

第1節 学習指導要領の改善の方向性と体育科の改訂

1 学習指導要領の改善の方向性

21世紀は、新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化をはじめ社会のあらゆる領域での活動の基盤として飛躍的に重要性を増す、いわゆる「知識基盤社会」の時代であると言われている。こうした社会においては、確かな学力、豊かな心、健やかな体の調和を重視する「生きる力」をはぐくむことがますます重要になってくる。学校の教育活動を進めるに当たっては、学力の重要な要素である「基礎的・基本的な知識・技能の習得」「知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等の育成」「学習意欲」を重視し、これらをバランスよくはぐくむことが大切である。

これらの学力の重要な要素については、中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会（以下教育課程部会）の「審議経過報告」（平成18年2月13日）において「確かな学力の育成」をめぐり、次のように指摘している。

- 学ぶ意欲や知的好奇心を育て、「確かな学力」を育成することは、学校教育の基本的な役割である。教育課程の構造を明確化する一環として、それをはぐくむ道筋（手立て）を明らかにすることが求められる。
- 現行学習指導要領の学力観については、これをめぐって様々な議論が提起されているが、義務教育答申でも指摘しているとおり、基礎的・基本的な知識・技能の育成（いわゆる習得型の教育）と、自ら学び自ら考える力の育成（いわゆる探究型の教育）とは、対立的あるいは二者択一的にとらえるべきものではなく、この両方を総合的に育成することが必要である。そのためには、知識・技能の習得と考える力の育成との関係を明確にする必要がある。（中略）これらは、決して一つの方向へ進むだけではなく、相互に関連しあって力を伸ばしていくものと考えられる。知識・技能の活用が定着を促進したり、探究的な活動が知識・技能の定着や活用を促進したりすることにも留意する必要がある。

このように教育課程部会では、習得と探究との間に、知識・技能を活用するという過程を位置付け重視していくことで、児童の発達の段階などに応じて、これらを相乗的に育成する考え方に立っている。

学習過程をめぐるこうした言及の趣旨を踏まえると、「ゲーム及びボール運動」領域（以後、本文では「ボール運動系の領域」という）をはじめとする体育科の各領域においては、学習意欲が「確かな学力」を育成する上で重要な役割を果たすことを押さえつつ、運動の特性や魅力に応じて、児童が技能を身に付けたり、それらを活用したりしていける分かりやすい学びの道筋を発達の段階に応じて適切に構成することが求められる。

言うまでもなく、平成20年の学習指導要領（以後、新学習指導要領という）の改訂においては、発達の段階のまとまりを踏まえた指導内容の体系化を図り、当該学年における指導内容を明確に示している。しかし、学校の環境や児童の実態が多様に異なる中、実態に合った指導方法は学校でなければ、判断できないため、各学校においては上記の視点を踏まえ、学校の実状にあった学習過程を構築することが望まれる。

2 体育科における改訂の趣旨と要点

平成20年1月の中央教育審議会答申において、「体育科・保健体育科については、その課題を踏まえ、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現することを重視し改善を図る」とともに、「学習したことを実生活、実社会において生かすことを重視し、学校段階の接続及び発達の段階に応じて指導内容を整理し、明確に示すことで体系化を図る。」として示されたことに基づいて改訂が行われている。

上記の答申において、体育（運動領域）については、「体を動かすことが、身体能力を身に付けるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通じて論理的思考力をはぐくむことにも資することを踏まえ、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって運動に親しむことができるように、発達の段階のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る。」としている。

これらを具現化するために、小学校体育科では次の方針により改訂が行われている。

- ① 生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し、各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、児童の発達の段階を踏まえ指導内容の明確化を図ること。
- ② 指導内容の確実な定着を図る観点から、運動の系統性を図るとともに、運動を一層弾力的に取り上げることができるようにすること。
- ③ 体力の向上を重視し、「体づくり運動」の一層の充実を図るとともに、学習したことを家庭などで生かすことができるようにすること。
- ④ 保健については、身近な生活における健康・安全に関する基礎的な内容を重視し、指導内容を改善すること。
- ⑤ また、健康な生活を送る資質や能力の基礎を培う観点から、系統性のある指導ができるよう健康に関する内容を明確にすること。

今回の学習指導要領の改訂では、「体力の向上のための指導の充実」とともに「生涯にわたって、運動に親しむ資質や能力の育成」を一層充実することが求められている。「運動に親しむ資質や能力」とは、運動への関心や自ら運動をする意欲、仲間と仲良く運動をすること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能などを指しており、体育学習においては、発達の段階を踏まえ、これらを確実に育成することが大切である。そのためには、発達の段階のまとまりに応じた学習が展開され、それぞれの段階で身に付けておくべき内容を習得することを目指す必要がある。

なお「発達の段階のまとまり」は、小学校から高等学校の12年間に3つの段階があるとしている。

小学校第1学年から第4学年のころは、従前の「基本の運動」の趣旨を生かし、児童が易しい運動に出会い、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わうことを大切にしながら、体の基本的な動きを身に付け、各種の運動の基礎を培うことを重視した指導が求められる。

小学校第5学年から中学校第2学年のころは、各種の運動種目の初歩的な技能を身に付けたり、コツなどの知識を活かして運動の特性や魅力に応じた練習方法を適切に選んだりすることが可能となる。そこで、この時期には様々な運動を体験し、それぞれの運動のよさなどを踏まえた上で将来に向けて運動を選択できるようにしていく力を養っておく必要がある。しかし、平成10年告示の学習指導要領（以後、旧学習指導要領という）においては、中学校第1学年で「武道」と「ダンス」の選択

が行われており、今回の改訂でこの点を見直している。

中学校第3学年から高等学校卒業年次までは、自己に適した運動種目を選択し、その運動実践を深める取り組みを通して、初等中等教育の修了段階までに「生涯にわたって運動を豊かに実践する」ための基礎となる知識や技能を身に付けることができるようにすることを目指している。

このように発達の段階にふさわしい学習が展開され、それぞれの段階で身に付けておくべき内容を習得することで、初等中等教育修了の段階までに、少なくとも一つの運動に親しみ、生涯にわたって運動やスポーツを継続していくことができるようにすることが肝要である。

発達の段階を踏まえた指導内容の体系化

小学校			中学校		高等学校		
1. 2年	3. 4年	5. 6年	1. 2年	3年	入学年次	次の年次	それ以降
体づくり運動		体づくり運動			体づくり運動		
器械・器具を使った運動遊び	器械運動	器械運動	器械運動	器械運動	器械運動	器械運動	
走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動	陸上競技	陸上競技	陸上競技	陸上競技	
水遊び	浮く・泳ぐ運動	水泳	水泳	水泳	水泳	水泳	
表現リズム遊び	表現運動	表現運動	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	
ゲーム	ゲーム	ボール運動	球技	球技	球技	球技	
			武道	武道	武道	武道	
			体育理論	体育理論	体育理論	体育理論	
保健領域			保健分野		科目保健		

※中学校第3学年、高等学校入学年次では、「体づくり運動」「体育理論」以外の領域について、「器械運動」「陸上競技」「水泳」「ダンス」のまとまりの中から、1領域以上を選択し、「球技」「武道」のまとまりから、1領域以上を選択して履修する。高等学校次の年次以降においては「体づくり運動」「体育理論」以外の領域について、「器械運動」「陸上競技」「水泳」「ダンス」の中から、2領域以上を選択して履修する。

第2節 「ゲーム及びボール運動」領域の改善

1 発達の段階を踏まえた指導内容の体系化

(1) 発達の段階に応じた「ゲーム及びボール運動」領域の考え方

新学習指導要領では、発達の段階に応じた指導を行うことを重視している。ボール運動系の領域で説明すると、競技として行われるスポーツは、そのまま小学生が取り組むにはルールが複雑であり、求められる技能も高度である。例えば、サッカーの公式ルールをそのまま3年生の授業で扱えば、ゲームの中で活躍し、楽しさを十分味わえるのは、技能が高い一部の児童に限られてしまうことになる。また、ボール運動系の学習は、チームで協力して練習をしたり、ルール（規則）や作戦を工夫したりして、集団対集団の攻防によって競争することを楽しむことや喜びを味わうことができる運動である。これらのことを限られた時間の中で、すべての児童が享受できるようにするためには、発達の段階に応じて必要な技能、追求する課題、ルール（規則）などを児童が取り組みやすいように工夫する必要がある。こうした考えに基づき、発達の段階を踏まえて指導内容を示している。

低学年では、「ボールゲーム」と「鬼遊び」を示している。このうち「ボールゲーム」では発達の段階を踏まえると型ごとに共通する技能を用いてゲームをすることが難しいことから、型を超えて幅広くボール運動系の技能の基礎を培うことを目指し、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」「ボール蹴りゲーム」を示している。

中学年では、型に応じたゲームの導入期として「○○型ゲーム」として示している。それぞれの「型」のあとに「ゲーム」が付属しているのは、中学年のゲーム領域が、低学年同様、児童にあまり高度な技能（動き）を求めず、発達の段階に即した運動を想定しているからである。そのため、中学年では、型に応じたゲームであっても簡単なボール操作で行え、どの児童にもボール操作の機会が多く、身体接触が伴わないなど、どの児童も楽しめ、取り組みやすいように工夫した「易しいゲーム」を行うことを学習指導要領に示している。

高学年では、「ルールや形式が一般化されたゲーム（スポーツ）」を基盤とする。しかし、公式ルールのままでは、たとえ作戦を立てても、それを遂行する技能やルールの理解、プレーの判断などの求められる水準が高いため、すべての児童がその運動種目の楽しさや喜びに触れ、その学習内容を習得することが困難である。そこで、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などルールや様式を修正することで学習課題を追求しやすいように工夫することが求められる。これを学習指導要領においては「簡易化されたゲーム」として示している。なお「内容の取扱い」において、「ゴール型はバスケットボール及びサッカーを、ネット型はソフトバレーボールを、ベースボール型はソフトボールを主として取り扱うものとするが、これらに替えてそれぞれの型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできるものとする。（後略）」としている。このように、主として取り扱う運動を示したのは、これらの運動が旧学習指導要領において内容として示されていた運動であるとともに、中学校へつながる「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」を代表とする運動と考えたからである。

（2）中学校「球技」とのつながり

中学校の「球技」では、小学校高学年の「ボール運動」の学習における、基本的な技能を発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにしている。特に中学校第1学年及び第2学年では、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的なボール操作や用具操作を行い、仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにしている。そのため、各型において解決すべき学習課題を追求しやすいようにプレーヤーの人数、コート広さ、用具、プレー上の制限を工夫したゲームを取り入れることが求められている。また、球技の学習に積極的に取り組み、フェアにプレーすること、分担した役割を果たすことや、話し合いに参加することなどに意欲をもち、自己の健康や安全に気を配るとともに、技術の名称や行い方などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにすることを求めている。

小学校では、こうした中学校の指導内容の基礎を身に付けられるよう、計画的に指導を実践するように努める必要がある。

なお、中学校第1学年及び第2学年の「球技」領域は必修であり、示された各内容（「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」）を2学年のいずれかで必ず指導するのに対し、中学校第3学年では「球技」及び「武道」から一以上を選択し履修できるようにするとともに、「球技」を履修した場合には「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の中から二を選択して履修することになっている。

2 新しい内容分類（型）の考え方

小学校のボール運動系の領域においては、発達の段階のまとまりを踏まえ、幅広くボール運動の基

礎を培うことを意図した「ゲーム」領域を第1学年から第4学年で取り上げている。また、各型の特性や魅力に応じたゲームを行い、型ごとに共通する技能などを身に付けることを意図した「ボール運動」領域を小学校第5学年及び第6学年で取り上げている。

領域の編成については、旧学習指導要領と同様であるが、大きな改善点として中学年のゲームと高学年のボール運動では、三つの型ごとに内容を構成しており、中学校、高等学校まで一貫して同様の示し方をしている。

低学年の「ゲーム」の内容は、児童にとってできるだけ易しい運動（ゲーム）を示すことが楽しい活動につながると考え、「ボールゲーム」と「鬼遊び」を示している。これらの内容は、ゴール型やネット型、ベースボール型の基礎を、型を超えて幅広く学ぶ運動として位置付けている。

中学年の「ゲーム」の内容は、従前「バスケットボール型ゲーム」、「サッカー型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成していたが、種目個有の技能ではなく、それぞれの運動が有する特性や魅力に触れ、攻守の特徴や「型」に共通する動きを系統的に身に付けるという視点、さらには、中学校・高等学校への系統性を図る視点から内容を整理し「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」として示している。型ごとに示しているが、ゲーム領域としての特性や児童の発達の段階を十分考慮する必要がある。

高学年の「ボール運動」の内容は、従前「バスケットボール」、「サッカー」及び「ソフトボール又はソフトバレーボール」で構成していたが、中学年と同様の視点から「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で示している。

ボール運動系には多種多様な運動種目があり、新学習指導要領の改訂時には運動学的に構造化を図ることが求められた。具体的にボール運動系は、攻防の特徴や試合中に解決すべき課題の違いに対応し、バスケットボール・サッカーなどの「ゴール型」、テニス・バレーボールなどの「ネット型」、ソフトボール・野球などの「ベースボール型」、ゴルフ・ボウリングのような「ターゲット型」に分類することができるという議論もあった。それらの中から、児童・生徒が取り組みやすく、一定の活動量やより幅広い動きの習得が求められるとともに全国の学校の体育学習として実施可能な「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」を示したものである。

「ゴール型」は、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定の時間内に得点を競い合うこと、「ネット型」は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うこと、「ベースボール型」は、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームである。

また、このように運動種目名ではなく、型ごとに内容として示したのは、多くの人が生涯にわたって様々なスポーツ（球技）にかかわる可能性を考えると、特定の種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けていくことが大切であると考えたからである。

第3節 「ゲーム及びボール運動」領域のねらいと具体的な内容

1 「ゲーム及びボール運動」領域のねらい

ボール運動系の領域では、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、学習を行うことが大切である。ゲームは、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。ボール運動は、ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

このようにボール運動系の領域では、集団対集団でゲームを行うことが特徴である。ゲームの学習指導では、仲間と協力してゲームを楽しくするために規則を工夫したり作戦を立てたりすることを重視しながら、ゲームを楽しく行うための簡単な動きを身に付けていくことが大切である。また、公正に行動する態度、特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることも重要である。

ボール運動の学習指導では、仲間と協力し、役割を分担して練習やゲームに取り組み、型ごとの特性や魅力に応じた技能を身に付けたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが大切である。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることも重要である。

こうしたボール運動系の領域の特性を活かし、指導内容を明確にした上で、6年間を見通した計画を立て、それらの指導内容をどのように身に付けるのか、学習の進め方（学習過程）を工夫しなければならない。

2 「ゲーム及びボール運動」領域の具体的な内容

(1) 技能

今回の改訂では、発達の段階における指導内容の明確化・体系化が求められ、この点を踏まえ整理している。ボール運動系の領域の技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成している。「ボール操作」はシュート・パス・キープ（ゴール型）、サービス・パス・返球（ネット型）、打球・捕球・送球（ベースボール型）など、攻防のためにボールを制御する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレイヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である。ゲームを楽しく行う中で、また、楽しさや喜びに触れながらこれらの技能を身に付けていくことが大切である。



学習指導要領では学年ごとに以下の内容が示されている。

<第1学年及び第2学年>

「ボールゲーム」では、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによつて的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。

ボールゲームは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」で構成している。「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」では、的当てゲームや攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム、攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲームなどを楽しく行い、その動きができるようにする。

「鬼遊び」では、一定の区域で逃げる・追いかける・陣地を取り合うなどをすること。

「鬼遊び」では形や大きさなどを工夫した区域の中で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなど

の簡単な規則の鬼遊びを楽しく行い、その動きができるようにする。

<第3学年及び第4学年>

「ゴール型ゲーム」では、基本的なボール操作や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。「ネット型ゲーム」では、ラリーを続けたりボールをつないだりして易しいゲームをすること。「ベースボール型ゲーム」では、蹴る・打つ・捕る・投げるなどの動きによって易しいゲームをすること。

「ゴール型ゲーム」では、コート内で攻守が入り交じって、ボールを手や足で操作し、空いている場所に素早く動いて、ゴールにシュートをしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームを楽しく行い、その動きができるようにする。

「ネット型ゲーム」では、軽量のボールを片手や両手ではじいたり、弾むボールを床や地面に打ちつけたりして行うラリーの続くゲームや自陣から相手コートに向かって、相手が捕りにくいようなボールを返すゲームを楽しく行い、その動きができるようにする。

「ベースボール型ゲーム」では、ボールを蹴る、打つなどの攻撃や走塁をしたり、捕る、投げるなどの守備をしたりして、攻守を交代するゲームを楽しく行い、その動きができるようにする。

<第5学年及び第6学年>

「ゴール型」では、簡易化されたゲームでボール操作やボールを受けるための動きによって攻防をすること。「ネット型」では、簡易化されたゲームでチームの係による攻撃や守備によって攻防をすること。「ベースボール型」では、簡易化されたゲームでボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって攻防をすること。

「ゴール型」では、攻撃側にとって易しい状況の中で、ボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして、チームの作戦に基づいたゲームの楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。

「ネット型」では、ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、ボールを片手や両手で操作したり、チームの係プレーによる攻撃が成り立つようにすばやく場所を移動したりして、相手が捕りにくいようなボールを打ち返したりするゲームの楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。

「ベースボール型」では、止まったボールや易しく投げられたボールなど打ちやすい状況の中で、ボールを打ち、得点をとるための走塁をしたり、チームとして守備の隊形をとってアウトにしたりして、攻守を交代するゲームの楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。

小学校学習指導要領解説体育編においては、表1～表3のように具体的な技能について示されている。

「技能」に関する内容

表1 ゴール型

学年	第1学年及び第2学年		第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	
領域 (内容)	ゲーム (ボールゲーム)	ゲーム (鬼遊び)	ゲーム (ゴール型ゲーム)	ボール運動 (ゴール型)	
学習指導要領	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする。	ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きで、易しいゲームをすること。	ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。	
解説	<p>ゲームの 様相や 例示など</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする。的当てのボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。</p> <p>(イ) 攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲーム(ゴール型ゲームに発展)をする。</p> <p><ボール遊びの例示> ○ いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール</p> <p><ボール投げゲームの例示> ○ ボールを転がしたり、投げたりする。的当てゲーム</p> <p>○ 的当てゲームの発展したシュートゲーム</p> <p>○ ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール</p> <p><ボール蹴りゲームの例示> ○ ボールを蹴って行う的当てゲーム</p> <p>○ 的当てゲームの発展したシュートゲーム</p> <p>○ ボールを蹴って行うベースボール</p>	<p>(ア) 一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをする。</p> <p>(イ) 工夫した区域や用具で楽しく鬼遊びをする。</p> <p><例示> ○ 一人鬼、二人組鬼 ○ 宝取り鬼、ボール運び鬼</p>	<p>(ア) コート内で巧守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。</p> <p>(イ) ゴールにシュートしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。</p> <p><例示> ○ ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム(手を使ったゴール型ゲーム)</p> <p>○ ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム(足を使ったゴール型ゲーム)</p> <p>○ タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム(陣地を取り合うゴール型ゲーム)</p>	<p>攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをする。</p> <p>(ア) 投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、巧守入り交じったゲームができるようにする。</p> <p>(イ) 攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにする。</p> <p><例示> ○ バスケットボール ○ サッカー ○ ハンドボール ○ タグラグビー、フラッグフットボール</p> <p><内容の取扱い> 「アは、バスケットボール及びサッカーを主として取り扱うものとするが、これらに替えてそれぞれの型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできるものとする。」</p>	
	ボール操作	<p><ボール遊び></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。 <p><ボール蹴りゲーム></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。 ・ ボールを捕ったり止めたりすること。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ・ 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・ 相手にとられない位置でドリブルすること。 ・ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けて、シュートすること。
	ボールをもたない動き	<p><ボール蹴りゲーム></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを操作できる位置に動くこと。 ・ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手(鬼)にタッチされたり、自分のマーク(タグやフラッグ)を取られたいしないように、逃げたり身をかわしたりすること。 ・ 相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。 ・ 2・3人で連携して、相手(鬼)をかわしたり走り抜たりすること。 ・ 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)を取ったりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 向かってくるボールの正面に移動すること。 ・ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを保持する人とゴールの間に体を入れてシュートを防ぐこと。 ・ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートすること。 ・ ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと。

表2 ネット型

学年	第1学年及び第2学年		第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	
領域 (内容)	ゲーム (ボールゲーム)	ゲーム (鬼遊び)	ゲーム (ネット型ゲーム)	ボール運動 (ネット型)	
学習指導要領	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、障地を取り合うなどをする。	ネット型ゲームでは、ラリーを続けたり、ボールをつないだりして易しいゲームをすること。	ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすること。	
解説	ゲームの様相や例示など	<p>簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」をいう。</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする際のボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。</p> <p>(イ) 攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム(攻守交代のベースボール型ゲームに発展)をする。</p> <p><ボール遊びの例示></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール <ボール投げゲームの例示> ○ ボールを転がしたり、投げたりする的当てゲーム ○ 的当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール <ボール蹴りゲームの例示> ○ ボールを蹴って行う的当てゲーム ○ 的当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを蹴って行うベースボール 	<p>(ア) 一定の区域で逃げる、追いかける、障地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをする。</p> <p>(イ) 工夫した区域や用具で楽しく鬼遊びをする。</p> <p><例示></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 一人鬼、二人組鬼 ○ 宝取り鬼、ボール運び鬼 	<p>「易しいゲーム」とは、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなどのゲームをいう。</p> <p>(ア) ごく軽量のボールを片手や両手ではじいて自陣の味方にパスをしたり相手コートに返し、ラリーの続くゲームをする。また、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返し、ラリーの続くゲームをする。</p> <p>(イ) 自陣から相手コートに向かかって、相手が捕りにくいようなボールを返すゲームをする。</p> <p><例示></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム ○ プレールボールを基にした易しいゲーム <p>プレールボールは、自陣の床にこぶし又は前腕を用いてボールを打ちつけ、味方にパスをしたり、自陣のコートにボールを打ちつけて低いネットを越し、相手のコートにボールを返したりするゲームである。中学年では、平手打ちや両手打ちを許容し、チームの人数、ネットの高さ、コートの大さなどを工夫することで易しいゲームをする。</p>	<p>操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和することを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする。</p> <p>(ア) 軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つようにすばやく場所を移動したりして、ネットをはさんだゲームができるようにする。</p> <p>(イ) ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるようにする。</p> <p><例示></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ソフトバレーボール ○ プレールボール
	ボールや用具の操作	<p><ボール遊び></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。 <p><ボール蹴りゲームの例示></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。 ・ ボールを捕ったり止めたりすること。 		<p>いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手のコートに返球すること。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自陣のコート(中央付近)から相手コートに向けサービスを打ち入れること。 ・ 味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・ 相手コートにボールを打ち返すこと。
	ボールを持たない動き	<p><ボール蹴りゲーム></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを操作できる位置に動くこと。 ・ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手(鬼)にタッチされたり、自分のマーク(タグやフラッグ)を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。 ・ 相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。 ・ 2・3人で連携して、相手(鬼)をかわしたり走り抜いたりすること。 ・ 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)を取ったりすること。 	<p>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こと。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動すること。

表3 ベースボール型

学年	第1学年及び第2学年		第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	
領域 (内容)	ゲーム (ボールゲーム)	ゲーム (鬼遊び)	ゲーム (ベースボール型ゲーム)	ボール運動 (ベースボール型)	
学習指導要領	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。	ベースボール型ゲームでは、蹴る、打つ、捕る、投げるなどの動きによって、易しいゲームをすること。	ベースボール型では、簡易化されたゲームで、ボールを打ち返す攻撃や隊形をとった守備によって、攻防をすること。	
解説	<p>ゲームの様相や例示など</p> <p>簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」をいう。</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする的に当てるボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをすること。</p> <p>(イ) 攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム（攻守交代のベースボール型ゲームに発展）をすること。</p> <p><ボール遊びの例示> ○ いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的に当て遊びやキャッチボール <ボール投げゲームの例示> ○ ボールを転がしたり、投げたりする的に当てるゲーム ○ 的に当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール <ボール蹴りゲームの例示> ○ ボールを蹴って行う的に当てゲーム ○ 的に当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを蹴って行うベースボール</p>	<p>(ア) 一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをすること。</p> <p>(イ) 工夫した区域や用具で楽しく鬼遊びをすること。</p> <p><例示> ○ 一人鬼、二人組鬼 ○ 宝取り鬼、ボール運び鬼</p>	<p>「易しいゲーム」とは、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、身体接触を避けるなどのゲームをいう。</p> <p>(ア) ボールを蹴る、打つなどにより攻撃をしたり、捕る、投げるなどにより守備をしたりして、攻守を交代するゲームをすること。</p> <p>(イ) 全力で走塁し、得点がとれるようなゲームをすること。</p> <p><例示> ○ 攻撃側がボールを蹴って行うゲーム ○ 手やラケットなどでボールを打ったり、止まったボールを打ったりして行うゲーム</p>	<p>止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり、イニング終了の仕方を工夫したりして攻守交代が繰り返されるように簡易化されたゲームをすること。</p> <p>(ア) 止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交代するゲームができるようにすること。</p> <p>(イ) 得点をとるための出塁と進塁ができ、また、チームとして守備の隊形をとってアウトにする（進塁を防ぎ、得点を与えないようにする）動きができるようにすること。</p> <p><例示> ○ ソフトボール ○ ティーボール</p>	
	ボール操作	<p><ボール遊び> ・ 大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。</p> <p><ボール蹴りゲーム> ・ ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。 ・ ボールを捕ったり止めたりすること。</p>		<p>・ 投げる手と反対の足を一歩前に踏み出してボールを投げること。 ・ ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり打ったりすること。</p>	<p>・ 捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。 ・ 止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。 ・ 打球方向に移動し、捕球すること。</p>
	ボールを持たない動き	<p><ボール蹴りゲーム> ・ ボールを操作できる位置に動くこと。 ・ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。</p>	<p>・ 相手（鬼）にタッチされたり、自分のマーク（タグやフラッグ）を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。 ・ 相手（鬼）のいない場所へ移動したり、駆け込んだりすること。 ・ 2・3人で連携して、相手（鬼）をかわしたり走り抜けたりすること。 ・ 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）を取ったりすること。</p>	<p>・ 向かってくるボールの正面に移動すること。 ・ ベースに向かって走り、かけ抜けること。</p>	<p>・ 打球方向に移動し、捕球すること。 ・ 塁間を打球の状況に応じて走塁すること。</p>

(2) 態度

児童に身に付けさせたい「態度」としては、ボール運動系の領域に限らず、①愛好的態度、②協力・公正の態度、③安全の態度から構成している。

①愛好的態度としては、それぞれの学習内容に進んで取り組むことを、②協力・公正の態度としては、きまり・規則・ルールなどを守ること、練習やゲーム、用具の準備等を一緒にしたり分担された役割を果たしたりすることを、③安全の態度としては、場や用具の



安全を確かめたり、気を配ったりすることを示している。また中学校以降の愛好的態度は、積極的、自主的、主体的といった価値的態度への発展を求めるとともに、中学校では「責任」、高等学校では「参画」をより明確に示すことで生涯にわたって運動に親しむための態度の育成を目指している。

なお、ボール運動系の領域で使用する「ルール」とは、ボール運動種目の一般化された公式ルールを基にしたものであるが、高学年の発達の段階を踏まえて簡易化されたゲームにおける修正されたルールを意味している。「規則」は、それよりも易しく中学年の発達の段階を踏まえ、みんなが楽しめるように児童が工夫した易しいゲームの行い方を指すものである。そして、「きまり」は、低学年を対象とし、「集合したときは話をしない」など学級の約束ごとを含んだものである。

このような観点から、小学校学習指導要領解説体育編の記述を整理すると表4のように示すことができる。

「態度」に関する内容

表4

学年	第1学年及び第2学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
学習指導要領	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。	運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
解説	愛好的	運動に進んで取り組むこと。	運動に進んで取り組むこと。
	協力・公正	用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 運動の順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをすること。	用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。
	安全	危険物が無いか、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けること。	場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。

(3) 思考・判断

児童に身に付けさせたい「思考・判断」としては、各領域共通なものとしての「自己の能力に適した課題の解決の仕方の工夫」が挙げられる。

旧小学校学習指導要領解説体育編においては、(1)「技能の内容」、(2)「態度の内容」、(3)「学び方の内容」と示していたが、新小学校学習指導要領解説体育編においては(1)「技能」、(2)「態度」、(3)「思考・判断」と示している。



これは、指導と評価の一体化の視点からできるだけ分かりやすい表現としたこと、また、改訂に当たって児童が身に付けること（ミニマム）を検討した「健やかな体をはぐくむ教育の在り方に関する専門部会」の整理（「身体能力」「態度」「知識、思考・判断」）を踏まえてのことである。

特に(3)については、中学校・高等学校が「知識、思考・判断」としているのに対し、小学校は「思考・判断」としている。これは小学校においては、一般化された科学的な知識や理論ではなく、児童が動きの実践の中で「知識」を身に付けていくことを重視したことによる。しかし、児童が「思考・判断」という学びを深めるには、その前提として教えておかなければならない「知識」が存在するという考え方から、小学校学習指導要領解説体育編においては基本的に「○○の行い方・課題の解決の仕方等を知り（知識）、△△を選んだり見付けたりすることができる（思考・判断）」という表記にしている。

なお、ボール運動系の領域では、領域特有の「ルールや場の工夫」「作戦の工夫」などを中心に示している。

「思考・判断」に関する内容

表5

学年	第1学年及び第2学年	第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動
学習指導要領	簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。
解説	ボールゲームや鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶこと。 ボールゲームの動き方を知り、攻め方を見付けること。	ゴール型ゲームやネット型ゲーム、ベースボール型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うことができるプレーヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選ぶこと。 ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。	ゴール型やネット型、ベースボール型の楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コートの広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。 チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。