

1 単元名 走・跳の運動遊び「走の運動遊び」～走って遊ぼう ラン，ラン，ラン！～

2 単元について

(1) 一般的な特性

走の運動遊びは、方向や距離などを変えたいろいろなコースを走ったり、コースに障害物を置いて走り越えたりできるようにすることが楽しい運動遊びである。方向や距離などを決めて走ったり、手でのバトンタッチやバトンの受渡しをする折り返しリレー遊びをしたり、段ボールや輪などの低い障害物を用いてのリレー遊びをしたりすることに取り組むことを通して、基本的な走動作を身に付けることができる。この走る体験を十分に行うことで、中学年の走・跳の運動である「かけっこ・リレー」や「小型ハードル走」の体の動きや基礎となる動きにつなぐことができる。

(2) 児童から見た特性

走の運動遊びは、直線や曲線、ジグザグなどいろいろな形状の線上等を走ることに楽しさや心地よさを味わうことができる運動遊びである。体を巧みに操作しながら、リズムを変えて走ったり、友達と競い合ったりしながら楽しめる運動遊びでもある。

しかし、友達との競走に勝てないことが続くと、意欲が低下してしまう運動でもある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

※各部会における仮説検証の手立てについては研究概要に記載。

(1) 指導観

児童は、これまでに「跳の運動遊び」を経験している。幅跳び遊びやケンパー跳び遊び、ゴム跳び遊びで、片足や両足で踏み切り、前方や上方に跳ぶなどして、体を動かすことの楽しさに触れた。また、跳び越えるマットの幅やゴムの高さなどを友達と相談しながら、より楽しめるコースを自分たちで考える活動を通して、友達と一緒に体を動かす楽しさや運動の場を工夫することを経験している。

実態調査から、「運動有能感の『身体的有能さの認知』と『統制感』の数値が低いこと」「どのコースでも最後まで走り切ろうとする児童が多くいること」「くねくねコースとジグザグコースの二つのコースでは、まっすぐコースと比べて、どの児童もスピードが落ちてしまうこと」「ジグザグコースが一番楽しいと感じている児童が最も多いこと」が分かった。児童一人一人が、「もっとやってみたい」「もっと上手になりたい」という思いをもって学習できるように指導していきたい。

本単元では、「いろいろな形状の線上等を真っ直ぐに走ったり、蛇行して走ったりすることができるよう、自己に適した運動遊びの場を選び、進んで運動に取り組むことができる授業」を目指していきたい。そこで、以下の三つの手立てを講じていく。

一つ目に、「学習財」を工夫する。低学年という発達の段階では、様々な運動遊びに夢中になって取り組み、その結果として基本的な走動作を習得していくことが大切であると考え。本単元では、

「まっすぐコース」「くねくねコース」「ジグザグコース」の3種類のコースを設定する。面白さの異なる複数のコースを用意することで、夢中になって楽しく遊びに取り組むことができるようにしていきたい。そのためには、場の準備に時間をかけることなく、繰り返し活動することが大切である。ウォーミングアップ時には、ダッシュやスキップなどの主運動につながる走運動を楽しみながら行っていく。また、課題解決学習時には、様々な走運動の動きやコースの違いを比較しながら行い、「まっすぐコース」では、加速して走ること、「くねくねコース」では、加速して走り、体の傾きでスピードをコントロールして走ること、「ジグザグコース」では、加速して走り、方向を変えて走ることを身に付けられるよう指導していきたい。そして、単元の「なか」（3～5時間目）では「折り返しリレー遊び」を、単元の「おわり」（6，7時間目）では、「1対1の競走」を取り入れ、課題解決学習で見つけたコツやポイントを生かしながらその成果を確かめることができるようにする。競走は、児童にとって関心の高い活動であり、単元の「なか」と「おわり」で異なる競走を取り入れることで、児童の意欲を維持できるのではないかと考える。児童一人一人が競走する楽しさに触れながら、いろいろな友達と共に活動することを通して、勝ったり負けたりする機会を多くもつことができるようにするとともに、教師が競走の結果だけではなく、最後まで諦めずに取り組む姿勢や競走後に相手を称える態度などについて丁寧に価値付けることによって、児童の勝敗を受け入れる態度が育まれるよう指導していきたい。「折り返しリレー遊び」では、安全面の配慮や指導の系統性の視点から、本単元ではバトンの受渡しはせず、迎えタッチや背中タッチを採用する。また、児童の「身体的有能さの認知」と「統制感」を高めるために、一生懸命走ることができている児童や、準備や片付け等で友達と協力している児童に対しても肯定的な言葉を教師が積極的にかけるようにする。そうすることで、児童一人一人が自信をもつことができるようにしていきたい。

二つ目に、「学習過程」を工夫する。単元前半では、「指導の個別化」に重点を置く。走の運動遊びを先述の3種類のコースに分け、観察や学習カードから把握した児童の思いや気付き、困り感を基に学習課題（共通課題）を設定していく。そのため、指導計画とは異なる学習課題・練習方法になることも想定されるが、児童の主体的な学びを重視し、柔軟な設定・提供をしていきたい。そうすることで、児童が学習課題を自分事として捉え、解決したい課題の解決に向けて試行錯誤することを通して、知識・技能を習得することができるのではないかと考える。課題を解決する場面では、ペアかトリオの友達で互いの動きを見合いながら学習を行う。その際、各コースを走るうえでのよい動きを撮った写真を基に観察する視点を明確にしたり、教師からよい動きに対する声かけを積極的に行ったりすることにより、それに基づいた関わり合いができるようにしていきたい。単元後半では、「学習の個性化」に重点を置く。単元前半で習得した知識・技能を活用・発揮し、試行錯誤しながら自己の課題をよりよく解決することができるようにしていきたい。自己に適した課題の解決が図れるよう、それぞれの課題に応じた複数の場を準備することで、児童自身の学習が最適となるよう調整できるようにする。

三つ目に、「学習カード」を活用する。児童の気付きや学んだことについて、教師が観察だけで把握することは容易でない。学習カードを活用することで、教師は児童の実態を把握することができ、児童は学びの過程を振り返ったり見通しをもって学習に臨んだりすることができるのではないかと考える。「まっすぐコースを楽しく走るために、大切なことは何ですか。」「コースを楽しく走るために、どのようなことができるようになりましたか。」といった具体的な問いを立てることや思考の手助けとなる「お助け言葉」を載せることで、単元前半では走動作についての知識に焦点を当てて記入と記述をし、単元後半では習得した知識・技能を活用して、どのようなことに気を付けて活

動したかについて記述ができるようにしていく。また、イラストや写真、学習のポイントを示した吹き出し等を活用したり、児童の記述に対して教師がコメントしたりすることも行っていく。コメントする際には、称賛や励ましの言葉を入れることで、児童の学習意欲や受容感を高めていく。さらには、学習カードから把握した児童の実態を基に、教師が授業の中で意図的に関わることで、児童の理解が深まるようにしていきたい。

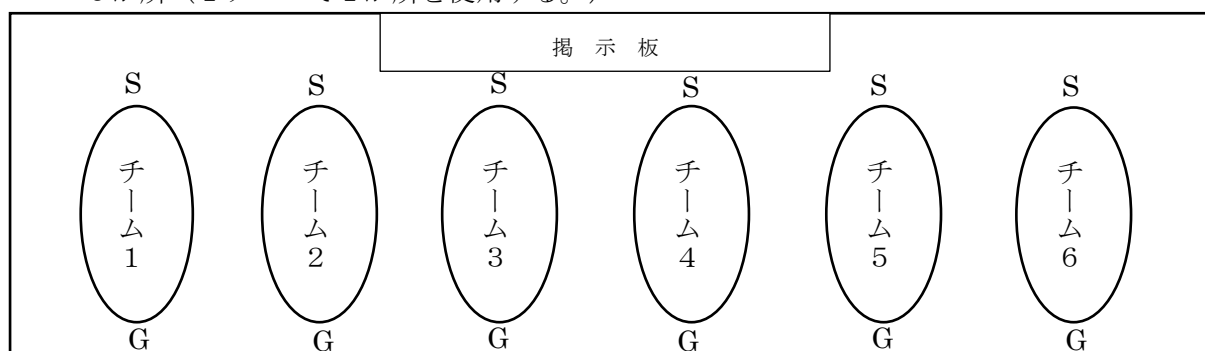
以上のような手立てを講じて、主体的・協働的に運動に親しむ児童の育成を目指していきたい。

(2) 場の設定・競走の方法・使用する教具や用具について

①場の設定

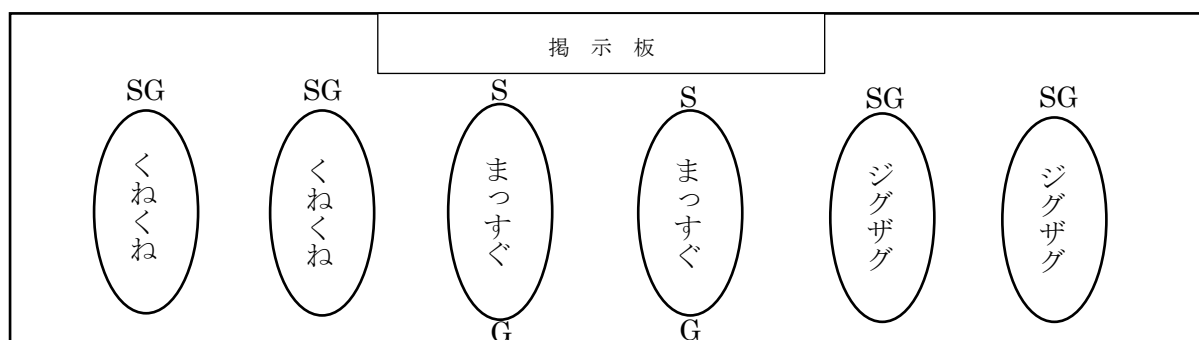
○単元前半

- ・6か所（1チームで1か所を使用する。）



○単元後半

- ・コース3種類（全コース2か所。）



※ S：スタート G：ゴール SG：スタートとゴール

②競走の方法

○折り返しリレー

- ・チーム対抗で行う。
- ・走者の入れ替えはタッチで行う。

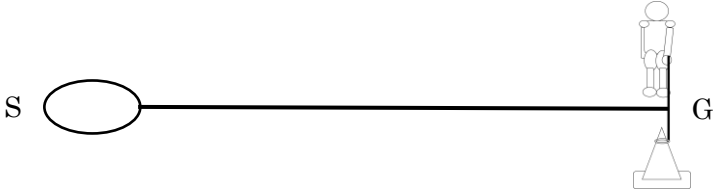
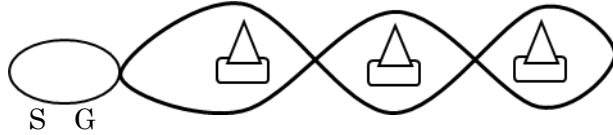
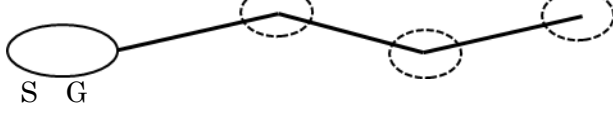
○1対1の競走

- ・同じコースを楽しいと思える友達で行う。

③使用する教具や用具

- ・ケンステップ（矢印あり）6個（1チーム1個。スタート位置。）
- ・青コーン6個（1チーム1個。まっすぐコースのゴール位置。）
- ・ケンステップ（矢印なし）18個（1チーム3個。ジグザグコース用。）
- ・赤コーン18個（1チーム3個。くねくねコース用。）

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>まっすぐコース</p>	<p>ラインテープ（長さ約 10m）の上を真っ直ぐに走る練習を行う。最後まで速く走ることや腕を前後に振ることのよさに気付くことができるようにし、ゴール（スズランテープ）まで加速して走る動きを身に付けることを目的とする。</p> 
<p>くねくねコース</p>	<p>コーンとコーンの間をくねくねに走る練習を行う。体を内側に傾けることや進行方向を見ることのよさに気付くことができるようにし、体の傾きでスピードをコントロールして走る動きを身に付けることを目的とする。</p> 
<p>ジグザグコース</p>	<p>ケンステップを通過しながらジグザグに走る練習を行う。ケンステップを外側の足で踏み込み、切り返して走ることのよさに気付くことができるようにし、方向を変えて走る動きを身に付けることを目的とする。</p> 

5 単元の目標

<p>知識及び技能</p>	<p>走の運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に走って遊ぶことができるようにする。</p>
<p>思考力、判断力、表現力等</p>	<p>走る簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。</p>
<p>学びに向かう力、人間性等</p>	<p>走の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。</p>

6 評価規準（体育の学力）

<p>知識・技能</p>	<p>①走の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりしている。 ②いろいろな形状の線上等を真っ直ぐに走ったり、蛇行したりして走ることができる。</p>
<p>思考・判断・表現</p>	<p>①自己に適した遊び方を選んでいる。 ②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ている。</p>
<p>主体的に学習に取り組む態度</p>	<p>①走の運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ⑤場の安全に気を付けている。</p>

7 指導と評価計画（本時6 / 7）

時間	はじめ		なか			おわり		
	1	2	3	4	5	6【本時】	7	
	オリエンテーション	課題の発見	知識・技能の習得			知識・技能の活用・発揮，課題のよりよい解決		
0 10 15	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ ・オリエンテーション（単元を通じた学習のねらい，学習のルール，用具の扱い方等） ・ウォーミングアップ（準備運動，感覚づくり・動きづくりの運動遊び） ・健康観察 ・課題確認 ・準備 ・試走 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題発見のための練習（「まっすぐコース」「ジグザグコース」「くねくねコース」の中から，自分の一番の課題を見付ける。） ・コース別の走り 	<ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ ・準備 ・ウォーミングアップ（準備運動，感覚づくり，動きづくりの運動遊び） ・健康観察 			<ul style="list-style-type: none"> ・課題確認 		
			<p><課題解決学習>◎指導の個別化を重視する。 学習課題を自分事として捉え，解決したい課題の解決に向けて試行錯誤することを通して，知識・技能を習得することができるようにする。 同じチームのペアかトリオの友達と共に，学級全体での共通課題について，その解決に向けた活動を行う。</p> <p><予想される課題></p>			<p><課題解決学習>◎学習の個性化を重視する。 単元前半で習得した知識・技能を活用・発揮し，試行錯誤しながら自己の課題をよりよく解決できるようにする。 同じ課題をもつペアかトリオの友達と共に，その課題の解決に向けた活動を行う。</p> <p><予想される課題></p>		
			真っ直ぐに走る	くねくねに走る	ジグザグに走る	選んだコースに挑戦する		
			<p><予想される練習方法></p>			<p><予想される練習方法></p>		
30 35 45	折り返しリレー			1対1の競走				
	<ul style="list-style-type: none"> ・クールダウン（整理運動） ・反省 ・まとめ ・片付け ・あいさつ 							
評価の重点	知識・技能		①行い方を 知る	②真っ直ぐに走ったり， 蛇行したりして走る				
	思考・判断・表現					①遊び方を 選ぶ	②考えたことを 伝える	
	主体的に学習に取り組む態度	⑤安全に気を 付ける	④準備や片付け をする	①進んで 取り組む	②順番やきまり を守る	③勝敗を 受け入れる		

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②ケンステップやコーンなどは，決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。
③折り返しリレーの際には，互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や片付けを自分から進んでやります。
④けが人や体調不良者等がある場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレイします。

9 本時の指導（6／7）

(1) 目標

- ・いろいろな形状の線上等を真っ直ぐに走ったり，蛇行したりして走ることができるようにする。【知識及び技能】
- ・自己に適した遊び方を選ぶことができるようにする。【思考力，判断力，表現力等】
- ・場の準備や片付けを友達と一緒にすることができるようにする。【学びに向かう力，人間性等】

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価（体育の学力）	用具・資料
10	あいさつ 準備 ウォーミングアップ 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・場作りや用具の準備を行う。 ・使う部位をほぐす。 ・感覚づくり，動きづくりの運動遊びを行う。 (ダッシュ，スキップ) ・学習カードを持って集合し，健康観察をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場の安全に気を付けるように指導する。 ○体を温め心拍数を上げるとともに，主運動につながる運動を正しく行うことができるよう指導する。 ○顔色や服装の確認を行う。 	ビブス ケンステップ コーン 学習カード
25	課題確認 課題解決学習	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> たのしくはしれるコースを見つけよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の学習への見通しをもつ。 ・特徴の異なる3種類のコースから自己に適したコースを選択し，練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○走るうえで，「楽しい」とはどのようなことなのか児童と確認して共通理解を図り，その視点をもってコースを選択できるようにする。 ○楽しく取り組むことができる遊び場を選ぶことを確認する。 ○同じチームのペアかトリオで見合う活動を行い，スピードを落とさずにスムーズに走れたのかななどを伝える 	掲示資料 スズランテープ

10	1対1の競走	<ul style="list-style-type: none"> ・まっすぐコース ・くねくねコース ・ジグザグコース 	<p>ように声をかける。</p> <p>○友達の様子を観察したり、アドバイスをもらったりしながら取り組めるように声をかける。</p> <p>◇自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p>【思考・判断・表現】(学習カード, 観察)</p> <p>「努力を要する児童への支援」</p> <p>○「コースの特徴」や「その児童の本時までの記述」を確認し、どのコースが楽しくできるのか一緒に考え、選択するように助言する。</p>	学習カード
	クールダウン 反省	<ul style="list-style-type: none"> ・自己に適したコースを選択し、競走する。 	<p>○学んだ走動作のコツやポイントを活用しながら走っている児童を称賛する。</p>	
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・使った部位をほぐす。 ・チームごとに集まり、一人一人の成果について話し合い、学習カードに記入・記述する。 	<p>○けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>○楽しく走ることができたコースと理由について振り返るよう声をかける。</p>	
	片付け あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・チームや個人で振り返ったことを全体で共有する。 ・安全に気を付けながら、協力して片付けをする。 	<p>○動きの高まりや頑張りが見られた児童やチームを価値付ける。</p>	

(3) 評価に際する判定基準

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現①	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	学習カード, 観察	
判定基準	A	自己に適した遊び方を選んだ理由について、 <u>詳しく</u> 学習カードに記述している。
	B	自己に適した遊び方を選んでいる。
	C	自己に適した遊び方を選ぶことができない。 →「コースの特徴」や「その児童の本時までの記述」を確認し、どのコースが楽しくできるのか一緒に考え、選択するように助言する。