

4 単元指導計画及び展開例

第4学年

【4月】第1週【9月】第2週【1月】第2週

単元名 体づくり運動（ア・体ほぐしの運動） 全9時間

（1）単元のねらい

技・知 : 体ほぐしの運動では、その行いを知るとともに、手軽な運動を行い、心と体の変化に気付いたり、みんなで関わり合ったりすることができる。

思・判・表 : 自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。

学・人 : 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

（2）運動の仕方等

体ほぐしの運動では、その行い方を知るとともに、手軽な運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを通して、自己や友達の心と体の状態に気付いたり、みんなで豊かに関わり合ったりすること。

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

心と体の変化に気付く	<p>○心や体の変化の気付き</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすと心も弾み、体の動きが軽快になること。 ・体の力を抜くと気持ちがよいこと。 ・汗をかいた後は、気分もすっきりすること。 ・運動により心や体に変化することに気付くこと。 	<p>○心や体の変化の気付きへの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動の前後では、気分が変化すること ・脱力したときの気持ち ・拍動数の変化 ・汗の量 ・体温の変化 ・呼吸の変化 ・皮膚の色の変化
みんなと関わり合う	<p>○友達との交流</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動を通して自他の心と体に違いがあることを知ること。 ・誰とでも仲よく協力したり助け合ったりして様々な運動をすると、楽しさが増すこと。 ・友達とともに体を動かすと心のつながりを感じ、体を動かすことへの不安が解消されること。 	<p>○友達との交流の仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動した後の感想を交流する ・仲よく活動するために声かけや関わり方を工夫すること ・誰とでも活動することで、楽しさがあること ・友達と協力するために、温かい声かけが必要であること

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識・技能	
つまずきの例	手立て・配慮
○伸び伸びとした動作で運動することが苦手	・低学年の体ほぐしの運動遊びで行った運動を繰り返し、なじみの深い簡単な運動を行ってみる。
○心や体の変化に気付くことが苦手	・気持ちや体の変化を表す言葉を示したり、問いかけたりし、自己の心や体の変化に合った言葉のイメージができるようにする
○友達と関わり合いながら運動することが苦手	・ペアやグループの組み方を考慮し、安心して活動に取り組めるようにする
思考力・判断力・表現力	
他者に伝える場面	内容例
○運動の楽しさや心地よさを味わい、基本的な動きを身に付けるために考えたり、見付けたりしたことを友達に伝える。	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な動きを身に付けるための運動のポイントや行い方について、友達と考え合う際に、自己の気づきを発表したり、大切だと感じたことを友達に教えたりすること。 ・体を動かすと心が軽くなることや体の力を抜くと気持ちがよいこと、運動の仕方によって気持ちが変わることなどの気づきや、行ってみて楽しかったことなどを学習カードに書いたり、発表したりすること。
学びに向かう人間性	
つまずきの例	手立て・配慮
○運動の行い方が分からないために意欲的に取り組めない。	・友達の様子を見ながら、その真似をして体を動かし徐々に運動に加わることができるようにする。
○友達と関わり合うことが苦手な運動に意欲的に取り組めない	・意欲的に取り組む児童とペアやグループを組み、友達の動きに刺激を受けて一緒に様々な運動に挑戦できるようにする。
○運動への興味や関心がもてず意欲的に取り組めない	・体を動かしたり、みんなで運動をしたりすることのよさを個別に語ったり、易しい運動の行い方や場の設定、BGM など環境の工夫をし、少しでも取り組もうとする行動を称賛したり、励ましたりする。

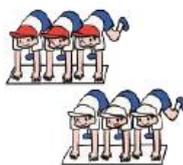
(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則

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

のびのびとした動作で用具などを用いた運動



仲間の動きを意識して動く



リズムを合わせて



風船でサッカー

リズムに乗って、心が弾むような動作で運動



ひき離そうとフェイントをかけて跳んだり、転がったりする。

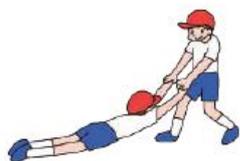


となりの人の手をたたいたり自分のひざをたたいたり変化をつけて

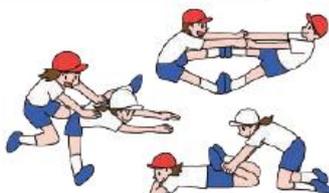


リズムによって、かけ声をかけて

互いの体に気付き合いながらペアでのストレッチ



気持ちのよいところまで押しやり引っ張ったり

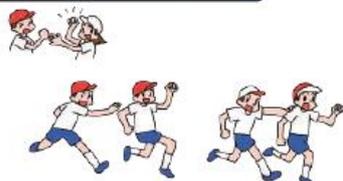


全身の力を抜いて

動作や人数などの条件を変えて、歩いたり走ったりする運動



リーダーのまねをして走る



エンドレス鬼 つかまったら、逃げる。(つかまったら、追いかける。)

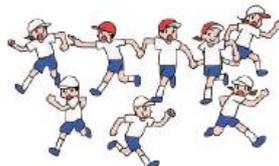


横一列でタイミングを合わせて

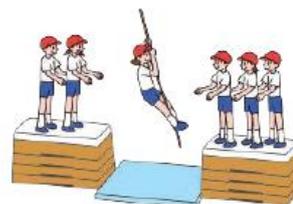
伝承遊びや集団による運動



仲間が引き抜かれないように



手つなぎ鬼



島から島へ

(6) 単元構想

①目指す子供の姿

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



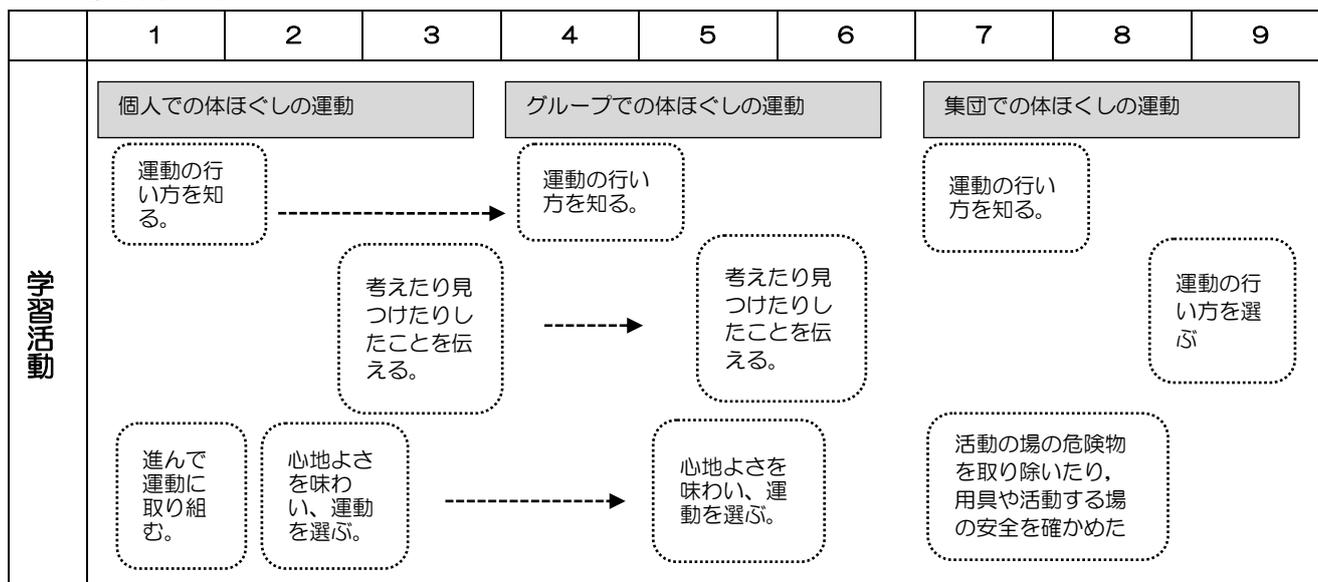
友達とぶつからないように間隔に気をつけながら楽しく運動することができました。



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



②単元の流れ



③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○いろいろな体ほぐしの運動の行い方を知る。 ○体ほぐしの運動に進んで取り組む。	知・技① 人間性等①	人間性①
2	○運動の楽しさや心地よさを味わったり、様々な基本的な体の動きを身に付けたりするための運動を選ぶ。	人間性等②	知・技①
3	○体をほぐしたり、基本的な動きを身に付けたりするために、考えたり見つけたりしたことを伝える。	思・判・表③	思・判・表③ 人間性等②
4	○いろいろな体ほぐしの運動の行い方を知る。	知・技①	知・技①
5	○友達の考えを認めたり、互いの気持ちを尊重し合ったりしようとする。	人間性④	
6	○体をほぐしたり、基本的な動きを身に付けたりするために、考えたり見つけたりしたことを伝える。	思・判・表③	思・判・表③ 人間性④
7	○いろいろな体ほぐしの運動の行い方を知る。	知・技①	知・技①
8	○活動の場の危険物を取り除いたり、用具や活動する場の安全を確かめたりすること。	人間性等⑤	
9	○運動の楽しさや心地よさを味わったり、様々な基本的な体の動きを身に付けたりするための運動の行い方を選ぶ。	思・判・表②	思・判・表② 人間性⑤

時間	7 時間目 (全 9 時間)	
重点的指導事項	【知識・技能(運動)①】体ほぐしの運動の行い方を知る。 【本時:友達との交流を主とした活動】	
5	<p>《学習カードの記入》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今の気持ちなど。「運動する前は、どんな気持ちかな。」 <p>【学習課題】なわを使ったいろいろな体ほぐしの運動の行い方を知ろう。</p> <p>※本時は、なわを使っていろいろなやり方を工夫すると楽しい運動となることを押さえる。 ※2人組、グループでというように、みんなで協力して行う運動を行うことを知らせる。</p>	
10	<p>【課題に迫る発問】2人組やグループでなわを使った運動を楽しく行うときに大切なことは何かな？</p> <p>※子供いろいろな考えを引き出しながら、「励まし声をかけること」や「失敗してもかまわない、何度もやり直してよいこと」とともに、「やり方をしっかりとわかっておくこと」を押さえる。 ※①先生がやり方を説明する⇒②グループでやり方を確認する⇒③やってみる、の順で学習を進めていくことを知らせる。その際、やり方がわからないときは、「わからない」とつぶやくことを押さえる。</p>	
15	<p>＜短なわ＞</p> <p>ペアなわ遊び 2人組でいろいろななわ遊びを行う かけ声を出して2人のタイミングを合わせよう</p>  <p>●短なわのやり方で ●短なわのやり方で</p>	<p>①1本の短なわを使って跳ぶ。 ・前跳び⇒後跳び⇒2人が反対向きで</p> <p>②2本の短なわを使って跳ぶ。 ・なわをクロスして前跳び⇒後跳び⇒2人が反対向きで ⇒なわと人数を増やして挑戦する。</p>
20	<p>トラペラー 回している人が移動しながら、2人跳びをする</p> 	<p>①回している人が移動しながら2人跳びをする。 ・向かい合って⇒回転して同じ向きに</p> <p>②回している人のなわの前後に入り、3人跳びをする。</p>
25	<p>＜長なわ＞</p> <p>※なわの回し手は順に交代する</p> <p>長なわ 2人の回し手から ●2人の回し手から ●2人の回し手から</p> 	<p>①2人が回し手になり、中に2人入る。 ・ボールの受け渡しをする。</p> <p>②2人が回し手になり、中に3人入る。 ・ボールの受け渡しをする。</p>
30	<p>長なわ ●1人の回し手 ●2人の回し手 ●3人の回し手 ●4人の回し手</p> 	<p>①2人が回し手になり、なわをくぐり抜ける。(なわ無しエアード) ・1人⇒全員が終わったら2人手をつないで⇒全部のペアが終わったら3人⇒4人⇒5人とくぐり抜ける人数を増やす。</p> <p>②なわ有り。</p>
35	<p>※一度にくぐり抜ける人数を指定しながら、学級全員でくぐり抜けるをする。 ※実態に応じて、長なわを2本使って、クロスするなわをくぐり抜けるやり方も可。</p> <p style="text-align: right;">評価【知識・技能(運動)①】</p>	
40	<p>《振り返り》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入。(運動後の気持ち) ・感想を発表し合う。 	
45	<p>《まとめ》 【まとめ】運動のやり方がわかり、友達と協力して体ほぐしの運動をやると楽しくなるね。</p> <p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首、足首、首のストレッチなど。 <p>《片付け》</p> <p style="text-align: right;">体力を高める運動例2《長崎県教育委員会》 図: 体育まるわかりハンドブック《文部科学省》</p>	
評価事項	評価【知識・技能(運動)①】いろいろな体ほぐしの運動の行い方を知る。(観察・動画)	

時間	8 時間目 (全 9 時間)	
重点的指導事項	【学びに向かう力、人間性等③】 使用する用具の準備や片付けを、友達と一緒にする。	【本時：友達との交流を主とした活動】
活 動 内 容	5	<p>【学習課題】友達と協力して活動しよう。 指導【学びに向かう力、人間性等③】</p> <p>【課題に迫る発問】運動を行うときに、友達と協力しなければならない場面はどんなときだろう？</p> <p>【押さえたい協力の場面】 ※競争をするとき、ペアやグループで活動するとき。 ※審判や得点など係が必要なとき。 ※やり方がわからない、うまくできないなど友達が困っているとき。 ※場や用具の準備、後片付け。</p> <p>※子供とのやりとりをしながら、意図した場面を押さえる。 ※普段の学級経営や道徳との関連も図りながら協力が必要な場面を提示する。 ※本時は、特に準備と後片付けを、役割を分担しながら進んで行うよう押さえる。その際、友達の様子にも気を配り、必要なときは手伝うように促す。 ※必要な用具は、ステージや体育館の後など、場所を決めておく。また、片付ける場所も決めておく。(安全面にも留意)</p>
	10	<p>○ボールと友達をはさんでリレー ・お腹、背中、ほっぺなど</p> <p>・自分だけのペースにならないようにする。 「ボールが落ちないようにするには、どうしたらいいかな。」 ・怪我に注意させる。</p>
	15	<p>＜準備物＞ ・ボール(バレーボール、Gボールなど) ・三角コーン、ビブス ・リングハトン</p> <p>＜振り返り＞ (友達と協力して活動した感想を発表させる。)</p>
	20	<p>○風船でバレーボール(リレー)</p> <p>①時間内(30秒～1分程度)に一度も落とさない競争をする。</p> <p>・なるべく落とさずに、やることを目標にする。</p> <p>・最初は手を離してもよい。 上手くできはじめたら、手をつないだままさせる。</p> <p>・足や頭も使ってよい。</p> <p>・風船にガムテープを貼るなどして、落ちる速度を調節する。</p>
	25	<p>②一定の距離に三角コーンを置いて折り返しリレーをする。</p> <p>・落としたりしたらその場でやり直して続ける。</p> <p>・各グループで先導係を決め、誘導させる。</p> <p>(「コーンまであとOm!」、「ゆっくりコーンを回って!」、「コースからずれている、右へ(左へ)」などの声かけ)</p>
	30	<p>その調子! まっすぐ、まっすぐ!</p>
	35	<p>＜片付け＞ ※役割を分担しながら進んで行うよう、友達の様子にも気を配り、必要なときは手伝うよう確認する。</p>
	40	<p>＜振り返り＞ ・学習カードの記入。 ・後半に友達と協力して活動した感想、片付けの様子について。を出し合う。</p> <p>＜まとめ＞</p>
	45	<p>【まとめ】友達と協力して運動すると楽しくなるね。準備や後片付けも協力することが大切だね。</p> <p>体力を高める運動例2《長崎県教育委員会》 図：体育まるわかりハンドブック《文部科学省》</p>
	評価事項	

4 単元指導計画及び展開例

第4学年

【1、2月】

単元名 ラインサッカーをもとにした易しいゲーム（ゴール型ゲーム）（E ゲーム） 全8時間

（1）単元のねらい

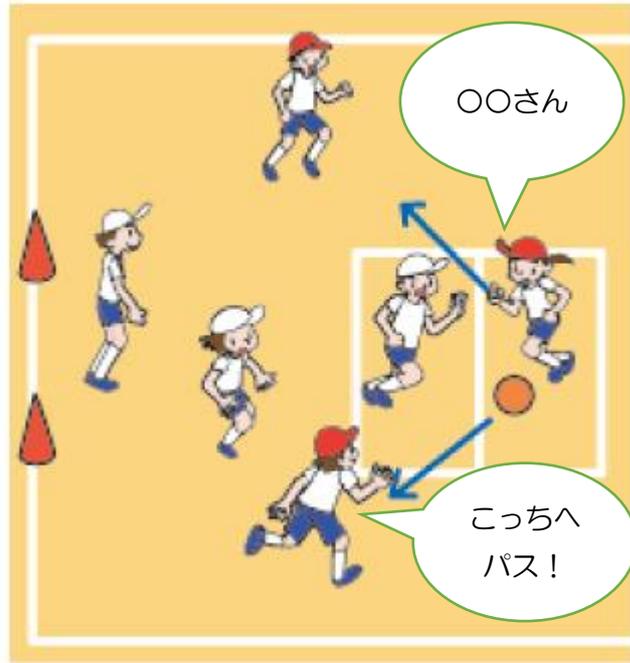
- 技・知 : ゴール型ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができる。
- 思・判・表 : 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。
- 学・人 : 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

（2）運動の仕方等

ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作と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、ボールを足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲームをする。

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

ボールを持っているとき	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールに体を向ける。 ・ボールを受けるときは、体の正面で受ける。 ・ボールを受けるときは、足を少し引いたり、足の裏を当てたりする。 ・フリーゾーンを設定すると、パスを出しやすくなる。 ・ボールを蹴るときは、蹴る反対側の足をボールの横に置いて蹴る。 ・シュートするときには、蹴る反対側の足をボールの横に踏み込んで蹴る。 ・パスを出すときは、名前を呼ぶ。
ボールを持っていないとき	<ul style="list-style-type: none"> ・フリーゾーンを設定すると、相手がいな場所に移動してパスを受けやすくなる。（ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動する。） ・パスをもらうときは、名前を呼んだり、「パス」と声をかけたりする。 ・ボールを受けるときは、体の正面で受ける。 ・ボールを受けるときは、足を少し引いたり、足の裏を当てたりする。



(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識・技能		思考力・判断力・表現力		学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つまずきの例	手立て・配慮
<p>○パスを出したり、シュートをしたりすることが苦手。</p> <p>○ボール保持者と自分之间に守る者がいない空間に移動することが苦手。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを保持する条件を易くするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫する。 ・守る者の位置を見るように言葉がけを工夫する。 	<p>○課題の解決のために考えたことを友達に伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・易しいゴール型ゲームで、友達の動きのよさを、動作や言葉、絵図などを使って、友達に伝える。 	<p>○ボールが固くて恐怖心を抱いたり、小さくて操作しにくかったりするために、ゲームに意欲的に取り組めない。</p> <p>○学習の仕方が分からないために、ゲームに意欲的に取り組めない。</p> <p>○場や規則が難しいと感じ、ゲームに意欲的に取り組めない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・柔らかいボールを用意したり、大きなボールやゆっくりとした速さになる軽めのボールを用意したりする。 ・学習への取組の手順を掲示物で確認できるようにする。 ・文字やイラスト等を用いて掲示しながら説明したり、より易しい規則に変更

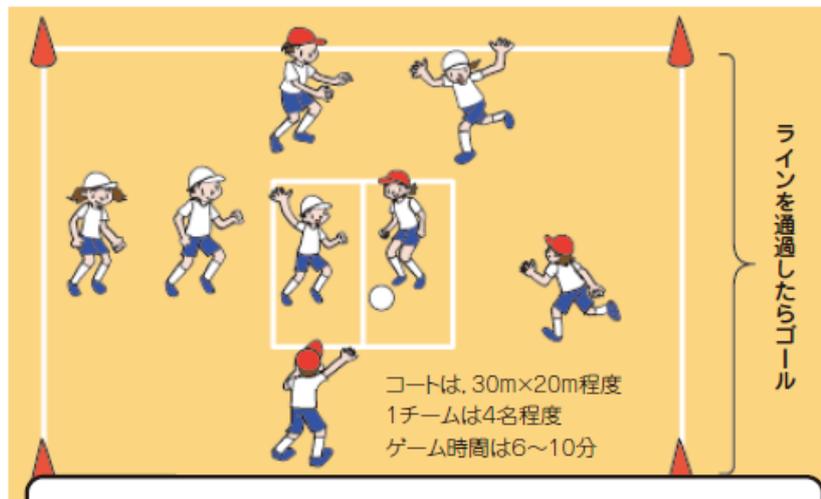
				<p>○新しく提示した動きが分からないために、ゲームや練習に意欲的に取り組めない。</p> <p>○審判の判定に納得しなかったり、ゲームに勝てなかったりすることで、ゲームに意欲的に取り組めない。</p> <p>○ゲームに参加している実感がなく、楽しさを味わえない。</p> <p>○友達と仲よくゲームに取り組めない。</p>	<p>したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よい動きの友達やチームを観察したり、掲示物などの具体物を用いて説明したりする。 ・判定に従うことやフェアなプレイの大切さについて、継続して伝えていくようにする。 ・チームの人数を少なくして、役割を明確にしたり触球回数を増やせるようにしたりする。 ・試合の前後に相手や味方同士で挨拶や握手を交わしたり、相手や味方同士でよいプレイや取組を称賛したりする。
--	--	--	--	--	---

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

解説に例示として示されている運動(抜粋)

足を使ったゴール型ゲーム

【ラインサッカーを基にした易しいゲーム】



はじめの規則の例

○中央のフリーゾーン(相手チームにボールをとられない)にはチームそれぞれ1人ずつ入れる。

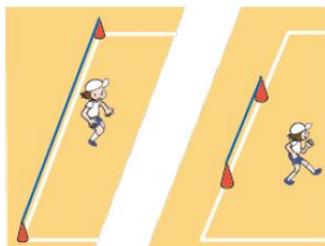
【ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム(足を使ったゴール型ゲーム)】指導の充実のために

易しいゲームとなるよう規則や運動の場を工夫する

みんなが攻守が入り交じったゲームの楽しさを味わえるように規則や運動の場を工夫したり、必要に応じてゲームを楽しむための動きを身に付ける運動を取り入れたりすることが大切です。

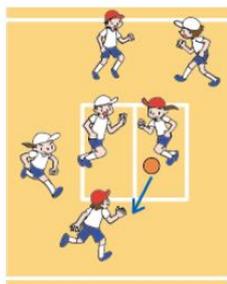
<規則や運動の場を工夫した例>

【パス攻撃をしやすくするために場や規則を工夫】



シュートがすぐに入ってしまうのであれば、児童の考えを生かし規則を工夫していく。

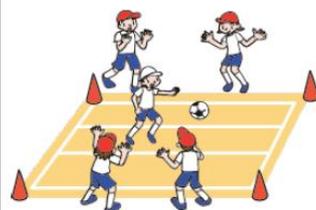
例：ゴールの幅、
ゴールキーパーの有無



「フリーゾーン」を設定し、相手が入れない状況を意図的につくることで、状況判断をしやすくする。

例：各チーム1人だけ入れることができる。

<個人の動きを高める運動例>



決まった時間内に何回パスできるかのゲーム。
準備のための運動としても適している。

(6) 単元構想

① 目指す子供の姿

フリーゾーンをうまくつかって、仲間にパスをしたらシュートにつながりました。



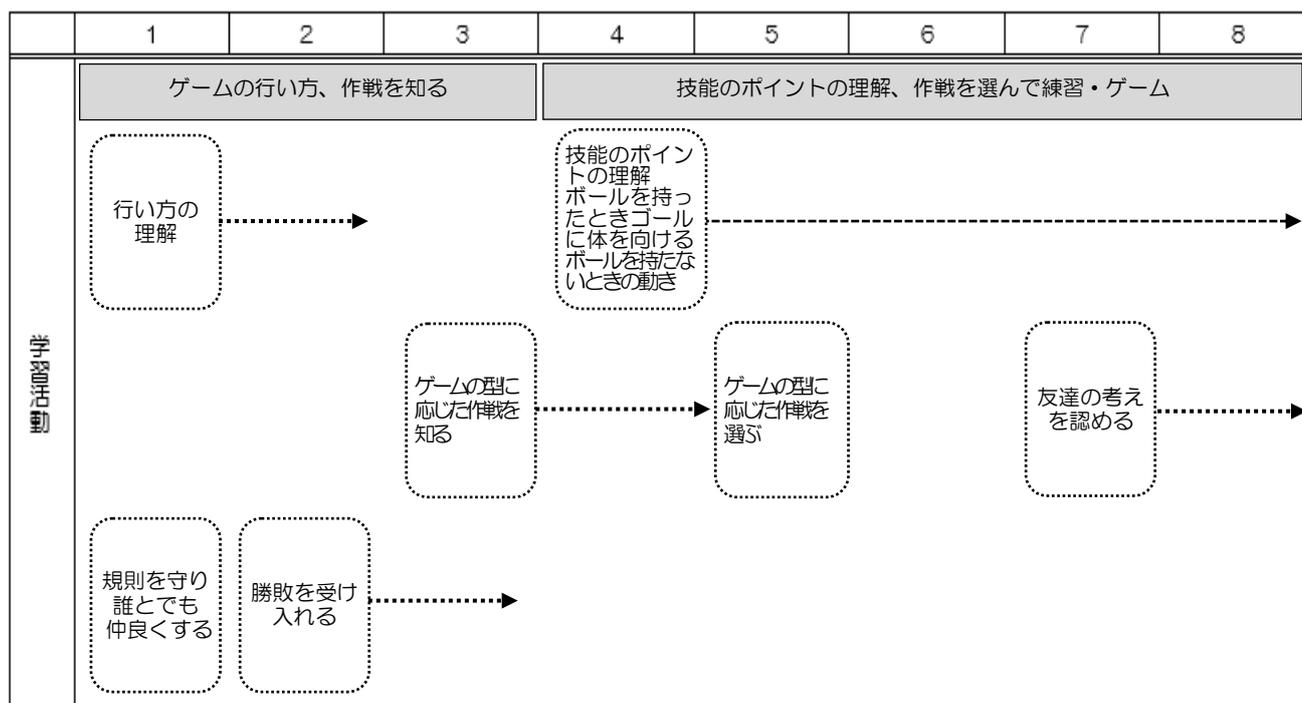
友達と声を掛け合っ
てゲームを進めたら、
勝てました。次も協
力してがんばります。



クラスみんなが楽しめるように話
し合って、ゴールの幅
を変えたら、ゲームが
より楽しくなりました。



②単元の流れ

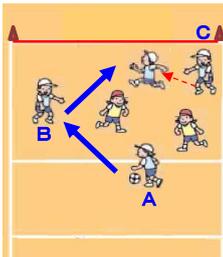
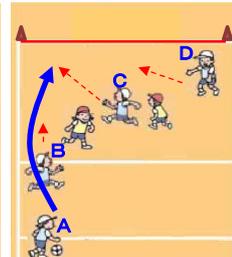
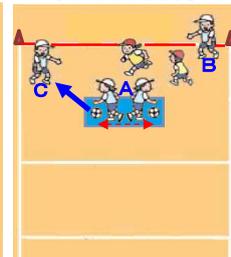


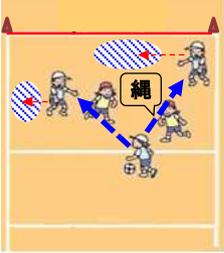
③単元計画及び指導と評価の計画

時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○ゴール型ゲームの行い方を知る。 ○ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくすること。	知・技① 学・人②	知・技①
2	○ゲームの勝敗を受け入れること。	学・人④	学・人②
3	ゲームの型に応じた簡単な作戦を知ること。	思・判・表③	思・判・表③
4	○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ○ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動する。	知・技② 知・技④	学・人④
5	○ゲームの型に応じた簡単作戦を選ぶこと。	思・判・表④	思・判・表④
6	●ゲームで作戦が成功するよう練習をしてチームの力を高めよう。		知・技②
7	○ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めること。	思・判・表⑥	思・判・表⑥
8	●学習したことを生かして、サッカー大会で作戦を成功させよう。		知・技④

時間	1 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能①】 ゴール型ゲームの行い方を知る。	指導【学びに向かう力、人間性等②】 ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくすること。
5 10 15	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【学習課題】 易しいラインサッカーの行い方を知り、規則を守り、友達と協力して楽しくゲームをしよう。</p> <p style="text-align: center;">【学習課題】 ゲームの行い方を説明するよ。</p> <p style="text-align: center;">【ルールの例】</p> <p>○ゲームの出場人数は5人。ディフェンダー（守り）とフィールダー（攻め）の2つのポジションがあり、ディフェンダーは守備を担うことができるプレイヤーで2人、フィールダーは攻撃専門のプレイヤーで3人。 （在籍人数が多いときは、出場7人、ディフェンダー3人、フィールダー4人でも可能） ⇒ゲームごとに、ディフェンダーとフィールダーを順に交代する。</p> <p>○攻めと守りの制限ゾーンを設ける。また、制限ゾーン内にフリーゾーン（守りには入ることができない）を設ける。キーパーはなし。</p> <p>○得点が入ったら、再度ミッドラインから。サイドラインからボールが外に出たときや反則があったときは、近くのサイドラインからボールを入れる。 ⇒サイドラインからボールを入れるときは、相手チームは必ずボールを入れる人の前に1人立つ。（1m程度離れて） ⇒ボールは投げ入れ。（転がし含む）正式なスローインのファウルはなし。</p> <p>○ゲームスタートは、じゃんけんして勝ったチームが中央から自陣のミッドラインから。</p> <p>○ボールは、サッカーボールを使用するが、実態によって大きさや柔らかさを変える。</p> <p>○主な反則（ファウル）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンダーがフリーゾーンに入って守ったとき。 ・ディフェンダーが相手の制限ゾーンに入って攻めたとき。 ・フィールダーが自陣の制限ゾーンに入って守ったとき。 <p>○コート内で手でボールを操作したとき。（強いボールをよけるなどは可）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手をつたいたり、蹴ったり、押ししたりしたとき。 </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>※得点係、審判、ディフェンダー、フィールダーを、順番に交代しながら行うよう押さえる。（セルフジャッジも可）</p> <p>※ボールはかごに入れる。応援・得点係はサイドラインから離れるなど、安全面について留意することを押さえる。</p> <p>※審判の判定に従うよう指導するが、迷ったらじゃんけんまたはやり直しとする。（反則は厳しくとり過ぎないよう約束する）</p> <p>※教師が実際にやって見せながらもとになるやり方を知らせる。動きについてグループを指名して、教師が説明しながらお手本をさせる。</p> <p>※他の行い方を工夫する際は、3人対3人を基本としながら、攻めが守りを上回る人数となる場面ができるようにするなど、子供の技能にかかわらずゴール前に空間が自然と生まれるようにする。</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">指導【知識及び技能①】</p> </div> </div>	
活 動 内 容	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【課題に迫る発問】 試しのゲームをやってみよう。楽しくゲームを行うために大切なことは何か？</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・規則を守り、安全に気をつける。 ・失敗しても最後まであきらめずに活動する。 ・勝敗に関係なく進んで何でも運動に取り組む。 ・友達を応援し、文句を言わない。 ・準備や後片付けなど協力して行う。 ・互いの良さ等を教え合う。 </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>※子供とやりとりをしながら、本時は特に、規則を守り、友達と仲よく協力してゲームや練習を行うことが必要なことを押さえる。他の事項にも触れる。</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">【楽しいゲームにするための約束例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・進んで運動に取り組む ・友達のいい動きや取組をほめる（ナイス、上手など） ・友達の失敗を責めない。（ドンマイ、次がんばろう） ・悪口を言わない。（それだけしかできないの？、下手など） ・互いに声を出し合って、いい雰囲気をつくる。 ・上手になるようにみんなで協力して教え合う。など </div>	
30	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">指導【学びに向かう力、人間性等②】</p> </div> <p>≪ゲームを試す≫</p> <p>※簡単に体の使う部位をほぐし、短い時間のゲーム設定で試しのゲームを行う。</p> <p>※ゲームの行い方がわかることが大切であり、自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※友達と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。</p>	
35	<div style="text-align: right; margin-right: 50px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">評価【知識及び技能①】</p> </div> </div>	
40	<p>≪整理運動≫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>≪振り返り(学習カード記入、発表)≫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい姿やよい動き、ゲームの楽しさ、難しい点などを発表させる。 ・友達と声を掛け合っていた子供や失敗しても意欲的に活動していた子供を紹介し、称賛する。 <div style="text-align: right; margin-right: 50px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">評価【知識及び技能①】</p> </div> </div>	
45	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【まとめ】 ゲームの行い方をわかって、勝敗にかかわらず、友達と協力して進んでゲームに取り組むと楽しくなるね。</p> </div> <p>≪片付け≫</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能①】</p> <p>ゴール型ゲームの行い方がわかる。（観察・発言、学習カード）</p>	

時間	2 時間目 (全 8 時間)																																																																																															
重点的指導事項	指導【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームの勝敗を受け入れること。																																																																																															
活 動 内 容	5	<p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・ボールタッチ(左右交互に30秒) ・バスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦 ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る)   <p>距離を決め、2つに分かれ、パスをししたら相手の方向に走り、後ろの列に並び(サイドで蹴る)</p>  <p>【蹴り方のコツ】 蹴る方をよく見て蹴る足と反対の足をボールの横に足を真っ直ぐ振って</p> <p>左右交互にボールタッチ バスゲーム</p> <p>【学習課題】みんなが楽しいゲームとするために大切なことを考え、友達と仲良くゲームや練習を行おう。</p> <p>【課題に迫る発問】新しい規則を加えるよ。工夫した規則でゲームを行うとき、大切なことは何か？</p>																																																																																														
	10	<p>【加える規則の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員が得点したらボーナス点加算。 ・ラッキーマンが得点したら得点を2倍。 ・サイドゴールを加えて、正面ゴールは3点、サイドゴールは1点など得点も変える <p>※誰もが活躍できて、たくさん得点ができること、チームの作戦を成功させて最後までどちらが勝つかわからないゲームとすること、をねらって規則を加えることを押さえるとともに、そのために、チームによってゴールの広さを変えたりサイドゴールを加えたり、フリーゾーンの有無を変えたりすることを押さえる。</p> <p>※前時に学習した態度面の内容について再度押さえ、工夫した規則でゲームを行って負けたり思うように動きができなかったりしてもゲームの勝敗を認め、文句を言ったりゲームに消極的になったりすることがないように指導する。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等④】</p>																																																																																														
	15	<p>「前半のゲーム」</p> <p>※自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。</p>																																																																																														
	20	<p>■ゲームでの役割分担表の例(ゲームごとの役割に○を付ける)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">名前⇒</th> <th>Aさん</th> <th>Bさん</th> <th>Cさん</th> <th>Dさん</th> <th>Eさん</th> <th>Fさん</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">前半</td> <td>1</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フィールドア</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>ディフェンダー</td> <td></td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フィールドア</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">後半</td> <td>3</td> <td>ディフェンダー</td> <td></td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フィールドア</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ディフェンダー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td></td> <td>フィールドア</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>得点・審判</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※単元を通して、ディフェンダーとフィールドアの偏りがないように決める。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等②】</p>	名前⇒		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん	前半	1	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フィールドア							得点・審判					○	2	ディフェンダー		○	○	○	○		フィールドア	○						得点・審判						後半	3	ディフェンダー		○	○	○	○		フィールドア							得点・審判		○				4	ディフェンダー	○	○	○	○	○		フィールドア							得点・審判					
	名前⇒		Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん																																																																																								
	前半	1	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																								
			フィールドア																																																																																													
			得点・審判					○																																																																																								
		2	ディフェンダー		○	○	○	○																																																																																								
		フィールドア	○																																																																																													
	得点・審判																																																																																															
後半	3	ディフェンダー		○	○	○	○																																																																																									
		フィールドア																																																																																														
		得点・審判		○																																																																																												
	4	ディフェンダー	○	○	○	○	○																																																																																									
	フィールドア																																																																																															
	得点・審判																																																																																															
25	<p>【発問】前半の規則を見直してみよう。</p> <p>※前半の得点の入り方や得点差、個人の技能への対応、楽しさの度合いなどを振り返ることを全体で押さえる。</p> <p>※見直しの必要がないか対戦相手チーム同士で話し合いをし、規則を変更したり新たに選んだりして後半のゲームの規則を設定する。その際、得点差が大きく負けているチームの考えを優先してルールを選ぶことを押さえる。</p>																																																																																															
30	<p>「後半のゲーム」</p> <p>※自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等②】</p>																																																																																															
35	<p>「後半のゲーム」</p> <p>※自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p>																																																																																															
40	<p>「後半のゲーム」</p> <p>※自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p>																																																																																															
45	<p>「後半のゲーム」</p> <p>※自チームと相手チームの別なく、規則を教え合うよう指導する。</p> <p>※仲間と声を掛け合いながら何度も運動に取り組むよう押さえ、安全面に留意している子供とともに称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※やり方がわからない子供がいなければ確認をし、必要な場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。</p> <p>【まとめ】みんなが楽しくゲームを行うためには、ゲームの勝敗を認め、チームの関係なく仲良く活動することが大切だね。</p> <p>＜片付け＞</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照</p>																																																																																															
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等②】 ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとする。(観察・発言)																																																																																															

時間	3 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等③】 ゲームの型に応じた簡単な作戦を知ること。
5	<p>【学習課題】ゴール型ゲームの簡単な作戦を知ろう。 【課題に迫る発問】ゴール型ゲームの特徴って何だろう？また、どんな作戦例があるかな？</p> <p>【ゴール型ゲームの特徴の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを取ったり取られたりするときに、攻めと守りが変わる。 ⇒変わってすぐの時間がチャンス。 ・守りの人数より攻め的人数が多いと攻めやすい。 ・守りの人の後ろに素早く動いてパスをもらおうとチャンス。 <p>※子供とやり取りをしながら、例示を示し、特徴的なことをクローズアップし、主な作戦例を紹介する。 ※この後、チームでの話し合いの時間を設けるが、その際、できそうな作戦を選ぶように押さえ、次時までゲームで作戦を試すこととすることを知らせる。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力等③】</p>
10	<p>《チームの特徴やゲームで試す作戦を決める》</p> <p>※作戦例は、掲示したり資料で配布したりし、いつでも子供が見ることができるように配慮する。 ※話し合いのやり方がわからない、作戦例の動き方がわからないチームがないか確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。作戦例を試すときは、ポジションが一定ではないことから、チーム内で声を掛け合いながら全員が作戦例の動きをできるようにすることが大切なことを押さえる。</p> <p>※「パスパス作戦」「ロングパス作戦」は、いずれも攻守が入れ替わったときに行うと有効であることを向けることを押さえる。</p>
15	<p>【バスパス作戦】</p>  <p>【おもな作戦例】</p> <p>【ロングパス作戦】</p>  <p>【だましの動き作戦】</p>  <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p> <p>AはBにパスを出す。そのとき、Cは守りがいらないゴール前へ走り、BがCにパスをしてシュート。</p> <p>自陣の制限ゾーンからディフェンダーAが守りの後ろにロングパスをする。フィルダーB(C)がパスを強めてシュート。または、Dにパスを出して、Dがシュート。</p> <p>AはB(C)にパスすると見せかけて、C(B)にパスする。フリーゾーンでは特に有効。</p>
20	<p>活</p>
25	<p>動</p> <p>《ゲームで作戦を試す》</p> <p>※簡単に体の使う部位をほぐし、短い時間のゲーム設定でゲームを行う。 ※作戦例を試すことが大切であり、チーム内で声の掛け合いや教え合いをするように押さえ、ゲーム中のそのような姿が見られたら称賛し、全体で紹介する。 ※やり方がわからない子供がないか確認をし、必要場合は、教師と一緒に活動しながら行い方を指導する。 ※得点板を用意し、得点の状況がわかるようにする。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
30	<p>内</p>
35	<p>容</p>
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・試してみた作戦例とそのできばえなどを発表させる。 ・友達と声を掛け合っていた子供や失敗しても意欲的に活動していた子供を紹介し、称賛する。 ・次時も作戦例を試すことを知らせる。 <p>評価【思考力、判断力、表現力等③】</p>
45	<p>【まとめ】ゴール型ゲームの作戦例をチームの友達と試すことで、得点を入れやすい作戦がわかってくるね。</p> <p>《片付け》</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等③】 ゲームの型に応じた簡単な作戦を知っている。(観察・発言、学習カード)

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	【知識及び技能④】 ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動する。	【知識及び技能②】 ボールを持ったときにゴールに体を向けること。
5 10 15 20 25 30 35 40 45	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら)	 バスゲーム  グリッドパスゲーム <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがないところ動くこと </div>
	【学習課題】パスをつないで、試してみる作戦例が成功するように、動き方を考えよう。 【課題に迫る発問】パスをもらうときは、どんな位置に動けばよかったかな？(3年3学期ゴール型ゲーム易しいポートボールで既習)	
		※3年生のポートボールで学習したことを振り返り、子供の考えを引き出しながら、なわを動かし、パスをつなぐためには、ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することがポイントであることを押さえるとともに、ゴール前では、その場所が得点しやすい場所となることを関連させて押さえる。 ※パスをもらうときは、ボールを持った見方が自分の位置が分かるように声を出すなどして合図をすることも大切なことを押さえる。 ※ボールを持った人は、ゴールに体を向け、素早くシュートをすることが大切なことを押さえる。 ※準備運動でのグリッドパスゲームでも、動きのポイントを使って行うよう押さえる。
	指導【知識及び技能②、④】	
	≪ハーフコートを使って、ゲーム形式で作戦を試しながら動きを確認する≫ ※コートを割り当てて、ディフェンダーとフィールドを順に交代しながら役割を分担し、3対2のゲーム形式で動きを確認する。(チーム数が多い場合は、2チームが協力して互いに教え合いながら行う) ※前時に試していない作戦例を優先的に試すよう押さえる。 ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間を見付け、フリーでパスをもらうことができる位置に動いている子供を称賛し、全体にも紹介する。	
≪友達のよい動きを共有する≫ ※確認ゲームで見られた良い動きを全体に紹介し、動きのポイントを再度確認する。 ※ボールを持った時の動きに焦点を当て、チームで前半の動きを振り返り、後半の活動へのアドバイスをし合う。		
≪ゲームをする≫ ※同じチームと2回戦行う。(前時の規則を基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する) ※フリーの味方にパスをする、味方と相手の動きをよく見るなど既習の内容と併せ、技能のポイントを活用して作戦例を試しながらゲームを行うよう押さえる。 ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※よい動きができていない子供を称賛し、全体にも紹介する。 ※次時の学習へ向けて、ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる) ⇒3年 3学期ゴール型ゲーム 易しいポートボール 5時間目の展開を参照。		
評価【学びに向かう力、人間性等④】		
≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り(学習カード記入、発表)≫ ・よい動きが見られた子供の様子やチーム内またはチーム同士で協力していた姿等を紹介し、称賛する。		
評価【学びに向かう力、人間性等④】		
【まとめ】パスをつないで作戦を成功させるためには、ボールを持っていないときは、ボールを持っている味方と自分との間に敵がいなくて動いて、フリーでパスをもらい、素早くゴールの方向に体を向けてシュートをすることが大切だね。		
≪片付け≫	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等④】 ゲームの勝敗を受け入れようとする。(観察・発言)	

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等④】 ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶこと。	
活動内容	5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) <p>⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ進む) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら)</p>   <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがいないところに行くこと </div>
	10	<p>【学習課題】できそうな作戦をチームで選んで、友達と協力して作戦の成功を目指そう。</p> <p>【課題に迫る発問】自分のチームが、できそうな作戦例はどれかな？</p> <p>【前時までの学習した作戦例(学級の実態に応じて提示)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ※パスパス作戦 ※ロングパス作戦 ※だましの動き作戦 <p>※作戦を成功させるためには、みんなが動き方をわかっておくことが大切であることを押さえる。また、ボールを持たないときに、前時に学習した「ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けて動く」ことが動きのポイントであり、それがゴール前になったら「シュートしやすい位置」となり、得点につながることを再度指導する。</p> <p>※これまで作戦例を試してみたできばえから、チームでいくつか選んでおき、ゲームでどうしてもうまくいかないときは変更してよいことを知らせておく。その際、チームの様子について、自分が考えたことをしっかりとチームの友達に伝えることが必要であることを指導する。</p>
	15	<p>「指導【思考力、判断力、表現力等④】」</p> <p>※作戦を選び、動きを確認する》</p> <p>※前時の後半のゲームの様子(動画等の記録)から、試した作戦例のできばえや動き方を確認する。</p> <p>※コートを割り当てて、ディフェンダーとフィールドを順に交代しながら役割を分担し、3対2のゲーム形式で動きを確認する。(チーム数が多い場合は、2チームが協力して互いに教え合いながら行う)</p> <p>※前時に試していない作戦例を優先的に試すよう押さえる。</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※ボール保持者と自分の間に守り役がいらない空間を見付け、フリーでパスをもらうことができる位置に動いている子供を称賛し、全体にも紹介する。</p>
	20	評価【思考力、判断力、表現力等④】
	25	<p>「前半のゲーム」</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(規則はこれまでのものを基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p> <p>※ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)</p>
	30	<p>【発問】前半のゲームの振り返りをして、選んだ作戦を成功させるポイントを話し合おう。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画等の記録)から、作戦がうまくできているか話し合い、次のゲームでやってみる作戦を決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを視点として「○○はいいから、○○をがんばろう。」といったように、友達がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なこと、作戦での動きがうまくできない友達へのアドバイスもわかりやすく行うこと、にも触れる。</p>
	35	<p>「後半のゲーム」</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(規則は前半と同じ)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいらないか確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p>
	40	<p>「整理運動」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ ※振り返り(学習カード記入、発表)》 <p>※チームの様子から自分が選んだほうが良いと思う作戦とその理由を学習カードに書かせたり選択させたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームのよい点やもう少しのところ、伸びが見られた仲間のこと等を伝え合う。 ・よい動きが見られた子供の様子やチーム内またはチーム同士で協力していた姿等を紹介し、称賛する。
	45	<p>【まとめ】得点を入れるためには、チームでできそうな作戦を選び、ボールを持っている人と自分の間に守りが入らないような場所を見付けてパスをもらうことが大切だね。</p> <p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照</p>
	評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力等④】</p> <p>○ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。(観察・発言、学習カード)</p>

時間	6 時間目 (全 8 時間)		
重点的指導事項	●ゲームで作戦が成功するよう練習をしてチームの力を高めよう。		
5 10 15 20 25 30 35 40 45	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手かどりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら) 	 <p>バスゲーム</p>  <p>グリッドパスゲーム</p>	<p>コートの中に守り役が1人入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを受けるときに、自分と味方の間に守りがないところへ動く。</p>
	<p>【学習課題】 作戦のきばえや動きのポイントについてチームで教え合い、作戦を成功させよう。</p> <p>【発問】 チームでの教え合いで、どんなことを見付けて伝えていけばいいかな？</p>		
	<p>【よい動きの例】</p> <p>○パスやシュートするとき、フリーとなるように、味方とその人の間に守り役がいなくて移動できる空間に移動する、できるように動きのアドバイスを行っている。</p> <p>○コートの中だけでなく、コートの端も使って守り役がいなくて移動できる空間を見付けて移動している。</p> <p>○味方が相手のマークがあって、パスが出せないとき、パスを出しやすくするために味方が守り役のの前に手を広げて立って助けている。</p> <p>○チーム内で、ボール操作やボールを持たないときの動きのポイント、「いいぞ!、ナイス!、ドンマイ!」などの声掛けをしている。</p>	<p>※前時の振り返りをもとに、例示を参考にしてよい動きを押しさえる。</p> <p>※子供とやり取りをしながら、再度、動きのポイントを押さえる。「○○の場面では、どのように動くよいか」と問いながらパスをもらうためには、ボール保持者と自分の間に守り役がいなくて移動することが最も必要なことであることを押さえる。</p> <p>※学級の実態やICT機器の整備状況を鑑みながら、積極的にICTを活用し、動画等を見ながらよい動きを伝えることができるようにする。</p> <p>※ICT機器を活用することももちろんであるが、子供同士がきばえをやって見せるなどしてわかりやすく教え合いを行うよう指導する。</p>	
	<p>《前半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(規則はこれまでのものを基本とするが、勝敗の状況等によっては教師が変更する)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなくて確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができて子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p> <p>※ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)</p>		評価【知識及び技能②】
	<p>【発問】 前半のゲームの振り返りで、課題の解決に向けて動き(解決の方法)を話し合い、仲間の考えを取り入れてよりよくなる。</p> <p>※前半のゲームの様子(動画、触球数等の記録)から、チームのよかった点や伸びを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを視点として「○○はいいから、○○をがんばろう。」といったように、友達がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なこと、作戦での動きがうまくできない友達へのアドバイスもわかりやすく行うこと、にも触れる。</p> <p>【教材の工夫例】</p>		
		<p>A4またはB4版のホワイトボードにコート図を貼り、味方と相手かわかるように色を変えたマグネットを使うと話し合いが進めやすくなる。(毎時間、コート図の用紙を用意してバインダーに挟んでおく方法もある)</p>	
	<p>《後半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(規則は前半と同じ)</p> <p>※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなくて確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。</p> <p>※よい動きができて子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p> <p>※ゲームの様子をICT機器で定点録画する。(難しいときは、触球数やボールの軌跡等を調べる)</p>		評価【知識及び技能②】
	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・チームの様子から自分が選んだほうが良いと思う作戦とその理由を学習カードに書かせたり選択させたりする。 ・チームのよい点やもう少しのところ、伸びが見られた仲間のことを伝え合う。 ・よい動きが見られた子供の様子やチーム内またはチーム同士で協力していた姿等を紹介し、称賛する。 		
	<p>【まとめ】 作戦を成功させるためには、チームのよい点やもう少しのところ、伸びが見られた仲間のことを教え合い、ゲームの中でどんどんやってみることが大切だね。</p>		
	<p>《片付け》</p>		図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ~13 サッカー 参照
評価事項	<p>評価【知識及び技能②】</p> <p>ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。(観察)</p>		

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等⑥】 ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) ⇒相手がとりやすいパスをする(ボールを蹴る⇒止める⇒蹴る⇒前へ走る) ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら)	  <div data-bbox="1257 315 1417 454" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> コートの中に守り役が入り、2対2でパスを回す。対面の仲間のパスを奪うときに、自分と味方の間に守りがいないところ動くこと </div>
10	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【学習課題】 作戦をうまく成功させるために、友達のいい動きやよい言動を見つけて伝え合おう。 【課題に迫る発問】 友達のいい動きやよい言動を見つけて伝え合うときに大切なことはなんだろう？ </div>	
15	※ゲームやそれらの練習で、互いに動きを見合ったり話し合ったりする中で、見つけた友達のいい動きやよい言動、課題を伝え合うことが、チームで楽しく活動することにつながることを押さえる。その際に、自分の考えだけにとらわれることなく友達の考えを認めながら互いの考えを伝え合うことが必要であることを指導する。 ※既習の作戦例から、本時に試す作戦をチームで選ばせ、チーム内で確認するよう押さえる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 指導【思考力、判断力、表現力等⑥】 </div>	
20	※「ハーフコートを使って、チームで練習する」 ※コート割り当て、ディフェンダーとフィールダーを順に交代しながら役割を分担し、3対2のゲーム形式で動きを確認する。(チーム数が多い場合は、2チームが協力して互いに教え合いながら行う) ※ディフェンダーの動きも教え合いを行うよう押さえる。 ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間を見付け、フリーでパスをもらうことができる位置に動いている子供や動きのポイントを押さえて守りを行っている子供を称賛し、全体にも紹介する。	
25	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【課題に迫る発問】 友達に伝えられた自分のいい動きやよい言動を紹介して欲しいな？ </div>	
30	※前半のゲームの振り返りをする ※前半のゲームで、友達から自分へ伝えられた内容とその時の気持ちを引き出し、正の感情を共有する。その際、負の感情が出されたときは、チーム内で誰もが楽しくゲームを行うことがねらいであることを、再度、全体で共有する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 評価【思考力、判断力、表現力等⑥】 </div>	
35	※後半のゲーム ※同じチームと2回戦行う。(ルールは前半と同じ) ※やり方がわからないチームや動きがわからない子供がいなければ確認をし、状況に応じて教師も一緒に活動する。 ※よい動きができていない子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。	
40	※整理運動 ・手首・足首・首のストレッチ ※振り返り(学習カード記入、発表) ・チームのできばえや友達の考えのよさを話し合い、学習カードにまとめる。 ・チームで話したことや仲間の考えを紹介し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 評価【思考力、判断力、表現力等⑥】 </div>	
45	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【まとめ】 見つけたよい動きや変化を友達に伝えたり、動きがうまくできない友達に運動のポイントを伝えたりすることで、ゲームで動きがよくなるし、気持ちもよくなる。その時、文句を言わず友達の考えをまず認めることが大切だね。 </div> ※片付け <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照 </div>	
評価事項	評価【学びに向かう力、人間性等⑥】 ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとする。(観察・発言)	

時間	8 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	●学習したことを生かして、サッカー大会で作戦を成功させよう。
活 動 内 容	<p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲など ・パスゲーム(30秒で何回パスをできるか記録に挑戦) <p>⇒相手ととりやすいパスをする(ボールを蹴る→止める→蹴る→前へ走る)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グリッドパスゲーム(4対1でチーム内で交代しながら)
	<p>5</p> <p>【学習課題】学習したことを生かしてサッカー大会をしよう。</p> <p>《大会の規則を確認する》(これまでに行ってきた工夫した規則をもとに、教師が設定する)</p> <p>※前半2回戦、後半2回戦で、前後半で相手を変える。(勝ち3点、引き分け2点、負け1点で、4回戦の得点で順位付けをするなど、工夫する)</p> <p>※これまでのチームの様子を押さえながら、あらかじめ対戦表を準備しておく。</p> <p>※ディフェンダーとフィールダー、係を順番に行うよう順番を決めさせておく。</p>
	<p>10</p> <p>《前半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(1ゲーム：6～7分程度)</p> <p>※課題が見られるチームを確認をし、解決の方法を助言する。</p> <p>※よい動きができてきている子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p>
	<p>15</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能④】</p>
	<p>20</p> <p>《前半のゲームの振り返りを行う》</p> <p>※前半のゲームの様子から、チームのよかった点や改善が必要なことを話し合い、次のゲームで取り組むことを決める。</p> <p>※ボールを持たないときの動きのポイントを視点として「○○はいいから、○○をがんばろう。」といったように、友達がわかりやすく伝えることが大切なことを押さえる。その際、考えを伝え合うときは、実際にやってみせる、改善する動き方や声の掛け方などを役割を決めてやってみる、図で伝える、などの工夫も大切なこと、作戦での動きがうまくできない友達へのアドバイスもわかりやすく行うこと、にも触れる。</p>
<p>25</p> <p>《後半のゲーム》</p> <p>※同じチームと2回戦行う。(1ゲーム：6～7分程度)</p> <p>※課題が見られるチームを確認をし、解決の方法を助言する。</p> <p>※よい動きができてきている子供への声掛けやチーム内での教え合い等の声掛けを称賛し、全体にも紹介する。</p>	
<p>30</p> <p style="text-align: right;">評価【知識及び技能④】</p>	
<p>35</p>	
<p>40</p> <p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り(学習カード記入、発表)》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元を通しての学習の感想を発表し合い、また、良い動きが見られた子供や伸びが見られた子供を紹介する。 <p>【まとめ】学習したことを仲間と協力してチームでできるようにすると、勝敗にかかわらず、大会も楽しくなるね。</p>	
<p>45</p> <p>《片付け》</p> <p style="text-align: right;">図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、小学校中学年体育デジタル教材 ～13 サッカー 参照</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能④】</p> <p>ボール保持者と自分の間に守者がいない空間に移動することができる。(観察)</p>

4 単元指導計画及び展開例

【2月】

跳び箱 (B 器械運動) 全8時間

(1) 単元のねらい

知・技 : 跳び箱運動では、その行い方を知り、繰り返し系や回転系の基本的な技をすることができる。

思・判・表 : 自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動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。

学・人 : 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 運動の仕方等

跳び箱運動では、自己の能力に適した繰り返し系（開脚跳びなど）や回転系（台上前転など）の基本的な技をする。また、基本的な技に十分に組み込んだ上で、これらの発展技に取り組む。

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

開脚跳び	<p>○踏み切り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・比較的長めの助走（8～10歩程度）から両足で強く踏み切る。 ・手を斜め前に振り上げる。 ・最後の一步を遠くから踏み切り、足裏全体で低く強く踏み切る。 	<p>○着手</p> <ul style="list-style-type: none"> ・足を左右に開いて手を着く。 ・両手を揃えて手を着く。 ・跳び箱の中央より奥に手を着く。 ・上から強く叩きつけるイメージで。 	<p>○姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱を手で押す。 ・肘を曲げず、腕を伸ばす。 ・遠く見るように顔を上げる。 ・着手した場所より、肩を前に出す。 	<p>○着地</p> <ul style="list-style-type: none"> ・両足を揃えて着地する。 ・膝を曲げて着地し、静止する。
かかえ込み跳び	<p>○踏み切り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・比較的長めの助走（8～10歩程度）から両足で強く踏み切る。 ・手を斜め前に振り上げる。 ・最後の一步を遠くから踏み切り、足裏全体で低く強く踏み切る。 	<p>○着手</p> <ul style="list-style-type: none"> ・足を左右に開いて手を着く。 ・両手を揃えて手を着く。 ・跳び箱の中央より奥に手を着く。 ・上から強く叩きつけるイメージで。 	<p>○姿勢</p> <ul style="list-style-type: none"> ・跳び箱を手で押す。 ・肘を曲げず、腕を伸ばす。 ・遠く見るように顔を上げる。 ・着手した場所より、肩を前に出す。 	<p>○着地</p> <ul style="list-style-type: none"> ・両足を揃えて着地する。 ・膝を曲げて着地し、静止する。

台上前転	○踏み切り ・比較的短い助走（3～5歩）から両足で踏切板の真上からのイメージで強く踏み切る。	○着手 ・跳び箱の中央より手前に手を着く。 ・腰の位置を高く保って手を着く。 ・頭の後頭部から着く。 ・そっと支えるイメージで。	○回転 ・腕を伸ばして、体をしっかり支える。 ・腹の前に空間を空ける。 ・あごをひいて、背中を丸くする。	○着地 ・両足を揃えて着地する。 ・膝を曲げて着地し、静止する。
伸膝台上前転	○踏み切り ※同上	○着手 ・跳び箱の中央より手前に手を着く。 ・足を伸ばしたまま、腰の位置を高く保って手を着く。 ・頭の後頭部から着く。 ・そっと支えるイメージで。	○回転 ※同上	○着地 ※同上
首はね跳び	○踏み切り ※同上	○着手 ・跳び箱の中央より手前に手を着く。 ・足を伸ばしたまま、腰の位置を高く保って手を着く。 ・頭の後頭部から着く。 ・手でしっかり支えるイメージで。	○回転 ※上記に加えて ・背中が跳び箱に着いたら腕と腰を伸ばして体を反らせながら跳ね起きる。	○着地 ※同上
頭はね跳び	○踏み切り ※同上	○着手 ・跳び箱の中央より手前に手を着く。 ・両手でしっかり支えながら、頭頂部を着く。 ・足を伸ばしたまま、腰の位置を高く保つ。	○回転 ・尻が頭を越えたら、腕と腰を伸ばし、体を反らせながら回転する。	○着地 ※同上

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

知識及び技能		思考力、判断力、表現力		学びに向かう力、人間性等	
つますきの例	手立て・配慮	他者に伝える場面	内容例	つますきの例	手立て・配慮
○開脚跳びが苦手。	<ul style="list-style-type: none"> ・マットを数枚重ねた上に跳び箱1段を置いて、手を着きやすくしたり、跳び越しやすくしたりして、踏切り-着手-着地までの動きが身に付くようにする 	○見付けたポイントを伝える。	<ul style="list-style-type: none"> ・つますいていた技が上手にできた際に、わかったことを言葉で伝えたり、連続図の絵の横に付箋を貼って文字で示したりして伝える。 	○技への恐怖心がある。	<ul style="list-style-type: none"> ・落ちても痛くないようにマットを敷いたり、回転しやすいように鉄棒に補助具を付けたりして、場を工夫する。
○抱え込み跳びが苦手	○マットを数枚重ねた場を設置して、手をつきやすくしたり、跳び越しやすくしたり、体育館のステージに向かって跳び乗ったりして、跳び越しやすい場で踏切り-着手-着地までの動きが身に付くようにする。	○目印を置くなどして、友達の技のできばえを伝える。	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の手に着く位置や着地する位置、目線が向く場所に目印を置いて、動きのできばえを友達に伝える。 	○技への不安感がある。	<ul style="list-style-type: none"> ・必要な体の動かし方や運動感覚が身に付くように、低学年で学習した運動遊びに取り組む場を設定する。
○台上前転が苦手。	○マットを数枚重ねた場で前転したり、マット上にテープなどで跳び箱と同じ幅にラインを引いて、速さのある前転をしたり、真っ直ぐ回転する前転をしたりして、腰を上げて回転する動きが身に付くようにする				
○伸膝台上前転が苦手	○マットを数枚重ねた場や低く設置した跳び箱で腰を上げたり、速さのある前転をしたりして、膝を伸ばして回転する動きが身に付くようにする。				

<p>○首はね跳びが苦手。</p>	<p>○マットを数枚重ねた場や低く設置した跳び箱，ステージなどを利用して体を反らせてブリッジをしたり，場につくった段差と補助を利用して首はね起きを行ったりしながら，体を反らしてはねたり，手で押したりする動きが身に付くようにする</p>				
<p>○頭はね跳びが苦手。</p>	<p>• マットを数枚重ねた場や低く設置した跳び箱，ステージを利用して体を反らせてブリッジをしたり，場につくった段差と補助を利用して頭はね起きを行ったりしながら，体を反らしてはねたり，手で押したりする動きが身に付くようにする。</p>				

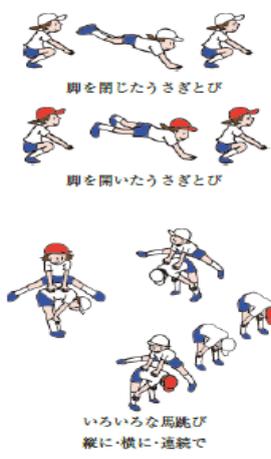
(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫

解説に例示として示されている運動 → 解説 P.46

易

難

基本的な繰り返し系の技 ~開脚跳び~ → 発展技 ~大きな開脚跳び・かかえ込み跳び~



開脚跳び

動きのポイント

- 両足をそろえて踏み切る。
- 跳び箱の奥側に両手でいっしょに手を着く。
- 遠くを見て、手で強く突き放す。

跳び上がり跳び下りで
丸めたマットで

かかえ込み跳び

- 肩より腰が高くなるようにします。
- ひざを胸にすばやく引きつけます。
- 手で強く突き放し、腕を上げます。

易

難

基本的な回転系の技 ~台上前転~ → 発展技 ~伸膝台上前転~



台上前転

動きのポイント

- 跳び箱の手前側に両手を着いて、しっかりと体を支える。
- あごを引いて背中を丸め、手を着いた場所のそばに頭の後ろを着け、前転する。
- 胸を膝につけるようにしながら、回転し着地する。

発展技：伸膝台上前転

助走から両足で強く踏み切り、腰を大きく開くとともに膝を伸ばした姿勢で着し、台上で回転して着地をする

発展技：首はね跳び

発展技：頭はね跳び

踏み切った後、あごを引き、膝をしっかり伸ばして「くの字」姿勢で着台します。勢いよく体を開くとともに力強く両手で押して空中にはね出し、体を伸ばしたまま着地します。体のはねと手の押しを同時に行うことがポイント。

大きな台上前転を行うように腰を上げ回転し、両手で支えながら頭頂部をつき、尻が頭を越えたら腕と腰を伸ばし、体を反らせながら回転する。

課題をもてるように言葉がけを具体的にする

児童が基本的な繰り返し系の技や回転系の技に取り組む、それぞれについて自己の能力に適した技ができるように、指導のねらいを明確にし、児童が課題に気付ける言葉がけを具体的に言うようにします。

腰の高さを見てみよう。他に、どこが違うかな？

手より肩が前にいっているよ。

かかところが尻にくっつきそうだよ。

技が習得できるように段階的に取り組める運動の行い方や場を工夫する

運動の行い方の工夫

跳び箱は、児童が日頃あまり接する機会がないだけに、馬跳びやタイヤ跳びなど易しい動きを体験できるようにしたり、掲示物を用意して動きをイメージできるようにしたりすることが大切です。また、児童が基本的な繰り返し系の技や回転系の技を身に付けることができるように、導入の段階で基礎となる感覚を段階的に習得できる運動を取り入れることが有効です。すべての児童が一通りの技の動きが体験できるように、易しい課題や補助具を用意し、技の練習の仕方やポイント、動き方を知る機会を用意することも大切です。



運動の場の工夫

児童が基本的な技を身に付けたり、その発展技に取り組んだりすることができるように、自分の課題に合った練習の場や方法を選べるようにします。すべての児童が運動の楽しさや喜びに触れることができるように、技に関連した運動遊びを取り入れたり、易しい課題の場を用意したりする配慮も大切です。

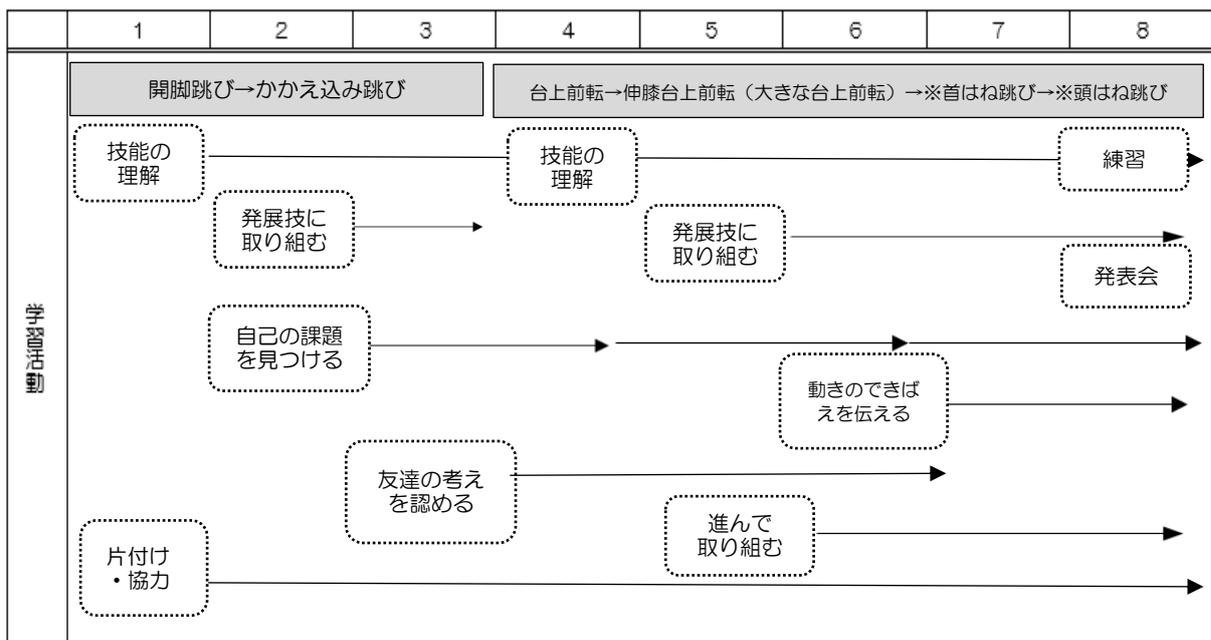


(6) 単元構想

①目指す子供の姿



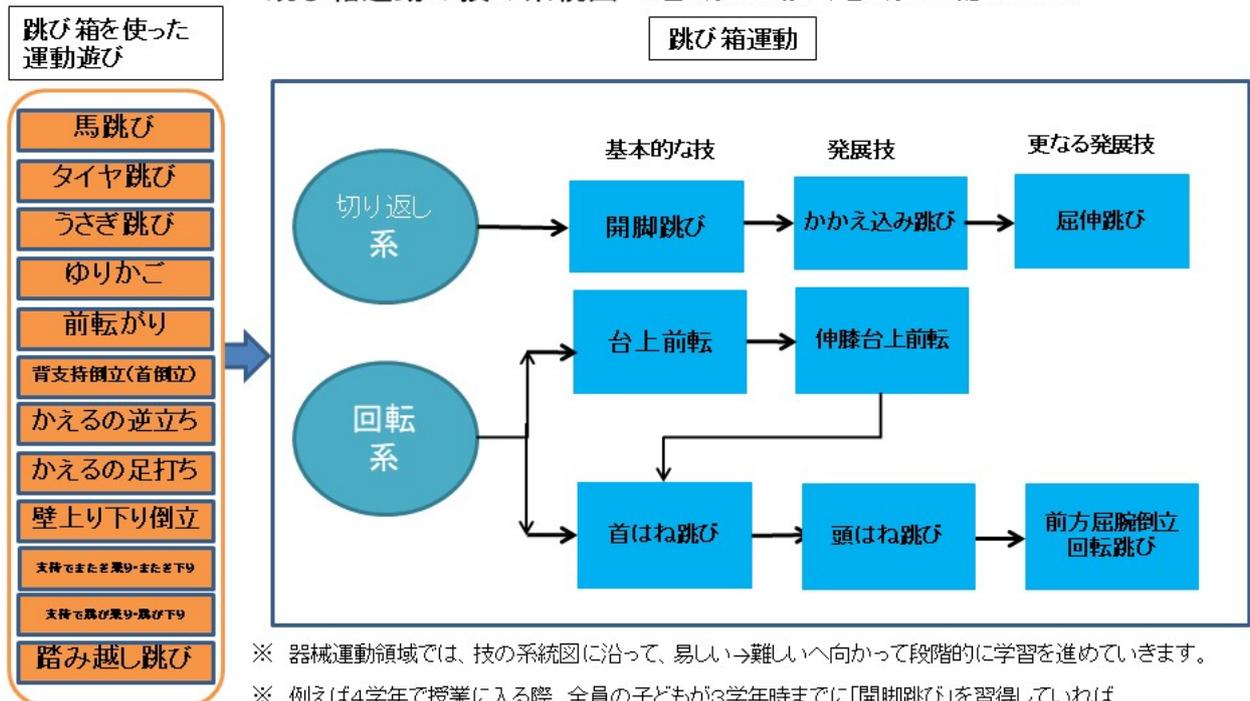
②単元の流れ ※他の技がすべてできた子どもは、後半首はねとび→頭はね跳びに取り組む。



③単元計画及び指導と評価の計画 ※他の技がすべてできた子どもは、首はねとび→頭はね跳びに取り組む。

時間	(○) 重点的な指導内容, (●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○開脚跳びをし、4つのポイントが分かる。 ○器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にする。	知・技⑧ 学・人③	
2	○動きのポイントと照らし合わせて自己の課題を見つける。 ○発展技に取り組む。	思① 知・技⑨	思① 知・技⑧
3	○気付いたことを伝え合い、友達の考えを認める。	学・人④	学・人③
4	○台上前転をし、4つのポイントが分かる。	知・技⑧	学・人④
5	○発展技に取り組む。	知・技⑨	知・技⑧
6	○課題解決のために自分の考えたこと、動きのできばえを伝える。 ○技の練習に進んで取り組む。	思③ 学・人①	思③
7	○気付いたことを伝え合い、友達の考えを認める。	学・人④	学・人①④
8	●グループ発表会をする。		知・技⑨

跳び箱運動の技の系統図 ※左に行くほど易しく、右に行くほど難しくなります



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

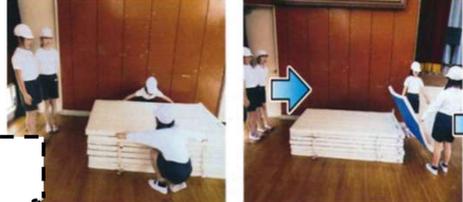
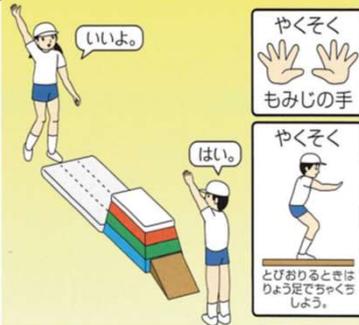
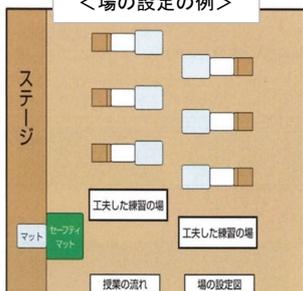
※ 例えば4学年で授業に入る際、全員の子どもが3学年時までに「開脚跳び」を習得していれば、切り返し系の発展技「かかえ込み跳び」から、授業を開始してよいことになります。

※ 同じ系統である「切り返し系」もしくは「回転系」の基本的な技→発展技→更なる発展技と取り組みます。

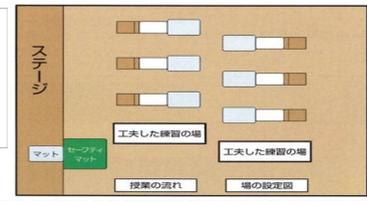
※ 「易しい場」⇔「平坦な場」を繰り返すことにより、技のできばえを確認し、技のポイントや練習方法を見直しながら学習を進め、技の習得につなげていきます。

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

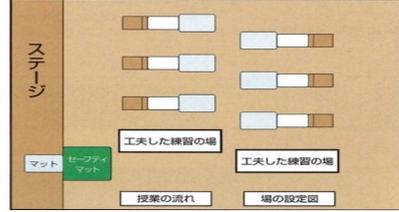
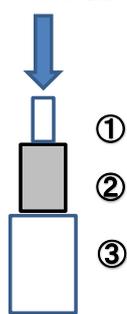
(8)展開例

<p>時間</p>	<p>1 時間目 (全 8 時間)</p>	
<p>重点的指導事項</p>	<p>指導【知識及び技能⑧】 切り返し系の技をし、それぞれ4つのポイントが分かる。</p>	<p>指導【学びに向かう力、人間性等③】 器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にする。</p>
<p>5</p>	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 30%;"> <p>かえるの足打ち</p>  <p>①両手を肩幅に開いてマットに着き、着いた手の少し前を見る ②両足をそろえてマットを蹴り、腰を高く上げる ③できるようになったら、片足を踏み切って行う また、足をたたくようにして、回数を増やすようにする</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>ウサギ跳び</p>  <p>①前方に跳んで両手を着き、体を起こして着地する ②できるようになったら、着地したら素早く向きを変えてタイミングよく跳び越すようにする ③グループで馬の列をつくり、跳び越して後に馬になって繰り返し進むようにする</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>馬跳び</p>  <p>①馬の背中に両手をしっかりと着き、両足を開いて跳び越すようにする ②慣れてきたら、着地したら素早く向きを変えてタイミングよく跳び越すようにする ③グループで馬の列をつくり、跳び越して後に馬になって繰り返し進むようにする</p> </div> </div> <p>○着いた手の少し前を見るようにする ○両手を肩幅の広さで着く ○着地をするときは、手を前に出して体を起こすようにする ○馬になる児童は、足首を持ち、へそを見て頭を入れる ○跳び越す児童は、両手をしっかりと着く</p>	
<p>10</p>	<p>【学習課題】友達と協力して準備や片付けをして、切り返し系の技の行い方を知ろう。</p> <p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※基本の2人組を決め、運ぶもの大きさにより、×2、×3と組み合わせを増やす。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>(運ぶときのポイント)</p> <p>2人もしくは4人で1枚をもつようにする</p> <p>一方通行にして運ぶようにすると安全にスムーズに運べる。</p>  </div> <div style="width: 50%;"> <p>[キャスト付きの板がない場合の運び方]</p> <p>(1段目の運び方)</p>  <p>(2段目の運び方)</p>  <p>跳び箱は1段目を2人で運び、その際、裏返しにして安定した状態で運ぶようにするとよい。またそれ以外の段は、2人でまとめて運ぶようにするとよい。</p> </div> </div> <p>指導 ※準備</p>	
<p>15</p> <p>活動内容</p> <p>20</p>	<p>【課題に迫る発問】安全に準備や片付けをするには、どうしたらいいか</p> <p>3年生で行った開脚跳びで試技をしながら、場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を知る。</p> <div style="display: flex;"> <div style="width: 45%;"> <p>開脚跳び</p>  <p>両足を揃えて踏み切る。 跳び箱の奥側に両手でいっしょに手を着く。 遠くを見て、手で強く突き放す。 膝を曲げて両足を揃えて着地する。</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>【安全確認】 ・跳び終わった後は、マットなどのずれを直すなど、場の安全を確認してから、次の人へ合図を送る。</p>  <p>「いいよ。」 「はい。」 「やくそく」 「もみじの手」 「やくそく」 「とびおろすときはりょうでちやくししょう。」</p> </div> </div> <p>指導【知識及び技能⑧】</p> <p>【課題に迫る発問】切り返し系の技のポイントは、どんなものがあるかな。</p>	
<p>30</p>	<p><場の設定の例></p>  <p>課題の解決の仕方がイメージできるように意識づけを具体的ににする</p> <p>児童が基本的な切り返し系の技や回転系の技に取り組む、それぞれについて自己の能力に適した技ができるように、毎時間の指導のねらいを明確にし、児童の課題の解決に結びつく言葉かけを具体的にを行うようにします。</p> <p>路切調整板を増やして遠くから跳んでみましょう。</p> <p>ゴムひもを張って壁を高くするようにしてみましょう。</p> <p>マットに線を付け着地を速くするようにしてみましょう。</p> <p>「大きな開脚跳び」の回です。どんな場で練習するとできるよくなるかな?</p>	
<p>32</p>	<p>【まとめ】友達と協力して、準備や後片付けをすると、安全に早くできるね。 切り返し系の技のポイントに気を付けると、早く上達するね。</p>	
<p>37</p>	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※開脚跳びの4つのポイントが何だっかを発表させる。 ※話形を例示しておく発表がスムーズにできる。</p>	
<p>45</p>	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け 指導【学びに向かう力、人間性等③】 ※片! ※iPadを2時以降使えるので、他の教科で、ビデオの撮影と再生の操作に慣れておくとスムーズにいく。</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p> <p>滑り止めマットを跳び箱とマットの間に重ねるように置くことで、さらにマットがずれにくくなる</p>	
<p>評価事項</p>		

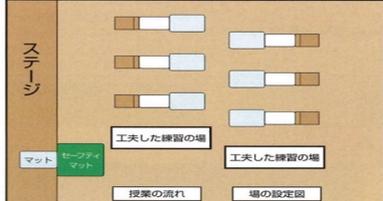
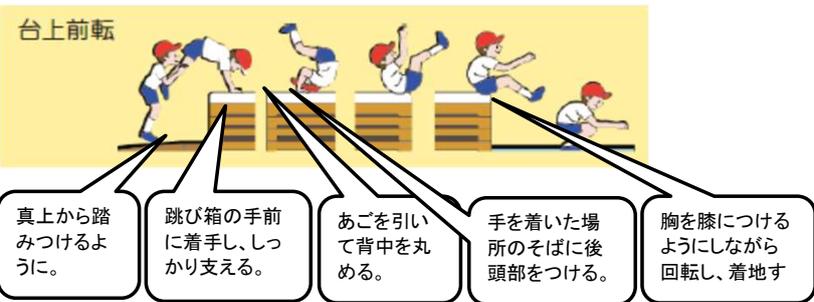
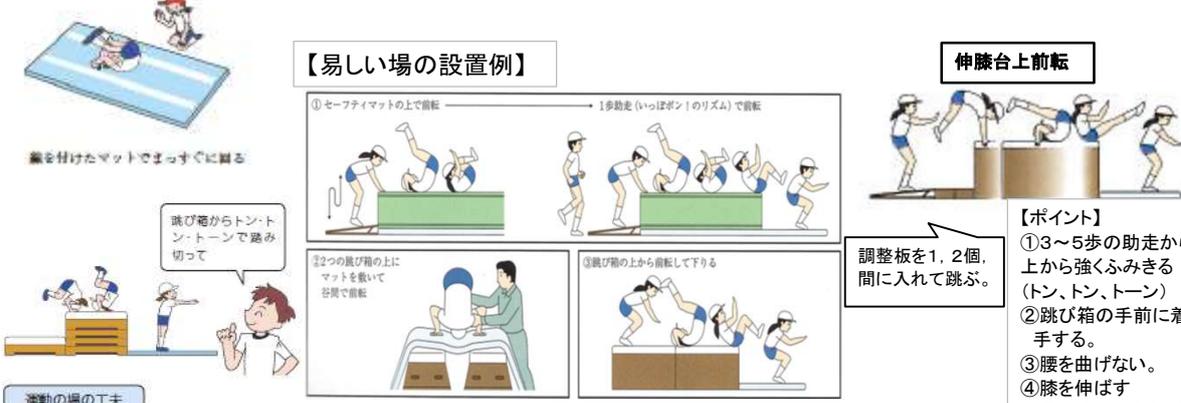
(8) 展開例

時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力①】 動きのポイントと照らし合わせて自己の課題を見つける。	指導【知識及び技能⑨】 発展技に取り組む。
5	準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的	
12	場の設定を図で確認する 場の準備を行う ※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。	 <p><場の設定> 切り返し系では、跳び箱と踏切板の間に調整箱を置くと、助走を速めて跳びやすくなる。</p> <p>滑り止めマットを跳び箱とマットの両方に重なるように置くことで、さらにマットがずれにくくなる</p>
12	【学習課題】動きのポイントと比べて、自分の課題を見つけ、切り返し系の発展技にチャレンジ	
12	前時で自分ができていなかったポイントをとくにみてもらおう。 ↓ 3人の友達にチェックしてもらおう。	
12	指導【知識及び技能⑨】 【課題に迫る発問】 できているかどうか確認するにはどうすればいいかな？	
12	iPadでビデオに撮って見ればよい。(約束例: 今日ば1人3回まで)	
活動内容	<p>抱え込み跳びの仕方について知る。</p> <p>3人が見る配</p> <p>① ② ③</p> <p>かかえ込み跳び</p> <p>肩より腰が高くなるようにします。 ひざを胸にすばやく引きつけます。 手で強く突き放し、顔を上げます。</p> <p>かかえ込み跳びのために 踏み切り位置を高くして、顔を上げやすく 着地を高くして衝撃感を軽減</p> <p>跳び箱への跳び乗り・下り ポイント: 正座で乗る→足裏で乗る→手を着いたところに足を着地する</p> <p>開脚跳び</p> <p>両足を揃えて踏み切る。 跳び箱の奥側に両手でいっしょに手を着く。 速く見て、手で強く突き放す。 膝を曲げて両足を揃えて着地する。</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>4つのポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※連続図の掲示物を見ながら ※トリオで互いに出来栄を伝える。 ※iPadの遅延再生ソフトを用いて友だちに技のできばえを伝える。 (使い過ぎると、運動量が少なくなるので、「1回撮ったら課題を確認させ、3回練習して再度iPadで確認」などのルールを決める。)</p> <p>評価【知識及び技能⑧】</p>	
30	【まとめ】 自分の課題を見つけて意識して練習すると、発展技も早く上手になるね。	
35	振り返り(学習カード記入、発表) ※練習した技、見つけた課題、その結果を発表させる。 ※話形を例示しておくこと発表がスムーズにできる。	
35	評価【思考力、判断力、表現力①】	
45	整理運動(手首・足首・首のストレッチ、) ※ゆつくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け	
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力①】 動きのポイントと照らし合わせて自己の課題を見つけていたか。(学習カード、観察)	評価【知識及び技能⑥】 切り返し系の技をし、それぞれ4つのポイントが分かっていたか。(観察)

(8) 展開例

時間	3 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>【学びに向かう力、人間性等④】 気付いたことを伝え合い、友達の考えを認める。</p>
5	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>
12	<p>場の設定を図を確認する 場の準備を行う</p> <div data-bbox="209 560 606 616" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p> </div>  <p>※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 ※易しい場を設定する。</p>
	<p style="text-align: center;">【学習課題】 友達の動きを見て、気づいたことを伝え合おう。</p> <p style="text-align: center;">グループでチェックし合おう。</p>
活動内容	<p>指導【学びに向かう力、人間性等④】 【課題に迫る発問】 友達からの気づきと自分の考えが違うときはどうするかな。</p>
	<p>友だちの気づきは、自分の動きの鏡と考えると、しっかり聞いて、何回かチェックしてもらおう。</p> <div style="text-align: right;"> <p>【易しい場の設置例】</p> <p>開脚跳び</p>  </div> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>技のポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※連続図の掲示物を見ながら ※トリオで互いに出来栄を伝える。 ※iPadの遅延再生ソフトを用いて友だちに技のできばえを伝える。 (使い過ぎると、運動量が少なくなるので1人を撮るのは3回まで)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>〈場の選択〉 ※発展技に取り組む児童も、初めはやさしい場のためすとい。</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>3人が見る配置</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>大きな開脚跳び</p>  <p>ゴムひもを張って腰を高くするようにしてみましょう。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>抱え込み跳び</p>  <p>横向きの跳び箱 ポイント：膝を上げて、ひざを胸に引き付ける</p>  <p>跳び箱を踏み切り板のかわりにして ポイント：踏切位置を高くして腰を上げ、膝を引き付ける</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>マットに線をつけ着地を速くにするようにしてみましょう。</p>  <p>手に着いた位置より速く着地しよう。</p>  <p>マットを1枚ずつ減らしていきましょう。</p>  </div>
30	<p style="text-align: center;">【まとめ】 友達の気づきは、課題を解決する手がかりになるね。</p>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※練習した技、友達からもらったアドバイス、その結果を発表させる ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>評価【学びに向かう力、人間性等③】</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 200px;"> <p>図: まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p> </div>
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等③】 器械・器具の準備や片付けを友達と一緒にしていたか。(観察)</p>

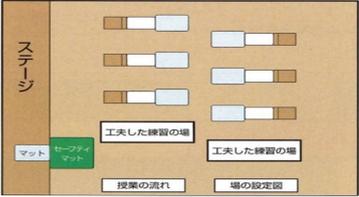
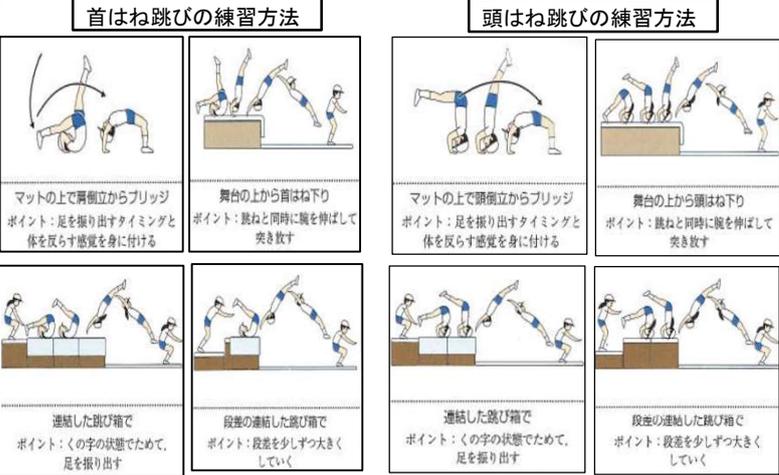
(8) 展開例

時間	4 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>知識及び技能⑧ 回転系の技をし、それぞれ4つのポイントが分かる。</p>
5	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> 
活動内容	<p>【学習課題】回転系の技の行い方を知ろう。</p> <p>指導【知識及び技能⑧】 既習の技ができていない児童は、次時より発展技に取り組んでみることを伝える。</p> <p>【課題に迫る発問】回転系の技には、どんな動きのポイントがあるかな。</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>動きのポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※通常の場でできない児童は、その児童に合った場へ移動して教え合う。 ※先生が、苦手な児童数名を取り出して、易しい場で指導してもいい。</p>  <p>【易しい場の設置例】</p>  <p>伸膝台上前転</p> <p>調整板を1, 2個、間に入れて跳ぶ。</p> <p>【ポイント】 ①3～5歩の助走から、上から強くふみきる(トン、トン、トン) ②跳び箱の手前に着手する。 ③腰を曲げない。 ④膝を伸ばす ⑤足が上がったら、腰と膝を曲げて回る。</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p>
30	<p>【まとめ】回転系の技は5つのポイントに気をつけると、上手にできるようになるね。</p>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表)※5つのポイントが何だったかを発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等④】 気付いたことを伝え合い、友達の考えをみとめることができていたか。(観察)</p>

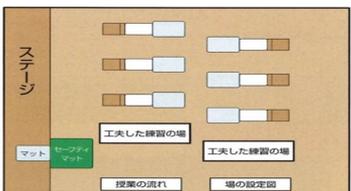
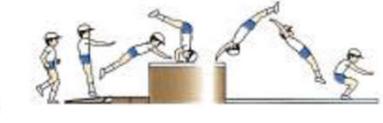
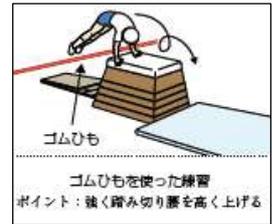
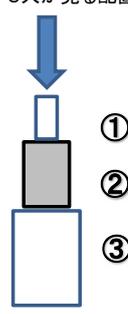
(8) 展開例

時間	5 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【知識及び技能⑨】 発展技に取り組む。</p> </div>
5	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> </div>
活動内容	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【学習課題】 発展技をマスターしよう。</p> <p>・途中であきらめない。 ・練習しやすい場所を選ぶといい。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>【課題に迫る発問】 自分の力に合った発展技はどの技かな。</p> <p>・しばらく練習したら、普通の跳び箱に戻って試してみる。(易しい場→難しい場)</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div> <p>首はね跳びの行い方を知る。 ※既習の技ができている児童は、首はね跳びを練習する。</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。</p> <p>動きのポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※通常の場合に戻る場合は、グループで移動して見合う。</p> <div style="text-align: center;"> <p>伸膝台上前転</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>【ポイント】 ①3～5歩の助走から、上から強くふみきる。(トン、トン、トーン) ②跳び箱の手前に着手する。 ③腰を曲げない。 ④膝を伸ばす。 ⑤足が上がったら、腰と膝を曲げて回る。</p> </div> <p>〈場の選択〉 発展技に取り組む児童も、初めは易しい場で試すといい。</p> <div style="text-align: center;"> <p>頭はね跳び</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>大きな台上前転を行うように腰を上げ回転し、両手で支えながら頭頂部をつき、尻が頭を越えたら腕と腰を伸ばし、体を反らせながら回転する。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>首はね跳び</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>踏み切った後、あごを引き、膝をしっかり伸ばして「くの字」姿勢で着台します。勢いよく体を開くとともに力強く両手で押して空中にはね出し、体を伸ばしたまま着地します。体のはねと手の押しを同時に行うことがポイント。</p> </div>
30	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【まとめ】 自分の力に合った発展技を選んで練習に取り組むと、上手になるね。</p> </div>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※自分が練習した技と意識したポイントを発表させる。 ※話形を例示しておくとな発表がスムーズにできる。</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px; width: 200px;"> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p> </div>
評価事項	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価【知識及び技能⑧】 回転系の技をし、それぞれ5つのポイントが分かっていたか。(観察)</p> </div>

(8) 展開例

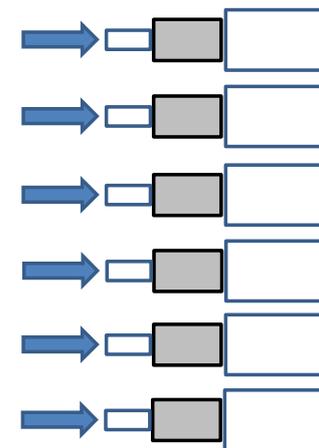
時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力③】 課題解決のために自分の考えたこと、動きのできばえを伝える。	指導【学びに向かう力、人間性等①】 技の練習に進んで取り組む。
5	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び)</p> <p>体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>	
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p> <p>※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p> 	
活 動 内 容	<p>【学習課題】課題解決のために、自分の考えたことや動きのできばえを伝えよう。</p> <p>指導【思考力、判断力、表現力③】 3人の友達にチェックしてもらおう。(iPadでビデオ撮影OK。今日は1人2回まで) iPadの遅延再生ソフトを用いて友だちに技のできばえを伝える。 (使い過ぎると、運動量が少なくなるので、「1回撮ったら課題を確認させ、3回練習して再度iPadで確認」などのルールを決める。)</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>【課題に迫る発問】 友達が上手にできているときはほめよう。 動きのポイントの中で、できていないことがあったらそれに合う練習場所を伝えよう。 例えば、真つすぐ回れない場合⇒ラインを引いたマットでするといいよ。 (学習資料を活用させる)</p>  <p>発展技の行い方を知る。 ※既習の技ができていない児童は、首はね跳びなどの発展技を練習する。</p> <p>伸膝台上前転 首はね跳び 頭はね跳び</p>  <p>③跳び箱の上から前転して下りる</p>  <p>首はね跳びの練習方法 頭はね跳びの練習方法</p>  <p>場の安全確認、跳び箱の安全確認、マットの安全確認を確認する。</p> <p>技のポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※通常の場合で跳びこせない児童の場合は、グループでその児童に合った場へ移動して教え合う。</p> <p>〈場の選択〉 これまでに経験した、どの場で練習をしたいかあらかじめ児童に聞いておくと、簡略化できる。</p>	
30	<p>【まとめ】自分の気付きや動きのできばえを積極的に伝えようと、課題の解決につながるね。</p>	
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※友達が練習した技名、どんなアドバイスをしたか、その結果を発表させる。 ※話形を例示しておくとう発表がスムーズにできる。</p> <p>評価【思考力、判断力、表現力③】</p>	
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p> <p>図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</p>	
評価事項	<p>評価【思考力、判断力、表現力③】 課題解決のために自分の考えたこと、動きのできばえを伝えているか。(学習カード、観察)</p>	

(8) 展開例

時間	7 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>【学びに向かう力、人間性等④】 気付いたことを伝え合い、友達の考えを認めているか。</p>
5	<p>準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う ⇒その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的</p>
12	<p>場の設定を図で確認する 場の準備を行う</p>  <p>※1つの跳び箱に4～6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。</p>
活動内容	<p>【学習課題】課題解決のために、自分の考えたことや動きのできばえを友達と伝えあおう。</p> <p>3人の友達ににチェックしてもらおう。(iPadでビデオ撮影OK。今日は1人3回まで)</p> <p>【課題に迫る発問】 友達が上手にできているときはほめよう。 自分が考える課題と友達から伝えてもらった課題が違うときには、どうしたらいいかな？</p> <p>例えば、真つすぐ回れない場合⇒ラインを引いたマットですといいよ。</p> <p>指導【学びに向かう力、人間性等①】</p> <p>頭はね跳びの行い方を知る。 ※既習の技ができていない児童は、首はね跳びを練習する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="399 907 686 1086"> <p>伸膝台上前転</p>  </div> <div data-bbox="702 907 1037 1086"> <p>首はね跳び</p>  </div> <div data-bbox="1053 907 1436 1086"> <p>頭はね跳び</p>  </div> </div> <p>易しい場での練習</p>  <p>①セーフティマットの上で前転 → 1歩助走(いっぽぼん!)のリズムで前転</p> <p>場の安全確認と、試技前の安全確認を確認する。</p> <p>技のポイントを互いに見合いながら練習をする。 ※連続図の掲示物を見ながら ※トリオで互いに出来栄を伝える。 ※iPadの遅延再生ソフトを用いて友だちに技のできばえを伝える。 (使い過ぎると、運動量が少なくなるので、「1回撮ったら課題を確認させ、3回練習して再度iPadで確認」などのルールを決める。) ※自分が考えた課題と友達から伝えてくれた課題が違う場合は、客観的に見ている友達の課題にまず取り組むよう、促す。</p>  <p>ゴムひも ゴムひもを使った練習 ポイント：強く踏み切り腰を高く上げる</p>  <p>③跳び箱の上から前転して下りる</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div data-bbox="223 1646 558 1702"> <p>評価【学びに向かう力、人間性等①】</p> </div> <div data-bbox="223 1713 558 1769"> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】</p> </div> <div data-bbox="1276 1299 1404 1635"> <p>3人が見る配置</p>  <p>① ② ③</p> </div> </div>
30	<p>【まとめ】友達は自分の鏡！自分の気づきや動きのできばえを積極的に伝えると課題解決につながるね。</p>
35	<p>振り返り(学習カード記入、発表) ※どんな技に、どんなアドバイスをもって、その結果どうなったかを発表させる。 ※話形を例示しておく発表がスムーズにできる。</p>
45	<p>整理運動(手首・足首・首のストレッチ) ※ゆっくりと、使った部位をしっかり伸ばしたり、曲げたりさせる。</p> <p>片付け</p>
評価事項	<p>評価【学びに向かう力、人間性等①】 技の練習に進んで取り組んでいたか。(観察)</p> <p>評価【学びに向かう力、人間性等④】 気付いたことを伝え合い、友達の考えを認めていたか。(観察)</p>

図：まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)

(8)展開例

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●グループ発表会を行う。	
活動内容	5	準備運動 共通メニュー(かえるの足打ち・ウサギ跳び・馬跳び) 体育館いっばいに広がって準備運動を行う →その場で共通メニューも行う ※声を出し合いながら、元気よく行う ※音楽は意欲アップに効果的
	10	場の設定を図で確認する 場の準備を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"><場の設定> 隣との間隔を十分空ける。</div>
	12	※1つの跳び箱に4~6人になるようにグループや跳び箱を用意する。 ※準備、片付けの役割分担をして場の準備を行う。 <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto;">【学習課題】 今まで取り組んできたことを生かして、できばえを確かめよう。</div>
		15分間練習をして、発表会をしよう。 <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto;">【課題に迫る発問】 自分が気を付ける技のポイントは何だったかな？しっかりと友達に伝えて練習 自分が課題としていたことを意識しながら練習する。</div>
		場の安全確認と、試技前の安全確認の行い方を確認する。 動きのポイントを互いに見合いながら練習をする。 ↓ ・低い段のグループから、発表する。 ・みんなで場所を移動しながら、見て拍手を送る。 ・技能の評価を行う。 ・跳べなかった児童に着いては、それまでにできるように なったことを紹介して、みんなで頑張りを認める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;">評価【知識及び技能⑨】</div> <div style="text-align: right; margin-right: 50px;"><発表の場の例> </div>
		30
	35	整理運動(手首・足首・首のストレッチ)※ゆっくりと、使った部位をしっかりと伸ばしたり、曲げたりさせる。 片付け
	45	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;">図:まるわかりハンドブック(文部科学省) 器械運動の手引き(文部科学省)</div>
評価事項	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">評価【知識及び技能⑨】 発展技に取り組んでいたか。(観察)</div>	

4 単元指導計画及び展開例

第4学年

【2・3月】

単元名 多様な動きをつくる運動：体を移動する運動及び基本的な動きを組み合わせる運動
(A 体づくり運動) 全8時間

(1) 単元のねらい

- 技・知 : 多様な動きをつくる運動では、その行い方を知るとともに、体のバランスをとる動き、体を移動する動き、用具を操作する動き、力試しの動きをし、それらを組み合わせることができる。
- 思・判・表 : 自己の課題を見付け、その解決のための活動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。
- 学・人 : 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

(2) 運動の仕方等

体を移動する運動では、姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動きで構成される運動や、一定の速さでのかけ足などの運動をする。

基本的な動きを組み合わせる運動では、バランスをとりながら移動する、用具を操作しながら移動するなど二つ以上の動きを同時に行ったり、連続して行ったりする運動を通して、基本的な動きの組み合わせた動きをする。

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

体を移動する運動	<ul style="list-style-type: none">○這う、歩く、走るなどで構成される運動<ul style="list-style-type: none">・進む方向や動物の動きをまねして多様な動きを考えさせる。・手、肘、膝、足裏、お尻など地面につく部位を自由に考えさせる。・進む方向に視線を向ける。・腕を横に上げたり、振ったりしながら、バランスをとる。 ○跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動<ul style="list-style-type: none">・踏切では、場合に応じて、片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。・膝と腕の振りを使って、リズムよくはねたり、方向や高さを変えたりして跳ぶ。・着地では、膝を曲げて、場合に応じて片足（右・左）、両足を意識してできるようにする。 ○登る、下りるなどの動きで構成される運動<ul style="list-style-type: none">・親指をかけてしっかり握る。・足をかける場所をよく見て移動する。 ○一定の速さでのかけ足<ul style="list-style-type: none">・全速力ではなく、同じ速さで最後まで走る。・自己のペースを見つける。・人との競走にこだわりすぎず、自分の力を高めることを意識する。
----------	--

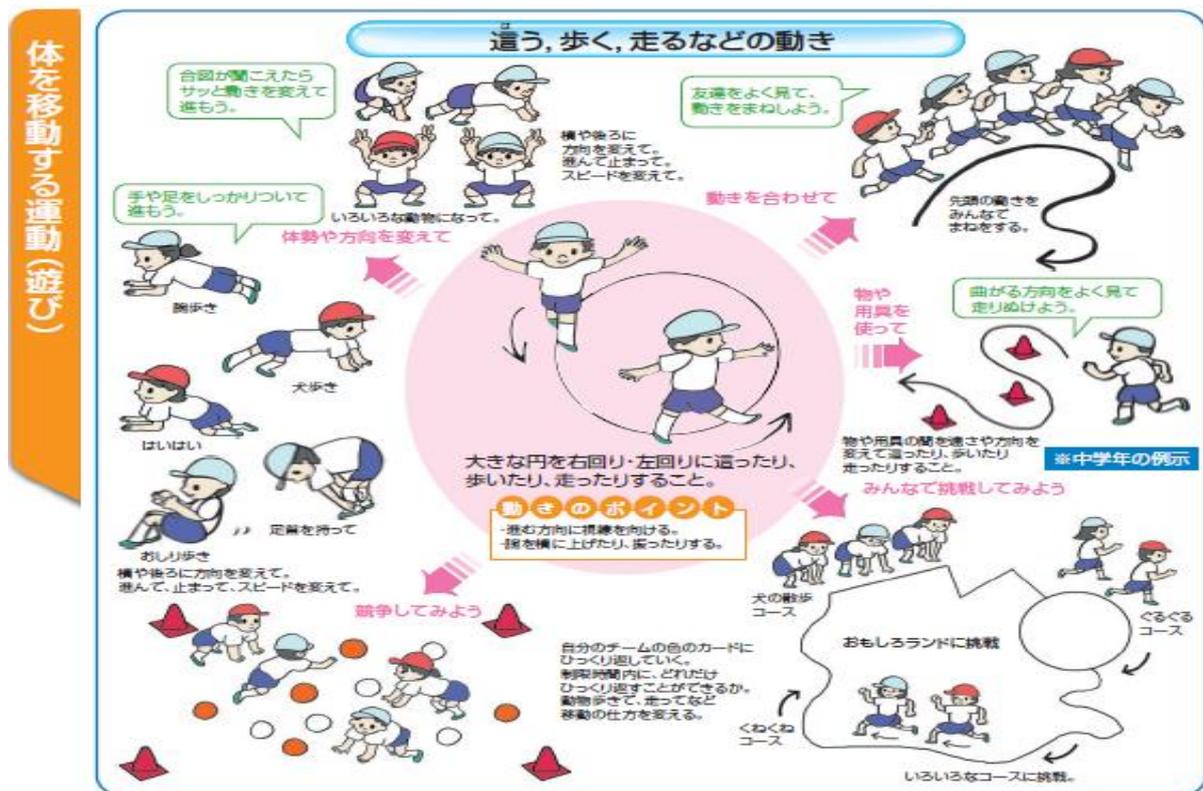
基本的な動きを組み合わせる運動	<p>○バランスをとりながら移動するなどの動きで構成される運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで行う場合は、掛け声をかけるなど、いきを合わせて行うにする。 ・今までに学習した移動の仕方を思い出させてコースを作ったり、態勢を変えたりする。 <p>○用具を操作しながら移動するなど構成される運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今までの操作したことのある用具を用いて既習事項を活かせるように指導する。 ・用具が落下したり、倒れたりすることがあるため、周囲の安全に気を付ける。 ・ゲーム化したりすることで、活動が単調にならないようにする。 <p>○用具を操作しながらバランスをとるなどの動きで構成される運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2つの事を組み合わせるので、周囲の安全に十分気を付けさせる。 ・ボールを使用する場合は大きさや重さなどの種類を多くし選択できるようにする。また、空気を少し抜くと操作しやすい。
-----------------	--

(4) 子供の実態に応じて楽しい活動にする配慮や、友達に伝える場面で押さえてほしいことの例

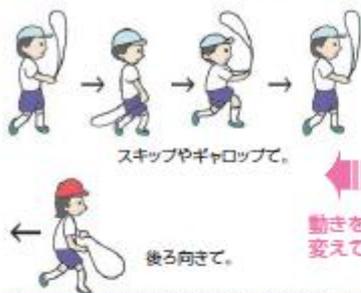
知識・技能	
つまずきの例	手立て・配慮
○這う、歩く、走るなどの動きが苦手	・広い場所で前や後ろに移動したり、物や用具の間をゆっくりと移動したりするなど易しい条件で行うことができるようにする。
○いろいろな跳び方やはねる動きが苦手	・できる動きやできそうなことを繰り返し行いながら、できる動きを徐々に増やせるようにする。
○登る、下りるなどの動きが苦手	・登る、下りるなどの動きが苦手な児童には、肋木や登り棒等に目印を付け、段階的に挑戦していくことができるようにしたり、肋木や登り棒の足元にマットを敷くなどにより、下りやすい場づくりをしたりする。
○物を持ったりつかいだりして、バランスをとりながら移動することが苦手	・物を持たずに移動、または小さい物を持って移動するなどの簡単な動きから始めるようにする。
○回旋する長なわを跳びながらボールを操作することが苦手	・止めた長なわを跳び越しながら操作したり、ボールを持ったまま回旋する長なわを跳んだりするなど、基本的な動きの習熟を図りながら組み合わせた動きに高めていけるようにする
○ボールを投げ上げ、移動して捕ることが苦手	・友達に投げ上げてもらったボールを移動して捕るなど、行い方を変える。
○ペアになり、各々が立てたり回したりしたフープや棒をすばやく相手と場所を入れ替わって捕らえることが苦手	・ペアとの距離を調整したり、易しいフープや棒を用いたりする。

思考力・判断力・表現力	
他者に伝える場面	内容例
<p>○運動の楽しさや心地よさを味わい、基本的な動きを身に付けるために考えたり、見付けたりしたことを友達に伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • これまでの学習で経験した運動の中から選び、みんなで行うと楽しくなる運動を友達に紹介する。 • 基本的な動きを身に付けるための運動のポイントや行い方について、友達と考え合う際に、自己の気づきを発表したり、大切だと感じたことを友達に教えたりする。 • 体を動かすと心が軽くなることや体の力を抜くと気持ちが良いこと、運動の仕方によって気持ちが変わることなどの気づきや、行ってみて楽しかったことなどを学習カードに書いたり、発表したりする。
学びに向かう力、人間性等	
つまずきの例	手立て・配慮
<p>○運動の行い方が分からないために意欲的に取り組めない。</p> <p>○友達と関わり合うことが苦手で運動に意欲的に取り組めない。</p> <p>○運動への興味や関心がもてず意欲的に取り組めない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 友達の様子を見ながら、その真似をして体を動かし徐々に運動に関わることができるようにする。 • 意欲的に取り組む児童とペアやグループを組み、友達の動きに刺激を受けて一緒に様々な運動に挑戦できるようにする。 • 体を動かしたり、みんなで運動をしたりすることのよさを個別に語ったり、易しい運動の行い方や場の設定、BGMなど環境の工夫をし、少しでも取り組もうとする行動を称賛したり、励ましたりする。

(5) 楽しい学習とするための場の設定や規則、用具等の工夫



用具を操作しながら移動するなどの動き



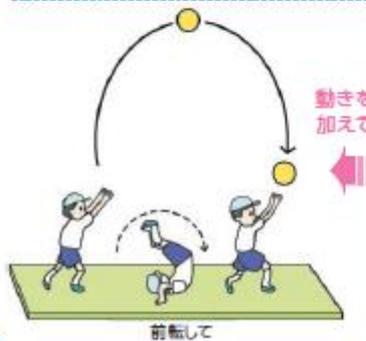
短なわで跳びながら歩いたり走ったりすること。

動きのポイント
・「1,2」「1,2」とリズムをとる。



輪を回しながら、歩いたり走ったりすること。

動きのポイント
・輪をしっかりと回してから動き出す。



投げ上げたボールを落さないように、いろいろな方向に歩いたり走ったり回ったりしてから捕ること。

動きのポイント
・できるだけボールから目を離さないようにする。投げ上げた方向に素早く動く。



バランスをとりながら移動するなどの動き



物・数を変えて

安全のためにマットを敷くなどの配慮をする。

箱・かご・棒等をつついて。



物・数・部位を変えて

片手でボールを持って棒・平均台の上やいろいろな方向へ。

動きのポイント
・指先に力を入れて持つ。



物を持ちたり、かついだりして、バランスをとりながら歩いたり走ったりすること。

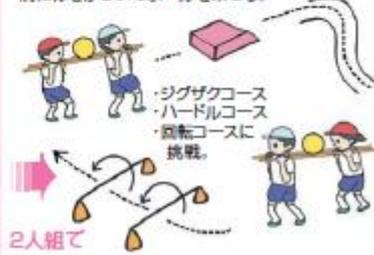
ボールを肩にかついで棒・平均台の上やいろいろな方向へ。

動きのポイント
・ボールを肩に押しつけるように持つ。



ボールを乗せた新聞紙を動かしながら。

肩に棒をかついてボールを乗せる。



(6) 単元構想

①目指す子供の姿

「長なわの中でキャッチボールをすることができました。」



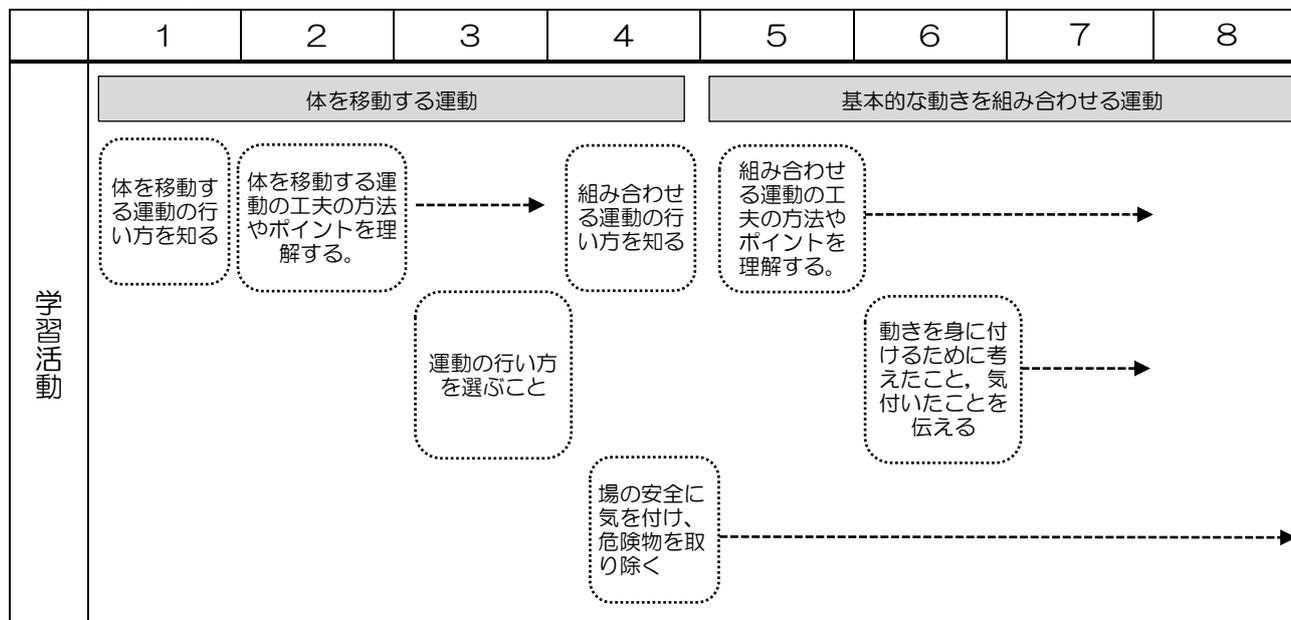
「班のみんなと一緒に励まし合いながら運動することができました。」



「〇〇さんが前跳びをしながら走っていたので、私は後跳びで走ってみました。」



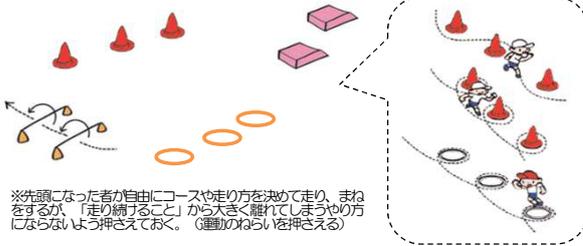
②単元の流れ



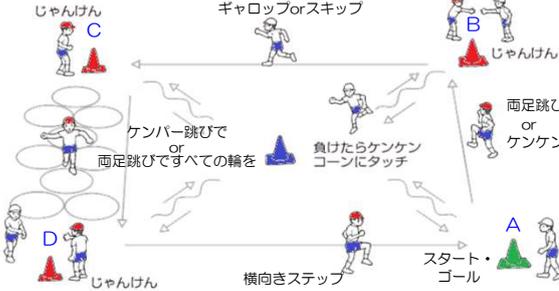
③単元計画及び指導と評価の計画

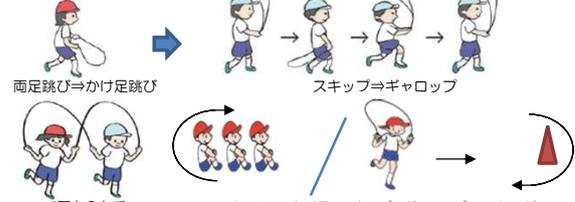
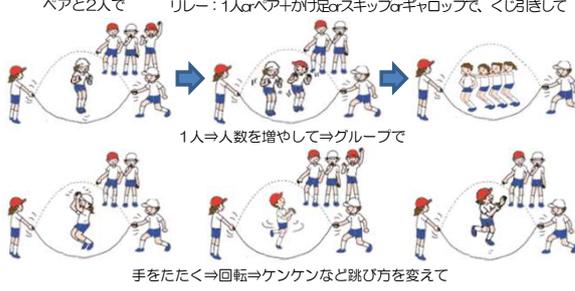
時間	(○) 重点的な指導内容、(●) 学習を深める活動	重点的指導事項	評価
1	○一定の速さでのかけ足などの運動を通して、体を移動する動きを身に付けること。	知・技⑤-1	
2	○体を移動する運動の行い方を知る。 ○姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動きで構成される運動のポイントや、一定の速さでのかけ足などの運動のポイントを通して、体を移動する動きを身に付ける。	知・技④ 知・技⑤-2	知・技④
3	○基本的な体の動きを身に付けるための運動の行い方を選ぶこと。	思・判・表②	思・判・表② 知・技⑤-2
4	○基本的な動きを組み合わせる運動の行い方を知る。 ○活動の場の危険物を取り除いたり、用具や活動する場の安全を確かめたりする。	知・技⑩ 学・人⑤	知・技⑩
5	○バランスをとりながら移動する、用具を操作しながら移動するなど二つ以上の動きを同時に行ったり、連続して行ったりする運動を通して、基本的な動きの組み合わせた動きを身に付ける。	知・技⑪	学・人⑤
6	○基本的な動きを身に付けるために考えたことや気付いたことを伝えること。	思・判・表③	思・判・表③
7	●今までに学習した技能のポイントを使って、基本的な動きの組み合わせた運動に挑戦する。		知・技⑤-1 知・技⑪
8	●登り棒や肋木を使って一定時間ぶら下がったり、ぶら下がりがながらじゃんけんをしたりする行い方を知る。	(知・技④)	(指導のみ)

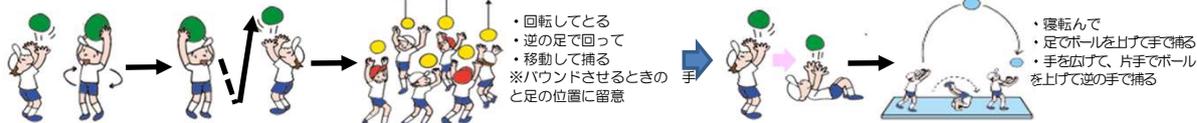
(8) 展開例

時間	1 時間目 (全 8 時間)
重点的指導事項	<p>指導【知識及び技能⑤-1】 一定の速さでのかけ足などの運動を通して、体を移動する動きを身に付けること。</p>
5	<p>○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り、押し相撲、ネコとねずみの鬼ごっこなど ※短い時間のかけ足となるが、健康観察を確実にし、単元に入る前に健康診断結果や既往症のチェックを行って置く。 ※準備運動にその場ジャンプやネコとねずみの鬼ごっこなどを取り入れ、主運動の前に一度心拍数が上がるような活動を行う。</p> <p>【学習課題】無理がない速さで最後までかけ足ができるか挑戦しよう。(第2年生時に既習)</p>
10	<p>《まねっこかけ足のやり方を知り、活動する》 【行い方の例】 ①4～5人組のグループを作る。(前時のグループ) ②フープ、三角コーン、ミニハードルなどをいろいろな場所に配置し、自由に走るコースを設定できるようにする。 ③縦1列に並び、先頭の人を走る方向や動きをまねしながら走る。 ④教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。 ※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。</p> 
15	<p>※場の図を示し、協力して場の準備を行うよう指示を出す。 ※「速く走りたい者」「ゆっくり走り続けたい者」と子供の意欲を踏まえながらグループ編成を行うとよい。 ※低学年の時は、2～3分程度のかげ足であったが、中学年は3～4分程度走り続けることができるようになることがねらいであることを知らせる。(学級の実態によって時間を設定する) ※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。 ※活動の場が広がるので、再度、安全面に留意すること、速くなり過ぎないようにして無理なく運動を続けることを指導する。 ※時間が来たらずに急に止まらず、先頭の人についてしばらく歩くように指導する。(教師が指示をする)</p>
20	<p>【課題に迫る発問】かけ足を行うときに大切なことは何かな？ 指導【知識・技能⑤-1】 ※子供とやり取りをしながら、友達と会話ができるぐらいの速さでもよいので、あきらめずに最後まで運動を続けることが大切であることを押さえる。また、そのことが健康で元気な体づくりにつながることを押さえる。 ※運動を楽しく行うためには、友達に文句を言ったり友達が嫌なことをしたりせず、約束を守って活動することが必要なことにも触れる。</p>
25	<p>【発問】スキップやギャロップで、かけ足と同じコースを速さやリズムを変えながら移動できるかな？やってみよう。</p>
30	<p>《スキップやギャロップの行い方を知り、動きを試す》 ※スキップ：走る動作をゆっくりと跳ねながら行うイメージで、手足を交互に前後に大きく動かす。行う。早く進むスキップと、高く上がるスキップ(リズムが変わる)がある。(タン、タン、タン、タンのリズムイメージ) ※ギャロップ：左右どちらか片方の足を前に出して踏み込み、反対の足で着地の繰り返しながらスキップのように前へ進んでいく。(タ・ターン、タ・ターンの2歩のリズムイメージで後脚を素早く前へ) ※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。</p>
35	<p>《まねっこかけ足の場とグループ、行い方で、まねっこスキップ・ギャロップを行う》 ※ギャロップとスキップの切り替えは、教師が指示を出す。 ※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。 ※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。 ※活動の場が広がるので、再度、安全面に留意することを指導する。 ※時間が来たらずに急に止まらず、先頭の人についてしばらく歩くように指導する。(教師が指示をする)</p>
40	<p>《整理運動》 ・手首・足首・首のストレッチ 《振り返り(学習カード記入、発表)》 ・友達のよい姿やよい動き、励まし合ったり教え合ったりする声掛けなどの姿を発表し合う。 ・いい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。 ・用具の片付けも友達と協力して行うよう指導する。</p>
45	<p>【まとめ】かけ足遊びを行うときは、無理をせず、最後まで運動を続けることが大切だね。また、ギャロップやスキップで楽しく体を移動する運動を行うためには、運動の行い方を知って、安全に気を付けて運動を行うことが大切だね。 《片付け》</p> <p style="text-align: right;">図:文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック 参照</p>
評価事項	

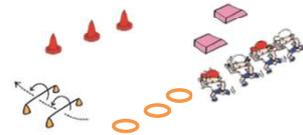
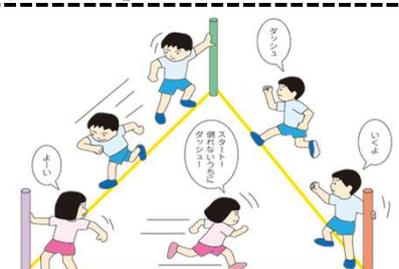
時間	2 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能④】 体を移動する運動の行い方を知ることができる。	指導【知識及び技能⑤-2】 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りなどの動きで構成される運動のポイントや、一定の速さでのかけ足などの運動のポイントを通して、体を移動する動きを身に付ける。
5	<p>○あいさつ</p> <p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度） ⇒まねっこかけ足。 	<ul style="list-style-type: none"> ・先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまうやり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる） ・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 <p>※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。</p>
【学習課題】新しい体を移動する運動の行い方を知り、動きがうまくできるようになる。		
【課題に迫る発問】どんなやり方があるか紹介するよ。うまくできるかな？		
《その場で両足ジャンプ》（教師の指示で全員一斉に）		
10	<p>【行い方の例】</p> <p>①その場での簡単な両足跳びから、教師が動きの変化の指示を出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと高く ・手足を開いて ・片足で ・回転して ・前に、後ろに、右に、左に ・隣の人と動きを合わせてなど 	
<p>※友達とぶつからないように間隔を開けて確かめるよう、安全面に留意することを指導する。</p> <p>※全身を使って跳んだり跳ねたり、動きを変えたりするよう押さえる。</p> <p>※いい動きが見られた子供を称賛し、全体に紹介する。</p>		
評価【知識及び技能④】		
【課題に迫る発問】友達のいい動きを見て、運動をうまく行うコツを考えよう。どんなところがいい点かな？		
20	<p>【考える例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・膝を曲げ、腕を振り上げて、上に跳んでいる。 ・足の裏をしっかりと着いてジャンプと着地をさせる。 ・ピタッと止まっている。 ・動く方向をしっかりとみている。 	<p>※前半活動でいい動きが見られた子供の動きを全体で紹介し、子供とやり取りをしながら動きのコツを知らせる。その際、「腕は？」「足は？」「体は？」「視線は？」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくないよう留意する。</p> <p>※後半の場の図を示し、準備を協力して行うよう押さえる。</p>
指導【知識・技能⑤-2】		
《場を準備して、ドーンジャンケンポンを行う》（時間を決めて）		
25	<p>【行い方の例】</p> <p>①グループに分かれて対抗するゲーム。フープを並べてコースを作り、両足跳びや片足跳び、回転などを入れて、一人ずつ順番に相手陣に向かって移動する。</p> <p>②相手と出会ったところで、ジャンプして足じゃんけんをし、勝った方はそのまま進み、負けた方は次の人が出発する。</p> <p>③相手陣についたら1ポイントとし、一定時間の得点で競い合う。</p> <p>※フープの数が揃わないときは、長縄などを体育館の床に貼って、動きに変化をさせるところのみフープを置くなど工夫する。</p> <p>※前に進みたくなって焦ってしまい、指定した動きを忘れないよう押さえる。</p>	
<p>※やり方がわからないグループが見られる場合は、活動を止めて、再度、確認する。</p> <p>※子供のいい動きを称賛し、全体にも紹介し、いい動きを広げていく。</p> <p>※活動の場が広がるので、再度、安全面に留意することを指導する。</p>		
35	 <p>【場の設定例（新聞紙の棒）】</p>	
評価【知識及び技能④】		
40	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り（学習カード記入、発表）》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードで、やり方がわかったもの、いい動きのコツがわかったものに○を付けさせる。 ・楽しかったやり方を出し合うとともに、後半にいい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。 	評価【知識及び技能④】
【まとめ】うまく跳んだり跳ねたりするためには、運動の行い方をわかって、腕や膝をうまく使ったり、動く方向をしっかりと見て動いたり、足の裏全体を使って力強く踏み切ったりすることが大切だね。		
45	《片付け》	<p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動(遊び)ハンドブック 岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照</p>
評価事項	<p>評価【知識・技能(運動)④】</p> <p>体を移動する運動の行い方がわかる。(観察・発言、学習カード)</p>	

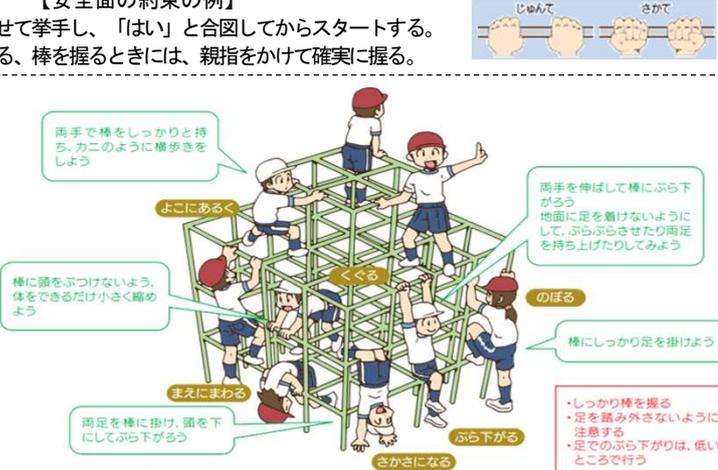
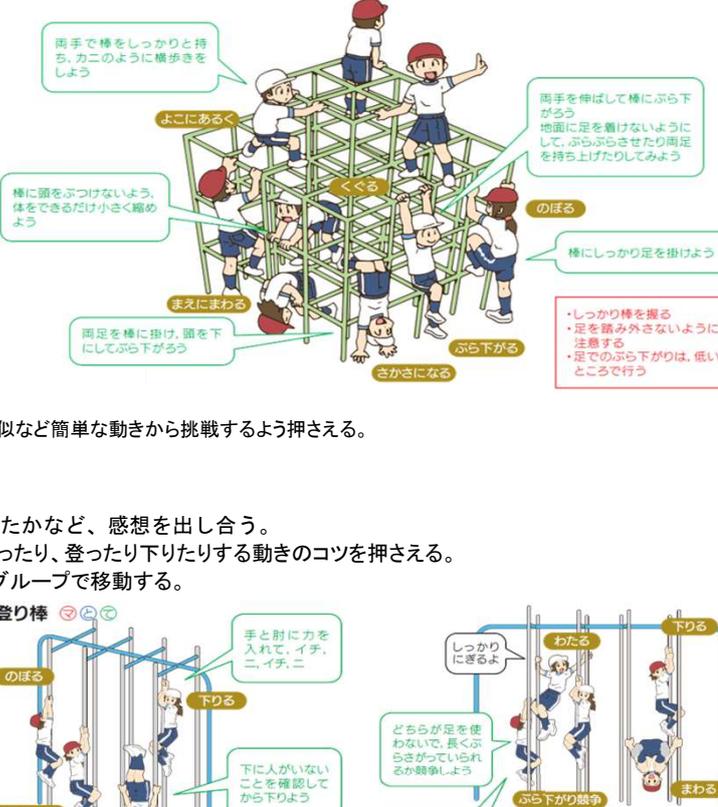
時間	3 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等②】 基本的な体の動きを身に付けるための運動の行い方を選ぶこと。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度） ⇒まねっこかけ足。	 <p>・先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまうやり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる） ・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 ※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。</p>
5	【学習課題】体を移動する運動の行い方を選んで行い、動きがうまくできるようになろう。	
10	【課題に迫る発問】やり方を紹介するよ。自分が高めたい動きやもっとやってみたい動きを選んですごろくゲームを行おう。	
15	【行い方の例】 ①8～12人のグループに分かれて、場を設定する。 （三角コーンABCD4つ、フープ9こをグループ数） ②グループ内でペア（トリオ）を組む。 ③ペア（トリオ）の1人（2人）が運動を行い、残る1人はじゃんけん係となり、A～Dに立つ。 ④AB間：両足跳びとケンケン跳びから選択、BC間：ギャロップとスキップから選択、CD間：並べたフープをケンパー跳びで進むとすべて両足跳び進むから選択、DC間は横跳びステップ。途中、A～Dでじゃんけんをし、負けたら中央のコーンまでケンケンで行ってタッチして元のコーンに走って戻って、次に進む。 ⑤ゴール地点に戻って両足跳びで1回転したらクリア。ペア（トリオ）は順番を決めて）と交代する。 ⑥時間内に動きの選択を変えて、繰り返し行う。	
20	指導【思考力、判断力、表現力等②】 ※同じ体を移動する運動でも、いろいろな動きができるようになることで力が高まることを知らせ、繰り返しごとに違った動きを選ぶよう押さえる。 ※いい動きが見られた子供を紹介し、全体で共有する。 ※前時に学習した動きのコツを振り返り、再度、押さえる。 ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体で紹介する。 ※動きを続けることがうまくできない子供が見られたときは、途中で止まりながら続けるよう声掛けを行う。また、じゃんけん係のときは、友達のいい動きを見付けたり、励ましの声を掛けたりするよう押さえる。	
25	評価【思考力・判断力・表現力等②】	
30	<<前半の活動の振り返り>> ※前半の活動で選んだ運動をやってみた感想や見つけた友達のいい動き、がんばり（あきらめずに続けて動いている、最後まで活動しているなど）を全体で紹介する。 ※動きが苦手でも最後までよく活動していた子供の様子を知らせ、称賛する。 ※後半の活動では、まず、自分が得意な運動を選択して調子よく動くことができるようになることに挑戦し、その後、苦手	
35	<<友達のいい動きを取り入れて、もう一度すごろくゲームを行う>> ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体で紹介する。 ※動きを続けることがうまくできない子供が見られたときは、途中で止まりながら続けるよう声掛けを行う。また、じゃんけん係のときは、友達のいい動きを見付けたり、励ましの声を掛けたりするよう押さえる。	
35	評価【知識及び技能⑤-2】	
40	<<整理運動>> ・手首・足首・首のストレッチ <<振り返り（学習カード記入、発表）>> ・学習カードで、自分が選んだ動きに○を付けさせる。（できれば理由も記述する） ・教師が見つけた子供のいい動きを紹介し、称賛する。	
40	評価【思考力・判断力・表現力等②】	
45	【まとめ】いろいろな体を移動する運動のやり方を選んで取り組むと、楽しく活動することができるね。また、それを繰り返し行うことで動きが高まるね。	
45	<<片付け>>	
45	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動(遊び)パンフレット 岩手県教育委員会 岩手っ子体力アップ運動小学校体育科指導資料ハンドブック 参照	
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等②】 基本的な体の動きを身に付けるための運動の行い方を選んでいる。（観察・発言、学習カード）	評価【知識及び技能⑤-2】 姿勢、速さ、リズム、方向などを変えて、這う、歩く、走る、跳ぶ、はねる、登る、下りるなどの動きで構成される運動のポイントや、一定の速さでのかけ足などの運動のポイントを通して、体を移動する動きができる。（観察）

時間	4 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能⑩】 ○基本的な動きを組み合わせる運動の行い方を知る。	指導【学びに向かう力・人間性等⑤】 活動の場の危険物を取り除いたり、用具や活動する場の安全を確かめたりする。
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度） ⇒まねっこかけ足。 	・先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまったり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる） ・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 ※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。
【学習課題】動きを組み合わせた運動の行い方を知り、安全に気をつけながら、動きがうまくできるようになる。		
10	≪単元後半の学習の見通しを持つこと、安全面に留意することを知る≫ 【例】 ①1年生からこれまでに学習してきた多様な動きをつくる運動は、次の4つであること。 ・体のバランスをとる運動 ・体を移動する運動 ・用具を操作する運動 ・力試しの運動 ②本時から7時間目まで、簡単な動きを組み合わせた運動を学習していくこと。（本時：なわの操作＋移動・組み合わせ、次時：ボール操作＋移動・バランス、6時間目：フープ操作＋移動・バランス、7時間目：棒の操作＋移動＋バランス）	※基本的な動きを組み合わせる運動とは、「○○しながら△△する」のように2つの動きを組み合わせて行う運動であることを知らせ、簡単な動きを組み合わせた運動をいくつか紹介し、何の運動と何の運動が組み合わされているのか押さえる。 ※これまで学習してきた運動のいい動きのコツを振り返りながら、この後学習する運動を通して身体を調子よく動かすことができるようになることが動きを続けることがうねらいであることを押さえる。 ※動きが少し難しくなったり、活動の場が広がったり、用具を使用したりすることから、活動の場の危険物を取り除いたり、用具や活動する場の安全を確かめたりすることが大切なことを指導する。
指導【学びに向かう力・人間性等⑤】		
【課題に迫る発問】どんなやり方があるか紹介するよ。うまくできるかな？		
15	指導【知識及び技能④】	
20	≪短なわを使って≫ 【行い方の例】 ①その場での簡単な両足跳びから、教師の指示でかけ足跳び⇒スキップ⇒ギャロップと変え、場を自由に動く。 ②ペアを組み、2人でかけ足跳び⇒スキップ⇒ギャロップと教師の指示で変えて場を自由に動く。 ③グループで場を準備し、①と②から動きを選択してリレーを行う。	
25	≪長なわを使って≫ 【行い方の例】 ①回る長なわを跳んだら、もとに位置に戻って、一方向からなわに入って跳ぶやり方とする。 ②1人⇒2人⇒3人⇒なわを回す人全員と人数を変化させるとともに、ジャンプして手をたたく、回転する、ケンケンで跳ぶなど動きの変化も加える。 ③それぞれ複数回回り、回数の伸びに挑戦する。回数で競争する方法もあるが、楽しさが半減しないよう留意する。	
30	※代表の子供をお手本にしてやり方を説明する。 ※無理な跳び方をしないよう、安全面に留意することを指導する。 ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体で紹介する。 ※活動が終わったら、全体で感想を述べ合うとともに、いい動きやり方を紹介し、全体で共有する。	
35	≪長なわと短なわを合わせて、キャッチボール≫ 【行い方の例】 ①回る長なわの中で短なわ跳び、キャッチボールを行う。 ②前跳び、後跳び、人数を変えて、など、教師が指示を出す。	
40	※代表の子供をお手本にしてやり方を説明する。 ※長なわが回るリズムをチームで口伴奏し、そのリズムに合わせて短なわを回すとやりやすいことを知らせる。 ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体で紹介する。	評価【知識及び技能⑩】
45	≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り(学習カード記入、発表)≫ ・学習カードで、やり方がわかったもの、いい動きのコツがわかったものに○を付けさせる。 ・楽しかった組み合わせ方を出し合うとともに、後半にいい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。 ・県教育委員会発行「元気アップ遊びカード」にある短なわ跳びのいろいろな技の進級表を紹介し、休み時間や家庭でも取り組むようにさせる。	評価【知識及び技能⑩】
【まとめ】いろいろな動きを組み合わせた運動はこれまでより少し難しくなるけど、行い方をわかって楽しく安全に活動することで、うまくできるようになるね。縄跳びなどは、休み時間にも続けていこう。		
図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動(遊び)ハンドブック 参照		
評価事項	評価【知識及び技能⑩】 基本的な動きを組み合わせる運動の行い方がわかる。 (観察・発言、学習カード)	※計画においては、技能5-2について7時間目に重点的に評価を行うこととしていますが、違った多様な動きの組み合わせに毎時間取り組むことから、本時から6時間目までの子供に見られる技能の顕著な様子(AorO)について、できる範囲で評価記録を残しておくようにし、単元終了時に技能の総合的な評価につなげるなど記録に残す評価の工夫をしてください。

時間	5 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【知識及び技能①】 バランスをとりながら移動する、用具を操作しながら移動するなど二つ以上の動きを同時に行ったり、連続して行ったりする運動を通して、基本的な動きの組み合わせた動きを身に付ける。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度） ⇒まねっこかけ足。	 <ul style="list-style-type: none"> 先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまったりやり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる） 教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 ※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。
5	【学習課題】動きを組み合わせた運動で、身体をうまく動かすコツを考えて、いい動きができるようになろう。	
5	【発問】今日はボールを使ったやり方を紹介するよ。うまくできるかな？	
10	≪ボールを回す、投げ上げる・バウンドさせる⇒捕る≫※2年生時 2学期 多様な動きを作る運動遊び（用具操作）で既習 【投げて捕る⇒友達が投げたorバウンドさせたボールを⇒グループで円になって】	【姿勢を変えて捕る⇒回転して捕る】  <ul style="list-style-type: none"> 回転してとる 逆の足で回って 移動して捕る ※バウンドさせるときの足の位置に留意 寝転んで 足のボールを上げて手で捕る 手を広げて、片手でボールを上げて逆の手で捕る
15	※代表の子供をお手本にしてやり方を説明する。 ※無理な高さ、距離とせず、もう少しでできそうな目標を決めて行うことや安全面に留意することを指導する。 ※やり方がわからない子供やチームがいないか確認をし、必要な場合は、活動を止めて再度説明をする。 ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体に紹介する。	
15	評価【学びに向かう力・人間性等⑤】	
15	【課題に迫る発問】次は少し難しくなるよ。前半の運動のやり方もヒントにして、運動をうまく行うコツを考えよう。	
20	≪ボールを落とさないように運ぶ（1人⇒2人⇒用具を使って）やり方を知り、動きのコツを考える≫ 【ボールを担いだり手のひらに載せたりして、1人で歩いたり走ったり⇒友達と手をつないで】	【ペアと用具を使ってボールを運ぶ】  <ul style="list-style-type: none"> 折り返し ジグザクコース ハードルコース 回転コース ※折り返し1周回りレーなど工夫する
25	【考える例】 ・ボールの動きをよく見て、ボールが落ちるところに素早く移動（回転）する。 ・ボールの動きに合わせて、腕や膝を曲げたり伸ばしたりする。 ・動く方向をしっかりとみている。	※前半活動でいい動きが見られた子供の動きを全体で紹介し、子供とやり取りをしながら動きのコツを知らせる。また、後半に行う運動を紹介しながら教師がいい動きをやって見せて再度コツを押さえる。その際、「腕は？」「足は？」「体は？」「視線は？」など視点を示すが、動き方があまりに詳しくなり過ぎないように留意する。 ※後半の場の図を示し、準備を協力して行うよう押さえる。また、用具の整理整頓や友達の間隔をあけるなど、場の安全を確認するよう押さえる。
25	指導【知識・技能⑤-2】	
30	≪ボールを落とさないように運ぶ（1人⇒2人⇒用具を使って）運動を行う≫ ※いい動きが見られた子供を称賛し、全体に紹介する。 ※動きを続けることがうまくできない子供が見られたときは、途中で止まりながら続けるよう声掛けを行う。	
30	評価【学びに向かう力・人間性等⑤】	
35	≪整理運動≫ ・手首・足首・首のストレッチ ≪振り返り（学習カード記入、発表）≫ ・学習カードで、いい動きのコツがわかったものに○を付けさせる。 ・楽しかったやり方を出し合うとともに、後半にいい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	
40	【まとめ】用具を操作する動きを組み合わせた動きをうまく行うためには、自分が進む方向をしっかりと見ながら、腕や膝をうまく使って用具の動きに体を合わせて動かして力の調節をするなどすることが大切だね。	
40	【まとめ】用具を操作する動きを組み合わせた動きをうまく行うためには、自分が進む方向をしっかりと見ながら、腕や膝をうまく使って用具の動きに体を合わせて動かして力の調節をするなどすることが大切だね。	
45	【片付け】	
45	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動（遊び）ハンドブック 参照	
評価事項	評価【学びに向かう力・人間性等⑤】 活動の場の危険物を取り除いたり、用具や活動する場の安全を確かめたりしようとする。（観察・発言、学習カード）	

時間	6 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	指導【思考力、判断力、表現力等③】 基本的な動きを身に付けるために、考えたことや気付いたことを伝えること。	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度） ⇒まねっこかけ足。	 <ul style="list-style-type: none"> 先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまうやり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる） 教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 ※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。
5	【学習課題】 フープを操作しながら動きを組み合わせた運動で、動きを高めるやり方を考えたり見付けたりしよう。	
10	【課題に迫る発問】 どんなことを考えたり見付けたりすればいいかな？また、どのように友達に伝えたいかな？	
10	※前時までの学習をもとに、動きを組み合わせた運動でのいい動き（コツ）の例を再度押さえる。 ※動きを組み合わせた運動でいい動きができるようになるためには、動きがうまくできない時に「なぜ？」とその理由（課題）を見付けていい動きができていない友だちとやり方を比べたり、うまくできているところを「もっと少ない動きで」「スムーズな動きで」と高めるやり方を考えたり、できばえを確認して伸びを見付けたりすることが大切であることを押さえる。 ※友達に伝えるときは、「〇〇がこうなっているから●●するといいいよ」「動きが〇〇のように変わった」など、わかりやすく言葉で伝えたり、実際に動きをやって見せて伝えたりすることが必要なことを板書で例示しながら押さえる。	
15	【発問】 今日はフープを使ったやり方を紹介するよ。どんどん友達と考えたことを伝え合い、動きを高めよう。	
15	<<輪を回して、くぐって、転がして（1人⇒2人）>>※3年生時 2学期・3学期 多様な動きをつくる運動（用具操作・バランス）既習	 <ul style="list-style-type: none"> 腕・首・腰・足首で、両腕で 違う部位で同時に ※移動するときは、十分に輪を回してから動く 輪を回す⇒回しながら移動
15	 輪を跳びながら移動 ⇒スキップ⇒ギャロップ	 輪を投げ上げて捕る（ペアで）
15	 輪を転がしてぐるぐる（ペアで）	<ul style="list-style-type: none"> 投げ上げる高さを変える 友達とシンクロして輪をキャッチ 投げる（転がす）⇒キャッチができたら、ペアとの距離・を伸ばす 別のペアと協力して、連続でボールや輪をキャッチ、輪くぐり
20	※代表のグループをお手本にして、やり方を説明し、教師の指示で動きを変えていく。 ※ペアやグループで友達の動きを見て考えたことを教え合い、必要なときは動きを手伝うことを押さえる。 ※いい動きの子供を称賛し、全体で紹介する。 ※時間が来たら終了。友達からどんなアドバイスや言葉かけを受けたのか、それを受けて自分の動きに変化が見られたか、など全体で感想を述べ合い、再度、体をうまく調整して用具の動きに合わせることを、それがスムーズにできるようになることが大切なことを押さえる。	
25	【評価】 【思考力、判断力、表現力等③】	
25	<<平均台に乗って（渡って）輪を操作する（1人⇒グループで）>>※3年生時 3学期 多様な動きをつくる運動（バランス）既習	 1人でフープを回しながら⇒腕を変えて⇒グループで手をつなぎ輪を渡す
25		※協力をして場を準備する。 ※代表のグループをお手本にして、やり方を説明し、教師の指示で動きを変えていく。 ※ペアやグループで友達の動きを見て考えたことを教え合い、必要なときは動きを手伝うことを押さえる。 ※いい動きの子供を称賛し、全体で紹介する。
30	【評価】 【思考力、判断力、表現力等③】	
35	<<輪を回しながら落とさないように障害コースを回る（1人⇒2人で）>>	 <ul style="list-style-type: none"> 速さを競うのではなく、輪を落とさない、リズムよく跳んで進む、など、スムーズに体を動かしてゴールすることがねらいであることを知らせる。 ※平均台コースやジグザグコース、くるくるコースなど、楽しさが変わる際の工夫を取り入れる。
35		※協力をして場を準備する。 ※代表のグループをお手本にして、やり方を説明し、教師の指示で動きを変えていく。 ※ペアやグループで友達の動きを見て考えたことを教え合い、必要なときは動きを手伝うことを押さえる。 ※いい動きの子供を称賛し、全体で紹介する。
35	【評価】 【思考力、判断力、表現力等③】	
40	<<整理運動>> ・手首・足首・首のストレッチ <<振り返り（学習カード記入、発表）>> ・学習カードで、グループの誰に、どんなことを伝えたか、主なものを簡単に記述させる。 ・いい動きが見られた子供やよい協力の姿、声掛けが見られたグループを紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。	
40	【評価】 【思考力、判断力、表現力等③】	
45	【まとめ】 用具を操作する動きを組み合わせた動きをうまく行うためには、力を高めるいい動きを考えたり見付けたりしたことを友達と伝え合うことが大切だね。	
45	<<片付け>>	
45	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動（遊び）パンフレット 参照	
評価事項	評価【思考力、判断力、表現力等③】 基本的な動きを身に付けるために、考えたことや気付いたことを伝えている。（観察・発言、学習カード）	

時間	7 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●今までに学習した技能のポイントを使って、基本的な動きの組み合わせた運動に挑戦する。	
5	<p>○あいさつ ○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ（コース1周程度）⇒まねっかけ足。 	<p>・先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまうやり方にならないよう押さえておく。（運動のねらいを押さえる）</p> <p>・教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。</p> <p>※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。</p>
評価【知識及び技能⑤-1】		
10	<p>【学習課題】 棒を操作しながら動きを組み合わせた運動で、動きを高めるやり方を考えたり見付けたりしよう。</p> <p>【発問】 今日はフープを使ったやり方を紹介するよ。どんだん友達と考えたことを伝え合い、動きを高めよう。</p>	
15	<p>《棒を使って（1人⇒2人）》※2年生時 2学期 多様な動きをつくる運動（用具操作）既習</p>  <p>バランスをとって歩く（棒を落とさないように） 離れた棒を回転してつかむ（棒を倒さないように） 2人で棒の端を押し合って歩く（棒を落とさないように） 2人で一緒に棒を離し、移動して相手の棒をつかむ⇒グループで（棒を落とさないように）</p> <p>※代表のグループをお手本にして、やり方を説明し、教師の指示で動きを変えていく。</p> <p>※ペアやグループで友達の動きを見て考えたことを教え合い、必要なときは動きを手伝うことを押さえる。</p> <p>※いい動きの子供を称賛し、全体に紹介する。</p> <p>※時間が来たら終了。</p>	
評価【知識及び技能⑩】		
20	<p>《前半の活動を振り返る》</p> <p>※時間が来たら終了。友達からどんなアドバイスや言葉かけを受けたのか、それを受けて自分の動きに変化が見られたか、など全体で感想を述べ合い、再度、体をうまく調整して用具の動きに合わせることで、それがスムーズにできるようになることが大切なことを押さえる。</p> <p>※いい動きの子供の様子を全体に紹介する。その後、後半は、グループ対抗で、「棒は倒さんぞ！」競争のやり方を知らせ、全員が棒を倒さないで勝つための作戦を考える。</p>	
25	<p>【発問】 動きのコツをもとにグループの友達の力に合わせながら、「棒は倒さんぞ！」競争を楽しく行おう。</p> <p>【考える例】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①3名を1グループとし、各自が棒をもって三角形をつくる。（なわを使って3辺の合計の長さがわかるようにする） ②3名それぞれの棒が倒れる前に走ることが出来る距離をイメージして相談し、三角形の辺の長さを決め、なわにしるしを付けておく。 ③教師の合図で、3名が一齐に手を離し、次の棒に移動して、倒れる前に棒を持つ。棒が1本でも倒れたら失格。 ④全員が持つことができた3辺の長さの合計がより長いグループの勝ち。（成功したグループのなわのしるしまでの長さを比べて長い方のグループの勝ち） 	
30	<p>※「1回戦」「次は2回戦」と教師の指示で競争を進める。その際、作戦タイム⇒競争⇒作戦タイムと繰り返し行い、作戦を成功させるために、考えたことや気付いたことを伝え合う場面を設ける。</p> <p>※いい動きの子供や良い声掛けのグループの様子を全体に紹介する。</p>	
評価【知識及び技能⑩】		
35	<p>《整理運動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首・足首・首のストレッチ <p>《振り返り（学習カード記入、発表）》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードで、グループの誰に、どんなことを伝えたか、主なものを簡単に記述させる。 ・いい動きが見られた子供やよい協力の姿、声掛けが見られたグループを紹介し、称賛する。 ・片付けを協力して行うよう指導する。 	
40	<p>【まとめ】 用具を操作する動きを組み合わせた動きをうまく行うためには、うまく体を動かすことができているところともう少しのところを友達と伝え合い、自分の力に合わせたやり方を考えることが大切だね。</p> <p>《片付け》</p>	
45	<p>図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、日本スポーツ協会 遊びプログラム～運動遊び～ 参照</p>	
評価事項	<p>評価【知識及び技能⑤-1】 一定の速さでのかけ足などの運動を通して、体を移動する動きができる。（観察）</p>	<p>評価【知識及び技能⑩】 バランスをとりながら移動する、用具を操作しながら移動するなど二つ以上の動きを同時に行ったり、連続して行ったりする運動を通して、基本的な動きの組み合わせた動きができる。（観察）</p>

時間	8 時間目 (全 8 時間)	
重点的指導事項	●登り棒や肋木を使って一定時間ぶら下がったり、ぶら下がりながらじゃんけんをしたりする行い方を知る。(運動場で、指導のみ)	
5	○あいさつ ○準備運動 ・ジャックナイフストレッチ、股割り。 ・ギャロップ・スキップ (コース1周程度) ⇒まねっこかけ足。	 <p>運動場の固定施設等を使って</p> <ul style="list-style-type: none"> 先頭になった者が自由にコースや走り方を決めて走り、まねをするが、「走り続けること」から大きく離れてしまうやり方にならないよう押さえておく。(運動のねらいを押さえる) 教師の合図で先頭は列の一番後ろに回り、先頭を交代する。また、ギャロップとスキップを切り替える。 <p>※学級の実態によって3～4分程度の時間を設定する。</p>
10	【学習課題】登り棒やジャングルジムで、登る、下りる、ぶら下がる動きの行い方を知ろう。(1年生時2学期固定施設を使った運動遊び既習) 【課題に迫る発問】 どのようなやり方があるか紹介するよ。うまくできるかな？ (指導【知識及び技能④】)	
15	【安全面の約束の例】 ○前の人に着地した後、お互い向かい合って目を合わせて拳手し、「はい」と合図してからスタートする。 ○跳び下りるときには、下に人がいないことを確かめる、棒を握るときには、親指をかけて確実に握る。	
20	＜ジャングルジム＞ 【行い方の例】 ①登る 上に動く ②下りる 下に動く ③横に渡る 左・右に動く ④くぐる 前・後ろに動く ⑤跳び下りる 低いところでひざを曲げて着地する ⑥逆さ姿勢 ひざをしっかりとかけるうでを伸ばして手をつく ⑦足場を使っているいろいろなポーズをとり、じゃんけんをする ⑧横渡りリレーをする など	 <p>両手で棒をしっかりと持ち、かこのように横歩きをしよう</p> <p>よこにあるく</p> <p>両手を伸ばして棒にぶら下がろう 地面に足を踏かないようにして、ぶらぶらさせたり両足を持ち上げたりしてみよう</p> <p>のぼる</p> <p>棒に頭をぶつけないよう、体をできるだけ小さく縮めよう</p> <p>まえにまわる</p> <p>両足を棒に掛け、頭を下にしてぶら下がる</p> <p>さかさになる</p> <p>しっかりと棒を握る 足を踏み外さないように注意する 足でのぶら下がり方は、低いところで行う</p>
25	※いい動きの子供の様子を全体で紹介する。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、動物の真似など簡単な動きから挑戦するよう押さえる。 ※教師の指示で、横渡りリレーを行う。 ＜前半の活動を振り返る＞ ※どんな動きができたか、どんな動きが難しかったかなど、感想を出し合う。 ※いい動きの子供の様子を全体で紹介し、ぶら下がったり、登ったり下りたりする動きのコツを押さえる。 ※後半は、登り棒を使って運動を行うことを知らせ、グループで移動する。	
30	＜登り棒を登る、下りる、ぶら下がる＞ 【行い方の例】 ①掴まって止まる ②登る (2本の棒で) 体を左右に振りながら③登る (1本の棒で) 足で棒をしっかりと はさんでから、少し上をつかむ ④下りる 足で棒をしっかりと はさんでから、力を入れている手を少し弱くする ⑤逆さ姿勢になる 腕をのばしてしっかりと握る (ハチマキなどを巻いて節をつくり、足がすべらないようにする) ⑥足抜き回りをする 補助者が背中合わせになって、押し上げる など	 <p>登り棒</p> <p>のぼる</p> <p>下りる</p> <p>ぶら下がる</p> <p>さかさになる</p> <p>とび下りる</p> <p>足でぎゅっと登り棒をはさもう</p> <p>手と肘に力を入れて、イチ、ニ、イチ、ニ</p> <p>下に人がいないことを確認してから下りよう</p> <p>しっかりと握る</p> <p>わたる</p> <p>下りる</p> <p>どちらが足を使わないで、長くぶらさがっていられるかを競争しよう</p> <p>ぶら下がり競争</p> <p>まわる</p> <p>じゃんけんをしてみよう</p> <p>※足や手でじゃんけんをして、どちらが先に上まで登ることができるか、下に降りることができるか、など楽しくなる競争を取り入れる。</p>
35	※いい動きの子供の様子を全体で紹介する。 ※動きがうまくできない子供が見られるときは、動物の真似など簡単な動きから挑戦するよう押さえる。 ※教師の指示で、じゃんけんゲームを行う。	
40	＜整理運動＞ ・手首・足首・首のストレッチ ＜振り返り (学習カード記入、発表)＞ ・学習カードで、やり方がわかったものに○を付けさせるとともに、単元を通じた感想を記述させる。 ・楽しかったやり方を出し合うとともに、後半にいい動きが見られた子供を紹介し、称賛する。	
45	【まとめ】登り棒やジャングルジムでわかった、登る、下りる、ぶら下がるなどの動きの行い方や遊びや、いろいろな動きを組み合わせた運動を、休み時間や家庭でも継続していくことが、健康な体を作ることや体力向上につながるぞね。	
45	＜片付け＞	
45	図：文部科学省 小学校体育まるわかりハンドブック、多様な動きをつくる運動(遊び)パンフレット 茨城県教育委員会 感覚づくりの運動の手引 参照	
評価事項		