

5 指導と評価の計画

学習の段階		オリエンテーション	体を移動する運動遊び			用具を操作する運動遊び			まとめ(ズートピア☆オノ)
		1	2	3	4	5	6	7(本時)	8
第2学年	一時間の学習の流れ	0	1 準備運動 アニマルウォーク、大脱走			1 準備運動 ボールおに、うきわ投げ			1 準備運動 ダンス 「ズートピア☆オ
		10	2 用具や場の準備 3 学習課題の確認						
		20	4 体を移動する運動遊びをする。 ・動物歩き ・ケンステップ ・コーンタッチ ・平均台 ・大脱走	4 3つのゲームをする。 ・なりきりアニマル コーナー ・おさるのおやつコーナー ・ジャングルをぬけるコーナー	4 グループに分かれて、3つのゲームをする。 ・なりきりアニマルコーナー ・おさるのおやつコーナー ・ジャングルをぬけるコーナー 5 見つけたいいところを発表する 6 グループに分かれてゲームをする。	4 用具を操作する運動遊びをする ・ボール 投げあげキャッチ キャッチボール ・フラフープ 体で回す ころがしキャッチ ・なわ ペアなわとび	4 3つのゲームをする。 ・ごちそうコーナー (ボール) ・わくぐりコーナー (フラフープ) ・なかよしジャンプコーナー (大なわ) 5 見つけたいいところを発表する 6 グループに分かれてゲームをする。	4 グループに分かれて、3つのゲームをする。 ・ごちそうコーナー (ボール) ・わくぐりコーナー (フラフープ) ・なかよしジャンプコーナー (大なわ) 5 見つけたいいところを発表する 6 グループに分かれてゲームをする。	4 ズートピア ☆オノであそぶ 前時までにした6つのゲームをチームで楽しむ
30	5(7) 学習の振り返りをする。 学習カードに記入する。								
		40							
		45							
評価の観点	運動への関心	②	①			③			④
	運動について				①			②	
	運動の技能			①			②		

]