

小学校第1学年 体育科学習指導案
F 表現リズム遊び ア 表現遊び

1年生担任 佐々木 美波

日 時 令和4年9月16日(金) 1校時(9:00~9:45)
場 所 大朝体育館
学 年 第1学年 (男子0名 女子10名) 計10名
単 元 名 いきものワールドへHELLO! ~みんなでいきものになりきろう~

単元の概要

○児童の実態

本学級の児童は、運動に対する意欲が高い。休憩時間には必ず外に全員出て遊ぶ等、日頃から運動に親しんでいる。体育アンケートより、「体育の授業が好き」と全員の児童が答えた。どの領域でも楽しみながら運動をする。また、友達と関わり合いながら課題に取り組む姿勢が見られるようになってきており、友達にアドバイスをもらったことや自分がアドバイスしたこと等を授業後の振り返りに記述するようになってきた。

一方で、体育アンケートより「運動に自信がなく(走るのも苦手)、友達から『おそい』とか『へた』と言われた経験がある」児童が1名、「運動に自信がなく、極力目立たないようにしている」児童が1名いる。体育の授業は好きだが、運動に苦手意識をもっていることが分かる。

表現リズム遊びについては、1学期に運動会で披露したリズム遊びで友達と自由に関わり合って楽しく踊る経験をしている。リズム遊びを好む児童が多く、恥ずかしさや抵抗よりも楽しみを感じている。

<運動への意識についての事前調査結果>

項目	肯定的回答	主な理由
体育の授業は好きですか。	10/10	<ul style="list-style-type: none">・今まで知らなかった遊びを知れるから。・初めてできるようになったことが沢山あるから。・練習をしてできるようになったことが沢山あるから。・できなかったことができた時に、友達や先生と「わーい!」と喜べるから。・みんなと体を動かすことが楽しいから。

○指導上の留意点

【題材の設定】

- ・低学年の発達の特性のひとつに、目の前の具体的なものに誘発されて体が動き出すことや動きの特徴を具体的に捉えやすいものに変身することを好むことが挙げられる。そこで、特徴的な動きが捉えやすい生き物を毎時間替えて取り入れる。

【題材のイメージ喚起】

- ・題材についてのイメージを豊かに持つことが、表現運動の大きな課題であることから、学習初めのオリエンテーションでは、題材についていろいろなイメージを出し合い、想像を膨らませたり、活動への意欲を喚起したりする。また、教室には題材に関係する内容の図書コーナーを設置する。

【セットメニュー】

- ・毎時間の主運動で、なりきって全身で踊ることの楽しさを味わうことができるようにするために、導入では主運動に繋がり、楽しむことのできる運動を行う。

【イメージカードの活用】

- ・動きを引き出しやすい場面をカードにしておく。カードには「～している」のように抽象的なイメージを書いておくことで、自由な発想が生まれやすくする。

【ICTの活用】

- ・生き物がどのように動いているのか想像できない児童には、生き物の動きを保存しているタブレットを使い、イメージが持ちやすいようにする。
- ・動きに差を付けて誇張したり、急変する動きで変化を付けたりして踊っている友達の動きを撮影して見せることで、動き方を工夫する際の視点を広げることができるようにする。

○ 単元の目標

- (1) 「いきものワールドへHELLO！」の題材の特徴を捉えるとともに、場面が急変する高・低の差や強・弱の差、速さに変化のある動きをつけ、生き物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) 「いきものワールドへHELLO！」の題材の特徴を捉え、それにふさわしい動き方の工夫をするとともに、一番気に入った様子や動き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) 「いきものワールドへHELLO！」の表現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)

○ 単元の評価規準

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
① 「いきものワールドへHELLO！」の表現遊びの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 「いきものワールドへHELLO！」の題材の特徴を捉えるとともに、急変する場面の変化のある動きにつなげて、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。	① 「いきものワールドへHELLO！」の題材の特徴を捉え、それにふさわしい動き方を選んだり見付けたりして工夫している。 ② 「いきものワールドへHELLO！」の一番気に入った様子や動きを友達に伝えている。	① 「いきものワールドへHELLO！」の表現遊びに進んで取り組もうとしている。 ② 「いきものワールドへHELLO！」の表現遊びで誰とでも仲良く踊ろうとしている。 ③ 「いきものワールドへHELLO！」の表現遊びをする場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ 「いきものワールドへHELLO！」の表現遊びで、友達とぶつからないように周りの安全に気を付けている。

○ 指導と評価の計画

指導と評価の計画(第1学年) 表現リズム運動						
単元名	いきものワールドへHELLO! ~みんなでいきものになりきろう~					
学習の段階	基本の運動をつかむ段階			運動を工夫する段階		
時数	1	2	3	4(本時)	5	6
小テーマ	オリエンテーション	Animalワールド	Bugワールド	Seaワールド	たいへんだ! OOだ!	はっぴょうかい
一時間の学習の流れ	0	1 学習の流れや単元終末のイメージを持つ。	1 セットメニュー < だるまさんがころんだ 新聞に変身 まねっこ遊び 進化ジャンケン >			
	5		2 よい動きの視点を確認			
	10		3 めあての確認			
	15	2 生き物の動きのイメージを共有する。 →図鑑や動画もとに意見を出し合い、模造紙にまとめる。	とくちょうをいかにして、OOになりきろう!		「たいへんだ!」のぼめん でどうするかをかんがえておどろう。	おきにいいりのいきものを えらび、おはなしをつくって おどろう。
	20	3 セットメニューについて知る。	4 教師のリードで生き物の様子や動きの特徴を捉えて一緒に踊る。	4 教師のリードで生き物の様子や動きの特徴を捉えて一緒に踊る。	4 教師のリードで生き物の様子や動きの特徴を捉えて一緒に踊る。	4 これまで踊ってきた学習の内容を想起し、気に入ったお話をひとつ決める。
	25		【動物】 ・ゾウ・サル・ヘビ ・カンガルー・ツバメ	【昆虫】 ・バッタ・クワガタ・カマキリ ・ダンゴムシ・チョウチョ	【海の生き物】 ・タコ・サメ・クラゲ ・カニ・クマノミ	急変する場面を入れる。
	30	3 セットメニューについて知る。	5 ペアで特徴的な動きを生かして踊る。	5 ペアで特徴的な動きを生かして踊る。	5 ペアで特徴的な動きを生かして踊る。	5 以前作ったお話を想起しながら練習をする。
35	・ゾウが水浴びをしている。 ・サルが木登りをしている。 ・ヘビがぐねぐね進んでいる。 ・カンガルーがボクシングをしている。 ・ツバメが空を飛んでいる。		・バッタが草を食べている。 ・クワガタが敵を投げ飛ばしている。 ・カマキリが敵と戦っている。 ・ダンゴムシがまるまっている。 ・チョウチョが空を飛んでいる。	・タコがすみをはいている。 ・サメが小さい魚を襲っている。 ・クラゲが浮かんでいる。 ・カニが歩いている。 ・クマノミがイソギンチャクの中に隠れている。	(例) Seaワールドの生き物 ・強い波がきた! ・竜巻がきた! ・敵が来たぞ! 食べられそう!	
40	まとめ	6 友達のよい動きを共有する。	6 友達のよい動きを共有する。	6 友達のよい動きを共有する。	6 発表会をして、単元全体を振り返る。	
45		7 簡単なお話にして踊る。	7 簡単なお話にして踊る。	7 簡単なお話にして踊る。	7 簡単なお話にして踊る。	
評価計画	知・技	①(行動観察)			②(行動観察)	
	思・判・表			①(行動観察)		②(行動観察・体育ノート)
	主体的	①③(行動観察)	②(行動観察・体育ノート)			④(行動観察)

本時の学習（本時 4/6）

○本時の目標

「いきものワールドへHELLO!」の題材の特徴を捉え、それにふさわしい動き方を選んだり見付けたりして工夫できるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

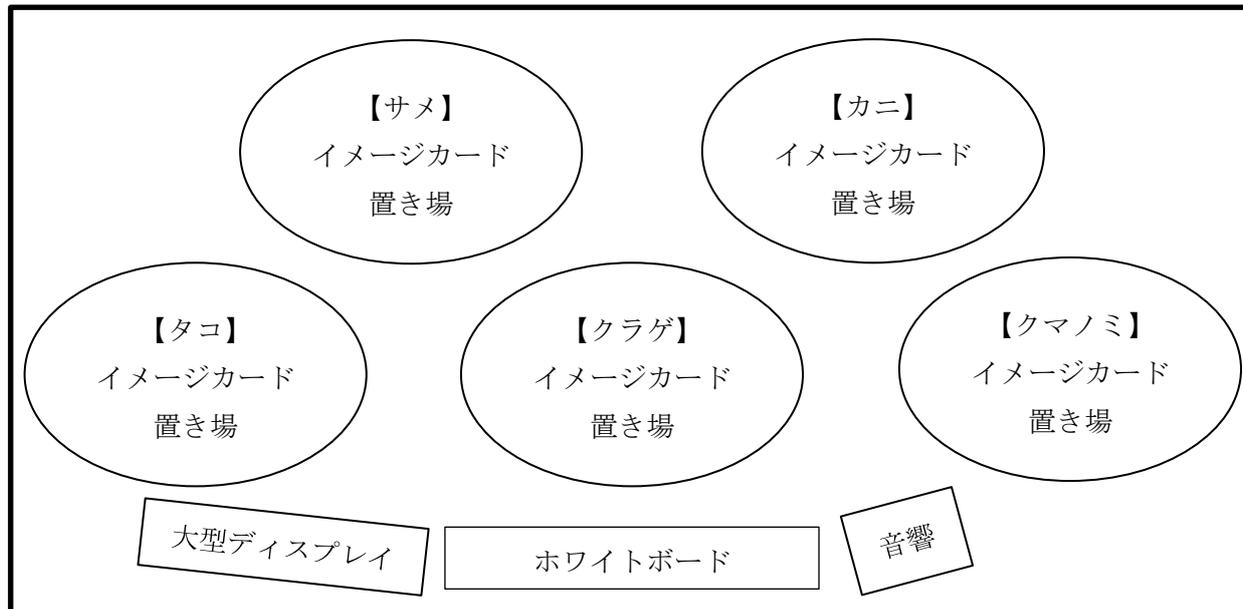
○本時の学習内容

	学習活動	○指導上の留意点 ◆「配慮を要する状況」と判断した児童への手立て	☆学習活動に即した 評価規準 (方法)			
導 入	1 セットメニュー	○みんなで楽しく運動を行う。 ・体じゃんけん ・王様だるまさんが転んだ →前時までの復習として生き物のお題を出す。 ◆緊張をほぐすために全員が楽しめるメニューを取り入れる。 ㊦	からだぜんぶをつかって ㊦			
	2 よい動きの視点を確認する。	【つよさ】 つよい・よわい 【かたさ】 やわらかい・かたい 【はやさ】 はやい・おそい ㊦				
	3 本時のめあてを確認する。	とくちょうをいかして、〇〇になりきろう！				
展 開	4 教師のリードで海の生き物の様子や動きの特徴を捉えて一緒に踊る。	○特徴が違う生き物を取り上げ、身に付けさせたい動きを経験させる。 ○生き物になりきりやすくするために、BGMを流して雰囲気を作る。	「いきものワールドへHELLO!」の題材の特徴を捉え、それにふさわしい動き方を選んだり見付けたりして工夫している。 【思考・判断・表現】 (行動観察)			
	【タコ】(例) ・すみをはいている。 ・ものにかみついてい る。 ・いどうしている。 ・いわにかくれている。	【サメ】(例) ・ちいさいさかなをおそ っている。 ・およいでいる。 ・たたかっている。 ・えさをたべている。		【クラゲ】(例) ・えさをたべている。 ・てきをさしている。 ・うかんでいる。 ・いどうしている。	【カニ】(例) ・あるいている。 ・あわをふいている。 ・だっぴをしている。 ・えさをたべている。	【クマノミ】(例) ・およいでいる。 ・イソギンチャクのなか にかくれている。 ・えさをたべている。 ・ねむたくなっている。
	5 ペアで特徴的な動きを生かして踊る。	◆恥ずかしさから動くことができない児童には、ペアリングを工夫し、友達同士で声を掛け合って動けるようにする。 ㊦ ○各海の生き物の場にイメージカードを裏返して置き、めくったカードにかかれたものを動きにする。 ○オノマトペを使った言葉掛けを行い、動きを分かりやすくする。				
	6 友達のよい動きを共有する。	○動きに差を付けて誇張したり、急変する動きで変化を付けたりして踊っている児童の動き大型TVに映し出し、視覚的によさを捉えることができるようにする。 ㊦				
	7 もう一度特徴的な動きを生かし、簡単な話にして踊る。	◆即興的に踊ることが苦手な児童には、友達の動きを真似することから始めさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">〈児童の振り返り例〉 【タコ】 ・手足をくねくねやわらかくするために体の力を抜きました。 ・すみを吐くときには、動きをはやくしました。 ・何からに絡みつくときには、ゆっくり動きました。</div>				
ま と め	8 本時の振り返りと次時の確認をする。	○本時の感想や、次時の学習で頑張りたいことなどを発表する。				

場の設定方法や用具について

○主な準備物

ホワイトボード、イメージカード、小太鼓、音響、大型ディスプレイ、録画用タブレット



板書計画

