

1 年	体育	マットを使った運動遊び「どうぶつランドであそぼう」	6 時間
単 元 の 目 標	◎マットを使った運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、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。[知識及び技能] ・マットを使った運動遊びの簡単な遊び方を選んだり、友達のよい動きを見付けたりすることができるようにする。[思考力、判断力、表現力等] ・運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守って、誰とでも仲良く運動したり、場や器械・器具、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]		【到達目標】 達成すべき(児童が獲得すべき)具体的な内容や能力など。達成度を数値等で測定可能。
単 元 末 に お け る 具 体 的 な 児 童 の 姿	【知識及び技能】 A 行い方が分かり、左右前後へのいろいろな転がりや、いろいろな場で両手で支えての体の保持をする動きができる。 B 行い方が分かり、転がる動きや両手で支えて体の保持をする動きができる。 C 行い方が分かっていない。基本的な動きができていない。 【思考力、判断力、表現力等】 A 簡単な遊び方を選び、友達のよい動きを自分で見付けている。 B 簡単な遊び方を選び、友達のよい動きについての意見に共感している。 C 簡単な遊び方を選んで活動できていない。 【学びに向かう力、人間性等】 A 進んで活動に取り組み、安全に気を付けて友達と仲良く運動している。 B 安全に気を付けて、友達と仲よく運動している。 C 安全に気を付けたり、順番やきまりを守ったりしていない。		実際 ・いろいろな方向に転がる動き、両手で体を支える動きを様々な経験できた。気に入った動きに偏り、特に後ろに転がる動きについては十分に経験できていない児童が見られた。 ・友達のよい動きを見付けようと活動できた児童が多く、自分も取り組んでみたいと意欲的に運動できた。 ・友達と一緒に安全に運動ができたが、動きのオノマトペを伝える以外の声掛けは少なかった。
個人間差異	手だて		効果
①興味・関心の違い	①・「どうぶつランド」という低学年の児童が関心をもつ世界観を設定し、意欲をもたせる。 ・学習の流れを固定化し、安心して取り組めるようにする。 ・学習の流れを掲示し、視覚的に分かるようにする。 ・自分の興味をもとに、取り組む動きを自己選択して活動させる。 ・教師が見取った児童の動きを意図的に指名して紹介させ、どんなことを意識してやっているかを児童に共有する。		○ ○ ○ ○ ◎
②到達度の違い	②・「動きの楽しさの発見につながる発問」「友達のよい動きを見付ける発問」をし、さらに動きをよりよくする意識を高める。 ・ペアの友達と一緒に運動の場を選んで遊ぶことにし、友達の動きを見合えるようにする。		◎ ◎

成果	・準備や片付けの時間を短くして運動量を確保することができた。そのため、児童が運動の楽しさを感じることができていた。 ・教師の発問や声掛けが各時間のねらいに沿って行えたことで、児童が思考しながら運動する様子が見られた。 ・ペアで場を回ったり、全体でよい動きを紹介したりしたことで、さらに動きを上手にしたいと意欲を引き出すことができた。	課題	・「まねまねタイム」の時間が短くなってしまった。児童が自分で選んで取り組む活動をさせると、さらに個別最適な学習につながっていく。 ・運動遊びにおいては、動きのレパトリーを増やすことが必要であるが、児童の発達段階から十分に動きを楽しむことを優先したため、「工夫して楽しむ」段階を取り入れられなかった。2学年をまたいでのカリキュラムマネジメントを行い、2年生で工夫する時間を十分に取るようにする。
----	--	----	---



固定された流れを掲示



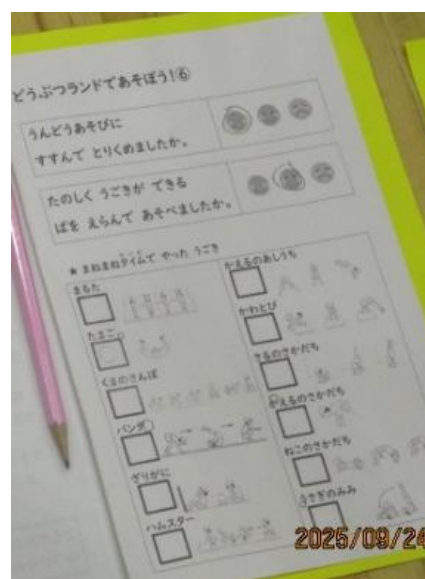
ペアで見合いながら場を回る



見つけたよい動きを実際に見てみる



「どんなところが上手だったのかな。」 やってみたい動きに再挑戦



振り返り