

# 第5学年 体育科学習指導案

令和3年6月17日(木)第5校時

活動場所 多目的ホール

男子12名 女子13名 計25名

高知市立十津小学校 教諭 永橋 京

## 1 単元名 「 激しい〇〇の旅に出発！ 」【表現運動】

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

○自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いの違いやよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

表現運動の楽しさや喜びを感じる要因	表現運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"><li>・体全体を使って精いっぱい踊ること</li><li>・友達と関わり合いながら踊ること</li><li>・友達の踊りを見ること</li><li>・踊り方を知ること</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・見られるのが恥ずかしい</li><li>・大きさに表現するのが恥ずかしい</li><li>・どのように表現すればよいか分からない</li><li>・繰り返し踊ると疲れる</li></ul>

### 3 児童の実態

#### (1) 知識・技能

第4学年の、ジャングルや海の世界を友だちと関わり合いながら体で表現する運動を行い、楽しさを感じることができている。また、リズムダンスでは、心身を解放し、曲のイメージに合わせて自由に踊る楽しさを体験できている。

#### (2) 思考、判断、表現

第4学年の表現運動では、ジャングルや海の世界を体で表現する運動を行い、表したいイメージや思いを友だちと考えながら踊る学習をしている。その中で、友達のよい動きを、言葉や動きで伝え合いながら表現することができている。

#### (3) 主体的に学習に取り組む態度

<態度・意識面事前アンケート>

項目	全体評価	評点
楽しむ	14.44	5
わかる	13.64	5
できる	13.04	5
まもる	14.8	5
合計	55.92	5

運動することが大好きで、苦手と覚えることも進んでチャレンジしていこうとする姿が見られる。運動会の表現「よさこい」では、友達と協力して何度も粘り強く練習する姿が見られた。

また、楽しんで一生懸命運動する場面、教師から運動の仕方を教わる場面、友達と考えを伝え合う場面等、メリハリをつけて学習している姿が見られる。

(4) 表現運動の学習に関するアンケート

問	体育の学習は好きですか。	25			
問	表現運動の学習は好きですか。	21			
問	表現運動をしていて、楽しいと感じることはどんなことですか。				
する	体全体を使って精いっぱい踊ること	23	見る	友だちの踊りを見ること	25
	イメージしたものを大げさに踊ること	16		映像で踊りを見ること	18
	イメージしたものを自由に踊ること	20		友だちのよい動きを見つけること	23
	先生や友達の動きをまねして踊ること	19	支える	自分たちの踊り（出来栄え）を友だちと見合うこと	20
	友だちと同じ動きで踊ること	20		がんばっている友だちを認めること	22
	友だちと違う動きで踊ること	16		自分が考えたことを友だちに伝えること	19
	友だちと一緒に動きを考えること	19	知る	自分のかかわりによって友だちができるようになること	18
	よりよい動きを目指して繰り返し踊ること	16		より良い体の動かし方を知ること	24
	リズムをくずさず動きをすること	17		いろいろな動きの行い方を知ること	23
発表会などで踊ること	8		めあてを解決するための練習の方法を知ること	23	

4 教師の指導観及び研究テーマとの関わり

研究主題	「子どもの心に 火をつける 体育授業」 ～運動の本質的な特性や魅力に触れる楽しさを味わい、 資質・能力をバランスよく育成する指導の工夫～	
研究仮説 1	「運動の特性（楽しさ・おもしろさ）にふれる学びをつくることができれば体育の学ぶよこびを感じ、運動好きな十津っ子に伸びていくであろう。」	
手立て 1 単元デザイン	知識及び技能 ／ 思考力・判断力・表現力等 ／ 学びに向かう力・人間性等	単元のゴールは、「表したいイメージを表現交流会で見せ合おう」である。そのために、単元を通して、毎時間「やってみる」（習得）・「ひろげる」（活用）・「ふかめる」（探求）へと、繰り返し即興的に踊る活動を中心に構成する。 「やってみる」では、教師や友達のリードで踊ったり、友達（ペア）と踊ったりする。「ひろげる」では、「やってみる」の動きを生かしながらイメージカルタをひいて踊る。「ふかめる」では、発表会に向けて動きの工夫についてアドバイスし合いながら踊る。 単元全体を「はげしい旅」という設定で構成し、動機付けする。
手立て 2 環境デザイン	知識及び技能 ／ 思考力・判断力・表現力等 ／ 学びに向かう力・人間性等	「ひろげる」では、イメージカルタを用いて、カルタに書かれた言葉をヒントに自分なりにイメージを広げながら踊らせる。即興的に踊ることが難しい児童のために、動きの例を視覚化した「動きの宝箱」を掲示し、ひとまとまりの動きのヒントを得られるようにする。 また、児童が即興的に動くことへの支援として、どんな動きをするか対話させてから、その動きをやってみるようにする。
手立て 3 かかわり デザイン	知識及び技能 ／ 思考力・判断力・表現力等 ／ 学びに向かう力・人間性等	単元が進むに連れて、教師リードから児童リードに移行していくようにする。リードする児童と同じ動きをしたり、あえて違う動きをしたりしながら動きを広げていくようにする。1人でやったことをペアで、ペアでやったことをグループでというように関わりを広げていく。 また、「やってみる」ではイメージに広がりを持たせるために、ペアを変える。「ひろげる」からはペアを固定し、「ふかめる」では、グループのよりよい動きを探求するためにテーマ別グループ（3～5人）で踊る。
手立て 4 フィードバック デザイン	知識及び技能 ／ 思考力・判断力・表現力等 ／ 学びに向かう力・人間性等	児童が自信を持って表現に没入できるように、動きに応じた肯定的な声掛けをする。個人や集団のつまづき見取り、即座に有効な声掛けをしていく。 振り返り場面で、学習カードに学習成果を記入させる。課題に対する自己やグループの伸びを確かめ、全体で共有し合う。 最後に「みんなのなりきり度」を確認し、クラス全体が表現に親しみを持っているか確認できるようにする。前時と本時の自分を比べたり、なりきり度で自分が示した数値の理由を考えたりして次時につなげていきたい。

## 5 単元の目標

- (1) 「激しい○○」の特徴を捉え、一番表したいイメージをひとまとまりの動きで即興的に踊ることができる。(知識及び技能)
- (2) 自己やグループの課題解決の(一番表したいイメージが強まる)ために、自己や仲間の考えを他者に伝えることができる。(思考力, 判断力, 表現力等)
- (3) 表現に進んで取り組み, 場の安全に気を配りながら友達のをさを認めたり, 仲間と助け合ったりすることができる。(学びに向かう力, 人間性等)

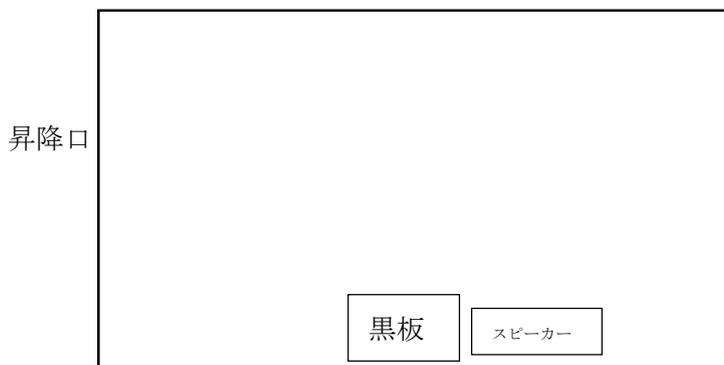
## 6 学習活動に即した評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 「激しい○○」の表現の行い方を理解し, 表したい感じを表現したり交流したりしている。 ② 「激しい○○」の表したいイメージを中心に, メリハリのある動きや連続した動きで即興的に踊ろうとしている。	① 「激しい○○」の表したいイメージが表れるような動きの誇張の仕方やメリハリの付け方などの動きのポイントをもとに, 自己やグループの課題を見つけている。 ② 「激しい○○」の表したいイメージが表れるような動きで踊っていたか見合い, よかった動きのポイントを友達に伝えている。	① 「激しい○○」の表現に, 進んで取り組もうとしている。 ② 「激しい○○」の表現に, 仲間と助け合いながら取り組もうとしている。 ③ 仲間とぶつからないよう, 場の安全に気を付けて踊ろうとしている。 ④ 「激しい○○」の表現を何度も繰り返し踊り, 粘り強く取り組もうとしている。

## 7 単元の計画

- (1) 領域の取り上げ方と運動種目  
 ※年間カリキュラムをご参照ください。

### 場の設定



(2) 単元と評価の計画

時間	1	2	3 (本時)	4	5	6
学習課題	【単元を通しての課題】・激しい〇〇の様子を友達と表現するには、どのように動けばよいか？ ・グループで表したいイメージを表現交流会で見せ合おう！					
	学習 1 表現の楽しさを知ろう！ (旅の始まり)	学習 2 ・一番表したいイメージを強調して踊ろう！			学習 3 グループで簡単なひと流れの動きをつくって踊ろう！	学習 4 交流をしよう！
学習内容	<p>1. <b>レッツ・トライ・ダンシング!</b> ・リズムダンスで心と体をほぐしていく。</p> <p>2. オリエンテーション ①学習の目標と進め方を知る。 ②表現について知る。 表現の楽しさとは？ -自分ではない何かになりきって踊ること -心にある思いや考えを全身で表現すること -友だちのよい動きを見つけること ③きまり、学習の場、安全面について知る。</p> <p>3. 本時の課題を確認する。 <b>激しい〇〇の様子をイメージして踊ってみよう!</b> ・「激しい」の様子イメージを出し合う。 ・どんな動きで表せそうか想像する。</p> <p>4. <b>やってみる</b> (先生と) ・教師のリードで踊ってみる。 ・個人→ペア (ペアを変えながら)</p> <p>5. 動きの確認をする。 ・どんな動きをしたか全体で共有する。 ・4つのくずしで工夫することを知る。</p> <p>6. <b>ひろげる</b> (ペアで) ①カルタをめくり、まずは相談しないで即興的に踊ってみる。 何回も繰り返し踊る。(1回30秒程度) ②よい動きのペアを取り上げて踊る。</p> <p>7. 振り返りをする。 ・学習カードに学びを記入する。 ・ペアで本時の学びを伝え合い、共有する。 ・なりきり度を確認する。 ・これからの見通しを立てる。 (はじめ・なか・おわりのひとまとまりの動きで表現すること)</p>	<p>2. 課題を確認する。 <b>激しい動きをより工夫するには、どんな動きをすればよいか？</b> ・前時を振り返り、イメージを広げる。</p> <p>3. <b>やってみる</b> ①教師の真似をする。 ・線香花火に火がついた。火花がどんどん大きくなる。 ・やかんが沸騰した! ・手がすべってガラスのコップが落ちた! 破片が飛び散る! ②ペアやグループでやってみる。</p> <p>4. 動きのポイントを伝え合う。 <b>ダイナミックな動き</b> ・速い動き ・たくさん移動する ・大人数で動く などを中心に</p> <p>5. <b>ひろげる</b> ①カルタをめくり、即興的に踊ってみる。 ②よい動きのペアを取り上げて踊る。 ③1番おもしろかったカルタの動きをもう一度踊る。</p> <p>6. 振り返りをする。 ・学習カードに学びを記入する。 ・グループで本時の成果と課題を伝え合い、共有する。 ・なりきり度を確認する。</p>	<p>2. 課題を確認する。 <b>激しい動きを仲間と協力して踊るには、どんな動きをすればよいか？</b> ・前時の動きを振り返り、イメージを広げる。</p> <p>3. <b>やってみる</b> ①教師の真似をする。 ・大型台風接近!…風はピタッと止んだ ・火山が噴火した! マグマがどろどろ流れる… ・山火事が起きた! けど雨で消えた ②ペアやグループでやってみる。</p> <p>4. 動きのポイントを伝え合う。 <b>走る-止まる, 集まる-離れる, 同じ動き-違う動き などを中心に</b></p> <p>5. <b>ひろげる</b> ①カルタをめくり、即興的に踊ってみる。 ②よい動きのペアを取り上げて踊る。 ③1番おもしろかったカルタの動きをもう一度やってみる。</p> <p>6. <b>ひろげる2</b> ①カルタでおもしろかったものを1つ選び、繰り返し踊る。 ②全体で見合う。</p> <p>7. 振り返りをする。 ・学習カードに学びを記入する。 ・グループで本時の成果と課題を伝え合い、共有する。 ・なりきり度を確認する。</p>	<p>2. 課題を確認する。 <b>激しい動きをどんどん盛り上げるには、どんな動きをすればよいか？</b> ・前時の動きを振り返り、イメージを広げる。</p> <p>3. <b>やってみる</b> ①ペアで教師の真似をする。 ・警察に追いかける! 逃げ切れ! ・狭い路地も駆け抜けろ! ・最後は二人の対決! 勝ったのはどっちだ? ②グループでやってみる。</p> <p>4. 動きのポイントを伝え合う。 <b>途切れることなく追いかけて移動しながら戦った などを中心に</b></p> <p>5. <b>ひろげる</b> ①カルタをめくり、即興的に踊ってみる。 ②よい動きのペアを取り上げて踊る。 ③1番おもしろかったカルタの動きをもう一度やってみる。</p> <p>6. <b>ひろげる2</b> ①カルタでおもしろかったものを1つ選び、表したい感じを付箋に書いて整理する。 ②繰り返し踊る。 ③全体で見合う。</p>	<p>2. 課題を確認する。 <b>グループで自分たちの表現をよりよくしていこう!</b> ・自分たちのグループの課題を確認する。</p> <p>3. <b>ふかめる1</b> ①これまで表現した中で、おもしろかったテーマを選び、表現のしかたを深めていく。 ②1番表したいイメージに「おわり」と「はじめ」をつけて踊る。</p> <p>4. <b>アドバイスタイム</b> ・アドバイスを伝え合い、課題を確認する。</p> <p>5. <b>ふかめる2</b> ・アドバイスを生かして付箋を書き足す。 ・課題解決に向けて繰り返し踊る。</p> <p>6. 振り返りをする。 ・学習カードに学びを記入する。 ・グループで本時の成果と課題を伝え合い、共有する。 ・なりきり度を確認する。</p>	<p>2. 課題を確認する。 <b>表現交流会をしよう!</b> ・自分たちのグループの課題を確認する</p> <p>3. <b>ふかめる</b> ・自分たちの課題解決に向けて表現のしかたを深めていく。</p> <p>4. 表現交流会 ①表現を発表するグループと見るグループに分かれて行う。 ②自分たちの表現の感想やほかのグループの感想を伝え合う。 ③最後に全員で踊る。</p> <p>5. 振り返りをする。 ・単元を通して、自分の変容を振り返る。 ・クラスの変容について振り返る。 ・なりきり度を確認する。</p>
☆見方・考え方を働かせている児童の姿	☆楽しく運動するためのきまりに着目し、きまりを守りながら進んで表現を楽しむ姿。	☆体のいろいろな部分を使うことによって自分の思いが伝わることに着目し、夢中で全身を使って踊る姿。 ☆友達のよい動きを見ることで自分の動きが高まることに着目し、進んで友達のよい動きをまねしようとする姿。 ☆ペアやグループで表現の仕方を工夫すると楽しさが膨らむことに着目し、ひと流れの動きで踊ることを楽しんでいる姿。 ☆動きの変化をつけることの面白さに着目し、メリハリをつけたりくずしを入れたりして工夫して表現を楽しんでいる姿。 ☆友達のよい動きを見ることで自分の動きが高まることに着目し、進んで友達のよい動きをまねしようとする姿。			☆グループの表現のしかたを探求するよさに着目し、課題解決に向けて思考している姿。	☆自分たちの表現を見てもらう楽しさに着目し、一生懸命表現する姿。
★評価方法	【主】①③ 観察・学習カード	【知・技】① 観察・発表・学習カード	【主】②④ 観察・発表・学習カード	【知・技】② 観察・発表・学習カード	【思・判・表】① 観察・発表・学習カード	【思・判・表】② 観察・発表・学習カード
●運動の苦手な児童や意欲的でない児童への支援	●積極的に表現することが苦手な児童のために、教師の動きをまねさせる。 ●みんなで顔を合わせながら心と体をほぐしていく。 ●積極的な言葉がけをする。	●前時に学んだことを集めた、「動きの宝箱」で動きのバリエーションを引き出せるようにする。 ●教師や友達のまねをしてみるように促す。 ●積極的な言葉がけをする。 ●即興的に動くことが難しい児童のために、タブレットでイメージをつかませたり、動きを確認させたりする。				

## 8 本時の学習と指導（3／6時）

(1) ねらい

激しい自然の動きについて、仲間と協力して繰り返し踊ろうとしている。

(2) 準備物

スピーカー、曲、動きの宝箱（掲示）、学習カード、タブレット

(3) 展開

	学習内容・活動	指導上の留意点○指導◆評価
導入	1. レッツ・トライ・ダンシング！ ・リズムダンスで心と体をほぐしていく。	○意欲的に取り組めない児童のために、みんなで顔を合わせながら心と体をほぐしていく。 ○スキップなどの簡単な動きを中心に、体幹部（へそ）でリズムに乗るように声掛けする。
展開	2. 課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">激しい自然の動きを仲間と協力して踊るには、どんな動きをすればよいか？</div>	
	・激しい日常生活の動きを誇張して体で表現したことをふり返る。	○「動きの宝箱」を見ながら、前時でどのような動きをしたかを振り返らせる。
	3. やってみる ①ペアで教師の真似をする。 ・外に出たら大型台風接近！…風はピタッと止んだ ・近くの火山が噴火した！マグマがどろどろ流れる… ・山火事が起きた！けど雨で消えた ②グループでやってみる。	○真似をした後に、教師の動きも取り入れながら自分たちで即興的に踊ってみる。 ○「変化とメリハリ」をつけることに着目させる。 ○タンバリンの合図でペアを変えながら踊らせる。 ○体で表現することが苦手の児童に対して、積極的な声掛けをする。 ◆「激しい○○」の表現を何度も繰り返し踊り、粘り強くより組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）
	4. 動きのポイントを伝え合う。 <div style="border: 1px dashed blue; padding: 5px;">走る - 止まる, 集まる - 離れる, 同じ動き - 違う動き など</div>	○「変化とメリハリ」の動きがどういう動きか全体で確認する。
	5. ひろげる ①グループでカルタをめくり、即興的に踊ってみる。 ②よい動きのペアを取り上げて踊る。	○表現しながら次のカルタへ移動させ、世界観に入り込ませる。 ○カルタが難しい場合は、変えてもよいこととする。 ◆「激しい○○」の表現に、仲間と助け合いながら取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）
	6. ひろげる2 ①カルタでおもしろかったものを1つ選び、繰り返し踊る。 ②全体で見合う。	○タブレットでなりきるものを調べさせ、グループで動きを決めてから踊らせる。 ○見合うときには、自分たちの見てほしいポイントを伝えてから踊らせる。
まとめ	7. 振り返りをする。 ・学習カードに学びを記入する。 ・グループで本時の成果と課題を伝え合い、共有する。 ・なりきり度を確認する。	○グループで本時を振り返り、どのように表現したかを振り返らせる。 ○誇張の中にメリハリを加えることができたことを振り返り、更に表現をよくすることを伝える。