

# 指導計画の作成と学習評価の留意点

## 第1節 年間指導計画作成のポイント

体育学習において、その目標を達成するためには、意図的、計画的な学習指導の展開が必要である。このためには、地域や学校の実態及び児童の心身の発達の段階や特性を十分考慮して、小学校6年間を見通し、各学年の目標や内容を踏まえた授業時数、単元配当等を適切に定め、年間を通して運動の実践が円滑に行われるなど調和のとれた指導計画を作成することが大切である。

### 1 これまでの指導計画の課題を整理する

新たな年間指導計画を作成するに当たっては、まず、それぞれの学校で実施されてきた年間指導計画の見直しが必要である。各単元に割り振られている時数は、指導内容を身に付ける上で十分だったのか、各単元の配列の時期が適切だったのかなどを検討することで、課題が明らかになってくる。

また、学校行事や学年行事との関わり、体育館や運動場使用との関わり、児童数や用具数の関わり等、実際の指導場面で起こった問題点を把握し、改善を図る必要がある。

さらに、新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。これまでの年間指導計画を「体力の向上」や「運動に親しむ資質や能力の育成」が十分に図られていたかという観点で見直し、課題を明らかにしたうえで、新学習指導要領の趣旨を十分に踏まえ、学習内容を身に付けるために「どの学年で、どの程度の時間が必要なのか」を十分検討することが求められる。

### 2 6年間を見通した指導計画を立てる

#### (1) 系統性を踏まえた指導内容の明確化

今回の改訂では、指導内容の体系化が図られた。年間指導計画を作成するにあたっては、児童の発達の段階や指導の系統性を踏まえ、当該学年ではどのような内容を指導し、身に付けさせればよいかを明確にする必要がある。

指導内容を明らかにすることで、その内容を指導しやすい教材を選択し、易しいゲームや簡易化されたゲームが行えるように工夫したり、それらを適切に配列したりしやすくなる。いろいろな運動種目を経験したが、何が身に付いたのか不明瞭になることはさげなければならない。

#### (2) 新学習指導要領の改訂の趣旨を生かした計画の作成

新学習指導要領では、2学年ごとのまとまりで指導内容が示されている。「体づくり運動」以外のすべての指導内容について、2学年のいずれかの学年で取り上げ指導することもできることが示されており、指導内容を身に付けやすいのであれば、弾力化を生かした計画を立てることも考えられる。

弾力化を生かした計画については、年間に取り上げる運動種目として、表6のような例が考えられる。低学年では、鬼遊び、ボール投げゲーム、ボール蹴りゲームを扱い、中学年では、第3学年でゴール型ゲームを重点に、第4学年でゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームを均等に扱う。高学年では、第5学年で「バスケットボール」「ソフトバレーボール」の単元を計画し、6年で「サッカー」「ソフトボール」を配列するなど、ゴール型を2単元として各学年で扱い、第5学年のネット型、第6学年のベースボール型において、多めの時数を配当した単元に行っている例である。高学年は90時間という年間授業時数から、一つの単元を多めの時数を配当した単元として、じっくり学習できる

ようにするなど、同一単元（同じ学習内容）の繰り返しは行わないようにする方法も考えられる。

各学校において運動の取り上げ方を弾力化するねらいは、各学校や地域の実態に応じて、指導内容の定着を一層図ることができるよう単元計画を工夫することである。表6は、弾力化を生かした一例であり、実際にどのような指導計画を作成するのかは、各学校の児童数や児童の実態、運動場及び体育館など施設・用具の状況等に応じて工夫する必要がある。

**(3) 施設や用具等の合理的な活用**

年間指導計画において同じ領域及び内容の配当時期を工夫することで、運動場や固定施設、用具の有効的な活用が可能となる。例えば、年間に取り上げる運動種目を、1学期（前期）はネット型及びベースボール型、3学期（後期）はゴール型というように、同時期に各学年で同じ内容を取扱うことにより、運動場のライン引き、用具の準備や片付けにかかる時間が短縮できる。こうした工夫により、指導時間の確保、学年間の体系化を踏まえた教材研究などがしやすくなる。

表6 弾力化を図った場合の年間に取り上げる運動種目の例

| 学年 | 運 動 種 目   | ア   | イ   |
|----|---|---|---|
| 1年 | イ 鬼遊び<br>(4～6時間)  | ア ボールゲーム<br>(4～6時間)<br>○ボール遊び(投)<br>○ボール投げゲーム   | ア ボールゲーム<br>(4～6時間)<br>○ボール遊び(蹴)<br>○ボール蹴りゲーム |
| 2年 | イ 鬼遊び<br>(4～6時間)  | ア ボールゲーム<br>(4～6時間)<br>○ボール遊び(投)<br>○ボール投げゲーム   | ア ボールゲーム<br>(4～6時間)<br>○ボール遊び(蹴)<br>○ボール蹴りゲーム |
| 3年 | イ ネット型ゲーム又は<br>ウ ベースボール型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○プレルボール又は<br>○キックベースボール | ア ゴール型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○フラッグフットボール<br>又はタグラグビー | ア ゴール型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○ハンドボール<br>又はポートボール   |
| 4年 | イ ネット型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○ソフトバレーボール                                | ウ ベースボール型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○ティーボール              | ア ゴール型ゲーム<br>(6～8時間)<br>○ラインサッカー              |
| 5年 | イ ネット型<br>(10～12時間)<br>○ソフトバレーボール                                 |   | ア ゴール型<br>(8～10時間)<br>○バスケットボール               |
| 6年 | ウ ベースボール型<br>(10～12時間)<br>○ソフトボール                                 |   | ア ゴール型<br>(8～10時間)<br>○サッカー                   |

※ 中学年（3・4年）は、それぞれの運動種目を基にした易しいゲーム  
 ※ 高学年（5・6年）は、それぞれの運動種目を簡易化したゲーム

**3 中学校の内容との接続を踏まえる**

体育、保健体育については、発達の段階のまとまりを考慮し指導内容の体系化を図っている。小学校第5学年から中学校第2学年までは、同じ段階の時期ととらえられており、中学校との接続を踏まえることで体系化を生かした指導が期待できる。

中学校学習指導要領保健体育編の第1学年及び第2学年の球技は、表7のように示されている。

このように中学校では、小学校での学習内容を踏まえて、より発展した学習が行われるようになっている。小学校段階で身に付けるべき内容はしっかりと身に付けられるようにし、中学校での学習に備えることが大切である。

表7 中学校第1・2学年の球技について（中学校学習指導要領 第2章 第7節保健体育より）

| 型       | 適宜取り上げる運動種目                | 技 能  | 態 度  | 知識、思考・判断  |
|---------|----------------------------|--|--|---|
| ゴール型    | バスケットボール<br>ハンドボール<br>サッカー | ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開すること。         | 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。 | 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、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。 |
| ネット型    | バレーボール<br>卓球、テニス<br>バドミントン | ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開すること。   |  |   |
| ベースボール型 | ソフトボール                     | 基本的なバット操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによって攻防を展開すること。 |  |   |

## 第2節 単元計画作成のポイント

### 1 児童の実態を踏まえた計画を立てる

単元計画は、年間に配列された一つ一つの単元（学習内容）を授業としてどのように展開していくのか見通しを立てたものであり、毎時間の学習指導につなげる指導計画としての役割を担うものでもある。単元計画には、教師の授業に対する考え方や児童の実態に基づいた学習指導のねらいや学習の進め方などが具体的に示されることになる。

ボール運動系の領域の単元計画では、児童が運動の特性や魅力に応じて攻防する楽しさや喜びを味わいながら、学習内容を習得することがねらいとなる。このねらいに迫るためには、運動を一般的な視点だけでとらえるのではなく、児童がその教材となるゲームをどのように受け止め、どこにおもしろさを感じているか、どのような学習ができるかなど、児童と運動との関係、つまり児童の実態を踏まえた計画を立てることが大切である。

児童の実態を踏まえた学習のねらい（単元の目標）が明確になれば、具体的な学習の進め方（学習過程）と学習内容が導き出され、児童の活動が予測できる。その際、「技能」「態度」「思考・判断」の身に付けさせたい内容が児童の実態を十分考慮した上で、バランスよく単元計画に組み込まれていることが重要である。

ゲームの学習は、低学年のごく簡単なゲームから中学年の易しいゲーム、高学年の簡易化されたゲームへ児童の実態に合わせてゆっくり発展させる。

「技能」の習得としては、「競争して楽しむ」というボール運動系の特性を児童に触れさせることが大切であり、単に、個人・集団技能の反復練習に多くの時間を費やし、技能の向上だけを目指すことがねらいではない。ゲームの特性に応じた基本的な技能が未熟な段階では、1単位時間のはじめに技能の習得を重視した時間を設定したり、各チームに共通する課題が明確で練習の必要性がある場合は、課題を分かりやすくしたゲームの時間を設定したりするなど弾力的に単元計画の中で扱うようにする。

「態度」は、児童の実態に応じて身に付けさせたい事項を整理し指導する。例えば、勝敗の受け入れ方などの指導の仕方を意図的に行えば、仲よく協力して運動することのよさを認識し、児童同士のトラブルが減少することで学習意欲も高まることになるであろう。このように実態を踏まえ、意図的、計画的に具体的な指導をすることが重要である。

「思考・判断」では、ゲームに関して行い方や攻撃の仕方などを知り、動き方を見付けたり、ルールや場を選んだり、作戦を立てたりするなど児童の実態に応じて身に付けさせたい事項を整理し指導する。また、それらを児童が身に付けられるようにするためには、事前に必要な情報を知識として指導しておくことが不可欠である。

このように各学年における児童の発達の段階や実態を十分踏まえて単元計画を立てる。

### 2 指導内容を明確にして教材を工夫する

新学習指導要領では、指導内容の確実な定着を目指し、体系化が図られている。この趣旨を生かした指導を行うためには、児童の発達の段階を踏まえ、その実態にあった指導内容を明確にして教材を工夫することが重要である。

#### (1) 低学年

低学年の児童は、入学当初、一人遊びや二人遊びを好む児童が多いが、体育科での学習や体育的行事の経験などにより徐々に集団対集団の競争を楽しむようになる。

「技能」の内容としては、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、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（中学年の攻守交代のベースボール型ゲームに発展）、および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（中学年のゴール型ゲームに発展）をすることで、その動きができるようにする。小学校学習指導要領解説体育編には、運動種目の例示が多く示されているが、児童が学習しやすい「ボールゲーム」（ボール遊び、ボール投げゲーム、ボール蹴りゲーム）と「鬼遊び」の教材を選ぶとともに、必要に応じて簡単なゲームを開発する。

「態度」の内容としては、きまりを守り、友達と仲よくゲームをすることが主な内容である。ボール運動系の入門期であることを踏まえるとゲームや話し合いがスムーズに行えるように協力したり、安全に気をつけたりすることを重点とした指導が必要である。

「思考・判断」の内容としては、低学年の児童であっても規則を選んだり、簡単な攻め方などを見付けたりすることができるようになる。それらを生かすためには、児童の実態に合わせて簡単なゲームの行い方や動き方が分かり、工夫できるように指導することが大切である。

## （2）中学年

中学年の児童は、集団対集団の競争に興味や関心が著しく高まる時期である。この発達の段階をうまく生かした指導が必要となる。

「技能」の内容としては、簡単なボール操作で行えるゲーム、学級のみながゲームの特性に触れるために比較的少人数での小コートで行えるゲーム、安全を保障するため身体接触をさける規則で行うゲームなど易しいゲームを行い、その動きができるようにする。身に付けさせたい技能については、この程度まで伸ばしたいという児童の



姿やゲームの様相を明らかにして授業を展開し、高学年の学習に無理なくつなげられるようにしておきたい。また、小学校学習指導要領解説体育編には、運動種目の例示が多く示されているが、それらをすべて扱うのではなく、児童の実態に応じて学習しやすい教材を選ぶとともに、必要に応じて易しいゲームを開発する。

「態度」の内容としては、競争することを好む発達の段階であるが、勝敗に対するこだわりや感情をそのままぶつけ合うことがないように、公正な態度として勝敗の受け入れ方の指導などが重要である。

「思考・判断」の内容としては、規則や作戦を選んだり考えたりすることができるようになる時期であり、運動の場の工夫なども含めて児童のアイデアを大いに活用することが重要である。また、ゲームの特性が損なわれるような規則の工夫にならないように工夫内容を確認して指導する。

## （3）高学年

高学年の児童は、よりスポーツに近い運動種目を扱うことも可能になり、一般的にボール運動への興味や関心も、中学年よりさらに高くなる。

「技能」の内容としては、児童の発達の段階を踏まえたルールで、学習課題が追求しやすいように簡易化したゲームを行い、その技能を身に付けることができるようにする。「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」をある程度具体化し、児童の実態に応じてその技能を単元計画の中に記しておくの実現状況に応じて、ボール操作を高めるための時間を多くとったり、課題を分かりやすくしたゲームを適宜取り入れたりするなど、柔軟に計画を修正することが可能となる。

「態度」の内容としては、ゲームを楽しくするためにルールやマナーを守り、友達と助け合ってゲームをすることが大切であることを十分理解できるようにする。特に、相手のチームに対する基本的なマナーについて指導する。

「思考・判断」の内容としては、児童の実態に応じた簡易化されたゲームであれば、ルールを選んだり、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可能になる。そのため、作戦を活かすことができるようにするための十分な時間や教師の適切な指導助言が大切である。

### 3 適切な時間を配当する

ボール運動系の学習は、ねらいや課題を把握したりその解決の手がかりを理解したりする時間、ねらいに向かって挑戦したり練習したりする時間に、特に配慮することが大切であり、多くの時間が必要である。そのため、単元の配当時数については、運動の特性と児童の心身の発達の特性や各運動への興味・関心、学習経験等の程度、施設・用具等の状況を十分考慮して、学習指導の効果がより期待できるように工夫することが求められる。

低学年では、興味・関心の持続や多くの運動に触れられるようにすることを配慮すると、一単元にあまり多くの時間を要することは難しい。

中学年では、型に応じたゲームを学習する導入期であることを考えると、一単元の時間は、低学年より、多めの時間数が必要になることが考えられる。ただし、6年間の計画の立て方によっては、ゲーム領域の特性を踏まえると第1学年から第4学年のゲームは、基本的に一単元の時間数を同程度とし、高学年に比べ多くのゲームに親しむ工夫をする方法もある。

高学年は、ボール運動そのものの楽しさや喜びに触れることができ、技能の向上や作戦の実行、達成に興味や関心を持ち、ある程度それらが実現可能な段階であることを考えれば、十分な時間を確保することが望まれる。一人一人の児童に、運動の特性や魅力に応じた楽しさや喜びを味わわせるためには、児童が自主的・自発的に作戦を試行錯誤し、力に応じた創意・工夫、努力が発揮できる学習時間を確保することが必要である。

## 4 具体的な単元計画作成上の留意点

### (1) 運動の特性を明確にする

- ①ボール運動系では、攻守の特徴や「型」に共通した動きや技能など運動の特性や魅力を明確にする。
- ②児童が、ゴール型（入り交じりの攻防）、ネット型（ネットに区切られた攻防）、ベースボール型（攻守の交代による攻防）をどのように受け止め、どこに楽しさや喜びを感じているかを明確にする。
- ③児童が、仲間と協力してゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームを作り上げることなど、楽しさに向かってどのような学習ができるかを明確にする。

### (2) 学習のねらい（単元の目標）、学習内容等を明確にする

- ①児童の実態に応じて、身に付けさせたい「ボール操作（攻防のためにボールを制御する技能）」や「ボールを持たないときの動き（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）」を明確にする。また、同様に態度、思考・判断の内容についても、具体化する。
- ②児童が課題を追求しやすいように易しいゲーム、簡易化されたゲームなどを工夫する。
- ③ゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームを作り上げるために、ルールや作戦を考えたり選んだりする工夫の仕方について明らかにする。
- ④明確にした学習内容について、それらをどのように身に付けて（学習して）いくのか、学習過程を作成する。

### (3) 学習のねらいを達成するための学習の進め方（学習過程）を工夫する

第1章で述べている通り、学習過程を作成するにあたっては、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。その際、基礎的・基本的な知識・技能を習得するための学習活動やそれらを活用する学習活動は、明確に分類できるものではなく、相互に関連しあっていることに留意すべきである。このことを踏まえると、いわゆる習得を重視した学習活動と活用を図った学習活動が指導の順序に一致するものではなく、相互に往還しながら学びを深めることが大切である。

指導内容を明確化しておくことは、授業づくりの第一歩であるが、教師から一方的な指導を繰り返していくだけでは「生涯にわたって、運動に親しむ資質や能力の基礎を育成する」ことは十分でない。



児童が運動の特性や魅力に十分触れながら、それまでに身に付けた基礎的・基本的な知識や技能を活用して、身に付けたい動きや技に向けた課題を設定したり、練習の場を選んだりしながら、試行錯誤をして、課題解決を図る学習活動が望まれるところである。つまり、「何を身に付けるのか」そして「それらをどのように身に付けるのか」を両輪としつつ、運動の楽しさが十分味わえるような授業づくりが求められる。

#### (低学年を想定)

- 運動の特性や魅力に応じて、基本的な動きや簡単な規則で行うゲームの仕方を身に付ける時間を確保し、ゲームを楽しく行うための基礎を培う。
- 学習したことを活かして、簡単な規則や攻め方を工夫しながら、ゲームを楽しむことができるようにする。
- ※いずれの活動においても、楽しい活動になるよう配慮するとともに、それぞれの活動が相互に往還しながら学びを深めることができるようにする。

#### (高学年を想定)

- 運動の特性や魅力に応じて、基本的な技能や簡易化されたゲームの仕方を身に付ける時間を確保し、ゲームを楽しく行うことができるようにする。
- 学習したことを活かして、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して、ゲームを楽しむことができるようにする。
- ※リーグ戦や対抗戦を行う中で、必要に応じて技能を高める練習や課題をわかりやすくした場づくりやゲームを取り入れながら、めあてや作戦を活かしたゲームを十分楽しめるようにする。
- ※いずれの活動においても、運動の特性や魅力に応じて、技能などが高まった楽しさやゲームに勝った喜びなどをみんなが味わえるよう配慮するとともに、それぞれの活動が相互に往還しながら学びを深めることができるようにする。

学習過程は、児童の実態や学習のねらいにより、変わるものである。大切なことは、運動の特性や魅力に触れさせ、学習内容（技能、態度、思考・判断）が十分身に付くように柔軟に対応できる学習過程を創意工夫することである。

## 第3節 学習評価の考え方と進め方

### 1 学習評価の基本的な考え方

学習評価は、児童生徒が学習指導要領の目標に沿ってその内容をどの程度身に付けているかという実現状況を見ることが求められるものである。学習指導要領は、各学校において編成される教育課程の基準として、すべての児童生徒に対して指導すべき内容を示したものであり、指導の面から全国的な教育水準の維持向上を保障するものであるのに対し、学習評価は、児童生徒の学習状況を検証し、結果の面から教育水準の維持向上を保障する機能を有するものと言える。

教師や学校にとっては、

- ① 学校における教育課程や、各教科等の学習活動の目標や内容のほか、評価規準や評価方法等、評価の計画も含めた指導計画や指導案の組織的な編成・作成
- ② 指導計画を踏まえた教育活動の実施
- ③ 児童生徒の学習状況の評価、それを踏まえた授業や指導計画等の評価
- ④ 評価を踏まえた授業改善や個に応じた指導の充実、指導計画等の改善

といった、Plan (①)、Do (②)、Check (③)、Action (④) のPDCAサイクルを確立することが重要である。

このようなPDCAサイクルは、日常の授業、単元等の指導、学校における教育活動全体等の様々な段階で繰り返されながら展開されるものである。学習評価を通じて、教師が授業の中で児童生徒の反応を見ながら学習指導を見直したり、一連の授業の中で個に応じた指導を図る時間を設けたりすることや、学校における教育活動を組織として改善したりしていくこと等が求められる。

このような学習指導に係るPDCAサイクルは、学校評価全体の枠組みの中で適切に位置付けられ、実施されることが必要である。

児童生徒にとっては、学習評価は、自らの学習状況に気付き、その後の学習や発達・成長が促される契機となるべきものである。また、学習評価の結果を保護者に適切に伝えることは、学習評価に関する信頼性等を高めるものであるとともに、家庭における学習を児童生徒に促す契機ともなるものである。〈中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会 児童生徒の学習評価の在り方について(報告) 平成22年3月24日〉

改正教育基本法や学校教育法の一部改正を受けて答申された平成20年1月17日中央教育審議会答申及びそれを踏まえて改訂された学習指導要領においては、次代を担う子どもたちに必要な「生きる力」をはぐくむことが引き続き重要であることが明確にされた。

このことを踏まえ、新しい学習指導要領における評価の観点は、従来の評価の4観点の枠組みを基盤とし、学校教育法及び学習指導要領の総則において示された基礎的・基本的な知識・技能の習得とこれらを活用する思考力・判断力・表現力等をいわば車の両輪として相互に関連させながら伸ばしていくとともに、学習意欲の向上を図るという改訂の趣旨を反映し、学習指導と学習評価の一体化をさらに進めていくこととされた。

そのために、各学校においては、組織的・計画的な取組を推進し、学習評価の妥当性、信頼性等を高めるよう努めることが重要であり、適切な評価時期を設定することや学習指導の目標に沿った学習評価を行うことが必要である。

### 2 体育科における学習評価の観点及び留意点

学校教育法の一部改正を受けて改訂された新しい学習指導要領の総則においては、学校教育を行うに当たり「基礎的・基本的な知識及び技能を確実に習得させ、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくむとともに、主体的に学習に取り組む態度を養うこと」に努めなければならないことが示された。それを受け、新しい学習指導要領における評価の観点は、基本的に、基礎的・基本的な知識・技能の要素については「知識・理解」や「技能」の観点において、それらを活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等の要素については「思考・判断・表現」の観点において、主体的に学習に取り組む態度の要素については「関心・

意欲・態度」の観点においてそれぞれ評価することとされた。

しかし、各教科にはそれぞれの特性や固有の学習内容があるため、各教科の目標や内容を踏まえ、各教科において育成すべき能力にふさわしい評価の観点の名称とすることとなっている。

特に、体育、保健体育では、例えば表現運動において「・・表したい感じを表現したり・・」等が規定されている。このような場合の「表現」は体育、保健体育における技能を示すものであることから、現在「運動の技能」で評価しており、今後も「技能」の観点で評価する。

これらのことを受け、体育科・保健体育科の評価の観点は、これまで通り以下のように示している。

<小学校体育科>

<中学校・高等学校保健体育科>

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| ○運動や健康・安全への関心・意欲・態度 | ○運動や健康・安全への関心・意欲・態度 |
| ○運動や健康・安全についての思考・判断 | ○運動や健康・安全についての思考・判断 |
| ○運動の技能              | ○運動の技能              |
| ○健康・安全についての知識・理解    | ○運動や健康・安全についての知識・理解 |

ここでは、「ボール運動系」の領域に直接関わることから体育科の運動領域についてのみ取り上げる。

○運動への関心・意欲・態度

「進んで運動に取り組む」といった運動への愛好的な態度や「友達と協力したり、ルールを守ったりして運動すること」などの協力・公正、「運動の場や用具の安全を確かめる」などの安全に関する態度などについて評価する。

○運動についての思考・判断

練習の仕方や動き方を知り、技能を身に付けるために運動する場や練習方法を選んだり、簡単な作戦を立てたりするなど、自己やチームの課題解決に向けた取組を評価する。

○運動の技能

基本的な動きや技能を身に付けているかを評価する。その際、特に第1学年から第4学年では、単に動きや技能が身に付けばよいということではなく、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎として、運動を楽しく行うとともに、動きや技能を身に付けることが大切である。

評価の観点はこれまでと変更はないが、新学習指導要領では指導内容の明確化が図られていることから、一層、指導と評価の一体化を推進することが求められる。すなわち、適切な評価をするためには、指導内容が明確になっているとともに、授業では、すべての児童がそれらを身に付けられるよう具体的な手立てがとられていることが前提である。よって、児童が「易しいゲーム」や「簡易化されたゲーム」などに取り組むことにより、それらの特性や魅力に十分触れながら、学習内容を身に付けていけるように配慮するとともに、単元計画を踏まえた評価の重点化を図りながら、計画的に評価をすることが大切である。