

平成 **28**年度版

内容見本

学習指導要領準拠

新版

# 体育の学習

主体的な学習を  
支える！



すべての子どもに運動の楽しさを！

学習意欲を  
高める！

協動的な学習が  
展開！



先取り！

アクティブ・ラーニング！

## 編集委員

(勤務校は平成27年9月1日現在)

前東京学芸大学教授  
国士舘大学教授  
筑波大学大学院教授

東京学芸大学名誉教授・帝京平成大学教授  
東京学芸大学教授  
東京学芸大学准教授  
東京学芸大学准教授  
前千葉県千葉市立宮崎小学校校長  
神奈川県川崎市立西生田小学校校長  
千葉県千葉市立扇田小学校教諭  
前埼玉県飯能市立美杉台小学校教諭  
東京都杉並区立四宮小学校主任教諭

細江 文利  
池田 延行  
村田 芳子  
立木 正  
松田 恵示  
鈴木 聡  
水島 宏一  
中村 康弘  
杉本眞智子  
武半まゆみ  
福島 真実  
亀山奈津紀

28年度はゲーム・ボール運動を新規収録

# デジタル 体

デジタル 体育

DVD版

アプリ版

『体育の学習』  
児童書＋指導書  
ご採択校に  
無料でご提供！



詳しくは12ページ  
をご覧ください。

※画面は27年度のものです。



学ぶことが好きになる。

# 光文書院

# 運動の楽しさにふれ、技能が身につく

## 「楽しさ」と「技能」の両立！

ここがポイント！

運動の特性（楽しさ）と運動の魅力（動きや技能，ゲームのおもしろさ）にふれることで，子どもたちがすすんで技能を習得できます！

運動って、  
楽しいな！



特性

### 運動の楽しさ

- 相手に勝つ楽しさ（競争）
- 記録をのばす楽しさ（達成）
- できるようになる楽しさ（克服）
- なりきって踊る楽しさ（模倣）

ハードルをとんだり、  
ゲームでかけひきしたりするって、こんなに  
おもしろいんだ！



魅力

### 動きやゲームのおもしろさ

- リズミカルにハードルをとびこすおもしろさ
  - 相手をおかわし、シュートすることができるかどうかの攻防のおもしろさ
  - とび箱に手をつけてとびこし、着地できるかどうかのおもしろさ
- など

なんのための「技能」なのか？ 子どもたちが技能の必要性を理解したうえで，すすんで技能を身につけることができる！

### やってみる

### ひろげる

### ふかめる

ここが  
ポイント!

子どもが主体的に「どんな段階をふんで」「どんな学習をしたらよいか」、子ども自身にわかりやすい言葉で示しています！

はじめにやさしく工夫した運動内容を提示！

「動きや技能、ゲームのおもしろさ」にふれさせつつ、「楽しさ」を味わわせていきます。

### 習得

## やってみる

教師が提示するやさしい動きや運動の行い方を体験する。

「ひろげる」活動が「やってみる」活動の行い方の理解と習得を促進する。それぞれの活動が相互作用し合います。実際に活動を行き来することも可能です。

### 探究

## ふかめる

願いやこだわりを膨らませたり、それをみんなで共有したりする。

思考力

判断力

表現力

を育成

### 活用

## ひろげる

理解したことを広げたり、アイデアを出し合ったりする。



運動、大好き！



生涯にわたって運動に親しむ**資質や能力**の基礎を育てる！