

日時 平成26年10月10日(金) 13:10~13:55
場所 市村記念体育館
指導者 久保 明広

本授業の主張点

今日の授業はどんなことをするのだろうと、わくわくしている子どもたち。「ひみつのはこ」の中のカードをどきどきしながら引き、そこに書かれた動物と行為を即興で表現する子どもたち。わくわくどきどきしながら、表現遊びを楽しむ子どもたちの姿をご覧ください。

1 単元名 わくわくどきどき動物ランド (F 表現リズム遊び ア 表現遊び)

2 単元の目標

動物になりきって、全身を使って表現することを楽しむことができる。

3 評価規準「学力デザイン レベル1より」

- ① 動物を題材にした表現遊びに楽しく取り組み、進んで運動しようとする。[態度]
- ② 楽しみながら、表現の仕方を工夫している。[思考・判断]
- ③ 動物になりきって、精一杯動くことができる。[技能]

4 運動と子ども

(1) 運動の楽しみ方

動物の様子や特徴をとらえてまねたり、そのものになりきったりすることが楽しい運動である。

(2) 子どもの実態

- ・ 本学級はたいへん活発な児童が多く、体育の活動を毎時間楽しみにしており、1名を除き全員が体育を「好き」と答えている。「好きではない」と答えた児童は体育の時間にけがをしたことを理由に挙げているが、運動会のダンスは「好きだった」と答え、本単元も「楽しみ」と答えている。
- ・ 運動会でのダンスをほぼ全員が「好きだった」と答えたり、登校後教室で自主的に曲を流して、運動会やアニメのダンスを踊る児童がいたりするなど、踊ることに抵抗感は少ない。しかし、「動物のまねっこ遊び」と紹介した本単元を25名は「楽しみ」と答えたものの、10名は「はずかしい」と答えていた。
- ・ 好きな動物を1つ自由記述で尋ねたところ、たくさんの動物が挙げたなかで「はやぶさ・わし」「うさぎ」「ライオン」と答えた割合が高かった。
- ・ これまでの学習では、自分たちでより楽しい遊びにしようと活動を工夫する姿が多く見られている。
- ・ 学習カードの使用についてはこれまでほとんど経験がなく、自分でめあてをたてて、活動を自由記述でふり返ることは慣れていない。しかし他の教科では書く活動に取り組んでおり、ふり返りも口頭で発表する力は付いてきている。
- ・ これまでの学習で、教師が撮った映像を全体で共有し、活動の参考にした経験はあるが、自分たちで撮影したものを授業に生かした経験はない。

5 教師の授業への意図 ※太字ゴシック体は視点に関わる部分

- ・ 活発な児童が多く、活動中に衝突する可能性があるため、安全面には十分留意した声かけを行う。
- ・ 表現遊びの活動を抵抗なく行えるように、授業の初めにリズム遊びの時間を設ける。また活動中はBGMを流して雰囲気を作ったり、教師と一緒に動いたりしてはずかしさを取り除いていきたい。

- 単元の前半は児童が好きだと答えた「はやぶさ」や「うさぎ」などの動物を全体で一緒になりきって表現し、後半は自分が好きな動物で表現することを楽しませたい。
- 「ひみつのはこ」の中に「動物名」と「行為」のカードを入れ、引いたカードに書かれている動物でその行為を即興で表現する「どきどきタイム」を設ける。これは即興表現を楽しませる手立てのひとつであり、中学年以降で取り組む即興での作品作りの基礎になる活動と考えている。
- 「ミランパでショー」では、自分たちで「どきどきタイム」の踊りをタブレット PC で撮影し、その動画を見る時間とする。単元の初めは楽しんでいる自分の姿を見ることを目的とする。徐々に動画を見る観点を与え、表現の仕方について目が向くように仕組んでいく。また撮影した動画は消去せずに残しておくことで、単元全体での表現の仕方の変化を見取ることができると考えている。
- 「ミランパでショー」で撮影を行うときに、踊った直後に「よくできた」や「うまくできなかった」など簡単な感想も残し、頭にある動きのイメージ（形式知）と表出化した自分の動き（形式知）との連結化を見取っていきたい。それぞれがもつイメージと動きが合うことは、本研究にある「わかる」と「できる」が繋がっている様子だと捉える。
- タブレット PC には動物の動画を保存しておき、動物の動きを参考にする学習資料として利用する。初めは動物の動きをまねることを十分に認めてあげながら、徐々に自分なりに表現の仕方を変化させていることを価値付けしていききたい。さらに「4つのくずし（空間（場）のくずし、リズムのくずし、体のくずし、人間関係のくずし）」ができていく児童を積極的に褒めていくことで、豊かな表現を身に付けさせていきたい。

6 学習の道すじ

1	2	3	4 (本時)	5
オリエンテーション	リズム遊び			
ねらい				まとめ
動物になりきって、楽しもう。				

7 学習と指導（全5時間）

※ は視点に関わる部分

	学習活動 (○)	指導上の留意点 (◎)	評価
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習の見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のねらい、道すじ、活動の進め方を知る。 ○ リズム遊びをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 学習のねらい、学習の進め方、学習カードの書き方について説明する。 ◎ 全身の動きで踊る楽しさを感じさせるために、運動会のダンスと一緒に踊る。 	① (観察)
2	<ul style="list-style-type: none"> ○ リズム遊びをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 心と体の準備運動になるように、楽しい雰囲気作りを心掛ける。 	① (観察) ↓
3	<ul style="list-style-type: none"> ○ めあてをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 前時までの動画を見たり、学習カードに記入したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ これまでどんなことをして楽しんだか、どんなことをしてみたいか声をかけ、めあてをもたせやすくする。 	①② ↓
5	<ul style="list-style-type: none"> ○ 活動する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 提示された動物や自分の好きな動物をまねる。 ・ 動物の動画を見て、表現の参考にする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 単元の前半はまねしやすく、人気のある動物を提示し、後半は好きな動物をまねてよいこととする。 ◎ タブレット PC に動物の動画を保存しておく。動画ばかり見ることがないように、場合によっては時間の制限を設ける。 	③ (観察) (発言) ↓

な	<p>3 活動をする。</p> <p>(1) 自分なりに動物をまねる。 ・うさぎ、ライオンなど</p> <p>(2) タブレットPCに保存されている動画を見て、表現の参考にする。</p> <p>(3) グループの仲間と即興で表現する。「どきどきタイム」 (具体例) ◇ うさぎとかめが遊んでいる。 ◇ ライオンとはやぶさが旅行をしている。</p>	<p>○ 初めはまねる動物を教師が指定し、その後は好きな動物をまねるように促す。</p> <p>○ 様々な様子の動物の動画をタブレット PC に保存しておく、動きの広がりをもつ資料としたい。動画ばかり見ることがないように声かけをする。</p> <p>○ 「ひみつのはこ」から、教師が書いたカードや自分たちで書いたカードを一枚選び、即興表現を楽しませたい。 ・ うさぎさんが楽しそうだね。 ・ かめさんのゆったりした動きがそっくりだ。 ・ ライオンさんの動きが大きくなったり小さくなったりしているね。</p>
か	<p>◆表現の仕方を工夫して、楽しむことができているか。【観察】</p> <p>A 動きのリズムや大きさを変化させて、即興で表現することを楽しむことができている。</p> <p>B 即興で表現することを楽しむことができている。 → 導入で味わった動きのリズムを変える楽しさや動きを大きくする良さを振り返らせ、表現の仕方に工夫をするように伝える。</p> <p>C 即興で表現することを躊躇している。 → 一緒に表現したり、具体的な動きを伝えたりする。</p>	<p>(4) どきどきタイムの様子を撮影し、グループで見合う。「ミランパでショー」 (見合う観点) ◇ 動物に似ているかな。 ◇ 動き方を変化させているかな。 ◇ 大きな動きができているかな。</p> <p>○ 即興表現を楽しんでいる様子だけでなく、表現の仕方の違いについて、動きのリズムや大きさの変化について話し合うように伝える。</p> <p>○ 自分自身のイメージと実際の動画の姿を比べるように声かけをする。</p> <p>○ 即興で表現した後に、「できた」「うまくできなかった」など簡単な感想を動画に残しているか確認をする。</p> <p>○ 「できた」「うまくできなかった」と判断した理由を尋ね、答えられること自体が素晴らしいことだと認めていきたい。</p>
	<p>(5) グループの仲間と即興で表現する。 ・ ぼくが好きな○○で遠足に行ってみよう。</p>	<p>○ 「ひみつのはこ」を使用しても、使用せずに自由に即興表現をしても良いように伝える。</p> <p>○ 表現の仕方に工夫が見られる児童を積極的にほめる。</p>
ま と め	<p>4 ふり返りをする。 ・ 学習カードを記入し、今日の学習をふり返る。</p>	<p>○ 動きを工夫して楽しむことができていた児童の感想を発表させ、十分価値付けをしたい。</p> <p>○ 早く記入することができている児童には、これまでの動画を見て、表現の仕方に違いがないか確認するように促す。</p>
<p>評価 表現の仕方を工夫して、楽しむことができたか。</p>		