

第1学年1組 体育科学習指導案

授業日 平成30年7月10日(火) 2校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 小野 浩由

会場 体育館

1 単元名

ONE-ONE PIECE ～めざせ ふぞく王～ ー鬼遊びー

2 本単元の価値

本単元は、新学習指導要領の第1学年及び第2学年の内容「Eゲーム」を受けて設定した。

(1) 知識及び技能

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易しいゲームをすること。

イ 鬼遊び

鬼遊びでは、その行い方を知るとともに、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりすること。

- ・相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラッグ)を取られたりしないように、空いている所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわしたりすること。
- ・相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。
- ・少人数で連携して、相手(鬼)をかかわしたり、走り抜けたりすること。

新学習指導要領では、低学年のゲーム領域においてボールを操作して簡単なルールで行うボールゲームと鬼遊びが示されており、全学年を通して、ボールを持たないときの動きが重要な技能の一つに位置付けられている。この技能は「チームでボールを運び、チャンスをつくって得点する」というボールゲームの魅力を味わうために必要である。そして、相手のいない場所を探したり、逃げたりする動きを思考・判断する鬼遊びは、ボールを持たないときの動きを身に付けるのに効果的な運動であると言える。

本単元「ONE-ONE PIECE ～めざせふぞく王～」は、主として逃げる、かわす、追いかける動きを学ぶ鬼遊びに属する。「6 指導の構想」で示すルールのように、一定の距離の中で待ち構える鬼役の子どもからタッチされないようにかわして宝箱から宝を奪い、自分の陣地まで持ってくると得点となるゲームである。動きの成功・失敗は鬼ゾーンを通り抜けられるか、通り抜けられないかによって判断できるため、子どもは夢中になってたくさんの動きを試しながら見付けていく。また、ルールが簡単で、失敗しても何度も続けて挑戦できるため、全員が得点しやすく、チームのために得点を取り、競い合うことそのものの楽しさを味わうことができる。

ゲーム領域の単元では、授業時間の経過と共に、ゲームの様相は変化していくために、得点が入りにくくなる。そこで、ゲームの様相をとらえさせながら学習を展開していく。ここでいうゲームの様相とは、単元始めは鬼をかかわして得点を取ることを目的としていたゲームの様相が、単元が進むにつれ、鬼も守る技能が高まることで、鬼の守りに対応した動きで得点を取ることが目的となる様相に変化する。これがゲームの様相である。ゲームの様相に着目することで、子どもは、鬼の動きを状況としてとらえ、その状況に対してどのように動くかタッチされずに突破できるのかという視点のもとに自分の動きを考えていくことができる。このことを繰り返すことにより、ゲームの様相と動きとを関連付けて、自分の動きを判断することができるのである。

低学年の段階でこのような動きを身に付けた子どもは、中・高学年になってから行う、タグラグビーやサッカー、バスケットボール等の運動においても、相手の位置を確かめ、空いているスペースを見つけて走り込もうとする。目の前の状況を見て、「走り抜けることができるか、できないか」を判断し、「走る」か「パス」かの動きを選択する。これは低学年の鬼遊びで学び、身に付けた動きが転移し、相手の数やコート広さ、パスの選択など複雑な状況になっても生かされるからである。

以上のことに本単元の価値がある。

3 本単元で目指す姿

宝取り鬼のゲームの様相に応じた、鬼ゾーンを突破する自分の動きを見だし、得点を獲得することを楽しむ子ども

具体的には、ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させて考えるという「見方・考え方」を働かせ、運動遊びの行い方を工夫するという資質・能力を発揮して、「鬼ゾーンを突破するために、左へいくふりをしたら、鬼もついてきて右側が空いたので、素早く方向を変えて右に走ったら、突破できました。宝を取ることができて嬉しかった」などと自分の動きを見だし、得点することを楽しむ姿。

4 本単元で育成する資質・能力、そのために子どもが働かせる「見方・考え方」

単元カード参照

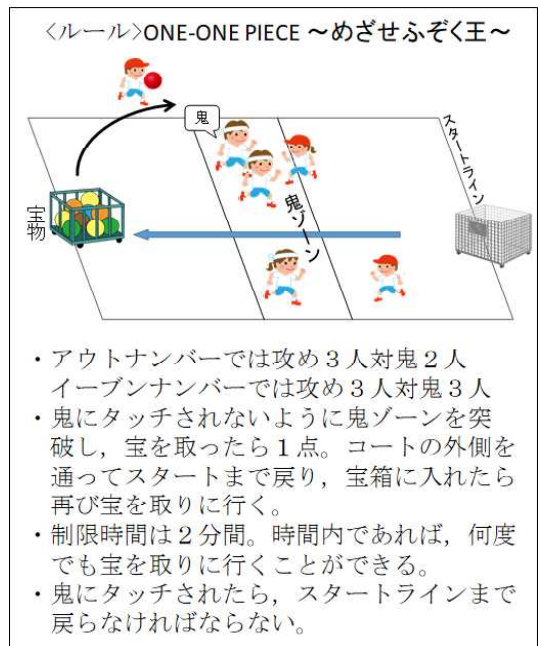
5 指導計画 全6時間
単元カード参照

6 指導の構想

子どもは、これまでの運動遊びの学習で、「どうしたら上手にできるだろう」と考えながら繰り返し動くことでその技能を身に付けている。また、楽しく、怪我なく運動を行うためには、それぞれの運動遊びにはルールがあり、守らなければならないことを理解している。体育の様々な資質・能力を発揮することで、設定した学習課題が解決できるということを実感している。

本単元で行う ONE-ONE PIECE ～めざせふぞく王～では、導入でゲームのルールを提示する（右図）。鬼にタッチされないように鬼ゾーンを突破し、宝を取ることが目標であることを伝え、活動への意欲をもたせる。そして提示したルールでアウトナンバー（攻撃側が3人、鬼側が2人）の試しのゲームに取り組みさせる。攻撃側の人数が数的優位であるために、鬼の隙を見て、簡単に突破でき、宝物を取って得点を獲得することができる。

次に、オープンナンバー（攻撃側も鬼側も3人）による試しのゲームを行う場を設定する。子どもは、人数が同じであるためにアウトナンバーのゲームと比較すると鬼ゾーンを突破できない。また、無理矢理突破しようとすると鬼にタッチされて得点できないでいる。子どもは、「どうしたら宝が取れるのかな」「練習して上手になりたい」などと考えている（C0）。このような子どもに、次のように働き掛ける。



働き掛け1

ゲーム中の「俯瞰映像」と「視線映像」を順に提示し、突破した人はどのように動いているか、何を見ているのかを問う。

「見方・考え方」を引き出し、学習課題を設定させるための働き掛けである。

まず、鬼ゾーンを突破した場面の「俯瞰映像」（写真①）を提示し、突破できた人の確認と、その人はどのように動いていたかを問う。突破した人の動きに着目させるためである。

次に、突破した人の「視線映像」（写真②）を提示し、突破した人は何を見ているのかを問う。練習方法を工夫する視点（方向や場所）に気付かせるためである。この映像の内容は、鬼や仲間を見る、空いている場所を見るなど視線を変え、様々な方向に動いて鬼のいない空いている場所から突破する視線映像である。子どもは、「この時は仲間を見ている」「この時は鬼を見ている」「鬼がどっちに動くか見ている」「鬼のいない場所を見ている」「最初は鬼を見ていたけれど、その後鬼のいない場所を見た」などと、突破した人の視線から仲間や鬼の動きに応じて、様々な方向へ動いたり、鬼のいない空いている場所へ動けばよさそうだと気付く。このように鬼ゾーンを突破するための動きの視点「方向」や「場所」に気付いている様子が、**ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させながら考える「見方・考え方」**を働かせ始めている姿である。

そして、自分もやってみたいことを問う。このとき、「私も〇〇を見て動きたい」や「鬼のいないところに素早く動きたい」「□□のような動きをやって突破したい」などとやってみたい動きや練習方法を発言していたり、友だちに伝えたりしている様子が見られたら問いをもったとみなす。そして子どもの発言をまとめ、「みるところと、どのようにうごくかをかながえて、もっととくてんをとるれんしゅうをしよう」と学習課題を設定する。

働き掛け2

課題解決には物足りない練習方法を提示した後、工夫する場を設定する。

課題解決のための情報を補い、具体的な練習方法の見直しをもたせるための働き掛けである。

学習課題を設定した子どもに、課題を解決するためには物足りない練習方法を提示する。具体的には、『「真ん中を真っ直ぐ走り抜ける練習」を何回も繰り返す』という提案をする。この時、黒板で半具体物を動かしながら提示したり、実際にやってみせたりする。子どもは、これまでに経験してきたゲームの様相を想起しながら「同じ動きを繰り返しても鬼に捕まってしまう」「鬼も動いてい



るから、右や左に動いて鬼のいないところに走る練習をする」などと、具体的な動きの練習方法を考える見直しをもつ。また、働き掛け1で考えたやってみたい動きに価値を付加することができる。そこで、「どのような練習をするとよいか」と問い、工夫して練習する場を設定する。すると子どもは、**ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させながら考える「見方・考え方」**を働かせて、「鬼の動きを見ながら動き回って、空いているところがあったら突破しよう」「速く動いたり、遅く動いたりして空いているところがあったら突破しよう」「右に行くふりをして、鬼が右についてきたら左に走ろう」などと見直しをもち、考えた動きを練習する（②**思考力・判断力・表現力**）。練習した後に、兄弟チームで試しのゲームを行い、動きの確認をする。

働き掛け3

練習した方法で鬼ゾーンを突破できるかどうか、ゲームで試す場を設定する。

知識・技能の資質・能力を発揮させ、課題を解決させる働き掛けである。

課題解決への見直しをもって練習した子どもに、ゲームで試す場を設定する。子どもは、練習した動きを試す機会に意欲的に取り組む。この時、1ゲームを終える度に、チームで獲得した得点を記録していく。途中、獲得した得点の変化を提示し、このままの動きや練習でよいかを問う。すると子どもは、「得点が取れないときは、鬼も強くなってきているからもっと別な動きを工夫したい」と様々な動きや練習方法を意欲的に考えていく（③**態度**）そして、鬼ゾーンを突破するために練習して身に付けた動きをゲームで発揮していく（①**知識・技能**）。

働き掛け4

鬼ゾーンを突破できた時の状況とその時の自分の動きを問う。

課題解決に有効な情報を整理し、課題解決させるための働き掛けである。

鬼を突破できた時の状況とその時の自分の動きを問う。子どもは、有効だった動きを整理して「鬼が自分に2人付いているときには、左右にたくさん動いて、鬼と鬼との間が空いたときに突破した」「自分に付いている鬼が1人だったら、左に走るふりをして、右に走って鬼をだました」などとゲームの様相に合わせて、課題を解決するための動きを見いだす（①**知識・技能**、②**思考力・判断力・表現力**）。このようにして子どもは、よりよい動きを考えて実践し、宝を運んで得点を取る経験を重ねることで**宝取り鬼のゲームの様相に応じた、鬼ゾーンを突破する自分の動きを見だし、得点を獲得することを楽しむ子ども**（Cn）になる。なお、働き掛け3と4は単元内で繰り返し、段階的に資質・能力の発揮を促す。

働き掛け5

ゲーム中にできた動きを振り返る時間を設定し、動きの変化と理由を問う。

発揮した資質・能力を自覚させるための働き掛けである。

できた動きを振り返る時間を設定し、動き方の変化と理由を問う。子どもは自分の動きの変化を振り返り、「鬼の動きを見て動いたり、周りの仲間の様子をよく見て動いたりする練習をしたら、空いている所を見付け、突破することができました。空いているところを見付けたり、探したり、鬼をだまして空いている所を作ることが大切だと分かりました」などと一連の学習過程においてどのような資質・能力を発揮したのかを自覚する（①**知識・技能**、②**思考力・判断力・表現力**）。

7 本時の構想（本時 4／6時間）

(1) ねらい

「俯瞰映像」と「視線映像」を見て、突破できた原因を追究する活動を通して、視野を広げることで鬼をかわすチャンスを見付け、突破する動きに生かすことができる。

(2) 主張（展開）45分

このような子どもに（C0）

- 運動遊びをするときには楽しく、怪我なく運動が行えるように、誰とでも仲よくし、安全に留意して意欲的に運動をしようとする態度という資質・能力を発揮し、それによって、運動する楽しさを実感できるということを自覚している。
- 教材によってルールがあり、運動の行い方や動きに関する基本的な知識や技能、その行い方を工夫することで、運動の特性を味わいながら学習できるということを自覚している。
- ONE-ONE PIECE～めざせふぞく王～の方法やルールを知っている。
- 鬼ゾーンを突破し、宝をたくさん運ぼうと意欲をもっている。
- 突破すればよいと考えているが、いつ、どこに、どのように動けば突破できそうだという運動の行い方までには考えは至っていない。
- アウトナンバーとオープンナンバーのゲームを行っている。その結果、「オープンナンバーのゲームになったらなかなか得点が取れなくなった。もっと上手になるために練習したい」と考えている。

~~~~~本時ここから~~~~~

### このように働き掛けると【働き掛け1】

- 俯瞰映像を提示し、鬼ゾーンを突破した人の動きを問う。
  - ・説明「皆さんはこれまでゲームをやってきて、もっと上手になるために練習をしたいと思っていました。上手になるためのヒントとなるように、同じ人数でゲームをしたときの映像を見せます」
- ※ 鬼ゾーンを突破した場面の俯瞰映像を提示する。
  - ・発問「誰が、どのような動きをして突破していましたか」
- ※ 映像は必要に応じて、一時停止したり、スローにしたりして、複数回見せる。
- ※ 必要に応じて、実際に子どもが動いてみて確認させる。
- ※ 俯瞰映像は、鬼や仲間、空いている場所に目を向け、様々な方向に動いたり、途中で向きを変えて動いたりして得点を取っている場面にする。
- 突破するとき何を見ているのかを問う。
  - ・説明「Aさんから見た映像を見せます」
- ※ Aさんの視線映像を提示する。
  - ・発問「Aさんは鬼ゾーンを突破して宝物をゲットしていますね。Aさんは、突破するとき何を見ているのでしょうか」
- ※ 映像は必要に応じて、一時停止したり、スローにしたりして、複数回見せる。
- 今日の練習で考えるポイントを問う。
  - ・発問「鬼ゾーンを突破するために、あなたはどんなことを考えて練習したいですか」
  - ・指示「チームの仲間に伝えましょう」
- ※ 自分がやってみたい練習方法をチームの友だちに伝える場を設ける。
- ※ 何人かに発言してもらい、それをまとめ、「みるところと、どのようにうごくかをかんがえて、もっととくてんをとるれんしゅうをしよう」と学習課題を設定する。

### このようになり (C1)

- 鬼ゾーンを突破した場面の「俯瞰映像」を見て、突破できた動きを考える。
  - ・Aさんが突破しました。とても素早く動いていました。
  - ・Aさんが、右左に動いて突破していました。
  - ・Aさんが、鬼がいないところを通って突破していました。
  - ・Aさんが、右に行こうとして、鬼が付いてきたところを、左によけて突破しました。
  - ・Aさんみたいに突破してみたい。
- 突破したAさんの「視線映像」を見て、何を見ていたのかを考える。
  - ・きょろきょろといろいろなところを見ているね。何を見ているのかな。
  - ・この時は仲間を見ている。
  - ・この時は鬼を見ている。
  - ・鬼がどっちに動くか見ている。
  - ・鬼のいないところを見ている。
  - ・最初は鬼を見ていたけれど、その後、鬼のいないところを見た。
- 鬼ゾーンを突破するための視点と動きに気付く。
  - ・ゲーム中に見るところを考えた練習をしたいです。
  - ・どのように動くかを考えて練習したいです。
  - ・鬼のいないところに走る練習をしたいです。
  - ・いろいろな走り方を工夫した練習をしたいです。
  - ・鬼の動きを見て、鬼に捕まらないように右や左にあちこち動く練習をします。
  - ・鬼の動きを見て、鬼につかまらないように後ろに下がったり、前に出たりする練習をします。
  - ・鬼のいないところを見て、素早く走って突破する練習をします。
  - ・鬼のいないところを見て、はじをねらって走る練習をします。
  - ・仲間の動きを見て、仲間の反対側に走って突破する練習をします。
- ※ 上記の様に視点や動きはとらえているが、具体的な動きまで考えられている子もいれば、そうではない子もいることが予想される。しかし、ここではこのまま子どもの考えや意見をまとめ学習課題を設定する。
- ◎ 「みるところと、どのようにうごくかをかんがえて、もっととくてんをとるれんしゅうをしよう」(学習課題)
- ※ \_\_\_\_\_のように、練習方法を工夫する視点に目を向け、どのような練習をしたいか発言したり、友達に伝える姿があったり、学習課題に賛成する挙手があれば、ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させながら考えるという「見方・考え方」を働かせ始めて問いをもった姿と判断し、通過とする。

### このように働き掛けると【働き掛け2】

- 突破するためには物足りない練習方法を提案する。
  - ・指示「それでは、こんな練習はどうでしょう。見ていてください」
- ※ 『「真ん中を真っ直ぐ走り抜ける練習」を何回も繰り返す』という提案をする。この時、

- 黒板で半具体物を動かしながら提示したり、実際にやって見せたりする。
- ※ 子どもの「えっ」「それじゃあだめだよ」「この練習では鬼に捕まってしまう」などの疑問をもつ発言やつぶやきが見られたり、同意であることを挙手で確認をしたりした後、次の発問する。
  - 練習の内容を問う。
    - ・発問「この練習では鬼に捕まってしまうと考えているのですね。それではどのような練習をするとよさそうですか」
  - ※ 補助発問：「どこに走るのですか」「どのように動くのですか」
  - ※ 発言に対して、問い返したり、再現させながら、鬼ゾーンを突破するための視点と動きを明確にさせる。
  - 兄弟チームに分かれてペア、もしくはチームで練習をするように促す。
    - ・指示：「兄弟チームで攻め守りを交代しながら、考えた動きを練習しましょう」
  - ※ 兄弟チームで攻守を決めて練習を行ったり、ペアで交代しながら練習したりする。
  - ※ 前後半に攻撃するチームを決めて練習する。
  - ※ 兄弟チーム同士やペアでアドバイスをするように促す。
  - ※ 様子を見て、練習したことを確認するために、兄弟チームで試しのゲームをする場を設定する。

### このようになり (G2)

- 物足りない練習方法を見て、突破できないと考える。
  - ・真っ直ぐに進んでも、鬼に捕まるだけだよ。
  - ・鬼から逃げないと捕まるよ。
  - ・こんな練習だと、すぐに捕まるよ。
- 練習方法の見直しをもつ。
  - ・鬼を見たり、仲間の動きを見たりして、どこに走ると突破できるか考えて練習をしたいです。
  - ・僕は、右や左に方向を変えて走って、鬼が離れたときに突破する練習をしよう。
  - ・私は、速く走ったり、止まったりして走る速さを変えて、鬼が離れたときに突破する練習をしたいな。
  - ・僕は、スタート場所から斜めに走って、鬼のいないはじを走り抜ける練習をしよう。
  - ・仲間と協力して、はじめは二人でくっついて、まっすぐ走って行って、鬼の近くにきたら離れて突破する練習をしよう。
- ※           のように、何を見て、どのように動くかを考えた練習方法を発言したり、伝え合う様子が見られたら、ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させながら考えるという「見方・考え方」を明確に働かせて、課題解決の見直しをもった姿として通過とする。
- 考えた練習方法を実行する。  
(活動例)
  - ・鬼を見たり、仲間の動きを見たりして、どこに走ると突破できるか考えて走る練習を行う。
  - ・右や左に方向を変えて走って、鬼が離れたときに突破する練習を行う。
  - ・速く走ったり、止まったりして走る速さを変えて、鬼が離れたときに突破する練習を行う。
  - ・スタート場所から斜めに走って、鬼のいないはじを走り抜ける練習を行う。
- ※           のように、工夫した自分の動きを表現していたり、考えた動きを練習したりしている、あるいはゲームで動こうとしている姿が見られたら、宝取り鬼の自分の動きを工夫する力を発揮した姿と判断し、通過とする。 **☆体育②**

本時ここまで

### このように働き掛けると【働き掛け3】

- 練習した方法で鬼ゾーンを突破できるかどうか、ゲームで試す場を設定する。
  - ・指示「練習したことをいかしてゲームをしましょう」
- ※ 攻撃が終わるごとに得点を記録するように促す。
- ※ 補助発問「(突破できなかった動きに対して) どうしたら、鬼を突破できそうですか」
- ※ 補助発問「(突破できた動きに対して) その動きのよいところはどこですか」
- 得点の変化を見て気付いたことを問う。
  - ・発問「この得点の表を見て、気が付いたことはありますか」
- ※ 各チームの得点の変化を記入した表を提示する。
- ※ 特に得点の変動があるところに着目させる。
- ※ 補助発問「どうして、このような得点の違いがあるのでしょうか」

### このようになり (G3)

- ゲームで練習したことを試す。
  - ・よし、練習した動きで鬼を突破して、お宝をゲットするぞ。
  - ・右や左に方向を変えて走ったら、鬼が僕から離れたからそこを走ったら突破できたよ。
  - ・速く走ったり、止まったりして速さを変えたら、鬼のいないところができて突破できたよ。

- ・右に行くふりをして、左側を突破したよ。鬼をだまして空いている所を突破したよ。
  - ・最初に3人で固まって真ん中に行くと、鬼が集まってきたら右と左に広がったら突破できた。
  - ・ゲームをしていく内に、だんだんお宝がゲットできなくなってきたな。
  - 得点の変化から、ゲームの様相の変化を共有する。
  - ・だんだん突破できなくなってきた。もっと別な動きを考える必要があるな。
  - ・鬼もどんな動きをしていくか分かってきているから、別な動きをして突破しないといけないな。
  - ・鬼も強くなっているから、得点ができなくなってきた。もっと違う動きの練習をしたい。
  - ※ \_\_\_\_\_のようにゲームの中で、練習した動きを表現したり、その動きを評価する姿や発言、記述が見られたら、鬼遊びの行い方や動きに関する知識や技能を發揮した姿と判断して通過とする。
  - ※ \_\_\_\_\_のように、ゲームの様相が変化していることに気づき、もっとお宝をゲットするために、別な動きを考えようとする発言や記述が見られたら、意欲的に運動しようとする態度を發揮した姿と判断し、通過とする。
- ☆体育科①③**

#### このように働き掛けると【働き掛け4】

- 鬼を突破できた場面・状況とそのときの自分の動きを問う。
- ・発問「鬼を一番突破できたときはときほどのような動きでしたか。」
- ・発問「その動きの、どんなところがよかったですか。」
- ※ 補助発問「とっばできたとき、どんなことを感じましたか」

#### このようになる (Cn)

- 見いだした動きが、得点をとるために有効であったか、その理由を記述する。
- ・鬼が自分に2人付いているときには、仲間と一緒にまとまって走り、鬼の近くにきたら広がって走って突破した。得点を取ることができて嬉しかった。
- ・自分に付いている鬼が1人だったら、左に走るふりをして、右に走った。そうしたら得点を取ることができて嬉しかった。
- ・鬼ゾーンをタッチされなくて突破するために、鬼と鬼との間が離れていたから、このくらい離れていたら突破できそうだと思うと全力で走ったら宝を取ることができて嬉しかった。
- ※ \_\_\_\_\_のように、鬼遊びのゲームの様相に応じた、鬼ゾーンを突破する動きを見いだし、得点を獲得することを楽しむ記述や発言が見られたら、めざす姿になったと判断する。

#### このように働き掛けると【働き掛け5】

- 総当たりONE-ONE PIECE ～めざせふぞく王～を行い、学習を通して分かったことやその理由を学習カードに記述する場を設ける。

#### このようになる (C5)

- 学習のまとめとして、分かったことと自分の考えを学習カードに記述する。
  - ・鬼の動きを見て動いたり、周りの仲間の様子をよく見て動いたりする練習をしたら、空いている所を見付け、突破することができました(体育科①②)。空いているところを見付けたり、探したり、鬼をだまして空いている所を作ることが大切だと分かりました(体育科①)。
  - ※ 何人かに発表させ、全体で共有する。その際、何をするための動きだったのか明らかにしながら、発表させる。
  - ※ \_\_\_\_\_のように、課題解決の過程を振り返り、發揮した資質・能力に関する記述をしていたら、發揮した資質・能力を自覚した姿とみなす。
- ☆体育科①②**

## 8 検証

### (1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したCnになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した「見方・考え方」を働かせることができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を發揮することができたか。
- ④ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を自覚することができたか。

### (2) 検証の方法

- ① 働き掛け4を受けて、\_\_\_\_\_のように、鬼遊びのゲームの様相に応じた、鬼ゾーンを突破する動きを見だし、得点を獲得することを楽しむ記述や発言、実際の様子で検証する。
- ② 働き掛け1、2を受けて、\_\_\_\_\_や\_\_\_\_\_のように、ゲームの様相に着目し、様相と動きとを関連させながら考えるという「見方・考え方」を働かせたかどうかを、発言や学習カードの記述で検証する。
- ③ 働き掛け2、3を受けて、\_\_\_\_\_や\_\_\_\_\_や\_\_\_\_\_のように、想定した資質・能力を發揮したか発言、記述、映像で検証する。
- ④ 働き掛け5を受けて、\_\_\_\_\_のように想定した資質・能力を自覚することができたかをワークシートの記述から検証する。