

単元名 「マットを使った
運動遊び」

授業者:1年1組 担任 金子祐太

小単元 「マットランドをクリアし
よう」

使用アプリ




ムシフトカメラ

本時の「評価規準」【思考力・判断力・表現力】

◎運動遊びを工夫して行うことができる。

◎工夫したことを友達に、伝えることができる。

学習展開	アナログとデジタルの活用
<ul style="list-style-type: none"> ・準備体操 ・課題提示「マットランドをクリアするために…」 <ul style="list-style-type: none"> ①うごきをくふうしよう ②くふうしたことをつたえよう ・予備運動(動物歩き) 	
<ul style="list-style-type: none"> ・マットエリア①～⑥で練習を行う ※各エリアにあるタイムシフトカメラを見て、自分の動きを見る ・練習場所を自由に決めて練習する (なるべく空いているところを促す) ・途中で「おはなしタイム」を設定し、各班のメンバーで集まる。その際に自分が練習したことと、工夫したことを班のメンバーに伝える。 <ol style="list-style-type: none"> 1. マットランドで運動 2. タイムシフトカメラで自分の動きを確認する 3. 「おはなしタイム」で工夫したことを友達に伝える 4. 友達から聞いたこと・自分で伝えたことをもとに再度、マットランドで運動 	デジタル→タイムシフトカメラ(6台) 【評価B基準】 ①カメラを見て、自分の動きを理解し、工夫できる。 ②自分が工夫したことを伝えることができる。 (どちらかできればB評価)
<ul style="list-style-type: none"> ・マット片付け ・ふりかえりシートに  を記入する 	アナログ→ふりかえりシート (探検バックに入れて持ち運び)

「振り返り」の工夫

振り返りを簡素化し、全員が簡単に自己評価できるようにする

授業者より(実践してみて)