

資質・能力の育成を図る

授 業 づ く り

～ 単元（題材）の見通しとICTの活用 の視点から ～



よりよい授業のために

1人1台端末が導入され、学校現場ではICTを活用した授業が日常的に行われるようになってきました。先生方は、ICTを活用することで広がる学びの可能性を実感しながら、日々の授業の工夫・改善に取り組んでいることと思います。

教師は、ねらいとする資質・能力の育成を目指して授業をデザインしますが、子どもの資質・能力は、単元や題材など内容や時間のまとまりの中で育成されていきます。そのため教師は、単元（題材）のゴールまでの見通しをもち、様々な手立てを講じた授業を展開する必要があります。ICTの活用は、その手立ての一つです。

この冊子では、「単元（題材）の見通し」と「ICTの活用」に焦点を当てた授業実践例を紹介します。授業づくりの参考に、ご活用ください。

- 音楽科
- 図画工作科
- 美術科
- 体育科
- 保健体育科
- 家庭科
- 技術・家庭科（技術分野・家庭分野）

※ 指導と評価の計画については、教科によって特有の示し方があります。『学習指導要領（H29告示）解説』（文部科学省H30）や『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』（国立教育政策研究所R2）も参考にご覧ください。

教科のページへ Go!
補助資料は Web へ Go!



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

ねらい・音やフレーズのつなげ方の特徴について、それらを生み出すよさや面白さなどに気付くとともに、思いや意図に合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて音楽をつくる技能を身に付ける。

(知識及び技能)

- 日本の音階や旋律、呼びかけとこたえなどを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや、音階による旋律の雰囲気の違いを感じ取りながら、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、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもつ。

(思考力、判断力、表現力等)

- 音階を基にして音楽をつくることに興味をもち、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、日本の音楽に親しむ。

(学びに向かう力、人間性等)

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
<ul style="list-style-type: none"> 音やフレーズのつなげ方の特徴について、それらを生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付いている。(知識) 思いや意図に合った表現をするために必要な、音楽の仕組みを用いて音楽をつくる技能を身に付けている。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> 日本の音階や旋律、呼びかけとこたえを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや、音階による旋律の雰囲気の違いを感じ取りながら、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、どのようにまとまりを意識した音楽をつくるかについて思いや意図をもっている。 	<ul style="list-style-type: none"> 音階を基にして音楽をつくることに興味をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

題材の指導と評価の計画

(●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	「沖永良部の子もり歌」を歌い、これまでに学習した「さくらさくら」と「ソーラン節」との雰囲気の違いを感じ取りながら、日本の三つの音階に親しむ。 ・「さくらさくら」都節音階(ミファラシドミ) ・「ソーラン節」民謡音階(ミソラシレミ) ・「沖永良部の子もり歌」沖縄音階(ドミファソシド)		●	●
2	グループで好きな音階と音楽で表したいテーマを決め、各自で2小節の旋律をつくり、互いの思いや意図を伝え合う。		○	●
3	各自がつくった2小節の旋律を表したいテーマに合うようにつなぎ、終わり方を工夫して仕上げる。できあがった旋律を全体で聴く。	○		○

題材の見通し

本題材では、日本の音楽の音階である都節音階、民謡音階、沖縄音階を基にした音楽づくりをします。音階を使った曲を歌ったり聴き比べたりする活動を通して、音階による旋律の雰囲気の違いに着目させ、音楽づくりの活動の充実を図るようにします。友達とつくりたいテーマを決めて協働することで、思いや意図を明確にし、旋律をつくる技能を身に付けるだけではなく、活動を楽しみながら日本の音楽の旋律がもつよさや美しさを味わうことができると考えます。



ICTの活用

三つの音階の特徴を聴き比べられるようにタブレットに音源を配信します。鍵盤ハーモニカや木琴を使って旋律を自由につくったあと、お気に入りの旋律をクロムミュージックラボ内のソングメーカーに入力し、記録に残します。旋律の動きが可視化され、何度も作り直せるので、視覚と聴覚で確かめながら、テーマに合う旋律になるように試行錯誤を重ねることができます。共有の提出箱に保存された友達との旋律を聴き合うことで、音楽づくりの表現の幅が広がると考えます。

本時のねらい 選んだ音階の雰囲気を感じ取りながら、つなぎ方、終わり方を工夫して、表したいテーマに合う旋律を友達とつくり出すことができる。

この時間は、前時に各自がつくった2小節の旋律を、グループの3人でつないで8小節の旋律にします。最後の2小節は、グループで木琴を使って考えます。できあがった旋律はソングメーカーに入力して音を確認し、表したいテーマに合うように確かめながら何度も練り上げていきます。

学 習 活 動

1 めあてと学習内容を確認する。

音階を意識して、つくった旋律を友達とつなげよう。

- 音楽づくりのポイント（音階の意識、呼びかけとこたえ、音やフレーズのつなぎ方、盛り上げ方等）と、グループで目指すテーマを確認する。

2 テーマに合う音楽になるように旋律をつなげる。

- 各自の旋律をつないで、6小節の旋律をつくる。
- つなぐ順番を入れ替えたり、音を変えたりして、テーマに合う音楽を目指す。

3 最後の部分を新たに新しく仕上げる。

- 最後の2小節の旋律をつかって、6小節とつなぎ、終わる感じになるように完成させる。

4 できあがった旋律を聴き合う。

- 大型画面に提示された旋律を見ながら、音楽づくりのポイントで工夫している点に着目して聴く。

5 本時の学習を振り返る。



児童の振り返り

自分がつくった旋律をグループでつなげて、音楽をつくり出すことができました。沖縄の音階らしさが出るようにとりの音に進むようにしました。最後の旋律は、どのように終わるとテーマに合うか木琴で音を試して、タブレットで旋律の動きを確認しました。音が上がるようにつなぐと、盛り上がる音楽になりました。ほかの音階でも音楽づくりをしてみたいです。



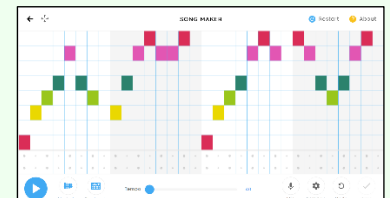
本時の見どころはココ！

- 前時に保存した各自の旋律を表示して3人でつなぎます。タブレットを並び替えて生まれる新たな旋律の動きを見て、テーマに合う音楽になるか音を聴いて確かめます。これまで学んできた旋律の動きによる音楽の特徴を考えながら、テーマに合う音楽を目指していくことができます。



音が上がるようにつくった二人の旋律をつなげてみたら、「沖縄のはなやかな感じ」にできるかな。

- 最後の7、8小節目の旋律は、グループで卓上木琴を使って終わる感じになるようにつくり出します。できた旋律をソングメーカーに入力し、音を聴きながら全体の旋律の動きを確認します。
- 完成した8小節の旋律がテーマに合っているか話し合い、改善が必要な場合は、旋律の動きを変えて修正します。
- できあがった旋律を保存して、共有の提出箱に保存し、全員で聴き合う活動につなげます。



はなやかな感じにするため、最後は音が高くなって終わるように、グループのみなど考えたよ。



作品はこちら

活用した機能：Google 社提供 Web アプリ集「Chrome Music Lab」内「SONG MAKER」
(<https://musiclab.chromeexperiments.com/>)

最後に、題材を振り返り、児童にどんな力が身に付いたか確認しましょう



第1時における三つの音階の音楽を聴いたり歌ったりする学習が、音階の雰囲気を生かした旋律づくりにつながりました。タブレットを用いることで、鍵盤ハーモニカや木琴を使ってつくった旋律を保存することが可能になりました。旋律が可視化されるので、音楽の仕組みを意識しながら音楽づくりを行うことができました。音楽をつくる楽しさを友達と実感しながら、日本の音階がもつよさや美しさを味わうことができたと思います。



題材全体の
様子はこちら↑

まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい**・映画音楽の曲想と音楽の構造との関わりについて理解する。(知識及び技能)
- 音色、旋律、強弱などを知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えるとともに、楽曲に対する評価とその根拠について自分なりに考え、音楽のよさや美しさを味わって聴く。(思考力、判断力、表現力等)
 - 音楽から得られるイメージと音楽の特徴との関わりに関心を持ち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組み、映画音楽に親しむ。(学びに向かう力、人間性等)

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
・映画音楽の曲想と音楽の構造との関わりについて理解している。(知識) ※鑑賞の領域において、技能の指導内容は無い。	①音色、旋律、強弱を知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考えている。 ②楽曲に対する評価とその根拠について自分なりに考え、音楽のよさや美しさを味わって聴いている。	・音楽から得られるイメージと音楽の特徴との関わりに関心を持ち、音楽活動を楽しみながら主体的・協働的に鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

題材の指導と評価の計画

(●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	映画音楽の中から「ジョーズのテーマ」を聴き、思い浮かんだ情景や場面が、どんな音色や旋律、強弱と関連付いているかについて考える。		●	●
2	別の映画音楽を一つ選択し、同じ曲を選んだグループで、思い浮かんだ情景や場面が、どんな音色や旋律、強弱と関連付いているのかについて話し合う。	○	①	●
3	選択した映画音楽の魅力について、紹介文を作成し、音楽を流しながら発表し合い、情景を音で効果的に表す映画音楽の魅力について気付いたことをまとめる。 次時からの創作(風景場面の音楽づくり)の話聞く。		②	○

題材の見通し

映画音楽の鑑賞を通して、思い浮かんだイメージと音楽の特徴との関わりを考えながら、映画音楽の魅力を追求することをねらいとしています。はじめに共通の映画音楽で意見を交流し、次に選択した映画音楽について各自で考えます。違う映画音楽を選択した友達同士で魅力を伝え合うことで、一人では気付かなかった音楽のよさや美しさに気付くことができます。また、次時からの風景場面の音楽創作に鑑賞の学習をつなぐことで音楽に親しむ態度が養われると考えます。



ICTの活用

同じ映画音楽から得られる学級全員の感じ方や傾向を可視化できるテキストマイニングを用いることで、自分とは違った感じ方に触れることができます。聴き取った音楽の特徴を、音楽を形づくっている要素(本題材では音色、旋律、強弱)ごとにXチャートを使って整理し、友達とXチャートを見合いながら意見を交流します。友達の意見もその都度Xチャートに加筆し保存します。題材の最後にこれまでの学習を見直すことで、映画音楽の魅力を追求し、主体的に味わうことにつながると考えます。

本時のねらい 映画音楽「ジョーズのテーマ」の音色、旋律、強弱などを知覚し、それらの働きが生み出す特質や雰囲気を感じながら、知覚したことと感受したこととの関わりについて考える。

この時間は、曲を聴いて浮かんだイメージと、音色、旋律、強弱などとの関連について考えます。友達と意見を交流したり、全体で音を再確認したりすることで、イメージと音楽の特徴との関わりを捉えていきます。個々の感じ方を生かして映画音楽の魅力に迫る第一歩となる授業です。

学 習 活 動

1 「ジョーズのテーマ」を聴き、浮かんだイメージを共有する。

- 全員の意見をテキストマイニングし、感じ方や傾向を共有する。
- 映画音楽の魅力を追究することを確認する。

2 学習課題をつかむ。

イメージと音楽の関わりを探ろう。

3 知覚したことと感受したこととの関わりについて考える。

- 音色、旋律、強弱について知覚し、Xチャートにまとめる。
- 知覚したことに関連するイメージを考える。
- 自分の考えを、Xチャートを基にグループで伝え合う。
- いくつかの関連について、音楽を聴いて確認する。

4 本時の学習をまとめる。

- イメージと音楽の特徴との関わりについて、本時の学習で気付いたことについてまとめ、意見を交流する。

5 本時の学習を振り返る。



生徒の振り返り

音の高さや強弱によって、受ける印象や聴いたときのイメージが変わることが分かりました。音が低いと暗い印象になり、同じリズムが何度も繰り返して強くなることで、迫ってくるイメージが浮かんできました。様々な楽器の音色の特徴を生かして使い分けることで、より怖さを引き出していることも分かりました。次回、別の映画音楽を聴くのが楽しみです。



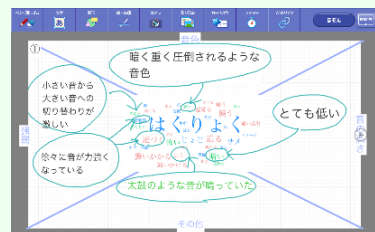
本時の見どころはココ！

- 曲を鑑賞した後に、各自のイメージをテキストマイニングを使って共有することで、曲に対する傾向や、様々な感じ方に気付きます。

なぜみんな同じようなイメージをもつことができるのでしょうか。



- テキストマイニングされた内容を中央に置いたXチャートに、音色、旋律、強弱などについて知覚したことを記入します。知覚したことがどのイメージと関わるか、言葉を線でつなぐことで、友達の感じ方に触れながら考えることができます。



- 関連付けたことについて、タブレットを見せながら伝え合います。友達との交流を通して、自分の考えを広げることができます。



音がだんだん強くなることで、襲いかかる感じを出していると思う。



それって、打楽器の音も関係しているんじゃないかな？

- 教師が音の高さを変換できるアプリを使い、音が高いとどう聴こえるのか曲の一部を比較することで、生徒が考えた関連付けを確認します。



音が高くなったら、怖い感じがしなくなったね。

最後に、題材を振り返り、生徒にどんな力が身に付いたか確認しましょう



映画音楽を鑑賞した後に示したテキストマイニングを見て、なぜみんなが同じようなイメージをもつのかという疑問が生まれました。それを解決するために、音楽の特徴をXチャートで整理し、タブレットに入れた音源を何度も聴き直して特徴を再確認したり、音楽を聴きながら友達と考えを交流したりすることで、題材全体を通して映画音楽の魅力を追究していくことができました。映画音楽にはその作品に合う雰囲気を生み出す魅力があることに気が付き、様々な音楽を聴こうとする意欲の高まりや、次時からの創作に対する見通しにつながりました。



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい**・自分の感覚や行為を通して、形や色の組合せとそこから生まれる構成の美しさや色の鮮やかさを理解する。(知識及び技能)
- ・用具の特徴を生かして表現し、他の材料や方法を組み合わせた表し方を工夫し、創造的に表す。(知識及び技能)
- ・形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもちながら、感じたこと、想像したこと、伝え合いたいことから表したいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどを考えながら、どのように主題を表すかについて考える。(思考力、判断力、表現力等)
- ・自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表し方の変化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深める。(思考力、判断力、表現力等)
- ・主体的に表現する活動に取り組み、作りだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする。(学びに向かう力、人間性等)

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
<ul style="list-style-type: none"> 自分の感覚や行為を通して、形や色の組合せとそこから生まれる構成の美しさや色の鮮やかさを理解している。〔共通事項〕(1)ア 用具の特徴を生かして表現し、他の材料や方法を組み合わせた表し方を工夫し、創造的に表している。「A表現」(2)イ 	<ul style="list-style-type: none"> 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもちながら、感じたこと、想像したこと、伝え合いたいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどを考えながら、どのように主題を表すかについて考えている。「A表現」(1)イ、〔共通事項〕(1)イ 自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めている。「B鑑賞」(1)ア、〔共通事項〕(1)イ 	<ul style="list-style-type: none"> 用具を使って作りだす喜びを味わい主体的に表現する学習活動に取り組もうとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

題材の指導と評価の計画

(●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	ローラーを使ってどのような表現ができるのか、試しながら自分なりの表し方を見付ける。また、自分や友達の作品を見て、気に入った表現を見付ける。	●		●
2	ローラーを使ってできた形や色から想像を広げ、表したいことを考え、表現する。	○	○発	
3	友達の作品を見てよさや工夫を見付ける。また、形や色からどんな感じがするか考えを伝え合う。		○鑑	○

※ 発…発想や構想 鑑…鑑賞

題材の見通し

ローラーの種類や数、用紙を十分に準備することで、ローラーを使ってできる表現をじっくり探れるようにします。また、適宜友達と作品を鑑賞し合い、自らの作品を見つめ直す時間を設け、新たな視点で試行錯誤しながら楽しく表現活動をする場面を設定します。このことは、想像を広げ、より豊かに形や色などに関わることにつながると考えます。



ICTの活用

絵の具を用いた製作では、一度描いたものは消せません。そこで、製作過程で「いいな」と思った画面ができたときに写真で記録することで、製作過程を振り返ることができるようにします。最終的にできた作品が自分の思いと異なっても、自分の思いどおりに表現できていた画面に戻り、「完成作品」とすることができるので、思い切った表現をすることが可能になります。

本時のねらい 自分のイメージをもちながら、表現するとともに、自分たちの作品を鑑賞し、よさや表し方の工夫について考えることができる。

この時間は、「〇〇な感じ」をキーワードに、自分の表したい感じを、ローラーを使って表現していきます。そして、色を重ねるごとに変化する作品を写真撮影し、製作の過程を記録します。鑑賞活動では、最終的にできた作品とともに画像を参照しながら個人の振り返りをします。また、Jamboard を活用し、友達からの意見や感想を共有することで、自分の作品の新たな価値に気付くなど見方や感じ方を深めていきます。

学習活動 2 / 3

1 前時を振り返り、本時のめあてと学習内容を確認する。

ローラーの技を工夫して、おもしろい「〇〇な感じ」を表現しよう。

- 前時に試した表現活動を振り返り、自分なりの表現方法を考えることで本時のめあてにつなげる。

2 「〇〇な感じ」をキーワードに自分が表現したいイメージをもつ。

3 作品を製作する。

4 作品と写真から、自分が表現したいイメージに近付けたか振り返る。



本時の見どころはココ！

- ローラーを使ってできたお気に入りの表現が、どのようにしてできたのかについて、Jamboard にまとめた資料を基に、前時を振り返ります。



- 形や色の感じを考え、ローラーを重ねていきます。画面ができるごとに写真を撮り、その時に考えたことや工夫したことを記録することにより、あとで製作の過程に着目できるようにします。



ローラーを2本使って虹のグラデーションをつくったよ。次は、もっと光の感じを出してみたいな。

学習活動 3 / 3

1 本時のめあてと学習内容を確認する。

「形」や「色」からどんなおもしろい感じがするか味わおう。

2 友達の作品を見てよさや工夫を見付ける。

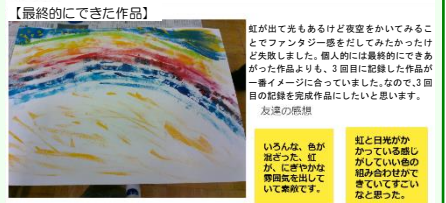
- 形や色からどんな感じがするか考えを伝え合うとともに、付箋機能に作品の感想を入力し、作者に伝える。

3 前時の振り返りと友達の感想を基に、再度自分の作品を振り返る。

- グループでお互いの作品を鑑賞し、完成作品と製作過程の写真を基に、形や色に着目して作品のよさや感じたことを伝え合えるようにします。



- 鑑賞後に、自分の作品に込めた思いと友達からの感想を Jamboard にまとめます。このことにより、自分の作品の新たな魅力に気付くことができます。



児童の振り返り

自分が見つけた技を生かして、きれいな虹が描けたので、夜空に浮かぶ虹にしてファンタジー感を表したいと思いました。5回ローラーを重ねましたが、ローラーを3回重ねたときの作品が、自分のイメージが一番合っていました。最終的にできた作品は、失敗だと思ったけれど、それを見た友達は、虹の色や虹と光の組合せをほめてくれたので、自分の作品のよさを知ることができました。

最後に、題材を振り返り、児童にどんな力が身に付いたか確認しましょう



児童が、ローラーと関わる中で見つけたこと、友達の作品から思い付いたことを記録していくことで、「次はこんなことをしたい」と主体的に表現活動に取り組むことができたと思います。また、作品が変化する様子を記録し、製作の過程を友達と共有しながら振り返ることで、自分のイメージに一番合った表現方法を自己評価したり、友達の感想から作品の魅力に気付く自分の作品を深く味わったりすることができました。これにより、児童がもっている自分なりの見方や感じ方を深めることができました。



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい**・形や色彩、光、空間や遠近感、アングルなどの効果や、被写体の印象や特徴などを基に、全体のイメージで捉えることを理解する。(知識及び技能)
- ・材料や用具の特性を生かし、意図に応じた表現方法を選択し、創造的に表す。(知識及び技能)
 - ・自己の経験や想像したこと、対象や事象を深く見つめ感じ取ったことなどを基に主題を生み出し、効果的に表現するための構図などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練る。(思考力、判断力、表現力等)
 - ・造形的なよさや美しさを感じ取り、表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を深める。(思考力、判断力、表現力等)
 - ・主体的に美術の活動に取り組み創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造しようとする。(学びに向かう力、人間性等)

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
・形や色彩、光、空間や遠近感、アングルなどの効果や、被写体の印象や特徴などを基に、全体のイメージで捉えることを理解している。〔共通事項〕(1)ア、イ ・材料や用具の特性を生かし、意図に応じた表現方法を選択し、創造的に表している。 「A表現」(2)ア(ア)	・自己の経験や想像したこと、対象や事象を深く見つめ感じ取ったことなどを基に主題を生み出し、効果的に表現するための構図などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。 「A表現」(1)ア(ア) ・造形的なよさや美しさを感じ取り、表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を深めている。 「B鑑賞」(1)ア(ア)	・美術の創造活動の喜びを味わい主体的に感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

題材の指導と評価の計画

(●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	写真を用いた多様な表現について考える。	●		●
2	班の話合いを基に、表現したい作品の主題(テーマ)を生み出す。		●	
3	主題を基に構想を練り、アイデアスケッチを描く。	○	○ 発	
4	発想や構想を基に、班の主題に適した表現方法を工夫し表す。			
5	他の班との交流を通して、主題がよりよく表現できているか再考する。			
6	主題が表現できるよう画像の効果を生かし、タブレット上で画像編集を行う。			
7	相互鑑賞を通して表現の意図と創造的な工夫などについて考え、見方や感じ方を深める。		○ 鑑	○

※ 発…発想や構想 鑑…鑑賞

題材の見通し

写真を用いた多様な表現について考え、表現したい主題を班ごとに決めます。写真を用いることにより、自由に色合いや構図を変化させることが容易になります。仲間と意見交換を行いながら試行錯誤する時間を確保するとともに、他の班と作品を鑑賞し合い、お互いの作品のよさを味わったり、新たな視点に気付いたりしながら表現活動に取り組めるようにします。



ICTの活用

タブレットで様々な作品を鑑賞したり写真を撮影したりしながら、主題に合う構成について話し合えるようにします。また、各班が撮った写真を Teams で共有し、意見を交換する中で、他の班の表現の工夫や、自分の班の作品の改善点に気付けるようにします。これらの活動は、作品のよさや美しさを感じ取りながら造形的な視点を豊かにすることにつながると考えます。

本時のねらい 他の班との交流を通して、主題のよりよい表現方法を考える。

この時間は、前時に撮影した写真について、その主題と工夫した点を Teams で共有し、お互いにコメントを送ります。この活動を通して、自分の班の作品がもつ新たな側面や、他の班の表現方法の工夫に気づき、より主題に迫る構成について考えます。

学 習 活 動

1 学習課題を確認する。

- これまでの学習内容を振り返る。

主題を基に作品を見つめ直そう。

2 主題に合った写真を選ぶ。

- 前時に撮影した写真の中から、自分たちの主題に最も合っている写真を選ぶ。
- 選んだ写真に、主題と、主題を表現するために工夫した点を書き加える。

3 選んだ写真について意見を交換する。

- 写真を Teams で共有し、他の班の作品について感じたことをコメントする。

4 班の主題と他の班からのコメントを照らし合わせて作品を見直す。

- 他の班のコメントから、作品の新しい側面や改善点を確認する。
- より主題に迫る表現になるように加工による効果を試す。

5 本時の振り返りをする。

- 振り返りシートの記入を行う。



本時の見どころはココ!

【写真の説明】

〇〇〇中学校 生徒 A 10:41
 動画から切り取りました。
 テーマは「夢」です。
 逆光を意識して撮りました。



【他の班からのコメント】

- 〇〇〇中学校 生徒 B 10:49
カメラの位置がすばらしい。
- 〇〇〇中学校 生徒 C 10:50
光や砂の感じから躍動感が伝わってきていいと思いました。
- 〇〇〇中学校 生徒 D 10:50
躍動感があって素晴らしい。
- 〇〇〇中学校 生徒 E 10:50
躍動感があって日光を使って撮った点もいいと思います。

- 撮影した写真に、主題と工夫した点を書き加えて Teams で共有し、他の班からコメントをもらうことで、自分たちの作品がどのように感じられているのかということを確認できるようにします。

- タブレット上で、画像に様々な加工を施しながら、主題をより的確かつ効果的に表現することができるようになります。
- 保存したいいくつかの作品を比較しながら、その効果を確認することができるようになります。



主題の「夢」と、友だちにほめられた「躍動感」を表現できるように、色の鮮やかさを調整したらどうかな。



生徒の振り返り

班で撮影した写真について、他の班から感想をもらうことで、自分の班では気付かなかった、写真がもつ新たな魅力を知ることができました。また、他の班の写真を見て、様々な工夫に気付いたので、自分の班にも取り入れたいと思いました。次の時間は、班の仲間と意見を出し合い、構図や色合いを工夫したいろいろなパターンを試しながら主題に迫っていきたいです。

最後に、題材を振り返り、生徒にどんな力が身に付いたか確認しましょう



デジタルの写真は ICT 機器を利用することで、加工を施したり、やり直したりすることが容易になるので、主題に迫るために試行錯誤する時間を十分に確保し、自分たちの主題のイメージに合う表現方法について考えることができました。また、作品を Teams で共有し意見交換したことで、他の班の工夫に気付いたり、友達の意見から自分の班の作品のよさに気付いたりすることができました。主題を基に様々な視点から作品の構想を練ることを通して、造形的な視点を豊かにすることができました。



まずは、単元のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい・マット運動の行い方を理解するとともに、回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったり、それらを繰り返したり組み合わせたりすることができるようにする。(知識及び技能)
- ・自己の能力に適した課題の解決の仕方や技の組み合わせ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。(思考力、判断力、表現力等)
 - ・マット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、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

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マット運動の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②自己の能力に適した回転系や巧技系の基本的な技を安定して行ったり、その発展技を行ったりすることができる。 ③選んだ技を繰り返したり、組み合わせたりすることができる。	①自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決の仕方を考えたり、課題に応じた練習の場や段階を選んだりしている。 ②課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①マット運動に積極的に取り組もうとしている。 ②学習の仕方や約束を守り、仲間と助け合おうとしている。 ③仲間の考えや取組を認めようとしている。 ④場や器械・器具の安全を確かめている。

つぎに、ゴールを見据えて単元を構想しましょう

※評価の詳細については Web 版を参照

単元の指導と評価の計画

(丸数字は単元の評価規準と関連付けて評価の重点を示しています。)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	単元全体のめあてを確認し、学習の見通しをもつとともに、自分のできる技を確認する。			④
2	いろいろな技に挑戦する。(開脚前転・開脚後転など)	①		
3	いろいろな技に挑戦する。(跳び前転・伸膝後転・側方倒立回転など)		①	②
4	友達と意見を交流しながら、自分の選んだ技を練習する。		②	③
5	自分のできる技を組み合わせ、連続技に挑戦する。	②		①
6	自分の能力に適した技を発表する。	③		

単元の見通し

マット運動はできる・できないという観点から、苦手意識をもちやすい傾向があります。そのため、技を身に付ける楽しさや喜びを味わえるよう、練習の場や方法を工夫したり、児童同士の意見交流による学び合いを大切にしたりして、単元を展開していきます。また、本時のめあてと個人のめあてとの関係性を児童に意識させることで、より具体的な授業の見通しをもって学習に取り組めるようにします。



ICTの活用

学習の見通しがもてるよう、各自のタブレットに単元の学習計画や、毎時間のめあてと振り返りが記入できるスライド等を全時間配布しておきます。これにより、練習中に自分のタイミングで動画を見て手本を確認したり、気付きを書き込んだりすることができるようになります。また、動画を見ることで技のイメージをつかんだり、遅延再生アプリで自分の動きを実際に目で確認したりすることができ、課題の解決に向け学びを深めることができます。

本時のねらい 課題解決のために、自己や仲間の考えたことを他者に伝え、選んだ技に挑戦することができる。

この時間は、もう少しでできそうな技を繰り返し練習して、友達と意見を交流しながら技の完成度を高めていく時間です。前時までの児童の気付きからまとめたよい演技のポイントを基に、自分や友達の演技のよい点や改善点について話し合います。

学 習 活 動

1 準備運動をする。

2 本時のめあてを確認する。

自分で選んだ技の完成度を上げるために、友達と意見を交流しながら練習しよう。

- ・前時に設定した個人のめあてについても確認する。
- ・よい演技のポイントを確認する。

3 友達と意見を交流しながら、自分で選んだ技の練習をする。

- ・友達にどこを見てほしいかを伝えてから、技を行う。
- ・練習中の気付きは、その都度タブレットのスライドに記入したり、ホワイトボードに記入したりする。

4 グループでミニ発表会をする。

- ・練習した技を一つ選んで発表する。
- ・よい演技のポイントを視点に、友達の演技のよいところを伝え合う。

5 本時の振り返りをする。

- ・振り返りをスライドに記入する。
- ・それぞれの振り返りを共有する。



本時の見どころはココ！

- ・自分のめあてや気を付けたいポイントを友達に伝えることで、アドバイスの視点をはっきりとさせることができます。



- ・前時までの児童の気付きから出た、よい演技のポイントが友達にアドバイスをする際の視点にもなります。



ぼくは、跳び前転に挑戦するよ。手を着く位置に気を付けて練習するから、そこを見ていてね。

- ・演技後すぐに自分の動きを確認することで、課題を把握しやすくします。モニターを見ながら話すことで、具体的にアドバイスをすることができます。



- ・手本となる動画を見たり、これまでの友達の気付きが書かれたホワイトボード（アドバイスボード）を見たりして、自分の練習の参考にします。



開脚後転は、立つときに手でマットを押すといいて書いてあるよ。

なるほど！うまく立つことができなかったから、試してみよう。



児童の振り返り

動画やアドバイスボードを見て、どんなコツがあるか探しました。開脚後転では手でマットを押すことを意識するといいて友達から教えてもらい、そのとおりにやってみるとスムーズに立つことができました。友達に見てもらったりモニターで見たりすると、横に曲がっていたのでまっすぐに回れるようにしたいです。あとは足を開くタイミングを考えて練習したいです。

最後に、単元を振り返り、児童にどんな力が身に付いたか確認しましょう



児童がマット運動で技を身に付ける喜びや楽しさを味わえるよう、練習の場や方法を工夫し、児童同士の学び合いを多く取り入れました。遅延再生アプリで撮影した動画や見本の動画を用いることで、自分の動きを確認したり、技のイメージをつかんだりすることができ、より具体的に自分に合った課題を設定することができました。課題がはっきりすることで、解決の見通しをもちながら友達と意見を交流することができ、単元を通して効果的にICTを活用することにより、一人一人の児童が主体的に学習に取り組むことにつながりました。



まずは、単元のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい**・ボール操作と空間を作りだすなどの動きによって、ゴール前への侵入などから攻防を展開できるようにする。（知識及び技能）
- ・攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み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。（思考力、判断力、表現力等）
 - ・バスケットボールに自主的に取り組むとともに、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事、仲間の学習を援助しようとする事などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

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
〈知識〉 ①バスケットボールの特性や学習の進め方、安全面の注意について理解している。 ②基本的な技術の名称や行い方を理解している。 〈技能〉 ③安定したボール操作を行うことができる。 ④ボールを持っていないときの動き（空いている場所に走り込む・作りだす、広がる・絞る）ができる。	①自己の技能に応じたボール操作の練習を選んでいる。 ②自己やチームの課題、作戦や戦術について話し合い、他者に考えを伝えている。 ③ボールを持っていないときの動きやボール操作についてのポイントを他者に伝えている。	①安全に留意し、主体的に取り組んでいる。 ②チームにおける自分の役割を確認しながら、参加しようとしている。 ③仲間と協力して作戦を考えたり、フェアなプレイに配慮したりしながらゲームをしようとしている。

つぎに、ゴールを見据えて単元を構想しましょう

※評価の詳細については Web 版を参照

単元の指導と評価の計画

（丸数字は単元の評価規準と関連付けて評価の重点を示しています。）

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	バスケットボールの特性や学習の進め方、安全面の注意について理解する。 試しのゲームをする。	①		
2	基本的なボール操作（ドリブル、パス、シュート）の練習を行う。 自己の技能に応じたボール操作の練習を選んでいる。	③	①	
3	動きながらパスを受けシュートを打つ練習を行う。 技術の名称や行い方を理解する。	②		
4	空いている空間を意識して、ルールを守りながら3対2のゲームを行う。			①
5	3対3のゲームを行い、オフェンスをするときの空間を作りだす動きを考える。 ボールを持っていないときの動きについてポイントを他者に伝える。		③	
6	3対3のゲームを行い、ディフェンスをするときの空間を埋める動きを考える。 空間を埋めるようなディフェンスの仕方について話し合い、他者に伝える。		②	③
7	自分の役割を確認しながら、ボールを持っていないときの動きを意識して5対5のゲームを行う。	④		②
8	5対5のリーグ戦を行う。	総括的な評価		

単元の見通し

チームで作戦を立て、ゴール前の空間をめぐる攻防が展開できるようゲームを中心に単元を構成します。チームの課題を発見し、その解決に向けて自分の考えを伝え合う活動を大切にしたり、チームの課題に合わせた基礎練習を選択できるようにしたりします。これにより、生徒は主体的に学習に取り組めるようになり、勝敗を競う楽しさや喜びを味わいながら、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようになると考えます。



ICTの活用

タブレットを使って、全時間の学習計画や参考となる動画等を個人で確認できるようにします。参考となる試合等の動画を用いることで、短時間で活動のイメージをもつことができ、運動量の確保につながります。また、ゲーム中の動きを撮影した動画から気になった場面を静止画にし、ポイントを書き込みます。それらを共有することで話し合う視点が明確になり、課題が発見しやすくなります。動画や静止画は保存し、振り返りの材料として活用することができます。

本時のねらい オフェンスをするときの空間を作りだす動きについて考え、チームの仲間と伝え合うことができる。

この時間は、前時までに身に付けた技能を生かしてゲームを行うために、空間を作りだす動きのポイントを考えます。フリーでパスを受けるにはどうしたらよいか、ゲームの動画を見ながら自分なりに考え、仲間と話し合うことで考えを広げ、深めていきます。

学 習 活 動



本時の見どころはココ！

1 本時のめあてと学習内容を確認する。

フリーでパスを受けるにはどうすればよいかを考えよう。

- 前時に学習した「ゲームの行い方」「空間を見つけるときのポイント」を短時間で振り返ることができるよう動画を用います。



2 チームごとに準備運動と基礎練習を行う。

- チームの課題に合わせた基礎練習を選んで行う。

3 3対3のゲームを行う。

- オフェンスをするときに、空間を作りだす動きを意識する。
- ゲームをしていないチームが、撮影を担当する。

- ゲームをしていないチームが撮影した動画を共有させ、生徒がそれぞれのタブレットから見られるようにします。
- 各自で注目すべきポイントを見付けたら、動画をスクリーンショットし、ポイントが分かるように書き込みます。
- ポイントを書き込んだタブレットを用いて、仲間と考えを共有することで、空間を作りだすための動きについて視覚的に理解し、考えを広げたり深めたりすることができるようにします。



4 ゲームの動画を見てポイントを考え、仲間に伝える。

- 空間を作りだす動きのポイントを考える。
- 考えたことを伝え合う。



ボールを持っていないときに止まったままだったから、動いてスペースを作るようにすればよかったわ。



5 本時の振り返りをする。

- ロイロノートを活用して記入する。

スペースを作るには、声を掛け合うなどチームで協力することも必要だね。



生徒の振り返り

書き込んだスペース(右写真)に走り込んでパスがもらえると、ゴール前でフリーでパスをもらい得点チャンスになると思いました。ボールを持っていない人が、スペースを見つけて走り込むことが大切だと思いました。ゴールの近くにスペースができるとシュートしやすいので、ゴール前に集まらないようにしたり、ディフェンスを引き付けたりして、チームで協力してスペースを作りだすことが大切だと思えます。タブレットを見ながら話し合うことでよく分かりました。



最後に、単元を振り返り、生徒にどんな力が身に付いたか確認しましょう



導入時に単元全体の学習計画を示したことで、生徒は見通しをもって取り組むことができ、毎時間の振り返りに次の授業でやりたいことや改善したいことを書くなど、主体的に活動する様子が見られました。タブレットを用いると動画等の参考資料を、短時間で分かりやすく、繰り返し見ることができ、攻撃側、守備側など複数の視点の情報を関連付けた思考につながり、作戦に応じた技能を用いて仲間と連携しゲームを展開することができました。



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい・1食分の献立と環境に配慮した調理について、食品の栄養素的な特徴と料理や食品を組み合わせるとることの必要性と、1食分の献立作成の方法を理解するとともにそれらに係る技能を身に付ける。
 (知識及び技能)
- ・栄養バランスを考えた食事について問題を見いだして課題を設定し、1食分の献立を工夫するとともに様々な解決方法を考え、実践を評価・改善し、考えたことを表現するなどして課題を解決する力を身に付ける。
 (思考力、判断力、表現力等)
 - ・家族の一員として、生活をよりよくしようと、1食分の献立作成の方法やその調理の仕方について、課題の解決に向けて主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し、実践しようとする。
 (学びに向かう力、人間性等)

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
<ul style="list-style-type: none"> ・食品の栄養素的な特徴と料理や食品を組み合わせるとることの必要性を理解している。 ・1食分の献立作成の方法及び調理の仕方を理解しているとともに、適切にできる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1食分の献立の栄養バランスについて問題を見いだして課題を設定し、様々な解決方法を考え、実践を評価・改善し、考えたことを表現するなどして課題を解決する力を身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・家族の一員として、生活をよりよくしようと、1食分の献立作成の方法やその調理の仕方について、課題の解決に向けて主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し、実践しようとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

※①～④が示す観点については Web 版を参照

題材の指導と評価の計画

(●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価)

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	「まかせてね」と言える食事づくりに大切なことは何かを考え、自分の課題を設定する。 題材の学習課題「献立を立てるのに大切なことは何だろう」	●	①*	①*
2	いろいろな食品や料理を使って、ご飯とみそ汁を中心とした1食分の献立を考える。	●	②*	
3	栄養教諭から献立作成のポイントを聞き、家族の一員として「献立を立てるのに大切なことは何か」を考えながら、献立を立て、工夫する。		③*	
4	材料の準備をするために必要なことについて考える。	●		②
5	必要な材料や分量、用具、手順を調べて調理計画を立てる。	○		③
6	ゆでる調理や炒める調理の方法を活用した副菜(じゃがいもを使う)の一人調理実習をする。	○		
7	二人一組で実践交流し、相互評価する。			
8	家庭での調理を計画し、自分が工夫できることについて考える。 題材を振り返り、家族の一員として「献立を立てるのに大切なことは何か」を考える。		④*	

題材の見通し

本題材では、家族の一員として、家族のために「献立を立てるのに大切なことは何か」を考えることを、題材を貫く課題として設定します。この課題を毎時間意識しながら学習を進めることは、追究意欲の向上につながると考えます。既習のみそ汁の調理や朝食づくりとのつながりを意識しつつ、さらに栄養教諭から献立作成のポイントを聞くことで、様々な視点から自身の課題の解決方法を考えられるようにします。



ICTの活用

タブレットに用意したワークシートを毎時間使うことで、児童が試行錯誤しながら繰り返し自分の考えを表現できるようにします。学校給食や料理の写真を活用したレシピ集やカラーのワークシートを用いることは、栄養バランスや食材の色どり、献立全体の見た目などを視覚的に意識することに有効です。友達と意見共有や相互閲覧をすることを通して、より広い視野で自分の献立について考えることができます。

本時のねらい 家族の一員として「献立を立てるのに大切なことは何か」を考え、工夫することができる。

この時間は、栄養教諭から献立作成のポイントを聞き、自分の課題に応じた1食分の献立を考えていきます。タブレット上のレシピ集を参考にして、食材の種類や色どり、栄養バランスなどを意識しながら、自分と家族が喜び、食べたくなる献立にするにはどうすればよいかを吟味していきます。

学習活動

1 前時を振り返る。

- ・ご飯とみそ汁を中心とした1食分の献立を考えた学習から、献立を立てる手順の確認をする。

2 本時のめあてを確認する。

自分も家族も喜び献立を考えよう。

3 栄養教諭の説明を聞く。

- ・栄養教諭から献立作成のポイントを聞く。

4 1食分の献立を作成する。

- ・自分の課題に応じた献立を作成する。

5 作成した献立を紹介する。

- ・グループごとに自分の作成した献立を紹介し、自分の思いや工夫点などを伝え合う。

6 本時のまとめと振り返りをする。

- ・「まかせてね」と言いたくなる献立作成ができたかを振り返る。



児童の振り返り

献立を考えるときに五大栄養素に目を向け、栄養バランスのよい献立になるよう気を付けました。今までは、おいしくて栄養バランスのよい献立にすることだけを気にしていましたが、これからは食品の色どりや味のバランス、調理のしやすさについても考えることが大切だと思います。献立を考えるのが楽しかったので、家族のためにがんばりたいです。



本時の見どころはココ!

- ・普段給食に携わっている栄養教諭から話を聞くことで、献立を作成するときに気を付けるポイントがさらに明確になります。



- ・タブレット上にあるレシピ集を参考に、献立を考えていきます。レシピ集の画像を自分のワークシートに貼ることができるので、視覚的にイメージしやすく、栄養のバランスを確認しながら献立を吟味することができます。



- ・提出箱に提出された献立作成表を見ながら、献立作成の工夫などについて、グループの友達と共有します。それぞれの課題や工夫点、選んだ料理について一度に確認することができます。



ぼくは、いつも緑の食品が少なくなりがちだから、副菜のレシピの中から野菜が多くとれるものを選んだよ。

栄養バランスのことをしっかり考えているね。自分の課題に合った献立を考えたら、野菜の種類が増えて色とりもきれいになったね。



最後に、題材を振り返り、児童にどんな力が身に付いたか確認しましょう



前題材で朝食の献立を考えたときには、副菜のレパートリーが少ないことが気になりました。そこで本題材では、タブレット上のレシピ集を活用したりインターネットで検索したりすることで、より多くの副菜に触れられるようにし、視覚的にイメージしやすくしました。友達との意見共有や相互閲覧にタブレットを用いたことで、より広い視野で考えることができ、自分の課題を意識して学習を進めたことは、家庭での実践意欲につながったと思います。



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

ねらい・地域の食文化について理解するとともに、地域の食材を用いた汁物の調理が適切にできる。

（知識及び技能）

- ・地域の食材を用いた汁物の調理における食品の選択や調理の仕方、食文化について問題を見いだして課題を設定し、解決策を考え構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなどして課題を解決する力を身に付ける。（思考力、判断力、表現力等）
- ・家族や地域の人々と協働し、よりよい食生活の実現に向けて、地域の食文化や地域の食材を用いた汁物の調理について、課題解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し創造し、実践しようとする。（学びに向かう力、人間性等）

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
地域の食文化について理解するとともに、地域の食材を用いた汁物の調理が適切にできる。	地域の食材を用いた汁物の調理における食品の選択や調理の仕方、食文化について問題を見いだして課題を設定し、解決策を考え構想し、実践を評価・改善し、考察したことを論理的に表現するなどして課題を解決しようとする力を身に付けている。	家族や地域の人々と協働し、よりよい食生活の実現に向けて、地域の食文化や地域の食材を用いた汁物の調理について、課題解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し創造し、実践しようとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

※①～④が示す観点については Web 版を参照

題材の指導と評価の計画

（●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価）

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	地域の食文化を理解するために、事前に調査した家庭の汁物の食材やだし汁、味付けについて共有する。	●		
2	だしの役割やよさを考えるために、汁物2種類（湯+塩、だし汁+塩）を飲み比べ、塩分濃度計を使って塩分量をスプレッドシートにまとめることで、味覚を数値化する。 題材の学習課題「わたしの考える『絶品！おいしい汁物』～地域の食材を用いて～」		①*	①*
3	地域の食材のよさについて理解するために、地元農業関係者のインタビュー動画を見たり、栄養教諭から学校給食の食材についての話を聞いたり、地元産の食材を調べたりする。	○		②
4	地域の食材を用いた汁物の調理の仕方を理解し、適切に調理をするために、地域の食材（かんぴょう、卵、ねぎ）を用いた汁物の調理実習を行う。	○		③
5	調査した地域の食材を用い、汁物の調理計画を立てる。各自考案した「絶品！おいしい汁物」について、友達や栄養教諭のアドバイスを受けブラッシュアップする。		②*	
6	家庭において「絶品！おいしい汁物」の調理を実践する。			
7	「絶品！おいしい汁物」をさくら市民にPRし地域の食材を用いるよさを伝えるために、		③*	
8	家庭における実践をレポートにまとめる。	○	④	

題材の見通し

生徒それぞれが、「絶品！おいしい汁物」のレシピを考え、実際に調理し、地域の食材や食文化のよさを再発見するという題材を貫く学習課題を設定します。だしの役割や地域の食材を用いるよさを理解した上で、課題解決のために家庭でも実践を行い、気付いたことを地域のイベントでPRしていきます。このような学習過程の工夫は、生徒の主体性を育み、食生活を工夫し創造しようとする実践的な態度の育成につながると考えます。



ICTの活用

感覚に頼りがちな味覚を数値化し比較するために、スプレッドシートに汁物の塩分量をまとめる活動を行います。調理計画では、思考ツールを用いて自分の考えを整理し、さらに友達と共有することで客観的に見直し、改善につながる視点をもてるようにします。自分の「絶品！おいしい汁物」の調理実践をまとめPRするレポートを作成する際に、写真やイラストを効果的に活用することは、思考力、判断力、表現力等の育成につながると考えます。

本時のねらい 地域の食材やだしのよさを生かし、「絶品！おいしい汁物」の調理計画について考え、工夫することができる。

この時間は、地域の食材やだしのよさを生かした、自分の考える「絶品！おいしい汁物」について、調理計画を考えていきます。これまでの学習で学んだ内容や考えてきたことを確認し、思考ツールを用いて整理し、使う食材や調理の段取りについて細かく計画を立てていきます。

学 習 活 動

1 学習課題を確認する。

地域の食材を用いた「絶品！おいしい汁物」の調理計画を立てよう。

2 地域の食材を用いた「絶品！おいしい汁物」について考える。

- 思考ツールを使い、自分の思いや調理のアイデアを整理する。
- グループで考えを共有し、よかったところや気付きについて伝え合う。

3 調理計画を立てる。

- 整理した思考ツールを基に、調理計画を立てる。

4 調理計画を見直す。

- 調理計画をタブレット上で共有し、気付いたことをコメントし合う。
- 友達からのコメントや栄養教諭のアドバイスを受け、自分の調理計画を見直す。

5 本時の振り返りをする。

- 振り返りシートの記入を行う。



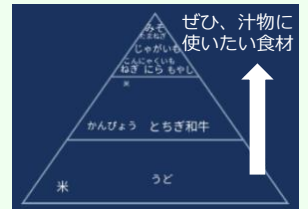
生徒の振り返り

地域の食材を選ぶところから自分で調理計画を立てるのは初めてだったけれど、自分が絶品だと思う汁物を考えられたと思います。さくら市産の野菜を食材に選び、食べ物の匂いや色合い、栄養バランスも考えました。計画どおりに、食材の購入から調理まで自分でいき、「絶品！おいしい汁物」を作りたいと思います。



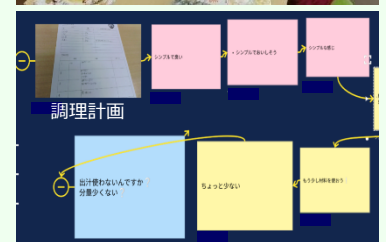
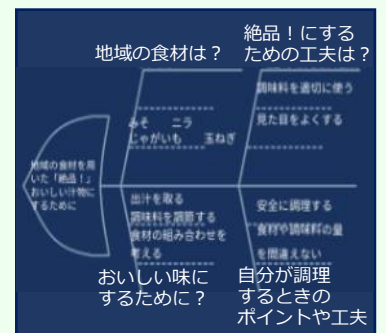
本時の見どころはココ！

- これまでの学習で学んだ地域の食材を、「汁物に使いたい食材か」という視点で、ピラミッドチャートに位置付けることで、自分の作りたい汁物のイメージを明確にしていきます。



ピラミッドチャートの上位にある食材を用いて汁物を作れば、私の考えるおいしい汁物ができそうだな。

- 地域の食材を用いた「絶品！おいしい汁物」にするためにはどうすればよいかを、四つの視点にそってフィッシュボーンチャートに整理することで、調理計画に自分の思いやアイデアを生かしやすくなります。



- ワークシートに記入した調理計画を写真に撮り、ロイロノートで共有します。色分けされた付箋を使い、気付いたことをコメントし合うことで、汁物に対する視野を広げていきます。

- 友達からのコメントを受けて、再度自分の調理計画を見直す時間を設けることで、より深く多面的な視点で計画を捉え直すことができます。

最後に、題材を振り返り、生徒にどんな力が身に付いたか確認しましょう



題材を貫く学習課題を設定することで、生徒が見通しをもって学習に取り組む様子が見られました。ICTを活用し、思考ツールで考えを整理したり共有したりしたことは、地域の食材・食文化を広く深く考える上でとても効果的でした。地域のイベントで実際PRするために、地域の食材を用いることのよさを知り、自分の思いをもって計画を立て、家庭で調理したことは、生活を工夫し創造しようとする実践的な態度の育成につながったと思います。



まずは、題材のねらいと評価規準を設定しましょう

- ねらい** ・製作に必要な図をかき、安全・適切な製作や検査、点検等ができる。 （知識及び技能）
 ・問題を見いだして課題を設定し、材料の選択や成形の方法等を構想して設計を具体化するとともに、製作の過程や結果の評価、改善及び修正について考える。 （思考力、判断力、表現力等）
 ・よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりしようとする。 （学びに向かう力、人間性等）

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
・製作に必要な図をかき、安全・適切な製作や検査、点検等ができる技能を身に付けている。	・問題を見いだして課題を設定し、材料の選択や成形の方法等を構想して設計を具体化するとともに、製作の過程や結果の評価、改善及び修正について考えている。	・よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、課題の解決に主体的に取り組んだり、振り返って改善したりしようとしている。

つぎに、ゴールを見据えて題材を構想しましょう

題材の指導と評価の計画

（●…指導に生かす評価 ○…記録に残す評価）

時間	主な学習活動など	知	思	態
1	自分の生活をよりよいものにするための作品のアイデアをスケッチする。		●	●
2	「材料の特徴と丈夫な構造」を理解する。	●		
	「製作品の機能と作品の価値」を考える。 ※材料費を伝え、販売されている製品の価格を調べることで、価格に見合う機能と品質について考察し、作品の品質を高める工夫を考える。～作品展覧会で、自分の作品を宣伝しよう～		●	●
3	「価値のある作品」を考える。（製図）	●		
4	※アイデアスケッチを基に、自分の考えた価値を高める工夫を追加し、再設計する。	○	○	○
5	材料取り寸法線をかく。	●		
6	切断（のこぎり）			
7	製作 ↓ 切断（かな・ベルトサンダ）			●
8				
9			●	
10		●		
11	表面処理（やすり・塗装）			
12		○	○	○
13	作品の特徴を魅せる電子広告をつくる。（スライド作成）		○	○
14	作品展覧会・振り返り ねらいに合わせて作成した作品と電子広告を展示し、作品の価値について考える。		○	○

題材の見通し

この題材は、生活における不便さに気づき、その問題に対し、ものづくりを通して解決することが目的の一つです。今までは、完成した作品の機能面ばかりに注目してしまいがちで、品質の善し悪しの考慮をしなかったため、「材料費より安く見える」ような作品をつくる生徒も少なからずいました。そこで、「品質の高い作品とは」という点に着眼し、客観的にものを見た中で「価値」の概念を形成し、技術の素晴らしさに気付かせるようにします。



ICTの活用

CADや3Dプリンタを用いた商品紹介だけでなく、店頭で見掛けるような電子広告（デジタルサイネージ）を模した作品を説明するためのスライドを作成します。どのようにすれば目を引き、作品のよさが伝わるかを工夫しながら広告を練り上げていきます。また、作品の展示会では、タブレットをテント型に配置し、電子広告を繰り返し流すことで説明する時間を省くことができ、全員が友達の作品をじっくり見ることができます。

本時のねらい 友達の作品のよさや工夫を認め合うことができ、作品の価値について自分なりにまとめようとする。

この時間は、作品の展示会とし、プレゼンテーションを電子広告として表示します。どのように作品のよさを他者に伝えるか、どういった作品が評価されるかについて考えをまとめることで、「製品における価値の概念」をより確かなものにします。

学 習 活 動

1 学習課題を確認する。

自分の作品を宣伝して、自分の作品の価値をさらに高める工夫を考えよう。

- これまでの学習内容を振り返る。

2 自分の作品に価格を付け、宣伝し、お互いに見合う。

- 材料費 2,000 円を考慮し、自分の作品に価格を付ける。
- タブレットをテント型に配置し、作品の魅力を伝える電子広告を表示する。

3 よい作品について考察する。

- 作品を見てよかったと思うものを、アンケート機能を利用し投票する。
- 評価が高かった作品について、「なぜ評価が高かったのか」を協議する。

4 本時の振り返りをする。

- 自分の作品を振り返り、さらに価値を高めるためにどのようにしたらよいか考える。



本時の見どころはココ！

魅力あるスライドができた！
欲しい人が増えそう。

- 自分の生活をよりよいものにするための作品にすることはもとより、作品のよさを伝えるためにはどのようにしたらよいかを考え、電子広告を工夫したり、展示場所を魅力的にしたりするなどして表現の仕方を工夫します。



- 作品展示会では材料費を考慮し、自分の作品に価格を付けます。このことにより、他の作品を見るときにも生産者の立場と消費者の立場の両方を考えることができます。



この磨かれた表面処理はすばらしいな。ここまではまねできない！

- 電子広告が繰り返し流れるので、生徒は、それぞれの作品のよさを知ることができます。説明する時間を省き、友達の作品をじっくり見る時間が確保できます。



同じ材料を使っても、仕上げの丁寧さや、釘の頭の処理、表面の磨き上げ等で価値が全く違って見えてくるね！



生徒の振り返り

製作を始める前は、先生が見せてくれたお店の品物を見て、角を丸めたり、表面をつるつるにすることが、作品の品質を高めるために必要で、簡単で効果も高いと考えました。しかし、実際やってみると、思うような角にならず、意外と難しかったです。ニスも薄く塗ったことでつるつるにならず、むらができてしまいました。改めて品質の高い製品は、「高い技術力」が生かされていることが分かりました。

最後に、題材を振り返り、生徒にどんな力が身に付いたか確認しましょう



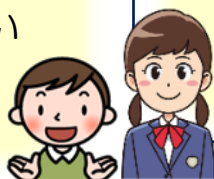
今までも生徒たちは「こんなふうにはできたらいいな」という思いを大切にしながら設計を行っていました。今回はさらに「価格を決める」という内容を付加したため、技術の見方・考え方である「社会からの要求」「経済性」「安全性」「環境」の視点が、自然と反映されやすくなったと思います。ICTを使った電子広告を作成し、作品をPRする活動を設定したり、相互評価を行って「品質の高い作品」や「価値の概念」について考察する場面をつくったりしたことは、生徒の思考力、判断力、表現力の育成につながったと思います。

授業づくりでは、資質・能力の育成のために「単元（題材）の見直し」をもちながら、「ICTの活用」の効果的な場面を考えて授業を構想し、実践と省察を繰り返しながら、全体を振り返ることが大切です。

単元（題材）の見直し

「この単元（題材）では、こんな力を育成したい」「単元（題材）終了後には、こんな姿になってほしい」など、単元（題材）のゴールに向かう子どもの姿を具体的にイメージすることで、全体を見通した授業デザインがしやすくなります。

単元（題材）のゴールに向けて、授業のねらいに沿って子ども一人一人の学びの姿を見取り、指導の効果の検証を重ねることや、単元（題材）全体の振り返りをすることは、教師の授業改善、子どもたちの学習改善につながっていきます。



ICTの活用

単元（題材）を見通した授業デザインができると、どの時間に、どんな手立てで、どんな力を育成したいのかが明確になってきます。目指す力を育成する手立ての一つとして、どの場面で、どのようにICTを活用すれば、効果的なかを考えていきます。

ICTを効果的に活用することにより、子どもたちは、情報の収集や思考の可視化、考えの共有などが容易にできるようになります。それにより、活発に対話をしたり、自分の思考と向き合ったりすることができるので、学びが深まっていきます。

令和5（2023）年度

「小・中学校における教科指導の充実に関する調査研究」研究協力委員

熊沢 千晴（上三川町立坂上小学校）
櫛田 寛保（大田原市立薄葉小学校）
小林 隆一（益子町立田野小学校）
門澤 裕美（佐野市立あそ野学園義務教育学校）

清水 望未（鹿沼市立西中学校）
黒川 大亮（栃木市立栃木西中学校）
大山 良皓（日光市立今市中学校）
田代百里恵（さくら市立氏家中学校）
滝田 圭祐（那須町立那須中学校）

授業に関する補助資料はWebサイトにあります。併せてご覧ください。

https://www.tochigi-edu.ed.jp/center/cyosa/cyosakenkyu/kyokasido_r05_shochu/index.html



栃木県誕生150年
みんなで創る、未来のとき

栃木県総合教育センター 研究調査部
〒320-0002 栃木県宇都宮市瓦谷町 1070

令和6（2024）年3月 発行
TEL 028-665-7204