

第1学年 体育科 学習指導案

令和2年11月20日（金） 第5校時 体育館

1 単元名 「マットランドをまもりぬけ～26人のしろばしら～」(マットを使った運動遊び)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- マットを使っていろいろな方向へ回ったり、転がったり、手で体を支えたりバランスをとるなど、日常の動きとは異なったいろいろな動きを体験できる楽しい運動である。
- 歩き方や転がりを工夫しながら、友達と協力して取り組むことのできる運動である。
- 自分の力にふさわしい動きを身に付けたときに、楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

マット遊びの楽しさや喜びを感じる要因	マット遊びを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・新しい動きに挑戦するとき ・いろいろな動きができたとき ・友達に補助してもらったり、励ましてもらったりすることで、友達との関わりを深められたとき 	<ul style="list-style-type: none"> ・体の動かし方が分からなかったり、逆さ感覚が身に付いていなかったりして、恐怖を感じる時

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

【体育に関する実技調査より】(調査日：令和2年7月28日 調査人数 名)

	かえる倒立	かえるの足うち	ブリッジ
できる	人	人	人
もうすこし	人	人	人

	はいはい	いぬ歩き	くま歩き	くも歩き	うさぎとび
できる	人	人	人	人	人
もうすこし	人	人	人	人	人

	ゆりかご	前転がり	丸太ころがり
できる	人	人	人
もうすこし	人	人	人

かえる倒立は、 人中 人(%)、ブリッジは 人(%)の児童ができた。この2つは、家庭学習の一環である体力チャレンジカードで取り組んでおり、継続して行うことで動きを身に付けることができる児童が多いことが分かる。しかし、かえるの足うちは本調査で初めて取り組んだ児童が多く、できる児童は 人(%)に留まった。また、うさぎ跳びができない児童が 人(%)、クモ歩きができない児童も 人(%)いることから、様々な運動の経験が不足していることが分かる。

(2) 思考力、判断力、表現力等

今までの学習で行った「幅跳び遊び」では、ケンステップを用い、間隔の異なる複数のコースを跳ぶことを経験した。「けんぱ、けんぱ、けんけんぱ」など、跳ぶ際に声を出しながら、自分が跳びやすいコースを見つけた。ふりかえりの時間では、全員が楽しかったコースを選ぶことができていた。しかしどのようにしたら、さらに楽しくなるか工夫したり、他者に目を向け考えを伝え合ったりする経験は乏しい。

(3) 学びに向かう力、人間性等

【体育に関する意識調査より】（調査日：令和2年7月28日 調査人数 名）

	体育の授業は好きですか	マット遊びは好きですか
すき	人	人
まあまあすき	人	人
あまりすきではない	人	人
きらい	人	人

本学級の児童は、運動が好きな児童が 人（ %）と多い。外遊びや、体育の授業では元気に運動する姿が見られる。特にフレッシュタイムで行っている室内エアロビクスでは、画面を見ながら一生懸命取り組み、運動後も「もう1回やりたい」と声が聞こえるほど、運動に意欲的に取り組む事が出来ている児童が多い。しかし自分が運動したいという思いが強すぎることで、順番が守れない場面もみられる。また、 %の児童が体育の授業が好きということに対してマット遊びが好き、まあまあ好きの児童が 人（ %）とマット運動に対してあまり良い印象をもっていない児童がいることが分かる。マット運動に好意的でないと答えた理由として、「けがが怖い」「前に顔を打って痛かった」という安全面に関する回答や、「難しそう」というできないことを気にする回答が見られた。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

児童の実態から、様々な運動の経験が不足しており、できるだけ多くの動きに触れさせることが必要だと考える。そこで単元前半から、7つの場を設ける。すべての場をローテーションで回り、様々な動きに触れ、支持感覚、接点感覚、倒立感覚、締めめ感覚を養う。また、単元の後半では、7つの場に障害物や動きの制限等の変化を加えることで、動きを大きくさせる。また、本単元では低学年ということを考慮し、動きが「できている」ことを、知識として「わかっている」と捉えることとする。

① 稲妻の道



養いたい感覚

- ・接点感覚

求める動きの例

- ・丸太転がりや、前転がり等

求めるオノマトペの例

- ・コロコロ・ゴロゴロ・ピタッ
- ・クルン ・グルン 等

② 坂の道



養いたい感覚

- ・接点感覚

求める動きの例

- ・丸太転がりや、前転がり等

求めるオノマトペの例

- ・コロコロ・ゴロゴロ・ピタッ
- ・クルン ・グルン 等

③ 川の道



養いたい感覚

- ・支持感覚

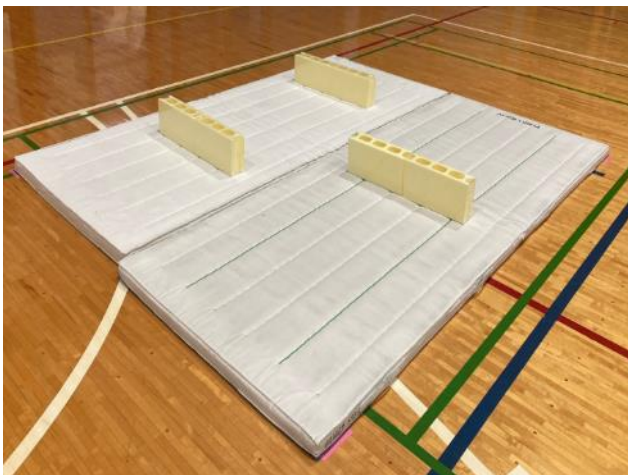
求める動きの例

- ・川跳び
- ・腕立て横跳び越し等

求めるオノマトペの例

- ・ピーン・ジーッ・フワッ
- ・ピョンピョン 等

④ 岩の道



養いたい感覚

- ・支持感覚、接点感覚

求める動きの例

- ・川跳び
- ・前転がり等

求めるオノマトペの例

- ・ピーン・フワッ・クルン
- ・ピョンピョン ・コロコロ等

⑤ 塀の道



養いたい感覚

- ・逆さ感覚、支持感覚

求める動きの例

- ・壁登り逆立ち
- ・上り下り、着地

求めるオノマトペの例

- ・ピーン・ジーッ・ガシッ
- ・ピタッ

⑥ 蜘蛛の道



養いたい感覚

- ・動物歩き、接点感覚等

求める動きの例

- ・くま・うさぎ・くも・前転がり
- ・ジャンプ等

求める声掛けの例

- ・～みたいになっているね。
- ・～で上手によけられたね。等

⑦ 鏡の道



養いたい感覚

- ・締め感覚
- ・友達と動きを合わせる。

求める動きの例

- ・前転がり・後ろ転がり
- ・カエル倒立　・ブリッジ
- ・動物歩き　　・アンテナ等

求める声掛けの例

- ・そろっていたね。
- ・ゆっくりできたね。等

(2) 思考力、判断力、表現力等

児童の実態から本単元で身に付けたい力は以下の2点である。

①遊びを工夫すること。

②友達の良い動きを見付け、考えたことを伝えることができるようにすること。

①の遊びの工夫については多様な場を用意したり、障害物を置いたり、動きの制限等を行うことで、児童が様々な動きで遊ぶことができるようにする。また、教師の求める工夫した動きをしている児童を、全体に紹介する。

②の力を養うために単元前半で「伝えタイム」を設ける。伝えタイムは、オノマトペを活用し友達のよい動きを褒め合う時間とする。また、そこで使った褒め言葉は各場に設置した掲示物に追加し、すべての児童が友達の動きをみて褒めることができるようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

第1時ではオリエンテーションとして、1時間の流れ、グループ編成、用具の持ち運び方、演技の見方、待ち方等の運動遊びのきまりを知る。第2時では、感覚づくりの行い方、安全に配慮した学習の仕方を知ることがを目的とし、この2時間を通して学習のきまりや安全に行うこと、仲良く運動遊びをすることを確実に身に付け、全児童が安心して学習に取り組むことができるようにする。

また、マット遊びに対して「難しそう」と感じている児童もいるため、教師ができるできないに捉われず、児童が夢中になって活動できるように「その動き面白いね」「がんばっているね」「前よりもいいね」「かっこいいね」等の肯定的な声掛けを行う。

(4) 研究課題との関わり

研修主題 「生きる力を培う活力ある児童の育成」
～自ら考え、協働し、課題解決を目指す児童の育成～

低学年の目指す児童像

①	進んで学習し、学習の楽しさに触れることができる子
②	誰とでも仲よく学習し、友達と考えを伝え合うことができる子
③	学習の仕方を工夫し、考え方を教師や友達に伝えることができる子

目指す児童像を具現化するために、次のような仮説を立て、手立てを考えた。

【仮説1】 児童にとって必要感のある学びとなるよう学習過程を工夫すれば、自ら課題をもち進んで学習に取り組むことができるであろう。

○児童の想いに寄り添った単元計画

【体育に関する意識調査より】（調査日：令和2年7月28日 調査人数 名）
体育の授業が楽しいと思うとき（3つまで回答可）

①おもいっきりからだをうごかしているとき	人
②できなかったことができるようになったとき	人
③じぶんががんばりたいことがみつけられたとき	人
④ともだちにおしえてあげるとき	人
⑤あたらしいことをやる時	人

授業の始めに、「マットランドを守る城柱になる」という魅力あるゴールを提示することで、児童の「やりたい」気持ちを引き出し、主体的に学習に取り組む事が出来るようにしていく。

魅力あるストーリー

- ①教師はマットランドの王様である。
- ②マットランドが、邪悪な敵によって脅かされている。
- ③現在マットランドで戦えるのは、王様一人しかいない。
- ④邪悪な敵を倒せるほどの力をつけて、城柱となって欲しい。
- ⑤敵の家に行くためには様々な道がありそこを乗り越えなくてはならない。
- ⑥道を越えるための力をつけ、一緒に戦って欲しい。

掲示物も単元の始めからゴールまでを見通し、児童がワクワク感をもてるよう作成する。

また、体育の授業が楽しいと思うとき、という質問に関しては、①の「おもいっきりからだをうごかしているとき」が 人と1番多く、⑤の「あたらしいことをやる時」も 人で回答が多い。これらの想いから7種類のローテーション運動の場を用意し、様々な場で思いっきり遊びができるようにしていく。単元後半では場に工夫を加えることで、その場を攻略するために今までの動きだけでなく、新たな動きやより高度な動きに取り組もうと必要感をもって進んで学習に取り組むことができるようにする。

【仮説2】 児童が自力解決や協働しながら課題解決できるよう指導法を工夫すれば、思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

○仲間と共に高め合う課題解決学習サイクル

基礎知識・技能の習得 ← **課題を見付ける** → 課題解決 → 振り返る

単元前半に「伝えタイム」を設定し、動きについて考える経験を積ませていく。全員が友達のかわいい動きを見付けオノマトペで表すことができるようにすることを旨とし、以下の方法で「伝えタイム」を行う。

- ① 掲示物にオノマトペを掲示し、選んで伝えられるようにする。
- ② 新しい言葉を掲示物に追加していく。

自分の思いをうまく表現することのできない児童には、掲示物を活用させ自信をもって発言することができる。伝えタイムとして時間を設定するのは単元前半のみとし、単元後半は修行タイム中に自然と声を掛け合う姿を目指す。

低学年ということを考慮し、本単元では伝え合いを褒めることだけに限定する。仲間のよい動きを見付け伝える経験を積ませることで、中学年でのより効果的な教え合いにつながると考える。

○体力づくりの生活化を図る教科外活動

業前に行っている8秒間走や、チャレンジカードにおける家庭での取組を通して、運動習慣の定着と基礎体力の向上を図っている。また、教科外活動部が作成した外遊び集の掲示により、児童が外遊びを楽しみながら、様々な運動に触れる経験を積むことができている。今後も、全校体育の内容を工夫し、運動の楽しさを味わわせていきたい。

5 単元の目標

- (1) マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり、手で支えての体の保持や回転をしたりして遊ぶことができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) マットを使った簡単な遊びを工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 〈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
① マットを使った運動遊びの行い方を知っている。 ② マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。	① マットを使った簡単な遊びを選んでいる。 ② 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	① マットを使った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 場の安全に気を付けている。

7 単元計画

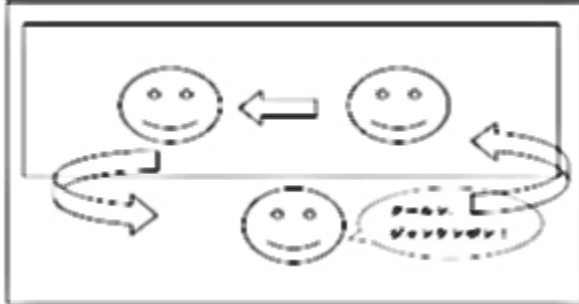
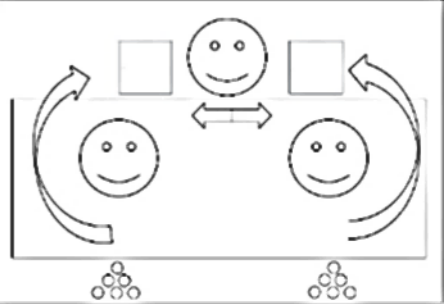
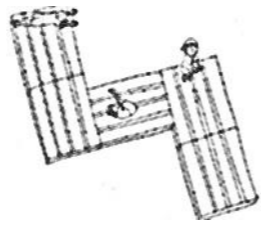
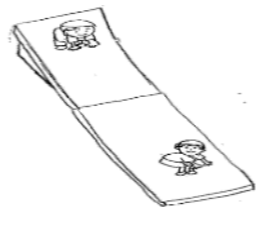
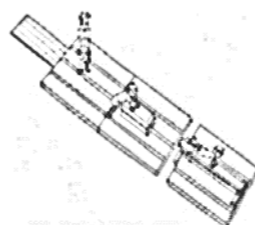
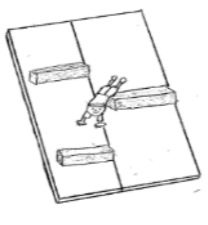
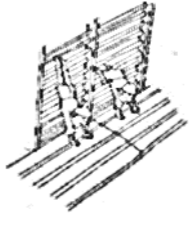
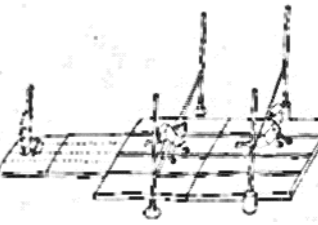
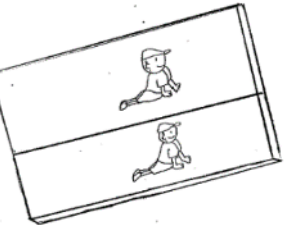
(1) 領域（器械・器具を使った運動遊び、器械運動）の取り上げ方

運動／学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年	中1.2年	中3年
器械・器具を使った運動遊び	19時間	22時間	24時間					
器械運動			24時間	24時間	19時間	19時間	15時間	10時間

(2) 領域の内容（マットを使った運動遊び、マット運動）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
1 2	マットを使った運動遊び	○いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができるようにする。
3	マット運動	○回転系や巧技系の基本的な技をできるようにする。 (回転系：前転 巧技系：壁倒立 等)
4	マット運動	○回転系や巧技系の基本的な技をできるようにする。 (回転系：開脚前転 巧技系：頭倒立 等)
5	マット運動	○回転系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり、組み合わせたりすることができるようにする。 (回転系：跳び前転 伸膝後転、等)
6	マット運動	○回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり、組み合わせることができるようにする。 (回転系：倒立前転 巧技系：補助倒立 等)
1・2	マット運動	○回転系や巧技系の基本的な技を滑らかに行ったり、その発展技を行ったりすることができるようにし、それらを繰り返したり、組み合わせたりすることができるようにする。 (回転系：倒立前転 巧技系：補助倒立 等)
3	マット運動	○回転系や巧技系の基本的な技を滑らかに安定して行ったり、その発展技を行ったりすることができるようにし、それらを構成し演技することができるようにする。 (回転系：倒立前転 巧技系：倒立 等)

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 6/7時

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	
ねらい	○マットランドを守る方法を知り、なりきって学習に取り組もう。	○敵の家に安全にたどり着く方法を考えよう。	○いろいろな動きを行ってみよう。	○自分のカッコいい動きを見付けよう。	○畏が増えた道がかっこよく攻略しよう。	○友達のかっこ良い動きを見付けよう。	○これまでの学習を活かして、城柱試験に合格しよう。	
指導の内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 チーム編成 運動の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> きまりの確認 見学の仕方 各場の行い方 	<ul style="list-style-type: none"> 擬音語を用いて感覚を養う 伝えタイムの行い方 支持感覚、接点感覚、倒立感覚、縮めの感覚 		<ul style="list-style-type: none"> 各場での行い方 擬音語を用いて感覚を養う 支持感覚、接点感覚、倒立感覚、縮めの感覚 	<ul style="list-style-type: none"> 支持感覚、接点感覚、倒立感覚、縮めの感覚 擬音語を用いて感覚を養う 	<ul style="list-style-type: none"> 支持感覚、接点感覚、倒立感覚、縮めの感覚 	
学習過程	<p>1 集合、整列、服装点検、健康観察、挨拶をする。 2 準備体操、補強運動(シャドーピッチング)をする。 3 場の準備をする</p> <p>4 感覚づくりの運動をする。【変化タイム】(支持感覚、接点感覚、倒立感覚、縮めの感覚をつかむ活動) ①くま ②あざらし ④うさぎ ⑤ブリッジ(橋) ⑥かえる倒立</p> <p>5 協働遊びをする。【友情タイム】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>ゆりかごじゃんけん (勢いよく前に転がる感覚を養う)</p> <ul style="list-style-type: none"> 2~3人のグループで、ゆりかご後に立ち上がり、じゃんけんをする。 時間内に何度でもできるようにする。 </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 30%;"> <p>5 協働遊びをする。【協力タイム】</p> <p>ゆりかご玉入れ(足を閉じて後ろに転がる感覚を養う)</p> <ul style="list-style-type: none"> 2~3人のグループ同士で、時間内に箱に玉を何個入れることができるかを競う。 全員が箱の役ができるよう3回行う。 </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  </div> </div> <p>6 用具の片付けをする。</p> <p>7 本時のねらいを確認する。</p> <p>8 ローテーション運動(修行タイム)の行い方</p> <ul style="list-style-type: none"> ※各場の行い方、見方、伝え方、移動の仕方、集合場所を丁寧に確認する。 ※きまを守り、安全に気を付けることで、みんなが仲よく楽しく学習に取り組む事が出来ることを押さえる。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div>① 稲妻の道 </div> <div>② 坂の道 </div> <div>③ 川の道 </div> <div>④ 岩の道 </div> <div>⑤ 塀の道 </div> <div>⑥ 蜘蛛の道 </div> <div>⑦ 鏡の道 </div> </div> <p>8 場に変化を加えたローテーション運動を行う。【修行タイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 7つの変化を加えた場で、さらに感覚を養う。 1つの場は3分。移動は音楽で切り替える。 <p>8 場に変化を加えたローテーション運動を行う。【修行タイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 7つの変化を加えた場で、さらに感覚を養う。 1つの場は3分。移動は音楽で切り替える。 <p>9 学習のふりかえり 学習のまとめをする。</p> <p>10 整理運動・挨拶をする。</p> <p>9 伝えタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ※友達のかっこいい動きを擬音語を用いて褒める。 <p>10 ローテーション運動を行う。【修行タイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 1つの場は3分。これを3回行い、移動は音楽で切り替える。 <p>11 学習のふりかえり、まとめをする。</p> <p>12 整理運動・挨拶をする。</p> <p>場の変化について</p> <p>① 細道、ロイター板、凹凸追加 ② 細道追加 ③ 跳び箱頭追加 ④ 高さの追加</p> <p>⑤ 目合わせの目印の追加 ⑥ センサー、花の追加 ⑦ 人数の増加</p> <p>9 学習のふりかえり、まとめをする。</p> <p>10 整理運動・挨拶をする。</p>							
評価計画	知・技	①		②			②	
	思・判・表				①	①	②	
	態	①	②、③					
	方法	観察・カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード
	場面	4、5、6	3、4、5、8	8	8、9、10	8、9	8、9	8

8 本時の学習と指導（6／7時）

（1）ねらい




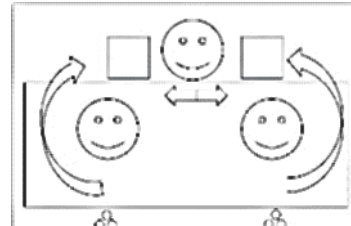
友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

（2）準備

- ・学習掲示板 ・学習カード ・得点版 ・マット ・細マット ・ポール
- ・ストップウォッチ ・CD アンプ ・支柱 ・ゴム紐 ・お手玉 ・花紙
- ・ソフト平均台 ・ソフト跳び箱 ・ロイター板 ・ブロック

（3）展開

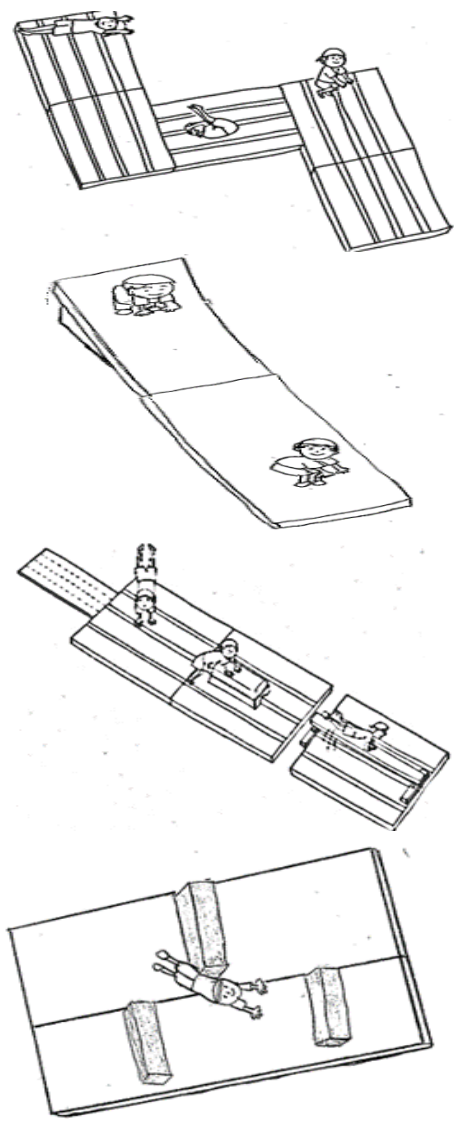
段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準 ◇小中一貫との関連）
導入 (10分)	1 集合・整列・挨拶・健康観察 2 準備運動、投力向上運動を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>【投力向上運動】 シャドーピッチング (セット、指差し、足上げ、ビュンッ!)</p> </div>	○授業前に全員に手洗いを徹底させる。 ○ソーシャルディスタンス保つことを徹底させる。 ○素早く集合・整列させ、元気な挨拶で気持ちよく学習を始められるようにする。 ○児童の健康状態を確認し、身支度を整えさせる。 ○各準備運動を正確に行わせ、十分に体をほぐすようにする。 ○動きのポイントを押さえながらできている児童を称賛する。 ○投力向上運動は、体重移動を意識させる。
	3 場の準備をする	○マットの持ち方と運び方が安全に気を付けて行うことができている児童を称賛し、今後のマット運動における準備の仕方が定着するようにする。
	4 変化タイムをする <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>① クマ歩き </p> <p>② アザラシ歩き </p> <p>③ ウサギ跳び </p> <p>④ ブリッジ ⑤ カエル倒立</p> </div>	○演技を行った児童には、仲間同士で肯定的な声をかけ合わせ、温かい雰囲気の中で安心して活動できるようにする。 ○運動のポイントを楽しく意識させるための声かけをする。 ○クマ歩きでは、お尻を高くすることを意識させ、お尻を上げた時に、手の平が浮かないよう、マットにしっかりと手がつくような声かけをする。 例：どっしん、どっしん等 ○アザラシでは、腕をまっすぐにし、胸をはって、しっかりと前を見るようにさせる。 ○ウサギとびでは、両足を揃えて、手の内側に入るようにさせる。
	5 友情タイムをする (ゆりかご玉入れ) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ゆりかご玉入れ (足を閉じて後ろに転がる感覚を養う)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2～3人のグループ同士で、時間内に箱に玉を何個入れることができるかを競う。 ・30秒×3セット行う ・「どうぞ」「いきます」の声掛けを徹底させる。 </div>

	6 場を整える。	<p>○友達同士で協力しながら、楽しい雰囲気で行うことができるようにする。</p> <p>○かごの位置を低くし、足が床に付くくらいまで後ろへ伸ばせるようにさせる。</p> <p>○なかなか起き上がることができない児童には、勢いを付けて回ることを指導する。</p> <p>○マットの持ち方と運び方が安全に気を付けて行うことができている児童を称賛し、今後のマット運動における準備の仕方が定着するようにする。</p>
--	----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	7 本時のねらいを確認する。	○掲示物を活用し、前時までの流れが本時のめあてにつながっていることを意識させる。
--	----------------	------------------------------------------

ともだちのかっこいいごきをみつけよう

8 修行タイムをする

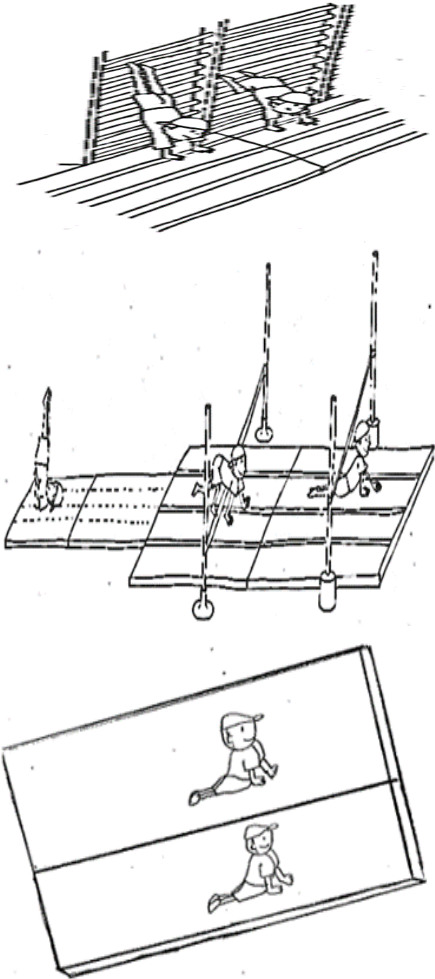


展開
(30分)

○7つの場をローテーションすることで、支持、接点、倒立、締め感覚を養う。

○動きを限定せず、児童のやりたい思いを大切にす

- 各場のねらいとする動き**
- ①稲妻の道
 - ・マットから落ちないようにいろいろな転がり方をする。
 - ②坂の道
 - ・マットから落ちないようにいろいろな転がり方をする。
 - ③川の道
 - ・川に落ちないように川跳びや腕立て横跳び越しをする。
 - ④岩の道
 - ・ブロックにぶつからないよう、支持で跳び越えたり、転がってよけたりする。
 - ⑤塀の道
 - ・支持での上り下り、壁登り逆立ちをする。
 - ⑥蜘蛛の道
 - ・動物歩きや転がり等で、くもの糸を避けながら進む。
 - ⑦鏡の道
 - ・アンテナやカエル倒立、ブリッジや動物歩き等で友だちと動きを合わせる。

		<p>○児童同士が声を掛け合いやすいような雰囲気をつくっていく。</p> <p>○全員が友達の良い動きを伝えられるよう、これまでの学習で使った言葉を掲示し、選択して声かけをできるようにする。</p> <p>○動きを褒められない児童には、「がんばっていたよ」「かっこよかったよ。」「『行きます。』と分かりやすく伝えられていたよ。」等の言葉でも良いこととし、その場で全員が褒められるようにする。</p> <p>○各場を周り肯定的な声掛けを行う。</p> <p>○ねらいとする動きに近い児童を見付け、その動きについて全体に共有する。</p> <p>○集まる際には感染防止策としてマスクの着用を徹底する。</p> <p>◇友達の良い動きを見付け、褒める活動を多く経験させることで、中学年以降に仲間の良い動きを見付けたり、課題解決をしたりすることにつながるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>◆ 友達のよさを見付け、伝えることができる。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>△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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達をほめることができるよう、褒めるポイントが書かれた掲示物を手元に置き、見て褒めることができるようにする。 <p>◎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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の動きの良いところを具体的に伝えている。 </div>
<p>整理 (5分)</p>	<p>9 本時のまとめ</p> <p>10 整理運動・挨拶</p>	<p>○本時のねらいが達成できたか、具体的に振り返らせるようにする。</p> <p>○次回の学習の予告をし、これまでの学習が次時からの学習につながることを伝え、意欲を高められるようにする。</p> <p>○児童の健康状態を確認する。</p> <p>○気持ちのよい挨拶で学習を終わらせる。</p> <p>○授業後の手洗いを徹底する。</p>

9 場の設定

