

単元	I 体づくり運動I (体ほぐし・多様な動きをつくる運動遊び)			4月(6時間)
目標	友達と仲よく、安全に気を付けながら、動きを工夫して、体ほぐしの運動を楽しんだり、多様な動きをつくる運動遊びをする。			
評価規準	(①知・技)這う、走る、跳ぶ、用具をつかむ、回す、運ぶ、投げるといった体の基本的な行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表)体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びの行い方を知るとともに、よい動きを見付けたり、まねしたりしている。 (③主体的態度)友達と仲よく、安全に気を付けながら、体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びをしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○いろいろな運動を試し、共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 友達と協力しながら、きまりを守り、体を移動したり、用具を操作したりして、いろいろな動きができるようにしましょう	○体を移動したり、用具を操作したりする運動遊びに取り組む意欲をもつことができるように、試しの時間を十分確保する。	◇順番やきまりを守り、用具の使い方の安全に気を付けながら、繰り返し運動遊びに取り組んでいる。 <行動③>
追究する	2	○体ほぐしの運動を行う。	○運動に対する意欲を継続することができるように、複数の動きや組み合わせた動きができる場を設定する。※動きは備考参照	◇体ほぐしの運動に繰り返し取り組んでいる。 <行動③>
	1	○スキップやサイドステップ、シグナルランなどの体を移動する運動遊びを行う。	○楽しく運動できる行い方を考えることができるように、用具の使い方や場所、人数の増減を例示する。	◇運動に応じて、スピードや向き、人数を変えながら、体を移動することができる。 <行動①>
	1	○ボールキャッチやフラフープ転がし、棒渡しなどの用具を操作する運動遊びを行う。	○それぞれの運動遊びの行い方を知り、動きのよいところを見付けることができるように、動きを示した資料や観点を提示する。	◇ボールを捕るタイミングやフラフープの転がし方、棒を離すタイミングといった、動きのよいところを記述したり、まねしたりしている。 <学習プリント・行動②>
まとめる	1	○これまでに行った体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びの中から、取り組みたい運動を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「体づくり運動の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇体を移動させたり、用具を操作する動きをしたりできる。 <行動①>
<b>【備考】</b> ・追究する過程では、教師が提示した遊びや子どもたちから出てきた遊びの中からその時間に行っていく遊びを決めていくようにする。 体ほぐしの運動：条件を変えての歩く・走る・スキップ、体ジャンケン、伝承遊び(おしくらまんじゅう・だるまさんが転んだ)、ペアでのストレッチング 体を移動する運動遊び：ケンケン、ジャンプ、バック走、スキップ、サイドステップ、シグナルラン、コースに合わせて走る など 用具を操作する運動遊び：ボール投げ上げ、ボールキャッチ、ドリブル、フラフープ回し、フラフープ転がし、フラフープジャンプ、棒キャッチ、棒渡し など ・体育の学習での約束は、常時指導を行い、定着を図る。 ・準備体操については体育部で全学年共通のものを提示する。				

単元	2 かけっこ・リレー		4・5月(7時間)
目標	走順を守り、走り方やバトンパスの仕方を工夫しながら、走路に合わせて走ったり、前を見ながら走りながら確実にバトンパスをしたりして、短距離走・リレーができる。		
評価規準	(①知・技)走路に合わせて走ったり、前を見て走りながら確実にバトンパスをする行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表)自分に合った走り方やバトンパスの仕方を選んでいる。 (③主体的態度)安全に気を付け、きまりを守って仲よくかけっこ・リレーをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのかけっこ・リレーに取り組み、共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 記録会に向けて、走り方やバトンパスの動きのよいところを見つけて、かけっこ・リレーをしよう	○身に付けていく動きの見通しをもち、具体的なめあてを立てることができるよう、「かけっこ・リレーの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	4	活動① ○走り方やバトンパスの仕方を工夫しながら試行する。  1時間目…直線やカーブに沿って走る 2時間目…腕を振って走る 3時間目…リードする 4時間目…走り方・バトンパス	活動② ○記録に挑戦する。
			○直線とカーブの走り方のポイントを見付けることができるように、歩幅と体の傾きの観点を提示する。  ○肩の力を抜いて腕を振りながら走るというポイントができていることを判断することができるように、見る役割と挑戦する役割を設定する。  ○見付けたリードのよい動きができるように、目印となるラインでスタートを切れていることを判断する場を設定する。  ○走路に合った走り方で走り、バトンの受け渡しができるように、大切なポイントを踏まえた動きになっていることを判断し、動きのコツを伝え合う場を設定する。
			◇試しのかけっこ・リレーに取り組み、具体的な自分のめあてを記述している。 <学習プリント③>
			◇直線では歩幅を広くしたり、カーブでは体を内側に傾けたりするという、走り方のポイントを見付け、記述している。 <学習プリント②>
			◇直線やカーブに合わせ、肩の力を抜いて腕を振りながら走っている。 <行動①>
			◇前の走者が目印のラインを踏んだらスタートしてバトンの受け渡しをしている。 <行動①>
			◇肩の力を抜き、走路に合わせた歩幅や体の傾きで走ったり、スピードを落とさずにバトンを受け取ったりしている。 <行動①>
まとめる	2	○記録会で、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○かけっこ・リレーの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「かけっこ・リレーの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
			◇自分や友達の頑張りに気付いたことを記述している。 <学習プリント③>
【備考】 ・活動①と活動②を1単位時間の中でサイクル的に行う。(短距離走のタイム→練習→全員リレーのタイムという流れを基本とする) ・活動①では、走り方とバトンパスの仕方について、どちらの工夫にも触れながら学習を進める。 ・毎時間、授業の最初には、腿上げ、スキップ、変形ダッシュなどで走りの基礎作りを行う。 ・セパレートコースで走ることをしっかりと身に付けられるようにする。 ・毎時間計測することにより、意欲の継続化を図る。 ・準備：バトン、コーン、ビブス ・「左手からもらって右手で受け渡す」「コーナートップ」「コーナーでの抜かし方」というバトンパスやリレーの基本をしっかりと身に付けられるように学習を進める。			

単元	3 スローランド			5月(6時間)
目標	きまりを守って友達と仲よく運動に取り組み、音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる動きのよさを見付けて、それらを投げる運動遊びができる。			
評価規準	(①知・技) 音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる運動遊びの行い方を知り、それらを投げる運動遊びができる。 (②思・判・表) 音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる動きのよさを見付けたり、友達の動きのよさをまねしたりしている。 (③主体的態度) きまりを守り誰とでも仲よく、場の安全に気を付けながら進んで投の運動遊びに取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しのスローランドをして、共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて _____ スローランドに向け、いろいろな動物にえさがあげられるように、投げる動きのよさを見付けて遊ぶ	○動物にえさをあげるために身に付けたい動きについて具体的なめあてを立てられるように、「スローランドの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのスローランドに取り組み、遠くへ投げたり高く投げたり、ねらった方向に投げたりすることを見付けて、具体的な自分のめあてを記述している。 <学習プリント③>
追究する	1	○足をふみ出す動きのよさを見付け音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる運動遊びに取り組む。	○足をふみ出して投げる動きのよさを見付けることができるように、「足のふみ出し」という観点を提示する。	◇足をふみ出すことや、つま先を投げたい方向へ向けることの動きのよさを記述している。 <学習プリント②>
	1	○腰をひねる動きのよさを見付け、音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる運動遊びに取り組む。	○腰をひねって投げるができるように、動きを判断しアドバイスをし合う場を設定する。	◇足をふみ出して腰をひねりながら投げて遊ぶことができる。 <行動①>
	1	○腕を振る動きのよさを見付け、音の出るボール、ゴム製の野球ボール、空気の入った袋を投げる運動遊びに取り組む。	○腕を振って投げるができるように、「ひじ」という観点を提示する。	◇遠くや高く、ねらった方向へ投げて遊ぶことができる。 <行動①>
まとめる	2	○「スローランド」に取り組み、友達の動きのよいところや頑張りを認め合い、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「スローランドの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇遠くや高く、ねらった方向へ投げた自分や友達の動きのよさや頑張りを記述している。 <学習プリント③>
<b>【備考】</b> ・クラスを6グループに編成をする。また、グループ内でペアに分け、動きを試す立場、見る立場を構成する。 ・準備：(遠くに投げる場) クジラ・イルカ・マグロの形に切り抜かれたビニールシート、マット、ジャベリックボール (ねらった方向に投げる場) カバ・ワニ・カメのイラストの的、スティックバルーン (強くたたきつけて投げる場) キリン・ゾウ・トラのイラストが貼られた段ボール、ゴム製の野球ボール } 体育館で行う場合  (遠くに投げる場) クジラ・イルカ・マグロを描いた校庭、ジャベリックボール (ねらった方向に投げる場) イラストの的とフラフープ、凍結防止のスチロールにペンを入れた筒 } 校庭で行う場合 (強く投げる) イラストの的とフラフープ、ラグビーボール ※フラフープと的や高鉄棒や雲梯に取り付ける				

単元	4 ボール投げゲーム		6月(9時間)	
目標	みんなで励まし合い、投げ方や攻め方のポイントを見付けて、ボールをねらったところに投げたり、守りがいない位置にいる味方にパスを出したりして、的に当ててボール投げゲームを楽しむことができる。			
評価規準	(①知・技) ねらったところにボールを投げて的に当てることや、守りがいない位置にいる味方にパスをすること、守りのいないところでボールを受けて得点をする行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ねらったところにボールを投げる動きのポイントを見付けたり、簡単な攻め方を選んだり、課題の解決のために考えたことを伝えたりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、誰とも仲よくボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	
つかむ	1	○試しのボール投げゲーム(ボールをチームに一つ)を行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 投げる動きのポイントを見付けたり、攻め方を工夫したりして、的にボールをたくさん当てて、ボール投げゲームを楽しもう	○ボール投げゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「ボール投げゲームの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのボール投げゲームに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
追究する	1	○ボールを投げる動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。(ボールを一人に一つ)	○ボールを投げる動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「足の出し方」「肘の位置」という視点を提示する。	◇投げる手と反対の足を前に出すというボールを投げる動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	1	○パスを受ける動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○パスを受ける動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「手の形」「目線」という視点を提示する。	◇パスを受け取れる。 <行動①>
	1	○ボールを持っているときにパスまたはシュートを判断して、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○パスまたはシュートを判断する際のポイントに気付けるように、目標とする動きと「自分の前の守り」という視点を提示する。	◇自分の前に守りがいないときにシュートをしている。 <行動①>
	1	○パスを受ける位置取りを工夫して、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○シュートにつながるパスを受ける位置について自分の考えをもてるように、チーム内で繰り返し試行する時間を十分確保する。	◇守りのいないところへ動いている。 <行動①>
	1	○味方の状況を判断してパスをする動きのポイントを見付けて、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)(本時)	○守りがいない位置にいる味方にパスする動きのできばえを自覚できるように、教師が撮影した動画を基に、動きを評価・判断したことを伝え合う時間を確保する。	◇守りがいない位置にいる味方にパスをすることができる。 <行動①>
	1	○選んだ攻め方で、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○簡単な攻め方を選べるように、複数の攻め方を提示する。	◇簡単な攻め方を選んでいる。 <学習プリント②>
まとめる	2	○ボール投げゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「ボール投げゲームの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達の頑張りがやボール投げゲームの面白さについて記述している。 <学習プリント③>

単元	5 跳び箱・平均台遊び		7月(8時間)
目標	みんなで仲よくしながら、跳び箱・平均台を使った動きを工夫したり、いろいろな動きに挑戦したりして、跳び箱・平均台遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 跳び箱を使い支持でまたぎ乗り・またぎ下り、支持で跳び上がり・跳び下り、横跳び越しの動きや、平均台を使い歩行、ポーズの動きをしたり、動きを増やしたりできる。 (②思・判・表) 跳び箱・平均台の動きの特徴を見付けたり、動きの工夫を考えたりしている。 (③主体的態度) 安全に気を付けながら、きまりを守って仲よく跳び箱・平均台遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの跳び箱・平均台遊びをしたり、基本の動きに挑戦したりして共通のめあてを立てる。 共通のめあて みんなで仲よくしながら、跳び箱・平均台ランドで遊んだり、跳び箱・平均台での動きを工夫し、その動きに挑戦したりして、跳び箱・平均台遊びを楽しもう	○跳び箱・平均台ランドでいろいろな遊び方をす る見通しをもち、具体的なめあてを立てることが できるように、「跳び箱・平均台遊びの楽し さ」「できるようにになりたいこと」「学び方」の 視点を提示する。
追究する	4	活動① ○跳び箱・平均台ランドに挑戦する。 活動② ○基本の動きごとに新たな動きを工夫し、工夫した動きに挑戦する。 1時間目…平均台上での・ポーズ・歩行 2時間目…跳び箱で支持でまたぎ乗り・またぎ下りの動き 3時間目…跳び箱で支持で跳び乗り・跳び下りの動き 4時間目…低い跳び箱で横跳び越しの動き	○平均台上でのポーズや歩き方などの友達のよい動きをまねることができるように、「腕」「お腹」「目線」という観点を提示する。 ○跳び箱を使い支持でまたぎ乗り・またぎ下りする動きのよいところを見付けることができるように、3色のテープを貼った跳び箱を用意する。 ○跳び箱で支持で跳び上がり、跳び下りることができるように、2台の高さの異なる跳び箱で繰り返し挑戦する場を設定する。 ○跳び箱に支持し、横跳び越しの動きができるように、低い跳び箱の着地点にエバーマットを置き、繰り返し挑戦する場を設定する。
まとめる	2	○お気に入りの基本の動きを選び、さらに動きを工夫したり、工夫した動きに挑戦したりする。	○動きの工夫をできるように、「高く」「速く」「遠く」という視点を提示する。 ○基本の動きを工夫した動きができるように、目印となるテープなどを用意する。
	1	○発表会で動きのよいところを踏まえた跳び箱・平均台に挑戦し、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「跳び箱・平均台ランドの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・この単元で使っている「動き」とは、またぎ乗り・またぎ下り・跳び上がり・跳び下り・いろいろな歩行やポーズなどの動きのことである。 ・準備：練習ノート、跳び箱、平均台、踏み切り板、マット、提示用拡大絵図など ・場の例：跳び箱2台をつなげた場(同じ高さ、高さを変えて段差を付ける、縦横の向きを変える)、ステージに跳び上がったり跳び下りたりできる場、ロールマットの場など ・実習単元として実施可能			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇素早く跳び箱を跳べるようになりたい、平均台で色々なポーズができるようになりたいなど、具体的なめあてを記述している。  
<学習プリント③>

◇平均台上でのポーズや歩き方など、友達のよい動きをまねしている。  
<行動②>

◇跳び箱にまたいだ姿勢で腕を支点に体重を移動させる動きのよいところを記述している。  
<学習プリント②>

◇跳び箱に支持で跳び上がるができる。  
<行動①>

◇跳び箱に支持し、横跳び越して跳ぶことができる。  
<行動①>

◇基本の動きを高く・速く・遠くへ動こうとしている。  
<行動②>

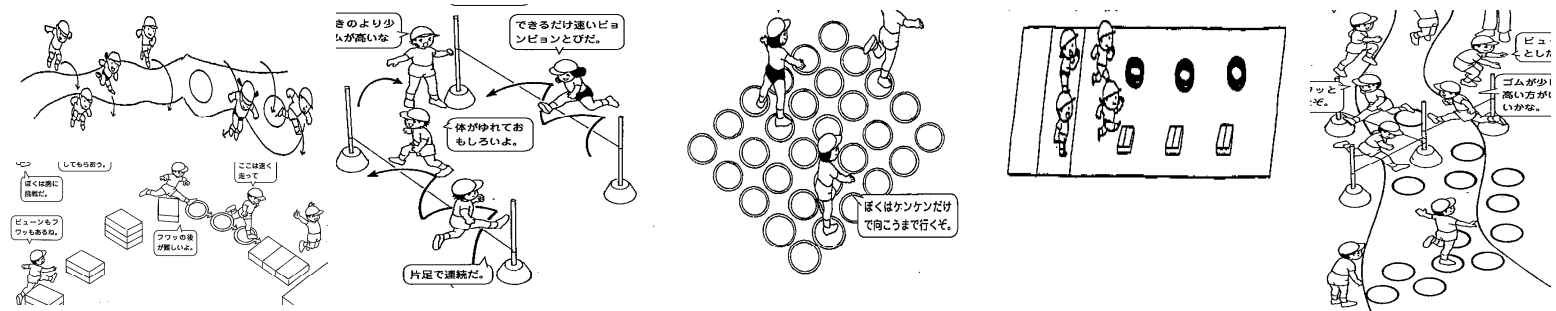
◇基本の動きを高く・速く・遠くにして跳ぶことができる。  
<行動①>

◇自分や友達のできばえを見合って、互いのよさを記述している。  
<学習プリント③>

単元	6 体づくりうんどうⅡ(体ほぐし・いろいろな動き)			8・9月(4時間)
目標	友達と仲よく、安全に気を付けながら、体ほぐしの運動をしたり、いろいろな動きをつくる運動遊びをしたりする。			
評価 規準	(①知・技) 回る、押す、引く、運ぶ、支える、バランスをとるなどの動きができる。 (②思・判・表) 体ほぐしの運動やいろいろな動きをつくる運動遊びを工夫している。 (③主体的態度) 友達と仲よく、安全に気を付けながら、体ほぐしの運動やいろいろな動きをつくる運動遊びをしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか む	1	○体ほぐしの運動や、多様な動きをつくる運動遊びを行い、自分に合った時間や回数など、自分のめあてを立てる。 共通のめあて 友達と協力しながら、きまりを守り、体を移動したり、用具を操作したり、力試しをしたりして、いろいろな動きができるようにしよう	○体を移動したり、用具を操作したりするなどの運動遊びに取り組む意欲をもつことができるように、試しの時間を十分確保する。	◇ <b>順番やきまりを守り、安全に気を付けながら体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びに取り組んでいる。</b> <行動③>
追 究 す る	2	○体ほぐしの運動や体を移動する運動遊びを行う。  ○用具を操作する運動遊びや力試しの運動遊びを行う。	○体を移動する運動遊びをすることができるように、歩く、走る、スキップなど、様々な条件を提示する。  ○用具を操作するタイミングに気を付けて遊ぶことができるように、「かけ声」という観点を提示する。	◇這ったり歩いたり走ったりして、体を移動することができる。 <行動①>  ◇ボールや風船、棒などの用具を投げたり離したりするタイミングに気を付けて遊ぶことができる。 <行動①>
ま と め る	1	○これまでに行った体ほぐしの運動や多様な動きをつくる運動遊びの中から、取り組みたい運動を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「体づくり運動の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇ <b>体を移動する動きや、用具を操作する動き、体を寄せ合ったり引っ張り合ったりする動きができる。</b> <行動①>
<b>【備考】</b> ・追究する過程では、教師が提示した遊びや子どもたちから出てきた遊びの中からその時間に行っていく遊びを決めていくようにする。 体ほぐしの運動：条件を変えての歩く・走る・スキップ、体ジャンケン、伝承遊び(おしくらまんじゅう・だるまさんが転んだ)、ペアでのストレッチング 体を移動する運動遊び：まねっこ走、シグナルラン 用具を操作する運動遊び：ボール・棒遊び 力試しの運動遊び：背中相撲、友達運び ・体育の学習での約束は、常時指導を行い、定着を図る。 ・準備：体育ファイル、ストップウォッチ など ・準備体操については体育部で全学年共通のものを提示する。				

単元	7 運動会目指して			9月(8時間)
目標	きまりを守って仲よく、走り方やバトンパス、遊競技の仕方を工夫して、運動会練習に取り組むことができる。			
評価規準	(①知・技) バトンゾーンで走りながらバトンパスをしたり、物を落とさずに移動したりできる。 (②思・判・表) 記録を伸ばすための走り方やバトンパスの動きのよいところや、遊競技の動きのよいところを見付けている。 (③主体的態度) きまりを守って仲よく運動会練習をしようとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○運動会の学年練習の内容を知り、共通のめあてを立てる。 共通のめあて みんなで仲よく、練習を工夫しながら、運動会練習に取り組もう	○運動会に対する自分の考えをもつことができるように、学年練習の内容を提示し、運動会ががんばりたいことを考える時間を十分確保する。	◇運動会の学年競技の内容を知り、バトンパスの手の位置や遊競技の交代の仕方など、具体的な動きについて学習プリントに記述している。 <学習プリント③>
追究する	6	○学年の遊競技や団リレーに挑戦する。 <走り方> ・8秒間走, 50m走などで、まっすぐ走る走り方 ・75m走で、無駄のないコーナーの走り方 <バトンパスの仕方> バトンをもらう側 ・待ち方 ・リードの仕方 ・バトンのもらい方 バトンを渡す側 ・タイミングのとり方 ・バトンの渡し方 <遊競技> ・競技中の移動の仕方 ・スムーズな交代の仕方 ※遊競技によって変更する。	○整列の仕方や競技のルールなどを理解して行動することができるように、整列を示した図や表を掲示する。 ○友達の動きのよいところを見付けることができるように、挑戦する役割と見る役割を設定する。 ○友達とタイミングを合わせ、物を落とさずに移動することができるように、繰り返し挑戦する場を設定する。 ○バトンゾーンの中で、走りながらバトンを渡すことができるように、バトンパスのコツを示した連続図を掲示する。 ○遊競技の動きのよいところを見付けることができるように、試すグループと見るグループを設定する。 ○遊競技の動きのよいところを踏まえた動きができるように、繰り返し練習する時間を設定する。	◇それぞれの競技での並び方で整列したり、競技のルールを守って取り組んだりしている。 <行動③> ◇バトンパスの動きのよいところや友達のよい動きを記述している。 <学習プリント②> ◇友達とタイミングを合わせ、物を落とさずに移動することができる。 <行動①> ◇バトンゾーンの中で、走りながらバトンを渡すことができる。 <行動①> ◇遊競技の動きのよいところを発言している。 <発言②> ◇遊競技でスムーズに移動したり、交代したりすることができる。 <行動①>
まとめる	1	○運動会リハーサルでこれまでの動きのよいところを踏まえた遊競技や団リレーに挑戦し、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるように、「できるようになったこと」「友達のがんばり」「運動会をめざすことの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇遊競技や団リレーに取り組み、自分や友達のできばえを見合って、互いのよさを記述している。<学習プリント③>
【備考】 ・時数8時間のうち5時間は学年のリレー・遊競技練習にあてる。遊競技は学年発達や特徴を考慮し、5時間の中で練習・習熟できるものにする。 ・準備：バトン、アンカー用ゼッケンなど ・ROIの運動会より野菜にみたてたビーチボール、ポリ袋チューブ(凍結防止用の水道に巻く物)を運んでいる。倉庫にROI以前の電車もある。				

単元	8 跳びっこ遊び		9・10月(5時間)
目標	きまりを守って仲よくし、動きを工夫しながら、高く遠くへ跳んだり、連続して跳び越えたりして、跳びっこ遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 場に応じて、踏切や着地の脚を変化させたり、前や上方向へ跳んだり、連続して跳び越えたりできる。 (②思・判・表) 色々な跳び方の動きの特徴を見付けたり、遊びの工夫を考えたりしている。 (③主体的態度) 安全に気を付けながら、きまりを守って仲よく跳びっこ遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの跳びっこサーキットをしたり、基本の動きに挑戦したりして共通のめあてを立てる。 共通のめあて _____ みんなで仲よくしながら跳びっこサーキットをしたり、動きを工夫し、その動きに挑戦したりして、跳びっこ発表会に向けて跳びっこ遊びを楽しもう	○跳びっこ遊びの遊び方の見通しをもち、具体的なめあてが立てられるように、「跳びっこ遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	3	活動① ○跳びっこサーキットに挑戦する。  活動② ○動きを工夫したり、工夫した動きに挑戦したりする。  1時間目…島跳び(幅跳び) 2時間目…ゴム跳び(高跳び) 3時間目…岩跳び(ハードル)	○自分の力に合った距離の場を選ぶことができるように、複数の距離の島跳びや川跳びの場を設定する。  ○助走のリズムを生かすことができるように、踏切にケンステップを用意する。  ○リズムカルに連続して跳ぶことができるように、高さや幅を変えることができる箱を用意する。
まとめる	1	○発表会で今までの動きのよいところを踏まえた動きに挑戦し、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「跳びっこ遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 <ul style="list-style-type: none"> <li>活動①と活動②を1単位時間の中でサイクル的に行う。</li> <li>活動②の遊びの内容は、以下の通りである。                      島跳び…川にある幾つかの島を自分のできる跳び方で跳び渡る。                      ゴム跳び…自分の跳び越せる高さの所を跳び越す。                      岩跳び…自分の力に合った高さや長さの岩を跳び越えていく。</li> <li>準備：ゴム、マット、輪、円シート、跳び箱、ダンボール(校庭西体育倉庫保管)など</li> <li>実習単元としても実施可能</li> <li>場の例については、カリ管を参照。</li> <li>記録会の行い方については、クラスの実態に合わせて行う。</li> </ul>			





単元	9 浮きっこもぐりっこ遊び		10・11月(8時間)
目標	友達と仲よく、きまりを守り安全に気を付けながら、水中で目を開けたり息を吐いたり水に浮いたりして浮きっこもぐりっこ遊びができる。		
評価規準	(①知・技)水中で目を開けたり、口や鼻から息を吐いたりして、水に浮いたりもぐったりする行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表)水中でのいろいろな遊びを工夫している。 (③主体的態度)きまりを守り安全に気を付けて、友達と楽しく水遊びをしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの水遊びをして共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて 友達と仲よく、水の中を移動したり、水に浮いたりもぐったりできるようにしよう	○試しの水遊びで、身に付けていく動きの見通しをもてるように、「浮きっこもぐりっこ遊びの楽しさ」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	6	活動① ○いろいろな水遊びに挑戦する。  1時間目…「輪くぐり」 2時間目…「トンネルくぐり」 3時間目…「ボール拾い」 4時間目…「流れるプール」 5時間目…「だるま浮き」 6時間目…「くらげ浮き」	活動② ○工夫した水遊びに挑戦する。  ○手足を振って走ったり、水につかって移動したりできるように、できている子どもの動きを演示する。  ○水中で目を開けることができるように、水中ジャンケンをしたり、水中あっち向いてほいをしたりするなど、繰り返し挑戦する場を設定する。  ○動きのよいところを見合い伝え合えることができるように、ペアや4人組のグループを編制する。  ○だるま浮きやくらげ浮きの動きのよいところを見付けることができるように、演示をしたり、体の部位を観点として提示したりする。  ○だるま浮きやくらげ浮きの動きのよいところを踏まえた動きをすることができるように、繰り返し挑戦する場を設定する。
まとめる	1	○発表会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○自分の課題に合った練習の場を決められるように、今まで学習してきたポイントに応じた教具や場を用意する。 ○浮きっこもぐりっこ遊び学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「浮きっこもぐりっこ遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・1年生で学習したことを思い出して、正しいプールの使い方ができるようにする。また、常時的に指導し、十分身に付くようにする。 ・準備：輪、ダイブボール、バケツ、AEDなど			

評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」

◇試しの水遊びに取り組み、具体的な自分のめあてを記述している。  
<学習プリント③>

◇水中を走ったり、水につかたりもぐったりして移動することができる。  
<行動①>

◇水中で目を開けて、ボールを探しながら移動することができる。  
<行動①>

◇友達の動きのよいところを見付けたり、伝えたりしている。  
<行動③>

◇体の力を抜いて、手足を伸ばしたり曲げたりするという動きのよいところを記述している。  
<学習プリント②>

◇体の力を抜いて、だるま浮きやくらげ浮きで浮くことができる。  
<行動①>

◇バブリングやボビングをして、水にもぐったり浮いたりすることができる。  
<行動①>

◇自分や友達のできばえを見合って、互いのよさを記述している。  
<学習プリント③>

単元	10 マットあそび		11月(6時間)
目標	みんなで仲よくし、できる動きで遊んだり、マットを使った動きを工夫しながらいろいろな方向へ転がったり、手で支えたりして、マット遊びができる。		
評価規準	(①知・技)前ころがりや後ろころがりいろいろな方向へころがったり、川とびや逆立ちで体を手で支えたりする行い方を知り、動きができる。 (②思・判・表)基本の動きを基に、前ころがりや後ろころがり、川とびや足打ちや逆立ちの動きのよいところを見付けたり、動きを工夫したりしている。 (③主体的態度)安全に気を付けながら、きまりを守って仲よくマット遊びをしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのマットサーキットをしたり、基本の動きに挑戦したりして共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて _____ マットサーキットの中で、前や後ろに転がったり、川跳び越しをしたり、逆さになったりしていろいろな動きをできるようにしよう	○身に付けていく動きの見通しをもち、具体的なめあてを立てることができるよう、「マット遊びの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	4	活動① ○マットサーキットに挑戦する。  活動② ○基本の動きの動き方を知り、挑戦する。  1時間目…前ころがり 2時間目…後ろころがり 3時間目…川とび 4時間目…逆立ち	○頭の後ろを着けながら背中を丸めて、前ころがりができるように、両手を着きおへそを見ながら回り始める子どもの映像を提示し、動きの大切なポイントができるようになるためのコツやカンを伝え合う場を設定する。  ○後ろころがりの動きのよいところに気付くことができるように、手、目線、背中の観点を提示する。  ○川とびの動きのポイントを見付けることができるように、連続図や足を観点として提示したりする。  ○逆立ちの動きのポイントを見付けることができるように、手形の上に手を着くなど動きを視覚化した教具を用いながら繰り返し挑戦する場を設定する。
まとめる	1	○マットサーキットに取り組み、互いの頑張り認め合って学習のまとめをする。	○マットサーキットの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「マットサーキットの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・活動①と活動②を1単位時間の中でサイクル的に行う。 ・準備：体育ノート、マット(ロング・ショート・細)、跳び箱、踏み切り板、平均台 ・場の例：跳び箱2台をつなげた場(同じ高さ、高さを変えて段差を付ける、縦横の向きを変える)、ステージに跳び上がったり跳び下りたりできる場、ロールマットの場など 坂道(跳び箱の1段目に踏み切り板をかける)、でこぼこ(マットの下にロイター板や踏み切り板を置く)、細道(平均台を2本をつなげた上にロングマットをかける)、ジグザグ(細いマットをジグザグに置く)			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇試しのマットサーキットや技調べに取り組み、具体的な自分のめあてを記述している。  
<学習プリント③>

◇頭の後ろを着けながら背中を丸めて前ころがりができる。  
<行動①>

◇お腹を見ながら背中を丸め、両手でマットを押すという動きのよいところを、記入している。  
<学習プリント②>

◇体を両手で支えながら、両足で蹴るという動きのポイント  
<学習プリント②>

◇体を支えている両手の間に視線をむけ、壁を使い静止することができる。  
<行動①>

◇自分や友達のできばえを見合っ、互いのよさを伝え合ったり、記述したりできる。  
<学習プリント・発言③>

単元	11 鬼遊び		11・12月(6時間)
目標	みんなで仲よくし、ルールを工夫しながら、走る、止まる、身をかかわすなどの動きを基に、追いかけてたり逃げたりして、鬼遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 走る、止まる、身をかかわすなどの動きを基に、追いかけてたり、逃げたりできる。 (②思・判・表) みんなが楽しめる場や得点方法を考えている。 (③主体的態度) きまりを守り、勝敗を素直に認めながら、互いに仲よく鬼遊びを楽しもうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの鬼遊びをして、共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて 仲よくしながら、みんなで楽しめるようにルールを工夫して鬼遊びを楽しもう	○鬼遊びの具体的なめあてが立てられるように、「鬼遊びの楽しさ」「できるようにになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。
追究する	2	活動① ○三つどもえ鬼やしっぽ取り鬼などのドリルゲームを行う。 ○チーム内で試しの鬼遊びを行う。 1時間目…タグを取る動き 2時間目…相手をかかわす動き	活動② ○見つけた動きを生かして、宝取り鬼を行う。 ○チーム内で、タグの取り方や相手のかわし方、空いているスペースへと走り込む動きを見付けられるように、試行しなら見合う活動を設定する。 ○得点するために必要な動きを考えながらゲームをすることができるよう、作戦タイムを設けたり、情報機器を用意したりする。
	2	活動① ○試しながら簡単な規則を工夫する。 1時間目…場 2時間目…得点方法	活動② ○工夫した規則で宝取り鬼を行う。 ○楽しくゲームをするための簡単な規則を選べるように、場や得点方法を例示する。 ○選んだ規則を基にして、楽しくゲームをすることができたかを振り返ることができるよう、学習カードを用意する。
まとめる	1	○大会で今までのポイントを踏まえた宝取り鬼に挑戦し、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「鬼遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
<b>【備考】</b> ・チームは、男女混合、等質の4グループをはじめの鬼遊びの様子や個々の運動能力などを基に編成する。 ・ゲームについては、始めと終わりの挨拶をきちんと整列して行うようにする。 ・活動①では、一人一人が様々な逃げ方や追い方などの動きを高めていくようにする。 ・準備：ストップウォッチ、紅白玉、かご、ビブス、タグなど ・ルールやコート図はカリ管を参考にする。			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇試しの鬼遊びに取り組み、感想を基に鬼にタグを取られないように体を左右に動かすなどの具体的なめあてを立てている。  
<学習プリント③>

◇相手の動きに合わせて、タグを取ることができている。  
<行動①>  
◇フェイクや切り返しを用いて、相手をかかわすことができる。  
<行動①>

◇自分たちの力に合った、みんなが楽しめる場についての規則を記述している。  
<学習プリント②>

◇自分や友達のできばえを見合って、互いのよさを記述している。  
<学習プリント③>

単元	12 なわとび・かけ足			12・1月(10時間)
目標	きまりを守って友達と仲よくしながら、跳び方の工夫をして、リズムのよい跳躍でなわとびをしたり、走る速さを選んで同じ速さでかけ足をしたりして楽しむ。			
評価 規準	(①知・技)リズムのよい跳躍でなわとびをしたり、同じ速さでかけ足をしたりすることができる。 (②思・判・表)跳び方を工夫したり、自分に合った走る速さを選んだりしている。 (③主体的態度)きまりを守って仲よく、安全に気を付けながら、なわとびやかけ足をしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つか む	1	○試しのなわとびや3分間走をして共通のめあてや自分のめあてを立てる。 共通のめあて _____ 友達と仲よく、いろいろな跳び方に挑戦したり、同じ速さで走ったりして楽しむ	○なわとび・かけ足の具体的なめあてを立てられるように、「なわとび・かけこの楽しさ」「できるよになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのなわとびや3分間走に取り組み、できるようになりたい跳び方や、走れるよになりたい周数など、具体的なめあてを立てている。 <学習プリント③>
追 究 す る	8	○短なわや長なわ、かけ足に挑戦する。 <短なわ> ・自分のできる跳び方で一人で跳んだり、友達と一緒に跳んだりする。 (例)一回旋一跳躍 ・跳ぶ回数を増やしたり、もう少しでできそうな跳び方に挑戦する。 (例)じゃんけん跳び・けんけん跳び・あや跳び・返し跳び・そくしん跳び・二重跳び <長なわ> ・長縄を使って連続跳びや遊び歌に合わせた遊びをする。 (例)人数跳び・郵便やさんの落とし物・大波小波 <かけ足> ・150mトラックを1周50秒～60秒の速さで、3・4周同じ調子で走る。	○いろいろな跳び方に挑戦したり、同じペースでかけ足をしたりできるように、取り組んだことを記録できる学習プリントを用意する。 ○短なわや長なわの動きのよいところを見付けることができるように、なわとびを試す役割と見る役割を設定する。 ○3分間走で、同じペースで走る動きのよいところを見付けることができるように、「走るペース」という観点を示す。 ○短なわの一回旋一跳躍の跳び方で、一分間跳び続けることができるように、リズムを観点として提示する。 ○なわや友達とのタイミングを合わせて、長なわを跳ぶことができるように、前の友達が跳んだタイミングを観点として提示する。 ○同じペースで3分間走を3周以上走り通すことができるように、挑戦する役割と、1周にかかった時間や、残り時間を伝える見る役割を設定する。	◇短なわでいろいろな跳び方に挑戦したり、同じペースでかけ足に取り組んだりしている。 <行動③> ◇短なわや長なわの動きのよいところを記述している。 <学習プリント②> ◇同じペースで走る動きのよいところを見つけている。 <学習プリント②> ◇短なわの一回旋一跳躍の跳び方で1分間跳び続けることができる。 <行動①> ◇なわや友達とのタイミングを合わせ、長なわを跳ぶことができる。 <行動①> ◇1周50～60秒のペースで3周走り通すことができる。 <行動①>
ま と め	1	○プレなわとび大会で今までのよいところを踏まえた短なわや長なわに挑戦し、学習のまとめをする。	○学習の成果を感じられるよう、「できるようになったこと」「自分や友達のがんばり」「なわとび・かけ足の楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達のできばえを見合って、互いのよさを記述している。 <学習プリント③>
【備 考】 ・かけ足となわとびを組み合わせ単位時間に指導する。(例：かけ足と短縄、かけ足と短縄と長縄) ・短縄の活動①活動②はスパイラル的に繰り返して行う。 ・準備：ストップウォッチ、短なわ、長なわ				

単元	13 ボンバーゲーム			1・2月(8時間)
目標	みんなで励まし合い、動きのポイントを見付けて、ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりしてボンバーゲームを楽しむことができる。			
評価 規準	(①知・技) ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりするボンバーゲームの行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする動きのポイントを見付けたり、簡単な攻め方を選んだり、課題の解決のために考えたことを伝えたりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、誰とでも仲よくボンバーゲームに進んで取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しのボンバーゲームを行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 投げる・捕る・落とす動きのポイントを見付けたり、攻め方を工夫したりして、ボンバーゲームを楽しもう	○ボンバーゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ボンバーゲームの面白さ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのボンバーゲームに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
追究する	1	○ボールを相手コートに投げる動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを相手コートに投げる動きのポイントに気付けるように、「目線」「肘の高さ」という視点を提示する。	◇目線と肘を高く上げ、山なりに投げるなどの動きのポイントを見付けている。 <学習プリント②>
	1	○ボールを捕る動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを捕る動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「手の形」「目線」という視点を提示する。	◇ネットを越えてきたボールを捕ることができる。 <行動①>
	1	○ボールを落とされないようにする動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを落とされにくい位置取りについて自分の考えをもてるように、チーム内で繰り返し試行する時間を十分確保する。	◇ボールを操作しやすい位置に移動してボールを捕ることができる。 <行動①>
	1	○相手コートのねらう場所についてのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを相手コートに落として得点する動きのできばえを自覚できるように、教師が撮影した動画を基に、動きを評価・判断したことを伝え合う時間を確保する。	◇相手コートをねらってボールを投げている。 <行動①>
	2	○複数の攻め方を試し、チームで攻め方を選んで2対2のゲームを行う。	○簡単な攻め方を選ぶことができるように、複数の攻め方を提示する。	◇簡単な攻め方を選んでいる。 <学習プリント②>
まとめ	1	○ボンバーゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合っって学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになったこと」「自分や友達の頑張りに」「ボンバーゲームの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達の頑張りの中で気付いたことを記述している。 <学習プリント③>

単元	14 鉄棒遊び		2月(8時間)
目標	みんなで仲よくし、できる動きで遊んだり、鉄棒を使った動きを工夫して、跳び上がる、跳び下りる、ぶら下がる、振る、回る動きに挑戦したりして、鉄棒遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 鉄棒を使った跳び上がる、跳び下りる、ぶら下がる、振る、回る動きをすることができる。 (②思・判・表) 動きの特徴を見付けたり、動きの工夫を考えたりしている。 (③主体的態度) 安全に気を付けながら、きまりを守って仲よく鉄棒遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しの鉄棒ゲームをしたり、基本の動きに挑戦したりして共通のめあてを立てる。 ・共通のめあて 「みんなで仲よくしながら、鉄棒ゲームをしたり、鉄棒での動きを發明し、その動きに挑戦したりして、鉄棒遊びを楽しもう」	○学習への見通しをもつことができるように、試しの鉄棒ゲームや動きをして、できるようになりたい動きや工夫したい動き、感想を発表する機会を設定する。
追究する	5	活動① ○鉄棒ゲームに挑戦する。 ・ぶたのまるやきじゃんけん ・前回りりレー ・後ろとびおり競争 ・くつとばし(前・後ろ)  活動② ○新たな動きを工夫し、挑戦する。  1時間目 …跳び上がり・跳び下り 2時間目…ぶら下がり 3時間目…ふとん干し振り 4時間目…こうもり振り 5時間目…足抜き回り	○跳び上がり、跳び下りの動きができるように、着地点に印を置いた高さの異なる鉄棒で繰り返し、基本の動きを試す場を設定する。  ○ぶら下がりの動きのよいところを見付けることができるように、鉄棒の持ち方、力を入れるところという観点を基に、全体で共有する場を設定する。  ○ふとん干し振りの動きのよいところを見付けることができるように、鉄棒と身体の接触部に貼るテープを用意し、試す役と見る役を設定する。  ○こうもり振りの動きができるように、見る役の子の手にタッチをする場を設定する。  ○足抜き回りで体を支えている両手の間に通すことができるように、お手玉を用意し、腰で挟んで繰り返し挑戦する場を設定する。
まとめる	1	○お気に入りの動きを選び、さらに動きを工夫したり、工夫した動きに挑戦したりする。	○動きの工夫の仕方に気付くことができるように、技毎に考えた動きの工夫を全体で共有する場を設定する。
	1	○お気に入りの動きを発表し合い、学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになったこと」「自分や友達の頑張り」「鉄棒遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・活動①と活動②を1単位時間の中でサイクル的に行う。 ・安全確保のために、鉄棒の下にマットを敷いたり、補助の仕方を説明したりする。 ・この単元で使っている「動き」とは跳び上がる、跳び下りる、ぶら下がる、振る、回る動きのことである。 ・準備：練習ノート、鉄棒、跳び箱、踏み切り板、マット、逆上がり補助器、ゴムひもなど。			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇試しの鉄棒ゲームや動き調べに取り組み、できるようになりたい動きや、工夫したい動き、感想を記述し、具体的なめあてを記述している。  
<学習プリント③>

◇跳び上がったたり、跳び下りたりすることができる。  
<行動①>

◇順手で鉄棒を握り、体幹に力を入れるという動きのよいところを記述している。  
<学習プリント②>

◇鉄棒にへその下を当てて脱力した状態から、脚を前後に振るといふ動きのよいところを記述している。  
<学習プリント②>

◇こうもり振りができる。  
<行動①>

◇体を支えている両手の間に両足を通し、足抜き回りをすることができる。  
<行動①>

◇動きの工夫を考え、挑戦している。  
<行動②>

◇自分や友達のよさを記述している。  
<学習プリント③>

単元	15 リズム遊び		3月(6時間)
目標	友達と仲よく、進んで軽快なリズムの音楽に乗って全身で弾んで踊り、リズム遊びができる。		
評価規準	(①知・技) 軽快なリズムの音楽に乗って、全身で弾む、回る、ねじる、スキップなどを組み合わせて踊ることができる。 (②思・判・表) 軽快なリズムの音楽に乗った踊り方を見付けたり、工夫したりしている。 (③主体的態度) 友達と仲よく楽しく、進んでリズム遊びをしようとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
つかむ	1	○試しのリズム遊びをして共通のめあてを立てる。 ・共通のめあて 「みんなで仲よく、リズムにのった踊り方を工夫して、リズム遊びを楽しもう」	○学習への見通しをもつことができるように、試しのリズム遊びをして、できるようになりたいリズムの乗り方や感想を発表する機会を設定する。
追究する	4	活動① ○伝承遊びやリズムカルな曲に合わせて即興的に踊る。 「たるまさんがころんだ」 「タンブリン」 「あんたがたどこさ」 「アルプスいちまんじゃく」	活動② ○個や二人組でリズムに合わせて、弾む踊り方を工夫しながら、リズム遊びに挑戦する。 1時間目…「タンブリンでリズム遊び」 2時間目…「あんたがたどこさでリズム遊び」 3時間目…「アルプスいちまんじゃくでリズム遊び」 4時間目…リズムカルな曲でリズム遊び
まとめ	1	○お気に入りの踊りを発表し合い、学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになった動き」「自分や友達の頑張り」「リズム遊びの楽しさ」という振り返りの視点を提示する。
【備考】 ・準備運動は音楽や太鼓を使い、自然に体を動かせるようにする。 ・準備：太鼓、タンブリン、円シート、CD ・曲は、明るく軽快なリズムの曲や、子どもが聴き慣れたもの、リズムがはっきりしているものを用意する。 ・「タンブリンでリズム遊び」とは、音楽に合わせてタンバリンを体のいろいろな部位でうつ。「あんたがたどこさでリズム遊び」とは、リズムに合わせてながら「あんたがた」で移動し「さ」でいろいろなポーズや動きをする。「アルプスいちまんじゃくでリズムあそび」とは、音楽に合わせてながらアルプスいちまんじゃくの動きをする。 ・低学年は、簡単なフォークダンスを含む。			

評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」

◇試しのリズム遊びに取り組み、できるようになりたいリズムの乗り方や感想を記述し、具体的なめあてを記述している。  
<学習プリント③>

◇軽快なリズムの曲に合わせてたり、友達と調子を合わせたりして、楽しく踊っている。  
<行動③>

◇弾む、回る、ねじる、スキップするなどの動きのよいところを記述している。  
<学習プリント②>

◇友だちの動きのよさを記述している。<学習プリント②>

◇全身で動きを組み合わせて踊ることができる。<行動①>

◇自分や友だちのできばえを見合って、互いのよさを記述している。  
<学習プリント③>