|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ３・４年 | かけっこ／リレー（６時間）　単元指導計画 | 運動場 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | かけっこ・リレーの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができるようにする。 |
| 距離を決めて調子よく最後まで走ったり、走りながらバトンの受渡しをする周回リレーをしたりすることができるようにする。 |
| 思考力、判断力、表現力等 | 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ことができるようにする。 |
| 自分が考えたことを友達に伝えることができるようにする。 |
| 学びに向かう力、人間性等 | かけっこ・リレーに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。 |
| 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ようにする。 |
|  | 時間 | １ | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ |
| 学習の流れ | ０５２０４５ | １．整列・あいさつ　　　２．準備運動　　　３．めあての確認 |
| 【めあて】単元の目標と学習の流れを知ろう。 | 【めあて】くねくねコースをつくって走ってみよう | 【めあて】走り方のコツを見つけよう | 【めあて】スムーズなバトンパスを考えよう | 【めあて】スムーズなバトンパスを練習しよう | 【めあて】いろいろなチームと競い合って楽しもう |
| **４オリエンテーション**・学種の進め方・１時間の流れ・場づくり・ルール・グループ　４人1グループ(体育列：身長順男女混合４人)**５ 基礎感覚運動**・まねっこジョギング・変形ダッシュ・サークル鬼ごっこ・ねことねずみ**６ くねくねコース**30～50ｍのロープを用意して、ジグザグや回転コースをつくって、走ってみる。 | ★基礎感覚運動・・・ケンパー、ラダー、スキップ走、じゃんけん大また走、ねことねずみ、サークル鬼ごっこ　 |
| **４．活動**　グループでくねくねコースをつくり、調子よく最後まで走ることができるようにする。 | **４．活動**○「どうすれば面白いコースをつくれそう？」・早く走ることができるコース・勝てるコース等 | **４．活動**　スムーズなバトンパスの方法を考えることができるようにする。・８秒ペアリレー30ｍ～５０mの距離の中から８秒ちょうどでゴールを目指す・50ｍペアリレーペアで50ｍを何秒で走れるか？同タイムのペアと競い合う。 | **４．活動**　リレー（バトンパスなど）の一連の動きのイメージを持ち、リレーを楽しむことができるようにする。○２ｍ競争競争する距離を２ｍ。２ｍ先の棒をタッチする早さを競う。どのようにスタートすると勝てるのか思考させるのも良い。 | **４．活動**　他のチームと競い合う。「周回ワープリレー」で競い合う。・４人１チーム(８人１チーム)・ワープする子は三角コーンから曲がることができる・ワープする子を１人(3人)決める・作戦をチームで話し合う |
| ★きらりタイム・・・友だちやチームの動き等から、うまくできるコツや友だちの良い点等を全体で確認する。 |
| **５．活動②**　他のグループがつくったくねくねコースを走って、楽しいところを相手のグループに伝えよう。 | **５．活動②**　くねくねコースをつくって他のグループと競争してみよう。【走り方への着目】・腕振り・カーブでは体を傾けること・真っ直ぐ走る　・リズム | **５．活動②**　折り返しリレーなどを通してスムーズなバトンパスのポイントを確認する。・走りながら・バトンゾーンの使い方 | **５．活動②**　トラックでリレーを行い、順番良く走ることやバトンをつないで最後まで走ることができるようにする。 | **５．活動②**　バトンパス競争を行い、バトンゾーン（10m程度）の使い方やバトンパスの位置、受け渡しの方法などスムーズなバトンパスについて考えることができるようにする。 |
| ☆ふり返り（できるようになったこと、むずかしかったこと、楽しかったこと、友だちの良い所、次がんばりたいこと等。必要に応じて**実技と結びつけて発表させる**） |
| 評価 | 知・技 | ○ |  | ○ | ○ | ○ |  |
| 思判表 |  | ○ | ○ |  |  | ○ |
| 主体的 | ○ | ○ |  | ○ |  |  |

　体育CO金城作成　光文書院「体育の学習」参照