教科名	小学校　体育科	学　年	２学年
単元名	器械・器具を使っての運動遊び （マットを使った運動遊び）	児童数	65 名
		授業者	日水　直樹

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿

④　思いや考えを基に想像しようとする姿

２　単元の目標と観点別評価規準

・マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、マットに背中や腹などを着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をしたりするなどして遊ぶことができるようにする。

・マットを使った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。

・マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・マットを使った運動遊びの行い方を知っている。 ・マットに背中や腹などを着けてけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。 ・手や背中で支えて体の保持や壁登り逆立ちをして遊ぶことができる。	・マットを使った簡単な遊び方を工夫している。 ・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きの中から、動物の動きを選んでいる。 ・友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。	・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。 ・順番や決まりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。 ・場の安全に気を付けている。

３　単元で働かせる見方・考え方

回転、支持、逆さの姿勢といったマットを使った運動遊びの特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付ける。

４　パフォーマンス課題（発表・プリント）

グループで発表会をしよう！

これまでの学習の中で楽しかったマット遊びを発表し、友達の発表のよいところを見付け伝えよう。

※　ゆりかご・背支持倒立・壁登り逆立ち・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・前転がり・後ろ転がりなど

５　ルーブリック

A	簡単な遊び方を工夫するとともに、自分の動きをよりよくする方法を考えながら遊び、手の付き方や真っすぐに転がっているなど、友達のよい動きを擬態語や身振りなど多様な表現を用いて具体的に伝えたり、プリントに書いたりすることができる。
B	簡単な遊び方を工夫するとともに、自分がしたい動きを選んで遊び、友達のよい動きを見付け伝えたり、プリントに書いたりすることができる。
C	Ｂ基準に達していない。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

マットを使った遊び時に、タブレット端末でタイムシフトカメラを使用し、自分の運動遊びの様子を見られるようにすることで、客観的にどのように運動遊びをしているのかが分かるようにする。

７　単元の指導と評価の計画（全７時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆これから勉強することを確かめよう。 ★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示 ○　パフォーマンス課題を確認し、単元を見通す。 「これから学習する中で楽しかったマット遊びを発表しよう。また、友達の発表のよいところを見付けよう。」 「マット遊びの順番や決まりを知って、マット遊びを楽しもう。」	【態度】 ・順番や決まりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。（観察）
2	◆動物の動きや丸太転がりを楽しもう。 ○　安全に気を付けて、マットの準備や片付けを行い、動物の動きや丸太転がり、背支持倒立を楽しむ。	【思・判・表】 ・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きの中から、動物の動きを選んでいる。 （観察・プリント） 【態度】 ・場の安全に気を付けている。（観察）
3	◆前転がりを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立などのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　前転がりに挑戦する。	【知・技】 ・マットに背中や腹などを着けていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。（観察・プリント）
4	◆後ろ転がりを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立・前転がりなどのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　後ろ転がりに挑戦する。	【知・技】 ・マットに背中や腹などを着けていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。（観察・プリント）
5	◆壁登り逆立ちを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立・前転がり・後ろ転がりなどのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　壁登り逆立ちに挑戦する。	【知・技】 ・手や背中で支えて体の保持や壁登り逆立ちをして遊ぶことができる。 （観察・プリント）
6	◆いろいろな遊び方に挑戦して楽しもう。 ★ＩＣＴの活用 ○　いろいろな遊び方を楽しみながら、自分ができるようになったことを確かめたり、友達と遊び方を工夫して楽しんだりする。	【思・判・表】 ・マットを使った簡単な遊び方を工夫している。（観察・プリント） 【態度】 ・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。（観察）
7	◆グループで発表会をしよう。 ○　これまでの学習の中で楽しかったマット遊びを発表し、友達の発表のよいところを見付け伝えよう。 ★パフォーマンス課題（発表・プリント） ○　グループごとにマット遊びの発表会を行う。 ○　友達の発表のよいところを見付け、伝え合う。	【知・理】 ・マットを使った運動遊びの行い方を知っている。（観察） 【思・判・表】 ・友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。 （観察・プリント）