

小学校 体育科

1 改訂の趣旨及び要点

目標の改善

体育科で育成を目指す資質・能力を3つの柱で整理しています。

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見つけ、その解決に向けた学習過程を通して、**心と体を一体としてとらえ、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のおり育成することをめざす。**

知識・技能の習得

その特性に応じた各種運動の行い方及び身近な生活における**健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身につける。**

思考力・判断力・表現力等の育成

運動や健康について自己の**課題を見つけ、その解決に向けて思考し、判断するとともに、他者に伝える力を養う。**

学びに向かう力・人間性等の涵養

運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、**楽しく明るい生活を営む態度を養う。**

「体育や保健の見方・考え方」とは・・・(下記 _____ 線が見方、_____ 線が考え方)

体育の見方・考え方

運動やスポーツが、楽しさや喜びを味わうことや体力の向上につながっていることに着目するとともに、「すること」だけでなく、「みること」「支えること」「知ること」など、自己の適性などに応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について考えること。

保健の見方・考え方

身近な生活における課題や情報を、保健領域で学習する病気の予防やけがの手当の原則及び、健康で安全な生活についての懸念などに着目して捉え、病気にかかったり、けがしたりするリスクの軽減や心身の健康の保持促進と関係づけること。

内容構成の改善

次のように改善されています。

現行学習指導要領			
学年	1・2	3・4	5・6
領域	体づくり運動		
	器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	浮く・泳ぐ運動	水泳
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
	保健		

新学習指導要領			
学年	1・2	3・4	5・6
領域	体づくりの運動遊び	体づくり運動	
	器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	
	走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
	水遊び	水泳運動	
	ゲーム		ボール運動
	表現リズム遊び	表現運動	
	保健		

【内容の取扱い】

・「走・跳の運動（遊び）」
「陸上競技」について、投の運動（遊び）を加えて指導できる。
・3,4年「ゲーム」のゴール型ゲームについて、味方チームと相手チームが入り混じって得点を取り合うゲーム（ミニサッカーやポートボールのようなもの）及び陣地を取り合うゲーム（タグラグビーやフラッグフットボールのようなもの）を扱うものとする。

ここをチェック！

小学校学習指導要領解説 体育編には、各内容項目で扱う動きや技、思考・判断・表現の場面、児童への配慮が例示されています。

2 小学校体育科における授業づくりのポイント

授業づくりの前に…

主体的・対話的で深い学びの視点を確認

<主体的な学びの視点>

- ・運動や健康について、学習の見通しを立てる場面や、振り返りにより課題を修正したり、新たな課題を設定するようにする。

<対話的な学びの視点>

- ・運動や健康について、対話を通して、思考を広げたり深めたりする場面を設定する。

<深い学びの視点>

- ・運動や健康について、学びの過程の中で、試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決する場面を設定する。

単元計画作成の段階で…

「課題の解決に向けた学習過程」を単元の中に位置づける

単元目標

- ・ゲームの楽しさや喜びを味わい、行い方を理解し、ボール操作とボールを持たない時の動きを身につける。
- ・自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶとともに、自己や仲間と考えたことを他者に伝える。
- ・運動に積極的に取り組み、ルールを守り、助け合ったり、安全に気を配ったりする。

課題解決に向けた学習過程

活動の具体例（第5学年及び6学年 ボール運動）

	課題解決に向けた学習過程	活動の具体例（第5学年及び6学年 ボール運動）
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ・運動や健康に関する課題を見出す。 ・課題解決に向け思考判断する。 <主に 主体的な学びの視点 >	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の動きについて、手本のポイントと見比べながら、「近くにいるフリーの味方にパスを出す」「空いているところに移動してパスを受ける、シュートをする」等の課題を明確にする。（※1） ・自分たちが楽しくゲームできるような決まり（コートの広さの設定、プレイする範囲の制限、得点の方法等）などを考える。
なか	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と観察した結果を伝え合う。 ・よりよい課題解決の方法について考え、解決する。 <主に 対話的な学びの視点 >	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友達が行っていた動きの工夫を、動作や言葉、絵図、記録した動画などを使って、他者に伝える。 ・チームで話し合っ作戦を選んだり、チームの特徴を踏まえて作戦を決定する。（※2）
おわり	<ul style="list-style-type: none"> ・学習活動を振り返り、次の学びにつなげる。 <主に 深い学びの視点 >	<ul style="list-style-type: none"> ・運動のポイント、仲間の動きのよさなどの学習の記録を学習カードに書いたり、発表したりする。

ICTの効果的な活用例

- 【自分の動きを知る】⇒手本となる動きを動画教材などで確認する。自分の動作を録画し、パス、シュートなどボールの扱い方を確認する。（上記※1）
- 【ゲームの動きを知る】⇒コート全面を上から撮影し、ボールを持っている時の動きや持っていない時の動きを確認し、作戦を考える。（上記※2）

留意点

- ICT 機器を積極的に活用し、各領域の特質に応じた、学習活動ができるよう工夫すること。
- 指導計画を作成する際は、学年間の系統性や、幼稚園や中学校との接続を重視すること。
- 体力や技能、年齢や性別、障がいの有無等に関わらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方や関わり方を共有できるよう、共生の視点を踏まえて指導すること。
- オリンピック・パラリンピックに関する指導については、ルールやマナーを遵守することや、フェアプレイを大切にすること等、スポーツの意義や価値等に触れさせること。
- 保健領域は、各教科や学校行事、給食・保健指導などとの関連を意識し指導することが重要。