

新5分間運動から
はじめる

小学校体育科教育指導資料

授業づくりガイドブック3

準備運動を学びのはじまりへ



四日市市教育委員会 令和6年度運動能力・体力向上推進委員会
協力：小学校体育科教育研究協議会
中学校保健体育科教育研究協議会

発行日 令和7年3月

◆◆◆ 本冊子の見方と使い方 ◆◆◆

○単元名

○めざす子どもの姿
※単元を通したこの運動でのめざす子どもの姿です。単元を終えた後に、できていてほしい学びの内容です。

○本時の課題
※子どもが、何をこの時間にやればいいのかかわかるように示すものです。

○授業の流れ(例)
※1時間の授業の展開を紹介しています。
※子どもの実態、場の状況に合わせて変更します。

○具体的な子どもの姿に対する教師の働きかけ例
※子どもたちが困ると予想される場面や、全体で動きを高めていきたい場面等を挙げました。
【大きく3つの場面を設定しています。】
・本時の課題にもどしたい場面
・個別の課題で困っている子どもがいる場面
・全体で動きを高めたい場面
※その時の具体的な教師の声のかけ方や場や運動の設定の仕方を紹介しています。

○対象学年

第3学年及び第4学年

○領域・種目

跳び箱運動(切り返し系)

単元名:跳び越して「ピタッ」と!

めざす子どもの姿
輪の中に「ピタッ」と着地するために、着手における手の突き放しによって回転方向を切り返すことができる。

本時の課題
輪の中に「ピタッ」と着地できるかな

授業の流れ(例)

- 跳び箱やマットを設置し、準備をする。
※ 跳び箱の運び方については、『知っ得! 体育指導のはじめの一步』を参照する。
- 新5分間運動(ペア馬跳び)を行う。
・「ピタッ」と着地することを意識する。
- 課題を理解し、運動に取り組む。
・自分に適した高さの跳び箱を選ぶ。
・ケンステップを着地場所に置き、跳び越して輪の中に着地する。
・ケンステップの位置を変え、これまでとは違う高さに取り組む。
- ふりかえりを行い、片付ける。

教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面[A]	個別の課題で困っている子どもがいる場面[B]	全体で動きを高めたい場面[C]
・輪の中に「ピタッ」と着地できずに動いてしまう子どもには、以下の点に着目して活動させる。 ① 両足で力強く踏み切る。 ② 跳び箱をグッと押すように手を着く。 ③ 膝を使って柔らかく着地する。	・輪の位置が遠くなると「ピタッ」と着地できなくなる子どもには、「勢いのある着手」「突き放しによる回転方向の切り返し」に着目して、手を着いた後、雄大な空中局面が作り出せるように活動させる。	・めざしたい子どもの姿にあるような子どもをモデルとして取り上げ、「両足踏み切りによる跳躍」「着手による回転方向の切り返し」「空中姿勢の制御」「膝を曲げることによる着地の安定性の確保」という一連の動きに着目させる。
輪の中に着地できずに動いてしまうなあ 着地のときの膝はどうなっているかな? 膝を使うと、動かし「ピタッ」と着地ができた	輪の位置が遠くなると、「ピタッ」と着地できないなあ 手を着く時に「ダンッ」と音が鳴るくらい着いたらどうか? 「フワッ」と体が浮くような感じになった	輪の中に「ピタッ」と着地することができたよ タブレットで自分の動きと比べてみよう 「ピタッ」と着地するために合った動きをしているね

○場の設定例

○主運動の課題

○単元の評価規準
※子どもの実態や内容のまとまりごとの評価規準を踏まえ、観点別学習状況の評価を行うにあたり、学びの姿として具体化したものです。

○主運動とつながる新5分間運動
※体を動かす楽しさを感じるだけでなく、主運動の課題や本時で身に付けさせたい力と関連させた運動を取り上げています。

○めざしたい子どもの姿
※子どもの姿を見取り、評価、指導していくためには、つけたい力が身に付いた子どもの姿を具体的に示しています。

○単元づくりのポイント
※運動の特性を理解した上で、単元を通してその運動の特性を味わい、目指す子どもの姿のように学びの過程を構想し、授業イメージを持てるようにポイントを示しています。

評価

【知識・技能】
・着手後の空中局面を雄大にするために、力強い両足踏み切りや回転方向を切り返す突き放しをしている。
・着地位置が遠くなっても、膝を曲げて安定して着地している。

【思考・判断・表現】
・回転方向を切り返すための身体の動かし方について、分かったことや考えたことを友だちに伝えている。

【主体的に学びにむかう態度】
・自分の能力やそれに適した場での活動を通して課題を見つけて何度も運動に取り組んでいる。
また、自分の動きをふりかえっている。
・学習の仕方やきまりを守るとともに、場や器械・器具の安全に気を付けながら、友だちと進んで学習に取り組んでいる。

単元計画

	1	2	3【本時】	4	5
5分間運動	【力エル立ち】 	【ペア馬跳び】 	【ペア馬跳び】 	【ペア馬跳び】 	【ペア馬跳び】
主運動の課題	「ピタッ」と着地できるかな(両脚跳び)	輪の中に「ピタッ」と着地できるかな(両脚跳び)(かかえ込み跳び)	ケンステップを置く位置を変えても、輪の中に「ピタッ」と着地できるかな(両脚跳び)(かかえ込み跳び)	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。
めざしたい子どもの姿	力強い両足踏み切りをしたり、膝を曲げて安定して着地したりすることができる。	着手後の空中局面を雄大にし、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。

単元づくりのポイント

(1)運動の特性
・「着手によって身体を回転させること(跳び箱の上で着手することによって回転方向を切り返したり、回転の推進力を増したりして、雄大で美しい空中局面にする。)」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと
・技が「できる一でない」ととらわれてしまうと、克服型の運動になってしまうので、雄大で美しい空中局面を表現することを主題として運動に取り組ませる。
・自分に適した高さの跳び箱に取り組ませる。
・怖さを感じる子どもには、ロールマットやセーフティマットを用意し、安心して取り組める場を設定する。

(3)この運動での学習内容
・切り返し系では、回転方向を切り返すための身体技法が大切になってくる。(両足踏み切りによる跳躍、着手による回転方向の切り返し、空中姿勢の制御、膝を曲げることによる着地の安定性の確保)

(4)ふりかえり
・回転方向を切り返し、跳び越すために工夫したことをふりかえらせる。

◆◆◆ 目 次 ◆◆◆

◇ 表 紙	
◇ 本冊子の見方と使い方・目次	2・3
◇ 【器 械 運 動 3・4年】跳び箱運動「跳び越して「ピタッ」と!	4・5
◇ 【器 械 運 動 5・6年】跳び箱運動「グッ」とためて、「ピタッ」と着地	6・7
◇ 【走・跳の運動 3・4年】ダッシュしテイル	8・9
◇ 【陸 上 運 動 5・6年】速さをつなげ!	10・11

◇ 【ゲ ー ム 3・4年】ゴール型ゲーム「Bring ばんばん ボール」	12・13
◇ 【ボール運動 5・6年】ゴール型ゲーム「隙間 Switch」	14・15
◇ 【表 現 運 動 3・4年】表現「おいかげっこ」	16・17
◇ 【表 現 運 動 5・6年】表現「戦国の戦」	18・19
◇ 裏表紙	

単元名:跳び越して「ピタッ」と！

めざす
子どもの姿

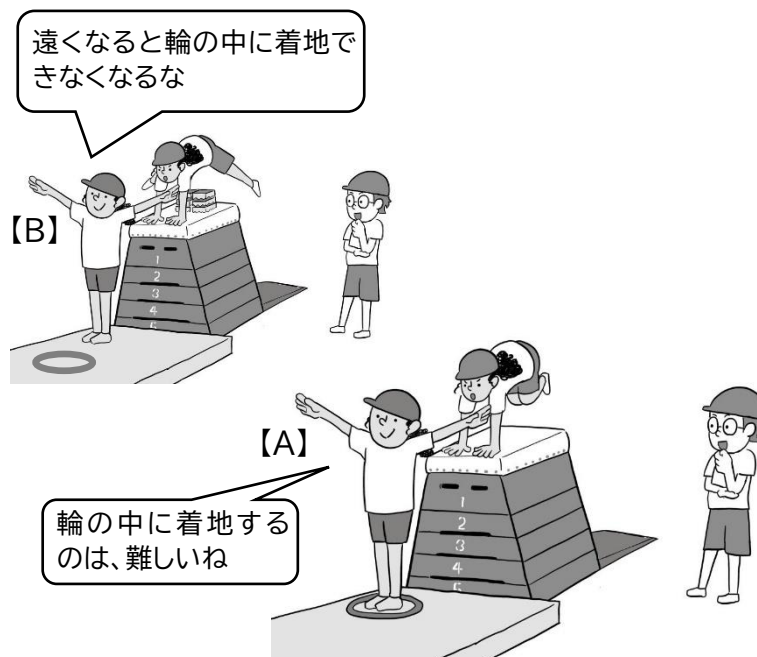
輪の中に「ピタッ」と着地するために、着手における手の突き放しによって
回転方向を切り返すことができる。

本時の課題

輪の中に「ピタッ」と着地できるかな

授業の流れ(例)

- ① 跳び箱やマットを設置し、準備をする。
※ 跳び箱の運び方については、『知っ得！
体育指導のはじめの一步』を参照する。
- ② 新5分間運動(ペア馬跳び)を行う。
・「ピタッ」と着地することを意識する。
- ③ 課題を理解し、運動に取り組む。
・自分に適した高さの跳び箱を選ぶ。
・ケンステップを着地場所に置き、跳び越して輪の中に着地する。
・ケンステップの位置を変え、これまでとは違う高さに取り組む。
- ④ ふりかえりを行い、片付ける。



教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・輪の中に「ピタッ」と着地できずに動いてしまう子どもには、以下の点に着目して活動させる。 ① 両足で力強く踏み切る。 ② 跳び箱をグッと押すように手を着く。 ③ 膝を使って柔らかく着地する。	・輪の位置が遠くなると「ピタッ」と着地できなくなる子どもには、「勢いのある着手」「突き放しによる回転方向の切り返し」に着目して、手を着いた後、雄大な空中局面が作り出せるように活動させる。	・めざしたい子どもの姿にあるような子どもをモデルとして取り上げ、「両足踏み切りによる跳躍」「着手による回転方向の切り返し」「空中姿勢の制御」「膝を曲げることによる着地の安定性の確保」という一連の動きに着目させる。
輪の中に着地できずに動いてしまうなあ 着地のときの膝はどうなっているかな？ 膝を使うと、動かずに「ピタッ」と着地ができた	輪の位置が遠くなると、「ピタッ」と着地できないなあ 手を着く時に「ダンッ」と音が鳴るくらい着いたらどうかな？ 「フワッ」と体が浮くような感じになった	輪の中に「ピタッ」と着地することができたよ タブレットで自分の動きと比べてみよう 「ピタッ」と着地するために合った動きをしているね

【知識・技能】

- ・着手後の空中局面を雄大にするために、力強い両足踏み切りや回転方向を切り返す突き放しをしている。
- ・着地位置が遠くなっても、膝を曲げて安定して着地している。

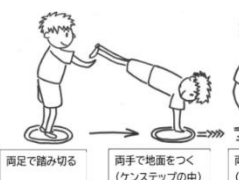
【思考・判断・表現】

- ・回転方向を切り返すための身体の動かし方について、分かったことや考えたことを友だちに伝えている。

【主体的に学びにむかう態度】

- ・自分の能力やそれに適した場での活動を通して課題を見付けて何度も運動に取り組んでいる。
- また、自分の動きをふりかえっている。
- ・学習の仕方やきまりを守るとともに、場や器械・器具の安全に気を付けながら、友だちと進んで学習に取り組んでいる。

単元計画

	1	2	3【本時】	4	5
5分間運動	【カエル立ち】  *「ピタッ」と立つ」とみなす要件 ① ケンステップの中に両足を揃えて立つ。 ② おしりは膝よりも下がらないように立つ。 ③ 3秒静止する。		【ペア馬跳び】 		
主運動の課題	「ピタッ」と着地できるかな(開脚跳び)		輪の中に「ピタッ」と着地できるかな(開脚跳び)(かかえ込み跳び)	ケンステップを置く位置を変えても、輪の中に「ピタッ」と着地できるかな(開脚跳び)(かかえ込み跳び)	
めざしたい子どもの姿	力強い両足踏み切りをしたり、膝を曲げて安定して着地したりすることができる。		着手後の空中局面を雄大にし、輪の中に「ピタッ」と着地するために力強い両足踏み切りをしたり、回転方向を切り返すための突き放しをしたりすることができる。	ケンステップの位置が遠くなっても、輪の中に「ピタッ」と着地するためにより力強い両足踏み切りをしたり、膝を曲げて安定して着地したりすることができる。	

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「着手によって身体を回転させること」(跳び箱の上で着手することによって回転方向を切り返したり、回転の推進力を増したりして、雄大で美しい空中局面にする。)

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・技が「できるーできない」にとらわれてしまうと、克服型の運動になってしまうので、雄大で美しい空中局面を表現することを主題として運動に取り組ませる。
- ・自分に適した高さの跳び箱に取り組ませる。
- ・怖さを感じる子どもには、ロールマットやセーフティマットを用意し、安心して取り組める場を設定する。

(3)この運動での学習内容

- ・切り返し系では、回転方向を切り返すための身体技法が大切になってくる。(両足踏み切りによる跳躍、着手による回転方向の切り返し、空中姿勢の制御、膝を曲げることによる着地の安定性の確保)

(4)ふりかえり

- ・回転方向を切り返し、跳び越すために工夫したことをふりかえらせる。

単元名:「グッ」とためて、「ピタッ」と着地

めざす
子どもの姿

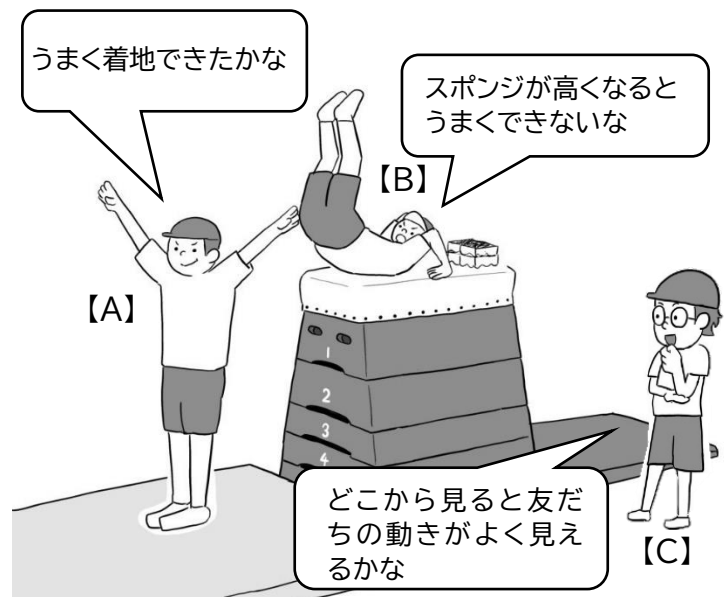
スポンジに当たらないように身体をかがめてタメをつくり、
身体を反らして速さのある前転をする。

本時の課題

スポンジに当たらずに「ピタッ」と着地できるかな

授業の流れ(例)

- 跳び箱やマットを設置し、準備をする。
※ 跳び箱の運び方については、『知っ得！体育指導のはじめの一步』を参照する。
- 新 5 分間運動(ペア馬跳び)を行う。
・「ピタッ」と着地することを意識する。
- 課題を理解し、運動に取り組む。
・自分に適した高さの跳び箱を選ぶ。
・スポンジを跳び箱の上に置き、当たらないように回転する。
・スポンジの位置を変える。
【手前】腰の位置が高くなり大きな跳躍をする。
【奥】跳び箱の上でタメをつくり、膝を伸ばし身体を反らせて回転する。
・跳び箱の高さやスポンジの高さを換えさせる。
- ふりかえりを行い、片付ける。



教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・着地ができずに落ちたり、しりもちをついてしまったりする子どもには、以下の点に着目して速さのある前転をさせる。 - 踏み切り時に、つま先でバーンと強く踏み切る。 - 踏み切り後の腰の位置は高く上げる。 - 跳び箱の上では膝を伸ばして回転する。・タブレットで撮影して確認させる。	・スポンジの数が増えて高くなったり、スポンジの位置が変わったりするとうまく回転できない子どもには、以下の点に着目して腰の位置が下がらない前転をさせる。 「着手したときに頭と脚の距離を短くして身体をかがめる」(タメ) 「頭上に腰が来たときに頭と脚の距離を広げて身体を反らす」	・めざしたい子どもの姿にあるような子どもをモデルとして取り上げ、「腰の位置が高くなる踏み切り」「膝を伸ばした前転」「太ももとお腹の間の角度(腰の開き)の開閉」「両足を揃えての反身と着地」をなめらかにつなぐ動きに着目させる。
うまく着地できたかな 膝を伸ばして勢いのある前転をしよう 膝を伸ばしたら勝手に身体が回って着地できたよ	スポンジが高くなるとうまくできないな 腕の力で跳ねようとしているね。脚を勢いよく振り上げよう 思いきり踏み切ると脚を振り上げやすいね	どこから見ると友だちの動きが良く見えるかな 跳び箱の上でしっかりタメができていいるね タブレットで自分の動きと比べてみよう

【知識・技能】

- ・回転の勢いを活かすために、身体をかがませ、脚を大きく回転しながら身体を反らしている。
- ・回転の勢いが大きくなっても、膝を曲げるなど、回転をコントロールして着地している。

【思考・判断・表現】

- ・回転の勢いを活かすための身体の動かし方について、分かったことや考えたことを友だちに伝えている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・自分の能力やそれに適した場での活動を通して課題を見付けて何度も運動に取り組んでいる。
- また、自分の動きをふりかえっている。
- ・学習の仕方やきまりを守るとともに、場や器械・器具の安全に気を配ったりしながら、友だちと積極的に学習に取り組んでいる。

単元計画

	1	2	3【本時】	4	5
5分間運動	【ペア馬跳び】 ※「ピタッ」と着地と見なす事件 ① ケンステップの中に両足を揃えて立つ。 ② ①の後3秒静止する。				
主運動の課題	回転しても「ピタッ」と着地できるかな(台上前転)(伸膝台上前転)	スポンジに当たらずに、「ピタッ」と着地できるかな(首はね跳び)(頭はね跳び)(前方屈腕倒立回転跳び)	着地位置を変えても「ピタッ」と着地できるかな(首はね跳び)(頭はね跳び)(前方屈腕倒立回転跳び)		
めざしたい子どもの姿	腰の位置が高くなる踏み切りをしたり、膝を伸ばしたりして勢いをつけて回転し、着地する。	腰の位置を落とさずに腰角度の開閉によって身体を屈めたり、反らしたりして回転を速くして、着地する。	「腰の位置が高くなる踏み切り」、「膝を伸ばした前転」、「腰角度の開閉」、「両足を揃えての反身」の一連の動きをなめらかにつなぎ、着地する。		

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「着手によって身体を回転させること」(跳び箱の上で着手することによって回転方向を切り返したり、回転の推進力を増したりして、雄大で美しい空中局面にする。)

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・技が「できる一できない」にとらわれてしまうと、克服型の運動になってしまうので、雄大で美しい空中局面にすることを主題として運動に取り組ませる。
- ・自分に適した高さの跳び箱に取り組ませる。
- ・怖さを感じる子どもには、ロールマットやセーフティマットを用意し、安心して取り組める場を設定する。

(3)この運動での学習内容

- ・回転系では、着手による回転を推進する身体の使い方が大切になってくる。(腰の位置が高くなる踏み切り、膝を伸ばした前転、腰角度の開閉による推進力の伝導、両足を揃えた反身)

(4)ふりかえり

- ・回転の推進力をためたり一気に解放したりするために工夫したことをふりかえらせる。

単元名：ダッシュシテイル

めざす
子どもの姿

スタートからゴールまでできるだけ速さを落とさずに走り切る。

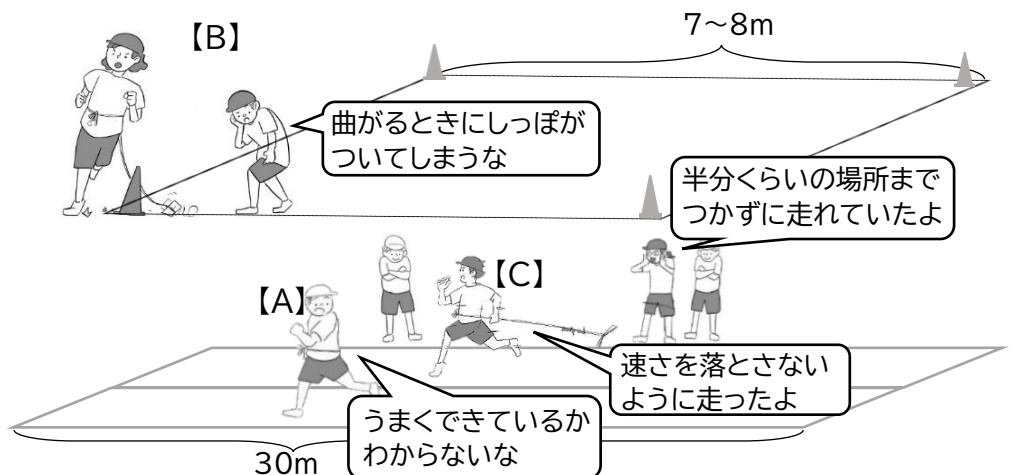
本時の課題

どんなコースでもしっぽを地面につけずに、
ゴールまで走り切ることができるかな

授業の流れ(例)

- ① 新5分間運動を行う。
 - ・ねことねずみ
 - ・追いかけてタッチ
- ② ペアでコースを選び、走る。
- ③ コースごとにどうすればしっぽを地面につけずに走り切れるのかを考える。

【A】【B】【C】参照
- ③ しっぽを長くしたり、コースを変えたりして、走る。
- ④ ふりかえる。



- ・コース…直線、曲線、円、図形(三角形や四角形など)
※場に応じて「どうすれば地面にしっぽをつけずに走り切れるか」を考えさせる。

教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・しっぽが地面についていることを意識できない子どもには、ペアが「どこで地面についたか」を伝え、一緒にスピードを落とさない走り方やスタートの仕方を試させる。	・しっぽを地面につけずに走れている子どもと横並びで走らせ、スタート時や直後の姿勢(低い姿勢、一歩目の間隔)など、他者と合わせることで動きを捉えさせる。また、5分間運動に戻し、自分や友だちのスタート時の姿勢を意識させる。	・しっぽを地面につけずに走れている子どもの姿から、コースに応じた工夫(スタート時の姿勢、上体が起きる地点、上体の傾き)に気づかせ、共有させる。
うまくできているかわからないな ペアの子に「どこで地面についたか」を聞いてみよう 半分ぐらいの場所までつかずに走れていたよ	曲がるときにしっぽがついてしまうね カーブをどんな姿勢で走っているか注目して見てみよう 体を内側に傾ければしっぽをつけずに走れるね	速さを落とさないように走ったよ しっぽをつけずに走れている子を見てみよう スタートの姿勢が低く、スピードにのっていく感じがするな

【知識・技能】

- ・低い姿勢からスタートすると加速しやすいことがわかり、素早く走り出そうとしている。
- ・曲がるなど減速する局面においても、大きく回することで速さを落とさずに調子よく走れることがわかる。

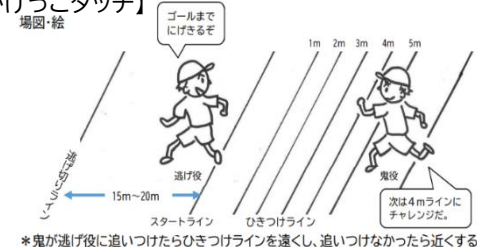
【思考・判断・表現】

- ・スタートの仕方やコースに応じて、自己に合った十分な加速を得られる体勢等を試行錯誤し、互いに高め合おうと、わかったことやコツを友だちと伝え合っている。

【主体的に学びにむかう態度】

- ・学習の仕方やきまりを守るとともに、安全面に気をつけながら、友だちと進んで学習に取り組んでいる。

単 元 計 画

	1	2	3	4【本時】	5
5分間運動	【ネコとネズミ】 場面・絵  ねずみ ねこ 中央線 *スタートラインをはさんでおおよそ等間隔になるように背中合わせで並ぶ。 *中央線から10m程度の位置にゴールラインを引く。 *ペアを変えながら4～5回走る。 【追いかけてタッチ】 場面・絵  ゴールまでにけるぞ 1m 2m 3m 4m 5m スタートライン ひきつけライン 鬼 次は4mラインにチャレンジだ。 15m～20m *鬼が逃げ後に追いついたらひきつけラインを速くし、追いつけなかったら近くなる。				
主運動の課題	しっぽを地面につけずに、ゴールまで走り切ることができるかな				
めざしたい子どもの姿	直線の場合において、初めに加速し、スタートからゴールまで調子よく走り切る。	自己に応じたしっぽの長さを設定し、スタートからゴールまで調子よく走り切る。	様々なコースにおいて、スタートからゴールまで場に応じて調子よく走り切る。		

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「スタートからゴールまでできるだけ速さを落とさずに走り切ること」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・速さを可視化すること(しっぽが地面についたかどうか)によって、どの地点から減速するのかを捉えやすいようにする。
- ・個々の課題に応じて、しっぽの長さやコースを自由に選択できる場を作る。

(3)この運動での学習内容

- ・スタートからゴールまで速く走り切るために、低い姿勢から前方へ飛び出すスタートの仕方や曲がる際にできるだけ減速しないように上体を内側に傾け、大きく曲がって走る。

(4)ふりかえり

- ・課題(第4・5時は自分で設定した課題)について、どのように工夫し、達成しようとしたかをふりかえらせる。

単元名：速さをつなげ！

めざす
子どもの姿

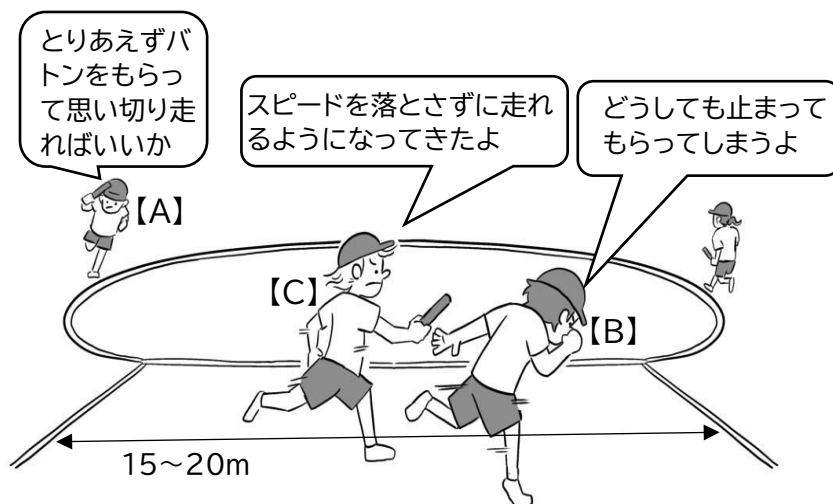
チームで速さをつなぎ続ける

本時の課題

チームで速さをつないでバトンパスができるかな

授業の流れ(例)

- ① 新5分間運動を行う。
・ネコとネズミ ・棒としてられない
- ② チーム対抗リレーを実施する。(6～8人程度)
・2～3回実施する。
- ③ 前走者からの速さを落とさずにつなぐために
どうすべきかを考える。【A】【B】【C】参照
- ④ 再度、チーム対抗リレーを実施する。
・2～3回実施する。
- ⑤ ふりかえる。



※バトンパスでの違いが出やすいように、全グループの合計タイムがほぼ同じになるようチームを組んでおく。

教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・止まった状態や減速した状態でバトンを受け渡ししているペアには、「どうすれば前後の走者で速さをつなげるか」と、バトンパスに視点が向くように声をかける。	・走り出しながらスタートし、前走者となめらかにバトンパスができて いる子どもの姿を見せる。 ・新5分間運動(ネコとネズミ)では、タッチする時や逃げる時にも速さが落ちていないことを意識させる。	・バトンを渡す際に速さが落ちていないペアを取り上げ、共有する。 ※走り出すタイミングをはかるための目印を置いている。 ※走ってくる人の速さを感じて、走り出すタイミングをはかっている。等
「とにかくバトンをもって思い切り走ればいいか」 合計タイムは同じだから差が出るのはバトンパスだよ どんなバトンパスをするといいだろう？何回もやってみよう	「バトンをもらうときに、どうしても止まってもらってしまうよ」 バトンパスの様子をタブレットで撮影してみよう バトンをもらう時のスタートダッシュのスピードを見てみよう	「スピードを落とさずに走れるようになってきたよ」 一度、みんなの前で走ってみよう バトンを渡す人のスピードはどうなっているかな。バトンをもらう人は、どのタイミングでスタートしているかな

【知識・技能】

・減速の少ない滑らかなバトンパスをするために、走り出しながらバトンを受け渡すことができる。

【思考・判断・表現】

- ・友だちの動きを見て、走り方やバトンパスのコツ、課題を伝え合っている。
- ・ペアで減速の少ないバトンパスをするために、走り出す位置やタイミングを伝え合っている。

【主体的に学びにむかう態度】

・学習の仕方やきまりを守るとともに、安全面に気を配りながら、友だちと積極的に学習に取り組んでいる。

単 元 計 画

	1	2	3	4【本時】	5
5分間運動	【棒としてられない】 場図・絵 棒をキャッチするには、低い姿勢で地面を強く蹴ってスタートすることが大切だね。 ※ペアで最初は5～7mほど離れて立つ。 ※棒が倒れる前にキャッチ出来たらペアは距離を伸ばしていく。 【ネコとネズミ】 場図・絵 ね・ね・ね・・・ねこ!! 中央線 ねずみ ねこ ※スタートラインをはさんでおおよそ等間隔になるように背中合わせで並ぶ。 ※中央線から10m程度の位置にゴールラインを引く。 ※ペアを変えながら4～5回走る。				
主運動の課題	しっぽを地面につけずに走り切れるかな		チームで速さをつないでバトンパスができるかな		
めざしたい子どもの姿	スタートからゴールまでを全力で走り切る。		前走者がつくり出した速さをできるだけ落とさずに、なめらかなバトンパスをしている。		

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

・「前走者からの速さをつなぐバトンパスをすること」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

・「速さをつなぐ」ことが可視化できるような場をできるだけ多く設定する。

(3)この運動での学習内容

・スタートからゴールまでの決められた距離を全力で走ったり、減速の少ないなめらかなバトンパスをしたりすること。

(4)ふりかえり

・スタートからゴールまでを速さをつなぐためにどのような工夫をしたかをふりかえらせる。

単元名：Bring ばんばん ボール

めざす
子どもの姿

相手や仲間を見ながら、空いている場所を見つけ、
ボールをゴールまで運んだり、運ばせなかったりしている。

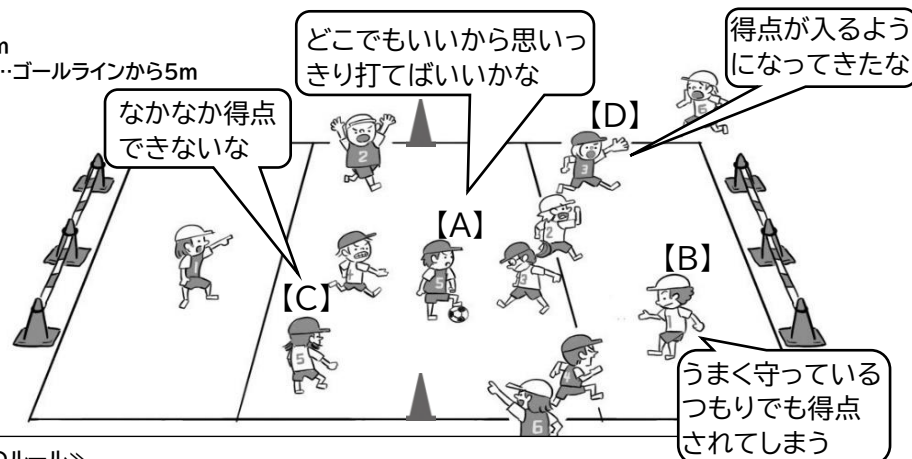
本時の課題

相手よりゴールまでボールを運ぶことができるかな

授業の流れ(例)

- ① 新5分間運動を行う。
 - ・ベーシックゲーム
 - ・宝運び鬼
- ② ゲーム(5分×2回)を行う。
- ③ ゲームの中で生まれた課題の解決方法について考える。
【A】【B】【C】【D】参照
- ④ ゲーム(5分×2回)を行う。
- ⑤ ふりかえる。

《コート》
・10m×20m
・守備ゾーン…ゴールラインから5m



《基本のルール》

- ・【人数】6人対6人（攻撃ゾーン3人、守備ゾーン2人、コート外1人）
※各ゾーンからは出ない。 ※ゲームの途中に、ポジションを変えることはできない。
- ・【ボール】弾みにくいボールを使用 ※子どもの実態に応じて、変更する。
- ・1ゲーム 5 分(入れ替えはなし。)
- ・ゲームはコート中央位置からスタートする。 なお、得点後も中央位置から再スタートする。
- ・相手の体には接触しない。
- ・キーパーなし(守備者がゴール前に入って防いでもよい。)
- ・決められたゾーンの中でプレーをする。
- ・コート外に出たボールは、外のプレーヤーが拾って、サイドライン(中央の位置)まで持っていき、投げ入れることができる。

教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】【C】		全体で動きを高めたい場面【D】
・相手ゴールまで運ぶことを意識できていない場合には、新5分間運動にもどし、相手ゴールに近づくことを考えさせる。	・【守備】得点された原因等を伝え、シュートコースを作らないようにするための動きや作戦を考えさせる。 ※ICT機器を活用。 ・新5分間運動を活用し、基本的なボール操作やボールを持たない動きを意識させる。	・【攻撃】相手ゴールまでボールを運ぶためには、どこに移動したり、ボールをつないだりしたらよいかを考えさせる。 ・新5分間運動を活用し、基本的なボール操作やボールを持たない動きを意識させる。	・ゴールを意識して空いている場所にボールを運ぶことができたり、ボールを運ばせないように守っていたりするチームのよい動きについて考えさせる。
どこでもいいからとりあえず思いっきり打てばいいかな 新5分間運動では、ゴールを決めるために運んだよね ゴールを意識して、ボールを運べばいいのかな	うまく守っているつもりでも得点されてしまうな 動画を見ると、守備はどんな位置で守っているかな？ 守る位置が一つにかたよっていて、空いている場所がたくさんできてることがわかったよ	なかなか得点できないな あの子は、いつも守備がないところに動いているね 相手の位置を確認して空いた場所を見つけているな	得点が入るようになってきたな このチームのゲームを見てみよう。何を見て動いているかな？ 空いている場所を見つけて移動したり、運んだりしているな

【知識・技能】

- ・【攻撃】…相手のゴールにボールを運ぶために、相手のいない場所を見つけて移動したり、パスを出したりしている。
- ・【守備】…自陣のゴールにボールを運ばせないようにするために、ボール保持者のシュート(パス)コースに移動したり、ボールをもたない相手をマークしたりしている。

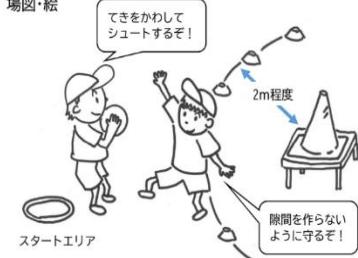
【思考・判断・表現】

- ・【攻撃】…相手のゴールへボールを運ぶための攻め方を考え、仲間に伝えている。
- ・【守備】…自分のゴールに運ばせないための守り方を考え、仲間に伝えている。

【主体的に学びにむかう態度】

- ・学習の仕方やきまりを守るとともに、安全面に気を付けながら、仲間と進んで学習に取り組んでいる。
- ・互いの動きについて見合ったり、話し合ったりする中で、仲間の考えや取組を認めようとしている。

単元計画

	1	2	3【本時】	4	5
5分間運動	【ベーシックゲーム(キック)】 場面・絵  ※ボールはソフトフォームボールやハンドボールなどを使用する。 ※スタートエリアはケンステップなどで示す。 ※コーンはポートボール台等の上に置く。(コーンは主運動によってゴールなどに変えてもOK) ※攻撃も守備も入ることはできないエリア(半円)を、カップコーン等を置いてつくる。(半径2m程度)	【宝運び鬼】 場面・絵 			
主運動の課題	ルールやゲームの方法を理解することができるかな	相手よりもゴールまでボールを運ぶことができるかな			
めざしたい子どもの姿	ボールを持った時に、体をゴールの方向へ向け、ゴールの方へボールを進めようとしている。	相手を見ながら、空いている場所を見つけ、走りこんだり、パスをしたり、シュートをしたりしている。	相手や仲間を見ながら、空いている場所を見つけ、走りこんだり、パスをしたり、シュートをしたりしている。		

単元づくりのポイント

(1) 運動の特性

- ・「相手ゴールまでボールを運ぶ一運ばせない攻防」

(2) 運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・子どもたちが今の力で楽しめるように、コート幅や長さ、シュートゾーンの範囲を変えたり、人数を変えたりするなど、ルールを簡易化する。

(3) この運動での学習内容

- ・【攻撃】…相手ゴールまでボールを運ぶために、相手のいない場所を見つけて移動したり、仲間にパスを出したりしている。
- ・【守備】…自陣ゴールにボールを運ばせないようにするために、ボールをもたない相手をマークしたり、シュート(パス)コースに入ったりしている。

(4) ふりかえり

- ・相手ゴールまでボールを「運ぶ一運ばせない」ために気づいたことや工夫したところをふりかえらせ、次の時間につなげる。
- ・【攻撃】…「ドリブルで進む」「相手のいないところを見つける」「フェイントをかける」など。
- ・【守備】…「マンツーマン」「ボール保持者の進路をふさぐ」など。

すきま
単元名：隙間Switch

めざす
子どもの姿

相手や仲間を見ながら、空いているゴールまでの隙間を見つける中で、ボールをゴールまで運んだり、運ばせなかったりしている。

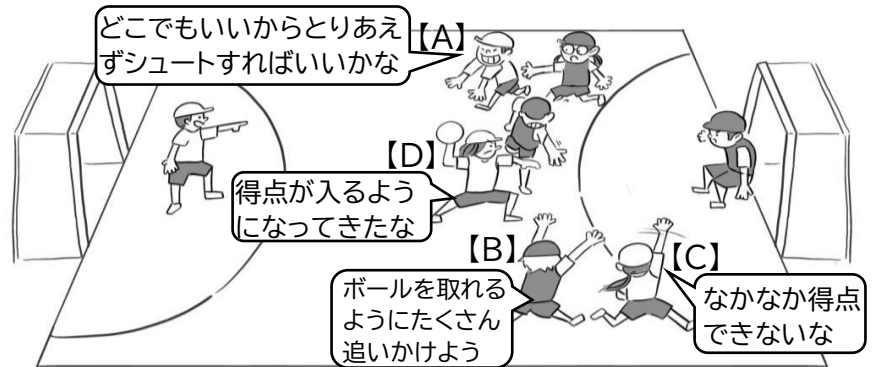
本時の課題

相手よりゴールまでボールを運ぶことができるかな

授業の流れ(例)

- ① 新5分間運動を行う。
 - ・宝運び鬼
 - ・攻3対守2のハーフコートゲーム
- ② ゲーム(1ゲーム3分×3回)を行う。
- ③ ゲームの中で生まれた課題の解決方法について考える。

【A】【B】【C】【D】参照
- ④ ③をもとに、ゲーム(1ゲーム3分×3回)を行う。
- ⑤ ふりかえる。



《基本のルール》

- ・【人数】4人対4人(キーパーあり) ※コートの広さや児童の実態等に応じて、変更してください。
- ・【ボール】ソフトフォームボール ※児童の実態に応じて、変更してください。
- ・【コート】バスケットボールのコート 等
- ・【時間】1ゲーム3分
- ・ゲームはコート中央位置からパスで開始する。なお、得点後もコート中央位置からパスで開始する。
- ・相手の体には接触しない。
- ・自陣コート(センターラインまで)ではボールを保持したまま何歩でも動くことができる。
- ・相手コートではボール保持者は歩けない。
- ・ゴールエリアの中にはキーパー以外は入れない。
- ・ボールがコート外に出たら、出た場所から相手チームからスローインする。

教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】【C】	全体で動きを高めたい場面【D】
・相手ゴールまで運ぶことを意識できていない場合には、新5分間運動にもどし、相手ゴールにボールを運ぶこと、ゴールまで運ぶために空いている場所をみつけることなどを考えさせる。	・【守備】得点された原因から、自陣のゴールに運ばせないための守り方(チームでの動きや作戦)を考えさせる。 ※ICT機器を活用。 ・新5分間運動を活用し、基本的なボール操作やボールを持たない動きを意識させる。	・ゴールを意識し、空いている場所を見つけたり、作り出したりしながらボールを運ぶことができているチーム、ボールを運ばせないように守っていたりするチームのよい動きについて考えさせる。
どこでもいいからとりあえずシュートすればいいかな 5分間運動で何をねらっていたかな 隙間をねらっていたから、このゲームも隙間をねらえばいいね	ボールを取れるようにたくさん追いかけてよう タブレットで撮影したゲームの様子をしてみよう 守備の時、みんながボールを追いかけるから、固まってスペースがたくさんできてしまっているね	なかなか得点できないな 攻撃の時、何に気をつけたらいいかな 相手の位置を確認してゴールまでの隙間を見つけているな 得点が入るようになってきたな このチームの人たちのゲームをしてみよう。何を意識しているの？ 空いている隙間をねらってボールをゴールまで運ぶようにしているよ

評価

【知識・技能】

- ・【攻撃】…攻守が入り交じるゲームにおいて、相手のゴールにボールを運ぶために、チームの作戦に基づいて得点しやすい場所に移動したり、パスを受けてシュートしたりしている。
- ・【守備】…攻守が入り交じるゲームにおいて、自陣のゴールにボールを運ばせないようにするために、ボール保持者とゴールの間に体を入れたり、ボールをもたない相手をマークしたりしている。

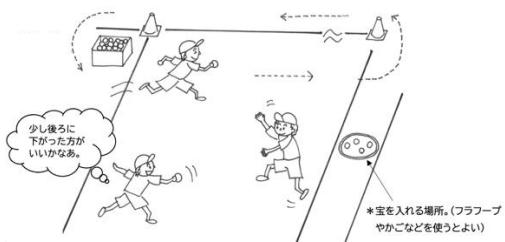
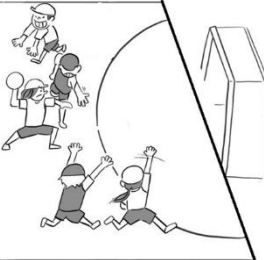
【思考・判断・表現】

- ・【攻撃】…相手のゴールへボールを運ぶための攻め方を考え、仲間に伝えている。
- ・【守備】…自陣のゴールに運ばせないための守り方を考え、仲間に伝えている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・ルールを守って助け合ったり、勝敗を受け入れたり、安全面に気を配ったりしながら、積極的に運動に取り組もうとしている。
- ・互いの動きについて見合ったり、話し合ったりする中で、仲間の考えや取組を認めようとしている。

単元計画

	1	2	3【本時】	4	5
5分間運動	【宝運び鬼】 		【攻3対守2のハーフコートゲーム】  【ルール】 ・【人数】攻撃3人对守備2人（キーパーなし） ・【ボール】ソフトフォームボール ・【コート】バスケットボールハーフコート ・【時間】1ゲーム2～3分 ※その他のルールは主運動と同様。		
主運動の課題	隙間 Switch のルールやゲームの方法を理解することができるかな		相手よりもゴールまでボールを運ぶことができるかな		
めざしたい子どもの姿	ゴールを意識して、ボールをゴールに運んだり、運ばせなかったりしている。		相手を見ながら、空いている場所を見つけ、ボールをゴールに運んだり、運ばせなかったりしている。	相手や仲間を見ながら、空いている場所を見つけ（つくり出し）、ボールをゴールに運んだり、運ばせなかったりしている。	

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「相手ゴールまでボールを運ぶー運ばせない攻防」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・子どもたちが今の力で楽しめるように、コートの幅や長さ、シュートゾーンの範囲を変えたり、人数を変えたりするなど、ルールを簡易化する。

(3)この運動での学習内容

- ・【攻撃】…攻守が入り交じるゲームにおいて、相手のゴールにボールを運ぶために、チームの作戦に基づいて得点しやすい場所に移動したり（つくり出したり）、パスを受けてシュートしたりできる。
- ・【守備】…攻守が入り交じるゲームにおいて、自陣のゴールにボールを運ばせないようにするために、ボール保持者とゴールの間に体を入れたり、ボールをもたない相手をマークしたりできる。

(4)ふりかえり

- ・「運ぶー運ばせない」ために気づいたことや工夫したところをふりかえらせ、次の時間につなげる。
- ・【攻撃】…「左右にゆさぶる」「チームでフェイントをかける」など。
- ・【守備】…「ボール保持者の進路をふさぐ」「守る相手を決める」など。

単元名：おいかけっこ

めざす
子どもの姿

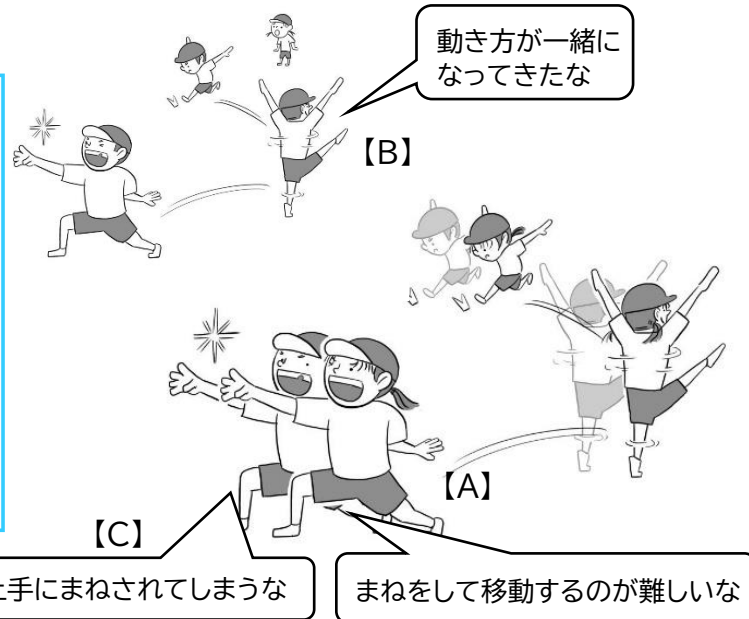
ペアでひと流れの動きを即興的に表現する

本時の課題

影の動きをそっくりまねすることができるかな

授業の流れ(例)

- ①ほぐしの運動を行う。
 - ・ マネキンチャレンジ
 - ・ ミラー(教師対全体)→(ペアで)
- ②ペアでの表現を行う。
 - ・ 影役…4 歩程度でペアができないような動きで移動してポーズをする。
 - ・ 本体役…影の動きを見て、まねをしながら影の横に移動してポーズをする。
 - ・ 2グループに分けて他のペアの動きを見合う。
- ③ふりかえる。



教師の働きかけ例

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもがいる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・ペアでの表現を行った後、「どうやって移動していたか」「どんな場所でおいかけっこしていたか」「どんなポーズをしていたか」等、子どもたちのイメージを確認する。 ・イメージを確認する中で、難しかったことやできなかったことを取り上げ、全体で共有する。	・同じ動きになってしまったり、動きが小さかったりして即興的に表現できていない子どもには、新しい設定を提示したり、他の子どもたちのペア(グループ)と一緒に取り組ませたり、ペアを入れ替えたりすることで、イメージを広げる。	・大きな動きで表現できていたり、ひと流れの動きができていたりする子どもの姿を取り上げて共有する。 <u>共有したい動きの例</u> ・メリハリ(緩急)のある動きをしている。 大きく⇔小さく 速く⇔遅く 立つ⇔座る ・複合した動きをしている。 跳びながら回る、座りながら足をあげる等
まねをして移動するのが難しいな はじめは全部じゃなくて「うで」「あし」「表情」みたいに見る場所を決めてみよう よし、それじゃ、足のステップを見てみよう	動き方が一緒になってきたな 影はどんな世界にも行けるよ。空を飛んだり、水の中にだって行けたりするんだよ そっか！じゃ次は空を飛んでみよう	上手にまねされてしまうな 〇〇さんの動きを見てみよう 〇〇さんみたいに、次は動く速さを変えてスローにもしてみよう

【知識・技能】

- ・題材の特徴を捉え、その特徴を大げさにして表現している。
- ・関係性の変化に対応しながら、ひと流れの動きで即興的に表現している。

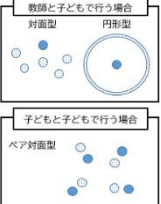
【思考・判断・表現】

- ・繰り返し表現しながら、自分の動きを振り返ったり、動きを工夫したりしている。
- ・友だちと一緒に表現する中で、相手に対応した自分の動きに工夫を加えようとしている。
- ・友だちの動きを見ながら動きのポイントを知るとともに、友だちのよい動きを自分の動きに取り入れようとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・学習の仕方やかまりを守るとともに、安全面に気を付けながら、友だちと進んで学習に取り組んでいる。

単 元 計 画

	1	2	3【本時】	4
5分間運動	【マネキンチャレンジ】  場面・絵 「チャレンジ!!」 今にも動き出しそうな「リギリ」のポーズで止まることができているね。 友だちの動きを取り入れて、いろいろなポーズに挑戦してみようね。 ＊お互いの表現が見やすいようにするには、場は広すぎないほうがよい。	【ミラー】(教師対全体)→(ペア)  場面・絵 友だちの動きを真似してみると動きやイメージが広がるね。 顔に見つからないようにお顔へ届けこむぞ。		
主運動の課題	影の動きをそっくりまねすることができるかな (向かい合った状態で移動せずに影の動きをまねする。)	移動しながらでも影の動きをそっくりまねすることができるかな (逃げる影を追いかけて影の動きをまねする。)		ひと流れの動きをすることができるかな (お互いの動きを見て、メリハリ(緩急)のあるうごきができる。)
めざしたい子どもの姿	題材の世界の特徴を捉え、その特徴を誇張して表現している。	題材の特徴を誇張して表現するとともに、他者の動きを自分の動きに反映させている。動きにメリハリ(緩急)がうまれている。		題材の形態をこえ、独自のイメージを変形させた動きで表現している。

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「イメージを手がかりにしたりすること」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・単元の初めには、「模倣して動く」「相手に対応して動く」を中心にした対教師の表現を行うところから始め、「イメージを手がかりにしたりすること」のおもしろさを感じられるようにする。
- ・水の中の世界、森や洞窟での冒険など、テーマに関わる写真や映像をできるだけ多く提示し、子どもたちに多様なイメージを持たせるようにする。
- ・対教師の表現から始め、ペアでの表現、他のグループとの表現と関係性をくずしていくことで、子どもたちの動きの変容を生み出すとともに、単元を通して表現の世界に入れ続けさせることができる。

(3)この運動での学習内容

- ・題材の世界の特徴を捉え、その特徴を工夫して表現する。
- ・相手に対応して動く中で、自分にはない他者の動きを自分の動きに反映させる。
- ・ひと流れを考えて、メリハリのある動きができる。

(4)ふりかえり

- ・相手の動きに合わせて、どんな工夫を加えて表現したかをふりかえらせる。

単元名：戦国の戦^{たたかい}

めざす
子どもの姿

「戦国の戦」のテーマの特徴を捉え、
自分なりの工夫を加えて表現する

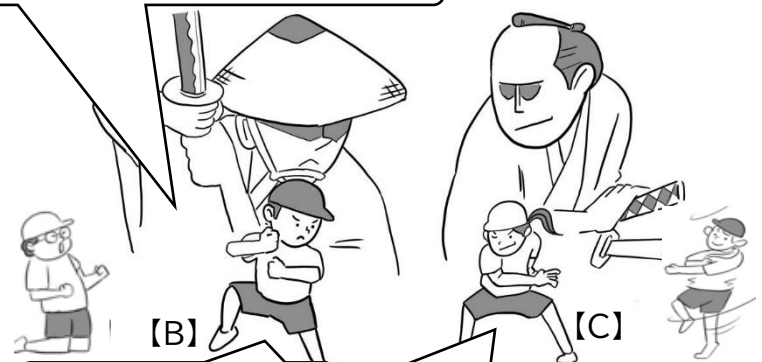
本時の課題

戦国武者になって4人で戦うことができる

授業の流れ(例)

- ① 新5分間運動を行う。
 - ・ ミラー(「攻めの型」「やられの型」)
 - ・ ペア勝負
- ② ペアでの表現を行う。
 - ・ 「はじめの構え→ 戦闘→ 決着」のひとまとまりの表現をする。
 - ・ 「参加型見合い(※)」をする。
- ③ 4人組での表現を行う。
 - ・ 東軍と西軍に分け、2対2で戦う。
- ④ ふりかえる。

とにかく大きく動いていればいいかな 【A】



カッコよく戦うことって
難しいな

人数が増えて、うまく戦え
なくなっちゃったな

教師の働きかけ例

※参加型見合い型

草木や建物になり切るなど、戦国武者になって戦う友だちと同じ世界の中に入って動きを観察する学習形態

本時の課題にもどしたい場面【A】	個別の課題で困っている子どもが いる場面【B】	全体で動きを高めたい場面【C】
・4人組での表現を行った後、「どんな武器を使っていたか」「どんな場所で戦っていたか」等、子どもたちのイメージを確認する。 ・イメージを確認する中で、4人組になって難しくなったこと、できなくなったことを取り上げ、全体で共有する。	・動きが小さい子どもや同じ動きを繰り返している子どもには、「参加型見合い」で、様々なペア(グループ)と一緒に取り組ませることで、イメージを広げたり、テーマの特徴に合わせた動きを見つけさせたりする。	・4人組でも、場のイメージが共有できていたり、互いの関係性を意識したりしている姿を取り上げて共有する。 <u>共有したい動きの例</u> ・敵2人の間にポジショニングをして戦っている。 ・敵2人に向かえる目線や体勢で戦っている。 ・仲間のことを意識して、それを守るような動きをしながら戦っている。等
とにかく大きく動いてい ればいいかな 敵は2人いるんだよ。どん なことに気をつけて戦え ばいいのかな よし、次は2人が見える 位置に移動しながら戦 ってみよう	カッコよく戦うことって 難しいなあ 木になって、一度〇〇さん たちの世界に入ってみて あの動き、カッコいい な。私も次は、槍を振り 回して戦ってみよう	人数が増えて、うまく戦えな くなっちゃったな 〇〇さんの動きを見てみよう 〇〇さんみたいに、次は仲間 のことを守りながら戦って みようかな

【知識・技能】

- ・題材の特徴を捉え、その特徴を大げさにして表現している。
- ・関係性の変化に対応しながら、ひと流れの動きで即興的に表現している。

【思考・判断・表現】

- ・繰り返し表現しながら、自分の動きを振り返ったり、動きを工夫したりしている。
- ・友だちと一緒に表現する中で、相手に対応した自分の動きに工夫を加えようとしている。
- ・友だちの動きを見ながら動きのポイントを知るとともに、友だちのよい動きを自分の動きに取り入れようとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・学習の仕方やきまりを守るとともに、安全面に気を配りながら、友だちと積極的に学習に取り組んでいる。

単元計画

	1	2	3	4【本時】	5
5分間運動	【ミラー】 		【ペア勝負】 		
主運動の課題	戦国武者になって〇〇と戦うことができるかな (対教師の表現を行い、表現運動の体験を多く持たせる。 「模倣して動く」 「相手に対応して動く」)	戦国武者になってペアで戦うことができるかな (「はじめの構え・戦闘・決着」のひとまとまりの動きでペアでの表現を行う。 「参加型見合い」を取り入れる。)		戦国武者になって4人で戦うことができるかな (「はじめの構え・戦闘・決着」のひとまとまりの動きで4人での表現を行う。 子どもたちの様子を見て、「参加型見合い」を取り入れる。)	
めざしたい子どもの姿	題材の特徴を捉え、その特徴を誇張して表現している。	題材の特徴を誇張して表現することに加え、他者の動きを自分の動きに反映させている。		題材の形態を越え、独自のイメージを変形させた動きで表現している。	

単元づくりのポイント

(1)運動の特性

- ・「イメージを手がかりにしたりすること」

(2)運動の特性を味わわせるために大切にしたいこと

- ・単元の初めには、「模倣して動く」「相手に対応して動く」を中心にした対教師の表現を行うところから始め、「イメージを手がかりにしたりすること」「イメージを共有すること」のおもしろさを感じられるようにする。
- ・テーマに関わる写真や映像をできるだけ多く提示し、子どもたちに多様なイメージを持たせるようにする。
- ・対教師の表現から始め、ペアでの表現、4人グループでの表現と関係性をくずしていくことで、子どもたちの動きの変容を生み出すとともに、単元を通して表現の世界に入れ続けさせることができる。

(3)この運動での学習内容

- ・題材の特徴を捉え、その特徴を工夫して表現する。
- ・相手に対応して動く中で、自分にはない他者の動きを自分の動きに反映させる。

(4)ふりかえり

- ・相手やペアの動きに合わせて、どんな工夫を加えて表現したかをふりかえらせる。

「運動好き」の子どもたちを育てるために、体育科の授業を改善する～指導資料～

◇◆◇『新5分間運動からはじめる 授業づくりガイドブック3』作成にあたって◇◆◇

令和4年度、四日市市運動能力・体力向上推進委員会が中心となり、単元を見通した学びの過程を構想し、単元全体の授業イメージやめざしたい子どもの姿を明確にするために「新5分間運動からはじめる 授業づくりガイドブック」を作成しました。

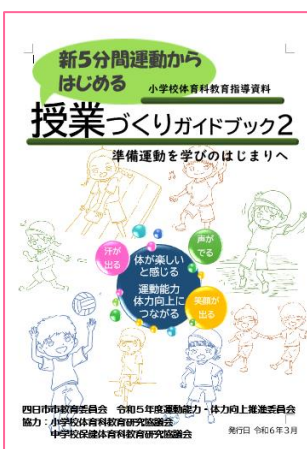
この指導資料の活用を通して、単元全体のイメージを持ちめざしたい子どもの姿に関連させた評価の視点や方法を考え授業に取り組んだ先生方も多く、体育科の授業に対する意識改革、授業改善が進みつつあります。

今年度は、さらに体育科の授業に対する意識改革と授業改善を進めるために、「新5分間運動からはじめる 授業づくりガイドブック」に網羅できなかった運動領域を取り上げました。また、子どもたちが「体を動かす楽しさ」を感じられ、学びに対して主体的に取り組むことができる授業づくりを進めていくために、具体的な場面での指導者の見取りの視点や指導方法がわかることに重点をおきました。

これまでの指導資料とあわせて、本資料を活用いただき「運動好き」の子どもたちを育てるための授業改善にご活用願います。

最後になりますが、本リーフレットの作成にあたり、ご協力をいただきました先生方に心から感謝申し上げます。

四日市市教育委員会 指導課



左記の指導資料以外にも、体育科の授業づくりを進めやすい状況をつくり、授業改善につなげていけるように、市内で共通した指導資料として副読本「体育の学習」を配付しています。あわせてご活用ください。

【編者一覧】(敬称略)

後藤 大介	四日市市立大池中学校	校長(委員長)
鳥居 純樹	四日市市立常磐西小学校	校長(副委員長)
矢戸 幹也	四日市市立常磐小学校	指導教諭
松岡 弘高	四日市市立富洲原小学校	教諭
水谷 正明	四日市市立保々小学校	教諭
小崎 祐一郎	四日市市立南中学校	教諭
内山 智仁	四日市市立西陵中学校	教諭
草川 将史	四日市市立塩浜中学校	教諭

(事務局) 四日市市教育委員会 指導課
重内 庸司 今井 啓介 三谷 千尋

【執筆協力者一覧】(敬称略) * 順不同

◎小学校体育科教育研究協議会
(器械運動領域)

齋藤 耕平 山中 大輝
中西 悠太郎 熊澤 慎吾

(陸上運動領域)

加藤 祐一 山際 大雅
川上 裕斗 松岡 尚幸

(ボール運動領域)

黒川 拓実 名越 万希也
平野 諒 大井 陽介

(表現運動領域)

水谷 正明 大家 一樹
横山 練 稲垣 美佑

(イラスト)

大家一樹 山口一和 青木 友花