

学習展開例（第4学年 体育）

担当（ 篠原 ）

学期	単元	学習目標	標準時数	学習展開例		想定時数
				学校（みんな）ですること	家（一人）ですること	
2	保健 ・体の成長とわたし	◎ 体の発育・発達に関する課題を見つけ、よりよい解決方法を考え、実践する。 ・ 体の発育発達には適切な運動、食事、休養、及び睡眠が必要であること等を理解し、実践する。	16	・ 「体の成長とわたし」について、自分が調べてまとめたことについて交流する。	・ 「体の成長とわたし」の章全体を通して、自分が気になったこと、疑問に思ったことについて調べてまとめる。	
2	体づくり運動 ・多様な動きをつくる運動	◎ からだの発育・発達には個人差があることを理解する。また、個人差があることを前提として、みんなが楽しめる運動を考え、行う。 ・ 手軽な運動を行い、みんなで関わり合う。		・ 運動は骨や筋肉などを丈夫にする効果が期待されることについて理解し、実際に体を移動する動き（跳ぶ、はねるなどの動きで構成される運動）等を体験する。	・ 体の発育発達に適した運動、食事等を実践する。	
1	体づくり運動 ・体ほぐしの運動			・ 発育・発達等には個人差があることについて理解するとともに、みんなが楽しめるスポーツを考え、実際に行う。	・ それぞれ違う他者ととともに、みんなが楽しめるスポーツを考える。	
1	水泳運動 ・浮いて進む運動 ・もぐる・浮く運動	※ 水遊びの心得については、学級活動等で扱う。	12			
1	走・跳の運動 ・かけっこ・リレー	◎ 走・跳の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、自分の追究したい種目を選び、自己の目標達成に向けて活動を工夫して行う。 ・ かけっこ・リレーでは、調子よく走ったりバトンの受け渡しをしたりする。	25	・ それぞれの運動を実際に行い、行い方を知り、自己の目標を設定する。	・ 主運動につながる多様な動きをつくる運動を行う。	
2	走・跳の運動 ・小型ハードル走	・ 小型ハードル走では、小型ハードルを調子よく走り越える。		・ 目標達成のための自己の課題を見つけ、課題解決のための活動を選び、行う。	・ 目標達成のための自己の課題解決のための活動を行う。	
2	走・跳の運動 ・幅跳び	・ 幅跳びでは、短い助走から踏み切って跳ぶ。		・ 友だちの良い動きや変化を見つけたり、考えたりしたことを友だちに伝える。	・ 友だちとの競走（争）の仕方を考える。	
2	走・跳の運動 ・高跳び	・ 高跳びでは、短い助走から踏み切って跳ぶ。		・ 自分の好きな種目を選び、課題を追究する。 ・ 友だちとの競走（争）の規則や記録への挑戦の仕方を選んで行う。		
1	体づくり運動 ・体ほぐしの運動	◎ それぞれの運動で学んだことを組み合わせ、グループごとに集団演技等の作品を作る。 ・ 手軽な運動を行い、心と体の変化に気付いたり、みんなで関わり合ったりする。	28	（毎時間、体ほぐしの運動を行う。） ・ それぞれの運動を実際に行い、行い方を知り、自己の目標を設定する。	・ 主運動につながる体ほぐしの運動を行う。	
3	器械運動 ・マット運動	・ 器械運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、その技を身に付ける。 ・ リズムダンスの楽しさや喜びに触れ、軽快なリズムに乗って全身で踊る。		・ 目標達成のための自己の課題を見つけ、課題解決のための活動を選び、行う。	・ 目標達成のための自己の課題解決のための活動を行う。	
3	器械運動 ・跳び箱運動			・ 友だちの良い動きや変化を見つけたり、考えたりしたことを友だちに伝える。	・ 各自の強み（得意なこと・好きなこと）を組み合わせたグループ作品を考える。	
1	表現運動 ・リズムダンス			・ 自分の好きな種目を選び、課題を追究する。 ・ 考えてきたことを出し合い、作品づくりを行う。 ・ 発表の仕方（発表会、動画等）を選んで行う。	・ 作品完成のための練習をする。	
2	体づくり運動 ・多様な動きをつくる運動	◎ スポーツ大会を開催し、「する」「みる」「支える」「知る」など、自己の特性に応じて、スポーツとの多様な関わり方について考える。 ・ 体のバランスをとる動き、体を移動する動きをする。 ・ ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作と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。 ・ ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをする。	24	（毎時間、体のバランスをとる動き、体を移動する動きを行う。） ・ それぞれの運動を実際に行い、行い方を知る。	・ 主運動につながる多様な動きをつくる運動を行う。	
2	ゲーム ・ゴール型ゲーム （ポートボールを基にした易しいゲーム）			・ ボール操作とボールを持たないときの動き等を高める。 ・ 規則を工夫したり、作戦を選んだりする。	・ 自己の課題解決のための運動を行う。	
3	ゲーム ・ゴール型ゲーム （ミニサッカーを基にした易しいゲーム）			・ 友だちの良い動きや変化を見つけたり、考えたりしたことを友だちに伝える。 ・ 自分の好きな種目を選び、みんなが楽しめる規則を選んだり、作戦を考えたりする。	・ 自己やチームの課題解決のための運動を行う。	
2	ゲーム ・ネット型ゲーム （バドミントンを基にした易しいゲーム）			・ 目標達成のための自己やチームの課題を見つけ、課題解決のための活動を選び、行う。 ・ どのようなスポーツ大会にしていのか、意見を出し合い、決定する。 ・ スポーツ大会を開催する。	・ 大会開催のための準備を行う。（ポスターづくり、メダルづくり、対戦表づくり等）	
			105			

・ 「想定時数」は、学校ですること（授業）の時数とする。