

全体テーマ 「児童生徒の学びを深める授業づくり」～「伝える力を培うために～」

学部テーマ 『「伝えたい」気持ちを育て、伝える手段や相手を広げる授業作り』

クラスシートプラン (各教科 ver)

学級名 小学部2年1・2組

授業日	11月29日(火) 3校時	教科名・段階等	【単元計画】																
教科等名 単元(題材名)	体育 器械・器具を使つての遊び(マット・跳び箱運動遊び)	体育・1段階	<table border="1"> <thead> <tr> <th>活動内容</th> <th>知・技</th> <th>思・判・表</th> <th>学・人</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 マットを使った運動遊びをしてみよう(3時間)</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>2 跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(3時間)</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>3 マットと跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(サーキット運動遊び)(6時間)(本時3時間目)</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> </tbody> </table>	活動内容	知・技	思・判・表	学・人	1 マットを使った運動遊びをしてみよう(3時間)	○	○	○	2 跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(3時間)	○	○	○	3 マットと跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(サーキット運動遊び)(6時間)(本時3時間目)	○	○	○
活動内容	知・技	思・判・表	学・人																
1 マットを使った運動遊びをしてみよう(3時間)	○	○	○																
2 跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(3時間)	○	○	○																
3 マットと跳び箱を使った運動遊びをしてみよう(サーキット運動遊び)(6時間)(本時3時間目)	○	○	○																
単元(題材)の目標(単元・題材を通しての児童生徒の目指す姿)			【本時の流れ】 1 はじめのあいさつ 2 本時の活動の確認 3 やくそくの確認 4 できるかなたいそう(準備体操) 5 マットと跳び箱を使ったサーキット運動あそび(知・技)(思・判・表)(主) ・どんぐりころころ(横転がり) ・だるまさんごろんごろん(座位で前後左右に転がる) ・やまのぼり(マットの上がり下がり) ・うまさんとば(またぎ乗り、またいで進む) ・うさぎさんぴょん(跳び箱の乗り下り) 6 ふりかえり(思・判・表) ① 発表しよう(1~2人) ② どんな気持ちかを選ぶ 7 おわりのあいさつ																
(1) 教師と一緒に、器械・器具を使って楽しく体を動かすことができる。(知識・技能) (2) 器械・器具を使って体を動かすことの楽しさや心地よさを表現することができる。(思考力・判断力・表現力) (3) 合図や指示に従って、器械・器具を使っての遊びをしようとしている。(学びに向かう力・人間性)																			
□各教科の「見方・考え方」を働かせるための「しかけ」																			
□自分の場所がわかるようにマーカーパットを活用する。 □準備運動は動画を用い、動きが分かるようにする。 □マット・跳び箱運動遊びでは、動きのイメージをつかみやすくするために、動物の動きや身近な分かりやすい動きに例えて絵カードで提示する。 □ふりかえりはみんなが見やすいように近いところに器具を配置する。 □感情を表す絵カードを選択して自分の気持ちを表すようにする。 □動きのイメージをわかりやすくするため動きに応じたオノマトペを用いて言葉の支援をする。 □児童に寄り添い、視線を合わせたり言葉を掛けたりタッチをしたりして、気持ちの共有を図るようにする。																			
◎本時の目標(学びの履歴を踏まえた各教科等の指導目標)		○自立活動の視点を踏まえた「配慮・手立て」 ※ 対象児童生徒1名抽出																	
「知識及び技能」	「思考力・判断力・表現力等」	「主体的に学習に取り組む態度」																	
◎ 教師と一緒に、跳び箱のまたぎ乗りができる。	◎ マットや跳び箱を使った運動をして、楽しいことを笑顔や、教師とタッチで表現することができる。 ◎自分の気持ちを絵カードで表現することができる。	◎「笛の合図でスタートする」や「座って待つ」の約束を守り、楽しく運動をしようとしている。																	
○気持ちを共有できるように、表情を読み取り言葉を添えたり、タッチや、拍手でやりとりしたりする。(コミュニケーション) ○ふりかえりの発表の場では、紹介しながら称賛しさらに意欲を持たせる。(心理的安定) ○「やくそく」を絵カードで示し分かりやすくする。(環境の把握)																			

P

D