

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
 - 相手をかまし、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！