

確かな学力を身に付け、
心豊かに生きる児童の育成
— 一気付き、考え、深め、振り返る活動を通して —



～ 目 次 ～

I	研究の概要	1
1	研究テーマ	1
2	研究内容	1
3	クローバー学習について	2
4	清流学習各学年取り組み例	3
II	授業実践	4
1	音楽科指導員訪問	4
2	国語科指導員訪問	7
3	国語科指導員訪問（要請訪問）	10
4	指導主事訪問での授業	12
5	清流学習の取り組み	15
III	研究の成果と課題	18
IV	学習指導案	19

I 研究の概要

1 研究テーマ

「確かな学力を身に付け、心豊かに生きる児童の育成」
— 気づき、考え、深め、振り返る活動を通して —

2 研究内容

(1) ねらい

人、自然、社会に対して積極的に関わり、自ら問題意識をもって課題を見つけ、主体的に追究し、解決する力を高める態度を養う。

(2) 仮説

- ① 教科・領域の学習で、「気づく」「考える」「深める」「振り返る」のサイクルの中で協働的な学びの場を設定し、教師が適切な支援をすれば、児童が自ら課題を見つけ、課題解決のために主体的に学びを追究するであろう。
- ② 教科や領域、特別活動の時間に「人・自然・社会と主体的に関わり合う体験活動」を充実させれば、学びに向かう力を育み、心豊かな児童を育てることができるであろう。

(3) 手だて

<仮説①に対する手だて>

「見つけ学習」で「気づく」場を設定し、児童が自ら課題をもてるようにする。また、「考える」「深める」「振り返る」場において「クローバー学習（チーム学習）」を取り入れ常に安心して交流できる状況を作り、教師が適切な支援をすることで児童の考えを深める。

<仮説②に対する手だて>

生活科や総合的な学習の時間などに、学校の前を流れる青木川を題材にした「清流学習」を全学年で展開し、自然、仲間・保護者・地域の方や専門家と関わり合う協働的な学び（体験活動）を行う。

(4) 本年度の重点課題

- ① 「クローバー学習（チーム学習）」において、個人やチームで主体的な追究ができるよう、小規模校での効果的な支援の仕方やチーム学習の在り方を追究する。
- ② 生活科や総合的な学習の時間などに、青木川を題材にした「清流学習」を全学年で展開し、児童の「主体的な学び」や「協働的な学び」をどのように支援するか追究する。

3 クローバー学習について

(1) クローバー学習とは

中・大規模校のチーム学習は4人を基準としているのに対し、小規模校である本校は、2・3・4・5人のチームとする。(クローバーは、2枚葉、3枚葉、4枚葉、5枚葉がある)

(2) チーム学習との違いは

一般的にチーム学習の良いところとして、次の2点が挙げられる。

- ① 友達の様子を身近に感じることができる。また、一人調べにおいて分からないことを教え合ったり、疑問に思ったことをチームの友達に聞いたりすることができるので安心して学習を進めることができる。
- ② 考えていることや気になっていることを友達と共有することで見方が広がったり、考えが深まったりする。

クローバー学習の良いところとして、さらに次の2点が挙げられる。

- ① 多様な学習形態を取ることができる。
- ② 教師の支援をよりきめ細かく行うことができる。

(3) クローバー学習のよさについて

多様な学習形態が取れるという点は、2人組では、気軽に自分の考えを相手に伝えられるというよさがあり、短時間で意見交換ができる。3人組、4人組、5人組では、人数が増える分、多くの友達の意見を聞くことができ、より自分の考えを深め、広げられるというよさがある。

きめ細かく支援できるという点については、例えば大規模校では、全ての2人組の学習内容を把握することは困難であるが、本校では最も多い10人の学級でも5組のペアとなり、把握することは十分可能である。3人組以上のチーム編成でも同様のことが言え、話し合いの様子を把握しやすい分、支援もしやすいと言える。また、活動が滞っているグループがいたら、助言を与えることも容易であろう。

(4) クローバー学習の課題

一方、少人数であるがゆえに関わり合いの場で追究をどのように深めていけばよいかという課題もある。4人で話し合っても、解決が不十分な場合、他のグループの考えを聞くことが重要になるが、本校の場合はもう1グループの考えを聞くことにとどまる。5人の学級では、グループの分け方も難しくなる。このような状況をふまえて、今年度、クローバー学習を取り入れた授業を実践していく中で、成果と課題を明らかにし、次年度につなげていきたい。



【3人でクローバー学習を行う児童】

4 清流学習 各学年の取り組みの例

全学年で清流学習を展開するにあたり、学習の系統性をもたせるため、各学年での大まかな内容を話し合った。

段階	学年	内容
親しむ	一年	○水となかよし（川遊び） ・どんな生き物がいるかな。ex. 生き物見つけ
	二年	○春、夏、秋、冬の青木川の様子を調べよう ・水にすむ生き物（季節による変化）
知る	三年	○青木川の生き物を知ろう ・水生昆虫、魚、野鳥、けもの（足跡などの痕跡） ・植物（生息地）
	四年	○青木川の環境について知ろう ・指標生物 ・昔の青木川（地域の人に聞く、社会科と関連） ・青木川の上流と下流（社会科との関連） ・青木川のごみ（社会科と関連）
守る・広げる	五年	○青木川の生き物にとってすみよい環境を考えよう ・外来種と在来種 ・ごみ拾い
	六年	○青木川の環境を守ろう ・水質改善 ・生活排水 ・ごみ拾い ・看板作成 ・ちらし ・学校ホームページ



【青木川で川遊びをする児童】

II 授業実践

1 音楽科指導員訪問

6月に音楽科の指導員を招いて、クローバー学習を取り入れた研究授業を3学年で実施した。

- (1) 実施日時 令和5年6月26日(月) 第2限(9:30~10:15)
第3限(10:35~11:20)
第4限(11:25~12:10)

- (2) 実施授業 第2限 3年1組 音楽科「くりかえしや変化を使って、まとまりのあるリズムを作ろう」
第3限 5年1組 音楽科「いろいろな音色を感じ取ろう」
第4限 4年1組 音楽科「いろいろなリズムを感じ取ろう」

(3) 授業指導案(P.19~P.23に掲載)

(4) 授業の様子

<3年1組 音楽科「くりかえしや変化を使って、まとまりのあるリズムを作ろう」>

- ・タブレット端末のスクールタクトを利用して、チーム内で互いの考えを確認しながら、楽しい雰囲気や優しい雰囲気など表したいリズムについて話し合うことができた。
- ・中間発表を音楽マスター(指導員の先生)に聴いてもらい、良い点や改善点の助言を受けることで表したいリズムについて再考し、より良いリズム作りにつなげることができた。



【作ったリズムを紹介し合う児童】

<4年1組 音楽科「いろいろなリズムを感じ取ろう」>

- ・「ライオン」チームと「いのしし」チームに分かれ、その動物のイメージや行動をリズムで表すよう課題を設定した。子どもにとって分かりやすい課題で意欲的に取り組めた。
- ・タブレット端末の録音機能を使ってすぐに自分たちの作ったリズムを振り返るようにした。そうすることで自分たちの演奏を客観的に確認し、改善点を話し合うことができた。



【録音したリズムを確認する児童】

<5年1組 音楽科「いろいろな音色を感じ取ろう」>

- ・チームでリズムアンサンブルを作る際、ミニホワイトボードを活用し、そこに楽器カードやリズムカードを自由に貼れるようにした。これにより視覚的に捉えやすくなり、話し合いが活発になった。
- ・机間指導の際、楽器の演奏の仕方や速さ、使っている「音楽のしくみ」について確認し、適切な助言を与えることで、児童は最後まで集中してリズム作りに取り組めた。



【演奏を聴き助言する教師】

(5) 全体協議会のまとめ（5年1組の授業について）

<授業者の反省>

- ・児童は、歌もしっかりと歌えるし、意見も多く出せる。リズムをチームで合わせる練習を前時までにもう少ししっかりやっておけば、ストーリーに合うリズムを考える話し合いがもう少しできたのではないかな。

<協議会の話し合い>

- ・児童は、6種類のリズムをしっかりと理解し、自分が選んだ楽器で演奏できていた。教師が、リズムを覚える際、そのリズムに「パパイヤ食べたい」など言葉を付けるとよいと助言し、子どもたちは楽しみながらリズムを覚えることができた。
- ・先生の表情が明るく、子どもたちが安心できる雰囲気がある。ミニホワイトボードやリズムカードなど先生がしっかりと準備し、効果的に利用されていた。黒板に貼った模造紙の文字が小さくて見にくかったなので、もう少し大きいとよかった。
- ・ストーリーに基づいた話し合いがもう少しできるとよかった。動物に合わせて楽器の鳴らし方も工夫できるとよかった。
- ・活動時間が多く取れていた。ホワイトボードを基にして話し合いを進めることができた。詳しいストーリーができていたので、それに合わせた音を作れるとよかったが、1時間では難しいのかもしれない。最後の振り返りをみんなの前で発表する時間が取れるとよかった。
- ・ホワイトボードはみんなで見ることができてよかった。リズムアンサンブルでは最後の終わり方が大事である。次時では、終わり方を工夫させたい。
- ・ホワイトボードを効果的に活用できていた。個で作ったリズム、みんなで考えたリズム、どこで評価すればよいのか難しいと感じた。
- ・ホワイトボードのリズムを確認しながら、間違えずにしっかりと演奏できていた。ホワイトボードが有効であった。
- ・音の大きな楽器や小さな楽器がある。友達の楽器の音を聞きながら、強弱を工夫できるとよかった。

(6) 指導員の先生のご指導

<全体を通して>

- ・初めての小規模校の訪問であったが、どの学年も歌う姿勢がすばらしい。声がよく出ていた。
- ・話し合い活動では、どの学年も自分の意見を言える子が多いと感じた。

<3年1組の授業について>

- ・デジタル教科書やタブレット端末のスクールタクトを上手にを使って効率よく学習を進めていた。
- ・クローバー学習では、自分の思いを素直に伝えられており、友達からのアドバイスも素直に聞いていた。また、わからないところがあると友達に聞いていた。
- ・先生の温かい言葉がけで、子どもたちは自信をもって進めることができた。

<4年1組の授業について>

- ・クローバー学習では、友達の考えをしっかりと聞きながら、話し合いを進めていた。
- ・作っている音楽が、自分たちのねらいからずれていないか、声掛けをしながら進めることができた。
- ・録音機能を活用し、目標が達成できているか確認することができていた。

<5年1組の授業について>

- ・自分たちが考えたストーリーにどの楽器の音色が合うかを事前に考え、選んでおいたことがよかった。
- ・リズムカードが有効に働き、リズムの特徴をよく理解できていた。
- ・ホワイトボードの下にストーリーが書いてあり、確認しながらリズムアンサンブルを作っていたのでねらいからずれなかった。ホワイトボードの活用はたいへん有効であった。
- ・音階がないリズムだけで自分の思いや意図をどのように表現すればよいか、すごく提案性のある授業であった。
- ・児童がどのような思いをもっていて、演奏はそれにどれだけ近づけたか。「反復」や「繰り返し」などの「音楽のしくみ」が「チームのねらいと合っていたか」「どんな効果があったか」を評価する。
- ・録音や中間発表で、自分たちの作った作品を見直すことが大切である。その際の判断基準は「正しく演奏できているか」や「リズムは友達と合っているか」ではなく、「演奏はストーリーに合っているか」「自分たちの思いは演奏によって伝わっているのか」とする。音色や強弱はその次とする。
- ・クローバー学習では、児童のつぶやきを記録しておくことが評価につながる。

<クローバー学習について>

- ・クローバー学習は手立てであって目的ではない。
- ・音楽科でのクローバ学習は言葉だけでなく、歌を歌ったり、楽器を演奏したりするなど、音楽的な交流ができればよい。楽器の演奏の仕方がよくわからない友達に手本を示している子どもがいた。そのような姿が良かった。
- ・ねらいからはずれないように教師が話し合いの様子を把握し、言葉がけをすることが大事である。
- ・一部の優秀な児童の声だけで進んでいくことのないように、多角的多面的にさまざまな意見が広がっていくのがよい。
- ・頑張ることをいとわず、追究し続け、意見が尽きることはなかった。心理的安全性が保たれている。
- ・教師が「楽器の鳴らし方は、何か工夫できないかな」と声かけをするなど、子どもの活動をより高められるように支援することが大事である。



【授業後の全体協議会】

2 国語科指導員訪問

9月に国語科の指導員を招いて、クローバー学習を取り入れた研究授業を2学年で実施した。

(1) 実施日時 令和5年9月28日(木) 第3限(10:35~11:20)
第4限(11:25~12:10)

(2) 実施授業 第3限 3年1組 国語「サーカスのライオン」
第4限 1年1組 国語「かいがら」

(3) 授業指導案(P.24~P.28に掲載)

(4) 授業の様子

<3年1組 国語「サーカスのライオン」>

- ・クローバー学習やその後の全体での話し合いにおいて教師が、適切な問い返しをし、子どもの読み取りを深めることができた。
- ・主人公の様子や行動の叙述に着目し、タブレット端末上の本文に線を引きながら、根拠をもって主人公の気持ちを考えることができた。



【一人調べで問い返しをする教師】

<1年1組 国語「かいがら」>

- ・くまの子役、うさぎの子役、地の文に分かれて、動作化をしながら音読をしたことが、くまの子やうさぎの子の気持ちを読み取る有効な手立てとなった。
- ・うさぎの子になったつもりで、くまの子にあてて手紙を書く場を設定することで、うさぎの子の気持ちをまとめることができた。



【役割演技をしながら音読する子ども】

(5) 全体協議会のまとめ(3年1組の授業について)

<授業者の反省>

- ・「サーカスのライオン」は、著名な題材であり、多くの先生方からの助言を参考に授業を考えた。授業の方法は児童の様子を見て柔軟に変えていった。児童には、根拠をもって主人公の気持ちを読み取ってほしいと考えていたが、多くの意見が出てよかった。児童に助けられた。
- ・授業を行う中で、指導案の内容や順番を変えたが、よかったか検討したい。

<協議会の話し合い>

- ・児童は、タブレット端末を上手に使いこなしていた。きっと普段からタブレット端末を使った授業をしているのだろう。
- ・課題やまとめが児童の言葉でできていてよかった。「火にはなれていきますのじゃ」と

いう叙述に対して、教師が「本当に大丈夫かな」「誰に言っているのかな」と問い返したことで、児童の考えを深めることができた。ワークシートに自分の考えを書き、積極的に伝えていた。

- ・教科書を机の上に置いていたが、タブレット端末を使って学習を進めていた。教科書を使うことはあるのか。

(授業者) 前後の内容を確認する際、教科書を開いて確認するようにした。

- ・スクールタクト内のワークシートに、想像した主人公の気持ちをテンポよく記入できていた。学習を深めたい箇所では、教師が、「こわかったのにどうして助けたのだろう」「もう少し詳しく教えて」と問い返しをすることで、心情を読み深めることができた。ワークシートに記入できていない児童が、おしゃべりタイムで友達と話し合ったことで、主人公の気持ちを想像し記入できた。
- ・子どもがタブレット端末の操作に慣れていると感じた。「ぱっと」「みぶるい」など文章の細かな叙述に着目させてじんざの心情を考えさせていた。じんざが葛藤する場面での心情を教師が問い返すことで読み取りが深まった。
- ・子どもたちは自分の考えを活発に話していた。これまでの学習の成果が出ていたと思う。しかし、心情を深読みしすぎている部分もあると感じた。「ウォー」を日本語に直す場面は戸惑っていたので、もう少し支援ができるとよかった。音読を録音し、学習の前と後とで読み方がどう変わったかを聞き比べたが、個々がばらばらで読んでいた。それでよかったのか。

(授業者) 録音した音読を確認する際、個々の音読が分かりにくいため、ばらばらではない方がよかったと思う。

- ・今日はタブレットにタッチペンや指で書き込んでおり、鉛筆を使わなかった。鉛筆を使わなくてもよいのか。
- ・授業後、録音の聞き比べをしたか。

(授業者) 今日の時点ではしていないが、今後、行う予定である。

- ・授業の終わりの音読ではどのように変化していればよしとするのか。「ウォー」に感情が入っていればよいのか。初めの音読はさらっと読んでいた。
- ・授業中、常にクローバー学習の隊形を取っており、児童は司会がいなくても自然に話ができている。クローバー学習に慣れているなど感じた。
- ・前時までは、タブレット上の本文の叙述をスクリーンショットして、ワークシートに貼っていた。本文とワークシートが異なるページにあるため、本文を見ながら書くことができなかった。児童から本文を見ながら書きたいという声があり、本時では、本文とワークシートを同じページにして、本文に線を引き、その箇所に番号をつけ、ワークシートに書き込む方法に変えた。時間がかかり短縮され、見ながら考えて記入できたのでよかった。

- ・指導案検討会を行ったとき、本文のどこまで扱うかが話題となった。第4場面の最後まで行った方がよいと思ったが「ウォー」と叫ぶところまでにした。内容が盛りだくさんであったため、第4場面の最後まで行うことは難しかったかもしれないが、このように区切って学習することはどうなのだろう



【授業の振り返りを促す教師】

(6) 指導員の先生のご指導

<1年1組の授業について>

- ・音読の発表では、全員大きな声で発表できていて良かった。また、音読の後、聞いている児童が、音読の良かったところを発表できていて良かった。
- ・手紙を書いて発表したが、手紙を書き始めるまでに戸惑っている児童が見られた。手紙を書く前に、どんなことを思っていたか話し合う場があると良かった。

<3年1組の授業について>

- ・ICTを使った先進的な授業にチャレンジしてくれたことがとてもよい。
- ・課題が児童の言葉から出たのはとてもよい。課題設定の時間は2分であったが、スムーズで良かった。
- ・文学なので主人公の気持ちを追っていくのは王道。先生の範読に合わせて子どもが線を引いていくのは、考えをつくる足場になるところなので良かった。
- ・じんざが痛い足を引きずって助けに行く場面では、先生が「足が痛いのにどうして行くの」と問い返しをした。また、じんざが身震いした場面では、「身震いってどんな感じ」「こわいのになんて進んだの」と問い返した。問い返しをすることで児童を葛藤させ、読み取りを深めることができた。
- ・指導案の順番を変えた点については、指導案通りに進めることが正解ではない。授業者が意図をもって行っているのであればよい。その場の児童に合わせてほしい。指導案の内容を減らす勇氣も必要。逆に増やしてもよい。
- ・教科書、鉛筆を使わなかったことについては、毎回使わないというのは良くないが、場面や子どもの実態に応じて使わないことがあってもよい。
- ・タブレットの良いところとして、考えに迷っているときに共同閲覧モードで友達の考えを参考にすることができる点が挙げられるが、いつもその方法ではなく、友達とああでもないこうでもないのアナログ的に話し合うことがあってもよい。
- ・今回は、第4場面を3つに区切り、前後を切り落とした真ん中の叙述に焦点を当てて読み取りを進めた。本時の内容に集中できるという良い点はあるが、文学としてとらえたときに、前後を切り落として読み取りをしてよかったかどうかは検討の余地がある。そこで、全文プリントという方法がある。全文を1枚のプリントに載せ、1文ごとに番号を付けていく。学習したい場面にフォーカスできるよさと、全文を見て振り返ることができるよさがある。全文プリントで第4場面全体をとらえて学習し、本時はその2時間目でもよかった。
- ・教師の範読は大事。惜しいのは教室を歩きながら範読したこと。一定の位置から動かないほうが良い。集中力の弱い子ほど聞かなくなる。



【共同閲覧モードで友達の考えを確認する子ども】

3 国語科指導員訪問(要請訪問)

1月に再び国語科指導員を招いて、5年生が研究授業を実施した。

(1) 実施日時 令和6年1月25日(木)第5限(13:35~14:20)

(2) 実施授業 5年1組 国語科「テクノロジーの進歩について考えよう」

(3) 授業指導案(P.29)

(4) 授業の様子

教材文「弱いロボットだからできること」を読み、弱いロボットは必要かどうかについてクローバー学習の隊形で学習を進めた。前時までの児童の見取りで、「弱いロボットは必要」という考えが多いことを把握していた担任は、児童に揺さぶりをかけようと、別の教師が「震災の時、人間が入っていくと危険な場所もあるよね。先生はそんなとき、強いロボットは必要だなと思うよ。」という話をする場を設けた。

次に、児童は自分の考えをまとめ始めた。一人調べであるが、疑問に思ったことは隣の友達と話し合っており安心して授業に取り組んでいる様子であった。自分の考えをまとめた後、グループの友達と考えを伝え合った。「必要」と考える児童が多く、「弱いロボットは足りない部分があることで、互いに支え合う関係が生まれる」や「強いロボットに頼りすぎると人間は墮落する」という理由を挙げた。一方、「必要ない」と考えている子どもの意見として、「ごみも拾う

ことができないロボットが本当に必要なのか疑問」「互いに支え合う関係は強いロボットとでもできる」というものがあった。チームで話し合う中で、児童は自分の考えについて迷い始めた。教師は「どうして迷っているの」と問いかけ、児童の考えを引き出していた。

その後、全体で話し合う場を設けた。「ぼくは、互いに支え合う関係は、強いロボットともできると思っていたが、友達の考えを聞いて、弱いごみ箱ロボットだからこそ互いに支え合う心地よい関係が生まれるのだなと思った」と自分の考えを変える児童が出てきた。活発に意見を出し、話し合うことで、自分の考えを深めることができた。



【弱いロボットについて考える児童】



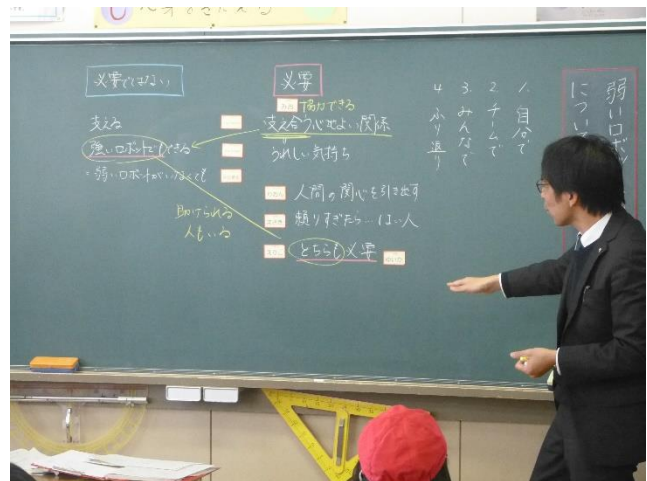
【自分の考えを発表する児童】

(5) 指導員の先生のご指導

- ・児童は、友達の見解を聞いて自分の考えの角度を広げていた。最後まで思考を続けていた。日頃の授業の成果が出ていた。
- ・対立軸を作るために強いロボットについてお話をしていただいた。物事を多角的に考えさせる意図があった。
- ・「考えよう」と教師が言っても、鉛筆の手が止まっている子がいる。教師は、何でつまづいているかを見取ることが大事である。「何を考えてよいかわからない」「考えはあるが、どう表現してよいかわからない」の2点が考えられるので、どちらで止まっているのか把握し、助言する。
- ・「AかBか」という二択は、考えることが苦手な子でも考えやすい。赤白帽子を使って「必要」なら赤、「不必要」なら白というように帽子をかぶり、かぶったら座るという方法は、自分の考えを決定する手だてとなった。
- ・どう書いてよいか分からない児童に対しては、話型を示したり、個別に「こういうことが言いたいんだよね。」とその児童の考えを代弁してあげたりする。
- ・同じチーム内で意見がそろい、対立しない場合は、他チームとつなげてあげるとよい。「あっちのチームを見に行ってください。」と助言し、一時的にチームを解体する。
- ・子どもたちは、「互いに支え合う心地よい関係」とよく発言していたが、その言葉が上滑りになっていないか、子どもたちなりの解釈をもっと言語化させればよかった。



【赤白帽子をかぶり自分の考えを明らかにする子ども】



【子どもの意見を整理して板書する教師】

4 指導主事訪問での授業

(1) 実施日時 令和5年9月14日(木) 第3時限(10:35~11:20)

(2) 実施授業一覧

学級名	教科領域	単元・題材名	場所
1年1組	音楽	せんりつでよびかけあおう	音楽室
2年1組	道徳	じぶんとちがっても 「およげないりすさん」	2-1教室
3年1組	総合	アーテックロボカーを使って プログラミングをしよう	パソコン室
4年1組	社会	自然さい害からくらしを守る 「地しんからくらしを守る」	4-1教室
5年1組	算数	整数	5-1教室
6年1組	体育	器械運動「マット運動」	6-1教室
ひがし組	国語	想ぞうを広げて物語を書こう	ひがし組教室

(3) 授業指導案(P.30~P.36に掲載)

(4) 指導主事の先生のご指導

<1年1組 音楽「せんりつでよびかけあおう」>

- ・歌を歌うとき、教師が「相手の顔を見て」と子どもに視点を与えているのが良かった。
- ・「あいあい」を歌った後、「どうだった」と聞いたのが良かった。子どもたちは、口々に「楽しかった」と答えていた。次の「なかよし」の歌唱では、明らかに「あいあい」より大きな声で歌えていた。「どうだった」と聞いたことが次の活動への意欲につながった。
- ・最初からチームの隊形になっていたので、安心して学習に取り組むことができていた。



【作った旋律を演奏する児童】

<2年1組 道徳「じぶんとちがっても」>

- ・板書が素晴らしい。子どもたちの考えが分かりやすくまとめられている。
- ・子どもたちは、落ち着いて授業を受けている。
- ・子どもたちの意見に問い返しを行うことで、考えを深めていた。



【りすの気持ちを話し合う児童】

<3年1組 総合「アーテックロボカーを使ってプログラミングをしよう」>

- ・児童が目をきらきらさせながらプログラミング学習に取り組んでいた。
- ・教師自作のコースを3つ用意し、活動の場を提供していたことが良かった。
- ・チームがうまく組んでいた。教師と子どもたちの関係性も良好である。



【プログラミングで車を走らせる子ども】

<4年1組 社会「自然さい害からくらしを守る」>

- ・学習規律が定着しており、児童は無言で挙手をし、返事もしっかりとできていた。
- ・温かい空気があり、児童が発言しやすい雰囲気であった。
- ・児童が発言した後、全体に返していたのは良い。
- ・家庭でできる取り組みを郷土読本や教科書に絞って調べていたが、タブレットで調べるなど方法や調べ方の選択を多くすることが大事。子どもに学びをゆだねることも必要である。



【災害に備える取り組みを発表する子ども】

<5年1組 算数「整数」>

- ・電子黒板を効果的に活用していた。
- ・児童は落ち着いて学んでおり、良い学級経営ができていると感じた。
- ・先生が、前日休んだ子どもに優しく寄り添い、話をしていた。おかげで安心して授業に取り組むことができていた。個に対する配慮が素晴らしい。



【一人調べで、適切な助言をする教師】

<6年1組 体育「器械運動（マット運動）」>

- ・ミスをしてでも恥ずかしがることなく最後まで技をやり遂げ、拍手が起こっていた。
- ・先生と児童の関係が良好で学級経営がうまくいっていると感じた。
- ・振り返りの場面では、書くだけではなく、できるようになった技を披露させていたのが良かった。児童が前時との比較を自分でできていて、学びが深まっていた。
- ・児童は、自立した学習者である。児童に自己決定の場が設けられているのが大事。この授業では、個々に課題があり、児童が自分で課題を選択できていた。



【準備運動をする子ども】

<ひがし組 国語「想像を広げて物語を書こう」>

- ・児童に優しく寄り添い、温かい雰囲気で最高の空間だった。
- ・授業の途中で課題に立ち返る場面が度々あった。課題に立ち返ることで、さらに課題に対する学びを深めることができた。
- ・できた喜びを児童と分かち合うことができていた。



【学習課題を確認する教師】

○クローバー学習について

- ・指導案に「チームで話し合う」という記述があるが、チームは話し合うためだけのものではない。心理的安全性を保ちながら個々の学びを進めることが一番の目的である。
- ・チームの隊形がごく当たり前の形態になればよい。
- ・チーム学習をどう活用していくか考えてほしい。やりやすい環境であると思う。良い事例を作してほしい。
- ・チームで学ぶ一番の目的は、心理的安全性である。「話しやすい」「助け合える」「チャレンジの雰囲気がある」「違い(多様性)を認め合える」チームが良いチームであるが、常磐東は良いチームが多いと感じた。
- ・チーム学習では、「教師の出」が大切である。教師は児童の自立を促すような支援をしてほしい。安易に答えを教えるのではなく、「どうしたの」「何が知りたいの」「先生に何か助けられることはある」などと声をかけるのが良い。
- ・チーム学習については、校内研修やチーム学習が進んでいる学校を訪問するなどして進めてほしい。

○その他

- ・学習課題については、「必然性のある課題」「問題意識のある課題」が良い。指導案を振り返り、「めあて」「学習課題」「振り返り」「評価」に1本筋が通っているか。「ふりかえり」は、課題に立ち返ったものになっているか。「この子のおかげで、わたしの考えが変わった」など、友達のよさが書かれているものなども良い。
- ・ICTを活用してほしい。タブレット端末を使っている学年が少なかった。中学校に向けてタブレット端末を積極的に使ってほしい。



【タブレット端末を活用する子ども】

5 清流学習の取組

昨年度より青木川を題材とした学習を「清流学習」と名付け、生活科や総合的な学習の時間を中心として全学年で取り組んでいる。

4月20日に岡崎市漁業協同組合の協力により、全校児童が参加してアユの稚魚の放流体験を実施した。地域の方のお話では、ひと昔前まで青木川にはアユが多く生息していたが、今は、アユの姿は見られなくなった。また以前の青木川のようにアユが生息してほしいという漁協の方の願いを受けて、放流することができた。

6年生は、6月から1週間に2日、朝、昼の青木川の水質を調べた。この水質調べは、昨年度の6年生が行っており、その活動を引き継いでいる。調査している3か所のCOD値の平均は、朝、昼とも昨年度より悪化しており、子どもたちは青木川の環境について危機感を抱いた。一方で、2年連続で朝よりも昼の水質の方がきれいであることに気付いた。その理由を学級で話し合ったところ、

昼は出勤や登校で家庭にいる人数が少ないため、生活排水の量が朝に比べて少ないからではないかという意見が出た。また、話し合いの中で、早朝は寝ている人が多くて生活排水は少ないので、水質はきれいなのではないかという意見も出た。そこで、早朝の水質について調べることとなった。右の表がその結果である。児童が予想した通り、人が起きて生活を始める午前7時頃から水質が悪化していることがわかった。生活排水が、青木川の水質と関係していることに気付いた子どもたちは、ソースやしょうゆなどの調味料（薬さじ1杯分）を500mlのビーカーの水に入れて薄めた液の水質を調べた。少量でもCODは、6や8となり、水質に影響していることを知った。

その後、浄化槽に興味をもった子どもたちは、学校の浄化槽の点検をしてくれている会社の方にお話を伺った。そのお話から、たとえ浄化槽がついていてもその処理能力を超えるような汚れた水を流すと、処理しきれずに川に流れ出てしまうことを理解した。

子どもたちは、できるだけ生活排水を汚さないための工夫を本やインターネットで調べた。フラ



【アユの稚魚を放流する1年生】

	昨年度 COD値	今年度 COD値
朝 8:30	5.9	6.1
昼 13:30	5.5	5.8

【昨年度と今年度のCOD値の平均比較】

時刻	COD値
午前5時	4
午前6時	4
午前7時	5
午前8時	6

【早朝のCOD値調べ（7月8日）】



【COD値を調べる6年生】



【浄化槽管理会社の方のお話を聞く6年生】

イパンの油はキッチンペーパーなどで拭いてごみとして捨てることや米のとぎ汁は植木に与えることなど各家庭で取り組めそうなことをまとめ、青木川クリーンデーやふれあい授業参観で他学年の子どもや保護者に伝えることができた。

7月に1、2年生合同で、青木川に生き物を探しに出かけた。青木川は、子どもたちにとって身近な川ではあるが、1年生には、川に入って遊んだり、生き物を探したりした経験が乏しい子もあり、初めは戸惑いながら生き物を探していた。しかし、次第に川に慣れ、夢中になって生き物を探すようになった。2年生の児童が飛んでいるトンボが気に入り、教室に戻ってから教師が撮影した写真を手がかりに図鑑で調べ、「セグロトンボ」であることを確認した。知らない生き物をすぐに調べようとする態度は昨年1年の学習の成果ともいえる。一方で、メダカやヤゴは見つけたものの思ったよりも生き物を見つけることができず、もっとたくさんの生き物を見つけないかという気持ちをもった。

7月中旬に全校校外学習として、岐阜県の木曾三川公園センターとアクアワールド水郷パークセンターに出かけた。木曾三川公園センターは、木曾川、長良川、揖斐川を間近に見ることができ、青木川との違いを体感した。水郷パークセンターでは、環境プログラム「川を汚したのは誰だ」を全校で受講した。縦割りの班で受講したことで、上学年が下学年の子に優しく説明しながら実験を進めている姿を見ることができた。子どもたちは、自分たちが出した生活排水も川の水質の悪化につながっていることを知り、自分たちができることを考え実践していこうとする思いを抱くことができた。

夏休み明けの8月31日に「青木川クリーンデー」と称して半日青木川にふれる日を設けた。6年生が、体育館で青木川的环境について調べたことを発表した後、全校児童に、「みんなで青木川をきれいにしましょう」と呼びかけた。その後、全校児童で青木川に移動し、学年ごとにごみ拾いを行った。短時間ではあるが、多くのごみを集めることができた。その後、代表委員会が企画した「川遊び」を全校で行い、青木川



【生き物を探す1・2年生】



【環境プログラムを受講する子ども】



【青木川の清掃をする児童】



【川遊びをする児童】

に親しむことができた。

9月に入ると、3年生は罝を作って生き物を捕獲し、指標生物の表に照らし合わせて青木川の環境について調べた。また、過去の3年生が行った調査と比べ、青木川の生き物は種類や量が減ってきているのではないかという疑念を抱くようになった。そこで、再度、魚が隠れていそうな場所に罝を仕掛け、本当に魚は減ってしまったのか検証する活動を行った。

11月になると、4年生が青木川のごみについての調査を始めた。落ちているごみの種類や量からこれらのごみがどのように学校前の青木川に集まってきたのかを考え、自分たちにできることを話し合った。

5年生は、アユに着目し、4月に放流したアユはどうして遡上しないのかという疑問から、青木川の地形の特徴を本やインターネットなどで調べ、それをもとに遡上しない理由を話し合った。

11月に人間環境大学の森岡伸介教授を講師として招き、青木川の環境や生き物について野外授業を行った。5年生がアユについて調べていることから、アユが生息しているかどうか調べるには、石についたコケに食み跡（はみあと）があるかどうかを調べればよいということを教わった。また、メダカ、カワヨシノボリ、カマツカなどの魚をその場で捕えて見せながらお話をしてくださった。カワヨシノボリはきれいな川に生息し、いろいろな水生昆虫を食べる。この魚がいるということは、青木川はえさが豊富な良い川であると話された。また、カマツカの成魚（体長11.5センチ）は大変珍しく、このような川が身近にある君たちは、恵まれた環境に囲まれて幸せだと話された。6年生の児童は、水質検査やごみの様子から青木川について危機感を感じていたが、森岡先生から青木川の良さを教えられて安心し、さらに青木川の環境を守っていこうという気持ちをもつことができた。また、3年生も魚の捕まえ方のコツを教わり、生き物調べへの意欲がさらに高まった。専門家の話を聞くことはとても有意義であることを改めて感じる事ができた。

1月下旬に実施した授業参観および総合的な学習の時間の校内発表会では、3～6年生が1年間の清流学習の成果を、保護者や他学年の児童に向けて発表した。3年生は「青木川の生き物」、4年生は「青木川のごみ」、5年生は「アユが遡上してこない理由について」、6年生は、「2年間の清流学習の



【大学教授を招いての野外授業】



【青木川に生息するカワムツの成魚】



【清流学習発表会】

まとめ」について保護者や他学年の児童にプレゼンテーション資料や模造紙を用いて発表することができた。

清流学習を1年間通して行ったことで、身近な青木川に関心を持ち、青木川を大切にしようとする気持ちをもつ児童が増えた。来年度も清流学習を継続して行っていくことで、地域を誇りに思い、大切にしようとする気持ちをもった児童を育てていきたい。

また、調べていて疑問に思ったことは、話し合ったり、本やインターネットで調べたりして解決しようとする意欲が高められた。これから実践を継続していく中で、多面的、論理的に自然事象を捉えられる児童を育成していきたい。

Ⅲ 研究の成果と課題

1 研究の成果

- ・クローバー学習で自分の思いや考えを伝え合いながら学習を進めることで、児童が常に安心感をもって学習に取り組み、課題解決に向けて主体的に活動しようとする姿が見られた。
- ・「清流学習」を全学年で展開し、青木川の生き物や環境について、他学年の児童と意見交換したり、地域の方や専門家の話を聞いたりすることで、青木川に対する関心を高め、今後も継続して調べていこうとする意欲をもつことができた。

2 今後の課題

- ・「クローバー学習」における教師支援の在り方や、より主体的に学びに向かう課題設定について検討する。
- ・「清流学習」について、各学年での学びの系統性を検討する。

第5学年1組 音楽科学習指導案

令和5年6月15日(木) 第3時限 場所 音楽室 指導者 教諭

1 題材名 いろいろな音色を感じ取ろう(8時間完了)

(1) 目標

- ① オーケストラの音楽を聴き、いろいろな音の特徴や音色の違いについて感じたことをもとに友達と協力し、音を合わせて表現する学習に主体的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)
- ② 楽器の音の特徴や音色を生かして、イメージに合う音を即興的に表現し、反復などの音楽の仕組みを生かしてまとまりのある音楽をつくることができる。(思考・判断・表現)
- ③ 音色、リズム、旋律や音の重なりなどと曲想とのかかわりを理解して、打楽器の音色や音楽の仕組みを生かして音楽をつくることができる。(知識・技能)

(2) 構想

本学級は、男子6名、女子4名の計10名で構成されている。音楽が好きな児童が多く、特に歌うことを好んでいる。本年度の歌唱の学習では、曲調の変化を感じ取り、その変化に合わせた歌い方を経験してきた。器楽ではリコーダーで2つの旋律による音の重なり方を感じ、互いの音を聴き合いながら演奏する活動に取り組んできた。これまでに、第4学年では身近な打楽器を用いて音色の違いを感じ取ったり、音の重ね方による響きの違いに気付いたりしながら、表現の仕方を工夫する活動を行っている。また、木琴や小太鼓などいろいろな打楽器を使って、音の響き合いを生かしたリズムづくりを経験している。本学級では、音楽が好きという児童は多いが、リズムづくりなどの音楽をつくることは苦手だという児童も少なくない。その理由として「どのようにつくったらよいかかわからない」と考えていることがある。このことから、音楽をつくるための支援が必要だと感じる。そこで、4、5月の授業ではまず個で音楽づくりをし、その後にチームで集まり、自分の思いや意図を話し合いながらよいと思った考えを取り入れていくようにしてきた。こうした「クローバー学習」(チーム学習)を繰り返し経験することで、自信をもった音楽づくりにつながっていくと考える。

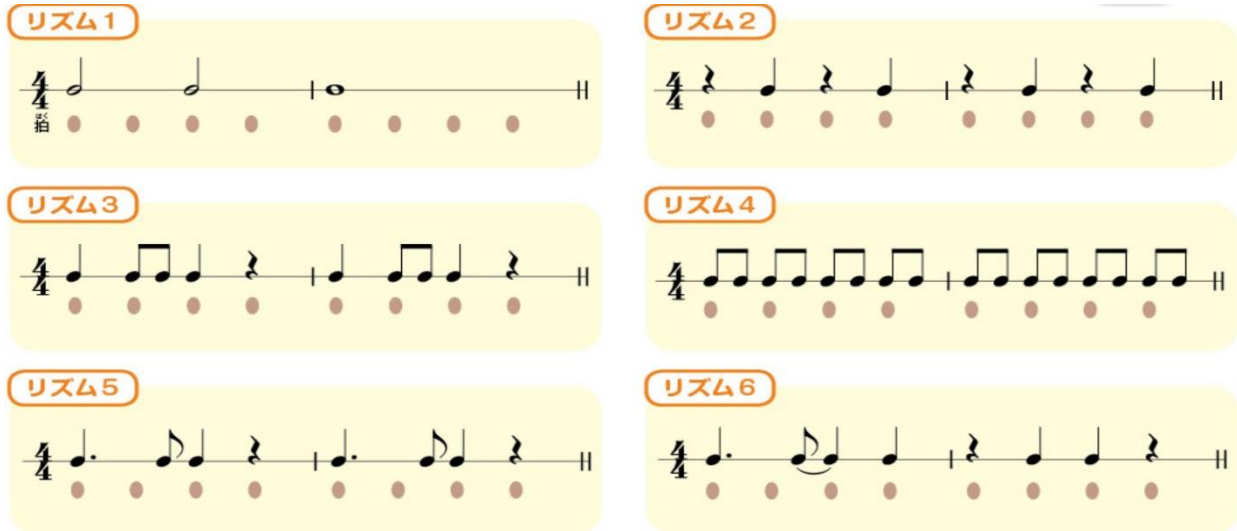
本題材では、音色やリズム、「反復」や「呼びかけとこたえ」などの音楽の仕組みを聴き取り、そのよさや面白さを感じながら、リズムアンサンブルをつくることをねらいとしている。また、2年生の鑑賞曲「だがっきパーティー」、3年生の金管楽器の比較鑑賞、4年生の木管楽器の比較鑑賞、5年生の弦楽合奏の鑑賞をまとめるかたちで、音色の異なる様々な楽器が一体となって豊かな響きを生み出すオーケストラの曲を鑑賞する学習も取り上げる。児童が音色という共通事項を着眼点として、一人一人の思いに合った打楽器の音色を探求して交流したり、木、金属、皮など材質の異なる楽器の音が重なり合う響きに注目して感じ取ったことを伝え合ったりすることで音楽を味わうことができ、友達とかかわりながら音楽を楽しむようになることを考える。グループでリズムアンサンブルづくりをしたり、他者と表現の比較をしたりして協同的に活動することにより、音楽づくりについての知識や技能を身に付けながら、音楽の仕組みを生かして全体のまとまりを意識した音楽をつくることのできる題材である。

本題材では、まず、教材曲「リボンのおどり」を扱い、いろいろな楽器の音が重なり合うひびきを楽しみながら演奏をする。その際、どの声部の音も聴こえるように音量を調節したり、主な旋律が目立つようにしたりするなど、合奏としての音量のバランスに気を付けさせたい。そのために各楽器で音量を調節するにはどのように演奏したらよいか、奏法について児童が主体的に考えられるようにしていきたい。次に、教材曲「祝典序曲」を鑑賞し、主な旋律を演奏する楽器の音色や響きを感じ取る活動を行う。この曲は、主な旋律を演奏している楽器が変わっていくことが特徴である。その変化に気づき、いろいろな音色を感じることに近づけていきたい。そのためには、楽器が変わったところで挙手をするようにし、音色や響きの変化に気付けるようにする。この活動を通して楽器の材質による音の響きのちがいを感じ、材質の異なる楽器を重ねてのリズムアンサンブルづくりにつなげたい。アンサンブルづくりの導入では、いろいろな楽器の材質と音の響きを意識しながら音の特徴を確かめる。そして教科書P.32の6つのリズムパターン(次項図1参照)を練習し、アンサンブルづくりに生かせるようにする。その際、リズムに言葉を当てはめ、リズム打ちを苦手とする児童も楽しんで正確なリズム打ちができるようにする。そして、楽器の材質の違いによる音の特徴や音色の違いを生かして、響きのよい組み合わせを即興的に表現したり、全体の見通しをもって反復の仕方や重ね方、音の出し方を工夫し、まとまりのあるリズムアンサンブルをつくったりしていく。響きが持続する楽器は、長くのばす音で構成されているリズムを選ぶなど、音色の特性とリズムの特徴とのかかわりについて考えられるようにする。この活動を行うにあたって、アンサンブルづくりをする前に楽器の特徴をとらえられるよう様々な材質の楽器に触れ、音色を確かめる時間を十分に取る。そこで、打楽器の奏法は一つではないことを確認する。例えば、トライアングルでは楽器の一边を一度打って長く響かせる奏法、また、二辺を連打するトライアングルロールなどの奏法がある。これらについて楽器に触れながら児童が気付けるように支援していきたい。そのためにクローバー学習の隊形をとり、チームで様々な奏法を試していけるようにする。チームで奏法を発見したら、それを学級で共有し、本時のアンサンブルづくりにつなげる。アンサンブルをつくる前には、それぞれのグループでストーリーを決め、目的意識をもたせる。そのストーリーに合ったアンサンブルをつくるために、リズムや楽器の

材質の違いによる感じ方を比較し、リズム打ちのよさや面白さに気付かせ、アンサンブルづくりへの思いや意図をもたせる。

本時では、それらを生かしてリズムアンサンブルをつくる。アンサンブルをつくる際には、ミニホワイトボードを使用し、そこに楽器やリズムのカードを貼ることで、グループでの思考をより柔軟なものにしたい。そして、その都度変容していくグループの考えを共有できるようにする。アンサンブルをつくる際には、「反復」や「呼びかけとこたえ」などの音楽の仕組みを使うことができるようにしたい。吟味しながら試行する活動と、自分の表現の変容を味わったり自他の表現を比較したりする活動を通して、気付いたことを自分の表現に生かし、思いや意図に合ったよりよい表現につなげられるようにする。単元の終末では、リズムアンサンブル発表会を行い、自他のグループの表現を比較することにより、それぞれの表現のよさを認め合うとともに自分の表現のよさを自覚できるようにする。

本題材の学習を通してさまざまな音の重なりに関心を持ち、音楽づくりに対して意欲的な姿勢がみられることを期待している。



(図1: 6つのリズムパターン 教科書P. 32 より)

(3) 計画

学習課題	学習活動	時間	備考
「リボンのおどり」から、重なり合う響きを感じよう	<ul style="list-style-type: none"> ○指導用CDを聴き、曲全体の雰囲気をつかむ。 ○各パートを階名唱する。 	1	(気付く場) 各パートを階名唱することで、重なり合う響きを感じる。
重なり合う響きを感じて表現の工夫をしよう	<ul style="list-style-type: none"> ○3人(4人)グループに分かれ、1人1つ演奏する楽器を決める。 ○グループごとに楽器の重ね方を工夫し、合奏の練習をする。 	1	
いろいろな楽器の重なりを感じ取ろう	<ul style="list-style-type: none"> ○音量のバランスに気を付けてグループごとに合奏を発表する。 ○グループの演奏を聴き、感じたことやよかったところをワークシートに書き、伝え合う。 	1	
いろいろな楽器の音色や響きを聴き取ろう	<ul style="list-style-type: none"> ○「祝典序曲」を聴き、感じたことを伝え合う。 ○「祝典序曲」で使われている楽器を知る。 ○旋律を演奏する楽器が変わるところを意識して聴き、音色の響きや変化に気づけるようにする。 	1	

	○楽器による響きの変化に気をつけながらも一度演奏を聴き、「祝典序曲」の紹介文を書く。		
いろいろな楽器の音色をたしかめよう	○いろいろな楽器の材質と音の響きを意識しながら、音の特徴を確かめる。 ○6つのリズムパターン(図1)を練習し、アンサンブルに生かせるようにする。 ○教師が例としてつくった「ストーリーに合わせたリズムアンサンブル」をクラスで演奏し、リズムアンサンブルとは何かを理解する。 ○それぞれのグループでストーリーを決めてどの楽器でどのリズムを使うのかを考える。	2	(考える場) 楽器の材質の違いによる音の特徴や音色の違い、音の重ね方を生かして、表現を考える。
音楽の仕組みを生かしてストーリーに合うリズムアンサンブルをつくらう	○「いつでもあの海は」を歌唱し、音の重なりを感じる。 ○アンサンブルで使う6つのリズムパターンを復習する ○グループで考えたストーリーに合うように音楽の仕組みを生かしてアンサンブルをつくる。	1 本時	(深める場) 音楽の仕組みを使って、オリジナルのリズムアンサンブルをつくる。
工夫が伝わるようにアンサンブルを発表しよう	○アンサンブルの終末を考え、曲全体を通して練習する。 ○つくったアンサンブルをグループごとに発表する。	1	(振り返る場) 他のグループの演奏を聴き、それぞれの表現のよさを認め合うとともに自分の表現のよさを自覚できるようにする。

2 本時の学習

(1) 目標

- ① 反復や呼びかけとこたえ、変化などの音楽の仕組みを生かしてリズムアンサンブルをつくる学習に主体的に取り組もうとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)
- ② ストーリーに合わせ、反復や呼びかけとこたえ、変化などの音楽の仕組みを生かしてリズムアンサンブルをつくる。
(思考・判断・表現)

(2) 準備

○教師 楽器(小太鼓、クラベス、トライアングル、カスタネット、タンブリン、マラカス、すず、ウッドブロック、ギロ、サスペンデッドシンバル、ボンゴ、コンガ、カウベル、アゴゴー)の中から児童が選んだもの、ミニホワイトボード、リズムカード、楽器カード

○児童 なし

(3) 「気付き、考え、深め、振り返る」ための手立て

- ・グループで何度も考えを練り直し、お互いの考えを取り入れてよりよいリズムアンサンブルが作れるようにするためにグループに1つミニホワイトボードを準備する。
(深める)

(4) 展開

段階(時間)	児童の活動	教師の活動
気づく(8)	1 既習曲「いつでもあの海は」を歌唱し、音楽の仕組みに気付く。 ・同じリズムが続く「反復」が使われている。 ・上パートと下パートが「呼びかけとこたえ」になっている。	・「反復」「呼びかけとこたえ」などの音楽の仕組みに気付くことができるように「いつでもあの海は」の3、4段目に注目できるように助言する。 ・音楽の仕組みに気付くことが苦手な児童には、相手のパートの声も聴くように促す。

課題 (1)	2 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">音楽の仕組みを生かしてストーリーに合うリズムアンサンブルをつくろう。</div>	・学習課題を板書する。
考える (20)	3 前時に選んだ楽器で教科書P23のリズム1～6(図1)を復習する。 4 前時に各グループで決めたストーリーに合わせて、選んだ楽器とリズムを使い、音楽の仕組みを生かしてリズムアンサンブルをつくる。【クローバー学習】 ・「反復」を使っておいかけっこをしている様子を表そう。 ・「呼びかけとこたえ」を使って友達と話している様子を表現しよう。 ・だんだん人が減っていく様子を表現したいから楽器の数を少しずつ減らそう。 ・録音を聴くと、盛り上がり不足で足りないから、もう少し強く楽器を打とう。 ・楽器の数を増やしても、盛り上がり表現できるかもしれないね。 ・すずで2拍のぼすときは、すずを揺らして音を鳴らし続けたらどうかな。 ・ホワイトボードにリズムを貼ると、誰がどのタイミングで演奏するのかわかりやすいね。	・スムーズに活動に取り組めるよう、リズム1～6(図1)を復習する時間を設ける。 ・「いつでもあの海は」で確認した音楽の仕組みの他に「楽器が増えていく」ことや「楽器が減っていく」ことなどの音楽の仕組みがあることを伝える。 ・音楽の仕組みを意識してアンサンブルがつけられるようにするため、音楽の仕組みを板書する。 ・ <u>どのようにリズムが重なるのか視覚的にも理解できるように、ミニホワイトボード、リズムと楽器のカードを各グループに配付する。</u> ・つくったリズムアンサンブルを客観的に聴くことができるようにタブレットで録音してもよいと伝える。 ・録音するときにはほかのグループの音が混ざらないように図工室で行うように指示する。 ・グループで音量のバランスが取れるようにするため、楽器の音を大きく出しすぎている児童がいた場合には、「周りの音も聴いてみよう」と、促す。
深める (10)	5 リズムアンサンブルが完成したグループは中間発表をし、聴くグループは演奏の工夫について考える。 ・小さな音で呼びかけとこたえを演奏していて、小鳥が話しているようだった。 ・反復を使って同じリズムを繰り返すことで、わくわくする感じが伝わってきた。 ・音の長さが違うリズムを重ねていたから、3人のそれぞれの楽器のひびきがよく聴こえてきた。	・他のグループの演奏を聴き、様々な演奏の工夫の仕方があることを感じられるように「すずを揺らし続けることで音が伸びているように聴こえたね」や「トライアングルで細かい音を打つときにはひびきを止めていたから、リズムがはっきり聴こえたね」などと声掛けをする。 ・リズムの重ね方にも注目できるように「長くひびかせるリズムと細かく動くリズムが重なるとそれぞれの音がよく聴こえて面白いね」と声掛けする。
振り返る (6)	6 学習の振り返りをする。 ・音楽の仕組みである呼びかけとこたえを使ったら、かくれんぼをしている感じを表すことができてよかった。 ・反復を使ってかくれんぼで鬼が逃げている人を何度も探している様子を表現できた。 ・今回は、ストーリーに合う曲の終わり方を音を出しながらグループで考えたい。	・学習の振り返りができるようにワークシートを配付する。 ・ワークシートには自分のグループのよかったところや、他のグループから取り入れたいところなどを書くように促す。 ・今回は、曲の終わりの部分をどのように工夫するのか考えることを予告する。

(5) 評価

① 打楽器の素材による音色の違いに関心をもち、反復や呼びかけとこたえ、変化を生かしてリズムアンサンブルをつくる学習に主体的に取り組むことができたか。

(活動4、5の様子やワークシートより)

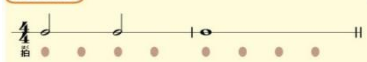
② 反復や呼びかけとこたえ、変化を生かしてリズムアンサンブルを作ることができたか。

(活動4、5の様子やホワイトボードより)

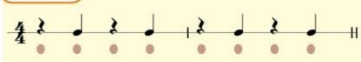
(6) 板書計画

音楽の仕組みを生かしてストーリーに合う
リズムアンサンブルをつくろう。

リズム1



リズム2



リズム3



リズム4



リズム5



リズム6



○音楽の仕組み

- ・ くり返す
- ・ よびかけてこたえる
- ・ 楽器が増えていく
- ・ 楽器がへっていく

○A グループ

名前	1拍	2拍	3拍	4拍	5拍	6拍	7拍	8拍	9拍	10拍	11拍	12拍
												♪♪♪
												♪♪♪
												♪♪♪

○B グループ

名前	1拍	2拍	3拍	4拍	5拍	6拍	7拍	8拍	9拍	10拍	11拍	12拍
												♪♪♪
												♪♪♪
												♪♪♪

○C グループ

名前	1拍	2拍	3拍	4拍	5拍	6拍	7拍	8拍	9拍	10拍	11拍	12拍
												♪♪♪
												♪♪♪
												♪♪♪

第3学年1組 国語科学習指導案

令和5年9月28日(木) 第3時限 場所 3年1組教室 指導者 教諭

1 単元名 サークスのライオン (12時間完了)

(1) 目標

- ①登場人物の気持ちの変化について自分の考えを持ち、進んで友達に伝えようとすることができる。
(主体的に学習に取り組む態度)
- ②登場人物の会話や行動描写から、心情を具体的に想像することができる。 (思考力・判断力・表現力等)
- ③登場人物の気持ちの変化を叙述を基に捉えることができる。 (知識・技能)

(2) 構想

本学級の児童は7名である。何事においても意欲的に取り組むことができる児童が多く、授業中に意見が出ないという状況は滅多にない。国語科の学習においても、「すいせんのラッパ」や「はりねずみと金貨」を進んで読み進め、登場人物に対して思いを巡らせることができた。「すいせんはどうしてかえるによって音を変えているのか」という児童から出た疑問を単元を通しての問いに設定し、単元の終わりに話し合った際には、活発な話し合いが行われ、すいせんはかえるによって音を変えていたのではなく、すいせんが鳴らした音に合ったかえるが起きたのだと児童の思いをまとめることができた。このように、自分の意見を持ち、相手に伝えることができる。しかし、自由な想像を膨らませることはできるが、叙述を根拠として相手に伝えることができる児童は少ない。チームで話し合いをしている際に、「どうしてそう考えるのか」と問いかけると、「ここにこう書いてあるから」と答える児童もいれば、何も言えない児童もいる。こうした課題から、チーム学習(以下:クローバー学習)を取り入れ、チームで共有する前に個で考える際には「どこの文章や言葉からそう考えたのかも言えるようにしようね」と声掛けをしたり、叙述から根拠となる言葉を見つけた児童を意図的に称賛したりすることで、叙述を根拠に読み取ることを支援してきた。その結果として、少しずつ「～からこう考えました」と言えるようになってきた。

このような児童の実態を捉えたとき、登場人物が少なく主述が明確で人物の言動が分かりやすい物語「サーカスのライオン」の学習は非常に有効であると考え。本題材は、じんごの動きや体の様子を表す言葉、目の色の表現が数多く描写されていて、そこからじんごの気持ちを想像豊かに読み進めることができる。叙述に即して読み取る力がつきつつある本学級の子どもたちにとって、その力をいっそう育むのに適した題材と考え、本実践を試みた。

本単元を通して、叙述を基に中心人物の思いを想像し、変化を捉える力を身に付けさせたいと考える。「サーカスのライオン」の中心人物はライオンのじんごである。じんごは男の子と出会ったことで失っていた活力を取り戻していく。その過程でのじんごと男の子とのやり取りや、じんごの行動描写から、前の場面と比較してどのようにじんごの気持ちが変わっているのかを読み取れるようにしたい。場面ごとにじんごの行動や様子を表す叙述に着目させることで、じんごの思いを想像できるだろう。さらに、クローバー学習やペア学習で思いを伝え合うことで、児童の思いを深められるようにしたい。

本単元の導入では、1学期の物語文で学習したことを振り返る場を設ける。「すいせんのラッパ」で登場人物の様子を思い浮かべて音読の仕方を工夫したことや「はりねずみと金貨」で物語のあらすじの書き方を学んだことを、ICTを使い活動の様子や児童のワークシートをモニターで提示するなどする。その後、本単元で身に付けたい力を提示する。そして、物語の内容に興味をもたせるために、物語を読む前に「サーカスのライオン」という題名からどのような話が想像し、伝え合う場を設ける。本文を通読した後、初発の感想を交流し、学習の見通しをもてるようにするために、児童の疑問から単元を通しての問いを立てる。問いの答えを出せるようにするために、じんごが男の子と出会って変わっていく姿を、場面ごとのじんごの行動描写を基にじんごの気持ちを想像することで読み取っていく。終末ではじんごに対する思いを手紙という形で表す。この手紙をより良いものとするための手立てとして、クローバー学習やペア学習場面ごとに読み取った内容を伝え合う。自分がじんごの行動から感じたことと友達の考えとの違いに気付くことで、考えを深められるようにしたい。

本時では、この物語の山場であるじんごが火事の中に飛び込み、男の子を助ける場面を取り上げる。児童にじっくり読み取ってほしいという願いから、四場面を三部に分けて行う。四場面でも前の場面まで行ってきた叙述からじんごの気持ちを読み取る活動を行う。そして、心情曲線にじんごの表情と気持ちの高まりを表す。おそらく、児童は今まででいちばん高い位置にじんごを置くことが考えられる。ここで読み取りをさらに深められるようにするために、児童に対して「じんごのどの行動でいちばん気持ちが高まったのかな」と問いかける。児童が挙げた叙述を振り返りながら、児童も改めて考える時間となる。ここでも、児童の考えは「ウォー」に集中することが考えられる。人間の言葉で何と言っていたのかを想像させ、友達の考えを聞き合うことでじんごの男の子を何としても助けたいという思いの高まりに迫れるようにする。そして終末では、ここまでの学習を生かし本時でのじんごの気持ちをワークシートに記述する。また、四場面を音読させ、録音しておいた冒頭での音読を流し「ウォー」の読み方の変化を感じられるようにする。

本時の児童の思考支援として、タブレット上の本文に考えの根拠となる叙述に線を引けるようにすることや、

叙述をワークシートに記述する際には、タブレット上の本文をスクリーンショットしてもよいこととするなど、ICTを使い視覚化や効率化を図る。そうすることで、より言葉に着目しじんごの気持ちを想像することができるのではないかと考える。

基本の活動の流れとして個で考える時間を設け、クローバー学習やペア学習を通して考えを深め、個の思考へと戻す。そして、本単元を通して、登場人物の思いに迫っていく楽しさや、友達との捉え方の違いに面白さを見出し、今後の国語科の学習をより意欲的に取り組めるようになることを期待したい。

(3) 計画

学 習 課 題	学 習 活 動	時間	備 考
これまでに読んだ物語文の学習を振り返ろう。	○「すいせんのラッパ」や「はりねずみと金貨」で学習したことを振り返る。 ○本単元の「言葉の力」を確認する。 ○物語の題名から話の内容を想像する。 ○「サーカスのライオン」を通読し、感想を書く。	1	これまでの物語文の学習を振り返り、物語を深く読み取ることのよさを想起する。
「サーカスのライオン」を読んだ感想を伝え合い、学習の計画を立てよう	○初発の感想を交流する。 ○単元を通して解決したい問いを立て、問いを解決する方法を考える。	1	(気付く場) 初発の感想とともに、不明確な点を意識し、読み取りの必要性に気付く。
時間の変化に注目して場面分けをしよう	○登場人物を確認する。 ○場面分けをする。 ○物語の中心人物について考える。	1	
サーカスの中ですごしているじんごの気持ちを読み取ろう	○一場面の叙述から分かるじんごの気持ちを考える。	1	
男の子に出会ったじんごの気持ちを読み取ろう	○二場面の叙述から分かるじんごの気持ちを考える。 ○一場面と比較したじんごの変化を捉え心情曲線に表す。	1	
男の子が会いに来るようになってからのじんごの気持ちを読み取ろう	○三場面の叙述から分かるじんごの気持ちを考える。 ○二場面までと比較したじんごの変化を捉え、心情曲線に表す。	1	
男の子を助けるじんごの気持ちを読み取ろう	○第四場面を三部に分け、それぞれの叙述から分かるじんごの気持ちを考える。 ○三場面までと比較したじんごの変化を捉え、心情曲線に表す。	3 (2/3 本時)	(考える場) 第三場面と比較してじんごの心情の変化を捉える。
サーカスのおじさんとお客さんの気持ちを考えよう	○サーカスのおじさんとお客さんの気持ちを考える。	1	
じんごに伝えたいことを手紙にしよう	○じんごに伝えたいことを考え手紙を書く。 ○友達と読み合う。	1	(深める場) これまでの学習を生かし、じんごに対する思いを言葉にする。
学習の振り返りをしよう	○物語を通してじんごがどのように変化したのか確認する。 ○単元の間について確認する。 ○授業を通しての振り返りをする。	1	(振り返る場) これまでの学習を振り返り、自己の成長について考える

2 本時の学習

(1) 目標

- ① 叙述から分かるじんざの気持ちについて、考えたことを進んで友達に伝えることができる。
(主体的に学習に取り組む態度)
- ② 叙述を根拠として、じんざの気持ちを具体的に想像し、自分の言葉で説明することができる。
(思考力・判断力・表現力等)

(2) 準備

- 教師 スクールタクトで作成したワークシート
- 児童 タブレット

(3) 「気付き、考え、深め、振り返る」ための手立て

児童の考える時間を保証するために、ICT を活用し効率化を図る。 (考える)

(4) 展開

段階 (時間)	児童の活動	教師の活動
気付き (5)	1 第四場面の一部(P. 135、010～P. 136、09)の叙述から分かる気持ちを振り返る。 ・「体がぐうんと大きくなった」から男の子を心配して助けにいかうとする気持ちが分かったね。 ・「おりをぶちこわした」は男の子の無事を確かめたい強い気持ちが分かったね。	・児童が前時の活動を想起することができるように、前時の振り返りをモニターに映し、じんざの気持ちの変化を表した心情曲線を黒板に掲示する。 ・本時の活動においても細かな叙述に目を向けられるようにするために、「ぶちこわした」という表現から「強い」気持ちを感じることができたことを確認する。 ・学習課題を板書する。
課題 (2)	2 本時の学習課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">男の子を助けているじんざの気持ちを読み取ろう</div>	
考える (15)	3 第四場面をじんざの気持ちを想像しながら一斉に音読する。 4 タブレット上の第四場面の二部(P. 136、010～P. 138、08)のじんざの気持ちが分かる叙述に線を引き、叙述から読み取れる気持ちをワークシートに記入する。 ・「ぱっと火の中に飛び込んだ」はすぐに火の中に飛び込んでいるから、自分にしか助けられないという気持ちかな。 ・「足を引きずりながら」は足が痛いのがまんしているから、何としてでも助けたいという気持ちを感じるね。 ・「みぶるい」から男の子を助けたいけど、高くて怖がっている気持ちが分かるね。	・終末で聴き比べができるように、録音をする。 ・スクールタクトでワークシートを配付する。 ・ 教師が第四場面の二部を範読し、児童には目で追いながらじんざの気持ちが分かる叙述に線を引くように促す。 ・児童の活動意識を高めるために、叙述への線引きを1本引けたらLv1、3本引けたらLv2、5本引けたらLv3と設定する。 ・自分の引いた線に対して自信をもつことができるように、ペアで見合う時間を設ける。 ・ 考える時間を保証するために、叙述をワークシートに書く場合は、タブレット上の本文をスクリーンショットし、切り取り貼り付けてもよいこととする。
深める (15)	5 心情曲線にじんざの気持ちを表す。 ・この場面のじんざは強さを感じるから前よりも高い位置に行くよ。 ・「心配」から「助けたい」という気持ちに変わったね。 6 読み取ったことを基に、じんざの思いがいちばん高まったのはどこか考える。 ・「ウォー」は力がかぎりぎりでいるからじんざの気持ちも高まっていたと思う。 ・「ウォー」は人間の言葉で「ここにいる助けてくれ」と言っていたのではないかな。 ・男の子に対して、「ぜったいに守るからな」と言っていたと思います。	・じんざの表情や曲線の高さに悩んでいる児童に対して、「じんざは男の子を助けたい気持ちはだんだんどうなっていくかな。」と問いかけるなど、思考の支援をする。 ・児童が表した心情曲線を映し、じんざの気持ちが高まっていることを確認する。 ・続けて、「じんざのどの行動でいちばん気持ちは高まったと思う」と問いかける。 ・ここで、児童の考えは「ウォー」に集中することが考えられるため、「じんざはこのとき何と言っていたのかな」と想像するように問いかけ、ワークシートに記入するように促す。 ・児童のワークシートをモニターに映し、男の

振り返る (8)	7 本時の学習の振り返りをし、第四場面の二部を音読する。 ・じんざの男の子を何としても助けたいという気持ちが分かりました。 ・「ウォー」は男の子を助けたいという気持ちが伝わるように響くように読みたい。 ・命がけで男の子を守っていてすごいと思いました。	子を助けたいという思いが共通していることを確認する。 ・振り返りでは、本時を通して考えたじんざの思い、本時の感想の2つのことを書くように促す。 ・児童が友達の考えと比較することができるようにするために、共同閲覧モードを使用する。 ・ワードクラウド機能を使い児童の考えをまとめ板書する。 ・「ウォー」の音読の仕方について問いかけ、四場面の二部を一斉に音読するように促す。 ・録音し、活動3での音読と聞き比べる。
-------------	--	---

(5) 評価


- ①ワークシートに自分の考えをまとめ、進んで友達に伝えようとする事ができたか。
(活動4、6、7の様子やワークシートより)
- ②文章の叙述を根拠として、じんざの気持ちについて豊かに表現することができたか。
(活動4、5、7の様子やワークシートより)

(6) 板書計画

まとめ

男の子を何としても助けたい

ぜつたいに助けるぞ
だれか男の子を助けてくれ
ここにいます



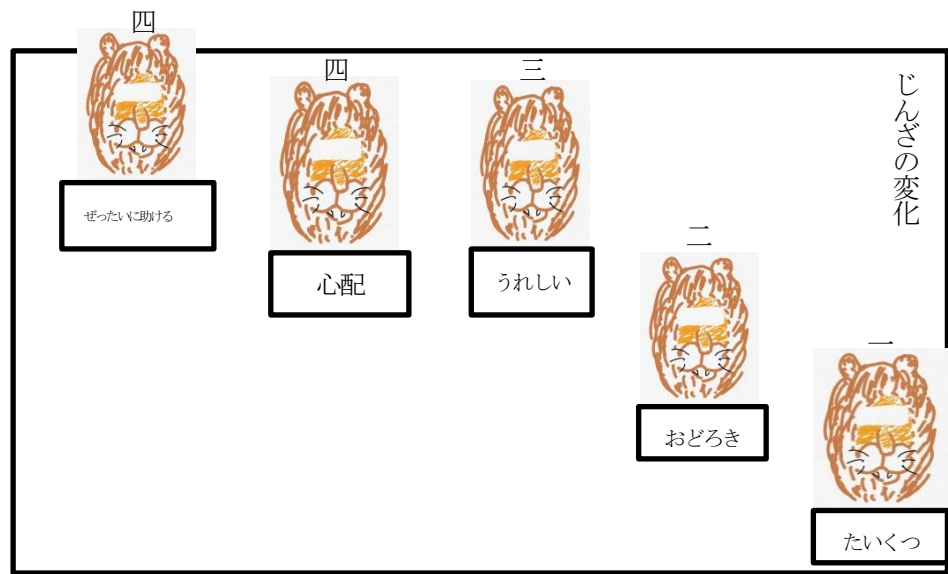
「ウォー」は人間の言葉で何と言っているのか

<p>力のかぎり 全力で ばえた</p>	<p>身ぶるい ふるまっています をした</p>	<p>すばやく いそいでいる たきかかえて</p>	<p>足を いたいのをがまん 引きずりながら</p>	<p>はつと すぐに 火の中へ</p>
↓	↓	↓	↓	↓
ここにいます、だれか助けてくれ	助けるぞ	こわいけど、何とかして男の子を ければ	何としても助けたい 男の子はどこだ	男の子を助けられるのは自分しか いない 今行くから、ぶじでいてほしい

男の子を助けているじんざの気持ちを読み取ろう

サーカスのライオン

川村 たかし 文
西村 達磨 絵



第5学年1組 国語科学習指導案

令和6年1月25日(木) 第5限 場所 5年1組教室 指導者 教諭

1 単元 テクノロジーの進歩について考えよう (本時 5/7)

2 本時の目標

本文を読み、弱いロボットは必要かどうか自分の考えを深めて確立することができる。

(思考力・判断力・表現力等)

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (5)	<p>1 既習事項である、弱いロボットと人の関係についての筆者の考えを確認する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・弱いロボットと人は互いに支え合う心地よい関係と書いてあったね。</p> <p>2 本時の学習課題を把握する。</p>	<p>・前時に学習した弱いロボットと人間との関係について想起させ、弱いロボットは必要かどうかということテーマとして自分の考えを確立していくことができるようにする。</p> <p>・強いロボットの良さも伝え、子どもの考えを揺さぶる。</p>
<p>弱いロボットは必要かどうかについて自分の考えを深めよう</p>		
考える (15)	<p>3 弱いロボットは必要かどうかについて自分の考えをまとめる。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・ロボットに何かをしてもらうのが当たり前という考えから抜け出すためにも必要だと思う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・弱いロボットがなくてもロボットに頼りすぎないように意識すればよいから、不要だと思う。</p> <p>4 弱いロボットは必要かどうかについて考えをもち、チームで伝え合う。【クローバー学習】</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・弱いロボットは、周りの人の協力を引き出して、人は手伝うことの喜びを感じることができるから必要だと思う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・ゴミを見つけても拾ってくれなかったら役に立たないから、弱いロボットは必要ないと思う。</p>	<p>・筆者の考えをもとに自分の考えを確立できるように文中の筆者の考えを探すよう促す。</p> <p>・まずは自分の意見をノートに書いて自分の考えを明確にさせ、この後の活動で主体的に話し合うことができるようにする。</p> <p>・自分の意見がまとまらない児童はチームの児童と意見を交流するように促し、自分なりの考えとその根拠をもてるようにする。</p> <p>・<u>チームで話し合う時には、弱いロボットは必要だと思う人は赤帽子を、必要ないと思う人は白帽子をかぶって、どの立場で意見を発信しているのか分かりやすくする。</u></p> <p>・<u>多角的に考えられるように「ゴミを拾ってくれないロボットってわざわざ作る必要があるかな」と揺さぶりの発問をする。</u></p>
深める (20)	<p>5 チームで話し合ったうえでの自分の考えを発表する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・私は、弱いロボットは必要ないと思います。例えば、弱いロボットではなく強いロボットがあれば地震の被災地に安全に人の命を助けに行けると思うからです。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・ぼくは、弱いロボットは必要だと思います。今の世の中は便利なものであふれていて、してもらって当然という考えになってしまっているからです。だから協力する気持ちを忘れないためにも必要だと思います。</p>	<p>・それぞれの立場が明確になるように立場を分けて板書する。</p> <p>・立場を明確にすることで、それぞれの理由や根拠を掘り下げた対話ができるようにする。</p> <p>・多角的に考えられるように「弱いロボットが被災地に行って人を見つけても助けることができなかったらどうかな」と揺さぶりの発問をする。</p> <p>・改めて筆者の考えを振り返り、多角的に考えられるようにする。</p> <p>・友達の意見を聞いて最終的な自分の意見をまとめられるようにほかの児童の意見を聞いてどう思ったか問いかける。</p>
振り返る (5)	<p>6 話し合ったことをもとに自分の考えを深める。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">・はじめは、弱いロボットは不要だと思っていたけれど、みんなの意見を聞いて弱いロボットがあることでロボットと人の関係が良くなるだけじゃなく、人同士も協力関係ができるから必要だと思った。</p>	<p>・自分の立場を明確にし、考えと理由を書けている児童を称賛し、どの児童も自分の意見を明確に書くことができるようにする。</p>

4 評価

弱いロボットは必要かどうかについて本文を読み深め、多角的に捉えて自分の考えを確立することができる。
(ノートの記述、活動4、5、6の発言から)

第1学年1組 音楽科学習指導案

3限 音楽室 指導者

1 単元 せんりつでよびかけあおう (本時 4/6)

2 本時の目標

旋律の呼びかけ合いに興味・関心を持ち、つくった旋律を鍵盤ハーモニカでまねったりつなげたりする活動に楽しく取り組もうとする。
(主体的に学習に取り組む態度)

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (10)	<p>1 互いに向かい合って、声を聴き合いながら「あいあい」を歌唱する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・呼びかける側で歌いたいな。 ・友達の声を聴いてこたえる側で歌おう。</p> <p>2 「なかよし」を階名や指番号で歌ったり、鍵盤ハーモニカを演奏したりする。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ドレミで歌えるよ。 ・指番号に気をつけて演奏しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・呼びかける側とこたえる側の2つのグループに分かれて歌うことを伝える。 ・互いの顔を見て、声を聴いて歌うとよいことを助言する。 ・友達の声を聴いて歌えた児童を称賛する。 ・児童が階名唱しながら、正しく鍵盤ハーモニカの運指をしているか確認する。 ・指番号で歌うグループと、演奏するグループに分かれることを伝える。 ・机間指導しながら、正しい指番号で演奏できている児童を称賛する。 ・学習課題を板書する。
考える (20)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">つくったせんりつで まねっこあそびをたのしもう</div>	
深める (10)	<p>3 本時の学習課題を把握する。</p> <p>4 つくった旋律を組み合わせて、まねっこ遊びをする。【クローバー学習】</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・わたしが呼びかけをやるから、よく聴いてね。 ・今度は真似して、つなげてみよう。 ・うまくできなかったから、もう1回やりたいな。 ・友達の旋律を真似してつなげると、楽しいね。</p> <p>5 つなげた旋律を発表し、聴き合う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><3人組 ABCの例> A ミドレ・ BC ミドレ・ B レミソ・ AC レミソ・ A ミドレ・ BC ミドレ・ C ファレド・ AB ファレド・ </p>	<ul style="list-style-type: none"> ・1人ずつ自分がつくった旋律を演奏する場を設け、確認する。 ・クローバー学習の形態になり、友達のつくった旋律が分かりやすいように、ホワイトボードに旋律カードを貼付するように伝える。 ・呼びかける役とこたえる役を交替して、<u>旋律の組み合わせをいろいろと試すように声掛けしながら机間指導する。</u> ・呼びかけ合いの良さや面白さを感じ取ることができるようにするために、<u>自分や友達の旋律を模倣し合う場を設ける。</u> ・聴く側に分かりやすいように、演奏前にホワイトボードに貼付した演奏順とつくった旋律を発表するように伝える。 ・発表のテンポが合わない時は、教師が手拍子をゆっくりしてテンポを合わせ、発表できるように励ます。 ・演奏を聴いた児童に、どんな感じに聴こえたか、友達のどんなところが良かったかなど、感想を尋ねる。
振り返る (5)	<p>6 学習の振り返りをする。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・友達がつくった旋律をまねっこしたら、楽しかった。 ・またつくって、演奏してみたいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに自分のできたことや、自分のグループの良かったことを書くように声を掛けて、用紙を配付する。 ・自分や自分のグループの良いところを見つけた児童を指名し、紹介して称賛する。

4 評価

旋律の呼びかけ合いのよさや面白さを感じながら、自分や友達の旋律を使ってまねっこ遊びに進んで取り組むことができたか。
(振り返りのワークシートの記述や、活動4や5の様子から)

第2学年1組 特別の教科道徳学習指導案

3限 2年1組教室 指導者

1 主題 じぶんもちがっても (C [公平、公正、社会正義]) (本時1/1)

教材名「およげないりすさん」

2 本時のねらい

泳げないりすとどうすれば遊べるかを考える動物たちの姿を通して、他者との違いを受け入れて仲良くすることの大切さを知り、誰にでも公平に接しようとする心情を育てる。

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (3)	<p>1 自分にとって友達はどんな存在か考える。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 友達だから 。 <ul style="list-style-type: none"> ・いっしょに遊ぶことができる。 ・話をしたり聞いたりしてもらうことができる。 ・助けてもらえる。・楽しい。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・「友達だからできることって何ですか。」と問い掛け、四角に入る言葉を考えるように促す。 ・本時の主題に迫るために、「このお話に出てくる3人は、友達だからどうしたのかな、しっかり考えながら聞いてね。」と告げ、事前に要点を明確にし、読み聞かせを行う。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> よりよい友だちになるために大切なことは何か 考えよう </div>	
考える (20)	<p>2 本時の学習課題を把握する。</p> <p>3 始めと後のかめたちの友達関係の変容をとらえる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>はじめのかんけい</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>あとのかんけい</p> </div> </div> <p>4 動物たちの気持ちをチームで考える。 【クローバー学習①】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>3人で遊んでいるときの気持ち</p> <ul style="list-style-type: none"> ・りすさんのことが気になって楽しくない。 ・りすさんは、嫌な気持ちかもしれないね。 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>4人で遊んでいるときの気持ち</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やっぱり、りすさんがいると楽しいな。 ・りすさんがうれしそうよかった。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を板書する。 ・始めと後の友達関係の変容を捉えやすくするために、お話の展開を押さえながら、図に動物の名前を貼付していき、図解で示す。 ・かめたちの気持ちを考えるために、「3人で遊んでいても、全然楽しくないかめたちはどんな話をしたのでしょ。」と問い掛ける。 ・やっぱり、りすも一緒がいい、という3人の動物たちの気持ちを理解するために、チームで役割演技を考えるように促す。 ・互いに質問したり付け足したりして考えを深めるために、クローバー学習の形態で話し合う場を設ける。 ・「本当は3人は、リスに合わせて我慢しているだけではないの。」と問い返す。 ・『「ぼくも連れて行って』と言ったりすは、どんな気持ちだったかな。」と補助発問をする。 ・遊び方の違いから、りすを仲間に入れなかったことを確認し、「仲間外れ」「違い」といったキーワードを押さえておく。 ・異質な他者を受け入れる良さについて考えられるよう、「りすさんのような、自分たちとは遊び方が違う友達と一緒に遊ぶ良さは何でしょう。」と問い掛ける。 ・3人で遊んだとき、4人で遊んだときの動物たちの気持ちを思い出して考えるよう促す。 ・「より良い友達になるために大切なことは何でしたか。今日の授業でいちばん大切だと思うキーワードを に入れて発表しましょう。」と投げかける。 ・子供の発言を称賛し、価値付ける。
深める (15)	<p>5 自分と異なる点を受け入れ仲良くすると、どんないいことがあるか考える。 【クローバー学習②】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで協力できる。・みんなが楽しい。 ・4人で遊ぶ方が、きっと相手のことを考えていろいろ遊び方を思いつく。 ・遊びがもっと楽しくなる。 ・4人は、もっと友達のことを分かかってきて、もっと仲良しになることができる。 </div>	
振り返る (7)	<p>6 今日の授業で学んだことを発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 友達だから 。 <ul style="list-style-type: none"> ・仲間外れをしないで仲良くすると楽しい。 ・違うところがあっても仲良くできる。 </div>	

4 評価

かめたち3人の行動の変容を通して、違うところがあっても配慮できることを考え、友達と仲良くすることの良さや大切さを考えることができたか。(活動4、5の話し合いの様子や活動6の発表の内容から)

第3学年1組 総合的な学習の時間学習指導案

3限 パソコン室 指導者 教諭

1 単元 アーテックロボカーを使ってプログラミングをしよう (本時 1/2)

2 本時の目標

ゴールまでたどり着くためのプログラムを友達と試行錯誤して考えることができる。

(思考力・判断力・表現力等)

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (7)	<p>1 プログラミングについての説明ビデオを見て、理解を深める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2年生の国語で、スクラッチを使ってプログラミングをしたね。 ・プログラミングは機械へ命令することなんだね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童のプログラミングの知識を確認するために、「プログラミングについて知っていることはありますか。」と問いかける。 ・児童のプログラミングについての理解を深めるために、解説動画をモニターで流す。 ・アーテックロボカー(以降：車)を提示する。
	<p>2 本時の学習課題を把握する。</p> <p style="text-align: center;">必要なコードをえらび、ゴールまで走らせるためのプログラムを考えよう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を板書する。
考える (10)	<p>3 「studuino.bit」の使い方と車を走らせるコースを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・右のタイヤと左のタイヤの回転を変えることができるんだね。 ・右や左に曲がることも必要だね。 ・壁にぶつからないでゴールしたいね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時ではプログラムを考えることを目的としているため、車の組み立てやコースの準備は予め教師が行い、活動時間を保証する。 ・プログラミングを円滑に行えるようにするために、本時で使うコードを「イベント」「動き」「制御」の3つに限定する。 ・プログラムの作り方や車と「studuino.bit」の接続の仕方を、実演しながら説明する。
深める (20)	<p>4 ペアで試行錯誤してゴールまで走るプログラムを考える。【クローバー学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何秒間まっすぐ進むようにすればよいのだろう。 ・速さを変えて、ゆっくりゴールまで行くようにプログラムしてみよう。 ・行き過ぎたときは、タイヤの回転を「正転」から「逆転」にしてバックさせるのもいいね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・使い方の確認のために、3分間自由に動かす時間を設ける。 ・児童が困ったとき確認できるように、ワークシートと一緒にプログラムの作り方をまとめたものをスクールタクトで配付する。 ・<u>プログラムを考える参考にするために、必要に応じて他のペアに相談することを認める。</u> ・プログラムの組み立てに困っているペアに対して、コースを区切って考えられるよう「ここからここまで行くには、車にどう動いてほしいかな。」と問いかけるなどの支援をする。
	<p>5 各ペアのプログラムを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・僕たちのプログラムとタイヤの回転のさせ方が違うね。 ・途中で車がゆっくりになっていたよ。 ・どのペアもゴールまでたどり着いたね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの車の動きと違うところに注目するように伝え、見終わった後に他のペアのプログラムの工夫点を発表するよう促す。 ・3組のペアのプログラムをモニターに映し、それぞれのペアの工夫点を称賛する。
振り返る (8)	<p>6 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1秒間走らせるとどれくらい進むのかを確認しながら値を調整してプログラムすれば、ねらった所まで行けるよ。 ・違うコースで車を走らせてみたいね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感想、プログラムを作るときに工夫したこと、次回やってみたいことの3観点で振り返りをワークシートに記入するように伝える。 ・共同閲覧モードを使い、友達の振り返りを見られるようにする。

4 評価

スタートからゴールまでの道のりから必要なコードを選択し、走る時間や速さの数値、左右のタイヤの回転のさせ方等を工夫してプログラムすることができたか。

(ワークシートの記述や活動4の児童の様子から)

第4学年1組 社会科学習指導案

3限 4年1組教室 指導者

1 単元 自然さい害からくらしを守る「地しんからくらしを守る」(本時 4/11)

2 本時の目標

家庭では地震に備えてどのような取り組みをしているのかを調べて話し合い、理解することができる。

(知識・技能)

3 展開

段階	児 童 の 活 動	教 師 の 活 動
気付く (5)	<p>1 家での地震発生の場面を想定し、どのような行動をとるのか発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・机の下にもぐる(シェイクアウト)。 ・建物の外に出る。 ・近くの避難所に逃げる。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習への関心を高めるために、家で一人で留守番をしているときに大きな地震が起こり、電気やガス、水道が止まり、電話もつながらない場面を考える場を設ける。 ・初期行動として、シェイクアウトの大切さを確認する。 ・学習課題を板書する。
考える (25)	<p>2 本時の学習課題を把握する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 地震に備え、家庭ではどのような取り組みをするとよいのだろうか。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭で調べてきたことを理由も交えて発言できた児童を称賛する。 ・児童から出てきた意見に応じ、転倒防止グッズや飛散防止フィルムについて紹介をする。 ・調べてきたことをもとに、<u>非常用持ち出し袋の中には何が必要なのかを考え、なぜその備えが必要なのか、どのくらいの量が必要なのかをチームで話し合う場を設ける。【クローバー学習】</u>
深める (10)	<p>3 各家庭での地震への備えと、非常用持ち出し袋の中身について、話し合う。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【家庭での備え】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・非常用のリュックを準備している。 ・水やお茶等を備蓄している。 ・避難場所を家族で決めている。 ・テレビに転倒防止の金具をつけている。 ・枕元に、靴やスリッパを置いている。 ・ガラスに飛散防止フィルムを貼っている。 <p>【非常用持ち出し袋の中身】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・怪我をしたときに救急セットが必要だよ。 ・停電になったら懐中電灯がいる。 ・助けが来るまでの、非常食がいるね。 </div> <p>4 家庭でできる取り組みは他に何かあるのか教科書や郷土読本で調べ、発表する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【起きる前の準備】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・家具の転倒防止対策をする。 ・安全な避難経路の確認をする。 <p>【起きた後の協力や対策】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・災害用伝言ダイヤル171を利用する。 ・エレベーターの地震対策をする。 ・避難カードを携帯する。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭で調べてきたことを理由も交えて発言できた児童を称賛する。 ・児童から出てきた意見に応じ、転倒防止グッズや飛散防止フィルムについて紹介をする。 ・調べてきたことをもとに、<u>非常用持ち出し袋の中には何が必要なのかを考え、なぜその備えが必要なのか、どのくらいの量が必要なのかをチームで話し合う場を設ける。【クローバー学習】</u> ・児童の考える非常用持ち出し袋の中身が多い場合は、自分で避難所まで持ち運べるのか問いかけ、非常用持ち出し袋の重さについて考えたり、非常食は何日分の準備が必要なのかを教科書や郷土読本を参考に調べたりする時間を設ける。 ・転倒防止対策の必要性を実感させるために、地震で家具が倒れる映像を提示する。 ・災害用伝言ダイヤルは、体験できる日があることや、災害時は公衆電話が無料で使えることなども知らせる。 ・家庭での地震への備えについて、地震が「起きる前の準備」と「起きた後の協力や対策」のどちらも必要で、大切であることに気づけるように、建物の外に避難した後、どのような行動をとるか問いかける。
振り返る (5)	<p>5 本時の振り返りをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・家族で避難場所を相談しておきたい。 ・非常用持ち出し袋の中身の確認をし、いざというときあわてないようにしたい。 ・転倒する物がないか、確認しておきたい。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の身を自分で守るために備えることを「自助」と表現することを伝える。 ・家庭における防災への意欲を高めるために、数名の児童の感想を紹介する。 ・地震が起きたらどんなことが起こるか想像力を働かせ、落ち着いて行動することが大切であることを伝える。

4 評価

家庭では、非常用持ち出し袋や家具の転倒防止などの準備をしたり、災害用伝言ダイヤルや避難場所を確認したりするなどの地震に備える対策が大切であることを理解することができたか。

(活動3, 4, 5の発言やノートの記述から)

第5学年1組 算数科学習指導案

3限 5年1組教室 指導者

1 単元 整数 (本時 3/10)

2 本時の目標

公倍数や最小公倍数の意味を理解し、数直線を使って公倍数や最小公倍数を求めることができる。

(知識・技能)

3 展開

段階	児 童 の 活 動	教 師 の 活 動
気付く (5)	<p>1 2の倍数と3の倍数のグループに分かれて、数唱を聞きながら手をたたいて確認する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ 2の倍数で手をたたく人、3の倍数で手をたたく人、全員が手のタイミングが合うときがあるね。</p> <p>2 本時の学習課題を把握する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童を2グループに分け、2の倍数と3の倍数で手をたたくように指示する。 ・ 全員が手をたたくときは、2つの数の共通の倍数になっていることに気付くことができるように、「全員が手をたたいているときは、どんな数かな」と問いかける。 ・ 学習課題を板書する。
2つの数の倍数について調べよう。		
考える (20)	<p>3 数直線を使って3と4の倍数を考える。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">問題 ダンスで、3人1組から4人1組に組みかえをします。全部で何人のときに、組みかえがうまくいきますか。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ 3人組の人数は3の倍数、4人組の人数は4の倍数になるな。 ・ 人数が3と4の両方の倍数になら、組みかえがうまくいきそうだ。</p> <p>4 公倍数について気付いたことをチームで話し合う。【クローバー学習】</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ 「い」と「う」両方の数直線で赤丸がついている数は、12、24、36、48だね。 ・ 3と4の公倍数は、どれも12の倍数になっているよ。 ・ 3と4の公倍数は、3でも4でも割り切れる数だね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 挿絵をもとに、3人組がいくつかあって、その人たちが4人組になったときに人が余らないように、もとの人数を求める問題であることを捉えさせる。 ・ 教科書の数直線を活用しながら考えるよう助言する。 ・ 3と4の共通の倍数が分かりやすくなるように、赤丸で囲むように呼び掛ける。 ・ 数直線を見て気付いたことをノートに記入する時間を設ける。 ・ <u>意見交換がしやすくなるよう、机をクローバー学習の隊形にするよう促す。</u> ・ 3と4の公倍数は12の倍数になっていることに気付くことができるように、「3と4の倍数に同じ数字があるね。この数字を見て何か気付いたことはないかな。」と問いかける。 ・ 公倍数について気付いたことを、自分の言葉で話している児童を称賛する。 ・ 「公倍数」および「最小公倍数」の用語と意味を教科書で調べる場を設ける。
深める (15)	<p>5 教科書P.103、4番の問題を解く。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ 公倍数は、最小公倍数の倍数になっているから、6の倍数を小さい順に8個書けばいいのだな。 ・ 2と5の最小公倍数は、2の倍数でも5の倍数でもある数の中でいちばん小さい数だから、10だね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3と4の倍数をベン図に表し、重なっている部分が公倍数であることを確認する。 ・ 問題に戸惑っている児童には、数直線から最小公倍数を見つけ、その倍数を考えればよいことを助言する。 ・ 理解を深められるようにするために、問題が早く終わった児童には補助教材の問題を解くよう促す。
振り返り (5)	<p>6 本時の振り返りをする。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">・ 公倍数は、最小公倍数の倍数になっていることが分かった。 ・ 次の授業では、数直線を使わずに公倍数を見つけてみたい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 書く内容に戸惑っている児童には、板書やノートを見ながら本時の授業を振り返ってみるように助言する。 ・ ノートに分かったことや調べてみたいことなどが書いている児童の振り返りを発表させ、称賛する。

4 評価

公倍数や最小公倍数の意味を理解し、倍数を数直線上に表すことで、公倍数や最小公倍数を求めることができたか。
(活動3、5のノートの記述、活動4の発言内容から)

第6学年1組 体育科学習指導案

3限 体育館 指導者

1 単元 器械運動「マット運動」(本時3/6)

2 本時の目標

マット運動において回転系や巧技系の基本的な技を身につけるために、互いの考えを伝え合い、工夫して練習できる。(思考力・判断力・表現力等)

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (10)	1 2列横隊で整列し、服装や健康状態を点検する。 2 準備運動、補助運動を行う。 ・ランニング、柔軟、関節の運動 ・走ると体が温まって体が柔らかくなるよ。	<ul style="list-style-type: none"> ・正確な行動ができているか、服装が整っているか、顔色はどうかを注意して観察する。 ・筋肉をしっかり伸ばし、ゆっくりと関節の可動範囲を広げるように助言する。 ・運動中に呼吸を止めないようにすることを確認する。 ・学習課題を板書する。
考える (10)	3 本時の学習課題を把握する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> 安定した動作で技ができるように練習方法や内容を工夫しよう </div> 4 技に適した場を選択し、順番を待つ友達に技をタブレットPCで撮影してもらい、練習に生かす。【クローバー学習①】 ・回転技・倒立技・発展技の場 ・まっすぐ後転ができるようにしたいな。 ・補助なしで倒立ができるようにしたいな。	<ul style="list-style-type: none"> ・「開脚前転は膝が伸びたら開脚する」「開脚後転はマットに足が着いた瞬間にマットを押す」「倒立する時はマットを見る」など、技のポイントホワイトボードに掲示する。 ・どの部分に注目してほしいかを発表することで、他の児童が注目ポイントを確認できるようにする。 ・補助の方法や技のポイントなどを声かけしながら動画撮影や視聴をするように助言する。 ・意欲的に練習をしている児童や、友達と協力したり、練習内容を工夫したりして練習に取り組む児童を称賛する。 ・マットの横から撮影するように助言する。 ・2～3名の児童に練習をする上で気をつけているポイントを発表するよう促し、それを踏まえて演示させる。 ・技をする際の呼吸の有無と呼吸のタイミングについて助言する。 ・技のポイントを意識しながら練習している児童を称賛する。 ・倒立系の技に取り組む児童に対し勢いがつきすぎないように補助をする。 ・動きを示範しながら、ゆっくりと体を動かすように指示する。
深める (15)	5 撮影した動画を見て、技のポイントを確認する。【クローバー学習②】 ・開脚前転・開脚後転・背倒立・頭倒立 ・補助倒立・倒立・倒立前転・ブリッジ ・腕立て横跳び越し・側方倒立回転 ・後転は最後にマットを押して起き上がるようにするとまっすぐ回れるね。 ・倒立をするときはマットを見るんだね。	<ul style="list-style-type: none"> ・技のポイントを意識しながら練習している児童を称賛する。 ・倒立系の技に取り組む児童に対し勢いがつきすぎないように補助をする。 ・動きを示範しながら、ゆっくりと体を動かすように指示する。
振り返る (10)	6 技のポイントを意識して練習をする。 ・技のポイントがわかったよ。 ・最後にマットを押したら開脚後転が上手にできたよ。 7 整理運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・技のポイントに気をつけながら、練習に取り組んでいた2～3名の児童を指名し、ポイントを意識したことで、どのように変容したかを発表するよう促す。 ・本時の学習を通して、これまでできなかった技ができるようになった児童に技を披露するように促し、その成長を称賛することで、次時への意欲につなげるよう支援する。
	8 本時の振り返りをする。 ・後転で足がマットに着いた瞬間にマットを押すとまっすぐ起き上がるよ。 ・倒立でマットを見ると、背中から倒れないよ。 ・技のポイントがわかることは「できる」への近道だね。	

4 評価

友達と意見交換をしながら、技のポイントを意識した練習をすることができ、安定した動作で技ができるようになったか。(活動5の発表内容、活動4、6の練習の様子から)

ひがし組 国語科学習指導案

3限 ひがし組教室 指導者

1 単元 想ぞうを広げて物語を書こう (本時 4/8)

2 本時の目標・個別の目標

(本時) 事前に考えた「設定・あらすじメモ」をもとに、登場人物のしたことや心情を想像しながら、読む人に伝わりやすい文章を書くことができる。 (思考力・判断力・表現力等)

(個別) 自身で考えたあらすじをもとに、登場人物の様子や心情を想像し、詳しく書くことができる。 (思考力・判断力・表現力等)

3 展開

段階	児童の活動	教師の活動
気付く (5)	1 前時までに自分で作った第1場面と第2場面の文章を音読する。 ・たぬきがどんぐりを拾いに来たよ。 ・その後、たぬきは、木にぶら下がって叫んでいるねずみを見つけたよ。	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの物語の流れが視覚的に確認できるようにするために、挿絵と児童が書いた物語を黒板に提示する。 ・前時の振り返りで、接続詞を使って書くと、出来事の順序が明確になり、読み手に伝わりやすくなったことを確認する。 ・学習課題を板書する。
考える (18)	2 本時の学習課題を把握する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ねずみやたぬきの様子や気持ちを考えてくわしく書こう</div>	
深める (17)	3 第3場面をどのような設定にしたのか、確認する。 ・たぬきがねずみを助けるために、使えそうな道具を探すよ。 ・ねずみは、早く助けてほしいって思っているよ。 4 「設定・あらすじメモ」に沿って、順序を考えて書く。 ・たぬきがねずみを助ける様子を、順番に書いていくよ。 ・たぬきがうまく助けられなくて困っている様子や気持ちも入れたいな。	<ul style="list-style-type: none"> ・第3場面の挿絵と事前に書いた「設定・あらすじメモ」を見て、どのような場面にしたいか確認するよう促す。 ・確認していく中で想像がさらに膨らみ、付け足したい事柄が出てきた場合は、それを認め、メモに書き加えるよう促す。 ・たぬきとねずみのそれぞれの行動や様子を区別して考えられるように、色の異なるシールで違いを明確にする。 ・文字がマスからはみ出てしまうことを気にしなくてもすむように、縦罫のワークシートを用意する。 ・会話文等で改行が必要なところは声をかけて、書き直しを減らせるよう支援する。 ・自分が書いた物語を推敲しやすくさせるために、<u>教師が作成した描写や会話文が簡素な物語を比較対象として提示する。</u> ・<u>助ける様子や気持ちを想起しやすくするために、児童がたぬき役、教師がねずみ役になって、児童が書いた内容を動作化する。</u> ・<u>児童の文章の内容について質問を投げかけ、その返答を物語に追加して読み上げさせ、より分かりやすくなることに気付かせる。</u>
振り返る (5)	5 書いた物語を音読し、様子や二人の気持ちについて書き加える。 ・たぬきが道具をもって「走って戻ってきた」って書くと、慌てている様子がよく分かるかな。 ・ねずみが「もう少しこっちだよ。」ってたぬきに教えている様子を書き足すと、二人が協力している様子が分かるかな。 6 完成した物語を音読し、本時の振り返りを書く。 「走って」という言葉を入れたり、焦っているときの会話を入れたりしたら、たぬきが慌てている様子が詳しくなったよ。	<ul style="list-style-type: none"> ・助ける様子やそのときの気持ちを詳しく書いたことを称賛する。 ・次時は、続きの第4場面の物語を書くことを伝え、物語の最後は、二人はどんな気持ちになるか想像を膨らませよう声をかける。

4 評価

(本時) たぬきやねずみの様子や心情が読み手に伝わるように、順序を意識して書いたり、会話文を効果的に入れたりすることができたか。 (活動5の推敲の様子や完成した文章から)

(個別) 教師との対話を通して、助けているときの様子がよく分かる順序を考えたり、会話内容を想像したりしながら、文章を書くことができたか。 (活動5の推敲の様子や完成した文章から)