

	1	2	3・4・⑤	6・7・8
学習の展開と学習活動	挑戦課題 ○○ して立つことができるかどうか			
	1 運動遊びを行う。 ゆりかご カエルの足うち 川跳び 壁登り逆立ち ブリッジ（補助倒立） 背支持倒立 壁倒立 頭倒立 水平バランス Y字バランス など			
	問い 回って立つにはどうすればいいかな？ 2 「○○して立つことができるかどうか」という挑戦課題の共有をする。 3 問いを共有しめあてを確認する。 4 マットの端まで、回って立つことができるかどうかに挑戦する。	2 問いを共有し、めあてを確認する。 3 マットの端まで、回って立つことができるかどうかに挑戦する。	問い （ ）があっても、回って立つにはどうすればいいかな？ 2 問いとめあてを確認する。 3 グループで試行する。 4 ラストアタック 5 振り返りをする。 【マットの上に置くもの】 段ボール箱 細マット 手形・足形シート ゴムひも など 段ボール箱に当たらないで行くには、向こう手を着いて回らないいけない。そのためジャンプしてみよう。 細マットで回ると落ちそうになるな。足を開くとマットから落ちずに立てるかな。 ゴムひもに当たらずに後ろ向きで回っても立てるように、膝を伸ばして回ってみよう。	問い マットの端まで行くために、学習した技をどう使えばいいかな？ 2 問いとめあてを確認する。 3 グループで試行錯誤する中で、気付いたことを共有する。
	【マット遊びの行い方】 ① マットの端から端まで落ちずに移動する。 ② 落ちたらスタートに戻る。 ③ 端まで行ったら合図（ポーズ）をする。 ④ 前の人がポーズしたら、次の人がスタートする。 【半放射状に配置す 前向きに回っても、立つことができるかな？ 僕は後ろ向きでも立つことができるかどうかやってみよう。 4 ラストアタックをすることでまとめとする。 5 振り返りをする。 マット運動では、「○○して立つことができるかどうか」に挑戦するんだな。			【マットの置き方の例】 複数枚並べ イナズママット 4 ラストアタックをすることでまとめとする。 5 振り返りをする。 いろいろな技ができるようになってうれしいな。マット運動っておもしろいな。
	【追究のための手がかり】 ・ 目線 ・ 勢い ・ 手を着く位置 ・ 技の順番（同じ技、違う技）			
学びの姿	・ 回って立つための体の使い方を試行錯誤する。			・ 長いマットの端まで行くために、学習した技の中から、どの技をどの順番でするかを試行錯誤する。
主な教師の支援	・ 運動遊びに取り組むことで、後頭部、背中、尻、足裏の順次接触の感覚や腕支持の感覚を養うことができるようにする。 ・ 児童から出た技を共有し掲示することで、色々な技に挑戦してみようとする意欲につながるようにする。 ・ グループ活動を取り入れ、友達の動きに目を向けることで、多様な技に挑戦することができるようにする。 ・ マットを半放射状に配置して、友達の動きを見やすくすることで、多様な技を引き出すことができるようにする。 ・ 傾斜をつけたマットで、転がる感覚をつかませることで、自ら勢いをつけて転がることができるようにする。			・ マットの置き方をグループで話し合って選択したり変えたりしてもよいとすることで、グループ活動に必要な感をもたせ、児童のやってみたいという気持ちをより引き出すことができるようにする。 ・ ケンステップや手形を置き、条件を設定することで、巧技系の技にも取り組むことができるようにする。
計画評価	ア・サ			ウ・カ・キ

