

第1学年3組 学級活動学習指導案

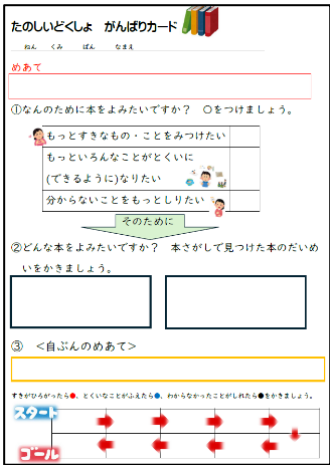
1 題材 たのしい どくしょ

(3)ウ 主体的な学習態度の形成と学校図書館等の活用

2 目標

- 読書の楽しさや良さに気付き、自分の課題に合ったこれからの学校図書館等の活用の仕方を身に付けることができるようにする。
- 読書に対する自分の課題を見出し、解決のために様々な本を探したり、友達と話し合ったりして、取り組み方法を自己決定することができるようにする。
- 読書好きになるために、自分に合った目標を立て、がんばりカードを使って取り組もうとする意欲を育てることができるようにする。

3 計画

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	課外	1 本に親しむための準備をする。 ○ 身近に読む本を①絵本・物語、②調べてつくる、③図鑑・勉強マンガの3つのジャンルから自由に選んで読む。 ○ 事前アンケートをとる。	○ 3つのジャンルについて児童に普段から教室掲示等で提示しておく。
行う	1 本時	2 読書活動を振り返り、これからどんな本を読んでいくか考えよう。 ○ 日頃の読書活動を想起させ、本時のめあてをつかむ。 課題 ・本を読むことより楽しいことがたくさんある。 ・どんな本を借りていいかわからない。 ○ 読書のよさについてのお話を司書の先生としらさぎ号の方から聞く。 ・なぜ読書をするのか、なぜ移動図書が学校にきてくれるのか等を伺う。 ○ 聞いたことをもとに、自分の思いに合った本を探す。 「3つの視点」 ・「好きが広がる」 ・「得意が増える」 ・「分からないが分かるようになる」 	○ 読書のよさの3つの視点に気付くように、インタビュー形式で担任から司書の先生としらさぎ号(小郡市立図書館移動図書館車)の方にお話を伺う。 ○ 「好きが広がる」「得意が増える」「分からないが分かるようになる」の3つのうち、取り組みたいことを選ぶことで、読みたい本の種類を具体化させる。
振り返る	課外	3 各自が書いためあてを達成できるよう、読書に親しむ。 ○ 本時で決めた本を借りる。 ○ 設定した期間の読書記録をがんばりカードに書きこむ。 ○ 図書館やしらさぎ号に積極的に借りに行く。	○ 子どもたちが引き続き意欲的に読書に取り組めるように、がんばりカードの活用状況を把握し、継続して声かけをしていく。

自分の課題にあった学校図書館やしらさぎ号(小郡市立図書館移動図書館車)の活用の仕方を考え、自分の思いに沿った本を選ぶとともに、進んで読書活動に取り組もうとすることができるようにする。

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時		
導入	<p>1 日頃の読書に関するグラフを見て、気付いたことについて話し合い、本時のめあてをつかむ。</p> <p>・絵本をたくさんの人が借りているね。 ・どんな本を借りていいのかわからないな。</p>	○ 読書意欲に偏りがあることをもとに本時のめあてをつかむことができるように、1年3組の読書に関するグラフを提示する。（ICT）	5		
展開	<p>どくしょめいじんになるために がんばることを きめよう。</p> <p>2 読書のよさについてのお話を聞く。</p> <p>○ 司書の先生にお話を聞く。</p> <p>S1 なんで読書をするんですか。 GT たくさんのことを学び、自分の「好きが広がる」という良さがあります。 S2 ほかにどんな良さがありますか。 GT「得意が増える」良さもあります。</p> <p>○ しらさぎ号の方からのお話を聞く。</p> <p>S1 なんで学校に図書館があるのに来てくれるんですか。 GT 学校にいるみんなに、もっとたくさんの本を読んでもらいたい強い思いがあるからです。 GT「わからないことを知れる」良さが読書にはあります。</p>	○ つなぎタイムで児童が読みたい本を探せるように、どのような本がどこにあるのか、司書の先生やしらさぎ号の方から提示してもらうとともに、読書のよさの3つの視点を話していただき、読書への興味を引き出す。	10		
	<p>3 聞いたことをもとに、3つの視点から選択し、視点に合う本を探すとともに、なぜその本にしたのか発表する。</p> <p>○ 3つの視点をもとに、自分の思いに合った項目に○をつけ、本を探す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">【内容選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">思 い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">好きを広げたいな</div> </td> <td style="width: 25%; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">得意なことを増やしたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">工作の本 料理の本 運動の本 等</div> </td> <td style="width: 25%; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">分からないから知りたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">図鑑（自動車・植物・動物）等</div> </td> </tr> </table> </div> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が読んで面白かった本を友達に教える。 友達と一緒に本を選んで、自分で読んでみる。 先生に聞いて、本と一緒に探す。 <p>○ 自分が選択した思いと、なぜその本を借りて読みたいと思ったのか発表する。</p> <p>わたしは得意を増やしたいです。だから、折り紙でいろんな動物を折れるようになりたいので、折り紙の本を選びました。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">思 い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">好きを広げたいな</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">得意なことを増やしたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">工作の本 料理の本 運動の本 等</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">分からないから知りたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">図鑑（自動車・植物・動物）等</div>	○ 3つの視点から思いに沿った本を選ぶように、自分で調べたり、友達と相談しながら調べたり、司書の先生に尋ねたりできるように声かけをする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">思 い</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">好きを広げたいな</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">得意なことを増やしたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">工作の本 料理の本 運動の本 等</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">分からないから知りたいな</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">図鑑（自動車・植物・動物）等</div>			
終末	<p>4 今日の学習を振り返り、がんばりカードを作成する。</p> <p><自ぶんのめあて></p> <p>・これからはもっといろんな本をかりる。 ・しらさぎごうにまいかいいく。</p>	◇ 多くの本に触れ、読書に対する興味関心をさらに深めようとしている。 【思・判・表】	10		

第1学年4組 図画工作科学習指導案

1 題材 うきうきボックス

2 目標

- 箱の飾り付けを考えたり、互いの作品を見せ合ったりすることを通して、箱の形や色を生かした飾り付けをするなど、工夫して表すことができるようにする。
- 箱の形や色をもとにつくりたいものを思い付き、どのように表すか考えることができるようにする。
- 箱を飾ることに関心をもち、箱でつくりたいものを表す学習活動に、楽しく取り組むことができるようにする。

3 題材計画（4時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/4	<p>1 どのように箱を飾るか見通しを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 材料の鑑賞を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・見立て遊びをし、箱が何に見えるか、アイディアを出し合う。 ○ 題材の学習内容と本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>題材のゴール：箱を変身させて、1の4うきうきボックスワールドを作ろう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学習過程や1単位時間の流れの確認を行う。 ○ 「草むら」「海」「町」「動物園」の世界を選び、どんな作品をつくるか、計画を立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・各世界で連想するものを出し合い、どんな作品をつくるか、計画カードに書く。 ・材料を見て、作品作りをする上での発想を膨らませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作業しやすい箱を用意するために、どんな箱を準備したらよいか予め伝えておく。 (本題材学習前) ○ 作品づくりの計画を具体的にするために、各世界から連想するものを黒板等に掲示する。
行う	2/4	<p>2 工作で使える工夫を確認し、作品をつくり始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 計画カードに書いた、作品をつくり始める。 ○ 目や手足等の接着方法や、模様の付け方等を学んだり、実践したりする。 ○ 本時の振り返りを行い、次時への見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習でできたことと、その理由 ・次の学習で頑張りたいことと、その理由 ・作品の撮影（ICT） ・教師の作品を提示し、付け加えたい材料を考えておく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ イメージを膨らませるために、作品に名前を付ける。 ○ 次時の見通しをもつために、振り返りの時間を設ける。（ICT）
	3/4 (本時)	<p>3 前時までに作った自分の作品の表し方を見直し、作品を完成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 他の児童の作品を見たり、自分の作品に意見をもらったりする。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品の気になったところを質問したり、自分の作品についてアドバイスをもらったりする。 ・教師の作品を見て、接着方法等を確認する。 ・児童が気付いた、他の児童の作品の良い点を、拡大して提示する。（ICT） ○ どのような工夫を加えるか選択し、作業を進める。 ○ 前時までの作品と完成した作品を比較し、本時に付け加えた工夫等を発表する。 ○ 振り返りをし、発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習でできたことを振り返りの項目から選択する。 ・作品づくりで頑張ったことを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作品の工夫を増やすために、工夫の視点を提示する。 ○ 本時の工夫した所を明確にするために、前時と本時の作品を比較しながら、工夫した点を全体交流する。（ICT）
振り返る	4/4	<p>4 完成した作品を世界ごとに並べ、作品を鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 完成作品の写真を撮り、タブレットの共有機能を使って提出する。 ○ 作品を世界ごとに分け、作品で遊びながら感想を伝え合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品の良いところを伝える。 ・作品で遊ぶことによって、達成感を味わう。 ○ 振り返りをして、本題材のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品でよかったところと、その理由 ・「うきうきボックス」の感想 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作品の工夫や良さを交流しやすくするために、作品を使って遊ぶ時間を設定する。

4 主眼

箱の形や色を生かして、さらに形を変えたり、飾りを付けたりすることで、自分が表したい世界に合わせた作品を工夫してつくり出すことができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	1 前時の自分の振り返りを確認し、本時のめあてを立てる。 <div> <ul style="list-style-type: none"> ・「カラフル魚」にもっと色を足したいな。 ・「大きなくまさん」が動き出すようにしたいな。 ・「みんなのバス」は乗るところのドアを本物みたいになりたいな。 </div> <div>もっと はこを パワーアップ させよう。</div>	○ 付け加えたい工夫を具体的に考えることができるようにするために、前時の学習プリントをもとに確認させる。	3
展開	2 友達や教師の作品を見たり、作品について質問し合ったりして、作品について意見交流をする。 <div> <div>かいたり ぬったりして パワーアップ </div> <div>ざいりょうで パワーアップ </div> <div>はって パワーアップ </div> <div>かたちをかえて パワーアップ </div> </div>	○ 作品の工夫を増やすために、作品を鑑賞したり、意見交流したりする際の工夫の視点を提示する。	7
	3 前時の作品の表現を見直して、どのような工夫を加えていくか選択し、作品完成後に発表する。 ○ どのように作品づくりを進めるか、ワークシートに記入する。 <div> <div> <div>思い</div> <div>もっと模様を付け加えたいな。</div> <div>動物が立つようにしたいな。</div> <div>乗り物のドアが開くようにしたいな。</div> </div> <div> <div>方法</div> <div> 【飾りの工夫】 <ul style="list-style-type: none"> ・色画用紙を切って貼る。 ・シールを使う。 ・絵を描く。 ・色を塗る。 </div> <div> 【材料の工夫】 【貼る工夫】 <ul style="list-style-type: none"> ・ペットボトルをボンドで付ける。 ・画用紙を丸めてテープで貼る。 </div> <div> 【箱の形を変える工夫】 <ul style="list-style-type: none"> ・箱の一部を切って開くようにする。 ・箱をくり抜く。 </div> </div> 【個別と協働の一体的充実】 <ul style="list-style-type: none"> ・友達作品を見たり、自分の作品に助言をもらったりしたことを通して、新しい材料を使って、作業を試みる。 ・真似したい技法を試す。 </div>	○ 工夫を加えやすくするために、材料を準備したり、交流しながら作成したりできる場の設定をする。 ◇ 作りたい作品に合わせて、飾りつけや材料等を工夫している。 【思・判・表】	25
終末	○ 前時までの作品と完成した作品を比較し、本時付け加えた工夫等を発表する。 <div> (前の作品はモニターに写した状態で) ・今日は箱に色画用紙をたくさん貼りました。名前が「カラフル魚」なので、鱗をきらきらにするために、ボンドでモールも付けてみました。 </div> 4 4つの視点をもとに学習を振り返る。 ○ 本時でできたことをワークシートから選択する。 ○ 作品づくりで頑張ったことを発表する。 <div> <ul style="list-style-type: none"> ・色画用紙を使ってパワーアップできました。 ・友達に言われて、モールを付けることができてよかったです。 </div>	○ 本時の工夫した所を明確にするために、前時の作品と本時の作品を比較しながら、工夫した点を全体交流する。(ICT) ○ 実行した工夫が分かるようにするために、活動前後を比較することができるワークシートを使用する。	5 5

第2学年1組 生活科学学習指導案

1 単元 うごく うごく わたしの おもちゃ

2 目標

- 紙コップや輪ゴムなどの身近にある物を使って遊びやおもちゃを創る面白さや、物を動かす自然の不思議さに気付くことができるようにする。
- 作ったおもちゃがよりよく動くように改良したりもっと楽しくなるように遊び方を変えたりして、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃや遊びを創ることができるようにする。
- 「1年生に楽しんでもらいたい」という思いを実現するために、友達とアドバイスを出し合ったり、改良したりしながら、みんなで遊びを創り出そうとすることができるようにする。

3 単元計画（14時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/14	<p>1 これまでの経験を想起し、単元のめあてと見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「遊びアンケート」の1年生の回答を見て、単元のめあてと見通しを確認する。 ○ これまでの自然遊びやおもちゃ作りの経験、1年生の時に参加した「おもちゃ祭り」の経験を想起する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>1年生をしょうたいして、「うごくおもちゃまつり」をしよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 身近にある物で、おもちゃを動かすしくみを考え、自分が使いたい材料を選ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手意識をもって取り組むことができるように、アンケートを提示する。(ICT) ○ 「うごくおもちゃ」の想像を膨らませることができるように、身近にある物を手に取れるようにする。
行う	2/14 3/14	<p>2 個人で作りたいおもちゃを思い浮かべながら使う材料を選び、作中で、材料や作り方を変えることで、おもちゃの動きが変わることに気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教科書、図鑑などを参考にして、おもちゃに必要な材料や道具を選び、個人でおもちゃや簡単な遊び方を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの動きを見返したり比べたりできるように、学習者用端末で記録する。(ICT)
	4/14 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 同じしくみの人と作ったおもちゃを見せ合い、面白いところやもっと工夫できるところを伝え合う。 ○ 試し遊びや見直す活動を繰り返しながら、おもちゃの作りでもっと工夫できるところを改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの面白さを再認識し、さらに改良する点を見つけることができるように、友達からの意見をもらう場面を設定する。
	5/14 6/14 7/14 8/14 9/14	<p>3 おもちゃごとにグループに分かれ、遊び方や遊び方を伝える方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ グループごとに遊び方を話し合い、試し遊びをして、もっと工夫できることを伝え合う。 ○ よりよい遊び方になるように、もっと工夫できることを改良する。 ○ 遊び方を伝える方法を考え作成し、つくった表現物を交流する。 ○ 交流して気付いたことをもとに、伝え方を考え直す。 ○ 伝え方を見直し、よりわかりやすい伝え方になるように、改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 様々な視点から振り返りを行うことができるように、グループ同士の試し遊びを仕組む。 ○ どのように改良するかの見通しをもつことができるように、工夫したところを交流する場を設ける。
	10/14 11/14 12/14 13/14 14/14	<p>4 みんなと楽しく遊んでいる様子を思い描きながら、遊び方やルールを決めて、「うごくおもちゃ祭り」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 試しの「うごくおもちゃ祭り」をして、本番の流れを確認する。 ○ 1年生と「うごくおもちゃ祭り」をする。 ○ これまでの学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分自身の変容や成長に気付くことができるように、単元全体の振り返りの時間を設定する。

4 主眼

おもちゃのよいところや、もっとよくできるところを伝え合ったり、自分の思いにあった学習内容を選択して試し遊びや見直す活動を繰り返したりする活動を通して、遊びを創り出す面白さに気付くとともに、1年生が楽しめるように、おもちゃを改良することができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

[illegible]

第2学年4組 生活科学学習指導案

1 単元 うごく うごく わたしの おもちゃ

2 目標

- 紙コップや輪ゴムなどの身近にある物を使って遊びやおもちゃを創る面白さや物を動かす自然の不思議さに気付くことができるようにする。
- 作ったおもちゃがよりよく動くように改良したりもっと楽しくなるように遊び方を変えたりして、試行錯誤を繰り返しながらおもちゃや遊びを創ることができるようにする。
- 「1年生に楽しんでもらいたい」という思いを実現するために、友達とアドバイスを出し合ったり、改良したりしながら、みんなで遊びを創り出そうとすることができるようにする。

3 単元計画（14時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/14	<p>1 これまでの経験を想起し、単元のめあてと見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「遊びアンケート」の1年生の回答を見て、単元のめあてと見通しを確認する。 ○ これまでの自然遊びやおもちゃ作りの経験、1年生の時に参加した「おもちゃ祭り」の経験を想起する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>1年生をしょうたいして、「うごくおもちゃまつり」をしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 身近にある物で、おもちゃを動かすしくみを考え、自分が使いたい材料を選ぶ。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手意識をもって取り組むことができるようにするために、アンケートを提示する。(ICT) ○ 「うごくおもちゃ」の想像を膨らませるために、身近にある物を手に取れるようにする。
	2/14 3/14 4/14	<p>2 個人で作りたいおもちゃを思い浮かべながら使う材料を選び、作中で、材料や作り方を変えることで、おもちゃの動きが変わることに気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教科書、図鑑などを参考にして、おもちゃに必要な材料や道具を選び、個人でおもちゃや簡単な遊び方を考える。 ○ 同じしくみの人と作ったおもちゃを見せ合い、面白いところやもっと工夫できるところを伝え合う。 ○ 試し遊びや見直す活動を繰り返しながら、おもちゃの作りでもっと工夫できるところを改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ おもちゃの動きを見返したり比べたりするために、学習者用端末で記録する。(ICT) ○ おもちゃの面白さを再認識し、さらに改良する点を見つけることができるように、友達からの意見をもらう場面を設定する。
行う	5/14 6/14 7/14	<p>3 おもちゃごとにグループに分かれ、遊び方や遊び方を伝える方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ グループごとに遊び方を話し合い、試し遊びをして、もっと工夫できることを伝え合う。 ○ よりよい遊び方になるように、もっと工夫できることを改良する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 様々な視点から振り返りを行うことができるように、グループ同士の試し遊びを仕組む。
	8/14 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遊び方を伝える方法を考え作成し、つくった表現物を交流する。 ○ 交流して気付いたことをもとに伝え方を考え直す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ どのように改良するかの見通しをもつことができるように、工夫したところを交流する場を設ける。
	9/14	<ul style="list-style-type: none"> ○ 伝え方を見直し、よりわかりやすい伝え方になるように、改良する。 	
振り返る	10/14 11/14 12/14 13/14 14/14	<p>4 みんなと楽しく遊んでいる様子を思い描きながら、遊び方やルールを決めて、「うごくおもちゃ祭り」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 試しの「うごくおもちゃ祭り」をして、本番の流れを確認する。 ○ 1年生と「うごくおもちゃ祭り」をする。 ○ これまでの学習を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分自身の変容や成長に気付くために、単元全体の振り返りの時間を設定する。

4 主眼

おもちゃの遊び方を伝える方法を選択し、表現物を作ったり交流したりする活動を通して、1年生にわかりやすく伝える工夫を考えることができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時								
導入	<p>1 前時に書いた振り返りを見て、本時めあてを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どうやって1年生に伝えようかな。 ・せつめい書を書いて伝えるのはどうかな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>1年生がわかるように、おもちゃの遊び方を伝える方法を考えよう。</p> </div>	<p>○ 前時までの気付きや思いを見返すことができるように、振り返りシートを活用する。</p>	5								
展開	<p>2 どのような説明の方法があるか出し合い、それぞれの方法のよさを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・紙に書くと、遊びながら見られていいと思います。 ・動画にすると、目で見てわかって1年生もわかりやすいと思います。 <p>3 わかりやすい伝え方を考えるために、学習方法を選択し、全体交流をする。</p> <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>○ グループ内で伝え方を考え作成し、グループ同士でつくった表現物を交流したりグループ内で考え直したりして、伝え方を工夫する。</p> <p style="text-align: right;">【方法選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;">思い</td> <td style="width: 30%; padding: 5px;">何回も見ることができると、読んで伝わりそうだな。</td> <td style="width: 30%; padding: 5px;">どう動かすか、見ながらすると、伝わりそうだな。</td> <td style="width: 30%; padding: 5px;">いっしょにした方が、わかりやすく伝わりそうだな。</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">方法</td> <td style="padding: 5px;">紙に書いて説明する。</td> <td style="padding: 5px;">タブレットをつかって説明する。</td> <td style="padding: 5px;">お手本を見せて説明する。</td> </tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どのように動画を撮ったらいいかわからないから、他のグループの動画を見せてもらおう。 ・他のグループの説明の仕方がわかりやすかったから、もう一度グループで考え直そう。 </div>	思い	何回も見ることができると、読んで伝わりそうだな。	どう動かすか、見ながらすると、伝わりそうだな。	いっしょにした方が、わかりやすく伝わりそうだな。	方法	紙に書いて説明する。	タブレットをつかって説明する。	お手本を見せて説明する。	<p>○ 選択の見通しをもつことができるように、それぞれの伝え方のよさをとらえる場を設定する。</p> <p>○ 遊び方を撮った写真や動画を見返すことができるように、学習者用端末を活用する。（ICT）</p> <p>◇ おもちゃの遊びの楽しさが伝わるように、1年生にわかるやすく伝える工夫を考えることができる。 【思・判・表】</p>	5 30
思い	何回も見ることができると、読んで伝わりそうだな。	どう動かすか、見ながらすると、伝わりそうだな。	いっしょにした方が、わかりやすく伝わりそうだな。								
方法	紙に書いて説明する。	タブレットをつかって説明する。	お手本を見せて説明する。								
終末	<p>○ 1年生にわかりやすいように工夫したところを、全体で交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真だけだと1年生がわからないときに困るから、一緒にやるようにしました。 <p>4 本時学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・私のグループは、紙だけだったけど、他のグループの話を聞いて、お手本を見せるようにしようと思いました。そして、わからなかったときに、紙を見てもらおうと思います。 	<p>○ 次の時間の見通しをもつことができるように、工夫したところを交流する場を設ける。</p> <p>○ 本時での気付きや思いを次時へつなげることができるように、視点をもとにして振り返る。</p>	5								

第3学年1組 算数科学習指導案

1 単元 重さ「ものの重さをはかろう」

2 目標

- 重さの単位（g、kg、t）やメートル法の単位の意味について知り、測定する対象のおよその見当を付けて適切な計器を選択して重さを測定したり表したりすることができるようにする。
- 目的に応じて、普遍単位や事象の特徴に着目し、量を的確に表現する方法を考え説明したり、単位の関係を統合的に捉えたりすることができるようにする。
- 身の回りのものの重さを適切な計器を用いて測定し、単位を用いて適切に表現することのよさに気づき、生活に活用しようとする態度を育てる。

3 単元計画（8時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/8	1 身の回りのものの、重さ比べをし、単元のめあてをもつ。 ○ 身の回りのものの重さに関心を持ち、重さ比べの方法を考える。 ・ 比べたいものを両手に持って、直接比較をして、重さ比べをする。	○ 単元の見通しをもることができるように、学習計画を立てる場を設定する。
	2/8	重さはかせになって、いろいろなものの重さをはかろう。 ○ 重さは、単位とする重さのいくつ分で表せることや「g」の単位を知り、身の回りの重さを測定する。 ・ 任意単位でものの重さを表す。 ・ 普遍単位の必要性を感じ、「g」を用いて重さを表す。	○ 普遍単位で表す良さを感ずることができるように、任意単位で重さを表す活動を行う。
行う	3/8	2 はかりの使い方を知り、ものの重さを調べる。 ○ 1kg はかりを使った重さのはかり方を調べ、ものの重さを測定する。 ・ はかりのめもりの読み方や正しいはかりの使い方を知って、1kg までのものの重さを測定する。	○ はかりの目盛りの数を正確に読むことができるように、実際にはかりを使う活動を設定する。
	4/8	○ 重さの単位「kg」を知り、ものの重さを測定する。 ・ kg の単位を知り、1kg を超えるものの重さを測定する。 ・ 1kg の重さを作り、量感をつかむ。	
	5/8 本時	○ 測りたいものの重さについて、およその見当をつけ、適切な計器で測定する。 ・ 自分の測りたいものを選び、計器を選択して重さを測定する。	○ およその見当をつけて、正しく重さを量ることができるように、計器を選択する場を設定する。
振り返る	6/8	○ 箱に入ったものの重さを測定し、重さは長さやかさと同じように計算できることに気づき、重さの計算をする。 ・ 重さの計算の仕方を考える。	○ 重さの加法減法ができるように、量りに直接乗せることができない問題場面を設定する。
	7/8	3 量の単位の関係について、考える。 ○ 長さ、かさ、重さの単位の関係に着目し、接頭語が表す倍の関係について考える。	○ 接頭語が表す意味を考えることができるように、既習内容を想起する場を設定する。
	8/8	○ 「重さ」の学習を振り返り、学習を確かなものにする。	

4 主眼

測定物の重さのおよその見当を付けて、秤量や感量に気を付けて計器を選択し、実際に量る活動をする中で、正しく重さを量ることができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	1 ものの重さを予想することで、本時のめあてをつかむ。 ・大きなものの重さだから、1 kg を超えそうだな。 <div>重さを予そうして、ものの重さを正しくはかろう。</div>	○ 大きくて軽いものや小さくて重いものの重さ予想をすることで、重さの見当をつけて実際に触って量るというめあてをつかむことができるようにする。	5
展開	2 自分の量りたいもののおよその重さを予想して、重さを量り、交流する。 ○ 既習内容の振り返りをし、見通しを立てる。 【見方】 何 kg まで量ることができるか 【考え方】 1 0 0 g、5 0 0 g、1 kg、2 kg をもとにして、重さを予想する ○ 予想した重さをもとに、計器を選択して、重さを量る。 <div><div>根拠</div><div>筆箱の重さは、1 kg より軽そうだな。</div><div>タブレットの重さは1 kg と2 kgの間ぐらいかな。</div><div>中身の入ったランドセルの重さは2 kgより重そうだな。</div><div>方法</div><div>1 kg ばかりを使って量る。</div><div>2 kgばかりを使って量る。</div><div>4 kg ばかりを使って量る。</div><div>【個別と協働の一体的充実】</div><div>・個人で知りたいものを選び、重さを量る。 ・2 kgばかりで量ってみたが、2 kgのめもりを超えることが分かったので、どうすればよいか友達に聞いてみる。 ・同じものを量った友達と重さを伝え合って、確かめる。</div></div>	○ 自分が選んだものの重さを1 0 0 g、5 0 0 g、1 k g、2 kgのおもりをもとに予想することで、計器を選択し、正しく重さを表すことができるようにする。 ○ 計器がさしている目盛りの写真を撮ることで、測ったもののはかりの表示を共有し、交流できるようにする。(ICT) ◇ 重さについて、およその見当をつけ、秤量や感量に気を付けて正しく量ることができる。 【知・技】	20
終末	○ 自分の量ったものの重さを交流する。 ・筆箱は1 kgより軽いと予想したので、1 kg ばかりで測ると、4 5 0 gでした。 ・タブレットは2 kg より重いと予想したので、4 kg ばかりで量ったけれど、2 kgより軽かったので2 kgばかりで量ると、1 kg 3 4 5 gだと分かりました。 3 1 kg 5 0 0 gになる、ものの組み合わせを班で考える。 ・ペットボトルと、ボールで1 kg 5 0 0 gになりそうだ。 4 本時のまとめをし、学習を振り返る。 <div>重さの予想をしてちょうどよいはかりで重さをはかると、正しく重さをはかることができる。</div> ・ちょうどよいはかりを使って重さをはかると、正しく重さをはかることができると分かった。1 kgをもとに重さを予想すると、ちょうどよいはかりを選ぶことができてめもりが見やすかったからです。	○ 予想と実際に量ったものの計器と重さを出し合うことで、より正確に量れる計器と重さを確認することができるようにする。 ○ 1 kg 5 0 0 gになるものの組み合わせを班で選ぶ活動をする中で、量の大きさについての感覚を身に付けることができるようにする。 ○ 振り返りの視点（わかったこと・そのわけ・次に生かしたいこと）を示し、今日の学習を振り返ることができるようにする。	10 5 5

第3学年4組 学級活動指導案

1 題材 メディアとのけんこうなつきあい方

(2) ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

2 目標

- メディアとの健康な付き合い方をするために、時間や見方、姿勢に気を付けることが大切であることに気付き、自分の課題に合ったメディアとの付き合い方を理解することができるようにする。
- メディアとの付き合い方に関する自分の課題を見だし、資料を読んだり、友達と話し合ったりして、問題点を調べ、解決方法を自己決定することができるようにする。
- メディアと健康に気を付けて付き合うために、自分に合った解決方法を決め、頑張りカードを作成し、主体的に心身の健康を保持増進しようとすることができる。

3 計画

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	課外	<p>1 アンケートの結果から自分自身の課題を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分のアンケート結果と、保護者の方のアンケート結果を見る。 ・メディアとの付き合い方で、自分が改善したいと思うことを見つける。 <p>大塚市立第4小学校 学校保健活動計画から 心疾患第2部以下四部五入</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ アンケート結果や、学校で撮影したタブレットを使っている時の様子、視力の低下に関する資料を提示することで、めあてをつかむことができるようにする。
行う	1 本時	<p>2 自分自身の生活を振り返り、メディアと健康に気を付けて付き合うための方法を考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の課題に合わせて、調べる内容を設定することで、メディアとの付き合い方を見直そうとすることができるようにする。 ○ タブレットにメディアの利用に関する資料を準備しておくことで、問題点を調べることができるようにする。
振り返る	課外	<p>3 頑張りカードに取り組み、振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1週間頑張りカードに取り組む。 ・めあてが達成できたか、1日ごとに振り返りを行う。 ○ めあてを継続して達成するための方法を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 頑張りカードに取り組むことで、メディアと健康に気を付けて付き合おうとすることができるようにする。

4 主眼

メディアと健康に気を付けて付き合うためには、自分の課題に合わせ、時間・見方・姿勢といった内容を選択して問題点を調べることで、解決方法を見だし、意思決定することができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	<p>1 アンケートや視力に関する資料、事前に撮影した写真を見て、めあてをつかむ。</p> <div><ul style="list-style-type: none">テレビや動画を見る時間が長くなっている。写真を見ると自分は気付いてなかったけど、姿勢がとても悪い。このままだと視力が悪くなってしまうかもしれない。</div> <div>けんこうによいメディアとの付き合い方を考えよう。</div>	<p>○ アンケート結果や、学校で撮影したタブレットを使っている時の様子、視力の低下に関する資料を提示することで、めあてをつかむことができるようにする。</p>	5
展開	<p>2 自分の調べる内容を選択し、その内容の問題点について話し合う。</p> <div><div><p>根拠</p><p>内容</p><p>問題点</p></div><div><div><p>つついテレビやゲームをやめられない。</p><p>時間</p><ul style="list-style-type: none">夜に、脳が昼と勘違いしてしまっ、眠れなくなる。視力が悪くなったり、ドライアイになったりする。姿勢が悪くなると、猫背になって腰が痛くなってしまう。</div><div><p>集中すると、目が近くなってしまう。</p><p>見方(目)</p></div><div><p>楽だから、寝転がって動画をみてしまう。</p><p>姿勢</p></div></div></div> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none">自分が調べたこと以外にも問題点があるのか、友達やGTと話す。友達やGTに話を聞いて新たな問題点を見付け、意見を書き加える。	<p>○ 自分の課題に合わせて、調べる内容を選択する場を設定することで、問題点に気付くことができるようにする。</p> <p>○ タブレットにメディアの利用に関する資料を準備しておくことで、問題点を調べることができるようにする。(ICT)</p>	20
	<p>3 どんな問題点があるのか全体で交流して、解決方法を話し合う。</p> <div><ul style="list-style-type: none">夜に眠れなくなならないように、寝る時間の1時間前には、テレビやゲームを消して過ごす。これから視力が悪くならないように、タブレットを見るときは、30cm目から離して、見る。猫背になって腰が痛くならないように、ゲームをするときは、椅子に座る。</div>	<p>○ 全体交流したり、GTの先生から話を聞いたりすることで、解決方法を知り、メディアとの付き合い方を見直そうとすることができるようにする。</p>	13
終末	<p>4 取り組む解決方法を決め、1週間の頑張りカードを作成し、今日の学習を振り返る。</p> <div><ul style="list-style-type: none">ゲームを長い時間するといけないということは知っていたけれど、友達と話し合ったり、資料で調べたりして、たくさん問題点があることがわかった。ゲームをするときは、30cm目から離して、するというを1週間頑張っていきたい。</div>	<p>○ 頑張りカードを作成することで、解決方法を意思決定することができるようにする。</p> <p>◇ 自分の課題に合った内容を選び、どのように解決するか意思決定することができる。【思・判・表】</p>	7

第4学年3組 国語科学習指導案

1 単元 中心となる語や文を見つけて要約し、調べたことを書こう

教材「未来につなぐ工芸品」「工芸品のみりよくを伝えよう」

2 目標

- 段落の中心になる言葉や文を捉えるとともに、結論につなぐ事例の挙げ方や順序、表現の工夫などを読み取ることができるようにする。
- 自分の考えとそれを支える理由や事例との関係を明確にして、リーフレットの書き表し方を工夫することができるようにする。
- 自分が選んだ工芸品のみりよくがより伝わるリーフレットになるように、内容や学ぶ相手を自己決定しながら、意欲的に自分の考えを書いたり見直したりすることができるようにする。

3 単元計画 (16 時間)

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/16	1 工芸品に関心をもち、単元のめあてをつかむ。 ○ 工芸品の写真を見て感じたことを出し合う。 ○ 題名読みをし、全文を読んで、初発の感想を書く。	○ 工芸品に対して関心をもちることができるように事前に収集した工芸品の写真や動画、パンフレットを提示する。 ○ 中のまとまりと筆者の主張の関係をとらえることができるように、3つの観点（言葉の使い方・事例のあげ方・文章の組み立て）を提示する。 ○ 必要に応じて見直すことができるように、要約のポイントや、中心文の見つけ方の既習事項を学習者用端末に配布する。(ICT)
	2/16	○ 感想を伝えあい、単元のめあてをつくる。 【単元のめあて】 筆者が伝えようとしていることをとらえて文章を要約し、気づいた説明の工夫を使って、自分が選んだ工芸品のみりよくが伝わるリーフレットを書こう。	
	3/16	2 「未来につなぐ工芸品」を読み、おおまかな内容をとらえる。 ○ 筆者の言いたいことが書かれている段落を見つけ、全体を「初め」「中」「終わり」に分ける。	
	4/16	○ それぞれのまとまりの内容をとらえ、筆者の主張をとらえる。	
	5/16	○ 「中」の例は、筆者の言いたいことがよく分かるように書かれているのかを読みとる。	
	6/16	3 文章全体を要約する。 ○ 「初め」「中」「終わり」のまとまりごとに、中心となる語や文を見つけて、表に整理をする。	
	7/16	○ 中心となる語や文を使って、筆者が伝えようとしていることがよくわかるように、文章全体を要約し、読み合う。	
行う	8/16	4 工芸品について書かれた本から、よさやみりよくを中心に調べ、リーフレットにまとめる。 ○ 単元のめあてや、「未来につなぐ工芸品」で見つけた説明の工夫を振り返り、「工芸品のみりよくを伝えよう」の学習の流れを確認める。 ・リーフレットの例を見て文章構成や資料の使い方を確認する。	○ 自分に適した方法で情報を集め、整理できるように、学習者用端末と、付箋をどちらも用意する。(ICT) ○ 自分が紹介したい工芸品への関心を高めることができるように、事前に集めた工芸品の写真や動画、実物を提示する。 ○ 構成を考える際、文と文を簡単に入れ替えることができるように、組み立てメモ、付箋を用意する。
	9/16	○ 工芸品について書かれた本や動画を利用し、他の人に紹介したいと思った工芸品を決め、どんなところに魅力を感じたのか、考えを書く。	
	10/16	○ 感じたみりよくを伝えるために必要な情報を収集し、整理する。	
	11/16	○ 文章全体の構成や記述の仕方を考え、下書きをする。	
	12/16	・文章の組み立てを考え、はじめと終わりのまとまりを書く。	
	13/16	・中のまとまりを書き、内容に合う資料を選定する。	
	14/16 (本時)	○ 中のまとまりについてよりみりよくの伝わる表現になるよう、見直す。 ・文章の組み立て・事例のあげ方・言葉の使い方	○ 文章を付加・修正する際に、いつでも見返すことができるように、事前に考えを付箋にメモしておく。
	15/16	○ 意見をもらったところの修正をし、推敲してリーフレットを仕上げる。	
振り返る	16/16	5 リーフレットに対する感想や意見を伝え合い、文章のよいところを見つけ合う。 ○ つくったリーフレットを読み合い、よさを見つけ合う。	○ 感想を伝え合えうことができるように、付箋に書いて渡す活動を仕組む。

4 主眼

選んだ工芸品のみりよくが伝わるように、文章構成、事例の挙げ方、言葉の使い方の視点から学習内容を選択し、自分で選び直したり、友達から意見をもらったりして、リーフレットの「中」のまとまりの表現を見直すことができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	<p>1 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。</p> <p>○ みりよくを伝える文章を書くポイントを確認めて、本時のめあてをつかむ。</p> <p>・中のまとまりの文章の組み立て（みりよく→よさが分かる文→できること） ・事例の挙げ方（分かりやすい例や写真を使っているか・事例の順序） ・言葉の使い方（みりよくが伝わる言葉・事物を表す言葉・わけ・強調など）</p> <p>自分が伝えたい工芸品のみりよくが、読む人により伝わる文章になるように、中のまとまりを見直そう。</p>	<p>○ 相手、目的意識・書くポイントを想起できるように「未来につなぐ工芸品」の読み取り図やリーフレットモデル文を提示する。</p>	5
展開	<p>2 「中」のまとまりについて、自分の表現の仕方を見直す。</p> <p>○ 自分の伝えたいみりよくが、より分かりやすく伝わるように、学習内容を選択する。 【内容選択】</p> <p>みりよくが伝わりやすい文章になっているかな。</p> <p>みりよくの後に、今でも使われている例を書いてみたけど、段落の文の順番はこれでよいかな。 博多人形のはなやかな色使いが、もっと伝わる写真はいいかな。 博多人形の「色がきれい」というよさが、もっと伝わる言葉はないかな。</p> <p>内容</p> <p>「中のまとまり」の組み立てを見直す。 「事例の挙げ方」を見直す。 「言葉の使い方」を見直す。</p> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <p>・みりよくがより分かりやすく伝わる文章になるように、グループで読み合い、まとまりの中の文の順序を見直す。 ・文章に適した写真を自分で選び直し、友達と見合う。</p> <p>○ 書くポイントにそって、自分で見直したり友達から意見をもらったりしたことをもとに、文章や写真の付加・修正をする。</p> <p>・友達が言ってくれたように、博多祇園山笠でも使われている身近な例を、「とくに伝えたいよさの文」のあとに書こう。</p>	<p>○ 意見交流がスムーズにできるように、事前に友達の文章を読んで自分の考えを付箋に書く活動を仕組む。</p> <p>○ 自分の文章を見直すことができるように、学習者用端末に、視点カード、語彙カード、工芸品ごとの写真を用意するとともに、言葉や文を付箋に書き込んで貼り替えたり、写真を選び直したりする活動を仕組む。（ICT）</p> <p>◇ 自分の考えとそれを支える理由や事例との関係を明確にして、書き表し方を見直すことができる。 【思・判・表】</p>	25
終末	<p>3 見直したことを全体で交流する。</p> <p>○ 見直したことと、そのわけを全体で交流する。</p> <p>・八女提灯は絵を書く写真を使っていたけど、和紙を貼るところの方が読む人は想像しにくいと思ったので、和紙を1枚ずつ手作業で貼っている写真に替えました。</p> <p>4 学習を振り返る。</p> <p>○ 「振り返りシート」で今日の学習を振り返る。</p> <p>・同じグループの友達と読み合ったから、とくに伝えたいよさの文を前にもってきた方がよいと分かった。 ・視点カードを見たから、具体的数字を入れて、より、みりよくが分かる表現の仕方をした方がよいと気づいた。</p>	<p>○ 修正したところが全体に見えるように、実物投影機を使って共有する。</p> <p>○ よく分かった学び方を振り返ることができるように、視点を提示する。</p>	10 5

第4学年4組 算数科学習指導案

1 単元 広さを表そう

2 目標

- 面積の単位や、長方形や正方形の面積が公式を使って求められることを理解し、求積公式を使っていろいろな図形の面積を求めることができるようにする。
- 面積の単位や図形を構成する要素に着目し、図形の面積の求め方や面積と長さの関係を考えることができるようにする。
- 学習内容や求積の過程を振り返って、自分の考えを付加・修正・強化したり、友達と交流したりしながら自分の学びを調整することができるようにする。

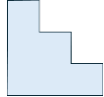
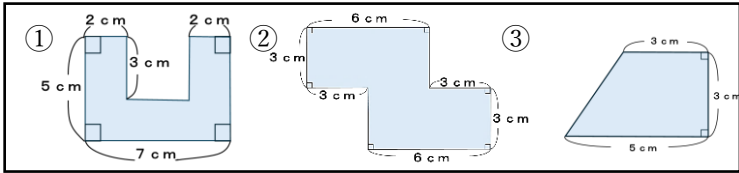
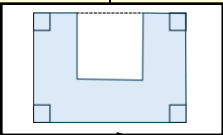
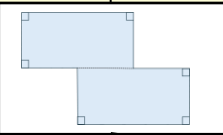
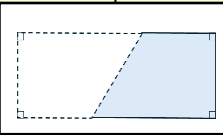
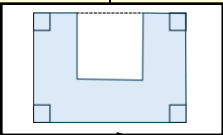
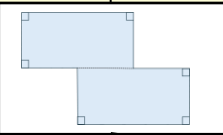
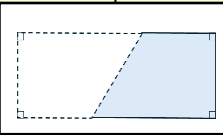
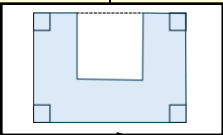
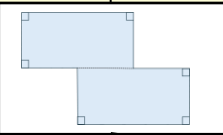
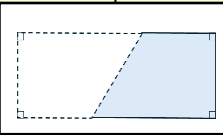
3 単元計画（14時間）

段階	配時	学習活動	手立て
見 通 す	1/14	1 まわりの長さが同じ図形の広さ比べをする。 ○ まわりの長さが同じ花壇の広さを比べる。	○ まわりの長さが同じで、広さの異なる図形を比べることによって、面積の概念を理解できるようにする。
	2/14	2 単位のいくつ分の考えを使って、広さを比べる。 ○ じんとりゲームをして、広さを比べる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">単元のめあて：複雑な形の図形も広さを比べることができるようになろう。</div>	
	3/14	3 面積の意味や面積の単位を知る。 ○ 長方形と正方形の広さ比べをし、その表し方を考える。	
行 う	4/14	4 長方形と正方形の面積を計算で求める方法を考える。 ○ 面積を計算で求める方法を考え、公式をまとめる。	○ 1cm ² がいくつ分かを数えることによって、辺の長さと面積の関係に気付き、公式を考えることができるようにする。
	5/14	5 長方形の辺の長さと面積の関係について考える。 ○ 面積から辺の長さを考える。	
	6/14	6 長方形を組み合わせた形の面積の求め方を考える。 ○ 分割、補完、移動、倍積の考え方を使って、面積を求める。	○ 内容選択をすることによって、分割、補完、移動、倍積の考え方のよさを実感することができるようにする。(ICT)
	7/14 (本時)	○ いろいろな形の面積の求め方を考える。 ・ 前時と同様の図形を提示し、複合図形の面積の求め方を振り返る。 ・ 3つの図形を提示し、どの面積を求めるのか選択する。 ・ 全体交流をし、長方形や正方形にすることで面積を求められることをおさえる。	
	8/14	7 広い面積の表し方を考える。 ○ 大きな面積を表す単位を知る。	○ 大きな面積の単位を知ることによって、これまでより大きな面積を表すことができるようにする。
	9/14	8 m ² とcm ² の単位の関係を考える。 ○ 1m ² が何cm ² かを考える。	
	10/14	9 さらに広い面積の表し方を考える。 ○ 市町村や都道府県などのさらに広い面積の表し方を知る。	○ 面積の単位と長さの単位の関係を考えることによって、面積の単位は、長さの単位を基にしていることを理解できるようにする。
	11/14	10 大きな面積の分かりやすい表し方を知る。 ○ a や ha など元になる正方形の1辺の長さを変えたいろいろな単位があることを知る。	
	12/14	11 面積の単位とその仕組みを調べる。 ○ 長さの単位の関係との違いを話し合い、まとめる。	
振 り 返 る	13/14	12 身の回りにあるものの面積を調べる。 ○ 調べたい物を探して、予想を立てた後に、面積を求める。	○ 身の回りのものの面積を求めることによって、面積を求めるには、辺の長さが大切であると気付くことができるようにする。
	14/14	13 振り返り ○ 確かめの問題に取り組む。	

4 主眼

複合図形を選び、分ける、補う、組み合わせる、移動させることで長方形や正方形の形を作り、複合図形の面積を求めることができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時																
導入	<p>1 複合図形を基に、前時の学習を振り返る。</p> <p>○ 提示された複合図形から、面積の求め方を話し合う。</p>  <p>・分ける ・組み合わせる ・補う ・移動させる</p> <p>○ 3つの図形から、本時学習のめあてをつかむ。</p> 	<p>○ 自らの課題に合わせて学習内容を選んだり決めたりできるように、前時での振り返りを想起させる。</p>	5																
展開	<p>図形の面積を工夫して求めよう。</p> <p>2 複合図形の面積を求める。</p> <p>○ 根拠を基に、どの図形の面積を求めるのか選択する。</p> <p>【内容選択】</p> <table border="1"><thead><tr><th>根拠</th><th>大きな長方形を作ると、簡単に求められそう。</th><th>長方形二つに分けられそう。</th><th>同じ形を組み合わせてとよさそう。</th></tr></thead><tbody><tr><th>内容</th><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table> <table border="1"><thead><tr><th>分ける</th><th>補う</th><th>組み合わせる</th><th>移動させる</th></tr></thead><tbody><tr><td>$3 \times 6 = 18$ $18 \times 2 = 36$ 答え 36 cm^2</td><td>$5 \times 7 = 35$ $3 \times 3 = 9$ $35 - 9 = 26$ 答え 26 cm^2</td><td>$3 \times 8 = 24$ $24 \div 2 = 12$ 答え 12 cm^2</td><td>$6 \times 6 = 36$ 答え 36 cm^2</td></tr></tbody></table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none">個別で考えたことを同じ図形を選んだ友達と話し、自身の考えを付加・修正・強化する。同じ図形を選んだ友達と解決方法进行交流し、それを基に問題を解決する。	根拠	大きな長方形を作ると、簡単に求められそう。	長方形二つに分けられそう。	同じ形を組み合わせてとよさそう。	内容				分ける	補う	組み合わせる	移動させる	$3 \times 6 = 18$ $18 \times 2 = 36$ 答え 36 cm^2	$5 \times 7 = 35$ $3 \times 3 = 9$ $35 - 9 = 26$ 答え 26 cm^2	$3 \times 8 = 24$ $24 \div 2 = 12$ 答え 12 cm^2	$6 \times 6 = 36$ 答え 36 cm^2	<p>○ 選んだ図形に書き込みながら考えたり、それを基に交流したりすることができるように、図形を用意する。</p> <p>○ 誰がどの問題を選んだのか分かるように、画面上に解いている問題を映し出す。（ICT）</p> <p>◇ 根拠を基に図形を選び、長方形や正方形を作って、面積を求めようとしている。【思・判・表】</p>	25
根拠	大きな長方形を作ると、簡単に求められそう。	長方形二つに分けられそう。	同じ形を組み合わせてとよさそう。																
内容																			
分ける	補う	組み合わせる	移動させる																
$3 \times 6 = 18$ $18 \times 2 = 36$ 答え 36 cm^2	$5 \times 7 = 35$ $3 \times 3 = 9$ $35 - 9 = 26$ 答え 26 cm^2	$3 \times 8 = 24$ $24 \div 2 = 12$ 答え 12 cm^2	$6 \times 6 = 36$ 答え 36 cm^2																
	<p>3 面積の求め方を全体で交流する。</p> <p>○ 図形をどのように分けたり、補ったりして求めたのか交流し、面積の求め方の見方、考え方を広げる。</p> <p>長方形や正方形の形を作れば、面積を求めることができる。</p>	<p>○ どの図形も、正方形や長方形に変形すれば、面積が求められることに気付けるように、全体交流をする。</p>	5																
終末	<p>4 学習を振り返り、自分の学びを評価する。</p> <ul style="list-style-type: none">分ける方法しか思いつかなかったけれど、同じ図形を選んだ友達と交流したことで、補う方法の方が簡単だと気付くことができた。	<p>○ 自分の学びについて評価することができるように、振り返りの視点を示し、振り返りを書く場を設定する。</p>	5																

第5学年1組 算数科学習指導案

1 単元 図形の面積

2 目標

- 三角形、平行四辺形、ひし形、台形の面積を既習に戻して求め、公式を用いて求積することができるようにする。
- 図形を構成する要素などに着目して、等積変形や倍積変形、分割などで面積の求め方を見だし、簡潔かつ的確な表現に高め、公式として作ることができるようにする。
- 図形の面積の求め方を見いだす過程を振り返り、問題解決の方法や公式のよさに気付き、新たな図形の求積に活用しようとする態度を育てる。

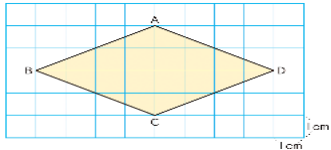
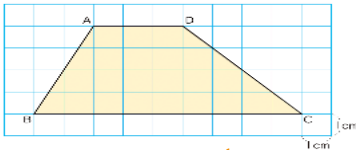
3 単元計画（13時間） 単元における自己選択・自己決定の場

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/13	<p>1 既習図形の面積の求め方（公式）を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 正方形…一辺×一辺 ○ L字形…分ける、動かす、組み合わせる ○ 長方形…たて×よこ （方法…分割、等積変形、倍積変形） ○ 新たな図形の面積を求める計画を立てる。 <div> <div>平行四辺形</div> → <div>三角形</div> → <div>底辺に高さが ない 平行四 辺形、 三角形</div> → <div>台形 ひし形</div> → <div>高さ と 面積 と の 関係</div> </div> <p>単元のめあて：知っている図形に直して、面積レポートをつくろう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単元のめあてを立てるために、既習を想起する場を設け、新たな図形を提示し、表現物として「面積レポート」のモデルを提示する。
行う	2～3/13	<p>2 平行四辺形の面積の求め方を考え、公式を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 平行四辺形を長方形に変形して、面積を求める。 ○ 平行四辺形の面積を求めるために、必要な長さから公式を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 平行四辺形の公式作りのために、レポートにまとめる手順を助言する。
	4～5/13	<p>3 三角形の面積の求め方を考え、公式を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 三角形を既習の形に変形して、面積を求める。 ○ 三角形の面積を求めるために、必要な長さから公式を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 三角形の公式作りのために、平行四辺形レポートを参考に助言する。
	6～7/13	<p>4 底辺上に高さが分かりにくい平行四辺形、三角形を求積する。</p> <div> <div>平行四 辺形 三角 形</div> → <div>底辺上に高さを 等積変形・倍積変形</div> → <div>計算で 求める</div> → <div>高さの 確認</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 底辺上に高さがない平行四辺形と三角形を求積するために、自己選択の場を設ける。
振り返る	8～10/13 本時	<p>5 台形、ひし形の面積の求め方を考え、公式を作る。</p> <div> <div>台形 ひし形</div> → <div>知っている 図形に直す</div> → <div>辺に色付 して求積</div> → <div>元の図形に戻し、 色線を言葉の式で</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 台形を平行四辺形や三角形に変形して、求積する。 <ul style="list-style-type: none"> ・台形を2つ合わせると平行四辺形 → (上の辺+下の辺) × 高さ ÷ 2 ○ ひし形を長方形や三角形に変形して、求積する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ひし形を2倍に補って長方形 → たて×よこ ÷ 2 ○ 台形とひし形の公式を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 台形とひし形の公式作りのために、平行四辺形や三角形レポートを参考にし、自己選択の場を設ける。（本時は8/13）
	11/13	<p>6 底辺を固定した平行四辺形、三角形の高さと面積の関係を調べる。</p> <div> <div>平行四 辺形 三角 形</div> → <div>底辺を固定 高さと面積の関係</div> → <div>高さを2倍3倍 面積も2倍3倍</div> → <div>比例</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 底辺を固定し、高さと面積の関係を調べるために、自己選択の場を設ける。
振り返る	12/13	<p>7 四角形や多角形の面積を様々な公式を用いて求める。</p> <div> <div>様々な 四角形</div> → <div>・長方形から2つの三角形を引く… ・台形から三角形を引く…</div> → <div>公式の活用 柔軟な見方</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 様々な四角形を求積するために、様々な公式の活用を交流する場を設ける。
	13/13	<p>8 単元の学びを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 面積レポートを交流し合い、振り返ってまとめる。 <ul style="list-style-type: none"> ・本単元で身に付いた内容【図形の面積の公式】 ・本単元で身に付いた方法【等積変形・倍積変形・分割】 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単元をまとめるために、面積レポートで振り返り交流する場を設ける。

4 主眼

台形やひし形を等積変形や倍積変形、分割し、既習の図形に直して面積を求めることができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時											
導入	<p>1 面積レポートを振り返り、本時のめあてを立てる。</p> <p>○ 面積の求め方の手順を確認する。（レポートのまとめ方）</p> <ul style="list-style-type: none">・知っている図形に直す。（分割・等積変形・倍積変形）・求積に必要な辺に、青線・赤線で色付けする。・計算して面積を求める <div></div>	<p>○ 自分のめあてを立てるために、これまでの面積レポートを振り返るように促す。</p>	10											
展開	<p>台形、ひし形を選んで、面積の求め方をレポートにまとめよう。</p>													
	<p>2 台形、ひし形を選択し、面積の求め方を考える。</p> <div><p style="text-align: right;">【内容選択】</p><table><tr><td>根拠</td><td>・動かして平行四辺形になりそうだ！</td><td>・分割して三角形が2つになりそう！</td></tr><tr><td>内容</td><td>台形の面積の求め方</td><td>ひし形の面積の求め方</td></tr><tr><td>方法</td><td>分割 ・対角線で2つの三角形に！</td><td>等積変形 ・分けて動かして、知っている図形に</td></tr><tr><td></td><td>倍積変形 ・図形を2つ組み合わせて知っている図形に</td><td></td></tr></table><p>【個別と協働の一体的充実】</p><ul style="list-style-type: none">・個別で台形を倍積で求積し、同じ台形同士で交流する。・方法を交流し、個別で求積する</div>	根拠	・動かして平行四辺形になりそうだ！	・分割して三角形が2つになりそう！	内容	台形の面積の求め方	ひし形の面積の求め方	方法	分割 ・対角線で2つの三角形に！	等積変形 ・分けて動かして、知っている図形に		倍積変形 ・図形を2つ組み合わせて知っている図形に		<p>○ 選んだ図形を求積するために、色分けした、個別シート、協働シートをモニターに映す。（ICT）</p> <p>◇ 等積変形や倍積変形、分割などを用いながら、既習の図形に直し、求積に必要な辺に色付けして、計算で求めることができる。</p> <p style="text-align: right;">【思・判・表】</p>
根拠	・動かして平行四辺形になりそうだ！	・分割して三角形が2つになりそう！												
内容	台形の面積の求め方	ひし形の面積の求め方												
方法	分割 ・対角線で2つの三角形に！	等積変形 ・分けて動かして、知っている図形に												
	倍積変形 ・図形を2つ組み合わせて知っている図形に													
終末	<p>3 求積してきた経過を交流する</p> <ul style="list-style-type: none">・台形は2つ合わせたらできた。・ひし形を対角線で分けたらできた。 <p>4 本時学びを振り返る。</p> <p>○ 求積過程をレポートで振り返り、まとめる。</p> <div><p>・本時できるようになったこと…台形（ひし形）の面積を、知っている平行四辺形（長方形）に直して、必要な辺に色付けて、計算で面積を求めることができた。</p><p>・次時やりたいことは、台形（ひし形）の面積を求めたので、続けてひし形（台形）を求め、友達にも求め方を説明したい。</p></div>	<p>○ 次の学習に生かせるようにするために、本時の学びを交流する場を設ける。</p> <p>○ 本時の学習をまとめるために、今日できたことや、次の時間にやりたいことを書くよう助言する。</p>	5											

第5学年4組 家庭科学習指導案

1 題材 食べて元気に

2 目標

- 食事の役割と大切さ、米飯及びみそ汁の調理の仕方、五大栄養素について理解するとともに、米飯やみそ汁の調理ができるようにする。
- おいしく食べるために、米飯やみそ汁の調理計画や調理の仕方を考えたり、栄養バランスのとれた、みそ汁の実の組み合わせを工夫したりすることができるようにする。
- 家族の一員として、食生活をよりよくしようと、米飯やみそ汁の調理の仕方や栄養バランスを考えた食事について、課題解決に向けて主体的に取り組み、改善しようとする実践的態度を育てる。


3 題材計画 (11 時間)

段階	配時	学習活動	手立て
見通す	1/11	1 食事の役割や日常の食事の大切さを調べ、単元の計画を考える。 ○ 健康に過ごすための食事の基礎を調べたり、普段の食事を振り返ったりする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> みんなが食べたくなる給食献立の「冬の元気みそ汁」を考えよう。 </div>	○ 単元を通して、意欲的に学習することができるように、給食の献立の一品であるみそ汁の実の組み合わせを考える課題を設定する。
	2/11 3 ~ 4/11 5/11 6 ~ 7/11 8/11 9/11	2 米飯の調理の仕方を調べ、調理計画を考え、調理実習をする。 ○ 米飯の調理について、水の量や火加減などを調べ、調理計画を立てる。 ・米と水の量、給水時間や加熱時間・火加減・蒸らし時間について教科書やタブレット端末で調べる。 ・米はどのようにしてご飯へ変化するのか予想する。 ○ 米飯の調理をする。 ・「炊く」調理による米の変化に着目する。 3 みそ汁の調理の仕方を調べ、調理計画を考え、調理実習をする。 ○ みそ汁の調理の仕方について、だし、実の組み合わせ、切り方などを調べ、調理計画を考える。 ○ みそ汁を調理する。 ・だしによって味が変わることを飲み比べて実感する。 4 五大栄養素と体内での働き、匂や色どりを調べる。 ○ 五大栄養素と体内での働きについて調べ、給食の献立を五大栄養素に分ける。 ○ 給食の献立をもとに匂や色どりについて調べる。	○ 「炊く」調理による米の変化を理解することができるように、米が炊ける様子を予想させる場を設定する。 ○ だしによる味の違いを実感することできるようにするために、調理したみそ汁を飲み比べできる場を設定する。 ○ 給食の献立を栄養素ごとに分ける場を設定することで、栄養バランス、匂、色どりを考えることができるようにする。
振り返る	10/11 (本時)	5 これまでの調理実習を振り返り、三国小のみんなが食べたくなる「冬の元気みそ汁」を考える。 ○ 「冬の元気みそ汁」の実の組み合わせを考える。 ・栄養バランス、匂、色どりのどれを大切にしたいかを選択し、給食の献立の一品である「冬の元気みそ汁」の実の組み合わせを考える。	○ 内容が不十分な給食の献立を栄養教諭から提示することで、より食べたくなるみそ汁の実の組み合わせを考えることができるようにする。
	11/11	○ 実現した給食献立の実食後、振り返りをする。	

4 主眼

五大栄養素のバランス、旬の実、色どりなどを使った組み合わせを選択することを通して、みんなが食べなくなる「冬の元気みそ汁」の実際の組み合わせを考えることができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時								
導入	<p>1 給食の献立を考える時に大切にしていることを振り返り、本時のめあてをつかむ。</p> <p>・五大栄養素を考えて献立を作っているんだな。 ・旬のものは栄養がいつもより高いから、使うことが多いんだな。 ・色どりを整えると食欲がわくから、給食でもいろんな実が使われているんだな。</p>	○ 栄養バランス、旬、色どりが大切であることを理解し、めあてがつかめるように、栄養教諭から献立を立てる際に考えることを話してもらう場を設定する。	5								
展開	<p>三小のみんなが食べなくなる「冬の元気みそ汁」の実際の取り方を考えよう。</p> <p>2 みそ汁以外の給食の献立を確かめ「冬の元気みそ汁レシピ」の、実の組み合わせを考える。</p> <p>○ 「冬の元気みそ汁」を出す日の献立とその栄養素や旬のもの、色どりを確かめる。</p> <p>○ 栄養バランス、旬、色どりを選択し「冬の元気みそ汁」の実際の組み合わせを考える。</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: right;">【内容選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;">根拠</td> <td style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>今の献立だとビタミンが足りないから、みそ汁でバランスがとれるようにしたい。</p> </td> <td style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>冬の元気みそ汁だから冬が旬の白菜を使ったみそ汁にすると食べなくなる。</p> </td> <td style="width: 30%; padding: 5px;"> <p>今の献立だと色どりが足りないから人参やかぼちゃを入れて食べなくなるようにしよう。</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">内容</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">栄養バランス</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">旬</td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">色どり</td> </tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分と同じ内容を選んだ友達とやりとりをして、内容に合った実の組み合わせになっているか確かめる。 栄養教諭に旬の実を聞いて、個別で調べ直す。 </div>	根拠	<p>今の献立だとビタミンが足りないから、みそ汁でバランスがとれるようにしたい。</p>	<p>冬の元気みそ汁だから冬が旬の白菜を使ったみそ汁にすると食べなくなる。</p>	<p>今の献立だと色どりが足りないから人参やかぼちゃを入れて食べなくなるようにしよう。</p>	内容	栄養バランス	旬	色どり	<p>○ 前時までの学習をもとにみそ汁の実際の組み合わせを考えることができるように、栄養バランス、旬、色どりを選択する場を設ける。</p> <p>○ 同じ内容を選択した子ども同士で助言することができるよう、どの内容を選択したか、どんな実の組み合わせを考えているかをタブレット端末で共有できるようにする。（ICT）</p>	25
根拠	<p>今の献立だとビタミンが足りないから、みそ汁でバランスがとれるようにしたい。</p>	<p>冬の元気みそ汁だから冬が旬の白菜を使ったみそ汁にすると食べなくなる。</p>	<p>今の献立だと色どりが足りないから人参やかぼちゃを入れて食べなくなるようにしよう。</p>								
内容	栄養バランス	旬	色どり								
終末	<p>3 自分が考えた実の組み合わせと理由を全体交流する。</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>どんなみそ汁にしたいですか。</p> <p>冬を感じるみそ汁</p>  </div> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>旬を選びます。</p> <p>入れた実</p> <p>にんじん 白菜 れんこん</p> </div> <div> <p>選んだ実の理由</p> <p>白菜とれんこんは冬の野菜で栄養がたくさん入っていて、冬を感じるので選びました。 友達から「にんじんを入れると旬のものだし、色どりもよくなる」と教えてもらったので、にんじんもいれました。</p> </div> </div> <p>4 学習を振り返る。</p> <p>・私は旬を選びました。旬のものでにんじんと白菜とれんこんを組み合わせることにしました。友達から「それだと、色どりや栄養バランスもよくなるね」と言われて「冬の元気みそ汁」にぴったりになりました。</p>	<p>○ 献立の課題が解決できているか確かめることができるように、栄養教諭にも評価してもらう場を設ける。</p> <p>◇ 「冬の元気みそ汁」の実際の組み合わせを自分の選んだ内容に応じて考えることができる。【思・判・表】</p> <p>○ 振り返りの視点（選んだ内容・考えたこと・考えが深まったこと）を示し、今日の学習を振り返る場を設定する。</p>	10 5								

第6学年2組体育科学学習指導案

1 単元 ソフトバレーボール

2 目標

- ソフトバレーボールの行い方を理解するとともに、ボールを持たない時の動きを工夫したり、片手や両手を使って相手が捕りにくいボールを返球したりす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や練習を選択するとともに、動き方の工夫を、動画や作戦ボード等で他者に伝えることができるようにする。
- ルールを守り、仲間の考えや取組を認めて練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりできるようにする。

3 単元計画（8時間） 単元における自己選択・自己決定の場

段階	配時	学習活動	手立て																
見通す	1/8	<div>1 ソフトバレーボールについて知り、試しのゲームをする。</div> <div>○ 試しのゲームをして、自分の課題を明確にし、目標を立てる。</div> <div>・ 目標を達成するための単元計画を一緒に立てる。</div> <div>・ 評価の方法を説明し、学習の流れを確認する。</div> <div>ドリル</div> <table><tr><td></td><td>レシーブ</td><td>トス</td><td>アタック</td></tr><tr><td>初級</td><td>壁レシーブゲーム</td><td>リングゲーム</td><td>センターヒットゲーム</td></tr><tr><td>上級</td><td>ペアレシーブゲーム</td><td>トストスゲーム</td><td>ゾーンスナイパーゲーム</td></tr></table> <div>タスク</div> <table><tr><td>レシーブからトスの場面</td><td>トスからアタックの場面</td></tr><tr><td>パス&ゴーゲーム</td><td>トスアタックゲーム</td></tr></table>		レシーブ	トス	アタック	初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンスナイパーゲーム	レシーブからトスの場面	トスからアタックの場面	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム	<div>○ ゲームを通して出た課題解決の方法を共通認識できるように、学習者用端末で、練習方法を提示する。（ICT）</div>
		レシーブ	トス	アタック															
初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム																
上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンスナイパーゲーム																
レシーブからトスの場面	トスからアタックの場面																		
パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム																		
行う	2/8 3/8	<div>2 レシーブ・トス・アタックのポイントを知り、実践する。</div> <div>○ ポイントの解説とドリルの初級、タスクの場面を行う。</div> <div>○ ドリルの上級、タスクの場面を行う。</div> <div>・ 毎時間ゲームを練習の後に、次時への自分たちの課題を見出し、振り返りカードを記入する。</div> <div>・ 作戦タイムを活用して、チームでの戦術を見直す。</div> <div>・ ドリルやタスクを一通り行ったら、試しのゲームと同じルールでもう一度行う。</div>	<div>○ 基本動作を身につけることができるように、学習者用端末を使って、ポイント動画を見て、練習の中で意識させる。（ICT）</div>																
	4/8 5/8 6/8 (本時)	<div>3 自分たちの課題に応じて、ドリルやタスクを選択して、課題解決に取り組む。</div> <div>○ 前時での振り返りで、課題から練習を選択しておく。</div> <div><練習（ドリル or タスク）></div> <div>・ 個人の伸ばしたい技能や、欠けている技能を補える練習を選択して取り組む。</div> <div><ゲーム①></div> <div><練習（作戦 or ドリル or タスク）></div> <div>・ ゲーム①を通して、作戦のブラッシュアップや細かい確認を行い、ゲーム②に向けて練習を選択し、取り組む。</div> <div><ゲーム②></div> <div><振り返り・次時の練習決め></div> <div>・ 振り返りカードを記入する。</div> <div>・ 本時での課題から、次時の練習を選択する。</div>	<div>○ 自分の成長に応じて練習ができるように、提示したドリル・タスク以外の練習を行うことを実態に応じて適宜認める。</div> <div>○ より細かい動きやボールを持っていないときの動きを意識することができるように、作戦タイムを設定する。</div> <div>○ 課題解決を視覚化できるように、ルーブリックを掲示し、自分の立ち位置をマグネットで移動する。</div>																
振り返る	7/8 8/8	<div>4 三国っ子6-2杯を行い、単元のまとめをする。</div> <div>○ 学習の振り返りを行う。</div> <div>○ 試合終了後、チームでお互いの成長や良さを交流する。</div>	<div>○ チームでの一体感をもつことができるように、個人やチームの課題を再確認し、試合に生かすことを確認する。</div>																

自分やチームの特徴に応じた作戦や練習を選択する活動を通して、自分やチームのボールを持たない時の動き方の工夫をしたり、動画や作戦ボード等を活用して、自分の考えを伝え合ったりすることができるようにする。

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時																																																												
導入	<p>1 振り返りカードやルーブリックを見ながら、本時のめあてを確かめ、練習に取り組む。</p> <p>自分たちの課題に応じて、ドリルやタスクを選択して、課題解決に取り組もう。</p>	○ 個々やチームの課題に応じて練習を選択させるために、めあてと練習内容を交流する場を設定する。	2																																																												
展開	<p>○練習（ドリル or タスク）【内容選択】</p> <ul style="list-style-type: none"> 個々やチームの課題に応じて練習を選択する。 <table border="1"> <tr> <td>根拠</td><td>レシーブがうまくなり たい</td><td>トスを思っ たところに あげたい</td><td>アタックを しっかり打 ちたい</td><td>レシーブか らトスをつ なげたい</td><td>トスからア タックで得 点したい</td></tr> <tr> <td>内容</td><td>レシーブ 練 習</td><td>ト ス 練 習</td><td>アタック 練 習</td><td>レシーブ & トス</td><td>トス & アタック</td></tr> <tr> <td>初級</td><td>壁レシーブ ゲーム</td><td>リング ゲーム</td><td>センターヒ ットゲーム</td><td>パス & ゴー ゲーム</td><td>トスアタッ クゲーム</td></tr> <tr> <td>上級</td><td>ベアレシー ブゲーム</td><td>トストス ゲーム</td><td>ゾーンスナイ パーゲーム</td><td colspan="2" rowspan="2">タ ス ク</td></tr> <tr> <td colspan="6">ド リ ル</td></tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題が同じ、または違う友達と一緒に練習することで、ポイント動画を意識し合いながら、お互いの課題の克服に向けて取り組む。 <p>2 自分たちの課題に応じて、課題解決に取り組むための練習とゲームに取り組む。</p> <p>(1) 個人やチームの課題が解決できたか、ゲームで確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 体の向きやボールを当てる位置を考えて、正確に返したいな。 トスからアタックにうまくつながらないな。 <p>(2) ゲームで課題を明らかにし、作戦タイムを経て、練習（ドリル or タスク）を選択する。【内容選択】</p> <ul style="list-style-type: none"> 個々やチームの課題に応じて練習を選択する。 <table border="1"> <tr> <td>根拠</td><td>レシーブがうまくなり たい</td><td>トスを思っ たところに あげたい</td><td>アタックを しっかり打 ちたい</td><td>レシーブか らトスをつ なげたい</td><td>トスからア タックで得 点したい</td></tr> <tr> <td>内容</td><td>レシーブ 練 習</td><td>ト ス 練 習</td><td>アタック 練 習</td><td>レシーブ & トス</td><td>トス & アタック</td></tr> <tr> <td>初級</td><td>壁レシーブ ゲーム</td><td>リング ゲーム</td><td>センターヒ ットゲーム</td><td>パス & ゴー ゲーム</td><td>トスアタッ クゲーム</td></tr> <tr> <td>上級</td><td>ベアレシー ブゲーム</td><td>トストス ゲーム</td><td>ゾーンスナイ パーゲーム</td><td colspan="2" rowspan="2">タ ス ク</td></tr> <tr> <td colspan="6">ド リ ル</td></tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> 課題が同じ、または違う友達と一緒に練習することで、ゲームでの課題や試合の場面のつながりを意識して、取り組む。 <p>(3) 個人やチームの課題が解決できたか、ゲームで確かめる。</p> <p>3 個々やチームの課題に対してどのように課題解決をしていったのか、ルーブリックを活用しながら全体交流を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> レシーブレベルをあげるために、壁レシーブゲームに取り組みました。ゲームで味方に正確にレシーブを返せたから、レベル2に動かしました。 <p>ボールを持っていないときは、相手をよく見て、ボールの軌道を予測して動く。</p> <p>4 振り返りカードの記入を行い、次時の三国つ子6-2杯に向けての準備を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームで自分はアタックの打ち分けができなかった。だから、三国つ子6-2杯では、相手の位置をみて、ボールを打ち分けられるようにしたいな。 	根拠	レシーブがうまくなり たい	トスを思っ たところに あげたい	アタックを しっかり打 ちたい	レシーブか らトスをつ なげたい	トスからア タックで得 点したい	内容	レシーブ 練 習	ト ス 練 習	アタック 練 習	レシーブ & トス	トス & アタック	初級	壁レシーブ ゲーム	リング ゲーム	センターヒ ットゲーム	パス & ゴー ゲーム	トスアタッ クゲーム	上級	ベアレシー ブゲーム	トストス ゲーム	ゾーンスナイ パーゲーム	タ ス ク		ド リ ル						根拠	レシーブがうまくなり たい	トスを思っ たところに あげたい	アタックを しっかり打 ちたい	レシーブか らトスをつ なげたい	トスからア タックで得 点したい	内容	レシーブ 練 習	ト ス 練 習	アタック 練 習	レシーブ & トス	トス & アタック	初級	壁レシーブ ゲーム	リング ゲーム	センターヒ ットゲーム	パス & ゴー ゲーム	トスアタッ クゲーム	上級	ベアレシー ブゲーム	トストス ゲーム	ゾーンスナイ パーゲーム	タ ス ク		ド リ ル						<p>○ 課題解決に向けた動きを試合の中で確かめるために、どの練習が適切なのかタブレットを活用して話し合う場を設定する。（ICT）</p> <p>◇ ボールを持たない時の動きを工夫して、自分の考えをチームで伝え合うことができる。 【思・判・表】</p> <p>○ ゲームを通して、基本動作の習熟を明らかにさせるために、自分の立ち位置の変化をマグネットで移動する場を設定する。</p> <p>○ 三国つ子6-2杯への意欲を高めることができるようにするために、大会に向けた自分の思いを伝え合う場を設定する。</p>	7 11 7 11 2 5
根拠	レシーブがうまくなり たい	トスを思っ たところに あげたい	アタックを しっかり打 ちたい	レシーブか らトスをつ なげたい	トスからア タックで得 点したい																																																										
内容	レシーブ 練 習	ト ス 練 習	アタック 練 習	レシーブ & トス	トス & アタック																																																										
初級	壁レシーブ ゲーム	リング ゲーム	センターヒ ットゲーム	パス & ゴー ゲーム	トスアタッ クゲーム																																																										
上級	ベアレシー ブゲーム	トストス ゲーム	ゾーンスナイ パーゲーム	タ ス ク																																																											
ド リ ル																																																															
根拠	レシーブがうまくなり たい	トスを思っ たところに あげたい	アタックを しっかり打 ちたい	レシーブか らトスをつ なげたい	トスからア タックで得 点したい																																																										
内容	レシーブ 練 習	ト ス 練 習	アタック 練 習	レシーブ & トス	トス & アタック																																																										
初級	壁レシーブ ゲーム	リング ゲーム	センターヒ ットゲーム	パス & ゴー ゲーム	トスアタッ クゲーム																																																										
上級	ベアレシー ブゲーム	トストス ゲーム	ゾーンスナイ パーゲーム	タ ス ク																																																											
ド リ ル																																																															
終末																																																															

第6学年4組 社会科学学習指導案

1 単元 近代国家を目ざして

2 目標

- 日本の国力が充実し、国際的地位が向上したことについて理解するとともに、絵画・写真資料や統計、年表などの各種の基礎的資料を通して、情報を適切に調べ、まとめる技能を身につけることができるようにする。
- 条約改正に向けた、出来事や人物の行動を多角的に捉える力やその時代の社会にみられる課題について自分の考えをもち、説明したり、議論したりすることができるようにする。
- 条約改正に向けた取り組みについて、主体的に学習の問題を解決しようとする態度や、よりよい社会を考え、学習したことを社会生活に生かすことができるようにする。

3 単元計画（9時間） 単元における自己選択・自己決定の場

段階	配時	学習活動	手立て
見 通 す	1/9 2/9 3/9	<p>1 年代ごとに各出来事や人物の概略をおさえ、なぜ、不平等条約を改正できたのかを予想し、学習問題を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 歴史の流れに沿って、各事象(大日本帝国憲法、第1回帝国議会、日清戦争など)や人物(世界で活躍する日本人)の概略を確認し、単元の学習問題を立てる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(学習問題)</p> <p>不平等条約は、どのようにして改正されたのだろうか。 また、不平等条約改正後、日本と世界の国々との関係はどのように変わっていったのだろうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 不平等条約は、どのようにして改正されたのかを予想する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 年表をもとに、国際的地位の変化への関心を高め、学習問題をつくることができるようにするために、「なぜ、条約改正ができたのだろうか」と問い、焦点化できるようにする。
行 う	4/9 5/9 6/9 本時	<p>2 不平等条約改正に至った事象を調べ、考えをまとめ、交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 事象同士の因果関係を結びつけ、不平等条約改正に至った事象について調べ、同じ事象同士で話し合い、自分の考えを見直す。 ○ 話し合いをもとに、改めて、事象同士を関連付け、不平等条約改正に至った歴史的背景について調べ、考えをまとめる。 <p>3 不平等条約改正に至った理由を全体で交流し、自分の考えを再考する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 不平等条約改正に至った事象について自分の考えを交流する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の考えと同じ人や違う人と交流する。 ○ 交流を受けて、自分の考えを見直す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 歴史の事象同士を結び付け、視覚的に分かりやすくするために、シンキングツールを使い、自分の考えを見直すことができるようにする。(ICT) ○ 「自分の考え」が課題に対しての結論付けになっているのかを確かめることができるように、学習者用端末を使い、可視化できるようにする。(ICT)
	7/9	<p>4 暮らしと社会の変化についてまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 不平等条約改正後、日本の産業や科学がどのように発展し、日本と世界の国々との関係がどのように変わっていったのかを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 発展した産業や科学の写真を提示し、変化の様子を可視化できるようにする。
振 り 返 る	8/9 9/9	<p>5 これまでの学習について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習してきた条約改正が達成されるまでの年表をもとに、まとめ、確かめる。 ○ 条約改正についてまとめたことをもとに、学習問題に対する結論を話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 年表を提示することで、学習内容を時系列に整理する。

4 主眼

事象の相互関係に着目し、二つの戦争や大日本帝国憲法の制定、帝国議会の開設、医学の分野で活躍した日本人等の事象同士を関連付け、条約改正ができた理由をまとめることができるようにする。

5 本時過程 自己選択・自己決定の場(つなぎタイム)

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	1 前時を振り返り、本時のめあてをつかむ。 <div>なぜ、不平等条約を改正できたのかを交流し自分の考えを見直そう</div>	○ 不平等条約改正にまでに至るまでの事象を関連づけることができるようにするために、年表を見て振り返る。	5
展開	2 不平等条約改正に至った理由について自分の考えを交流し自分の考えを見直す。 ○ 自分の考えを見直すために、自らの課題に応じて、学習内容を選択し、交流する。【内容選択】 <div><div>なぜ、不平等条約を改正できたのか</div><div><div>根拠</div><div>憲法が変わり、政治が世界から認められたから。</div><div>議会制度が、世界から認められたから。</div><div>戦争に勝ち、国力が認められたから。</div><div>世界で活躍する日本人が認められたから。</div></div><div><div>内容</div><div>大日本帝国憲法</div><div>第1回帝国議会</div><div>日清戦争</div><div>世界で活躍する日本人</div></div></div> 【個別と協働の一体的充実】 <ul style="list-style-type: none">日清戦争が不平等条約改正に大きく影響していると考えていたが、大日本帝国憲法も関係していることに気付き、大日本帝国憲法グループに聞きに行く。友達と協力して話し合い、第一回帝国議会が不平等条約改正に大きく影響している考えたため、さらに、帝国議会が行われた背景について調べ、個別で見直しをする。	○ 「自分の考え」が課題に対しての結論付けになっているのかを確かめることができるようにするために、事象ごとにグループをつくり、グループごとの考えを可視化できるようにする。（ICT）	10
終末	3 不平等条約改正ができた理由について事象を関連させ、自分の考えを交流する。 <div>私は、不平等条約改正には、日清戦争に勝利し、国力に自信をもち、外国との交渉に進むことができたと考えていた。また、戦争だけではなく、帝国議会が行われたことで、日本の政治が整えられ、世界が認めた。これにより、日本の政治が整えられたことも、不平等条約改正に大きな影響を与えたと考えた。</div> 4 学習を振り返る。 <div>友達と自分の考えを交流することができたので、自分の考えに付け加えをすることができた。次の学習では、友達が考えた内容も詳しく調べたいと思った。</div>	○ 自分の考えを付加・修正・強化できるようにするために、全体交流する。 ◇ 自分たちの考えを見直すことができ、自分の考えに付加・修正・強化して説明できるようにしている。【思・判・表】 ○ 自分の学びについて評価することができるようにするために、振り返りの視点を提示する。	15 <