

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

わたしが発見した「仕事のくふう」を分かりやすく、ほうこくします！
「ちいちゃんの」かげおくりの変化に気を付けて読み、感じたことをまとめよう
役割に応じて、目的にそった意見をまとめる話し合いをしよう



算数

あまりのあるわり算
円と球



体育

表現運動 ～表現～

周回リレー 走・跳の運動 ～かけっこ・リレー～

*本誌6/7月号の国語ページにおきまして、4/5月号と同じものを一部重複して掲載しておりました。読者のみなさま、ならびに関係者の方々にご迷惑をおかけいたしましたことをお詫びいたします。それとともに、今号におきまして、6/7月号掲載予定の原稿を掲載いたします。

領域 B書くこと

わたしが発見した「仕事のくふう」を分かりやすく、ほうこくします！

教材名「仕事のくふう、見つけたよ」

光村図書三年上

執筆／東京都江東区立第三天島小学校主任教諭 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 加留田真理

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	登場人物のへんかに気をつけて読み、感想を書こう 仕事のくふう、見つけたよ
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	よい書かれ方に気をつけて読み、それをいかして書こう たから島のほうけん
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 単元で身に付けた資質・能力

①身に付けた資質・能力

本単元では、「報告する文章」の書き方についての理解を深め、調べたことを読み手に分かりやすく報告するための工夫について学びます。二年生立てることを学びました。三年生では、書く内容の中心を明確にして、内容のまとまりで段落をつくったり、段落相互の關係に注意したりして、文章の構成を考えることに取り組めます。

教科書では内容のまとまりの例として、①調べたきっかけや理由、②調べ方、③調べて分かったこと、④まとめ（考えたことや思ったこと）が挙げられています。例なども参考にして、集めた情報の内容のまとまりを考え、自分が一番伝えたいこと（中心）が、最も伝わりやすい文章の構成を工夫する力を育成していきます。

②言語活動とその特徴

本単元では、これまでの学習や生活経験の中で発見した「仕事のくふう」について、最も友達に伝えたいと感じたものを「仕事のくふう」ほうこく文」に書き、学級・学年の友達と伝え合うという言語活動を設定します。

社会科見学で学んだ「お店の人の工夫」の中で心に残ったことや、読書やテレビ番組、自分の趣味などで知った「その仕事ならではの工夫」などの中から最も伝えたいことを取り上げること、中心を意識して書くことに対する意欲を引き出します。「わたしの発見」や「わたしだけが知っている」などの言葉を使うことで、伝える必然性を高めることも有効です。取材によって集まった情報を、中心である最も伝えたいこと一つに絞り、その内容を伝えるために必要

2 単元の展開（8時間扱い）

な事柄を整理して内容のまとまりで段落をつくります。情報の過不足や「分かったこと」と「考えたこと」がはっきりと分けられているかなどについて対話により整理していきます。そのうえで、中心が明確になり、分かりやすく効果的な伝え方となる、よりよい文章の構成について共有して確かめます。

指導事項（知識及び技能）（1）力
〔思考力、判断力、表現力等〕Bイ 言語活動例ア

主な学習活動

次時	一	二	三
	1・2	3～6	7・8
	<p>◎学習の見通しをもち、学習計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 社会科見学や日常生活などで出合った「仕事のくふう」を発表し合う。 教科書95ページの文例を読み、「仕事のくふう」について、友達に分かりやすくほうこくする文章を書くという学習のゴールを確かめる。 <p>学習課題 わたしが発見した「仕事のくふう」を分かりやすくほうこくする文章に書いて伝えよう。</p> <p>◎友達に報告したい、自分が発見した「仕事のくふう」についてさらに情報を集める。</p> <ul style="list-style-type: none"> 発表し合った「仕事のくふう」も参考にしながら、本やインターネットを活用したり、実際に取材に行つてインタビューをしたりすることで、報告する「仕事のくふう」の情報について、中心を意識しながら集める。（アイディア①） <p>◎中心が明確になるよう構成を工夫して「仕事のくふう」のほうこくする文章を書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> 中心となる最も伝えたいことを一つに絞る。 中心との関連を意識し、集めた材料を基に、書くための材料を精選する。 教科書の文例なども参考にして、内容のまとまりで段落をつくり、下書きを書く。 中心について分かりやすく報告するために段落相互の關係に注意して、よりよい構成の工夫について話し合い、互いにほうこくする文章を確かめ、文を修正する。（アイディア②） <p>◎書き上げた「仕事のくふう」のほうこく文」を友達と読み合い、構成の工夫を中心に「互いの文章のよいところを見付け、感想を伝え合う。（アイディア③）</p> <ul style="list-style-type: none"> 三年〇組「仕事のくふう」図かん」を作成し、全員分の「仕事のくふう」のほうこく文」を読むことができるようにすることで、「分かりやすく報告する文章の書き方」の習得をより確かなものにする。 	<p>◎書き上げた「仕事のくふう」のほうこく文」を友達と読み合い、構成の工夫を中心に「互いの文章のよいところを見付け、感想を伝え合う。（アイディア③）</p> <ul style="list-style-type: none"> 三年〇組「仕事のくふう」図かん」を作成し、全員分の「仕事のくふう」のほうこく文」を読むことができるようにすることで、「分かりやすく報告する文章の書き方」の習得をより確かなものにする。 	<p>◎書き上げた「仕事のくふう」のほうこく文」を友達と読み合い、構成の工夫を中心に「互いの文章のよいところを見付け、感想を伝え合う。（アイディア③）</p> <ul style="list-style-type: none"> 三年〇組「仕事のくふう」図かん」を作成し、全員分の「仕事のくふう」のほうこく文」を読むことができるようにすることで、「分かりやすく報告する文章の書き方」の習得をより確かなものにする。

アイデア

① 子供の「伝えたい」「思いを引き出し、「書き手の必要感」を高める

主体的な学び

社会科見学などで学習したことや、読書やテレビ番組などの情報により学んだ「仕事のくふう」について振り返ります。そのなかから、自分が「なるほど」と驚いたり、「すごい」と感動したりしたことについて、友達にも伝えてみようと呼びかけることで、主体的な活動への意欲を引き出します。

その際に「わたし」「発見」などの言葉を使うことにより、「わたしだけが見付けた」「わたしだけの発見」という意識を高めることも効果的です。また、日常生活との関連を図り、鉄道やマンガなどの自分の興味や関心のある分野などへも視野を広げると、書くことに対する意欲の高まりだけでなく、読み手である友達が知らない情報が書かれている、読んでみたくなる、パラエティーに富んだ、ほうこくする文章ができあがります。

「仕事のくふう」に、あまりイメージがもてない子供には、「子供のやりたい仕事ランキング」などの資料を使い、自分がやってみたい仕事を選ばせてから、「くふう」を見付けさせる手立ても有効です。ある程度の見通しをもった後、さらに詳しく情報を収集する活動では「わたしの発見」「この仕事ならではのくふう」など、改めて伝えるべき内容への意識を高め、取材の段階から書くことの中心とそのことを説明するのに必要な情報を意識しながら、情報を集めることができるようにしていきます。

- ◎これまでの学習経験や読書など、日常生活の振り返りおよび中心を意識した情報の収集
- ・社会科見学……スパーマーケットのくふう・コンビニのくふうなど
- ・読書……イチロー選手のくふう・ステイプ・ジョブズのくふうなど
- ・テレビ番組……「プロフェッショナル」の「ミライのしごと」など
- ・仕事を扱ったマンガやテレビドラマ……「まんが道」「重版出来」など
- ・趣味・興味や関心のあること……電車やバスの運転手のくふう、声優のくふうなど

アイデア

② 読み手を意識した対話活動の充実により、「分かりやすい」ほうこく文を完成させる

対話的な学び

アイデア①で集めた情報から、改めて最も伝えたいことを一つに絞り、中心となる事柄やそのことを説明するために必要な事柄について内容ごとにまとめることで、段落をつくることができま

す。段落は、中心が分かりやすく明確に伝わるように、相互の関係に注意しながら構成を考えていきます。構成を検討する段階では、文章全体が視覚的に見渡せるように、組み立てメモを作成します。これは段落ごとに付箋を一枚ずつ用意し、キーワードを記したうえで、一人一枚ずつ配付した白紙に書く順番に貼っていくことで、文全体の構成が一枚で分かるようにまとめたものです。個人作業や対話を通して、付箋を入れ替えたり、付け加えたりすることで、より分かりやすい組み立てメモへと改善していきます。

組み立てメモを基に実際に記述する際には、文のまとまりや、意味のつながりについて意識して改行することで、視覚的に読みやすく分かりやすい、ほうこくする文章にしていくことを促していきます。また、対話の活動を取り入れ、「情報の過不足はないか」「段落の構成は、事実と考えたことの関係性など、中心が明確になるように工夫されているか」「文のまとまりや意味のつながりが分かりやすい改行となっているか」などについて互いに伝え合うことで、ほうこくする文章の質を高めていくことができます。

■組み立てメモの例

仕事の名前	工夫について考えたこと	仕事の内容	工夫で苦労すること
仕事の紹介	工夫の理由	資料の出現	工夫して変わったこと

＜組み立てメモについて＞

一人に一枚ずつ台紙を配付し、そこに段落ごとにキーワードを書き込んだ付箋を貼ることで、組み立てメモを作成させます。付箋は何度でも貼り直せるため、順序を入れ替えたり、文のまとまりで固めて貼ったりする活動に有効です。台紙は名前の記入欄以外は白紙にし、おくと、子供が段落を線をつないだり、段落の関係性を矢印で示したりするなど、工夫を行う際の自由度が高く、子供の活動への意欲を引き出すことにつながります。台紙や付箋は子供の実態に合わせて、大きさへの配慮が必要です。

アイデア

③ 自分や友達の文章のよさを見付け、確認することで、「文章のよさ」(構成の工夫)を共有し、実感させる

深い学び

完成したほうこくする文章を読み合うことで、それぞれの文の構成の工夫やよさを発見して伝え合い、共有する活動を行います。アイデア②の「過不足のない適切な情報量」「中心が明確になる構成の工夫」「文のまとまりやつながりが分かりやすい改行などの記述」のほか、○●について知っていますか」などの問いかけで始まるなどの書き出しの工夫や、専門用語の解説を別な欄に設ける注釈、言葉で説明しづらい道具などについて言葉とともに視覚的にも理解を促すイラストや写真の挿入、資料の出現の示し方など、読み手を意識した分かりやすいほうこく文の構成の工夫について、客観的に捉え直すことにより、「構成の工夫」についての理解を深め、定着を図っていきます。

「構成の工夫」は教師から提示するのではなく、学習を振り返りながら子供とともに考えることで、「よりよい書き方」について自ら追究する態度を育成することにもつながっていきます。全員分の「仕事のくふう」ほうこく文」をまとめて「三年〇組「仕事のくふう」図かん」を作成し、教室や学校図書館に置くことで、日常的に互いに読み合うことができるようにすれば、「分かりやすく報告する文章の書き方」の習得をより確かなものにすることができます。

領域 C 読むこと

「ちいちゃんの」かげおくり の変化に気を付けて読み、 感じたことをまとめよう

教材名「ちいちゃんのかげおくり」

光村図書三年下

執筆／東京都新宿区立愛日小学校主任教諭 本村文香
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 登場人物のへんかに気を付けて読み、感想を書こう
仕事のくふう、見つけたよ
- 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付けて読み、それをいかに書こう
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

三年生では『きつつきの商売』で「登場人物の行動や気持ちなどについて、叙述を基に捉えること」、「まいごのかぎ」で「登場人物の気持ちの変化や性格、情景について、場面の移り変わり結び付けて具体的に想像すること」を重点に学習してきました。この単元では、「文章を読んで理解したことに基づいて、感想や考えをもつこと」の「考えの形成」に重点を置いて指導を行います。

これまで学習してきた力を活用して、作品の理解を深める過程で、自分の考えをまとめる力の育成を図ります。

②言語活動とその特徴

本単元では、ちいちゃんにとってのかげおくりの場面による変化に気を付けて読み、自分の考えをまとめるという言語活動を設定します。まず題名に着目して読み、初発の感想などから「ちいちゃん」という中心となる登場人物のせりふや行動、場面一と場面四に出てくる「かげおくり」の違いや変化について意識することで、その変化について主体的に読もうとする意欲を引き出します。同じような場面が繰り返されていても、それぞれの同じところや違うところを比較することで、変化に気付き、より細やかに内容が理解できることを三年生で学習してきました。これまでの学習を思い出し、身に付けた力を活用することで、読む力のさらなる定着を図ります。そのうえで、友達が着目した言葉や感じたこと、考えたことを対話によって共有し、自分の考えと比較しながら、最終的な自分の考えをまとめていきます。この過程で、時代が違う場面の構成について意識することや、感じたことや考えをまとめる際の表現する言葉の語彙を充実させることに取り組みます。教科書の巻末の「言葉のたから箱」や「感

2 単元の展開（10時間扱い）

主な学習活動

情を表す言葉の辞典などを活用することで、自分の気持ちや考えによりふさわしいと感じられる表現に高めていきます。その際には、語彙の拡充とともに、具体的な言葉が単なる辞書的な意味だけでなく、文脈のなかでどのような意味として使われているかについて考えることも重要です。

指導事項（知識及び技能）（1）オ
〔思考力、判断力、表現力等〕C（1）オ・カ 言語活動（2）イ

次時	一	二	三
	1・2	3～7	8～10
	<p>◎学習の見通しをもち、学習計画を立てる。</p> <p>・題名より「ちいちゃん」「かげおくり」という着目する言葉を確認してから全文を読み、かげおくりが出てくる場面とその変化を中心に初発の感想を書く。</p> <p>・この物語は五つの場面に分かれており、場面一～四は戦争の時代、場面五は戦後の時代であることや、「かげおくり」が出てくるのは場面一と四、場面二・三には出てこないことを確認する。</p> <p>・今までの学習で身に付けた力を使って、かげおくりの場面を比べ、登場人物の気持ちをより詳しく読んでみようとする意欲をもつ。</p> <p>・学習課題を設定して学習計画を立てる。</p> <p>学習課題 「ちいちゃんのかげおくりの変化に気を付けて読み、感じたことをまとめよう。」</p>	<p>◎「かげおくり」の場面を比べて読み、ちいちゃんの気持ちについて具体的に想像する。</p> <p>・かげおくりを中心に、場面一と場面四の同じところ・違うところについて見付けたことや考えたことをまとめる。</p> <p>・かげおくりが変わってしまった経緯を確認するために、場面二・三についてちいちゃんの行動や様子を中心にしてまとめる。</p> <p>・場面五があることの意味や役割について考えたことをまとめる。</p> <p>◎それぞれが考えた場面での違いやちいちゃんの気持ちについてグループで話し合い、共有する。</p> <p>・どの場面やどの言葉が心に残ったか、そこから感じたことや考えたことなどにについて互いに伝え合う。</p> <p>（アイディア②）</p>	<p>◎友達と対話により共有する過程で広がった視点も生かし、「わたしにとってのちいちゃんのかげおくり」として自分の考えをまとめる。（アイディア③）</p> <p>・自分にとっての「ちいちゃんのかげおくり」を短い言葉で表現する。</p> <p>・「言葉のたから箱」などを活用して、考えにふさわしい言葉を探して選ぶ。</p> <p>・叙述や場面の構成などから、自分が感じたり、考えたりしたことをまとめる。</p>

アイデア
① 既習事項を生かし、場面の
移り変わりや登場人物の気持ちの
変化について、読み進める

主体的な
学び

題名から「ちいちゃん」「かげおくり」などの言葉に着目します。この物語は「かげおくり」という現代の子供たちにとって聞き慣れない言葉、あまり知らない遊びの紹介から始まっています。

冒頭に遊び方が描写されていることで、子供たちはこの物語への興味や関心を高めていくことでしよう。かげおくりは場面一と場面四に登場しますが、初発の感想などから、かげおくりの同じところが違うところの違いを比べながら読むことへの意欲を高めます。

これまで学んだ力を生かし、「かげおくり」を中心に場面ごとの違いを意識して、自分自身の力で読みを進めていきます。

「ちいちゃんの」という題名から、ちいちゃんにとつてのかげおくりはどのようなものなのか、その変化の要因となる出来事について意識しながら読んでいきます。

ちいちゃんのそばにいる人物に着目することやちいちゃんの言葉を追うことで、場面の様子をより具体的に想像することが可能になります。

■読んだことを比べて整理した例

- 「かげおくり」について
- かげおくりとちいちゃんの出会い
 - かげおくりとて遊びをちいちゃんに教えたのは、お父さんでした。
 - どのような「遊び」?
 - 場面一 父さんや母さんが子どものときに、よく遊んだ。ちいちゃんとお兄ちゃん、かげおくりをして遊ぶようになった。
 - 場面二 遊ぶ?
 - 場面三 どの数はいくつ?
 - 場面四 父さん、お母さん、お兄ちゃん、ちいちゃんの四人ちいちゃんとお兄ちゃん(二人)
 - 場面五 たった一つのかげほしとつくりと白いかげが四つ
 - 空に向かうもの
 - 場面六 白い四つのかげほしが、すうと空に上がりました。体がすうとすきとおって、空にすいすいまれていくのが分かりました。

「ちいちゃん」について

- まわりの人たち
- 場面一 お父さん・お母さん・お兄ちゃん
- 場面二 お母さん・お兄ちゃん・知らないおじさん・たくさんのお人たち
- 場面三 はす向かいのうちのおばさん
- 場面四 お父さん?
- 言葉
- 「かげおくりってなあに」...
- 「お母ちゃんとお兄ちゃんは、きつと帰ってくるよ」...
- 「ああ、あたし、おなかがすいて軽くなったから、ういたのね。」...

アイデア
② 対話を生かして、
物語を多面的な視点で読む

対話的な
学び

アイデア①で自分が場面などを比べながら読み取ったことについて、対話によって共有していきます。「どのようなお話か」という問いかけに対しては、多くの子供が「悲しいお話」など同じような感じ方の言葉を答えると思いますが、どこが、なぜ悲しいのかについて問いかけると、「ちいちゃんがひとりぼっちになってしまふ」「家がなくなってしまう」「もう少しで助かりそうなのに、周りの人とすれ違ってしまふ」「ほしいを少ししか食べられない」「きつと帰って来ると信じている」「ちいちゃんの命が空にきえてしまふ」など、違う叙述から違う悲しさについて一人ひとりが語ることにつながっていきます。対話によって自分とは違う見方・感じ方に触れることで、物語を多面的に理解することにつながっていきます。

このような活動を通して、自分が気付いていなかった言葉について着目できるようにすることや、同じ言葉でも違う感じ方があることに触れることは、友達と一緒に国語の物語を学ぶという、一人読みでは感じられない楽しさを味わうことにもつながります。

また、そのような活動とともに、同じ言葉であっても、文脈のなかでは感じ方に違いがあることに着目することにも取り組めます。「きらきら」

「わらう・わらい声」など、辞書では楽しさや肯定的な意味を示す言葉であっても、場面四と場面五では感じ方が同じか、違うかなどを吟味することで、言葉の意味は一律ではなく、その場面や使い方によって、さまざまな思いや考えを伝える機能があることについての考察を深めることができます。このような活動を通して、場面五があること意義などの場面構成についても意識を高めていきます。

アイデア
③ 短い言葉で表現することで、
物語の全体像を捉えてまとめを行う

深い
学び

自分で読み進めた内容と、友達との対話で広げた視点などを基に、「私にとつての、ちいちゃんのかげおくり」として自分の考えをまとめます。このときに、自分にとつてどのような物語なのかを短い言葉で表現することを行います。自分が読んで感じたり、考えたりしたことを端的な言葉に集約することで、全体像を捉えさせることができます。一人ひとりがどのような言葉で表現したのかを一覧にすると、学級全体の読みを見渡すこともできるようになります。その際、自分の思いをより適切な言葉を選んで表現できるように、語彙を増やすことにも取り組めます。

教科書巻末の「言葉のたから箱」を参考にすると、ほかに、「感情の言葉辞典」などを手元に置いて活用することで、同じような言葉でも、より自分の思いにふさわしい内容の言葉を選べるようになります。言葉を選ぶ過程で、自分の読後感をより明確にすることができます。

■短い言葉で表現する言葉の例

- 「かなしい」「せつない」「いたましい」「いたわしい」
- 「いたいたしい」「重苦しい」「つらい」「気が滅入る」
- 「やりきれない」「やるせない」「むなし」「じいじらしい」
- 「いとおしい」「なつかしい」「ほろろ」「はかなしい」「あつげな」
- 「もどかし」「むねをへく」「ぎんぎんおの」など

領域 A 話すこと・聞くこと

役割にに応じて、

目的にそった意見を
まとめる話し合いをしよう

教材名「はんで意見をまとめよう」

光村図書三年下

執筆 東京都江戸川区立第二葛西小学校主幹教諭 齋藤美津子

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 登場人物のへんかに気をつけて読み、感想を書こう
仕事のくふう、見つけたよ
- 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、それをいかに
して書こう
- 12/1月 たから島のぼうけん
読んで感想をもち、つたえ合おう
- 2/3月 これがわたしのお気に入り
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

司会者や参加者の役割を考えながら話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目し、目的に応じて意見をまとめる力を育成します。二年生では相手の発言を受けて、尋ねたり応答したりするなどして話をつなぎながら少人数で話し合う活動を体験しました。また三年生の「山小屋で三日間すこすなら」の学習では、「考えを広げる話し合い」「考えをまとめる話し合い」を意識してグループで話し合うことを経験しています。本単元では、目的を意識して、司会者などの役割を果たしながら、グループで話し合う活動について学びます。

②言語活動とその特徴

本単元では、「司会などの役割を意識して、目的に沿ってグループで話し合い、意見をまとめる」という言語活動を位置付けます。教科書の事例のほか、特別活動とも関連させて日常生活の中から話題を決めることで、話し合いの必然性を高めながら「なんのための話し合いなのか」という目的を明確にします。これは話し合いが議題からそれってしまった場合や意見が分かれてしまった場合に、「考えをまとめる」ための判断の基準となり、最終的に目的が達成できたかどうか、話し合いを評価する際にも観点として活用するため、常に意識させることが大切です。

話し合う場面では、これまで自分たちが経験してきた話し合いのよい点や課題について振り返り、「話題からそれない」「時間を守る」など、よい話し合いに必要な要素から、司会者や参加者などそれぞれの役割を理解し、どのような言葉を使うと、よりよい話し合いができるかについての意識を高めることが重要です。よい話し合いで使われている言葉の例を教科書や動画、担任が作成した手引きなどを活用

2 単元の展開（7時間扱い）

し、事前に確認を行うことで「よい話し合い」のイメージをもたせます。話し合い後には、毎回グループで振り返りを行い、次の活動に生かします。記録を分かりやすく整理することは、話し合いの最中の論点を明確にしたり、振り返り際に、よい話し合いのポイントとなった発言を確認したりすることが可能となるため、この単元でいいねいに取り上げて指導を行います。最後には、自分たちの話し合いの実践を客観的に捉えて整理することで役割に応じて話し合う力の定着を図ります。

指導事項（知識及び技能）(2)イ
(思考力、判断力、表現力等) A(1)ア・オ 言語活動(2)ウ

主な学習活動

次時	一	二	三
	1・2	3～6	7
	<p>①学習の見通しをもち、学習計画を立てる。</p> <p>・話し合う必要感のある話題について出し合い、話し合いの目的を明確にする。</p> <p>・今まで経験した話し合いを振り返り、課題となっていることやよりよい話し合いのしかたについて共有し、学習課題を設定して学習計画を立てる。</p> <p>学習課題 役割に応じて、目的にそった意見をまとめる話し合いをしよう。</p> <p>②話し合いの目的を達成するための自分の考えをもつ。</p>	<p>③司会や参加者、時計係、記録係など、話し合いに必要な役割について考え、前時までに確認したよりよい話し合いができるように、具体的な話し方などを検討する。</p> <p>④教科書のモデルや動画、教師のオリジナル話し合いモデルなどを使ってロールプレイを行い、対話を通して役割に応じた話し合い方を考える。(アイデア①)</p> <p>⑤目的や役割を意識して話し合いを行う。ペアのグループで互いに話し合いを参観し、相互評価により、話し合いの内容をふり返る。(アイデア②)</p> <p>⑥前時の活動の成果を生かし、役割を変えて話し合いを行う。(アイデア③)</p>	<p>⑦整理された記録や動画などを活用し、「目的にそった話し合い」や「意見をまとめる話し合い」の、役割ことのよりよい発言のしかたをノートにまとめる。(アイデア③)</p>

アイデア

①

ふり返りや話し合いモデルにより、話し合いの役割を意識することで、よりよい話し合いを行うおうとする意欲を引き出す

主体的な学び

これまで経験した話し合いの学習についてふり返り、意見を出し合うことで、自分たち自身でよりよい話し合いに改善していこうとする意識を高めます。「話題からそれてしまい、意見がまとまらなかった」「時間切れとなってしまった」などの体験に基づく改善点を学級で共有します。そのうえで、司会や参加者、時間の管理など話し合いに必要な役割について確認し、役割ごとに話し合いに必要な発言のしかたや言葉について考えます。教科書の話し合いモデルや動画、担任が作成したモデルなどを参考にし、それぞれの役割に応じた発言や、よい話し合いのイメージについて学級全体で共有を図ります。確認した言葉などを掲示物や印刷物などいつでも確認できるようにしておく、実際の場面での活用を活性化させることができます。ロールプレイにより話し合いモデルの役割を体験することで、改善・定着を図っていきます。

話し合いの役割と、発言などの例

参加者：自分の考えとどのように考えた理由を発言する。

「私の考えはです。その理由は。」
「自分の意見との共通点や相違点に気を付けて聞き、必要に応じて質問する。」

司会：話題や時間の目安などの確認や、進行をうながす発言を行う。

「具体的には、このよみか例がありますか。」
「話し合いの目的は、話し合いの時間は〇〇分です。」
「まだ発言していない人は、意見をお願いします。」
「話題からそれた場合には、目的などを意識させる。」
「今日の話し合いの目的は、目的にそった発言をお願いします。」

時間係：話し合いの流れを見て、まとめの時間を意識させる。

「残りの時間から分けてなりました。まじめをするための発言をお願いします。」

記録係：それぞれの意見を比べやすいように、分け方を工夫した

「Aさん Bさん Cさん Dさん Eさん Fさん Gさん Hさん Iさん Jさん Kさん Lさん Mさん Nさん Oさん Pさん Qさん Rさん Sさん Tさん Uさん Vさん Wさん Xさん Yさん Zさん AAさん ABさん ACさん ADさん AEさん AFさん AGさん AHさん AIさん AJさん AKさん ALさん AMさん ANさん AOさん APさん AQさん ARさん ASさん ATさん AUさん AVさん AWさん AXさん AYさん AZさん BAさん BBさん BCさん BDさん BEさん BFさん BGさん BHさん BIさん BJさん BKさん BLさん BMさん BNさん BOさん BPさん BQさん BRさん BSさん BTさん BUさん BVさん BWさん BXさん BYさん BZさん CAさん CBさん CCさん CDさん CEさん CFさん CGさん CHさん CIさん CJさん CKさん CLさん CMさん CNさん COさん CPさん CQさん CRさん CSさん CTさん CUさん CVさん CWさん CXさん CYさん CZさん DAさん DBさん DCさん DDさん DEさん DFさん DGさん DHさん DIさん DJさん DKさん DLさん DMさん DNさん DOさん DPさん DQさん DRさん DSさん DTさん DUさん DVさん DWさん DXさん DYさん DZさん EAさん EBさん ECさん EDさん EEさん EFさん EGさん EHさん EIさん EJさん EKさん ELさん EMさん ENさん EOさん EPさん EQさん ERさん ESさん ETさん EUさん EVさん EWさん EXさん EYさん EZさん FAさん FBさん FCさん FDさん FEさん FFさん FGさん FHさん FIさん FJさん FKさん FLさん FMさん FNさん FOさん FPさん FQさん FRさん FSさん FTさん FUさん FVさん FWさん FXさん FYさん FZさん GAさん GBさん GCさん GDさん GEさん GFさん GGさん GHさん GIさん GJさん GKさん GLさん GMさん GNさん GOさん GPさん GQさん GRさん GSさん GTさん GUさん GVさん GWさん GXさん GYさん GZさん HAさん HBさん HCさん HDさん HEさん HFさん HGさん HHさん HIさん HJさん HKさん HLさん HMさん HNさん HOさん HPさん HQさん HRさん HSさん HTさん HUさん HVさん HWさん HXさん HYさん HZさん IAさん IBさん ICさん IDさん IEさん IFさん IGさん IHさん IIさん IJさん IKさん ILさん IMさん INさん IOさん IPさん IQさん IRさん ISさん ITさん IUさん IVさん IWさん IXさん IYさん IZさん JAさん JBさん JCさん JDさん JEさん JFさん JGさん JHさん JIさん JJさん JKさん JLさん JMさん JNさん JOさん JPさん JQさん JRさん JSさん JTさん JUさん JVさん JWさん JXさん JYさん JZさん KAさん KBさん KCさん KDさん KEさん KFさん KGさん KHさん KIさん KJさん KKさん KLさん KMさん KNさん KOさん KPさん KQさん KRさん KSさん KTさん KUさん KVさん KWさん KXさん KYさん KZさん LAさん LBさん LCさん LDさん LEさん LFさん LGさん LHさん LIさん LJさん LKさん LLさん LMさん LNさん LOさん LPさん LQさん LRさん LSさん LTさん LUさん LVさん LWさん LXさん LYさん LZさん MAさん MBさん MCさん MDさん MEさん MFさん MGさん MHさん MIさん MJさん MKさん MLさん MMさん MNさん MOさん MPさん MQさん MRさん MSさん MTさん MUさん MVさん MWさん MXさん MYさん MZさん NAさん NBさん NCさん NDさん NEさん NFさん NGさん NHさん NIさん NJさん NKさん NLさん NMさん NOさん NPさん NQさん NRさん NSさん NTさん NUさん NVさん NWさん NXさん NYさん NZさん OAさん OBさん OCさん ODさん OEさん OFさん OGさん OHさん OIさん OJさん OKさん OLさん OMさん ONさん OOさん OPさん OQさん ORさん OSさん OTさん OUさん OVさん OWさん OXさん OYさん OZさん PAさん PBさん PCさん PDさん PEさん PFさん PGさん PHさん PIさん PJさん PKさん PLさん PMさん PNさん POさん PPさん PQさん PRさん PSさん PTさん PUさん PVさん PWさん PXさん PYさん PZさん QAさん QBさん QCさん QDさん QEさん QFさん QGさん QHさん QIさん QJさん QKさん QLさん QMさん QNさん QOさん QPさん QQさん QRさん QSさん QTさん QUさん QVさん QWさん QXさん QYさん QZさん RAさん RBさん RCさん RDさん REさん RFさん RGさん RHさん RIさん RJさん RKさん RLさん RMさん RNさん ROさん RPさん RQさん RRさん RSさん RTさん RUさん RVさん RWさん RXさん RYさん RZさん SAさん SBさん SCさん SDさん SEさん SFさん SGさん SHさん SIさん SJさん SKさん SLさん SMさん SNさん SOさん SPさん SQさん SRさん SSさん STさん SUさん SVさん SWさん SXさん SYさん SZさん TAさん TBさん TCさん TDさん TEさん TFさん TGさん THさん TIさん TJさん TKさん TLさん TMさん TNさん TOさん TPさん TQさん TRさん TSさん TUさん TVさん TWさん TXさん TYさん TZさん UAさん UBさん UCさん UDさん UEさん UFさん UGさん UHさん UIさん UJさん UKさん ULさん UMさん UNさん UOさん UPさん UQさん URさん USさん UTさん UYさん UZさん VAさん VBさん VCさん VDさん VEさん VFさん VGさん VHさん VIさん VJさん VKさん VLさん VMさん VNさん VOさん VPさん VQさん VRさん VSさん VTさん VUさん VVさん VWさん VXさん VYさん VZさん WAさん WBさん WCさん WDさん WEさん WFさん WGさん WHさん WIさん WJさん WKさん WLさん WMさん WNさん WOさん WPさん WQさん WRさん WSさん WTさん WUさん WVさん WWさん WXさん WYさん WZさん XAさん XBさん XCさん XDさん XEさん XFさん XGさん XHさん XIさん XJさん XKさん XLさん XMさん XNさん XOさん XPさん XQさん XRさん XSさん XTさん XUさん XVさん XWさん XXさん XYさん XZさん YAさん YBさん YCさん YDさん YEさん YFさん YGさん YHさん YIさん YJさん YKさん YLさん YMさん YNさん YOさん YPさん YQさん YRさん YSさん YTさん YUさん YVさん YWさん YXさん YZさん ZAさん ZBさん ZCさん ZDさん ZEさん ZFさん ZGさん ZHさん ZIさん ZJさん ZKさん ZLさん ZMさん ZNさん ZOさん ZPさん ZQさん ZRさん ZSさん ZTさん ZUさん ZVさん ZWさん ZXさん ZYさん ZZさん

アイデア

②

相互評価を生かした、話し合いの改善

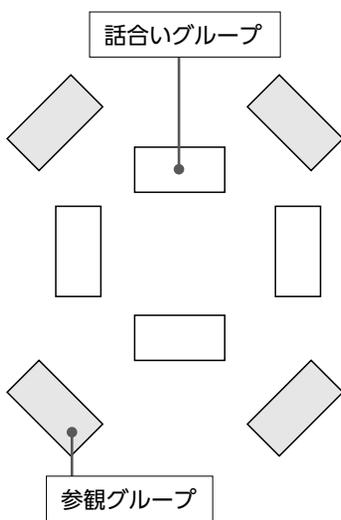
対話的な学び

実際の話し合いでは、役割に応じた話し方を意識しながら話し合いを進めます。一人ひとりの発言の機会を確保するためには、できるだけ少人数のグループに分けることが望ましいのですが、発言内容の多様性を確保することや話し合いの役割を割り振るためには、四〜六人のグループを基本として考えます。そして、二つのグループをペアにして、一つのグループが話し合いを行い、話し合いをしない班は役割に応じた発言ができていないかどうかに気を付けながら話し合いを参観します。

話し合い終了後に二つのグループ合同でふり返りを行い、話し合いで出てきたよい発言について確認したり、さらにより話し合いにするための助言を行ったりする機会を設けます。一つのグループのふり返りの終了後、グループの役割を交代して、交互に話し合い活動を行います。

互いに助言などを行う相互評価によって、よりよい話し合いとなるように、役割に応じた発言の質を高めていきます。

話し合いの形態の例



アイデア

③

記録の活用による学びの定着

深い学び

記録係は、それぞれの意見の同じところや違うところが明確になるように、文字の色分けや強調、表や矢印の活用、付箋の移動などを工夫して記録の整理を行っていきます。話し合いの最中やふり返りの際に、目的や優先される条件、二つの意見と統合したところなど、話し合いをまとめる際に重要なポイントが明らかになるように意識して記録します。また話し合いの途中でも、確認する発言を積極的に言いながら視覚的に整理すると、参加者全員の理解を促し、正確な記録としての信頼性を高めることができます。

ふり返り際には、ポイントとなった発言を確認することに記録を活用します。ICT端末を使ってグループごとに話し合いの動画を撮影し、話し合いをまとめるときにポイントとなった発言などの場面を再生することで、改めて発言の内容や意義を吟味・確認することなども有効です。

記録の整理の例

〇月〇日

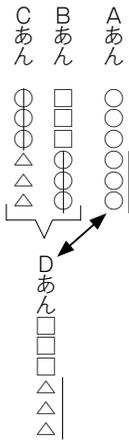
◎学習課題「役わりにおつじて、目てきにそった意見をまとめる話し合いをしよつ」

◇目的「……………」

◇決めること「……………」

◇役わり

しかい：○○ 時間係：□□ 記録係：△△



◇決まったこと
・○○○○○



あまりのあるわり算

執筆 / 富山県射水市立大島小学校教諭 前田正秀
 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

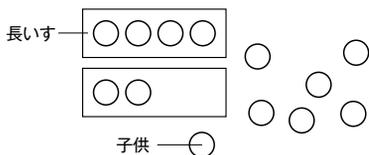
本時のねらい (本時6/7時 単元の終末の活用の学習)

場面に即したあまりの処理のしかたについて考える。

評価規準 場面に着目し、適切なあまりの処理のしかたについて考えている。(思考・判断・表現)

問題

子供が13人います。1つの長いすに4人ずつすわっていきます。長いすはいくつ足りませんか。



子供が13人います(と言いながら、黒板におはじきを13個貼る)。1つの長いすに4人ずつ座ります(と言いながら、おはじきを4個、線で囲む)。長椅子はいくつ足りませんか。

- T: この問題をどのように考えたらよいですか。
 C: 式は「 $13 \div 4 = 3$ あまり1」になります。
 C: でも、答えは3つでよいのかな。1人余ってしまうよ。
 T: 余った1人は、どうすればよいか考えましょう。

学習のねらい あまりをどうすればよいのかを考えて、長いすの数をもとめよう。

- 見通し**
- わり算を使う。【方法の見通し】
 - 余りの1人をどうすればよいか考える必要がある。【結果の見通し】

自力解決の様子

A つまづいている子

$13 \div 4 = 3$ あまり1
 答え 3つ
 (わり算を使うことに気付いているが、商をそのまま答えとしている)

B 素朴に解いている子

答え 4つ
 (図を基に、長いすが3脚では足りないことに気付いている)

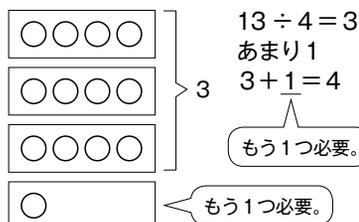
C ねらい通り解いている子

$13 \div 4 = 3$ あまり1
 $3 + 1 = 4$
 わり算をすると1人余るけど、その人が座るためには、長椅子がもう1つ必要だから(式に表して説明できている)。

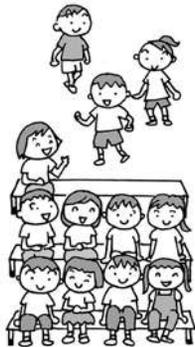
学び合いの計画

子供たちにとっては、正しい理由の説明よりは、間違っている理由の説明のほうがしやすいものです。学び合いでは、「長いすの数が3つ」ではだめな理由を考えていくようにするとよいでしょう。

話し合いでは、「たった1人が余ったとしても、長いすはもう1つ必要」といった考えが出てくることでしょう。この考えは「 $3 + 1 = 4$ 」という式に表すことができます。図と言葉と式を関連付けながら、子供たちの考えを深めていきましょう。



ノート例



○月○日(○)
あまりをどうすればよいかを考えて、長いすの数をもとめよう

〈問題〉

子どもが13人
1つの長いすに4人
長いすはいくついる？

〈自分の考え〉

$13 \div 4 = 3$ あまり 1
答え 4こ

○○○○

○○○○

○○○○

○

〈友だちの考え〉

あまった1人がすわるためには、いすがもう1つ必要だから、

$3 + 1 = 4$

〈まとめ〉

1をたした数が答えとなる。
場面に合わせて答えを考える。

〈問題〉

$15 \div 4 = 3$ あまり 3
 $3 + 1 = 4$ (答え) 4箱

〈感想〉

1をたさないといけない場合があるので、場面に合わせて答えを考えていきたいです。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け



「 $13 \div 4 = 3$
あまり1」だから、答えは3つでよいでしょうか。



だめです。それだと余った1人は座れません。



余った子が座るために、もう1つ長いすが必要だから、答えは4つです。

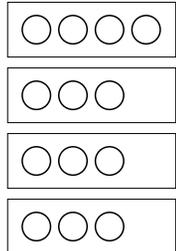


式に表すと「 $3 + 1 = 4$ 」になります。

子供たちのなかには、「1人だけで長椅子に座るのはかわいそう」と感じるため、答えに納得できない子供もいることでしょう。その思いを取り上げて、「実際に座る場合の工夫」について考えてみるのもおもしろいでしょう。

実生活のなかでは、1人だけの席へ誰かが移動して、例えば「 $4 + 3 \times 3$ 」という座り方も考えられます。

求めた4という数は最低限必要な長椅子の数であって、実際の座り方には工夫の余地があるのです。



👍 学習のまとめ

(「わり算の答えは3」「長いすの数は4」…1をたした数が問題の答えとなる)



問題の場面に合わせて答えを考える必要がある。

わり算の答えが、問題の答えではない場合もある。

評価問題

ケーキが15こあります。1はこにケーキが4こ入ります。全部のケーキを入れるには、はこは何はこひつようですか。

子供に期待する解答の具体例

$15 \div 4 = 3$ あまり 3
余ったケーキを入れるために、もう1箱必要なので、
 $3 + 1 = 4$ (答え) 4箱

本時の評価規準を達成した子供の具体の姿

余りの処理のしかたについて考え、言葉や式を用いて説明している。

感想例

- この場面では1をたさないと正しい答えにならないことが分かり、余りも大事だなと思いました。
- 1をたさなくてはいけないのは、ほかにどのような場面があるのか考えてみたいです。
- 求めた答えが問題の場面に合っているかどうかを確かめるようにしていきたいです。



円と球

執筆 / 富山大学人間発達科学部附属小学校教諭 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

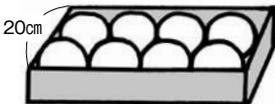
本時のねらい (本時 8 / 8時 円や球の性質について学習した後)

球の性質と円の性質を関連付けながら、球を囲む箱の周りの長さの求め方を円の直径の長さを基にして考える。

評価規準 問題を構成する要素に着目し、球をちょうど半分に切った場合の切り口が最大になるという性質を用いて、箱の周りの長さの求め方を考えている。(思考・判断・表現)

問題

同じ大きさのボールが8こ、ぴったり入ったはこがあります。
 はこのたての長さは20cmでした。
 はこのまわりの長さは、どれだけでしょう。



T : この箱の周りの長さを求めることはできそうですか。

C : 箱を上から見た形は長方形だから、周りの長さは、縦の長さの2倍と横の長さの2倍を足したら求められると思います。

C : でも、縦の長さは20cmだと分かっているけど、横の長さは分からないよ。

C : ボールは少しでこぼこしているけど、球の形と見ていけば求められそうだよ。球の切り口は円だということがヒントになるんじゃないかな。



学習のねらい

円をうまく使ってまわりの長さを考えよう。

見通し

- 箱の縦の長さ 20cm から、ボール (球) の直径の長さが分かる。
- ボール (球) の直径の長さが分かれば、箱の横の長さが分かる。

自力解決の様子

A つまづいている子

縦の長さしか分かっていないから、周りの長さは求められない。

B 素朴に解いている子

ボールが2個で20cmなのだから、ボールが4個では40cm。
 $20 + 40 + 20 + 40 = 120$
 周りの長さは、120cm。

C ねらい通り解いている子

長方形の縦や横の長さは円の直径の長さによって決まる。円が2つで20cmなので、1つの円の直径は10cm。
 横の長さは、その4倍だから40cm。
 長方形の周りの長さは、直径の12倍だから120cm。
 $20 \div 2 = 10$ $10 \times 12 = 120$

「ボール、箱」を「円、長方形」とみなして考える。

学び合いの計画

ここでは、球を円と関連付けて捉える見方・考え方を大切にします。立体図形では考えにくくても、平面図形に置き換えると考えやすくなります。また、縦の長さから直径の長さを導き出し、その直径の長さから周りの長さを導き出すという段階的な思考方法のよさを味わうことができます。

問題場面は、同じ大きさの球が直方体の形をした箱にぴったり入っているという設定です。子供たちは、一見関係がまったくなさそうなボール (球) と直方体という2つの形にとまどうことでしょう。そこで、円の学習と関連付けながら、球の定義や性質を調べた前時の学習が生きてきます。

ノート例



○月○日(○)

円をうまく使ってまわりの長さを考えよう。

〈自分の考え〉

たては、ボール2こで20cm。横は、ボールが4こあるから、たての2倍の長さで40cm。

(式) $20 + 40 + 20 + 40$ (答え) 120cm

〈友だちの考え〉

直径の2つ分が20cmだから、円の直径は10cm。横は、円が4つならんでいるので、直径の4倍で40cm。

(式) $10 \times (2 + 4 + 2 + 4)$ (答え) 120cm

〈まとめ〉

円が2こならぶときのばはは、直径の2倍の長さになる。

〈問題〉

- たての長さ 6cm
- よこの長さ $6 \times 3 = 18$ 18cm
- まわりの長さ

(式)

$$6 + 18 + 6 + 18 = 48$$

$$6 \times 8 = 48$$

(1 + 3 + 1 + 3) (答え) 48cm

〈感想〉

- はことボールを長方形と円と考えたら、まわりの長さが分かってきました。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

T : 箱の周りの長さを求めることができましたか。

C : 箱の縦はボール2個で20cm。箱の横はボール4個が並んでいて、縦の2倍だから、長さも2倍になるので40cm。周りの長さは120cmになりました。

C : 私は、円を使えば周りの長さが求められると思ったけど、球の切り口はどこを切っても円になるから、どうしたらよいか分からなくなりました。

C : 球をちょうど半分に切ったときにできる円が一番大きくなるでしょ。箱に球がぴったり入るといことは、長方形の中にその円がぴったり並んでいることと同じだから、直径の2つ分で20cmになるよ。

C : あっ、そうか！ ということは、この円の直径は10cmだ。箱の横の長さは直径が4つ分で40cmになるんだね。それで、周りの長さは、120cmなんだね。

👍 学習のまとめ

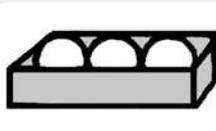
円が2個並ぶときは、直径の2倍の長さになる。



直径の長さを基にすれば、箱の大きさを求めることができる。

3個並べば3倍、
4個並べば4倍、
…。

評価問題



左のように、直径が6cmのボールがぴったり入ったはこがあります。

このはこのまわりの長さをもとめましょう。

解答 $6 \times 3 = 18$ 、 $6 + 18 + 6 + 18 = 48$
 $1 + 3 + 1 + 3 = 8$ 、 $6 \times 8 = 48$
 (答え) 48cm

本時の評価規準を達成した子供の具体の姿

直径の長さを基に、箱の周りの長さを考えている。

感想例

- 箱とボールは全然関係ない形だと思っていたけど、箱を長方形、ボール(球)を円と考えたら、考えを進めるきっかけになりました。
- 球(円)が箱(長方形)にぴったり入っているときは、直径のいくつ分で縦、横、周りの長さを求めることができることが分かりました。直径の長さに気付いたときは、すごくうれしかったです。



〇〇探検（空想の世界からの題材）

表現運動

～表現～

執筆／埼玉県さいたま市立植水小学校教諭 武宮愛子
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）
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

ひと流れの動きとは、ひと息で踊れるようなまとまり感をもった動きの連続で、題材やテーマから思い付くままに捉えたイメージを即興的に表現する場合に用いる動きです。

中学年の表現運動は、「表現」と「リズムダンス」で構成されています。表現運動は、自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動です。また、互いのよさを生かし合って友達と交流して踊る楽しさや喜びに触れることができます。そのため、誰もが脚光を浴び、友達から賞賛される場面が多く見られます。

本単元では、「表現」について取り上げ、題材の特徴を捉えてひと流れの動きにして即興的に踊ることと、表したい場面を中心に「はじめとおわり」を付けて踊ることをねらいとし、いきいきと踊ることやダイナミックな動きをめざします。そのため、まずは教師自身が心と体をほぐし、なりきる楽しさや喜びを実感しながら、体を思い切り動かして踊ってみましょう。そうすることで、子供たちのよい動きを引き出すことにつながります。

楽しもう

～自己の心身を解き放して、表現することの楽しさを味わおう～

単元のはじめに、子供たちのイメージをふくらませることが大切です。子供たちと一緒にイメージバスケットを作成することで、「〇〇になってみたい」「こんな場面があったら楽しいだろうな」など、子供たちの意欲を高めたり、動きや発想を引き出すきっかけとなったりします。また、表現運動は心と体をほぐす運動からスタートすることで、自然と楽しい雰囲気をつくり出すことができます。音楽に合わせて、教師と一緒に体を動かしたり、簡単な動きをしたりするだけでも楽しめるという感覚を味わうことができます。その後は、教師のリードで、「跳ぶ／転がる」「素早く動く／急に止まる」など動きに差を付けて誇張したり、「追いつ／追われつ」などの二人組で対応する動きや「戦い／対決」などの二人組で対立する動きで変化を付けたりして、ひと流れの動きで即興的に踊りましょう。

なお、ふだんは友達と手をつなぐ運動も取り入れますが、今回は感染症拡大防止のため、友達と一定の距離を保ちながら、息を合わせて体を動かすなど、離れていても友達とのかかわりを楽しみ工夫を取り入れるとよいでしょう。

心と体をほぐそう！（活動例）

どの活動も友達との距離をとって活動ができるので、3密を防ぐことができます。

●おちた おちた

リング・雷・天井に加えて、子供が体を大きく動かせる物を挙げていく。空間を広く使った動きやメリハリのある動きを経験することで、子供の動きのバリエーションを増やしていく。
教師「お～ちた お～ちた♪」
子供「な～にが おちた♪」
教師「大きな ぼたもち」
子供 大きく口を開ける。



●新聞紙を使って



二人組で新聞紙の動きに合わせて体を動かそう。



●ウォーミングアップダンス



リズムに乗って、スキップ、回る、ジャンプなどの簡単な動きをして楽しもう！

イメージバスケットをつくらう！

どんなところに探検に行きたいかな？ 海の中はどんな感じだろう？ ジャングルではどんな生き物がいるかな？



- ①「〇〇探検」という言葉から探検するときの気持ちを想像する。
(例) どきどき、わくわく
②ジャングル、宇宙、海底などの小テーマごとに、イメージする言葉や様子を出し合い、模造紙に書いていく。
(例) ジャングル探検……
きけんな生き物におそろせう！ ガオー

教師のリードで即興的に踊らう！

教師のリードでは、「跳ぶ／転がる」「素早く動く／急に止まる」など動きに差を付けて誇張したり、「追いつ／追われつ」などの二人組で対応する動きや「戦い／対決」などの二人組で対立する動きで変化を付けたりすることが、自然とできるような言葉がけをしています。

宇宙でお散歩しよう！ 浮いているようにふわふわ～



隕石が飛んできた！ 右に左によけて！ 次は転がって！



よい動きを引き出すために、「浮いているように」「ふわふわ」「右に、左によけて」「転がって」などの動きのヒントになる言葉がけをしましょう！

イメージカルタの工夫

イメージカルタを用い、意図的に特徴のある場面を設定することで、さまざまな場面と出会うことができ、イメージ通りの表現につなげていきます。

活動例
①教師がカルタを引く。



次のカルタは……、底なし沼だあ～。



②4人組で即興的に踊る。

単元計画

※新型コロナウイルス感染症拡大防止の為に授業前後の手洗いを徹底にまますら単体後衛など室内で行ふ場合心は
 行分な換気をも勝負をすら染特定呼吸が激触れなるるま運動は避けるようにしましょう。

時	1	2	3	4	5	6
0	●集合、整列、あいさつ、健康観察					
	<p>●オリエンテーションをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方の確認 <p>●心と体をほくそう</p> <p>ウォーミングアップダンスの行い方を知る。</p> <p>●イメージバスケットをつくろう</p> <p>【〇〇探検】からイメージや動きを出し合う。</p> <p>ジャングル探検・海底探検・小テーマを設定し、イメージしたことを子供たちから引き出し、出てきた言葉を模造紙に書いていく。</p> <p>●教師のリードで即興的に踊ろう</p> <p>小テーマの中からいくつか取り出して踊ってみる。</p>	<p>●心と体をほくそう ※身体的距離を保って行う</p> <p>スキップ、友達と出会ったらエアハイタッチ、つま先タッチ → 二人でスキップ、回る（手を合わせるようにして） → 向かい合ってダンス（真似する動き、反対になる動き、かけ合う動き） → スキップ → 集合</p> <p>●小テーマから教師のリードで即興的に踊ろう</p> <p>（2時間目）ジャングル探検 草をかき分け、上から岩が落ちてくる、蚊の大発生、雷ビビリ、グラグラ本橋</p> <p>（3時間目）宇宙探検 ロケット発射、宇宙に放り出される、宇宙人と踊る、ブラックホールに吸い込まれる</p> <p>（4時間目）海底探検 ウミガメに乗って探検、サメが襲ってきた、海賊に遭遇、海賊との戦い</p> <p>●4人組でイメージカルタをめくって即興的に踊ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ジャングル探検…グラグラ本橋、はらぺこピラニア、笑いキノコを食べちゃった 宇宙探検…ロケット発射、隕石が飛んできた、ブラックホールに吸い込まれる 海底探検…海底を歩く、大きな波にさらわれる、巨大なタコを発見など <p>●気に入った場面を選び、ひとりの動きにして踊ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ジャングル探検…笑いキノコを食べちゃった（跳ぶ/転がる） 宇宙探検…ブラックホールに吸い込まれる（素早く動く/急に止まる） 海底探検…海賊との戦い（二人組で対立し、動きに変化を付ける） <p>【工夫のしかた】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①素早く、ゆっくり、急に止まるなど、リズムや速さの変化でメリハリのある動きにする。 ②ねじったり、回ったり、跳んだりして、全身を使った動きをする。 ③空間や場を効果的に使う。 <p>④一人で、数人でなど、反対にしたり、真似し合ったり、かけ合ったり、友達とかかわりながら動き方を変化させる。</p> <p>●グループで見せ合う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラスを半分ずつに見合う。 ・「よい動き」をしているグループを取り上げ、同じ動きをする。 ・ペアグループで見合う。 	<p>（5時間目）表したい探検と場面別にグループをつくる。</p> <p>（6時間目）グループの課題を確認する。</p> <p>●気に入った場面を選び、「はじめとおわり」を付けて踊ろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・表したい場面に「はじめとおわり」を付けて、動きのストーリーを考える。 ・一番表したい場面の様子が表れるように工夫する。 ・ジャングル探検 ジャングルに入る → 底なし沼 → つるを登って脱出 ・宇宙探検 宇宙遊泳 → 宇宙人に遭遇 → 仲よくなる ・海底探検 海賊に遭遇 → 海賊との戦い → 戦いに勝つ <p>●発表会をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表会ごとに区切って、モデル形式で発表見たいポイント伝えるようにする。 <p>視線で合図を送ったり、表情で息を合わせたりすることを大切に学習過程となっています。感染症拡大防止に努めながらも、友達と交流して踊る楽しさや喜びを味わえるようにしましょう。</p>			
	ふり返りをしよう（できたことや分かったこと、友達の真似したい動きなどをふり返る）、整理運動、あいさつ					
45	運動を楽しもう			もっと運動を楽しもう		

もっと楽しもう ～「はじめとおわり」を付けて表したい場面を意識して踊ろう～

単元後半では、表したい場面を中心に「はじめとおわり」を付けた動きをすることをめざします。単元前半で行った即興的に踊りのなかから、楽しかった動きや気に入った場面を想起させます。そこから、表したい場面とは感じの異なる動きや、急変する場面などの変化のある動きをつなげて、メリハリ（緩急・強弱）のある動きにして踊ります。子供たちには、「どんな始まりにしたい?」「どんな終わりにする?」などの発問をし、「はじめとおわり」を付けられるようにしましょう。単元前半で使ったイメージカルタを掲示しておく、気に入った場面を想起しやすくなり、子供の考えを引き出すヒントになります。

授業実践上のポイント

●友達とのかかわり方

対決するときは、友達の表情をよく見て、息を合わせて対立するように動くこと!



倒れる瞬間は、視線で合図をしよう!

●よい動きを広めるための言葉かけ

〇〇さんは、底なし沼に入ったら、動きがゆっくりになっているね。



ロケットのように、手の先までピンと伸びているね!

即興的に表現することを繰り返し行うことで、友達の動きや表情、視線、ちょっとした動きから友達の思いや考えを受け取り、息の合った動きができるようになります。

対立の場面では、戦いごっこにならないように、身体には触れないことなど約束事を事前に伝えておくとういでしょう。

子供によい動きを見付ける目を養うため、教師自身が動きの工夫のしかたを意識して言葉かけすることが必要です。

●「はじめとおわり」の付け方

僕たちのグループは、底なし沼に落ちたところを表したいな!



はじめ



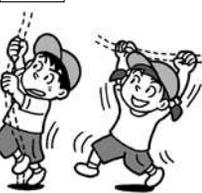
ジャングルに入る

表したい場面



底なし沼だ!

おわり



つるを登って脱出だ!

底なし沼までは、どんなところを探検しようか? 底なし沼からはどうやって脱出しようか?

※新型コロナウイルス感染症対策として、地域の感染状況に応じて、活動中は適切な身体的距離を確保する、更衣室は小人数で使用するなど考えられます。



スムーズに走り、 タイミングよくバトンの受渡しをしよう 周回リレー

走・跳の運動 ～かけっこ・リレー～

執筆／埼玉県さいたま市南部児童相談所主幹
(前・埼玉県さいたま市立芝川小学校教諭) 神保敏久
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)
	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

中学年における「かけっこ・リレー (走・跳の運動)」では運動の楽しさや喜びに触れ、調子よく走ったり、バトンの受渡しをしたりできるようになることをめざします。低学年の走・跳の運動遊びでの学びを生かし、基本的な動きや技能を身に付け、高学年の陸上運動につなげていきます。

また、自己の課題を見つけ、課題解決のために活動の工夫を行うとともに、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることも学んでいます。じっくりと自己の活動をふり返ったり、学んだことを伝え合ったりする時間を保障するようにしましょう。一方で、走ることに苦手意識をもっていたり、意欲的でなかったりする子供もいます。そこで、教師の声かけや規則の工夫により、誰もが走ることに心地よさや競走の楽しさを味わうことのできるような学習としましょう。

なお、本実践では、感染症拡大防止の観点から、かけっこの際は、一緒に走る人と2m以上の間隔を空けること、リレーの際は、一度に複数のチームが競走しないこととしています。

楽しもう ～タイミングのよいバトンの受渡しをめざして周回リレーを楽しもう～

子供は「速く走れるようになりたい!」という思いを強くもっています。そういった思いを受け止め、単元前半では個々の走力を伸ばしつつ、タイミングよくバトンを受渡すことに慣れていくことを目標としましょう。子供によい動きのイメージをもたせることは大切です。よい動きをしている子供をお手本にしたり、陸上選手の走りを動画で見せたりすると、子供はよい動きのイメージをもてるようになり、姿勢や腕振りのポイントを理解することができます。

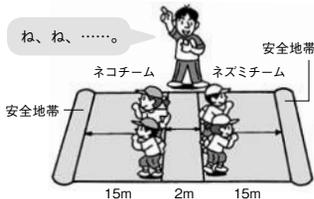
また、教師が動きのポイントを理解することも大変重要です。さまざまな動きに楽しく取り組ませながら、的確にアドバイスをを行い、子供たちが基本的な動きや技能を身に付けられるようにしましょう。そして子供たち同士で、動きのポイントや友達の良い動きなど、学んだことを伝え合ったり、互いに励まし合ったりするような学習にしていきたいと思います。

感覚づくりの運動の例

●変形ダッシュ (15m)

長座、腕立て、体育座り、あぐらなど、さまざまな姿勢からのスタートを経験することで、「動き出しの強いキック」「低い姿勢から徐々に起き上がること」「小股の素早いピッチ」など、よい動きを自然と身に付けられるようになります。

●ネコとネズミしっぽ取り



負けたしまった子供の成長も認め、明るい雰囲気でも前向きに取り組めるようにしましょう。

●7秒間カーブ走



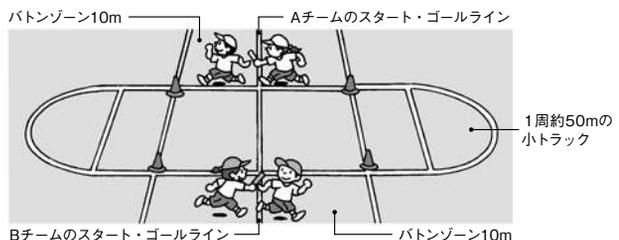
7秒間でゴールができれば、スタートラインを下げてください。繰り返すことで、内側の腕よりも外側の腕のほうを自然と大きく振ることができるようになります。

ネコとネズミしっぽ取りの行い方

- ①タグやタオル、スズランテープを腰に付けます。
 - ②2m離れて互いに背を向けて立ちます(感染拡大防止のため)。
 - ③教師が「ネコ (ネズミ)」と言ったら、ネコ (ネズミ) がネズミ (ネコ) を追いかけます。
 - ④タグを取ったら、ネコ (ネズミ) の勝ちです。安全地帯まで逃げ切ったら、ネズミ (ネコ) の勝ちです。
- ※同じ相手と3～4回行います。2回目以降は相手を変えます。
※しっぽの長さや安全地帯までの距離は、子供の実態を見て必要ならば変えていきます。

周回リレー

本実践では周回リレー (一人1周) に取り組みます。感染症拡大防止の観点から、スタートとゴールをチームごとに分けた2チームでのリレーを行います。先にゴールラインを通過したチームが勝ちです。すべての子供が楽しめるよう、全員が規則 (バトンゾーン、スタート・ゴールラインなど) を理解してから取り組めるようにしましょう。

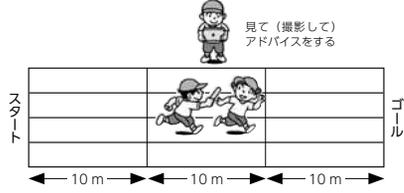


単元計画

～単元前半はかけこやリレーの動きのポイントを学び、小トラックを利用した周回リレーをして楽しみます。単元後半は、チームや学級の新記録の達成をめざしていきます。～

時	1	2	3	4	5	6
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。 安全に関する指導をする。 ※「走るときは前の友達走り終えてからスタートする」 「コースは安全か、隣の人と近すぎないか確認する」 「集合する際には、一定の間隔(2m以上)を空ける」 準備運動をする。 1周のタイムを計測し、チーム編成をする。 ※チームの合計タイムができる限り均等になるようにしましょう。 ※チーム数もチームの人数も偶数のほうがよいでしょう。 試しの周回リレーをする。 ※バトンを使用し、初めの記録(タイム)を計測しましょう。 	<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(変形ダッシュ、ネコとズミ三っ歩取り、7秒間歩走)をする。 ※健康観察では子供一人ひとりの表情をよく見るようにしましょう。健康観察後も表情や動きを注視することが大切です。密集や密接を避けるとともに熱中症にも注意するよう(水分補給をするタイミングを指導計画に位置付けます)に声をかけましょう。地域の感染状況に応じて、水分補給の前には石鹸などを使用した手洗いを行うことも考えられます。 ※単元が進み、動きや技能が高まってきたら、「感覚つくりの運動」の時間を短くしたり、種目を減らしたりしましょう。 	<p>●タイミングのよいバトンの受渡しをめざし、周回リレーを楽しもう</p> <ul style="list-style-type: none"> ●バトンパス競走に取り組み。 ※チーム内で3人組をつくり、30mバトンパス競走を行います。 ※リレーで走る順番に合わせたペアで走るとよいでしょう。 ※バトン受渡しに慣れていない単元前半はリングバトンを使用することも考えられます。 ※走り終わった後に走り始めるタイミングはよかったか、走りながらバトンの受渡しができなかったかを3人組で確認します。 	<p>●バトンの受渡しを上達させ、チームとクラス BEST 記録をめざそう</p> <ul style="list-style-type: none"> ●それぞれのチームでバトンパス競走に取り組み。 ※走る順番や走り始める位置を相談しながら行います。 ※ICT機器を活用すると、自分たちの課題が見つけやすくなります。 ※子供の実態に合わせてリレーバトンを使用しましょう。 ●タイムアタック周回リレーに取り組み。 ※周回リレーを行い、各チームのタイムを計測します。 ※チームやクラス合計タイムの記録向上をめざしてチャレンジします。 ※第1時の記録(初めの記録)と比べたり、表にしたりすると伸びが実感しやすいでしょう。 		
45	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。 	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。 	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。 	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。 	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。 	<p>●ふり返りをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> できたことや分かったこと、困ったこと、友達のよかったところをふり返り、次時につなげる。 ●整理運動、あいさつをする。

1回目のリレーで子供たちが感じた思いや願いを基に、学習課題を立てていきます。ふり返りでの発言や学習ノートに書かれていることを大切にしましょう。



●周回リレーに取り組み。
 ※一人1周の周回リレーを楽しみます。
 ※作戦タイムを取り、チームでふり返りを行います。ふり返ったことを生かすため、リレーは2回以上行うようにしましょう。

	ベストタイム	1回目	2回目
Aチーム	1分5秒2	★1分5秒0	1分5秒2
Bチーム	1分5秒4	1分5秒8	★1分5秒3
Cチーム	1分6秒7	★1分6秒4	★1分6秒2
Dチーム	1分6秒3	★1分6秒0	★1分5秒5
Eチーム	1分5秒8	1分5秒9	★1分5秒0
Fチーム	1分6秒4	★1分6秒2	1分6秒3
クラス合計	6分36秒7	★6分35秒3	★6分33秒5

ベストタイムを更新した際に★印を付けるなどをすることは、子供たちの意欲付けにつながります。

もっと楽しもう

～バトンの受渡しを上達させ、チームとクラス BEST 記録をめざそう～

単元が進むにつれて、子供は動きのポイントを理解し、技能を向上させていきます。単元の後半は自己の課題を明らかにし、その課題を解決していくことをめざします。走り終えた後にチームで話し合うことや、ICT機器を活用することで自己の課題を見付けることができるようにしましょう。そして、チームの友達と互いに考えを伝え合いながら繰り返し練習していきます。教師は子供の願いや困り感に寄り添いながら、必要に応じて助言し、主体的に学べるように支援をしていきます。タイムを測り、自分たちのチームの伸びを感じられるようにするとともに、学級全体の成長を確認し、学級集団での達成を喜び合います。自分たちの学びのよさを実感できるように学習をしていきましょう。

なお、チームで話し合う際は、感染リスクを避けるため、間隔を十分確保するようにします。

課題の解決に取り組む姿

リードのしかた

あれ、うまくいかないな。バトンゾーンを出しやいそうだよ。

もう少しスタートを待ってくれたら、うまくいきそうだな。

足で線を引いて、出るタイミングが分かるようにしたらどうかなあ。

分かった。やってみよう。もう一度走ってみよう。

タイミングバッチリ大成功だ。

教師は子供たちの様子をよく見て、「今のタイミングはすごくいいよ」など積極的に声をかけていきましょう。

やったね、大成功。これでチームのベスト記録も出そうだよ。

タブレットの活用

タブレットで撮影して、チームみんなで見てみよう。

「ハイ」って言ったなら、手を出してね。

少し後ろから来るのを待ってしまっている気がするよ。動画で見てみよう。

本当だ。ずっと後ろを見て、待っている。今度は全力でスタートダッシュしてみよう。

バトンの受渡し

あれ、うまくいかない。落としちゃった。

「ハイ」って言われてから、後ろに真直ぐ手を伸ばしてみたらどう。「ハイ」の声も少し小さかった気がするな。

今度はしっかり大きな声で言うね。

今度は手のひらを上に向けてみるよ。腕も動かさなかったから、渡しづらかったよね。

自分のチームだけではなく、相手チームを応援する姿や、終了後に結果を素直に認める前向きな姿を大いに賞賛し、学級に広めていきましょう。

レースの後もふり返りを行います。走っていないチームが撮影するなど、役割分担してもよいでしょう。