

体 育

体育科では、学習を通して3つの資質・能力をバランスよく育むことが課題です。そのため、学習指導要領の正しい理解に基づいた指導観を構築すること、単元や題材など時間のまとまりを見通した単元の指導計画を作成すること、単元の目標や重点として取り扱う指導事項を踏まえてICTを活用することが大切です。

I 目標の明確化や評価の充実のポイント

育成を目指す資質・能力を明確にするためには、学習指導要領の目標や内容の正しい理解に基づいた指導観を構築するとともに、児童の実態、前単元までの学習状況等を踏まえることが大切です。その際、幼稚園並びに中学校との接続を重視し、指導内容の系統性を改めて整理し、各領域における指導内容の重点化を図ることが重要です。

II 指導計画の改善のポイント

単元や題材などの時間のまとまりを見通した単元の指導計画を作成するためには、育成を目指す資質・能力の系統を踏まえ「何を教えるのか」「どのように指導するか」を整理することが大切です。その際、児童の実態を踏まえ、指導する内容の順序や指導にかけることのできる時間等を考慮し、無理のない計画になるよう留意する必要があります。

指導と評価の計画を作成する際には、目標、学習活動、評価規準、評価方法の整合を図るとともに、児童の実態に応じて、適宜修正を加えながら柔軟に作成・活用することが重要です。

また、習得した知識や技能を活用し、思考、判断、表現する学習活動を単元全体にバランスよく設定することが大切です。その際、児童が自分の課題に気付き、課題の解決の方法を選んだり、工夫したりするとともに、仲間と対話を深め、協力して解決していくプロセスを位置付けることが重要です。

III 手立ての充実のポイント

全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組み、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図ることが大切です。その際、特に、運動が苦手な児童や運動に意欲的でない児童への指導の在り方について配慮する必要があります。

また、ICTの活用に当たっては、育成を目指す資質・能力を身に付けるために、活用することで児童の学びの質が高まったり、深い学びにつながったりするよう、単元の目標や重点として取り扱う指導事項を踏まえて効果的に活用することが大切です。その際、活動そのものの低下を招かないよう補助的な手段として活用することが重要です。例えば、逆上がりの技能の習得に向けて、毎時間の動きを撮影して比較することにより、自己の変容を確認することができます。また、思考力、判断力、表現力等の育成に向けて、ゲームの映像を全員で視聴しながら、次のゲームに向けて作戦を考え、交流することもできます。

習得した知識・技能を活用し、思考・判断・表現する力を育む計画の改善

<単元名>

「ゴール型ゲーム（タグラグビー）」（第3学年）

<単元の目標>

- (1) ゴール型ゲーム（タグラグビー）の行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって易しいゲームをすることができるようにする。
- (2) 規則を工夫したり、ゲーム型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。
- (3) ゴール型ゲーム（タグラグビー）に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたることができるようにする。

【I 指導内容の系統性】

・体育科の各学年の目標は、低・中・高学年の3段階で示されていることから、これらの事項を児童や学校、地域の実態に応じ、2学年間を見通して計画的に指導している。

<単元の評価規準>

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ゴール型ゲーム（タグラグビー）の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりすることができる。	①攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。 ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりするときの工夫を友達に伝えている。	①ゴール型ゲーム（タグラグビー）に進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③用具などの準備や後片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥場や用具の安全を確かめている。

<単元の指導計画（8時間）>

学習過程	学習活動	評価規準・評価方法等		
		知	思	態
1	単元の学習の見直しをもつ ○ 単元の目標と学習の進め方 ・タグラグビーの映像を見る。 ・チームを確認する。 ・学習のさまりを知る。 ○ 試しのゲーム ・提示された作戦を選び、役割分担を行う。 ○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察	① (カード)		⑥ (観察)
2	基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを知る ○ 心と体をほぐす運動 ○ タグ取り宝運びゲーム ○ パス&トライゲーム ○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察	③ (観察・ICT)		
3~5	簡単な作戦を選んで取り組む ○ ゲーム① （ゲームは全て易しいゲーム） ・ チームの課題を知る。 ○ 課題の解決についての話し合い ・タグラグビーの規則の工夫の仕方を知る。 ・ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割分担を行い、作戦を選ぶ。 ○ チームでの練習 ・ 話し合ったことや選んだ作戦の練習を行う。 ○ ゲーム② ・ 話し合ったことを実行したり、選んだ作戦を意識したりして取り組む。 ○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察 ・チームの工夫やよさについて発表したり、学習習カード（端末）に記入（入力）したりする場を設ける。	① (観察・ICT)	② (観察)	② (カード)
6~7	チームで見つけた課題の解決に取り組む ○ ゲーム① ○ 作戦の話し合いや練習 ・ 攻めを行いやすくするための作戦を話し合い、チームで練習する。 ○ ゲーム② ○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察	③ (観察・ICT)	② (カード)	⑤ (カード)
8	学習のまとめをする ○ タグラグビー大会 ○ 整理運動 ○ 単元を振り返り、学習のまとめ ○ 片付け・健康観察	③ (観察・ICT)		① (観察・カード)

【III ICTの活用】
 ・本時の課題をつかむことができるよう、課題の解決につながる動きの手本として、前時の撮影動画や見る視点を提示している。

【III ICTの活用】
 ・簡単な作戦を選んだり、考えたことを友だちに伝えたりすることができるよう、ゲームの映像を視聴できるようにしている。

【II 学習のプロセス】
 ・ゲーム①→課題の解決についての話し合い→チームでの練習→ゲーム②などの学習の流れを設定することにより、児童がチームの課題を振り返り、次のゲームに生かせるようにしている。

【II 知識や技能の活用】
 ・本事例では、2~5時間目に知識や技能を習得し、それらを、特に、6~7時間目で活用するよう構成している。
 ・2時間目で、パスやトライなどの基本的なボール操作と、空いている場所に素早く動くボールを持たないときの動きなどの技能を習得できるようにしている。
 ・6~7時間目で、身に付けた知識や技能を活用してゲームに取り組むなど、思考、判断、表現することができるようにしている。

<参考資料>
 児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集（令和4年3月、令和3年度スポーツ庁委託事業）



