



授業設計アトリエ
eRevo

既製単元設計書

【教科】

体育

【学年】

小2年

【単元名】

C 走・跳の運動遊び
ア 走の運動遊び
『折り返しリレー』

【時間数】

5時間

【単元のねらい】

友達と関わりながら、折り返して走る動きやリレーの楽しさを味わい、速く走るための工夫や協力のよさに気付くことができるようにする。

【単元の目標】

（知識・技能）

- ・まっすぐ走る、止まる、向きを変える（折り返す）などの基本的な動きを身に付ける。
- ・バトン（またはタッチ）の受け渡しを安全に行うことができる。
- ・順番やコースを守って走るなど、簡単なルールを理解することができる。

（思考・判断・表現）

- ・どうすれば速く折り返せるか（小さく回る、減速しすぎない など）を考えることができる。
- ・チームで順番や走り方を工夫することができる。
- ・友達のよい動きを見つけて、自分の走りに生かすことができる。

（学びに向かう態度）

- ・友達と協力してリレーに取り組もうとする。
- ・勝ち負けだけでなく、最後まで一生懸命に走ろうとする。
- ・友達を応援したり、頑張りを認めたりしようとする。

【共通の問い】

「どうすれば、チームで力を合わせ、みんなが力を出しきって、さいこうのリレーができるだろう？」

【この問いのよさ】

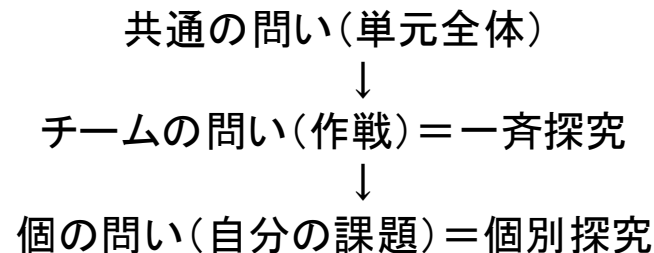
目標3観点の構造化

- ・技能 → 走る・折り返し （みんなが力を出し切って）
 - ・思考 → 作戦 （チームで力を合わせて）
 - ・態度 → 応援・フェアプレー （最高のリレー）
- が全て入る構造になっている。

【教師の根底にある意図する共通の問い】

「速く走る・うまく折り返す・関わり合う(応援・態度)を含めて、チームとして最大の力を発揮するにはどうすればよいか？」

【この単元の問いの構造】



【最高のリレーの定義】

- ・最高のリレーとは、陸上運動系の特性である勝敗、順位にこだわり、どのチームも1位優勝を目指す、それだけではなく、その目標をもって、チームで作戦を考え取り組むことで、個々の技能、思考、態度面が向上でき、自分自身が最高と思えるリレーである。
- ・また、一人一人が考える最高のリレーがあり、それは、この単元以外のこれからの体育の学習の中で変化するものであって、正解のないゴールフリーなものである。

【その探究の視点】

本単元では、「折り返しリレー」という競走的な運動を通して、

- ・よりよく走るための動きの工夫（技能）
- ・チームとして成果を高めるための作戦や判断（思考）
- ・仲間と関わり、力を発揮し合う態度（態度）

を一体的に育成することをねらいとする。

そのために、

「個別探究学習」と「一斉探究学習」を往還させる構造を意図的に設定する。

単なる競争ではなく、「よりよいチームの在り方」を探究する学習

【ねらい】

- ・チームで課題を共有し、よりよい結果を目指して協働的に考える力を育てる。
- ・運動の結果を「技能だけでなく態度も含めて価値付ける」視点を育てる。

【内容】

- ・チームでの作戦づくり(順番、走り方、応援、関わり方)
- ・レース結果や累積得点の分析
- ・他チームのよさの共有

【特徴】

- ・毎時間のレースと得点の可視化(累積グラフ)により
 - 「今の自分たちの課題」が明確になる
 - 「次にどうするか」をチームで考える必然性が生まれる
- 全員が体育座りをするまでをゴールとすることで、走り終えた後も仲間を応援する行動を促し、チームとしての一体感を高める。
- 順位得点は、最大でも4点しか差がつかない。逆転の可能性がある。
- ボーナスポイントは、技能差によって勝敗が固定化されることを防ぎ、すべての児童がチームに貢献できるようにするために設定している。

【探究の構造】

探究的な学び

共通の問い

「どうすれば、チームで力を合わせ、みんなが力を出しきって、最高のリレーができるだろう？」



協働的な学び

チームの問い

「最高のリレーとは、何か？」



チームのめあて

「そのためのチームの作戦」



個別最適な学び

個々の問い

「自分にとっての最高のリレーとは何か？」



個々のめあて 「チームの作戦のために自分ができることとは何か？」

本単元では、個別探究学習と一斉探究学習を往還させる構造をとる。

- ① 個の問い(自分のめあて)
↓
② チームの作戦(話し合い・改善)
↓
③ 再び自分のめあてへ

この循環により、
・個の気づきがチームを高め
・チームの課題が個の新たな問いを生む
学びの深まりを生み出す。

【本単元の学びの価値】(他単元への接続)

本単元は、『個の力を高め、それをチームで生かす』という体育学習の本質を体験的に学ぶ単元であり、陸上運動やボール運動など他領域の学習へとつながるものである。

(1)陸上運動への接続

- ・「どうすれば速くなるか」を考える視点
 - ・自分の動きを改善する力
- 短距離走、リレーなどへの発展

(2)ゲーム・ボール運動への接続

- ・チームで作戦を考える力
 - ・状況に応じて動きを選択する力
 - ・仲間と関わりながら成果を高める態度
- サッカー、バスケットボール等の戦術的学習へ

(3)学び方としての接続

- ・問いをもつ
- ・試す
- ・振り返る
- ・次に生かす

このサイクルは、すべての体育学習に共通する「主体的・対話的で深い学び」の基盤となる。

時間

1 【導入】 オリエンテーション 試しの折り返しリレー 共通の問い チームの作戦 個の問い

【展開】 共通の問い 「どうすれば、チームで力を合わせ、みんなが力を出しきって、さいこうのリレーができるだろう？」

一斉探究学習

① 準備運動 (3分)
・チームごとに輪になって、教師の合図で脚、腕、手首、足首等のウォーミングアップ

② 心と体の体ほぐし (5分)
「鬼遊び」
・楽しく体を動かして、心と体のほぐしをする。
・少し汗ばみ息が切れない程度の運動遊びをする。

③ 今日の学習の流れの確認 (2分)
・2時間目以降は、現在の順位の確認をする。

<ルール>
・スタートの合図
・一番、多いチームの人数に合わせて、1人2回走る人を決める。3回のレースで、全て違う人にする。
・順位得点制
・ボーナスポイント制
・2～5時間目の全12レースの累積ポイントで優勝チームを決める。

個別探究学習

④ 作戦タイム(5分)
・今日の3レースの作戦をチームで考える。
・1レース目の順番を決める。(2回走る人を決める)

⑤ 第1レース(7分)
・チームの作戦(めあて)に応じた自分のめあて(この問い)に応じて最高の走りをする。
・チームの仲間の走りのよさを捉え、称賛するとともに応援する。
・他のチームの作戦のよさに気づき、チームや自分の走りに活かす。
* ホワイトボードの前にチームごとに整列し、順位の決定
その場で、棒グラフに順位ポイントとボーナスポイントを記入する。

⑥ 作戦タイム(3分)
・作戦の変更やさらなる作戦をチームで考える。
・2レース目の順番を決める。(2回走る人を決める)

⑦ 第2レース(7分)

⑧ 作戦タイム(3分)
・作戦の変更やさらなる作戦をチームで考える。
・3レース目の順番を決める。(2回走る人を決める)

⑨ 第2レース(7分)

⑩ 整理運動・今日の結果(3分)
・教師主導で、簡単にクールダウンをする。
・棒グラフで今日の結果を発表し、順位を決定する。

5 【まとめ】 パフォーマンス課題 「折り返しリレー順位表」 * 1位を目指し、今の順位を見ながら勝つために自分の走りをする

明日の授業に、すぐ使える！
既製単元設計書

体育 小2年 走の運動遊び 「折り返しリレー」

【基礎版】 新年度キャンペーン価格 550円

- ・問いの設定(共通の問い、問題提示、個々の問い)
- ・単元デザイン(単元計画)
- ・学習環境の設定(学習方法、場の設定)
- ・パフォーマンス課題(アウトプット、ループリック)
を収録したpptxデータ。全17ページ

【完全版】 新年度キャンペーン価格 1,980円

- ・問いの設定(共通の問い、問題提示、個々の問い)
- ・単元デザイン(単元計画)
- ・学習環境の設定(学習方法、場の設定)
- ・パフォーマンス課題(アウトプット、ループリック)
- ・授業・単元の詳細設計(各時間の流れと場の設定)10ページ
- ・授業準備資料(プリントアウトしてすぐ活用できる)11ページ
の全内容を収録したpptxデータ。全42ページ

