

5 指導計画及び評価基準(本時3/5時間)

時	1	2	3 (本時)	4	5
学習内容	オリエンテーション	なりきりお手伝いに挑戦しよう。	なりきりクッキングに挑戦しよう。	なりきり発表会に向けてきょう力しながら表そう。	
0	ストレッチ→準備運動(リズムダンス) ローテーション活動【ミラーゲーム、なりきりじゃんけん、まねっこ忍者、まねっこスポーツ】				
10	1 学習課題をつかむ。 修行タイム【イメージかるたで】いろいろな動きをやってみる場【とくちょうとらえながら運動を楽しむ。】				
15	2 動きを考えてやってみる。  回る・止まる・ねじる・強く・弱く・大きく・小さくなど	大きく のびる 小さく ちぢむ 対比 ※主に対比する動きについて学び、体で表してみる。	くっつく 動く はなれる 止まる ※主に対比する動きや速さの変化について学び、表現する。	2 中心『なか』として表現したい「料理」の動きを、今まで習った動きから考え、表現する。 ※なっとう、ポップコーン、もち、パン、めん類、わたがし等の動きとして、はねる・くっつく・のびる・つながる・ふくれる・小さくなるなどを組み合わせた動きを想起させ、取り組ませる。 ※友だちのよい動きのポイントを見つけながら動きを工夫する。 5時間目：自分たちの発表の準備をする。	
25	3 ペアで考え、動く。  ゲームをしめよう れい) 友だちと忍法くるくる! 友だちと〇〇にへんしん!	身近な「掃除や手伝い」に関する道具を題材にしてイメージし、即興で表現する。 ※掃除機、ほうき、ぞうきん、お風呂掃除、洗濯物たたみなど ※よい動きのポイントを見つけながら動きをつくる。	身近なもので「料理」に関する題材をイメージして即興で表現する。 ※なっとう、ポップコーン、もち、パン、めん類、わたがし等 ※よい動きのポイントを見つけながら動きをつくる。	3 ひと流れの動き(はじめ-なか-終わり)を意識して、表現したい「料理」の動きを中心に前後の動きを工夫する。 ※なっとう、ポップコーン、もち、パン、めん類、わたがし等の前後(はじめ・終わり)の動きがわかるように、イメージを言葉や音を使って表現させるように配慮する。 ※ペアチームと見せ合いながら、気づいたことや疑問に思ったことを伝え合いながら動きを工夫する。 発表会をする。	
38	4 みんなでなりきりタイム				
45	片付け→整理運動→学習のまとめ (カード記入→感想の発表) →教師から(次時についてもふれる。)				
重点評価	技能	①	①	①	②
	態度	①			②
	思考		①	②	②
評価方法	観察・学習カード・動画	観察・学習カード・動画	観察・学習カード・動画	観察・学習カード・動画	観察・学習カード・動画
観点	技能		態度		思考・判断
評価基準	①身近な生活などの題材からその特徴をとらえて動くことができる。 ②動き(体の状態の変化)やリズム(速さの変化)、方向性を工夫させながら踊ることができる。		①友だちとなかよく楽しみながら、進んで運動に取り組んでいる。 ②きまりを守り、場の安全に気をつけながら練習や発表をしようとする。		①友だちと一緒に、楽しく運動ができるように工夫している。 ②友だちのよい動きを見つけながら運動に取り組んでいる。