

II 研究の実際

第2学年1組 体育科学習指導案

令和4年4月20日(水) 5校時

児童数：30名

場 所：運動場

指導者：教諭 江口 健一

1 単元名 もうすぐりレーカーニバル！(C 走・跳の運動遊び ア 走の運動遊び)

2 児童の実態・教師の授業への意図と手立て

児童の実態	<p>○ 1年時の新体力テストの結果を見ると、50m走では、男女共に県平均を上回っている。休み時間は運動に親しむ児童が多く、サッカーや一輪車、遊具遊び等を行っている。朝の会では体育係が「10秒運動」を行い、学級全体で楽しんでいる。</p> <p>30人中27人が走ることが好き、まあまあ好きと答えており、これまでの体育的活動においても大変意欲的に取り組んできている。しかし、話が聞けず、きまりを守れなかったり、勝負にこだわり過ぎてしまったりする場面も見られる。また、個々の運動能力の差が大きく、50m走の計測時に途中で走るのを諦めてしまう児童も見られた。</p> <p>【児童と運動との関係】</p>	教師の授業への意図と手立て	<p>○ かけっこ・折り返しリレーは「スタートからゴールまで速く動くことが面白い運動」である。様々な走り方で友達と一緒に走る活動を通して、その楽しさに触れることができる運動遊びである。児童には、単元を通して「スタートからゴールまでどうやったら速く走れるかな？」と問うことで、学びのある活動にしていく。</p> <p>単元のはじめに児童には「リレーカーニバルで1年生のお手本となるような走りを見せよう。」と伝え、単元を通して意欲的に活動ができるようにする。新学期始まって間もないということもあり、学習規律を身に付けさせるために教室の座席順で整列する。その際、順番の見える化を図るため、ビブスを着用するようにし、児童の安心感を高め、話を聞きやすい環境をつくる。</p> <p>全員が運動を楽しめる工夫として、</p> <ol style="list-style-type: none">①「くねくね走」では直線や曲線を順番に走り、すばやく走れること自体への価値付けを行う。②「ねこねずみゲーム」では運動能力だけではない要素を入れて、競走を楽しませる。③「教師の真似っこ遊び」では全員で同じ動きをする楽しさを味わわせる。④いろいろなスタートでは50m走のタイムが近い児童同士と一緒に走らせ、短い距離にすることで、差が見えにくい状況にする。⑤折り返しリレーのグループを50m走のタイムをもとに教師側で均一に分ける。 <p>の5点が挙げられる。運動が苦手な児童にとっても安心して取り組むことができ、また友達と関わることの楽しさや協力することのよさに気付くこともできると考える。</p>
-------	---	---------------	---

<p>○ グループや学級がより楽しめるように、きまりや場の工夫について話し合う経験を積んできている。また、学習カードを使用し、授業の最後に振り返り等を書く経験をしている。しかし、いろいろな動きができるようになるためのコツを見付けたり、それを具体的な言葉で説明したりすることが難しく感じる場面も見られる。</p> <p>【児童と友達との関係】</p> <p>○ 体育の学習では1年時から「主運動につながる運動遊び→めあての確認→活動→振り返り」の学習形態で行ってきており、見通しを持って活動できている。</p> <p>学習カードには、振り返り時に「よかったこと」「こまったこと」を書く経験をしている。 【自分自身との関係】</p>	<p>○ 友達との対話を生む手立てとしては、動きの視点を与える。本単元の共有したい動きの視点を「うでの振り」「足のつき方」「目線」「曲がり方」「バトンパスの体の向き」とし、友達と話し合う場面や振り返りの場面で自分の言葉で説明できるような力を高めていく。また、必然的に友達と話し合う場面づくりを行う。具体的には、</p> <p>①「くねくね走の場づくり」</p> <p>②「いろいろなスタート」のスタートの仕方</p> <p>③「折り返しリレー」の作戦決め</p> <p>である。最初は教師が提示した活動を児童は行っていくが、学習課題や運動場面を児童に委ねていくことで、児童主体の活動への変換を図るようにする。</p> <p>○ 学習カードにはめあてと振り返りを書かせるようにする。そこには「できるようになったこと」「友達と協力してうれしかったこと」「できるようにする工夫」を書くようにする。振り返りを積み重ねることで、運動、友達、自分との関係を意識させるようにし、自己の成長に気付かせるようにしたい。さらに、運動有能感の変化を数値の変化として見取ることで、児童の自己評価を蓄積し、個別指導に生かせるようにする。</p>
--	---

3 本領域の系統表

	低学年 (走・跳の運動遊び)	中学年 (走・跳の運動)	高学年 (陸上運動)
知識及び技能	走・跳の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、いろいろな方向へ走ったり、低い障害物を走り越えたり、前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりするなどの基本的な動きを身に付けることができる。	走・跳の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、かけっこ・リレー、小型ハードル走、幅跳び、高跳びなどの基本的な動きや技能を身に付けることができる。	陸上運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、短距離走・リレー、ハードル走、走り幅跳び、走り高跳びなどの基本的な技能を身に付けることができる。

思考力、判断力、表現力等	走ったり跳んだりす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。	自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付けるための活動や競争の仕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。	自己の能力に適した課題も解決の仕方、競争や記録への挑戦の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
学びに向かう力、人間性等	進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とも仲よく運動したり、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。	進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。	積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

4 単元の目標

- (1) かけっこや折り返しリレーの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、真っ直ぐに走ったり、蛇行して走ったり、バトンの受け渡しをしたりすることができるようにする。

【知識及び技能】

- (2) 直線や曲線の走り方、スタートの仕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。

【思考力、判断力、表現力等】

- (3) かけっこや折り返しリレーに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とも仲よく運動したり、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。

【学びに向かう力、人間性等】

5 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①かけっこや折り返しリレーの行い方について言ったり書いたりしている。 ②直線や曲線を力いっぱい走ることができる。 ③合図やバトンパス後にすばやくスタートすることができる。	①直線や曲線の走り方、スタートの仕方を工夫している。 ②友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。	①かけっこや折り返しリレー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も仲よく運動しようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④友達と一緒に用具の準備や片付けをしようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けている。

6 指導と評価の計画（7時間）

時	1	2	3	4	5（本時）	6	7	
学習過程	<p>①単元の学習内容と本時のめあて確認</p> <p>学習内容を知り、走ることを楽しもう。</p> <p>②主運動につながる運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の真似っこ遊び ・ねこねずみゲーム <p>③50m走の記録測定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3人ずつ計測 	<p>（折り返しリレー遊びのチームを事前に伝えておく）</p> <p>①本時のめあて確認</p> <p>いろいろなスタートや直線や曲線を力いっぱい走ろう。</p> <p>②主運動につながる運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の真似っこ遊び ・くねくね走 ・ねこねずみゲーム <p>③いろいろなスタートから10m走をする。</p>	<p>①主運動につながる運動遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くねくね走 ・ねこねずみゲーム ・教師の真似っこ遊び ・いろいろなスタート <p>②本時のめあて確認</p> <p>折り返しリレー遊びの仕方を知り、力いっぱい走ろう。</p> <p>③折り返しリレー遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人の計6チームで競走 ・コーン間は25m ・慣れてきたら5人×2回の10回で競走を行う。 	<p>②本時のめあて確認</p> <p>作戦を決めて、折り返しリレー遊びを楽しもう。</p> <p>③折り返しリレー遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人の計6チームで競走 ・コーン間は25m ・慣れてきたら5人×2回の10回で競走を行う。 	<p>②本時のめあて確認</p> <p>リレーカーニバルのリハーサルをしよう。</p> <p>③折り返しリレー遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6チームを2チーム編成にし、赤組対白組の折り返しリレー遊びを行う。 			
	④本時のまとめ ・学習カードの記入 ・振り返り ・次時の確認							
評価の重点	知		②（観察・ノート）				③（観察）	①
	思				①（観察・ノート）	②（観察・ノート）		
	態	⑤（観察）	②（観察）	①（観察・ノート）	④（観察）			

リレーカーニバル

7 本時について（本時5／7）

(1) 目標

- ・折り返しリレーのよりよい作戦を考えたり、友達のよい動きを見付けたりすることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

(2) 準備物

メジャー、コーン、リングバトン、ビブス

(3) 展開

学習活動	教師の働きかけ (○) 予想される児童の思い (・) 評価 (◆)
1 場の準備を行う。(3分)	○安全に気を付けて、グループで協力して場を作るように声をかける。
2 主運動につながる運動遊びを行う。(12分)	○くねくね走→ねこねずみゲーム→教師の真似っこ遊び→いろいろなスタートの順で行わせる。 ・くるっと回るところは、ちょこちょこ走った方がいいみたい。 ・じゃんけんしてすぐに動き出さないといけないな。 ・速く走れてうれしいな。 ・うでを大きく振って走ろう。
3 めあての確認(5分)	作戦を決めて、折り返しリレー遊びを楽しもう。
4 グループで作戦を考える。(5分)	○「スタートからゴールまでどうやったら速く走れるかな？」と問いかけ、グループで共通理解をして折り返しリレーに臨めるよう、作戦タイムの時間を取る。 ・コーンを回るときは、小さく回るようにしよう。 ・バトンを渡すときは、腕を伸ばすと速くなりそう。 ・みんなで応援したら速くなるよね。 ・早くやりたいな。
5 折り返しリレーをする。(10分)	○作戦を実行できるよう呼びかける。 ○リレーをやってみてうまくいっているグループのよさを取り上げ、よいところを共有できるようにする。 ・他のグループの作戦を取り入れてみよう。 ・もっといい作戦を思いついたよ。 ・次は、1番になりたいな。 ◆折り返しリレーのよりよい作戦を考えたり、友達のよい動きを見付けたりしている。(観察・ノート)【思考・判断・表現】
6 本時の学習を振り返る。(8分)	○楽しかったことや困ったことを発表する機会をつくり、自分の成長や友達の考えのよさに気付かせる。 ・折り返しリレーが上手になって楽しい。 ・〇〇さんが応援してくれたからうれしいな。 ・横向きでバトンをもらうようにすると走りやすかった。 ・はやくリレーカーニバルしたいな。
7 協力して場を片付ける。(2分)	○安全に気を付けて、グループで協力して片付けるように声をかける。

(4) 折り返しリレーのルール

- ・5人1組の6チームで片道25mの折り返しコース
- ・リングバトンを使用し、バトンを渡すときは、他のメンバーを回ってからバトンパスを行う。
- ・アンカーがゴールして全員が座ったら終わり。
- ・アンカーが他のメンバーを回ってコーンにリングバトンをかけて座る。(3時目追加)
- ・コーンが倒れたら、倒した人が立てる。(4時目追加)