教科名	小学校　体育科	学　年	５学年
単元名	ゴール型ゲーム（バスケットボール）	児童数	21 名
		授業者	齊藤　織斗

１「深い学び」に向かう子どもの姿

③　問題を見いだして解決策を考えようとする姿

２　単元の目標と観点別評価規準

・ゴール型（バスケットボール）の行い方を知るとともに、ボールの操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を考えたりするとともに、自己や仲間の考えを他者に伝えることができるようにする。
・運動に積極的に取り組み、ルール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ったりすることができるようにする。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・相手のいない位置にボールを運ぶことができる。 ・得点しやすい位置に移動し、パスを受けたり、シュートを打ったりすることができる。	・自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。 ・相手のいない位置にボールを運ぶ動き方の工夫を他者に伝えている。 ・得点しやすい位置に移動し、パスを受けたり、シュートを打ったりする動き方の工夫を他者に伝えている。	・運動に積極的に取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ・仲間の考えや取組を認めようとしている。 ・用具の準備や片付けで、役割を果たしている。 ・場や用具の安全に気を配っている。

３　単元で働かせる見方・考え方

ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てるバスケットボールの特性に着目して、楽しさや喜びとともに自分の動きやチームの特徴に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付ける。

４　パフォーマンス課題（ワークシート・発言）

チームの特徴に応じた作戦を考え、考えたことを他者に伝えよう。
作戦→（ボールを持っている人、持っていない人の動き方・パスの出し方・守り方など）

５　ルーブリック

A	自己やチームの特徴やゲームの反省を生かした作戦を考え、作戦に応じた動き方の工夫（相手のいない位置にボールを運ぶ動き方、得点しやすい位置に移動したパスの受け方、シュートを打つための動き方など）を、他者に伝えている。
B	自己やチームの特徴やゲームの反省を生かした作戦を考え、動き方の工夫（相手のいない位置にボールを運ぶ動き方、得点しやすい位置に移動したパスの受け方、シュートを打つための動き方など）を、他者に説明することができる。
C	Ｂの基準を満たしていない。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

パフォーマンス課題に取り組む際に、タブレット端末の録画機能を使い、自分たちの試合の動きを確かめたり、Jamboard を作戦ボードの代わりに使用したりすることで、チームの作戦を考えやすくする。

７　単元の指導と評価の計画（全７時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆バスケットボールのルールを知ろう。 ○　単元のねらいと流れをつかみ、はじめのルールや要素を理解する。 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示**	【知・技】 ・バスケットボールの行い方を理解している。（観察） 【態度】 ・場や用具の安全に気を配っている。（観察）
2・3	◆基本的な技能を身に付けて、ゲームを楽しもう。 ○　ドリルゲームを行う。 ・ドリブル鬼ごっこ　・パスゲーム　・シュート練習 ○　振り返り、片付け	【知・技】 ・相手のいない位置にボールを運ぶことができる。（観察） ・得点しやすい位置に移動し、パスを受けたり、シュートを打ったりすることができる。（観察） 【態度】 ・運動に積極的に取り組もうとしている。（観察）
4	◆ハーフコートゲーム（３対２）をして、自分のチームの課題を見付けて作戦を考えよう。 **★ＩＣＴの活用** ○　ドリルゲームを行う。 ・パスゲーム　・シュート練習 ○　ハーフコートゲームを行い、チームの課題を見付ける。 ○　チームで課題に応じた練習方法を考え、練習をする。 ○　振り返り、片付け	【思・判・表】 ・誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫している。（発言・ワークシート） 【態度】 ・場の設定や用具の片付けなどで、役割を果たそうとしている。（観察）
5	◆チームの特徴に応じた作戦を考え、考えたことを他者に伝えよう。 作戦→（ボールを持っている人、持っていない人の動き方・パスの出し方・守り方など） **★パフォーマンス課題（ワークシート・発言）** **★ＩＣＴの活用** ○　シュート練習 ○　チーム練習 ○　ハーフコートゲーム① ○　チームで作戦会議を行い、課題を明確にする。 ○　ハーフコートゲーム② ○　振り返り、片付け	【思・判・表】 ・相手のいない位置にボールを運ぶ動き方の工夫を他者に伝えている。（ワークシート・発言） ・得点しやすい位置に移動し、パスを受けたり、シュートを打ったりする動き方の工夫を他者に伝えている。（ワークシート・発言） 【態度】 ・仲間の考えや取組を認めようとしている。（観察・発言）
6・7	◆今までの学習を生かし、ゲームをしよう。 ○　チームで作戦を確認する。 ○　ハーフコートゲーム ○　振り返り、片付け	【知・技】 ・相手のいない位置にボールを運ぶことができる。（観察） ・得点しやすい位置に移動し、パスを受けたり、シュートを打ったりすることができる。（観察） 【思・判・表】 ・自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。（発言・ワークシート） 【態度】 ・ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。（観察）

教科名	小学校　理科	学　年	５学年
単元名	ふりこ	児童数	27 名
		授業者	森岡　達昭

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿
③　問題を見いだして解決策を考えようとする姿

２　単元の目標と観点別評価規準

・振り子の１往復する時間に着目して、それらの条件を制御して調べる活動を通して、振り子の１往復する時間が変わる要因についての理解や実験に関する技能を身に付け、予想や仮説を基に解決の方法を発想して表現することができる。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・振り子の１往復する時間が変わる要因を理解している。 ・器具などを正しく扱って実験を行い、その結果を適切に記録している。	・振り子の１往復する時間が変わる要因について、予想や仮説を基に、解決の方法を発想し、表現するなどして問題解決している。	・振り子の１往復する時間について、進んで関わりながら問題解決しようとしている。 ・振り子の１往復する時間について学んだことを学習や生活に生かそうとしている。

３　単元で働かせる見方・考え方

振り子の１往復する時間について、量的・関係的な視点（おもりの重さ、振り子の長さ、振れ幅などの条件）で捉え、比較したり、関連付けたりして科学的に探究する方法を用いて考察する。

４　パフォーマンス課題（実験レポート）

１往復が１秒のふりこを作り、作り方を実験レポートにまとめよう。

５　ルーブリック

A	振り子の１往復する時間が変わる要因（振り子の長さを変えると１往復する時間が変わること）を基に、「１秒振り子」を作成する方法について根拠のある予想や仮説を発想し、条件を制御した計画に沿って実験を行い、得られた実験結果から考察するなどして問題解決している。
B	「１秒振り子」を作成する方法について予想や仮説を発想し、得られた実験結果から考察したりするなどして問題解決している。
C	B の基準を満たしていない（実験レポートを完成できない。「１秒振り子」を完成することができない）。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

「１秒振り子」を動画で撮影し、Teams で動画と実験レポートの画像を交流し合う。

７　単元の指導と評価の計画（全８時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆自分でふりこを作って、音楽に合わせて動かそう。 ○　振り子の概念を知る。 ○　糸と消しゴムなどを使って振り子を作る。 ○　色々な音楽を流し、曲に合わせて振り子を動かす。 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示**	【態度】 ・振り子の規則性について興味をもち、進んで活動に取り組もうとしている。（観察）
2	◆いろいろなふりこを作ろう。 ○　長さを変えた振り子を作る。 ○　色々な重さのおもりを使って振り子を作る。 ○　それぞれの振り子を音楽に合わせて揺らす。 ○　気付いたことを話し合う。	【知・技】 ・振り子の１往復する時間のきまりを確かめ、その結果を適切に記録している。（ノート）
3	◆ふりこの１往復する時間は、何によって変わるのか。 ○　振り子の１往復する時間には何が関係しているのか予想する。 ○　予想したことを交流し、実験で変える条件を整理する。 ○　どのような実験をするとよいかを考え交流し、実験方法を整理する。	【思・判・表】 ・振り子の１往復する時間のきまりについて見いだした問題に対して、自分の予想を確かめる方法を考え、表現している。（ノート）
4	◆ふりこの長さが 30ｃｍと 60ｃｍのときで、ふりこの１往復する時間を調べよう。 ○　実験の結果を予想する。 ○　振り子実験装置を使って、条件を変えながら振り子の１往復する時間を調べる。 ○　実験結果を記録し、予想と比べながら結果について話し合う。 ○　結果から分かることを話し合い、整理する。	【知・技】 ・振り子の１往復する時間のきまりを確かめ、その結果を適切に記録している。（ノート） 【思・判・表】 ・振り子の１往復する時間のきまりについて、実験の結果を基に考察し、表現している。（ノート）
5	◆ふりこの重さがおもり１個と２個のときで、ふりこの１往復する時間を調べよう。 ○　実験の結果を予想する。 ○　振り子実験装置を使って、条件を変えながら振り子の１往復する時間を調べる。 ○　実験結果を記録し、予想と比べながら結果について話し合う。 ○　結果から分かることを話し合い、整理する。	【知・技】 ・振り子の１往復する時間のきまりを確かめ、その結果を適切に記録している。（ノート） 【思・判・表】 ・振り子の１往復する時間のきまりについて、実験の結果を基に考察し、表現している。（ノート）
6	◆ふりこのふれはばが 10°と 20°のときで、ふりこの１往復する時間を調べよう。 ○　実験の結果を予想する。 ○　振り子実験装置を使って、条件を変えながら振り子の１往復する時間を調べる。 ○　実験結果を記録し、予想と比べながら結果について話し合う。 ○　結果から分かることを話し合い、整理する。	【知・技】 ・振り子の１往復する時間のきまりを確かめ、その結果を適切に記録している。（ノート） 【思・判・表】 ・振り子の１往復する時間のきまりについて、実験の結果を基に考察し、表現している。（ノート）
7・8	◆１往復が１秒のふりこを作り、作り方を実験レポートにまとめよう。 **★パフォーマンス課題（実験レポート）・ＩＣＴの活用** ○　１秒振り子を完成させる。 ○　完成の段階で、振り子の長さと 10 往復した時間を記録する。 ○　どのような考え方で１秒振り子を完成させたか、実験レポートを書く。 ○　１秒振り子の動画と、レポートの画像を撮影し、Teams 上で交流する。	【知・技】 ・振り子の１往復する時間は、おもりの重さや振り子の振れ幅によっては変わらず、振り子の長さによって変わることを理解している。（レポート） 【思・判・表】 ・振り子の１往復する時間のきまりについて、今までの実験を基に課題の解決方法を発想し、実験レポートにまとめ表現している。 （実験レポート） 【態度】 ・学んだことを基に、進んで関わりながら課題解決しようとしている。（実験レポート）

教科名	小学校　体育科	学　年	２学年
単元名	器械・器具を使っての運動遊び （マットを使った運動遊び）	児童数	65 名
		授業者	日水　直樹

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿

④　思いや考えを基に想像しようとする姿

２　単元の目標と観点別評価規準

・マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、マットに背中や腹などを着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するなどして遊ぶことができるようにする。

・マットを使っ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。

・マットを使った運動遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・マットを使った運動遊びの行い方を知っている。 ・マットに背中や腹などを着けてけていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。 ・手や背中で支えて体の保持や壁登り逆立ちをして遊ぶことができる。	・マットを使った簡単な遊び方を工夫している。 ・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きの中から、動物の動きを選んでいる。 ・友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。	・マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ・順番や決まりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。 ・場の安全に気を付けている。

３　単元で働かせる見方・考え方

回転、支持、逆さの姿勢といったマットを使った運動遊びの特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付ける。

４　パフォーマンス課題（発表・プリント）

グループで発表会をしよう！

これまでの学習の中で楽しかったマット遊びを発表し、友達の発表のよいところを見付け伝えよう。

※　ゆりかご・背支持倒立・壁登り逆立ち・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・前転がり・後ろ転がりなど

５　ルーブリック

A	簡単な遊び方を工夫するとともに、自分の動きをよりよくする方法を考えながら遊び、手の付き方や真っすぐに転がっているなど、友達のよい動きを擬態語や身振りなど多様な表現を用いて具体的に伝えたり、プリントに書いたりすることができる。
B	簡単な遊び方を工夫するとともに、自分がしたい動きを選んで遊び、友達のよい動きを見付け伝えたり、プリントに書いたりすることができる。
C	Ｂ基準に達していない。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

マットを使った遊び時に、タブレット端末でタイムシフトカメラを使用し、自分の運動遊びの様子を見られるようにすることで、客観的にどのように運動遊びをしているのかが分かるようにする。

７　単元の指導と評価の計画（全７時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆これから勉強することを確かめよう。 ★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示 ○　パフォーマンス課題を確認し、単元を見通す。 「これから学習する中で楽しかったマット遊びを発表しよう。また、友達の発表のよいところを見付けよう。」 「マット遊びの順番や決まりを知って、マット遊びを楽しもう。」	【態度】 ・順番や決まりを守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。（観察）
2	◆動物の動きや丸太転がりを楽しもう。 ○　安全に気を付けて、マットの準備や片付けを行い、動物の動きや丸太転がり、背支持倒立を楽しむ。	【思・判・表】 ・腕で支えながら移動したり、逆さまになったりする動きの中から、動物の動きを選んでいる。 （観察・プリント） 【態度】 ・場の安全に気を付けている。（観察）
3	◆前転がりを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立などのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　前転がりに挑戦する。	【知・技】 ・マットに背中や腹などを着けていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。（観察・プリント）
4	◆後ろ転がりを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立・前転がりなどのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　後ろ転がりに挑戦する。	【知・技】 ・マットに背中や腹などを着けていろいろな方向に転がって遊ぶことができる。（観察・プリント）
5	◆壁登り逆立ちを楽しもう。 ○　ゆりかご・動物歩き（イヌ、クマ、アザラシ、ウサギ）・丸太転がり・背支持倒立・前転がり・後ろ転がりなどのいろいろなマット遊びを楽しむ。 ○　壁登り逆立ちに挑戦する。	【知・技】 ・手や背中で支えて体の保持や壁登り逆立ちをして遊ぶことができる。 （観察・プリント）
6	◆いろいろな遊び方に挑戦して楽しもう。 ★ＩＣＴの活用 ○　いろいろな遊び方を楽しみながら、自分ができるようになったことを確かめたり、友達と遊び方を工夫して楽しんだりする。	【思・判・表】 ・マットを使った簡単な遊び方を工夫している。（観察・プリント） 【態度】 ・マットを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。（観察）
7	◆グループで発表会をしよう。 ○　これまでの学習の中で楽しかったマット遊びを発表し、友達の発表のよいところを見付け伝えよう。 ★パフォーマンス課題（発表・プリント） ○　グループごとにマット遊びの発表会を行う。 ○　友達の発表のよいところを見付け、伝え合う。	【知・理】 ・マットを使った運動遊びの行い方を知っている。（観察） 【思・判・表】 ・友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書いたりしている。 （観察・プリント）

教科名	小学校　図画工作科	学　年	４学年
題材名	コロコロガーレ（コロコロワールド）	児童数	21 名
		授業者	岩田　浩平

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿

④　思いや考えを基に創造しようとする姿

２　題材の目標と観点別評価規準

・ビー玉を転がしながら、表したいことを見付け、形や色などの感じを捉えながら、材料や用具の使い方を工夫して、楽しいコースをつくる。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・ビー玉を転がして楽しく遊ぶものを作るときの感覚や行為を通して、形の感じ、色の感じ、それらの組み合わせによる感じなどが分かっている。 ・材料を適切に扱うとともに、これまで用具を活用した経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表している。	・形や色などの組合せによる感じを基に、ビー玉を転がして感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見付け、形や色、材料などを生かしながら、どのように表すかについて考えている。 ・形や色などの組合せによる感じを基に、自分のイメージをもちながら、自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。	・作り出す喜びを味わい進んでビー玉を転がして楽しく遊ぶものを作る学習活動に取り組もうとしている。

３　題材で働かせる見方・考え方

感性や想像力を働かせ、紙材を用いてビー玉を転がして遊ぶものを、形の感じ、色の感じ、それらの組み合わせによる感じなどを基に、自分のイメージをもちながら遊んで楽しいコースを発想や構想する。

４　パフォーマンス課題（作品・ワークシート）

「コースの形といろいろな仕掛けで、みんなが転がしたくなるコースを作ろう！」

５　ルーブリック

A	ビー玉の転がり方で感じたことや想像したことから、自分のテーマに基づいてみんなが転がしたくなるコースの形と仕掛けになるよう、想像力豊かに紙の曲げ方や組み合わせ方、色などを生かしながら考えている。
B	ビー玉の転がり方で感じたことや想像したことから、自分のテーマに基づいてみんなが転がしたくなるコースの形と仕掛けになるよう、紙の曲げ方や組み合わせ方、色などを生かしながら考えている。
C	Ｂ基準を満たしていない。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

※「深い学び」に向かう子どもを育むためのＩＣＴの活用場面はありません。

７　題材の指導と評価の計画（全８時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1 2	◆ビー玉を転がして試しながら、コースを作ってみよう。 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示** ○　ビー玉を転がす仕組みに興味をもち、活動の見通しをもつ。 ○　紙の基本的な操作や仕組みについて理解する。 ○　紙の曲げ方や組合せ方を試してコースを考えて作る。 ○　後で作り方等を振り返るために、制作したものをシートに貼っていく。	【思・判・表】 ・ビー玉の転がる仕組みから発想し、楽しい転がり方や表したいイメージに合うコースや飾りを考えている。（観察） 【態度】 ・ビー玉を転がす仕組みに興味をもち、活動の見通しをもって取り組もうとしている。（観察・ワークシート）
3	◆作品の仕組みをもとにしてテーマを決めよう。 ○　ビー玉を転がす仕組みを振り返る。 ○　作りたいもののイメージを明確化し、作品のテーマを決める。 ○　テーマに合ったイメージ図を考える。	【思・判・表】 ・ビー玉の転がる仕組みから発想し、楽しい転がり方や表したいイメージに合うコースや飾りを考えている。（ワークシート） 【態度】 ・作り出す喜びを味わい、テーマに合った作品を作る学習活動に取り組もうとしている。（観察、ワークシート）
4 ～ 6	◆自分のテーマに合った作品を作ろう。 ○　テーマに合った作品になるように、形や色、紙の曲げ方や組合せ方などの表し方を工夫して作る。 ・土台作り ・コース作り ・仕掛け作り　等	【知・技】 ・コースのイメージに合わせて形や色を選びながら、形や色の感じの組合せによる感じが分かっている。（観察、作品） ・表したいことに合わせて、コースや飾りなどの表し方を工夫している。（観察、作品）
7	◆コースの形といろいろな仕掛けで、みんなが転がしたくなるコースを作ろう！ **★パフォーマンス課題（作品、ワークシート）** ○　今回の題材で学習した技能を用いながら、形や色、材料などを生かして、表したいイメージをどのように表すかについて考えながら作品を完成させ、工夫したところをワークシートに記入する。	【思・判・表】 ・ビー玉の転がり方で感じたことや想像したことから、みんなが転がしたくなるコースの形と仕掛けになるよう、紙の曲げ方や組み合わせ方、色など生かしながら考えている。（ワークシート） 【態度】 ・作り出す喜びを味わい、テーマに合った作品を作る学習活動に取り組もうとしている。（観察、ワークシート）
8	◆友達の作品のおもしろいところや工夫しているところを伝え合おう。 ○　友達の作品を遊びながら鑑賞する。 ○　お互いの作品のよさや面白いところ、工夫しているところを見付け、伝える。	【思・判・表】 ・友達の作品を見たり動かしたりしながら、作品の造形的なよさや面白さ、いろいろな表し方などを感じ取ったり、考えたりしている。（ワークシート）

教科名	小学校　社会科	学　年	６学年
単元名	戦国の世から天下統一へ	児童数	32 名
		授業者	中田　和行

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿
②　情報を精査して考えを形成しようとする姿

２　単元の目標と観点別評価規準

・我が国の歴史上の主な事象について、世の中の様子、人物の働きや代表的な文化遺産などに着目して、地図や年表、その他の資料で調べ、戦国の世の統一に果たした織田信長、豊臣秀吉の役割を考え、表現することを通して、キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一を手掛かりに、戦国の世が統一されたことを理解できるようにするとともに、主体的に学習問題を追究・解決しようとする態度を養う。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・世の中の様子、人物の働きや代表的な文化遺産などについて、地図や年表、その他の資料で調べ、キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一を理解している。 ・調べたことを年表や文などにまとめ、戦国の世が統一されたことを理解している。	・世の中の様子、人物の働きや文化遺産などに着目して、問いを見いだし、キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一について考え表現している。 ・キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一を関連付けたり総合したりして、戦国の世の統一に果たした織田信長、豊臣秀吉の役割を考え、適切に表現している。	・キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一について、予想や学習計画を立てたり、学習を振り返ったりして、学習問題を追究し、解決しようとしている。

３　単元で働かせる見方・考え方

戦国の世の統一を果たした二人の武将の役割を、外国との関わりや、戦いの様子、政治の様子に着目して地図や年表、その他の資料で調べ、関連付けたり総合したりして考える。

４　パフォーマンス課題（ポスター）

「天下統一に向けての働きがより大きかったのは、信長か秀吉のどちらか」をテーマに、自分の考えをポスター（Google Jamboard）にまとめよう。

５　ルーブリック

A	二人の武将の天下統一に向けた働きを、外国との関わりや戦いの様子、政治の様子に基づいて深く考え、比較したり総合したりしながら、適切に表現している。
B	織田信長と豊臣秀吉、二人の武将の天下統一に向けた働きを、学習したことに基づいて考え、表現している。
C	Ｂの基準を満たしていない。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

タブレット端末（Google Jamboard）を活用して、自分の考えをポスターに表し、お互いのポスターを見せ合い、交流する。

７　単元の指導と評価の計画（全７時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆戦国の世の戦いの様子について調べよう。 ○　戦国の世の戦いの様子について、教科書の本文や資料を基に読み取り、発表する。	【知・技】 ・必要な情報を読み取り、戦国大名が各地で戦いを続ける戦国の世となり、織田信長が力を発揮するようになったことを理解している。 （発言・ノート）
2	◆戦国の世、日本と外国にはどのようなかかわりがあったのか調べよう。 ○　戦国時代の日本が外国とどのような関わりがあったのかを、資料を基に調べる。 ○　ヨーロッパの進んだ文化や品物が入ってきて、日本にはどのような影響があったのかを資料やグラフを見て調べる。	【知・技】 ・必要な情報を集め、読み取り、キリスト教の伝来など外国との関わりが、日本にさまざまな影響を与えたことについて理解している。 （発言・ノート）
3	◆二人の武将の天下統一へ向けた動きを読み取りながら学習問題をつくり、学習計画を立てよう。 ○　年表や資料を参考にしながら、織田信長や豊臣秀吉の天下統一に向けた活躍を知り、学習問題をつくる。 ○　二人の年表を比較しながら読み取り、政治や戦い方、外国との関わりなどの視点から、共通点や相違点を見付ける。 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示**	【思・判・表】 ・織田信長、豊臣秀吉の働きや外国との関わりに着目して、二人の武将の政策について共通点や相違点を見いだしている。（発言・ノート） 【態度】 ・学習問題の解決に向けた予想や学習計画を立て、解決の見通しをもとうとしている。（発言・ノート）
4	◆織田信長の天下統一に向けた政策を調べよう。 ○　織田信長の天下統一へ向けた戦い方や政治の様子を調べる。 ○　学習したことを文章や図にまとめる。	【知・技】 ・必要な情報を読み取り、織田信長が有力な大名を倒して天下統一を進めていったことを理解している。 （発言・ノート）
5	◆豊臣秀吉の天下統一に向けた政策を調べよう。 ○　豊臣秀吉の天下統一へ向けた戦い方や政治の様子を調べる。 ○　学習したことを文章や図にまとめる。	【知・技】 ・必要な情報を読み取り、豊臣秀吉が世の中を支配する仕組みをつくって天下統一したことについて理解している。 （発言・ノート）
6	◆「天下統一に向けての働きがより大きかったのは、信長か秀吉のどちらか」をテーマに、自分の考えをポスターにまとめよう。 **★パフォーマンス課題（ポスター）・ＩＣＴの活用** ○　「天下統一に向けて働きがより大きかったのは織田信長、豊臣秀吉のどちらか」をテーマにポスター（Google Jambord）を作る。	【思・判・表】 ・戦国の世の統一に果たした織田信長、豊臣秀吉の役割を考え、表現している。 （ポスター）
7	◆天下統一を進めた二人の武将の働きについて、考えをまとめ発表しよう。 ○　「天下統一に向けて働きがより大きかったのは織田信長、豊臣秀吉のどちらか」をテーマに作成したポスター（Google Jambord）をグループごとに見せ合い、感想を交流し合う。	【態度】 ・キリスト教の伝来、織田・豊臣の天下統一について、学習を振り返って学習問題を追究し、解決しようとしている。（ノート）

教科名	小学校　外国語科	学　年	5学年
単元名	Lesson 5　　I can run fast.	児童数	42 名
		授業者	市原　秀樹

1「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿

④　思いや考えを基に創造しようとする姿

2　単元の目標と観点別評価規準

・できることの伝え方や尋ね方を知って、言うことができる。

・自分と相手以外の人を表す三人称 he と she が分かり、言うことができる。

・音声で慣れ親しんだ語句を書き写すことができる。

・より伝わるような内容や表現の仕方を考え、できることを伝えたり、尋ねたりすることができる。

・他者に配慮しながら積極的に話そうとしたり、相手の話をよく聞こうとしたりする。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・できること、できないことの言い方について理解している。 ・できることやできないことについて尋ねたり、伝えたりすることができる。 ・できることについて聞き取ったり、話したりすることができる。 ・自分と目の前の相手以外の人を表す三人称 he と she が分かり、言うことができる。 ・自分の特技やできることについて、文字をなぞり書きしたり、書き写したりすることができる。	・自分ができることやできないことを考え、友達と伝え合っている。 ・自分ができることやできないことについて、自分が伝えたい内容を考えている。 ・自分ができることやできないことについて、どのように相手に伝えたらよいか、学習したことを基に考え表現している。	・他者に配慮しながら積極的に自分ができることについて話そうとしたり、相手の話をよく聞こうとしたりしている。

3　単元で働かせる「見方・考え方」

自分ができること（できないこと）を伝えるために、どのように相手に伝えたらよいか、考え表現する。

4　パフォーマンス課題（I can…/ I can’t…を用いた口答テスト）

自分が「できること」と「できないこと」について紹介しよう。
また、それをもとに Can you～？の質問に答えよう。

5　ルーブリック

	① Volume/Speed に関すること　② Performance に関すること　③ Attitude に関すること
A	①　相手に伝わる声の大きさで、はっきりと話せているよ。相手に伝わるように話す速さも調節しているね。 ②　学習した単語や表現を使って、「できること」や「できなこと」を伝えたり、答えたりしているね。 ③　効果的なジェスチャーやリアクションを加え、聞き手に目線を振りながら、進んで話すことができたね。
B	①　相手に伝わる声の大きさや速さで話せているよ。 ②　学習した単語や表現を使って、「できること」や「できなこと」を伝えているね。 ③　ジェスチャーやアイコンタクトを交えながら、進んで話すことができたね。
C	①　相手に伝わる声の大きさや速さで話してみよう。 ②　「できること」や「できないこと」をどのように伝えたらいいか、今までの学習をたしかめてみよう。 ③　ジェスチャーなどを交えながら、自信をもって話せるようにがんばろう。

6　ＩＣＴの活用場面と工夫

※　「深い学び」に向かう子どもを育むためのＩＣＴの活用場面はありません。

７　単元の指導と評価の計画（全７時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆自分のできることやできないことを英語で伝えよう。 ○　導入（あいさつ、Warm-up、デモンストレーションなど） ○　単元の見通しをもつ（ゴールの提示） ○　Let’s Watch ○　Let’s Listen 1 ○　Let’s Say It Together 1 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示**	【知・技】 ・できること、できないことの言い方について理解している。（観察）
2	◆できることやできないことについて尋ねたり答えたりしよう。 ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　Let’s Say It Together 2 ○　Let’s Listen 2 ○　Let’s Sing	【知・技】 ・できることやできないことについて尋ねたり、伝えたりすることができる。（観察・テキスト）
3	◆できることを詳しく言うためにどんな言葉を使うか学習しよう。 ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　Let’s Listen 3 ○　Let’s Think ○　Activity 1	【知・技】 ・できることについて聞き取ったり、話したりすることができる。（観察・テキスト）
4	◆三人称 he と she の使い方を知って、言ってみよう。 ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　Let’s Listen ４ ○　Let’s Say It Together 3 ○　ジングル・コーナー[M/m, N/n, O/o]	【知・技】 ・自分と目の前の相手以外の人を表す三人称 he と she が分かり、言うことができる。（観察・テキスト）
5	◆できること・できないことを尋ねたり答えたりしよう。 ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　デモンストレーションの確認 ○　Activity 2 ○　Sounds and Letters	【思・判・表】 ・自分ができることを考え、友達と伝え合っている。（観察・ワークシート）
6	◆自分が伝えたいできること・できないことを選んで、ワークシートに書いてみよう。 ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　Final Activity	【知・技】 ・自分の特技やできることについて、文字をなぞり書きしたり、書き写したりすることができる。（観察・ワークシート） 【思・判・表】 ・自分ができることについて、自分が伝えたい内容を考えている。（観察・ワークシート）
7	◆ワークシートをもとに、パフォーマンステストに挑戦しよう。 **★パフォーマンス課題**（ワークシート・口頭説明） **★ルーブリックの活用** ○　導入（あいさつ、warm-up、めあての確認など） ○　デモンストレーションの確認 ○　HRT・ALT と１対１による会話（パフォーマンステスト） ○　Review	【思・判・表】 ・自分ができることやできないことについて、学習したことを基に考え表現している。（観察・ワークシート） 【態度】 ・他者に配慮しながら積極的に自分ができることについて話そうとしたり，相手の話をよく聞こうとしたりしている。（観察・ワークシート）

教科名	小学校　音楽科	学　年	５学年
題材名	Ｂ鑑賞　オーケストラのみりょく	児童数	23 名
		授業者	吉田　哲朗

１「深い学び」に向かう子どもの姿

①　知識を相互に関連付けてより深く理解しようとする姿
④　思いや考えを基に創造しようとする姿

２　題材の目標と観点別評価規準

・曲想と楽器群の響きなど音楽の構造との関わりについて理解する。
・音色、音の重なり、旋律、反復、変化などを聴き取り、それらのよさや美しさ、面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、曲や演奏のよさを見いだし、曲全体を味わって聴く。
・楽器群の響きや作品の背景に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組み、オーケストラの音楽に親しむ。

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・曲想と楽器群の響きなど音楽の構造との関わりについて理解している。	・音色、音の重なり、旋律、反復、変化などを聴き取り、それらのよさや美しさ、面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、曲や演奏のよさを見いだし、曲全体を味わって聴いている。	・楽器群の響きや作品の背景に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組もうとしている。

３　題材で働かせる見方・考え方

オーケストラの音楽を、音色、音の重なり、旋律の反復や変化といった要素とその働きの視点で捉え、自己のイメージや感情などを関連付ける。

４　パフォーマンス課題（ワークシート）

組曲「カレリア」から「行進曲風に」を聴いて、曲の魅力について感想を書こう。

５　ルーブリック

A	曲の音色、音の重なり、旋律、反復、変化など曲の構造や旋律を演奏する主な楽器の変化について多数気付き、それらのよさや美しさ、面白さを感じ取りながら、自己のイメージや感情と結び付けて、曲や演奏の魅力についてとても具体的な感想を書いている。
B	曲の音色、音の重なり、旋律、反復、変化など曲の構造や旋律を演奏する主な楽器の変化について気付き、それらのよさや美しさ、面白さを感じ取りながら、自己のイメージや感情と結び付けて、曲や演奏の魅力について感想を書いている。
C	Ｂ基準に満たないもの。

６　ＩＣＴの活用の場面と工夫

タブレット端末を活用して、それぞれの子どもが曲の気になるところを自由に繰り返し聴くなど、個人の学習のペースに合わせて鑑賞する。

７　題材の指導と評価の計画（全３時間）		
時間	学習課題（◆）　主な学習活動（○）	評価の観点【　】評価規準
1	◆オーケストラの編成について知ろう。 **★パフォーマンス課題・ルーブリックの提示** ○　オーケストラの楽器の名前や楽器群、編成について知る。 ○　組曲「カレリア」から「行進曲風に」を、オーケストラの響きを楽しんで聴く。	【態度】 ・楽器群の響きや作品の背景に興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に学習活動に取り組もうとしている。（観察）
2	◆旋律の反復と変化に気を付けて聴こう。 **★ＩＣＴの活用** ○　「行進曲風に」を旋律の反復と変化に気付き、楽器群の音色を捉えて聴く。	【知・技】 ・「行進曲風に」の曲想と、楽器群の響きなど音楽の構造との関わりについて理解している。（ワークシート）
3	◆「行進曲風に」を聴いて、曲の魅力について感想を書こう。 **★パフォーマンス課題**（ワークシート） ○　曲の構造や旋律を演奏する主な楽器の変化を捉え、曲全体を聴く。	【思・判・表】 ・「行進曲風に」の音色、音の重なり、旋律、反復、変化などを聴き取り、それらのよさや美しさ、面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、曲や演奏のよさを見いだし、曲全体を味わって聴いている。 （ワークシート）