

## 第2学年西組 体育科学習指導案

### 「いろいろなコースを楽しくラン ～走の運動遊び～」

学習指導者 安岐 美佐子

#### 1 学習指導要領に示された本単元に関わる目標及び内容等

##### 1 第1学年及び第2学年の目標

- (1) 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。
- (2) 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。

##### 2 内容

[ 知識及び技能 ]

- (1) 次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること。  
ア 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すること。

[ 思考力、判断力、表現力等 ]

- (2) 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。

[ 学びに向かう力、人間性等 ]

- (3) 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。

#### 2 メタ認知・教科に関する子供（35名）の実態

課題設定以前…授業のはじめに、本時の課題をもって授業に臨んでいると感じている。(30名)

課題解決中……授業中、友達の考えを聞いたり、自分の考えと比べたりしていると感じている。(30名)

課題解決後……授業のおわりに、自分ができたことやその理由を考えていると感じている。(28名)

個別支援が必要な子供…一度経験することで見通しがもてたり、出来た経験があれば自分にとってできることだという自信がもてたりし、活動と生活や経験がつながると意欲的に取り組める。(A児)

### 3 目指す子供の姿

#### 【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

楽しく走って遊ぶために、体育の見方・考え方を働かせながら、自己に適した遊び方を選ぶ。そして、実際に走った感想を友達と伝え合いながら遊ぶことで、走る楽しさや喜びを感じ、さらに遊び方を工夫しようとしていく。

子供たちは、楽しく遊べるコースを見付けるために、ジグザグのコースやくねくねのコース、低い障害物を用いたコースなどの場から、自己に適した場を選んでいく。その際、走る動き自体の面白さや調子よく走る心地よさ、友達と競い合う楽しさがあることに着目していく。課題解決の過程で自己の適性等に応じて「する」だけでなく、友達の動きを「みる」、アドバイスや応援をして「支える」、課題解決の方法を「知る」など、走の運動遊びとの多様な関わり方について考えながら取り組んでいくのである。そして、「僕は、〇〇さんがぴょんぴょんと楽しそうに飛び越しているのを見付けてやってみたら、ぴょんぴょんコースでリズムよく走れて気持ちよかったよ」「私も、〇〇さんがハードルの間を一步でリズムよく走ると楽しいと教えてくれたから、ぴょんぴょん跳び越しながら走れて楽しかった。思いきり走るのが好きだから、ジグザグコースの最後の直線でスピードを出して走るのも楽しかったよ」「なるほど。リズムよく走るのも楽しいけど、速く走るのもいいだね」と友達と感想を伝え合いながらコースを選んで走り、走る動き自体の面白さや調子よく走る心地よさなどを感じていく。そして、自分の選んだコースで楽しく走れた子供たちは、さらに、楽しく走れるコースを作ったり、様々なコースの中から自己に適したコースを選んで走ろうとしていく。

### 4 単元計画（総時数 7時間）

子供たちが休み時間等、実生活の中で経験したことのある動きを取り入れたコースを用意し、その中から楽しく走れるコースを選べるようにする。そして、コースを「作る」「見付ける」を繰り返し楽しみながら成功経験を積み重ねるスモールステップにし、意欲的に取り組めるようにする。

学習の流れ	働きかけ
<p><b>① いろいろなコースを走ってみよう</b></p> <p>普段の遊びの経験を基にした、物を避けるジグザグコースやケンステップに沿ったくねくねコース、ペットボトルなどの小さな物を走り越えるコースなどを走る。その中で、「スピード」「リズム」「向き」という楽しいと感じるポイントを共有し、自分が楽しく走れるコースを見付けていく。</p>	<p><b>前①～⑦【おもしろランニングコース発見への道】</b></p> <p>毎時間の、課題解決を繰り返す過程が見えるように蓄積していく。これを基に、今までの活動から本時すべきことを見出し、課題を設定する。</p>
<p><b>② 楽しいコースを作ろう</b></p> <p>前時に見付けたおもしろポイントを基に、ジグザグやくねくねの数や大きさなどを変えて、楽しく走れるコースを工夫して作る。</p>	<p><b>中②～⑦【おもしろポイント看板】</b></p> <p>楽しいと感じた場所に、スピード（青）、リズム（桃）、向き（黄）の自分の名前を書いたシールをコースの看板に貼る。自分と友達の貼ったシールの場所や色の共通点や相違点を基に、考えを比べる。</p>
<p><b>③ 楽しいコースを見付けよう</b></p> <p>作ったいろいろな形状のコースを走り、おもしろポイントを見付け、楽しく走れるコースを選んで走る。</p>	<p><b>後①～⑦【キラリタイム】</b></p>
<p><b>④ もっと楽しいコースを組み合わせて作ろう</b></p> <p>コースを組み合わせたジグザグくねくねコースや渦巻き型のくるくるコースなど新しいコースを作っていく。</p>	<p>できたこととその理由を記述させ、全体場で表出させる。その後、「次にしたいこと」を全体場で問いかけ、次時の課題を見い出せるようにする。</p>
<p><b>⑤ もっと楽しいコースを見付けよう</b> (本時5/7)</p> <p>新しく増えたコースを走り、見付けたおもしろポイントを友達と伝え合いながら、自己に適したコースを選び、一番楽しく走れるコースを選んで走る。</p>	
<p><b>⑥⑦ いろいろな楽しいコースで競争しよう</b></p> <p>見付けた楽しいコースでリレーをする。</p>	

5 本時の学習

目 標	自分の選んだコースを走った時に感じたり気付いたりした感想を伝え合う活動を通して楽しく走れるコースを選び直し、さらに楽しく走ったり楽しさを見付けたりすることができる。
--------	--

	学習活動	主な子供の意識	
課題設定以前	1 学習課題を確認する。 【おもしろランニングコース発見への道】	くねくねコースやびよんびよんコースを作ったよ。 新しくコースを作ったから、早く、もっと楽しいコースで走りたいな。 コースのおもしろポイントを見付ければ、楽しく走れるコースが見付かるね。	
	<b>もっと楽しいコースを見付けよう</b>		
課題解決中	2 いろいろなコースを走り、楽しいコースを見付ける。 【おもしろポイント看板】	「発見タイム①」でいろんなコースを走ってみよう。ジグザグコースの小さなジグザグがたくさんあるコースを走ったよ。何回も体の向きを変えながら走るのが楽しかったよ。	同じ方向に曲がるカクカクコースを走ったよ。曲がる時はスピードが遅くなるけど、同じ方向に紐の近くを走ると速く走れて楽しかったよ。『向き』のシールを看板に貼っておこう。
		ジグザグコースのジグザグが大きいコースを走ろう。真っ直ぐなところは、思い切り速く走ることができて『スピード』が楽しいな。	向きが違うけど、どの場所でも、コーンの近くを走ると速く走れて楽しい。くねくねコースとぐるぐるコースも楽しそうだな。走ってみよう。
		友達は、どんなおもしろポイントを見付けて、シールを貼るのかな。「聞きタイム」で聞いてみたいな。	
	3 自分と友達の見付けた楽しさを比べ、より楽しく走れるコースを選んで走る。 【おもしろポイント看板】	かくかくコースの同じ方向に曲がりながら走る所に『向き』のシールがあるね。ここが楽しかったのかな。	ぐねぐねコースのカーブの大きさがいろいろあるコースに、『スピード』のシールがある。同じけどどうして。
		向きを変えながらも速く走れて楽しいなと思っていたけど、同じ方向にばかり曲がるのも楽しいね。	ぐねぐねコースでもカーブが大きいと時間がかかって小さいと速い感じがするおもしろポイントがあるんだね。
		友達が教えてくれたり、おもしろポイント看板で友達の考えを見たりして、新しくポイントが見つかったよ。「発見タイム②」でおもしろポイントのある他のコースや今のコースを走ってみよう。もっと楽しく走れそう。	
なるほど。ぐるぐるコースは楽しいな。同じ向きに走れるのは楽しいな。		やっぱりびよんびよんコースの方が楽しい。だって、リズムよく走れる。	
自分が楽しく走れるコースを選んで走れたよ。			
課題解決後	4 本時の学習を振り返り、次の課題を見出す。 【キラリタイム】	おもしろポイントが見つかったよ。 友達にシールを貼った理由を質問してもらったから、いつもと違うコースを走ったよ。そうしたら、前より楽しく走ることができたよ。 楽しく走れるコースを選べたから、次の時間は、もっともっと走りたいな。	

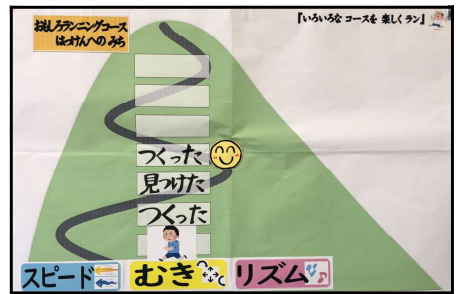
評価	楽しく走るために、友達が見つけた楽しさを知ったり、自分が見つけた楽しさを友達に伝えたりして、さらに楽しさを見付けたり楽しく走ったりしている。 【方法：発言・様相・記述】
----	--

## 6 働きかけの詳細

### ～課題設定以前～ **学習活動1** 【おもしろランニングコース発見への道】（1～7時間目）

単元を通して、課題を解決してきた過程である「作った」「見付けた」を補助黒板に掲示しておく。この補助黒板を基に課題解決の過程を振り返ることができるようにする。

本時では、まず、「もっと楽しいコースを見付けよう」という前時の最後に子供たちと共有した本時の学習課題を確認する。次に、どうして楽しいコースを見付けたいのか問い、「おもしろランニングコース発見への道」を基に、「今日は、前の時間に楽しいコースを作ったから走りたい」「コースを作ったら、おもしろポイントを見付けてきたよ。それをしたら、もっと楽しいコースが見付かるからだよ」と表出させ、本時の課題の妥当性を確認する。



### ～課題解決中～ **学習活動2・3** 【おもしろポイント看板】（2～7時間目）

発見タイム①、聞きタイム、発見タイム②という解決方法の見通しを子供と確認する時間を設ける。

まず、発見タイム①では、『おもしろポイント看板』を用いる。子供たちは、全てのコースを走った後、この看板に見付けたおもしろポイントのシールを貼る。コースの中で一番楽しいと感じた場所に、「スピード(青)」「リズム(桃)」「向き(黄)」といったクラスで共有した楽しく走れたポイント毎に色分けし、各自の名前を書いたシールを貼ることで、誰がどこに面白さを感じているかが見え、自分のものと見比べることができるようにする。



次に、「聞きタイム」でシールの色や場所について自分と友達の考えの共通点や相違点に目を向けて対話を行う。その対話を促すために、全体で交流の仕方をモデリングして確認する。その後、一人ひとりが『おすすめポイント看板』に友達が貼ったシールを見て回り、「〇〇さんは、僕と同じ所に違う色のシールを貼っている。どうしてかな」「〇〇さんも僕と同じ所に同じシールを貼っている。どんなことを感じたのかな」と、友達の見付けた楽しさについて質問する。そうすることで、「自分と同じところを楽しいと思っている友達がいたから、自分が楽しいと思っていたコースでもっと走りたい」「友達が言っていた自分と違うコースも楽しそうだから走ってみたい」という思いをもち、「発見タイム②」に向かえるようにする。A児に対しては、見通しをもって活動することができるように一時間の流れを掲示したり、活動の際に本人ができることを確認したりする。また、交流の際には、友達のシールを指さして友達の考えに目を向けられるようにする。

そして、友達の考えを聞いたことで自分の走りたいコースを見付けた子供たちは、「発見タイム②」で実際に走る。その後、最終的に見付けた楽しいと感じた所に、赤枠で囲んだおもしろポイントシールを看板に貼ることで、再考後のシールだと分かるようにする。

### ～課題解決後～ **学習活動4** 【キラリタイム】（1～7時間目）

全体で最終的に自分が楽しいと感じたポイントにシールが貼れたことを確認した後、ワークシートに『できたこと』として本時見付けた楽しさ、『その理由』としてそれが見付かった理由を記述する。記述



【『できたこと』と『その理由』を記入するカード】内容を全体で共有する際、子供たちが発表したできたことの理由について、「する」ことを「みる」「支える」「知る」の観点で整理し、価値付けていく。そうすることで、学び方のよさを実感できるようにする。最後に、次時にしたいことを全体に問いかけて表出し、次時への意欲を高めると共に、「おもしろランニングコース発見への道」に本時行った「見付けた」を書き加え、山を前時よりも登ったことを確認することで、成長を感じられるようにする。

