



1 単元名

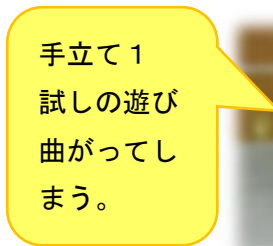
なみきのさとで

にんじゃしゅぎょう (マット遊び)

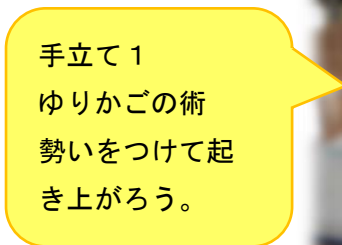
2 仮説に迫る手立て



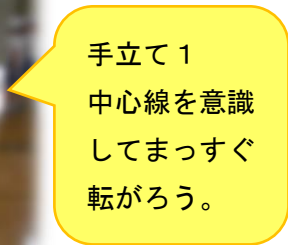
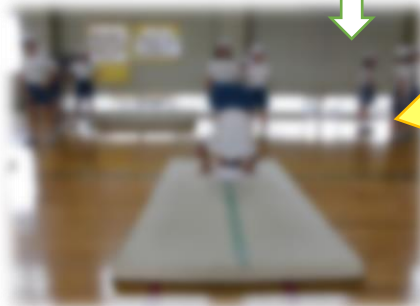
手立て1
試しの遊び
仰向けになってしまう。
どうしたら起き
上がれるかな？



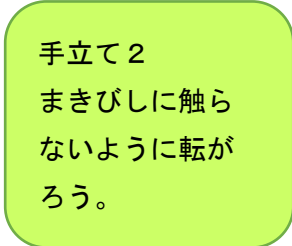
手立て1
試しの遊び
曲がってしま
う。



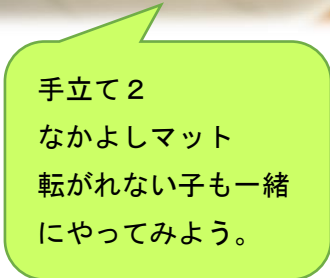
手立て1
ゆりかごの術
勢いをつけて起
き上がろう。



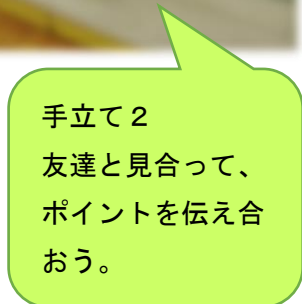
手立て1
中心線を意識
してまっすぐ
転がろう。



手立て2
まきびしに触ら
ないように転が
ろう。



手立て2
なかよしマット
転がれない子も一緒
にやってみよう。



手立て2
友達と見合って、
ポイントを伝え合
おう。

3 成果

- 忍者修行、という設定にしたところ、児童は意欲的に取り組んだ。素早く、きれいにというイメージを共有しやすかった。
- 単元後半から場の工夫をしたり、動きを見合ったり、友達と一緒に遊んだりする手立てを設けたことで、繰り返し何度も楽しみながら試行することができた。