

第3学年A組 体育科学習指導案

授業者 佐々木 駿 斗
研究協力者 松 本 奈 緒

1 単元名 3 Aタッチハンドボール ～ask. action. advice～

2 子どもと単元

(1) 子どもについて

1学期に行ったラケットベースボールでは、ボールを投げる、捕る、打つの基本的な動きのほかに、ゲームとして「得点をたくさん取るために」や「失点をできるだけ減らすために」ということについて考え、学習を進めてきた。その中で運動のこつを理解し、友だち同士で試合前に作戦について話したり、試合後に振り返ったりしている姿が見られた。今年度行っている「体育ノート」を見ると、その場で言語化できなかった子どもも授業中の気付きや、友だちのよかったプレー、自分なりのこつについて記述できることが増えてきている。

しかし、運動の技能にはつながっておらず個人差が大きいと感じている。前述したボールゲームでは、ボールを捕ることが上手く出来ない子どもがいたり、ゲームのルールが理解できず困っていたりする子どもが見られた。また、話合いの際に意見がまとまらず感情的になったり、勝敗にこだわりすぎるあまり、ルールを守れなかったりする場面があった。

以上の現状を踏まえ、子どものボール操作の技能を高めるとともに全員参加できる分かりやすいゲームを行い、子ども同士がマナーのみならず、ルールにも目を向け、よりよいゲームの仕方について考えたり、課題解決のために話し合ったりして温かくつながることができるようになってほしいと願っている。

(2) 単元について

本単元では、本学級のほとんどの子どもが経験したことのない、ハンドボールを簡易化した教材であるタッチハンドボールを採用した。ボールゲームを行う際に、経験の有無や得意不得意の差から生まれる意欲の二極化を防ぎたいというねらいがある。初めて行う球技としてタッチハンドボールは一人一人が楽しんだり、自分たちが行い易いように工夫したりできる余地がある教材であると考えた。

今回、本学級で取り扱うにあたり、室内のバスケットボールのコートを使用し、1チームの人数は4～5人とする。コートが少ない人数で伸び伸びとプレーすることはチームの役割や作戦、ボールを持たないときの動きを考えやすく運動量も十分に確保できるという利点がある。また、ポートボールのようにゴールマンの技能に得点が左右されるということもない。

タッチハンドボールはディフェンス側がボール保持者にタッチすることで、ボール保持者はシュートかパスを選択し、保持しているボールを離さなければならないというルールでゲームが進む。こうすることで、個人技だけでゲームが進むことを防ぐ他、ディフェンスという子ども自身の認知が難しい内容も「タッチする」という分かりやすい行為でチームへ貢献できるというよさがある。

子どもたちは運動の技能に差がある。それでも全ての子どもが初めて出会う教材の面白さや奥深さを学習することで子ども同士が繋がって「よりよい動き」について考えたり「試合に勝つための作戦」を見付けたりすることができるだろうと予想している。タッチハンドボールを通して楽しそうにいきいきと駆け回る子どもの姿に期待する。

(3) 指導について

本単元において、最も重視したいのは、**チームの課題を解決するために、タスクゲームを実践して友だちに自分の考えを伝えようとする資質・能力を高めること**である。

単元の導入ではタッチハンドボールのルールの説明と共にお試しのゲームを実施する。そこで得られた振り返りを基に、子どもたちに合わせて試合のルールや単元構想を決めていく。

単元の前半では、基本的な技能の獲得と試合につながる作戦や動きの獲得を目指し「タスクゲーム」を実施する。パスをつなげることで得点に結びつく楽しさや個人技だけでなくパスを活かしてディフェンスを翻弄するよさを学習できるパスゲームや、シュートする位置やゴールのどの部分を狙ってシュートするか学習するシュートゲーム、ボールを保持した時にディフェンスをかわしながらボールを運ぶ技能を身に付ける宝運び鬼ゲームなどを行う。これらのタスクゲームを通してボール操作について繰り返し練習し、技能を高める。実際の試合でも使える動きかどうか子ども同士で検討しながら作戦につないでいく思考を育てたい。

単元後半では、学年内の大会を実施して前半の学習の理解度を子どものゲーム中の動きや、話合いの場面を見取って評価していく。

また、単元を通して同じチームで続けるのではなく、流動的にチームのメンバーを入れ替えるようにする。これは、どの子どもとも関わり合ってほしいという願いと誰とでも意見を言い合えたり、話し合ったりしてタスクゲームの意図を理解してほしいという願いがある。

「相手のチームに勝ちたいから、自分たちだけで考える」という小さな話ではなく、「みんな

で理解し、みんなでゲームを楽しむ」という単元を通した大きな価値に気付かせる指導を心掛けたい。

3 単元目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) 狙ったところにパスやシュートをしたり、タッチをかわしたりする動きができる。
〈ウ-a-1、4〉〈イ-a-2〉〈ア-a-1〉
- (2) チームの課題を解決するために考えたり、友だちのよい動きを見付けたりしてそれを伝えることができる。
〈ウ-b-2、4〉
- (3) ルールやマナーを守って運動し、勝ち負けにこだわらず運動を楽しもうとしている。
〈ウ-c-2、ア-c-4〉

4 単元の構想（総時間 8 時間）

第 3 学年 ゲーム ラケットベースボール
基本的なボール操作を理解する。相手のいないところに狙って打つ。空いている場所がないように守る。

本単元

時間	学習活動 (・予想される子どもの姿)	教師の主な支援	評価 (本校の資質・能力との関連)
1	(1) オリエンテーションを通して見通しをもち、お試しのゲームでルールの確認をする。 ・ルールが分かったよ。 ・シュートを決められた。 ・分かりづらいところがあった。 ・もっとパスをつなぎたい。	・見通しをもって学習に取り組むことができるように、全体計画を掲示して学習の流れを確認する。 ・できることと、難しいと感じることに気付くためのお試しのゲームの時間を設定する。	・運動に関心をもちルールやマナーを守って運動に取り組もうとしている。 〈ウ-c-2〉
2	(2) タスクゲームを通してボール操作の基本を身に付ける。 パスゲームをしてパスがつながる作戦について考えよう。 ・パスの種類が分かったよ。 ・僕は投げるのが苦手だけど、バウンドパスならできそう。 ・相手が捕りやすい位置にめがけて投げるとよいんだ。	・ボールを扱う感覚が身に付くように、ボールを扱うウォーミングアップを取り入れる。 ・チームでパスをつなぐよさや、タッチされた際に落ち着いてパスを選択することができるように、ディフェンスがいない状態でのパス回しやディフェンスを減らした状態でパスをしてボールを運ぶ「パスゲーム」の場を設ける。	・ボールを持って、相手に捕られないように味方にパスをつなごうとしている。 〈ウ-a-1〉
3	シュートゲームをしてシュートの仕方やどこからシュートすればよいか知ろう。 ・速く投げるシュートやふわっとしたシュートどちらも試合で使えそう。 ・ゴールの正面だと投げやすいよ。 ・ゴールの横は投げづらいけどキーパーも捕りづらいよ。	・試合で使えるプレーに気付くことができるようにシュートの仕方(投げ方・パスをもらってシュート)やシュートを打つ位置(正面・斜め・サイド)に制限を設ける。	・狙ったところにボールを投げて得点をしようとしている。〈ア-a-1〉
4	宝運び鬼をしてディフェンスをかわす動きを身に付けよう。 ・ディフェンスをかわすにはフェイントをいれるとよかった。 ・同じチームの人がおとりになるとかわせたよ。 ・一人だと難しいからパスを出せるといいんだけどな。	・ボールを保持し、ランプレーになったときのディフェンスのかわし方に気付くことができるように、ディフェンスがタッチできるエリアに制限を設けて、その間をボール保持者が走り抜ける「宝運び鬼」をする場を設ける。	・鬼のいない場所に走ったりタッチをかわす動きをしたりしようとしている。 〈イ-a-2〉

5 本時の実際（6／8）

- (1) ねらい これまでに出てきた作戦や動き方に着目し、攻め方について考えるミニゲームをする活動を通して、試合で使える有効な作戦や動きのこつに気づき友だちに伝えることができる。

〈ウー-b-4〉

(2) 展開

○自律的に学習を進めるための支援

時間	学習活動	教師の支援	評価
5分	① 本時の流れとめあてを確認する。 攻め方について考えよう！パートⅡ ・前の時間はパスが繋がらなかった。 ・一人でプレーしている人がいたよ。 ・もっと点数を取るにはどうすればいいのかな。	・本時のめあてにつなげることができるように、前時の映像を見る場を設ける。 ○仲間からのアドバイスにつなげるために、チームごとの課題やめあてを分類し、それらが似ているチームについて把握しておく。	
6分	② ウォーミングアップを行う。 ○鳥かごパス ○宝運び鬼&シュート ※時間で区切って行う。	・タスクゲームの動きが、試合につながるように、タスクゲームの中でプレーのこつが想起できそうな瞬間を見取り、声掛けをする。	
8分	③ アクションタイムⅠ ○5対4のオフェンスゲーム ・オフェンス/ディフェンス/アドバイザーに分かれる。 ※2分30秒したら役割を交代する。 ・攻撃できる時間は30秒 ・1本決めるか、カットされたらスタート位置に戻る。	・アドバイスタイムに生かすことができるように、アドバイザーには見る視点（よかったプレー・改善プレー）を共有したり、付箋紙を準備したりして後に振り返る際の一助とする。	
13分	④ 作戦タイム&アドバイスタイム ・試合を見ていたら○チームはみんなが走っていないからパスが回らないんじゃないかな。 ・ゴールの側のシュートしやすい位置に走る人がいると得点につながったよ。	○動きの質を高めるために互いのチームのプレーを見て思ったことを記述して他のチームへ伝えたり自分たちのチームでアクションタイムⅡへの作戦を考えたりする時間を設ける。	
8分	⑤ アクションタイムⅡ ・他のチームからのアドバイスで少し攻め方のこつが分かってきたよ。 ・自分以外のチームはどんなことをしているか見てみようかな。	・作戦が上手くできているチームや課題を解決できないチームについて把握し、アドバイスタイムの後半に全体で共有する場を設ける。	
5分	⑥ 本時の振り返りを行う。 ・ボールに集まらないように気を付けてコートを広く使ったらパスが回るようになったよ。 ・○チームがやっていた作戦をまねしてやってみたら自分のチームでもできたよ。 ・もっと点数を取るためにディフェンスのいないところを狙って大きなパスを出すと味方がとって得点につながったよ。 ・アドバイスしてもらったことは分かったけどうまくできなくて得点につながらなかった。ちがう作戦も試したい。	・アドバイスを受けて動きが変容した子どもやチームを見取り、価値付ける。 ・次時の学習につながるように、よかった点も課題が残った点も記述する時間を設ける。 自分たちの課題をもってタスクゲームをする活動を通して試合で使える有効な作戦や動きのこつに気づき友だちに伝えている。 〈ウー-b-4〉（発言・ノート・行動観察）	



令和 8 年度 体育科実践・研究計画

部 員 ○山田幹、佐々木駿斗

I 体育科における 自律した学習者の姿

- 1 自分（たち）のできることでできないことを捉え、自ら課題を設定し、挑戦する姿
- 2 自他の課題解決に向け、適切な場や練習方法を考え試行したり、動きのこつを基に仲間に助言したりしようとする姿
- 3 共有されているこつの中から、自分（たち）の課題解決に使えるこつを見付け、活用する姿

II 体育科における 授業デザインの取組

- A 自分（たち）の現状や単元のゴールを知るために、試しの活動を行ったり、手本を演示したりするなど、願いや思いをもって活動に取り組むことができる導入
- B 課題解決に向けて、自分（たち）が取り組みたい活動場所や活動内容を選択決定できるような場や時間の保障
- C 自分（たち）では解決できない課題の解決方法や動きのこつを共有できる時間の設定
- D 共有した動きのこつの必要性や有用性が確かめられるような場の設定や仕掛けの工夫

III 1・2 年次研究で生成した仮説

	問題解決に没頭する子どもの姿 (数字は、自律した学習者との関連)	要因・手立て (英字は、授業デザインの取組との関連)
一 年 次	運動経験の差に関係なく、チーム全体が動きのイメージを共有し、課題解決のために考えて動いた姿（2、3）	子どもから出た動きのこつを、子どもから出てきた言葉のままカード化して共有し、子どもに馴染みのある名称でいつでも確かめたり、共通認識したりできる場を整えたこと（C、D）
	勝利につなげるために自分や相手チームの特徴を捉え作戦を考えたり、仲間の思いに必死に応えるために試合中に自分に何ができるか考えて動いたりした姿（1、2）	試しのゲームを基に技術面や行動面のバランスを考えチーム分けをした。よかった場面や困った場面を共有した後に作戦タイムを設け、理想のプレーと実際の状況をすり合わせできる場を整えたこと（A、B、C）
二 年 次		

IV 1 年次研究の課題と、改善するための手立て

	課題となった子どもの姿 (数字は、自律した学習者との関連)	改善するための手立て (英字は、授業デザインの取組との関連)
一 年 次	多様で的を射た動きのこつが全体で共有されたが、その中から自分（たち）の課題解決のために必要なこつや有用性のあるこつに気付かず、活動が停滞した姿（2、3）	共有した動きのこつを実際に試し、よさを実感できるように、プレーのポイントを絞ったミニゲームを行い、こつを駆使する場を設けたり、ゲーム中に実際にあった場面を基に、解決するために有効な動きのこつを検討する時間を設けたりする。（B、D）

R8年度「体育の資質・能力」表

※□は、資質・能力の取り扱い学年、■は、定着学年を示す。

内容				学習指導要領との関連内容	1年	2年	3年	4年	5年	6年
体育科の学びに向かう力、人間性等	c	1	運動(遊び)に関心をもち、積極的に(進んで)取り組もうとする。	(3)	■	■	■	■	■	■
	c	2	順番やきまり、規則、ルール、マナー、心得を守って運動をしようとする。	(3)	■	■	■	■	■	■
	c	3	誰とでも仲よく、助け合って運動をしようとする。	(3)	■	■	■	■	■	■
	c	4	競走やゲームが終わったあとも、勝敗を素直に受け入れようとする。	(3)	■	■	■	■	■	■
	c	5	友達の考えや取組を認めようとする。	(3)	□	□	■	■	■	■
	c	6	場や用具の安全に気を付けて、運動をしようとする。	(3)	■	■	■	■	■	■

体育科の各領域の付けたい力 体づくり運動		b	1	楽しくできる体をほぐしの運動遊びや多様な動きをつくる運動遊びを選ぶ。	1・2A(2)ア	■	■				
		b	2	友達のよい動きを見付けたり、工夫したりした楽しい遊びを友達に伝える。	1・2A(2)イ	■	■				
		b	3	運動の仕方に着目して、自己の課題を見付け、解決するまめに行い方を選んだり、友達と一緒に工夫したりする。	3・4A(2)ア			■	■		
		b	4	自分や仲間の動き方に着目して、考えたことや見付けたことを友達に伝える。	3・4A(2)イ			■	■		
		b	5	体づくり運動のねらいに着目して、自己の体や心の状態や力に応じて運動の課題や行き方を選ぶ。	5・6A(2)ア					■	■
		b	6	体づくり運動のねらいに着目して、自己やグループで考えたことを他者に伝える。	5・6A(2)イ					■	■
		a	1	自分の心と体の変化に気付いたり、みんなで関わり合ったりするための手軽な運動遊びをする。	1・2・3・4 A(1)ア	■	■				
		a	2	自己と友達の心と体の変化に気付いたり、みんなで豊かに関わり合ったりするための手軽な運動をする。	3・4A(1)イ			■	■		
		a	3	心と体の関係に気付いたり、仲間と関わり合ったりするための手軽な運動をする。	5・6A(1)ア					■	■
		a	4	体のバランスをとったり、移動したり、用具を操作したり、力試しをしたりする。	1・2A(1)イ	■	■				
		a	5	体のバランスをとったり、移動したり、用具を操作したり、力試しをしたり、基本的な動きを組み合わせたりする。	3・4A(1)イ			■	■		
		a	6	ねらいに応じて、体の柔らかさ及び巧みな動きを高めるための運動、力強い動き及び動きを持続する能力を高めるための運動をする。	5・6A(1)イ					■	■
体育科の各領域の付けたい力 器械・器具を使っ ての運動遊び 器械運動		b	1	運動の仕方に着目して、器械・器具を用いた簡単な遊び方を選ぶ。	1・2ABCD(2)イ	■	■				
		b	2	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	1・2BCD(2)ア	■	■				
		b	3	基本的な動き方に着目して、自分の力に合った課題を見付けたり、解決するための活動を選んだりする。	3・4BCD(3)イ			■	■	■	■
		b	4	課題の解決のために、考えたことを友達に伝える。	3・4BCD(3)イ			■	■	■	■
		b	5	自分の課題に応じた練習の場や段階に着目して、自己の能力に適した課題を見付けたり、課題解決の仕方や場を選んだりする。	5・6B(2)ア					■	■
		b	6	技をつなぐ方法に着目して、自分の力に合った技の組み合わせを工夫する。	5・6B(2)ア					■	■
		b	7	課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。	5・6C(2)イ					■	■
	ア 固 定 施 設	a	1	ジャングルジムや雲梯を使った登り下り、渡り歩き、逆さ姿勢などの遊びをする。	1・2B(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	2	平均台で渡り歩きや跳び下りなどの遊びをする。	1・2B(1)ア	□	■	■	■	■	■
		a	1	マットに背中や腹をつけて揺れたり、いろいろな方向に転がったりする遊びをする。(ゆりかご・前転がり・後ろ転がり・だるま転がり・丸太転がりなど)	1・2B(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	2	しゃがんだ姿勢や傾斜のつくった場で、体を丸めながら順番にマットに体を接しながら回転して立ち上がったたり、両足を開いて膝を伸ばしたまま開脚立ちしたりする。(前転・易しい場での開脚前転)	3・4B(1)ア			■	■	■	■
		a	3	両手と後頭部をつきながら前方に回転して、膝を伸ばして足を大きく開き、接地とともに素早く股の近くに両手を着いて膝を伸ばしたまま開脚立ちをする。(開脚前転)	5・6B(1)ア						■
		a	4	しゃがんだ姿勢から体を順に接しながら後方に回転して両手で押して立ち上がったたり、後方に回転しながら両足を開いて膝を伸ばしたまま開脚立ちしたりする。(後転、開脚後転)	3・4B(1)イ			■	■	■	■
		a	5	腰角を増大させてから減少させることでつけることができる回転加速を利用して膝を伸ばして後方に回転する。(伸膝後転)	5・6B(1)ア					■	■
		a	6	補助者は背中に手を当て、ブリッジの姿勢をつくりやすいように支える。(補助倒立ブリッジ)	3・4B(1)ア			■	■	■	■

イ マ ツ ト 運 動	a	7	逆さになった体を手の平、指1本1本、手首を使って押し放して倒立回転する。(側方倒立回転)	3・4B(1)ア			■	■	■	■
	a	8	倒立位から前方へ体を反らせ、ゆっくりと足を下ろしながらブリッジの姿勢をつくる。(倒立ブリッジ)	5・6B(1)ア						□
	a	9	上体をひねりながら手を着き、勢いよく足を振り込みながらハの字にした手の突き放し動作を用いて倒立回転跳びをする。(ロンダート)	5・6B(1)ア					■	■
	a	10	片足を振り上げ補助倒立を行い、前に倒れながら腕を曲げ、頭を入れて前転する。(補助倒立前転)	5・6B(1)ア						□
	a	11	手や背中で体を支えているいろいろな姿勢で逆立ちしたり、移動したり、体を反らしたりする遊びをする。(背支持倒立・かえるの足打ち・壁登り逆立ち・腕立て横跳び越し・ブリッジなど)	1・2B(1)イ		■	■	■	■	■
	a	12	壁に向かって体を前方に振り下ろしながら片足を振り上げ、真っ直ぐに体を伸ばして倒立する。(壁倒立)	3・4B(1)ア			■	■	■	■
	a	13	前転から背中がマットについたら腕と腰を伸ばし、体を反らせながらはね起きる。(首はね起き)	3・4B(1)ア				■	■	■
	a	14	頭と両手で三角形をつくるように両手を着き、両足をゆっくり上へと伸ばし逆さの姿勢になる。(頭倒立)	3・4B(1)ア				■	■	■
	a	15	足のはね上げと腰の屈伸動作、手の突き放しを利用してはね起きる(頭はね起き)	5・6B(1)ア						■
	a	16	バランスをとりながら制止する。(正面水平立ち、側面水平立ち、Y字平均立ちなどから選択)	5・6B(1)ア						■
	a	17	ジャンプする。(1／2・1回捻り、開脚屈伸跳びなどから選択)	5・6B(1)ア						■
	a	18	技を滑らかに組み合わせる。	5・6B(1)ア						■
ウ 鉄 棒 運 動	a	1	腹や膝、手でぶら下がったり、揺れたりする遊びをする。(ふとん干し、こうもり、さる、ぶたの丸焼きなど)	1・2B(1)ウ	■	■	■	■	■	■
	a	2	跳び上がって支持して下りたり、支持の姿勢で体を揺らして後ろに跳び下りたりする遊びをする。	1・2B(1)ウ	■	■	■	■	■	■
	a	3	体を伸ばし手で支えバランスをとって止まる遊びをする。(ツバメ)	1・2B(1)ウ	□	■	■	■	■	■
	a	4	支持の姿勢から体を丸めて前に回って下りたり、両手でぶら下がり前後に足抜き回りをしたりする遊びをする。	1・2B(1)ウ	□	■	■	■	■	■
	a	5	鉄棒上での支持姿勢から前方に回転し、両足をそろえて着地する。(前回り下り)	3・4B(1)イ	□	□	■	■	■	■
	a	6	鉄棒上での支持姿勢から視線を遠くに顎を上げ、上体を前方に大きく振り出す遠心力を用い、手で脚を抱え込んで脇と腹で鉄棒を挟んで回転する。(かかえ込み回り)	3・4B(1)イ	□	□	□	■	■	■
	a	7	前後開脚の支持姿勢から、前方に出した脚と同じ側の手を逆手に持ちかえ、後方の脚を前に抜きながら順手側の手を離して鉄棒の側方に着地する。(転向前下り)	3・4B(1)イ	□	□	■	■	■	■
	a	8	支持姿勢から体を前方に勢いよく倒して回転し、上体を一気に起こし、手首を返して支持姿勢に戻る。(前方支持回転)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	□	□
	a	9	片逆手の支持姿勢から順手の方の足を鉄棒に乗せ、踏み込みながら順手を話して下りる。(片足踏み越し下り)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	□	□
	a	10	片膝を鉄棒に掛け、腕を曲げて体を鉄棒に引きつけながら、掛けていない足を前後に大きく振って、手首を返して上がる。(膝掛け振り上がり)	3・4B(1)イ	□	□	■	■	■	■
	a	11	前後開脚の支持姿勢から前方に上体を大きく振り出し、手首を返して支持姿勢に戻る。(前方膝掛け回転)	3・4B(1)イ	□	□	□	■	■	■
	a	12	鉄棒の下を走り込み、両足を振り上げ、振り戻りながら片膝を掛けて手首を返ししながら上がる。(膝掛け上がり)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	■	■
	a	13	逆手で鉄棒を持ち、前後開脚の支持の姿勢から前方へ上体を大きく振り出して、足を伸ばし鉄棒を挟むように回転し、手首を返しながらももを掛けて元の姿勢に戻る。(前方もも掛け回転)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	■	■
	a	14	補助具を利用した易しい条件のもとで、脚の振り上げとともに上体を後方へ倒し、手首を返して鉄棒に上がる。(補助逆上がり)	3・4B(1)イ	□	□	■	■	■	■
	a	15	支持姿勢からの予備振動から肩を後ろに倒すと同時にももを抱えて回転する。(かかえ込み後ろ回り)	3・4B(1)イ	□	□	□	■	■	■
	a	16	肘を曲げ鉄棒を引き付け、足の振り上げとともに、鉄棒に腰を付けるように上体を後方へ倒し、手首を返して鉄棒に上がる。(逆上がり)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	■	■
	a	17	支持姿勢からの予備振動から肩を後ろに倒すと同時に足を前に振り込み、脇を締めて鉄棒に腹部を引きつける。(後方支持回転)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	□	□
	a	18	前後開脚の支持姿勢からの予備振動から後方に肩を後ろに倒すと同時に足を前に振り込み、手首を返して鉄棒に上がる。(後方片膝掛け回転)	3・4B(1)イ	□	□	□	■	■	■
	a	19	鉄棒に両膝をかけた姿勢から両手を離して倒立姿勢になり、両手を地面に着いて下りる。(両膝掛け倒立下り)	3・4B(1)イ	□	□	■	■	■	■
	a	20	前後開脚の支持の姿勢から後方の上体と後ろ足を大きく振り出し、ももを掛けて回転し、手首を返して元の姿勢に戻る。(後方もも掛け回転)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	□	□
	a	21	鉄棒に両膝を掛けた姿勢から両手を離し、体を前後に振動させ、振動が切りかわるところで膝を鉄棒から外して下りる。(両膝掛け振動下り)	5・6B(1)イ	□	□	□	□	□	□
	a	22	上がり技、支持回転技、下り技を組み合わせる。	5・6B(1)イ	□	□	□	□	■	■
	a	1	片足で踏み切って跳び箱に乗ったり、ジャンプして跳び下りたりする遊びをする。(踏み越し跳び)	1・2B(1)エ	■	■	■	■	■	■
	a	2	数歩の助走から両足で踏み切り、両手をついてのまたぎ乗りや手で支えてのまたぎ下りをしたり、両手をついてからの跳び乗りやジャンプをしての跳び下りをしたりする遊びをする。	1・2B(1)エ	■	■	■	■	■	■

	エ 跳 び 箱 運 動	a	3	タイヤや友達のを両手で支持してまたぎ越す遊びをする。(タイヤ跳び、馬跳び)	1・2B(1)エ		■	■	■	■	■
		a	4	助走から両足で踏み切り、足を左右に開いて着し、跳び越えて着地する。(開脚跳び)	3・4B(1)ウ			■	■	■	■
		a	5	突き放しを容易にするリズムのよい助走、踏切、手での突き放しと同時に上体を起こし、足を抱え込む。(かかえ込み跳び)	5・6B(1)ウ					■	■
		a	6	助走から両足で踏み切り、腰の位置を高く保って着し、前方に回転して着地する。(台上前転)	3・4B(1)ウ			■	■	■	■
		a	7	台上前転のように行い、背中が跳び箱についたら腕と腰を伸ばして体を反らしながらはね起きる。(首はね跳び)	5・6B(1)ウ				■	■	■
		a	8	助走から両足で踏み切り、足を伸ばしたまま腰の位置を高く保って着し、前方に回転して着地する。(伸膝台上前転)	3・4B(1)ウ			■	■	■	■
		a	9	前頭部と手で体を支え、腰の屈伸動作によるはねる動きと運動した手の突き放しをする。(頭はね跳び)	5・6B(1)ウ					□	■
体育科の 各領域の 付けたい力 走・跳の 運動遊び 走・跳の運動 陸上運動		b	1	運動の仕方に着目して、走や跳の運動遊びの簡単な遊び方を選ぶ。	1・2ABCD(2)イ	■	■	■	■	■	■
		b	2	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	1・2BCD(2)ア	■	■	■	■	■	■
		b	3	基本的な動き方に着目して、自分の力に合った課題を選んだり、解決のための活動を選んだりする。	3・4BCD(3)イ			■	■	■	■
		b	4	友達との競争(走)の規則に着目して、記録への挑戦の仕方を選ぶ。	3・4BCD(2)ア			■	■	■	■
		b	5	友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	3・4C(2)ウ			■	■	■	■
		b	6	自分に合った競走(争)のルールや記録に着目して、仲間との競走(争)や自己の記録への挑戦の仕方を選んだり、工夫したりする。	5・6C(2)イ					■	■
		b	7	自分に合った距離や記録に着目し、続けて長く泳ぐ記録への挑戦の仕方を選んだり、工夫したりする。	5・6D(2)イ					■	■
	ア か け っ こ ・ 短 距 離 走 ・ リ レ ー	a	1	いろいろな形状の線上等を通り直ぐに走ったり、蛇行して走ったりする。(30～40m程度のかっこ)	1・2C(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	2	相手の手の平にタッチをしたり、バトンの受渡しをしたりして走る。(折り返しリレー遊び)	1・2C(1)ア	□	■	■	■	■	■
		a	3	いろいろな走り出しの姿勢から素早く走り始めたり、真っ直ぐ見て腕を前後に大きく振って走ったりする。(30～50mのかっこ)	3・4C(1)ア	□	□	■	■	■	■
		a	4	コーナーの内側に体を軽く傾け走り、タイミングよくバトンの受渡しをする。(周回リレー)	3・4C(1)ア	□	□	■	■	■	■
		a	5	前に出した足の足首を曲げ前に体重をかけたスタンディングスタートから、腕を大きく振りだし、前傾姿勢のまま素早く走り始める。(40～60m程度の短距離走)	5・6C(1)ア			□	□	□	■
		a	6	テークオーバーゾーン内で、減速の少ないバトンの受渡しをする。(いろいろな距離でのリレー)	5・6C(1)ア			□	□	□	■
	イ ハ ー ド ル 走	a	1	いろいろな間隔に並べられた低い障害物を走り越える。(低い障害物を用いたリレー遊び)	1・2C(1)ア	□	■	■	■	■	■
		a	2	インターバルの距離や小型ハードルの高さに応じたいろいろなリズムで小型ハードルを走り越える。(いろいろなリズムでの小型ハードル走)	3・4C(1)イ			□	■	■	■
		a	3	一定の間隔に並べられた小型のハードルを一定のリズムで走り越える。(30～40mの小型ハードル走)	3・4C(1)イ			□	■	■	■
		a	4	第1ハードルを決めた足で踏み切ったり、体のバランスをとりながら真っ直ぐ走ったり、インターバルを3歩または5歩で走ったりする。(40～50m程度の小型ハードル走)	5・6C(1)イ					■	■
	ウ 走 り 幅 跳 び	a	1	助走を付けて片足でしっかり地面を蹴って前方に跳んだり、片足や両足で、いろいろな間隔に並べられた輪等を連続して前方に跳んだりする。(幅跳び遊び、ケンパー跳び遊び)	1・2C(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	2	最後の3歩のリズムを早くした短い助走から踏み切り足を決めて、遠くへ跳び、膝を柔らかく曲げて両足で着地する。(助走距離5～10m)	3・4C(1)イ			■	■	■	■
		a	3	両足を前に出し、つま先を両手でつかむような空中姿勢(横から見ると「ん」の字)で跳ぶ。	3・4C(1)イ			□	■	■	■
		a	4	両腕を後ろから上、そして前へと大きく回しながら前方に高く踏み切って遠くに跳ぶ。	5・6C(1)イ					■	■
		a	5	徐々に速度を上げながらズミカルに助走して、踏み切りゾーンに足を合わせて最高スピードで踏み切り、遠くに跳ぶ。(助走7～9歩)	5・6C(1)イ					□	■
	エ 走 り 高 跳 び	a	1	助走を付けて片足で踏み切って上方に跳んだり、片足や両足で連続して上方に跳んだりする。(ゴム跳び遊び)	1・2C(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	2	膝を柔らかく曲げて、足から着地する。	3・4C(1)イ		□	■	■	■	■
		a	3	最後の3歩のリズムを早くした短い助走から踏み切り足を決めて上方に踏み切り、はさみ跳びで跳ぶ。(3～5歩助走)	3・4C(1)イ			■	■	■	■
		a	4	踏み切りから振り上げ足を高く上げるとともに、抜き足を高く持ち上げて跳ぶ。	5・6C(1)イ				□	■	■
		a	5	リズムカルな助走から肩を引き上げるとともに、上体を起こして踏切って跳ぶ。(5～7歩助走)	5・6C(1)イ					■	■
体育科の 各領域の 付けたい力		b	1	運動の仕方に着目して、水中を移動したり、もぐったり浮いたりする簡単な遊び方を選ぶ。	1・2D(2)ア	■	■	■	■	■	■
		b	2	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	1・2D(2)イ	■	■	■	■	■	■

水遊び 浮く・泳ぐ運動 水泳		b	3	自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選ぶ。	3・4D(2)ア			■	■	■	■
		b	4	課題解決のために考えたことを友達に伝える。	3・4D(2)イ			■	■	■	■
		b	5	自分に合った距離や記録に着目し、続けて長く泳ぐ記録への挑戦の仕方を選んだり、工夫したりする。	5・6D(2)ア					■	■
		b	5	課題解決のために自己や仲間が考えたことを他者に伝える。	5・6D(2)イ					■	■
	水泳	a	1	胸まで水につかって、水をかけ合ったりまねっこ遊びをしたり、走ったり方向を変えたりして遊ぶ。	1・2D(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	2	プールの底や壁を両足で蹴って、体を一直線にして進む。(け伸び)	3・4D(1)ア			■	■	■	■
		a	3	補助具を用いて、呼吸をしながら手や足を動かして進む。(初歩的な泳ぎ)	3・4D(1)ア			■	■	■	■
		a	4	手と足の動きに呼吸を合わせながら25～50m程度のクロールをしたり、1ストロークで進む距離が伸びるようにゆっくりとクロールしたりする。	5・6D(1)ア					■	■
		a	5	手と足の動きに呼吸を合わせながら25～50m程度の平泳ぎをしたり、1ストロークで進む距離が伸びるようにゆっくりと平泳ぎしたりする。	5・6D(1)イ					■	■
		a	6	壁や補助具につかまったり、友達に支えてもらったりして浮く。(くらげ浮き、伏し浮き、大の字浮きなどの浮く遊び)	1・2D(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	7	水に顔をつけたりもぐって目を開けたり、手や足を使っていろいろな姿勢でもぐったりする。(水中じゃんけん、にらめっこ、石拾い、輪くぐりなどのもぐる遊び)	1・2D(1)イ		□	■	■	■	■
		a	8	水中で息を吐いたり、顔をあげたときに息を吸ったりする。(バブリング、ボビング)	1・2D(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	9	体の一部分をプールの底につけるようにもぐったり、友達の股の下などをくぐり抜けたり、水の中で姿勢を変えたりする。	3・4D(1)イ			■	■	■	■
		a	10	補助具を用いたり、全身の力を抜いたりして、いろいろな浮き方をする。(背浮き、だるま浮き、変身浮き)	3・4D(1)イ			■	■	■	■
		a	11	息を吸い込んでもぐって体が浮く動きをしたり、浮いた姿勢から息を吐いて体が沈む動きをしたりする。	3・4D(1)イ			■	■	■	■
		a	12	顔以外の部位が水中に入った背浮きを20秒程度維持したり、3～5回程度の浮き沈みを続けたりする。						■	■
体育科の 各領域の 付けたい力 ゲーム ボール運動		b	1	楽しくゲームができる場や得点の方法に着目して、遊び方や規則を選ぶ。	1・2E(3)ア	■	■	■	■	■	■
		b	2	友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	1・2E(3)イ	■	■	■	■	■	■
		b	3	ゲームや練習をするときの規則に着目して、ゲームの行い方を選んだり、作戦を選んだりする。	3・4E(3)ア			■	■	■	■
		b	4	課題解決のために考えたことを友達に伝える。	3・4E(3)イ			■	■	■	■
		b	5	チームの特徴に応じた攻め方に着目して、自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、作戦を成功させるための練習を選んだり、工夫したりする。	5・6E(3)ア					■	■
	ア ボールゲーム	a	1	ねらったところボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりする。	1・2E(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	2	相手のコートに、ボールを投げ入れたり、捕ったりする。	1・2E(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	3	ボールを捕ったり、止めたりする。	1・2E(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	4	ボールを操作できる位置に動く。	1・2E(1)ア	■	■	■	■	■	■
	イ 鬼遊び	a	1	空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりする。	1・2E(1)イ	■	■	■	■	■	■
		a	2	相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりする	1・2E(1)イ		■	■	■	■	■
		a	3	逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を取ったりする。	1・2E(1)イ		■	■	■	■	■
	ウ ゴール型 ハンドボール	a	1	ボールを持ったときゴールの方を見たり、味方にパスをつない攻めたりする。	3・4E(1)ア			■	■	■	■
		a	2	味方にボールを手渡したり、パスを出したり受けたりする。。	3・4E(1)ア				■	■	■
		a	3	フリーの味方にパスを出したり、パスを受けたり、シュートしたりする。	5・6E(1)ア					■	■
		a	4	ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいないところに動く動きを使って攻める。	3・4E(1)ア			■	■	■	■
		a	5	ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいないところに動いてパスをもらう動きを使って攻める。	3・4E(1)ア				■	■	■
		a	6	ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいない得点しやすい場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める。	5・6E(1)ア					■	■
		a	7	ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防いだりする。	5・6E(1)ア					■	■
	エ	a	1	近くにいるフリーの味方にパスを出す。	5・6E(1)ア					■	■

	ゴール型バスケットボール	a	2	相手に捕られない位置にドリブルをする。	5・6E(1)ア					■	■
		a	3	ボールを持たないときのボール保持者と自分の間に守備者のいない場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める。	5・6E(1)ア						■
		a	4	得点しやすい位置に移動し、パスを受けシュートなどをする。	5・6E(1)ア						■
		a	5	リバウンドがとれる位置どりの動きを使って攻める。	5・6E(1)ア						■
		a	6	ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防いだりする。	5・6E(1)ア					■	■
	ゴール型サッカー	a	1	ボールを持ったときゴールに向かってドリブルしたり、ボールを蹴ったりする。	3・4E(1)ア			■	■	■	■
		a	2	フリーの味方にパスを出したりパスを受けたり、ドリブルしたり、シュートしたりする。	5・6E(1)ア			□	□	■	■
		a	3	ボールを持たないときボール保持者と自分の間に守備者のいないところに動く動きを使って攻める。	5・6E(1)ア			□	□	■	■
		a	4	得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。	3・4E(1)ア			□	□	■	■
		a	5	ボールを保持する人とゴールの間に体を入れるなどして相手の得点を防いだりする。	5・6E(1)ア			□	□	■	■
	ネット型バレーボール	a	1	いろいろな高さのボールを片手や両手ではじく、打ちつけるなどして、相手コートに返球する。	3・4E(1)イ			■	■	■	■
		a	2	仲間にボールをつなげるために、ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりする。	3・4E(1)イ			□	■	■	■
		a	3	ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動し、膝の曲げ伸ばしを使って連係プレーによる攻撃が成り立つように仲間に受けやすい意図した場所にボールをはじく。	5・6E(1)イ						■
		a	4	自陣コートから相手コートに向けアンダーやオーバーでサービスを打ち入れる。	5・6E(1)イ						■
		a	5	相手コートに強いボールを打ち返す。	5・6E(1)イ						■
	キースポール型ベースボール	a	1	投げる手と反対の肩・腰・足を踏み出して投げる。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ			■	■	■	■
		a	2	投げる手と反対の肩・腰・足を踏み出して体の捻転を利用して目標に向かって投げる。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ				■	■	■
		a	3	ピッチャーに対して横向きに立ち握り拳でボールをフェアグラウンドに打つ。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ			■	■	■	■
		a	4	手やラケットでフェアグラウンドに強い打球を打つ。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ				■	■	■
		a	5	次の塁に向かって全力で走塁する。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ			■	■	■	■
		a	6	打った瞬間に次の塁に向かって素早く走る。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ				■	■	■
		a	7	転がってくるボールの正面に移動してボールを押さえたり、捕ったりする。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ			■	■	■	■
		a	8	転がってくるボールの正面に移動して、ボールを手で下からすくい上げるようにして押さえたり、捕ったりする。	3・4E(1)ウ 5・6E(1)ウ				■	■	■
	体育科の各領域の付けたい力 表現リズム遊び 表現運動	b	1	楽しく踊るための動きに着目して、題材にふさわしい様子や動きを見付けたり選んだりしている。	1・2F(3)ア	■	■	■	■	■	■
		b	2	よい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝える。	1・2F(3)イ	■	■	■	■	■	■
		b	3	表現やリズムダンスの動きのポイントに着目して、楽しく踊るための自分に合った課題を見付ける。	3・4F(3)ア			■	■	■	■
		b	4	仲間の動き方に着目して、よい動きを自分の踊りに取り入れる。	3・4F(3)ア			■	■	■	■
		b	5	課題解決のために考えたことを友達に伝える。	3・4F(3)イ			■	■	■	■
		b	6	課題解決の仕方に着目して、自分やグループの課題に応じた動きを選んだり、構成を変えたりする。	5・6F(3)ア					■	■
		b	7	課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。	5・6F(3)イ					■	■
		a	1	身近な動物などの様子や特徴をとらえ、そのものになりきって、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど全身の動きをつけて踊る。	1・2F(1)ア	■	■	■	■	■	■
		a	2	身近な乗り物などの様子や特徴をとらえ、そのものになりきって、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけて踊る。	1・2F(1)ア		■	■	■	■	■
		a	3	表したい感じを大きく・小さく、速く・遅くなど動きに差を付けて誇張したり、2人で対応する動きを繰り返したりする。	3・4F(1)ア			■	■	■	■
		a	4	追いつ・追われつ、跳ぶ・転がる、動く・止まるなど2人で対比する動きを組み合わせたり、繰り返したりして踊る。	3・4F(1)ア			□	■	■	■
		a	5	題材の変化や起伏の特徴をとらえ、素早く走る・急に止まる、跳ぶ・転がるなどの動きを組み合わせたり、繰り返したりして踊る。	5・6F(1)ア					■	■
		a	6	題材の変化や起伏の特徴をとらえ、素早く走る・急に止まる、跳ぶ・転がるなどの動きを組み合わせたり、繰り返したりして激しい感じや急変する感じを流れのある動きで踊る。	5・6F(1)ア					□	■

	延び・表現	a	7	仲間と一緒に何が何をしているところなのかお話をつくって踊る。	1・2F(1)ア	■	■	■	■	■	■	
		a	8	動きの中に急変する場面を取り入れて、お話に合った表現で踊る。	1・2F(1)ア	□	■	■	■	■	■	
		a	9	表したい感じや場面の中心に「はじめとおわり」を付けた動きにして感じをこめて踊る。	3・4F(1)ア			■	■	■	■	
		a	10	表したい感じや場面を中心に感じの異なる動きや急変する場面などの変化のある動きをつなげ「はじめとおわり」を付けた動きにして感じをこめて踊る。	3・4F(1)ア			□	■	■	■	
		a	11	表したいイメージを強調するように「はじめーなかーおわり」を付けた動きにして感じをこめて踊る。	5・6F(1)ア					■	■	
		a	12	集まる・離れる、合わせて動く・自由に動くなど群の動きで踊る。	5・6F(1)ア					□	■	
	リズム遊び・ダンス・フォークダンス	a	1	リズムに乗って弾む、回る、ねじる、スキップするなどの動きを繰り返して踊ったり、仲間と調子を合わせたり、手をつないだり、動きをまねしたりして踊る。	1・2F(1)イ	■	■	■	■	■	■	
		a	2	友達と手をつなぎ、スキップしながら回ったり、ねじったり、手を叩き合ったりして即興的に踊る。	1・2F(1)イ	□	■	■	■	■	■	
		a	3	アクセントを付けたり、リズムに変化を付けたり、体の各部分でリズムをとったり、体幹部を中心にリズムに乗ったりして全身で踊る。	3・4F(1)イ			■	■	■	■	
		a	4	2・3人で自由にかかわり合って踊ったり、調子を合わせたり、対応したりして踊る。	3・4F(1)イ			□	■	■	■	
		a	5	踊り方の特徴をとらえ、音楽に合わせて簡単なステップや動きで踊る。(日本民踊、フォークダンス)	5・6F(1)イ					■	■	
体育科の各領域の付けたい力	保健	ア 毎日の生活と健康	b	1	身の回りの事象から課題を見付け、健康な生活や体の発育・発達についての課題を解決する方法を考え、伝える。	3・4G(1)ア			■	■	■	■
			b	2	身の回りの事象から課題を見付け、心の健康やけがの防止、病気の予防についての課題を解決する方法を考え、説明する。	5・6G(1)イ					■	■
			a	1	心や体の調子がよいなどの健康状態は、主体の要因や周囲の環境の要因がかかわっていることを理解する。	3・4G(1)ア			■	■	■	■
			a	2	毎日を健康に過ごすには、食事、運動、休養及び睡眠の調和のとれた生活を続けること、また、体の清潔を保つことなどが必要であることを理解する。	3・4G(1)イ			■	■	■	■
			a	3	毎日を健康に過ごすには、明るさの調節、換気などの生活環境を整えることなどが必要であることを理解する。	3・4G(1)ウ			■	■	■	■
		イ 育ちゆく体とわたし	a	1	体は年齢に伴って変化し、体の発育・発達には、個人差があることを理解する。	3・4G(2)ア				■	■	■
			a	2	思春期になると体つきに変化が起こり男女の特徴が現れ、初経、精通などが起こることや異性への関心が芽生えることを理解する。	3・4G(2)イ				■	■	■
			a	3	体をよりよく発育・発達させるには、調和のとれた食事、適切な運動、休養や睡眠が必要であることを理解する。	3・4G(2)ウ				■	■	■
		ウ 心の健康・けがの防止	a	1	心は、いろいろな生活経験を通して、年齢に伴って発達することを理解する。	5・6G(1)ア(ア)					■	■
			a	2	心と体は、相互に影響し合うことを理解する。	5・6G(1)ア(イ)					■	■
			a	3	不安や悩みへの対処には、大人や友達に相談する、仲間と遊ぶ、運動するなどいろいろな方法があることを理解する。	5・6G(1)ア(ウ)					■	■
			a	4	けがの防止には、周囲の危険に気付くこと、的確な判断の下に安全に行動すること、環境を安全に整えることが必要であることを理解する。	5・6G(2)ア(ア)					■	■
			a	5	けがの簡単な手当では、速やかに行う必要があることを理解する。	5・6G(2)ア(イ)					■	■
	エ 病気の予防	a	1	病気は、病原体、体の抵抗力、生活行動、環境がかかわり合って起こることを理解する。	5・6G(3)ア(ア)						■	
		a	2	病原体が主な要因となって起こる病気の予防には、病原体が体に入るのを防ぐことや病原体に対する体の抵抗力を高めることが必要であることを理解する。	5・6G(3)ア(イ)						■	
		a	3	生活習慣病など生活行動が主な要因となって起こる病気の予防には、栄養の偏りのない食事をとること、口腔の衛生を保つことなど、望ましい生活習慣を身に付ける必要があることを理解する。	5・6G(3)ア(ウ)						■	
		a	4	喫煙、飲酒、薬物乱用などの行為は、健康を損なう原因であることを理解する。	5・6G(3)ア(エ)						■	
		a	5	地域では、保健にかかわる様々な活動が行われていることを理解する。	5・6G(3)ア(オ)						■	
		a	6	地域では、保健にかかわる様々な活動が行われていることを理解する。	5・6G(3)ア(オ)						■	

<体育科の学びを支える「見方・考え方」>

＜各領域の学びを 体づくり 器械・陸上・水泳 ゲーム 表現 保健			友達の動きを見たり、友達の気付きや感想を聞いたりして、自分が表したい動きのイメージをもつ。
			できる子どもの動きに着目して、動きのポイントを考える。
	A		自分の動きと友達の動きを比較、関連付けながら、自分に合う動きや練習方法を見付ける。
	B		それまでの運動と比較したりつないだりして、よりよい動きを考える。
	C		考えたことを友達に伝える。
	D		
	E	F	身体(体の部位)・時間 (速さ)・空間(高さ、広さ)・力加減・人間関係に着目して、体の動かし方や運動プログラムを考える。
		G	身体・時間(リズム)・空間・力加減・人間関係に着目して、体の使い方を考える。
		H	体の使い方・時間・空間(スペース)・人間関係(相手や自分のチームの動き)に着目して、攻め方や守り方を考える。
		I	体の動かし方・時間(テンポ)・空間・人間関係(友達との動き)に着目して、動き方を考える。
		J	身体的、時間的、生活環境的な視点から、資料と自分の生活を関連付けながら、健康で安全な過ごし方を考える。