

〔段階評価項目〕

活 動	学習内容	評 価 項 目	評価
1 リ ト ミ ック	(1)音楽に合わせて 走る、歩く、 ジャンプするな どの簡単な動作 をする。	①教師と一緒に走る、ジャンプなどの動きができる。 ②まわりの動きに合わせて、走る、ジャンプなどの動き ができる。 ③音楽の合図に合わせて、走る、ジャンプなどの動きが できる。	
2 始めの あいさ つ	(1)号令に合わせ てあいさつをす る。	①教師と一緒に礼、あいさつができる。 ②教師に促されて礼、あいさつができる。 ③号令に合わせて礼、あいさつができる。	
	(2)係がわかり、 号令をかける。	①教師に促されて前へ出て号令をかけることができる。 ②係に気づいて前へ出て、号令をかけることができる。	
3 返事・呼 名	(1)呼名に応じて 返事をする。	①教師に促されて挙手、返事ができる。 ②呼名に応じて挙手、返事ができる。	
	(2)係がわかり、 呼名をする。	①教師に促されて呼名ができる。 ②係に気づいて前へ出て、呼名ができる。	
4 手遊び	(1)「一本橋こち よこちょ」を楽 しむ。	①教師とのふれあいを受け入れることができる。 ②友達からのかかわりを受け入れることができる。 ③教師に自らかかわることができる。 ④友達に自らかかわることができる。 ⑤友達を遊びに誘うことができる。	
	(2)「肩トントン 」を楽しむ。	①教師とのふれあいを受け入れることができる。 ②友達からのかかわりを受け入れることができる。 ③教師に自らかかわることができる。 ④友達に自らかかわることができる。 ⑤友達を遊びに誘うことができる。	
	(3)「なべなべ」 を楽しむ。	①相手と向かい合うことができる。 ②相手と手をつなぐことができる。 ③相手と手をつなぎ続けることができる。 ④指示の声を聞いて動作をゆっくりすることができる。 ⑤相手と向かい合い、顔を見ることができる。 ⑥相手を見て動作を合わせるすることができる。	
5 ゲーム	(1)「おおかみさ んゲーム」を楽 しむ。	①人間役で、友達と手をつなぐことができる。 ②自ら友達と手をつなごうと手を伸ばすことができる。 ③おおかみ役から逃げることができる。 ④おおかみ役で人間役を追いかけることができる。 ⑤人間役のしっぽを取ることができる。 ⑥おおかみ帽子を次の友達にわたすことができる。	
6 感 想 発 表	(1)楽しかった活 動を選び、感想 発表をする。	①楽しかった活動の絵カードを選ぶことができる。 ②楽しかった活動を動作や言葉で発表することができる。	
	(2)感想発表の進 行をする。	①教師に促されて感想発表の進行をする。 ②進んで、友達に感想を求めることができる。	
7 終わりのあい さつ	(1)号令に合わせ てあいさつをす る。	①教師と一緒に礼、あいさつができる。 ②教師に促されて礼、あいさつができる。 ③号令に合わせて礼、あいさつができる。	
	(2)係がわかり、 号令をかける。	①教師に促されて前へ出て号令をかけることができる。 ②係に気づいて前へ出て、号令をかけることができる。	