

文部科学省教科調査官監修

教科指導

実践のヒントとアイデア

※学習活動の実施に
当たり、新型コロナ
ウイルス感染症に
関わる各自治体
の対応方針を踏ま
えるなど、子供の
安全確保に十分配
慮してください。

小学 **三年** 生



国語

「せつ明文のひみつ」をさぐる
まいごのかぎ、ふしぎ発見！



算数

表とグラフ（棒グラフ）
10000 より大きい数



体育

テニスボール
～ベースボール型ゲーム～
水泳運動

領域 C読むこと

「せつ明文のひみつ」を さぐるろう

教材名 「言葉で遊ぼう」「こまを楽しむ」

光村図書三年上

執筆 筆／東京都江東区立第三天島小学校主任教師 望月美香
編集委員／文部科学省教科調査官 大塚健太郎
東京都練馬区立大泉学園小学校校長 加賀田真理

年間指導計画

- 4/5月 読んで、そうぞうしたことをつたえ合おう
段落とその中心をとらえて読み、つたえ合おう
- 6/7月 仕事のくふう、見つけたよ
登場人物のへんかんに気をつけて読み、感想を書こう
- 8/9月 場面をくらべながら読み、感じたことをまとめよう
はんで意見をまとめよう
- 10/11月 れいの書かれ方に気をつけて読み、それをいかして書こう
たから島のぼうけん
- 12/1月 読んで感想をもち、つたえ合おう
これがわたしのお気に入り
- 2/3月 わたしたちの学校じまん
登場人物について話し合おう

1 単元で身に付けたい資質・能力

①身に付けたい資質・能力

本単元では、「はじめ」〈中〉〈おわり〉という文章全体の構成や、「段落」の意味や働きについて学びます。段落相互の関係に着目しながら、考えとそれを支える理由や事例との関係などについて、叙述を基に捉える力を育成することをめざします。そして、文章のまとまりを意識することで、説明的な文章を俯瞰的に読み、全体の内容を捉える力の素地を養います。

②言語活動とその特徴

本単元では、「せつ明文のひみつ」を探ることを意識しながら読むことで、よりよい説明のしかたを知り、「昔遊びカード」をまとめて学級・学年の友達に伝えるという言語活動を設定します。「言葉で遊ぼう」「こまを楽しむ」を読んで学んだ「せつ明文のひみつ」を活用し、選んだ昔遊びの名前、遊び方や楽しみ方などを中心とする語や文を意識して分かりやすくまとめ、オリジナルの「昔遊びカード」を作り上げます。「せつ明文のひみつ」を知りたいという目的意識を明確にもつことで、主体的に読む姿を期待することができます。また、実際に「せつ明文のひみつ」を活用することで、説明の工夫についての理解を深めます。可能であれば、でき上がった「昔遊びカード」を集めて、「三年〇組〇人〇色！ オリジナルの『昔遊びカード』集」という形で製本し、一人ひとりの学習の成果を確認することで活用を図ります。一人ひとりの感じ方や考え方を大切にして、互いに交流することのよさを

感じる子供を育てるため、意図的に「オリジナル」「十人十色」（学級の人数に応じて「〇人〇色」とする）といった表現を使い、意識を高めることも工夫します。

指導事項（知識及び技能）（1）カ（2）ア

（思考力、判断力、表現力等）Cア 言語活動例ア

2 単元の展開（8時間扱い）

主な学習活動

次	時	展開
一	1・2	<p>◎学習の見通しをもち、学習計画を立てる。</p> <p>・第二学年での説明的な文章の学習をふり返り、活用への意欲をもつとともに、さらに「せつ明文のひみつ」を探っていくという学習の見通しをもつ。</p> <p>・「昔遊びカード」のモデルを見て、学習のゴールを確かめる。 （アイデア①）</p> <p>学習課題「せつ明文のひみつ」をさぐる。</p> <p>◎第一教材「言葉で遊ぼう」を読み、「段落」の意味や働き、「問い」と「答え」の関係について理解する。</p>
二	3～5	<p>◎第二教材「こまを楽しむ」を読み、「段落」の意味や働き、「問い」と「答え」の関係について理解を深める。</p> <p>・文章全体を「はじめ」〈中〉〈おわり〉に分ける。</p> <p>・「組み立て読み取り表」を活用し、段落相互の関係について捉える。 （アイデア②）</p> <p>・〈中〉の6つの事例について、「事れいの入れかえをしてみよう」という話し合い活動を取り入れることにより、事例の順の意図について考える。 （アイデア③）</p>
三	6～8	<p>◎日常生活などで興味をもった昔遊びについて、「せつ明文のひみつ」を活用して「昔遊びカード」にまとめる。</p> <p>◎「昔遊びカード」を基にお気に入りの昔遊びを紹介し合い、実際に昔遊びを体験しながら、説明の工夫を確かめ合う。</p> <p>・「三年〇組〇人〇色！ オリジナルの『昔遊びカード』集」を作成する。</p>

アイデア

①

身に付けたい力の自覚と活動への意欲を高める

単元冒頭にこれまで学んできた説明的な文章についてふり返り、今年度の学習の見通しをもたせることで、主体的に説明的な文章を読もうとする意欲を引き出します。第二学年において学習した説明的な文章を想起させ、それぞれの文章における「説明のしかた」をふり返ります。

これまでの学習で「組立て」という言葉で話のまとまりや時間・事柄の順序を意識し、「はじめ」「中」「おわり」という3つのまとまりで考えることなどを経験してきました。また、重要な語や文を考え、選ぶことも行っています。

今回、第三学年で初めて説明文を学習する機会に、「段落」という言葉を使って、改めて文のまとまりを意識することや、「問い」の文を見付けることで、段落には役割があることを考えながら読むことに取り組んでいきます。

筆者の考えと理由や事例の関係を捉えることで、文章全体の構成を見通し、筆者が意図した分かりやすい説明の工夫について理解を深めることにも取り組めます。筆者の工夫を「せつ明文のひみつ」と捉えることで、第三学年で学習する説明的な文章にはどのような秘密が隠されているのかを探していくという、学習を通して身に付けたい力への自覚を高めます。

また、単元の最後に、「せつ明文のひみつ」を活用して、「昔遊びカード」を書くという活用を意識した活動を設定することでも、教材文を詳しく読み、工夫に迫ろうとする意欲を高めます。

説明の分かりやすさのひみつを探る。

読み方について学んだことを生かして活動する。



せつ明文のひみつをいろいろな見付け方でいくことで、くわしく読めるようになりたい！ 理科や社会の学習にも生かせるぞ！



主体的に説明的な文章を読む姿

アイデア

②

「組立て読み取り表」を活用して、構成の工夫について確かめ合う

本文の構成を理解し、読み取った情報を整理する手立てや、段落相互の関係を視覚的に把握する手立てとして、「組立て読み取り表」を活用します。表にまとめることにより、段落の役割や関係について確認し、視覚的に全体の構成を理解することができます。中心となる語や文を書き抜くことで、内容の要約にもつなげていくことが可能です。

「こまを楽しむ」の「組立て読み取り表」(例)

はじめ	だん落	役わり	問いと答え1	問いと答え2	中心となる語や文
①	①	話題の提示 問いの文	問い1 どんなこまか。	問い2 方ができるか。	
中	②	事れい1	事れい1 答え1	事れい2 答え2	
おわり	③	まとめ			

アイデア

③

事例の順序に着目した話し合い活動により、「順序の意図」を考える

「こまを楽しむ」は、〈はじめ〉に書かれた二つの問いに答える形で、〈中〉で六つのこまの事例についての紹介が展開されます。それぞれの段落では、こまごとの名称と楽しみ方、特徴となっているこまの作りや回し方、回す場所などが書かれています。

ここで紹介されているこまの事例について、なぜこの順序で説明されているのか、順序の意図について、対話を通して考えていきます。

具体的には、「事例の入れ替えをしてみよう」という投げかけにより、事例の順序に着目した話し合い活動を取り入れます。この活動を通して、こまの作りそのものに特徴がある事例から、動きや回し方に特徴がある事例、回す場所の特徴がある事例という順序になっていることに気付かせます。

事例の順序を入れ替えてみるシミュレーションには、付箋を使うことなども有効です。「事例の順序には意図がある」という視点は、「すがたをかえる大豆」などの別の説明文でも生かして活用することができます。



領域 C 読むこと

まいごのかぎ、ふしぎ発見！

教材名 「まいごのかぎ」

光村図書 三年上

執筆 筆/東京都板橋区立中根橋小学校主任教諭 平形裕司
編集委員/文部科学省教科調査官 大塚健太郎
東京都練馬区立大泉学園小学校校長 加賀田真理

年間指導計画

- 4/5月 読んで、そうぞうしたことをつたえ合おう
段落とその中心をとらえて読み、つたえ合おう
- 6/7月 仕事のくふう、見つけたよ
登場人物のへんかに気をつけて読み、感想を書こう
- 8/9月 場面をくらべながら読み、感じたことをまとめよう
はんで意見をまとめよう
- 10/11月 れいの書かれ方に気をつけて読み、それをいかして書こう
たから島のぼうげん
- 12/1月 読んで感想をもち、つたえ合おう
これがわたしのお気に入り
- 2/3月 わたしたちの学校じまん
登場人物について話し合おう

1 単元で身に付けたい資質・能力

①身に付けたい資質・能力

登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりと一緒に付けて具体的に想像する力を育成することをめざします。

特に、登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わりとともに描かれる登場人物の気持ちやどのように変化しているのかを具体的に思い描くことを重点的に指導します。登場人物の気持ちは場面の移り変わりのなかで揺れ動いて描かれることが多いため、複数の場面の叙述を結び付けながら、気持ちの変化を見いだして想像していくために、登場人物の境遇や状況を把握し、物語全体に描かれた行動や会話にかかわる複数の叙述を結び付けて読んでいくことが重要です。

②言語活動とその特徴

本単元では、最初の場面と最後の場面を比較して、「りいこの気持ち」とともに「うさぎ」「かぎ」などが変化したことを確認し、作品の構造や内容を捉えたうえで、揺れ動いているりいこの二つの気持ちを場面の様子とともに考え、伝え合うという言語活動を設定します。「うさぎに悪いことをしたなあ」と思っているりいこが、「かぎ」を持つことで心が揺れ、不思議な出来事と出合っていく様子を場面ごとについていねいに読み取ることで、作品の魅力に迫ります。第三次では、それまでの学習を生かして「うさぎ」や「かぎ」

の存在について伝え合うことで、協働で読みを深めていきます。

指導事項（知識及び技能）(1)オ

(思考力、判断力、表現力等) C (1) E 言語活動例 イ

2 単元の展開（6時間扱い）

主な学習活動

次時	1	2	3
1	<ul style="list-style-type: none"> ◎学習の見通しをもち、学習計画を立てる。 ●全文を読んで、初発の感想を書く。 ●最初と最後の場面を比べ、「りいこの気持ち」や「うさぎやかぎの存在」が変化していることに着目して、なぜ変化したかの「なぜ」を解く意識を高める。 ●学習課題を作り、学習計画を立てる。 <p>(アイデア①)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎りいこの気持ちに着目して、場面ごとに「まいごのかぎ」を読み進める。 ●かぎを持ったことよって迷うようになる、場面ごとの、りいこのゆれる気持ちに気を付けて読む。 ●出来事のきっかけや、不思議な出来事との関連を考えながら表にまとめる。 <p>(アイデア②)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎これまでの学習を基にして「うさぎ」「かぎ」について考えたことを伝え合うことで、作品の理解を深める。 (アイデア③) ●「まいごのかぎ」という題名などの言葉に着目する。
2			5・6

アイデア

①

最初と最後の場面を比較し、物語の「構造」を把握することで、主体的に読む意欲を高める

子供の初発の感想を基にして、最初の場面と最後の場面では、「りいこの気持ち」や「うさぎやかぎの存在」が異なっていることを確認し、どのように変化していくのかを解き明かすという意識を高め、主体的に読もうとする活動への意欲を引き出します。

「気持ちの変化」の過程をより詳しく読んでいくために、時間や場所を表す言葉に着目しながら大まかな場面分けをします。視覚的に整理することで、物語全体の流れを意識し、登場人物の気持ちの変化や性格などについて読み進めようとする、活動への意欲が高まります。

【りいこの気持ち】

うつぶきがち しよんぼりと など

【うさぎ】

・頭の中にたしかにいたはずのうさぎまで、どこにもいなくなつた気がしたのです。
・うさぎに悪いことをしたなあ。

【かぎ】 拾い上げる。まばたきするかのようになりました。

- 学校の帰り道（図工の時間）
- さくらの木
- 公園のベンチ
- あじのひらね
- バスでい・バス

【りいこの気持ち】

うれしくなって、大きく手をふり返しました。

【うさぎ】

・あのうさぎが、うれしそうにこちらに手をふっている。
【かぎ】 いつのまにか、かげも形もなくなっていました。

アイデア

②

かぎを持ったりいこの「ゆれる二つの気持ち」を探して、比べながら読む

この作品は、かぎを持ったりいこが、どちらにしようか迷っていることが分かる、気持ちの揺れを表す描写がたくさんあります。場面ごとに一つ一つていねいに確認していくことで、りいこの気持ちや性格などについての想像を広げようしていきます。

場面ごとの気持ちの揺れをていねいに捉えることが、最初の場面と最後の場面の気持ちの変化を理解することにつながっていきます。

また、かぎによる出来事のきっかけや起きた不思議な出来事と結び付けながら読み、表に整理することで、場面ごとの比較が容易になり、改めて内容を確認することができます。

場面	りいこの二つの気持ち	かぎについて	起きたできごと
学校の帰り道（図工の時間）	<ul style="list-style-type: none"> ・うつぶきがち、しよんぼり ・元気を上げて顔を上げました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ヤフガラシの中で光りました。 ・夏の日差しをすいこんだようなこがね色 ・家のかぎより大きい。 ・しっぽみたいにくるんとまいてる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・りいこの頭の中にたしかにいたはずのうさぎまで、どこにもいなくなつた気がした。 ・りいこがかぎを拾い上げる。
さくらの木	<ul style="list-style-type: none"> ・もしかして ・まさか、ね 	<ul style="list-style-type: none"> ・さくらの木のねもと ・ガチャン 	<ul style="list-style-type: none"> ・木が、ぶるつふるえた。 ・とんぐりの実がつき、ぼろぼろとふつてきた。 ・はじめの葉さくらにもつた。

アイデア

③

「うさぎ」「かぎ」について、考えたことを伝え合う

第三次では、これまでこの単元で学習してきたことを基にして、「うさぎ」や「かぎ」について、考えたことを伝え合い、それぞれについて考えを深めます。「どこにもいなくなった気がしたうさぎは、なぜバスのまどのなかにいたのか」「にぎっていたはずのかぎは、なぜいつのまにか、かげも形もなくなってしまったのか」などについて、一人ひとりの多様な考えを出し合い、読みを深めていきます。

また、「まいごのかぎ」という題名から、「まいご」という言葉について取り上げることも一案です。りいこは「まいご」なのかという疑問など、改めてアイデア②の、りいこの気持ちの揺れる様子を捉え直すことにもつながっていきます。

なぜ「うさぎ」や「かぎ」が現れたり、かげも形もなくなつたりするのかを考え、りいこの気持ちの変化や性格と関連付けて話し合うことにより、作品の魅力に迫ることができるようになります。





表とグラフ (棒グラフ)

執筆 / 富山大学人間発達科学部附属小学校 羽柴直子
 編集委員 / 文部科学省教科調査官 笠井健一
 前・富山県南砺市立福光東部小学校校長 中川慎一

年間指導計画	4/5月	九九表とかけ算のきまり たし算とひき算(筆算)
	6/7月	表とグラフ(棒グラフ) 10000より大きい数
	8/9月	あまりのあるわり算 円と球
	10/11月	かけ算の筆算(×1けた) 重さ
	12/1月	分数 小数
	2/3月	かけ算の筆算(×2けた) □を使った式

本時のねらい (本時7 / 10時 整理のしかたや棒グラフのかき方を学習した後)

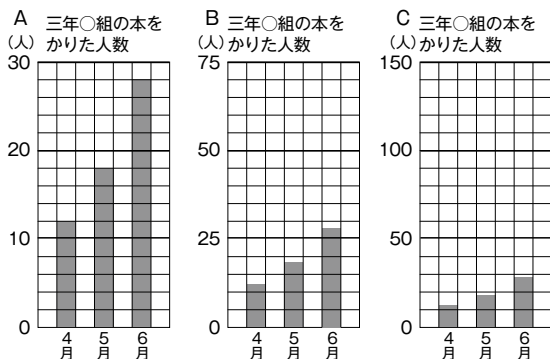
1目盛りの表す数の大きさや棒の長さを読み取り、データの表し方の工夫について考える。

評価規準

1目盛りの表す数の大きさや棒の長さに着目して、グラフを比較し、表し方の工夫について考えている。(思考・判断・表現)

問題

A、B、Cのぼうグラフは、三年生のある組が4月、5月、6月に図書室で本をかりた人の数を表しています。3つのぼうグラフから、どんなことがわかりますか。



C: 棒の長さで本を借りた人数の多い少ないが分かるから、Aはたくさん本を借りていて、BやCはあまり本を借りていないことがわかります。

C: 棒の長さの変わり方から、Aは借りる人数がぐんと増えているけど、Cは、あまり増えていないこともわかります。

T: 実は、3つの棒グラフはどれも、この3年1組の人数を表しているのですよ。

C: え、本当に!? 同じ表なのに、どうしてこんなに見え方が違うんですか？

本をかりた人数	
月	人数(人)
4月	12
5月	18
6月	28
合計	58

学習のねらい

ぼうグラフの見え方がちがうわけを考えよう。

見通し

- それぞれの棒の長さが表す数の大きさを確かめてみよう。【方法の見通し】
- 縦軸の目盛りに着目して、1目盛りが表す人数を調べてみよう。【方法の見通し】

自力解決の様子

A つまづいている子

棒の長さのみに着目し、縦軸の目盛りの違いに気付いていない。

B 素朴に解いている子

縦軸の目盛りの違いに気付き、1目盛りの大きさを調べて考えている。

C ねらい通り解いている子

縦軸の目盛りの違いから1目盛りの大きさを求めて考えている。また、どの棒グラフが見やすいかを考えている。

学び合いの計画

ここでは、1目盛りが表す数の大きさの違いによる棒グラフの見え方について考えることが大切です。

そのために、同じデータを基にした、1目盛りの大きさが異なる3つの棒グラフを比較します。

そうすることで、「人数の多少がはっきりしているもの」「人数を読み取りやすいもの」などの特徴を捉えていきます。

そして、何を表したいかによって、1目盛りの大きさを考えるとよいことに気付くようになります。

ノート例



ぼうグラフの見え方がちがうわけを考えよう。

〈自分の考え〉

1めもりの大きさがちがう。
1めもりの大きさ
A : 2人 B : 5人 C : 10人
1めもりが表す人数がちがうから、
見え方がちがう。

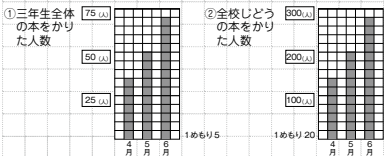
〈友だちの考え〉

BとC : グラフの上がたくさんあまっている。
BとC : ぼうの先とめもりがぴったりではないから人数が分かりにくい。
A : 人数のちがいが分かりやすい。
だから、Aのぼうグラフが見やすい。

〈まとめ〉

- ぼうグラフを読むとき
1めもりが表す数の大きさをたしかめる。
- ぼうグラフをかくとき
表したいことに合わせて1めもりの数の大きさを考える。

〈問題〉 ぼうグラフにめもりを入れましょう。



〈かんそう〉

ぼうグラフを読むときもかくときも、1めもりの大きさが大切だと分かりました。ぼうグラフをかくときは、表したいことによって1めもりの大きさをきめたいです。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

- T : 棒グラフの見え方が違うわけは見付かりましたか。
- C : 3つの棒グラフを比べると、縦の軸の目盛りが違うことに気付きました。つまり、3つの棒グラフは、1目盛りが表す人数が違います。
- C : 1目盛りが表す人数は、Aが2人、Bが5人、Cが10人です。だから、同じ12人でも棒の長さは違ってくるから、見え方が違ってくるのが分かりました。

- C : 1目盛りが表す人数が大きいBとCは、グラフの上がたくさん余っています。
- C : BとCは、棒の先と目盛りがぴったりではないから人数が分かりにくいです。
- C : Aは、人数の違いや、5月から6月に借りた人数がたくさん増えていることがよく分かります。
- C : 何を表したいかによって、1目盛りの大きさを考えるとよいと思いました。

学習のまとめ

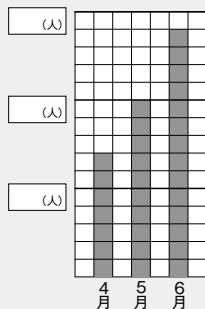
〈ぼうグラフをよくむとき〉 → 1目盛りが表す数の大きさを確かめる。

〈ぼうグラフをかくとき〉 → 表したいことに合わせて、1目盛りの数の大きさを考える。

評価問題 次の表をぼうグラフに表しました。たてのじくに目盛りを入れましょう。

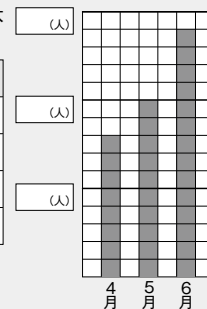
三年生全体の本をかりた人数

月	人数(人)
4月	35
5月	50
6月	70
合計	155



全校じどうの本をかりた人数

月	人数(人)
4月	160
5月	200
6月	280
合計	640



**本時の評価規準を達成した子供の具
体の姿**

表の数値や表したいことに着目して1目盛りが表す人数を考えるなど、表し方を工夫している。

感想例

- 棒グラフを読むときは、1目盛りが表す人数によって見た目がずいぶん違うから、1目盛りの大きさを確認することが大切だと分かりました。
- 棒グラフをかくときは、何を表すかによって1目盛りが表す人数を考えるとよいと分かりました。
- 棒グラフを使って、もっと本を借りて読書する人が増えるように呼びかけたいです。



10000より大きい数

執筆／富山大学人間発達科学部附属小学校 屋鋪善祐
 編集委員／文部科学省教科調査官 笠井健一
 前・富山県南砺市立福光東部小学校校長 中川慎一

年間指導計画

4/5月	九九表とかけ算のきまり たし算とひき算(筆算)
6/7月	表とグラフ(棒グラフ) 10000より大きい数
8/9月	あまりのあるわり算 円と球
10/11月	かけ算の筆算(×1けた) 重さ
12/1月	分数 小数
2/3月	かけ算の筆算(×2けた) □を使った式

本時のねらい (本時7 / 10時 数の大きさを1億まで拡張した後)

十進位取り記数法の仕組みに基づいて、1万より大きな数の表し方について考える。

評価規準

十進位取り記数法の仕組みに着目し、数直線をよりどころにして1万より大きな数の表し方について考えている。(思考・判断・表現)

問題

↓にあたる数は？



27000は、
20000と□
を合わせた数。

ほかに、いろ
んな見方があり
そうだよ！

T: 「230」ってどんな数ですか。

C: $200 + 30$, $300 - 70$, 10の23個分です。

T: いろいろな見方がありますね。では、左の数直線の矢印(↓)の数は、なんですか。

C: 27000です。20000から7目盛り進んでいるからです。

T: 20000と7目盛りというのは、数をどう見ていると言えますか。

C: 27000は20000と7000を合わせた数と見ていると言えます。

C: この27000も、千までの数のように、いろいろな見方ができそうです。

T: ほかに見方があるのですか。では、27000はどんな見方ができるかを考えていきましょう。



学習のねらい

大きな数も、いろいろな見方ができるだろうか。

見通し



「合わせる」「～個集めた」「大きい」「小さい」と表せばよさそう。[方法の見通し]



1つの数でも、いろいろな見方ができそう。[結果の見通し]

自力解決の様子

A つまづいている子

20000と7000という見方しかできていない。

B 素朴に解いている子

数直線を基にして、数をいろいろな見方で捉えている。

20000から7目盛り進んでいる。7000大きくなっているということだから…。

C ねらい通り解いている子

数の多面的な見方を考え、それを言葉や式などで表している。

30000より3000小さい数と言える。式に表すと、 $27000=30000-3000$ と表せるよ！ まだまだありそう！

学び合いの計画

「数直線」という用語は三年生で学習しますが、子供たちは二年生で「かずの線」として数直線に触れてきています。その読み取り方を思い出す場を設けることで、「27000は、20000と7000を合わせた数」であると捉えるようにします。数直線をよりどころにして数の見方について考えることで、大きな数も多様な見方ができることに気

付くきっかけとなります。

数を多様に見ることができにくい子には、「合わせる」「～個分」「大きい」「小さい」など、ヒントとなるキーワードを提示して、考えの手助けとする方法も考えられます。

一人ひとりが自信をもって数の見方を広げることができるよう、考えの見通しをもつ場を工夫

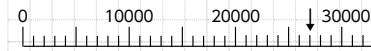
しましょう。

話し合いでは、考えを共有し合い、自分の考えと友達の考えを比較し合う場を設けましょう。「○ ○さんと同じ考え方だ」「同じ考え方だけど、言

葉じゃなくて式で表したよ」「自分とは違った考え方だ」など、友達の考えから、自分では見いだせなかったさまざまな数の見方に気付く姿が生まれます。

ノート例

大きな数も、いろいろな見方ができるだろうか。



27000は、20000と7000を合わせた数。

〈自力かいつ〉
27000は、20000より7000大きい数。

〈友だちの考え〉

- 30000より3000小さい数
→ $27000 = 30000 - 3000$
- 25000より2000大きい数
→ $27000 = 25000 + 2000$
- 27000は、1000を27こ集めた数
→ $27000 = 1000 \times 27$

30000より小さい。
20000より大きい。



〈まとめ〉
大きな数も、いろいろな見方ができる。

〈評価問題〉
42000

- 40000より2000大きい数
→ $42000 = 40000 + 2000$
- 42000は、1000を42こ集めた数
→ $42000 = 1000 \times 42$

〈感想〉

- 1つの数でも、いろいろな見方ができることが分かりました。
- ことばだけでなく、式でも表すとよいと思いました。
- もっと大きな数でも、いろいろな見方ができそうなので、調べてみたいです。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

- T : 27000は、どのような見方ができましたか。
 C : 「30000より3000小さい数」という見方ができます。数直線でも30000より3目盛り小さいです。
 C : 私も同じ見方をしたけれど、式で表したよ。「 $27000 = 30000 - 3000$ 」です。
 C : 言葉だけでなく、式でも表すことができるんですね。
 C : 私も、式で表しました。「 $27000 = 1000 \times 27$ 」
 T : これを言葉で表すと、どんな見方になりますか。
 C : 「27000は、1000を27個集めた数」という見方だと思います。1000の目盛りが27個分進んだと言えます。
 C : 同じ数でも、いろいろな見方ができるんですね。もっといろんな数も調べてみたいです！

学習のまとめ

大きな数も、いろいろな見方ができる。

- 27000 = 20000 + 7000 2万より7000大きい (7目盛り→)
- 27000 = 30000 - 3000 3万より3000小さい (3目盛り←)
- 27000 = 1000 × 27 1000の27こ分 (27目盛り)

評価問題

42000は、どのような見方ができますか。

子供の期待する解答の具体例

- 40000より2000大きい数 → $42000 = 40000 + 2000$
- 50000より8000小さい数 → $42000 = 50000 - 8000$
- 42000は、1000を42個集めた数 → $42000 = 1000 \times 42$ など

本時の評価規準を達成した子供の具体の姿

十進位取り記数法の仕組みに着目し、1万より大きな数の見方について考えている。

感想例

- 大きな数も、いろいろな見方ができることが分かりました。友達の考えを聞いて、言葉だけでなく、式で表すと分かりやすいと思いました。
- 二年生で学習した千までの数も、同じようにいろいろな見方ができると思いました。
- もっと大きな数でも、いろいろな見方ができそうです。試してみたいです。



チームで得点を競い合おう

ティーボール

～ベースボール型ゲーム～

執筆／埼玉大学教育学部附属小学校教諭 浅間聖也
 編集委員／国立教育政策研究所教育課程調査官 塩見英樹
 埼玉県教育委員会主任指導主事 河野裕一

年間指導計画	内容
4/5月	体づくり運動 走・跳の運動 (小型ハードル走)
6/7月	ゲーム (ベースボール型ゲーム) 水泳運動
8/9月	表現運動 走・跳の運動 (かけっこ・リレー)
10/11月	器械運動 (鉄棒運動) 走・跳の運動 (高跳び)
12/1月	体づくり運動 ゲーム (ネット型ゲーム)
2/3月	器械運動 (マット運動) ゲーム (ゴール型ゲーム)

授業づくりのポイント

新型コロナウイルス感染症対策として、授業前後に手洗いを行うことや、友達と話し合う際には身体的距離を確保したり、マスクなどをしたりすることを確認しましょう。

中学年のベースボール型ゲームは、ボールを蹴ったり打ったりする攻めと、捕ったり投げたりする守りに分かれて、「集団」対「集団」で友達と力を合わせて競い合うことの楽しさや喜びに触れることができる運動です。

指導に当たっては、ベースボールという言葉から「バットを使わなければいけない」「野球と同じルールでゲームを進めなくてはならない」などにこだわりすぎず、子供たちの欲求や技能などの実態に合わせて、学習を計画していくことが大切です。三年生はベースボール型ゲームに初めて触れる子供が多いことが想定されます。そこで、子供にとって基本的なボール操作で行うことができ、分かりやすい規則のもと、易しいゲームを行います。また、中学年段階の子供は勝敗を競い合うことが大好きです。子供が技能を身に付けることはもちろん、勝敗を競い合うなかで友達と協力したり、勝敗を受け入れたりすることができるよう、教師は毎時間の指導内容を明確にして授業づくりをしていきましょう。

楽しもう ～たくさん打ってボールを遠くに飛ばそう～

単元前半では、ボールをたくさん打って、遠くに飛ばすことを楽しむゲームを中心にを行います。「走る」「投げる」「跳ぶ」「蹴る」などの運動は低学年で学習していることは多いのですが、用具を使って「打つ」という運動の経験は少ない場合があります。そこで、子供が「打つ」ことをより多く経験できるようにしましょう。そして、学習資料を活用したり、上手な友達の動きを見たりして、ボールを遠くに飛ばすための動きのポイントを見付けられるようにしましょう。また、打つときのかけ声を決めることで、動きのポイントが分かりやすくなったり、見ている友達がアドバイスがしやすくなったりします。チームで得点を競い合ったり、クラスの合計点を毎時間積み重ねていったりすることで、楽しみながら運動に取り組むこともできます。

感覚づくりの運動例

●タオルスロー



投げる腕のひじが、肩よりも高い所を通して投げられるようにしましょう。投げる腕と反対の足を上げて、踏み出せるようにしましょう。

●キャッチボール

体の正面でキャッチするとミスが少ない。



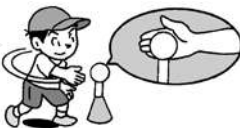
投げる腕と反対の足を一歩前に出すと投げやすい。



ただ投げるのではなく、わざとボールを転がしたり、ワンバウンドさせたりして、キャッチする人の練習にできるようにしましょう。

●ハンドバッティング

一度、ボールに手を合わせてから、引いて打つと打ちやすい。



用具を使って打つことが難しい子供もいます。初めは自分の手をパーにして打ってみましょう。慣れてきたらためのバットやテニスラケットを使い、ティーバッティングをするようにしましょう。

ホームランゲーム

ホームランゲームの規則の例

- ボールを打ち、ボールが落ちた所が得点となる。
- 5球打ち、合計した数が得点となる。
- 用具を使わずに手を使って打ったり、打つ用具を選んだりできる。

もう少し下のほうを振ると打てそうですね。



タブレット端末やビデオカメラでバッティングの動きを撮影してもらい、後で自分の動きや友達のよい動きを見ることも効果的です。

教具の工夫

ボールの大きさや柔らかさを変えるだけで、打った後の飛距離が変わり、守備の位置も変わります。子供たちのどんな考えや動きを引き出したかを考えたうえで、教具を決めましょう。

ボールの例

ボールをビニール袋で包むとボールが転がりにくくなり、捕ることが苦手な子供でもゲームに参加しやすくなります。また、投げるときにビニール部分をつかんで投げることもできます。

バッティングティーの例

バッティングティーがなくても、カラークレーンの上に1Lの紙パックをビニールテープで固定したものが使えます。ティーの部分が硬くないので、ティーに手が当たってもあまり痛みありません。

単元計画

※単元前半は、たくさん打ってボールを遠くに飛ばすことができますようにします。単元後半はメインゲームを中心に、チームで勝負をする楽しさや喜びに触れられるようにします。

時	1	2	3	4	5	6	7
0	<p>●オリエンテーションをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 集合、整列、あいさつ、健康観察をする。 ※集合する際には、一定の間隔を空ける。 ※本単元では「ボールを打って遠くに飛ばすこと」「早くアウトを取るために、友達と協力すること」を学ぶと伝え、学習の見通しがもてるようにする。 学習の進め方を確認する。 ベースボール型ゲームの学習での約束を確認する。 ※特に安全に運動するための約束を確認する。 チーム編成をする。 ※1チーム4～5人(男女混合)にする。技能や経験を均等にしたチーム編成を行う。 感覚つくりの運動をする。 ※感覚つくりの運動が、メインゲームのどの部分につながるのか言葉がけをし、意識できるようにする。 試しのゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ●集合、整列、あいさつ、健康観察、準備運動、感覚つくりの運動をする。 ※投げる際、投げる腕と反対の足が前に出ている子供や、キャッチする際ボールの正面に入って両手でキャッチできている子供のよい動きを紹介し、動きの質を高められるようにしていく。 	<p>●ボールを打って遠くに飛ばそう</p> <ul style="list-style-type: none"> チームでホームランゲームを行う。 ※よい動きの連続写真や、子供の動画を活用し、よい動きのポイントを理解できるようにする。 ※「合せて、引いて、振るきる!」「1、2～、3!」など、バッティングの動きに合わせた「かけ声」を活用して、動きのリズムが取れるようにする。 ※ボールをバットで打つことが苦手な子供のために、テニスラケットやためのバットを準備しておき、打ってボールを飛ばす経験ができるようにする。 ※ボールを拾う子供には、守備の練習にもなることを伝え、体の正面でボールを捕るように言葉がけをする。 ※メインゲームを行う。 ※教師は、打つことが苦手な子供を中心にかかわる。 	<p>●どうすれば早くアウトにできるのか考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ※メインゲームの規則を確認する。 ※指示物を使い、子供が視覚的に理解できるようにする。また、指示物を子供が見える場所に残しておき、困ったり迷ったりしたときに見ることができるようしておく。 ※メインゲーム①を行う。 ※子供がゲーム記録を取り、作戦タイムに生かせるようにする。 ※作戦タイム ※作戦をいくつか教師から提示し、それぞれのチームで選べるようにする。 ※メインゲームで出た成果や課題を基にチームで話し合えるようにする。 ※メインゲーム②を行う。 ※教師は、メインゲーム①で負けたチームを中心にかかわるようにする。 ※メインゲーム①と同じチームと対戦する。 	<p>●ティーボールカップで勝つためにチームで協力して取り組もう</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ティーボールカップを行う。 ※大会はリーグ戦形式とし、2時間をかけてリーグを終了できるように計画する。 ※今まで学習してきた成果を発揮できるようにする。 ※全試合を終えて、全敗のチームがないように、教師が負けているチームを中心にかかわる。 ※ゲームの勝ち負けだけでなく、教え合ったり、励まし合ったりしているチームをクラス全体に広め、勝敗を競い合うなかで友達と協力したり、勝敗の結果をめぐっての正しい態度や行動がとれたりすることができるようにする。 		
45	●ふり返りをしよう	できたことや分かったこと、自分の課題についてふり返り、次の時間の目標を立てる。					●整理運動、あいさつをする。
	運動を楽しもう	もっと運動を楽しもう					

もっと楽しもう ～チームで協力して、早くアウトを取ろう～

単元後半では、守り方（アウトを早く取るためにどうするか）を中心に学んでいきます。子供たちが、「チームで協力して早くアウトを取るために、どこにいて守ればよいのか」「ボールが来たらどうすればよいのか」を考えられるようにしましょう。そのために、教師は作戦をいくつか提示して選べるようにしたり、アウトが早く取れなくて困っているチームに積極的にかかわります。

チームで作戦を選ぶ際には、ゲーム記録を取っておくと、作戦が選びやすくなります。例えば、守る際にどの辺りにボールが飛んできたかという記録は、守備位置を決める手がかりになります。ボールを捕った後に、アウトボックスまでボールを運ばなくてはならないので、「1か所に集まりすぎないようにしよう」「相手チームがボールを打ったら、アウトボックスの近くに誰か行くようにしよう」など、子供たちの話し合いが活発になるようにしましょう。

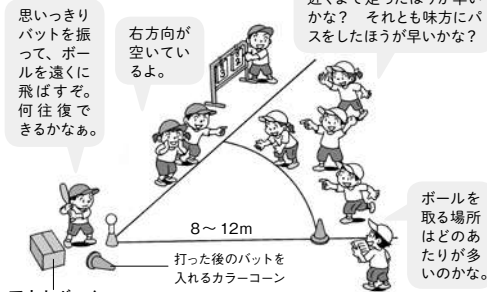
また、走塁や守りの規則を工夫するだけで、子供たちの考えることや動きが変わってきます。子供たちの実態を踏まえ、何を考えさせ、どんな動きを身に付けさせたいのかを明確にして、規則を子供たちと決めていきましょう。

メインゲーム

メインゲームの規則の例

- 攻め側の全員が打ったら攻守交替とする。
- 野球の一塁側にカラーコーンを置き、ボールを打ってからアウトになるまで、カラーコーンを往復する。何回カラーコーンにタッチできたかで得点が入る。
- 守り側はボールをアウトボックスに当てたら、アウトとする。
- アウトボックスにボールを当てる際、捕球者がボールを持ったまま走って行ってでも、投げてつなく中継プレーをして当ててもよい。

- 打った後、寝かせたカラーコーンにバットを入れる規則を徹底することで、バットを投げたり、踏みだすだけの防止につながります。
- 待っている子供は、応援したりバッティングのかけ声をしたり、守り側の位置を見て、どこに打ったらよいかアドバイスできたりするとよいですね。



アウトボックス
ダンボールなど、大きめで箱状の物ならなんでもよい。ボールを当てたときに音が出るようにすると、いつアウトになったのか判定がしやすいでしょう。

学習が進んでいくと、「点を取られるのをどうやって防げばよいのか」と、守りに意識がいくようになります。守りがうまくいっていないチームには教師がかかわり、子供たちの役割を明確にしてあげましょう。

ゲーム記録カードは子供に何を考えてもらいたいのか、教師が明確な意図をもって作成しましょう。今回は子供に守備の位置を考えてほしいので、「ボールが飛んできた場所」を記録し、そこから「守備の位置をどうすればよいか」を考えてもらいます。

メインゲームの規則の工夫

走塁の規則の工夫例

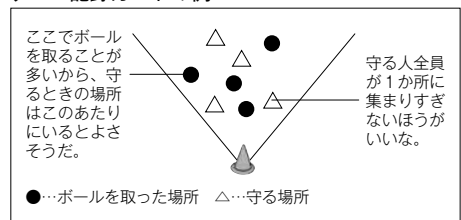
- 1点と2点のカラーコーンを置き、攻め側は、どちらを折り返すか判断します。
- アウトになる前に、折り返してきて、ホーム側のカラーコーンに触ることができれば得点となります。

守りの規則の工夫例

- フライのボールを取ったら、アウトを追加する。
- 捕球者以外の守備者全員がアウトゾーンへ入ったら、アウトとする。

※学習活動の実施に当たっては、新型コロナウイルス感染症に関わる各自自治体の対応方針を踏まえるなど、子供の安全確保に向けて十分配慮することが必要です。

ゲーム記録カードの例





水泳運動

～「浮いて進む運動」「もぐる・浮く運動」～

執筆／埼玉大学教育学部附属小学校教諭 首藤祐太郎
編集委員／国立教育政策研究所教育課程調査官 塩見英樹
埼玉県教育委員会主任指導主事 河野裕一

年間指導計画	4/5月	体づくり運動 走・跳の運動（小型ハードル走） ゲーム（ベースボール型ゲーム）
	6/7月	水泳運動
	8/9月	表現運動 走・跳の運動（かけっこ・リレー）
	10/11月	器械運動（鉄棒運動） 走・跳の運動（高跳び）
	12/1月	体づくり運動 ゲーム（ネット型ゲーム）
	2/3月	器械運動（マット運動） ゲーム（ゴール型ゲーム）

授業づくりのポイント

中学年の水泳運動は、「浮いて進む運動」及び「もぐる・浮く運動」で構成されています。水に浮いて進んだり、呼吸したり、さまざまな方法で水にもぐったり浮いたりする楽しさや喜びに触れることができる運動です。

水泳運動で最も大切なことは、安全に十分配慮し、子供が安心して運動に取り組めることです。新型コロナウイルス感染症の影響で、昨年度水泳運動が実施できていない学校も多くあることと思います。まずは、子供が安心して、水泳運動を楽しむことから始めましょう。そのために、まずは水泳運動の心得を守れるようにきまりを確認していきます。

子供が安心して取り組むことができる環境のなかで、け伸びや初歩的な泳ぎ、もぐる・浮くことなどの基本的な動きや技能を身に付けられるようにしましょう。

水泳運動は、技能の差が大きくなりやすい運動です。単元の前半では一つ一つの動きをていねいに確認していきましょう。単元後半には、運動を楽しむ行方に見つけた自己の課題の解決を図れるようにしていきます。そして、自分に合った場を選び、活動を工夫するとともに、友達と仲よく運動をしたり、安全に気を付けたりしながら取り組めるようにしましょう。

※初歩的な泳ぎとは、呼吸しながらのばた足泳ぎやかえる足泳ぎなど、近代泳法の前段階となる泳ぎのことです。

水泳運動では、パディシステムや子供どうしの学び合いを活用することで、効果的な指導が期待できます。しかし、感染症拡大防止の観点から、本実践では教師の見とりと声かけを中心に学習を進める計画としています。

楽しもう

～オリエンテーションを充実させ、安心して運動に取り組めるようにしましょう～

水泳運動においてオリエンテーションの時間は、安全に楽しく学習を進めるためにとても重要な時間です。子供に指導する内容を精選し、きまりや学習の進め方が確実に理解できてから泳ぎ始めるようにします。また、低学年の水遊びの学習を終え、水泳運動の入門期にあたる三年生の学習では、何よりも楽しみながら取り組むことが大切です。そのために、学習のなかにゲーム要素を意図的に取り入れ、夢中になって水泳運動に取り組むことで、結果として、これからの泳ぎの基本となるけ伸びや全身の力を抜いて浮くこと、呼吸をしながらのばた足やかえる足泳ぎが自然と身に付くようにしていきます。

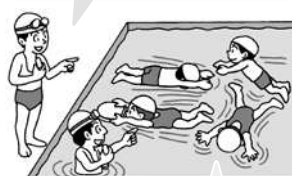
オリエンテーションで確認することの例

オリエンテーションでは、きまりや学習の進め方などをしっかりと確認します。そうすることで、安全かつ効率的に授業を進めることができるようになります。

子供と確認していくきまりの例

- ①リーダー（教師）が話をする場所を確認します。そこにリーダーが立ったときには、必ず全員が話を聞くことを確認します。水泳運動は子供への声が通りにくいので、このきまりは命を守る大切なきまりになります。
- ②「あいさつ⇒水慣れ⇒今日の目標の確認⇒主運動⇒ふり返り」など、学習の流れを毎時間変えることなく進めることで、教師、子供ともに何をやる時間なのかを把握して学習を進めることができます。

《リーダー》
全体に指示を出します。全体を見渡せる位置にいるようにしましょう。



《フォロワー》
水泳運動が苦手な子供など、個の対応を行う役割です。子供と一緒に水に入ってくれる教師がいると、安心して運動をすることができます。

け伸びや初歩的な泳ぎ、もぐる・浮くことなどの基本的な動きや技能を身に付ける運動の例

もぐる・浮く

- くらげ浮き ●だるま浮き
- 大の字浮き ●背浮き

浮く動きは、「脱力」がポイントです。子供がいろいろな姿勢で浮くことを経験できるように、フォロワーの教師が近くで支えたり、ヘルパーなどの補助具を積極的に活用したりしていきます。

け伸び

頭を下げ、おへそを見と進むよ。速さよりもきれいな形で進むことが大切だよ。



け伸びはすべての泳ぎの基本となります。頭を下げ、体が一直線になるようにしましょう。また、自分の動きは見えないので、一人ひとりに「OK」や「おへそを見よう」「頭を下げよう」と声をかけよう。

初歩的な泳ぎ

●ばた足泳ぎ

息継ぎのときには「ンーっツッパ」と声を出すと、息を吸いやすいよ。




●かえる足泳ぎ

ばた足は、膝ではなく太ももから動かすようにしましょう。かえる足は、動き方が分からない子供も多いので、プールサイドで足の形を練習してから、ビート板やヘルパーを使っての足の練習を行い、次に手の動きを入れるなど、一つずつ確認をしていきましょう。

単元計画

※新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、授業前後の手洗いを徹底しましょう。更衣室やシャワーは密になりやすく工夫が必要です。人数を少なくできるように時間をずらす、場所を変えて着替えをするなど、学校の利用できる施設に合わせて工夫をしていきましょう。

時	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10
0	<ul style="list-style-type: none"> ●オリエンテーション ・水泳運動の心得 ・きまりの確認 ※命を守るために、話を聞く大切さを伝えます。1人でも聞いていないときには、話をやめ、全員が聞いている状態を確認することが大切です。 ・学習の流れ ●水慣れ ・準備運動 ・入水 ・水慣れ ※2年ぶりに水泳運動をする子供もいるため、浮くなどの運動遊びを十分に取り入れるようにしましょう。 ●最初の記録会 ・自分がどれくらいできるのかを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合、整列、あいさつ、健康観察、準備運動をする。 水慣れの運動：宝とりゲーム・水中じゃんけん、壁につかまってばた足など ●浮いて進む運動、もぐる・浮く運動 ・浮いて進む運動（け伸び） すべての泳ぎの基本となります。体を一直線に伸ばして行えるように、繰り返し練習をしましょう。 ・もぐる・浮く運動（伏し浮き・背浮き・くらげ浮き・変身浮き・連続してのポビング） 全身の力を抜いて脱力することができるようにしましょう。ゲームの要素を取り入れ、長く浮いたり、もぐったりできるようにしましょう。 連続してのポビングなどにより、呼吸のしかたについても学習していきます。 			
		<ul style="list-style-type: none"> ●初歩的な泳ぎ（ばた足）の確認と練習 ・ビート板を使つてのばた足 ・ばた足リレー ※中学生の子供はリレー（競争）などのゲーム要素を入れると、より夢中に取り組みます。 	<ul style="list-style-type: none"> ●初歩的な泳ぎ（かえる足）の確認と練習 ・ビート板とヘルパーを使つてのかえる足 ・ビート板とヘルパーを使つてかえる足リレー 	<ul style="list-style-type: none"> ●自己の課題に合った場での練習 ・自己の課題に合った場を選び、練習できるようにしましょう。 ・課題別に分かれ、活動をしているときにも、ほかのコースへ移動することができることとし、課題は何かを考えながら、自己に合った場を選び、活動をしていく力を育てます。 	
45	●ふり返りをしよう ・できたことや分かったことなどをふり返る。		●整理運動、あいさつをする。		
	運動を楽しもう			もっと運動を楽しもう	

もっと楽しもう

～課題に合ったコースを選び、課題を改善できるようにしよう～

単元後半では、単元前半の学習を基に、自己の能力に適した課題を見付け、その課題を解決していくことをめざします。自己の課題がうまく見付けられない子供には、教師からの声かけを積極的にいきましょう。子供の動きに対して、その場ですぐに声かけをすることで、子供は「け伸びはできるんだな」「かえる足はもう少し練習したほうがいいんだな」と、自己の課題を適切に見付けることができるようになります。

自己の課題を捉えることができた子供については、課題解決のために設定した場を自分で選ぶようにすることで、効果的に学習を進められるようにします。子供が自分で選んだことに対して、「今日できるようにになりたいことは何？ よく考えているね」など、理由や根拠を明らかにし、認める声かけを繰り返すことにより、主体的に学習に取り組む姿勢も涵養していきましょう。

課題を見付けられる声かけの例

導入場面での声かけ

子供への声かけは、学習の段階によって使い分けることが効果的です。学習の導入場面では、「今日の授業では何ができるようにになりたいの」「記録会で何メートル泳げるようにになりたいの」といった目標について確認をする声かけを多くしていきましょう。

活動場面での声かけ

運動を行っている場面では、「け伸びのときに、頭が出てしまっているよ、おへそを見てみよう」「ばた足は、太ももから動かせるともっとよくなるよ」など、できるだけ多くの子供に、動きの直後に声かけをしていきましょう。動きに対しての声かけは、自分の課題を適切に見付けることにつながります。子供たちは自分のことを見てほしいという欲求がたくさんあります。声をかけきれない場合には手でOKサインを出すだけでも、動きに対するフィードバックになり、効果的です。

ふり返りの場面での声かけ

ばた足を練習したら、25メートル泳いだ。次はかえる足をがんばるぞ。



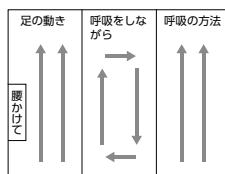
毎時間の最後に設定している記録会やふり返りの時間では、「今日は、目標を達成できた」「なぜ目標を達成できたの」と、目標に対する声かけをしましょう。

そうすることで、今日の学習が効果的であったか、また次の授業では何を改善していけばよいかを考えることにつながります。

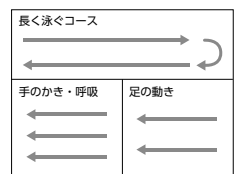
課題の解決のための場の工夫

水泳運動は、技能の差が見られやすい運動です。単元の後半では、子供の能力に合った場を用意することで、効果的に指導をすることができます。場を用意する際は、リーダー（監視者）をプールサイドに一人配置し、それ以外の教師でコース別に指導をしましょう。リーダー（監視者）は適宜交代し、集中して監視ができるようにするなど、安全面を徹底することが大切です。

ばた足とかわる足を同時に行う場の例



かえる足を中心に行う場の例



場を設定するとき大切なことは、子供の実態に合わせることを、何を身に付けることができるようにするのかをはっきりとさせることです。何を学ぶ場所なのかを明確にすることで、子供は自分の課題に合った場を選ぶことができます。課題が解決できたら、ほかの場へ移動することができるようにし、課題に合った解決方法を選択できるように育てられるようにしましょう。