感じにくい用具を用いる。
- ※縄を跳んだり、くぐったりする際には、飛び越す位置や動き方を示したり、かけ声によってタイミングを合わせることができるようになるようにする。



【力だめしのうんどうあそび】

- ・力だめしの運動遊びでは、姿勢を変えたり、用具を使ったりするなどして、力試しを行う。
- ・体を支える動きでは、肘を曲げずに手の平で床を押ししたり、視線を地面や床と平行にするように助言する。
- ※力が足りない児童には、補助を行ったり、支える時間を短くしたりする。

- ④よい動きの児童を見て、気付いたことを伝え合い、共有する。
- ⑤もう一度活動①を行う。

- 4. よい動きの児童を紹介する。
- 5. 共有したことを意識しながら、活動できるように助言する。

⑥本時のまとめをする。

第6～10時

①準備運動を行う。
②めあてを確認する。

③活動①を行う。
④活動②を行う。

6. 自分の頑張ったことやできるようになったこと、友達の良かったことを表現するようにする。

1. 体のバランスを取る動きを取り入れ、児童の活動への意欲を高める。
2. めあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

ともだちといっしょにうごきをくふうしよう。

3. 活動①からいくつかの動きを取り上げ、みんなで一緒にやってみる。

4. 児童書 (P51～53) を参考に、友達と一緒に動きを工夫して行うことができるようにする。

ほかに どんな あそびが
できるか ともだちと
くふうしよう。

まわる タイミングを あわせて
かいてんししよう。
・かいてん からだ じゃんけん

ねころぶ・おきる タイミングを
あわせて
つぎは おき上がって
みてね。
・ころころ バランス

立つ・すわる 「せえの」で
すわろうね。
・かたを くんで ・手をつないで ・うでを くんで

タイミングを
あわせたら
できたね。
バランスくずし 手と 手で
おしあうよ。
・かた足で ・しゃがんで

あるく・はう うしろを
おいかけよう。
・二人で

はしる まねを しながら
ついて きてね。
・まねっこ ランニング

とぶ ちやくちの
うごきを
そろえよう。
まけたら つぎの
人が 出るよ。
・まねっこ ジャンプ

はねる ・けんぱり じゃんけん

まわす・ころがす まっすぐ ころがるかな。
・二人で ・うらうら ころがし

なげる・とる やわらかくて
あんしんだね。
・しんぶんしの
ぼうなげ

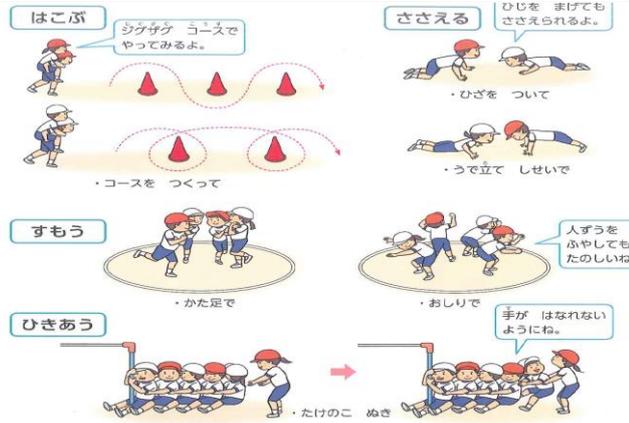
はこぶ つぎは まわりながら
はこぼう。
・おしりて ・入ずうを ふやして

くぐる つづけて くぐるかな。
8の字で
くぐって
みよう。
・ながなわ くぐりぬけ

とぶ はしりながら
とんでみよう。
・かけ足 とび

のる どこまで
すすめる
かな。
・竹うまで

⑤もう一度活動②を行う。



5. 友達と一緒に行って楽しかった運動遊びや、工夫した遊び方などを伝え合うことができるようにする。

⑥動きを見せ合って、よさを伝え合う。

6. 伝え合ったことを取り入れて行うことができるようにする。

⑦本時のまとめをする。

7. 「学習のあしあと」を参考に単元を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを賞賛する。

【評価の観点】

知識及び技能

- いろいろな動きの運動遊びの行い方を知っている。
- 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ことができる。

思考力、判断力、表現力等

- 体をほぐしたり多様な動きをつくったりする遊び方を工夫している。
- 考えたことを友だちに伝えている。

主体的に学習に取り組む態度

- いろいろな動きの運動遊びに進んで取り組もうとしている。
- きまりを守り誰とでも仲良くしようとしている。
- 場の安全に気をつけようとしている。

【学習を通しての児童の反応， 児童の感想】

児童の反応

- お互いの力を感じながら協力してボール運びが行えていた。
- 体のバランスをとるためのコツを考えて話し合いができた。
- 何度もフラフープを転がして上手く転がすコツを見つけられていた。
- ラインウォークでは前の人の動きに合わせ、順番を守りながら活動できた。

児童の感想

- ○○さんはかかどを使って上手く回っていたよ。
- ○○さんは遠くに行ったボールを拾ってくれたよ。
- ○○さんは用具の準備をいつも早く動い準備してくれたよ。
- フラフープをたくさん転がして遠くまで転がせるようになったよ。
- ○○さんと力を合わせてボール運びができたよ。
- たくさんのゲームをしてボールをけることが上手になったよ。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

- 教師用指導書P96～101の「展開例」を参考に本単元の学習展開を考えるとともに、苦手な児童への配慮の例を活用したことで、より安全に、児童が安心して活動に参加することができた。また、遊び方の工夫を活用したことで児童が積極的に活動に参加することができた。

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

高松市立国分寺北部小学校 藤澤 佑一

第1学年	単元名	とびばこあそび
指導時間	7時間	児童書掲載ページ P44~47

【単元の目標】

- ・ 跳び箱遊びの楽しさに触れ、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ことができるようにする。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ができるようにする。跳び箱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ができるようにする。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

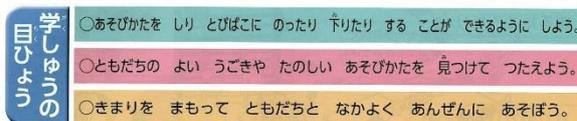
- ・ マット、踏切り板、跳び箱を運ぶ際には、必ず複数で行う。
- ・ 運動によっては、マットがずれることがある。滑り止めをするなどして、足元が不安定にならないように配慮する。
- ・ 体を支持するために、正しい手の着き方を確実に指導する。
- ・ 順番に並び、一人一人運動するように指導する。跳び箱やマット上には常に一人だけになるようなきまりを確認する。

【学習活動 第1時～第7時】

第1時

① 学習の目標と進めを知る。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかを説明する。

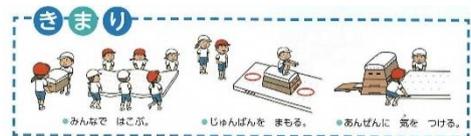


② 用具の使い方について知る。

2. 跳び箱やマットなど使う用具等の使用方法を確認する。

③ きまり、学習の場、安全面について知る。

3. 児童書 P44 の「きまり」を確認する。準備や片付けについて確認する。安全管理を徹底する。



④ 「やってみよう」を行う。

4 【アザラシあるき】

腕で自分の体を支持して移動する感覚を養う。

【カエルの足うち】

肩幅で手をついて、腰を高く上げながら、腕で体を支える感覚を養う。

【ウサギとび】

体を前方に投げ出し、腕で体を支持しながら体重移動する感覚や、手足を順序よく動かす感覚を養う。



- ・できるようになったらマットの数を増やして行う。
 - ・正しい手の着き方を意識させて、手のゆびを広げたり肩幅と同じ程度開いて手をつく
と体を支持しやすいことに気付かせる。
- ※「うでピーン！」や「手のひらパー」など児童にとって分かりやすい声かけを行う。

⑤ 学習のまとめの
仕方を知る。

5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。
※友だちとの関わりの中でできるようになった
ことを振り返りで気付かせるようにする。

		<small>(◎ よくできた ○ できた △ がんばろう)</small>							
学習のあしあと		1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろな とびばこあそびが できましたか。									
ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえましたか。									
きまりを まもって ともだちと なかよく あそびましたか。									

第2～4時

① 準備運動を行
う。

1 本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

② めあてを確認す
る。

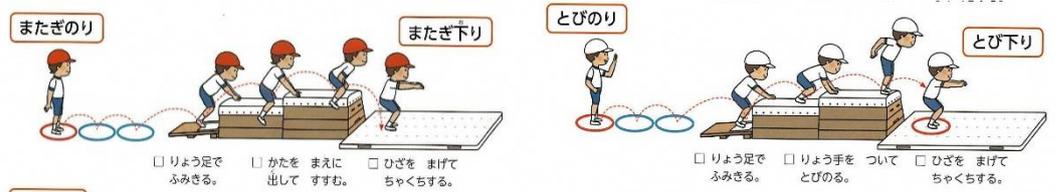
いろいろなとびばこあそびをしよう

③ 「やってみよう」
を行う。



④ 活動1を行う。

・両足で着地したり、片足で踏み切ったりできている児童を見つけて賞賛する。



各遊びのつまづきと言葉かけの例

・またぎ乗り, 跳び乗りで乗ることができない児童には、
「両足で踏み切って、手を奥に着いてみよう。」「腰を高くあげよう。」「できそうな高
さの跳び箱を選ぼう。」など声かけや場の設定を工夫する。

・またぎ下りで下ることができない児童には、
「肩を前に出して、体を動かしてみよう。」と声掛けを行う。



・馬跳び, タイヤ跳びで飛び越えることができない児童には、
「両手をしっかり着こう。」「両足でしっかり踏み切ろう。」「
できそうな高さを選ぼう。」など言葉かけを行う。

・体を支持しやすい姿勢はどんな姿勢かやってみようを振り返り、学習を進める。

⑤ 気づいたことや
できるようになっ
たことを伝え合
う。

・動きのポイントを見つけられるような発問をする。
「じょうずに遊べているのは、誰かな?」、「どうすれば、少ない回数でまたぎこせるかな?」、「遠くに着地するには、どうすればいいかな?」など全体で共有する。
友達のよい動きを全体で共有する。

⑥ 共有したポイン
トを意識してもう
一度活動1を行
う。

【意欲的でない児童への配慮】

- 怖くて運動遊びに取り組めない児童
 - ・跳び箱の高さを変え、痛くないように配慮した場を設定したりして、条件を変えた場を複数設定して選択できるようにする。
- 自信がもてない児童
 - ・成功回数が多くなるような跳び乗りや跳び下りなどの簡単な遊びを多く取り入れ、できたことを必ず称賛する。
- 恥ずかしがる児童
 - ・二人組で手をつないで跳び下りたり、馬跳びなど複数人でできる遊びを取り入れ、友達と一緒に運動遊びをする楽しさに触れることができるようにする。

学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

とびばこあそびをくふうしよう

⑦ 本時のまとめ
をする。

第5～8時

① 準備運動を行
う。

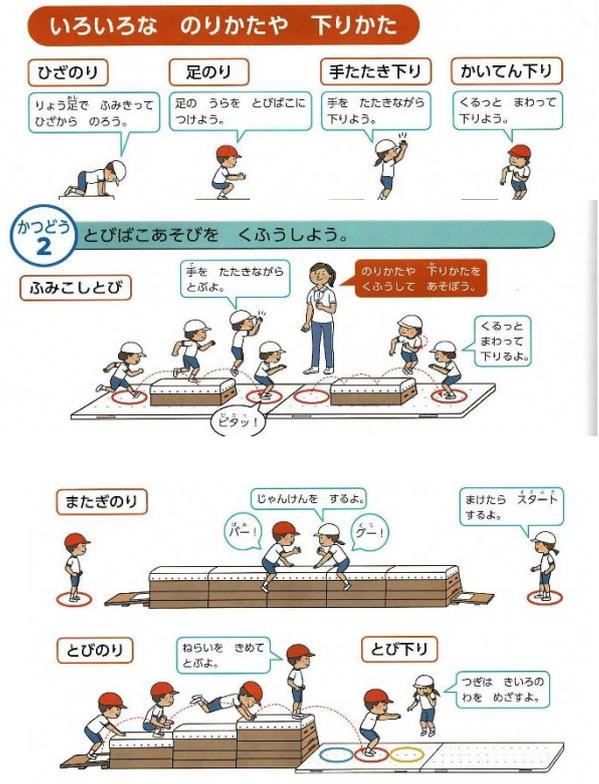
・基本的な動きとなるものなので単元を通して行うようにする。

・やってみようを行
う。

・本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

② めあてを確認す
る。

活動①で身に付いた感覚や動きや動きを生かし、遊び方を工夫したり、様々なコースを使って遊んだりすることをねらいにする。



③ 「いろいろなのり
かたや下り方」を
行う。

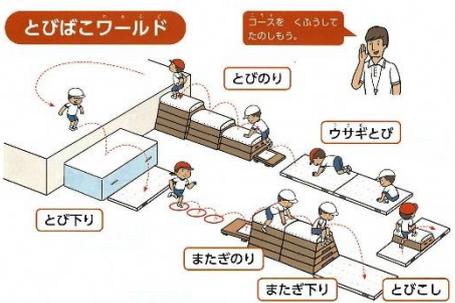
・いくつかの場を用意し、児童自身にもいろいろな遊び方が工夫できるよう言葉かけをする。

④ 活動2を行う。

・できるようになった遊びを友達と行うことができるようにする。
・コースを作り、サーキット形式で跳び箱遊びに取り組む。

⑤ 気づいたことや
できるようになっ
たことを伝え合
う。

遊びの工夫を見つけるための言葉がけ
「どんな遊び方の工夫があるかな。」
「遊び方を工夫しているのは、だれかな。」

<p>⑥ 共有したポイントを意識して、もう一度活動②を行う。</p> <p>⑦ 本時のまとめをする。</p>	<p>5. 振り返りをする。</p> <p>・「学習のあしあと」を参考に学習を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを賞賛し、単元のまとめをする。</p> 
--	---

【評価の観点】

<p>知識及び技能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 跳び箱遊びの行い方を知っている。 ・ 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ことができる。
<p>思考力、判断力、表現力等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 跳び箱遊びの簡単な遊び方を選んでいる。 ・ 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。
<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 跳び箱遊びに進んで取り組もうとしている。 ・ 順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。 ・ 場や器械・器具の安全に気を付けている。

【学習を通しての児童の反応，児童の感想】

<p>児童の反応</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 始めはできない動きでも「やってみよう」や活動を通してできる遊びが増えた。 ・ 友達の遊びを見ることで、子どものつぶやきで「かっこいい」や「真似をしたい」など活動がより活発になった。 ・ 困っている友達にコツを教えたり、一緒に遊んだりする姿も授業が進むにつれて見られるようになった。 ・ サーキット形式は児童の意欲を高める場になった。
<p>児童の感想</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 跳び下りができるようになった。 ・ ○○さんはまたぎのりのやり方を教えてくれたよ。 ・ ○○さんはマットの片付けをよくしていた。 ・ ○○さんはすばやい動きでとてもかっこいいな。 ・ ○○さんの真似をして跳び下りをしたいな。 ・ またぎのりが短い回数でできてうれしいです。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

<p>・「やってみよう」、活動①、活動②など段階を踏んで授業を展開できるため、苦手な児童も前向きに跳び箱遊びに取り組むことができた。サーキットなど場の工夫を児童と一緒に考えることでより楽しい運動遊びを展開することができた。安全面やルールをしっかり押さえて授業を行うことで全員が楽しめる授業展開ができた。</p>

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

丸亀市立城西小学校 朝賀 優樹

第1学年	単元名	かけっこ・リレーあそび
指導時間	7時間	児童書掲載ページP24～P27

【単元の目標】

- ・かけっこ・リレー遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、距離や方向などを決めて走ったり、手でのタッチやバトンの受渡しをする折り返しリレー遊びをしたり、段ボールや輪などの低い障害物を用いてのリレー遊びをしたりすることができる。
- ・走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友だちに伝えることができる。
- ・かけっこ・リレー遊びに進んで取り組み、順序やきまりを守り、誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができる。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

- ・コーンや輪などの学習用具等の使い方や設置の仕方を確認する。
- ・きまりを確認する。
 - ①走る方向 ②スタートラインを踏まない ③順番，スタートの合図を守る ④他のコースに入らない
 - ⑤他のコースを横切らない ⑥座って応援する ⑦待つときは輪の中で待つ

【学習活動 第1時～第9時】

第1時

①学習の目標と進め方を知る。

1. 学習の目標と進め方を説明する。

学習の
目標を
確認しよう

○あそびかたをしり かけっこや リレーあそびが できるように しよう。

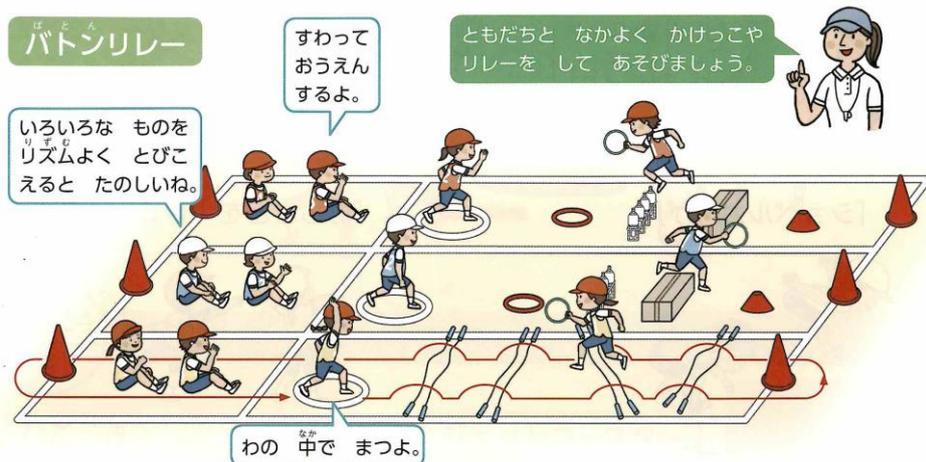
○ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえよう。

○きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに あそぼう。

②用具の使い方について知る。

2. 用具の使い方について説明する。

コーンや輪などの学習用具等の設置の仕方もあわせて確認しておく。



③きまり, 学習の場, 安全面について知る。

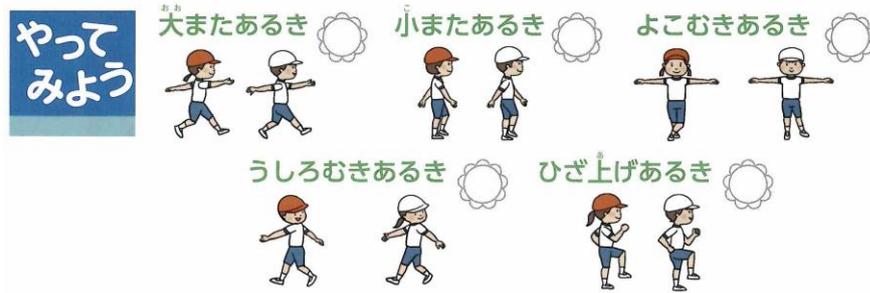
3. きまり, 学習の場, 安全面について説明する。



④「やってみよう」
を行う。

4. 「やってみよう」を行う。

楽しみながら、かけっこ・リレー遊びに必要な動きを経験することができるようにする。



ねらい

【大またあるき】【小またあるき】

股関節を十分に使った脚の大きな走動作や素早い脚の切り替えを経験する。

【よこむきあるき】【うしろむきあるき】

いろいろな方向に進む動きを経験する。

【ひざ上げあるき】

左右の脚を調子よく交互に引き上げて、歩く動きを経験する。

⑤学習のまとめの仕
方を知る。

5. 学習のまとめの仕方を説明する。

「学習のあしあと」を使って、振り返りの仕方を説明する。頑張ったことや頑張った友だちなどを書くように助言する。

(○ よくできた ○ できた △ がんばろう)

学習のあしあと	1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろなかけっこやリレーあそびができましたか。								
ともだちのよいうごきやたのしいあそびかたを見つけてつたえましたか。								
きまりをまもってともだちとなかよくあそびましたか。								

第2～4時

①めあてを確認する。

1. めあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

いろいろなかけっこをしよう。

②「やってみよう」
を行う。

2. 「やってみよう」を行う。

楽しみながら、かけっこ・リレー遊びに必要な動きを経験することができるようにする。

③活動1を行う。

3. 活動1を行う。



指導のねらいに合わせて言葉がけを具体的に

【動きを高める言葉がけ】

ジグザグコースで、ビュンビュン走っていたね。じゃあ、今度はピッピッとカミナリみたいに走れるかな。

【協力を意識する言葉がけ】

段ボールの置き方を友だちと相談して、いっしょに動かそう。

④気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

⑤共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

⑥本時のまとめをする。

第5～7時

①めあてを確認する。

②「やってみよう」を行う。

③活動2を行う。

4. 気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

動きのポイントを見付けられるような発問をする。

「じょうずにコーンを回っているのは誰かな。」

「大きく腕を振っているのは誰かな。」

5. 共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

ポイント

【くねくねかけっこ】

曲がるときには、体を内側に傾ける。

【ジグザグかけっこ】

かかとを中心に方向転換をする。

【かけっこ】

まっすぐ走る。ゴールラインを走り抜け、かけぬけラインまで全力で走る。

【おりかえしかけっこ】

腕を大きく振る。スピードを落としてコーンを小回りする。

6. 本時のまとめをする。

頑張ったことや頑張った友だちを紹介する。

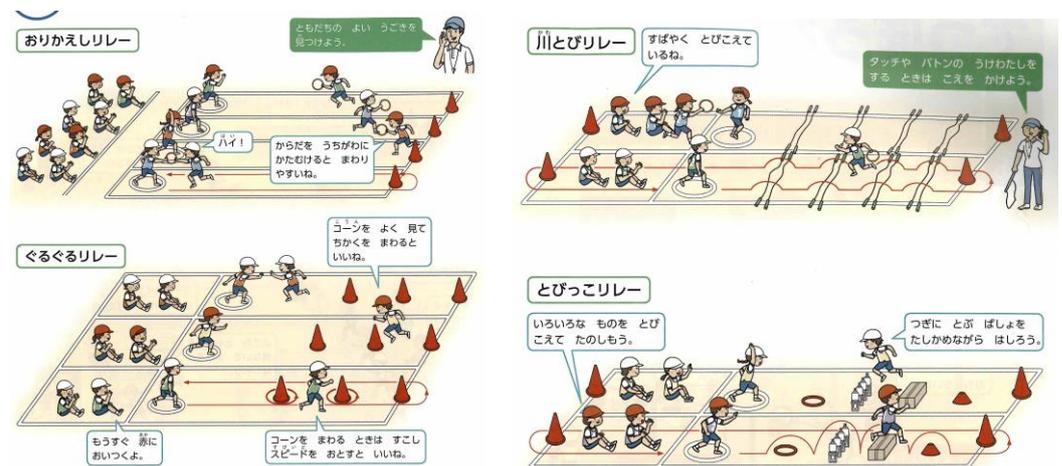
1. めあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

リレーあそびをくふうしよう。

2. 「やってみよう」を行う。

楽しみながら、かけっこ・リレー遊びに必要な動きを経験することができるようにする。

3. 活動2を行う。



指導のねらいに合わせて言葉がけを具体的に

【動きを高める言葉がけ】

バトンパスのときは、声をかけよう。

【タッチの仕方やバトンの受渡しを工夫する言葉がけ】

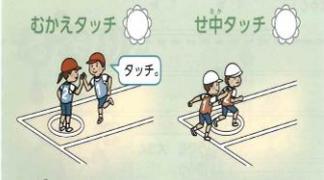
新聞紙やリングバトンを使って、リレーをしてみるといいかもしれないね。

④気付いたことやできるようになったことを伝え合う。

4. 気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

動きのポイントを見付けられるような発問をする。

「〇〇さんが早く回っていたよ。上手に回れるヒミツを見付けてみようよ。」

<p>⑤共有したポイントを意識して、もう一度活動2を行う。</p> <p>⑥本時のまとめをする。</p>	<p>「しっかりと手を前に出してタッチができているのは誰かな。」</p> <p>5. 共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="432 219 756 501"> <p>タッチのしかた</p> <p>むかえタッチ せ中タッチ</p>  <p>・手にタッチされてからスタートする。 ・せ中にタッチされてからスタートする。</p> </div> <div data-bbox="772 219 936 501"> <p>リングバトンのうけわたしかた</p>  <p>・バトンをうけてからスタートする。</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ポイント</p> <p>【おりかえしリレー】【ぐるぐるリレー】 ぶつからないようにタッチする手の側を空ける。コーンの近くを回る</p> <p>【川とびリレー】【とびっこリレー】 次に飛ぶ場所を確かめながら走る。</p> </div> <p>6. 本時のまとめをする。</p> <p>「学習のあしあと」を参考に単元を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを称賛する。</p>
--	--

【評価の観点】

<p>知識及び技能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○30～40m程度のかげっこ <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな形状の線上等をまっすぐに走ったり、蛇行して走ったりすることができる。 ○折り返しリレー遊び、低い障害物を用いてのリレー遊び <ul style="list-style-type: none"> ・相手の手の平にタッチしたり、バトンの受渡しをしたりして走ることができる。 ・いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越えることができる。
<p>思考力、判断力、表現力等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びに進んで取り組むことができる。 ・順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をすることができる。 ・勝敗を受け入れることができる。 ・場の安全に気を付けることができる。

【学習を通しての児童の反応、児童の感想】

<p>児童の反応</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・早くコーンを回るために、上手な友だちの走り方から、スピードを落としてコーンを回ることや小回りで回ればよいことに気付く児童が見られた。 ・楽しいコースにするために、段ボールや縄跳び、コーンの数や置く位置を意欲的に考える児童が多く見られた。 ・勝っても負けても互いのよさを見付けようとする児童が見られた。
<p>児童の感想</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ジグザグでも、まっすぐでも楽しく走れるようになった。 ・いろいろなコースを使って、友達と競争することができたのが楽しかった。 ・次は、障害物リレーでも楽しく走りたい。 ・リレーでは負けてしまったけど、次はみんなで協力して勝ちたい。 ・〇〇さんの考えたコースを走ってみると、とても楽しかった。 ・みんなで協力して走れたのがよかった。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

・教師用指導書 P62 の「苦手な児童への配慮と言葉がけの例」を参考に単元構成を考えたり、言葉がけをしたりすることによって、運動の苦手な児童もそうでない児童も楽しく走ったり、場の工夫を考えたりすることができた。

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

綾川町立綾上小学校 杉原 義人

第1学年	単元名	とびっこあそび
指導時間	7時間	児童書掲載ページP36～P39

【単元の目標】

- とびっこ遊びの楽しさに触れ、助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳んだり、片足や両足で連続して跳んだりすることができるようになる。遊び方を工夫し、考えたことを友だちに伝えることができる。規則を守り誰とでもなかよく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

- 学習で使う用具はみんな協力して運ぶようにする。
- 順番を守って活動することを指導する。そのために友だちが跳んでいる時は、一列に並んで待つようにする。
- 練習中、児童同士がぶつかってけがをしないよう注意する。そのため、初めに「前に人がいないのを確認して跳ぶようにしましょう」と指導する。
- ロイター板やゴムひもでのけがを防ぐために、走る場所に危険がないかを確認してから跳び始めるよう指導する。
- 段ボール箱やゴムひもなどを使って練習する際には、それらがすぐに破損することがないように、最初はゆっくりとした動きから始めるように助言する。

【学習活動 第1時～第9時】

第1時

- ①学習の目標と進め方を知る。
- ②用具等の使い方について知る。
- ③きまり, 学習の場, 安全面について知る。
- ④「やってみよう」を行う。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかを説明する。



- あそびかたをしり まえや 上にとんだり つづけて とんだり することができるようにしよう。
- ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえよう。
- きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに あそぼう。

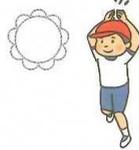
2. 段ボールや輪などの学習用具の使い方や設置の仕方を確認する。

3. 児童書P36の「きまり」を確認する。
準備や片付けについて確認する。
安全管理を徹底する。



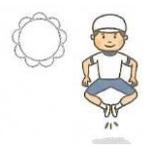
4-1. 【手たたきとび】

片足や両足で前方や上方へ跳ぶ動きを経験する。
※膝を上げて片足で上方へジャンプ。



4-2. 【足うちとび】

両足で上方へ跳び、転ばずに着地する動きを経験する。
※両足着地。



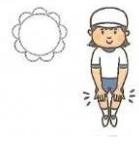
4-3. 【かいてんとび】

両足で上方へ跳び、転ばずに着地する動きを経験する。
※回転してジャンプしても転ばずに着地。



4-4. 【ひざタッチとび】

両足で膝を上げて、上方へ高く跳ぶ動きを経験する。
※上方へ膝を上げて高くジャンプする。



⑤学習のまとめの仕方を知る。

第2～4時

①準備運動を行う。

②めあてを確認する。

③活動1を行う。

④気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

⑤共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。
 ※友だちとの関わりの中でできるようになったことを振り返りで気付かせるようにする。

学習のあしあと	④よくできた ○できた △がんばろう							
	1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろなとびっこあそびができましたか。								
ともだちのよいうごきやたのしいあそびかたを見つけましたか。								
きまりをまもってともだちとなかよくあそびましたか。								

1. 【とびっこ遊びにつながる動き】

・とびっこ遊びにつながる動きを経験することをねらいとする。



2. いろいろなとびっこあそびをしよう

本時のめあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

3. 動きをタブレットで撮影して、自分や友達の動きを確認する。

3-1. 【川とびあそび】

・助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って前方に跳ぶ。

※前時を想起し、児童に準備や片付けを行わせるようにし、率先して行う児童を称賛する。



3-2. 【ケンパーとびあそび】

・片足や両足で、いろいろな間隔に並べられた輪等を連続して前方に跳ぶ。

※着地では膝を曲げることを意識させる。



3-3. 【ゴムとびあそび】

・助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って上方に跳ぶ。

・片足や両足で連続して上方に跳ぶ。



⑥本時のまとめをする。

第5～7時

①準備運動を行う。

②めあてを確認する。

③活動2を行う。

4. 動きのポイントを見付けられるような発問をする。
「リズムよく跳んでいるのは誰かな。」
5. リズムよく両足跳びや片足跳びができている児童を称賛する。
6. 学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

1. 【とびっこ遊びにつながる動き】

・とびっこ遊びにつながる動きを経験することをねらいとする。



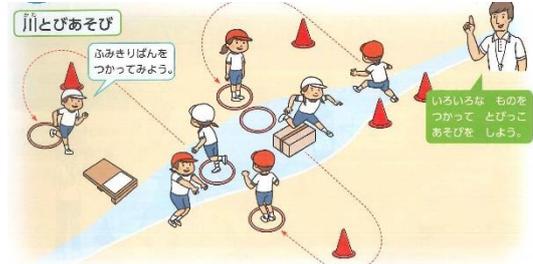
2.

とびっこあそびを工夫しよう

本時のめあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

3-1. 【川とびあそび】

・手の動きや跳び方を工夫する。



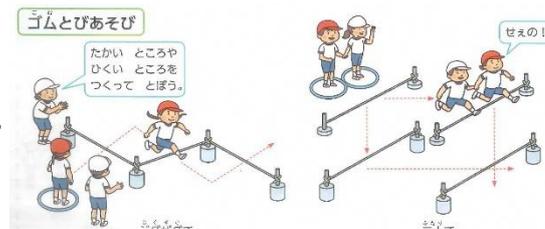
3-2. 【ケンパーとびあそび】

・じゃんけんゲームを取り入れるなどして、楽しみ方を工夫する。



3-3. 【ゴムとびあそび】

・ゴムひもの高さを変えたり、友だちと一緒に跳んだりするなど、跳び方を工夫する。

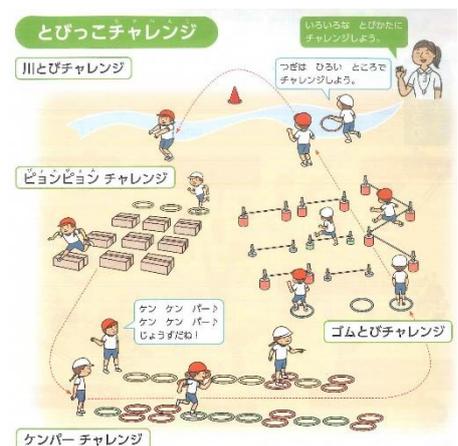


3-4. 【とびっこチャレンジ】

・いろいろな跳び方のコースを組み合わせるなどの工夫をする。

※いくつかの器具や用具を使ってコースを作り、児童が選ぶことができるようにする。

※新しいとびっこ遊びを行ったり、友だちと一緒に跳んだり、回数に挑戦したりすることができるようにする。



<p>④気付いたことやできるようになったことを伝え合う。</p> <p>⑤共有したポイントを意識して、もう一度活動②を行う。</p> <p>⑥本時のまとめをする。</p>	<p>4. とびっこ遊びの工夫を見付けられるような発問をする。 「二人で動きを合わせて跳んでいるのは、どの組かな。」 「新しい跳び方を考えた人はいるかな。」</p> <p>5. ポイントを意識して工夫したとびっこ遊びができるように声をかける。 ※児童から新しい跳び方や、チャレンジしてみたい場の意見が出た時は、その意見に合わせて場を作り変えるようにする。</p> <p>6. 「学習のあしあと」を参考に単元を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを称賛し、単元のまとめをする。</p>
---	---

【評価の観点】

<p>知識及び技能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・とびっこ遊びの行い方を理解している。 ・助走を付けて片足で踏み切り、前方や上方に跳ぶ遊びができる。 ・片足や両足で連続して跳ぶ遊びができる。
<p>思考力, 判断力, 表現力等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫することができる。 ・自分に合った遊びの場を選ぶことができる。 ・考えたことを友だちに伝えることができる。
<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「とびっこ遊び」に進んで取り組んでいる。 ・順番やきまりを守り、友だちとなかよく運動することができる。 ・勝敗にこだわることなく、ルールを守り楽しく運動している。 ・安全に運動するために、場や用具の安全に気を付けている。

【学習を通しての児童の反応, 児童の感想】

<p>児童の反応</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習用具をみんなで運んだり、用具を工夫して置いたりする場面が見られた。 ・とびっこ遊びにつながる準備運動を継続して行ったことで、活動1, 2に自信をもって取り組む児童の姿が見られた。 ・遠くに跳ぶために、助走をつけてけることを自然に練習する児童が多く見られた。 ・二人で動きを合わせて跳ぶために声をかけ合ったり、どこで踏み切ったらうまく跳べるかを友だちに伝えたりして練習を行う場面が見られた。 ・単元終末のとびっこチャレンジでは、友だちを応援する児童の姿が多く見られた。
<p>児童の感想</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・足うち跳びや回転跳びが、だんだんとうまくできるようになったよ。 ・〇〇さんは道具の準備や片付けをいつもしてくれたよ。 ・〇〇さんは私にどこで跳んだらいいかを教えてくれたよ。 ・〇〇さんのまねをしたらうまく跳べるようになったよ。 ・〇〇さんと一緒に声を出しながら跳んでとても楽しかったよ。 ・たくさんのとびっこ遊びをして、ケンパーとび遊びやいろいろなものを跳び越えることが上手になったよ。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

・教師用指導書 76～77Pの「展開例」を参考に本単元の学習展開を考えるとともに、36Pのきまりを単元初めに指導することによって、安全・安心な学習を展開することができた。また、36Pの「やってみよう」を行うことによって、苦手な児童も片足や両足で跳ぶことの楽しさを味わうことができた。

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

さぬき市立志度小学校 木田 翔悟

第1学年	単元名	マットあそび
指導時間	7時間	児童書掲載ページP40～P43

【単元の目標】

- ・マット遊びの楽しさに触れ、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ことができるようにする。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

- ・マットはグループ全員で運ぶ。
- ・マットを運ぶときは安全に気を付ける。
- ・マット遊びをするときは順番を守る。

【学習活動 第1時～第7時】

第1時

① 学習の目標と進め方を知る。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかを説明する。

学しゅうのあしあと

- あそびかたをしり からだを ささえたり ころがったり することが できるように しよう。
- ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえよう。
- きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに あそぼう。

② きまりを確認する。

2. マット遊びをするときの決まりを確認する。

きまり

〈手の つきかた〉

● みんなで はこぶ。

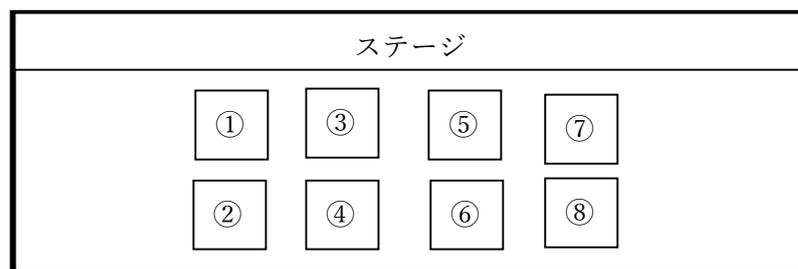
● じゅんばんを まもる。

● あんげんに 気を つける。

● かたはばで
● ゆびを ひらいて

(1) 児童書に載っている「きまり」の確認。

(2) 8つのチームに分かれて準備・片付けやマット遊びをすることを確認。



③ 「やってみよう」を行う。

3. 8つのチームに分かれ、「クマ」から順番に行く。

やってみよう

クマ

おしりを 上げて やってみよう。

アザラシ

手の 方で すずむよ。

クモ

ウニ

④ 学習のまとめの仕方を知る。

4. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。

◎ よくできた ○ できた △ がんばろう

学しゅうの あしあと	1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろな マットあそびが できましたか。								
ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえましたか。								
きまりを まもって ともだちと なかよく あそびましたか。								

第2～4時

- ① めあてを確認する。
- ② 「やってみよう」を行う。
- ③ 「活動1」を行う。

1.

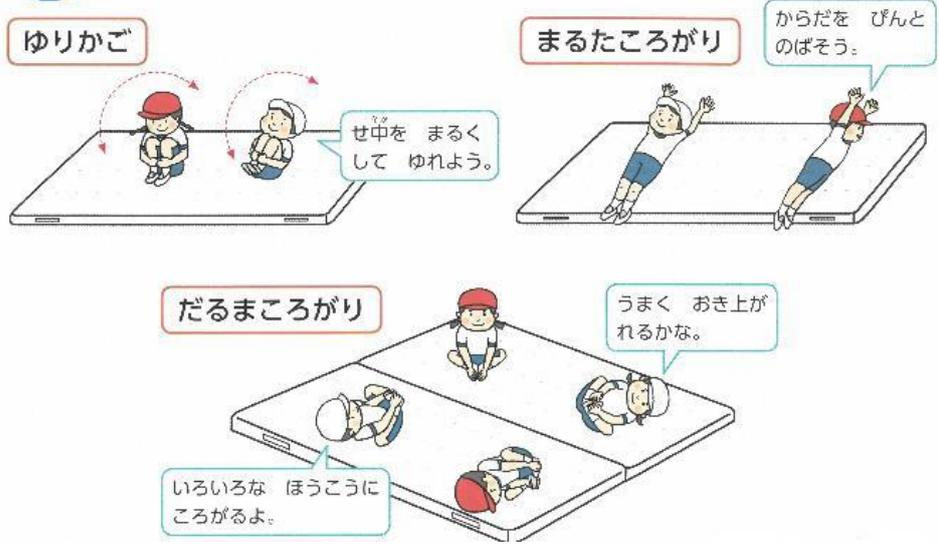
いろいろなマット遊びをしよう

2. 復習で「クマ」から順番に行い、感覚を思い出す。

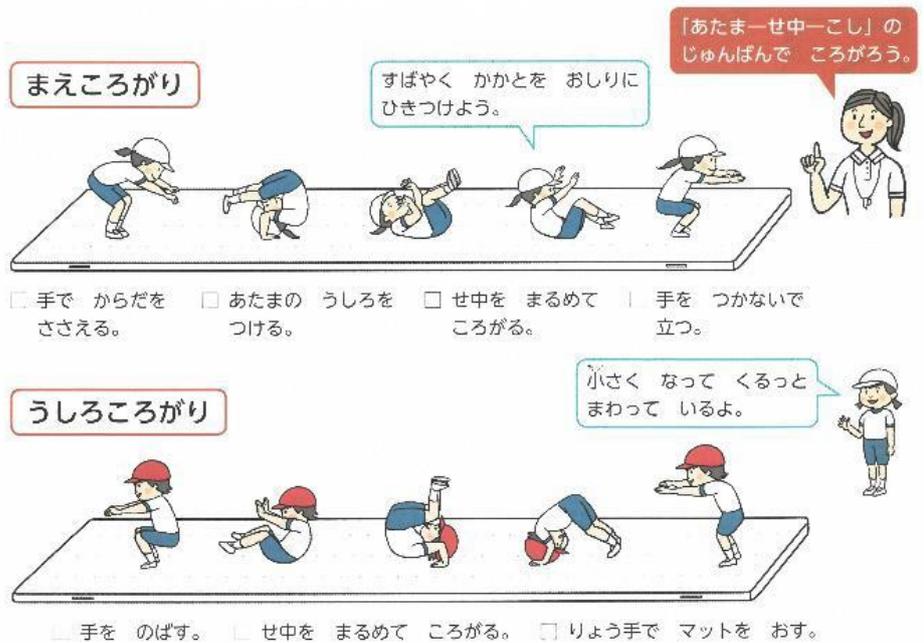
3. 1時間の中で行う活動を精選し、確実に習得できるようにする。

第2時・・・「ゆりかご」「まるたころがり」「だるまころがり」

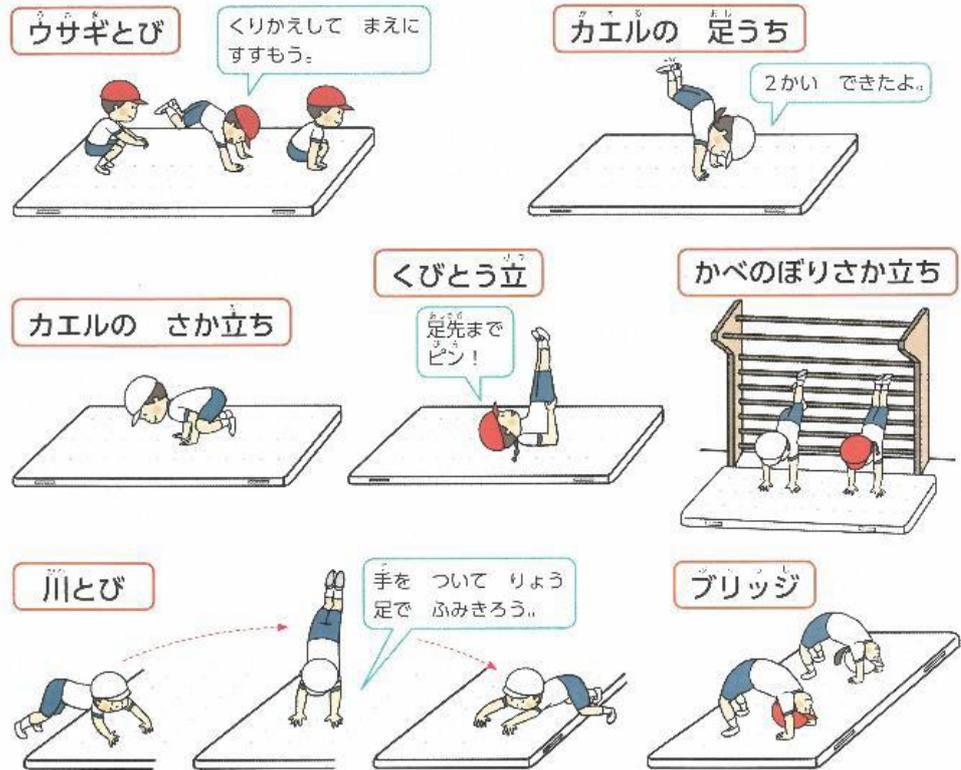
かつどう 1 いろいろな マットあそびを しよう。



第3時・・・「まえころがり」「うしろころがり」



第4時・・・「ウサギとび」「カエルの足うち」「カエルのさか立ち」「くびとう立」「かべのぼりさか立ち」「川とび」「ブリッジ」



- ④ 気付いたことやできるようになったことを伝え合う。
 - ⑤ 共有したポイントを意識して、もう一度「活動1」を行う。
 - ⑥ 本時のまとめをする。
4. 上手にできている児童にはお手本として全員の前で演技させ、ポイントを全体で共有する。
 5. 共有したポイントを意識して演技できている児童を称賛し、意欲を引き出す。
 6. 学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

第5～7時

- ① めあてを確認する。
- ② 「活動1」を行う。

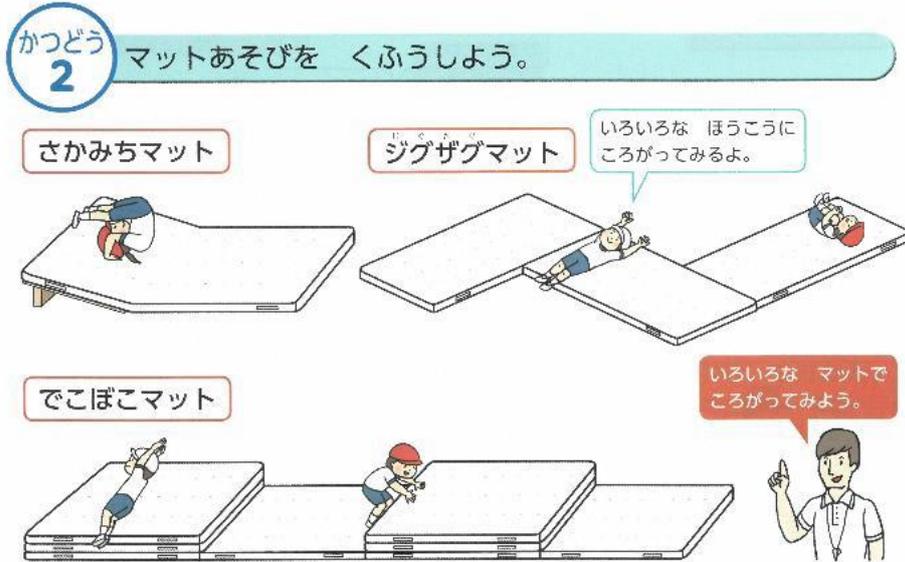
1.

マット遊びを工夫しよう

2. たくさんの活動があるので、自分の得意なものを3つ選んでするように促す。

③ 「活動2」を行う。

3. 児童書を参考に、マット遊びを工夫して行うことができるようにする。



④ 気付いたことやできるようになったことを伝え合う。

4. 児童の動きを見ながら、全体で共有することができるようにする。

⑤ 本時のまとめをする。

5. 「学習のあしあと」を参考に単元を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを称賛する。

【評価の観点】

知識及び技能

- ・マット遊びの行い方を知っている。
- ・マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がることができる。
- ・手や背中で支えて逆立ちをすることができる。
- ・体を反らせて遊ぶことができる。

思考力, 判断力, 表現力等

- ・器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫している。
- ・考えたことを友達に伝えている。

主体的に学習に取り組む態度

- ・マット遊びに進んで取り組もうとしている。
- ・順番や決まりを守り誰とでも仲良く運動をしようとしている。
- ・場や器械・器具の安全に気を付けようとしている。

【学習を通しての児童の反応, 児童の感想】

児童の反応

- ・グループで協力し、安全に準備や片付けができた。
- ・ポイントを共有することで、ポイントを意識しながら練習できた。
- ・ポイントを意識しながら練習することで、できる演技が増えていく児童がたくさんいた。

児童の感想

- ・安全に気を付けて、協力して準備と片付けができた。
- ・できなかった技も、何度も練習するとできるようになったので嬉しかった。
- ・2年生になったら、もっと難しい技に挑戦したい。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

・教師用指導書の掲載順を基本に、1時間あたりの活動内容を精選することで、スモールステップで確実に技能を習得することができた。それに伴い、単元を通して児童の意欲が高い状態を維持できた。

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

高松市立屋島東小学校 加藤 真人

第1学年	単元名	ボールなげゲーム
指導時間	10時間	児童書掲載ページP32～P35

【単元の目標】

- ・「ボールなげゲーム」の楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げる簡単な規則で行われる易しいゲームができるようになる。
- ・簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- ・「ボールなげゲーム」に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

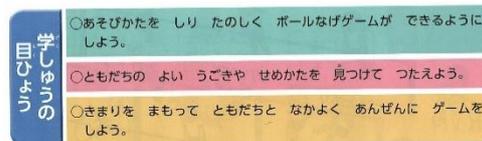
- ・笛の合図で、ボールを置いてその場に座ることを確認する。また、先生の説明中にボールを触らないよう徹底する。
- ・ボールをかごに返す際は、友達に当たる可能性もあることから、遠くから投げ入れたりせず、近くまで移動して入れることを確認する。
- ・ボール係、得点係、コーン係、体育館の換気係等、一人一人に役割を割り振る。
- ・準備運動では、肩や指のストレッチも取り入れる。
- ・P58「ボールなげあそび」を事前に実施し、個に応じた支援を用意したり、チーム分けの参考にしたりする。
※高学年になっても同じ側の手足が同時に前に出る投げ方をする児童がいるので、低学年のうちに正しい投げ方を定着させたい。
- ・練習の場所が安全に保たれているか、間隔をとって双方向にボールを投げ合う活動に適当な広さであるかを確認する。
- ・練習中、ゲーム中には必要のないボールがコート内に入らないように注意する。そのために練習やゲーム前には必ず使わないボールを片付けること、学習の終わりにはみんなでボールを片付けることを指導する。

【学習活動 第1時～第10時】

第1時

①学習の目標と進め方を知る。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかについて説明する。



②用具の使い方について知る。

2. 「ボールなげゲーム」で使う用具等の使用方法を確認する。

空気を抜くと、ボールが柔らかくなり、苦手な児童への支援となる。

ボールのしょうかい



・ドッジボール



・空気をぬいたドッジボール



・ソフトバレーボール



・ビーチボール

③きまり、学習の場、安全面について知る。

3. 学習の中で守らなければならないことを確認する。

準備や片付けについて確認する。

安全管理を徹底する。

④「やってみよう」
を行う。

4-1. 【ボール手たたきキャッチ】

- ・相手に向かって片手や両手でボールを投げる。ボールを取る前に手を叩いて、手の平をボールに向けて、体全体でボールをとる動きを経験する。
- ・ボールは下から両手で投げる。
- ・下からかかえるように捕球することを指導する。
- ・様々な大きさのボールで投げ比べてみると、児童の意欲も高まる。



ボールの とりかた



・りょう手で 下から

4-2. 【バウンドボール】

- ・バウンドさせたボールを投げたり、取ったりすることを経験する。
- ・ボールは片手、もしくは両手で上から投げる。
- ・何回バウンドしても、止まらないうちにキャッチできたらよい。



ボールの なげかた

りょう手



・あたまの上から



・下から



・あたまのよこから

かた手



⑤学習のまとめの仕方を知る。

第2～5時

①めあてを確認する。

②「やってみよう」を行う。

5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。

※友だちとの関わりの中でできるようになったことを振り返りで気付かせるようにする。

学習のあしあと	1	2	3	4	5	6	7	8
たのしくボール投げゲームができましたか。								
ともだちのよいうごせやせめかたを見つけてつなえましたか。								
きまりをまもってともだちとなかよくあそびましたか。								

1. ねらったところにボールをなげよう

本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

2-1. 【まとあて①】 2・3時

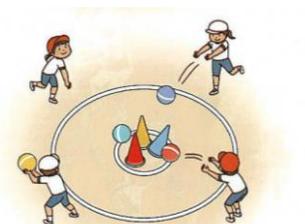
- ・片手や両手で目標物に向かって緩やかに下から転がす動きを経験する。
- ・的は段ボール等横幅の広い目標から始め、徐々にコーンのように小さいものに変えていく。
- ・目標物との距離を徐々に離して難易度を調整する。



まとあて

2-2. 【まとあて②】 4・5時

- ・片手や両手で目標物に向かって上から緩やかに投げる動きを経験する。
- ・バスケットボール用のセンターサークル等を活用する。
- ・コーンは倒れにくいので、台の上に置くと落ちて児童の達成感につながる。



③活動1を行う。

④気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

⑤共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

⑥本時のまとめをする。

第6～10時

①めあてを確認する。

②「やってみよう」を行う。

③活動2を行う。

3-1. 【ころがしキャッチゲーム】 2・3時

ころがしキャッチゲーム

ボールがくるところにういてとるよ。

わらったボールをころがせるかな

かた手でころがしてみたよ。

よくわらってボールをころがすよ。

3-2. 【ワンバウンドキャッチゲーム】 4・5時

ワンバウンドキャッチゲーム

わらったボールを

たかくはずんだボールはとりやすいよ。

りょう手でなげたらまっすぐとんだよ。

6. 友だちのよい動きを全体で共有する。
学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

1. ルールを えらんで ゲームを しよう

本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

2-1. 【ボール手たたきキャッチ】

・ 2人の距離を少しずつ遠くしていく。

2-2. 【バウンドボール】

・ 1～2バウンドで捕球するよう制限する。

2-3. 【まとあて①】

・ 上投げや下投げ、いろいろな投げ方でコーンを狙う。

3-1. 【キャッチボールゲーム】

キャッチボールゲーム

ルールを えらんで ゲームを たのしもう。

とおくからでもわらったところに なげられたよ。

ラレーが 2こだからたくさん うけるよ。

※投げたり取ったりすることが苦手な児童には、距離を短くしたり、大きい・柔らかい・軽いボール等を用いたりして、運動に慣れることから始める。

4. タブレットで自分や友達の動きを撮影し、投げる側は腕が目標の方に向けて振れているかを確認する。取る側は、転がってくるコースに移動し、体をボールに対して正面に向けて捕球しているかを確認する。見つけたポイントは、全体で共有する。

・ボールは投げても転がしてもよい。いろいろな方法で送球できたらよい。
・両足ともフープ内に接地している状態で捕球する。
・10球中何球捕球に成功したかが得点になる。

④うまくいったことや課題についてチームで伝え合う。	4. 投げる側は、なぜ自分がその距離やそのボールを選んだのかの理由を伝える。うまくいったことや課題、次に挑戦する難易度などについて話し合う。投げ方や取り方といった技能面のアドバイスをし合えるとさらによい。
⑤ルールを意識して再度ゲームを行う。	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p style="background-color: #e91e63; color: white; padding: 2px; border-radius: 10px; display: inline-block;">ルールの くふう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○フープの かずや ^{おほ}大きさを えらぶ。 ○なげる ばしょを ^{じぶん}自分で きめる。 ○ボールの しゅるいを かえる。 </div> <div style="width: 50%;"> <p>5. 板書に単元を通して学級の総得点を残しておき、得点の変化から自分達の技能の向上を実感したり、ルールを工夫することのよさを感じたりできるようにする。</p> </div> </div>
⑥本時のまとめをする。	6. 「学習のあしあと」を参考に学習を振り返り、個人・チームの伸びや頑張りを称賛し、単元のまとめをする。

【評価の観点】

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・「ボールなげゲーム」の行い方を知っている。 ・簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きができる。 ・的やゴールに向かってボールを投げたり、転がしたりすることができる。
思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単に規則を工夫したり, 攻め方を選んだりしている。 ・考えたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・「ボールなげゲーム」に進んで取り組もうとしている。 ・規則を守り, 誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ・勝敗を受け入れようとしている。 ・場や用具を安全に使おうとしている。

【学習を通しての児童の反応, 児童の感想】

児童の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手がボールを取りやすいように、真っすぐ、優しく投げたり、転がしたりすることを意識して、ボールを送球していた。キャッチする側は、ボールをよく見て、動いてキャッチすることを意識していた。 ・ どのように送球すると、遠くからでも相手に届くか、練習や前時の試合結果を基に、チームで考えていた。 ・ 友達と協力したり、きまりを守ったりして、学習に取り組むことができた。
児童の感想	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達にボールを真っすぐに投げられた。 ・ ボールをバウンドしたり、転がしたりして投げて、楽しかった。 ・ 次はもっともっと上手くなるコツを見つきたい。 ・ ゲームで負けて悔しかったけど、楽しかった。 ・ 仲よく友達とゲームができて楽しかった。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

<ul style="list-style-type: none"> ・ 苦手な児童も、「ボールなげゲーム」の楽しさに触れることができる内容だった。 ・ スモールステップで取り組むことができたので、どの子も夢中になって活動に取り組んでいた。 ・ イラストが分かりやすく、したことがない運動でも、イメージをもちやすかった。 ・ 最低限のルールしか記載されていないので、児童の実態によってルールに変更を加えられた。 ・ 振り返りも記号を書くだけなので使いやすかった。
--

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

観音寺市立観音寺小学校 井原 純平

第1学年	単元名	ボールけりゲーム
指導時間	9時間	児童書掲載ページP54～P57

【単元の目標】

- ・ボール蹴りのゲームの楽しさに触れ、的やゴールに向かってボールを蹴る簡単な規則で行われる易しいゲームができるようになる。規則を工夫したり、攻め方を選んだりし、友だちに伝えることができる。規則を守りだれとでもなかよく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

- ・ボール係、得点係等、一人ひとりが担当する係を確認する。
- ・自分の担当する用具が壊れていないか、練習する場所の安全が保たれているか確認する。
- ・ボールをけることが多い学習であるので、初めに「ボールが人の体をすり抜けていくことはない。目の前やけろうとする方向に友だちがいるときにはむやみにボールをけて人にぶつけないようにしましょう。」と指導する。
- ・練習中、ゲーム中には必要のないボールがコート内に入らないように注意する。そのために練習やゲーム前には必ず使わないボールを片付けること、学習の終わりにはみんなでボールを片付けることを指導する。
- ・段ボール箱やハードルなどを使って練習する際には、それらがすぐに破損することがないように、最初はゆっくりとした動きから始めるように助言する。

【学習活動 第1時～第9時】

第1時

①学習の目標と進めを知る。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかを説明する。

学習の目標

- あそびかたをしり たのしく ボールけりゲームが できるように しよう。
- ともだちの よい うごきや せめかたを 見つけて つたえよう。
- きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに ゲームを しよう。

②用具の使い方について知る。

2. ボールけりゲームで使う用具等の使用方法を確認する。

③きまり、学習の場、安全面について知る。

3. 児童書P54の「きまり」を確認する。準備や片付けについて確認する。安全管理を徹底する。

きまり

- はじめと おわりに あいさつをする。
- つかった ようぐは みんなで かたづける。

④「やってみよう」を行う。

4-1. 【あてっこゲーム】

- ・様々な大きさや形の的をねらってボールをける。
 - ・ねらったところにボールを蹴る動きを経験することをねらいとする。
- ※円の半径を5m程度にする。
 ※段ボールがなければ、コーンやそれを横に倒した物を用意し、的をなるようにする。

あてっこゲーム

まよに あたると たのしいね。

⑤学習のまとめの仕方を知る。

第2～5時

①準備運動を行う。

②めあてを確認する。

③「やってみよう」を行う。

④活動1を行う。

4-2. 【ぬきっこゲーム】

- ・相手にとられないように、ボールをける。
 - ・人と人の間にねらって蹴ったり、強くけったりする動きを経験することをねらいとする。
- ※やわらかいボールを用意しボールをとることに對する恐怖心をなくし、意欲的に取り組めるようにする。



5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。
 ※友だちとの関わりの中でできるようになったことを振り返りで気付かせるようにする。

学習のあしあと	1	2	3	4	5	6	7	8
たのしくボールけりゲームができましたか。								
とみだちのよいうごきやせめかたを買ってつたえましたか。								
まもりをまもってとみだちとなかよくあそびましたか。								

1. 【ドリブルおいかけて】

- ・先頭の友だちを追いかけてドリブルしながら進む。
- ・ボールに軽く足を当てて進む動きを経験することをねらいとする。



2. たかさんの的にボールをあてよう

本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

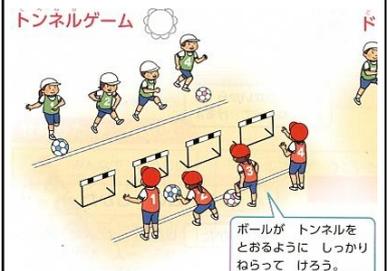
3-1. 【あてっこゲーム】

- ・ねらったところにボールを蹴るなどの必要な動きを経験する。
- ※前時を想起し、児童に準備や片付けを行わせるようにし、率先して行う児童を称賛する。



3-2. 【トンネルゲーム】

- ・二人1組で、ハードルの中を通すようにねらっている。
 - ・ねらったところにボールをける動きを経験することをねらいとする。
- ※やわらかいボールや大きいボールを用意し、ゆっくりとした速さになるボールにする。



4. まとあてゲーム

かっどう 1 きまりをまもってボールけりゲームをしよう。

まとあてゲーム

とおくからけてまどにあたると4てんだよ。

ボールをひろってかごに入れるよ。

まどをわらってボールをよく見てシュートしよう。

1てん 2てん 3てん 4てん

まどにちかいからよくねらってけるよ。

もとになるルール

- 入すう……4～5人(1チーム)
- とくてん…まどにあたるとばしょごとにきめられたとくてんがえる。
- かちまけ…とくてんのおいチームがから。

ゲームをもっとおもしろくするために、どんなルールのくふうができるかな。

ルールのくふう

- まもり……ゴールマンをおく。
- とくてん…まどをもっと大きなダンボールにする。

まどのかさをふやす。
ラッキーボール(5てん)をつくる。

ゲームのしかた

せめかた じぶんでえらんだばしょから一人3かいボールをける。

まもりかた たおれたまどをおこしたりボールをひろってかごにはこんだりする。

こうたい せめるチームがけりおえたらこうたいする。

とくてん

	1かい目	2かい目	3かい目
とくてん			

⑤気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

⑥共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

⑦本時のまとめをする。

第6～9時

①準備運動を行う。

②めあてを確認する。

③「やってみよう」を行う。

④活動2を行う。

⑤うまくいったことや課題についてチームで伝え合う。

⑥攻め方を意識して再度ゲームを行う。

- ・ゲームのルールについて全体で確認する。「まずは近いところからやってみよう」
- ・ルールの工夫を選んで行う。

【場の工夫】

- 得点が入りにくいときはゴールラインを広げたりシュートラインを前に出したりする。

【ルールの工夫】

- 点数が入るようになったら的の前にゴールマンを置く。
- 点数が入らなければ、的を大きくしたり的の数を増やしたりする。

5. 友だちのよい動きを全体で共有する。
学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

1. 【ドリブルおいかけてっこ】

- ・先頭の友だちを追いかけてドリブルしながら進む。
- ・ボールに軽く足を当てて進む動きを経験することをねらいとする。



2. ボールけりゲームをしよう

本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

3-2. 【ぬきっこゲーム】

- ・相手にとられないように、ボールをける。
- ・人と人之间をねらってけったり、強くけったりする動きを経験することをねらいとする。
- ※やわらかいボールを用意しボールをとることに対する恐怖心をなくし、意欲的に取り組めるようにする。



4. ボールけりゲーム

- ・活動1で出てきたゲームの楽しみ方や動きのポイントについて確認する。
- ・攻め方の工夫についてチームで話し合う。
- ※コースに入ることが苦手な児童には、柔らかいボールを用い、1対1でゴールを守る練習をする。
- ※少し空気を抜いたボールを用いたり、速さの出にくくボールの勢いに対する恐怖心をなくすようにする。

かつどう 2 いろいろな ボールけりゲームを しよう。

ボールけりゲーム

ゴールマンにとられないようにシュートしよう。

ゲームをもっとおもしろくするためにどんなルールのくふうができるかな。

ゴールマンがいないところをねらってけったよ。

もともになる ルール

- 人ずう……4～5人(1チーム)
- じかん……1チームにつき 2ふんかん。
- とくてん…ボールが ゴールラインをこえたら 1てん。
- かちまけ…ゴールした かずの おおい チームが かち。

とくてん

チーム	1かい目	2かい目	ごうけい
じぶん			
あい手			

せめかたの くふう

みんなで どうじに シュート

せえの!

ゴールマンが うごいた すぎに シュート

ゴールマン

いろいろな ほうこうに シュート

<p>⑦本時のまとめをする。</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="392 147 812 409"> <p>【場の工夫】</p> <p>○得点が入りにくいときはゴールラインを広げたりシュートラインを前に出したりする。</p> </td> <td data-bbox="815 147 1479 409"> <p>【ルールの工夫】</p> <p>○ゴールマンの数を減らすと得点が入りやすくなり、増やすと得点が入りにくくなる。</p> <p>○ラッキーマン（入れると2点）を設定するなど、全員が意欲的に取り組めるようにする。</p> </td> </tr> </table>	<p>【場の工夫】</p> <p>○得点が入りにくいときはゴールラインを広げたりシュートラインを前に出したりする。</p>	<p>【ルールの工夫】</p> <p>○ゴールマンの数を減らすと得点が入りやすくなり、増やすと得点が入りにくくなる。</p> <p>○ラッキーマン（入れると2点）を設定するなど、全員が意欲的に取り組めるようにする。</p>
<p>【場の工夫】</p> <p>○得点が入りにくいときはゴールラインを広げたりシュートラインを前に出したりする。</p>	<p>【ルールの工夫】</p> <p>○ゴールマンの数を減らすと得点が入りやすくなり、増やすと得点が入りにくくなる。</p> <p>○ラッキーマン（入れると2点）を設定するなど、全員が意欲的に取り組めるようにする。</p>		
<p>【評価の観点】</p>			
<p>知識及び技能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「ボールけりゲーム」の練習やゲームの仕方を理解している。 ・簡単なボール操作を行うことができる。また、簡単な攻めや守りなど、自分がボールを持っていないときの動きを理解し、動くことができる。 ・ねらう的やゴールに向かってボールをけり出すことができる。 		
<p>思考力、判断力、表現力等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なルールを工夫することができる。 ・攻め方や守り方を考えている。そして自分に合った攻め方や守り方を選んでいる。 ・練習やゲームの中で自分が考えたことを友だちに伝えることができる。 		
<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「ボールけりゲーム」に進んで取り組んでいる。 ・規則を守り、友だちとなかよく運動することができる。 ・勝敗にこだわることなく、ルールを守り楽しく運動している。 ・安全に運動するために、自分の係の活動をきちんとやり遂げている。 		
<p>【学習を通しての児童の反応、児童の感想】</p>			
<p>児童の反応</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・強くけるために、助走をつけてけることを自然に練習する児童が多く見られた。 ・ゴールマンを務める児童の中には、けられたボールを手で受け止めたり、足で止めたりする練習を行う場面が見られた。 ・どのボールをだれが取るかを話し合いながらゲームを行っていた。 ・ゴールラインで待つ児童とボールをける児童が声をかけ合ってゲームを行っていた。 		
<p>児童の感想</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・的にうまく当てることがたくさんできるようになった。 ・〇〇さんは遠くに行ってしまったボールを何度も取りに行ってくれたよ。 ・〇〇さんはボールの片付けをいつもしてくれたよ。 ・ゴールマンの〇〇さんがよくボールを取っていたのでなかなか点が取れなかったよ。 ・〇〇さんのシュートはすごくいきおいがあったよ。 ・〇〇さんが、みんなで同時にけったらいいと言ったので、その通りにしたら点がたくさん入ったよ。 ・たくさんゲームをしてボールをけることが上手になったよ。 		
<p>【「わたしたちの体育」を活用した学習について】</p>			
<p>・教師用指導書 102～103 Pの「展開例」を参考に本単元の学習展開を考えるとともに、54 Pのきまりを単元初めに指導することによって、安全・安心な学習を展開することができた。また、55 Pの「やってみよう」を行うことによって、苦手な児童もボールけりゲームの楽しさに触れることができた。</p>			

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

三豊市立山本小学校 栗田 英欣

第1学年	単元名	水あそび
指導時間	11時間	児童書掲載ページP16～P19

【単元の目標】

・水遊びの楽しさに触れ、その行い方を知り、水につかって歩いたり走ったりすることや、息を止めたり吐いたりしながら、水にもぐったり浮いたりすることができるようになる。水の中を移動したりもぐったり浮いたりする遊び方を工夫し、友だちに伝えることができる。水遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすることができる。

【安全にみんなが運動できるように・・・はじめに約束しよう、確認しよう】

・プールでのルールを確認し、楽しい活動だが危険を伴うこともたくさんあることを伝え、絶対にルールを守るように指導する。(準備運動, シャワー, バディ, 笛の合図, とびこまない, プールサイドを走らないなど)

【学習活動 第1時～第11時】

第1時

①学習の目標と進め方を知る。

1. 学習の目標とどのように学習を進めるのかを説明する。

学習の目標

- いろいろな 水あそびを しり 水あそびが できるように しよう。
- ともだちの よい うごきや たのしい あそびかたを 見つけて つたえよう。
- きまりを まもって ともだちと なかよく あんげんに あそぼう。

②施設等の使い方について知る。

2. プールの使い方や水遊びに使う用具等の使い方を説明する。

③きまり, 学習の場, 安全面について知る。

3. 児童書P16, 17の「きまり」や「ふえのあいず」等を確認する。
準備や片付けについて確認する。
安全管理を徹底する。

きまり

ふえの あいず

♪ ビー「はじめ」
●はじめの あいず。
♪ ビッピー「みーろー(ちゅう目)」
●先生の ほつを 見て はなしを せく。
♪ ビッピー「あーがるー」
●すぐに プールから あがる。

からだの ちょう子チェック

●たいおんをはかりましたか。
●しよくじをとりましたか。
●すいみんじかんは 足りていますか。
●トイレをすませましたか。

④「やってみよう」を行う。

4. 一緒に学習するバディを決め、友達と一緒に水遊びに必要な感覚を養う。

1. 【シャワーでじゃんけん・うた】

・水に慣れ親しんだり、水がかかっても目を開けたり口を開けて呼吸したりする感覚を養うことをねらいとする。

シャワーで

・じゃんけん

うた

・うた

シャワーあそびで 水になれよう。

⑤学習のまとめの仕方を知る。

5. 「学習のあしあと」の使い方を説明する。
※友だちとの関わりの中でできるようになったことを振り返りで気付かせるようにする。

(○よくできた ○できた △がんばろう)

学習の あしあと	1	2	3	4	5	6	7	8
いろいろな 水あそびが できましたか。								
ともだちの よい うごきや あそびかたを 見つけて つたえましたか。								
きまりを まもって ともだちと なかよく あそびましたか。								

第2～6時

①準備運動,「やってみよう」を行う。

②めあてを確認する。

③活動1を行う。

1. 【シャワーでじゃんけん・うた】

・水に慣れ親しんだり,水がかかっても目を開けたり口を開けて呼吸したりする感覚を養うことをねらいとする。

シャワーで



シャワーあそびで 水になれよう。



きまりを守って仲良く水遊びをしよう

本時のめあてを意識し,見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

3. 【水かけっこ・どうぶつごっこ・水中かけっこ・電車ごっこ・にんじゃもぐり・口からぷくぷく・水中にらめっこ・カエルのジャンプ・うきっこ・ラッコうき・くらげうきなど】

・「水の中を移動する運動遊び」や「もぐる・浮く運動遊び」を取り上げる。「やってみよう」で養った感覚を生かし,楽しく遊ぶ。

・水につかって歩いたり走ったり,水にもぐったり浮いたりする楽しさに触れることをねらいとする。

※水面に対して体を水平にした姿勢になり手だけで歩くことが苦手な児童には,より浅い場所で歩いたり,しゃがんだ姿勢でゆっくりと移動したりするなど,段階的な遊び方を工夫するなどの配慮をする。

水かけっこ



ひとり
・一人で



ふたり
・二人で



うしろむきで



みんなで

はじめは やさしく!

どうぶつごっこ



もう
・ゾウ



かに
・カニ



あひる
・アヒル



かえる
・カエル



くま
・クマ



わに
・ワニ

でん車ごっこ



いろいろなところにすすんでみるよ!

水中かけっこ



なかなかすすまないね。

口から ぷくぷく



おお 大きく いきをすってね。

水中にらめっこ



どんなかおをして いるかな。

にんじゃもぐり



うきっこ



ラッコうき



くらげうき



大きく いきを すってみよう。



④気づいたことやできるようになったことを伝え合う。

4. 動きのポイントを見付けることができるような発問をする。
「バブリングやボビングを繰り返してできるかな。」
「力を抜いて、水に浮いているのは、だれかな。」

⑤共有したポイントを意識してもう一度活動1を行う。

5. 友だちのよい動きを全体で共有する。

⑥本時のまとめをする。

・学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

第7～11時

①準備運動,「やってみよう」を行う。

1. 【シャワーでじゃんけん・うた】

・水に慣れ親しんだり、水がかかっても目を開けたり口を開けて呼吸したりする感覚を養うことをねらいとする。

シャワーで



シャワーあそびで 水になれよう。



②めあてを確認する。

2. いろいろな水遊びを工夫しよう。

・めあてを確認し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

③活動2を行う。

3. 【おにごっこ・リレーあそび・まねっこあそび・プクプクあそび・たからさがし・うきっこあそび】

・活動1で身に付けた動きを生かし、いろいろな水遊びに挑戦する。ここでは、バディや少人数のグループで行ったり補助具等を使ったりして、楽しみながら水泳運動につながる動きを身に付けることをねらいとする。

※水の抵抗や浮力の影響で歩いたり走ったりすることが苦手な児童には、友達の後ろに続いて移動したり、手で水を強くかいたりすることを助言するなど配慮をする。
 ※水に顔をつけることが苦手な児童には少しずつ顔に水がかかるようにシャワーを浴びたり、顎→口→鼻→目へと徐々に水をつける部分を増やしたりするなどの配慮をする。



- ・バディや小グループで児童書を参考に工夫した遊び方を行う。
- ・簡単なルール変更で遊びが広がることを助言する。
- ・人数を増やしたり用具を変えたりして水遊びができるように助言する。

④気付いたことやできるようになったことを伝え合う。

- ・個人の伸びを賞賛し合う。
- ・遊びの工夫について全体で共有する。

⑤共有した遊びの工夫を意識してもう一度活動2を行う。

- ・やってみよう遊びの工夫を伝え合うように助言する。
- ・どの遊びが楽しかったのかを発表し合う。

⑦本時のまとめをする。

7. 振り返りをする。
- ・「学しゅうのあしあと」を参考に単元を振り返り、一人一人の伸びや頑張りを賞賛する。

【評価の観点】

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・安全な水遊びの仕方を理解している。 ・水の中を移動する運動遊びでは、水につかって歩いたり走ったりすることができる。 ・もぐる・浮く運動遊びでは、息を止めたり吐いたりしながら、水にもぐったり浮いたりすることができる。
思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・水の中を移動したり, もぐったり浮いたりする遊び方を工夫することができる。 ・遊びの中で考えた工夫について友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・水遊びに進んで取り組んでいる。 ・順番やきまりを守り, 誰とでもなかよく運動しようとしている。 ・水遊びの心得を守って安全に気を付けようとしている。

【学習を通しての児童の反応, 児童の感想】

児童の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・児童書にのっていない動物の真似や動物以外のもの（ロケットなど）の真似をする児童もいた。 ・水中かけっこでは、手で水をかくだけでなく、「ジャンプしながら走る方が速いよ」友達に話している児童も見られた。 ・やってみたい遊びの工夫をお互いに話しながら遊ぶことができていた。
児童の感想	<ul style="list-style-type: none"> ・頭まで水にもぐるできるようになってうれしかった。 ・〇〇さんのゾウのまねっこが水しぶきをたくさん上げていてすごかったよ。 ・〇〇さんのカエルジャンプがすごく高くとべていて、自分もできるようになりたい。 ・ラッコ浮きで長い時間浮いているととても気持ちよかったです。 ・うきっこで手をひっぱってもらおうと前に進んでとてもおもしろかったよ。 ・4人でラッコ浮きをしたらラッコの家族みたいになって楽しかったよ。 ・はじめは水に浮くのがこわくてできなかったけど、できるようになりました。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

- ・教師用指導書44～45Pの「展開例」を参考に本単元の学習展開を考えるとともに、16Pのきまりを単元初めに指導することによって、安全・安心な学習を展開することができた。また、17Pの「やってみよう」を行うことによって、苦手な児童も少しずつ水遊びの楽しさを感じられるようになってきた。

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第1学年）

善通寺市立竜川小学校 近藤 修司

第1学年	単元名	いきものランド
指導時間	6時間	児童書掲載ページP12～15
<p>【単元の目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> 表現遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができる。（知識及び技能） 身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等） 表現遊びに進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。（学びに向かう力、人間性等） 		
<p>【表現遊びに進んで取り組み、考えたことを友達に伝える力を身に付けさせるために】</p> <p>いきものは、絵本や歌などによく出てきたり、家で飼っていたりするので親しみやすい。なかでも特徴が捉えやすいゾウ等のいきものをたくさん提示し、変身を楽しませる。導入では、猛獣狩りゲームで体ほぐしを行い、子どもたちが即興的に変身することを楽しみながら、全身を使って踊る時間を繰り返し設定する。</p> <p>また、特徴を捉えた動きがしやすくなるように、児童と一緒に作ったいきものイメージマップを板書に残していくことで、児童の考えを可視化する。さらに、児童のイメージを広げるために「〇〇している△△」のように動きを変化させるような助言をする。動きに変化が見られた児童を全体で紹介し、より動きに広がりをもたせるようにする。なかなか様子が思い描くことができない児童には教師やグループの友達と一緒に踊ったり、イメージマップを再確認させたりする。</p> <p>授業の終末には、グループでまねっこをし、友達のよかったところや気付いたこと、楽しかったことなどを振り返る時間を設け、友達に伝えることができるようにする。</p>		
<p>【学習活動 第1時～第6時】</p>		
<p style="text-align: center;">第1時</p> <p>①きまり、学習の場、安全面について知る。</p> <p>②「やってみよう」を行う。</p> <p>③振り返りをする。</p> <p>④単元全体の見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 安全に活動するために指導書P40の「きまり」を伝える。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 順番を守って活動する。 ○ ぶつからないように十分な間隔を空ける。 ○ 運動する場所に危険がないか確認する。 <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> 楽しかったことを具体的に発表できるように、まとめの仕方を説明する。 「空っぽの動物園」の絵を提示し、これからたくさんのいきものになりきて「〇〇動物園を作る」という見通しをもたせる。 <div style="text-align: right;">  </div>	

第2～3時

①準備運動をする。

・猛獣狩りゲームをして、楽しく体が動かせるようにする。

②めあての確認をする。

・前時の「どうぶつえんをつくろう」という目標から、いろいろなどうぶつになりきるとい学習課題をたてる。

いろいろないきものになりきろう

③いろいろないきものの動きをする。

・児童書P13のいきものや児童から出てきたいきものを提示する。
・全身で即興的に踊る。



④グループに分かれてそれぞれのいきものの動きの特徴を見付ける。

・特徴を捉えて、跳ぶ、回る、ねじる、這うなど全身を使って表すことができないか考える。
・上手にできている児童の動きは、タブレットで撮影して紹介する。

⑤全体で共有し、見付けた動きの特徴を取り入れていろいろないきものの動きをする。

・別のグループが見付けた特徴を生かして、いきものの動きをやる。

⑥振り返りをする。

・気に入った様子や動きを伝え合う。

第4～5時

①準備運動をする。

・楽しくいきものになりきり、体を大きく動かせるようにする。

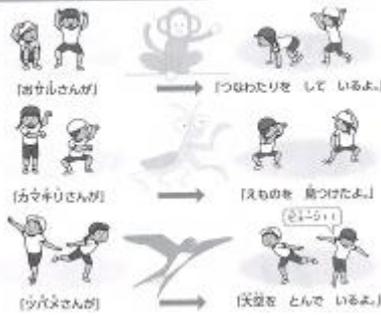
②めあての確認

・前回までの「いきものになりきる」から「〇〇をしているいきもの」や「〇〇がたいへんだ!!」に変わっているところを確認する。
・教師が手本を見せ、クイズ形式で出し、児童に今までと違うところを気付かせる。

〇〇しているいきものになりきろう

③グループでいきものを決め、いろいろな「〇〇しているいきもの」や「〇〇がたいへんだ!!」の動きを考える。

〇〇が〇〇しているところ



・グループでいろいろな動きを考えさせるために、グループ内でも個人で考えさせてからグループで教え合う。

・特徴を捉えて、手や足をどのように動かすのかを具体的に考えられるように、声かけをする。

④全体で共有し、見付けた動きの特徴を取り入れていろいろないきものの動きをする。

・別のグループが見付けた特徴を生かして、いきものの動きをやってみる。
 ・上手にできているところは、タブレットで撮影しておき、紹介する。

⑤振り返りをする。

・楽しかったことや友達のよかった動き、よかったいきものの動きを発表し合う。
 ・振り返りの中で、できたいきものの動きを考えた児童も称賛する。

第6時

①準備運動をする。

・猛獣狩りゲームの説明をして、楽しく体が動かせるようにする。

②いろいろないきものの動きを振り返る。

・これまで見付けてきたいきもの動きの特徴を提示しておく。

③めあての確認をする。

〇〇小学校動物園をつくろう。

④動物園をつくる。

・きまりや約束事を確認する。
 ・2つのグループに分ける。1つのグループが動物園を作り、もう一つのグループが見学する。
 ・時間を決めて、交代する。

⑤振り返りをする。

・上手にできていたところや、楽しかったところを発表する。
 ・紹介された児童を称賛する。

【評価の観点】	
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・表現遊びの行い方を知っている。 ・身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的におどることができる。
思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な題材の特徴を捉えて踊ったり軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫している。 ・考えたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・表現遊びに進んで取り組もうとしている。 ・誰とでも仲よく踊ろうとしている。 ・場の安全に気を付けようとしている。
【学習を通しての児童の反応, 児童の感想】	
児童の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・身近な動物や知っている動物を題材に、「動物園を作ろう」という目標を設定したことで意欲的に学習する児童が多く見られた。 ・授業の始まりに、「猛獣狩りゲーム」を取り入れたことで、動物の動きを表現することにも抵抗なく取り組む姿が見られた。 ・見合ったり、真似をしたりするグループでの活動を入れたことで、特徴を捉えたり、表現をするのが苦手な児童も関わり合いながら活動できた。 ・ペア、4人組など少人数での活動から行うことで、少人数のときも全体で交流するときも恥ずかしがらず体全体をつかって動物の動きを表現することができた。
児童の感想	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな動物の動きを考えることができて楽しかった。 ・友だちと一緒に動いたり、動きを考えたりすることができて楽しかった。
【「わたしたちの体育」を活用した学習について】	
<ul style="list-style-type: none"> ・教師用指導書の「展開例」を参考に本単元の学習計画を考えるとともに、きまりや安全に気を付けて指導することができた。また、児童が活動例を参考にしたので、活動が明確になり、生き物の動きを言葉で表すときにも、たくさんの意見をだすことができた。 ・「言葉かけの例」が載っており、児童にどのように声かけをすればよいのかとても参考になった。 	