

1 日時 2023年（令和5年）10月27日（金） 4校時

2 学年 第1学年3組（計33名）

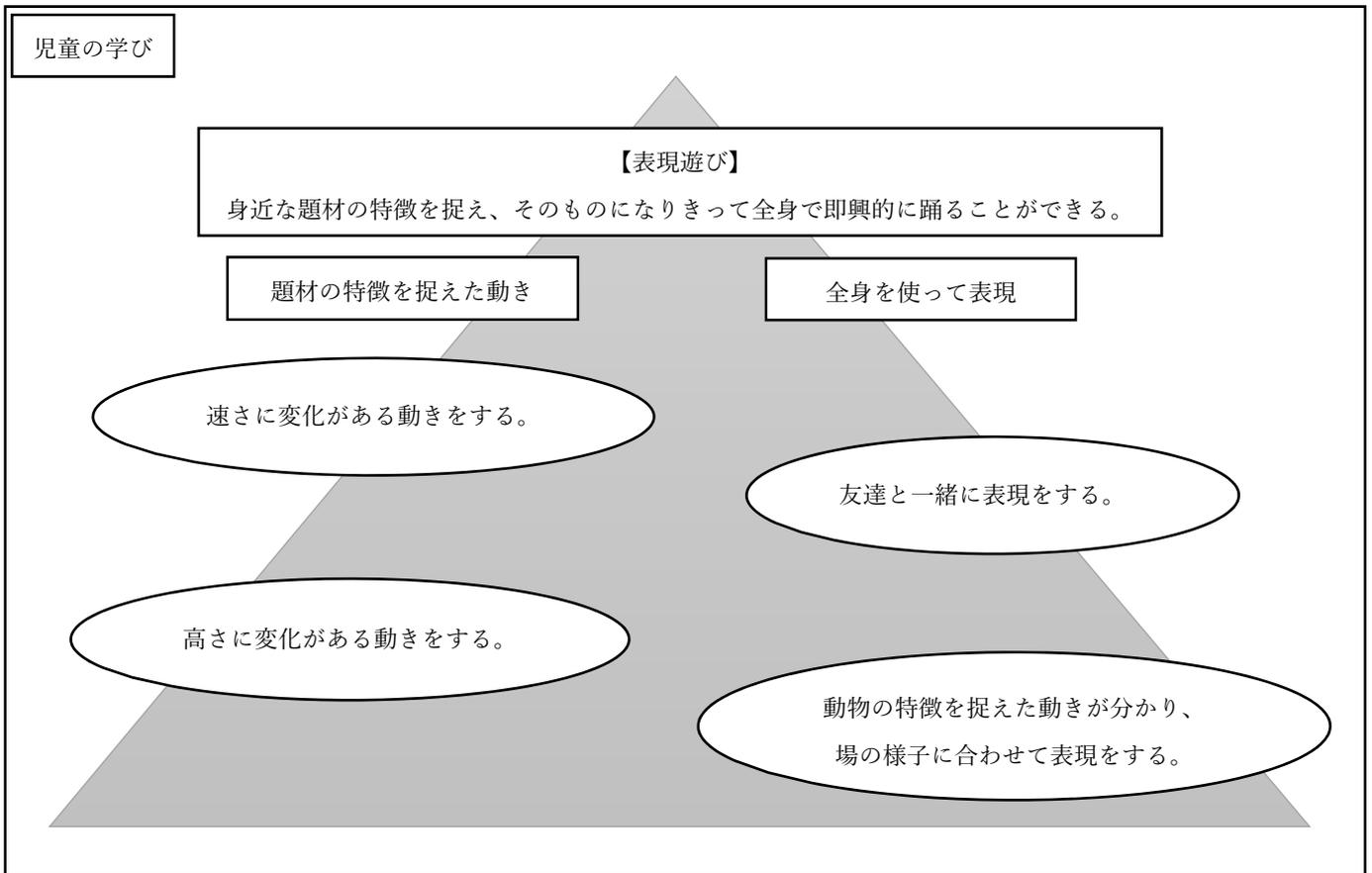
3 単元名 「めざめよ！やせいのどうぶつたちよ！」（F 表現リズム遊び、A 表現遊び）

4 単元について

(1) 単元の捉え方

表現リズム遊びは、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、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ができる運動である。また、個人の運動技能に左右されることなく、友達の良い動きを見付け、すぐに真似をすることができ、自分に取り入れることができる単元である。

「めざめよ！やせいのどうぶつたちよ！」の学習では、5種類の野生の動物を題材として取り上げる。野生の動物は、動物園の動物と違い、同種の動物同士の関わりに加え、異種の動物同士の関わりがあるため、様々な動きを引き出すことができると考える。また、表現の土台として設定した動きとなる跳ぶ、回る、ねじる、這う、走るの動きが引き出せることと、速さの比較と高さの比較がしやすいことから、さる、ぞう、わに、カンガルー、とんびの5種類の動物を題材として選択した。



(2) 児童の学びの姿 【体育についての意識・技能調査】

	肯定的回答	否定的回答
①運動は好きですか。	83%	17%
②体育の授業は楽しいですか。	90%	10%
	・いろいろなことができるから。 ・面白いから。 ・たくさん動けるから。 ・みんなとできて嬉しいから。	・疲れるから。 ・時間が長いから。
③生き物の真似をすることは、楽しいですか。	93%	7%
	・真似っこができるから。 ・自分が可愛くなるから。 ・みんなと一緒にできるから。 ・変身するのが楽しいから。 ・いろいろな生き物になれるから。	・難しいから。 ・疲れてしんどいから。
④次は、どんな生き物に変身してみたいですか。	・おおかみ・ぞう・シャチ・ジンベイザメ・イルカ・きつね ・ライオン・うさぎ・ホッキョクグマ	
⑤全身を使って表現することができる。	93%	

アンケートの結果から、体育の授業を楽しんでいる児童が多い。1学期の表現遊び「うみのいきものにだいへんしん！」の学習で、かにやたこを題材にして、生き物になりきる経験をしていることから、生き物になりきったり友達と一緒に表現したりすることを楽しいと感じている児童が多いと考えられる。また、表現してみたい生き物として1学期の海の生き物だけでなく、陸上の生き物が挙がっており、より身近な生き物を表現することに関心があることが分かる。しかし、どの生き物も特徴を捉えて表現できず同じ動きになったり、全身を使って表現できず体の一部のみを使った動きになったりすることが課題である。

(3) 授業づくりの意図

【課題発見・解決】

- 常に目的意識をもって学習に取り組むことができるようにするために、幼稚園児をワークショップへ招待することを表現遊びのゴールに設定する。
- 意欲をもって動物になりきるができるようにするために、キラキラアニマル（各動物のリーダーで、各動物の被り物を被って演じることができる）をめざすことを1学年3クラス合同で単元の導入で示す。
- 親身になって友達にアドバイスし合うことができるようにするために、異種の動物からなるグループを設定し、グループからキラキラアニマルを輩出するという目的を設定する。
- 題材の特徴を捉えた動きができるようにするために、動物になりきって表現するという課題意識をもって動物園へ見学に行く。
- どんな動きが良い動きなのかを共通認識することができるようにするために、動画を視聴したり、良い動きの児童を取り上げたりする場を設ける。

【場や教具の工夫】

- 動きの比較ができるように、動きの比較がしやすい動物を題材を選ぶ。
- 動物の動きをいつでも確認できるようにするために、ロイロノートへ動画を入れておく。
- 学習した動きをいつでも確認できるように、動きのレポーターを視覚化し掲示しておく。
- 初めから終わりまで世界観に入り込み、様々なシーンに合わせた表現ができるようにするために、川や山などの場を用意する。

【多様なかわり】

- 子ども同士でアドバイスし合うことができるようにするために、動きを見合う場を設ける。
- 自己の学びを蓄積することができるように、学習カードを活用する。

5 単元目標と評価規準

	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
単元目標	身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができるようにする。	題材の特徴や友達の動きを元に、踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりできるようにする。
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①動物の特徴を捉えた動きについて、言ったり書いたりしている。 ②全身を使って表現することができる。	①動物の特徴にふさわしい様子や動きを選んだり、見付けたりしている。 ②よい動きを見付け、考えたことを友達に伝えている。	①表現遊びに積極的に取り組もうとしている。 ②誰とでも仲良く踊ろうとしている。 ③場の安全に気を付けている。

6 指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5【本時】	6	
指導計画	0	1 予備運動遊び (色々な表現リズム遊び)					
	2	2 単元の見通しをもつ。					
	10	【さるに变身しよう】	【ぞうとカンガルーに变身しよう】	【ワニととんびに变身しよう】	【お友達にアドバイスをしよう】	【めざめよ！やせいのどうぶつたちよ！へようこそ】	
	15	【動物に变身しよう】	3 さるを表現する。	3 ぞうに变身する。	3 ワニに变身する。	3 動きのアドバイスをし合う。	
	25	3 様々な動物に变身する。	4 さるの動きを考える。	4 カンガルーに变身する。	4 とんびに变身する。	4 キラキラアニマルを選ぶ。	3 幼稚園の子どもたちをワークショップへ招待する。
	35		5 キラキラアニマルを選ぶ。	5 キラキラアニマルを選ぶ。	5 キラキラアニマルを選ぶ。		
45	学習カードに振り返りを記入・片付け						
評価の観点	知識・技能		① 学習カード	② 学習カード			
	思考・判断・表現				① 観察	② 観察・学習カード	
	主体的に学習に取り組む態度	②③ 観察					① 観察・学習カード

7 本時の学習展開

(1) 本時の目標

友達の動きがより題材にふさわしい動きになるように、自分なりの言葉や動きで伝えることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

(2) 学習展開

学習活動 (・予想される児童の反応)	児童の学びに対する留意事項 ◎評価規準 (評価方法)
<p>1 予備運動遊びをする。</p> <p>2 あてっこゲームをする。 ・耳が長いから、うさぎだと思う。 ・手を広げているから、とりだと思う。 ・素早く走っているからチーターだと思う。</p>	<p>○スムーズに世界観に入り込めるようにするために、心と体をほぐす表現遊びを設定する。</p> <p>○表現遊びの土台となる動きができるようにするために、跳ぶ、回る、ねじる、這う、走る等の動きを取り入れた表現遊びを設定する。</p> <p>○児童の恥ずかしさを軽減するために、教師も一緒になって行う。</p> <p>○特徴を捉えた動きをしていないと相手に伝わらないという課題認識をもつことができるように、あてっこゲームを設定する。</p> <p>○友達がより題材にふさわしい動きになるようアドバイスを する必然性をもつことができるように、キラキラアニマルの 称号をいくつももらうことができるのかチームで競争する場 を設定する。</p> <p>○動物の特徴を捉えることの大切さを認識できるようにする ために、答えだけでなくその動物だと思った理由を聞く。</p>
<p>どうしたらおともだちがじょうずにどうぶつにへんしんできるかアドバイスをしよう。</p>	
<p>3 違う動物のお友達と動きを見合う。 ・手首をもっと動かすといいよ！ ・腕も使って走るといいんじゃない？ ・肘を曲げてみたら？</p> <p>4 キラキラアニマルを選ぶ。</p> <p>5 振り返りをする。 ・○○ちゃんに、手首をもっと動かすといいよと教えてもらって、ぞうに近づくことができた。</p>	<p>○同種の動物同士でキラキラアニマルをめざして競うことができるようにするために、5種類の動物が入り混じったグループを編成する。</p> <p>◎友達の動きがより題材にふさわしい動きになるように、アドバイスをしている。(観察・学習カード)</p> <p>○同じ視点で動きを見ることができるようにするために、表現するシーンを限定する。</p> <p>○動物の世界観に入り込むことができるように、動物の様子や動きが想起できるようなBGMをかける。</p> <p>○特徴を捉えた動きや全身を使った動きを焦点化するために、その動きができていない児童を取り上げ、称賛する。</p> <p>○特徴を捉えた動きについてアドバイスができるように、前時までの動きのコツを視覚化したものを掲示する。</p> <p>○よりふさわしい動きのコツを増やすために、キラキラアニマルを選んだ理由を問い、「うごきのたからばこ」に言葉を追加する。</p> <p>○自己の伸びを認識することができるようにするために、友達に教えてもらった動きが書ける学習カードを用意する。</p>

【場の設定】

