

6 単元計画

		1	2	3	④	5	6	7	
		挑戦課題 ハードルを走り越しながら、いかに速くゴールまで走りきることができるかどうか。							
		問い どうすればハードルをトップスピードで走り越すことができるかな？							
学習の展開と学習活動	1	ハードル競走をする。 ・ 対面式で競い合う場を設定し、ハードル1台を走り越す。 対面式の競走の場 スタート ゴール スタート 1 3 m 7 m 7 m 1 3 m	【主な学習の流れ】 1 用具や場の準備及び準備運動をする。 2 前時の活動を確認し、問いを共有する。 3 ハードル走に取り組む。 4 意見や気づきを交流し、共有する。 5 ラストアタックに取り組むことで、まとめとする。 6 振り返りをする。		問い どうすればハードルの台数が増えても、スピードを落とさないで走りきることができるかな？ トップスピードのまま走り越えるために、より低い姿勢で走り越えてみよう。			〈準備しておく物と用意する場所〉 (ホホワイトボード周辺) ・ タブレット型端末 ・ はちまき ・ ワイヤレスアンプ ・ ストップウォッチ (下運動場倉庫) ・ ハードル ・ フレキハードル ・ 目印段ボール ・ クリップ ・ ケンステップ ・ マーカー ・ 段ボール ・ ほうき ・ 補修道具	
	2	ハードル走は何を競っているのかを話し合い、挑戦課題を確認する。	スタート 幅1 m×3本 ゴール 1 3 m 7 m ゴール スタート ゴール						

