

第1学年学級活動（2）学習指導案

日 時 令和8年2月6日（金）
第5校時 13:30～14:15
学校名 日野市立平山小学校
対 象 1 年 3 組 32名
会 場 1 年 3 組 教 室
授業者 T1 東みゆき（主任教諭）
T2 田原なつみ（主任養護教諭）

1 題材名 「はやねはやおき げんきいっぱい」

学級活動（2）ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

2 題材のねらい

早寝・早起きの大切さを知り、元気いっぱいに一日を過ごそうとする。

3 題材について

（1）児童の実態

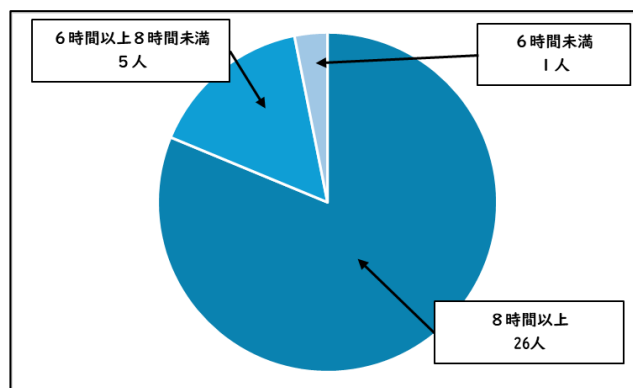
本学級では、全員の児童が決められた時刻までに登校しており、遅刻してくる児童や、朝に眠そうな児童はほとんどいない。しかし、休日明けだけは眠そうな様子の児童がいるので、休日の睡眠には課題があるように思われる。

【睡眠に関するアンケート】

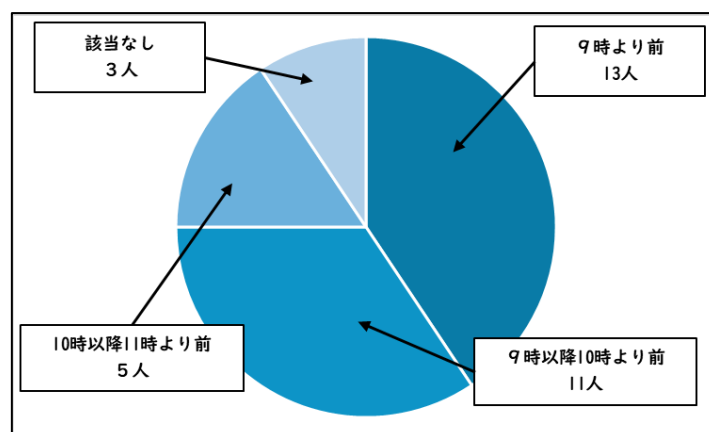
調査方法：全国体力・運動能力、運動習慣等調査より抜粋 調査時期：令和7年6月

調査対象：1年3組32名

① 1日の睡眠時間（平日）



② 寝る時刻



【分析・考察】

「① 1日の睡眠時間（平日）」について、約80%の児童は「8時間以上」と回答し、十分な睡眠時間を確保している。一方で、約20%の児童は睡眠時間が8時間に届かず、そのうち1人は6時間未満と回答した。「② 寝る時刻」について、75%の児童は8時間睡眠をкаろうじて確保できる午後10時までに寝ている。25%の児童は午後10時以降に寝ていて、十分な睡眠時間を確保できていないと思われる。そのうち3人は日によって寝る時刻が異なっている。

アンケート結果から、約8割の児童はおおよそ良い睡眠をとることができているが、残り2割の児童は課題が多いことが分かった。その原因は児童だけの問題ではなく、家庭環境によることも予想されるので、まずは児童の意識を変えたり自分でできることを考えたりすることが必要である。

（2）題材設定の理由

一日を元気に過ごすためには、十分な睡眠が不可欠であり、特に子供のうちは8～9時間の睡眠時間を確保した方がよいと言われている。しかし、実際はテレビやゲームを長時間やったり、習い事が遅い時間まであったりして、寝る時刻が遅くなってしまうことがある。また、保護者の仕事の関係で夜ご飯が遅くなり、寝る時刻が非常に遅くなってしまう家庭もある。実際に本学級でも、2割の児童が十分な睡眠をとることができていない。

本単元では、早寝・早起きをして十分な睡眠をとると一日を元気に過ごせることだけでなく、体の良好な成長につながることで、学習に集中できるようになること、免疫力が高まり体調を崩しにくくなることなど、様々なメリットがあることを学ばせたい。また、寝る前と起きた後の良い行動・悪い行動について具体的に知ること、学習のまとめとして、家庭環境に左右されず自分でできそうなめあてを立てさせたい。早寝・早起きのよさを理解し、毎日意識して生活しようとする児童を育てたい。

4 第1学年及び第2学年の評価基準

よりよい生活を築くための 知識・技能	集団や社会の形成者としての 思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係を よりよくしようとする態度
自己の身の回りの諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、基本的な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けている。	自己の身の回りの諸課題を知り、解決方法などについて話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践している。	自己の生活をよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、進んで課題解決に取り組む、他者と仲よくしてよりよい人間関係を形成しようとしている。

5 事前の指導

児童の活動	指導上の留意点	目指す児童の姿と評価方法
紙芝居『よふかしおにとはやねちゃん』の読み聞かせを聞き、早寝・早起きに関心をもつ。	早寝・早起きに関心をもてるような話を選択する。 紙芝居『よふかしおにとはやねちゃん』を大型テレビに映して見せる。	読み聞かせを聞き、早寝・早起きに関心をもっている。(態度) 【観察】

6 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① 関心を高めるための大型テレビを使った読み聞かせ

早寝・早起きへの関心を高めるために、事前の指導として紙芝居『よふかしおにとはやねちゃん』の読み聞かせを行う。「夜更かし」と「早寝」の意味を知り、自分が早寝・早起きができているか考えるきっかけとする。

② 早寝・早起きに関わる課題を見付けるチェックカード

養護教諭から、早寝・早起きと元気な生活の関係を教わった後、チェックカードを用いて改めて分かったことを確かめる。「8～9時間くらい寝るとよい。」のような直接的に早寝・早起きに関わるものだけでなく、「よく寝ると体が成長する。」のような睡眠の特長に関わるもの、「寝る前にゲームをしてはいけない。」「起きたら外の光を浴びる。」などの寝る前・起きた後の行動に関わるものも準備する。そのカードの内容が○か×かを仕分ける活動を行うことで、正しい知識を確認し、自分の課題に合った具体的なめあてを決める際にも参考にできるようにする。

(2) 対話・協働

① 自分の考えを発信するためのペアでの話し合い

一人1セットのチェックカードを仕分ける際に、ペア同士で内容の異なるチェックカードを使う。自分のチェックカードを仕分けた後で、ペアの子に仕分けた理由を伝えたり、○か×か迷ったカードを一緒に考えたりして話し合う時間をとる。ペアと話し合うことで、早寝・早起きのよさや寝る前・起きた後のよい行動について理解を深めさせたい。

7 本時

(1) 本時の目標

早寝・早起きの大切さを知り、元気いっぱいに一日を過ごす方法を考える。

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項		評価規準
		T 1 (学級担任)	T 2 (養護教諭)	
導入 5分 つかむ	<p>1 アンケート結果から気付いたことを話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何時に寝ているか。 ・何時間寝ているか。 <p>Tぐっすり眠れている人はどのくらいいますか。</p> <p>2 本時のめあてをつかむ。</p> <p>Tぐっすり眠るために大切なことは何ですか。</p> <p>C早寝・早起きです。</p>	○ぐっすり眠れている児童の割合を第1学年でも分かるように、算数の学習を生かした棒グラフを準備する。		
	早寝・早起きの大切さを知ろう。			
展開 30分 さぐる	<p>3 早寝・早起きをした日と、しなかった日の違いを振り返る。</p> <p>T早寝・早起きをしなかった日は、体の調子はどうなりますか。</p> <p>C眠くなります。</p> <p>C元気がなくなります。</p> <p>4 早寝・早起きの大切さについて養護教諭から話を聞く。</p>	<p>○早寝・早起きしていないと、朝から元気よく過ごせないことに気付かせる。</p> <p>○養護教諭の話に合わせて、早寝・早起きの大切さが分かりやすくなるように板書・掲示物の表示をする。</p>	<p>○早寝・早起きの大切さについて説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・元気に過ごせること ・体の成長 ・集中力の上昇 ・免疫力の高まり <p>○寝る前・起きた後のよい行動について説明する。</p>	

見 付 け る	<p>5 チェックカードを使い、元気いっぱいに一日を過ごすための早寝・早起きのポイントを考える。</p> <p>T 早寝・早起きの大切さが分かったか、チェックカードを○か×に分けて確かめましょう。理由も考えてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人で仕分ける。 ・ペアで話し合う。 	<p>○ペアで話し合うときに理由を伝え合う必然性が生まれるように、お互いに内容が異なるチェックカードを渡す。</p> <p>○仕分けや理由の説明に困っている児童には、養護教諭の話を繰り返したり板書を示したりする。</p>	<p>○仕分けや理由の説明に困っている児童には、話を繰り返したり板書を示したりする。</p>	<p>○早寝・早起きと元気な生活の関係を考えている。(知識・技能)</p> <p>【発言、観察】</p>
	<p>6 全体で確かめる。</p>	<p>○早寝・早起きの大切さを見付けられた喜びを感じられるように、全員でチェックカードの○か×かを確かめさせる。</p>	<p>○自分のめあてを考える際に参考になるように、キーワードを押さえる。</p>	
ま と め 10 分 決 め る	<p>7 早寝・早起きのめあてを決める。</p> <p>T 元気いっぱいに一日を過ごすために、これからやっていきたい早寝・早起きのめあてを立てましょう。</p> <p>C 毎日9時までに寝ます。</p> <p>C 夜にゲームをするのをやめます。</p>	<p>○無理なく達成できるめあてになるように、寝起きする時刻又は、寝る前・起きた後の行動のめあてのどちらかを書くように促す。</p>	<p>○養護教諭からの活動への意欲付けの話をを行う。</p>	<p>○自分の課題に合った具体的なめあてを決めている。(思考・判断・表現)</p> <p>【学習カード、発言】</p>

(3) 事後の指導

児童の活動	指導上の留意点	評価方法
自分が立てためあてや取組などについて振り返る。	<p>家庭環境に配慮し、実践ができた・できないではなく、意識できたかで価値付けるようにする。</p> <p>家庭の協力が必要なので、事前に協力を依頼しておく。</p>	<p>今後の生活における早寝・早起きの見通しをもち、自己の課題を改善しようとしている。(態度)</p> <p>【学習カード】</p>

(4) 授業観察の視点

- ・チェックカードを仕分ける活動を通して、早寝・早起きの大切さに気付き、自分の課題に合った具体的なめあてをもつことができたか。(個別最適・課題解決②)
- ・ペアとの話し合い活動を通して、早寝・早起きのよさや寝る前・起きた後のよい行動について理解を深めることができたか。(対話・協働①)

(5) 板書計画

はやね・はやおき げん気いっぱい		はやね・はやおきのたいせつさをしよう。			
なんじかん ねているの？ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	なんじに ねているの？ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	げん気にすごせ る。	からだがせいち ようする。	○	×
		かぜをひきに く なる。	じゅぎょうにし ゆう中できる。	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 30px;"></div> </div>
		ねるまえのこうどう おきたあとのこうどう		(拡大したチェックカードを貼る。)	

(6) 参考文献

- ・「早寝早起き朝ごはん」全国協議会 『よふかしおにとはやねちゃん』

第2学年体育科学習指導案

日 時 令和8年2月6日(金)
 第5校時 13:30～14:15 学
 校名 日野市立平山小学校
 対 象 2 年 3 組 33名
 わかくさ学級2年 2名
 会 場 体育館
 授業者 T1 直井典之(主幹教諭)
 T2 鈴木一葉(教諭)

- 1 単元名 「コロコロ×ワクワク大作せん～あそび名人になろう～」
 B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使つた運動遊び

2 単元の目標

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
マットを使つた運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向へ転がり、手で支えての体の保持や回転をして遊ぶことができるようにする。	マットを用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	マット使つた運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたることができるようにする。

3 単元(題材)の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①マットを使つた運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②マットに背中や腹などをつけていろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたり、体を反らせたりするなどして遊ぶことができる。	①マットを使つた運動遊びの簡単な遊び方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①マットを使つた運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③順番や器具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④場の安全に気を付けている。

4 単元について

(1) 単元観

本単元は小学校学習指導要領（平成29年3月告示）体育 第1学年及び第2学年

B 器械・器具を使つての運動遊び

(1) 次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けることができるようにする。

イ マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向へ転がり、手で支えての体の保持や回転をすることができる。

(2) 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができる。

(3) 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりをまもり誰とでも仲よく運動したり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができる。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領解説体育編（平成29年7月）の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下のようにまとめた。

○一般的特性

- ・マットの上で、いろいろな回り方や動き方を工夫して楽しむ運動である。
- ・得意な動き方で上手に回ったり、新しい回り方や動き方に挑戦したりして楽しむ運動である。
- ・友達と協力して準備や活動することや、決まりを守って遊ぶことのよさを体験できる運動である。

○児童から見た特性

- ・いろいろな回転に挑戦したり、いくつかの技を組み合わせで調子よくできたりする時に楽しさを感じる運動である。
- ・友達と調子を合わせて回ったり動いたりすることが楽しい運動である。
- ・苦手な児童にとっては、技を失敗して怖さや痛みを感じることもある運動である。

(2) 児童観

ア 教師から見た実態

学級内の多くの児童が、誰とでも仲良く遊ぶことができる。休み時間には多くの児童が校庭へ遊びに出ていく。ボールを使って遊んだり、鬼ごっこをしたり、一輪車を使ったりして遊んでいる。兄弟がいる他学年の児童も一緒に遊んでいる姿を見る。

一方、集団活動を苦手とする男子児童が若干名いる。そういった児童に、温かく見守ったり、自分から声を掛けたりする児童も多く、互いに理解しながら、活動に取り組むことができる。

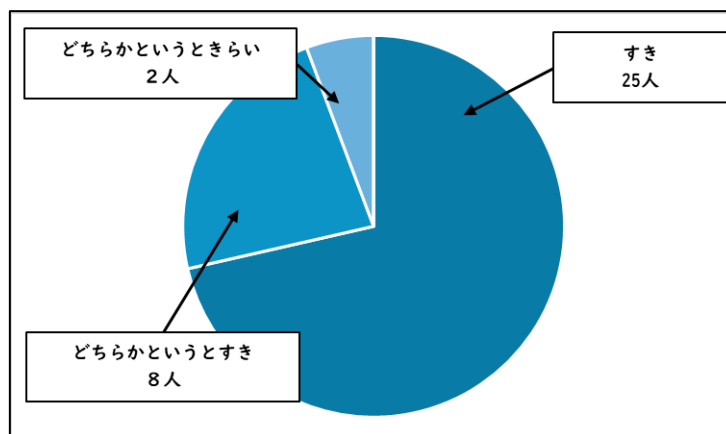
また、2学期の運動会よりわかくさ学級（知的固定）の同学年の児童2名と活動を一緒にするようになっている。2学期の体育も一緒に活動するようになり、互いに名前を覚え、休み時間に声を掛け合う姿も見られるようになっている。

イ 実態調査

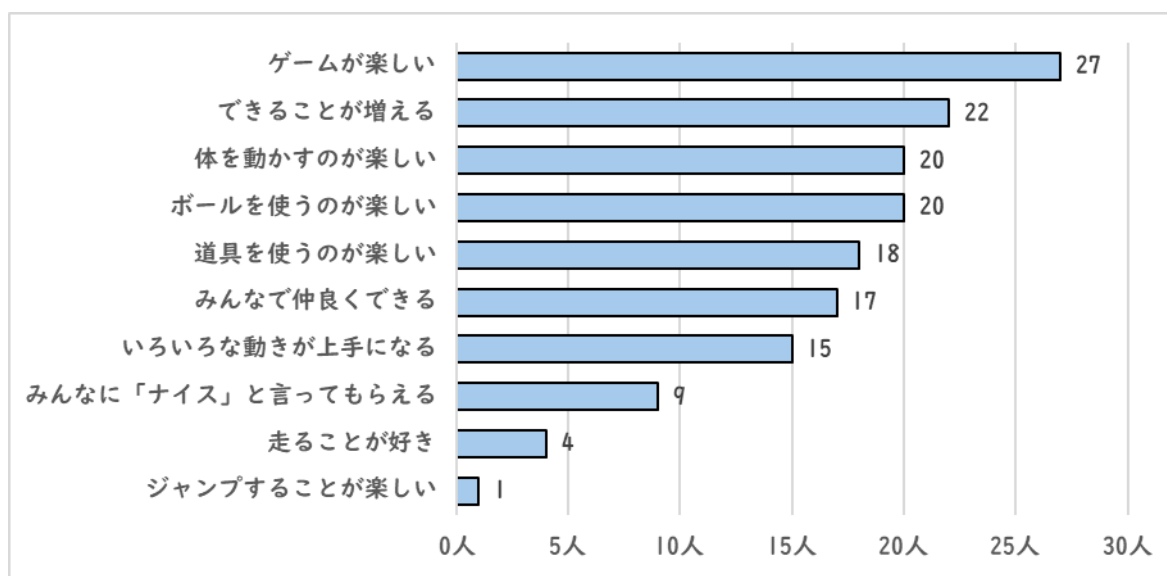
調査方法：選択式・記述式アンケート 調査時期：令和7年11月

調査対象：2年3組33名、わかくさ学級2年生2名 計35名

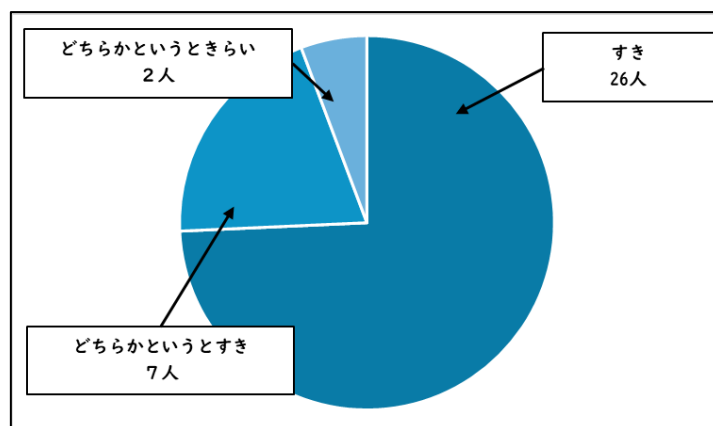
① 体育の授業は好きですか。



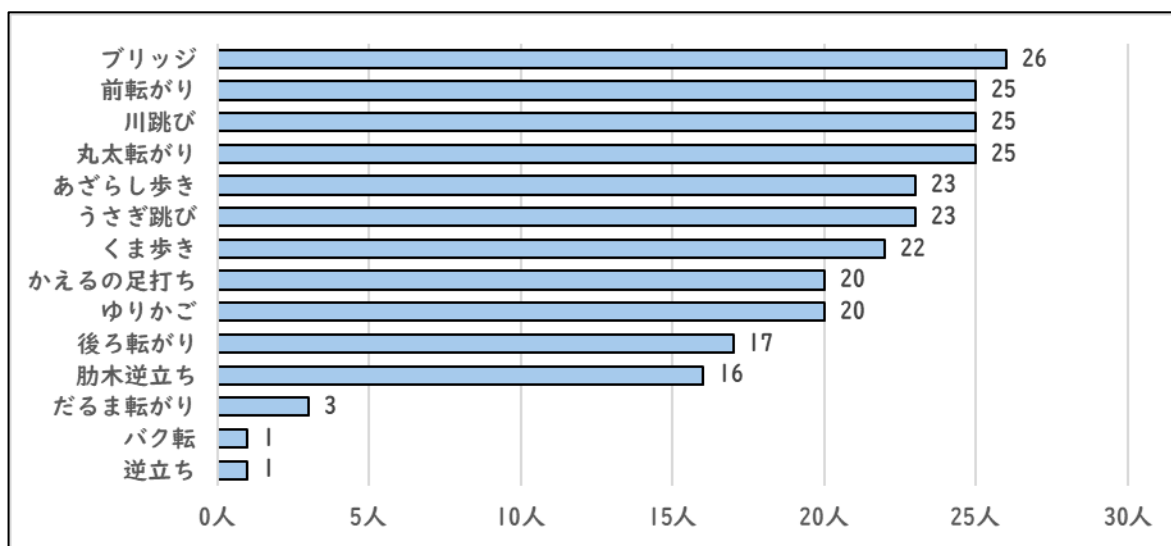
② 「好き」・「どちらかというとき」と答えた人へ理由を教えてください。 (いくつでも えらべます)



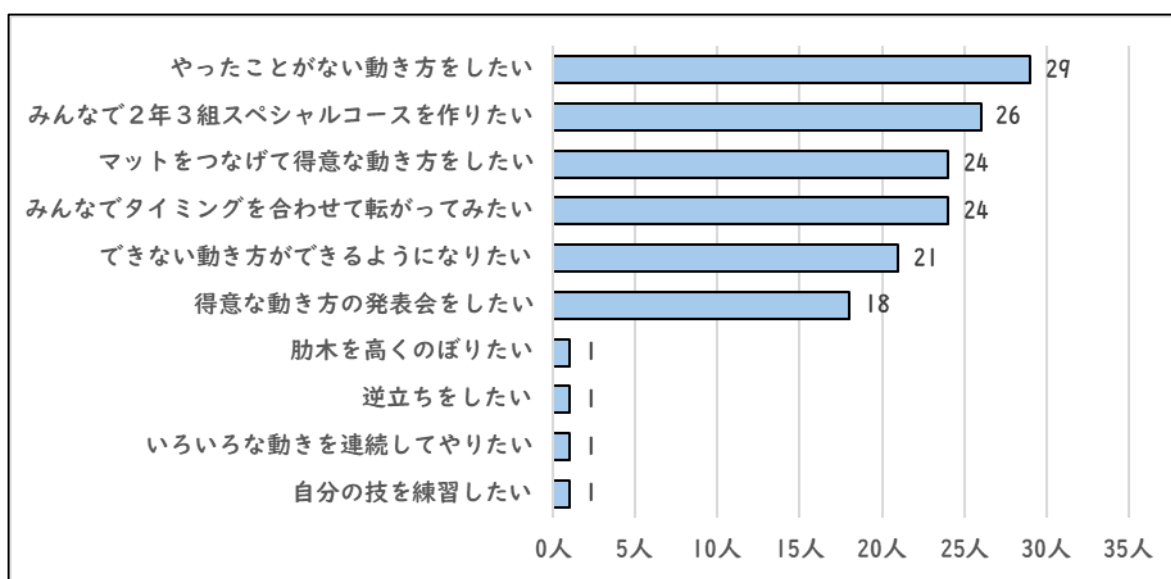
③ マットを使った運動遊びは好きですか。



④ マット運動ではどんなことができますか。



⑤ 2年生のマット運動でどんなことがやってみたいですか。



ウ 分析・考察

①から学級全体で運動、体育に前向きであることが分かる。②から、前向きな児童のほとんどが運動をすること自体に楽しみを見出していることが伺うことができる。また、体育の授業を通して、周りから褒めてもらえたり、友達と一緒に活動できることに価値を見出したりしている。

また、これまでに取り組んだゲームの授業（ボールゲーム）、走跳の運動遊びなどの経験からも楽しさを見出していることが分かる。学級担任として、児童のできるようになっていること、取り組む姿勢などをできるだけ声に出し称賛したり、児童同士のかかわりを多くもてたりできるように意識をしてきたことが、結果として表れているように感じる。

事前アンケートを教室で行う際に、「先生、ブリッジはこうやってやるんだよ！」、「僕、うさぎ跳びできるよ！」、「私は川跳びが好きだった！」と教室内で、自然と体を動かしながら嬉しそうに教えてくれる姿が見られた。1年生の時のマット運動遊びの学習をととても好意的に受け止めていることが分かった。

⑤から未知の学習への期待、できる遊びを更に楽しくすること、などに興味関心をもち楽しみにしていることが分かる。今回の学習では、児童のその思いに応えられるような教材づくりを目指し、また、友達と一緒に関わり合うことで広がる運動遊びの広がりも実感できるようにしていきたい。

（３）教材観

本単元では、運動遊びが内包する楽しさを十分に味わえることを大切にしていきたい。小学校学習指導要領解説体育編には「各種の運動遊びとは、児童の発達段階を踏まえ、ねらいとする動きを遊びの要素を取り入れて行うものであり、児童が成功体験を得やすいように課題やルール、場や用具等が緩和された遊びを指す」と記されている。運動遊びとははじめてから存在するものではなく、「運動遊び」＝「遊びの性格をもった運動」と捉えて、「子供が運動と出会い、それを遊びとして学ぶ」ことで「運動遊びの学習」に取り組めるようにしたい。

マット運動遊びは日常生活ではあまり経験することのない、転がる・逆さまになるといった非日常的な感覚を大切にしたい運動である。マットに背中や腹などをつけて、いろいろな方向へ転がって遊んだり、手や背中で支持して逆さ立ちなどの動き方を遊んだりしながら楽しめるように取り組んでいく。

運動課題と児童の実態のバランスを大切にする。運動課題が児童にとって困難であると児童は不安を感じ、課題が易しすぎると飽和状態になってしまうと考える。誰もが、マット運動遊びに夢中になって取り組むことができるようにしていきたい。

そして、児童が運動と出会い、運動遊びを行っていく際に場の設定が重要だと考える。児童が場から働き掛けられることによって、夢中になって運動遊びに取り組んでいくと考え以下の手だてを取る。

5 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① 運動課題と児童の実態のバランス取った単元指導計画づくり

児童の発想を生かしたり、児童の実態や学びの状況に適した課題を整えたりしていくことで、児童が夢中になって運動遊びに取り組めるように指導計画【広げる】(チャレンジタイム・ワクワクタイム)の時間設定を実態に応じて、増減させ変えていく。

② 運動遊びにおける場【易しい場】

児童が夢中になって運動遊びに取り組めるように環境を整え、遊びのきっかけをつくる。

【単元前半の場】チャレンジタイム

○今もっている力で楽しめる環境

○シンプルな場で楽しめる環境

【単元後半の場】ワクワクタイム

○場を工夫し、更に遊び方を広げられる環境

○児童の工夫を生かした複合的な環境

(2) 対話・協働

① 友達と一緒に取り組む場

ワクワクタイムの活動の場に「友だちマット」の場を作る。

2人や4人でタイミングを合わせたり、2人でじゃんけんをしたりして楽しむことができるようにする。

② 動画を使った「導入」の工夫

前時に見られた遊びの工夫を、動画で振り返り、前時の活動を想起しながら活動に取り組むことができるようにする。

6 単元(題材)の指導計画と評価計画(全8時間)

時間		1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
問題解決の流れ		つかむ	広げる						まとめる
ねらい		学習の見通しをもつ。	マットを使った運動遊びの行い方を知り、いろいろな運動遊びをして、みんなで楽しく遊ぶ。			簡単な遊び方を工夫し、いろいろな運動遊びをして、みんなで楽しく遊ぶ。			学習のまとめをする。
主な学習活動		1 集合、挨拶、健康観察 2 単元の学習の見通しをもつ ○単元の目標と学習の進め方を知る ○学習のきまりを知る。 3 本時のねらいを知り、めあてを立てる 4 場や器械・器具の準備 ○場や器械・器具の準備と片付けの仕方を知る。 5 準備運動、主運動につながる運動遊び ○準備運動、主運動につながる運動遊びの行い方を知る。 6 マットを使った運動遊び ○これまでに学習したマットを使ったいろいろな運動遊びの行い方を確認する。	1 集合、挨拶、健康観察 2 本時のねらいを知り、めあてを立てる 3 場や器械・器具の準備						
			4 準備運動、主運動につながる運動遊びをする						
			5 チャレンジタイム マットを使った運動遊び【今もっている力で取り組める環境】 ・感覚づくり運動を組み合わせる場 ・いろいろな転がり方をする場 ・川跳びの場 ・できる動きを友達と楽しむ場 ※四つに分かれてまわるようにする						
			6 ワクワクタイム 簡単な遊び方を工夫して、マットを使った運動遊び【場を工夫し、更に遊び方を広げられる環境】 ・遊び方を工夫して遊ぶ ・遊び方…赤玉やゴムをよけて転がる。友達と一緒に転がる。など						
			7 振り返り 8 整理運動、場や器械・器具の片付け 9 集合、健康観察、挨拶						
評価（方法）	ア 知・技				① （行動観察・学習カード）				② （行動観察）
	イ 思・判・表					① （行動観察・学習カード）	② （行動観察・学習カード）		
	ウ 主	④ （行動観察・学習カード）	② （行動観察・学習カード）	③ （行動観察・学習カード）				① （行動観察・学習カード）	

7 本時(全8時間中の第6時)

(1) 本時の目標

友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。

(思考力、判断力、表現力等)

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項	評価規準
導入 12分	1 集合、整列、挨拶 2 本時の見通し <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> もっと楽しい マットのあそび方を 考えよう </div> 3 場や器械・器具の準備 4 準備運動、主運動につながる運動遊び	○児童の言葉でめあてを立てる。 ○安全な準備の仕方を確認する。 ○けがの防止のために、適切な準備運動を行うように、実際に動いて示しながら伝える。	
展開 25分	5 【チャレンジタイム】 マットを使った運動遊び ローテーションでの学習 ○感覚づくり運動を組み合わせた場 ○いろいろな転がり方をする場 ○川跳びの場 ○できる動きを友達と楽しむ場 ※四つに分かれてまわるようにする 6 【ワクワクタイム】 簡単な遊び方を工夫して、マットを使った運動遊び ○友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝える。	○マットを使った運動遊びの行い方について、場を示したり、実際に動いて示したりしながら説明する。 ○楽しくできる場や遊び方を選んでい ることを取り上げて、称賛する。 ○赤玉やゴムの位置、坂道の場所など 児童の発想を生かして、場を工夫で けるようにする。 ○遊び方が工夫できるように、児童が 興味をもつような用具を提示する。 ○見つけたり考えたりしたことを伝え られていることを取り上げて、称賛 する。	イ-②
まとめ 8分	7 振り返り ○本時を振り返り、次時への見通しをもつ 8 整理運動、場や器械・器具の片付け	○振り返りをペアの児童と話したり、 発表したりするように伝えるとき ともに、気づきや考えのよさを取り上 げて、称賛する。 ○適切な整理運動を行うように、実際 に動いて示しながら伝えるとき ともに、けががないかなどを確認する。	イ-②

	9 集合、健康観察、挨拶		
--	--------------	--	--

(3) 授業観察の視点

- ・児童が夢中になって運動遊びに取り組めるように環境を整えることで、遊びの広げることができるか。(個別最適・課題解決②)

(4) 参考文献

- ・平成29年度研究開発委員会【小学校体育】自主報告書
- ・小学校学習指導要領解説 体育編（文部科学省 平成29年3月）

第3学年体育科学習指導案

日 時 令和8年2月6日(金)
第5校時 13:30～14:15
学校名 日野市立平山小学校
対 象 3年1組 28名
わかき学級3年 2名
会 場 校庭
授業者 T1 中村雄太 (教諭)
T2 藤内温子 (主任教諭)

1 単元名 「走って！ だまして！？ フラッグフット」

E ゲーム ア ゴール型ゲーム フラッグフットボール

2 単元の目標

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)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持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。	規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
① ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)の行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 基本的なボール操作によって、易しいゲームをすることができる。 ③ ボールを持たないときの動き(相手を惑わせたり、味方を助けたりするなど)によって、易しいゲームをすることができる。	① 規則を工夫している。 ② 簡単な作戦を選んでいる。 ③ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	① ゴール型ゲーム(フラッグフットボール)に進んで取り組もうとしている。 ② ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③ 友達の考えを認めようとしている。

4 単元について

(1) 単元観

本単元は小学校学習指導要領（平成29年3月告示）体育 第3学年及び第4学年 Eゲーム

- (1) 次の運動を楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。
- ア ゴール型ゲームでは、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。
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領解説体育編（平成29年7月）の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下のようにまとめた。

○一般的特性

- ・ 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運動である。
- ・ 規則が分かりやすく、誰でも楽しみやすい運動である。
- ・ 一人一人に役割が生まれ、作戦を考えたり、自己の動きを考えたりしやすい運動である。
- ・ 仲間の能力を踏まえて作戦を考えることで、仲間意識や協調性が生まれやすい運動である。

○児童から見た特性

- ・ 得点する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・ 自分の動きで仲間に得点させる楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・ 相手との駆け引きをする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・ 得意なことを生かしたり、自己の役割を考えたりして仲間と協力することができる運動である。

(2) 児童観

ア 教師から見た実態

本学級の児童は、休み時間に校庭に行き、鬼ごっこやドッジボール、鉄棒等、運動に積極的に関わっている児童が多い。体育の授業でも、何度も技に取り組んだり、用具の準備も安全に気を付けて運んだりと意欲的な児童が多い。

休み時間の鬼遊びや、以前行ったネット型ゲームの様子から考えると、勝敗の絡むゲームでは、感情的になったり、得点を取ることに執着したりする児童が出てくると考えられる。本単元を通して、勝敗だけでなく、仲間の協力を得て得点したり、自己の動きによって仲間に得点させたりする楽しさを味わわせたい。

学習において、自分たちでアドバイスし合ったり、話し合っ解決したりできる様子が増えてきた。児童が作戦を考えるうえで、仲間の能力を考えたり、チームに合った動きを話し合ったりして決められるようにしていきたい。

イ 実態調査

調査方法：選択式・記述式アンケート 調査時期 令和7年11月

調査対象：3年1組28名 わかくさ学級3年生2名 計30名

① ボールゲームは好きですか。

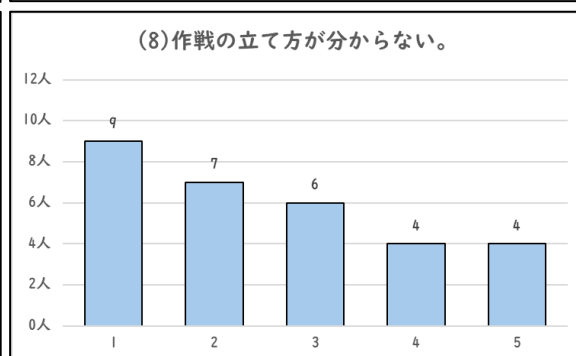
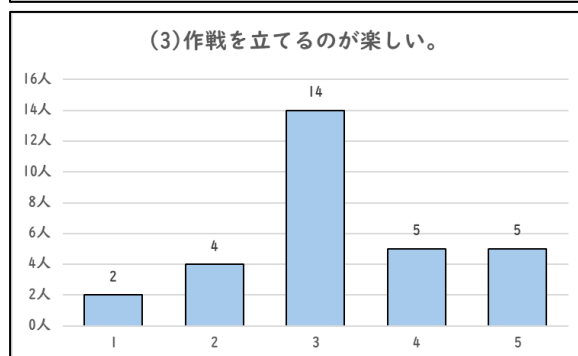
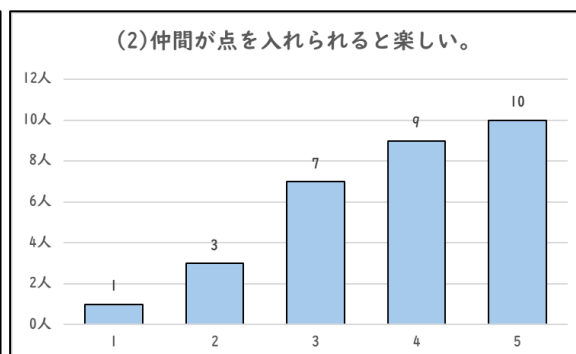
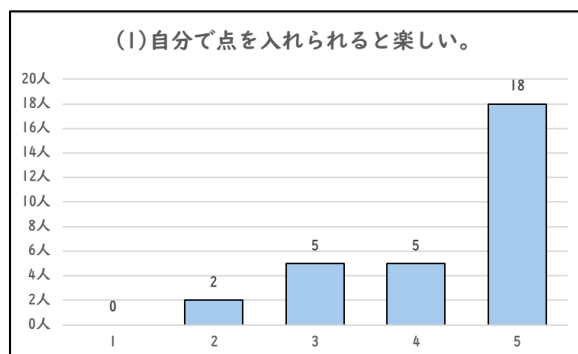
好き…17人 まあまあ好き…7人

あまり好きではない…3人 好きではない…1人 どちらでもない…2人

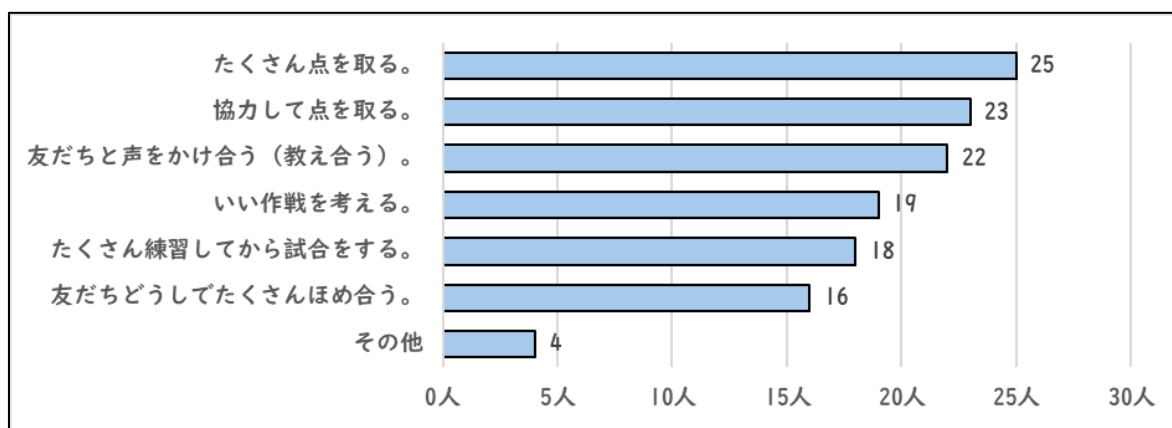
② ボールゲームについてどう思いますか。

(『思わない』を1、『思う』を5とした5段階評価の平均点)

(1)自分で点を入れられると楽しい。	4.30
(2)仲間が点を入れられると楽しい。	3.80
(3)作戦を立てるのが楽しい。	3.23
(4)作戦がうまくいくと楽しい。	3.87
(5)仲間が点を入れられることに協力できると楽しい。	3.83
(6)ボール運動が得意。	3.63
(7)動き方が分からない。	2.20
(8)作戦の立て方が分からない。	2.57



③ ボールゲームでどんな学習がしたいですか。（いくつでも）



「その他」の回答

・仲良くやる ・頑張る楽しむ仲良く ・頑張って友だちと作せんを立てたい ・ない

ウ 分析・考察

①から、ほとんどの児童がボールゲームに対して、前向きにとらえていることが分かる。「あまり好きではない」、「好きではない」と答えている児童は普段の様子を見ると、休みにどちらかというと積極的に校庭で遊ぼうとしない児童であった。また、この回答をしている児童のほとんどが②(7)「ボール運動が得意。」に対して低い点数をつけている。このことから、「ボール運動が苦手」＝「ボールゲームが好きではない」につながっていると考えられる。ボールを投げたり捕ったりする動きのない規則からはじめ、苦手な児童が前向きに参加できるようにしていきたい。

②から、ボール運動に対して前向きにとらえている児童が多いことが分かる。

(1)と(2)から、自分で得点することに楽しさを感じている児童に比べ、仲間が得点することに楽しさを感じている児童がやや少ないことが分かる。

(3)は、他の質問に比べ、低い点数になっており、3と答えた児童が一番多かった。(8)に対しての3、4、5の回答を合わせると学級の半数になる。一方で、(4)から、作戦がうまくいくことに楽しさを感じている児童が多いことも分かる。このことから、作戦の立て方が分かって実行することができれば、楽しさを感じられる児童が多くなると考えられる。

③から、たくさん点を取るに加え、協力したり声をかけ合ったりしたいと答えている児童が多いことが分かる。作戦が必要不可欠なフラッグフットボールの特性を生かし、作戦立てをする必然性を生みたい。そこで出てきた作戦を共有、掲示し、チームで活用させることで、話し合いの充実や成功体験につなげていく。

(3) 教材観

フラッグフットボールは、ゴール型の中でも陣取り型のゲームである。腰につけたフラッグを取られないように得点エリアに走っていくことから、児童がしっぽ取り遊びの発展として親しみやすく、規則も分かりやすいため、運動に苦手意識のある児童でも参加しやすい。また、ボールを投げたり捕ったりする動作は、児童がゲームに慣れてから取り入れることができ、技能を段階的に身に付けていくことができる運動である。

誰もが参加しやすい規則からはじめ、児童の実態や、技能の向上に合わせて、規則を変更したり、新たな規則を追加したりできるようにする。

【はじめの規則】

○攻撃 3 人、守り 2 人

○フラッグを取られずに進んだ距離で点数が決まる。

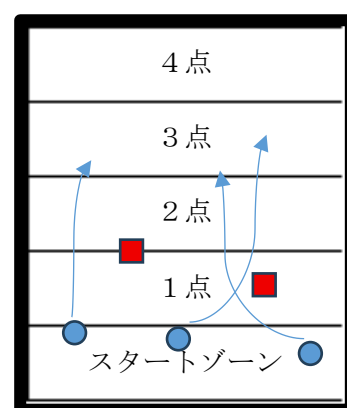
○攻撃は「レディ ゴー！」の合図ではじめスタートゾーンでボールを渡すか、そのまま持つかして、得点ゾーンへと走る。

○点を入れた人は交代して次の攻撃の準備をする。

○攻撃前にハドル（20 秒程度の作戦タイム）を行う。

○5 回攻撃したら、攻守交替

攻撃 ●
守備 ■



5 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① 基本的な動きにつながるミニゲーム

基本的な動きを身に付けるために単元前半では、「だましランゲーム」、後半では、「おじゃまランゲーム」を取り入れる。「だましランゲーム」では、フェイントやハンドオフの動きを使い、相手の陣地にボールを運び入れる。ボールを持っている児童が持っていないふりをしたり、持っていない児童が持っているふりをしたりするなど、フラッグフットボールにおける駆け引きの仕方を身に付けることがねらいである。「おじゃまランゲーム」では、ボールを持たない児童が、守備側の前に立ち、ボールを持っている児童のフラッグを取られることを防ぎながら、陣地にボールを運び入れる。ボールを持たない児童の駆け引き以外の動きを身に付けるために、「だましランゲーム」の発展形として取り入れる。自分の得意なことや、得点するために必要なことを考えられる時間にしたい。

② チームの振り返りと共に行う個人の振り返り

振り返りはチームボードを囲んだ形で行う。チームで話し合いながらチームの作戦と個人の動きとをリンクさせて振り返りをすることで、自己の課題をつかんだり、得意なことを見付けたり、うまくできたことを実感させたりすることにつなげていく。

③ 対戦チームの工夫

単元前半ではゲームごとに相手を替えて試合を行い、単元後半では一単位時間で対戦相手を固定して行う。

単元前半では様々なチームとゲームを行うことで、チームごとの違いを基に、学級に合わせた規則を工夫・調整していく必要性に気付かせたい。また、それぞれのチームの特徴を知ること、単元後半の作戦立てに活用できるようにする。

単元後半では、一単位時間で同じ相手とゲームを行うことで、自分たちの作戦を見直し、すぐ実践するといった「考える」→「実行する」→「見直す」→「実行する」のサイクルを作り出すようにする。

④ イメージをもたせる動画資料の活用（ICT の活用）

フラッグフットボールは、児童にとって初めて行う運動であるため、事前に動きのイメージをもたせておきたい。日本フラッグフットボール協会の Web ページに掲載されている動画を単元開始前に視聴し、合わせてはじめての規則を伝えておくことで、第1時の試しのゲームから、楽しんで取り組めるようにしたい。

（2）対話・協働

① ハドル（作戦タイム）の設定

運動の特性上、同じチームでの作戦立ては必要不可欠である。フラッグフットボールの単元そのものが、得点するため、得点されないために話し合いをする必然性を生み、自然と対話・協働が行われることをねらっている。攻撃前に必ず短い作戦タイムである「ハドル」を取り入れることで、自然発生的に生まれる「対話」の時間を確保し、作戦を立てる楽しさや、うまくいった達成感を味わわせることにもつなげていく。

② 作戦の共有・作戦カードの作成

本時までに振り返りの中で出てきた攻守の作戦をカードとして掲示することで、学びを共有し、考えを広げていく。ハドルでその作戦カードを活用したり、作戦カードをヒントに新たな作戦を考えたりすることにつなげていけるようにする。

また、チームボード（作戦ボード）で、マグネットを用いて攻撃や守りの動きをイメージできるようにすることで、言葉だけでは伝わりにくい児童が、自分の役割を認識できるようにする。

6 単元(題材)の指導計画と評価計画(全7時間)

時間		1	2	3	4	5（本時）	6	7
問題解決の流れ		つかむ			広げる			まとめる
ねらい		フラッグフットボールをやってみて、規則を理解する。	基本的な動きを理解し、身に付ける。クラスに合わせた規則を考える。		チームの特徴に応じて作戦を選び、個人の役割を考える。			今までの学習を生かして、ゲームに取り組む。
主な学習活動		1 場と用具の準備 2 集合、整列、挨拶 3 本時の見通し 4 準備運動						
		5 試しのゲーム① 6 試しのゲーム② 7 試しのゲーム③	5 ミニゲーム ・だましランゲーム（ハンドオフ・フェイント） 6 ゲーム① 7 規則の工夫 8 ゲーム②		5 ミニゲーム ・おじゃまランゲーム（ボールを持たないときの動きの広がり） 6 ゲーム① 7 ゲーム②		5 ゲーム① 6 ゲーム② 7 ゲーム③	
		ゲーム間で児童からの困り感や、疑問点を確認、規則を全体で見直していく。	ゲームごとに相手を替えて行う。ゲーム間、振り返りで、もっと楽しくなりそうな規則や、状況に応じてレベルアップできそうな規則を考える。		一単位時間を通して同じ相手と戦う。自分たちのチームの作戦を見直し、その成果を確認、新たな作戦を考える。			
		8（9）片付け 9（10）整理運動 10（11）振り返り 11（12）集合、健康観察、挨拶						
評価（方法）	ア 知・技	① （行動観察・振り返り）		② （行動観察）			③ （行動観察・振り返り）	③ （行動観察・振り返り）
	イ 思・判・表		① （行動観察・振り返り）		③ （行動観察・振り返り）	② （行動観察・振り返り）		
	ウ 主	① （行動観察）	② （行動観察）		① （行動観察）	③ （行動観察）		② （行動観察）

7 本時(全7時間中の第5時)

(1) 本時の目標

◎チームの特徴に応じて簡単な作戦を選んだり、考えたりすることができる。

(思考力, 判断力, 表現力等)

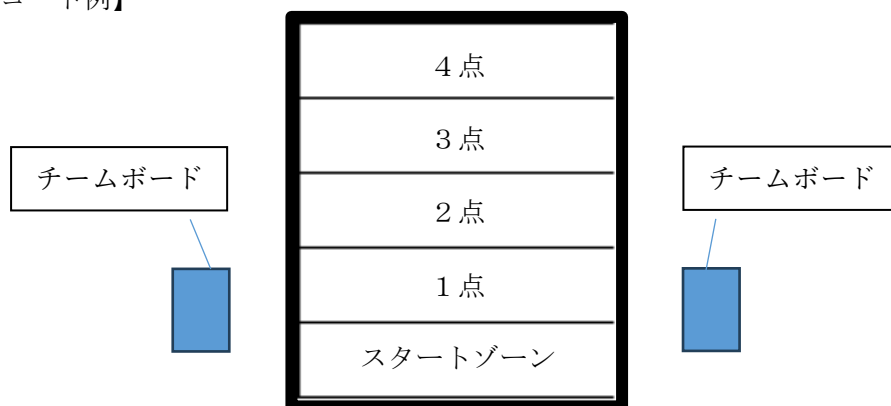
○友達の考えを認めながら、話し合おうとすることができる。(学びに向かう力, 人間性等)

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項	評価規準
導入 10分	1 場と用具の準備 2 集合、整列、挨拶 3 本時の見通し <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">チームに合った作戦を考えよう。</div> 4 準備運動 ・リズムウォーミングアップ ・しっぽ取りゲーム	○服装など安全確認をする。 ○前時までに出てきた作戦を振り返り、本時のゲームで使えそうな作戦の見通しをもつ。 ○音楽に合わせてウォーミングアップを行い、心と体のスイッチを入れる。 ○「フラッグを取る」、「取られないようにかわす」の基本的な動きを意識する。	
展開 27分	5 ミニゲーム (おじゃまランゲーム) 6 ゲーム① 7 ゲーム② (ゲーム①と同じ相手)	○守備側をだましたり、進路を塞いだりして、得点するための動きができているチームを称賛する。 ○ハドルで、チームの特徴に応じた作戦が立てられるように見回る。 ○同じ相手と戦うことで、うまくいったこと、うまくいかなかったことを振り返りすぐ実践できるようにする。	イ-②
まとめ 8分	8 片付け、整理運動 9 振り返り(チームごと) ・チームや友達の良かったところ ・作戦の改善点 10 振り返り(全体) 11 集合、健康観察、挨拶	○全員で協力して片付けられるようにする。 ○運動で使った部位をほぐすようにする。 ○チームボードを中心に、話し合いながら振り返りカードを書く。うまくいった作戦や動き、次回の作戦はどうするかを伝え合う。 ○見回ったチームから、作戦についてよく話せていたグループを当て、振り返りを共有する。	ウ-③

(3) 場の設定

【コート例】



(4) 授業観察の視点

- ・ミニゲームは基本的な動きを身に付けるために有効だったか。(個別最適・課題解決①)
- ・攻撃前のハドルは、対話・協働を生むために確保した時間として有効だったか。
(対話・協働②)

(5) 授業で使用了資料について

- ・日本フラッグフットボール協会 Web ページ 動画集

(6) 参考文献

- ・小学校学習指導要領解説体育編（平成29年3月）文部科学省
- ・日本フラッグフットボール協会 Web ページ
- ・スポーツ庁 ゴール型ゲーム「フラッグフットボールを基にした易しいゲーム」

第4学年学級活動（2）学習指導案

日 時 令和8年2月6日（金）
第5校時13:30～14:15
学校名 日野市立平山小学校
対 象 4年4組28名
会 場 4年4組教室
授業者 T1 小林ゆうか（教諭）
T2 青木美香（栄養士）

1 題材名 「水分のとり方を考えよう」

学級活動（2）ウ 心身ともに健康で安全な生活態度の形成

2 題材のねらい

飲み物に含まれる糖分の量や健康に与える影響などを理解し、健康な体を保つための水分のとり方について話し合い、自分のめあてをもって実践しようとする。

3 題材について

（1）児童の実態

4年4組の児童は、外で遊ぶのを好む児童が多く、学習中は友達との意見交換も進んで行うことができ、活発な様子が見られる。また、学級全体で給食を毎日楽しみにしていて、おかわりに並ぶ人数も多く、全体的によく食べる印象にある。

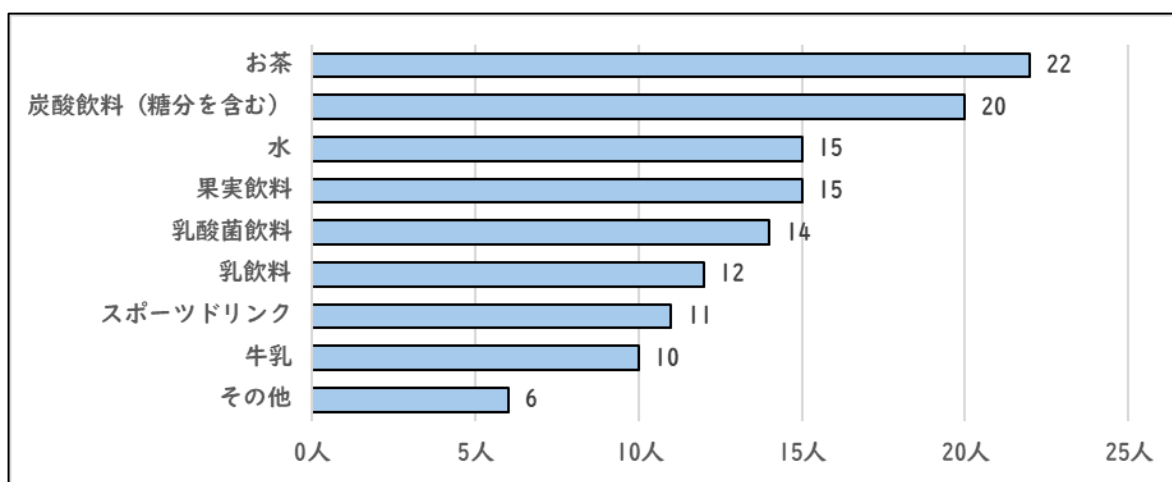
成長期の児童は、丈夫な体を形成するために、栄養バランスのとれた食事をとることが必要であるが、体への水分補給として、1日に1.5Lほど摂取する必要がある飲料についても、何を飲むかが大切である。

【飲み物に関するアンケート】

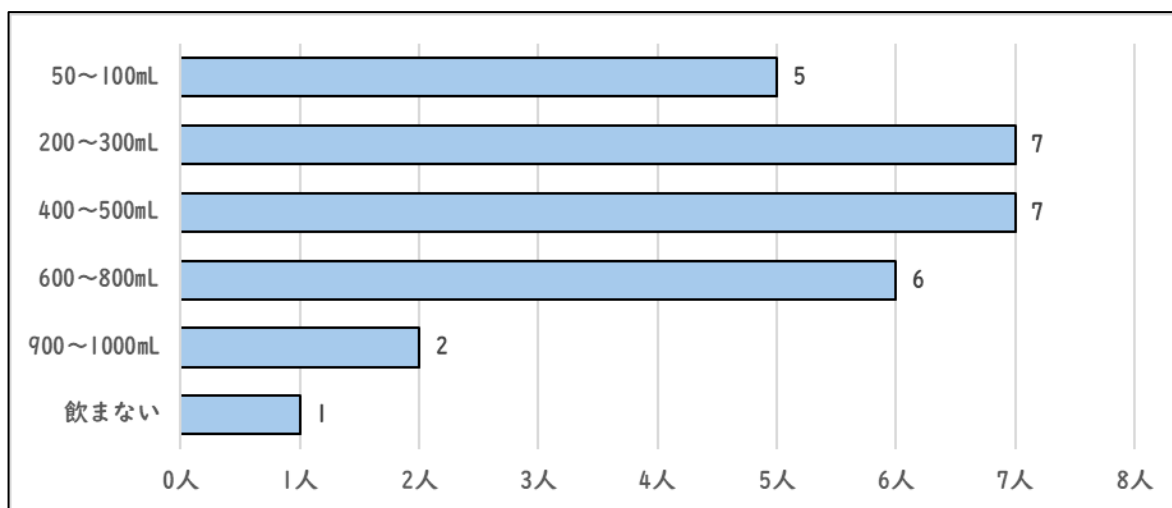
調査方法：選択式・記述式アンケート 調査時期：令和7年10月

調査対象：4年4組28名

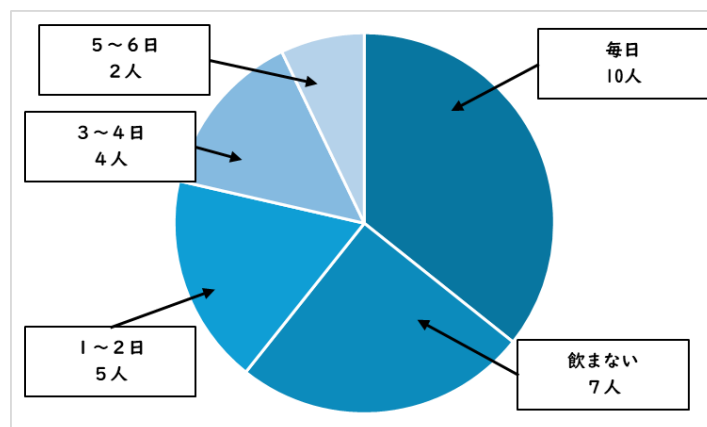
① 好きな飲み物は何ですか。（複数回答可）



② 学校では水やお茶をどれだけ飲みますか。



③ 1週間でどのくらい炭酸飲料・スポーツドリンク・ジュース・乳飲料・乳酸菌飲料を飲んでいますか。



【分析・考察】

①に関しては、複数回答のため、学級の半数以上が好きな飲料は、「お茶」（22人）、「炭酸飲料（糖分を含む）」（20人）、「水」（15人）、「果実飲料」（15人）、「乳酸菌飲料」（14人）であった。お茶や水だけでなく、糖分の多い炭酸飲料を好む児童が多いことが分かった。また、③に関しては、「毎日」と回答した児童が一番多く、10名だった。①、③から、自宅でも水分を摂取しているが、糖分の多い飲料を好んで摂取する児童が多い様子が伺える。

②に関しては、「200～300mL」、「400～500mL」と回答した児童が一番多く、それぞれ7名だった。また、5名が「50～100mL」、1名が「飲まない」と回答している。アンケート実施日の10月の時点で、学校での水分補給の量が500mL以下の児童が20名おり、授業実施日の2月では、寒さも増していることが予想されるため、1日の水分補給の量は、必要な量に達していない児童がより多くなっているのではないかと考えられる。

以上のアンケート結果より、本学級の児童は、お茶や水だけでなく、糖分を多く含んでいる飲料を好んで摂取していること、1日の水分補給の量は必要な量に達していないことなど、体の健康を考えた水分のとり方には課題があると考えられる。

(2) 題材設定の理由

学校では、お茶や水、給食中の牛乳などで水分をとっているが、家庭では炭酸飲料や果実飲料など、糖分が多く含まれると思われるものを好んで飲んでいる児童もいる。糖分のとりすぎは、虫歯や肥満の原因となったり、イライラしたりすることにもつながる。成長期の児童は、心身のよりよい発育・発達のために、1日3回の栄養バランスのとれた食事をとることが大切であるが、それと同時に体への水分補給として何を摂取するかもとても重要である。そこで、1日に必要な水分量を確認するとともに、普段自分たちが飲んでいる飲み物にどれくらい糖分が入っているかを知り、1日に必要とされている糖分の量と比較をしたり、糖分をとりすぎるとどうなるか理解したりする活動を行う。そして、自分が普段飲んでいる飲み物を振り返り、毎日の水分補給として望ましい飲み物の種類や飲む量、タイミングなど、自分に合っためあてを決定し、実践していく。さらに、その実践を学校で振り返り、ワークシートを保護者にも確認してもらうことで、家庭でも意識して継続的に取り組めるようにする。本授業と事後の指導を通して、健康な水分補給の仕方を理解し、習慣化して欲しいと考えて本題材を設定した。

4 第3学年及び4学年の評価基準

よりよい生活を築くための 知識・技能	集団や社会の形成者としての 思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係を よりよくしていこうとする態度
日常の生活や自己の成長及び健康安全といった、生活上の諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、よりよい生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けている。	日常生活に関する諸課題に気付き、解決方法などについて話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践している。	自己の生活をよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、意欲的に課題解決に取り組もうとしている。

5 事前の指導

児童の活動	指導上の留意点	目指す児童の姿と評価方法
アンケートに記入する。	飲料について、どのような飲み物をどれくらい摂取しているか振り返る。	アンケートを記入し、これまでの飲料のとり方について考えることができる。(思考・判断・表現) 【アンケート】
アンケート結果を表にまとめる。	アンケートを分かりやすくまとめ、学級としての実態をつかむようにする。	

6 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① ワークシート

授業の「つかむ」段階で、飲み物について普段の摂取量と種類を色分けしてワークシートに塗る。この活動で児童一人一人が自分自身の「水分のとり方」について一目で振り返り、自分の課題に気付けるように工夫する。

② 学校栄養士（T2）による講話

飲み物に含まれている糖分の量を理解したり、糖分をとりすぎるとどうなるかを栄養士に話してもらったりすることで、普段自分がとっている糖分の量を振り返り自分の実態に合った課題解決の方法を考えられるようにする。

③ 1日に必要な水分量を把握するためのスライド（ICT）

1日に必要な水分量の計算式や、水分補給のための大切なキーワードを、児童が理解しやすいように、スライドで表示する。

(2) 対話・協働

① 班活動での課題解決

アンケート結果で見付けた課題解決を目的とし、それぞれのワークシートを見ながら話し合い活動を行う。目的を明確にしてから話し合い活動を行うことで、今後の自身の「水分のとり方」について児童が考え、それぞれの具体的な実践目標をもち、実現を目指せるようにする。

7 本時

(1) 本時の目標

飲み物に含まれる糖分の量や健康に与える影響などを理解し、健康な体を保つための水分のとり方について話し合い、自分のめあてをもって実践しようとする。

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項		評価規準
		T 1 (学級担任)	T 2 (栄養士)	
導入 10分 つ か む	1 アンケート結果を見て 気付いたことを話し合 う。 ・好きな飲み物は何か。 ・学校では、水やお茶をど のくらい飲んでいるのか (量)。 ・1週間でどのくらい炭酸 飲料・スポーツドリン ク・ジュース・乳飲料・ 乳酸菌飲料を飲んでいる か(日数)。	○プライバシーに関わる ので、個人が分からな いよう配慮する。 ○データをグラフで表示 することで視覚的に分 かりやすくする。		
	2 1日の水分の摂取量を 振り返り、ワークシー トに記入する。	○飲料を色分けして塗ら せ、短時間で記入でき るようにする。		
	3 1日に必要な水分量を 知り課題を話し合う。	○1日に必要な水分量を キーワードやスライ ド、実物を使って示 す。 ○1日に必要な水分量に 達しているかや、好き な飲み物を同量飲んで もよいか等の視点か ら、自分の課題を考え られるようにする。		○水分のとり 方を振り返 り、生活を よりよくす るための問 題を話し合 うことがで きる。(態 度) 【発言、観察】
	体によい水分は給の仕方を話し合い、自分のめあてを決めよう。			

<p>展開 2 5 分</p>	<p>4 飲み物の中に糖分がどのくらい入っているのかを知る。</p>	<p>○飲み物の中には、糖分がたくさん入っているものがあるということをより実感できるように、実物の砂糖を用意する。</p>		
<p>さ ぐ る 見 付 け る</p>	<p>5 糖分をとり過ぎると体にどのような影響があるのか、理解する。</p>	<p>○糖分の量で良い飲み物、悪い飲み物と分けるのではないことに留意させる。</p>	<p>○1日に必要な糖分の量や、体にどのような影響があるか、分かるように資料を掲示する。 ○一方でとり過ぎるとどのような影響があるのか資料を掲示しながら話し、給食で気を付けていることなどを伝える。</p>	
	<p>6 健康な体を保つために、どのように水分補給をすればよいのかを話し合う。</p>	<p>○栄養士の話とワークシートを基に、健康な体を保つためには、どのように水分補給をしたらよいかグループでアドバイスをし合わせる。 ○考えた内容をいくつかのグループに発表させる。</p>		<p>○糖分が多く含まれている飲み物があることや1日の必要な水分量を理解している。(知識・技能) 【発言、観察】</p>

ま と め 1 0 分 決 め る	7 自分のめあてや実践方法を定める。	○自分自身でできる無理のない範囲でのめあてを決めさせる。 ○決めたことを発表させ、実践への意欲を高めさせる。	○良い飲み物、悪い飲み物と分けるのではなく、どのように飲めばよいのか考えることが大事であると伝える。	○健康な体を保つことを意識して、めあてを考えている。 (思考・判断・表現) 【学習カード、観察、発言】
---	--------------------	---	--	---

(3) 事後の指導

児童の活動	指導上の留意点	評価方法
自分が立てためあてや取組などについて振り返る。	家庭環境に配慮し、できた、できないではなく、意識できたかで価値付けるようにする。 朝の会や帰りの会などを利用して水分のよいとり方を意識できるように言葉掛けをする。	自分の課題に合った具体的なめあてや実践方法に、進んで取り組んでいる。(思考・判断・表現) 【めあてカード・観察】

(4) 授業観察の視点

- ・「つかむ」段階で活動することによって、児童一人一人が自分自身の「水分のとり方」について一目で振り返り、自分の課題に気付けるように工夫した。(個別最適・課題解決)
- ・ペアとの活動を通して、3つのパワーの大切さを知り、自分の課題に合った具体的な実践目標をもつことにつながったか。(対話・協働)


(5) 板書計画


好きな飲み物

学校では水やお茶を
どれだけ飲むか（量）

1週間の炭酸飲料・ス
ポーツドリンク・果実
飲料・乳飲料・乳酸菌
飲料の摂取量（日数）


体によい水分は給のしかたを話し合い、自分のめあてを決めよう。

≪色分けしよう≫


≪1日に必要な水分量≫


体重×0.6L

必要量 1.98L

≪飲み物に入っている糖分量≫


≪キーワード≫
 こまめに！

≪糖分をとると≫

≪とりすぎると…≫

- ・ 1日に必要な水分量は思ったより多い。
- ・ 4組は水やお茶も好きだけど、炭酸飲料も人気。
- ・ ジュースを毎日飲むのは体によくなさそう。

≪健康な体を保つために≫

- ・ 飲み物をこまめに飲むようにする。
- ・ 水やお茶をもっと飲むようにする。
- ・ 糖分の多い飲み物を飲む時は量に気を付ける。
- ・ 今日聞いてどのように考えたか

8

水分のとり方を考えよう

組 番 ()

☆一日に飲んでいる水分はどのくらいだろう

色分け：水→青 お茶→緑 牛乳→黄

ジュース（炭酸飲料、スポーツドリンク、果実飲料、乳飲料、乳酸菌飲料も含む）→赤

学校に行く前	学校	学校から帰った後
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

コップ1杯…200mL









☆課題、気がついたこと

☆自分のめあてを決めよう

--

☆振り返り

よくできた…☆を2つともぬる できた…☆を1つぬる もう少し…ぬらない

2月9日（月）	2月10日（火）	2月12日（木）	2月13日（金）
 	 	 	 

☆感想

第5学年体育科学習指導案

日 時 令和8年2月6日(金)
 第5校時 13:30～14:15
 学校名 日野市立平山小学校
 対 象 5 年 1 組 29名
 会 場 校庭
 授業者 市川 希 (主任教諭)

1 単元名 「ハードル走」

C 陸上運動 イ ハードル走

2 単元の目標

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
ハードル走の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ハードルをリズムカルに走り越えることができるようにする。	自己の能力に適した課題の解決の仕方、競走や記録への挑戦の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	ハードル走に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ることができるようにする。

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①ハードル走の行い方について言ったり書いたりしている。 ②ハードルをリズムカルに走り越えることができる。	①インターバルや走り方など自己の能力に適した課題を見付け、その課題に応じた練習の場や方法を選んでいる。 ②自己の能力に適した競走のルールや記録への挑戦の仕方を選んでいる。 ③自己や仲間の動きの変化や伸びを見付けたり、考えたりしたことを伝えている。	①ハードル走に積極的に取り組もうとしている。 ②約束を守り、仲間と助け合って、用具の準備や片付け、計測や記録など、分担された役割を果たそうとしている。 ③課題を見付けたり、解決したりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

4 単元について

(1) 単元観

本単元は小学校学習指導要領（平成29年3月告示）体育 第5学年及び第6学年 C陸上運動

- (1) 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付けること。
イ ハードル走では、ハードルをリズムカルに走り越えること。
- (2) 自己の能力に適した課題の解決の仕方、競争や記録への挑戦の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領解説体育編（平成29年7月）の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下のようにまとめた。

○一般的特性

- ・定められた距離の走路上に一定の間隔で置かれたハードルを走り越えることで、リズムカルな動きを高めることができる運動である。
- ・体を巧みに操作しながらゴールまで全力で走り抜けることで、敏捷性や巧緻性、柔軟性を身に付けることができる運動である。
- ・自分の走力に合わせて目標を設定しやすく、記録への挑戦がしやすい運動である。

○児童から見た特性

- ・一定の間隔で置かれたハードルをリズムカルに走り越すことで、楽しさや喜びを味わえる運動である。
- ・友達と競走したり、記録に挑戦したりすることが楽しい運動である。

(2) 児童観

ア 教師から見た実態

本学級児童は体を動かすことが好きで、休み時間にはクラスの8割以上の児童が校庭に出て鬼遊びやボール遊びを行っている。男女分け隔てなく接することができる児童が多く、休み時間も一緒に遊んでいる様子が見られる。学習においても男女関係なく意見を出し合い、協力して学習することができている。また、決められた学習にしっかりと落ち着いて取り組むこともできる。しかし、自分の意見を表現することが苦手な児童が多く、学習中に発言する児童には偏りが見られ、全体での共有の場でも反応が乏しい傾向にある。

これまでの体育学習では、真面目に練習に取り組むということではできても、「自分の課題を把握する」、「ポイントを意識する」、「自分の課題に合わせて練習する」というような学習経験が少なく、課題解決型学習に戸惑いを見せる児童もいた。また、友達に適切なアドバイスをしたり動きを見合ったりという協働学習ができずに黙々と練習に取り組もうとする様子も見られた。1学期に行った「短距離走・リレー」の学習では、グループごとに課題を見付け、提示した練習方法の中から選択したり、役割を分担して互いの練習を見合ったりした。今回の学習では、より少ない人数でのグループ編成とし、自分たちの力で課題設定や協働的な学習に取り組んでいけるようにしていきたい。

イ 実態調査

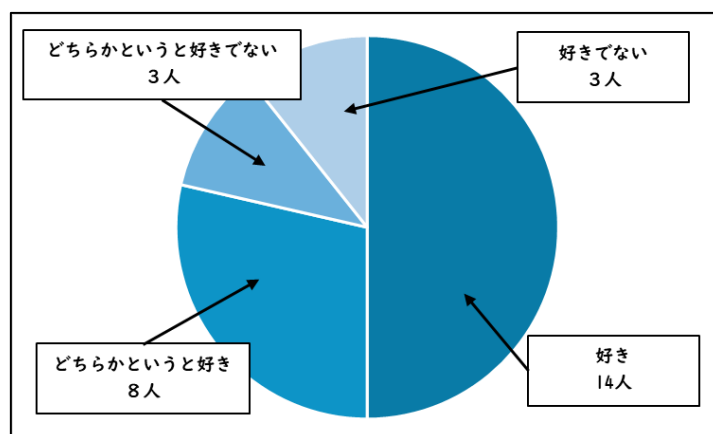
調査方法：選択式アンケート 調査時期：令和7年11月

調査対象：5年1組29名 未回答児童1名

① 体育の学習は好きですか。

好き…14人 どちらかというが好き…8人

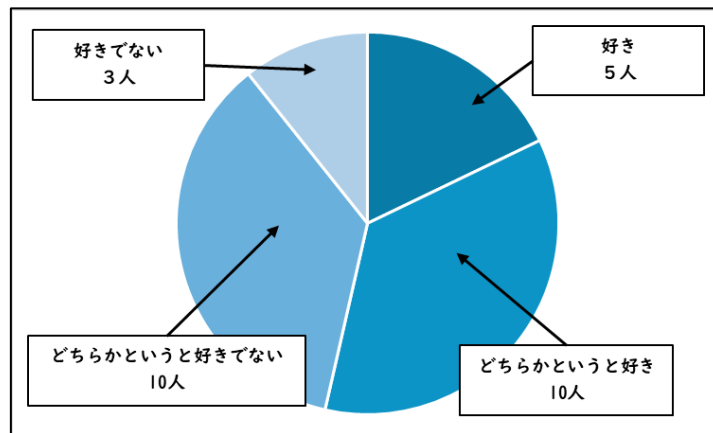
どちらかというが好きでない…3人 好きでない…3人



② ハードル走の学習は好きですか。

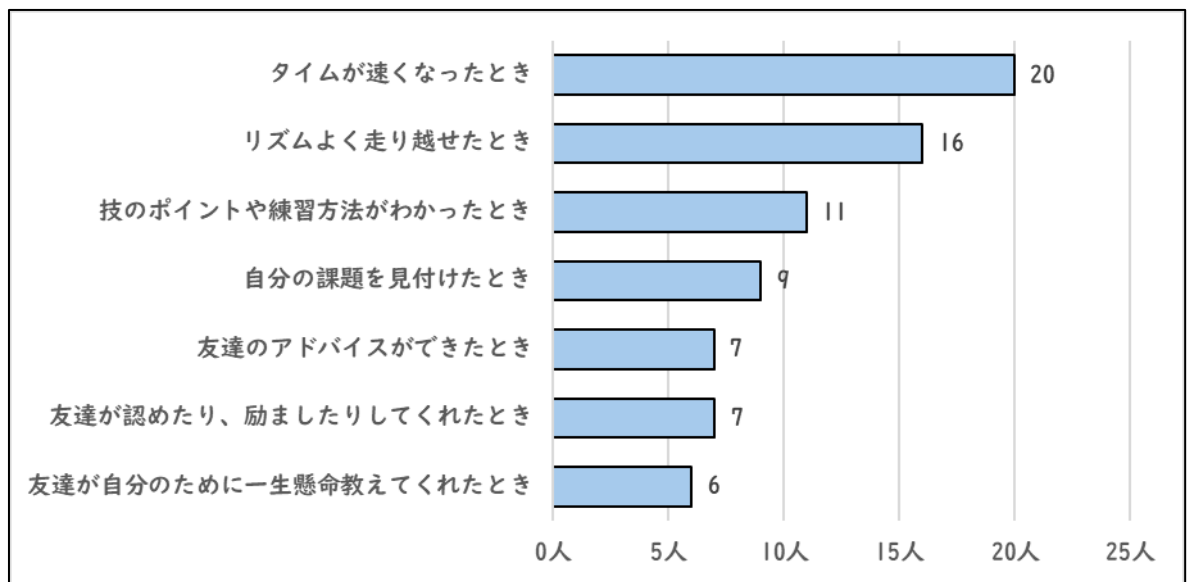
好き… 5人 どちらかというと好き… 10人

どちらかというと好きでない… 10人 好きでない… 3人

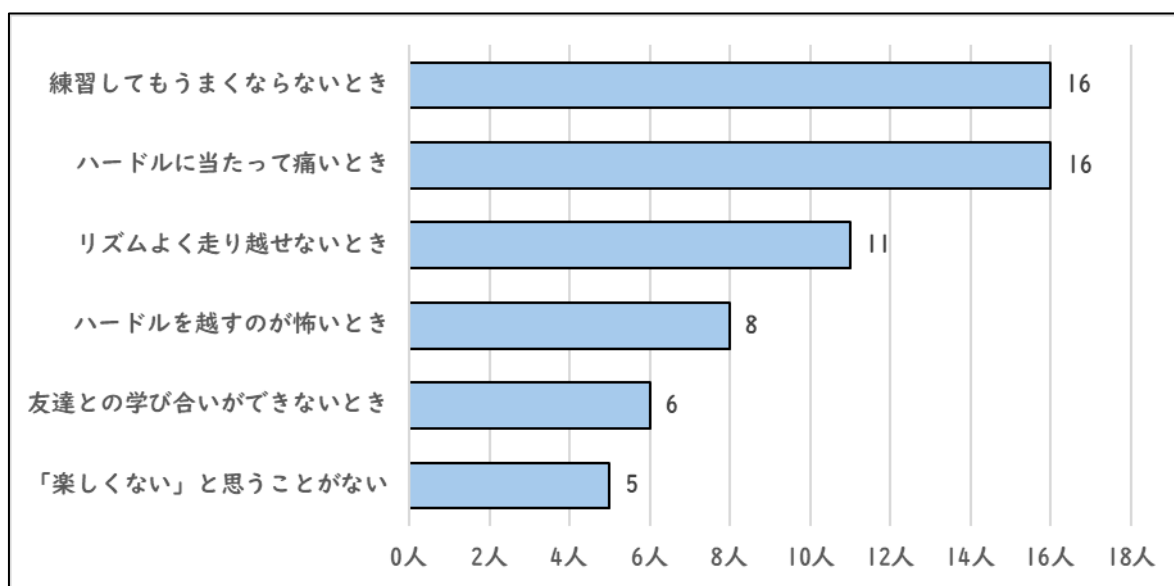


③ ハードル走の学習が「楽しい」「嬉しい」と思うのは、どのようなときですか。

(複数回答可)



④ ハードル走の学習が「楽しくない」と思うのは、どのようなときですか。（複数回答可）



ウ 分析・考察

①「体育の学習は好きですか。」で、体育の学習を「好き」「どちらかというとき好き」と答えた児童は78%と、体を動かすことを肯定的に捉えている児童が多い。その一方で、ハードル走に限定した②「ハードル走は好きですか。」では、「好き」「どちらかというとき好き」と答えた児童は53%と、①と比較して25%減少している。④「ハードル走の学習が「楽しくない」と思うのは、どのようなときですか。」では、「ハードルに当たって痛いとき」や「ハードルを越すのが怖いとき」に楽しくないと感じると答えている児童が多いことから、ハードル走に対する恐怖心が否定的な回答につながっていることが考えられる。安心感をもってハードル走に取り組むことができるよう、教具を工夫し恐怖心を取り除くことができるようにし、児童が安心して学習に取り組むことができるようにしていきたい。

また、③「ハードル走の学習が「楽しい」「嬉しい」と思うのは、どのようなときですか。」では、「友達にアドバイスができたとき」「友達が認めたり、励ましたりしてくれたとき」「友達が自分のために一生懸命教えてくれたとき」と回答した児童は他の選択肢より少なかった。このことから、友達との学び合いを楽しさと捉えている児童が少ないことが考えられる。友達と互いの動きを見合い、共に課題解決する学習過程を設定することで、動きの高まりを感じることだけでなく、仲間と関わり合うことで得られる楽しさや、学習の深まりにもつながるということを経験できるようにしていきたい。

(3) 教材観

ハードル走は、短距離走の技能に、一定の間隔に設置されたハードルを越えるための走り方や、インターバルの距離に応じた走り方が加わる。そのため、リズムカルに走る力をつけることが求められる。また、走る速さだけではなく、越え方を工夫することでも動きの高まりが期待されるため、短距離走に自信がない児童にとっても、さまざまな走り方を試しながら動きの高まりを目指す意欲を喚起することができる種目であると考え。どれくらい速くなれるかやリズムカルな走り越え方を目指して自身で取り組んでいくことで、体格や運動能力の影響を受けず、一人一人が自分に合わせた目標設定と評価ができるようにする。

高学年期の児童は、認識面でも客観的に物事を見ることができるようになってくる。つまり、ハードルを走り越えるための運動技術の存在を知り、その知識を活用して目標とする動きができるようになるためにはどうしたらよいのかを仲間と共に考え、互いに自分の考えを伝えたり、動きを見合ったりして課題を解決することができるようになる時期である。そのため、自己の課題に応じてインターバルや練習の工夫を仲間と協力し合いながら学習を進めていく本単元を設定する。

5 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① ICT を活用した課題解決学習

児童が自分の課題を見付け、主体的に課題解決学習に取り組むことができるよう、ハードル走における動きのポイントや学習課題に応じた練習方法、学習の進め方が整理されたものを単元開始前に ICT 資料で児童に配布する。見通しをもって学習に取り組めるようになることで、課題把握・練習方法の選択・課題解決への挑戦・振り返りという学びのサイクルを自ら回していけるようになると考えた。

② 用具の選択

ハードルに対する恐怖心を軽減するために、柔らかく当たっても外れるお風呂マットハードルと中学年で使用したミニハードルを用意する。運動が苦手な児童は、授業の最初にミニハードルで感覚をつかみ、その後お風呂マットハードルで取り組むなど、一人一人が必要に応じて用具を選択できるようにする。そうすることで、すべての子供が安心感をもち、積極的に取り組めるようにする。（※お風呂マットハードル＝お風呂マットを短冊型に切断し、ハードルのバー部分に取り付けたもの）

(2) 対話・協働

① トリオ学習による役割の明確化

チャレンジタイムでは、技能異質の3人組グループ（トリオ）を作って取り組ませる。その際、実技を行う人とアドバイスをする人を役割分担することで、自分の役割が明確になり、より質の高いコミュニケーションを行えるようにした。また、単元を通して同じトリオで学習を続けることで、友達の動きの高まりを見取り、学び合いの深まりや励ましの言葉が増えることにつながると考えた。

② 見付けたこつやポイントの共有

チャレンジタイムで児童が見付けたこつやポイントを全員で共有し、掲示物に書き込んでいくようにする。そうすることで、友達にアドバイスする際のポイントや言葉が明確になると考えた。また、言葉を書き溜めていくことで学級の学び合いが活発になってきたことを視覚的に実感させ、次の学び合いへの意欲にもつながっていくようにしたい。

6 単元の指導計画と評価計画(全5時間)

時間		1	2	3	4 (本時)	5
問題解決の流れ		つかむ	広げる			まとめる
ねらい		ハードル走の動きのポイントを理解し、学習課題を見い出す。	ICT 資料や撮影した動画を活用し、運動の場や学習形態、競走・記録への挑戦の仕方を選んで学習課題を解決する。			学習のまとめをする。
主な学習活動		1 集合、整列、挨拶 2 本時の見通し 3 準備運動 4 場の準備 5 ハードル走① ・既習事項を想起させながらハードル走に取り組ませる。 6 振り返り① ・走ってみてどうだったかを考えさせる。 7 ハードル走② ・自分の課題を見付けられるように取り組む。 8 タイム計測 9 整理運動 10 振り返り② ・自分の解決したい課題は何かを考えさせる。 11 片付け 12 整列、健康観察、挨拶	1 集合、整列、挨拶 2 本時の見通し 3 学習課題の確認 4 準備運動 5 場の準備 6 ハードル走① ・トリオで場や練習の仕方を選んで活動する。 7 振り返り① ・学習課題の解決を通して気が付いたことを聞き、ハードル走②でどのような活動をすればよいか考えさせる。 8 ハードル走② ・トリオで場や練習の仕方を選んで活動する。 ・自分の試技の様子を動画で撮影する。 9 整理運動 10 振り返り② ・自分の課題は解決できたか、次時の学習課題は何かを考えさせる。 11 片付け 12 整列、健康観察、挨拶			1 集合、整列、挨拶 2 本時の見通し 3 学習課題の確認 4 準備運動 5 場の準備 6 ハードル走① ・場や練習の仕方を選んで活動する。 7 タイム計測 8 整理運動 9 振り返り ・単元を通して、自分や友達にどのような高まりがあったかを考えさせる。 10 片付け 11 整列、健康観察、挨拶
評価(方法)	ア 知・技		① (行動観察・振り返り)			② (行動観察)
	イ 思・判・表			②③ (行動観察・振り返り)	① (行動観察・振り返り)	③ (行動観察・振り返り)
	ウ 主	①② (行動観察)	③ (行動観察)			

7 本時(全5時間中の第4時)

(1) 本時の目標

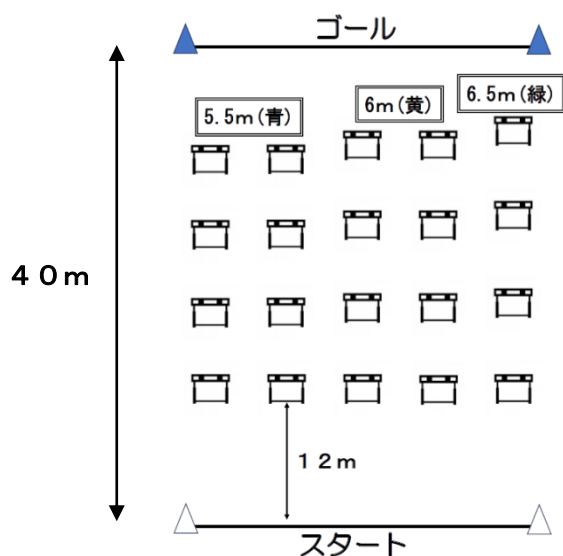
◎自己の能力に適した課題を見付け、その課題に応じた練習の場や方法を選ぶことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項	評価規準
導入 10 分	1 集合、整列、挨拶 2 本時の見通し	○服装など安全確認をする。 ○前時の振り返りから、学級全体に広げたいものを紹介する。	
	自分や友達の課題に合わせて練習を工夫しよう。		
	3 学習課題の確認	○児童の学習課題が確認できるように、学習課題の一覧を掲示する。	
	4 準備運動	○音楽に合わせて必要な部位をほぐす。	
	5 場の準備	○安全に準備できるように言葉掛けを行う。	
展開 30 分	6 ハードル走① 7 振り返り① ・学習課題の解決を通して気が付いたこと共有し、ハードル走②での活動を考えさせる。	○ICT 資料（ハードル学習アプリ）を活用させ、運動の場を適切に選択できるようにする。 ○友達の試技を見る場所やアドバイス、練習方法などを工夫しているトリオを称賛する。 ○児童の気付きを促すために、「どんなことを意識したか」「友達に何を見てもらっているか」などを問う言葉掛けを行う。 ○必要に応じて、よい動きをしている児童を紹介し全体でポイントを確認したり、トリオの友達と振り返る時間を設けたりする。	イ-①

まとめ 5分	9 整理運動		
	10 振り返り② ・自分の課題は解決できたか、次時の学習課題は何か考えさせる。	○自己の伸びや新たな課題に気付けるように、撮影した動画を見ながら振り返るようにする。 ○自分に合った解決の仕方を工夫することができていた児童や、良い学び合いをしていたグループの紹介を行う。	
	11 片付け	○安全に片付けができるように言葉掛けを行う。	
	12 集合、健康観察、挨拶		

(3) 場の設定



(4) 授業観察の視点

- ・用具の工夫により、安心感をもち主体的に学習に取り組めていたか。
(個別最適・課題解決②)
- ・トリオ学習で役割を明確にしたことで、学び合いに深まりが見られたか。(対話・協働①)

(5) 授業で使用了資料について

- ・東京都小学校体育研究会 陸上運動系領域部会 「ハードル走学習アプリ」「まナビ」

(6) 参考文献

- ・小学校学習指導要領解説体育編(平成29年3月)文部科学省
- ・スポーツ庁 小学校体育(運動領域)指導の手引 ～楽しく身に付く体育の授業～

第6学年学級活動（2）学習指導案

日 時 令和8年2月6日（金）
第5校時 13:30～14:15
学校名 日野市立平山小学校
対 象 6年4組 27名
会 場 6年4組 教室
授業者 東 亮 佑 （教諭）
森 貴 章（給食調理員）

1 題材名 「平小 給食パクパクプロジェクト」

学級活動（2）エ 食育の観点を踏まえた学校給食と望ましい食習慣の形成

2 題材のねらい

食材の栄養素を知り、学んだことを他学年に伝えようとする。

3 題材について

（1）児童の実態

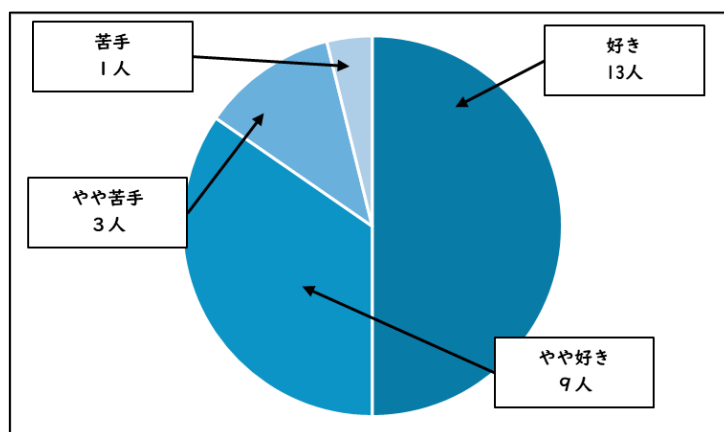
本学級は第5学年から持ち上がりの学級である（男子13名女子14名）。学級活動（1）の学級会では素直な意見や自分の気持ちを伝える児童が増えてきた様子がある。日頃の給食では、第5学年の頃より食缶が空になることが増えてきた。しかしながら、偏食気味の児童が数名おり、好き嫌いが明確に分かれているクラスである。そして配膳の際に少なめの量で受け取ったにもかかわらず、苦手な食材を更に減らしたり、児童によってはスープを全く飲まなかったりと、特定の食材や料理には強い抵抗が見られる。きのこ類や野菜について特に好き嫌いが分かれ、残食傾向にある。

【給食・食事に関するアンケート】

調査方法：選択式・記述式アンケート 調査時期：令和7年11月

調査対象：6年4組27名 未回答児童1名

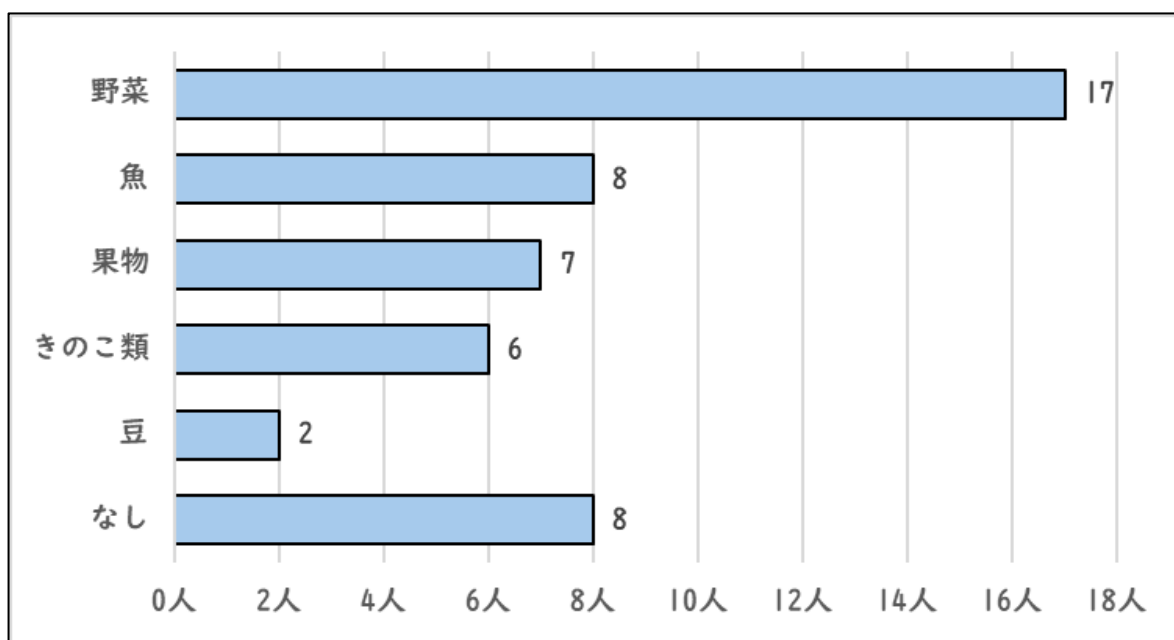
① 給食は好きですか。



② 給食に出ている好きな食材・おいしいと思う食材はなんですか。(複数回答可)

「肉」・・・5名
「みかん」・・・4名
「じゃがいも・にんじん・いちご」・・・2名ずつ
「大根・まいたけ・厚揚げ・しいたけ・さつまいも・卵・鰹節・しいたけ・米・マカロニ」
・・・1名ずつ
なし・・・2名

③ 給食に出ている苦手な食材はなんですか。(複数回答可)



【分析・考察】

①の給食の好き・嫌いについては、「好き」「やや好き」と回答した児童は26名中22名を占めた。②の好きな食材に関しては、「肉」と回答した児童が5名、「みかん」と回答した児童が4名と、③で比較的苦手と回答されていない食材が選ばれていた。③の苦手な食材に関しては、「野菜」と回答した児童が17名、「魚」が8名、「果物」が7名、「きのこ類」が6名、「豆」が2名という結果になり、「苦手な食材はなし」と回答したのは8名いた。③の結果からは、苦手な食材がある中で、給食を食べている児童が多くいることが分かった。

以上のアンケート結果により、本学級の児童は、給食について好きと回答する児童が多い一方で、野菜・魚・果物・きのこ類など苦手な食材がありながら給食を食べていることが分かった。これらの実態から、苦手な食材の栄養素や給食調理員の工夫を学んだり、他学年に学びを伝えたりする活動を通して、苦手な食材でも食べようとする意識を高める必要がある。

(2) 題材設定の理由

小学校学習指導要領特別活動の学級活動(2)エ「食育の観点を踏まえた学校給食と望ましい食習慣の形成」を受けて設定した題材である。

児童の実態を踏まえ本題材では、日頃の給食で残食の確率が高い食材に着目し、その栄養素について知ること、その食材を食べる意義について気付かせていき、自分自身の食生活を見直す視点を育てることをねらいとする。また給食調理員から学校給食を作る上での工夫を説明してもらい、作り手の思いを気付かせていきたい。

また第6学年として、縦割り班活動やクラブ活動、委員会活動、第1学年の見守りなど様々な場面で学校を支えおり、児童も学校のために意欲的に行動する姿が見られている。そこで本題材でも学校をよりよくするために自分たちに何ができるかという意識をもたせ、行動させていきたい。学校全体に学びを広げていくことを通して自分たちの食事も見直していけるように支援していく。また本時の学習後、学んだことを他学年に伝えるための成果物の作成は国語科、「今、私は、ぼくは」の他学年に伝える単元で行う。活動の中で、学んだことを生かし全校児童に残食を減らすための工夫を呼びかけ、学校生活の中で実践しようとする力も育てていきたい。

4 第5学年及び第6学年の評価規準

よりよい生活を築くための 知識・技能	集団や社会の形成者としての 思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係を よりよくしようとする態度
日常生活への自己の適応に関する諸問題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、健全な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けている。	日常生活への自己の適応に関する諸問題を認識し、解決方法などについて話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践している。	自己の生活をよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、自主的に課題解決に取り組み、他者と信頼し合ってよりよい人間関係を形成しようとしている。

5 事前の指導

児童の活動	指導上の留意点	目指す児童の姿と評価方法
アンケートに記入する。	普段の食事や給食について考えるように知らせる。	アンケートを記入し、これまでの自分の生活について振り返り、食生活について課題意識をもつことができる。(思考・判断・表現) 【アンケート】

6 研究主題に迫る手だて

(1) 個別最適・課題解決

① 児童の実態を把握し課題を確認するための事前アンケート

日頃の給食や食事について、事前に学年でアンケートをとる。アンケート結果を見ながら対話をし、嫌いな食事が残食として出やすい傾向にあることを気付かせる。アンケート結果や正しい知識を基に自分の生活を振り返り、学んだことを生かして取り組みを考え、全校の残食について呼びかける活動に生かしていけるようにする。

② 専門的な知識を学ぶためのT2体制

「さぐる」の段階で、苦手な食材でも、大切な栄養素があることに気付かせる。そのために給食調理員から専門的な知識を教えてもらい、課題解決につなげていく。給食を作る上での工夫や思いを伝え、作り手の生の声を聴くことで給食に対する考えが変化することをねらっていく。

(2) 対話・協働

① 学んだことを生かして実践方法を考えるための授業の流れ

まず「つかむ」で事前に行ったアンケートを基に、残食について課題意識をもたせる。次に「さぐる」の段階で、給食調理員の話聴いて残食率の高い食材の栄養素について押さえ、正しい知識を身に付けさせる。また友達との対話からその食材を食べることで様々なよさがあることに気付かせる。次に「見付ける」の段階で、対話をしながら学んだ内容を他学年へ伝える方法について考える。また、児童から出た他学年への伝え方については板書に残すことで、自分たちに合った実践方法を見付け選択できるようにする。「決める」の段階では、他学年に学んだ内容の伝える方法を各グループが決め、具体的な実践目標をもち、実現を目指せるようにする。

② 成果物作成のためのICT活用

本題材の学習では、児童が学んだことや調べたことを他学年に伝える活動がある。設定した食材の栄養素について調べるために学習者用端末を用いて成果物を作成する。班で話し合った食材をどのようにまとめるかについて話し合い、様々な方法で発表できるようにしていく。

7 本時

(1) 本時の目標

食材の栄養素について学び、学んだことをどのように伝えるかについて考える。

(2) 本時の展開

	学習内容・学習活動	○指導上の留意点や配慮事項		評価規準
		T 1 (学級担任)	T 2 (給食調理員)	
導入 つかむ 7分	<p>1 自分たちの食事・給食についてのアンケート結果を見て話し合う。</p> <p>T アンケートの結果を見て、気付いたことはありますか。</p> <p>C 魚が苦手な子供が多い。</p> <p>C 野菜が苦手な子供が多い。</p> <p>C きのこと類が苦手な子供が多い</p> <p>T 今日は平山小学校の食品ロスを減らすためにどんなことができるかみんなで考えていきます。</p>	○事前アンケートから児童の食べ物の好き嫌いが分かるランキングを作成し、苦手な食材について確認することで児童の食事への興味・関心を高める。		
展開 さぐ 見る 見付け ける 28分	<p>2 自分たちの食生活を振り返り、苦手意識の高い食材の栄養素やよさについて知る。</p> <p>◎アンケートで苦手という割合が高かった野菜、きのこ類、魚、海藻の栄養素について学ぶ。また給食を作る上での思いや工夫を伝える。</p>		○事前アンケートで苦手だったり、残食率が高かったりした食材について、よさや栄養素を知ることで、苦手な食材も必要であることを理解させる。	
	<p>余る食材のよいところを他学年に教える方法を考えよう。</p> <p>～平小 給食パクパクプロジェクト～</p>			

	<p>3 学んだ内容を他学年に伝えるために、どのような実践方法で行うかを考える。</p> <p>T 今、学んだことを他学年に伝えて、平山小学校の食品ロスを減らしていきましょう。どのような伝え方がより効果が生まれると思いますか。</p> <p>C 動画を作って全校に見てもらう。</p> <p>C 放送でその日の食材の栄養素を伝える。</p> <p>C ポスターを作って掲示する。</p> <p>T 班の中でどの食材を伝えるか考えましょう。</p> <p>C ししゃもの栄養素について伝えようかな。</p>	<p>○班で話し合い、実践方法を出し合わせる。どの食材の栄養素をどのように伝えるかを決めさせる。</p> <p>○班で出し合った意見を学級内で共有し、多くの意見から自分たちの実践方法を考えられるようにする。また発言で出なかった実践方法でも許容する。</p> <p>○実践方法とテーマに選ぶ食材を班で決め、本時以降の学習につなげられるようにする。</p>		
まとめ 決める 10分	<p>4 自分たちの実践方法を決める。</p> <p>T これから自分たちで準備をして、他学年に食材のよさを伝えていきましょう。</p>	<p>○実践方法を決め、ワークシートに記入し、何をどのように伝えていくかを明確にさせる。</p> <p>○一人での活動が苦手な児童もいるため、班で取り組ませる。</p>		<p>○自分たちのテーマと実践方法を決めることができる。(思考・判断・表現)</p> <p>【ワークシート・観察・発言】</p>

(3) 事後の指導

児童の活動	指導上の留意点	評価方法
自分たちが考えた実践方法で学校内の児童に食材の栄養素について伝える。 国語において「今、私は、ぼくは」の単元で実施する。	児童が自治的範囲を超えないように担任が声掛けを行う。 活動が苦手な児童には声を掛け、参加を促す。	自分たちが決めた実践方法について進んで取り組んでいる。 (知識・技能)(思考・判断・表現) 【成果物】
自分が立てためあてや取組などについて振り返る。	家庭環境に配慮し、できた・できないではなく、意識できたかで価値付けるようにする。	具体的なめあてや実践方法に、進んで取り組んでいる。(思考・判断・表現) 【ワークシート・観察】

(4) 授業観察の視点

- ・「さぐる」の段階で給食調理員から専門的な知識を学ぶことが、課題解決の動機付けにつながっているか。(個別最適・課題解決)
- ・班での活動を通して、食材の栄養素について知り、具体的な実践目標をもつことにつながったか。(対話・協働)

(5) 板書計画

平小 給食パクパクプロジェクト			
つかむ	さぐる	見つける	決める
アンケート結果	<input type="radio"/> 野菜の栄養素 <input type="radio"/> 魚の栄養素 <input type="radio"/> 海藻の栄養素 <input type="radio"/> きのこと類の栄養素	どんな方法で伝えますか <input type="radio"/> 動画をつくろう <input type="radio"/> 放送で呼びかけよう <input type="radio"/> ポスターをつくろう	各班の実践方法