

# ゲーム領域・ボール運動領域 授業づくりモデル



～中学年と高学年の学習を円滑に接続する授業モデル～

## INDEX

### 1 授業づくりチャート

学級や児童の学習状況に応じて、本時案を選択できるように、チャートを作成しました。学級や児童の実態に応じて、本時案を選択して御活用ください。（大まかな順序は示していますが、例えば②や③の指導案から学習を始めることも想定できます。）

### 2 本時案

六つの本時案を示しました。六つを順番に並べることで、一つの単元計画例となるよう、評価の重点のバランスも考慮して作成してあります。（学習経験の少ない学級を想定した単元計画となっています。）

特徴的な指導者の支援については、「青字ゴシック体」で記しました。中学年の学習内容については（ ）内に示しました。

チャートを参考にしながら学級や児童の学習状況に合わせて本時案を組み合わせ、評価の重点を決め、オリジナルの単元計画を作成してください。

## START

指導者が、児童の実態に合わせ、単元計画を大まかに設定する。

ゲーム領域で押さえたい学習内容

児童全員が駆け足で移動し、準備・片付けやゲーム開始等が素早く行うことができる。

YES

相手、味方問わず、共にゲームを楽しむ温かな雰囲気、学級内に醸成されている。

YES

児童全員がゲームのルールを理解している。

YES

児童全体にゲームの構造に合わせた効果的な動き方や、ボール操作のこつ等が共有されている。

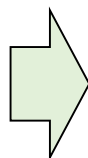
YES

触球数の偏りや、苦手意識のある児童等、個人やチームの課題に、注目することができる。

YES

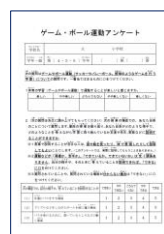
## 【本時案⑥へ】

記録カード等を活用し、課題について客観的なデータから振り返らせます。解決の成否を明確化することで、学習の成果や自身の成長を実感させることが大切です。さらに教師や友達の称賛や価値付けが伴えば、大きな達成感につながります。



## 心理尺度・取扱説明書

ぜひご活用ください！



## 【本時案①へ】

離散集合を素早く行うことは、児童の学習量を増やすことに直結します。素早い行動が「楽しい時間」つまり、ゲームや練習時間の増加につながることを意識させます。

## 【本時案②へ】

単元開始時に「相手チームを含めた全員が、ゲームを楽しむこと」が本単元で最も重要であることを伝えます。安心してプレイできる環境を整えることで、自己効力感を育みます。

## 【本時案③へ】

ゲームを行う中で自己やチームの課題を解決するためには、単元の前半のうちに全員がルールを理解する必要があります。ゲームが滞っている場面を見つけた場合は、積極的に介入し、学級全体に共有していきます。

## 【本時案④へ】

ネット型であれば、相手コートへ落とす、あるいは自コートに落とさせないためのポイントやこつを知る中で、自身やチームの課題に気付かせることが大切です。

## 【本時案⑤へ】

チームの特徴（一人一人がチームに貢献したいことや、貢献できること）を意識しゲームに取り組むよう促します。ボール操作に苦手意識がある児童の課題は、チームで解決するよう促していくことが大切です。

	1	2	3	4	5	合計
チームA	11	8	2	0	0	21
チームB	3	6	11	0	0	20
チームC	8	6	6	0	0	20
チームD	0	0	0	0	0	0
	22	20	19	0	0	61

## ゲームカウンター

ぜひご活用ください！

ボール運動領域で押さえたい学習内容

## 2 本時案①

### (1) 第1時

#### ア 本時の目標

- [知識及び技能] ネット型の行い方を理解する。
- [思考力、判断力、表現力等] みんながキャッチバレーボールの楽しさや喜びを味わうことができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選ぶようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームができる。準備や片付けなどで分担された役割を果たしたり、場の安全に気を配ろうとしたりする。

※本時は[学びに向かう力、人間性等]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点    □評価規準(評価方法)															
12	○挨拶 ○本時のめあての確認 <div>みんなで協力して、楽しいゲームをつくり上げよう</div> ○準備運動 ○コートの準備 ○ボール慣れ（チーム） ・ トス＆ゴー	■駆け足で移動したり、周囲の状況や役割を確認しながら行ったりしている姿を重点的に価値付ける。準備や片付けにおいても、集団への貢献を意識化することで、自己効力感を育むようにする。															
25	○ゲーム1（試しのゲーム） <div>【はじめの規則】 ・ キャッチは二回まで可 ・ 必ず3回で返球 ・ 返球時は必ずはじく ・ コート内的人数3人 ・ バウンドなし ・ 4分—1分—4分（時間制）</div> ○振り返り（学級全体）  ○ゲーム2（総当たり戦①） <table><tr><th colspan="5">総当たり対戦表（各チーム4コート）</th></tr><tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr><tr><td>1</td><td>白—赤</td><td>黒—青</td><td>橙—黄</td><td>水—緑</td></tr></table>	総当たり対戦表（各チーム4コート）						Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1	白—赤	黒—青	橙—黄	水—緑	■「みんなが楽しむため」という視点からルールを変更したり、追加したりするようにさせる。特にルールに明文化されていない仲間同士や相手への声の掛け方等の「マナー」にも注目させる。 ■前年度の学習を想起させる。言葉に出して説明させることで、ルールをはっきり意識できるようにする。 ■コート外にいる児童との交代のタイミングや、コート外にいる児童がどんなことをしたらチームの勝利や得点に貢献できるか考えさせる。 ■ルールを守ることや、様々なプレイや考えを受容すること以外に、めりはりをつけて行動することも運動の楽しさにつながることを意識化させる。  ■仲間を気遣ったり、ゲームを楽しむために工夫したりしている児童の姿を具体的に価値付け、全体に広める。 ■初めて授業を担当する学級であるので、教師自身が児童と共に一緒にゲームや授業を楽しんでいる姿を見せられるようにする。 □ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームができています。（観察、学習カード）
総当たり対戦表（各チーム4コート）																	
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート													
1	白—赤	黒—青	橙—黄	水—緑													
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■体育館全体を俯瞰する立ち位置から、安全で効率的な方法を試行しながら準備を行っている児童を価値付ける。 ■ゲームをチームで楽しんでいたチームを価値付け、全体に共有する。また基本的な技能のポイントについて4年生の学習を想起し、周知を図る。															

## 2 本時案②

### (1) 第2時

#### ア 本時の目標

- [知識及び技能] ネット型の行い方を知るようにする。
- [思考力、判断力、表現力等] みんながキャッチバレーボールの楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイの制限、得点の仕方などの規則を選ぶようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] ルールやマナーを守り、誰とでも仲よく練習やゲームができるようにする。
- ※本時は[思考力、判断力、表現力等]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	学習内容・学習活動	■指導上の留意点    □評価規準(評価方法)																			
12	○挨拶 ○本時のめあての確認																				
	ルールを理解してゲームを楽しみ、さらに楽しむ方法について考えよう																				
25	○準備運動  ○コートの準備  ○ボール慣れ（チーム） ・ トス＆ゴー ・ アタック＆ゴー	■ 指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。 ■ 体育館全体を俯瞰する立ち位置から、安全で効率的な方法を試行しながら準備を行っている児童を価値付ける。 ■ 温かな言葉掛けや味方をサポートする動きをしている児童を価値付け、全体に共有する。チームの雰囲気を盛り上げることを意識させる。																			
	○ゲーム1（総当たり戦②） <table border="1"><caption>総当たり対戦表（8チーム4コート）</caption><tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr><tr><td>1</td><td>白ー赤</td><td>黒ー青</td><td>橙ー黄</td><td>水ー緑</td></tr><tr><td>2</td><td>黒ー赤</td><td>橙ー白</td><td>水ー青</td><td>緑ー黄</td></tr><tr><td>3</td><td>橙ー赤</td><td>水ー黒</td><td>緑ー白</td><td>黄ー青</td></tr></table> ○振り返り（学級全体） ・ ルール（規則）の工夫 ・ 課題解決のための練習方法 →アタック練習  ○ゲーム2（総当たり戦③）		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑	2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄	3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																	
1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑																	
2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄																	
3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青																	
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■ 準備同様、言葉掛けを行う。 ■ 効果的に攻めていたチームについて、実技を交えて紹介し、次時の意識づけを行う。（特にチームとしての位置取りを考えてゲームを行っていたチームを価値付ける。																			



## 2 本時案③

### (1) 第3時

#### ア 本時の目標

- [知識及び技能] ボールの方向に体を向け、その方向に体を向け、その方向に素早く移動することができる。片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返すことができるようにする。
- [思考力、判断力、表現力等] 自己や仲間が行っていた連携プレイやボール操作、役割などについて自分に合った方法で友達に伝えるようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] ゲームの勝敗を受け入れ、練習やゲームに積極的に取り組むようにする。
- ※本時は[知識及び技能]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点    □評価規準(評価方法)																														
12	○挨拶 ○本時のめあての確認 <div>全員がルールを理解しているかももう一度確認し、味方の学習状況について考えよう。</div> ○準備運動 ○コートの準備 ○ボール慣れ（チーム） ・アタック＆ゴー	■アタック時の自分の様子を想起させ、片手で打つのか、両手で打つのか、自分に合った方法を考えるようにさせる。																														
25	○ゲーム1（総当たり戦④） <table border="1"><caption>総当たり対戦表（8チーム4コート）</caption><tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr><tr><td>1</td><td>白ー赤</td><td>黒ー青</td><td>橙ー黄</td><td>水ー緑</td></tr><tr><td>2</td><td>黒ー赤</td><td>橙ー白</td><td>水ー青</td><td>緑ー黄</td></tr><tr><td>3</td><td>橙ー赤</td><td>水ー黒</td><td>緑ー白</td><td>黄ー青</td></tr><tr><td>4</td><td>水ー赤</td><td>緑ー橙</td><td>黄ー黒</td><td>青ー白</td></tr><tr><td>5</td><td>緑ー赤</td><td>黄ー水</td><td>青ー橙</td><td>白ー黒</td></tr></table> ○振り返り（学級全体）  ○ゲーム2（総当たり戦⑤）		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑	2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄	3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青	4	水ー赤	緑ー橙	黄ー黒	青ー白	5	緑ー赤	黄ー水	青ー橙	白ー黒	■ルール理解が原因となりゲームが停滞しているコート（チーム）に積極的に介入し、ルールの確認を行う。必要があればその都度、全体のゲームを止め、本時まで確実に全員がルールを理解できるようにする。 ■勝敗へのこだわりが大きい場合には、コート外にいる児童が審判を行うなどして、得点の可否に関するルールを徹底するよう周知する。こだわりが小さい場合には、ゲームごとに相手と協議し決めるよう促す。 ■「共感」や「応援」を意識的に多く行い、ゲームに対する意欲や、自己効力感が高まるように支援する。児童に応じて少しずつメタ認知を育む支援を意識し始め、自己や仲間の特徴に気付くことができるように声を掛ける。 ■記録カードを使っているチームを価値付け、客観的に課題を把握することのよさについての気付きを促し、全体に共有することができるようにする。 ■児童の希望があれば、ICT 機器を活用してゲームの様子を撮影し、振り返りに生かす学びの方法も認めるようにしていく。 □ゲームのルールを理解し、状況にあった技能を選択して相手コートに返球することができる。（観察、学習カード）
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																												
1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑																												
2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄																												
3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青																												
4	水ー赤	緑ー橙	黄ー黒	青ー白																												
5	緑ー赤	黄ー水	青ー橙	白ー黒																												
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■周囲の状況を確認しながら役割を果たそうとしている姿に対し、「感謝」を意識的に多く行う。 ■ゲームをチームの全員が楽しむことができていたか、チームごとに振り返りを行わせ、その原因として考えられることや、その解決の方法について全体で考えるようにする。（もし、全員が楽しめているようであれば、仲間と共に一人一人の課題を解決する方法について、次回以降取り組めるように、学習の見通しをもたせる。）																														

## 2 本時案④

### (1) 第4時

#### ア 本時の目標

[知識及び技能] チームで連携し、片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返すことができるようにする。

[思考力、判断力、表現力等] 型の特徴に応じたボールのつなぎ方や効果的な攻め方を選んだり、考えたりする。

[学びに向かう力、人間性等] 練習やゲームに進んで取り組むことができるようにする。

※本時は[知識及び技能]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点 □評価規準(評価方法)																																								
	○挨拶 ○本時のめあての確認																																									
	アタックする場所(二人目と三人目の動き方)を考えて、相手コートへ返球しよう。																																									
12	○準備運動 ○コートの準備 ○ボール慣れ(チーム) ・トス(ハイボール)&ゴー ・アタック&ゴー	■指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。 ■高く上がった球をキャッチする。																																								
25	○ゲーム1(総当たり戦⑥) <table border="1"><caption>総当たり対戦表 (8チーム4コート)</caption><thead><tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>白ー赤</td><td>黒ー青</td><td>橙ー黄</td><td>水ー緑</td></tr><tr><td>2</td><td>黒ー赤</td><td>橙ー白</td><td>水ー青</td><td>緑ー黄</td></tr><tr><td>3</td><td>橙ー赤</td><td>水ー黒</td><td>緑ー白</td><td>黄ー青</td></tr><tr><td>4</td><td>水ー赤</td><td>緑ー橙</td><td>黄ー黒</td><td>青ー白</td></tr><tr><td>5</td><td>緑ー赤</td><td>黄ー水</td><td>青ー橙</td><td>白ー黒</td></tr><tr><td>6</td><td>黄ー赤</td><td>青ー緑</td><td>白ー水</td><td>黒ー橙</td></tr><tr><td>7</td><td>青ー赤</td><td>白ー黄</td><td>黒ー緑</td><td>橙ー水</td></tr></tbody></table> ○振り返り(チームごとの練習)  ○ゲーム2(総当たり戦⑦)		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑	2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄	3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青	4	水ー赤	緑ー橙	黄ー黒	青ー白	5	緑ー赤	黄ー水	青ー橙	白ー黒	6	黄ー赤	青ー緑	白ー水	黒ー橙	7	青ー赤	白ー黄	黒ー緑	橙ー水	■二人目と三人目の動き方や位置について、効果的に得点を捕ることができる攻め方となっているか、コート外にいる児童と共にゲームを観察し、問い掛ける。 ■二人目と三人目の動きが重要であることに気付いている児童やチームの発言を取り上げ、全体に共有す。 ■二人目と三人目の動きに注目することができるよう、ゲーム中に声を掛け続ける。自分や仲間の動き方を振り返り、自己や仲間の学習状況について考えさせることで、メタ認知を育む。「前へ」などの指示はしない) ■様々な場所から狙ったところにアタックする練習を学級全体で共通して行う。コートの奥に打つためにはネットに近すぎると難しいことや、力が弱い場合にはネットの近くからでないと返球できないことに気付かせる。 □チームで連携し、片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返すことができる。(観察、聞き取り) ■「共感」や「応援」を意識的に多く行い、ゲームに対する意欲や、自己効力感が高まるように支援する。 ■記録カードを使っているチームに、その効果や活用方法についての気付きを促す。活用を強制するのではなく、良さに気付き自発的に活用できるようにする。
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																																						
1	白ー赤	黒ー青	橙ー黄	水ー緑																																						
2	黒ー赤	橙ー白	水ー青	緑ー黄																																						
3	橙ー赤	水ー黒	緑ー白	黄ー青																																						
4	水ー赤	緑ー橙	黄ー黒	青ー白																																						
5	緑ー赤	黄ー水	青ー橙	白ー黒																																						
6	黄ー赤	青ー緑	白ー水	黒ー橙																																						
7	青ー赤	白ー黄	黒ー緑	橙ー水																																						
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■周囲の状況を確認しながら役割を果たそうとしている姿に対し、「感謝」を意識的に多く行う。 ■効果的な攻め方について、これまでの学習を総括する。 ・ネット際からの打ち下ろす球は取りづらい ・力強くはじける人は、中ほどからのアタックもできる ・後方からのトスは打ちづらい ■次時からゲーム間で、チームごとに練習や話し合いを行うことを伝え、学習の見通しを持たせる。																																								


## 2 本時案⑤

### (1) 第5時

#### ア 本時の目標

- [知識及び技能] 味方が受けやすいように、ボールをつなぐことができるようにする。
- [思考力、判断力、表現力等] 自己やチームの特徴に合った作戦をチームで考えてゲームに取り組み、自己や仲間の連携やプレイ、役割について他者に伝えるようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] 練習やゲームに積極的に取り組み、仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさを味わうことができるように言葉を掛けたりする。
- ※本時は[思考力、判断力、表現力等]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点 □評価規準(評価方法)
12	○挨拶 ○本時のめあての確認	
	自分たちの課題を発見し、自分や仲間に合った作戦を考え、ゲームを楽しもう。	
12	○準備運動 ○コートでの準備 ○ボール慣れ(チーム) ・トス(様々な球種)&ゴール ・アタック&ゴール	■ボール慣れの方法を自分たちで選択させる。短い話し合いで決めるよう指示をし、その場で相手に応じ、臨機応変に返球してもよいこととする。
25	○ゲーム1(対抗戦①)	■ゲームカウンターや記録カードを使い、自分たちの課題を把握させる。触球数や役割に偏りがある場合には、「その偏りが全員の『楽しさ』につながっているか」の視点からチームで作戦を考えるよう促す。併せて、必ずしも偏りがあることが悪いわけではないことも伝える。
	 <p>ゲームカウンターの画面</p>	■記録を基に、チームに貢献することができていない児童を見取り、直接的な指導を行う。さらに仲間にチームで課題を解決するよう促す。
8	○振り返り(チームごと) ・作戦会議(選択) ・チーム練習(選択)	■作戦に基づいた意図的なプレイ、仲間の学習状況に基づいたプレイの発見に努め、プレイの成否に関わらず価値付ける。
	○ゲーム2(対抗戦②)	■話し合いや練習が効果的に行えているチームには「傾聴・うなずき」を行う。
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■練習を行っているチームに、その練習を選んだ理由について「確認」を行い、自己やチームの特徴を意識付ける。
		■話し合いが具体的でないチームに、課題に対する気付きを促す発問をする。
8		■1ゲームと違う意図をもったプレイの発見に努め、課題を解決しようとする姿勢を称賛する。
		■第6時に向けて、課題を見取り、重点的な指導ができるよう、全体を俯瞰する位置から言葉を掛けつつ、それぞれのチームの課題を教師が把握できるようにする。
8		□自己やチームの特徴に合った作戦をチームで考え、ゲームに取り組んでいる。(観察、学習カード)
		■それぞれのチームの多様な課題の解決の仕方を共有し、焦らず自分のチームに合った課題の解決の仕方を見つけることが大切であることを伝える。

## 2 本時案⑥

### (6) 第6時

#### ア 本時の目標

[知識及び技能] ボールに合わせて動き、味方が受けやすいようにボールをつなぐなどして、相手コートにチームで連携して返球できるようにする。

[思考力、判断力、表現力等] 自己やチームの特徴に合った作戦をチームで考えてゲームに取り組み、自己や仲間の連携やプレイ、役割について他者に伝えるようにする。

[学びに向かう力、人間性等] 練習やゲームに積極的に取り組み、仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けるようにする。

※本時は[知識及び技能及び思考力、判断力、表現力等]を重点的に評価する。

#### イ 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点 □評価規準(評価方法)
12	○挨拶 ○本時のめあての確認	
	チームで連携してボールをつないで返球し、一人一人がチームに貢献しよう。	
12	○準備運動 ○コートの準備 ○ボール慣れ(チーム) ・トス&ゴー ・アタック&ゴー	■第5時の様子と比較し、自分なりの工夫をして取り組んでいる児童を称賛する。
25	○ゲーム1(対抗戦③)        ○振り返り(チームごと) ・作戦会議(選択) ・チーム練習(選択)  ○ゲーム2(対抗戦④)	<p>■「自分のできることでチームに貢献してゲームを楽しむ」ことが大切であることを再確認する。</p> <p>■焦って本時で課題を解決しようとしすぎるのではなく、あくまでゲームを楽しむことが前提であることを再確認する。</p> <p>■第5時で教師が把握した課題を基に、個やチームの課題に応じて積極的に支援を行う。</p> <p>■これまでの学習の様子と比較し、変化した点を具体的に伝え、メタ認知を育むようにする。思考面の学びが十分だと考えられる児童に対しては、「仲間の特徴」への気付きを促し、言葉で伝えるようにさせる。</p> <p>■仲間同士のよい関わりを称賛し、「感謝」を伝える。特に仲間に配慮したトスや、位置取りなど技能面の関わりを大きく取り上げる。</p> <p>□自分の技能に合わせ、チームで連携して返球している(観察、ゲーム動画の視聴)</p> <p>□自分の考えを伝えながら、自己やチームの特徴に合った作戦を考えることができている(観察、学習カード)</p> <p>■「共感・応援」「実況」を行い、ゲームの雰囲気盛り上げることに努める。</p> <p>■負けが続いているチームや、技能的な課題が解決できない児童に対しては、無理に直接指導は行わず、これまでの学びへの姿勢を価値付けるようにする。</p>
8	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	<p>■本単元で一番成長した点について、チームで話し合わせ、仲間の成長について数人に発表させる。</p> <p>■自分や仲間の学習状況を把握することが運動を楽しむことや、課題の解決につながることを確認し、次年度の学習への見通しをもたせる。</p>



令和4年度 東京都教員研究生 カリキュラム開発研究

研究主題

**自ら学びを調整し、仲間と共に運動を楽しむ児童の育成**

—自己効力感とメタ認知に注目した、ゲーム領域とボール運動領域ネット型（ゲーム）の系統的な指導と評価の工夫—

東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課

練馬区立豊玉小学校 主任教諭 森山 雄樹