

1 単元名「生きものランドへ レッツゴー」

2 単元設定の理由

【児童の様子】

本学級の児童は子どもらしく、明るく素直で、何事にも一生懸命に取り組むことができている。事前のアンケートでは、全員が「体育科の学習が好きだ」と答え、どの運動領域の活動にも意欲的に取り組むことができている。

また、創作活動が好きで、図工科や生活科においては、教師の例示や助言を参考にしながら、ほとんどの児童が自分なりのイメージをもって、意欲的に作品を作ることができている。しかし、ある程度の見通しがもてない状況では、思いはあっても、最初の一步が踏み出せないことがある。また、よいものを目指そうとするあまり、期待していたようにならなかつたときに受け入れることができない児童も数名いる。

グループ活動になると、進んで意見を述べたり、みんなが納得する方法を見つけようとしたりする児童が多くいる一方で、意見が食い違ったときに気持ちを落ち着かせることができず、話し合うことを諦めてしまう児童もいる。

【運動のよさ】

題材の特徴をとらえ、そのものになりきって全身の動きで即興的に表現するのが楽しい運動である。

また、友達とかかわりながら踊ったり、見合ったりする楽しさに触れることのできる運動遊びである。

【単元の構想と教師の意図】

1学期に表現遊び「のりものランドへ レッツゴー」を学習した。ここでは、身近な乗り物になりきって、走ったりピタッと止まったり、転がったり回ったりする動きのおもしろさや、友達と一緒に体全体を使って踊る心地よさを味わった。初めて表現運動を経験する児童がほとんどであったことに留意し、単元前半ではさまざまな表現遊びや、教師の言葉かけに合わせて踊る活動、イメージカードを用いて踊る活動を中心に行った。そして学習の進め方に十分慣れた単元後半から、グループで簡単なお話にして踊る活動を取り入れた。児童はイメージの世界にすっかり没入し、思いのままに表現することを楽しんだ。単元最後の児童の感想には「友達とお話を作って踊ったのが一番楽しかった」「もっとお話を作りたかった」などの言葉が多く見られ、友達とのかかわり合いや表現の工夫への関心が高まっていることが見受けられた。

そこで本単元では、児童に身近に関心が高く、具体的にイメージを広げやすい「生き物」を題材にし、グループでお話にして踊る活動を多く取り入れたいと考えた。児童はこれまでも、国語科「ふきのとう」、「スイミー」の音読劇で、別の生き物になりきって声の調子を変えたり、身体表現をしたりすることのおもしろさにふれている。また、ダンゴムシやコオロギなどの虫を観察したり世話をしたりして、生き物に慣れ親しんできた。これらの経験を想起させ、イメージを十分膨らませて踊ることができるようにしたい。また、グループで簡単なお話にして踊る活動では、お気に入りの生き物を選び、「大変だ!」の合図があったときに、何が起これるのかを話し合うようにする。話し合う内容を単純にすることで、即興的に動きながらお話を考えることができるようにしたい。

なお、第3次ではタブレットを用いて、教師が児童の踊りを撮影し、児童が自分たちの踊りを見ることができるようにする。客観的に自分の動きを見たり、視点を変えながら友達の動きを見たりすることで、思いをもって踊り方を工夫したり、自分や友達のよさに気づき考えたことを友達に伝えたりすることができるようにしたい。児童の発達段階を考慮し、今回は教師が定点から撮影するが、児童が中学年や高学年になったときには、自ら操作し、グループごとに撮影したり見たりすることができるようになることを見据えて指導したい。

本単元を通して、友達とのかかわり合いや場面の变化の中で、即興的に身体表現する力を育むことができると考える。友達の動きを感じながら自分の思いをその場で即興的に表現し、認められたという経験が、児童の自信を育て、あらゆる状況に柔軟に対応できる生き方につながることを期待している。友達と共に体いっぱい心いっぱいに踊ることの心地よさを味わう中で、思いをもって表現する全ての児童が認められ、のびのびと表現できるような時間になりたい。

3 単元の目標

- (1) 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、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。 (知識及び技能)
- (2) 身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な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。 (思考力・判断力・表現力等)
- (3) 表現遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気をつけたりすることができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等)

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 表現遊びの行い方を知っている。	① 生き物の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫している。	① 表現遊びに進んで取り組もうとしている。
② 生き物の特徴を捉え、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。	② 考えたことを友達に伝えている。	② 誰とでも仲よく踊ろうとしている。
		③ 場の安全に気をつけようとしている。

## 5 単元計画（全5時間）

単元のねらい 表現遊びに進んで取り組み、生き物の特徴を捉えてそのものになりきって全身で即興的に踊ったり、簡単な踊り方を工夫したりすることができるようにする。

次	1次		2次		3次	
時	1		2	3	4（本時）	5
学習活動と教師の支援	オリエンテーション		どうぶつ	こん虫	水の生きもの	生きものランド（選択）
	1 学習の目標と進め方，きまり，学習の場，安全面について知り，単元全体の見通しをもつ。 2 軽快なリズムの音楽に乗って楽しく踊り，ウォームアップをする。 3 いろいろな表現遊びをする。 4 学習のまとめをする。		1 ウォームアップをする。 2 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             いろいろな 生きものに なりきって おどろう。           </div> 3 教師の言葉かけに合わせていろいろな生き物になって踊る。 4 友達と一緒にいろいろな生き物になって踊る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ いろいろな生き物になって踊る。</li> <li>・ 選んだ生き物になって踊る。</li> </ul> 5 見せ合い，気づいたことを話し合う。 6 学習のまとめをする。	1 ウォームアップをする。 2 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             生きものランドで おどろう。           </div> 3 これまでの学習の中から自分の好きな生き物を選び，動きを工夫しながら踊る。（ICT） 4 グループごとに発表し，気づいたことを話し合う。 5 学級全体で「生きものランド」を踊る。（ICT） 6 学習のまとめをする。		
評価計画及び方法	知	①（観察・カード）	①（観察・カード）		②（観察・カード）	②（観察・カード・ICT）
	思			①（観察・カード）		①，②（観察・カード）
	態	①・③（観察）	②（観察）	②（観察）		

## 6 本時の学習（4／5）

(1) 本時のねらい 水の生き物になりきり、全身を使って踊ることができるようにする。

(2) 展開

学習活動	教師の支援	評価の観点
1 ウォームアップをする。  2 めあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・軽快なリズムに乗って踊ったり、表現遊びをしたりして、体をほぐすことができるようにするとともに楽しく開放的な雰囲気での学習できるようにする。</li> </ul>	
水の生きものになりきって おどろう。		
3 教師の言葉かけに合わせて水の生き物になって踊る。  4 友達と一緒に水の生き物になって踊る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ いろいろな水の生き物になって踊る。</li> <li>・ 選んだ水の生き物になって踊る。</li> </ul> 5 見せ合い、気づいたことを話し合う。  6 本時のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動きの特徴が異なる生き物をいくつか取り上げ、多様な動きを引き出す言葉かけをすることで、様々な動きを経験できるようにする。</li> <li>・「大変だ！うずしおに巻き込まれる！」など、場面が急変するような言葉かけをすることで、簡単なお話にして即興的に踊ることができるようにする。</li> <li>・よい動きを賞賛したり紹介したりすることで、自分や友達のよさに気付くことができるようにする。</li> <li>・イメージカードを活用し、即興的に動くことができるようにする。</li> <li>・「大変だ！○○だ！」の場面に何が起こるのかを話し合うようにすることで、簡単なお話にして踊ることができるようにする。</li> <li>・「動きの玉手ばこ」を確認することで、それを手がかりに、友達のよいところに気付くことができるようにする。</li> <li>・めあてをふり返り、児童のよかったところを賞賛することで、自分と友達のことを認められるようにするとともに、次時への意欲をもつことができるようにする。</li> </ul>	<b>【知識・技能②】</b> (観察・カード)

(3) 評価及び指導の例

「十分満足できる」と判断される状況	生き物の特徴を捉え、「動きの玉手ばこ」を意識して、そのものになりきって全身を使って踊ることができる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導	選んだ生き物の特徴を尋ねて一緒に踊ったり、グループの友達の真似をするよう声をかけたりすることで、どう動けばいいかがわかるようにする。

