

どうぶつランドでへんしん!

高知市立十津小学校
2年1組 児童28名
授業者 永橋 京
岡崎 隆太

1 単元名 表現運動 (F 表現リズム遊び)

2 単元の目標

(1) 知識及び運動

ロックやサンバの軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物の特徴を捉えて全身で踊ったりすることができるようにする。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

「どうぶつランド」の表現リズム遊びの行い方を知り、楽しく踊るための動きや、友達のよい動きを見付けることができるようにする。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

「どうぶつランド」の表現リズム遊びに進んで取り組み、だれとでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 授業づくりの構想

〈運動の特性〉

表現運動は、自己の心身を解放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いの良さを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

表現では、表したいイメージを、自由に全身を使って動き、変化を付けながら即興的に踊る楽しさに触れさせる。

リズムダンスでは、ロックやサンバなどのリズムに乗って自由に友達と関わって踊る中で、全身を使って弾んだり、リズムの特徴をとらえ、体幹部でリズムに乗って踊ったりして音楽と動きの関わりをとらえる。

また、相手とのかかわり方を工夫する中で、動きを工夫したり、表現の良さを感じさせたりすることができる。

〈児童の実態〉

○ 男子15名 女子13名 計28名

○ 態度, 意識面〈事前アンケート〉

項目	全体評価	評点
楽しむ	14.4	5
わかる	13.5	5
できる	14.0	5
まもる	14.3	5
合計	14.0	5

○本学級の児童は、体育の授業に意欲的に楽しみながら取り組むことができる。運動会のダンスでは、軽快なリズムの曲を元気に踊った。中には、リズムに乗った動きができないために苦手意識を持つ子もいた。

○1年生でも身近な動物や乗り物の題材で表現・リズム遊びの学習を経験している。

○体育アンケートでは、全ての項目において高い評価となっているが、自分を表現することを恥ずかしいと感じる女子が数名おり、学習を通して心身を解放して踊る楽しさや喜びを味わわせたい。

〈めざす子どもの姿〉

どうぶつランドで自己の心身を解放し、全身を使って楽しく踊ったり表現したりする良さを感じられる子ども。

4 主題に迫る具体的な手立て

(1) 魅力ある教材の工夫 (単元構成, 場, 教具)

児童が動物の特徴をとらえて, そのものになりきって全身で表現する楽しさを味わうことができる展開となるよう, 「動物ランド」に行くという設定で, 動物の世界に入り込ませる。動物を扱う理由としては, 児童にとって身近でイメージしやすいという点と, 昨年動物になりきる表現リズム遊びを行ったので, その延長としてより特徴を捉えて表現させたいと思った。「動物ランド」を1時間ごとに移動していくという設定を楽しみながら行えるように, 子どもたちが描いた動物を貼ったマップを掲示し, 意欲を高めさせる。

単元を通して毎時間「表現遊び」と「リズム遊び」の両方を組み合わせて行う。楽しく体を動かす「ウキウキタイム」の時間を10分程度とり, 児童にとって親しみのある手遊び歌やダンスで心と体をほぐしていく。また, ロックやサンバなどの軽快なリズムの曲を取り上げ, 先生や友達のまねをしたり, 新しい動きを見付けたりして踊って楽しむ。毎時間の後半で「大きい動物と小さい動物」, 「空を飛ぶ動物」と「地を這う動物」, 「海の中の動物」など, それぞれの動きの特徴を捉えて表現させる。また, いろいろな動物の特徴をとらえた動きに挑戦できるように, 動物とその特徴が書かれたカルタを引いて, 即興的に表現させたい。カルタには, 動物の絵と特徴をかいておき, 動きがすぐに思い浮かぶようにする。裏は, 動物ごとに「あ, い, う」などの記号を示し, 同じカルタを引かないようにさせる。授業の最後には, 円形コミュニケーションを行い, 3~4組ごとにお気に入りの動物になりきるショート発表会をする。見ているペアも, 動きの良さを共有させる。

場や教具の工夫としては, 体育館全体を使って全身で大きく表現できるようにする。「わたしたちの体育」を拡大掲示し, 学習の流れを視覚化して見通しを持って取り組めるようにする。

(2) 運動の特性に応じた動きづくり

「リズム遊び」では, スキップで弾んで踊れるようなロックやサンバなどの軽快なリズムの曲を取り上げ, リズムに乗って全身で弾んで踊って楽しめるようにする。

「表現遊び」では, 身近で関心が高く特徴のある具体的な動きを多く含む「動物」を取り上げる。「サルが〇〇しているところ」のように動物の異体的な動きでとらえ, 全身の動きに高低の差や速さの変化をつけて即興的に踊ったり, 急変する場面を入れて簡単なお話で続けて踊ったりして楽しめるようにする。

(3) 言語活動

ペアで活動する中で, カルタでひいた動物がどのような動きがよいか, 話しながら表現を考えさせる。また, 円形コミュニケーションの中で見つけたおもしろかった動きやなりきっていた動きを伝え合い, 動きの特徴を共有する。

単元の最後には面白かった動物の様子や動きを出し合い, みんなで一緒にメドレーにして踊って締めくくる。

5 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとまり(こと)の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・表現遊びでは、いろいろな動物の特徴を捉え全身で踊ることができる。 ・リズム遊びでは、ロックやサンバなどの軽快なリズムに乗って踊ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・表現リズム遊びの行い方を知るとともに、動きを広げるためのいろいろな動きを見付けている。 ・動物やロック、サンバなどのリズムの特徴を知るとともに、それに合った動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「どうぶつランド」の表現リズム遊びに進んで取り組もうとしている。 ・きまりを守り、だれとでも仲よく踊ろうとしている。 ・運動する場の安全に気を付けようとしている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①動物の特徴をとらえ、全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけたり、急変する場面を入れたりして簡単なお話にして続けて踊ることができる。 ②軽快なリズムに乗って弾んで自由に踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①リズムに合った動きを選び活動している。 ②動物の特徴や様子をとらえた具体的な動きを選び活動している。 ③友達のよい動きを見つけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物になりきって踊ったりすることに、ねばり強く取り組もうとしている。 ②学習のきまりを守り、だれとでも仲良く踊ろうとしている。 ③友達とぶつからないように安全に気を付けようとしている。

6 指導と評価の計画

時間	主なねらい・学習活動	学習活動に即した評価規準		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>うきうきタイム</u> <ul style="list-style-type: none"> ・むすんでひらいて ・トントントン、何の音? ・猛獣狩り ・リズムダンス (ひよっこりひょうたんじま) 2. オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> ・単元のめあてを確認 全身でなりきって楽しく踊ること、リズムに乗って踊ることの確認をする 3. 動物ランドへしゅっぱつ! 教師のリードで動物のいろいろな様子や特徴をとらえて踊る。 4. カルタを引いて、ペアでその動物になりきって踊る。 5. 本時の振り返り 			<ul style="list-style-type: none"> ② ③

2 3 4	<p>1. うきうきタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・むすんでひらいて ・トントントン、何の音？ ・猛獣狩り ・リズムダンス（ひょっこりひょうたんじま） 			①
	<p>2. めあての確認</p> <p>いろんなどうぶつにへんしん！</p>			
	<p>3. 動物ランドへしゅっぱつ！</p> <p>特徴的な動きを、先生と一緒にいくつかみんなで作ってみる。</p> <p>・サルが木登りしているよ→木の上でつるっとすべった</p> <p>・ヘビがよろよろ→あっ、敵が来た！</p> <p>・トンビが空を飛んでいる→えさ発見、急降下！ など</p>		① ②	
	<p>②大きくて強い動物 小さくてすばしっこい動物</p> <p>→</p> <p>③空を飛ぶ動物 地を這う動物</p> <p>→</p> <p>④海の中の 生き物</p>			
	<p>4. おもしろい動きの共有 （電子黒板を見てまねをする。）</p> <p>5. カルタを引いて、ペアでその動物になりきって踊る。</p> <p>6. みんなでおもしろかった生き物の動きを見せ合う。 （円形コミュニケーション）</p> <p>7. 学習のまとめ</p>	①		
5	<p>1. うきうきタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・むすんでひらいて ・トントントン、何の音？ ・猛獣狩り ・リズムダンス（ひょっこりひょうたんじま） <p>2. めあての確認</p> <p>3. これまで踊った中で面白かった様子や動きをみんなと一緒に踊る。</p> <p>どうぶつランドのパーティー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでに取り組んだ動物で楽しかったものをあげる。 ・全員でそれぞれの動物の動きを続けて踊る。 <p>3. 動物ランドの振り返りをする。</p>		②	

7. 本時の学習（4／5）

- (1) 目 標 いろいろな海の生き物の特徴をとらえて全身の動きでなりきって踊ることができる。
- (2) 準備物 わたしたちの体育、カルタ、掲示（わたしたちの体育拡大図）、動物ランドマップ、タブレット、電子黒板、BGM
- (3) 展 開

主なねらい・学習活動	教師の働きかけ・評価（☆）
<p>1 うきうきタイム</p> <p>リズムダンス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サンバ ・ひょっこりひょうたんじま ・もうじゅうがり ・トントントン、何の音？ <p>2 めあてを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の親しみやすい歌やあそびうたで心と体をほぐしていく。 ・軽快なリズムに乗って踊ったり、教師のリードで踊らせる。 ・海の生き物の動きも交えながら、全身を使って踊らせる。
<p>海の中にいる生き物にへんしん！</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・どんな動物がいるかマップで確認する。 <p>表現遊び</p> <p>3 いろいろな海の生き物の動きを先生と一緒にみんなでやってみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・海の生き物の動きを教師のリードで即興的に踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・海の生き物の動きを、動物ランドマップで確認させ、意欲を高めさせる。 ・2人組をつくり、その中で海の生き物の動きを順々に続けて踊り、動きを共有できるようにする。 ・様子の違う海の生き物を取り上げ、次々に変身させる。 ・急変する場面を入れ、海の生き物の動きを変化させて踊れるようにする。
<p>トビウオが海の上を飛んでいく。あっ大きな波が来た！</p> <p>クラゲがぶかぶか漂ってるよ。みんなで楽しくクラゲのダンス！</p>	
<p>4 おもしろかった（海の生き物になりきっていた）動きを共有する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板を用いて、良い動きをしていた児童を取り上げ、その場で一緒に表現させる。 <p>良い動きの視点として</p> <p>大きい、小さい、高い、低い、強い、弱い、速い、遅い、硬い、柔らかい 等</p>
<p>5 カルタを引いて、ペアでその動物になりきって踊る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・海の生き物の絵と動きを書いたカルタを、教師の太鼓の合図で引かせる。 ・即興的に踊るのが苦手な児童には、動きの例を示しながら教師と一緒に踊るように声掛けをする。 ・良い動きのペアには金シールを貼る。
<p>6 みんなでおもしろかった海の生き物の動きを見せ合う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアごとに1～4までの繰り返しの番号をつけて円になり、1番のペアから、おもしろかった海の生き物の動きを見せ合う。 ・ペアで、表現する生き物の特徴的な動きを話し合わせる。 ・周りを見て気をつけて踊ることなどを伝える。 ・見ている児童に良かった動きを発表させる。
<p>7 学習のまとめをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☆いろいろな海の生き物の特徴をとらえて全身の動きで踊ることができる。（技能） ・特徴をとらえて全身で表現することができたかななどを振り返る。

