

体育、保健体育

豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育む授業づくり

授業づくりのポイント

※数字は学習の例と対応

運動に関する領域

- ① 学習集団に応じた適切な課題や、思わずやってみたくなるような場、学習活動を設定する。
- ② チームで話し合う観点を提示し、思考を可視化、共有化するツール（ICT機器等）を準備するなど、課題を見付けたり、伝え合ったりする活動が活性化する手立てを工夫する。
- ③ 運動を楽しく行い、動きや技能を高めるとともに運動の大切さを実感できる場面を設定する。
- ④④ 単元など内容や時間のまとまりの中で、指導内容と評価場面を適切に組み立て、教師の指導の改善や児童生徒の学習意欲の向上につなげる。

保健に関する領域

- ① 健康・安全に関心をもつことができるようにするための教材や発問を工夫する。
- ② 健康課題の発見や解決のため、習得した知識を生活に適用したり、応用したりする学習過程を工夫する。
- ③ 健康・安全の大切さを実感することができるよう、「課題発見」「比較」「関連付け」などの活動を効果的に取り入れる。

資質・能力の育成に向け、一人一人が考えを表現できるようにする体育学習の例

小学校第2学年 単元名 「おいかけ かわして おたからゲット！」 [E ゲーム イ 鬼遊び] ◇単元の目標（一部）

鬼遊び（宝取り鬼）の簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、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]

◇単元後半のねらい 攻め方を選んで、みんなで楽しく遊ぶ。

◇本時のねらい 少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりする行い方について考えたことを動作や言語で友達に伝えることができる。

◇本時の主な学習活動（本時6/8）

- 1 集合、挨拶、健康観察をする
- 2 ねらいを知り、めあてを立てる
- 3 ゲームにつながる運動遊びをする
- 4 チームで攻め方を選び、ゲーム1をする
- 5 **ゲーム1を振り返り、選んだ攻め方について考えたことを伝える**
- 6 5を生かして、ゲーム2をする
- 7 本時を振り返り、次時への見通しをもつ

教師は、全ての児童が自己の考えを表現できるように、攻め方の例の提示を授業で取り上げる必要があります。
『スポーツ庁小学校体育（運動領域）指導の手引』
攻め方の例



単元を通して「ゲームにつながる運動遊び」を取り入れ、遊ぶ楽しさに触れながら動きを身に付けることができるようにします。ここでの学びが中学年「ゲーム」の学習につながっていくという、系統性を意識することも大切です。①③

<ゲーム1を振り返り自分の考えを形成し伝え合う場面>

- ①全体でゲーム1を振り返り、攻め方やよい動きについて共有する
- ②**グループで攻め方について考えを伝える**



どの攻め方をしたら、もっとお宝が取れるでしょうか。一人一人考えたことをタブレットや作戦板を使って、理由と一緒にグループで紹介し合ひましょう。



全ての児童が友達のよい動きや工夫した動きを言葉や動作等、多様な方法を用いて表出できるように一人一台端末や作戦板、話型カード等を用意します。②

児童のつぶやきや、チーム内での発言を教師が把握し、意図的に発問するなどして児童の思考等を引き出すようにします。そのような関わりが「伝え合い」のよさや大切さを児童が実感し、作戦等を考える楽しさを味わうことにつながります。③④

- S1：僕はもう1回「一緒に作戦」をやりたいです。声を掛け合うとうまくできそうだからです。
- S2：僕は「ジグザク作戦」がいいと思います。空いている所を見つけて急に曲がったり、止まったりするとゴールまで行けそうだからです。
- S3：私は「おとり作戦」がいいと思います。Aグループの〇〇さんの動き方がよかったので真似したいと思いました。
- S4：私も同じです。さっき、全体で聞いた〇〇さんの動きをこのグループでも生かして「おとり作戦」をしたいです。
- T：4人とも自分の考えをしっかりと伝えていましたね。仲間の意見をうなずきながら聞いていてチームワークもいいですね。ゲーム1ではどんな攻め方をしたとき、お宝が取れましたか。
- S3：鬼がおとりに気を取られている隙にS1さんが素早く走っていました。
- S4：〇〇さんのように、体をひねって走り抜けたらお宝が取れました。
- S2：S1さんの言うように声を掛け合うとお宝が取れました。
- T：みんなの動きのよさと今の意見を組み合わせてくださいね。
- S1：みんなの意見をまとめると「おとり作戦」だけど、このように、急に曲がったり、止まったりして、おとり役もみんなでお宝を狙う動きはどうですか。声も掛け合ひたい。
- S2・S3・S4：いいね。次のゲームはその動きをやってみよう。



◇評価規準

話し合いやゲームの場面で味方と連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりする行い方について考えたことを動作や言語で友達に伝えている。

【思考・判断・表現】
(学習カード・観察・動画)