

第4学年 体育科学習指導案

場 所 体育館

児 童 男18名 女18名 計36名

指導者 小 山 哲 朗

1 単元名

ココロもカラダも弾んじゃおう (F 表現運動 ア 表現 イ リズムダンス)

2 児童について

児童の多くは、休み時間も外で遊ぶことが多く、日頃から運動に親しんでいる。実際に体育の学習でも、友達とアドバイスをし合ったり補助をし合ったりと、関わり合いながら課題に取り組んでおり、体育学習に対する意欲は高いと言える。これまで、表現運動の学習として、運動会の表現発表の中で、軽快なリズムに乗って踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりする経験をしてきている。しかしながら、表したい感じをひと流れの動きで即興的に踊ったり、動きに変化を付けてメリハリのある踊りをしたりする学習は、不十分といえる。また、友達と関わり合って踊る経験も足りないとする。

そこで、本単元では、子どもたちが想像しやすい題材やリズムの取りやすい曲を手掛かりにして、即興的に表現したり、教師の発問や友達との関わりをきっかけに動きの変化を考えたりする学習をしていくことが必要であるとする。そのためにも、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたりしながら、表現したりリズムに乗ったりする楽しさや喜びに触れるような手立てを講じていく。

3 単元の指導構想

(1) 単元について

本単元は、第3学年及び第4学年の内容「F 表現運動 (ア 表現 イ リズムダンス)」の学習、「身近な生活などの題材から主な特徴や感じを捉え、表したい感じをひと流れの動きで即興的に踊ること」及び「軽快なロックやサンバなどのリズムの特徴を捉え、リズムに乗って弾んで踊ったり、友達と関わり合ったりして即興的に踊ること」を重点として設定されているものであり、第5学年及び第6学年の内容「F 表現運動 (ア 表現 イ フォークダンス)」の学習につながるものである。低学年の「表現リズム遊び」の学習を踏まえ、中学年では、表現運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、題材の特徴を捉えた多様な感じの表現と全身でリズムに乗って踊る学習を通して、即興的に表現する能力やリズムに乗って踊る能力などを培える単元といえる。

また、表現運動を楽しく行うために、表現運動についての自己の運動課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたりするなど、友達と豊かに関わり合うコミュニケーション能力も培うなど、体育学習の学び方にも触れることのできる単元である。

(2) 指導にあたって

児童の深い学びの姿を次のように捉え、その実現に向けて、以下のような手立てをとる。

<育てたい資質・能力>

- ・ 身近な生活などの題材からその主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ったり、軽快なリズムに乗って全身で踊ったりすることができる。 【知・技】
- ・ 自己の能力に適した課題を見付け、題材やリズムの特徴を捉えた踊り方や交流の仕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。 【思・判・表】
- ・ 誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考えを認めたりしようとしている。 【学】

<深い学びの姿>

- ・ 題材から特徴や感じを自分なりに捉え、表したい感じを中心に、動きを誇張したり変化を付けたりして、メリハリ(緩急・強弱)のあるひと流れの動きを即興的に表現する姿

視点1 深い学びを実現する単元構成

- オリエンテーション時に、身近な遊びを発展させた表現遊びを経験することで、表現運動の楽しさに気付かせ、その後、子どもにとって特徴が捉えやすかったり、想像を広げやすかったりする題材に触れる単元構成をすることで、意欲を持ち続けながら活動に取り組むことができるようにする。
- 子どもにとって、特徴が捉えやすい「具体的な生活からの題材」と未知の想像が広がる「空想の世界からの題材」の2つの題材を取り入れた単元構成をすることで、多様な動きを体験させ、動きの幅を広げ、表現力を高めることで、表現する楽しさや喜びを味わうことができるようにする。

[具体的な生活からの題材と空想の世界からの題材の違い]

	具体的な生活からの題材	空想の世界からの題材
題材例	洗濯物 掃除 スポーツ	〇〇探検 忍者や戦い
題材の特徴の捉え方	行程の中で、題材の変化（質感や形状）する様子を捉える。	多様な場면을捉える。 相応しい動きで特徴を捉える。
動きの変化の付け方	硬く ⇔ 柔らかく 大きく ⇔ 小さく 速く ⇔ 遅く	跳ぶ ⇔ 転がる 素早く動く ⇔ 急に止まる 二人組で対応・対立する動き
ひと流れの動きへの工夫の仕方	表したい感じを中心に、感じの異なる動きや急変する場面など変化のある動きをつなげてメリハリ（緩急・強弱）のある動きを工夫する。	

- 毎時間、見せ合う活動（わくわくタイム）を行い、よかったところを伝え合う活動を積み重ねていくことで、できるようになったことを自覚できるようにする。

視点2 問題解決的な学習展開の充実

(1) 主体的な学びを促す手立て

- ・ 教師と一緒に運動に没頭（わいわいタイム）する場面、教師と一緒に運動課題を見付ける場面（はっけんタイム）、友達と思考しながら運動する場面（なりきりタイム）を、1単位時間の中でバランスよく構成することで、一人一人が、本時の運動課題を明確に意識し、見通しをもって学習を進めることができるようにする。（主①）
- ・ 単元全体を通して、ゲームや遊びを発展させた表現遊び（わいわいタイム）に取り組むことで、伸び伸びと体を動かしたり、体育館を広く使ったりできるようにする。（主②）
- ・ 振り返りの視点を第1時の自分の動きとの比較とすることで、児童が単位時間や単元における学習の中で、できるようになってきていることを実感し、自己の考えや運動課題に対する理解の深まりを自覚することができるようにする。（主③）

(2) 対話的な学びを促す手立て

- ・ 写真や絵、口伴奏を活用することで、どのように体を動かせばよいのかイメージをふくらませ、友達と考えを共有することができるようにする。（対①）
- ・ 「教師の問いかけ」と「友達との活動」を繰り返し行っていくことで、動きの幅を広げ、表現力を高めることができるようにする。（対②）

[教師の問いかけ例] ※本単元第3時より

学習内容	教師の問いかけ	児童の活動
		■教師との活動 ○友達との活動
忍者のイメージと動きを捉える（はっけんT）	忍者はどのように動きますか。	■教師と一緒に忍者走りをする。
	他にどんな動きがありますか。	○知っている動きを発表する。
見つけたイメージを動きにする（なりきりT）	忍者の技を動いてみよう。	■教師と一緒に〇〇術をする。
	他にどんな技がありますか。	○お互いにアイデアを真似し合う。
	忍者の戦いをやってみよう。	■教師と一緒に刀で戦いをする。
見つけた動きをつなげる（なりきりT）	他にどんな戦い方がありますか。	○お互いにアイデアを真似し合う。
	技と戦いをつなげましょう。	■教師と一緒につなげて動く。
	「忍者走り」を入れてみよう。	○グループでつなげて動く。

4 単元の指導計画

目 標	知識・技能	身近な生活などの題材からその主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ったり、軽快なリズムに乗って全身で踊ったりすることができる。
	思考力・判断力・表現力	自己の能力に適した課題を見付け、題材やリズムの特徴を捉えた踊り方や交流の仕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。
	主体的に学習に取り組む態度	運動に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりしている。

時数	1	2	3	4	5	6	7 本時	8	主体的な学びを促す手立て	
本時の課題	思いっきり体を動かそう	ジャンケンでダンスをしよう	忍者になりきってみよう		のりのり遊園地へ行こう		エアバンドになりきってみよう		① 運動場面と思考場面をバランスよく構成する。 [運動場面] わいわいタイム・なりきりタイム・わくわくタイム [思考場面] はっけんタイム・振り返り ② わいわいタイム ③ 振り返り	
学 習 の 流 れ	10	【オリエンテーション】 ・約束やきまりの確認	【わいわいタイム】☆心身ともに解放する ・パナナ鬼 ・こおり鬼 ・リーダーに続け ・あんたがとどこさ ・だるまさんがころんだ ・ついておいで指差しゲーム ・ヒーローに変身 ・エアスポーツ ・ジャンケンダンス ※この中から、いくつかを組み合わせて、体を思い切り動かす。						対話的な学びを促す手立て ① はっけんタイム ② なりきりタイム 見方 (○) 考え方 (●) ○ 表現やリズムダンスの特性を理解している。[見方1] ○ できるようになった動きを自覚している。[見方2] ○ 友達と協力して活動する楽しさを実感している。[見方3] ● 考えたり見付けたりした動きのポイントを試してみる。[考え方1] ● 動きのポイントを見付ける。[考え方2] ● 友達の動きがよくなるサポートをする。[考え方3] ● 動きのポイントを理解する。[考え方4]	
	20	【やってみよう①】 [パナナ鬼]	【はっけんタイム】 ・教師と一緒に動いて、どんな動きをしたいか見通しをもつ。	【はっけんT】 ・他のグループのいい動きを見る。	【はっけんT】 ・教師と一緒に動いて、どんな動きをしたいか見通しをもつ。	【はっけんT】 ・他のグループのいい動きを見る。	【はっけんT】 ・教師と一緒に動いて、どんな動きをしたいか見通しをもつ。	【はっけんT】 ・他のグループのいい動きを見る。		
	30	【やってみよう②】 [しんぶんし]	【なりきりタイム】 ・2人組になって動きを見つけていく。 ・4人組になってつくった動きをつなげていく。	【なりきりT】 ・前時作った動きに変化をつけていく。	【なりきりT】 ・2人組で動きを見付ける。 ・4人組で動きをつなげていく。	【なりきりT】 ・前時作った動きに変化をつけていく。 ・グループ毎に教師が問いかける。	【なりきりT】 ・前時作った動きに変化をつけていく。 ・グループ毎に教師が問いかける。	【なりきりT】 ・前時作った動きに変化をつけていく。 ・グループ毎に教師が問いかける。		
	40	【やってみよう③】 [リーダーに続け]								
	45		【わくわくタイム】☆作った動きをグループ毎に見せ合う。							
		【振り返り】☆次の視点で振り返る【できるようになったこと・友達よかったこと・友達に伝えたこと・もっとできるようになりたいこと】								
重点とする	見方1	見方3	見方2	見方3	見方2	見方3	見方2	見方1・2		
見方・考え方	考え方2	考え方1・3	考え方1・3	考え方2・4	考え方1・3	考え方2・4	考え方1・3	考え方2・4		
評 価	知・技		①	②		③		④	観察・体育ノート	
	思・判・表	①			②		②	②	体育ノート・観察	
	態度	①			②		②	②	観察・体育ノート	

【評価規準】 ※○は第3学年時に評価したもの

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① その場で弾んだり、体の各部分でリズムをとったりして即興的に踊っている。 ② 題材にふさわしい動きの特徴を捉えている。 ③ 二人で調子を合わせたり、掛け合いをしたりして即興的に踊っている。 ④ 動きに変化を付け、ひと流れの動きで即興的に踊っている。 ○ 曲のリズムに変化を付けて、即興的に踊っている。	① 表現やリズムダンスの動きのポイントを知り、楽しく踊るための自己に合った運動課題を見付けている。 ② 特徴を捉えた動きや変化のある動きなど、よかったところを友達に伝えている。 ○ その時間に見付けた動きや気に入った動きを、みんなと一緒に踊りながら伝えている。 ○ よい動きを知り、友達のよい動きを自己の動きに取り入れている。	① 表したい感じをひと流れの動きで踊ったり、軽快なリズムに乗って全身で踊ったりする運動に進んで取り組んでいる。 ② 友達の動きや楽しく踊るための考えを認めている。 ○ 誰とでも仲良く取り組んでいる。

5 本時の指導計画

(1) 目標

- ロックバンドの特徴や感じを捉え、二人組で対立する動きで変化を付け、ひと流れの動きで即興的に踊ることができる。 【知・技】

(2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
演奏の仕方やフロアの使い方に変化をつけて、ひと流れの動きで即興的に踊っている。	教師の動きを真似したり、友達の動きに合わせてたりするように促す。

(3) 展開

(主) 主体的な学びを促す手立て・(対) 対話的な学びを促す手立て

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料
導入 15分	1 わいわいタイム ☆ ウォーミングアップに取り組む。 (1) 氷おに (2) ジャンケンダンス (3) エア長縄跳び	<ul style="list-style-type: none"> 伸び伸びと体を動かしたり、体育館を広く使ったりできるように、単元全体を通して、ゲームや遊びを発展させた表現遊び(わいわいタイム)に取り組んでいく。(主) 	<ul style="list-style-type: none"> CD ジャンケンダンスのリズム(紙板書)
展開 20分	2 はっけんタイム ☆ 本時の学習内容を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">思いっきりロックバンドになりきろう。</div> (1) 曲を聴いて、手拍子を打つ。 (2) ロックバンドについて、知っていることを話し合う。 (3) 演奏中にどんな楽器や演奏の場面がよかったかを出し合う。 [児童の反応例] ・ギター ・ドラムス ・ボーカル ・キーボード	<ul style="list-style-type: none"> ロックバンドのイメージがふくらむように、演奏しているときの様子や使っている楽器の写真を提示する。(対) 動きの幅を広げ、表現力を高めるために、「教師の問いかけ」と「友達との活動」を繰り返し行っていく。(対) <p>【はっけんタイムでの問いかけ】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師の動きを真似ることで、動くきっかけをつかむことができるようにする。 <p>「どんな楽器を使っていますか。」 「どのように使っていますか。」</p> <p>【なりきりタイム①②での問いかけ】</p> <ul style="list-style-type: none"> 表現力を高める問いかけを行う <p>「ドラムスはどこにあるの」 「ステージを走り回ってもいいよ」</p> <ul style="list-style-type: none"> 動きの幅を広げる問いかけを行う。 <p>「オーバーに」「ダイナミックに」 「シンバルは後ろにも付いているよ。」</p> <ul style="list-style-type: none"> 自信をもって取り組めるように、子どもが考えた動きを一緒になって動いて楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> CD ロックバンドの様子について(写真) <p>例</p> <ul style="list-style-type: none"> 演奏の様子 使用楽器など
まとめ 10分	5 わくわくタイム ☆ 本時の学習の振り返りを行う。 (1) 兄弟班で、できたところまでを見せ合い、よい所を見つけ合う。 (2) 本時の振り返りをノートに記述する。	<p>◇ ロックバンドの特徴や感じを捉え、二人組で対立する動きで変化を付け、ひと流れの動きで即興的に踊っている。 【知・技：観察・体育ノート】</p> <ul style="list-style-type: none"> 「できるようになったこと」「友達に伝えられたこと」「もっとしてみたいこと」を記述するようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ノート