**第１学年２組　体育科学習指導案**

指導者　古屋　紘子

１　単元名　　『アニマル・ジャンプワールドへ　レッツゴー！』

　A体つくりの運動遊び　イ多様な動きをつくる運動遊び　（イ）体を移動する運動遊び

C走・跳の運動遊び　イ跳の運動遊び

２　単元について

　　（１）児童観

小学校に入学し，９か月が経過した。１学期には，コロナ対策として「接触を避ける」目的から，固定施設を使った運動遊びと走の運動遊びの「個」で行えるものを中心に取り組んだ。２学期には，運動会で表現リズム遊びを披露した。コロナの感染者数の減少に伴い，鬼遊びやボールゲーム，力試しの運動遊びなど，「集団」で行う活動も取り入れていった。様々な運動を行ったり，仲間と交流したりすることの楽しさを感じることができた。多くの子どもが体育の時間を楽しみにし，意欲的に取り組んでいる。しかし，リズムよく走れない，自分や友達の体を支えられない，バランスを崩して転びやすい等の動きがぎこちない子どもも目立つ。持久力も個人差が大きい。

また，１学期に実施した新体力テストでは，男子の握力，女子の握力と５０m走以外の種目で全国平均を大きく下回っていた。昨年から続くコロナ禍による運動の機会の減少から，全国的に体力の低下が憂慮される中，本校の１年生に関しては，さらに心配な結果となった。早急に体力と運動能力を向上させる取り組みの必要性を感じる。

　　（２）教材観

本単元『アニマル・ジャンプワールドへ　レッツゴー！』は，「体つくりの運動遊び」と「跳の運動遊び」とを組み合わせた単元構成の工夫を行うことで，基本の動きを身に付けさせようとするねらいがある。

「体つくりの運動遊び」では，イ「多様な動きをつくる運動遊び」の（イ）「体を移動する運動遊び」を行っていく。１年生の子どもが想像しやすく，楽しく取り組めるように動物のまねを行う。動物の体や動きの特徴から，姿勢に変化をもたせ，「這う，歩く，走る，飛ぶ，跳ねる」などの動きを，話し合い活動を通して考えていく。動きに慣れてきたら，ゲーム化し，さらに子どもが楽しく，意欲をもって取り組めるようにする。繰り返し行うことで，知らず知らずのうちに，様々な体を移動する動きが身に付くことが期待できる教材である。

「跳の運動遊び」では，「ジャンプワールド」という冒険の場面を設定する。その中で助走を付けたり，片足で踏み切ったり，前方や上方に跳んだり，連続して跳んだりしながら，基本的な動きを身に付けられるようにする。その際，グループをつくり，「みんなで楽しく遊ぶ」という目的で，話し合い活動を行い，跳び方や場の設定を工夫させる。跳ぶ力を総合的に鍛えることで，中学年での小型ハードル走や幅跳び，高跳びを行う素地を養っていく。

（３）指導観

　　　子どもの体力と運動能力を総合的に向上させるために，基本的な動きを幅広く取り入れ，子どもが体を動かすことを楽しいと感じながら，進んで実行できるように，本単元は，組み合わせ単元として行う。

「組み合わせ単元」は，子どもの体力と運動能力を総合的に向上させるうえで，効果的である。通常の単独単元だと，「体つくりの運動遊び」が４時間，「跳の運動遊び」が４時間の設定である。２つの単元を組み合わせることで，合計８時間を設定することができ，運動の頻度と期間を保証することができる。その結果として，体力的な向上と子ども自身が自分の成長を実感することが期待できる。また，長時間の集中が難しい低学年の子どもにとって，途中で教材が変わることは，モチベーションを維持できる点でも効果的である。二つ目の教材に移行する時，気持ちを切り替え，意欲を継続させることができると考える。さらに，一つ目の教材を二つ目のウォーミングアップに位置づけることもできる。

－ 低学年ブロック　17－

上記で述べたように大きな効果が期待できる一方で，留意しなければならない点もある。まず，２つの教材を取り扱うことで，時間がかかるということである。実際の活動以外にも，準備や片付け，指示や説明，移動など，余分に時間がかかってしまうことがある。また，内容が混乱したり，理解が十分にできなかったりしてしまう可能性もある。その他にも，運動量が少なくなってしまうことも懸念される。以上のことを解消する手立てとして，活動をシンプルにすることが有効だと考える。例えば，整列の仕方を決めておく，用具を置く場所を予めマークしておく，役割を固定するなどが考えられる。また，教師の指示や説明も言葉を選び，短くする。子どもがすぐに内容を理解できるように図などの掲示物を活用する等の工夫をする。その他にも，２つの単元に軽重を付けることが考えられる。一方が新しい活動の際には，もう一方は，前時と同じ活動を行うことで，説明の時間を節約できる。

組み合わせ単元の効果が最大限発揮され，何よりも子どもが運動することの楽しさを感じられる授業を目指していきたい。

３　子どもの実態

　（１）日常における子どもの実態

本学級の子どもたちは，男子１０名（うち特別支援在籍２名），女子１２名，の計２２名である。教師の話を良く聞き，課題に対して真面目に取り組む子どもが多い。また，ペア学習や，グループでの音読発表会など，人と関わり合いながら進める学習も楽しんで取り組める子どもが多い。晴れた日の昼休みには，必ず外遊びに行くよう指導しているが，行くのをしぶる子どもはおらず，縄跳びや鬼ごっこ，遊具での遊び，サッカーや虫探し，だるまさんがころんだなど思い思いの遊びを楽しんでいる。また，学年で取り組んでいる帰りの会の，「今日嬉しかったこと，楽しかったこと」では，体育のあった日は，その授業について発表する子どもが多い。「〇〇ができた」「〇〇が難しかったけど，楽しかった」などと発表している姿からも，達成感を味わっている子どもが多いと考えられる。

体育の学習には，意欲的に参加する子どもがほとんどで，体育の時間を楽しみにしている。これまでに，体つくりの運動遊び，固定施設を使った運動遊び，マット遊び，走の運動遊び，鉄棒遊び，鬼遊び，ボールゲーム，跳び箱遊びに取り組んできた。一学期後半から縄跳びにも継続して取り組んでいる。どの運動にも意欲的に取り組んではいるが，経験のない新しい運動や動きに対しては，練習する前から諦めてしまったり，取り組むのをやめてしまったりする子どもも少数だがいる。

（２）新体力テストから（令和３年度新体力テストの結果と全国平均値との比較）

－ 低学年ブロック　18－

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 握力（ｋｇ） | 上体起こし（回） | 長座体前屈（ｃｍ） | 反復横跳び（回） | ２０ｍシャトルラン（回） | ５０ｍ走（秒） | 立ち幅跳び（ｃｍ） | ボール投げ（ｍ） |
| 男子 | 学年平均値 | 9.7 | 9.1 | 26.1 | 26.2 | 12.2 | 11.9 | 102.6 | 8.1 |
| 全国平均値 | 9.1 | 11.6 | 26.5 | 27.2 | 18.7 | 11.4 | 114.7 | 8.2 |
| 全国平均値との比較 | 0.6 | -2.5 | -0.4 | -1.0 | -6.5 | -0.5 | -12.1 | -0.1 |
| 女子 | 学年平均値 | 9.3 | 9.7 | 27.5 | 25.3 | 11.7 | 11.8 | 99.2 | 5.5 |
| 全国平均値 | 8.5 | 11.3 | 28.5 | 26.5 | 15.9 | 11.8 | 106.9 | 5.6 |
| 学年平均値との比較 | 0.8 | -1.7 | -1.0 | -1.2 | -4.2 | 0 | -7.7 | -0.1 |

男女共に握力と女子の５０ｍ走以外の種目で全国平均値を下回っている。特に平均値との差が大きいのは，立ち幅跳びと２０mシャトルランである。男子の立ち幅跳びは，１０ｃｍ以上下回っている。女子は，１ｍに届いていない。２０ｍシャトルランに関しては，１年生は折り返し回数が少ない中で，男子が－６.５回，女子が－４.３回なので，大幅に下回っていると言える。それ以外の種目は，上体起こしが２回ほど下回っている。その他は，平均値を超えた種目も含めて平均値との差は小さく，およそ－１以内である。以上のことから，特に全身持久力と跳躍力を向上させる取り組みを継続して行っていく必要があると考える。

（３）子どもの「主体的・対話的で深い学び」に関するアンケートから

体育の授業についての子どもの意識を把握するために以下の１０項目でアンケートを行った。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 質問 | 回答 |
| １ | 体育の授業は楽しいですか | とても楽しい　２０人　　まあまあ楽しい　２人あまり楽しくない０人　ぜんぜん楽しくない０人 |
| ２ | 準備や片づけに協力して取り組んでいますか | いつもしている　１５人　ときどきしている　６人あまりしていない０人　　ぜんぜんしていない１人 |
| ３ | 運動時間を長くするために，素早く集合・整列していますか | いつもしている　１４人　ときどきしている　６人あまりしていない２人　　ぜんぜんしていない０人 |
| ４ | 自分なりのめあてをもち，達成に向けて工夫したり，努力したりしていますか | いつもしている　１９人　ときどきしている　３人あまりしていない　０人　ぜんぜんしていない０人 |
| ５ | 授業の最後に，その日の学習について振り返り，次の時間に生かそうとしていますか | いつもしている　１５人　ときどきしている　７人あまりしていない　０人　ぜんぜんしていない　０人 |
| ６ | 友だちの動きを見て，自分の動きに取り入れようとしていますか | いつもしている　１３人　ときどきしている　７人あまりしていない　２人　ぜんぜんしていない　０人 |
| ７ | 友だちと励ましあったり，コツやポイントなどを伝えあったりしていますか | よくある　１６人　ときどきある　４人あまりない　０人　　ぜんぜんない２人 |
| ８ | できるようになるために，本やインターネットなどを使って自分で調べることがありますか | よくある　１１人　ときどきある　８人あまりない　２人　　ぜんぜんない１人 |
| ９ | できなかったことを友だちに教えてもらって参考になったことがありますか | よくある　１２人　ときどきある　５人あまりない　５人　　ぜんぜんない　０人 |
| 10 | 体育の時間以外で，家や学校で練習してみることはありますか | よくある　１２人　ときどきある　３人あまりない　５人　　ぜんぜんない２人 |

以上のアンケート結果から，

１の「体育の授業は楽しいですか」の質問に，「あまり楽しくない」「ぜんぜん楽しくない」と回答した子どもはおらず，どの子も，体育の授業を楽しんでいることが分かる。また，４の「自分なりのめあてをもち，達成に向けて工夫したり努力したりしていますか」の質問にも，「あまりしていない」「ぜんぜんしていない」と回答した子どもはおらず，楽しいだけではなく，課題に一生懸命取り組んでいることがわかる。

一方で，９の「できなかったことを友だちに教えてもらって参考になったことがありますか」の質問には，ほとんどの子どもが「よくる・ときどきある」と回答しているものの，「あまりない」と回答した子どもが５人いる。また，１０の「体育の時間以外で，家や学校で練習してみることはありますか」の質問にも，ほとんどの子どもが「よくある・ときどきある」と回答しているものの，「あまりない・ぜんぜんない」と回答した子どもが７人いる。どちらの質問でも，他のアンケート結果と比べると，「あまりない・ぜんぜんない」と回答した子どもの割合が高くなっている。このことから，個人としては意欲的に活動しているが，他者との関わり合いの中での学習を仕組んでいくこと，また学習したことを次へ繋げようとする意欲や意識を育てることが課題であると考えられる。

－ 低学年ブロック　19－

４　抽出児の設定

　　〇Aさん・・・・体格がよく，高度肥満である。体育座りをするのも少し苦しく，運動は苦手意識がある。休み時間，外に出て友達と遊ぶことは楽しんでいるが，運動系の遊びはあまり行っていない。基本的な動きが身についておらず，走る時ステップのような足運びになってしまったり，音楽の授業などでも，リズム遊びができなかったりする。本単元では，苦手意識をもたずに楽しんで基本的な動きが身につけられるようにしていきたい。

　　〇Bさん・・・・礼儀正しく，友達や，教師からの励ましには素直に反応し，そのときには意欲的に取り組むことができる。しかし，自己肯定感がとても低く，小さなことでも失敗や間違いに対して，特に指摘されたことに対して深刻に受け止め，落ち込み，どうしてできないのだろうと涙してしまう。話し合いの場面では，自分の思いをうまく伝えられず勘違いされたり，聞き入れてもらえなかったと落ち込みその後の話し合いに入れなかったりすることもある。運動についてはそれほど得意な方ではなく，基本的な動きがあまり身についていない。休み時間の外遊びなどは楽しんで行うことができる。本単元では，基本的な動きを身につけるとともに，友だちと協力して場を作っていく過程において，肯定的な声かけをしたり，学習グループに配慮したりして自分の思いをうまく伝えられるようにしていきたい。

５　校内研究との関わり（UDの視点に立った授業作りの工夫）

　　【授業前】　・子どもの実態を把握して，つまずきを想定して指導方法を考える。

　　　　　　　　・学習環境の構造化をする。（いつも同じ並び方，集合の仕方）

　　　　　　　　・肯定的な雰囲気作りをする。

　　【授業中】　・見通しボードを使って一時間の学習の流れを示す。

　　　　　　　・オノマトペを使いながら，各動物の動きを分かりやすくする。

・素早く安全に準備・片付けできるように，何を運ぶのか指定しておく。

・学び合いを成立させるための学習グループを構成する。

・授業の終わりに，学習カードを使って，自分の学びの振り返りをする。

　　【授業後】　・意欲を促す声かけをしたり，学習カードにコメントを書いたりする。

○主体的な学び

　　　・見通しボードを使って一時間の学習の流れを示すことによって，子どもが学習の見通しをもって，主体的に取り組めるようにする。

　　　・運動をゲーム化することによって，子どもが楽しく意欲をもって取り組めるようにする。

・「組みあわせ単元」を行い，内容を焦点化することによって，子どもが集中して運動を行えるようにする。

　　○対話的な学び

　　　・グループで話し合い活動をすることによって，子どもが跳び方や場の設定を工夫できるようにする。

　　○深い学び

　　　・授業の終わりに振り返りカードを書くことによって，自分の学びを振り返り，自分の成長に気づいたり，次時の活動につなげたりできるようにする。

－ 低学年ブロック　20－

　　　・「組みあわせ単元」を行い，運動の頻度と期間を保証することによって，子どもが一つの運動をより深く学び，できる喜びを味わうことができるようにする。

６　単元の目標

Ａ体つくりの運動遊び　イ多様な動きをつくる運動遊び　（イ）体を移動する運動遊び

　〇体を移動する運動遊びの楽しさに触れ，その行い方を知るとともに，体を動かす心地よさを味わったり，基本的な動きを力いっぱいしたりすることができるようにする。【知識及び技能】

　〇体を移動する運動遊びを友達と一緒にやってみたり，楽しい遊び方を見つけたり，考えたことを友達に伝え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】

　〇体を移動する運動遊びに進んで取り組み，順番やきまりを守り，誰とでも仲良く運動をしたり，場の安全に気をつ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】

　Ｃ走・跳の運動遊び　イ跳の運動遊び

　○跳の運動遊びの行い方を知るとともに，前方や上方に跳んだり，連続して跳んだりできるようにする。

【知識及び技能】

　〇簡単な遊び方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】

　〇跳の運動遊びに進んで取り組み，順番やきまりを守り，誰とでも仲良く運動をしたり，場の安全に気をつ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】

７　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 |
| 単元の評価規準 | 体つくりの運動遊び | 1. 運動遊びの行い方を知っている。

②ねらいに合った運動を力いっぱいすることができる。 | ①いろいろな運動遊びを楽しんだり，友達と一緒にやってみたり，楽しい遊び方を見つけたりしている。1. 友達の良い動きを見つけたり，工夫した遊びを友達に伝えたりしている。
 | 1. 運動遊びに全力で取り組んだり，決まりを守り，だれとでも仲良く運動したりしている。

②使用する用具準備や後片付けを友達と一緒にしている。1. 周りの安全に気をつけている。
 |
| 跳の運動遊び | 1. 跳の運動遊びの行い方を知っている。

②足の裏から安全に着地することができる。1. 片足で地面を蹴り，前方に跳んだり，片足や両足で連続して跳んだりすることができる。
 | 1. いろいろな跳の運動遊び　の場から，自己に適した運動遊びの場を選んだり，より楽しく行うことができるよう，工夫したりしている。
2. 活動後に，感想や楽しかった動きや自分が考えた工夫を伝えている。
 | 1. 順番やきまりを守り，安全に気をつけながら，跳の運動遊びに進んで取り組もうとしている。

②運動遊びで使用する用具の準備や後片付けを友達と一緒にしている。 |

－ 低学年ブロック　21－

８　指導と評価の計画 （総８時数）

－ 低学年ブロック　22－

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 時 | 数 | １ | ２ | ３ | ４ | ５本時 | ６ | ７ | ８ |
|  | 10203040 | 集合・整列・挨拶・縄跳び・準備体操 |
| 体作りの運動遊び |
| オリエンテーション〇学習内容の確認　〇安全の約束確認　〇場の準備 | 動物カードを見せて，その動物にあった動きを考えてやってみる。　　↓クラスの動きを決める。動物と予想される動き・・・カンガルー《両足ジャンプ》・イルカ（片足ハイジャンプ）・バッタ《大股ジャンプ》・かえる《手をついてジャンプ》・くま《四つん這い》・かに《横歩き》あざらし《手をついて》わに≪手の力で這いつくばって進む》 | 　　いろいろな動物に変身しよう　考えた動物の動きを使ってゲームをする。①教師の指示でその動物になり相手の色のリバーシをひっくり返すゲームをする。②折り返しリレーでコーンに張られたカードを一枚めくり，出た動物になって帰ってくる。（行きはスキップ・片足けんけん・大股ジャンプなど様々な動きを教師主導で取り入れて） | 考えた動物の動きで，動物変身ゲームをする。①動物の変身していく順番を考える。②同じ動物の人とじゃんけんをして，勝ったら一つ進化できる。最後の動物に変身できたら，勝ち。　　　 |
| 跳の運動遊び |
| 川とびあそび①川とびあそびをする。・いろいろな跳び方を取り上げ，みんなでやってみる。②グループで川の形を工夫して遊ぶ。 | 　　　　　　１－２ジャンプワールドへ行こう！・いろいろな跳び方のコースで遊ぶ。➀何歩でいけるでしょう？コース②けんけんぱコース➂おじゃまふくろコース④おじゃま段ボールコース⑤横ゴムコース⑥川とびコース | ・選んだコースをグループで相談して工夫する。・さらに跳び方を工夫する。 | ・グループで工夫して作ったコースで遊ぶ。 |
| 片付け・学習のまとめ・整理運動・あいさつ |
| 評価計画 | 知 |  | 跳②(観察) | 体①　　（観察） | 跳③　　（観察） |  |  | 体②（観察）跳①（観察） |  |
| 思 |  | 体①　（観察） |  |  | 跳①（観察･　カード） | 跳②（観察・カード） |  | 体②（観察）跳②（観察・カード） |
| 態 | 跳①　（観察） |  | 跳②　　（観察） | 体③　　（観察） | 体①　（観察） | 体②　　（観察） |  |  |

９　本時の学習

1. 日時　令和４年１月２７日（木）　　５校時　１３時５０分～１４時３５分
2. 場所　体育館

（３）本時の目標

　　　〇体つくりの運動遊び

運動遊びに全力で取り組んだり，決まりを守り，だれとでも仲良く運動したりできるようにする。

【学びに向かう力・人間性等】

　　　〇跳の運動遊び

　　　　自分たちの選んだ跳の運動遊びを，より楽しく行えるように工夫できるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

（４）UDの視点による授業づくりの工夫等

　　　○主体的な学び

・見通しボードを使って一時間の学習の流れを示すことによって，子どもが学習の見通しをもって，主体的に取り組めるようにする。

・運動をゲーム化することによって，子どもが楽しく意欲をもってとりくめるようにする。

　　　○対話的な学び

　　　　・グループで話し合い活動をすることによって，子どもがコースを工夫できるようにする。

○深い学び

　　　　・授業の終わりに振り返りカードを書くことによって，自分の学びを振り返り，自分の成長に気づいたり，次時の活動に繋げたりする。

（５）用意するもの

　　　・見通しボード　・ふくろ（１０）　・段ボール（１０）　・ゴムセット（６）　・コーン（４）

・ケンパ（1セット）

（６）学習過程

－ 低学年ブロック　23－

－ 低学年ブロック　23－

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 過程時間 | 主な学習活動・内容 | 指導上の留意点☆UDの視点による授業づくりの工夫等◆評価 |
| はじめ５分 | **１．集合・整列・あいさつ・健康観察・縄跳び・補足の準備運動を行う。** | ・健康観察までしたら，音楽をかけて縄跳びと補足の準備運動を行う。・服装を整える。☆準備運動が終わったら今日の学習の流れを，見通しボードを使って簡単に説明する。【焦点化】 |
| 　　　中　　　　分３５ | **２．体を移動する運動遊びを行う。**・自分たちで考えた動物の動きをしながら，リバーシを使ってゲームをする。・クラスを２チームに分け，帽子の色を赤白に変えて行う。・二人組になり，３枚返したらペアの人と交代する。（常にコート内に１１人）・一つの動物で行ったあと，くまVSカンガルーなど，二種類の動物で行う。 | ☆壁に動物のカードを貼っておく。【視覚化】☆全体でオノマトペを使いながら，各動物の動きを復習する。（例･･･かえる「ぱん　ぴょん　ぱん　ぴょん，くま「おしりをあげてのしのしのし」）【多感覚化】☆運動をゲーム化することによって，子どもが楽しく意欲をもって取り組めるようにする。〔主体的な学び〕リバーシでのつまずきへの配慮・動きが難しい子どものいるグループには，簡単な動きの動物にして，勝敗が入れ替わるようにする。・勝敗にこだわりすぎず，丁寧に動きを行うよう声をかける。☆動きの良かった子どもを紹介し，次回への意欲付けを行う。【共有化】◆運動遊びに全力で取り組んだり，決まりを守り，だれとでも仲良く運動したりしている。（観察）－ 低学年ブロック　24－ |
| **３．場の設定を行う。**・５つのコースを作る。 | ・協力して，素早く安全に準備できるように，事前に何を運ぶのか指定しておく。 |
|  | **４．本時の学習内容とねらいを確認する。**　もっとおもしろいオリジナルジャンプコースを作ろう！・気に入ったコースを，もっと面白くするために，グループで話し合い，オリジナルコースを作る。・試しながら行う。・工夫したところを、ホワイトボードに書く。まえよりここがおもしろい**おもしろポイント**例　たかさが、たかくなった　　くねくねみちになった　　ふくろの　かずがふえた　　いけの　大きさが大きくなった　　ケンパのパーがふえた　　 | ☆見通しボードを使い，説明をする。【焦点化】・事前に気に入ったコースを聞いておく。☆グループで話し合い活動をすることによって，子どもがコースを工夫するようにする。〔対話的な学び〕☆できてきたグループには，ホワイトボードに工夫したところを書かせることで、ただなんとなく変えるのではなく、意識して変化させる。【視覚化・共有化】・場だけでなく，跳び方も工夫しているグループがあれば紹介し、次時につなげる。ジャンプコースでのつまずきへの配慮・できるだけ非均質的なグループ構成になるよう配慮し，作ったジャンプコースを跳べない子どもがグループ内にいたら，励まし合ったり，その子が跳べるような工夫を見つけたり，ポイントを教え合ったりできるようにする。◆より楽しく行うことができるように，コースを工夫している。（観察・カード） |
| **５．どんな工夫をしたのか発表する。**○難しくなるように，高さをだんだん高くしたよ。○幅を広げて，くねくね道みたいに障害物を置いたよ。○両足で跳べたら，今度は片足で跳ぶよ。 | ・ホワイトボードを全グループ掲示する。・全グループではなく，いくつか発表させる。 |
| おわり　５分 | **６．本時のまとめを行う。**・振り返りカードに記入する。・数名に発表してもらう。**７．次時の予告を行う。****８．片づけを行う。****９．整列・挨拶を行う。**－ 低学年ブロック　25－ | ☆振り返りカードを使い，自分の学びを振り返り，自分の成長に気づいたり，次時の活動につなげたりすることができるようにする。〔深い学び〕・次時のために，子どもが書いている間に5つのコースの写真を撮っておく。・次の時間にもう一度跳んでみて修正し，１－２ジャンプワールドを作ることを知らせる。・自分の準備したものを片付け，終わったら残っているものや友達の手伝いをさせる。・気持ちの良い挨拶で学習を終了させる。・終了後手洗い消毒を徹底する。 |

（７）授業観察の視点

　　○主体的な学び

・見通しボードを使って一時間の学習の流れを示すことによって，子どもが学習の見通しをもって，主体的に取り組むことができたか。

・運動をゲーム化することによって，子どもが楽しく意欲をもって取り組むことができたか。

　　○対話的な学び

　　　・グループで話し合い活動をすることによって，子どもがコースを工夫できたか。

○深い学び

　　　・授業の終わりに振り返りカードを書くことによって，自分の学びを振り返り，自分の成長に気づいたり

次時の活動に繋げたりすることができたか。

（８）場の設定（図）

　　　　別紙１

（９）学習カード

　　　　別紙２

－ 低学年ブロック　26－