第３学年１組　体育科学習指導案

令和８年１１月１２日（木）　第５校時　体育館
在籍児童数　　男子４名　女子５名　　合計９名
秩父市立荒川東小学校　　教諭　堀口　喜恵

１　単元名　「荒東忍術学園　～伝説の巻物を手に入れる旅～」（表現運動　ア　表現）

２　運動の特性

（１）　一般的特性

○自己の心身を解放し、リズムやイメージの世界に没入して、即興的に表現することが楽しい運動である。
○互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
○身近で児童が想像しやすい題材を選んで表したいイメージや思いを表現するのが楽しい運動である。
○自由に動きを工夫して楽しむ創造的な学習で進められるのが特徴の運動である。

（２）　児童から見た特性

表現運動の楽しさや喜びを味わう要因	表現運動を遠ざける要因
・心身を解放して表現することができたとき。 ・音楽に合わせて身体を動かすとき。 ・仲間と一緒に表現したり自分たちの表現を即興によって創り出したりするとき。 ・題材になりきれたとき。	・自分の心が解放できない集団の雰囲気があったとき。 ・児童同士の関係や学級の雰囲気が良くないとき。 ・体を使って自己を表現することが恥ずかしいと感じてしまうとき。

３　児童の実態

（１）　知識及び技能

本校では、リズム遊び、表現遊び、表現運動は、運動会のダンス種目を中心に行われている。そのため、低学年の時は、「表現・リズム遊び」の経験が乏しい児童たちである。低学年の時に行った運動会でのリズムダンスは、どの児童も楽しみながら行う姿が見られた。しかし、教師の踊るダンスを真似できる児童はたくさんいたが、自分で作るオリジナルダンスの場面になると、自分を上手く表現できず、一定の動きになってしまう児童もいた。

そのため、７月に表現運動の事前調査を行った。音楽に合わせて自由に踊ったり、教師の模倣をしたり、新聞ダンス、体じゃんけんなどを行ったりした。その結果、楽しみながら自分を表現する児童が多くいることがわかった。一方で一部の男子児童たちは、恥ずかしさで、途中で動きが止まったり、周りの様子を伺い遠慮しながら踊ったりしている様子が見られた。中には、恥ずかしさで体育館の端に隠れ座り込んでしまう児童もいた。また、基本的な動作（跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走る）を一連で行ったが、動作のレパートリーが乏しい児童もいた。「跳ぶ」にしても様々な跳び方があるが、何回か行う中で一つの跳び方のみで表現している児童もいた。

10月に行われた運動会の種目において表現運動の「リズムダンス」を行った。ダンスにおいて、既

存の振り付けに加え、自分で考えたオリジナルダンスを取り入れて表現をする活動を行った。その際、友達の動きを模倣したり、SNS 等で流行している既存のダンスを取り入れたりする児童がほとんどであった。「一人だけ違うものを踊るのは嫌だ」「友達と一緒がいい」という思いが強く、オリジナルダンスの部分は９人全員が同じ振り付けで踊っていた。

（２） 思考力、判断力、表現力等

本学級の児童は、自分の考えや意見を伝え合う活動を日頃の授業で多く経験してきている。話合い活動では、多くの児童が積極的に考えを伝えることができる。しかし、一部の児童の意見に流されて、なかなか発言しない児童もいる。一学期に行った「ポートボール」の学習では、基本的な動きはできるが、チームでの作戦タイムで、一部の意見に流され自分の意志を伝えられない児童もいた。また、友達のよい動きに対して、「ナイス！」「よっしゃあ！」という前向きな発言はあるが、どこがどのようによかったか尋ねると答えられない児童もいた。チームを盛り上げようという意欲はあるが、動きのよいポイントを理解していなかったり、友達への具体的な声掛けの仕方が不明瞭であったりすることがわかった。

本学級の児童は、児童の対話的な学びを充実させるため、体育の授業以外でも、自分の考えを伝え合う活動を大切にしている。社会科の授業ではジグソー法を取り入れた主体的・対話的で深い学びの実現を図っている。しかし、自分の思いや考えが一方的な伝達になっていることが多く、考えを広げたり、深めたりする双方向のやり取りには至っていない現状にある。

（３） 学びに向かう力、人間性等

本学級は、体を動かすことが好きな活発な児童が多い。しかし、休み時間には、積極的に外に出て遊ぶ児童もいれば、教室で読書をしたり工作をして遊んだりする児童もいることから、一人一人が好きなことを自由に行える雰囲気がある。また友達のよいところに目を向けてほしいという担任の願いから、年間を通して「３年生の木ら木らさん」という取組を実践している。具体的には、友達の素敵なところや頑張っているところを見つけ、カードに書いて廊下に掲示している。友達のよいところを見つけ、互いの個性を尊重するクラスの雰囲気を大切にしてきた。そのため、失敗したり、間違った答えを言ってしまったりした友達に対しても、「大丈夫」「一緒にがんばろうよ」などと温かい言葉がけが増えてきた。

これまで体育の学習から、苦手なことでも最後まで諦めずに取り組む児童が多く見られた。鉄棒運動では、「後方支持回転ができるようになりたい」という児童が、放課後や休み時間に何度も練習する姿が見られた。また、それを見ている周りの児童も、一緒に休み時間練習に付き合ったり、「○○ちゃんなら絶対できるよ」などと励ましの言葉がけをしたりする姿が見られた。実際その児童は後方支持回転ができるようになり、クラスのみんなで「やったー！」と自分事のように喜ぶことができた。学級の人数が少ないからこそ一人一人の努力にスポットライトが当たり、さらに他者の成功を喜び合えるクラスの雰囲気があることがわかる。

また、今回の授業を行うにあたり、３年１組の児童が「体育授業に関してどのようなイメージを持っているか」が非常に重要であると考え、３年生になってからの体育授業の様子や体育授業に関する意識を把握するためにアンケート調査を行った。

児童の意識調査　調査年月日　令和８年８月２６日実施

質問項目	回答	人数
運動は好きですか。	好き	7
	どちらかと言えば好き	2
	どちらかと言えば嫌い	0
	嫌い	0
体育の授業は好きですか。	好き	8
	どちらかと言えば好き	1
	どちらかと言えば嫌い	0
	嫌い	0
音楽に合わせて踊るのは好きですか。	好き	6
	どちらかと言えば好き	1
	どちらかと言えば嫌い	1
	嫌い	1
人前で発表することは好きですか。	好き	3
	どちらかと言えば好き	3
	どちらかと言えば嫌い	1
	嫌い	2
表現運動の授業は楽しみですか。	はい	9
理由	・自由にできるし楽しそうだから ・人の真似をするのが楽しそうだから ・いい運動だから ・友達と踊るのが楽しそうだから ・自分が考えた表現ができるから ・何かの真似をするのが楽しみだから ・たくさん動くのが楽しそうだから ・たくさん考えて何かの真似をしたいから ・何かの真似をするのが好きだから	
	いいえ	0
表現運動の授業でやってみたいことは何ですか。	・友達と一緒に踊りたい ・何かの真似をしたい ・ダンゴムシのように寝転がってみたい ・音楽に乗って踊りたい ・みんなで真似をしたい ・たくさんの真似をしたい ・だるまのように転がってみたい ・みんなで楽しく踊りたい	
表現運動の授業で心配なことは何ですか。	・やりすぎてひどいけがをするのが心配 ・ぶつかること ・けがをすること ・床にぶつけてけがをするかもしれない	

「踊る」とは何ですか。	1　体と自分を楽しくする 2　自分の体を自由に動かして踊ること 3　動いて体を動かすこと 4　体などを動かして心から楽しむこと 5　リズムに合わせて楽しく踊ること 6　体を動かすこと 7　音楽やリズムに合わせて動くこと 8　体を動かして楽しむこと 9　体を動かして遊ぶこと

アンケート結果から、本学級の児童は、運動や体育の授業に対して肯定的な児童が多く、「運動は好きですか」という質問では９人全員が「好き」または「どちらかと言えば好き」と回答し、「体育の授業は好きですか」という質問においても９人全員が肯定的な回答をしている。また、「音楽に合わせて踊るのは好きですか」という質問では、「好き」６人、「どちらかと言えば好き」が１人で、９人中７人が肯定的に捉えていることから、音楽に合わせて体を動かすことについても、比較的抵抗感が少ないと考えられる。

表現運動に対する意識については、９人全員が「表現運動の授業は楽しみですか」という質問に「はい」と回答している。その理由として、「友達と踊るのが楽しそうだから」「自分が考えた表現ができるから」などと前向きな意見が見られる。一方で、「人前で発表することは好きですか」という質問では、「好き」が３人、「どちらかと言えば好き」が３人で肯定的な児童は６人であったのに対し、「どちらかと言えば嫌い」が１人、「嫌い」が２人であった。このことから、表現運動そのものを楽しみにしている一方で、自分の動きを人前で表現したり、発言したりすることについては、児童によって捉え方に違いがあることが分かる。特に、９人中３人の児童が人前で発表することを否定的に捉えており、表現することへの興味と、人前で発表することへの抵抗感が併存している児童もいると考えられる。

4　教師の指導観

（1）　知識及び技能

表現運動は、記録の伸びが見えにくかったり、勝敗がつかなかったりするため、児童にとってどう動いていいかわからなかったり、どんな運動なのか理解できなかったりする児童が多くみられる領域である。そこで、この表現運動では、仲間とともに試行錯誤しながら動きや作品を創りあげる表現運動の魅力を十分に味わわせたい。そのために、本単元では、「忍者」をテーマに学習を展開する。そして単元全体を通して一つのストーリーを想像させ、自分が忍術学園の主人公のようなストーリーを大切にした展開にしていく。

単元前半では、忍者のイメージや特徴的な動きを引き出し、動きを共有することで、よい動きを広げていくことができるようにする。動きのポイントとしては、『学習指導要領解説体育編』の第３学年及び第４学年の内容「知識及び技能」から、本単元における技能を「表したい感じをひと流れの動き」で踊れるように指導する。しかし、児童の実態は表現遊び、表現運動の経験が乏しく、良い動きのイメージが持てないため、動きが単調になり、体を大きく動かした解放的な表現を行うことが難しい現状にある。そこで単元の初めに忍者の動きに関する動画を視聴したり、忍者を題材にした映画のワンシーンを視聴したりして、共通のイメージを持たせる。そして、教師の話に沿って自分で考えた動きを表現し、動きの質を徐々に高めていく。また、児童が自由に表現する楽しさを味わい、自分の

考えやイメージを身体でのびのびと表現できるようにすることを大切にする。正解を押し付けるのではなく、児童一人一人の発想を尊重し、互いの表現を認め合う温かい雰囲気をつくることを重視する。

また、単元を通して目指すゴール像を明確にする。授業が単発にならないよう、前時の授業とのつながりや単元全体を通しての見通しがもてる授業を展開する。４つのくずしを直接指導するのではなく、あくまで動きの質を高めるために教師が意図して設定した様々な特徴を持った敵を倒していく中で、「ひと流れの動き」「４つのくずし」などの技能面も高められるようにする。

（２） 思考力、判断力、表現力等

本単元では、動きを選んだり、良い動きを真似したりすることによって友達の良いところや特徴に気付けるようにする。例えば、「壁を登る」動作といっても、ジャンプして登ったり、体を左右に傾けながら登ったりなど様々な動作が考えられる。そのため、１つの動きでも様々な動作があり、正解はないことを実感させたい。どの動作も正解で、誰かと同じでなくてもよい。また、友達の動作からヒントを得て新しい動作を考えたり、友達と協力して１つの動作を考えたりなど、様々な動きを見つけ、選ぶことができるようにする。

単元前半では、児童の動きの中から良い動きを取り上げ、称賛することで、「こう動けばよいか」「みんなとは違う動きに挑戦してみよう」など動きを見つけたり選んだりするところから始める。苦手な児童には、「先生の真似してね」「○○さんの動きを真似してみよう」と声掛けし、徐々に心と体の解放を目指すようにする。

単元後半では、児童同士で「見合う」場面も設定し、新たな動きや視点なども共有してよい動きのイメージを膨らませていく。実態を踏まえ、抽象的な言葉にならないよう観察する視点のヒントを与え、言語化できるようにする。また、友達の表現を見て感じたことを伝え合う中で、他者理解やコミュニケーション能力を育てる。表現の結果ではなく過程を重視し、「できる・できない」ではなく、挑戦することに価値を見出せるように指導する。

（３） 学びに向かう力、人間性等

単元全体を通して、ペアやグループでの活動を多く取り入れ、友達と一緒に表現する楽しさや関わるよさを味わえるようにしていく。学級の人数が少ない中でも、導入の「忍忍ダンス」から円形コミュニケーションを取り入れ、多くの友達と関わることができる機会を増やすようにする。「間違いはないこと」「みんな違ってみんないいこと」を伝え、新しいことにも安心して挑戦できる雰囲気を作っていきたい。全身を使って大げさに動いたり、変化のある動きをしたりしている児童を称賛し、よい動きを学級全体に広めることで、心も体も解放し、思い切り表現することができるようにしたい。また、安全面の配慮として、最低限のルールは確認するが、あまり厳密に徹底しすぎると自由で表現しやすい雰囲気が構築されにくくなることも配慮して指導する。

また、児童が緊張せず、伸び伸びと表現できるよう、教師も児童と一緒に動いたり、動きを認める声掛けをしたりすることで、安心して活動できる場をつくる。

５　研究主題と本単元の関わり

〈研究主題〉

運動好きで、心も体もたくましい児童の育成

～資質・能力の３つの柱をバランスよく育む体育学習を目指して～

（１）研究の仮説

①　体育の授業において、子供の実態や課題をもとに、互いに教え合い、課題解決に向けた集団の関わり合いを重視した授業をデザインしていけば、運動の特性に応じた技能を身に付け、自己や集団の課題に応じた動きを工夫することができ、「運動好きで、心も体もたくましい児童」を育成することができるのではないか。

②　体育の授業において、子供の実態に応じた「認め合い、関わり合い」を重視すれば、仲間と協力して運動に親しむ態度が育まれ「運動好きで、心も体もたくましい児童」を育成することができるのではないか。

③　教科外体育の充実を図れば、仲間と共に協力し合い、「運動好きで、心も体もたくましい児童」を育成することができるのではないか。

（２）　仮説に迫る手立て

【手立て１（知識及び技能）動きのポイントを明確化するために】

①　掲示物の工夫

動きのポイントを「忍術コレクション」にして掲示し、児童が必要に応じて確認しながら、自分や友達の動きをよりよくするために活用できるようにする。また、「よい動き」について指導する際に、児童が行っている動きを取り上げる。さらに、どう動けばよいか困っている児童に対して、「忍術コレクション」を示すことで、動きのイメージを沸かせられるよう配慮する。また第１時で、「からだのどこが動くかな？」と児童に問い、表現運動で動かす体の部位についても確認する。特に、「へそ」という児童の発言を大切にし、「へそ」の位置が変わると、ダイナミックな動きになり、より忍者に近づいた動きになることを確認する。また、児童の発言から、「心」という発言にも着目し、体を動かすと心も楽しくなること、逆に気持ちを高ぶらせることによって、体も動きやすくなることを理解させる。



第１時で使用する学習カード

ポイント	こうやって動くべし
あ あこがれの忍者に大変身！	②色んな忍者の動きを知り、その動きをやってみるべし ②「忍術コレクション」を取り入れておどるべし
ら らしさを見つけて自分を表現	③友だちのよかった動きを見つけて、なか間ときょう力するべし
ひ ひらめいたら、すぐ動こう！	④「こんな感じで動きたい」と思ったら、思い切ってやってみるべし ⑤なかまたちとなかよく楽しく学ぶべし
が がんばるぞ！ 荒東忍術学園！	⑥間ちがえはない！どんどんちょうせんするべし！

掲示物

②　伝説の巻物を手に入れるための「４つのくずし」

伝説の巻物を手に入れるためには、敵を倒してストーリーを進めていくことが重要である。しかし、敵にはそれぞれ弱点があり、その弱点を攻略するための鍵として「４つのくずし」を設定する。「４つのくずし」を指導するのではなく、あくまで動きの質を高めるために教師が意図してもっているツールとして使う。教師が「体」「空間」「人間関係」「リズム」のくずしを意図的

に取り入れた働きかけを行うことで、動きの質を高められるようにする。

【手立て２（思考力、判断力、表現力等）児童同士が褒め合う時間の設定】

① きら忍タイム

児童同士が友達の良いところを見つけ褒め合えるように、きら忍タイムを設定する。友達の動きの良さに気づくことで、自分の動きを振り返り、次の動きに生かせるようにする。

② 教師の言葉がけ

児童の良い動きを見取り、その動きの良さを全体に共有するとともに、「どこがよかったの」「どうしてよい動きだと思ったのか」を問いかけることで、児童が動きの良さに気づき、自分の動きに生かせるようにする。





きら忍タイムがより充実するための掲示物の工夫

【手立て３　（学びに向かう力、人間性等）効果的なストーリー設定と教師行動の充実】

① 忍者の世界観に没入しやすくするストーリー設定

児童が忍者の世界観に入り込み、楽しみながら表現運動に取り組めるよう、単元を通してストーリーを設定する。「４つのくずし」に対応した敵キャラクターが出現し、児童はその敵と戦うために必要な動きを「忍者の修行」として訓練する展開とする。敵の特徴や攻撃に応じて、ダイナミックな動きをしたり、体勢を低くして忍びの動きをしたりするなど、「４つのくずし」を意識した動きを取り入れることで、表現運動の動きとストーリーを結び付ける。

②ペアやグループでの活動の充実

児童のアンケート結果から、人前での発表を苦手としている児童がいたため、授業の導入でペアやグループでの活動を充実させる。授業の初めの挨拶から円形で行い、その後「忍忍ダンス」へとつなげる。「忍忍ダンス」の中でもペアでの表現があり、心と体の解放へとつなげる。堅苦しい雰囲気ではなく、みんなで笑顔で楽しく体を動かすことを目的とする。

③忍者の世界観を生かした教師行動の充実

児童が学習に見通しをもち、意欲的に活動できるよう、体育科の授業だけでなく、社会科や学校生活の中にも忍者の世界観を取り入れてきた。教師が意図的に忍者の世界観を演出することで、児童の「忍者になりたい」「伝説の巻物が欲しい」という思いを学習への原動力につなげる。



忍者の城マップ



忍忍ダンス

6　単元の目標

（1）表現運動の行い方を知るとともに、忍者の動きの中から、その主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで表現することができるようにする。　〈知識及び技能〉

（2）友達やグループの動きを見合って、友達のよい動きや特徴的な動きを見つけることができるようにする。　〈思考力、判断力、表現力等〉

（3）忍者の表現に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。　〈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
①「忍者」の表現の行い方について言ったり、書いたりすることができる。 ②メリハリのある、ひと流れの動きで忍者の動きを表現することができる。	①動きを見合い、友達のよかった動きや特徴的な動きを見つけている。	①表したい感じを表現し、踊る楽しさや喜びを味わいながら表現運動に進んで取り組もうとしている。 ②楽しく踊るための友達の動きの良さや友達の考えを認めようとしている。

8　単元の計画

（1）　領域（表現リズム遊び・表現運動）の取り上げ方

運動/学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
表現遊び、表現運動	5時間	9時間	5時間	9時間	3時間	6時間
リズム遊び、リズムダンス、フォークダンス	4時間		4時間		3時間	

（2）　領域の内容（表現リズム遊び、表現）と目指す動き

学年	目指す動き
1年	題材の特徴を捉え、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く動くなどを取り入れてそのものになりきること。
2年	
3年	題材の特徴を捉え、表したい感じを中心に動きを誇張したり、変化を付けたりして、メリハリのある動きをすること。
4年	題材の特徴を捉え、表したい感じを中心に動きを誇張したり、変化を付けたりして、ひと流れの動きで踊ること。
5年	題材の特徴を捉え、表したい感じやイメージを強調するように、動きを誇張したり、変化を付けたりして、激しい感じをイメージした「はじめ－なか－おわり」の簡単なひとまとまりの動きを表現すること。
6年	

（3）指導と評価の計画（5時間扱い）本時は○印　4／5時

<table>
<tr><td>時</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>④</td><td>5</td></tr>
<tr><td>ねらい</td><td>表現運動の楽しさや喜びを味わおう。</td><td>メリハリのある大げさな動きを身に付けよう。</td><td>場所を広く使って、変化のある動きで分かりやすく表現しよう。</td><td>友達の良い動きを見つけ、メリハリのあるひと流れの動きを表現しよう。</td><td>伝説の巻物を目指して、メリハリのある動きを表現しよう。</td></tr>
<tr><td>指導内容</td><td>・学習の進め方
・ルールの確認
・忍忍ダンスの行い方
・忍者のイメージ共有</td><td>・忍者の基本的な動作（姿勢、忍び、表情など）
〈ポイント〉
誇張した動き
大げさな動き</td><td>・忍者の特徴と具体的な動き（○○の術、技など）
〈ポイント〉
大きな動き
場を広く使った動き</td><td>・敵と対決する動き
〈ポイント〉
仲間との協力した動き
仲間のよい動きを取り入れる
仲間にアドバイスをする</td><td>・今までの動きを場面に応じて即興的に踊る
〈ポイント〉
仲間との協力</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">学習過程
《オリエンテーション》
1　集合、挨拶、健康観察をする。
2　表現の楽しさを味わう。（忍者さんの一日、基本的な動作の確認、新聞ダンス等）
3　学習のねらいを知り、進め方を確認する。
4　忍忍ダンスをする。
・円形ダンス等
5　忍者のイメージを出し合う。
6　忍者のおきてを確認する。
7　本時のまとめをする。
8　整理運動、挨拶をする。</td><td colspan="4">1　集合、整列、挨拶、健康観察をする。　2　忍忍ダンスをする。　3　敵からのメッセージを確認する。　4　本時のねらいを確認する。</td></tr>
<tr><td colspan="3">5　忍者の特徴的な動きを出し合う。</td><td>5　これまでの動きや技などを確認する。
【決戦タイム】（活用）
6　グループに分かれてイメージカルタを行う。
7　全体でグループごとに発表し互いの動きを見合う。
【きら忍タイム】
8　グループに戻りもう一度踊る。
9　敵からのメッセージを受け取り、これまでの忍者修行の成果を褒め合う。
（伝説の巻物配布）</td></tr>
<tr><td>①　忍び、這う、登る動き
〈ポイント〉
誇張した動き、大げさな動き</td><td>②　○○の術、技
〈ポイント〉
場を広く使った動き</td><td>③　敵と対決
〈ポイント〉
仲間と協力した動き</td></tr>
<tr><td colspan="3">【修行タイム】（習得）
6　教師の話に沿って、全体で忍者になりきって動く。
【きら忍タイム】
7　よい動きをしている友達を見つけ、全体に共有する。
【決戦タイム】（活用）
8　イメージカルタを行い、即興的に踊る。（グループ➡全体）
9　グループごとに発表し、他のグループの動きを見て、よかった動きを共有し、もう一度グループ戻って踊る。</td></tr>
<tr><td colspan="4">10　本時のまとめと振り返りをする。
11　次時の予告をする。
12　整理運動、健康観察、挨拶をする。</td></tr>
<tr><td rowspan="5">評価計画</td><td>知・技</td><td></td><td>①</td><td>②</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>思・判・表</td><td></td><td></td><td></td><td>①</td><td></td></tr>
<tr><td>態</td><td>①</td><td></td><td></td><td></td><td>②</td></tr>
<tr><td>方法</td><td>観察</td><td>観察・発言・学習カード</td><td>観察・発言・学習カード</td><td>観察・発言・学習カード</td><td>観察・発言・学習カード</td></tr>
<tr><td>場面</td><td>4、5</td><td>5、6、7、8、9</td><td>5、6、7、8、9</td><td>5、6、7、8、9</td><td>5、6、7、8、9</td></tr>
</table>

9　本時の学習と指導（4/5時）

（1）ねらい

・動きを見合い、友達のよかった動きや特徴的な動きを見つけ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

・掲示資料　・ビブス　・はちまき　・アンプ　・chromebook　・モニター　・学習カード

・イメージかるた

（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10分	1　集合、整列、挨拶、健康観察をする。	○気持ちよく、楽しく学習が始められるような雰囲気づくりをする。 ○児童の様子を観察し、健康状態を確認する。
	2　忍忍ダンスをする。(心と体の解放を目的とした運動) ・主運動につながる運動 ・教師の模倣、跳ぶ－回る－ねじるの動作、人間トンネル（這う動作)、忍者さんの一日	○クラス全員で円形になり、心と体の解放と表現運動へ向けての意識が高まるように肯定的な言葉がけをする。 ○教師が意図した動きを忍忍ダンスに組み込むようにする。 ○よい動きをしている児童を称賛する。
	3　敵からのメッセージを確認する。	○「いくさ丸」の攻撃の特徴を確認する。
展開27分	4　本時のねらいを確認する。 友だちの動きをよく見て、きょう力していくさ丸に勝とう。	○「いくさ丸」の特徴から本時のめあてを児童とともにつくり、全体でねらいを確認する。
	5　忍者の特徴的な動きを出し合う。 ・必要によって、イラストや動画で確認する。	○忍者から想像した動きのイメージが固定化されている場合は、イラストや動画で動きの確認をする。
	【修行タイム】(習得) 6　教師の話に沿って、全体で忍者になりきって動く。(教師主導・学んだ動きの再構築) ・低い姿勢の確認 ・表情 ・指先までの繊細な動き ・忍びの動き ・振り向きながら体をねじる動き ・走ったり、止まったりする動き ・水の中を潜ったり、草をかき分けたりする動き ・いくさ丸との対決をイメージした動き	○一定の動きにならないように、特徴的な動きをしている児童や体全体を使って踊っている児童、高さに変化をつけて踊っている児童などを称賛する。 ○なりきって踊ることに抵抗がある児童には、教師や友達の動きを真似しながら踊るように声がけをする。 ○いくさ丸の特徴から、決戦の場面では、一人で表現するだけでなく、ペアやグループで協力することが大切であることを意識させる。 ○教師の話では、変化のある場面を繋げてメリハリのある動きができる話の内容にする。 ○よい動きをしている児童を紹介し、全体に共

	例：・巨大手裏剣を投げてきた。 ・爆弾を投げ込まれた。 ・後ろに回り込まれた。 ・隠れられた。 ・巨大手裏剣を投げ返そう。 ・手裏剣を刀で弾き返そう。など **【きら忍タイム】** 7　よい動きをしている友達を見つけ、全体に共有する。 **【決戦タイム】（活用）** 8　イメージカルタを行い、即興的に踊る。 〈１枚目にめくるカルタ〉➡城までの侵入の動き「空間のくずし」を意識したカード  〈２枚目にめくるカルタ〉➡城内部での侵入の動き「体のくずし」を意識したカード  〈３枚目にめくるカルタ〉敵からの攻撃を受ける動き「体のくずし」を意識したカー	有する。 ○よい動きについて、「どこがよかったのか」「どうしてよいと思ったか」問いかける。 ○児童が褒める観点を認識できるために、本時のめあてについて触れる。 ○忍者の特徴を捉えた即興的な動きを全身で表現できていたり、へそや全身を大きく使うことができていたりするグループを取り上げる。 ○動きの見る視点を事前に伝え、児童同士のきら忍タイムを円滑に進められるようにする。 ◆動きを見合い、友達のよかった動きや特徴的な動きを見つけることができる。 （観察・発言・学習カード）【思考・判断・表現】 △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 ・よい動きをしている児童を全体で共有し、教師が具体的に観察する視点を与える。 ・よい動きをしている児童を一緒に見ながら、「どんな動きをしているか」「どこがどのように動いているか」など具体的な問いかけをする。 ◎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 ・友達の特徴的な動きやよい動きに気付き、その動きのポイントを具体的に伝えることができ、自分の表現にも取り入れ、動きを工夫することができる。 ○決戦タイムでは、グループ➡全体➡グループという流れで行うことで、様々な動き方に触れ、より良い動きに結びつける。

	ド  ・最後は自分で考えた動きで敵に攻撃をする。「人間関係のくずし」を意識した動き 9　グループごとに発表し、他のグループの動きを見て、よかった動きを共有し、もう一度グループ戻って踊る。 ・動きの共有、修正。	○敵に攻撃する場面では、本時のめあてや本時の敵の弱点を振り返り、「協力していくさ丸に勝つこと」を確認する。 ○３人で協力して動いているグループを取り上げ、「このグループのよいところは何か」考える時間を設ける。 ○「いくさ丸」から、完敗のメッセージを受け取り、勝利に繋がったよい動きについて確認する。
整理８分	10　本時のまとめと振り返りをする。 ・「いくさ丸」からメッセージを受け取る。 11　次時の予告を確認する。 12　整理運動、健康観察、挨拶をする。	○学習カードを活用し、本時のねらいに沿った振り返りが行えるようにする。 ○本時の学習でできるようになったことや上手くいったこと、友達の動きで良かったことなどを発表し合う。 ○自分が今日意識した動きのポイントや友達の良かった動きを「忍術コレクション」に貯めていく。 ○本時に使った部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。 ○表情や動きから健康状態を把握するとともに、元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。

荒東忍術学園　～伝説の巻物を手に入れる旅～　名前(　　)

100％がマックス　◎すごくよくできた　○できた　△あまりできなかった

	日づけ	今日の忍者レベル	今日のねらいはたっせいできたか	友だちときょう力してできたか	今日の学習で自分がいしきした動きや、もっとくふうしたい動き	友だちのよかった動きやまねしたい動き
1	／	%			……	……
2		%			……	……
3		%			……	……
4		%			……	……
5		%			……	……

表現運動をする前の自分と今の自分を比べてかわったことはありますか。
