

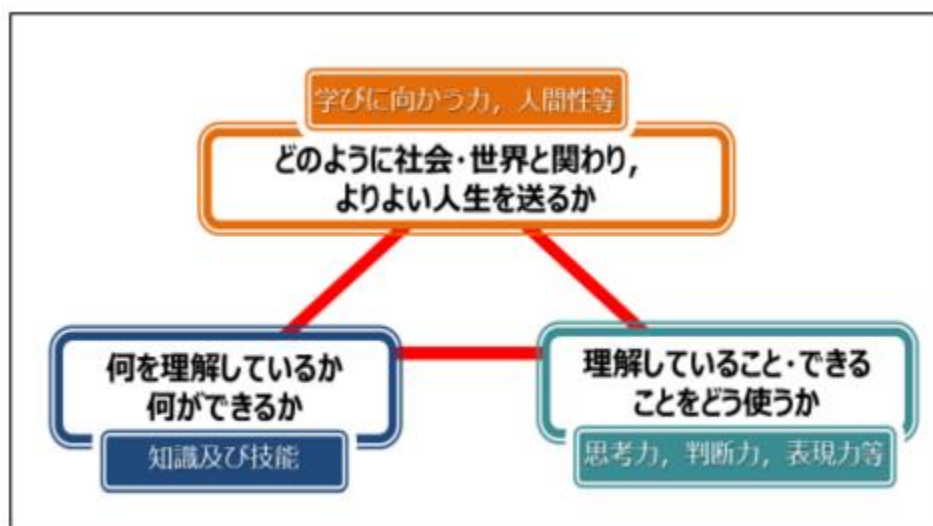
# 体育科の学習評価について

## ○ 学習指導要領の改訂について

平成 29 年に出された学習指導要領では、学校が学んだことが、子どもたちの「生きる力」となって、予測困難な時代でも、自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、判断して行動し、それぞれの思い描く幸せを実現することを目指して整理されました。

そこで、これまで「生きる力」として説明してきた学校教育の究極目標を三つの資質・能力に整理しています。それが以下の三つの資質・能力です。

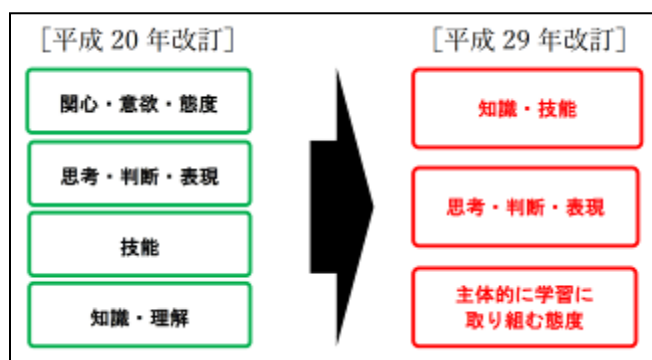
- ・ 「何を理解しているか、何ができるか」  
…生きて働く「知識及び技能」の習得
- ・ 「理解していること・できることをどう使うか」  
…未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成
- ・ 「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」  
…学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養



この資質・能力の育成は、1 時間の授業で完結するものではなく、単元のまとまりの中で育まれるものとしています。そのため、毎回の授業ですべての観点を見取るのではなく、学習内容と評価の場面を適切に組み立てていくことが必要です。

## ○ 学習評価の基本構造

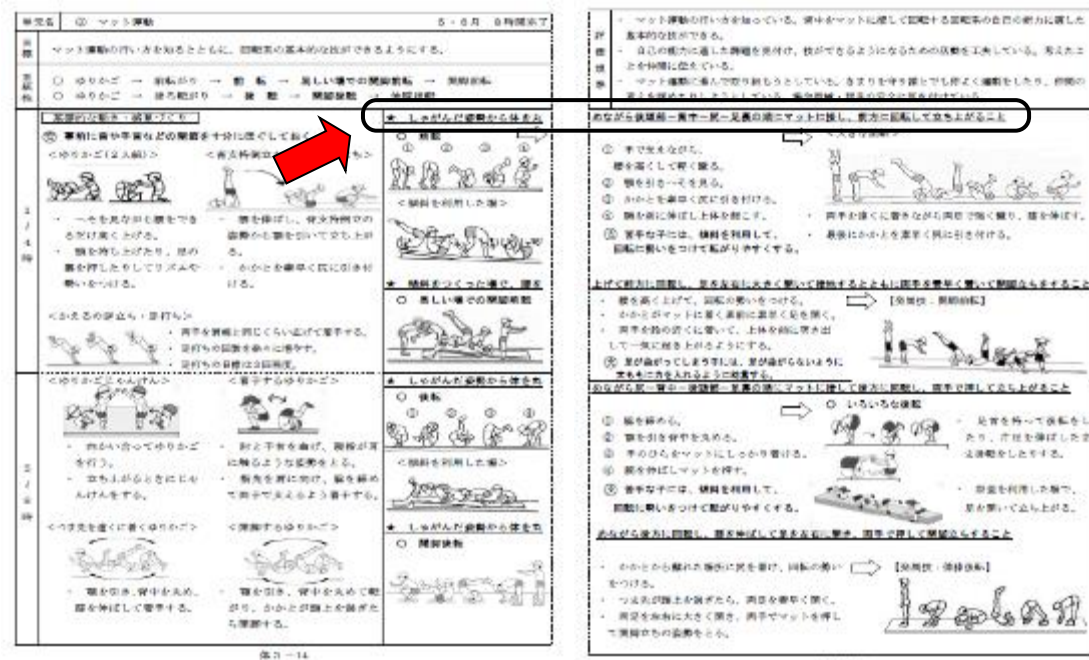
平成 29 年改訂で、学習指導要領の目標及び内容が三つの柱(「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」)で再整理されたことを踏まえ、評価の観点が「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「主体的に学習に取り組む態度」の3観点に整理されました。



## ○ 学習評価の基本的な考え方

学習評価は、学校における教育活動に関し、子どもの学習状況を評価するものです。「子どもにどのような力が身に付いたか」という学習の成果を的確に捉え、教師が指導の改善を図るとともに、子ども自身が自らの学習を振り返って次の学習に向かうことができるようにするためにも、学習評価の在り方は重要です。

学習評価を考える上で大切なことは、学習内容が何であるかを明確にすることです。小学校教育課程（体育）では、発達段階に応じた「知識及び技能」の学習内容が「★」に記されています。



例えば、前転ファミリーを例にすると、小学校教育課程には「知識及び技能」の学習内容が以下のように記されています。

低学年「にんじゃごっこ」の転がる術の学習では…

- ★ マットに背中や腰をつけて、いろいろな方向へ転がること

中学年「マット運動」では…

- ★ しゃがんだ姿勢から体を丸めながら後頭部—背中—尻—足裏の順にマットに接し、前方に回転して立ち上がること

高学年「マット運動」では…

- ★ 腰を高く上げて前方に回転し、足を左右に大きく開き、接地するとともに両手を素早く着いて開脚立ちになること

このような学習内容を身に付けるために、無理や無駄のない単元・毎時レベルでの学習活動を計画して、授業を進めていきます。①計画する、②計画を基に実践する、③実践したことを評価する、④評価を基に改善する、という一連の活動を繰り返しながら、子どものよりよい成長を目指して指導を行っていきます。評価活動は、評価のための評価で終わらせるのではなく、指導の改善に生かすことが重要です。（指導と評価の一体化）



## 思考・判断・表現の評価について

### (1) 評価の考え方

各領域の特性を踏まえ、児童が自己の課題を見付けること、自己の課題に応じて練習の仕方などを選ぶこと、思考し判断したことを言葉や文章及び動作などで表したり友達や教師に理由を添えて伝えたりすることを評価します。

### (2) 評価の方法

- 学習カードに記入された内容から見取る
- 話合いや発表など、友達や教師に伝える活動から見取る

### (3) 見取るべき児童の姿（例）

- ・ 自己の課題を見付けているか。
- ・ 適切な練習方法を選んでいるか。
- ・ 場や運動の仕方を考えているか。
- ・ 自分の考えを仲間に伝えているか。

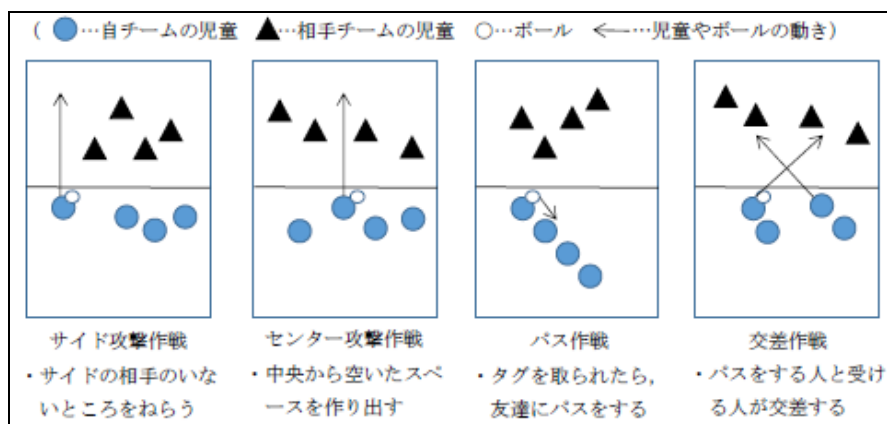
### (4) 具体例

#### 〔例〕 ゴール型ゲーム（タグラグビー）（3年生）

評価規準・・・ 規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりしている。考えたことを仲間に伝えている。

**評価の進め方①** ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割分担を行い、チームに合った作戦を選んでいるか評価する。

児童の実態に合わせて、次のような作戦を提示したり、作戦を考えさせたりします。



作戦を選んで記入できるような学習カードを用意します。なぜその作戦を選んだのか理由を書くスペースをつくることで、自分の考えを記入できるようにします。また、チームの考えを共有するために、チームの学習カードの補助として、作戦ボードやタブレット等を活用することも考えられます。

**評価の進め方②** 振り返りの場面で、考えを仲間に伝えているか評価する。

ゲーム①→振り返り→ゲーム②→振り返りなどの学習の流れを設定することにより、児童がチームの課題を振り返り、仲間と考えを伝え合う場面を設けます。

学習カードや観察による評価を補うために、直接児童から「なぜその作戦を選んだのか」を聞き取ります。

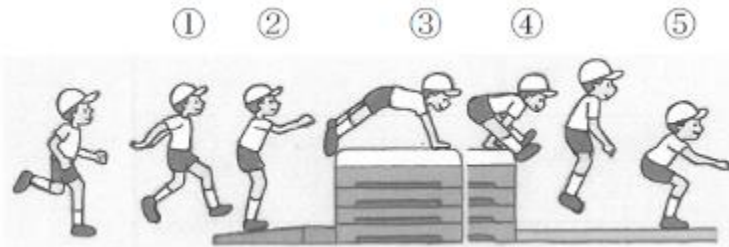
〔例〕 器械運動（跳び箱運動）（3年生）

評価規準・・・ 自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫している。考えたことを仲間に伝えている。

**評価の進め方** 自己の課題を見付けて、技ができるようになるための活動を工夫しているか評価する。

技ができるようになるためのポイント（以下、技術ポイント）は、小学校学習指導要領や小学校教育過程（体育）を参考にして、児童に共通理解させます。

〈開脚跳び〉



- （技術ポイント）
- ① 助走の最後の一步を大きくする。
  - ② 両足で強く踏み切る。
  - ③ 遠くに着手する。
  - ④ 足を大きく開いて両手で強く突き放す。
  - ⑤ 膝を曲げて柔らかく着地する。  
（ピタッと止まる）

※ 全ての技術ポイントを、教師から一方的に知らせるだけでは、児童は必要感をもつことができません。「どんな動きがしたいから（何のために）」「どのように動くときよい（技術ポイント）」を共通理解させる必要があります。また、動きを身に付けるために「どのような方法で行うときよい（練習方法）」を紹介することも大切です。

例）開脚跳びの学習だと・・・

（何のために）

腰を高く上げるために

（技術ポイント）

- ① 助走の最後の一步を大きくする。
- ② 両足で強く踏み切る。



（練習方法）

〈3歩助走からの跳び上がり・跳び下り〉



（何のために）

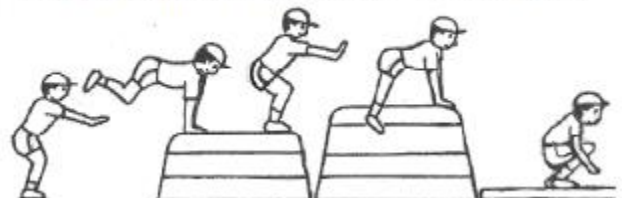
足を左右に開いて跳び越すために

（技術ポイント）

- ③ 遠くに着手する。
- ④ 足を大きく開いて  
両手で強く突き放す。



〈連結跳び箱での跳び上がり・またぎ越し〉



技術ポイントを理解した上で、友達に見てもらったり、動画で自分の動きを撮ったりして、自分ができていない動き（課題）を見付ける活動をします。

見付けた課題を解決するために、どんな動きができていないから（例：腰が高く上がっていないから）、どのように動くときよい（例：両足で強く踏み切るといい）を考えて、練習方法（例：跳び上がりの練習）を選んで活動を工夫しているか、活動の様子や学習カードの記述などを基に評価します。

## 主体的に学習に取り組む態度の評価について

### (1) 評価の考え方

それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、その楽しさや喜びを味わうとともに、公正に取り組む。互いに協力する。自己の役割を果たす、仲間の考えや取組を認める、安全に留意するなどの態度について、授業の中で指導したことを評価していく。

### (2) 評価の方法

- 活動中の行動から見取る。
- 学習カードに記入された内容から見取る。

### (3) 見取るべき児童の姿（例）

- ・ 動きを身に付けようと、何度も挑戦を続けているか。
- ・ きまりを守って、誰とでも仲よく運動しようとしているか。
- ・ グループの活動で、自分の役割を果たそうとしているか。
- ・ 仲間の動きや考えのよさを認めようとしているか。
- ・ 安全に気を配り、運動に取り組んでいるか。

### (4) 具体例

#### 〔例〕 表現運動（5年生）

評価規準・・・ 表現に積極的に取り組もうとしている。互いの良さを認め合い助け合って踊ろうとしている。場の安全に気を配っている。

**評価の進め方①** 表したい感じやイメージを表現したりする運動に積極的に取り組む姿を評価する。

表現運動に対して、苦手意識のある児童が積極的に活動できるようにするために、簡単に取り組める楽しい活動を授業の始めに取り組むことが重要です。

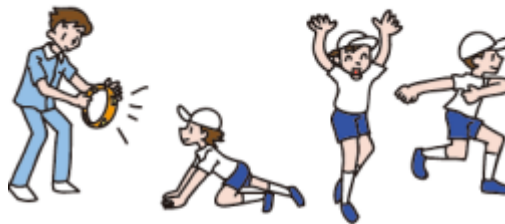
(例)

だるまさんが〇〇



いろいろなポーズで急に止まる楽しさを味わう。  
「だるまさんがくっついた」  
「だるまさんがおしなれた」など  
様々な動きを入れると大きな動きへと変化する。

止まってポーズ



児童は自由に動き、教師の太鼓の合図で様々なポーズをして止まる。まずは、教師の真似をさせるとよい。次第に児童に任せていき、工夫したポーズをしている児童を賞賛し、ダイナミックに動けるよう助言する。特に、途中の移動の仕方も工夫できるよう、よい動きの児童を紹介する。

**評価の進め方②** 互いの動きのよさを認め合おうとしている姿を評価する。

仲間のよい動きを見付けるために、振り返りや学習カードを工夫していきます。本時のめあてにしたがってどんなところ（動き）がどのようによかったのか明確にして記述できるようにします。ただ記述させるだけでなく、よい記述をその場ですぐに紹介したり、次時の導入で紹介したりすると、互いに認め合う雰囲気が高まります。

