

第2 実践事例

事例1 発達の段階を踏まえた指導の事例

- 学年 第1学年
○単元名 みんなで楽しく！変身忍者！！（体ほぐしの運動遊び・多様な動きをつくる運動遊び）
○事例のポイント
- ①低学年という発達の段階を踏まえ、児童が進んで運動遊びに取り組めるよう、忍者の修行をテーマとした単元を計画する。
 - ②児童が夢中になって取り組むことを通し、幅広く基本的な動きを培えるように、挑戦意欲が高まる場を複数設定したり、取り上げる動きに工夫を加えながら繰り返したり、友達の動きを模倣したりする。
 - ③よい動きや工夫した動きを具体的に全体で共有するために、ICT端末を活用する。

1 単元名 みんなで楽しく！変身忍者！！（体ほぐしの運動遊び・多様な動きをつくる運動遊び）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

体を動かす楽しさや心地よさを味わい、様々な基本的な体の動きを身に付けられるとともに、心と体の関係に気付いたり、仲間と交流したりすることができる運動である。

(2) 児童から見た特性

体ほぐしの運動遊び・多様な動きをつくる運動遊びの楽しさや喜びを感じる要因	体ほぐしの運動遊び・多様な動きをつくる運動遊びを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・体を動かすことの心地よさに触れたとき。・友達と運動したり、認め合ったりできたとき。・運動のコツが分かったとき。	<ul style="list-style-type: none">・運動の仕方が分からないとき。・思ったように体が動かせないとき。・必要感のないまま運動を繰り返すとき。

3 児童の実態（略）

4 教師の指導観

(1) 知識及び運動

体ほぐしの運動遊びでは、伝承遊びやリズム遊び、手軽な運動などを取り入れることで、児童の心と体を開放し、体を動かすことの楽しさや心地よさを味わえるようにする。

多様な動きをつくる運動遊びでは、「忍者の修行」をテーマとし、提示する運動遊びを「○○の術」や「○○道場」とすることで、活動を楽しみながら、様々な基本的な動きを身に付けられるようにする。単元前半では、教師が児童と一緒に動くことで、各種の術や道場（運動遊び）の行い方を理解できるようにする。また、よい動きをしている児童を積極的に称賛することで、全体にその動きを広めていく。単元後半では、児童の動きをもとに、意図的な言葉がけ（教師の言葉がけの例参照）をすることで、動きの幅を広げられるようにする。



【教師の言葉がけの例】

(2) 思考力、判断力、表現力等

体ほぐしの運動遊びでは、集団で行う運動遊びを取り入れ、友達と一緒に行動すると楽しい遊びや、できそうな遊びを選ぶ場を設定する。

多様な動きをつくる運動遊びでは、特に単元中盤から後半において、単元前半で経験した動きをもとに、「もっとすごい忍者になるためには」や「もっと楽しい修行をするためには」という発問から、動きを工夫できるようにする。その際、教師は「動きの工夫」についての視点（次項参照）を明確にもち、児童の動きの工夫をより多く取り上げ、整理していくようにする。また、友達の動きを見てよかったところや、行ってみて楽しいと感じたことを友達に伝えられるように働きかける。

【動きの工夫例】



(3) 学びに向かう力、人間性等

児童が「忍者」になりきれようような場や教具を提示することで、全ての児童が運動遊びに進んで取り組めるようにする。また、毎時間、ナンバーワン忍者（本時のねらいを意識して進んで取り組んでいた児童）を発表し、次時以降への意欲付けを図る。

さらに、よい忍者になるためには、きまりを守ったり、友達と仲よくしたり、安全に気を付けたりしながら修行することが大切であることを、児童とともに確認していく。

5 単元の見目標

- (1) 運動遊びの楽しさに触れ、多様な動きを経験し、その行い方を知るとともに、体を動かす心地よさを味わうことができるようにする。 〈知識及び運動〉
- (2) 遊び方を工夫するとともに、友達のよい動きや楽しい遊び方を見つけて、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り、誰とでも仲よくしたり、場や用具の安全に気を付けたりして、運動することができるようにする。 〈学びに向かう力、人間性等〉

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
【ア 体ほぐしの運動遊び】 ①体ほぐしの運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 【イ 多様な動きをつくる運動遊び】 ②多様な動きをつくる運動遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ③体を移動したり、力試しをしたりする動きができる。	【ア 体ほぐしの運動遊び】 ①友達の感想を聞いたり、友達の動きを見たりして、できそうな運動遊びや友達と一緒に楽しく運動遊びを選んでいる。 【イ 多様な動きをつくる運動遊び】 ②友達のよい動きを見付けたり、遊び方を工夫したりしている。 ③体を動かす楽しさや気持ちよさなど気が付いたことを言葉で表したり、伝えたりしている。	①体ほぐしの運動遊びや多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③危険物が無いか、友達とぶつからない十分な間隔があるかなど、場や用具の安全に気を付けている。

7 単元の計画

(1) 領域の取り上げ方（略）

※単元の見目標及び本時のねらいは「知識及び運動」であるが、評価規準については、すべての教科等と共通に「知識・技能」として評価する。

(2) 領域の内容（体づくり運動系）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
1・2	体ほぐしの運動遊び	手軽な運動遊びを行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わい、自己の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。
	多様な動きをつくる運動遊び	体のバランスをとったり、体を移動したり、用具を操作したり、力試しをしたりするなど様々な基本的な体の動きを身に付けること。
3・4	体ほぐしの運動	手軽な運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わい、自己や友達の心と体の状態に気付いたり、みんなで関わり合ったりすること。
	多様な動きをつくる運動	体のバランスをとったり、体を移動したり、用具を操作したり、力試しをしたりするなど様々な基本的な体の動き及びそれらを組み合わせた動きをしたり、更に多様な動きを身に付けたり、動きの質を高めたりすること。

(3) 指導と評価の計画（8時間扱い） 本時は○印 7 / 8時

時間	1	2	3	4	5	6	⑦	8
ねらい	忍者になるためのきまりを守って楽しく修行をしよう。	友達と楽しくできる修行を選ぼう。	変身の術をして楽しもう。	変身の術を工夫して楽しもう。	忍者力試し道場をして楽しもう。	忍者力試し道場を工夫して楽しもう。	上級忍者を目指して楽しく術をしよう。	自分が行いたい術を選んで、もっと楽しもう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習のきまりや進め方 安全な準備、片付けの仕方 体ほぐしの運動遊びの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> ペアやグループでの運動遊びの選び方 友達との関わり方 	<ul style="list-style-type: none"> 体を移動する運動遊びの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 体を移動する運動遊びの工夫の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 力試しの運動遊びの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 力試しの運動遊びの工夫の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 工夫した体を移動する運動遊び、力試しの運動遊びの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 運動遊びを通した気付きの共有の仕方 進んで運動遊びに取り組む態度
学習過程	1 集合、整列、挨拶をする。 2 学習の仕方や進め方に見直しをもつ。 ・よい忍者はどんな忍者か約束を伝える。 ①集合の仕方②術の行い方 ③アドバイスの仕方 3 用具の使い方や場の安全について確認する。 4 学習カードの使い方 5 体ほぐしの運動遊び(忍術修行)の仕方を知る。 ①言うこと一緒、やること一緒 (忍法まねまねの術) ②だるまさんがころんだ (忍法こおりの術) ③風船遊び (忍法ふうとんの術) ④フープ送り (忍法穴抜けの術) ・体を動かす楽しさや心地よさを味わえるようにする。							
	3 体ほぐしの運動遊び(忍術修行)を行う。 ・動作や条件を変えて行う。 ①言うこと一緒、やること一緒 (忍法まねまねの術) 例 同じ動き・反対の動きで ②だるまさんがころんだ (忍法こおりの術) 例 ペアで、動きを限定して ③風船遊び (忍法ふうとんの術) ・手をつないで ・円になって ④フープ送り (忍法穴抜けの術) 例 グループで競争して選ぶ。 ⑤グループで行いたい術を選ぶ。 ⑥選んだ術を行う。 ・友達と一緒にやることの楽しさを味わえるようにする。							
	4 ねらいの確認 5 用具の準備 6 多様な動きをつくる運動遊びを行う。							
	変身!○○の術 (体を移動する運動遊び) ①這う、歩く、走るなどの運動遊び 例 くま歩き、くも歩き、わに歩き、など ②跳ぶ、跳ねるなどの運動遊び 例 カンガルージャンプ、カエル跳び、フラミンゴなど ・動物をかいたカードを用意し、カードを見て即興で動く。 ・よい動きを全体に広め、共有する。  ・グループを分けて動きを見せ合い、よい動きを見付ける。		忍者力試し道場 (力試しの運動遊び) ①相撲遊び ・手や背中など相手と押し合う部位を決めて行う。 ・体格が同じぐらいの児童と行うようにする。 ・安全面に気を付けて行う。 ②友達運び ・友達をおんぶしたり、引いたりして行う。 ・指導者の真似をしながら行う。 		目指せ!上級忍者!! ・これまでに身に付けた動きをさらに高めたり、工夫したりする。 ①連続変身!○○の術! (体を移動する運動遊び)を行う。 例 カエル→くも→くま→カンガルーと動き、一周したら、帽子の色を変える。 ②対決! 忍者力試し道場(力試しの運動遊び)を行う。 ・相撲遊びの例 用具を使った押し相撲や引き相撲をする。 ・友達運びの例 友達を体育館のラインに沿って引っ張る。グループ毎に競争する。 ・これまでの運動遊びをさらに楽しくするという視点をもてるようにする。 ・教師の言葉がけの例をもとに児童と関わる。 			
事例のポイント① 「変身忍者」をテーマとすることで、児童の意欲を喚起する。	事例のポイント② 同じ動きを繰り返したり、友達の真似をしたりして基本的な動きが身に付けられるようにする。						事例のポイント③ 夢中になって活動できる場の設定し、幅広く基本的な動きが培えるようにする。	
7 用具の片付けをする。 8 本時の学習の振り返りをする。 9 整理運動をする 10 次時の学習内容を確認する。 11 整列・挨拶をする。								
評価計画	知・技	①		②		②		③
	思・判・表		①		②		②	③
	態	③	②					①
	方法	観察・発問・学習カード	観察・発問・学習カード	観察・学習カード	観察・発問・学習カード	観察・学習カード	観察・発問・学習カード	観察・発問・学習カード
場面	5	3	6	6, 8	6	6, 8	6	6, 8

※体ほぐしの運動遊びを1・2時間目、多様な動きをつくる運動遊びを3～8時間目に重点的に指導・評価する。

8 本時の学習指導（本時 7 / 8 時）

(1) ねらい

- ・体を移動したり、力試しをしたりする動きができるようにする。

〈知識及び運動〉

(2) 準備（略）

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 8分	<p>1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 体ほぐしの運動遊びをする。</p> <p>①言うこと一緒、やること一緒（忍法まねまねの術） ②だるまさんがころんだ（忍法こおりの術） ③風船遊び（忍法ふうとんの術） ④フープ送り（忍法穴抜けの術）</p>  <p>【①忍法まねまねの術】 【②忍法こおりの術】 【③忍法ふうとんの術】 【④忍法穴抜けの術】</p>	<p>○素早くチームごとに整列できるように声をかけ、気持ちよく学習が始められる雰囲気をつくる。</p> <p>○身支度の確認をする。（帽子・体育着・髪の毛など）</p> <p>○本時で使う部位を中心に、ほぐすようにする。</p> <p>○児童の実態に応じて、進んで行えたり、楽しんで行えたりする運動遊びを選んで行う。</p> <p>○進んで取り組んでいる児童を称賛し、全体に広める。</p>
展開 30分	<p>4 本時のねらいを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>上きゅうにんじゃを目ざして、たのしく「じゅつ」をしよう。</p> </div> <p>5 用具の準備をする。</p> <p>6 多様な動きをつくる運動遊びを行う。</p> <p>・連続変身！○○の術（体を移動する運動遊び）を行う。</p> <p>※動物歩きは、第3、4時で取り上げた動きを扱う。</p>   <p>【変身くまの術】 【変身あざらしの術】 【変身フラミンゴの術】 【変身わにの術】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>連続変身！○○の術の行い方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コーンからコーンの間を動物歩きで移動する。 ・体じゃんけんで勝ったら次のコーンへ移動する。 ・負けたら、片足跳びで中心のコーンまで行き、戻ってくる。 ・2回負けたら次のコーンに移動してよい。 ・1周したら、帽子の色を変えてあがりとなる。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>事例のポイント③</p> <p>ICT端末を用いることで、よい動きや、工夫した動きを具体的に捉えられるようにする。</p> </div>	<p>○グループ内で役割を分担し、素早く安全に準備させる。</p> <p>○肯定的な言葉がけを中心に児童と関わることで、児童が楽しみながら意欲的に運動できるようにするとともに、体を動かすと気持ちが良いことや、友達と一緒に体を動かすと楽しいと感じられるようにする。</p> <p>○学習課題を意識して運動遊びに取り組めるように、よい動きをしている児童を積極的に称賛する。</p> <p>○これから行う運動遊びへの意欲が高まるように、今まで行ってきた術はどんなものがあったか、ICT端末で撮影した動きを大型画面に提示し、全体で確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>事例のポイント②</p> <p>運動の楽しさを味わいながら、体の基本的な動きが身に付くようにする。その際に、教え込みではなく、児童から出た動きを称賛し、広めていくようにする。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>事例のポイント②</p> <p>「連続変身！○○の術」では、同じ動きを繰り返したり、友達の動きを真似したりすることで、楽しみながら基本的な動きが身に付くようにする。</p> </div>

編 P135 指導計画作成の留意事項 (2)

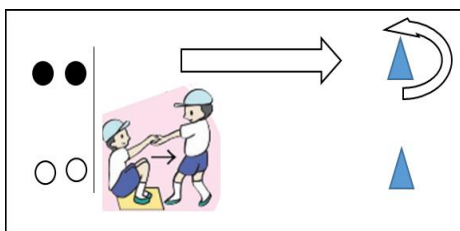
・対決！忍者力試し道場！（力試しの運動遊び）を行う。

①押し相撲



【押し合う部位を決めて】

②一定の距離で折り返しリレー



- ・友達をおんぶして運ぶ。
- ・友達を引っばって運ぶ。

事例のポイント②

競争型の教材を取り入れることで、夢中になって取り組めるようにし、幅広く基本的な体の動きが身に付くようにする。

- 言葉がけの例をもとに児童と関わるようにする。また、さらに運動遊びが楽しくなるには、どんな動きをするとういかにについて、友達同士で話し合う場を設定する。
- 相手を投げたり、突き飛ばしたりすることのないよう安全に留意して行わせる。



【ボールを使って】



【なわを使って】

事例のポイント②

「対決！忍者力試し道場」では、同じ動きを繰り返したり、友達の動きを真似したり、様々な用具を使用したりすることで、楽しみながら基本的な動きが身に付くようにする。

- 楽しみながら基本的な動きが身に付くように、複数の用具を用意する。その際に児童から出てきた楽しい動きを取り上げ、動きの工夫とする。
- 友達のよい動きを見付けられるような言葉がけを行う。
- 運動遊びを繰り返したり、友達同士で仲よく行っていたりする児童を積極的に取り上げ、楽しみながら取り組めるようにする。

◆体を移動したり、力試しをしたりする動きができる。

(観察・発問・学習カード) 【知識・技能】

△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て

- ・教師の言葉がけ (知識及び技能) の例をもとに関わり、易しい動きから取り組むように助言する。
- ・友達の動きを見て真似するように促す。
- ◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿
- ・動きをさらに工夫して運動遊びに取り組んでいる。

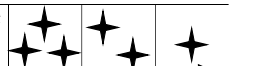
整理
分

- 7 用具の片付けをする。
- 8 学習のまとめをする。
 - ・学習カードの記入
 - ・学習の振り返り
 - ・今日のナンバーワン忍者の発表 (一番よかった忍者)
- 7 9 整理運動をする。
- 10 次時の学習内容を確認する。
- 11 整列・挨拶をする。

編 P135 指導計画作成の留意事項 (5)

- 安全に気を付け、協力して素早く片付けさせる。
- よい動きをしていた児童を意図的に指名し、どんな術がこれまでよりも上手にできたかを確認する。また、行ってみて楽しかった動き (術) を発表できるよう促す。

7 じょうきゅうにんじやのしゅぎょう (れんぞく へんしんのじゅつ・たいけつ にんじや どうじょう) ができましたか?



【学習カード】

事例のポイント① 意欲を喚起するために、忍者の修行をイメージできる学習カードを活用した。

- ゆったりとした動作で行い、全身をほぐすようにする。
- 本時の学習とのつながりを意識し、次時の学習に見通しをもてるようにする。
- 落ち着いた態度で学習を終わるようにする。