

多面的思考力・論理的思考力

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
行事予定	29日 昭和の日	3日 憲法記念日 4日 みどりの日 5日 こどもの日 6日 緑の日		15日 海の日	11日 山の日の 12日 健康日 13日 休日	15日 敬老の日 16日 秋分の日 17日 憲法記念日		14日 スポーツの日	3日 文化の日 4日 敬老の日 23日 勤王感謝の日	1日 成人の日	11日 建国記念の日 23日 天皇誕生日 24日 勤王感謝日	20日 春分の日	
国語	春風をたどって	春風をたどって	文壇／こまをたのしむ／まじりのよう／全体と中心	まいごのかげ	仕事のくふう、見つけたよ／コラム 教育など	みんなのこころをいかに大切にしようか	ローマ字	おススメの一品をたのしむ	すがたをかえる大工／食べ物のひみつを教えます	わたしの町のよいところ	ありのけい	モチモチの本	
書写	毛筆スタートブック	「横画」	「たて画」	「おれ」	小筆で書いてみよう	書写 広げたい①	「りんと農家の思いと生産の仕方の工夫を関連付ける」	「曲がり」	自分と友達の書いた文章と文章の比較		三年生のまとめ①②	「もっと知りたい」全国書・紙...	
社会	まちの様子	市の様子			店ではたらく人と仕事		工場ではたらく人と仕事／農家の仕事		火事からまちを守る	事故や事件からまちを守る	かわる道具と暮らし	市のうつりかわり	
算数	かけ算	わり算	たし算とひき算の筆算	長いもののがさのはかり方と表し方	ぼうグラフと表	あまりのあるわり算	大きい数のしくみ	かけ算の筆算(1)	円の球	小数	筆算のたし算とひき算	分数	
理科	春の生き物	たねまき	チョウのかんさつ	風やゴムのはたらき	花がさいたよ	わたしの研究	実ができたよ	いろいろな音の響きに親しむという目的を達成するために、よりよい音の重なり方やつなげ方を見いだす。	音のせいしつ	物の重さ	電気の通り道	じしやくのせいしつ	つくってあそぼう
音楽	歌って音の高さをかんじよう	リコーダーのひびきに親しもう	せんりつのとくらようをかかんじよう		拍ののってリズムをかかんじよう	せんりつのもりをかかんじよう		いろいろな音のひびきに親しもう		ちいさいにつたはる音楽をつなごう	悪い音楽をきこそう		「どうつなげば明るさが変わるのだろう」という問題を解決するために、実験方法を見いだす。
図工	絵の具と水のハーモニー	生まれかわったな	カラフルねんまでマ イグツズ	かげのへんしん	先サンドイッチ この中の世界	はずつてつけて わたしたちの形	すてきな色です	ようこそ！ アミ アワード	このカタチを	みんなで作ろう	ためしてあそんでマ グネット	未来にタイムス トントクゴ	「版をついたり、写したりすることを楽しむ」という目的を達成するために、よりよい表現方法を見いだす。
体育	走の運動 外	ミニサッカー（ゴール型） 外	マット運動 中	縄跳び 中	水泳	ラグハンド（ゴール型） 外	跳び箱運動 中	運動会	表現 外・中			フリアボール（ネット型） 中	
道徳	員が	ある玉	目の見え方	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ	あきらめ
外国語活動	Unit1 Hello!	Unit2 How are you?	Unit3 How many?	Unit4 I like blue.	Unit5 What do you like?	Unit6 ALPHABET	Unit7 This is for you.	Unit8 What's this?	Unit9 Who are you?				
総合													
学級活動	3年生になろう	学年目標を決めよう	学級活動(1)	1日のあいさつ	友達と仲良くしよう	学級活動(1)	運動会を準備しよう	夏休みの計画を立てよう	なつやすみをふりかえって	2学期の目標を立てよう	なつやすみをふりかえって	学級活動(1)	
児童会活動	1年生を迎える会	児童総会			実習生を迎える会							児童総会	
クラブ活動												6年生を送る会	
行事													

自分と友達の、お店の紹介の仕方の比較

「緑が丘のお店のよいところを伝える」という目的を達成するために、よりよい発信の仕方を見いだす。

「6年生に感謝の気持ちを伝える」という目的を達成するために、よりよい表現方法を見いだす。

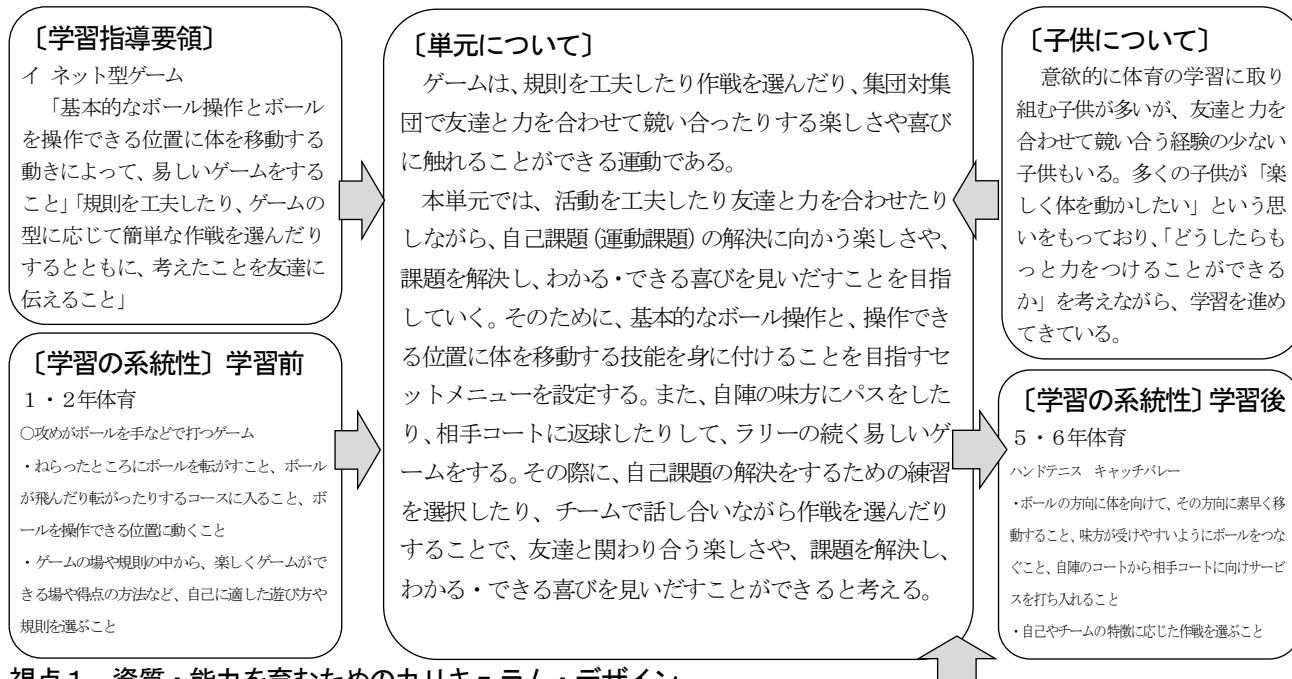
第3学年 体育科学習指導案

日時 令和7年2月15日(土) 2校時
 場所 体育館
 児童 男18名 女14名 計32名
 指導者 小林 将

1 単元名

「ひろってつないで『チャレンジカップ』」 Eゲーム イ ネット型ゲーム

2 単元の指導構想



視点1 資質・能力を育むためのカリキュラム・デザイン

<本単元における深い学びの姿>
 友達と関わり合いながら運動課題に向かう「楽しさ」や、ボール操作の仕方とボールの位置への体の移動の仕方がわかる・できる「喜び」を見いだす姿

<育みたい資質・能力> 多面的思考力→論理的思考力
 「考えるための技法」を使って、課題を解決したり、自分なりの考えを生んだりする力

<p>【総合】 「緑が丘の魅力を発見・発信」 「緑が丘のお店のよいところを伝える」という目的を達成するために、よりよい発信の仕方を見いだす。</p>	課題をもとに、よりよい解決方法を見いだす	<p>【行事】「6年生を送る会」 「6年生に感謝の気持ちを伝える」という目的を達成するために、よりよい表現方法を見いだす。</p>
	<p>【体育】「ネット型ゲーム」 自分のチームの課題を解決するために、よりよい作戦を見いだす。</p>	
	<p>【音楽】「いろいろな音の響きに親しもう『クロックミュージック』」 「いろいろな音の響きに親しむ」という目的を達成するために、よりよい音の重なり方やつなげ方を見いだす。</p>	
	<p>【図工】「うつつてふえるよでこぼこさん」 「版をつくったり、写したりすることを楽しむ」という目的を達成するために、よりよい表現方法を見いだす。</p>	
	<p>【理科】「電気の通り道」 「どうつなげば明るさが変わるのだろう」という問題を解決するために、実験方法を見いだす。</p>	

視点2 深い学びの実現に向かう探究的な単元構成

- ・ 子供が「やってみたい」「できそうだ」という思いや願いをもち、目指す姿（運動課題）を設定することができるように、単元のオリエンテーションで試しのゲームを行う。そして、試しのゲームを振り返りながら、「もっと、どんな力をつけたいか」「そのために何をするのか」を問い、「この単元で目指す姿」の具体を子供と共有する。【探】
- ・ 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができるように、「力強く打つ」「ねらって打つ」「足の運び方を練習する」「繰り返しボールに触れて親しむ」ことができるセットメニューを位置付ける。【個】
- ・ 個人課題と自己の感覚とのずれに気付き、運動課題の解決をするための工夫を考えることができるように、友達と助言し合ったり練習したりする場を設ける。【協】

視点3 単位時間の考える活動の充実

- ・ 自分事としてゲームに参加ができるように、自分のチームの課題をもとに、「その時間にできるようになりたいこと」や「どのように取り組むのか」を問い、個人課題を設定するよう促す。【個】
- ・ セットメニューにおいて、自己の技能に応じて活動内容や難易度を選択ができるように、「どんな力をつけたいのか」や、「なぜその場を選んだのか」を問う。【個】
- ・ 自分のチームの課題の解決方法を見いだすことができるように、「他のチームと自分のチームの動きの違いは何か」「どのような打ち方や動き方をするとよいか」と問う。【協】
- ・ 自分の動きを見直して修正することができるように、他のチームの動きや、「ボール操作の仕方」や「ボールを操作できる位置への移動の仕方」などの既習をまとめた掲示をもとに、「どのように打ったり動いたりするとよいか」を考えるよう促す。【協】

4 単元の指導計画（別紙参照）

5 本時の指導計画

（1）目標

チームの課題をもとに、作戦を選んだり、友達に伝えたりすることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

（2）評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
チームの課題（例：得点を決めたい、ラリーを続けたい）をもとに、作戦（例：パスをつないだりアタックをしたりするボール操作の仕方、ボールの位置への体の移動の仕方）を選んだり友達に伝えたりしている。 [思考・判断・表現]	チームの課題をもとに、友達や目指す動きと自分の動きを比較して考えるように促したり、これまで行ってきたボール操作の仕方や動き方を提示したものをもとに考えるよう促したりする。

(3) 展開 (5/8時間目)

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料等
導入 (5分)	1 挨拶、健康観察、準備をする。 2 ラリーゲームを行う。 3 本時の課題を確認する。 ④ (※チームの課題) を解決するために○○○○。	<ul style="list-style-type: none"> 安全にすばやく準備をすることができるように、役割や設置する場所を確認する。 心と体をほぐすことができるように、友達と一緒に活動ができる運動をする。 自分事として学習に取り組むことができるように、チームの課題をもとに、「その時間にできるようになりたいこと」などの個人課題の設定を促す。 	<ul style="list-style-type: none"> 紙板書 太鼓 前時までの学びをまとめた掲示
展開 (35分)	4 セットメニューを行う。 ・メガモンスター退治 (大きなボールを崩す) → 力強く打つ ・ミニモンスター退治 (小さなボールを倒す) → むちゅって打つ ・ボール遊び → ボールを扱う感覚を養う ・ボール当て鬼ごっこ → 足の運びの感覚を養う 5 ゲーム①に取り組む。 【ゲーム①】 ・ チームや個人の課題をもとに、考えた方法を試すためのゲーム 6 【レベルアップタイム】 ゲーム①を振り返り、発見した打ち方や動き方をグループで共有したり練習したりする。 7 ゲーム②に取り組む。 【ゲーム②】 ・ レベルアップタイムで話し合ったことをもとに、動きを生かすゲーム。	<ul style="list-style-type: none"> 基本的なボール操作と、ボールを操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たない動きを身に付けることができるように、ローテーションをしながら運動を行う。その際、自己の技能に応じて難易度を選択するよう促す。 手立て① 個別最適な学び 個人課題の解決方法を見いだすことができるように、活動中に以下の支援を行う。 ① セットメニューにおいて、「どんな力を付けたいのか」や「なぜその場を選んだのか」を問う。 ② 前時までの映像をもとに、自分の動きを見直すよう促す。 ③ 「個人課題 (できるようになりたいこと) と自分の動きの違いは何か」と問い、動きを比較して考えるよう促す。 手立て② 協働的な学び チームの課題の解決方法を見いだすことができるように、チームでの話し合い場面において、以下の支援を行う。 ① 「他のチームと自分のチームの動きの違いは何か」と問い、他のチームとゲームを通して見つけたポイントや行き方を比較して考えるよう促す。 ② チームの課題を解決することができる作戦を選んだり伝えたりできるように、「相手チームの動きを見て、自分のチームにどう生かせそうか」と問う。 ③ ボール操作の仕方やボールを操作できる位置への移動の仕方などの既習をまとめた掲示をもとに、「どのように打ったり動いたりするのか」を考えるよう促す。	<ul style="list-style-type: none"> BGM 紙板書
まとめ (5分)	8 本時の学習を振り返る。 私のチームは得点を決めることが課題でした。アタックの前のパスを工夫することで、得点が増えたので良かったです。 ○○さんのアドバイスで、前に走り込みながらアタックすることも大事だと気付きました。 9 次時への見通しをもつ。	◇ チームの課題 (例：得点を決めたい、ラリーを続けたい) をもとに、作戦 (例：パスをつないだりアタックをしたりするボール操作の仕方、ボールの位置への体の移動の仕方) を選んだり友達に伝えたりしている。 【思・判・表⇒観察・ノート】 <ul style="list-style-type: none"> 自分自身や友達の成長を実感し、次の学習へ本時の学びを生かすことができるように、「チームの課題を解決するために工夫したこと」や「次の時間にごんばりたいと感じたこと」を振り返るよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> 体育ノート

4 単元の指導計画「ひろってつないで チャレンジカップ」(Eゲーム イ ネット型ゲーム)

目 標	知識及び技能	ネット型ゲーム(フロアボール)の行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができる。
	思考力、判断力、表現力等	自分のチームに合った簡単な作戦を選ぶとともに、課題を解決するために考えたことを友達に伝えることができる。
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、友達のを認めたり勝敗を受け入れたりしながら運動をしようとする。
単元における ○「個別最適な学び」の手立て ●「協働的な学び」の手立て	○ 子供の思いや願いをもとに、目指す姿(運動課題)や「この単元で目指す姿」の具体を子供と共有する。 ○ 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができるようなセットメニューを位置付ける。 ● 個人課題と自己の感覚とのずれに気づき、運動課題の解決をするための工夫を考えることができるように、友達と助言し合ったり練習したりする場を設ける。	

時数	1	2	3	4	5【本時】	6	7	8	
全体課題	フロアボールで○○○○	(例)○○○○バシッと打とう。	(例)○○○○決めさせないぞ!	(例)○○○アタックを決めよう	チームの課題を解決するために○○○○。	わたしたちは○○○○作戦だ!	チャレンジカップ学級予選	チャレンジカップ決勝戦	
学 習 の 流 れ	5	オリエンテーション 試しのゲーム	【ラリーゲーム】 【課題確認】【個人課題の設定】						・学級予選で、学級内順位を決める。 ・決勝戦は、3クラスで構成される各リーグごとに総当たりを行う(例:1位リーグは1組から3組までの1位チームでリーグ戦を行う) ・1位リーグでの優勝チームが「グランドチャンピオン」となる。 ・各リーグで優勝チームが一番多い学級が、「チャンピオン学級」となる。
	10	みんなが楽しくゲームをするには、どのようなルールが必要かを話し合う。	【セットメニュー(例)】①メガモンスター(段ボール大) 退治・・・力強く打つ ②ミニモンスター(段ボール小) 退治・・・ねらって打つ ③ボールを使った遊び・・・・・・・・・・ボールを扱う感覚を養う ④ボール当て鬼ごっこ・・・・・・・・・・足の運び方の感覚を養う				【レベルアップタイム】チームでの話し合い・練習		
	20	試しのゲーム	ゲーム①これまでの学習や個人課題をもとに、考えた方法を試すためのゲーム。						
	30	この学習を通して、どのような力をつけたいかを考える。それをもとに、学習計画やセットメニューの内容を考える。	【レベルアップタイム】課題をもとに、解決するための作戦を考えたり練習したりする。 例:どのような打ち方をすれば強く打てるのか、守るときにはどう動けばいいのか、アタックを決めるためにどうすればいいのか、それを解決するには、どのように練習すればいいのか。						
	40		ゲーム② レベルアップタイムで話し合ったことをもとに、生かすゲーム チームの課題を考える。						
45		【振り返り】☆視点 工夫したことやできたこと、次に頑張りたいこと 【片付け】							
単位時間における ○「個別最適な学び」の手立て ●「協働的な学び」の手立て	○ 目的意識をもって学習計画を立てることができるように、「目指す姿」の具体的な姿を考えるよう促す。 ● みんなが楽しくゲームをすることができるように、どのようなルールが必要かを問う。	○ 腕を振ってボールを打つことができるよう、練習するための場や用具、難易度を選択する活動を位置付ける。 ● 友達の動きのよさと自分の動きとの違いに気付くことができるように、力強く打つためにどうすればよいかを問う。	○ ボールを操作できる位置に体を移動させることができるよう、どのように動けばよいか問うたり、友達と一緒に動いたりすることを促したりする。 ● どのように移動すればよいかを考え、自分の動きを生かすことができるように、動画をもとに話し合う場を設定する。	○ 力強く打ったりねらって打ったりできるように、どこに打てばよいかを問うたり、練習時間を保証したりする。 ● 力強く打ったりねらって打ったりすることができるように、アタックが決まったときの、自分のチームと他のチームのアタックの違いを比較して考えるよう促す。	○ 自己の課題を解決することができるように、練習方法や難易度を選択できる場を設けたり、「どうすればチームの課題を解決できそうか」と問うたりする。また、自分の動きを見直すことができるように、前時までの映像をもとに考えるよう促す。 ● 自分のチームと相手のチーム動きの違いに気付いて自分の動きを生かすことができるように、前時までのゲームの映像を見る場を設ける。また、話し合いにおいて、前時までに蓄積した動き方の工夫の仕方を整理した提示をもとに焦点化を図る。	○ 既習の「ボール操作の仕方」や「ボールの位置への移動の仕方」をもとに、自分が得点したりチームの友達が得点したりできるように、これまでの学習の蓄積を提示する。 ● 友達の動きのよさから、自分の動きの課題に気付くことができるように、誰のどんな動きがよかったかを問う。	○ これまでの学習で学んできたことを生かしてゲームを楽しむことができるよう、提示をもとに振り返ったり、チームで話し合った作戦を振り返ったりできるようにする。 ● 単元を通しての学びを振り返り、これからの学びにつなげていくことができるように、目的を達成することができたかを問う。また、達成できた理由やできなかった理由を問い返す。		
評 価	知・	①	②	③	②	②	①	②③	
	思・ 態 度	①					③	④	②

【具体的評価規準】

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ネット型ゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② ボールを相手コートに打ち返してゲームをすることができる。 ③ ボールを操作しやすい位置に移動してゲームをすることができる。	① 自分のチームに合った簡単な作戦を選んでいる。 ② 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	① 進んで取り組もうとしている。 ② ゲームの規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③ 友達の考えを認めようとしている。 ④ 勝敗を受け入れようとしている