

2023

1年 走の運動遊び

松戸市立八ヶ崎小学校

## 走の運動遊びは・・・

方向が違うコースを走ったり、障害物を走り越えたりすることを楽しく行い、その動きができるようにすることを目的とする。

「まっすぐコース」「くねくねコース」「ジグザグコース」に取り組むことで、基本的な動きを身に付けることができる。


## 児童から見ると・・・

○直線や曲線、ジグザグなどいろいろな線上等を走ることに関心や心地よさを味わうことができる。

○体を巧みに操作したり、友達と競い合ったりしながら楽しむことができる。

▲スピードに乗れなかったり、方向転換がスムーズにできなかったりすると、難しいと感じてしまう。

▲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。

 **親しみやすい**

 **苦手意識につながってしまう**

学習財  
(教材)

学習過程

学習カード

## 本校が目指す児童の姿・・・

☆様々な走り方を体験する中で、体を操作しながらいろいろなコースをスピードに乗って走る心地よさや、友達と競い合う楽しさを味わい、より速く、よりリズムよく、主体的・協働的に運動に親しむ姿。

# 《教具・用具》

## ・まっすぐコース



コーンに  
スランテーフを  
付け、ゴールとする。

ラインテープの長さは約10mにする。



## ・くねくねコース



コース(ラインテープ  
1本)に、コーンを3  
本置く。

コース(ラインテープ  
2本)に三つケステ  
ップを置く。

## ・ジグザグコース



## ・三つのコースの共通事項



スタート位置には、矢印  
のケステップを置く。



コーンに走路を示した掲示資料を貼り付け

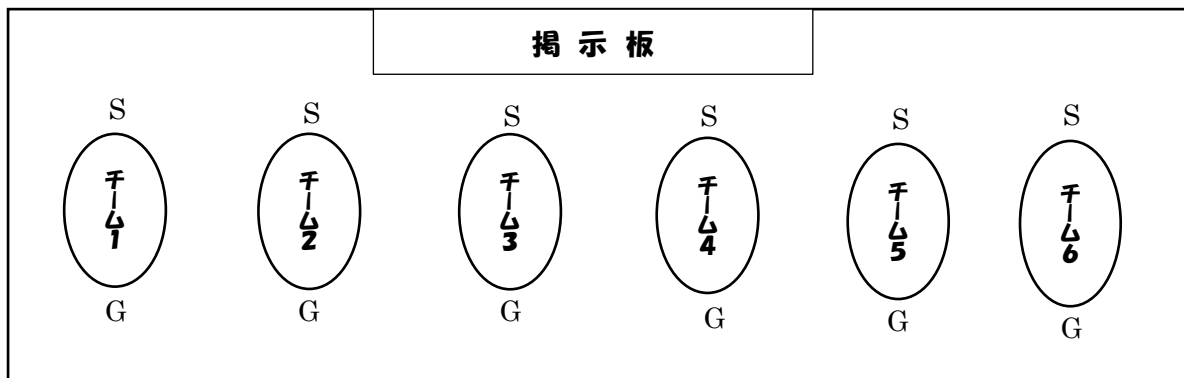


- ・ケステップやコーンを置く位置が分かりやすいよう、ビニルテープで目印を付けておく。
- ・各コースのコーンに、コースを走るうえで児童が見付けた動きのポイント(ドライブテクニック)を貼り付けておく。

# 《場づくり》

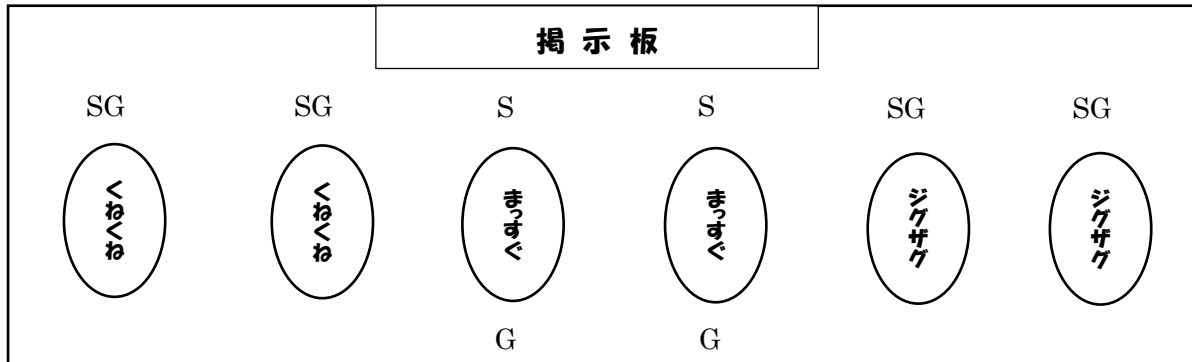
## ※単元前半

○6か所（1チームで1か所を使用する。）



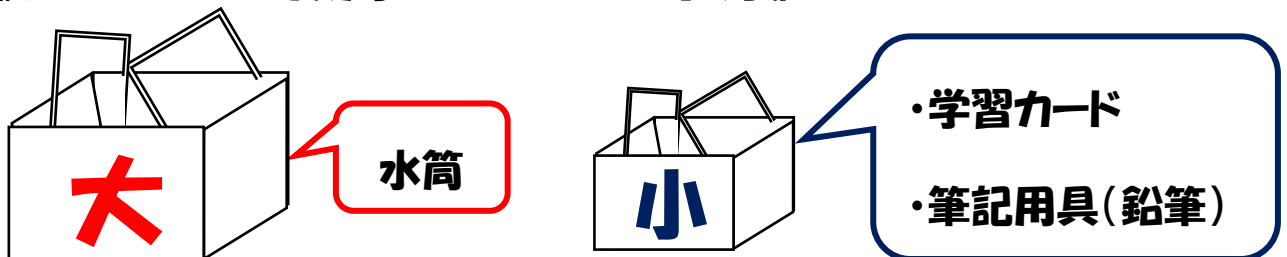
## ※単元後半

○コース3種類（全コース2か所。）

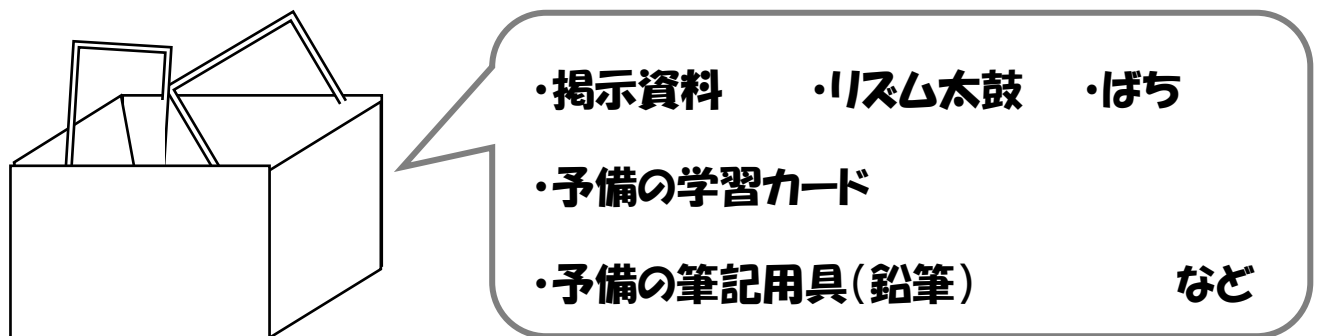


※S：スタート G：ゴール SG：スタートとゴール

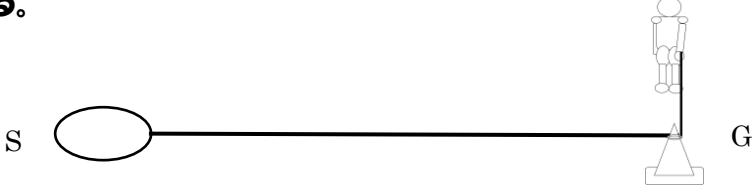
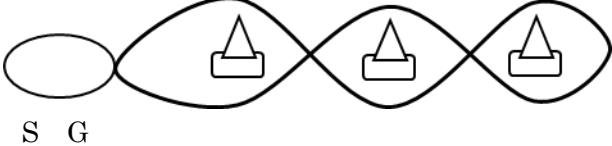
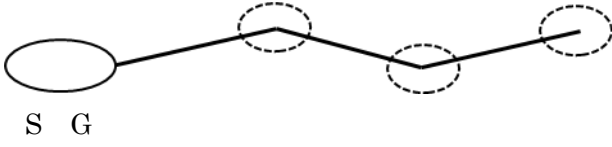
## 《各チームで使用するかごの中身》



## 《教師が使用するかごの中身》



## 《課題解決のために必要と予想される練習方法》

①	まっすぐコース	<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(ススランテープ)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> 
②	くねくねコース	<p>コーンとコーンの間をくねくねと走る練習を行う。体を内側に傾けることや進行方向を見ることに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> 
③	ジグザグコース	<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に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> 

## 《体育の学力(単元の評価規準)》

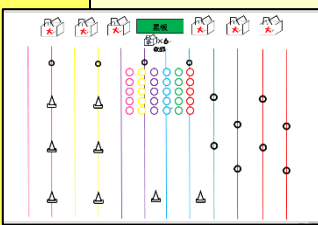
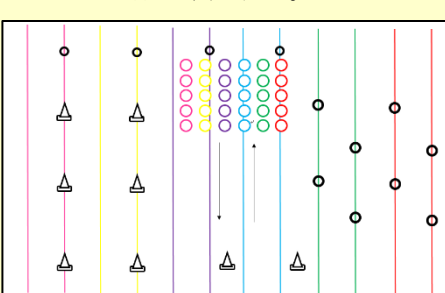
知識・技能	<p>①走の運動遊びの行い方について、実際に動いたり言ったり書いたりしている。</p> <p>②いろいろな形状の線上等を真っ直ぐに走ったり、蛇行したりして走ることができる。</p>
思考・判断・表現	<p>①自己に適した遊び方を選んでいる。</p> <p>②友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを友達に伝えている。</p>
主体的に学習に取り組む態度	<p>①走の運動遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。</p> <p>③勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④場の準備や片付けを友達と一緒にし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

# 《指導計画（7時間）》

時間	はじめ		なか			おわり		
	1	2	3	4	5	6	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"> <li>・あいさつ</li> <li>・オリエンテーション (単元を通した学習のねらい、学習のルール、用具の扱い方等)</li> <li>・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)</li> <li>・健康観察</li> <li>・課題確認</li> <li>・準備</li> <li>・試走</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。)</li> <li>・コース別の走り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ</li> <li>・準備</li> <li>・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)</li> <li>・健康観察</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題確認</li> </ul>		
30 35 45			<ul style="list-style-type: none"> <li>＜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・技能を獲得することができるようにする。 同じチームのペアカ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。</li> <li>＜予想される課題＞</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">真っ直ぐに走る</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">くねくねに走る</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ジグザグに走る</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>＜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。 同じ課題をもつ友達と共に、その課題の解決に向けた活動を行う。</li> <li>＜予想される課題＞</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">選んだ遊び方に挑戦する</div>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>＜予想される練習方法＞</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">まっすぐコース</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">くねくねコース</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ジグザグコース</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>＜予想される練習方法＞</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">選んだ遊び方に応じた練習</div>
	折り返しリレー					1対1の競走		
	・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		

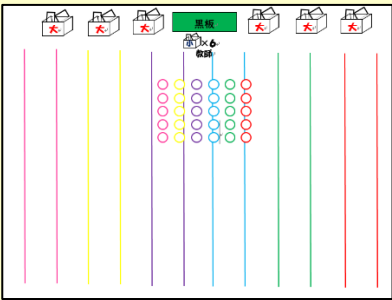
# 展開1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・教材との出会いを大切に、「やってみよう」「自分にもできそう」という思いをもって単元を始めることができるようにする。
- ・単元を通じた学習のねらいを伝えることで、学習への見通しや目指す姿をもつことができるようにする。
- ・学習におけるルールや場づくり、教具・用具の扱い方を丁寧に指導することで、安全に学習することへの意識付けをしたり、2時間目以降の学習指導場面やマネジメント場面を減らしたりすることができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動      ○指導と支援
15	あいさつ   健康観察  オリエンテーション    ウォーミングアップ（感覚づくり・動きづくりの運動遊びを含む）	<p>○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビブスはズボンにしまう。</li> <li>・小さいかご（学習カード用）は、黒板の前にまとめて置く。大きいかご（水筒用）は、自分のチームの教具・用具が置いてある場所の前に置く。</li> </ul> <p>○顔色を観る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの走った経験を振り返る。</li> <li>○走った経験を振り返れるよう写真を掲示する。</li> <li>○「きまりを守り、様々な走る運動遊びを楽しみながらよりよく走る方法を身に付けてほしい。」「友達と褒め合ったり、助け合ったりしながら学習してほしい。」といった、走の運動遊びの学習を通じた教師のねらい（思いや願い）を伝える。</li> </ul> <p>○単元を通して教師のかけ声に合わせてウォーミングアップをするため、広がり方や内容を確認する。</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・走の運動遊びで特に使う部位（足首、アキレス腱等）を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（体じゃんけん、スキップ、ダッシュ）。</li> </ul>

20	<p>健康観察</p> <p>課題確認</p>	<p>○顔色を観るとともに、けがや体調不良がないか確認する。</p> <p>・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを配る。</p> <p>&lt; 1時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>あんぜんにきをつけながら、たのしくうんどうしよう。</p> </div> <p>○安全面に関して、「皆がけがなく安全に、楽しく活動できるようにしてほしい。」という教師の思いを伝える。</p> <p>○走の運動遊びが「まっすぐコース」「くねくねコース」「ジグザグコース」の三つのコースから構成されることを、掲示資料を用いながら確認する。</p> <p>○本時では、三つのコースを走って、どのコースがどのように楽しいのか、それぞれのコースの楽しさや違い、行い方等を考えて走ることが学習課題であることを伝え、学習への見通しをもつことができるようにする。</p>
	<p>場や準備の説明</p>	<p>・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> </div> <p>○場づくりのイメージが掴めるよう、本時（1時間目）では教師が準備しておく。</p> <p>○場や教具が乱れた際は、必要に応じて活動を止め、整えるよう指導する。</p> <p>○走った後の流れについて指導する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; border-radius: 15px;"> <p>まっすぐコース →走った後、場が乱れていないことを確認して次走者に合図をする。</p> <p>くねくねコース、ジグザグコース →次走者にタッチ後、場が乱れていないことを確認して次走者はスタートする。</p> </div> <p>○各コースによる違いを伝え、意識して準備をしたり、直したりできるように指導する。</p> <p>試走</p> <p>○特徴の異なる三つのコースをローテーションで走ることを説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一人各コース三分間行う。</li> <li>・三つコースを走った後、最後に好きなコースを走る。</li> </ul> <p>○本時では、オリエンテーションによる説明に多くの時間を割くため、時間に応じて短縮して行うことも想定しておく。</p> <p>○どのコースがどのように楽しいのかを考えながら、走るように伝える。</p>



10	<p>クールダウン</p> <p>反省</p> <p>まとめ</p> <p>片付け</p> <p>あいさつ</p>	<p>○何度も走ったり、場の安全に気を付けたりしている児童を褒める。</p> <p>○三つのコースを走り終わったら、チームごとに円になって振り返りを行うよう指示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全てのコースを走った後、全体で集合して楽しかったことを共有する。</li> </ul> <p>○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>・チームごとに円になって振り返りを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。</p> <p>②回答したことを基に、成果や課題について話し合う。</p> <p>③話し合ったことを踏まえ、個人の成果について記入する。</p> </div> <p>○「楽しかったこと」や「うまくいったこと」等、学習の成果を中心にチームで振り返るよう声をかける。</p> <p>○チームでの話し合いを受けて、三つのコースのうち、どのコースが一番楽しかったのか記入するよう声をかける。</p> <p>○学習カードを持って整列するように指示をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の成果や課題について、数人が発表し、全体で共有する。</li> </ul> <p>○「楽しかったこと」や「うまくいったこと」を全体で共有したり、皆の前で称賛したりすることで、本時の学習を肯定的に振り返るとともに、次時の学習につなげていくことができるようにする。</p> <p>○自分の記入と似ていたり、同じコースについて成果を挙げていたりした場合は挙手をするよう伝える。</p> <p>○本時のねらいである「健康・安全」に関することを中心に、できたことや頑張ったことを価値付ける。</p> <p>○安全面に関して、「残りの時間もルールを守って、皆がけがなく安全に、楽しく活動できるようにしてほしい。」という教師の思いを伝える。</p> <p>○安全に気を付けて、素早く片付けるように指導する。</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・片付けが完了したら、黒板の前に整列する。</li> <li>・あいさつをする。</li> </ul>
----	---	--

## 展開2（2時間目 課題発見）

・走の運動遊びを構成する三つのコースのうち、どのコースが一番楽しいのかを考え、そのコースをより楽しく走るための課題を見付ける。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
10	あいさつ	・整列して、あいさつをする。
	準備	○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。 ○準備が早く終わった人は、正しく準備されているかを確認するように声をかける。
	ウォーミングアップ(感覚づくり・動きづくりの運動遊びを含む)	・走の運動遊びで特に使う部位（足首、アキレス腱等）を十分ほぐす。 ・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（体じゃんけん、スキップ、ダッシュ）。
	健康観察	・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 ○顔色を観る。
25	課題確認	○学習カードに記入した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってから学習課題に臨むことができるようにする。 < 2時間目 >
	課題発見のための練習	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">いちばんたのしいコースをみつけよう。</div> ○三つのコースを体験する中で、「もっと速く走れるようになりたい」「もっと上手に走れるようになりたい」「上手な友達のように走れるようになりたい」等、自分のコースを見付けるように伝える。 ・特徴の異なる三つのコースに挑戦する。 ○「どのコースが楽しいのか」や「なぜそのコースが楽しいのか」等の発問をして、自分の課題について考えられるように促す。 ○何度も挑戦したり、自分の役割を果たしたり、きまりを守ろうとしたりしている児童を褒める。 ○安全に気を付けて走るよう声をかける。
10	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。

反省		<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>・チームごとに円になって振り返りを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>①本時の学習を振り返り，簡単な選択式の設定問に回答する（3段階）。</li> <li>②回答したことを基に，チームの成果や課題について話し合う。</li> <li>③話し合ったことを踏まえ，個人の成果について記述する。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○「楽しかったこと」や「もっと上手になりたいこと」等，次回以降の学習で頑張りたいことを中心にチームで振り返るよう声をかける。</li> <li>○チームでの話合いを受けて，三つのコースのうち，どこが楽しかったのか，その理由を詳しく記述するよう声をかける。</li> <li>○学習カードを持って整列するよう指示をする。</li> </ul>
まとめ		<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の成果や課題について，数人が発表し，全体で共有する。</li> <li>○自分の記述と似ていたり，同じコースについて成果を挙げていたりした場合は挙手をするよう伝える。</li> <li>○本時で見付けた課題を基に，次時（3時間目）から5時間目の学習を通して，三つのコースにおける動きのポイントを見付け，課題を解決していくということを伝え，児童が学習への見通しをもつことができるようにする。</li> <li>○学習課題である「課題の発見」や，本時のねらいである「準備や片付け」に関することを中心に，できたことや頑張りを価値付ける。</li> </ul>
片付け		<ul style="list-style-type: none"> <li>○安全に気を付けて，役割分担をして素早く片付けるように指導する。</li> </ul>
あいさつ		<ul style="list-style-type: none"> <li>・片付けが完了したら，黒板の前に整列する。</li> <li>・あいさつをする。</li> </ul>

## 展開3（3～5時間目 知識・技能の習得）

- ・「指導の個別化」を重視する。
- ・児童の主体的な学びを重視し、最も多くの児童が課題として挙げていた場から学習することで、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試行錯誤することができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動      ○指導と支援
10	あいさつ  準備  ウォーミングアップ(感覚づくり・動きづくりの運動遊びを含む)  健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列して、あいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</li> <li>○準備するものがない人は、正しく準備されているかを確認するように声をかける。</li> <li>・走の運動遊びで特に使う部位（足首、アキレス腱等）を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする（体じゃんけん、スキップ、ダッシュ）。</li> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
25	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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んで、見通しをもって学習課題に臨むことができるようにする。</li> <li>○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。</li> </ul> <p style="text-align: center;">＜3時間目＞</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">まっすぐコースをはやくはしるために、大せつなことはなんだろうか。</div> <p style="text-align: center;">＜4時間目＞</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">くねくねコースをはやくはしるために、大せつなことはなんだろうか。</div> <p style="text-align: center;">＜5時間目＞</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ジグザグコースをはやくはしるために、大せつなことはなんだろうか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○観察や学習カードから見取った1，2時間目の児童の実態（思いや気付き，困り感）に応じて，学習課題の順番を入れ替える。</li> <li>○拡大した写真や図を用いて，各場を確認することができるようにす</li> </ul>

課題解決学習

る。

○3～5時間目で三つの場における動きのポイントやコツを見付け、課題を解決し、ドライブテクニックにまとめ、活用できるようにしていくという学習の流れを確認する。

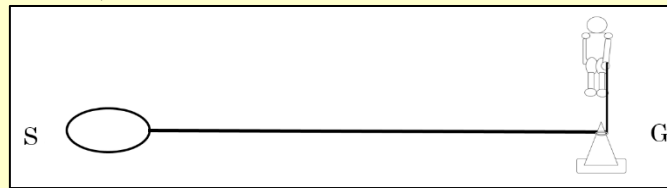
・どのようにしたら、本時のめあてを達成することができそうかを予想し、全体で共有する。

○学習課題に応じて、教師が練習方法を紹介する。

・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。

<3時間目>

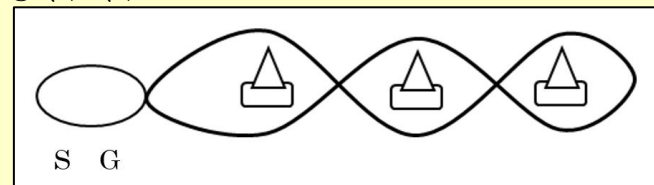
○まっすぐコース



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。

<4時間目>

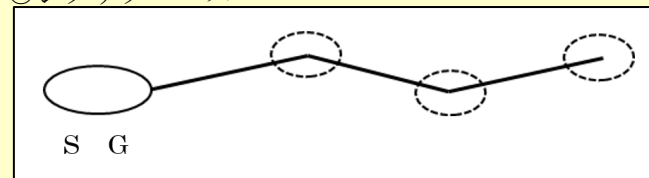
○くねくねコース



コーンとコーンの間をくねくねに走る練習を行う。体を内側に傾げ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。

<5時間目>

○ジグザグコース



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。

10	折り返しリレー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに、自分たちの走り方とドライブテクニックを比較しながら練習を行う。</li> <li>○仲間と動きを見合いながら練習を行うように指導する。</li> <li>○一生懸命活動したり，仲間と積極的に関わり合ったりしている児童を褒める。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・安全面の配慮や指導の系統性の視点から，バトンの受渡しはせず，迎えタッチや背中タッチを行う。</li> <li>○ポイントやコツを活用しながらよりよい走り方を行おうとしている児童や友達の走りを見てよい動きを伝えている児童を褒める。</li> <li>○2～3回リレーが終わったら，チームごとに円になって振り返りを行うよう指示する（時間に応じて，リレーの回数を設定する）。</li> </ul>
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> <li>○けがの有無を確認するとともに，使った部位を中心にほぐすよう指導する。</li> </ul>
	反省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのリーダーは，学習カードを持ってきて，メンバーに配る。</li> <li>・チームごとに円になって行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>①本時の学習を振り返り，簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。</li> <li>②回答したことを基に，チームの成果や課題について話し合う。</li> <li>③話し合ったことを踏まえ，個人の成果について記述する。</li> </ul> </div>
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームでの話し合いを受けて，めあてを達成するために自分がどのように学習に取り組んだのかを振り返り，できるだけ詳しく具体的に記述するように声をかける。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードを持って整列するように指示をする。</li> <li>・本時の学習課題について，取り組んでみた成果と課題を全体で共有する。</li> <li>○自分の記述と似ている場合は挙手をするよう伝える。</li> <li>○児童の発言や学習カードへの記述を基に，児童と合意形成を図りながら，学習課題に対するまとめをする。</li> <li>○学習課題や本時のねらいに関することを中心に，できたことや頑張ったことを価値付ける。</li> </ul>
	片付け	<ul style="list-style-type: none"> <li>○安全に気を付けて，役割分担をして素早く片付けるように指導する。</li> </ul>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片付けが完了したら，学習板の前に整列する。</li> <li>・あいさつをする。</li> </ul>

## 展開4 (6時間目~7時間目 知識・技能の活用・発揮, 課題のよりよい解決)

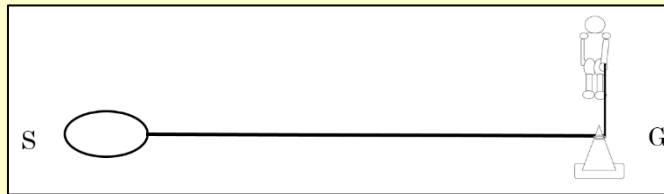
- ・「学習の個性化」を重視する。
- ・単元の最後の時間(7時間目)では、走の運動遊びの学習を通して、「分かったこと」や「できるようになったこと」を振り返ることで、肯定的に単元を終えることができるようにする。

時配	過程	・学習内容と活動      ○指導と支援
10	あいさつ  準備  ウォーミングアップ(感覚づくり・動きづくりの運動を含む)  健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・整列して、あいさつをする。</li> <li>○素早く安全に気を付けて準備ができるよう声をかける。</li> <li>○準備するものがない人は、正しく準備されているかを確認するように声をかける。</li> <li>・走の運動遊びで特に使う部位(足首, アキレス腱等)を十分ほぐす。</li> <li>・感覚づくり・動きづくりの運動遊びをする(体じゃんけん, スキップ, ダッシュ)。</li> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>○顔色を観る。</li> </ul>
25	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>○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んで、見通しをもって課題解決に臨むことができるようにする。</li> <li>○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。</li> </ul> <p>&lt; 6時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>たのしくはしれるコースをみつけよう。</p> </div> <p>&lt; 7時間目 &gt;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>見つけたポイントをつかって、ともだちにかんがえをつたえよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・6, 7時間目は、「これまでの学習を通して、自分の課題だと感じている場の動きを習得・習熟するための時間であること」「自分で練習の場を選択し、チームの仲間とではなくペアやトリオの友達と練習を行うこと」を伝え、学習への見通しがもてるようにする。</li> <li>○練習を行う際は、ドライブテクニックを振り返り、活用しながら走るよう声をかける。</li> </ul>

課題解決学習

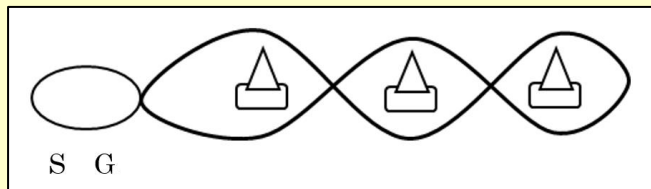
- ・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。
- ・自己に合った練習の場を選択し、その場で練習を行う。

○まっすぐコース



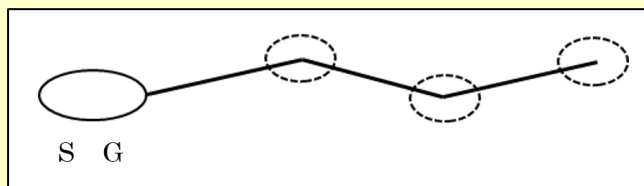
ラインテープ（長さ約 10m）の上を真っ直ぐに走る練習を行う。最後まで速く走ることや腕を前後に振ることのよさに気付くことができるようにし、ゴール（スズランテープ）まで加速して走る動きを身に付けることを目的とする。

○くねくねコース



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。

○ジグザグコース



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。

- ・チームごとに、自分たちの走り方とドライブテクニックを比較しながら練習を行う。
- 仲間と動きを見合いながら練習するよう指導する。
- 何度も挑戦したり、仲間と積極的に関わったりしている児童を褒める。



10	1対1の競走	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決学習で練習したコースで競走する。</li> <li>・1対1で行い、ゴールの着順を伝え合いながら取り組む。</li> <li>○ポイントやコツを活用しながらよりよい走りを行おうとしている児童や友達の走りを見てよい動きを伝えている児童を褒める。</li> <li>○チームごとに円になって振り返りを行うように指示する。</li> <li>○いつも勝てない児童がいる場合は、「まっすぐコース」ではスタート位置、「くねくねコース」ではコーンの配置、「ジグザグコース」ではケンステップの配置を変更し、どの児童も勝てるよう工夫する。</li> </ul>
	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	反省	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。</li> <li>・チームごとに円になって行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>①本時の学習を振り返り、簡単な選択式の設問に回答する（3段階）。</li> <li>②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。</li> <li>③話し合ったことを踏まえ、個人の成果について記述する。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○チームでの話し合いを受けて、めあてを達成するために自分がどのように学習に取り組んだのかを振り返り、できるだけ詳しく具体的に記述するよう声をかける。</li> <li>○学習カードを持って整列するように指示をする。</li> </ul>
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習課題に対する成果や課題について、数人が発表し、全体で共有する。</li> <li>○自分の記述と似ている場合は挙手をするよう伝える。</li> <li>○児童の発言や学習カードへの記述を基に、児童と合意形成を図りながら、学習課題に対するまとめをする。</li> <li>○「友達と積極的に関わり合いながら活動できていたこと」や「練習の成果を発揮し、よりよい走り方ができていた児童」等を全体の前で称賛する。</li> <li>○単元の最後の時間（7時間目）では、単元を通して一人一人やチームが成長したことを全体に伝えることで学びの過程を価値付け、学習したことをこれからの学習や生活に生かしていこうと方向付けることができるようにする。</li> </ul>
	片付け	○安全に気を付けて、役割分担をして素早く片付けるように指導する。
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片付けが完了したら、学習板の前に整列する。</li> <li>・あいさつをする。</li> </ul>

# 評価に際する判定基準(1年「走の運動遊び」)

## < 1時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度⑤	
評価場面	試走, 片付け	
評価方法	観察	
判定基準	A	周囲の友達に声をかけながら, 場や用具の安全に気を付けている。
	B	場の安全に気を付けている。
	C	場の安全に気を付けていない。 →場の安全に気を付けることの大切さを伝えたくて, 場の安全を一緒に確認する。

## < 2時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度④	
評価場面	準備, 片付け	
評価方法	観察	
判定基準	A	チームの仲間に声をかけながら, 場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。
	B	場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。
	C	場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしていない。 →場の準備や片付けを友達と一緒にすることの大切さを伝えたくて, 準備や片付けを一緒に確認する。

## < 3時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能①	主体的に学習に取り組む態度①
評価場面	反省, 課題解決学習	課題解決学習
評価方法	学習カード, 観察	観察
判定基準	A 走の運動遊びの行い方について, 実際に動いたり, 詳しく言ったり書いたりしている。	走の運動遊びに, <u>何度も進んで</u> 取り組もうとしている。
	B 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。	走の運動遊びに進んで取り組もうとしている。
	C 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することができない。 →掲示資料を活用したり, 友達の意見を聞いて, 発言や記述ができるように声をかける。	走の運動遊びに進んで取り組もうとしていない。 →その児童の動きのよさや取り組む姿勢について称賛しながら, 励ましの声をかける。

## < 4時間目 >

体育の学力 (評価規準)	知識・技能②	主体的に学習に取り組む態度②
評価場面	課題解決学習	折り返しルー
評価方法	観察	観察
判定基準	A いろいろな形状の線上等を <u>減速が少なく真っ直ぐ</u> に走ったり, 蛇行したりして走ることができる。	順番やきまりを守り, <u>友達に進んで声をかけながら</u> , 誰とでも仲よく運動遊びをしようとしている。
	B 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。	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。
	C 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ない。 →教師や友達と伴走して, 走る感覚を身に付けられるようにする。	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ない。 →順番やきまりを守るよさや友達と一緒に運動することの楽しさについて, 一緒に確認する。

## < 5時間目 >

体育の学力 (評価規準)	主体的に学習に取り組む態度③	
評価場面	折り返しルー	
評価方法	観察	
判定基準	A	常に、勝敗を受け入れようとしている。
	B	勝敗を受け入れようとしている。
	C	勝敗を受け入れようとしていない。 →納得できない理由を聞き、努力を認める励ましの声をかけたり、勝敗を受け入れることができたら称賛の声をかけたいする。

## < 6時間目 >

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、反省	
評価方法	学習カード、観察	
判定基準	A	自己に適したコースを選んだ理由について、詳しく学習カードに記述している。
	B	自己に適したコースを選んでいる。
	C	自己に適したコース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。

## < 7時間目 >

体育の学力 (評価規準)	思考・判断・表現②	
評価場面	反省、課題解決学習	
評価方法	学習カード、観察	
判定基準	A	友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを走り方のコツを基に友達に伝えている。
	B	友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを友達に伝えている。
	C	友達のよい動きを見付けたり、考えたいしたことを友達に伝えることができない。 →上手に走ることができている児童や走り方のコツを振り返って書いたり、発言の仕方に沿って自分の考えを伝えたいするように促す。