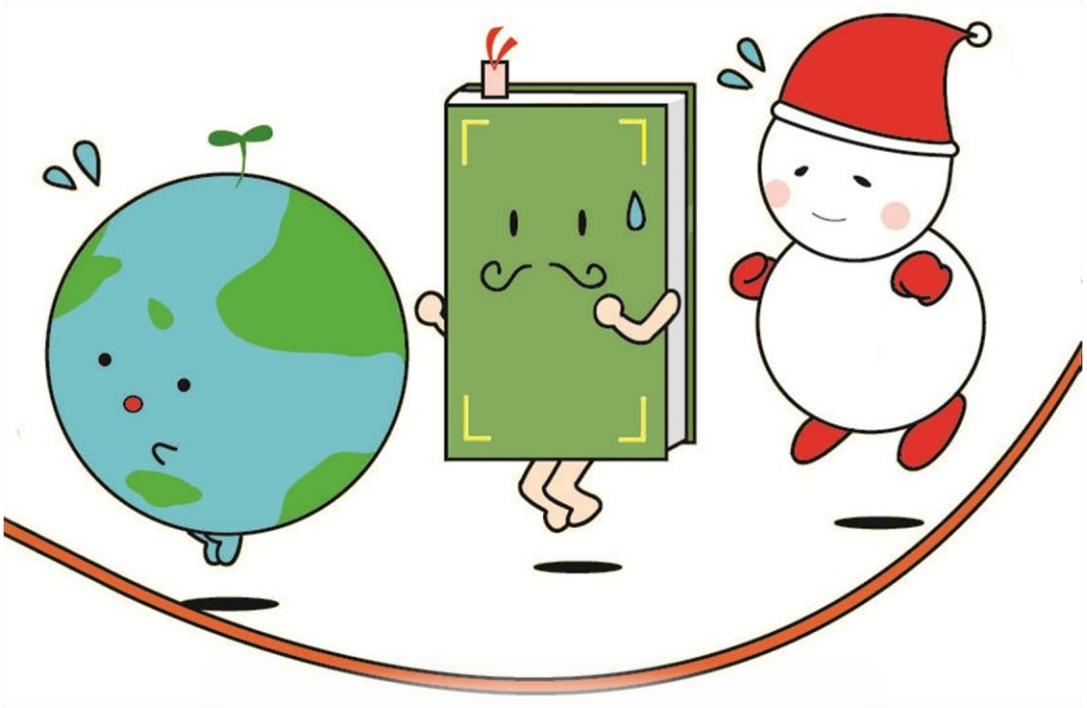
令和5年度
学校における運動機会の充実を図る環境整備推進事業
実践事例集



札幌市教育委員会

令和6年6月

目　次

第1章【1人1台端末を活用した学習活動、学校と家庭をつなぐ運動習慣づくり、それらの取組を生かした授業づくり】

【小学校の授業づくり】

・南小学校「誰一人取り残さないサッカーの授業」・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

・幌南小学校「学校での学びを家庭での実践につなげる表現遊び」・・・・・・・・・・・・・3

【中学校の授業づくり】

・北都中学校「体が自然と動き出すダンス」・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5

・上野幌中学校「上野幌中アスレチックパークのデザイン」・・・・・・・・・・・・・・・・7

第2章【推進校による取組事例】

・事例１　和光小学校「“やってみたい！”が生まれる体力づくり週間」・・・・・・・・・・・・9

・事例２　篠路西小学校「楽しいことは続けられる！」　・・・・・・・・・・・・・・・・・・11

・事例３　新琴似緑小学校「誰でも体を動かしたくなる場の工夫」・・・・・・・・・・・・・・13

・事例４　中沼小学校「やってみたい！」を引き出す三間の設定・・・・・・・・・・・・・・ 15

・事例５　元町小学校「冬場の休み時間をもっとマッチ」　・・・・・・・・・・・・・・・・・17

・事例６　本町小学校「HONCHO　ACTIVITIES！」　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・19

・事例７　東苗穂小学校「誰もが成長を感じ取れる学校へ」　・・・・・・・・・・・・・・・・21

・事例８　平岡小学校「自然と無理なくワクワクが生まれる環境づくり」・・・・・・・・・・・23

・事例９　藻岩小学校「体を動かしたくなる環境・仲間づくり」・・・・・・・・・・・・・・・25

・事例 10　藤野南小学校「児童のワクワク感をアップさせる環境整備」・・・・・・・・・・・27

・事例 11　真駒内桜山小学校「体を自然に動かしたくなる環境づくり！」・・・・・・・・・・29

・事例 12　前田中央小学校「運動の『日常化』を目指して」・・・・・・・・・・・・・・・・・31

・事例 13　定山渓中学校「少人数の特色を生かした運動機会の環境整備」・・・・・・・・・・33

学校における運動機会の充実を図る環境整備推進事業

第1章 【1人1台端末を活用した学習活動、学校と家庭をつなぐ運動習慣づくり、それらの取組を生かした授業づくり】

令和5年度　学校における運動機会の充実を図る環境整備推進事業

＜実践事例1＞

「誰一人取り残さないサッカーの授業」

「フニーニョ」を基にした3人対3人のゲーム

（札幌市立南小学校）

https://www.minami-e.sapporo-c.ed.jp/

【6年・ボールゲーム「フニーニョ」（サッカーを基にした簡易的なゲーム）】

フニーニョとは、ドイツの育成年代で取り入れられているもので、３対３の少人数で行うことを基本としたゲームである。７人制よりもボールコンタクトが 60%も多く、ドリブルは５倍、パスは２倍の機会があるとされている。

「行い方を覚え、ルールを工夫してゲームをする（1～2／8）」

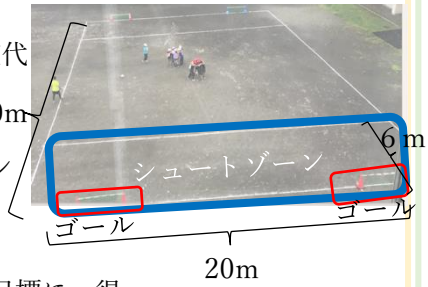
（主なルール）

・得点が入るたび、両チームともメンバー交代

・シュートはシュートゾーン内のみ可能

・キーパーなし。オフサイドなし。

・タッチを出たらキックイン or ドリブルイン



（ルールを選ぶ時の例）

・「みんなが楽しめるゲームにする」ことを目標に、得点の仕方について「総得点＝決めた点数×シュートした人数」と「総得点＝決めた点数×シュートを決めた人数」から選ぶ。

ルール（授業で使用）

「ゲームと練習を繰り返し、技能を高める（3～5／8）」

・シュートやドリブル、パスについて、どの練習をどれくらい行えばよいか児童自身が決め、取り組む。

→児童が内容や時間配分を自己決定することで、学びを自分自身でコントロールしている感覚を有することができる。

時間	1	2	3	4
目標	フニーニョの行い方を理解することができるようにする。	簡単な規則を選ぶことができるようにする。	シュート・ドリブル・パスの動きのコツを知り、その技能を身に付	
学習の流れ	○集合、挨拶　健康観察をする。　○場の準備をする。　○ドリルゲーム（ドリブル鬼ごっこ　対面パス　シュートク			
	サッカーの行い方を覚える ○フニーニョの様子を動画で視聴し、行い方を理解する。 ○試しのゲームに取り組む ・ゲームの様子を毎試合、動画に記録する。 ○振り返り（ムーブノート）	**ルールを工夫してゲームをする** ○得点の仕方を工夫する 例）「総得点＝決めた点数×シュートした人数」と「総得点＝決めた点数×シュートを決めた人数」から選ぶ ○どちらが良いか、実際のゲームで確かめる ○振り返り（ムーブノート）	**ゲームと練習を繰り返し、技能を高め** ○シュートやドリブル、パスの行い方を動画やイラストを見て理 ○チームごとに練習内容や時間配分を決め、練習を行う。 ・動画で試合の様子を振り返り、判断の根拠とする。 ○ゲーム ・練習の効果をゲームで確かめる。 ※以後、練習とゲームを繰り返し、自分たちで修正しながら進 ○振り返り（ムーブノート）	
知	①観察・ムーブノート			②観察・ムーブノート
思		①観察・ムーブノート		
態	⑥観察	②観察	③観察	

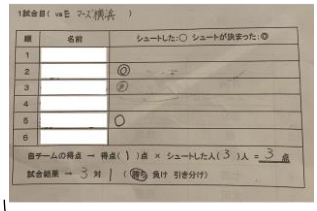
【単元の評価規準】

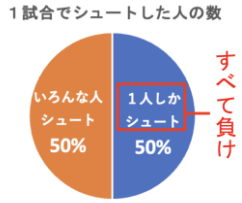
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ゴール型（サッカー）の行い方について，言ったり書いたりしている。 ②味方にパスをする，パスを受けてシュートをするといったボール操作によってゲームをすることができる。 ③ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。	①ルールを工夫している。 ②自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①ゴール型（サッカー）に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り，仲間と助け合おうとしている。 ③場の設定や用具の片付けなどで，分担された役割を果たそうとしている。 ④勝敗を受け入れようとしている。 ⑤仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥場や用具の安全に気を配っている。

「作戦を選んでゲームをする(6～7／8)」

【問題意識を生むために】

①毎試合、ゲーム記録を付ける。　②前時までの傾向を伝える。



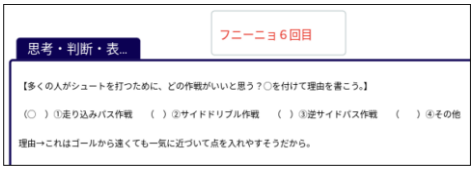


自分たちのチームの特徴にあった作戦を考えたい！

【問題を解決するために】

①作戦の種類(知識)を伝える。 ②まずは個で考えをもつ ③チームで動いて確かめる

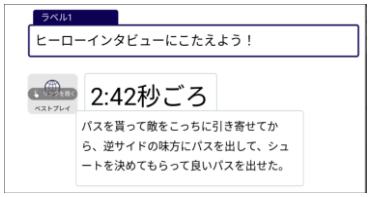
(「スポーツ庁指導の手引き」より)



「大会を行う＆学習のまとめをする(8／8)」

・総当たり戦で大会を行う。(ゲーム記録を付け、伸びを実感できるようにする。)

・単元での伸びを試合での動画にコメントを入れる形でまとめる。



5	6	7	8
付けることができるようにする。	自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。		フニーニョ大会を行い楽しむとともに、学習のまとめを行う。
ゲーム等)　○本時のねらいを確認する。			
る 理解する。 進める。	**作戦を選んでゲームを行う** ○ゲーム記録を基に、複数人がシュートを打つことが勝利に結び付きやすいことを理解する。 自分たちのチームにはどんな作戦が合っているかな？ ○スポーツ庁作成の動画を視聴し、作戦の種類を知るとともに個々に考えをもつ。 ○チームで作戦について話し合い、練習する。 ○ゲームで確かめる。 ※以後、練習とゲームを繰り返し、自分たちで修正しながら進める。 ○振り返り（ムーブノート）		**サッカー大会を行う** ○全チームとの総当たり戦を行う。 ・審判や進行など、運営も児童が行う。 ○振り返り ※単元のまとめ 「ヒーローインタビューに答えよう」という課題について、自分もしくは自チームのベストプレイ動画を選び、その理由をムーブノートにまとめる。
③観察・ムーブノート			③観察・動画
	②観察・ムーブノート	③観察・ムーブノート	
		⑤観察	①④観察

＜実践事例2＞
「学校での学びを家庭での実践につなげる表現遊び」
～リアルどうぶつずかんをつくろう～
（札幌市立幌南小学校）

（https://www.konan-e.sapporo-c.ed.jp/）

【1年・表現遊び】

本事例は、動物の特徴を捉え、その動物になりきるために跳ぶ、回る、ねじるなど全身を使って即興的に踊ったり、自分で表したい様子を選んで工夫したりしながら学んでいく過程を大切にします。１人１台端末を活用し、体育の時間に学んだことを家庭でも実践して動画で記録できるようにします。体育の学習での教師や友達との関わりだけでなく、家庭で保護者からも価値付けをしてもらうことにより、「もっといろいろな動物になりきりたい。」という思いをもって意欲的に運動に取り組めるようにします。

【「指導と評価の計画」と1人1台端末の活用場面】

単元の目標
（１）表現遊びの行い方を知るとともに、題材「リアル動物図鑑をつくろう」に出てくる動物やいきものの特徴を捉え、全身で踊って遊ぶことができるようにする。
（２）身近な題材（動物やいきものの）の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
（３）表現遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

時間	1	2	3	4	5
目標	学習の見通しをもつ	表現遊びの行い方を知り、動物の特徴を捉えてみんなで楽しく踊って遊ぶ （※２～４時間目の動物は実態に応じて順序を変更してもよい）			簡単な踊り方を工夫してみんなで楽しく踊って遊ぶ
学習の流れ	「リアル動物図鑑」の動物になりきろう。 ○オリエンテーション ・単元の目標と学習の進め方を知る。 ・学習のきまりを知る。 ・場の準備や片付けの仕方を知る。 ○準備体操 ○心と体をほぐす運動遊び ・動物変身じゃんけん ・なりきり新聞紙 ・ミラーゲーム ※毎時間１～２つ選んで行うようにする。 ○動物に変身しよう ・「リアル動物図鑑」に登場する動物をいくつか提示し、その特徴を知り、即興的に踊る。 ○振り返り	いろいろな動物になりきって、「リアル動物図鑑」をつくろう。 ○準備体操 ○心と体をほぐす運動遊び ○学習課題の確認 【野原の動物】 ・丸くなって転がるダンゴムシになるよ。 ・バッタみたいにぴょーんと高く跳んでみるよ。 ・巣に戻っていくアリの行列をつくろう。 ○振り返り	○準備体操 ○心と体をほぐす運動遊び ○学習課題の確認 【ジャングルの動物】 ・大きく胸を叩いてゴリラになるよ。 ・キリンの首がゆっくり動いているように歩くよ。 ・ライオンが獲物を狙っているよ。 ○振り返り	○準備体操 ○心と体をほぐす運動遊び ○学習課題の確認 【海の動物】 ・タコになってくねくね動くよ。 ・ペンギンのようにヨチヨチゆっくり歩いてみよう。 ・友達と一緒に大きなクジラになるよ。 ○振り返り	いろいろな大変な場面を表そう。 ○準備体操 ○心と体をほぐす運動遊び ●もっと楽しく遊ぶ活動 ４時間目までに行った子どもの動きの中から「大変だ！」の様子が伝わる動画をいくつか紹介することで、もっと楽しい場面にしたいという思いを生む。 どんな場面にするともっとおもしろくなるかな。 ○ペアやグループになり、「大変だ！○○だ！」の○○を考えながら即興的に踊る。 ○振り返り
		＜活動の前半＞ ○教師のリードで、題材の特徴を捉えやすい動物を提示し、そのものになりきって即興的に踊る。（※ＱＲコード①参照） ○教師の「大変だ！○○だ！」に合わせて、急変する場面を即興的に踊る。（※ＱＲコード②参照） ＜活動の後半＞ ○３～４人グループをつくり、順番に自分のなりきりたい動物を選んでみんなで踊る。 ○自分が選んだ「大変だ！○○だ！」の場面をグループの友達に伝え、みんなで即興的に踊る。			
知		①（観察・学習カード）		②（観察・学習カード）	
思					①（観察・学習カード）
態	④（観察・学習カード）	③（観察）	②（観察・学習カード）		

単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①表現遊びの行い方について、言ったり、実際に動いたりしている。 ②身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。	①簡単な踊り方を工夫している。 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ている。	①表現遊びに進んで取り組もうとしている。 ②誰とでも仲よくしようとしている。 ③場の設定や用具の片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④周りの安全に気を付けて踊っている。

◆本事例で提示したスライドや資料

①動物のスライド　②保護者への協力依頼

③「大変だ！〇〇だ！」のスライド

④学習カード

◆環境整備の工夫

運動する内容や動きのこつを示す時には視覚的に理解できるように、大きく提示することが大切である。そこで、プロジェクターをステージの天井に吊り下げることで、設置の手間を省き、使いたいときにすぐに使えるようにした。長い有線ケーブルを接続しておくことで、パソコンやタブレットにつなげるようにするとともに、Apple-TV をプロジェクターの上に固定することで、無線でも投影できるようにした。

6
学習のまとめをする
自分のお気に入りの動物図鑑を紹介し合おう。 〇準備体操 〇心と体をほぐす運動遊び 〇学習課題の確認 〇自分のお気に入りの動物と「大変だ！〇〇だ！」のお話を選んで、グループで踊りを見せ合う。 ・ペンギンが水中の中を飛ぶように泳いでいるよ。大変だ！サメが襲ってきた！ ・クマの親子が仲良く散歩しているよ。大変だ！池に落ちた！ 〇友達のよい動きを伝える。 〇振り返り
②（観察・学習カード） ①（観察）

◆1人1台端末の活用例

【オクリンク】…動画で撮影して提出するようにしておくと、教師も友達も見ることができる。

〇学校での学び

体育の学習では、空間を広く使い、ダイナミックな子どもの動きを引き出すように関わる。タブレットを使う時間より子どもが友達と一緒にたっぷりと運動に浸る時間を確保するようにし、動物の特徴と動きとを結び付けられるようにしていくことが大切である。

〇家庭で実践

・お家の人に撮影してもらう

・自分で撮影する

・兄弟で一緒に行う

表現遊びは家でも取り組みやすい運動である。タブレットを固定して自分で撮影したり、お家の人に撮影してもらったりしながら学校での学びを家でも生かせるようにする。お家の人のお話（声）に合わせて動いたり、兄弟で行ったりするなどの工夫も見られた。

＜実践事例3＞

「体が自然と動き出すダンス」
～家庭でも取り組めるダンス授業～

（札幌市立北都中学校）

（https://www.hokuto-j.sapporo-c.ed.jp/）

【学年・単元名】

現代的なリズムのダンス

【「指導と評価の計画」と1人1台端末を活用した家庭との連携を目指した事例】

時間	1	2	3
目標	○ダンスの特性を理解し、表現運動やリズムジャンプを通して、自己を表現することについての楽しさや喜びを感じるとともに、軽快なリズムに乗って体を動かすことができるようにする。		
学習の流れ	○オリエンテーション ・プロのダンスの映像を視聴する。 ・単元計画、ダンスの特性、安全面の配慮、個人目標の設定。 <小学校の学習状況を確認> ・事前にアンケートを取り、学習状況を把握する。 ・小学校での経験がどのように発展していくのかを把握する。 ○音楽に合わせた表現 ・ジェスチャーゲームやレクレーションなどの運動で交流をする。 ・リズムに乗ってさまざまな動きを表現する。 **【課題】全員で同じ動きを表現するにはどうしたら良いだろうか。** **【手だて①】** ・10種類の動きを習得し、リズムに合わせてジャンプする。※ジャンプを意識させるために「6連結ライン」を使用する。 ・手本動画はオクリンクに投稿し、クロームブックを利用して、いつでも練習できるようにする。 ・クロームブックのカメラ機能を使い、自分たちの動きを観察し、アドバイスをし合う場を設定する。 ※BGM の BPM（BeatsPerMinute）の目安は 135～145（本時は Steps の「5678」（BPM：142）を使用。 ○仲間への補助、助言 ・次の動作を頭でイメージしながら動くと、1拍目が遅れずに入ることができる。 ・拍数を声に出してリズムをとってみよう。 ○振り返り ・今日の学習で実現するために工夫したことを学習カードに記入する		
評価 知	①		
評価 技			①
評価 思			
評価 態	①②観察・学習ノート →	→	→

リズムジャンプ「6連結ライン」

【手だて①の動画】
※著作権の関係で音声はありません。

■ICT を活用した工夫
①録画機能（オクリンク）：自らの動きを撮影し、細かい部分まで修正する
②動画視聴（Google Classroom）：見本のダンスや音楽を聴いて授業でも家庭でも踊れるようにする
③学習履歴（スタディ・ログ）を活用し、生徒がいつでも振り返りができるようにする

【手だて①の WS】

時間	4	5	6	7	8	9
目標	○ダンスの基本的な動きを身に付け、グループごとにステップや動きを組み合わせて、課題や出来映えを表現し、仲間に伝えることができるようにする。			○仲間やグループの課題や出来映えを伝えるとともに、一人一人の違いに応じた表現や仲間との交流を深めて踊ることができるようにする。		

学習の流れ

○リズムジャンプ
準備運動では前時までに習得した「リズムジャンプ(手立て①)」を導入する。BGMを変えてBPMを変化させることで、生徒は飽きずに楽しみながら取り組むことができる。

【発表会のWS①】

○過去の発表会や先輩方のダンスの動画を視聴する。

【課題】自分たちの選曲した曲に合わせて、素敵なダンスをするためには、どのように振り付けをしたらよいだろうか。

【手だて②】

○グループ(1グループの人数は6~7人)を設定する。
・男女の比率は均等にし、ダンス経験者も振り分ける。
・リーダーを決め、リーダーを中心に練習を進めていけるように教師はサポートする。
○規定のダンスの映像を視聴し、全体で練習を行う。
・規定のダンスで、基本的なステップ(ダウン、ボックススステップ、ビズマーキー、ステップ&キック等)を身に付ける。
※規定ダンスのBGM:「キミの夢はボクの夢」/ポカリスウェット

【手だて②の動画】
※著作権の関係で音声はありません。

【手だて②のWS】

○後半の創作部分の動きをグループで考える。
・既習したステップやリズムジャンプの動きなどを取り入れて、1つの作品を完成させよう。
・自分たちで動きを組み合わせてみよう。
・クロームブックのカメラ機能を使い、自分たちに動きを観察し、アドバイスし合う時間を設定する。
・完成したらダンスを撮影し、オクリンクで提出する。
○振り返り
・本時の学習で実現するために工夫したことを学習カードに記入する。

【発表会】

【発表会の条件】
・2分以上の構成とする。
・「手だて①」と「手だて②」で既習したステップや動きを基本とし、自由に組み合わせる。
・隊形の変化を必ず取り入れる(直線的、曲線的、密集、バラバラなど終始同じ場所で踊らないように)。
・既習していないステップや動き取り入れても良いが、体力や技能の差を考慮すること。

○グループ(1グループの人数は6~7人。【手立て②】とは違うメンバー)を設定する。
・グループごとに表現する「テーマ」を設定し、話合いや練習を行う。

【課題】どのような工夫をすると「テーマ」をより良く表現することができるだろうか。

学びのコントローラーを生徒に委ねる

○課題解決に向けて発表を見直す活動
・他グループからのアドバイス、自分たちで動画視聴。
「組み合わせる順番は小さい動きから取り入れた方が伝わりやすいかもしれない。」
「サビでは隊形の変化を加えて、より大きな動きを取り入れると良い。」

＜発表会での視点＞
・各グループでポスターを作成し、発表会へ向けての意欲を高める
・他グループの発表について、感想や気付きなどをワークシートに記入し、お互いを評価し合う

【発表会のWS②】

評価

	4	5	6	7	8	9
知						
技			②			
思		①				②
態	①②観察・学習ノート →					

■運動が苦手な生徒の配慮の例
①様々な場面で音楽を流すことによって、リズムをとることが苦手な生徒のリズム感を養う
②振り付けは簡単な素材を使い、複雑化し過ぎないように配慮する

■多様性を尊重する男女共習の実現へ向けて
①男女共習のよさを生かした教材の工夫
→生徒の人間性、性格、技能のレベルなどを考慮したグループ編成を行う。
②互いの個性を理解し、尊重し合うための工夫
→導入において表現運動を取り入れることで、生徒同士が関わり合う場面を設定する。

冬季休業中の課題として(家庭での取組と授業をつなぐ)
Chromebook を持ち帰り、「手立て①」と「手立て②」のダンスの提出 BOX を用意。生徒個人でも家族一緒でも取り組める内容なので、Classroom の動画を参考に踊った動画を提出。

【発表会の動画】
※著作権の関係で音声はありません。

＜実践事例4＞
「上野幌中アスレチックパークのデザイン」
～自ら創造する力を育み家庭で挑戦してみよう～
（札幌市立上野幌中学校）

（https://www.kaminopporo-j.sapporo-c.ed.jp/）

【中学2年・体つくり運動　体の動きを高める運動】

本事例は、自己の体力テストの結果から、高めたい体力の向上を目指し「楽しく」「持続可能性」のある教具を作成、挑戦していく過程を通して学び合う姿勢を大切にしています。Google chrome のスライド機能や動画撮影の共有機能を活用し、より素早く協働的に学習を進めていきます。体力の向上が、単純な反復によるトレーニングにならないように、工夫し挑戦することで「創造する」力を養います。

また、体育の学習で身に付けたプロセス（過程）を大切にすることと、一人一台端末を活用することで、家庭でも取り組むことができる「可能性」や「工夫」ができることを学習します。

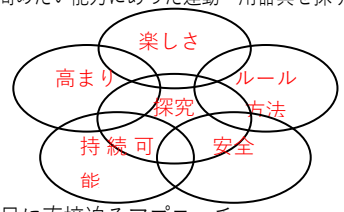
【「指導と評価の計画」と1人1台端末を活用場面】

単元の目標

（1）　体を動かす楽しさや心地よさを味わい、体つくり運動の意義と行い方、体の動きを高める方法などを理解し、目的に適した運動を身に付け、組み合わせることができるようにする。

（2）　自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

（3）　体つくり運動に積極的に取り組むとともに、仲間の学習を援助しようとすること、一人一人の違いに応じた動きなどを認めようとすること、話合いに参加しようとすることなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

時間	EX（座学）	1．　2.体つくり運動・リサーチ	3．　4 体つくり運動・試行錯誤 1
目標	○自己の現状を知り、自己や仲間の課題を発見できるようにする	○高めたい能力に合った運動を理解し、組み合わせ方や行い方を工夫する	○自己や仲間の課題を発見しながら、適した運動を見付けている
	※既習（座学）；体育理論 運動やスポーツの意義や効果と学び方や安全な行い方 ○「体力テストの項目にはどのような体力要素があるのか確認しよう」 ・ブックレットの整理 P5 ・自己の体力テスト記録表の確認 ○体育学習の様子や体力テストの結果から自分の高めたい能力が何かを考える 「トレーニングは必要だが…」 「つらいことはしたくない…」 **課題発見** **楽しく、体力を高める** **アスレチックパークを作ろう！** ○遊具とは… ・公園の遊具の価値（写真） ・昭和の校庭遊具（VTR） ○持続可能性を考える ・パルクール（VTR）S・ASUKE（VTR） ○ブックレットの説明 ・ユニットの概要を説明する →体育館の使い方、道具の借用について、発表会の仕方、グルーピング ○振り返り（学習カード）	○準備活動 ・ストレッチング・縄跳び運動 ・バランスボール ○体力テストの実施（今年度 2 回目） **リサーチ・試行錯誤** **ねらった体力を楽しみながら高める** **アイディアを創造しよう！** ・高めたい能力にあった運動・用器具を探す  種目に直接迫るアプローチ 握力・上体起こし・長座体前屈・反復横跳び・20mシャトルラン・50m 走・立ち幅跳び・ハンドボール投げ 体力要素に迫るアプローチ 筋力・瞬発力・筋持久力・全身持久力・調整力・柔軟性 ○学校にある用器具のリサーチ ・体育館、格技室、各教室など ○持続可能性のあるコースづくり →公園の遊具は係がいなくても持続的に使える ○振り返り（学習カード）	○準備活動 ・フラフープ・押し相撲・肋木運動 **試行錯誤** **ねらった体力を楽しみながら高める** **アイディアを創造しよう！** 【課題を見付ける活動】 ・高めたいターゲットとなる項目の確認 →体力テストより ・プレゼンに向けて →ねらい（高まる体力要素） 効果の魅力（安全面、持続可能性） 遊び方（方法、ルール）、楽しさの魅力 仕事分担、用器具 ○グループ活動 ・道具の設置と工夫 ・試行錯誤 1 ※活動内での安全配慮について声掛け ねらいとの齟齬に対する声掛け 適度な活動量の確保の確認 持続可能性の確認 →公園の遊具は係がいなくても持続的に使える ○振り返り（学習カード）
知	観察・学習カード（※1）	②観察・学習カード（※1）	③観察・学習カード（※1）
思	観察・学習カード（※1）	②観察・学習カード（※1）	②③観察・学習カード（※1）
態		①観察・学習カード（※2）	①②観察・学習カード（※2）

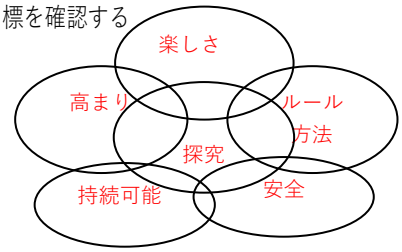
単元の評価規準

知識・運動	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①体の動きを高めるには、安全で合理的に高める行い方があることを言ったり書き出したりしている。 ②体の動きを高めるには、適切な強度、時間、回数、頻度などを考慮して組み合わせる方法があることについて、学習した具体例を挙げている。 ③体の柔らかさ、巧みな動き、力強い動き、動きを持続する能力を高めるための運動の中から、一つのねらいを取り上げ、それを高めるための運動を効率よく組み合わせて行うことができる。	①自己や仲間の体力の程度に応じた課題を発見している。 ②体の動きを高めるために、自己の課題に応じた運動を見つけている。 ③体力の程度や性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための運動を見つけ、仲間に伝えている。	①健康・安全に留意している。 ②ねらいに応じた行い方などについての話合いに参加しようとしている。

○本時で使用したブックレットとスライド
○各グループのプレゼン資料
○交流動画「アスレチックパーク」

用具は？
操作は？
自分に合った？
回数、時間、強度？
「楽しさ」は？

授業で使用するワークシートや単元の流れがわかる！

5．プレゼンテーション作成　6．試行錯誤２	7．発表会　8．交流会
試行錯誤 **ねらった体力を楽しみながら高めるアイディアを創造しよう！** 【課題を見付ける活動】 ・プロセスに対する評価の確認 （ブックレット P3,5） →ターゲットとする体力 ねらいに応じたアクティビティ、持続可能性、安全性 高まりを感じるアクティビティ、ルール・方法、協働的な学び ※自己やグループの活動を数値化して振り返る方法を知ると同時に単元の目標を確認する  ○グループ活動 ・タブレット（Google スライド）を使用しプレゼン資料を作成する ・試行錯誤２ →自らの体験（活動）を大切にしてアスレチックコースを作成する ○振り返り（学習カード）	○準備活動 ・アスレチックコースのセッティング **挑戦** **作成したアスレチックコースを紹介しみんなで攻略しよう！！** 【課題を見付ける活動】 仲間のプレゼン発表からアスレチックコースに挑戦し、ねらいとの関係を実感させる ○グループ発表×６グループ ・魅力的な発表、作品をプロセスに対する評価活動の視点から相互評価を行う ○交流会 ・仲間の作成したアスレチックコースに挑戦する ○振り返り（学習カード）
	①②③
②観察・学習カード（※１）	
①②観察・学習カード（※２）	

学びのコントローラーを生徒に委ねる活動
・自ら課題意識をもつ
・仲間と解決に向かう
・「楽しさ」は仲間との共有の必要感を生む
・新たな発見がある

◆一人一台端末の活用例
・スライドを共有作成の設定しておくことで仲間と「いつでも」「どこでも」情報交換できる
・家庭での挑戦の様子はオクリンクやクラスルームで「動画をスライドに貼付」すると教師や仲間と共有することができる

※１　「知・運」「思・判・表」については、各授業後に学習カードの記載等からも評価することで教師の指導改善を図るとともに、評価の信頼性を高めることができる。
※２　「主体的に学習に取り組む態度」については、単元全体で評価していくため、破線で示している。

動画掲載中です！

「家でもできる体つくり運動」動画

https://www.city.sapporo.jp/kyoiku/shido/home_karada_.html

上記の「さっぽろっ子学習サポートシステム」における動画を掲載しております。学校における体育学習の充実にも資するものとなっております。ぜひお役立てください。

令和３年度　さっぽろっ子「オンラインなわとび甲子園」掲載動画

□札幌市公式 YouTube チャンネル内の URL（※直接動画を読み込めます）

https://youtu.be/zcOsDrWwsbQ

□札幌市公式ホームページ内の掲載場所 URL

http://www.city.sapporo.jp/kyoiku/shido/nawatobi.html

※上記は「さっぽろっ子学習サポートシステム」内の「なわとびチャレンジ」のページとなっております。他にも、なわとび運動に活用できる動画や資料を掲載しており、「健やかな体」の育成に係る取組の充実にも資するものとなっております。ぜひお役立てください。