

第1学年 体育科学習指導案

場 所 体育館

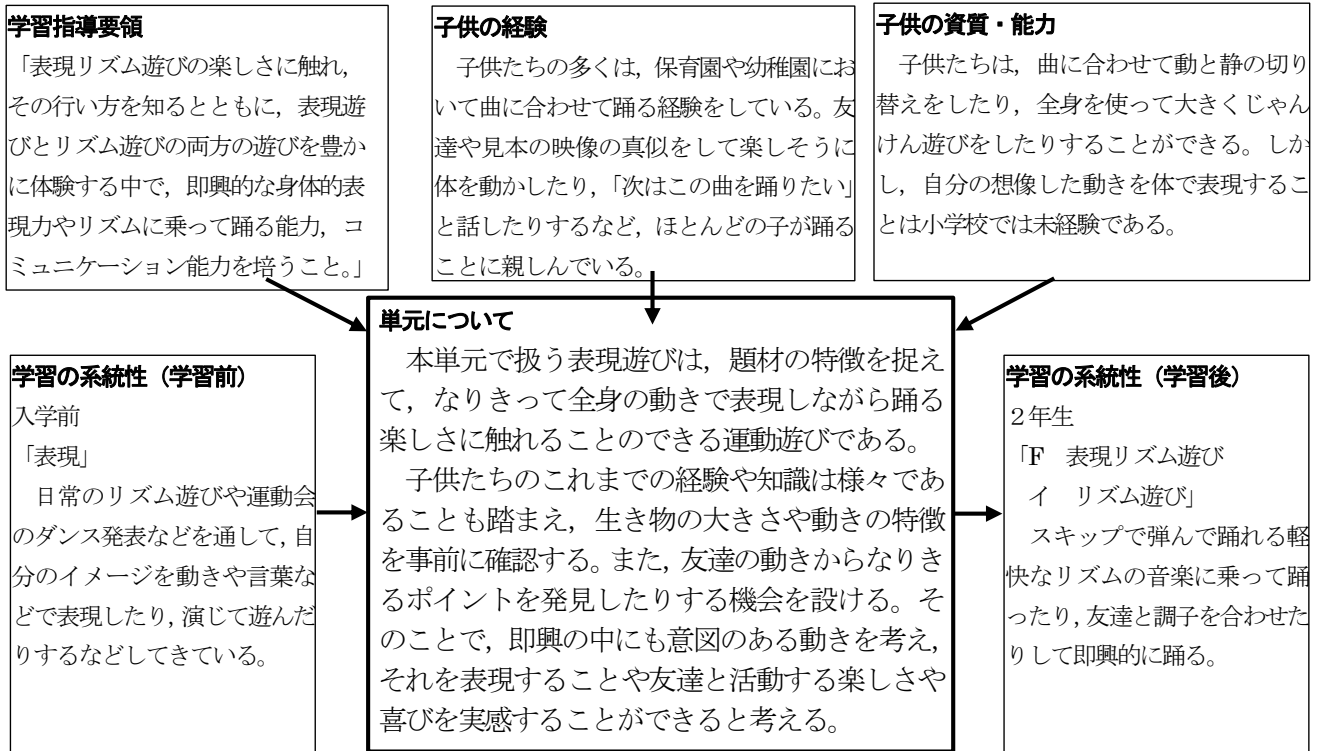
児 童 男17名 女15名 計32名

指導者 菊池 はるひ

1 単元名

なりきりぼうけんたいのたび (F 表現リズム遊び ア 表現遊び)

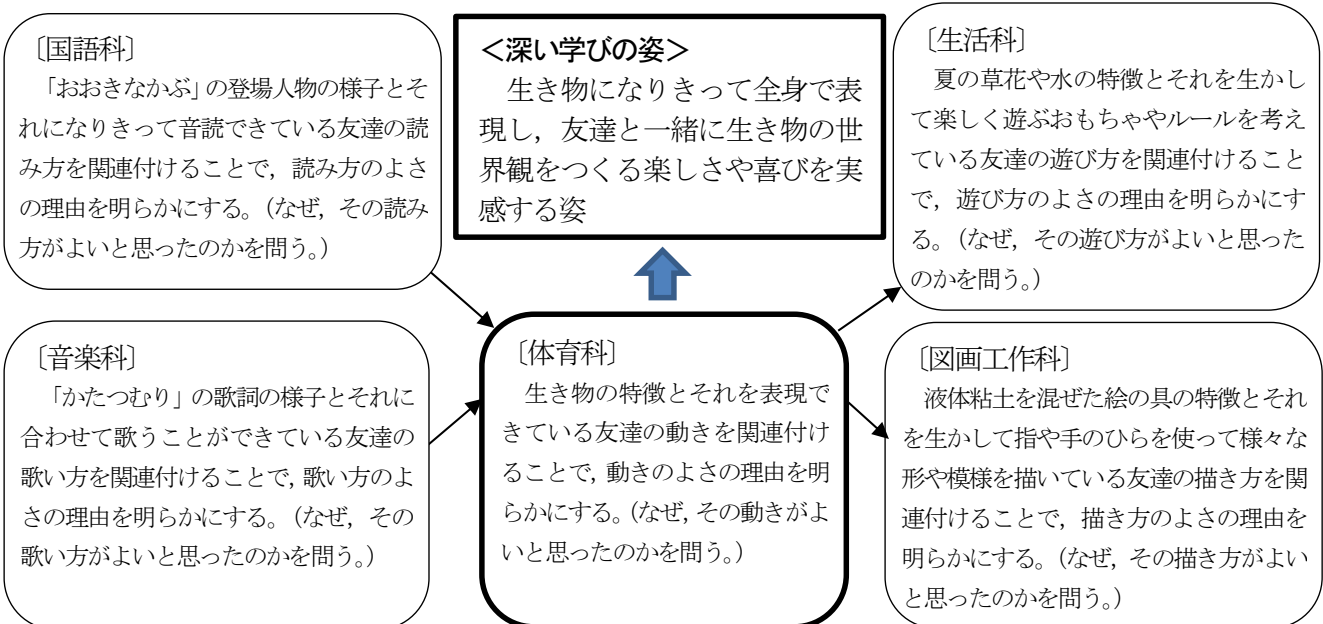
2 単元の指導構想



3 指導にあたって

そこで、運動する楽しさや喜びを実感する子供を育むために、以下のような手立てをとる。

視点1 教科等間の『考えるための技法』の活用・発揮



視点2 深い学びの実現に向かう単元構成

子供が、友達と関わりながら運動課題を解決する活動を通して、運動する楽しさや喜びを実感することができるようにするために、次の手立てを講ずる。

- ・ 「やってみたいな」「こんなことができたらいいな」という思いや願いをもつことができるように、学習導入時のオリエンテーションにおいて、単元の世界観をストーリーで紹介したり、実際の生き物の様子を紹介したりする。
- ・ 「こんな動きができたらいいな」「こういう風に動いてみたいな」という動きを発見することができるように、友達の動きのよさの理由を考えたり、友達の動きと自分の動きを比較したりする場を設ける。
- ・ 単元前半では、心を開放してのびのびと体を動かすことができるように、ゲームの中で体を大きく動かしたり、リズムに乗って体を動かしたりする機会を多く設け、即興的に表現したりリズムに乗って体を動かしたりする力の習得を図る。単元後半では、身に付けた動きをもとに、即興的に生き物の動きを表現することができるように、生き物のイメージ（動きの速さや体の大きさ、よくする動作等）と動きを関連付ける機会を設けていく。

視点3 単位時間の考える活動の充実

単位時間の目標を達成するために、次の手立てを講ずる。

- ・ 学習を自分事として捉えながら、本時の目標に向かうことができるように、前時で出た「気付き」や本時でやりたいことの思いや願いを共通課題として取り上げ、本時の課題を設定する。
- ・ 友達の動きに関心を持ち、一緒に取り組む楽しさや喜びを実感することができるように、いいなと思った友達の動きを発見する活動を設定し、その動きのよさの理由を問い返す。
- ・ 楽しい動きや生き物になりきる動きを共有したり、自分の動きを自覚したりすることができるように、動きをオノマトペ（くねくね、ふわりふわり等）で言語化して動きをフィードバックしたり、「どんな生き物に見えるか」「どのように動いたのか」などの問い返しをしたりする。

4 単元の指導計画 別紙

5 本時の指導計画

(1) 目標（活用する「考えるための技法」・比較するまたは関連付ける）

生き物の特徴と友達の動きを関連付けて、楽しく生き物になりきることでできる動き方を考え、表現することができる。
【思考力、判断力、表現力等】

(2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
題材の生き物の特徴をもとに、生き物になりきっている友達の動きのよさを考え、どんなよさがあるか教師や友達に動きや言葉で伝えている。 [思考・判断・表現]	生き物の状況を自分に置き換えて考えたり、どちらがより自分の考える動きに近いか選択したりする問い返しを行う。また、友達の動きを参考にするように促す。

(3) 展開

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料 等
導入 (15 分)	<p>1 「ほぐほぐたいむ」を行う。 ゲーム形式の遊びをしたりリズムにのって体を動かしたりして、体をほぐしながら体を大きく動かすウォーミングアップを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 合図でびたっと! ・ 体じゃんけん、あっち向いてホイ! ・ だるまさんが〇〇!! <p>2 本時の課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>いきものたちの いろんなうごきをかんがえよう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 太鼓や曲に合わせて体を動かしている「動」と、合図が出た時やじゃんけんを出した時の「静 (びたっと止まる)」の切り替えや、静の時のポーズをはっきりととることができるように、よい切り替えやポーズをしている子供の動きを広げる声掛けを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>手立て①「自分事の課題」 本時の課題を自分事として捉えることができるように、前時までの学習を想起し、「またやってみたい」「新しい動きも見つけてみたい」という思いや願いを取り上げ、共有した上で本時の課題を設定する。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 小太鼓 ・ スピーカー <p>・ 紙板書</p>
展開 (25 分)	<p>3 「なりきりたいむ」を行う。</p> <p>(1) 題材とその特徴を確認し、自分で動き方を探す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ カニ (楽しくお散歩, 天敵から逃げる) ・ タコ (手足をくねくねさせて楽しくダンスする, 怒って墨を吐く) ・ わかめ (気持ちよく波になびく, 大荒れの波に耐える) ・ ワニ (お腹がすいて餌を探す, 獲物を見つけて追いかける) ・ ウナギ (気持ちよく泳ぐ, 大変! 捕まっちゃった! 逃げなきゃ!) <p>(2) 友達の動きを見て, 良いと思う動きを広げる。</p> <p>(3) なりきりたい生き物を選択し, まとめの「なりきり」を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 状況を上手く表現することが難しい子供も生き物になりきって動きを探ることができるように、「急ぐときはどうする?」「静かに動くかな? 暴れちゃうかな?」のように、自分に置き換えて考えるように促したり、選択できるように問いかけたりする。 ・ なりきる気持ちを続けてもつことができるように、なりきりの流れの中で子供の動きを取り上げ、どのような動きをしているか見合うことを促す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>手立て②「考えるための技法の活用」 取り組んでいる生き物の動きについて、友達の動きに関心を持ち、一緒に取り組む楽しさや喜びを実感することができるように、いいなと思う友達の動きを発見する活動を設定し、その動きのよさの理由を問い返す。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 明らかにしたよさを生かしてなりきることができるように、子供たちから出た言葉を用いながらフィードバックを促す。 <p>◇ 題材の生き物の特徴をもとに、生き物になりきっている友達の動きのよさを考え、どんなよさがあるか教師や友達に動きや言葉で伝えている。 【思・判・表 発言, 観察】</p>	
まとめ (5 分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>タコがダンスする時に、くねくね動くのが楽しかったです。〇〇さんは、足と手をバラバラにくねくねしていて面白かったです。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の学習での学びを実感することができるように、「楽しかったこと」「できたこと」「友達のよかったところ」を問う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 黒板

令和4年度 第1学年 「なりきりぼうけんたいのたび」(F 表現リズム遊び ア 表現遊び) 単元計画

目標	知識及び技能	表現遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、全身で表現することができる。
	思考力、判断力、表現力等	生き物の特徴とそれになりきっている友達の様子を関連付けて、楽しくなりきることができる動き方を考え、表現することができる。
	学びに向かう力、人間性等	表現遊びに進んで取り組み、お互いの動きを認め合いながら仲良く表現しようとする。

時数	1	2	3	4 (本時)		
本時の課題	ひょうげんあそびを たのしもう！	どんなほやきで うごくかかんがえよう。	どんなおおききで うごくかかんがえよう。	いきものたちの いろんなうごきをかんがえよう。	ぼうけんに行こう！	
学習の流れ	10	【ほぐほぐ たいむ】 ゲーム形式の遊びを通して、体をほぐしながら体を大きく動かすウォーミングアップを行う。 A 合図でびたっと！ B 体じゃんけん C だるまさんが〇〇!?	【ほぐほぐ たいむ】 A 合図でびたっと！ B 体じゃんけん C だるまさんが〇〇!?	【ほぐほぐ たいむ】 A B C	【ほぐほぐ たいむ】 A B C	
	20	B 体じゃんけん、あっち向いてホイ！ C だるまさんが〇〇!?	【なりきり たいむ】 (くさむら・みずべの いきもの) ・ちょうちょ (ひらひらと飛ぶ) ・かめ (ゆったりと歩く) ・いもむし (縮んだり伸びたりしながら進む) ・トンボ (飛び回る) ・カエル (ジャンプする) ・トカゲ (素早く這う)	【なりきり たいむ】 (だいそうげんの いきもの) ・うさぎ (細かくはねる) ・リス (ちょろちょろと動き回る) ・すずめ (ちょんちょんと餌を食べる) ・カンガルー (大きく跳ねる) ・くま (のっしのっしと歩く) ・トラ (堂々と歩く、獲物を狙う) ・ワシ (羽を大きく広げて飛ぶ)	【なりきり たいむ】 (みずの いきもの) ・カニ (楽しくお散歩、天敵から逃げる) ・タコ (手足をくねくねさせて楽しくダンスする、怒って墨を吐く) ・わかめ (気持ちよく波になびく、大荒れの波に耐える) ・ワニ (お腹がすいて餌を探す、獲物を見つける) ・ウナギ (気持ちよく泳ぐ、大変！捕まっちゃった！逃げなきゃ！)	【ぼうけん たいむ】 教師の掛け声に合わせて、これまで見発見した様々な生き物になりきる。
	30	【オリエンテーション】 ・単元名の「ぼうけん」「たび」「なりきり」という言葉から、草原や海へ出かけ、たくさんの生き物を発見する(なりきる)ストーリーを聞き、学習の見通しをもつ。 ・知っている生き物を挙げたり、生き物の映像を見たりして動きのイメージをもつ。	【ふりかえり】・楽しかったこと ・できたこと ・友達のよかったところ			
	40					
	45					
考えるための技法 ○関連付ける ●比較する	●それぞれの生き物の動きを比較し、生き物によって様々な特徴的な動きをしていることに気付く。	●遅いうごきの生き物と速い動きの生き物の動き方を比較し、表現の仕方の違いを明らかにする。	●大きい生き物と小さい生き物の動き方を比較し、表現の仕方の違いを明らかにする。	○生き物の特徴とそれになりきる友達の動きを関連付け、動きのよさを明らかにする。	●友達と友達の表現(動き方)や、自分と友達の表現(動き方)を比較し、楽しい表現の仕方についてまとめる。	
評価	知・技	①				
	思・判・表		②		①	
	態度		①		②	

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	体を大きく使ったり速く動いたりするなど、生き物になりきるポイントを理解している。	① 題材の生き物の特徴をもとに、生き物になりきっている友達の動きのよさを考え、どんなよさがあるか教師や友達に動きや言葉で伝えている。	① 題材になりきって表現し、進んで学習に取り組もうとしている。
①	生き物になりきって全身を使って踊ったり表現したりしている。		② 友達のよさを見つけたら一緒に取り組んだりするなど、お互いのよさを認め合いながら仲良く活動しようとしている。