

5年2組 理科学習指導案

1 単元名 「物のとけ方」

2 単元について

本単元は、学習指導要領では、次のように設定されている。

A 物質・エネルギー

(1) 物の溶け方

物の溶け方について、溶ける量や様子に着目して、水の温度や量などの条件を制御しながら 調べる活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のことを理解するとともに、観察、実験などに関する技能を身に付けること。

(ア) 物が水に溶けても、水と物とを合わせた重さは変わらないこと。

(イ) 物が水に溶ける量には、限度があること。

(ウ) 物が水に溶ける量は水の温度や量、溶ける物によって違うこと。また、この性質を利用して、溶けている物を取り出すことができること。

イ 物の溶け方について追究する中で、物の溶け方の規則性についての予想や仮説を基に、解決の方法を発想し、表現すること。

(内容の取扱い)

(1) 内容の「A物質・エネルギー」の指導に当たっては、2種類以上のものづくりを行うものとする。

(2) 内容の「A物質・エネルギー」の(1)については、水溶液の中では、溶けている物が均一に広がることにも触れること

本単元では、食塩が水に溶ける現象に興味をもち、そこから考えられる疑問について、食塩とミョウバンを使って計画的に追究する中で、物が溶けても全体の重さは変わらないこと、物が一定量の水に溶ける量には限度があること、水の温度による物の溶ける量は溶かす物によって変わることを調べ、物が水に溶けるときの決まりについて捉えることができるようにする。また、物が水に溶けるときの決まりを利用して、溶けている物を取り出せることを捉えることができるようにする。

これらは、第3学年「A(1)物と重さ」の学習を踏まえて、「粒子」についての基本的な見方や概念を柱とした内容のうちの「粒子の保存性」にかかわるものであり、第6学年「A(2)水溶液の性質」につながるものである。つまり、食塩などの溶質が溶けて見えなくなっても、溶質が見えないほど小さい粒子となって溶媒の中に分散し存在し続けること、溶媒の中に紛れ込むことができる粒子の数には限界があるが溶質の種類によって異なっていること、限界は温度によって変化し、変化の仕方は溶質の種類によって異なっていることなどを理解する必要がある。

4 研究内容にかかわって

研究内容1：教科の本質に基づく「キーワード」の設定及びそれを軸とした授業設計

理科のキーワードの捉えは、「見方・考え方を、各単元の学習内容に応じて、具体的にしたもの」とする。この単元における見方は、「粒子」であり主に質的・実体的な視点で捉える。考え方は、「比較する」・「関係付ける」・「条件を制御する」であり、食塩とミョウバンを比べたり、生活経験から根拠のある予想や仮説を発想したり、影響を与える要因と与えない要因を区別したりする。それらを児童が働かせることで、自然の事物・現象についての問題を科学的に解説するために必要な資質・能力を養っていく。

そこで、児童が、「見方・考え方を十分に働かせること」ができるように、単元指導計画にもキーワードを明記した。児童が自分の考えを記入する時に、口頭や黒板提示によって児童に伝え、見方・考え方を積極的に働かせながら授業に参加させていきたい。

研究内容2：「キーワード」を軸にした指導方法の工夫

(1) 自然の事物・現象を正しく捉えるための導入の工夫

本単元では、実験技能を身に付けるための時間を1時間位置づけている。実験を授業時間内にやり切るためには、実験技能が確実に身についたことが確認してから、実験の授業を行うことが必要であると考えている。また、どのような状態が「水に溶けた」と言えるのかという判断が正しく行えるように、水に溶けるといふ現象がどういう状態のことを指すのかを、確実に児童に理解させたい。このような技能や見方・考え方を働かせることができるように、単元指導計画に、どんな実験技能を發揮して実験を行うのかを明記し、児童が自信をもって実験を行える指導計画を作成した。

本時では、研究内容1の「キーワード」（とける量）に着目させる。水溶液中のようすを注視し、溶け残りが無い状態にしてから、新たに溶質（食塩やミョウバン）を加えて実験を行っていきけるように、「溶ける」といふ現象を、導入時にも正しく捉えられるように授業を展開していく。

(2) 見通しをもって問題解決をする

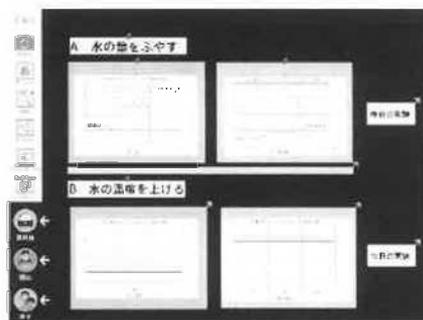
単元指導計画には、どのような実験技能を身に付けたり働かせたりして授業、実験していくのかを明記した。また、つながりを意識した単元構成にしたことで、どんな活動をしていくのか、どのような授業になるのかなどの見通しがもてる導入や単元構成を行った。

本時では、見通しをもつことができるように、「水の量を変化させる実験A」と「水の温度を変化させる実験B」を分けて行い、結果のグラフがほとんど同じものを活用したり、追究するための授業の流れがほとんど前時と同じにしたりしている。

(3) 自己の考えをより正しい考えにするための活動の位置付け

実験前後には、予想、考察の時間を十分に位置づけ、自らの考えを表現したり、整理したりできる時間を十分に確保している。また、予想、考察では、班ごとで考えることを主としてきたが、場合によっては席を自由に動いて、教え合う時間を設け、確実に一人一人が自身の考えをもって授業が進んでいくように位置づけた。一人一人の予想や考察の考えを見届けるために、考えをもてた児童から、先生に自ら考えたことを説明する時間を取り、それぞれの児童が考えていることを把握することも行なってきた。また、活動が多く時間短縮をしたい場合は、タブレット端末を活用し、ロイロノートの提出箱や共有ノートを使って、一括把握や共有を行い、自らの考えを整理したり、より正しい考えにしたりすることができるように促した。

本時では、ICTを活用し、実験結果を共有ノートによって、8グループの実験結果を瞬時に把握できるようにし、自分のグループ実験の結果がより確かな結果であるのかを確認し、場合によっては、再実験もできるようにしている。図は、5年生の理科の教科書P.106のグラフを模範したものであり、共有ノートを開くと、即時に結果を更新させていくようにしている。



図：ロイロノートで共有するグラフ

6 本時の展開 (8/12時)

<p>本時のねらい</p>	<p>食塩やミョウバンを設定した水の温度にかす実験を通して、水の温度によって溶ける量が変化することに気づき、ものの種類によって、溶ける量が決まっていることを見出すことができる。 (思考・判断・表現)</p> <p><キーワード> 水の温度 (質的), 溶けた量 (量的), 食塩とミョウバンを比べて (質的・量的) (比較)</p>														
<p>学 習 活 動</p>		<p>研究にかかわって</p>													
<p>前前時 (第6時)</p> <p>0. 問題を見いだす。</p> <p>○物をとがすことができなくなった水溶液でも、物をとがす方法を発案する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 水の量を増やせば、とがせる量が増えると思う。水の量を変えて実験したい。 水を温めて、お湯にすれば、とがせる量が増えると思う。水を温度を変えて実験したい。 	<p>・(第5時)の20℃の水(50mL)にとがせる最大量を確認するために、演示実験で確認する。</p>														
<p>前時 (第7時) に、水の量によって、とけ方が変わるかどうかを調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 水の量が増えると、とがせる量が増えることが分かった。次は、水の温度を温めたらどうなるか調べたい。 	<table border="1"> <tr> <td>水の温度</td> <td>50mL</td> <td>100mL</td> <td>150mL</td> </tr> <tr> <td>食塩</td> <td>すり切り6杯</td> <td>すり切り12杯</td> <td>すり切り18杯</td> </tr> <tr> <td>ミョウバン</td> <td>すり切り2杯</td> <td>すり切り4杯</td> <td>すり切り6杯</td> </tr> </table>	水の温度	50mL	100mL	150mL	食塩	すり切り6杯	すり切り12杯	すり切り18杯	ミョウバン	すり切り2杯	すり切り4杯	すり切り6杯	<p>・とがすことができた量を、ロイロノートの共有ノートに記録し、全体の結果を見て、考察する。</p>	
水の温度	50mL	100mL	150mL												
食塩	すり切り6杯	すり切り12杯	すり切り18杯												
ミョウバン	すり切り2杯	すり切り4杯	すり切り6杯												
<p>1. 問題を確認する。</p> <p>○20℃の水(50mL)に食塩がどれだけとがせるか演示実験を見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 計量スプーンで5杯くらいかな。 食塩は、6杯でとけなくなってしまったので、水を温めると、とがせるようになるのか調べたい。 ミョウバンは、温めるととけやすくなるのか、調べたい。 	<p><研究内容1にかかわって> 問題を科学的に追究する力を付けるために必要な「キーワード」を位置付けた単元指導計画の作成</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時に実験した「とがす水の量」と、本時の「水の温度」の違いが、どのようになっているかを意欲的に考えられるように、前時のグラフと本時作成するグラフを並列して提示する。 <p><研究内容2にかかわって> 教科の本質にもとづく指導・援助の工夫</p> <p>(1)自然の事物・現象を正しく捉えるための導入の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時は、「水の量を変えたことによってとけ方が変化した。」という事実がまとめられた実験結果の表を提示し、本時は、「水温が変わるととけ方も変わるだろう。」と見通しを持ちやすいように明示する。 														
<p>水の温度によって、食塩やミョウバンのとける量は変わるだろうか。</p>															
<p>2. 予想する。</p> <p>○食塩とミョウバンをそれぞれ温めながら水にとがした時に、とがすことができる量がどのように変化するかを予想する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時の実験では、水の量を増やしたら、とがせる量が増えたから、温めたら溶ける量が増えると思う。 物によって、とがせる量がちがったから、食塩とミョウバンもちがいがあがあると思う。 	<p>(2)見通しをもって問題解決をするための手立ての工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> 本時の実験のやり方を演示実験で示したり、ロイロノートに示したりことで、短時間で実験を行い、考察の時間を多めに設ける。 実験結果をまとめるカードをロイロノートの共有ノートを用いて配布し、結果を記入させる。モニターにも共有ノートの画面を映し、他のグループの進捗状況を確認できるようにする。 														
<p>3. 実験する。</p>	<p>(3)自己の考えをより正しい考えにするための活動の位置付け</p> <ul style="list-style-type: none"> ロイロノートの共有ノートを活用し、結果のグラフを見て、自分たちの実験結果が、他のグループの結果と比べられるようにする。 														
<p>実験</p> <p>食塩とミョウバンをそれぞれのビーカーで温めながら水にとがし、とける量を調べる。</p> <ol style="list-style-type: none"> メスシリンダーで50mLの水を測りとり、ビーカーに入れる。その後、熱湯によって20℃まで温める。 温度計で水の温度を測り、20℃になったら、とがすものを入れる。 計量スプーンで1杯入れたら、ガラスぼうでかき混ぜる。 とけ残りがなければ確認し、とけ残りがなければ、3を繰り返す。 とけ残りが見られた段階で、その水温でとがせる量を記録する。 引き続き、熱湯でビーカーを温め、40℃、60℃まで温め、2～5までの手順を繰り返す。 	<p>・本時の実験のやり方を演示実験で示したり、ロイロノートに示したりすることで、短時間で実験を行い、考察の時間を多めに設ける。</p> <p>・実験結果をまとめるカードをロイロノートの共有ノートを用いて配布し、結果を記入させる。モニターにも共有ノートの画面を映し、他のグループの進捗状況を確認できるようにする。</p>														
<p>4. 結果を記録する。</p> <p>○とがすことができた量を、共有ノートに記録し、全体の結果を見て、考察する。</p>	<table border="1"> <tr> <td>水の温度</td> <td>20℃</td> <td>40℃</td> <td>60℃</td> </tr> <tr> <td>食塩</td> <td>すり切り6杯</td> <td>すり切り6杯</td> <td>すり切り6杯</td> </tr> <tr> <td>ミョウバン</td> <td>すり切り2杯</td> <td>すり切り4杯</td> <td>すり切り11杯</td> </tr> </table>	水の温度	20℃	40℃	60℃	食塩	すり切り6杯	すり切り6杯	すり切り6杯	ミョウバン	すり切り2杯	すり切り4杯	すり切り11杯	<p>・ロイロノートの共有ノートを活用し、結果のグラフを見て、自分たちの実験結果が、他のグループの結果と比べられるようにする。</p>	
水の温度	20℃	40℃	60℃												
食塩	すり切り6杯	すり切り6杯	すり切り6杯												
ミョウバン	すり切り2杯	すり切り4杯	すり切り11杯												
<p>5. 考察する。</p> <p>○課題に対する自分の考えをノートに書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> 温めれば、とがせる量が増えると思ったけど、食塩は変わらなかったことから、水の温度が高くて、水にとける量が絶対に変化するわけではない。 ミョウバンは、温めれば温めるほど、とがせる量が多くなったことから、温めるほど溶ける量が増えるものもあることが分かる。 食塩は、水の量を増やせばよくとがせるし、ミョウバンは、水の温度を高くすればよくとがせるようになるんだな。 	<p>・ロイロノートの共有ノートを活用し、結果のグラフを見て、自分たちの実験結果が、他のグループの結果と比べられるようにする。</p>														
<p>6. まとめる</p> <p>ミョウバンは、水の温度を高くすると、とける量が大きく変わり、とけやすくなる。食塩は、とける量は、水を温めてもあまり変わらない。物によって、水の温度を変えたとき水にとける量にはちがいがあがある。</p>	<p>評価規準</p> <p>食塩やミョウバンを温度を変えた水にとがす実験を通して、水の温度によってとける量が増えることに気づき、ものの種類によって、とける量が決まっていることを説明することができる。</p> <p>【知識・技能】 (ノートの記述・発言)</p>														

3年3組 音楽科学習指導案

- 1 題材名 いろいろな音のひびきに親しもう
教材名 「トランペットふきの休日」
「パフ」
「クロックミュージック」

2 題材について

本題材の学習指導要領との関りは以下のようである。

A 表現

(2) 器楽の活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 器楽表現についての知識や技能を得たり生かしたりしながら、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように演奏するかについて、思いや意図をもつこと。

イ 次の(ア)及び(イ)について気付くこと。

(ア) 曲想と音楽の構造との関わり

(イ) 楽器の音色や響きと演奏の仕方との関わり

ウ 思いや意図に合った表現をするために必要な次の(ア)から(ウ)までの技能を身に付けること。

(ア) 範奏を聴いたり、ハ長調の楽譜を見たりして演奏する技能

(イ) 音色や響きに気を付けて、旋律楽器及び打楽器を演奏する技能

(ウ) 互いの楽器の音や副次的な旋律、伴奏を聴いて、音を合わせて演奏する技能

(3) 音楽づくり

B 鑑賞 1 ア、イ

本題材において、児童の思考・判断のよりどころとなる主な音楽を形づくっている要素は、「音の重なり」である。

本題材では、音色を中心に、旋律や音の重なり、音楽の仕組みなどと曲想との関わりを取り上げながら、表現と鑑賞、音楽づくりの学習を進める。はじめに、鑑賞の活動を通して、旋律が反復される曲の特徴を捉え、金管楽器固有の音色の美しさや、音の高さや音色の違う金管楽器が重なる美しさを味わって聴く。次に、器楽の学習(教材曲：パフ)を通して、リコーダーや鉄琴、低音楽器など異なる音色の楽器が重なり合う響きを味わい、互いの音を聴き合いながら、音量のバランスや速さを工夫して、ぴったり合う(自分たちの願いに、4つのパートの音が)心地よさを味わう。最後に、音楽づくりの学習を通して、打楽器の音の響きやその組み合わせ、それらの重ね方やつなげ方を工夫して、自分たちのイメージに合う音楽をつくる。

本時は、4つのパートを合わせ、4つの楽器の響きがぴったり合う、自分たちの願いにぴったり合う心地よさを味わうために思考・判断・表現する時間である。1時間1時間の学びを確実にし、自分たちオリジナルの「パフ」にしたい、こんなふうに表現したいという、表現への願いや思いを明確にしておきたいと考えている。

4 研究内容にかかわって

研究内容1：教科の本質に基づく「キーワード」の設定及びそれを軸にした授業設計

(2) キーワードとその働きが生み出すよさを実感しながら、一人一人の学びが連続・発展する題材指導計画の工夫

本題材を通して働かせたい音楽的な見方・考え方(キーワード)は、「音色」「音の重なり」「反復」「拍」「速度」「強弱」である。鑑賞と表現の一体化を図った題材の中で、繰り返し指導することで、「キーワード」の働きが生み出すよさを実感し、主体的に表現活動に生かすことができる。そこで、主体的・対話的で深い学びの実現を図ることができるよう、以下の点に配慮して、指導計画を作成した。

- ・題材を通して、学習の見通しを立てる場、自身の学びや変容を自覚する場を位置付ける。
第1時：鑑賞教材を通して「キーワード」の働きやよさを感じ取り、それを使って表現活動(合奏と音楽づくり)を行うという本題材における学習の見通しを立てる場
第10時：「グループオリジナル音楽発表会」を行い、自身の学びや変容・成長を自覚する場
- ・歌唱、器楽、音楽づくり、鑑賞の関連を図り、6つの「キーワード」を、1単位時間ごとに位置付け、身に付けるための方法やコツをアイテムとして示し、その働きが生み出すよさを実感できるような学習活動を仕組む。

本教材への導入時に、指導用CDの器楽合奏を聴くことにより、活動へのあこがれと見通しをもてるようにする。そうすることにより、単位時間の活動が連続化し、全部のパートを合わせることへの期待感を膨らませて本時を迎えることができる。そして、より主体的に学ぶ姿につながると考える。

研究内容2：「キーワード」を軸にした指導方法の工夫

(1) 「キーワード」とその働きが生み出すよさに気付く導入の工夫

出会った音や音楽を、音楽的な見方・考え方を働かせて捉え、願いをもつ。そして、願いを実現するための見通しがもてた時、主体的な学びが生まれると考える。

本時は、4つのパートがぴったりと重なり合う演奏にすること、自分たちの願いにぴったり合う演奏にすることがねらいである。そこで、2段階で導入を行う。まず、指導用CDを聴くことによって、4つのパートが1つに重なり合う美しさを感じ取り、本時のキーワード「音の重なり」に気付く。次に、教師の比較例示を聴くことによって、ぴったりと重なり合う響きにするために「音量のバランス」が大切であることに気付く。さらに、速度や強弱、奏法、パートの役割等アイテムとして提示し、グループの実態や願いに応じてアイテムを選択できるようにする。そうすることで、本時の活動に対して意欲を高め、見通しをもち、主体的、協働的に歩む姿につながると考えた。

(2) めざす表現に向け、仲間と協働しながら表現を追求する「小集団活動」の工夫

音楽の授業を通して、「音楽活動の楽しさ・仲間と協働して表現する楽しさ」を実感できるようにしたいと願ってこれまで実践してきた。本時は、自分たちの願いに向けて表現を追求する、思考・判断・表現をねらいとする時間である。

そこで、目的が明確で子どもたちにとって必然のある活動にすることを大切に、小集団活動を位置付ける。小集団は、4つのパートで構成すること、楽器の数、他グループと聴き合ったり交流したりできることを条件に編成した。また、自分たちがどんな合奏にしたいのか、表現への意図を明確にして本時に臨むようにした。

(3) 他者と主体的に交流することを通して、より表現を高める「聴き合い」の場の位置付け

表現を願いに近づけ、より表現を高めるためには、表現に立ち止まり、表現を聴くことが大切である。

そこで、自分たちの表現にこだわるができるよう、音楽準備室、会議室、児童会室も使用できるようにする。そして、ICT機器を活用し、録音できるようにする。そうすることで自分たちの表現をより願

いに近づくよう表現の追求ができると考えた。また、小集団同士で聴き合ったり、アドバイスし合ったりする「学び合い」を、小集団の実態に応じて、タイムリーに行えるようにする。一律に行うのではなく、学び合いをするグループを価値付けることによって、学び合いのよさを広めたいと考えている。

6 本時の展開 (6/10時)

<p>本時のねらい</p>	<p>4つのパートを合わせる活動を通して、音が重なる響きを聴きながら、パートの特徴や曲想をもとに、どのように表現したいか思いや意図をもち、速さや音量のバランスなどを工夫することができる。 (思考・判断・表現)</p> <p>本時のキーワード 音の重なり</p>
<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>1 既習の表現活動をする。 ・自分のパートを演奏する。 ・全体で合わせて演奏する。</p> <p>2 本時の課題を確認し、活動への意欲と見通しをもつ。 ○指導用CDを聴く。(合奏) ・楽器も違うし、旋律も違うのにきれいに溶け合っている。 ・あんなふうにきれいに4つのパートが重なるように演奏したい。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>4つのパートの音がぴったりと重なって、自分たちのイメージにぴったりの合奏にしよう。</p> </div> <p>・キーワード(音の重なり)を確認する。</p> <p>3 教師の例示を聴き、ぴったりと溶け合うためのアイテムに気付く。 ・低音楽器のボリュームが大きすぎて、ほかのパートが聞こえない。 ・低音楽器は、全体をささえるからあまり大きくない方がいい。 ・速さを変えると、曲の感じが変わる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">ぴったりアイテム</p> <p style="text-align: center;">・バランス ・速さ ・強弱 ・パートの役割</p> </div> <p>4 課題に向けて練習する。 ・楽しい感じにしたいから、少しテンポを速くしてみよう。 ・低音パートのボリュームをもう少し弱くして、リコーダーパートが目立つようにしよう。 ・4フレーズめを少しゆっくりにしたらどうかなあ。 ・録音をして聴いてみよう。 ・ほかの班と聴き合いをしてみよう。</p> <p>6 練習の成果を交流し、課題について評価し合う。 ・互いの演奏を聴き合い、グループの思いや意図、本時の課題について、キーワードの観点から感想を交流する。 <聴く観点></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>① グループの思いや意図は伝わったか。 ② 4つのパートがきれいに重なっていたか。</p> </div> <p>7 本時のまとめをする。 ・本時の自分の成長を振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>はじめ、低音楽器の音が強かったから少しボリュームを下げたら、1パートがよく聴こえるようになって、ちょうどいいバランスで演奏できた。ぴったり重なると気持ちよかったし、楽しかった。明るくて楽しい感じにしたかったから、少し速くしてみた。いい感じになった。</p> </div>	<p style="text-align: center;">研究にかかわって</p> <p><研究内容1にかかわって> 前時までのキーワード(音色・拍)を意識して演奏できるように声かけをする。</p> <p><研究内容2にかかわって> ・指導用CDを聴くことを通して4つのパートが1つに溶け合う美しさに触れ、自分たちの願いを共有できるようにする。</p> <p>・教師の例示を通して、速さを変えたり、音量を変えたりすることで自分たちの願いに合った演奏ができることを感じ取ることができるようにする。 ・工夫するためのアイテムを複数提示し、実態や願いに応じて選択できるようにする。 ・自分たちの演奏を聴いて振り返り、思いを交流できるようにするために、タブレット端末を活用する。 ・自分たちの演奏にこだわるができるよう、準備室、会議室、児童会室を使用できるようにしておく。 ・必要に応じて、他グループと聴き合いをするグループを価値付ける。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>評価規準</p> <p>音の重なりを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったこととの関わりについて考え、曲の特徴を捉えた表現を工夫し、どのように演奏するかについて思いや意図をもっている。 【思考・判断・表現】 (発言内容・表現)</p> </div>

3年1組 図画工作科学習指導案

1 題材名 切ってかき出しくっつけて

2 題材について

本題材は、平成29年告示の学習指導要領【第3学年及び第4学年の内容】「A表現」(1)イ、(2)イに基づいて設定する。

- (1) 表現の活動を通して、発想や構想に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
- イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付けることや、表したいことや用途などを考え、形や色、材料などを生かしながら、どのように表すかについて考えること。
- (2) 表現の活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
- イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、材料や用具を適切に扱うとともに、前学年までの材料や用具などについての経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表すこと。

本題材は、切り糸とかきべらを使って、粘土や用具の扱いに慣れるとともに、切ったりかき出したたりして生まれる形の感じを捉え、イメージを広げて、発想や構想をする力を育てるものである。指導にあたっては、まず「切る・かき出す」という行為から生まれる形の面白さを味わうことができるようにする。さらに、用具を使いながら自分の感覚で感じ取ったことから、表したいものを思い付くことができるようにしていきたい。

切り糸やかきべらという児童にとって初めて使用する道具を使うことにより、手で作ることができない新たな形が生まれることや、生まれたお気に入りの形を生かして、もっといい形をつくることができるように働きかけを行っていきたい。そのため、試作の場を設定したり、できた形を組み合わせたり、様々な方向からじっくり見つめるよう促したりすることで、新たな形を発想したり、形のよさや面白さを感じ取ることができるよう働きかける。また、「失敗」しても「新たに考える」ことで、失敗から新たなよい形や美しい形が生み出せるという図画工作科ならではのよさを伝え、その価値が実感できるような声かけも行っていきたい。

4 研究内容にかかわって

研究内容 1：教科の本質に基づく「キーワード」の設定及びそれを軸とした授業設計

造形的な視点を基に、育みたい資質・能力を整理し、各領域の系統性や、一単位時間の役割や付けた力、大切にしたい造形的視点を「キーワード」として明確にし、題材指導計画を作成する。本時の「キーワード」は、形に関すること（青色）、その他のこと（赤色）に色分けして児童に示す。

本題材は、木彫風粘土（土粘土）の塊から形を彫ったり削ったりして表す活動である。関連題材として、1 学年で「ねんどでつくる」があり、土粘土による製作や粘土べらやかきべらなどの用具の活用をしている。これらの経験を通して得た材料や用具についての知識や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりして、表したいことに合わせて表し方を工夫することができるように題材を組み立てる。

造形的な見方・考え方を働かせるために、題材や各単位時間の導入時に、参考資料の提示とともに、「キーワード」を明示し、造形表現と言葉をつなぐような働きかけを行う。本題材は、用具を使って生まれる形を捉えながら製作を進めていく。そのため、導入では、用具を使ってできる形の面白さに着目できるようにする。教師が、かきべらや切り糸を使った参考作品を実際に製作して見せる。その際、手のみで製作した場合との違いを比較し考えさせることで、用具を使うからこそ表現できる面白さがあることを意識させる。また、子どもの製作時にも「キーワード」を意識し「どのように用具を使い、切り出し/かき出して、工夫しようかな」という視点をもてるようにする。

研究内容 2：「キーワード」を軸にした指導方法の工夫

学習指導要領の目標を受け、図画工作科の本質を以下のように捉えた。

- ・感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点で捉え、自分のイメージをもちながら意味や価値をつくりだすこと。
- ・造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を育成すること。

①自分の見方や感じ方を広げ深める「交流」の工夫

- ・仲間の作品を鑑賞し、感じたことや見付けたことを伝える「交流の場」を設定する。その際、「キーワード」に基づいた交流の視点など、学び方が身に付いた状態で交流を行うことで、造形的な見方・考え方を広げ深め、新たな発見や感動を味わうことができるようにする。見る側は仲間の表現のよさや面白さを発見し、聞く側はそれらを他者から伝えてもらうことで、作品の造形的視点を言葉で整理することにもつながり、気付かなかったよさに明確で具体的な造形的視点で気付くことができるようにしたい。
- ・主体的・能動的に製作に取り組めるよう、ロイロノートの資料箱に参考資料や参考作品などを入れておいたり掲示したりして、構想や製作で必要な時に、児童がいつでも見ることができるようにする。

②自分の願いに向けた「試行錯誤の場」の設定

「試行錯誤の場」として「お試しコーナー」を設定し、用具による表現効果を自由に試すことができるようにする。また、ろくろの活用を行い、多方向から見ることで造形的視点から作品を捉えやすくできるよう支援する。

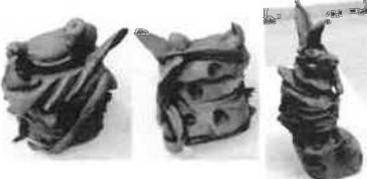
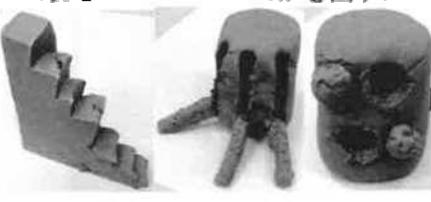
③自己の変容に気付くことができる ICT 機器を活用した「振り返り」の工夫

- ・各単位時間の終末で、本時のまとめと ICT 機器を活用した振り返りの場を設定する。子どもは、製作段階に自他の作品を見ているが、その意味や価値を必ずしも意識しているとはいえない。そのた

め、振り返りでは、「キーワード」を視点とし、自分が大切にしたこと（こだわり）を言語化することで、自分にとっての意味や価値を見出せるようにする。タブレット端末を活用して本時の製作を撮影し、振り返りとともにポートフォリオ化し、自分の働きかけのよさを感じさせる。

- ・題材終末には、ポートフォリオを見返し、製作を振り返る時間を設定することで、自己の変容や自分の働きかけのよさを感じられるようにする。完成作品のよさや美しさだけでなく製作過程の工夫や試行錯誤にも価値があることを感じとれるようにしたい。

6 本時の展開 (2/4時)

<p>本時のねらい</p>	<p>粘土を切ったりかき出したりして感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付け、「不思議な生き物」をどのように表すかについて考えることができる。 (思考・判断・表現)</p> <p>本時のキーワード 赤：切る, かき出す</p>												
<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>1 前時の振り返りをする。 ・前時に試した、「切る」「かき出す」ことでできた粘土の形を確認して、見直しを持つ。</p>  <p>2 学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>切ったりかき出したりして、不思議な生き物をつくろう。</p> </div> <p>3 追求活動をする。(交流①) <切る> <かき出す></p>  <table border="1" data-bbox="630 750 885 1064" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <th colspan="3">お試し・資料コーナー</th> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>お試し コーナー</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>4 チャンスタイム (交流②) ・自分の願いに合わせて自己選択する。</p>	お試し・資料コーナー			<input type="checkbox"/>	お試し コーナー	<input type="checkbox"/>	<p style="text-align: center;">研究にかかわって</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初めから表したいことを決める必要はなく、自由に表現を追求すればよいことを伝える。 <p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参考資料を提示しながら「キーワード」を確認することで、「切る」「かき出す」に着目できるようにする。 <p>◆表現が進まない児童</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「切り方/かき出し方をいろいろ試してみよう」等、具体的に用具を使った製作の助言をして、表現に着目するきっかけができるようにする。 ・試したあとのなかから「どんな感じ?」「何に見える?」等の声掛けを行い、造形的視点を言葉で整理し、表現の面白さに気付けるようにする。 <p>◆さらに表現を追求させたい児童</p> <ul style="list-style-type: none"> ・できた形の面白さに着目し、組み合わせにくっつけて新しい形をつくることを提案する。 ・ろくろの活用により、多方向から形を捉え製作するよう声掛けをする。 						
お試し・資料コーナー													
<input type="checkbox"/>	お試し コーナー	<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・「面白い形」を見つけたい ⇒スクラブル交流で自由に見て回る</p> <p>・「仲間の面白い形」のつくり方を知りたい ⇒用具の使い方や形のつくり方を教え合う</p> <p>・試してみたい ⇒お試し・資料コーナーを活用する</p> <p>・続けてつくりたい ⇒自分の製作を継続する</p> </div>	<p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試行錯誤の場合「お試しコーナー」を設定する。 ・自分の見方や感じ方を広げ深めるために「チャンスタイム」という時間を設ける。この時間には、願いに合わせて学習活動や場を自己選択する。 ・「キーワード」を視点として交流することで造形的特徴を言語化・整理し、製作で大切にすることを明確にする。また、「どこが好きか」とその理由を考えることで、自他の表現のよさに具体的な造形的視点で気付くことができるようにする。 												
<p>5 全体交流をする。(画像・発表)(交流③) ・自分や仲間のよさや表し方の面白さを発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>〈交流の視点〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「切る/かき出す」用具をどのように使ったか。 2. どこが好きか。 </div>													
<p>6 本時の振り返りをする。 ・自分の学び方の振り返りと、次時の活動の確認をする。</p>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">評価規準</p> <p>切ったりかき出したりして見たこと、想像したことから、表したいことを見付け、どのように表すかについて考えている。【思考・判断・表現①】(観察・対話・作品)</p> </div>												

6年4組 体育科学習指導案

1 単元名 フラッグフットボール

3 本時の展開 (4/6時)

<p>本時のねらい</p>	<p>ボールを持っていない時に、得点しやすいようにおとりになる動きをしたり、ブロックしたりすることができる。</p> <p>(知識・技能)</p> <p>本時のキーワード フェイント、おとり、ブロック</p>																			
<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>1 感覚づくりをする。 ・パスゲーム ・3対2</p> <p>2 学習課題を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>おとりになる動きやブロック、パスを活かしたゲームをしよう。</p> </div> <p>3 チームで本時の作戦を考える。</p> <p>4 前半練習を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ルール</p> <p>○試合；3 攻撃で攻守交代</p> <p>○攻め4人、守り3人で行う</p> <p>○得点；タグを守りに取られたとき→タグを取られたゾーンの得点 タッチダウンしたとき →5点</p> <p>○試合のないチームが審判、記録を行う。</p> <p>○1回の攻撃ごとに30秒程度のハドル（作戦会議）を行う。</p> </div> <p>【場の設定】</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="6" style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ステージ</td> <td style="width: 100px; height: 20px;">● ● ● ●</td> <td style="width: 100px; height: 20px;">● ● ● ●</td> <td rowspan="6" style="padding-left: 10px;">スタートゾーン</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;">↓</td> <td style="height: 20px;">↓</td> <td>1点</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;">○</td> <td style="height: 20px;">○</td> <td>2点</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;">○</td> <td style="height: 20px;">○</td> <td>3点</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;">○</td> <td style="height: 20px;">○</td> <td>4点</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;">←</td> <td style="height: 20px;">←</td> <td>タッチダウンライン 5点</td> </tr> </table> </div> <p>5 中間交流会を行う。(全体→チーム)</p> <p>・前半練習の中で、多く得点できていたチームを取り上げ、どんなことを意識して攻撃しているかを確認し、改めてキーワードをおさえる。</p> <p>6 後半練習を行う。</p> <p>・中間交流会で話し合ったことをもとに、後半ゲームを行う。</p> <p>7 本時のまとめをする。</p> <p>・各チームで個人やチームの課題に対して振り返りをし、次の時間で意識したいことを明らかにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>私は得点するためにボールを持っていないときにボールをもっているふりをするを意識した。守りが私の方に寄ってきたので、仲間が得点することができてよかったです。</p> </div>	ステージ	● ● ● ●	● ● ● ●	スタートゾーン	↓	↓	1点	○	○	2点	○	○	3点	○	○	4点	←	←	タッチダウンライン 5点	<p style="text-align: center;">研究にかかわって</p> <p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キーワードを意識するポイントとし、前時までに出了動きをおさえる。 ・前時までの動きを動画で提示し、見通しをもって活動に取り組めるようにする。 <p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦カードを用いて、自分や仲間の動きを明確にする。 ・毎時間出了動きや作戦を作戦カードに書き残すことで、後半ゲームの動きに繋がるようにする。 ・うまく得点出来ているチームを取り上げ、「いつ」「どこで」「どのように」動いているのかを訪ね、紹介する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>評価規準</p> <p>ボールを持っていない時に、得点しやすいようにおとりになる動きをしたり、ブロックしたりしている。</p> <p style="text-align: right;">【知識・技能】(観察)</p> </div>
ステージ		● ● ● ●	● ● ● ●		スタートゾーン															
		↓	↓			1点														
		○	○			2点														
		○	○			3点														
		○	○			4点														
	←	←	タッチダウンライン 5点																	

1年2組 体育科学習指導案

1 単元名 ポールゲーム

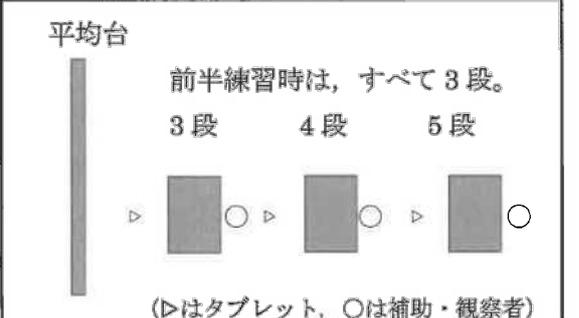
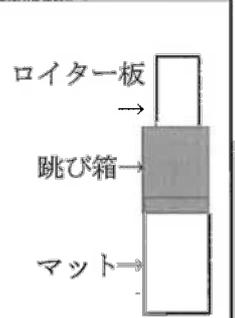
3 本時の展開 (4 / 5 時)

<p>本時のねらい</p>	<p>後ろ足から前足に体重移動することを意識して、さらに力強い球を投げるができる。 (知識・技能)</p> <p>本時のキーワード グー・トン (体重移動)</p>
<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>1 準備, あいさつ, 準備運動をする。 <ul style="list-style-type: none"> 手首のスナップを使って球をかごに入れる。 体を捻って球を相手にわたす。 球を高いところに投げる。 </p> <p>2 学習課題を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ゲームでさらに力強い球を投げて, 的を遠くへとばそう。</p> </div> <p>3 グループ練習をする。(前半) <ul style="list-style-type: none"> 壁に貼られた的に向かって投げる。 キーワードを意識するために, 待っている人は「グー・トン」と掛け声をかける。 今日の課題と今までの課題を意識しながら練習する。 持ち球をすべて投げ終わったら, グループでアドバイスをする。 安全に行うために, グループ全員が位置についてから投げるようにする。 </p> <p>4 中間交流を行う。 よい姿を全体に広め, 次のゲームにつなげる。</p> <p>5 集団ゲームをする。(後半) <ul style="list-style-type: none"> 中央に置かれた的に球を当て, 相手の陣地にたくさんの的を入れる。 限られた時間の中で課題を意識しながらたくさん投げ, 的を遠くに飛ばす。 </p> <p>6 本時のまとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> 本時の自分の姿と頑張っていた仲間の姿を振り返る。 </p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 投げる前から前足にグーと体重が乗っていたけど, グー・トンを意識したら力強い球を投げるができた。 前のキーワードと今日のグー・トンを意識したら, 前のゲームより的をさらに遠くにとばすことができた。 </div>	<p style="text-align: center;">研究にかかわって</p> <p>〈研究内容1にかかわって〉 <ul style="list-style-type: none"> キーワードを意識するポイントとし, 輪を活用して分かるようにする。 課題に応じて, 師範演技や動画を提示し, 見通しをもって活動に取り組めるようにする。 難しい児童には, 個別で声を掛ける。 </p> <p>〈研究内容2にかかわって〉 <ul style="list-style-type: none"> アドバイスをする時間を設けることで, 自分のよい動きや改善する動きをすぐに知ることができる。 中間交流を行うことで, 自分の課題を見付けることができる。 </p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>評価規準 後ろ足から前足に体重移動することを意識して, さらに力強い球を投げるができています。 【知識・技能】(観察・発言)</p> </div>

2年1組 体育科学習指導案

1 単元名 跳び箱を使った運動遊び

3 本時の展開 (5/8時)

<p>本時のねらい</p>	<p>両足で強く踏み切り，両手でしっかり体を支えてまたぎ乗り，またぎ下りを行うことができる。 (知識・技能)</p> <p>本時のキーワード 両足 (で強く踏み切る。) 両手 (でしっかり体を支える。)</p>
<p>学 習 活 動</p>	
<p>1. あいさつ，準備運動をする。 ・うさぎ跳び ・馬跳び ・手押し車 ・平均台跳びなど。</p> <p>2. 学習課題を知る。</p>	<p>研究にかかわって</p> <p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キーワードを意識するポイントとし，体のどの部分をどう動かせば良いのかわかるようにする。
<p>自分に合った跳び箱で，またぎ乗り・またぎ下りをしよう。</p>	
<p>【場の設定】</p>	
	
<p>3. 前半練習をする。 グループ練習を行う。 役割：演技者 (1人)，補助・観察 (1人)， ・演技者はまたぎ乗り，またぎ下りの基本的な動きを習得するために練習する。演技後は，タブレットの遅延再生カメラで自分の姿を確認する。 ・補助・観察者は，安全に演技ができるように補助をするとともに，演技者の動きを見て助言する。</p> <p>4. 中間交流会を行う。 ・前半練習の中で，つまずきが見られた児童の動きを確認し，目指す姿に近付くために気を付けることを確認する。 ・どうしてもっと遠くに乗ることができるか，もっと遠くに着地できるかを考えさせ，強く踏み切ることと両手で体をしっかり支えることを意識させる。</p> <p>5. 後半練習をする。 ・自分に合った練習場所 (段数) で練習する。 ・役割は前半練習と同様。</p> <p>6. 本時のまとめをする。 ・本時の自分の姿と頑張っていた仲間の姿を振り返る。</p>	<p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の動きをすぐに客観的に見るために，遅延再生 (タイムシフト) カメラを利用する。 ・撮影した動画をもとに中間交流会を行うことで，自分の動きの課題を見つけることができるようにする。
<ul style="list-style-type: none"> ・初めは遠くに乗ることができなかったけど，強く踏み切れることを意識したらできるようになった。 ・遠くに着地するためには，両手で強く跳び箱を押せばいいことが分かった。 	
<p>評価規準</p> <p>両足で強く踏み切り，両手でしっかり体を支えてまたぎ乗り，またぎ下りを行っている。 【知識・技能】(観察・発言・タブレット端末)</p>	

5年1組 体育科学習指導案

1 単元名 ハンドボール

2 単元について

本単元は、学習指導要領では、次のように設定されている。

E ボール運動

(1) 知識及び技能

ア ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。

(2) 思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

「ハンドボール」の特性

- ①パスやドリブル、シュートなどを駆使し、集団技能や戦術などを競い合うことや作戦を立てて勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ②ドリブルやパス、シュートなどのボールコントロールやボディコントロールなどの個人スキル、攻撃の際にゴール前の空いている場所に走り込み、得点しやすい状況を作り出すなどの集団技能からなる運動である。
- ③ゴール前の空いている場所に走り込む動きや、フォーメーションなどによる空間を作り出す動きが重要となるため、ゲーム展開を予測する思考力を養うことのできる運動である。

4 研究内容にかかわって

研究内容1：教科の本質に基づく「キーワード」の設定及びそれを軸とした授業設計

(1) 知識及び技能・思考力、判断力、表現力等を高めるためのキーワードの設定

本単元では、知識及び技能を高めるためのキーワードを「前」「サイド」「スペース」とし、思考力、判断力、表現力等を高めるためのキーワードを「チームレベル表の確認」「個人スキル表の確認」「作戦カードの確認」とした。各時間によって特に意識させたいキーワードを絞り、その時間に身に付けさせたい力を児童に身に付けさせられるようにしていく。本時では、学習課題を設定する際に、本時のキーワードである「チームレベル表の確認」「個人スキル表の確認」を提示する。チーム計画会、中間交流会、チーム反省会の際にキーワードをもとにしてチームや個人の課題を解決するよう声をかけ、子どもの思考を働かせていく。

(2) 付けたい力を明確にした、児童の意識が連続する単元構成の工夫

単元での自分の技能に合った練習方法を考え、主体的に学習していくために、その単元で身に付けるべき技能や練習方法を理解する時間を単元前半に位置付け、単元後半で児童が自分たちの課題を意識した練習を行えるようにする。本単元では、第1時から第4時において、単元の流れや身に付けるべき技能や練習方法を理解した上で、第5時から第7時までの課題を「チームと個人の課題を設定して練習し、目指すチームのレベルを達成できるようにしよう」とし、チームや個に応じた課題を設定できるようにした。

チームの実態や個の技能に応じて弾力的に課題設定をし、課題を意識した練習を行う時間を3時間続けることで、児童の意識が連続するようにした。弾力的に課題設定の具体は、チーム計画会、中間交流会、チーム反省会の中で課題を再設定していくことである。

研究内容2：「キーワード」を軸にした指導方法の工夫

(1) 確かな力を身に付けるための、見通しがもてる課題化の工夫

本時はチームや個人で課題を設定するため、それぞれに本時で必要とする技能や練習内容が異なる。そこで、「いつ」「どこに」「どうする」について、児童に具体的に技術ポイントを示すことで、目指す動きを理解し、課題解決に向けて見通しをもって練習やゲームに取り組めるようにする。また、前半練習では、実際に教師がプレーを止めて、サイドが課題である子をサイドのスペースに移動させるなどを行う。

(2) 分かった動きを自分や仲間の動きに繋げる学習活動の工夫

個人スキル表やチームレベル表を活用し、児童がチームや個人に応じた課題を設定し、それぞれが互いの動きや動きのコツを伝え合い、課題解決に必要な動きを明らかにしてアドバイスし合える時間を位置付ける。(チーム計画会・中間交流会・チーム反省会) また、本時は前半練習と後半ゲームの2つに分けて学習を展開する。前半練習や後半ゲームでコート外にいる子はコーチ役をして、チームの課題に対するキーワードの声かけや指差しを行うように指導する。

6 本時の展開 (6/9時)

<p>本時のねらい</p>	<p>チームと個人の課題を設定し、課題解決に向けて練習方法を考えて取り組むことができる。また、課題を意識してゲームに取り組むことができる。(思考・判断・表現) 本時のキーワード チームレベル表の確認 個人スキル表の確認</p>	
<p>学 習 活 動</p>	<p>研究にかかわって</p>	
<p>1 ACP を行う。 2 学習課題を立てる。</p>	<p>〈研究内容1にかかわって〉 ・キーワードを提示し、チームの課題や個人の課題を設定して、課題解決につながる練習ができるようにする。</p>	
<p>チームと個人の課題を設定して練習し、目指すチームのレベルを達成できるようにしよう。</p>		
<p>3 チーム計画会を行う。 ・チームの課題を確認する。(チームレベル表の確認) ・個人の課題を確認する。(個人スキル表の確認)</p>	<p>〈研究内容2にかかわって〉 ・「いつ」「どこに」「どうする」についての技術ポイントを個人スキル表によって児童に示し、自分の課題に合ったものを選んで選べるようにする。</p>	
<p>【いつ】自分がボールを持った時</p> <p>パス 【どこに】サイドの空いている味方に 【どうする】パス</p>	<p>【いつ】味方がボールを持った時</p> <p>【どこに】サイドの空いている場所に 【どうする】広がる</p>	
<p>【前半ゲームのルール】 ○攻撃練習3分間 守備練習3分間 ○攻撃側はセンターラインからスタートし、守備側のボールになったらセンターラインからリスタート</p>		
<p>4 前半練習を行う。 5 中間交流会を行う。 ・チームレベル表や個人スキル表を確認しながら、チームや個人の課題に対する成果や反省点を伝え合う。</p>	<p>・個人スキル表やチームレベル表を活用し、児童がチームや個人に応じた課題を設定し、それぞれが互いの動きや動きのコツを伝え合ったり、課題解決に必要な動きを明らかにしてアドバイスし合ったりできるようにする。</p>	
<p>【後半ゲームのルール】 ○試合時間4分間 ○試合に出る両チームの人数は同じ</p>		
<p>7 チーム反省会を行う。 ・チームレベル表や個人スキル表を確認しながら、チームや個人の課題に対する成果や反省点を伝え合う。 ・チームと個人の課題を設定し、ロイロノートに提出する。</p>	<p>評価規準 ・チームと個人の課題を設定し、課題解決に向けて練習方法を考えて取り組んでいる。また、課題を意識してゲームに取り組んでいる。 【思考・判断・表現】(観察)</p>	
<p>8 本時のまとめをする。 チームの課題は「サイドに広がって攻めること」だったので、「サイド」のキーワードの声掛けや指差しを行い前半練習に取り組んだ。後半ゲームではそれらを行うことでパスカットされることが少なくなった。次は、ゴール近くのスペースに動いたり、ゴール近くの空いている味方にパスを出したりすることができるようにしたい。</p>		

1年1組 外国語活動学習指導案

1 単元名

いろであそぼう

3 本時の展開 (3/3時)

<p>本時のねらい</p>	<p>「学級目標ステッカー」をつくるために、その色の組み合わせが好きか嫌いかを尋ねたり答えたりして伝え合う活動を通して、色の言い方や、“Do you like ~?” “Yes, I do. / No, I don't.” の表現に慣れ親しみ、仲間についての情報を集めることができる。 (思考・判断・表現)</p> <p>本時のキーワード</p> <p>「1-1 学級目標ステッカー」の、色の組み合わせナンバー1 を決めるために、 かくにんしながら ゆっくり はっきり</p>
<p style="text-align: center;">学 習 活 動</p> <p>1 Hello Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をして、英語学習に向かう雰囲気づくりをする。 ・Color Song <p>2 Small Talk</p> <p>話題：色のクイズ</p> <p>3 Today's Aim</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「1-1 学級目標ステッカー」の、色の組み合わせナンバー1 を決めよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「1-1 がつきゅうもくひょうステッカー」をつくるために、本時は学級の仲間に、好きな色の組み合わせ (3色) のインタビューをして、情報を集めることをおさえる。 ・13色の中から3色を選んだ配色パターン (13通り) を選択肢とする。 <p>4 Challenge Time and Share Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色の言い方や、“Do you like ~?” という質問の表現，“Yes, I do. / No, I don't.” と答える表現の言い方，“I like ~.” の伝え方に慣れる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>AB: Hello. A: Do you like <u>blue</u>? B: Yes, I do. I like Dragons A: OK. Do you like <u>white</u>? B: No, I don't. A: No? OK. Do you like <u>red</u>? B: Red? Yes, I do. I like apple. A: OK. AB: See you.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; width: fit-content;"> <p>red, yellow, green, blue, pink, purple, brown, orange, black, white, gray, light blue, yellow green</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・インタビューすることになった配色パターンについて、好きか嫌いかを相手に尋ねて、それに答えてもらう、という対話を繰り返す。 ・各配色パターンを2人で担当する。集めた情報から、好きと答えた人数を算出し、学級の中で順位をつけたり、予想と結果を比べてみたりする。 ・好きな場合は、その色から連想するものを“I like ~.” で1文付け加える伝え方も紹介する。 ・Share Time の時間に、仲間のよい姿や表現を学級で共有し、Challenge Timeにつなげる。また、さらに使えるとよい表現があれば確認する。 <p>5 Comment Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時できたことを振り返ったり、できていた姿を価値付けたりする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しくゲームができたし、たくさんの子と話せてよかった。 ・人気のある、色の組み合わせがわかって、うれしかった。 ・相手の好きな色やきれいな色が、わかった。 </div>	<p style="text-align: center;">研究にかかわって</p> <p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「学級目標ステッカー」をつくるために、「その色の組み合わせが好きかどうかを“Do you like ~?” “Yes, I do. / No, I don't.” の表現を用いて尋ねたり答えたりして伝え合うこと」を目指すので、色の表現に前時までに少しずつ慣れ親しみ、本時でそれらを使って「かくにんしながら」「ゆっくり」「はっきり」やり取りをすることを示す。 <p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3色を組み合わせた「学級目標ステッカー」をつくるという目的で、その配色が好きかどうかを尋ねたり答えたりするという場面において、学級の半数の仲間の情報を自分が集めなければならないという状況の中、だれもが確実に相手を意識し、仲間と進んで対話ができるようにする。 ・相手の言った色の名前を繰り返して言ったり、相づちを打ったりしている姿など、仲間のよい姿や表現から学ぶ場を設け、よきを取り入れて対話できるようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>評価規準</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好みの色の組み合わせを見つけるために、相手に伝わるように工夫しながら、配色について尋ねたり答えたりして伝え合っている。 <p>【思考・判断・表現】 (対話, 行動観察, プリント)</p> </div>

2年2組 外国語活動学習指導案

1 单元名

What animal do you want?

3 本時の展開 (3/3時)

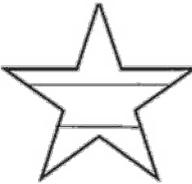
<p>本時のねらい</p>	<p>みんなに来てもらえる自分のオリジナル動物園をつくるために, “What animal do you want?”, “~ please.”を使って, 自分の欲しい動物を伝えることや相手の欲しい動物は何かを尋ねたり答えたりして伝え合う。</p> <p>(思考・判断・表現)</p> <p>本時のキーワード みんなに来てもらえる自分のオリジナル動物園をつくるために, はきはき(自信をもって話す), にこにこ(明るく話す・聞く), うんうん(反応しながら聞く)</p>
<p>学 習 活 動</p>	<p>研究にかかわって</p>
<p>1 Hello Time</p> <p>(1) 今日の日いち, 曜日, 天気を確認する。</p> <p>(2) Singing a song ・ Seven steps を歌う</p> <p>2 Small Talk</p> <p>(1) 前時の復習 ・ 動物の名前クイズをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>T: What is this? S: It is ○○.</p> </div> <p>・ 様々な動物の名前が英語で言えるように思い出す</p> <p>3 Today's Aim</p> <p>(1) JTE との対話で課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>みんなに来てもらえるオリジナルどうぶつ園を作ろう。</p> </div> <p>(2) オリジナル動物園で自分の欲しい動物を決める。</p> <p>4 Challenge Time and Share Time</p> <p>(1) お店屋さんとお客さんに分かれて, 自分の欲しい動物を集めていき, 途中で役割を交代する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(全体のルール)</p> <p>① 同じ仲間から動物カードを買わない。 ② 5種類の動物カードを買うことができる。</p> </div> <p>・ 多くの児童と交流することができる。 ・ 自分の好きな動物を仲間に伝えることができる。</p> <p>(2) 難しかったところやできなかったところを仲間と交流してペアで練習する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>AB: Hello. A: What animal do you want? B: ○○ please./ I want ○○. A: Here you are. / Sorry, it's sold out. B: Thank you. (交互に行う)</p> </div> <p>・ 良かったところを全体に伝える。</p> <p>(3) 再度交流する。 (4) プリントに貼り付ける。 (5) オリジナル動物園を発表する。 ・ 動物の名前を英語で話す。</p> <p>5 Comment Time</p> <p>・ 仲間と交流をしてみてもう良かったか, 今日の授業の感想を発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ 自分の好きな動物を集めて動物園を作ることが楽しかった。 ・ 仲間のオリジナル動物園を知ることができてうれしかった。</p> </div>	<p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <p>・ シルエットクイズを通して, 動物の名前を復習することで, 児童が楽しいと感じる展開を進め, 今後の活動に関心をもつようにする。</p> <p>・ 活動の途中で仲間の良い姿や表現を本時のキーワードと関連付けて学級全体に伝えることで, めあてを達成するために, 具体的に何をすればよいのか, さらに気づくことができる。</p> <p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <p>・ 2つの約束を決めてより多くの仲間と対話ができるようにし, “What animal do you want?” “I want ~.” の表現に慣れ親しむことができるようにする。</p> <p>・ 学級でオリジナル動物園を伝え合うことで, オリジナル動物園をつくり上げることができたと気づけるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>評価規準</p> <p>自分のオリジナル動物園を作るために, 相手に伝わるように工夫しながら, 自分の好きな動物をもらうために相手に尋ねたり答えたりして伝え合っている。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】 (行動観察)</p> </div>

1年3組 外国語活動学習指導案

1 単元名

いろであそぼう

3 本時の展開 (2/3時)

<p>本時のねらい</p>	<p>「好きな色ランキング」をつくるために、その色が好きか嫌いかを尋ねたり答えたりして伝え合う活動を通して、“Do you like ~?” “Yes, I do. / No, I don't.” の表現に慣れ親しみ、情報を集めることができる。(知識・技能)</p>	
	<p>本時のキーワード 1-3 好きな色ベスト3を決めるために、ゆっくり、はっきり、うんうん</p>	
	<p>学 習 活 動</p>	<p>研究にかかわって</p>
<p>1 Hello Time 簡単なあいさつをする。</p> <p>2 Song Color Song ♪</p> <p>3 Today's Aim</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>「1-3 好きな色ランキング」 人気のある色を調べよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学級目標のステッカーに使う3色を選ぶために、友達に好きな色をたずねることをおさえる。 <p>4 Challenge Time and Share Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色の名前や、“Do you like ~?” という質問の表現、“Yes, I do. / No, I don't.” と答える表現の言い方に慣れる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>AB: Hello. A: Do you like <u>pink</u>? B: Yes, I do. I like peach. A: OK. B: Do you like <u>bule</u>? A: No, I don't. B: OK. AB: See you.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>red, blue, yellow, white, black, green, orange, pink, purple, brown, light blue, yellow green</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>学級目標に使う3色</p>  </div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・インタビューすることになった色について、好きか嫌いかを相手に尋ねて、それに答えてもらう、という対話を繰り返す。 ・1人1つの色を担当する。集めた情報から、好きと答えた人数を計算し、学級の順位をつけたり、予想と結果を比べてみたりする。 ・Share Time の時間に、仲間のよい姿や表現を学級で共有し、Challenge Time につなげる。また、さらに使えるとよい表現があれば確認する。 <p>5 Comment Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色の表現を正しく使えたのか確認する。 ・キーワードを使って、やりとりができた姿を価値づける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなの好きな色が分かって、うれしかった。 ・友達の話していることが聞き取れて、分かった。 ・好きな色と、一文を付け加えて言えてよかった。 </div>	<p>〈研究内容1にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「1-3 の好きな色ランキング」をつくるために、「その色が好きか嫌いかを “Do you like ~?” “Yes, I do. / No, I don't.” の表現を用いて尋ねたり答えたりして伝え合うこと」を目指すので、「色」の表現に前時までに少しずつ慣れ親しみ、本時でそれらを使って「すきか・きらいか」のやり取りをすることを示す。 <p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「1-3 の好きな色ランキング」をつくるという目的で、その色が好きか苦手かを尋ねたり答えたりするという場面を設定する。その際に友達とやりとりの中で、どのような姿をめざすのか児童と一緒にキーワードを確認する。 <p>〈研究内容2にかかわって〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・会話表現の中で、色の部分をはっきりいったり、相手の答えに相槌をうつ姿など、仲間のよい姿や表現から学ぶ場を設け、キーワードを意識しながら対話できるようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>評価規準</p> <ul style="list-style-type: none"> ・“Do you like ~?” “Yes, I do. / No, I don't.” の表現を用いて、色について好きか嫌いかを尋ねたり、答えたりすることに慣れ親しんでいる。 <p>【知識・技能】 (行動観察、プリント)</p> </div>	

6 本時の展開 (8/10時)

<p>全体のねらい</p>	<p>【協力】【切り替え】【ルール】のキーワードをもとに、自分のめあてを考えたり、ゲームに取り組んだりすることを通して、自分に合った仲間と活動するための方法を見付けたり、仲間と活動することの楽しさやよさを実感したりすることができる。</p>	
<p>個別のねらい</p>	<p>2 児童の実態 参照</p>	
<p>本時のキーワード</p>	<p>【 】は本時のキーワード 「 」は個別のめあての言葉 【協力】・・・「ほかほか言葉・声をかける・せえので合わせる」 【切り替え】・・・「まあいっか・さっと動く・やること集中」 【ルール】・・・「線を見る・確認する」</p>	
<p>学習活動</p>	<p>〇めあてにかかわる個別の手立て</p>	<p>研究にかかわって</p>
<p>1 本時の課題や個々のめあてを確認し、発表する。 ① 本時の全体のめあてと活動内容を確認する。 ② キーワードをもとに本時の活動における具体的なめあてを決め、学習カードに記入する。 〇キーワードをイラストとともに提示したり、前時や生活場面でのよい姿を提示したりして、意識する姿を具体的にイメージできるようにする。(全) 2 活動準備をする。 〇物の場所を視覚的に示すことで、見通しをもって準備できるようにする。(CDB) 〇一緒に持ったり、繋げたりする道具を用意することで、自然に協力の姿が現れるようにする。(AEFG) 3 「レスキューゲーム」をする。 ① 人質役とレスキュー役に分かれ、レスキュー役が一人ずつ「すいかわり」の要領で爆弾の解除コードを切る。 ② レスキュー役がすべてのコードを切れたらチャレンジ成功 ③ 「いっしょパワーメーター」にチャレンジ成功した分の「いっしょパワーボール」を入れる。※以後の活動も同様に行う。 〇指示を出すときの言葉や言い方について相手意識をもった言い方をすることについて確認する。(AEFG) 〇ペアで一緒に指示を出すことで、仲間と一緒に活動する楽しさを味わえるようにする。(CD) 4 「なかよしポーリング」をする。 ① じゃんけんで「投げる役」「セット役」「球拾い役」に分かれる。 ② ピン1つで1ポイントとし、制限時間内にポイントを獲得できたらチャレンジ成功 〇じゃんけんの結果でどんな役割になってもがんばる姿を価値付ける。(BCD) 〇「投げる役」への応援の仕方や、「セット役」「球拾い役」に対するお礼の言葉など、相手を意識した言葉がけの確認をする。 5 「転がし玉入れ」をする。 ① 大きな転がし迷路をグループごとにみんなで操作して行う。 ② 制限時間内に何回も行い、ゴールできた分が「いっしょパワーメーター」に加算される。 〇必要に応じて教師も手伝う。(C) 〇指示を出すときの言葉や言い方について確認する。(AEFG) 6 本時の学習を振り返る。 ① 自分の学習カードに ◎・○・☆ で振り返りをする。 ② がんばったことや楽しかったことを発表する。 〇一人一人のめあてを意識して活動する姿を価値付け、「みんなで楽しく」につながったことを実感できるようにする。(全)</p>	<p>〈研究内容1にかかわって〉 ・キーワードをもとに、今回の活動のめあてを決めることで、子ども自身が「仲間と活動すること」にかかわる目指す姿を段階的に具体化できるようにする。 ・「全体のめあて」「キーワード」「自分のめあて」のつながりを子どもが意識できるように構造的に板書に示す。 ・単元の中での様々な活動の中でも、キーワードをもとに自分のめあてを考えていくことで、単元を通した学びとして意識できるようにする。 ・自分のめあてやキーワードを累積掲示で継続的に示すことで、自分に合った「仲間と活動するためのコツ」として定着できるようにする。 〈研究内容2にかかわって〉 ・活動内容を板書に位置付けたり、準備の位置や、自分の活動する場所が分かるよう目印を付けたりすることで、見通しをもち、安心して活動できるようにする。 ・それぞれのゲームに「キーワード」にかかわる具体的な姿が現れるように意図して活動を設定する。 ・対戦ではなくみんなで一緒に挑戦する形式をとることで、「仲間と活動すること」に集中できるようにする。 ・ミッションをクリアするごとに「いっしょパワーボール」をためることで、仲間と活動できたことを視覚的に示し、達成感を得られるようにする。</p>	