

1 単元名 走・跳の運動遊び かけっこ、リレー遊び

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・走・跳の運動遊びは、走・跳・投の基本動作によって、自己の記録に挑戦したり、相手と競争したりすることで、楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

【構造的特性】

- ・調子よく走ったり跳んだりする運動である。
- ・体を巧みに操作しながら走ったり、跳んだりする動きを身に付ける運動である。
- ・体全体を大きく、素早く、力強く動かす経験ができる運動である。
- ・記録を高めるために、自己の課題をもって学習することができる運動である。

【効果的特性】

- ・体を巧みに操作したり、体の力を最大限に出したりすることで、敏捷性や筋力、巧緻性を高めることができる運動である。

(2) 児童からみた特性

- 友達と競い合う楽しさや調子よく走る心地よさを味わうことができる運動である。
- 体を巧みに操作して走ることで、いろいろな運動の基礎となる動きを身に付けることができる運動である。

【関心・意欲を低下させる阻害要因として考えられること】

- ▲ つまづいたり転んだりすると意欲を失いやすい運動である。
- ▲ かけっこ競走で負けると意欲を減退しやすい運動である。
- ▲ リレーで、バトンの受け渡しが上手くいかないことで、意欲の低下がみられることもある運動である。

(3) 児童の実態（男子10名、女子11名、合計21名）

体を動かすことが「好き」と答えた児童は、100%であった。「体を動かすと楽しい」「気持ちがいい」「すっきりする」という理由を挙げていることから、体を動かすよさを感じている児童が多いことがわかった。「体育で、たずねたり教え合ったりしているか」という調査では、「よくしている」「している」と答えた児童は、86%で、「していない」と答えた児童は、14%であった。体育の授業でも、始めはペアで活動していても、だんだん一人での練習になってしまったり、グループ活動では、自分の番が終わると違うことを始めたりする様子が見られ、友達との関わりで楽しさを感じていない児童もいる。

「めあてをもって取り組んでいるか」の調査では、「よく取り組んでいる」「取り組んでいる」と答えた児童は、100%であることから、めあてに向かって頑張っている様子が伺える。しかし、できないことがあるとあきらめてしまったり、勝負に負けると気持ちが落ち込んだりする児童もいることから、達成感や満足感を感じていない児童もいる。

走ることは「好き」「まあまあ好き」と答えた児童は、90%であった。「あまり好きではない」と答えた児童は、「本気で走るのが難しい」と答えている。また、「走るスピードは速いと思うか」では、「あまり思わない」「思わない」と答えた児童は15%で、それらの児童は、得意な運動もドッジボールや鉄棒を選んでいる。走ることは好きだが、競走のような運動を好まない児童がいることがわかった。

(4) 指導観

○ 意欲化を図るための工夫

児童の意欲が継続できるように、補助運動遊び→主運動①→全体（グループ）共有→主運動②→まとめを1単位時間の流れとしていく。主運動①と②の間に全体共有を入れることで、「友達の気付いたことを試してみたい。」「こうやったらどうか。」という意欲の向上につながると考える。「かけっこ遊び」の主運動①では、教師がつくったいろいろな形状のコースや自分たちのチームで作ったオリジナルコースを走り、それぞれのコースの楽しさや、上手な走り方（方向や速さを変えた走り方）をグループや全体で共有することでコースに合った走り方を理解できるようにする。そして、主運動②で、共有したことを試すことで、走る楽しさを感じたり、上手な走り方に触れたりできるようにしていく。グループの共有では、グループカードを用いてコースの楽しさを再確認したり、友達にわかりやすく伝えたりできるようにする。また、全体で、教師が児童から出た言葉をコース図に書き込んでいくことで、視覚でも確認できるようにしていく。

また、「かけっこ遊び」の中の競走や「リレー」では、走ることを苦手としている児童や勝敗にこだわる児童もいることから、楽しく挑戦できるようなコース別のかけっこ競走やワープリレーなどを取り入れていく。

○ 学び合いを高める工夫

今までの体育では、全体やペアでの活動が多く、チームで活動した経験はほとんどない。そこで、グループでオリジナルコースをつくって走ることを楽しんだり、かけっこ競走やリレーなどで速く走る方法を教え合ったりすることで、友達との関わりを広げていけるようにする。また、友達のよい点や他チームのよい点などを発表し合うことで、互いの頑張りや成長を認め合うことができるようにしていく。

3 単元の目標

- かけっこやリレー遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に走ったり、バトンを受け渡したりして走ることができるようにする。（知識及び技能）
- 走り方の違いを感じ、自分たちに合ったコースや走り方について、感じたことを友達に伝えることができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- いろいろなコースで走り方を試し、友達と協力して楽しく運動できるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

4 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①コースに合わせて方向や速さを変えた走り方を理解しているとともに、行うことができる。 ②タッチやバトンパスの方法を理解しているとともに、確実な受け渡しを行うことができる。	①いろいろなコースを試し、自分たちに合ったコースを楽しむとともに、友達に伝えている。 ②簡単なかけっこ・リレー遊びや競走を通して、走り方を工夫するとともに、それらを友達に伝えている。	①いろいろなコースを走って楽しもうとしている。 ②きまりを守って仲良く安全に運動している。 ③かけっこやリレー遊びなどの勝敗を受容し、友達と一緒に楽しもうとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3（本時）	4	5	6
0	安全な場の準備→整列・挨拶・健康観察→準備運動（感覚づくり）					
	本時のねらい（学習課題）の確認					
	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ。 ・ルールやマナーを理解する。 ・いろいろなコースを走って楽しむ。	・いろいろなコースを走って楽しむ。	・コースを選んで走り方を工夫して楽しむ。	・友達と協力して折り返しリレーなどで楽しむ。		
45	振り返り→整理運動→整列・健康観察→片付け					
知・技	体の動き	→①観察			②観察	
思			① 観察・カード	② 観察・カード		② 観察・カード
態	①観察	②観察		勝敗受容	→③観察	

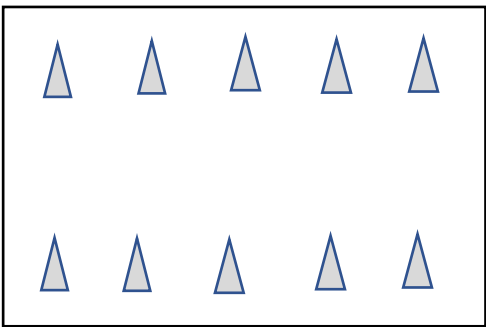
6 本時の指導（3／6）

（1）目標

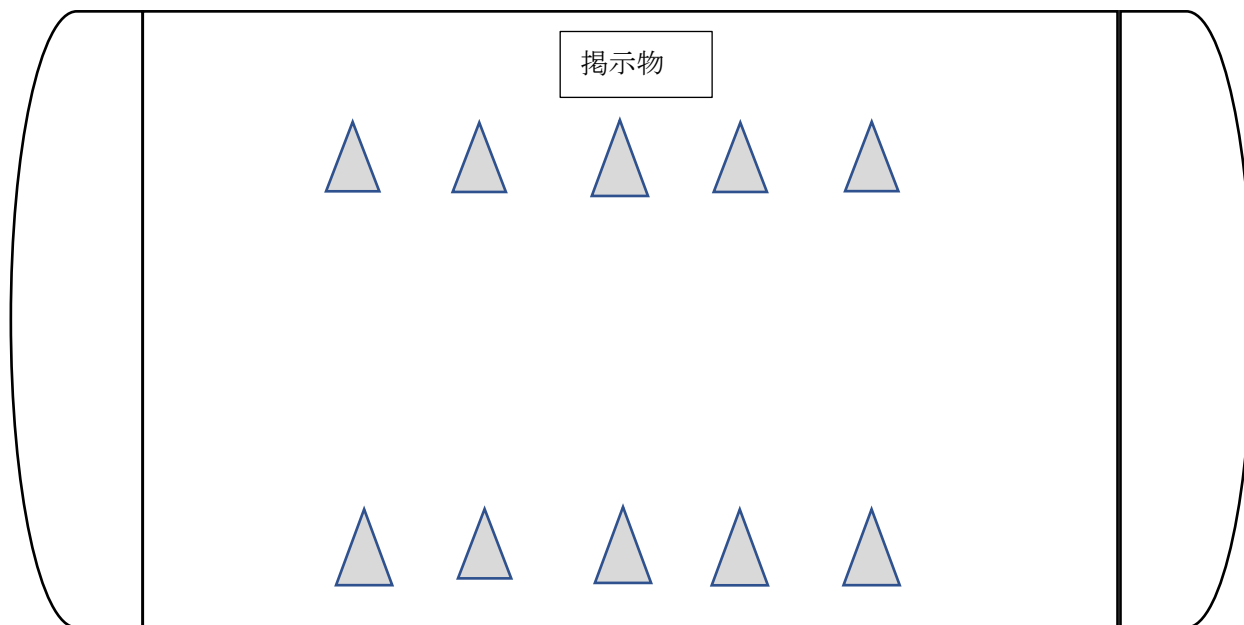
- ◎ いろいろなコースを試し、自分たちに合ったコースを楽しむとともに、友達に伝えることができるようにする。
（思考力・判断力・表現力等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と学習活動	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	10	1 場の確認、挨拶、健康観察をする。 ・栗っ子体操をする。 ・足首などよく使う部位を意識する。 2 簡単なかけっこ遊びをする。 ・ねことねずみ	○ 学習を進めるグループは、あらかじめ編成しておく。 ○ 運動への意欲を喚起するとともに、児童の動きから健康観察を行う。	C D
なか	5	3 本時のねらいを確認する。 オリジナルコースで かけっこあそびを たのしもう。	○ 前時を振り返り、コースの形によって動きに違いがあったことを確認する。 ○ みんなが楽しめるオリジナルコースを作り、コースの楽しいところ（おすすめポイント）や上手な走り方（攻略法）について考えるように促す。	掲示物

な か	10	4 オリジナルコースをつくって走る。  ・ロープのないところは、まっすぐ走る。	○ ロープを操作するのに時間をかけないように声を掛ける。 ○ 協力し合ってコースづくりができていたグループを称賛する。 ○ どうすれば上手に走れるのか、体の向きや速さを考えながら走るように助言する。 ○ コースがわからなくなってしまう児童には、進む方向を白線で示すようにする。	コーン ロープ
	7	5 どのようなコースをつくって遊んだのか、その中で楽しかったことや上手に走る方法を話し合う。 〈おすすめポイント（コースの楽しさ）〉 ・くるくるコースでは、右回りと左回りの円を作ったら楽しいよ。 ・ぎざぎざコースとくねくねコースを組み合わせたよ。 〈こうりゃくほう（上手な走り方）〉 ・ぎざぎざコースはきゅっと止まって向きを変えるといいよ。 ・くるくるコースで大きな円は大きく走るといいよ。 ・直線コースは、腕を振るといいよ。	○ コースごとの楽しさや走り方（速さ、姿勢、歩幅）の違いに着目して全体に広げていく。 ○ 始めはチームで話し合い、全体へと広げていく。 ○ 他チームのコースの楽しさが視覚でもわかるように、話し合ったことをコース図に記入していく。 ☆ いろいろなコースを試し、自分たちに合ったコースを楽しむとともに、友達に伝えている。 【観察・カード】 ○ うまく伝えられない児童には、再度コースを見に行き、コースの楽しさや攻略法などを一緒に確認する。	グループ のカード 掲示物
	7	6 他のチームのつくったコースを走る。	○ それぞれのコースで、話し合った走り方ができている児童を称賛する。	
ま と め	6	7 本時のまとめをする。 ・今日のヒーロー（友達のよい点）を発表し合う。 ・整理運動をする。 ・健康観察をする。 ・整列・挨拶をする。 ・後片付けをする。	○ 友達のよさを認め合うことができるように、今日のヒーロー（協力できていた友達や教え合いのできていた友達等）を発表できるようにする。 ○ 使った部位をゆっくりほぐすようにする。 ○ 健康観察を行い、次時の学習の確認をする。	個人 の カード

7 場の設定



〈学習カード：グループ〉

グループ名

めあて

☆オリジナルコース☆
つくったコースに○を
つけよう
・まっすぐ ・くねくね
・ぎざぎざ ・くるくる



コースの
おすすめポイント
(たのしいところ)

コースのこうりやくほう
(じょうずなはしりかた)



かけっこ、リレーあそび

きょうのめあて

やってみよう



まっすぐコース

くねくねコース

ぎざぎざコース

くるくるコース

オリジナルコース

ふりかえろう

1	ここにのこったことや かんどうすることは ありましたか。			
2	いままで できなかったことが できるように なりましたか。			
3	「あっ、わかった」「あっ、そうか」と おもったことが ありましたか。			
4	せいいっぱい、ぜんりよくをつくして うんどうできましたか。			
5	たのしかったですか。			
6	じぶんから すすんでがくしゅう できましたか。			
7	めあてにむかって なんかいも れんしゅうできましたか。			
8	ともだちと きょうりよくして、なかよく がくしゅうできましたか。			
9	ともだちと おたがいに おしえたり、たすけたりできましたか。			

きょうのヒーロー