

単元計画と評価基準表（第3学年 武道：剣道）

学習の場	広げる場			深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ			問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
学習の流れ	準備・挨拶							
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り					
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
	振り返り	振り返り	振り返り	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	単元の活動を振り返る (拡・収RM)
	片付け・挨拶							
評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
知識・技能	A 一本を取るために必要な動きをすることができる。 B 一本を取るために必要な動きを概ねすることができる。 (評価方法:取組の様子の観察)							
思考・判断・表現				A 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)							

単元計画と評価基準表（第3学年 球技:ゴール型 サッカー）

学習の場	広げる場					深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ					問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
学習の流れ	準備・挨拶									
	ミニゲーム ※フラフープをゴールとした2対2	ミニゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り					
	ミニゲーム	メインゲーム ※4対4	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
						メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
	片付け・挨拶									
評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
知識・技能	A 攻めと守りにおいて自分の役割を果たすことができる。※1 B 攻めと守りのどちらか一方において自分の役割を果たすことができる。※1 (評価方法:取組の様子の観察) ※1 攻め:「チームでボールをゴールに運ぶために自分の役割を果たすことができる。」 守り:「チームでボールをゴールに運ばれないように自分の役割を果たすことができる。」									
思考・判断・表現						A チームの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B チームの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)									

単元計画と評価基準表（第3学年 水泳：バタフライ コンビネーション）

学習の場	広げる場		深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ		問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
学習の流れ	準備・挨拶						
	泳ぐ ※2年生で既習したドルフィンキックと手のコンビネーションを学習	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ
	振り返り	振り返り					
	泳ぐ	泳ぐ	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
	振り返り	振り返り	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ	泳ぐ	
	片付け・挨拶						
	単元の活動を振り返る (拡・収RM)						

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
知識・技能	A 推進力のあるバタフライをするために必要な動きをすることができる。 B 推進力のあるバタフライをするために必要な動きを概ねすることができる。 (評価方法:取組の様子の観察)						
思考・判断・表現			A 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A 泳ぐことを何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B 泳ぐことを何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)						

単元計画と評価基準表（第3学年 球技：ネット型 テニス）

学習の場	広げる場					深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ					問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
学習の流れ	準備・挨拶									
	メインゲーム ※1対1	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り					
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
						メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
片付け・挨拶										

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
知識・技能	A 得点をとるために必要な動きをすることができる。 B 得点をとるために必要な動きを概ねすることができる。 (評価方法:取組の様子の観察)									
思考・判断・表現						A 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)									

単元計画と評価基準表（第3学年 体づくり運動：ペア縄跳び）

学習の場	広げる場			深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ			問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
学習の流れ	準備・挨拶							
	跳ぶ ※2人一組で短縄2本 ※右手と右手は同じ縄 左手と左手は同じ縄	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ
	振り返り	振り返り	振り返り					
	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	ペアの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	ペアの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
	振り返り	振り返り	振り返り	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	跳ぶ	
	片付け・挨拶							
	単元の活動を振り返る (拡・収RM)							

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
知識・運動	A 様々な動きを組み合わせ、新しい跳び方をするために必要なことを理解している。 B 様々な動きを組み合わせ、新しい跳び方をするために必要なことを概ね理解している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)							
思考・判断・表現				A ペアの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B ペアの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A 跳ぶことを何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B 跳ぶことを何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)							

単元計画と評価基準表（第3学年 陸上競技:リレー）

学習の場	広げる場			深める場		振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ			問題を解決する		問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
学習の流れ	準備・挨拶					
	レース ※4人チーム ※テイクオーバーゾーンなし	レース	レース	レース	レース	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り			
	レース	レース	レース	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
	振り返り	振り返り	振り返り	レース	レース	
						単元の活動を振り返る (拡・収RM)
	片付け・挨拶					
評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
知識・技能	A スピードを落とさず走るために必要な動きをすることができる。 B スピードを落とさず走るために必要な動きを概ねすることができる。 (評価方法:取組の様子の観察)					
思考・判断・表現				A チームの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B チームの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)		
主体的に学習に取り組む態度	A レースの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B レースの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)					

単元計画と評価基準表（第3学年 球技:ネット型 バレーボール）

学習の場	広げる場					深める場				振り返る場	
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ					問題を解決する				問題の解決を振り返る	
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時	
学習の流れ	準備・挨拶										
	メインゲーム ※3対3	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦	
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り						
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】		
						メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	単元の活動を振り返る (拡・収RM)	
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り						
片付け・挨拶											
評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時	
知識・技能	A 攻めと守りにおいて自分の役割を果たすことができる。※1 B 攻めと守りのどちらか一方において自分の役割を果たすことができる。※1 (評価方法:取組の様子の観察) ※1 攻め:「相手が取れないコースに返球するために自分の役割を果たすことができる。」 守り:「相手に決められないようにするために自分の役割を果たすことができる。」										
思考・判断・表現						A チームの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B チームの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)					
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)										

単元計画と評価基準表（第3学年 球技:ゴール型 バスケットボール）

学習の場	広げる場					深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ					問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
学習の流れ	準備・挨拶									
	ミニゲーム ※2対2	メインゲーム ※3対3	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り					
	ミニゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
						メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	
片付け・挨拶										

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
知識・技能	A 攻めと守りにおいて自分の役割を果たすことができる。※1 B 攻めと守りのどちらか一方において自分の役割を果たすことができる。※1 (評価方法:取組の様子の観察) ※1 攻め:「チームでボールをゴールに運ぶために自分の役割を果たすことができる。」 守り:「チームでボールをゴールに運ばれないように自分の役割を果たすことができる。」									
思考・判断・表現						A チームの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B チームの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)									

単元計画と評価基準表（第3学年 球技：ネット型 卓球）

学習の場	広げる場			深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ			問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
学習の流れ	準備・挨拶							
	メインゲーム ※1対1	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り					
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	自己の問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
				メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	単元の活動を振り返る (拡・収RM)
	振り返り	振り返り	振り返り					
	片付け・挨拶							

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
知識・技能	A 得点をとるために必要な動きをすることができる。 B 得点をとるために必要な動きを概ねすることができる。 (評価方法:取組の様子の観察)							
思考・判断・表現				A 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B 自己の問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)							

単元計画と評価基準表（第3学年 球技：ベースボール型 ソフトボール）

学習の場	広げる場					深める場				振り返る場
	基礎・基本の知識・技能を学ぶ					問題を解決する				問題の解決を振り返る
授業時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
学習の流れ	準備・挨拶									
	メインゲーム ※4対4	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	リーグ戦
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り					
	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	チームの問題発見 (拡M①) 【拡散的思考】	動きの決定 (拡M②)(収M) 【拡散的思考】 【収束的思考】	
						メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	メインゲーム	単元の活動を振り返る (拡・収RM)
	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り	振り返り					
片付け・挨拶										

評価	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時
知識・技能	A 攻めと守りにおいて自分の役割を果たすことができる。※1 B 攻めと守りのどちらか一方において自分の役割を果たすことができる。※1 (評価方法:取組の様子の観察) ※1 攻め:「チームで進塁をするために自分の役割を果たすことができる。」 守り:「チームで進塁をさせないために自分の役割を果たすことができる。」									
思考・判断・表現						A チームの問題を適切に発見し、動きの決定について具体的に記述している。 B チームの問題を適切に発見し、動きの決定について概ね記述している。 (評価方法:学習プリントの記述の点検)				
主体的に学習に取り組む態度	A メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。また、仲間と楽しむために運動を見直そうとしている。 B メインゲームの中で何度も試行錯誤しようとしている。 (評価方法:取組の様子の観察)									