

## 第1学年4組 体育科学習指導案

指導者

1 単元名 表現リズム遊び

2 運動の特性

(1) 一般的特性

表現リズム遊びは、軽快なリズムの曲に乗って弾んで踊ったり、そのものになりきって踊ったりするのが楽しい運動遊びである。

(2) 子どもから見た特性 (男子 17名 女子 12名 計 29名)

A 運動の楽しさの体験状況

① 運動をすることは好きですか。(理由は自由記述)

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
18名	9名	2名	0名
<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動が楽しいから (23名)</li> <li>・みんなと楽しくできるから (2名)</li> <li>・だんだん上手になるから (1名)</li> <li>・体がほぐれるから (1名)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・疲れるから (2名)</li> </ul>	

② 体育の学習は好きですか。(理由は複数選択)

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
18名	7名	3名	1名
<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな種類の運動ができるから (21名)</li> <li>・踊るのが楽しいから (21名)</li> <li>・走るのが楽しいから (21名)</li> <li>・動物歩きが楽しいから (20名)</li> <li>・水遊びが楽しいから (20名)</li> <li>・みんなと楽しくできるから (20名)</li> <li>・体を動かすのが楽しいから (19名)</li> <li>・運動ができるようになるから (15名)</li> <li>・リレー遊びが楽しいから (13名)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・疲れるから (3名)</li> <li>・走るのがつまらないから (3名)</li> <li>・動物歩きがつまらないから (2名)</li> <li>・踊るのがつまらないから (2名)</li> <li>・リレー遊びがつまらないから (2名)</li> <li>・みんなと一緒にだとつまらないから (2名)</li> <li>・運動ができないから (2名)</li> <li>・体を動かすのがつまらないから (1名)</li> <li>・水遊びがつまらないから (1名)</li> </ul>	

③ 休み時間にどんな遊びをしていますか。(自由記述)

<p>&lt;外&gt; 鬼ごっこ(19名) 鉄棒(16名) ドッジボール(7名) チェーンジャングル(6名) たいこばし(5名) のぼり棒(4名)</p> <p>&lt;内&gt; ザリガニと遊ぶ(3名) ねんど(1名)</p>
---

④ 今までにどんな踊りをしたことがありますか。(自由記述)

運動会のダンス (20名) 幼稚園等の発表 (13名) 帰りの会 (8名) 放課後ルーム (3名)  
家でテレビを見ながら振付のまね (3名)

⑤ 踊ることは好きですか。(理由は自由記述)

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
18名	10名	0名	1名
・踊ると楽しいから ・おもしろいから ・みんなで楽しくできるから ・うきうきわくわくするから ・リズムに乗れるから	(17名) (4名) (3名) (2名) (2名)	・疲れるから	(1名)

⑥ 何かに変身することは好きですか。(理由は自由記述)

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
15名	11名	2名	1名
・変身が楽しいから ・好きなものになれるから ・おもしろいから	(14名) (9名) (3名)	・恥ずかしいから ・変身したくないから ・疲れるから	(1名) (1名) (1名)

⑦ 今までに何に変身したことがありますか。(自由記述)

<動物> くま (18名) うさぎ (12名) あざらし (9名) ねこ (9名) うま (5名)  
いぬ (4名) かえる (3名) さる (2名) ライオン (2名)  
その他、かめ、ぞうなど 計 23 種類  
<その他> 飛行機 (7名) アイドル・芸人 (4名) アニメキャラクター (2名) など

⑧ 表現リズム遊びで楽しみなことはなんですか。(複数選択)

リズム遊び	表現遊び
・いろいろな曲で踊ること (25名)	・なりきって変身すること (15名)
・いろいろな場所に動いて踊ること (24名)	・友達と一緒になりきること (15名)
・自由に踊ること (23名)	・いろいろな場所に動いてなりきること (13名)
・体全体で踊ること (22名)	・いろいろなものになりきること (13名)
・友達と一緒に踊ること (22名)	・体全体でなりきること (11名)
・いろいろな速さで踊ること (19名)	・いろいろな速さでなりきること (11名)

⑨ 学習の中で、何に変身したいですか。(自由記述)

<動物> うさぎ (8名) くま (7名) ねこ (6名) うま (3名) ちょうちょ (2名)  
その他、ざりがに、わになど 計 22 種類  
<その他> 飛行機 (3名) アニメキャラクター (3名) 芸人・ダンサー (3名)  
乗り物 (3名) 恐竜 (2名) 電車 (1名) 車 (1名)

⑩ 学習で心配なことはありますか。(自由記述)

ある	ない
3名	26名
・踊ることが心配 (2名)	
・友達とぶつからないか心配 (1名)	

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

⑪ きまりや順番を守って学習できますか。

できる	できない
28名	1名

⑫ 友達と仲良く学習ができますか。

できる	できない
28名	1名

⑬ 困ったときは、どうしますか。

先生に聞く	近くの友達に聞く	仲の良い友達に聞く
15名	1名	13名

⑭ 困っている友達がいたらどうしますか。

先生に教える	教えてあげる	何もしない
5名	24名	0名

⑮ 友達の良いところを見つけて、ほめることができますか。

できる	少しできる	あまりできない	できない
15名	9名	3名	2名

⑯ 友達の良いところを見つけてまねをすることができますか。

よくしている	たまにしている	あまりしていない	していない
18名	10名	1名	0名

⑰ めあて(頑張ること)をもって学習できますか。

できる	できない
26名	3名

⑱ 体育の学習で大切なことはなんですか。(自由記述)

一生懸命頑張ること (9名) 先生の話聞くこと (9名) 運動を楽しくやること (3名) 安全にやること (2名) ふざけないこと (2名) 上手にやること (2名) 大きな声で合図を出すこと (2名)
---

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況

		A			B	C					
		体育が好き	踊ることが好き	変身が好き	めあてをもてる	リズム遊び			表現遊び		
						ロック	サンバ	主な踊り方	カルタの動き	友達と一緒に	主な動き
1	男	◎	○	◎	○	△	△	スキップ、側転	○	○	戦う、ポーズしながら歩く
2	男	◎	◎	○	○	◎	◎	ドラゴンボール、鳥のまね	○	○	吠える、腕をひらひら
3	男	◎	○	◎	○	△	○	手をつないで回る	○	△	背中をつけて床を進む
4	女	◎	○	○	○	○	△	手をつないで回る	○	○	友達と飛び回る
5	女	◎	◎	○	○	○	△	座って回る、走る	○	○	くねくね歩き
6	女	◎	◎	○	○	○	○	大きな輪を作って回る	○	△	ちょこちょこ歩き
7	女	○	◎	◎	○	○	○	大きな輪を作って回る	○	△	くねくね歩き
8	女	○	○	○	○	○	○	大きな輪を作って回る	○	○	戦って襲われる
9	女	◎	◎	○	○	○	○	大きな輪を作って回る	○	○	友達と追いかけてっこ
10	女	○	◎	◎	○	◎	◎	その場ジャンプ、腕を回す	○	○	友達と追いかけてっこ
11	男	△	◎	◎	○	○	○	スキップ、鳥のまね	◎	○	吠える、くねくね歩き
12	男	◎	◎	◎	○	○	△	手をつないで回る、走る	△	○	友達と走ってジャンプ
13	女	◎	◎	◎	○	○	○	大きな輪を作って回る	○	○	くねくね歩き、お話
14	男	○	◎	◎	○	◎	◎	一人でいろいろな動き	◎	○	戦う、飛び回る
15	女	×	◎	○	○	○	△	大きな輪を作って回る	○	○	友達と歩き回る
16	男	◎	○	◎	○	◎	◎	いろいろなステップ	○	○	ちょこちょこ歩き
17	男	◎	◎	◎	○	○	◎	ランニングマン、サンバ	○	△	床でぐねぐね
18	男	◎	○	○	○	○	○	変形スキップ、床で回る	○	○	背中をつけて床を進む
19	男	△	◎	△	×	◎	◎	手をつないで回る、鳥	○	○	走ってジャンプ
20	女	◎	◎	◎	○	○	△	床で回る、走る	△	△	くねくね歩き
21	男	◎	◎	○	○	○	○	手をつないで回る、サンバ	△	△	友達と飛び回る
22	男	◎	○	◎	○	△	△	走る、床で回る	△	○	腕をのばして歩く
23	男	○	○	○	×	○	○	走ってジャンプ	◎	○	戦う、泳ぐ
24	男	◎	×	◎	○	△	○	走る、クロール	△	○	戦う、腕を振って飛ぶ
25	男	○	◎	△	○	○	○	スキップ、腕を回す	△	○	背中をつけて床を進む
26	男	◎	○	◎	○	○	○	鳥のまね、スキップ	○	○	吠える、ちょこちょこ歩き
27	女	△	◎	○	○	○	△	大きな輪を作って回る	○	○	ちょこちょこ歩き、お話
28	男	◎	○	×	○	△	△	側転、サンバステップ	○	○	すばやく走る、くねくね
29	女	○	◎	◎	○	△	○	大きな輪を作って回る	○	△	床でぐねぐね

※リズム遊びはロックは「SHAKE」、サンバは「サンバ デ ジャネイロ」の曲に合わせてどのような動きをしたか。(◎リズムに乗っていろいろな踊りをした、○いろいろな踊りをした、△あまり動けなかった、×動けなかった)

※表現遊びは動物の絵が描いてあるカルタを使用し、めくった動物にすぐに変身しよう、と声をかけた。即興でどのような動きをしたか。(◎いろいろな動物になりきっていろいろな動きをした、○いろいろな動物になりきった、△あまり動けなかった、×動けなかった)

※表現遊びは個人で行った。活動の中で友達と関わり合い、一緒に動きをした児童が29人中22人だった。

## 【考察】

### A 運動の楽しさの体験状況について

本学級の子どもは、運動や体育の学習を「とても好き」「好き」と感じている。休み時間を外で元気に過ごす子どもが多く、鬼ごっこで走り回ったり、固定遊具で遊んだりしながら体を動かす楽しさや、友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わっている。一方、運動や体育の学習を「嫌い」「とても嫌い」とする子どもはそれぞれ6%、13%おり、その理由として「疲れるから」「つまらないから」などが挙げられている。そこで本単元では、体を動かした疲労感を心地良いものとして捉えられるような声かけや、学習内容の取り上げ方、学習方法の工夫などを通して、学級全体で運動に親しむ子どもを育てていきたい。

これまでのダンスの経験は、運動会や幼稚園等で行った定型のダンスを踊る経験が圧倒的に多いことが伺える。97%が踊ることを「とても好き」「好き」と答えており、踊る楽しさや友達と一緒にできる喜びを感じているようである。本学級では、5月から毎日の帰りの会でリズム遊びを行っている。「リズムに合わせて自由に踊ろう」と様々な曲をかけて取り組んでいるが、ダンスとして捉えている子どもは27%しかいない。本単元では、定型の楽しさを味わっている子供に、自由に踊るリズム遊びの楽しさを味わわせられるよう、子どもの乗りやすい曲を選んだり、自由に踊る楽しさを味わうための動きのバリエーションを増やしたりしながら学習を進めていきたい。

これまでに何かに変身したり「〇〇ごっこ」をしたりした経験から、90%がその活動を「とても好き」「好き」と答えている。発達段階として、いろいろなもののまねをすることが大好きな時期なので、中・高学年の表現の学習につなげられるよう、低学年でなりきる楽しさを存分に味わわせたい。また、恥ずかしさが学習の障害とならないよう、身近でイメージを膨らませやすい「動物」を題材として取り上げることで、たくさん体を動かして恥ずかしさを吹き飛ばし、踊ることを楽しむ声かけや、雰囲気作りをして学習を進めていきたい。

### B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

実態調査から、1名以外は「きまりや順番を守って」「友達と仲良く」学習できると答えている。できないと答えた子どもは、これまでの活動の中でトラブルになってしまうことがあった。本単元においても学級目標である「なかよし」についてしっかりと確認し、仲良く学習することができた場面を称賛するなどして、自信をつけさせていきたい。また、「めあて（頑張ること）をもって学習できますか」という問いに対しては、90%が「できる」と答えている。これまでの体育の学習は、全員共通のめあてをもたせて学習することが多く、個人のめあてをもつことにまだ慣れていない。本単元では、1時間の学習の中でリズムに乗って踊る楽しさや、なりきって踊る楽しさを存分に味わわせることで、次の学習のめあてをもつことにつなげていきたい。

### C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

リズム遊びは、帰りの会でよく使用している「SHAKE」と「サンバ デ ジャネイロ」の曲を使用して実態調査を行った。普段は教室という狭い空間で行っているため、体育館では走り回ってしまう子どもが多く見られた。リズムに乗って踊っている子どもは6名おり、全く踊れない子どもはいなかった。その他の子どもは楽しく踊ってはいるものの、「リズムに乗って」という段階には到達していない。そこで、リズムに乗って踊るためのヒントは子供の動きにたくさんあるため、「うごきのたからばこ」として学級全体で共有する時間を設けたり、リズムに乗って踊れている子どもを「キラキ

ラダンサー」として紹介したりしながら、よい動きを全体に広めていきたい。

表現遊びは、動物の絵が描いてあるカルタを使用して実態調査を行った。クマのカルタを例に挙げ、学級全員で教師と一緒にくまに変身してみた後、個人でカルタをめくって表現遊びを行った。4・5月の体育の学習で動物歩きを行っていたため、ほとんどの児童が「くま歩き」などで歩き回ることができた。トラのカルタをめくって吠えだしたり、ネズミのカルタをめくって鳴き声を出しながらちょこまかと走ったりと、教師の想像以上に瞬時に動物になりきっている子どもが多かった。また、自然と友達と一緒にとび回ったり、戦いが始まったりする子どもも多かった。しかしながら、ゾウをめくったら長い鼻を動かすだけ、タコをめくったらくねくねするだけで終わってしまう子どもや、めくった瞬間は変身するもののすぐに人間に戻ってしまう子どもも見られた。本単元では、様々な動物のイメージをもたせて動きのバリエーションを増やしたり、全身で楽しく踊るための「うごきのたからばこ」を学級全員で充実させていったりしながら、即興で踊る楽しさを味わわせていきたい。

### 3 研究主題と学習の手立て

#### (1) 市教研体育部会の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

#### (2) 視点と学習の手立て

視点1 子どもの実態を的確に把握するとともに、運動の特性と指導内容を明確にした上で道すじや学習活動を工夫し、ねらいを明らかにすることで子どもたちが学習意欲やめあてをもって取り組めるようにする。

#### <手立て>

○イメージやリズムの世界に浸ることができる道すじ

本単元は、単元を通して毎時間「リズム遊び」と「表現遊び」の両方を学習する。低学年の子どもがもっている律動的に弾む姿を生かし、変身対象になりきる楽しさを十分に味わわせるためである。1単位時間の前半に「リズム遊び」を設定することで、軽快な曲に合わせて弾んで踊ったり、友達と一緒に踊ったりしながら心も体も解放された状態から、後半の「表現遊び」の学習に入ることができるため、動物の特徴や様子を捉え、全身を使ってなりきって踊ることができると思う。

また、単元を通してリズム遊び、表現遊びでのそれぞれのねらいを一つとする。1年生の段階でリズム遊び、表現遊びの楽しさを十分に味わわせることが、2年生以降の学習の充実につながると考える。さらに、遊びの中で教師が意図的によい動きを取り上げて、全体に共有する時間を設定することで、動きの広がりや深まりをもたせられるようにしていく。特に表現遊びにおいては、各時間の身に付けさせたい動きを教師の中で明確にしておくことで、自由にカルタをめくって踊りながら、単元を通してイメージを体全体で表現するポイントを習得させていく。また、友達との認め合い、ほめ合いの時間も設けることにより、自分や友達の成長を実感できるようにし、学習に安心感や満足感をもって取り組めるようにしていきたい。

視点2 一人一人のよさを伸ばし、できる喜びを実感できる手立てを工夫する。

<手立て>

○誰もがリズム遊びや表現遊びに浸ることのできる工夫

本単元の工夫として、まず選曲が挙げられる。表現リズム遊びにおいてどのような曲を使用するのがとても重要になってくる。リズム遊びでは明るく軽快なアップテンポの曲を複数用意することにより、全身で弾んで踊る環境を作る。表現遊びにおいても、動物の様子を想起させる BGM をかけながら学習をすることで、より動物になりきったり、恥ずかしさを軽減させたりすることができる。と考える。

次に、本単元では学習の初めにイメージバスケットを作って動物のイメージを膨らませた後に、そのイメージバスケットから動物カルタを作成し、学習で使用していく。学習に入る前に動物の絵本や図鑑、映像などでイメージを膨らませる期間を確保した後にイメージバスケットに取り組むことで、具体的なイメージバスケットが書けるようにしていきたい。このイメージバスケットはいつでもかき込めるようにしておき、みんなが見られる場所に掲示しておくことで普段の生活から学習への意欲を高めていく。そして、そのイメージバスケットから動物カルタを作成する。カルタを使用することは、表現遊びに不安を抱いている子どもだけでなく、もっといろいろな動物に変身したい子どもにとっても、学習の一助となるだろう。また、このカルタは動物の特徴的な動きを示すだけでなく、オノマトペも取り入れ、めくった瞬間に動きのイメージがもてるようにしていく。

イメージやリズムの世界に浸りながらなりきって踊れるよう、それぞれの世界に入り込める手立てを取ることで、子どもが楽しく学習に取り組めるようにしていきたい。

○よい動きを認め合ったり共有し合ったりするための場の設定や掲示物の作成

表現リズム遊びは勝敗や順位が無いことが運動のよさであるが、一方では何が「よい」のかわかりにくいとも捉えられる。そこで、学習の中に「キラキラダンサー」「キラキラアニマル」といったよい動きを取り上げる場を設定する。これらは教師から子ども全体に向けてよい動きを紹介する形を取っていくことで、各時間で押さえないよい動きを伝え、広めていくことにつながっていくだろう。また、表現遊びを2人組で行うことや、毎時間の最後に4人組で動きの見せ合いをすることを通して、友達と踊ることの楽しさや友達と認め合うことの喜びを経験させたい。

次に、「うごきのたからばこ」という掲示物を作成する。リズム遊び、表現遊びのそれぞれのよい動きを掲示していくことで自分の動きの財産を増やしたり、友達のよさに気付いたりすることができる。そして、よい動きを共有することで、自分の動きに自信をもたせたり、よい動きのまねから自分の動きを深めたりし、少しずつ動きの質を高めていけるだろう。なかなか踊ることができない子どもにとっては、具体的な動きが示されることで自信をもって取り組むことができるだろう。友達のよいところに着目させる場の設定や、掲示物の作成、使用を通して、たくさんのほめ言葉が飛び交う、温かい学習にしていきたい。

#### 4 学習のねらい

- 表現リズム遊びに進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【関心・意欲・態度】
- 表現リズム遊びの行い方を知り、楽しく踊るための動きや、友達のよい動きを見付けたりできるようにする。 【思考・判断】
- ロックやサンバの軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物の特徴をとらえて全身で踊ったりすることができるようにする。 【技能】

#### 5 評価規準（おおむね満足できる状況）

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表現リズム遊びに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・きまりを守り、だれとでも仲良く踊ろうとしている。</li> <li>・運動する場の安全に気を付けようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表現リズム遊びの行い方を知るとともに、動きを広げるためのいろいろな動きを見付けている。</li> <li>・動物や、ロック・サンバなどのリズムの特徴を知るとともにそれに合った動きを選んだり、友達の良い動きを見付けたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リズム遊びでは、ロックやサンバなどの軽快なリズムに乗って踊ることができる。</li> <li>・表現遊びでは、いろいろな動物の特徴を捉え、全身で踊ることができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ロックやサンバなどの軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物になりきって踊ったりすることに進んで取り組もうとしている。</li> <li>② 学習のきまりを守り、だれとでも仲良く踊ろうとしている。</li> <li>③ 友達とぶつからないように安全に気を付けようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ロックやサンバなどのリズムの違いに気付き、動きを見付けている。</li> <li>② 動物の特徴や様子を捉えた具体的な動きをいろいろ見付けたり選んだりしている。</li> <li>③ 友達の良い動きを見付けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① ロックやサンバなどの軽快なリズムに乗って弾んで自由に踊ることができる。</li> <li>② 動物の特徴を捉え、全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけて踊ることができる。</li> </ul>





6 学習の道すじ (本時 5 / 6)

	1	2	3	4	⑤ (本時)	6
0	オリエンテーション	<b>リズムあそび</b> いろいろなリズムにのって、おどってたのしもう。 ○ロックやサンバのリズムに乗って、全身で弾んで自由に踊る。 ○友達のまねをしたり、友達と一緒に自由に踊ったりする。				
45		<b>ひょうげんあそび</b> いろいろなどうぶつになりきって、おどってたのしもう。 ○2人組で動物カルタをめくり、いろいろな動物を思いつくままに自由に踊る。 ○一番楽しかった動物を選び、友達と一緒に踊ったり見せ合ったりして楽しむ。				
関	③		②			①
思		①	②	③		
技					①	②

7 学習活動と教師の支援

	学習内容と活動	教師の支援・指導 (○) 評価 (◇)
はじめ	1 オリエンテーションをする。 ○学習のねらいと道すじを知り、学習の進め方に見通しをもつ。 ○学習のきまりやマナー、場の安全について知る。 ○学習カードの使い方を知る。 ○イメージバスケットを作り、そのイメージを基にカルタを作成する。 ◇友達とぶつからないように安全に気を付けようとしている。	【関心・意欲・態度③】
なか	1 学習の準備をする。 ・帽子を脱ぎ、上履きと靴下を脱いで集合する。 2 リズム遊びの本時のめあてと学習の進め方を確認する。	○学習が始まる前から軽快な曲を流し、心と体をほぐす準備をする。 ○前時までのよい動きをみんなでやってみて、思い出す。
	<b>リズムあそび</b> いろいろなリズムにのって、おどってたのしもう。	
	3 軽快なリズムの曲をリレー形式で流し、全身で弾んで踊る。 ♪めざせチャンピオン (教師の指示で) ・教師のリードで、リズムに乗っていろいろな動き方で踊る。 ♪ロックのリズム 候補曲 ・SHAKE ・5,6,7,8 ・Mickey ・Mickey Mouse March など	○教師も踊り、よい動きを示したり、よい動きの子どもを称賛したりする。 ○なかなか動けずにいる子どもには近づいて一緒に踊ったり、友達と一緒に踊るように助言したりする。 ○曲によってリズムが違うことや、リズムによって弾み方が変わってくることを声かけする。 ○よい動きの子どもを称賛することで、よい動き

<p>な か</p>	<p>♪サンバのリズム 候補曲 ・サンバ デ ジャネイロ ・風になりたい など ・リズムに乗って全身で弾んでいる色々な動き 方で踊る。 ・友達のまねをしたり、友達と一緒に踊ったり する。 ＜予想される手立ての必要な子どもの動き＞ ●走り回ってしまう。 →教師と手をつないで一緒にリズムに合わせて 弾み、リズムの乗り方を体験させ弾んで踊る 楽しさを味わわせる。 ●同じ動きしかしない。 →その動きにこだわって楽しんでいることを認 めつつ、教師と一緒に踊ったり、空間を移動 させたりおへその向きを変えたりすると新た なおもしろさがあることを伝える。 ●同じリズムで踊ってしまう。 →教師と一緒に踊ることでリズムを崩す。</p> <p>4 「キラキラダンサー」のよい動きや楽しそう な動きを見て、共有したり真似をしたりする。 《予想される子どもの発言》 ・Aさんのジャンプの仕方がくねくねしてい て面白い踊りです。 ・Bさんの踊りのくるくる回るところが楽し そうで一緒にやってみたいです。</p> <p>5 表現遊びの本時のめあてと学習の進め方を確 認する。</p>	<p>を全体に広める。 ○動きが深まらない子どもに対しては、今の動き を認めながら、「○○もやってみると、もっと 楽しいよ」など、前向きな声かけをたくさんす る。 ○教師が声を出したり思い切り踊ったりするこ とで子どもが動きの楽しさに触れられるよう にする。 ○よい動きを広めるための「うごきのたからば こ」に掲示されている言葉や、新しい弾み方や 踊り方をしている子どもの動きを、教師が子ど も全体に紹介する。 ◇学習のきまりを守り、誰とでも仲良く踊ろうと している。 【関心・意欲・態度②】 ◇ロックやサンバなどのリズムの違いに気付き、 動きを見付けている。 【思考・判断①】 ◇ロックやサンバなどの軽快なリズムに乗って 弾んで自由に踊ることができる。 【技能①】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>○上手に踊れたことだけでなく、よい動きを見付 けられたことも称賛する。 ○なぜ「キラキラダンサー」に選ばれたのかを教 師が示したり、子どもから理由を挙げさせたり することでよい動きを共有する。 ◇友達のよい動きを見付けている。 【思考・判断③】</p>
<p><b>ひょうげんあそび</b> いろいろなどうぶつになりきって、おどってたのしもう。</p>		
<p>6</p>	<p>2人組で動物カルタをめくり、いろいろな動 物を思いつくままに自由に踊る。 ・動物カルタをめくって、いろいろな動物に なりきって踊る。 ・まずはカルタの動きを思いつくままに自由</p>	<p>○「うごきのたからばこ」から、前時までのよい 動きを確認したり、実際に踊ってみたりして活 用する。 ○特徴を捉えた動きをしている子どもや、具体 的な動きをしている子どもを称賛し、全体でよい</p>

な  
か

に踊って楽しみ、慣れてきたら事件（出来事）を起こして楽しむ。

<予想されるカルタと子どもの動き>

「くまさん のっしのっし」

→手や足を力強くゆっくりと動かして歩く。

「ちょこちょこねずみ」

→細かな足取りで進んだり、ぴたっと止まってまた走り出したりする。

「ふわふわりーん、くらげさん」

→骨がなくなったようにやわらかくくねくねと動きながら移動する。

<予想される手立ての必要な子どもの動き>

●動物になりきることができず、すぐに素に戻ってしまう。

→カルタを見せ、イメージを膨らませて教師と一緒に踊る。同じ動きを3回繰り返してみることや、だんだんと動きを大きさにしてみることなどを伝える。



7 2人組同士でグループを作り、今日の自分達のお気に入りの動きを見せ合い、友達と一緒に踊ったり見せ合ったりして楽しむ。

<予想される子どもの発言>

- ・腕を大きく動かしていたところが象の鼻に見えたよ。
- ・ちょろちょろ走りながら、止まったり向きを変えたりしていて本物のねずみみたいだったよ。



動きを共有できるようにする。

○次のカルタをめくるまで動物になりきって移動するように声をかける。

○なかなか動けない子どもには、教師と一緒に踊ったり、教師や友達のまねをしてみたりしようと声をかける。

◇学習のきまりを守り、だれとでも仲良く踊ろうとしている。 【関心・意欲・態度②】

○動きが広がらない子どもには、カルタからイメージを膨らませ、教師と一緒に踊る。

○学習の中盤で「キラキラアニマル」を紹介する時間を設け、よい動きを共有する。

○キラキラアニマルの動きを生かして踊れるように助言する。

◇動物の特徴や様子を捉えた具体的な動きをいろいろ見付けたり選んだりしている。

【思考・判断②】

◇動物の特徴を捉え、全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけて踊ることができる。

【技能②】

◇いろいろな動物になりきって踊ることに進んで取り組もうとしている。

【関心・意欲・態度①】

○友達のよいところを見つけるように促す。

○小グループで見せ合いをすることで、苦手な児童も緊張せずに踊れるようにする。

○なりきって踊れたことや、よい動きを見付けられたことを称賛する。

○ほめることがなかなか見つけられない子どもには、「うごきのたからばこ」の中にほめる言葉が書いてあることを助言したり、子どもと一緒に友達の動きを見て教師と一緒にほめたりするようにする。

◇友達のよい動きを見付けている。

【思考・判断③】

な か	8 学習の振り返りをする。 ・学習カードを書く。 ・よい動きの子どもを見て、「うごきのたからばこ」に掲示する内容を共有する。 ・次時のめあてを確認する。	○次時の学習の進め方や動きのポイントを知らせ、学習に見通しをもたせるとともに自分のめあてをもてるようにする。
ま と め	9 学習のまとめをする。 ○表現リズム遊びに進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができたか。 ○表現リズム遊びの行い方を知り、楽しく踊るための動きや、友達のよい動きを見付けたりできたか。 ○ロックやサンバの軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物の特徴をとらえて全身で踊ったりすることができたか。	

# ひょうげんリズムあそび

1ねん くみ なまえ

## 1 がくしゅうのみちすじ

	1	2	3	4	5	6
0	オリエンテーション	リズムあそび いろいろなリズムにのって、おどってたのしもう。				
45		ひょうげんあそび いろいろなどうぶつになりきって、おどってたのしもう。				

## 2 がくしゅうのやくそく

①たのしく おどろう

②ともだちの いいところを みつけよう



## 3 たのしくおどる ポイント

### ○リズムあそび

リズムにのって → きこえるおんがくに あわせて、 ノリノリでおどろう。

ぜんしんではずんで → ても あしも おへそも かみのけも からだぜんぶで ぴよんぴよん!

### ○ひょうげんあそび

いろいろなどうぶつになりきって → からだも こころも かおも こえも へんしんするよ。

おもいつくままに → 「これやりたい!」と おもったことに どんどん ちょうせんしよう!

## 4 きょうのふりかえり (◎よくできた ○できた △もうすこし)


たのしく あんぜんにおどれた	◎	○	△
リズムにのって おどれた	◎	○	△
どうぶつに なりきって おどれた	◎	○	△
ともだちの よいところを ほめられた	◎	○	△


10

# ひょうげんリズムあそび

1ねん くみ なまえ

★きょうの めあては・・・(1つずつ ○を つけましょう)

リズムあそび 	
たのしく なかよくおどる	
リズムに あわせておどる	
からだいっぱい はずんでおどる	

ひょうげんあそび 	
たのしく なかよくおどる	
ともだちの よい うごきをみつける	
ほんものに なりきっておどる	

★きょうのふりかえり (◎よくできた ○できた △もうすこし)

たのしく あんげんに おどれた	◎	○	△
めあてが たっせいできた	◎	○	△
リズムにのって おどれた	◎	○	△
どうぶつに なりきって おどれた	◎	○	△
ともだちの よいところを ほめられた	◎	○	△

★きょうの キラキラ (じぶん) よかったところを ぶんや えで かこう。

キラキラ



★きょうの キラキラ (ともだち) よかったところを ぶんや えで かこう。

キラキラ

さん



★せんせいから