

第1学年 鬼遊び

1 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	鬼遊びの行い方を知るとともに、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりすることができるようにする。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	鬼遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
評価規準	知識・技能 ①相手にタッチされないような身のかかし方を知っている。 ②空いている場所を見つけて速く走ったり、急に曲がったり、身をかかしたりすることができる。	思考・判断・表現 ①鬼遊びの規則を選んでいる。 ②見付けた友達のよい動きや自分で考えたことを友達に伝えている。	主体的に学習に取り組む態度 ①鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 ②場や用具の安全に気を付けている。

2 単元の指導と評価の計画

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (活用)	5 (活用)	6 (まとめ)
0	集合、挨拶、健康観察					
	単元の学習の説明	めあての確認、めあての設定				
	めあての確認 めあての設定	場や用具の準備 準備運動				
10	場や用具の準備 準備運動	活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び				
15	活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び	活動Ⅱ ゲーム ・規則の工夫の仕方の確認 ・規則を選んでゲーム1 ・考えたことの伝え合い ・規則を選んでゲーム2	活動Ⅱ ゲーム ・攻め方の確認 ・攻め方を選びゲーム1 ・ゲーム1の振り返り ・攻め方を選びゲーム2 ・ゲーム2の振り返り	活動Ⅱ 宝取り鬼大会		
40	活動Ⅱ ゲーム	本時の振り返り				単元の振り返り 学習のまとめ
45	整理運動、片付け、集合、挨拶、健康観察					
知・技		① (観察・学習カード)			② (観察・学習カード)	
思・判・表			① (観察・学習カード)	② (観察)		
態度	② (観察・学習カード)					① (観察・学習カード)

3 本時案①【導入場面】（1時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・場や用具の安全に気を付けることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・場や用具の安全に気を付けている。(主体的に学習に取り組む態度)

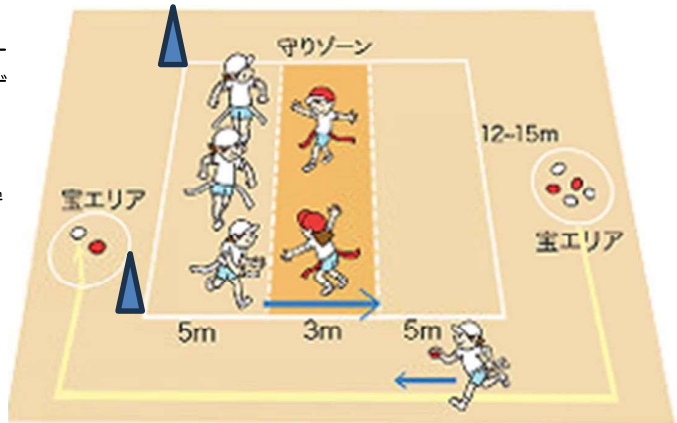
(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて 場や用具の安全に気を付けながら簡単な鬼遊びをしよう。</p> <p>評価 場や用具の安全に気を付けている。(主体的に学習に取り組む態度)</p> <p>○単元の目標と学習の進め方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元を通してどのような力がつくとよいか説明する。(掲示物) ・主な活動内容と全時間の流れを説明する。(教師実演、掲示、映像) <p>1人1台端末活用ポイント①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れを説明し、自分のめあてを設定させる。その際、掲示物などを活用しながら説明し、設定しやすくする。 ・学習カードを配り、使い方を説明する。 ・チームを紹介する。1チーム5人とする。事前に走力等を手がかりにチーム力が同じくらいになるように編成しておく。 <p>3 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・けがの防止のために適切な準備運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 	<p>評価規準及び 評価方法</p> <p>示範の映像を見せる</p>
なか 20分	<p>4 活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び</p> <p>○ゲームにつながる運動遊びの行い方を知り、運動遊びをする。</p> <p>【例 ねことねずみ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・二人組になり、ねことねずみの役を決める。 ・教師の合図で、鬼になって追いかけたり、マーク(タグやフラッグ)を取られないように逃げたりする。マークを取られずに、ゴールラインまで逃げる事ができれば逃げる人の勝ち。 <p>5 活動Ⅱ ゲーム</p> <p>○ルールが易しい宝取り鬼の行い方を知り、ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・行い方について、場を示したり、実際に動いたりしながら説明する。 ・対戦相手チームを確認する。 	<p>おおむね満足</p> <p>場の安全に気を付けている。</p> <p>十分満足</p> <p>安全に気を付けようとするとともに、友達に声かけをしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の位置に印をつけて分かり易くする。 ・チームで見合い、教え合いをさせる。
まとめ 10分	<p>6 本時の振り返り 1人1台端末活用ポイント②</p> <p>○本時の学習を振り返り、共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに入力させ、ペアやチームで互いに伝えるようにする。 ・安全に気を付けたり、周りに声をかけたりしている児童を取り上げて、称賛する。 <p>7 集合、整理運動、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・整理運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 ・健康観察でけががないかなどを確認する。 	

〈宝取り鬼の易しいゲームの行い方の例〉

○攻めと守りを分け、攻める側が守りのゾーンを走り抜けて相手の陣地から宝を取るゲーム

- 右図のようなコートで行う。
- 攻めは全員が自己の陣地、守りは二人が守りゾーンに入る。
- 先攻2分、後攻2分の計4分で行う。
- 攻めは、陣地から走り出し、マークを取られないように守りゾーンを走り抜けて相手の陣地にある宝（紅白玉など）を取る。コートの外に出て宝を自己の陣地まで持ち帰ったら、コーンタッチをして再び攻めを始める。
- 守りは、守りゾーンの中で攻めの人をマークを取る。攻めは、マークを取られたら取られたマークを受け取り、コートの外に出てコーンにタッチをして再び攻めを開始する。
- 持ち帰った宝の数で勝敗を競う。



〈单元全体のめあてと6時間ですること〉

(单元全体のめあて) みんなで協力して、宝取り鬼を楽しもう

- ①場や用具の安全に気を付けながら簡単な鬼遊びをしよう。
- ②宝取り鬼の行い方を知り、みんなでやってみよう。
- ③宝取り鬼のルールを工夫して、みんなが楽しめるようにしよう。
- ④宝取り鬼のよい動きを見付け、伝え合おう。
- ⑤宝取り鬼のよい動きをマスターしよう。
- ⑥みんなで宝取り鬼大会を楽しもう。

〈学習カードの例〉

【めあて】

場や用具の安全に気を付けながら

() ことをがんばる。

【振り返り】

○をつけたり、文を書いたりしましょう。

◆場や用具の安全に気を付けることができましたか。

よくできた できた できなかった

◆() はできましたか。

よくできた できた できなかった

◆授業の感想

〈提示するめあての例〉

- ①かわしてマークをとられないようにする
- ②相手の動きをよく見てマークを取る
- ③フェイントをつかって突破する
- ④守りがいないところを見付けて素早く動く

〈やったらダメなこと〉

- 回転しながら逃げること
- マークを隠すこと
- マークをおさえること
- 守っている人の手をはらいのけること

【引用】(挿絵) スポーツ庁ホームページ

「小学校体育(運動領域)指導の手引き～楽しく身に付く体育の授業～ より

3 本時案②【習得場面】（3時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・鬼遊びの規則を選ぶことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・鬼遊びの規則を選んでいる。(思考・判断・表現)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて みんなが楽しむことができるように鬼遊びの規則を選んで取り組もう。</p> <p>評価 鬼遊びの規則を選んでいる。(思考・判断・表現)</p> <p>○本時のめあてを知り、自己のめあてをたてる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時までの振り返りを基に、子供たちから出されたよかった点、困った点等を紹介する。みんなが楽しむ鬼遊びになるように規則を選びながら、取り組むことを伝え、自分のめあてをたてさせる。 <p>3 場の用具や準備</p> <p>4 準備運動</p>	
なか 25分	<p>5 活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び</p> <p>○ゲームにつながる運動遊びの行い方を確かめ、運動遊びに取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねことねすみ」「足ふみ鬼」等から選んで扱う。 (参照：鬼遊びの例) ・簡単なボール操作と攻めや守りの動きに慣れることができるように十分に時間を確保する。(1つの遊びに?分間程度) ・前時までで扱った安全に気を付けている姿、行い方を言ったり、実際に動いたりしている姿等を適宜取り上げて称賛する。 ・友達の動きを見て、よい動き等を見付けたり、考えたりしたことを伝えさせ、よく伝えている児童を取り上げ、称賛する。 <p>6 活動Ⅱ ゲーム(ボール運び鬼)</p> <p>○ボール運び鬼の規則の工夫の仕方を知り、簡単な規則を選んでゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な規則の工夫の仕方について、場を示したり、実際に動いてみせたりしながら説明する。 ・自分で選ぶ→チームで共有し、チームで選ぶ→相手チームと共有し、相手チームと選ぶ→ゲーム→ゲーム後振り返るの流れで取り組ませる。必ず全員がそれぞれを選ぶ時間、発言する機会を確保する。 ・選んだ規則で行い、どうだったかを振り返り、各コートで共有させる。 ・再度規則について選んだり、共有したりしてゲームに行う。 	<p><u>おおむね満足</u></p> <p>鬼遊びの規則を選んでいる。</p> <p><u>十分満足</u></p> <p>みんなが楽しむことができる等理由を明確にして選んだり、工夫したりしている。</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・他のチームが楽しんでいる行い方を試させる。 ・工夫の例を再度説明する。
まとめ 10分	<p>6 本時の振り返り <u>1人1台端末活用ポイント①</u></p> <p>○本時の学習を振り返り、共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに入力させ、ペアやチームで互いに伝えるようにする。 ・選んだわけを詳しく伝えている児童等を取り上げて、称賛する。 <p>7 集合、整理運動、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・整理運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 ・健康観察でけががないかなどを確認する。 	

●授業前に準備するもの

- カラーコーン
- タグやバンダナ
- ビブス
- 紅白の玉
- 得点入れかご
- タイマー
- ケンステップ
- カラーテープ
- BGM 音源
- 児童用タブレット

●規則を選ぶための提示の例

逃げるのが苦手

安全地帯をつくる、鬼を減らす、逃げる役の人数を増やす、コートを広げる

捕まえるのが苦手

短時間で鬼交代（45秒程度）、鬼ゾーン追加する、鬼の人数を増やす、逃げる場所を制限する

宝やボールを運ぶのが苦手

守りの人数を減らす、攻撃の人数を増やす、陣地の形を変える

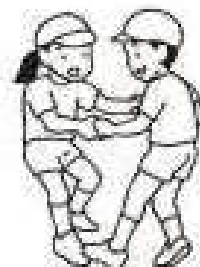
※行い方を理解できず、意欲的でない児童

絵図で説明する、動きをゆっくり説明する、指導者と一緒に運動する、チーム編成を工夫する 等

●鬼遊びの例

【足ふみ鬼のルール例】

- ・2人で両手をつなぐ。
- ・足の踏みっこをする。
- ・先に足を踏んだ方の勝ち。
- ・相手の動いている足をねらいながら、自分のあしも相手に踏まれないように動かす。



※その他、子増やし鬼ごっこ、すり抜け鬼、氷おに、高おに、色おに、手つなぎ鬼、ふえ鬼、くもおに等がある。（地域によってルールや呼び名が違うこともある）

●規則を選ぶ手順とそのメモの例

※チームリーダー（ファシリテーター）を決め、メモを基に進行させる。

・「今から『みんなが楽しむことができる鬼遊び』にするために変えた方がよいと思う規則を選んだり、選んだわけを考えたりしてください。時間は30秒です。それでは始めてください」

・「それでは選んだ規則と選んだわけを順番に発表してください。（時計回り等）

（「今のままの規則がよい」「理由がわからない」もOKとする）

・「チームで選ぶ規則はどれにしますか？みんなから意見を聞いた後に多数決を取ります」

（チームとして選ぶ規則を決める。多い場合は1～2つに絞る）

※相手チームと選んだ規則を共有し、多い場合は1～2つに絞る。多数決で決めさせる。

・「私たちのチームは（ ）を選びました。わけは（ ）だからです」

（どちらのチームもリーダーが発言する）

・チーム内で選んだ規則やそのわけを伝え合わせる。

※全員が発言する、テンポよく進めさせることに気を付けさせる。

答えにくい児童は後で学習カードに入力させてもよい。

評価ポイント①
全員が選ぶことができているかを見る。
選べていない児童には個別に指導する。

評価ポイント②
「みんなが楽しむことができる」という視点でその選んだわけを詳しく話しているかを見る。

【引用】（足ふみ鬼）岩手県教育委員会ホームページ

「岩手っ子体力アップ運動 小学校体育科指導資料ハンドブック」より

ゲーム、ボール運動領域の内容と系統について

学年	小1・小2	小3・小4	小5・小6
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
内容	ボールゲーム 鬼遊び	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム ベースボール型ゲーム	ゴール型 ネット型 ベースボール型
例示	的あてゲーム、 シュートゲーム、 ボール投げゲーム、 ボール蹴りゲーム、 一人鬼、手つなぎ 鬼、子増やし 鬼、宝取り鬼、 ボール運び鬼	<u>ゴール型ゲーム</u> ハンドボール、ポ ートボール、ラ インサッカー、 タグラグビー、 <u>ネット型ゲーム</u> ソフトバレーボ ール、プレルボ ール、バトミ ントン、テニス <u>ベースボール型ゲーム</u> 攻める側がボ ールを蹴って 行う易しいゲ ーム	<u>ゴール型</u> バスケットボ ール、サッカー、 ハンドボール、 タグラグビー、 フラッグフット ボール <u>ネット型</u> ソフトバレーボ ール、プレルボ ール、バトミ ントン、テニス <u>ベースボール型</u> ソフトボール、 ティーボール

3 本時案③【活用場面】（4時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

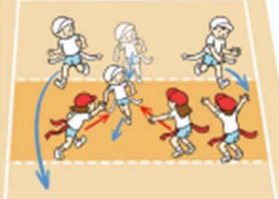
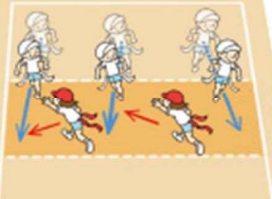
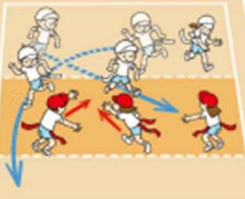
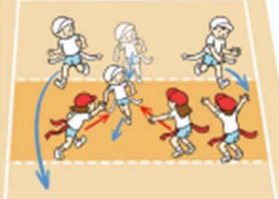
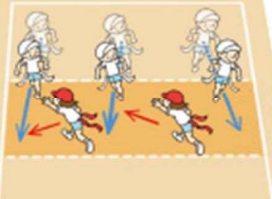
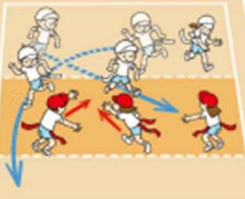
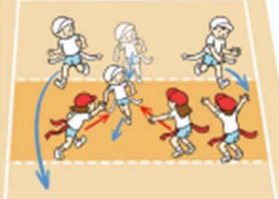
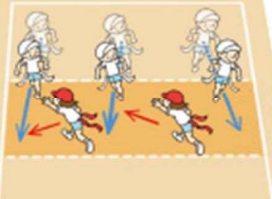
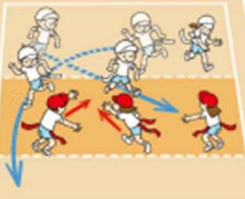
友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で伝えることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で伝えている。

(思考・判断・表現)

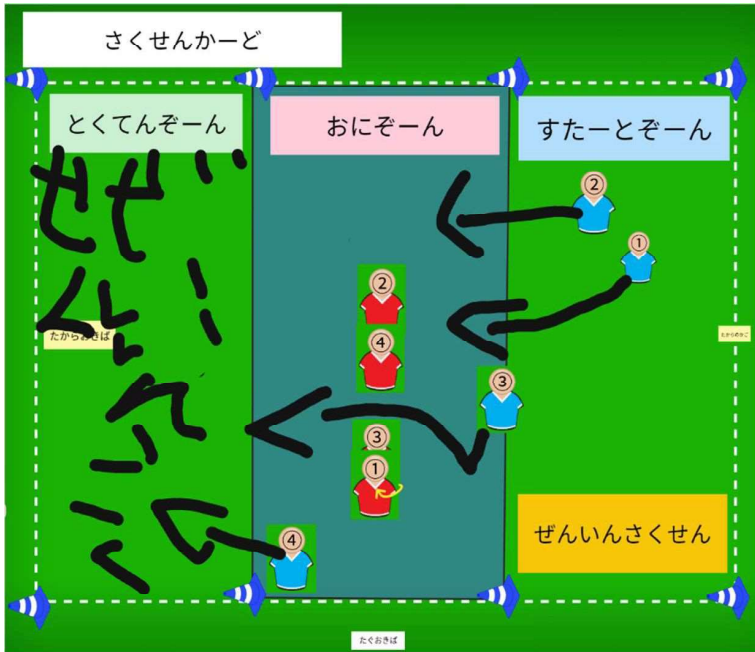
(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法									
はじめ 7分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて チームの攻め方を選び、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えよう。</p> <p>評価 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で伝えている。(思考・判断・表現)</p> <p>○本時のめあてを知り、自己のめあてを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の中からチームで選び、ゲームでの互いに動きを見合い、その動きができていないか等を見付けたり、アドバイスできそうなことを考えたりして友達に伝えることを知らせ、自己のめあてを立てさせる。 ・学習の見通しが持てるように、流れ、対戦相手、コートを示す資料等で確認させる。(掲示物、指導者の実演、映像) <p>3 場の用具や準備、準備運動</p>	<p>1人1台端末 活用ポイント① 示範の映像を見せる</p>									
なか 28分	<p>4 活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び</p> <p>○ゲームにつながる運動遊びの行い方を確かめ、運動遊びに取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねことねずみ」「じゃんけんしっぽとり」等から選んで扱う。(参照：鬼遊びの例) ・友達の動きを見て、よい動き等を見付けたり、考えたりしたことを伝えさせ、よく伝えている児童を取り上げ、称賛する。 <p>5 活動Ⅱ ゲーム(ボール運び鬼)</p> <p>○前時の振り返りを基に、チームの作戦を選んでゲームを行い、その作戦の動きができていないか等を互いに見合い、伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボード(タブレット端末)を活用し、自分や友達の動きを確認しながら作戦を選ばせる。必要に応じて提示した作戦を工夫(アレンジ)してもよいことを伝える。 <table border="1" data-bbox="268 1518 1161 1783"> <thead> <tr> <th data-bbox="268 1518 580 1559">鬼ひきつけ作戦</th> <th data-bbox="580 1518 884 1559">走り抜け作戦</th> <th data-bbox="884 1518 1161 1559">惑わせ作戦</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="268 1559 580 1783">  </td> <td data-bbox="580 1559 884 1783">  </td> <td data-bbox="884 1559 1161 1783">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="268 1783 580 2007">一人が鬼と鬼の間をすり抜けるように守りのゾーンに走り込む。鬼がその動きにつられたらその隙をついてもう一人が走り抜ける。</td> <td data-bbox="580 1783 884 2007">攻めが同時に鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。鬼に狙いを絞らせない。</td> <td data-bbox="884 1783 1161 2007">守りのゾーンに斜めやジグザグに走り込むことで、鬼を惑わせて守りを崩す。</td> </tr> </tbody> </table>	鬼ひきつけ作戦	走り抜け作戦	惑わせ作戦				一人が鬼と鬼の間をすり抜けるように守りのゾーンに走り込む。鬼がその動きにつられたらその隙をついてもう一人が走り抜ける。	攻めが同時に鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。鬼に狙いを絞らせない。	守りのゾーンに斜めやジグザグに走り込むことで、鬼を惑わせて守りを崩す。	<p>おおむね満足 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で伝えている。</p> <p>十分満足 見付けたり、考えたりしたことをより詳しく伝えている。</p> <p>努力を要する児童への手立て 友達のどのようところがよかったのかを個別に問う。</p> <p>1人1台端末 活用ポイント② タブレットで作戦ボード</p>
鬼ひきつけ作戦	走り抜け作戦	惑わせ作戦									
											
一人が鬼と鬼の間をすり抜けるように守りのゾーンに走り込む。鬼がその動きにつられたらその隙をついてもう一人が走り抜ける。	攻めが同時に鬼と鬼の間をすり抜けるように守りゾーンに走り込む。鬼に狙いを絞らせない。	守りのゾーンに斜めやジグザグに走り込むことで、鬼を惑わせて守りを崩す。									

ま と め 1 0 分	<ul style="list-style-type: none"> ゲームとゲームの間には、選んだ作戦がうまくいったか等を簡単に振り返ったり、次のゲームの作戦を選び直したりさせる。また、ゲームを見ていた児童には、作戦の動きができていないか等、見付けた友達のよい動きや考えたことを伝えさせる。 <p>6 本時の振り返り 1人1台端末活用ポイント①</p> <p>○本時の学習を振り返り、共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習カードに入力させ、ペアやチームで互いに伝えるようにする。 見付けたことや考えたことを詳しく伝えていない児童等を取り上げて、称賛する。 <p>7 集合、整理運動、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> 整理運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 健康観察でけががないかなどを確認する。 	
--------------------------------	--	--

【引用】（挿絵）スポーツ庁ホームページ
「小学校体育(運動領域)指導の手引き～楽しく身に付く体育の授業～」 より

●作戦ボードの例

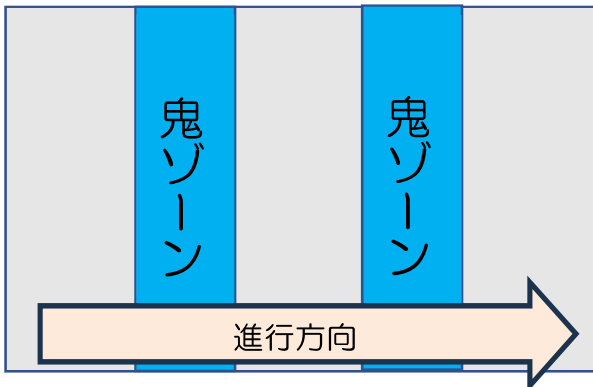


【活用について】

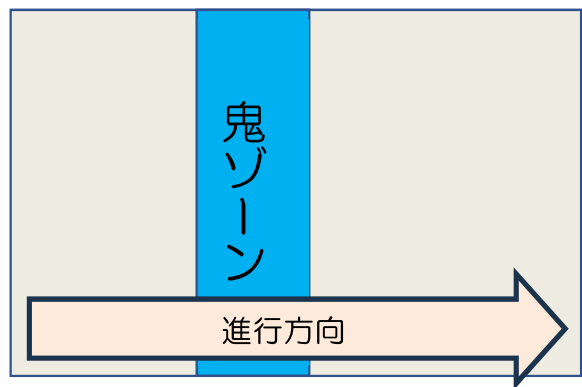
- 授業支援アプリ（ロイロノートスクール）の場合、作戦ボードを授業内の資料箱に保存する。左図のようにゲームコート上に人を配置しておくことで作戦タイムの時に児童が指で移動させることができる。
- 新しい作戦ボードを作りたいときは、新たに資料箱から取り出す。
- 作戦ボードをつなぐと過去の作戦を振り返ることもできる。
- サッカーやティーボール等、作戦を考えるゲーム、ボール運動の領域で活用しやすい。

●鬼ゾーンの配置例

（鬼ゾーンを2つ）



（鬼ゾーンを1つ）



3 本時案④【まとめ場面】（6時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・鬼遊びに進んで取り組むことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・鬼遊びに進んで取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 7分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて これまで学習したことを生かして、宝取り鬼大会に進んで取り組もう</p> <p>評価 鬼遊びに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)</p> <p>○本時のめあてを知り、自己のめあてを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習を想起させ、それらを生かして鬼遊びに進んで取り組むことを伝え、自己のめあてを立てさせる。 ・学習の見通しが持てるように、流れ、対戦相手、コートを提示資料等で確認させる。(掲示物、指導者の実演、映像) <p>3 場の用具や準備、準備運動</p>	<p>1人1台端末活用ポイント① 示範の映像を見せる</p>
なか 28分	<p>4 活動Ⅰ ゲームにつながる運動遊び</p> <p>○ゲームにつながる運動遊びの行い方を確かめ、運動遊びに取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねことねずみ」「じゃんけんしっぽとり」等から選んで扱う。(参照：鬼遊びの例) ・友達の動きを見て、よい動き等を見付けたり、考えたりしたことを伝えさせ、よく伝えている児童を取り上げ、称賛する。 <p>5 活動Ⅱ 宝取り鬼大会</p> <p>○前時の振り返りを基に、チームの作戦を選んでゲームを行う等、みんなで宝取り鬼大会を楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボード(タブレット端末)を活用し、自分や友達の動きを確認しながら作戦を選ばせる。必要に応じて提示した作戦を工夫(アレンジ)してもよいことを伝える。(参照：作戦の例) ・ゲームとゲームの間には、選んだ作戦がうまくいったか等を簡単に振り返ったり、次のゲームの作戦を選び直したりさせる。また、ゲームを見ていた児童には、作戦の動きができていないか等、見付けた友達のよい動きや考えたことを伝えさせる。 ・ゲーム数を多くできるようにテンポよく進める。タブレットで作戦ボード 	<p>おおむね満足 鬼遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>十分満足 友達のよいところを見付けたり、アドバイスしたりする等、これまでの学習を意識して鬼遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て これまでの頑張りやよかった部分を伝え、意欲化を図る。</p>
まとめ 10分	<p>6 本時と単元の振り返り 1人1台端末活用ポイント③</p> <p>○本時と単元の学習を振り返り、共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに入力させ、ペアやチームで互いに伝えるようにする。単元を通して楽しかったことやできるようになったことも伝えさせる。 ・これまでに学習したことを生かして進んで取り組んでいる児童等を取り上げて、称賛する。 <p>7 集合、整理運動、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・整理運動の行い方について、実際に動いて示しながら説明する。 ・健康観察でけががないかなどを確認する。 	