

- 1 単元 にんじゃごっこ
- 2 単元のもつ魅力について

にんじゃごっこは、マットや跳び箱、平均台などの器械・器具を使って様々な動きに挑戦し、それらができる楽しさに触れることのできる運動遊びである。そのため、子どもから「面白そう」「やってみたい」という思いを引き出すような学習環境をデザインする。そして、自ら「もっとこうすると面白そう」と、場や動き方を工夫することができるようにする。

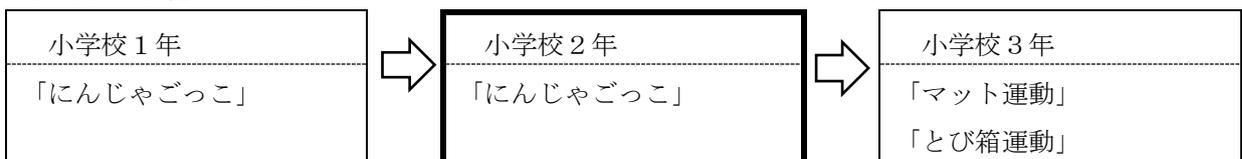
また、教師は子どもの活動の様子を見取りながら「何回もできるかな」「他の動きもできるかな」と声掛けをしていく。それにより、活動の場に対して動きを限定することなく、遊びを通して楽しみながら様々な動きを工夫していくことができるようにする。さらに、できるようになった動きを友達と一緒にやってみたり、新たな動きを友達と考えたりすることで、仲間と共に楽しみながら学習を進められることも魅力の一つである。

- 3 取り上げる単元について

(1) 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
<ul style="list-style-type: none"> ・ 器械・器具を使っての運動遊びの行い方を知っている。 ・ マットを手で支えて体の保持や回転、平均台で登り下りや跳び下り、跳び箱で手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りなどをして遊ぶことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫している。 ・ 考えたことを仲間に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 器械・器具を使っての運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ・ 順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ・ 場や器械・器具の安全に気を付けている。

(2) 関連する学習内容（題材・主題）



(3) 単元と児童の関係

1学期に行った固定施設を使った運動遊びでは、様々な動きに挑戦し、楽しみながら運動に取り組んだり、遊び方を工夫したりする様子が見られた。一方で、活動に意欲的になれない子どもの姿も見られた。これは、活動の場に対して「ここではこの動きをしよう」と限定させたため、子どもの中に「できた」「できない」という思考が生じてしまったためであると考えられる。

そこで、本単元の学習環境をデザインする視点では、運動遊びに対して「できた・できない」という概念は存在しない。各場に対して、子どもが〇〇したくなるように子どもの思いを尊重し、安全面に配慮しながら、子どもと教師が一緒になって動きをつくっていくようにする。そして、学級の子ども全員が安心して動きに挑戦できるように、つくった動きに対して、教師は価値付け・称賛していく。また、自分に合った運動の場を選択したり、工夫したりできるように、一単位時間の中で「自分で決める学習」の時間を設定し、学習内容を自分事として捉えられるようにしていく。

4 単元の評価計画と指導計画（12時間完了）

知…知識・技能 思…思考・判断・表現 態…主体的に学習に取り組む態度

場面	時数	観点	評価規準とその方法	主な学習活動
導入	3	1	○ 様々な場で活動し、にんじゃごっこに積極的に取り組もうとしている。 【活動の様子・学習カード】	1 にんじゃごっこの進め方を知り、試しの運動遊びを行う。
		1	○ マットの場で、背中や腹を着けて転がったり、手で支えて体の保持や回転をしたりしている。 【動きの観察】	2 転がる動き・逆さまの動きを知り、様々な動きを行う。 3 知った動きを使って、試しの運動遊びを行う。
			○ 場や器械・器具の安全に気を付けている。 【活動の様子】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 単元目標：転がる術・逆さまの術・渡る術・跳び乗り跳び下りの術を組み合わせ、スーパー忍者になろう。 </div>
1	○ 平均台や跳び箱の場で、渡り歩きをしたり、片足で跳び乗りジャンプして下りたり、両手で支持してまたぎ乗り・またぎ下りをしたりしている。 【動きの観察】	4 渡る動き・跳び乗る跳び下りる動きを知り、様々な動きを行う。 5 知った動きを使って、試しの運動遊びを行う。		
展開①	4	1	○ 理由を考えて自分に適した運動の場を選んでいる。 【学習カード】	6 修行の旅①に出る。 ・ 場を選び、転がる術・逆さまの術・渡る術・跳び乗り跳び下りの術の4種類の術を完成させることを目指す。
		1	○ にんじゃごっこの行い方について、言ったり書いたりしている。 【発言・学習カード】	
			○ 自分や仲間のよい動きや変化を見付けて伝えている。 【発言・学習カード】	
		1	○ 様々な場で楽しく運動遊びができるように、遊び方を工夫している。 【活動の様子・学習カード】	
		1	○ 取り組みそうな場で、背中や腹を着けて転がったり、手で支えて体の保持や回転をしたり、渡り歩きをしたり、片足で跳び乗りジャンプして下りたり、両手で支持してまたぎ乗り・またぎ下りをしたりしている。 【動きの観察】	
○ きまりを守りながら運動遊びに積極的に取り組み、仲間と助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めようとしていたりしている。 【発言・活動の様子】				
展開②	4	1	○ 理由を考えて自分に適した運動の場を選んでいる。 【学習カード】	7 修行の旅②に出る。 ・ 修行の旅①で完成させた術をレベルアップさせることを目指す。
		1	○ にんじゃごっこの行い方について、言ったり書いたりしている。 【発言・学習カード】	
			○ 自分や仲間のよい動きや変化を見付けて伝えている。 【発言・学習カード】	

		1 本時	思	○ 様々な場で楽しく運動遊びができるように、遊び方を工夫している。 【活動の様子・学習カード】	
		1	知	○ 取り組みそうな場で、背中や腹を着けて転がったり、手で支えて体の保持や回転をしたり、渡り歩きをしたり、片足で跳び乗りジャンプして下りたり、両手で支持してまたぎ乗り・またぎ下りをしたりしている。 【動きの観察】	
			態	○ きまりを守りながら運動遊びに積極的に取り組み、仲間と助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めようとしていたりしている。 【発言・活動の様子】	
まとめ	1	1	態	○ 発表会に積極的に取り組もうとしていたり、仲間の動き認めようとしていたりしている。 【活動の様子・学習カード】	8 グループ内で修行の旅の発表会を行う。

単元末に期待される具体的な児童の姿

様々な場があったので、わくわくしながら楽しく遊ぶことができた。友達の面白そうな動きを見てまねしたり、友達と一緒に新しい動き方を考えたりしながら遊ぶことで、自分一人では気付かなかった動きを見付けることができた。難しすぎたり、簡単すぎたりする場でも、遊び方を工夫することができたので、最後まで諦めずに活動することができた。また、友達に自分の動きを見てもらって「その動き面白いね」と言ってもらえてうれしかった。自分も友達の動きを見て、面白い動きをたくさん見付けたいと思った。

5 本時の指導

(1) 目標

修行の旅に出て、遊び方を工夫することができるようにする。 (思考・判断・表現)

(2) 準備

跳び箱、踏切り板、赤玉、平均台、スラックライン、支柱、マット、ウレタンマット、ポートボール台、ブロックマット、ケンステップ、ビブス、プロジェクター、スクリーン、指導用太鼓

(3) 指導過程

時間	学習活動と予想される児童の様子	指導上の留意点
1分	1 集合・整列をする。	○ 素早く集合・整列させ、健康観察をする。 ○ 見学者がいる場合は、仲間の動きを横から観察し、気付いたことをその場で伝えるように指示する。
5分	2 準備運動と基礎的な感覚づくりの運動を行う。 ・ゆりかご ・かえるの足打ち ・馬跳び	○ 主に動かす部位(手首・足首・指・肩・膝)を中心に、ストレッチを行わせる。 ○ ゆりかごでは顎を引いて背中を丸めること、かえるの足打ちでは足を肩より高く上げること、馬跳びでは着地のときに顔を上げることを意識させて取り組ませる。
2分	3 前時の学習を振り返り、本時のめあてを知る。	○ 前時に引き続き、修行の旅を考える活動に取り組み、様々な場で面白そうな動きを見付けることを伝え、本時の学習の見通しをもたせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 本時のめあて：修行の旅に出て、面白い動きを見付けよう。 </div>		
5分	4 活動する場所を決めたり、自分のめあてを設定したりする。	○ 前時までの学習を想起させ、友達の動きや自分の動きを基に考えさせる。

15分	<p>予想される児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前回、〇〇さんが面白い動きをしていたから、今日はその動きをやってみたい。 ・ 〇〇の場で面白い動きを考えたから、まずはその場所で遊びたい。 <p>5 修行の旅を考える。</p> <p>予想される児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一回ならできるけど、連続でやると難しくなって面白い。 ・ 友達のアドバイスでできるようになってうれしい。 ・ 様々な場所で遊ぶことができている。 ・ 先生や友達に補助してもらったら、怖くなかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遊ぶ場が決められない子どもに対しては「どこの場所で遊んでみたいかな」や「友達の動きでまねしたい動きはあるかな」と問い掛け、場を決められるようにする。 ○ めあてが設定できない子どもに対しては「どんな遊びをしたいかな」と問い掛け、めあてを設定できるようにする。 ○ 教師はよい動きや面白い動きを見付け、積極的に価値付け・称賛を行う。 ○ 教師は子どもの動きを見取り、必要に応じて「連続で・何秒で・速く・ゆっくり・違う方向に・組み合わせ・違う場所や道具で・仲間と一緒に」などの視点を与え、遊びを広げていく。 ○ 何単位時間も同じ場で活動している子どもに対しては「スーパー忍者になるために、いろいろな術に挑戦してみよう」と声を掛ける。 ○ 怖い、痛いなどの理由で活動に意欲的になれない子どもに対しては、高さや長さを変えたり、補助をしたりして怖さや痛さを和らげるようにする。 ○ うまく回れない、跳べないなどで困っている子どもに対しては、できそうな場を選ぶように声を掛けたり、仲間とつないだりして遊びやすくする。 ○ 危険な動きがあった場合は、マットを追加して安全面に配慮したり、危険でない違う動きへ促したりする。
4分	<p>評価事項</p> <p>修行の旅に出て、遊び方を工夫している。</p> <p>【活動の様子・学習カードの記述】(思考・判断・表現)</p> <p>□…できそうな場で遊び方を工夫することができるように声を掛ける。</p> <p>☆…「連続でできるかな」など、子どもに応じた視点を与えて、遊び方を工夫できるようにする。</p>	
4分	<p>6 よい動きを伝え合う。</p> <p>予想される児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分では気付かない動きを知れてよかった。 ・ 友達の考えた動きをやってみたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どのような動きでも、認め合う（伝えた後は拍手をする）ように声を掛ける。
10分	<p>7 本時のめあてに対する自分の取組を振り返る。</p> <p>予想される児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動きを組み合わせ、新しい動きを見付けることができました。 ・ 友達の動きが面白かったので、修行の旅に入れたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 新たに見付けた動きや仲間の動きを見てよかったと思った動きについて想起させながら振り返らせる。 ○ 振り返りが書けたら、仲間の動きをやってみるように声を掛ける。 ○ 次時は、考えた動きを使って修行の旅を完成させることを伝え、学習の見通しをもたせる。

	<p>本時の終わりに期待される具体的な児童の姿・考え</p> <p>動きを連続で行ったり、違う動きを組み合わせたりすることで、新たな遊びができて楽しかった。友達も自分が考えた動きと一緒に行ってきてうれしかった。また、友達が考えた動きは、自分では思い付かなかった動きだったので、友達の動きを見ることはとても大事だと思った。遊ぶ場を変えることもできるので、面白い動きがたくさん出てきて楽しい。次の授業では、修行の旅を完成させるので、自分で考えた動きと友達が考えた動きを組み合わせ、自分だけの修行の旅を完成させたい。</p>	
2分	8 後片付けをする。	○ 協力しながら、安全に片付けるように伝える。
1分	9 整理運動をする。	○ 痛めた箇所がないか確認しながら、使った部位を伸ばすように伝える。

(4) 活動の場の例と予想される術の種類

