

2024年 6月12日(水) 5校時
 5年1組26名
 場所 体育館
 指導者 川邊晃一

1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」

2 指導計画(全6時間)

1	オリエンテーション、試しのゲーム	4	バレーボールの基本(サーブ)、ゲーム
2	バレーボールの基本(トス)、ゲーム	5	バレーボールの基本(アタック)、ゲーム
3	バレーボールの基本(レシーブ)、ゲーム	6	ゲーム、単元の振り返り

3 本時の目標

- ・ボールをつないでゲームをすることを通して、ボールの下に入ることや、腕のどの部分を使って弾くことが有効なのかを知る。

4 本時の展開

	学習活動	・指導上の留意点 ■評価(評価方法)
導入	1 コートの準備 2 集合、整列、挨拶 3 めあての確認	・準備が終わったチームから、各コートで練習をさせる。 ・素早くチームごとに集合、整列させる。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ボールをつないで、ゲームを楽しもう。 </div> ○ボールをつなぐために必要なことの確認をして、チームタイムに生かすように言葉を掛ける。 ○対戦票を見て、対戦相手とコートの確認をする。	・前時まででできるようになったこと、頑張ったことなどを言わせて、他のチームへの意識付けを行う。
展開	4 準備運動 ○ナンスト→簡単なストレッチ	・チームごとに、レシーブやトスの練習をしたり、時間内で何回つながるかを数えたりする。 ■【技】 ボールがつながっているか(観察)
	5 チームタイム ○各コートに分かれて、練習を行う	
	6 ゲーム1(前半4分、後半4分)	
	7 チームタイム ○ゲーム1を振り返って、次のゲームに向けて作戦を立てたり、練習をしたりする。	・何がうまくいったのか、どうしてうまくいったのかを振り返らせて、次のゲームに向けていく。
	8 ゲーム2(前半4分、後半4分)	■【技】 ボールがつながっているか(観察) ゲーム1よりも変わったところをチーム内で共有させる。
まとめ	9 整理運動	・使った部位をほぐす。
	10 用具の片づけ	・自分の使ったコートの片付けをさせる。
	11 振り返り	・振り返りカードに記入 ■【思】 どうしたらボールがつながるのか。ボールをつなげるための方法を書いたり発表したりする。(発言・カード)

2024年 6月12日(水) 5校時
 5年2組 27名
 場所 5年2組教室
 指導者 城 智絵

1 単元名 国語 「言葉の意味が分かること」

2 指導計画 (全8時間)

- ① 「見立てる」を読み、文章構成と筆者の意見を理解する。(1・2時)
- ② 「見立てる」で学習したことを生かして、「言葉の意味が分かること」を読み、文章構成と筆者の意見を理解する。(3～4時)
- ③ 「原因と結果」を読み、「言葉の意味が分かること」の原因と結果を読み深める。(5時)
- ④ 要旨を150字程度でまとめ、筆者の主張に対する自分の意見をもつ。(6～7時)
- ⑤ 筆者の主張に対する自分の意見を交流し、自分の考えを広げたり、学習を振り返ったりする。(8時)【本時】

3 本時の目標 (評価も同様)

- ・自分の意見を伝え合い、考えを広げたり、身につけた力を振り返ったりすることができる。(主体的に学習に取り組む態度)【観察・ノート】

4 本時の展開 (8/8時)

	・学習活動	・指導上の留意点 ■評価 (評価方法)
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・新出漢字の学習 (5分) ・既習事項の復習 ・本時の学習・めあての確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・新出漢字の注意点やその漢字を使った熟語などを説明する。 ・筆者の意見が書かれている段落を読む。 ・事例が書かれている段落を読む。 ・
めあて：筆者の主張に対する自分の意見を伝え合い、単元を振り返ろう。		
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・筆者の主張に対する自分の考えを確かめる。 ・自分の考えを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時でノートにまとめることができなかった児童には、クロムブックに書いたことを参考にして発表できるように声をかける。 ・学習トリオで自分の考えを伝え合う活動を行う。 ・既習事項(しりとりの方則・なぜどうしての方則)をもとに、友達の話を聞くポイントを確かめる。 ■主体的に学習する態度【行動観察・発言】 自分の意見を伝え合い、考えを広げようとしている。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通して学んだことや身につけたことをノートに振り返る。 ・振り返りを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・既習事項を視覚化する。 ■主体的に学習する態度【発言・ノート】 身につけた力を振り返ろうとしている。

2024年 6月12日(水) 5校時

5年3組 28名

場所 図工室

指導者 樋渡 弓子

1 単元名 「ランプの中に…」 A表現(2)イ

2 指導計画(全8時間)

① 大切なものや思い出、または、あこがれの場所、世界について思いをめぐらす。	⑤描く内容を下描きする。思いが伝わるような構図を考え、主役の形をみ力的にする。
② 心にしまっている大切なもの(思い)を見つけるためのアイテムのランプの形(フレーム)を考え、下描きする。	⑥、⑦、⑧ 色で描く。複数の描画材から選択したり、組み合わせたりし、自分のイメージに合った描く工夫を行う。
③、④ランプの形(フレーム)をデザインし、切り出す。	ランプの中に描いたものを入れて完成。

3 本時の目標※本時⑥

- ・既習を元に自分のイメージに合った色合いを考えたり、描画方法を工夫したりして表す。

4 本時の展開

	学習活動	・指導上の留意点 ■評価(評価方法)
導入	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">大切なものや思い出、あこがれを工夫して表そう！</div> <ul style="list-style-type: none"> ○準備 描画材、紙類等。 ○複数の描画材とその特徴の紹介。 絵の具、色インク、カラーコンテ、色鉛筆、鉛筆など	<ul style="list-style-type: none"> ・色合いや描画材により、伝わるイメージが変わってくることを知る。 ・立体的なものは立体を意識するような描き方の工夫を伝える。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○イメージに合わせて、描画材を工夫して表そう！ 背景を模様で表したい！ 夕日をグラデーションで表してみたい！ 細かく花を描きたい！ ボールを立体的に描きたい。	<ul style="list-style-type: none"> ・描画材の特徴を実体験するために、試し紙に実験しながら描くことを伝える。 ・児童の表したいことに応じた表し方、描画方法とその工夫の相談にのる。 ・表し方の工夫をしている児童の方法を紹介し、多様な方法を行うきっかけとする。 <p>■既習を元に自分のイメージに合った色合いを考えたり、描画方法を工夫したりして表す。</p> <p style="text-align: right;">(知識・技能)【観察・作品】</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○本時を振り返る。 ○片付け、掃除 	<ul style="list-style-type: none"> ・表し方の工夫をしている児童の方法を紹介し、多様な方法を行うきっかけとする。

1 単元名 「町田ボール」

2 指導計画 (全5時間)

第1時：試しのゲームを行い、全員が楽しめるルール作りを行う。

第2時：ゲームを通して、チームの特徴について知る。

第3時：様々な作戦を選択したり考えたりして、ゲームに取り組む。

第4時：チームの特徴に合った作戦を選択したり選んだりして、ゲームに取り組む。

第5時：チームの特徴に合った作戦を選択したり選んだりして、ゲームに取り組む。

第6時：最後のゲームに取り組む、単元を振り返る。

3 本時の目標 (評価も同様)

- ・ボール保持者と自分の間に相手がいないように移動することができる。

(知識・技能) 【観察・学習カード】

4 本時の展開 (3/6時間)

	学習活動	・指導上の留意点 ■評価 (評価方法)					
導入	1 挨拶 2 めあての確認	・前時の児童の振り返りから、本時につながる内容を紹介し、めあての確認をする。					
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 相手がいらないスペースを見つけてトライしよう </div>						
展開	3 リズム体操・ことろことろ	・リズムに合わせて体を大きく使っている児童を称賛しながら、心と体を開放させる。 ・ことろことろでの動きが、ゲームで生かせるよう声掛けする。					
	4 チームタイム	・作戦を確認するチームには、それぞれの役割や動き方の確認をするよう声掛けする。 ・ボール操作など練習に取り組むチームには、チームの課題に応じた練習をしているか確認し、必要に応じて助言する。 ・相手がいらないスペースを見つけて動いているか確認し、必要に応じて助言する。					
	5 ゲーム① <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>第1コート</td></tr><tr><td>橙対白</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>第2コート</td></tr><tr><td>青対紫</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>第3コート</td></tr><tr><td>緑対黒</td></tr></table>	第1コート	橙対白	第2コート	青対紫	第3コート	緑対黒
第1コート							
橙対白							
第2コート							
青対紫							
第3コート							
緑対黒							
6 シェアリング	・相手がいらないスペースを見つけて動いている児童を紹介し、どのように動いているか確認する。						
7 ゲーム② <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>第1コート</td></tr><tr><td>橙対青</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>第2コート</td></tr><tr><td>黒対紫</td></tr></table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>第3コート</td></tr><tr><td>緑対白</td></tr></table>	第1コート	橙対青	第2コート	黒対紫	第3コート	緑対白	・ゲーム①で動きに課題がある児童やチームを重点的に確認し、必要に応じて助言する。
第1コート							
橙対青							
第2コート							
黒対紫							
第3コート							
緑対白							
まとめ	8 片付け	・周りを見ながら安全に気を付けて片付けるよう声掛けする。					
	9 整理運動	・ケガや体調の確認をしながら、本時で使った部位をていねいにほぐすよう声掛けする。					
	10 振り返り	・本時のめあてについて振り返るよう声掛けする。					
	11 挨拶						

1 単元名

人や他の動物の体

2 指導計画（全12時間）

- ① 体の中に取り入れた空気（4時間）
- ② 体の中に取り入れた食べ物（4時間）
- ③ 血液中に取り入れられたもののゆくえ（3時間）
- ④ 他の動物の体（1時間）

3 本時の目標

食べ物に含まれるでんぷんは、唾液のはたらきによってでんぷんではない別の物に変わることを理解する。

4 本時の展開（7/12）

	学習活動	・指導上の留意点 ■評価（評価方法）
導入	目標：実験4（ご飯は、唾液のはたらきによって、別のものになるのか）を整理しよう。	
	<ul style="list-style-type: none"> ・既習事項の復習 ・実験結果の確認 唾液の実験結果を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習について発問することで、児童に教科書やノートに目を通させ、復習させる。 ・実験の結果について情報を共有する。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・実験結果から何が分かるのかを個人で考える。（2分） ・班で話し合う。（3分） ・班の話し合いの結果を発表する。 ・教科書の内容を確認する。 ・板書事項をノートに記入する。 ・書き終わった児童は各自の課題に取り組む。 ・説明を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実験結果の画像を提示し、視覚で理解させる。 ■思考・判断・表現（記録分析） ・話し合う内容、時間を伝え、見通しをもった話し合いをさせる。 ■思考・判断・表現（発言分析） ・各班の代表生徒を指名して、多くの班の意見が聞けるようにする。 ・書き終わったら課題に取り組むように指示する。
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の目標に対する振り返りを行う。 ・次時の学習について見通しをもつ。

1 単元名 縄文のむらから古墳のくにへ

2 指導計画(全7時間)

- ① 大昔の暮らし
- ② 板付遺跡と米づくり
- ③ 縄文時代と弥生時代の暮らし
- ④ むらからくにへ
- ⑤ 巨大古墳と豪族
- ⑥ 大和朝廷(大和政権)による統一
- ⑦ まとめる

3 本時の目標

- ・大和朝廷が、5～6世紀ごろまでに九州地方から東北地方南部までの豪族を従え、国土を統一していったことを理解する。

(知識・技能)【観察・ノート】

4 本時の展開

	学習活動	・指導上の留意点 ■評価(評価方法)
導入	古墳の広がりや、2本の鉄刀・鉄剣から疑問に思ったことをもとに本時のめあてをつかみ、予想を出し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ・教科書の地図の縮尺を活用し測らせ、くにの広がりを実感できるようにする。 ・鉄刀・鉄剣に刻まれた名前から、一人の人物の力が広い範囲に広がっていったのではないかという疑問や予想をもてるようにする。
	大和朝廷(大和政権)は、どのように国土を支配していったのでしょうか。	
展開	<p>大和朝廷の力がどのように広がっていったのかについて調べる 「大和朝廷」について調べる</p> <p>大和朝廷の力がどのように広がっていったのかを話し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「大和朝廷」を調べる際、「ワカタケル」が大和朝廷の大王であったことを確認させる。 ・古墳の広がりや二つの離れた古墳から同じ名前が刻まれた鉄刀・鉄剣と関連づけさせる。 ・
まとめ	国土が統一された様子について、調べたことや話し合ったことをもとに、まとめを書く。	<ul style="list-style-type: none"> ■「大和朝廷」、「5～6世紀」、「九州地方から東北地方南部まで」など、書き入れる言葉を確認させる。(知識・技能)