

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。

小学四年生



国語

対話の練習

気持ちの変化を読み、考えたことを感想にまとめて話し合おう



算数

がい数

かんたんな割合



体育

タンタンターン！ ハードル走
走・跳の運動 ～小型ハードル走～

ボールをつないで、みんなでゴール!!
フラッグフットボール（ゴール型ゲーム）

領域 A 話すこと・聞くこと

対話の練習

教材名「あなたなら、どう言う」

光村図書四年上

執筆 鹿兒島県錦江町教育委員会参事兼指導主事 尾崎裕樹

編集委員 文部科学省教科調査官 大塚健太郎

大妻女子大学准教授 樺山敏郎

大塚健太郎 樺山敏郎

年間指導計画

- 4/5月 場面と場面をつなげて読み、考えたことを話そう
筆者の考えをとらえて、自分の考えを発表しよう
- 6/7月 場面の様子をくらべて読み、感想を書こう
新聞を作ろう
- 8/9月 あなたなら、どう言う
気持ちの変化を読み、考えたことを話し合おう
- 10/11月 クラスみんなで決めるには
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
- 12/1月 感動を言葉に
きょうみをもったことを中心に、しょうかいしよう
もしものときにそなえよう
- 2/3月 読んで感じたことをまとめ、伝え合おう

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、対話を通して自分と相手の意見の共通点や相違点を捉え、考えをまとめる力を付けます。対話は、相手の思いや考えを汲み取ることが大切であり、そのために相手の状況や立場、背景についても理解しようとしなると相手との行き違いが起り得ます。そこで、本単元では立場を変えながら対話することで、感じ方の違いを捉え、よりよい対話のしかたについて考えていきます。自分とは違うさまざまな立場になって考えることで、よりよい言い方を見付かることを実感できるようにします。

②言語活動とその特徴

子供たちの生活の中で、自分の思いがうまく伝わらなかつたり、自分の意に反して相手に嫌な思いをさせてしまつたりすることはよくあることです。そこで、本単元では、子供たちが共感しやすい身近な生活の場面を取り上げ、よりよい対話のしかたについて考えます。生活の場面をロールプレイで追体験し、互いの立場で何を考え、どのように言葉にして伝えればよいのか、その言葉で相手がどんな感情になるのかをグループで考え、共有していきます。子供たちは、立場を変えれば主張が変わること、その主張のしかたで相手の受け止め方が変わること気付くことができます。他者の考えや自分の考えの共通点や相違点に着目させ、いろいろな考えに触れることができるようにすることで、よりよい対話についての考えを深めていきます。

2 単元の展開（3時間扱い）

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

主な学習活動

次	時
一	1
二	2
三	3

○これまでの対話の経験で、自分の思いがうまく伝わらなかつた経験やそのときの気持ちを話し合い、対話のしかたについて学習課題を焦点化する。

学習課題 自分とはちがう立場になって対話し、考えたことをまとめよう。

○教科書の挿絵から、どのような場面の対話について考えるのかを確認するなどし、見通しをもつ。 アイディア①

○姉の立場になって、弟になんと言うか考える。

・姉の思いだけを知らせ、理由とともに姉の気持ちを考える。

○それぞれの立場でやり取りをする。 アイディア②

・姉、弟、やり取りを聞く人の役割を交代してやり取りをし、なぜそのような言い方をしたのかを考える。

○よりよい言い方について考える。 アイディア③

・グループで、どのように言えばよかつたのを話し合う。

○全体で考えを交流する。

アイデア① 話し合いの見通しをもつ 主体的な学び

子供たちが主体的に話し合いを進め、考えを深めていくためには、何についてなんのために話し合い、どのように話し合いを進め、収束（意見をグループで一つにまとめる）させるのか否かについて検討し、確認するようにしましょう。そのためには、話し合いのポイントを教師が整理して指導していくことが大切です。

話し合いのポイント

- ・話し合いの目的……立場を変えてやり取りをして、どのように感じるかを共有し、よりよい言い方ができる。
- ・話し合いの内容……姉と弟の会話から互いの思いをどのように言葉にしたらよいか考える。
- ・話し合いの進め方……役割(司会、記録など)、話し合いマニュアルの活用の有無
時間、形態(グループ、全体)などを設定する。
- ・話し合いの収束……グループでどのような考えが出たのか集約して、全体に報告する(グループで一つの考えにまとめる、ではない)。

アイデア

② ロールプレイによる言葉の働きの理解

対話的な学び

本単元では、姉と弟の対話をロールプレイすることにより、互いの思いを実感していきます。対話を体験する場合、自分の発した言葉や相手の言葉によって感じたことを客観的に捉え、言葉が思考や感情を表出する働きがあることを理解する必要があります。話し言葉は、流れていってしまい自己評価が難しいものです。

そこで、対話をする人(姉、弟)、それを見る人に役割を分担して、全員が三つのすべての役割を経験できるようにします。その際、姉と弟の対話の内容をシナリオ化したワークシートを準備し、感じたことを書き込めるようにしておきます。自分が行ったロールプレイを友達に客観的に評価してもらうことで、それぞれの立場への自分の考えをもてるようになります。そして、互いの考えの共通点や相違点に注目していくようになります。

姉の役をしたけど、こっちは急いで片付けてほしいのに言いわけされたような感じがした。やり取りを見ていたAさんから、「こっちは困っているように見えたよ」と言われたので、本当に困った弟で、弟を非難するような気持ちだったと思う。

弟の役をしたけど、なんだか姉に命令されたような感じがしたんだ。やり取りを見ていたBさんから、「どうしてそんなことを言うの、という不満そうな感じが出たよ」と言われ、自分のしていることを分かってほしいと強く思ったことを確認できた。



アイデア

③

学習課題に即したまとめ

深い学び

第三次は、学習のまとめをすることが大切です。導入で設定した学習課題に対する子供一人ひとりの学びの成果を文字言語で表出できるようにし、それを学習評価につなげることが重要です。ここでは、「自分とは違う立場になって対話」して、互いの考えの共通点や相違点に注目して自分の考えをまとめるようにしましょう。そのために、二人のやり取りとして、どのような言い方をすればよかったのかについて検討するようにします。さらに、実生活へ活用するために大切なことを整理することも大切です。

■ワークシート例

学習が題 自分とはちがう立場になって対話しよう

↔

二人のやり取りでどんな言い方をしたらいいかな。
心の声は()で書こう。

		姉		弟		話し手
姉	弟	姉	弟	姉	弟	話し手 言い方と心の声
		そうなんだね。(早くかたづけたいなあ。手伝ってあげようかな。)	友達が来るから少し急いでかたづけようか。	(何してるのかなあ。ちらかして。友達に来るのに)。(もう、まったくめいわくだなあ。)おもちゃや本を出してくるの。	たなをきれいにそうじしているたよ。	
		じゃあ、お姉ちゃんも手伝ってよ。	(お姉ちゃんの友達が来るんだって。かたづけなさいといけないぞ)	うん、いいよ。いっしょにかたづけよう。		
		(かたづけがきつ。よかつた)				

学習のまとめ
・自分とはちがう立場やあい手を知っていることにより、感じることや考えることはちがってくる。
・自分がかたづけがきつでなく、あい手の立場だったと思うらうと考えることが大切である。

このワークシートは、立場を変えながらよりよい対話について考え、記述できるようにしています。自他の対話を比較し、自分の考えと友達の考えの共通点や相違点について話しながら、よりよい対話するにはどうすればいいのか考えをまとめていくことができます。学習課題に即して考えをまとめられるよう、子供の思考に沿ってワークシートの構成を考えていきましょう。

領域 C 読むこと

気持ちの変化を読み、考えたことを感想にまとめて話し合おう

教材名「ごんぎつね」

光村図書四年下

執筆／青森県田舎館村立田舎館小学校教頭 庭田瑞穂
編集委員／文部科学省教科調査官 大塚健太郎
大妻女子大学准教授 樺山敏郎

年間指導計画

4/5月	場面と場面をつなげて読み、考えたことを話そう 筆者の考えをとらえて、自分の考えを発表しよう
6/7月	場面の様子をくらべて読み、感想を書こう 新聞を作ろう
8/9月	あなたなら、どう言う 気持ちの変化を読み、考えたことを話し合おう
10/11月	クラスみんなで決めるには 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
12/1月	感動を言葉に きょうみをもったことを中心に、しょうかいしよう
2/3月	もしものときにそなえよう 読んで感じたことをまとめ、伝え合おう

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、主人公の気持ちの変化を、場面の移り変わりと結び付けて捉える力を付けます。場面の様子や登場人物の行動、気持ちや性格を表す語句に着目し、心情の変化を読むことができるようにします。

②言語活動とその特徴

読んで考えたことを感想にまとめ、話し合いを行います。感想をまとめるにあたっては、学習課題を意識しながら複数の場面に注目し、必要な情報(言葉)を取り出して、物語全体を通して自分の考えを一定量の文章にまとめることが必要です。

本教材は、主人公である「ごん」の行動や心情の変化を中心に描かれた物語です。「ごん」の行動や心情の変化に大きくかわるのは「兵十」です。「兵十」の言動や行動によって「ごん」の心は大きく揺れます。「兵十」自身は、「ごん」の思いを知ることなく物語は進み、山場を迎えます。子供たちには、「ごん」が自分の身が危険であることを知りながらも「兵十」に近付いていった行動に着目させ、その理由を明らかにすることを目的に読み進めるようにします。学習のまとめとして、自分の考えを感想にまとめ、交流します。

指導事項(知識及び技能)(1)オ(思考力・判断力・表現力等)C(1)エ・オ 言語活動イ

2 単元の展開(11時間扱い)

次	時	主な学習活動
1	1・2	<p>①全体を読み、物語の構成(登場人物・場面の様子など)について捉える。</p> <p>②「ごん」の行動や言動について意見を出し合い、その中から疑問点を取り上げ、学習課題として設定する。 アイディア①</p>
2	3～9	<p>③物語全体の移り変わりを捉えるために、場面分けをし、小見出しを付ける。</p> <p>ア「ごん」が「兵十」にうなぎのいたずらをした場面 イ「ごん」が「兵十」の母親の葬式の様子を見た場面 ウ「ごん」が「兵十」の家にいわしを投げかけた場面 エ「ごん」が「兵十」と「加助」の話を追って聞いている場面 オ「ごん」が「兵十」たちの話を井戸のそばで聞いている場面 カ「ごん」が「兵十」の家で撃たれた場面</p> <p>④⑧「ごん」と「兵十」の様子や行動、会話(内言)が表現された語句に着目して、「ごん」の気持ちの変化を読む。 アイディア②</p> <p>⑨「ごん」の気持ちだが、最も大きく揺れ動いた場面について、それぞれ考えを交流する。 アイディア③</p>
3	10～11	<p>⑩【学習課題】に沿って考えたことを、感想にまとめる。</p> <p>⑪感想を読み合い、お互いの考えを交流する。</p>

学習課題 ① ごんは、なぜ、くりや松たけを兵十に送り続けたのだらうか。

アイデア① 登場人物に注目した疑問に基づく課題の設定 主体的な学び

単元の導入では、教材文全体を読み、物語の設定を捉えます。そして、学習を進めるための、子供たちにとって目的となる学習課題を設定します。学習課題を設定するにあたっては、まず、教材文全体を読んでいながら感じた登場人物の行動や言動への疑問を子供たちから出し合われます。その際、次のようなワークシートを活用し、子供たちが考えをまとめる手立てとすることも考えられます。子供たちから出された疑問から、単元全体を通して学習のねらいとなる【学習課題】を設定するようにします。

ワークシート例

※登場人物の行動や言動に対する疑問を書けるように、例文を提示することも効果的です。

◆疑問に思ったこと

だれが (ごん) が
何をしたこと (兵十の家の中に入った) こと

◆理由

見つかつたらつかまるかもしれないから。
わたしならこわくマ入れないと思う。

子供一人ひとりの素朴な問いを大切にしながら、学習課題を意味のあるものにしなすよう。個々の問いの解決にもつながるように、個々の言葉を調和的に取り上げ、課題に仕上げましょう。

アイデア② 登場人物の気持ちの変化に着目した交流の設定 対話的な学び

「ごん」の心情が変わる理由として「兵十」の言動が大きくかわっていることは明確です。両者の心情の変化を捉えていくことが、学習課題を解決する糸口になります。学習課題解決のために「ごん」の心情が変化している場面に着目して、「兵十」との関わりを読んでいくことにします。その際、どの言葉が「ごん」の心情を動かしたのかを考えていきます。複数の場面、複数の言葉の中から、それぞれが考えた「ごん」の心を揺り動かした言葉を交流すること、

「ごん」の心情の変化と「兵十」の行動や言動との関わりをまとめるにあたっては、次のようなワークシートを活用することも効果的です。

ワークシート例 ※「ごん」が「兵十」にうなぎのいたずらをした場面

<p>◇「兵十」の言動(つばやき) ◇「ごん」に対する気持ち</p>	<p>◇「ごん」の言動(つばやき) ◇「兵十」に対する気持ち</p>
<p>「うわあ、めずつとぎつねめ。」 とどなった。 ◇にくらいきつねめ。ゆるせない。</p>	<p>いたずらをして、見つかつたがにげた。 ◇見つかつたけど、つかまらなくてよかったなあ。</p>

アイデア③ 自分の考えを見直し、考えを深めるための工夫 深い学び

二次の後半で「ごん」と「兵十」のかかわりを捉えてきた子供たちに、「ごん」の心情が最も大きく変わった場面を選ぶという、新たな読みの視点を示します。学習のステップとして、まず、自分の考えをもてるように、二次でまとめたアからカまでのなかで、最も心情が変化した場面を選びます。その際、これまでまとめてきたワークシートや教材文を読み直すことで学びをふり返らせ、自分の考えをまとめるようにします。

次のステップとして、考えを交流する場を設定します。同じ場面を選んだ者どうし、違う場面を選んだ者どうしで交流できるようにします。

私は、夜に加助と兵十の話を聞いた場面だと思つわ。自分がしていることを気付けてもらえなくてくやしそつたつたもの。

僕は、兵十のお母さんの葬式を見たときだと思つうなぎをいたずらしたことを後悔していたもの。



最後にさまざまなかえがあることや、同じ考えであっても根拠が異なることもあることに気付くようになります。複数の考えを聞く場を意図的に設けることで、自分の考えを確かめたりするだけでなく、違う考えを聞き、新たな考えを見付けることで、考えを深めることができるようになるのです。



がい数

執筆／福岡教育大学附属久留米小学校教諭 廣木伸幸
 編集委員／文部科学省教科調査官 笠井健一
 福岡教育大学教授 清水紀宏

年間指導計画	4/5月	折れ線グラフ 1けたでわり算
	6/7月	四角形 2けたでわり算
	8/9月	がい数 倍
	10/11月	計算の順序 面積
	12/1月	変わり方 小数のかけ算わり算
	2/3月	分数 直方体と立方体

本時のねらい (本時6/8時 単元展開)

四捨五入して概数にする前の、元の数の範囲を求めることができる。また、「以上」「未満」「以下」の意味を知る。

評価規準 四捨五入して求めたい位までの概数にしたときに、ある概数になる整数の範囲を求め、「以上」などの言葉を使って表すことができる。(知識・技能)

問題

今週の図書館の利用者数を四捨五入して、十の位までのがい数にすると、約630人でした。約630になる整数について考えましょう。

- T：図書委員会からの放送で、今週の図書館の利用者は約630人ということでしたね。正確には何人でしょうね。
 C：632人かな。
 C：625人とか。
 C：625人は約630人になるのかな。
 T：なるほど。では今日は(問題場面を提示して)、約630と言えるのは、どのような数が調べてみましょう。



学習のねらい

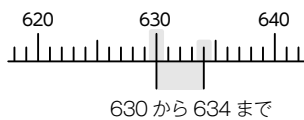
四捨五入して、求めたい位までのがい数になる整数について調べよう。

見通し

- 十の位の数や一の位の数に目を付けるとよい。【着眼の見通し】
- 数直線を使って調べる。【方法の見通し】
- 625から635までではないかな。【結果の見通し】

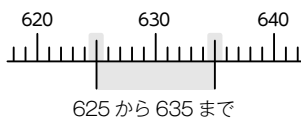
自力解決の様子

A つまづいている子



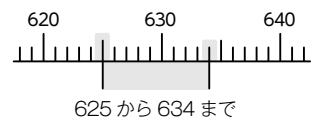
十の位だけに着目し、十の位が2の場合を考えることができていない。

B 素朴に解いている子



620と630の間、630と640の中間の数を意識している。

C ねらい通り解いている子



四捨五入して約620になる場合と、約640になる場合も考えて、625は含めるが635を含めていない。

学び合いの計画

A、B、Cの解決方法を板書上で提示して、どの範囲が「正しいのか」という観点で、4人組による話し合いをさせます。この学び合いによって、

Aの子供には、十の位が2の場合にも目を向けさせます。また、Bの子供には、635が四捨五入すると640になることに気付かせます。

ノート例



〈問題1〉
 四捨五入して、十の位までのがい数にしたときに、約630になる整数について考えましょう。
 〈めあて〉
 四捨五入して、求めたい位までのがい数になる整数について調べよう。
 〈見通し〉
 〈着目〉十の位や一の位の数
 〈方法〉数直線を使う
 〈答え〉625から635まで
 〈自分の考え〉

620 630 640

625から635まで

(気付き)
 635は四捨五入すると640になる。

約630になる整数だから、620と630の中間の数から630と640の中間の数までの625から635まで。

〈友だちの考え〉

1つ小さいがい数 1つ大きいがい数

620 630 640

中間の625から 625から634まで 中間の635は入れない634まで。

〈答え〉625以上634以下 625以上635未満
 〈まとめ〉
 ある数になるはんいは、1つ下の位に目を付けて、そのがい数になる一番小さい数と一番大きい数を四捨五入に気を付けて決める。
 〈問題2〉
 四捨五入して、百の位までのがい数にしたときに、2800になる整数のはんいを表しましょう。
 2750以上2849以下 2800と2900の間は入れない。
 2750以上2850未満
 〈感想〉
 やっぱり、求めたい位の1つ下の位に目を付けることが大切。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

T : (板書上のA、B、Cの解決方法を示して) どの範囲が正しいと考えましたか。
 C : 625から634までの範囲です。
 T : なぜ、ほかの2つは正しくないと思いましたか。
 C : (Aについて) この範囲は、十の位が2のときを考えていないからです。
 C : (Bについて) 635は十の位までの概数に四捨五入すると640になるからです。

T : なるほど。では、この2つ(BとCを示して)は似ていますが、同じところと違うところはなんですか。
 C : 620と630の間から、630と640の間を考えているところが同じです。
 C : 635を入れていないところが違います。
 ※この後、「以上」「以下」「未満」の言葉の意味を教えてまとめる。

👍 学習のまとめ

四捨五入して十の位の概数にすると、約630になるのは、625以上635未満の範囲。

625は、620 (1つ小さい概数) と630の中間の数。 625以上635未満
 635は、630と640 (1つ大きい概数) の中間の数。



ある概数になる範囲は、1つ下の位に目を付けて、その概数になる一番小さい数と一番大きい数を、四捨五入に気を付けて決める。

評価問題

四捨五入して百の位までのがい数にしたときに、2800になる整数のはん囲を表しましょう。

子供に期待する解答の具体例

2750以上2849以下
 2750以上2850未満

本時の評価規準を達成した子供の具体の姿

2750と2850に目を付けて、2850を含まないように表している。

感想例



四捨五入するためには、求めたい位の1つ下の位に目を付けることが大切だ。



かんたんな割合

執筆 / 福岡教育大学附属久留米小学校教諭 廣木伸幸
 編集委員 / 文部科学省教科調査官 笠井健一
 福岡教育大学教授 清水紀宏

年間指導計画	4/5月	折れ線グラフ 1けたでわるわり算
	6/7月	四角形 2けたでわるわり算
	8/9月	がい数 倍
	10/11月	計算の順序 面積
	12/1月	変わり方 小数のかけ算わり算
	2/3月	分数 直方体と立方体

本時のねらい (本時1/3時 単元導入)

倍の関係に着目し、2つの数量どうしの比較では、差だけでなく、割合を使って比較することができることを理解する。

評価規準 2つの数量の割合を使って、2つの数量の関係の比べ方を考え、説明することができる。

(思考・判断・表現)

問題

下の表のようなゴムがあります。どちらのゴムのほうがよくのびると言えますか。

	もとの長さ (cm)	のびた長さ (cm)
Aのゴム	20	60
Bのゴム	40	80

T : 手作りマスクを作るためにゴムひもを使います。よく伸びるゴムを使いたいです (問題と実際のゴムひもを提示)。どちらのゴムがよく伸びると言えますか。

C : 元の長さとのびた長さの差が同じだから同じだと思います。

C : (実際に伸ばしてみると) Aのほうが伸びる気がする。

C : 「長さの差」のほかには比べ方があるのかな。

T : では、今日は2つの量の関係の比べ方を調べましょう。

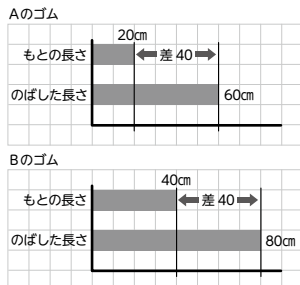
学習のねらい 2つの量の関係の比べ方を調べよう。

- 見通し**
- ・「元の長さ」と「伸ばした長さ」の関係。【着目の見通し】
 - ・テープ図に表す。【方法の見通し】
 - ・同じ。【結果の見通し】
 - ・Aのほうがよく伸びる。【結果の見通し】



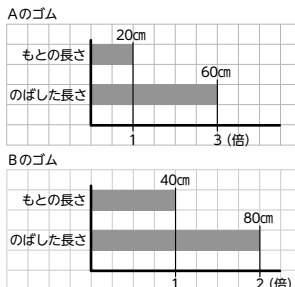
自力解決の様子

A つまづいている子



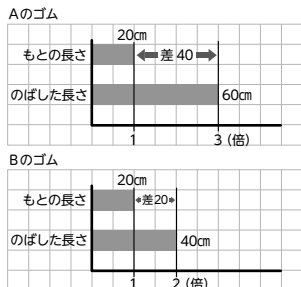
Aのゴムは、 $60 - 20 = 40$ で40cm伸びる。Bのゴムは、 $80 - 40 = 40$ cmで40cm伸びる。どちらも同じ。

B 素朴に解いている子



Aのゴムは、 $60 \div 20 = 3$ で3倍に伸びる。Bのゴムは、 $80 \div 40 = 2$ で2倍に伸びる。Aのほうがよく伸びる。

C ねらい通り解いている子



BのゴムをAのゴムの長さにそろえると、Aのほうがよく伸びることが分かる。

学び合いの計画

A、B、Cの解決方法を板書上に提示して、「どのように比べているか」という観点で、4人組で話し合わせます。この学び合いによって、Aの子供は、倍による比べ方に目を向けることができま

す。Bの子供は、倍を求めています、「倍で比べてよいこと」を十分に理解しているとは限りません。全体発表では、元の長さをそろえれば比べることができるということを理解していきます。

ノート例

かんたんな割合
〈問題1〉
どちらのゴムのほうがよくのびると言えますか。
〈めあて〉
2つの量の関係のくらべ方を調べよう。
〈見直し〉
〈着目〉もとの長さとのばした長さの関係。
〈方法〉テープ図に表す。
〈答え〉同じ。Aがよくのびる。

〈自分の考え〉
Aのゴム
もとの長さ 20cm
のばした長さ 60cm
3 (倍)
Bのゴム
もとの長さ 20cm
のばした長さ 40cm
2 (倍)

Bのゴムの長さを半分の長さにすると、Aのほうがよくのびることが分かる。
(気付き)
差でみても、何倍かで見ても、Aのほうがのびる。

〈友だちの考え〉
Aのゴム
もとの長さ 20cm
のばした長さ 60cm
3 (倍)
Bのゴム
もとの長さ 40cm
のばした長さ 80cm
2 (倍)

Aのゴムは、 $60 \div 20 = 3$ 倍
Bのゴムは、 $80 \div 40 = 2$ 倍
Aのほうがよくのびる。
1つの量がもう1つの量の何倍か→割合でくらべる。
〈まとめ〉
もとの長さをそろえたら、倍でくらべるとよいことがわかった。
〈問題2〉
ゆいなさんのもっているゴムはAかBのゴムと同じ種類です。
どちらのゴムですか。理由も答えましょう。
もとの長さ (cm) のばした長さ (cm)
ゆいなさんのゴム 5 15
(式) $15 \div 5 = 3$ 3倍にのびる。
Aも3倍にのびるので、Aのゴム。
〈感想〉
やっぱり、2つの量の関係に目を付けることが大切。

全体発表とそれぞれの考えの関連付け

- T: (板書上のA、B、Cの解決方法を示して) どのように比べるとよいと考えましたか。 : ということですね。BもCも倍を求めています。 :
C: 何倍に伸びたかで比べるとよいと思いました。 : C: Bは計算しかしていません。 :
T: なぜ、そう思いましたか。 : C: つけ加えます。Cは元の長さがそろっているの :
C: 差は同じでしたが、実際に伸ばしてみると、A : で、Aのゴムのほうが伸びると確実に言えると思 :
のゴムのほうが伸びる感じがしたからです。 : います。 :
T: なるほど。この場合は、差で比べないほうがよ : ※この後、「割合」の言葉の意味を教えてまとめる。 :

👍 学習のまとめ

元の長さをそろえたら、倍で比べるとよいことが分かった。

評価問題

ゆいなさんのもっているゴムはAかBのゴムと同じ種類です。どちらのゴムですか。理由も答えましょう。

	もとの長さ (cm)	のばした長さ (cm)
ゆいなさんのゴム	5	15

子供に期待する解答の具体例

(式) $15 \div 5 = 3$

3倍に伸びる。

(答え)

ゆいなさんのゴムもAのゴムも3倍に伸びるので、Aのゴム。

本時の評価規準を達成した子供の具体の姿

ゆいなさんのゴムが何倍に伸びるのかを求めたうえで、ゆいなさんのゴムとAのゴムの割合が等しくなることを説明することができている。

感想例

- 2つの量の関係は、差が等しくても、同じではない場合があった。
- 2つの量の関係に目を付けることが大切だ。



自分に合ったリズムで走り越えよう！

タンタンターン！ ハードル走

走・跳の運動 ～小型ハードル走～

執筆／新潟県新潟市立関屋小学校教諭 鈴木 亨
編集委員／国立教育政策研究所教育課程調査官 塩見英樹
新潟県新潟市立葛塚小学校校長 長谷川智

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

授業づくりのポイント

中学年の「小型ハードル走」では、低学年で行った「走・跳の運動遊び」を踏まえて運動の楽しさや喜びに触れ、さらに高学年の「陸上運動」につなげることが求められます。まずは、さまざまな間隔に並べられた障害物を、走りながら越えていきます。

さらにインターバル間の歩数について、同じ間隔を同じリズムで走り越える心地よさを味わいます。

次に、一定の間隔に並べられた40mの小型ハードル走を行います。自分に合ったリズムで走り越えられる間隔の場を見付けます。

さらに50m走のタイムと比較することで、より速く走り越えるために課題をもって取り組みます。また、グループの合計得点で競うことで、友達の走りを見てアドバイスする姿が見られるでしょう。

楽しもう ～いろいろな場で挑戦しよう！～

まずは、感覚づくりの運動を行ったり、前学年までに学習したことを確認したりしながら、小型ハードル走に必要な技能の習得をめざします。次に、さまざまな間隔に置かれた、高さや形状の異なる障害物の場を準備し、すべての場に挑戦するなかで、走り越えやすい場を確認します。その後、リレーで競い合います。

障害物を自分たちで並べたり、相手チームが並べたり

することで、ハードルが等間隔に並んだ場だとリズムよく走り越えられることに気付くようにします。

運動が苦手な子供がハードルに恐怖心を抱かないような工夫が必要です。当たっても痛くないように、板が外れるものやゴムのもの、または段ボールやコーンなどで代用するなど、教具を工夫して、安心して運動に取り組めるように配慮しましょう。

感覚づくりの運動の例

●スキップ



腕や膝を高く上げて、大きな動きで行いましょう。

●じゃんけんグリコ



グリコ！



じゃんけんグリコで時間内にどちらが遠くまで行けるか、競います。折り返してもよいでしょう。

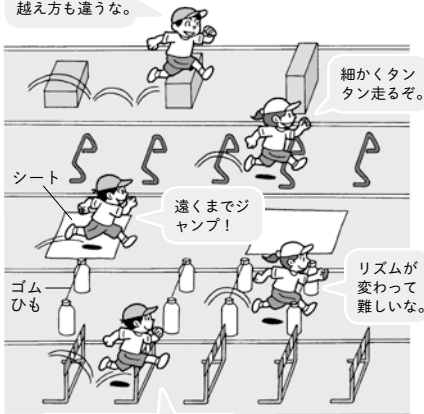
●輪っかジャンプ



フープなどに合わせて走ります。リズムよく走りましょう。

さまざまな場で走り越えよう

高さが変わると越え方も違うな。



細かくタンタン走るぞ。

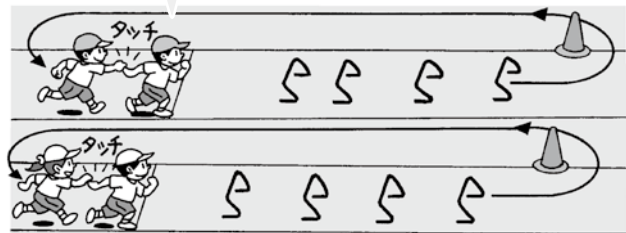
遠くまでジャンプ！

リズムが変わって難しいな。

同じリズムで気持ちいいな。

小型ハードルリレー

間隔がばらばらだと走りにくいな。



同じ間隔で並べると、リズムよく走れそうだよ。

スピードに乗ってリズムよく走り越えている子を称賛し、全体に広めましょう。リズムよく走り越えられない子には、「タンタンターン」などと、リズムを言葉で伝えてみましょう。リレーでは、自分の場や相手の場のハードルを並べることで、走りやすさや走りにくさが表出されます。

単元計画

単元前半は、さまざまな障害物をリズムよく走り越える楽しさを味わいます。
単元後半は、速さを意識しながらリズムよく走り越え、グループで競います。

暑い日には、適宜給水タイムを設けましょう。体育の授業においては、マスクの着用は必要ありません。ただし、十分な身体的距離がとれない状況で、十分な呼吸ができなくなるリスクや熱中症になるリスクがない場合には、マスクを着用することも考えられます。

時	1	2	3	4	5	6	
0	●オリエンテーション をしよう ・健康観察 ・集合や整列のしかた ・学習の進め方 ・場づくりや安全についての確認 ・準備運動 ●感覚つくりの運動 ・スキップ ・じゃんけんグリコ ・輪っかジャンプ ・輪っかを並べ変えてリレー	健康観察・準備運動・感覚つくりの運動・前時のふり返りの共有				●より速く走り越える 学習課題 速く走り越えるには、どうしたらよいか。 ・自分に合う間隔の場で走り越える ・グループで踏切を見合う まとめ 上ではなく前に踏み切るとよい。 ・グループで踏切を見合う (視点は、前に踏み切っているか、歩幅が一定か)	●より速く走り越える 学習課題 どんなアドバイスをする とよいか。 ※この日はまとめず、アドバイスの視点を表出させて、チームや個人で練習したり計測したりする。 ・40mハードル計測 ・得点確認
45		●走り越し方を知る 学習課題 さまざまな障害物をどのように越えるか。 ・さまざまな場で走り越える ・速く走り越えている子を見る まとめ 走りながら片足で踏み切り、反対の足で着地するとよい。 ・さまざまな場で走り越える ・小型ハードルリレー	●同じリズムで走り越える気持ちよさを知る 学習課題 走り越えやすいコースはどんなコースだろうか。 ・さまざまな場で走り越える まとめ 同じ間隔の場が走り越えやすい。 ・等間隔の場で走り越える ・小型ハードルリレー	●自分に合った間隔を見付けて走り越える 学習課題 どの間隔が自分のリズムに合っているのだろうか。 ・さまざまな間隔で走り越える まとめ 踏切り足で越えて、歩幅が変わらない間隔がよい。 ・チームで競うことを知る ・踏切り足を確認する ・自分に合う場を見付ける ・40mハードル計測			
		運動を楽しもう		もっと運動を楽しもう			

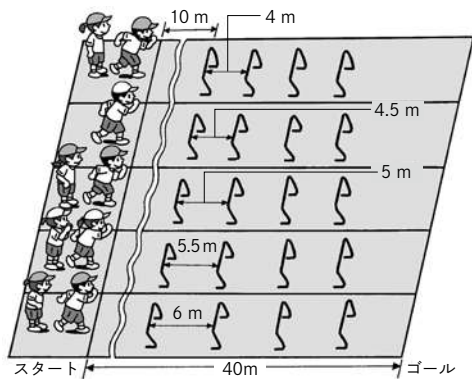
もっと楽しもう ～自分に合ったリズムで走り越えよう！～

単元後半では、小型ハードルを自分に合ったリズムでより速く走り越えることを目標とします。インターバルを3歩または5歩で走ることをめざします。40m小型ハードル走(ハードル4台)と自分の50m走のタイムを比べ、40m小型ハードル走のほうが速くなるように呼びかけます。ハードルの間隔は4mから6mまで0.5mきざみで準備します。子供同士で練習したり計測

したりできるようにグループを組みます。グループの合計得点で競うと、アドバイスが活発になります。

また、ほかの子との比較ではないため、運動が苦手な子が活躍することがあります。同じリズムで走り越えるとタイムが向上することや、上より前に越えるとよいことに気付く意見が出たら、全体で共有することで、さらに学びが充実していくことでしよう。

自分に合ったリズムで走り越えよう



チームで競うルール

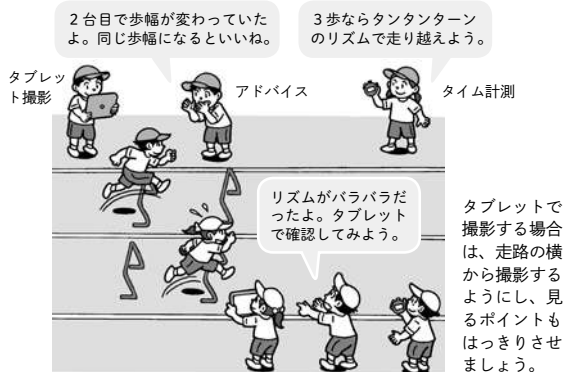
ハードル走の記録と50m走の記録で、タイム差が得点になります。ハードル走のほうが速い場合は得点を足し、遅い場合は引きます(下の得点表を参考)。チーム全員の得点の合計で競います。

得点表の例

名前	50m走	ハードル1	得点	ハードル2	得点
Aさん	9.2	8.7	5	8.6	6
Bさん	10.4	9.4	10	9.2	12
Cさん	8.8	9.1	▲3	8.8	0
Dさん	9.3	9.3	0	8.9	4
合計			12		22

子供の実態に応じて、人数の多いコースを増やしたり、誰も選択しないコースをなくしたりしましょう。

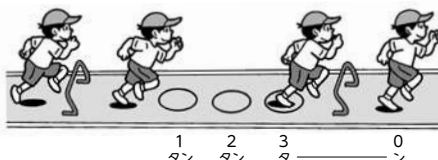
※新型コロナウイルス感染症対策として、地域の感染状況に応じて、活動中は適切な身体的距離を確保する、更衣室は小人数で使用するなどが考えられます。



4人グループの役割例

・走者 ・アドバイス ・タイム計測 ・タブレット撮影
上記の役割をローテーションします。技能よりも日頃の人間関係を考慮して、グループを組むとよいでしょう。アドバイ스가苦手な子には、視点を伝えましょう。

3歩の場合のリズムの数え方



走るリズムは着地を歩数に入れずに、ハードルを越えるときに「ターン」とすることを確認しましょう。



得点する楽しさを味わおう！ ボールをつないで、 みんなでゴール!!

フラッグフットボール（ゴール型ゲーム）

執筆／新潟県新潟市立沼垂小学校教諭 竹松 譲
編集委員／国立教育政策研究所教育課程調査官 塩見英樹
新潟県新潟市立葛塚小学校校長 長谷川智

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

授業づくりのポイント

ゲームは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって易しいゲームをすることをねらいとしています。

フラッグフットボールは、ボールを持って走ることができ、ボール保持者がゴールエリアに入れば得点となるゴール型ゲームの運動です。ボール操作が「投げる」「捕

る」に絞られており、鬼遊びの延長線上としてだれもが容易に運動を楽しむことが期待できます。

対戦相手との勝敗を強く意識する子供が出てくることでしょう。学習を進める中で、勝敗を受け入れたり友達のがんばりや考えを認めたりする態度を認めることで、「学びに向かう力、人間性等」の涵養が大切です。

楽しもう ～攻撃側が数的優位のゲームを楽しもう！～

どの子供も楽しんでゲームに参加するためには、基本的なボールの操作を身に付けることが大切です。

そこで、毎時間のはじめにボールに触れる機会を確保し、ボールを「投げる」「捕る」ことを十分に経験できるようにしていきます。ゲームは攻撃側の人数が多い、数的優位の規則で行うことで、守備側からのプレッシャーが減り、ボールを持った子供が落ち着いてボールの操

作を行えるようになります。

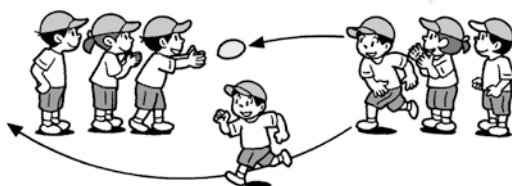
毎時間のゲーム終了後に「ゲーム中に困ったこと」を子供から引き出し、全体で規則を調整することも大切です。困り感をもつ子供へ寄り添う雰囲気醸成や、誰とでも仲よく運動ができる集団づくりにつなげることが期待できます。授業では積極的に子供の困り感を引き出し、子供と一緒に規則をつくり上げていきましょう。

ボールの操作を楽しもう

〈運動例〉

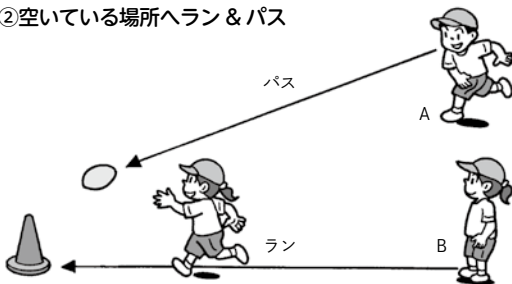
①パス＆ラン

落とさずにつなげよう。



投げたら走って列の後ろにつく

②空いている場所へラン＆パス

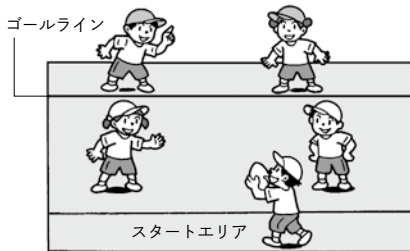


両手ではさむようにすると、ボールを取りやすくなります。



「30秒間で何回パスがつかぬか」「落とさずに何回パスをつなげるか」など、ゲーム要素を取り入れてもよいでしょう。

数的優位のゲームを楽しもう



1時間目に示す規則

- 攻撃3人、守備2人で行う。
 - ゲーム開始時、攻撃はスタートエリアより攻める。守備はゴールラインよりも後方から守る。
 - 3分間で攻守交代する。
 - ※両チームが攻撃をして1セット
 - フラッグを取られたとき、ボールをカットされたとき、スタートエリアに戻って攻撃を再開する。
 - ボール保持者がゴールラインを越えれば得点となる。
- この規則はあくまで例ですので、学級や子供の実態によって改良、調整して行うとよいでしょう。

予想される困り感と規則の調整例

- 攻撃と守備が同時にボールを捕ったら、どうするか。
→その場でじゃんけんをする。
- フラッグを手で押さえていて、フラッグを取れない。
→攻撃側は自分のフラッグを押さえない。

毎時間、ゲーム中に困ったことを全体で共有し、規則を調節していくことで、子供の理解が速くなるのが期待できます。



単元計画

※1時間目ではゲームに親しみ、2時間目からはゲームでの攻防を楽しむことを想定しています。

時	1	2	3	4	5	6	7	
0	運動を楽しもう							
	<ul style="list-style-type: none"> ●オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・集合や整列のしかた ・学習の進め方 ・準備、片付けの確認 ●試しのゲームをしよう ●ボールの操作を楽しもう <ul style="list-style-type: none"> ・パス&ラン ●数的優位のゲームを楽しもう <ul style="list-style-type: none"> ・規則を確認する。 ・試しのゲームを行う。 ・規則を調整する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ボールの操作を楽しもう <ul style="list-style-type: none"> ・パス&ラン ・空いている場所ヘラン&/パス 	ゲーム要素を取り入れて、楽しんでボールの操作を行えるようにしましょう。					
	もっと運動を楽しもう							
	<ul style="list-style-type: none"> ●どうすればボールをもらいやすいか考えよう <ul style="list-style-type: none"> ○困り感をもつ場面を共有し、どう動けばよいかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手が近くにいる、もらえないときはどうすればよいか。→相手が離れた場所でももらえばよいことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達との間に相手がいる、もらえないときはどうすればよいか。→相手が間がないところにずれてもらえばよいことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動いても相手がついてくるときはどうすればよいか。→動き直して相手から離れてもらえばよいことを確認する。 	●ゲームを行う 作戦タイム→1セット目のゲーム→作戦タイム→2セット目のゲーム			時間に余裕があれば、3セット目を行ってもよいでしょう。
45	毎時間、ゲーム中に困ったことを全体で共有し、子供の困り感から規則を調整していきましょう。							
	振り返りをしよう（できたことや分かったこと、友達の動きで真似をしてみたいこと）							

もっと楽しもう ～どうすればボールをもらいやすいか考えよう！～

子供たちはゲーム中の多くの時間、ボールを持たずにプレーしています。ボールを持たないときにどう動いてよいか分からず、困っている子供の姿も多く見られるでしょう。その困り感がある場面を実際に取りあげ、自分たちのチームではどう動けばよいかを考えたり、実際に動きを試したりすることで、ゲームのなかでめざす動き（相手のいない場所を見つけて動く、走り込んでボー

ルをもらうなど）を身に付けられるようにしていきます。めざす動きが見られたら、教師がその動きをその場でほめたり価値付けしたりして、全体に広めていきましょう。

ゲーム中、動き出せずに困っている子供に対しては、チームごとに役割や作戦を決めたり、教師がその子の近くで動きへの助言をしたりして、どの子も自信をもってゲームに参加できるように働きかけることが大切です。

困り感をもとに、どうすればボールをもらいやすいか考えよう

ボールをもらえなくて困っている友達がいたよ。どうすればボールをもらいやすくなるかな。



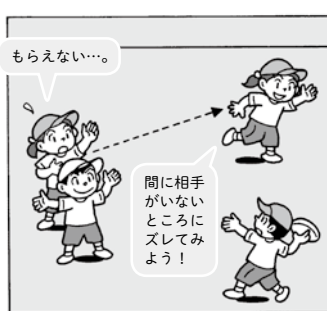
困り例①

相手が近くにいるもらえない



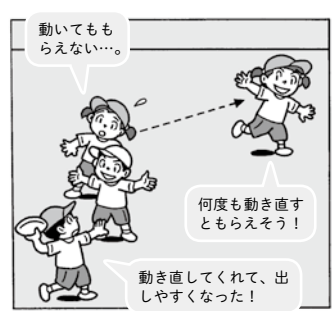
困り例②

友達との間に相手がいる



困り例③

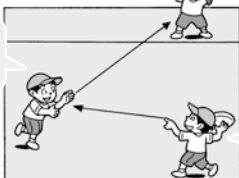
動いても相手がついてくる



みんながボールをもらえるために役割や作戦を考えよう

ゴールでキャッチするよ！

間の位置でパスをつなぐよ。



役割を決めることで、困っている子供も動き出すきっかけをもつことが期待できます。

スタート近くから長いパスを出す！



動き出すきっかけとして、「Aさんが持ったら動き出す」など、チームの作戦を考えるのもよいでしょう。

困り感のある場面を実際に見せることで、状況が分かり、どんな動きをすればよいか気付きやすくなります。



〈動き出せない子供への働きかけ例〉

（パスはつながらなくても）今の動き出し、タイミングは合っていたよ！

（手を引きながら）ゴールエリアへ動くといいよ！