

単元について

○ 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育科第1学年及び第2学年において「C 走・跳の運動遊び」として位置付けられており、中学年では「走・跳の運動」、高学年では「陸上運動」へと系統性が明確になっている単元である。陸上運動系は、「走る」「跳ぶ」などの運動で構成され、自己の能力に適した課題や記録に挑戦したり、競走(争)したりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

低学年の走・跳の運動遊びは、「走の運動遊び」及び「跳の運動遊び」で構成されている。「走の運動遊び」では、いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりしながらリレー遊びを行い、「跳の運動遊び」では、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりする活動を行う。これらの運動を通して、友達と競い合う楽しさや、調子よく走ったり跳んだりする心地よさを味わうことができ、体を巧みに操作しながら走る、跳ぶなどの様々な動きを身に付けることをねらいとしている。

○ 児童観

本学級の児童は、休憩時間になると外で遊ぶことが多い。ボールや遊具を使って遊ぶ児童もいるが、虫見付けや花の世話をして体を動かす遊びをしない児童もいる。日本人初の金メダリスト織田幹雄氏が海田町出身であることも知っており、オリンピック選手に憧れをもっている児童が多い。

体育学習に関するアンケートの結果によると、「走ることが好き」と答えたのは、全体の80%、「どちらかといえば好き」と答えたのは、全体の20%で、走ることが嫌いという児童はいなかった。6月に実施した新体力テストでは、50m走において男子の学級平均は11秒49(平成28年度広島県平均11秒51)、女子は11秒98(11秒88)で、県平均と同等である。また、立ち幅跳びにおいて男子は122.69cm(116.14cm)、女子は117.69cm(108.34cm)で県平均を大きく上回っているが、個人差は大きい。また、高さの違うミニハードルを置いて事前調査を行った。19%の児童は踏み切り足や両足で着地をしたり、走り越すことが難しく歩いてまたいでいたりした。体を操作しながら走ったり跳んだりするなどの運動経験が少ないため、障害物の間をリズムよく走ったり、走りながら障害物を越えたりするなど、場に応じた運動をすることに課題が見られる。

○ 指導観

課題の設定では、海田町出身で日本人初の金メダリスト織田幹雄氏の三段跳びの記録(15m21cm)を何歩で跳べるか、今年、引退を表明したウサイン・ボルト氏の男子100m世界記録(9秒58)の間に何メートル走ることができるかを体験させる。その際、オリンピック選手からのメッセージが届くという設定で、オリンピック選手のように少しでも速く走ったり、遠くに跳んだりしたいという意欲を高めていく。そして、体を巧みに操作して走ったり、より高く、遠くに跳んだりすることができるよ

うになるために、いろいろな走・跳の運動遊びを行い、単元の最後に「海田東小オリンピック」を開催するゴールを設定する。

「走の運動遊び」では、いろいろな方向に走ったり、障害物を用いたりしてリレー遊びを行う。その際、方向を変えて走るときや障害物を走り越すときにはどのように体を動かすとよいかを考えさせる。また、障害物の置き方や間隔を変えることによって、リズムよく走り越すことができることを体験し、体を操作して走ることができるコースを自分たちで作ったり、他のチームのコースを考えて作ったりする活動を行う。「跳の運動遊び」では、ケンパー跳び遊びや幅跳び遊び、ゴム跳び遊びを行う。ケンパー跳び遊びでは、片足や両足で連続してリズムよく跳んだり、輪と輪の距離を変えてあえてリズムを崩した場で跳んだりして、跳ぶ楽しさを味わわせる。幅跳び遊びやゴム跳び遊びでは、2本のラインの幅を変えたり、ゴムの高さや複数のゴムを組み合わせたりして場の工夫をさせながら、前方や上方に跳ぶための体の動かし方について考えさせていく。より高く、より遠くに跳ぶための場を設定し、跳ぶ楽しさを味わわせる。

単元のまとめである「海田東小オリンピック」では、走・跳の運動遊びを組み合わせた場を設定し、これまでに学習したことを生かしたり、できるようになったことを確認したりしながら、単元全体を振り返る。そして、自己の成長や友達の頑張りを発表するとともに、児童一人一人の成長や頑張りを記した金メダルを渡す。

単元の目標及び内容について

- いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすることができる。
前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。 **【技能】**
- 走・跳の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。 **【態度】**
- 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫したり、楽しく運動遊びを行うことができる場を選んだりすることができる。 **【思考・判断】**

単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
走・跳の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりしようとしている。	走ったり跳んだりする簡単な遊び方や場の工夫をしている。 楽しく運動遊びを行うことができる場を選んでいる。	いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすることができる。 前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすることができる。

単元で育成したい資質・能力

	A	B
【主体性】	・自分から進んで次のレベルに挑戦しながら、走・跳の運動遊びに取り組もうとしている。	・自分から進んで走・跳の運動遊びに取り組もうとしている。
【思考力】	・走ったり跳んだりする遊びを通して、場や遊び方を工夫したり選んだりしている。	・走ったり跳んだりする遊びを通して、場や遊び方を選んでいる。
【自己理解】	・走・跳の運動遊びを通して、調子よく走ったり跳んだりする楽しさを味わいながら、自己の成長に気づき、今後の生活の遊びの中に取り入れようとしている。	・走・跳の運動遊びを通して、調子よく走ったり跳んだりする楽しさを味わい、今後の生活の遊びの中に取り入れようとしている。

指導と評価の計画

全 10 時間

次	時	学習内容	評 価			
			関	思	技	
一	1	課題の設定（1） ○オリンピック陸上競技選手の記録を知り、走・跳の運動遊びに興味・関心をもつ。 ・織田幹雄の三段跳びの記録（15m 21cm）が何歩で跳べるか、ウサイン・ボルトの 100m 走の記録（9 秒 58）の間に何メートル走ることができるかを体験する。 ・いろいろな走・跳の運動遊びに関心を持ち、「海田東小オリンピック」に向けて意欲をもつ。	○			・走・跳の運動遊びに意欲的に取り組もうとしている。 行動観察 学習カード
	2	情報の収集・整理・分析（4） ○くねくね走やぐるぐる走、折り返しリレー遊びをする。 ・場の工夫をして、いろいろな走り方で走る。 ・曲がったり回ったりするときの体の動かし方や走り方について考え、選んで行っている。		○		・曲がったり回ったりするときの体の動かし方や走り方について考え、試している。 行動観察 学習カード
二	3	○低い障害物を使った遊びをする。 ・障害物の走り越し方や障害物の間隔について考え、工夫している。 ・低い障害物を用いたリレー遊びをする。		○		・障害物の走り越し方や障害物の間隔について考え、場の工夫をしている。 行動観察 学習カード
	4	○いろいろな障害物リレー遊びをする。 ・グループで障害物リレーコースを作り、リレー遊びをする。 ・それぞれの障害物リレーコースを走り、気付いたことを表現したり、体の動かし方や走り方について考えたりする。			○	・障害物の置き方や間隔によって体の動かし方が変わることに関心を持ち、走り越しすることができる。 行動観察 学習カード
	5	○いろいろな障害物リレー遊びをする。 ・前時の学習を生かし、他のチームの友達が楽しめる障害物リレーコースを作る。 ・それぞれの障害物リレーコースを走り、速く走るための体の動かし方や走り方を工夫する。 【本時】		○		・いろいろな障害物リレーコースのよい所を見つけ、楽しめるコースを選んでいく。 行動観察 学習カード

次	時	学習内容	評 価				
			関	思	技	評価規準	評価方法
三	6	情報の収集・整理・分析（３） ○ケンパー跳び遊びをする。 ・片足や両足で連続して跳ぶ遊びをする。 ・輪の置き方を工夫する。			○	・片足や両足で踏み切り,連続して跳ぶことができる。	行動観察 学習カード
	7	○幅跳び遊びやゴム跳び遊びをする。 ・片足や両足で前向きや横向き,連続跳びをする。 ・2本のラインの幅を変えたり,ゴムの高さや置き方を工夫したりする。			○	・片足や両足で踏み切り,前向きや横向き,連続跳びができる。	行動観察 学習カード
	8	○いろいろな跳の運動遊びをする。 ・跳の運動遊びの行い方を知る。 ・遠くに跳んだり高く跳んだりするための体の動かし方を試したり工夫したりする。		○		・遠くに跳んだり高く跳んだりするための体の動かし方を考え試している。	行動観察 学習カード
四	9 ・ 10	まとめ・創造・表現・振り返り（２） ○これまでの学習内容を組み合わせたコースで,「海田東小オリンピック」をする。 ・これまでに学習した走り方や体の動かし方を想起し,走・跳の運動遊びを楽しむ。 ○学習を振り返り,自分や友達の成長を発表する。 ・学習カードをもとに,自分の成長や友達の頑張りを発表する。 ・自己の成長を記録した金メダルをもらう。 学びのモニタリング ○自らの学びについて振り返る。 ・単元の初めに立てた「ゴールの見通し」の視点で学習カードを基に自らの学びを振り返る。		○		・これまでの学習を生かし,低い障害物を調子よく走り越したり,前方や上方に跳んだりすることができる。 ・走・跳の運動遊びを通して,できるようになったことに喜びを感じ,自己の成長に気付いている。	行動観察 学習カード 発言 振り返りカード

本時の学習

(1) 本時の目標

- いろいろな障害物リレーコースのよい所を見付け、楽しめるコースを選ぶことができる。

(2) 本時の評価規準

- いろいろな障害物リレーコースのよい所を見付け、楽しめるコースを選んでいる。

【思考・判断】

(3) 本時の学習展開（5時間目／全10時間）

<p>学習活動</p> <p>○主な発問</p> <p>・予想される児童の反応</p> <p>□思考の場の工夫</p>	<p>◇指導上の留意事項</p> <p>★めざす児童の姿</p> <p>◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て</p>	<p>評価規準〔観点〕</p> <p>（評価方法）</p> <p>◎本時で付けたい力</p>
<p>1 準備運動をする。</p> <p>まねっこジョギング</p> <p>2 本時の学習課題を確認する。</p>	<p>◇グループでまねっこジョギングを行い、楽しみながら準備運動をする。</p>	
<p>めあて</p> <p>いろいろなコースの たのしさの ひみつを みつけよう。</p>		
<p>本時のゴールの見通し</p> <p>A：障害物リレーコースの楽しい所や難しい所を見付け、その理由を説明している。</p> <p>B：障害物リレーコースの楽しさを見付けている。</p>		
<p>3 障害物リレーコースを作る。</p> <p>4 友達が作った障害物リレーコースを走り、楽しむ。</p> <p>○友達が作ったコースで楽しかった所はどこですか。それはなぜですか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・障害物の間が短いから連続してまたぐ所が楽しかったです。 ・まっすぐではなくて、くねくねしたコースだったので楽しかったです。 ・いろんな種類の障害物があったからです。 	<p>◇用具の中から4つ選び、友達を楽しめる障害物リレーコースを作るように指示する。</p> <p>◇速く走れるだけでなく、少し難しいコースにしたり、調子よく跳ぶことができるコースにしたりするとより楽しめるという視点を示す。</p> <p>◇すべての障害物コースを走らせ、用具の種類や置き方によって楽しさが違うことに気付かせる。</p> <p>◇障害物コースを練習する時間を確保する。</p> <p>◆走り越すことが難しい児童に対して、用具や走り方を変えるなど、児童に合ったルールを設定する。</p> <p>◆楽しいと思う所、難しいと思う所はどこかを活動中に聞き出しておく。</p>	
<p>□思考の場の工夫 評価する</p> <p>友達が作ったコースを走り、それぞれのコースの楽しさの秘密を見付けている。</p>		

学習活動 ○主な発問 ・予想される児童の反応 □思考の場の工夫	◇指導上の留意事項 ★めざす児童の姿 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価規準〔観点〕 (評価方法) ◎本時で付けたい力
5 一番楽しいと思えたコースを選び、競走(争)する。 6 本時のまとめをする。	◇コースを自由に選ばせ、リレーを行うことを伝える。 ◇人数調整を行う。	◎いろいろな障害物リレーコースのよい所を見付け、楽しめるコースを選んでいる。〔思考・判断〕(行動観察・学習カード)
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>★めざす児童の姿 障害物の間が狭かったり、くねくねしていたりする所が面白かったです。いろいろな障害物リレーコースを走ることができて楽しかったです。もっと難しいコースを作りたいです。</p> </div>		

(4) 板書計画

めざせ 미래のオリンピック

めあて いろいろなコースの たのしさの ひみつを みつけよう。

◎ せつめいすることができる。

○ みつけることができる。

赤(A)チーム
コース図

青(B)チーム
コース図

黄(C)チーム
コース図

緑(D)チーム
コース図

まとめ
 しょうがいぶつの おきかたによって いろいろなコースが できる。
 しょうがいぶつの あいだが せまかったり、コースが くねくねしていたりすると
 たのしい。

学びのモニタリング

めざせ 미래のオリンピック

1ねん くみ ()

しゅたいせい・・・すすんで

じぶんから すんで うんどうあそびに とりくむことが できましたか。

5

できた

4

できた

3

2

できなかった

1

しこうりよく・・・かんがえ

ようぐの おきかたや ようぐに あわせた からだの うごかしかたを

かんがえることが できましたか。

5

できた

4

できた

3

2

できなかった

1

じりかい・・・のびていく

できるようになつたことや がんばつたことに きづくことが できましたか。

5

できた

4

できた

3

2

できなかった

1