

第 1 学 年 体 育 科 学 習 指 導 案

日 時 平成28年〇月〇日 (〇) 第〇校時
 対 象 第1学年〇組 〇〇名
 学校名 〇〇立〇〇小学校
 会 場 体育館

1 単元名 表現リズム遊び (〇〇〇〇どうぶつランドでへ〜んしん!!)

2 単元の目標

(1) 技能

身近な題材の特徴を捉えて全身で踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする運動を楽しく行うことができるようにする。

(2) 態度

表現リズム遊びにすすんで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(3) 思考・判断

簡単な踊り方を工夫できるようにする。

3 単元の評価規準

	ア 運動への関心・意欲・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能
単元 の 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> ○表現リズム遊びにすすんで取り組もうとしている。 ○きまりを守り、誰とでも仲よく踊ろうとしている。 ○運動をする場の安全に気を付けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○表現遊びや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。 ○題材や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、友達のよい動きを見付けたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びでは、軽快なリズムに乗って踊ることができる。 ○表現遊びでは、身近な題材の特徴を捉え全身で踊ることができる。
学 習 活 動 に 即 した 評 価 規 準	<ul style="list-style-type: none"> ①表現遊びやリズム遊びにすすんで取り組もうとしている。 ②きまりを守り、誰とでも仲よく踊ろうとしている。 ③友達とぶつからないよう場の安全に気を付けようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①表現遊びやリズム遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりしている。 ②動物の特徴を知り、それに合った動きを選んだり見付けたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①軽快なリズムの音楽に乗って弾んだり踊ったり、友達と調子を合わせたりして踊ることができる。 ②全身の動きに高・低の差や速さの変化を付けたり、急変する場面を入れたりして簡単な話にして踊ることができる。

4 指導観

小学校学習指導要領解説体育編第3章第1節F表現リズム遊び（1）によると、「運動を楽しく行い、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊ることができるようにする。」と記されている。本単元においては、いろいろなものになりきりやすく、律動的な活動を好む低学年の児童の特性を生かした学習指導の進め方を工夫し、一人一人が踊る楽しさを味わい、すすんで課題解決をすることができるようにすることが大切であると考え。

(1) 単元観（運動の特性）

ア 機能的特性（表現リズム遊びを通して、児童が触れることのできる楽しさ）

- ・自己の心身を解放して、体全身でリズムに乗って踊ったり、いろいろなものになりきって踊ったりすることが楽しい運動である。
- ・いろいろなイメージを思い付くまま即興的に踊ることが楽しい運動である。
- ・踊ることで、他者と共感したり、交流したりする楽しさを味わうことができる運動である。

イ 構造的特性（表現リズム遊びがもっている性質）

- ・力一杯全身を使って、動くことができる運動である。
- ・友達のよさを認め合い、友達と一緒に動きを工夫しながら、楽しく踊る運動である。
- ・その場で感じた身体感覚や発想を手掛かりに課題解決を図っていく運動である。

ウ 効果的特性（表現リズム遊びを行うことで期待できること）

- ・リズムに乗って全身を動かし、心身を解放して楽しく踊ることで、多様な身体能力の向上とともに心身のほぐしにもつながる運動である。

(2) 教材観

本単元では、児童にとって「表現リズム遊びは楽しい」という雰囲気をつくっていくことが重要であると考え。そこで、毎時間の導入時では、リズムに乗ったり、教師や友達の真似をしたりしながら楽しく踊り、心と体がほぐれるようにしていく。

「リズム遊び」では、弾んで踊れる軽快なロックの曲を取り上げて、律動感を味わいながら踊る。「表現遊び」では、題材の特徴的な動きを皆でなりきって踊り、その後、好きな動きを選んで踊ったり、互いの動きを見合ったりする活動を設定する。また、動きを引き出すヒントとなるポイントを示し、イメージが膨らむように、「動き」「空間」「リズム」を変化させる言葉掛け等を行っていくことで、より即興的に楽しく踊ることができると考え。

5 年間指導計画における位置付け(表現リズム遊び)

	8 時間	
第1学年	リズム遊び（身近な曲・ロック）	表現遊び（動物・昆虫・海の生き物）
第2学年	リズム遊び（身近な曲・サンバ）	表現遊び（乗り物・びっくりハウス）

6 単元の指導計画と評価計画（8時間扱い）

時	ねらい	学習内容・学習活動	評価規準 (評価方法)
1	<p>・リズム太鼓や軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができるようにする。</p> <p>・誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。</p>	<p>1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ 心と体をほぐす（幼児期に行ったリズム遊び） 4 教師のリードでリズム遊びの基本的な動きで踊る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・リズム太鼓の音に合わせて踊る。 やってみる</p> <p>・軽快なリズムの曲に乗って踊る。 (①先生の真似をして ②1人で自由に)</p> </div> <p>5 4で踊った踊りの中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って全身を弾ませながら友達と即興的に踊る。 つなげる</p> <p>6 友達のよい動きを共有して、もう一度踊る。 7 クーリングダウン 8 学習の振り返り 9 集合・整列・挨拶</p>	<p>アー① リズム遊びにすすんで取り組もうとしている。 (観察・学習カード)</p> <p>アー③ 友達とぶつからないよう場の安全に気を付けようとしている。(観察)</p>
2	<p>・基本的な動き方を知り、友達のよい動きを見付けることができるようにする。</p>	<p>1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ 心と体をほぐす（幼児期に行ったリズム遊び） 4 教師のリードでリズム遊びの基本的な動きで踊る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・リズム太鼓の音に合わせて踊る。 やってみる</p> <p>・軽快なリズムの曲に乗って踊る。 (①先生の真似をして ②友達と調子を合わせて)</p> </div> <p>5 4で踊った踊りの中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って全身を弾ませながら友達と即興的に踊る。 つなげる</p> <p>6 友達のよい動きを共有して、もう一度踊る。 7 クーリングダウン 8 学習の振り返り 9 集合・整列・挨拶</p>	<p>アー② きまりを守り、誰とでも仲よく踊ろうとしている。(観察)</p> <p>イー① リズム遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりしている。 (観察・学習カード)</p>

3		<ol style="list-style-type: none"> 1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ 心と体をほぐす（幼児期に行ったリズム遊び） 4 教師のリードでリズム遊びの基本的な動きで踊る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: right;">やってみる</p> <p>・違うリズムの曲をつなぎ、動きに変化を付けて踊る。 (①先生の真似をして ②友達と調子を合わせて)</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 5 4で踊った踊りの中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って全身を弾ませながら友達と即興的に踊る。<u>つなげる</u> 6 友達のよい動きを共有して、もう一度踊る。 7 クーリングダウン 8 学習の振り返り 9 集合・整列・挨拶 	<p>ウー①</p> <p>軽快なリズムの音楽に乗って弾んだり、踊ったり、友達と調子を合わせたりして踊ることができる。 (観察・学習カード)</p>
4	<p>・表現遊びにすすんで取り組み、誰とでも仲よく踊ることができるようにする。</p> <p>・題材の特徴を捉えて、全身で踊ることができるようにする。</p> <p>・題材の特徴を知り、それに合った動きを選んだり見付けたりすることができるようにする。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ ノリノリタイム（リズム遊び） 4 教師のリードで小テーマの生き物の様子や動きの特徴を捉えて踊る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>へんしんタイムⅠ（動物） やってみる</p> <p>・ゾウ ・ワシ ・ヘビ ・サル</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 5 好きな動物を選び、特徴的な動きを生かして踊る。<u>つなげる</u> 6 友達のよい動きを共有する。 7 簡単な話にして続けて踊る。 8 クーリングダウン 9 学習の振り返り 10 集合・整列・挨拶 	<p>アー①</p> <p>表現遊びにすすんで取り組もうとしている。 (観察・学習カード)</p> <p>ウー②</p> <p>全身の動きに高・低の差や速さの変化を付け、簡単な話にして踊ることができる。 (観察・学習カード)</p>
5		<ol style="list-style-type: none"> 1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ ノリノリタイム（リズム遊び） 4 教師のリードで小テーマの生き物の様子や動きの特徴を捉えて踊る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>へんしんタイムⅡ（昆虫） やってみる</p> <p>・カマキリ ・チョウ ・アリ ・カブトムシ</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 5 好きな昆虫を選び、特徴的な動きを生かして踊る。<u>つなげる</u> 6 友達のよい動きを共有する。 7 簡単な話にして続けて踊る。 8 クーリングダウン 9 学習の振り返り 10 集合・整列・挨拶 	<p>アー②</p> <p>きまりを守り、誰とでも仲よく踊ろうとしている。(観察)</p> <p>ウー②</p> <p>全身の動きに高・低の差や速さの変化を付け、簡単な話にして踊ることができる。 (観察・学習カード)</p>

6 (本時)		<ol style="list-style-type: none"> 1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ ノリノリタイム (リズム遊び) 4 教師のリードで小テーマの生き物の様子や動きの特徴を捉えて踊る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> へんしんタイムⅢ (海の生き物) やってみる ・イルカ ・タコ ・クジラ </div> <ol style="list-style-type: none"> 5 好きな海の生き物を選び、特徴的な動きを生かして踊る。つなげる 6 友達のよい動きを共有する。 7 簡単な話にして続けて踊る。 8 クーリングダウン 9 学習の振り返り 10 集合・整列・挨拶 	イー① 表現遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりしている。 (観察・学習カード) ウー② 全身の動きに高・低の差や速さの変化を付け、簡単な話にして踊ることができる。 (観察・学習カード)
7・8	・急変する場面を入れて簡単な話にして全身の動きで楽しく踊ることができるようにする。	<ol style="list-style-type: none"> 1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認 3 ウォーミングアップ ノリノリタイム (リズム遊び) 4 これまで踊った中で、面白かった様子や動きをみんなと一緒に踊る。 5 急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> へんしんタイムⅣ (急変する場面) ①動物ランド→例 「あ！台風だ！！」 ②昆虫ランド→例 「あ！おいしいものを発見！！」 ③海中ランド→例 「あ！大きな波がやってきた！！」 </div> <ol style="list-style-type: none"> 6 友達のよい動きを共有する。 7 簡単なお話にして続けて踊る。 8 クーリングダウン 9 学習の振り返り 10 集合・整列・挨拶 	イー② (第7時) 動物の特徴を知り、それに合った動きを選んだり見付けたりしている。 (観察・学習カード) ウー② (第8時) 全身の動きに高・低の差や速さの変化を付けたり、急変する場面を入れたりして簡単な話に踊ることができる。 (観察・学習カード)

7 指導に当たって

(1) 児童一人一人がなりきって、踊る楽しさを味わい、すすんで課題解決をするための工夫

ア 単元指導計画の工夫

低学年の児童は心も体も大変しなやかで、リズムに乗って弾んで踊ることを好むとともに、身近な題材や絵本等の登場人物になりきって活動する特性をもっている。そこで、単元の前半では「リズム遊び」を行い、軽快なリズムに乗って踊る楽しさを味わわせるとともに、単元の後半で行う「表現遊び」への抵抗を感じさせないようにしていく。単元の後半では、「表現遊びを」を行い、題材からその様子や特徴を捉えて、そのものになりきって全身の動きで踊る楽しさを味わわせる。

イ 1 単位時間の工夫

第1時から第6時までは、教師のリードや友達のよい動きからイメージを広げて、特徴的な動きをみんなでいくつか行ってみる時間の「やってみる」と、気に入った動きや好きな動物を選び、友達と一緒に簡単な話で続けて踊る時間の「つなげる」を毎時間設定する。

「やってみる」の時間では、小テーマに合った特徴的な動きを教師のリードで行う。各時間で扱う小テーマは3～4つとし、身に付けさせたい動きの違うものを選び、指導する。

「つなげる」の時間では、その時間に扱った小テーマの中から、好きな題材を選び、それに合った特徴的な動きを行う。習得の時間に学んだ動きを繰り返したり、誇張したりしながら、ひと流れにして踊る。

また、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、導入では心と体をほぐす活動やノリノリタイム(リズム遊び)を行う。

ウ 表現遊びの題材について

低学年の発達の特性の一つは、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、表現遊びでは、特徴的な動きが捉えやすい生き物(動物・昆虫・海の生き物)を毎時間替えて取り上げる。

(2) イメージを動きにするための学習環境

ア 教師の言葉掛けの工夫

全身の動きで即興的に踊るためには、イメージを膨らませ、それを動きに結び付けることが大切である。教師の言葉掛けは、児童の自由な発想を促し、多様な動きを引き出すこともあるが、イメージを固定し、動きを限定してしまうこともある。

そこで、以下の3つの言葉掛けを意図的に行い、よい動きを引き出していく。

	言葉掛け例
1. オノマトペ (擬態語・擬声語)	・ <u>ふわっ</u> と浮いたよ ・ <u>ひらひらっ</u> と跳ぼう ・ <u>すとん</u> と落ちた ・ <u>ざぶん</u> と落ちた ・ <u>ひゅん</u> と飛んだよ
2. 具体的に、比喩的に	・ <u>髪の毛の先まで</u> 跳ねよう ・ <u>新幹線みたいに</u> 速く動くよ ・ <u>音を立てないくらいに</u> ゆっくり
3. 問い掛け	・ 「 <u>によろ</u> に <u>よろ</u> 」はどのような動きかな ・ イルカの <u>どの</u> ような動きをやってみたのかな

イ イメージバスケット・イメージカードの活用

次時に扱う表現遊びの題材の小テーマについて、事前に思い付くイメージや動きを学習カードに書き出す。(イメージバスケット) イメージを広げることで、何となくぼんやりしているものが具体的な「動きのイメージ」に変化していく。

そして、イメージバスケットの中から身に付けさせたい動きを引き出しやすい場面や踊りをカードにしておく。カードには、「○○する□□」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いと考える。また、カードをめくりながら自分がなりたいイメージの動物に変身するとともに、ペアの友達と簡単な話をつくり上げながら踊ることができると思う。

8 本時の学習（全8時間中の第6時間目）

(1) 本時の目標

【技能】海の生物の特徴を捉えて、全身で踊ることができるようにする。

【思考・判断】表現遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりすることができるようにする。

(2) 本時の展開

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点	学習活動に即した 評価規準（評価方法）
導入 (7分)	1 集合・整列・挨拶 2 学習の流れやめあての確認		
	からだぜんぶをつかって、うみのいきものになりきっておどろう。		
展開 (33分)	3 ウォーミングアップ 心と体をほぐす（リズム遊び） ・ノリノリタイム 友達と動きを真似し合ったり、気に入った動きをつないだりしながら踊る。	<ul style="list-style-type: none"> ・軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。 ・全身を弾ませて踊っている児童や友達と調子を合わせて踊っている児童を称賛する。 	
	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。 (表現遊び) やってみる	<ul style="list-style-type: none"> ・特徴が違う生き物を取り上げ、「素早い」や「漂う」等の身に付けさせたい動きを経験させる。 ・生き物の動きの特徴を確認し、イメージを広げてから踊るようにする。 ・「すーっ」「グニャグニャ」等の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。 	イー① 表現遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりしている。 (観察・学習カード)
	変身タイムⅢ（海の生き物） <ul style="list-style-type: none"> ・イルカ…緩急や高低の差を付けた動き ・タコ…くねくねとして、左右ばらばらの動きや縮んだり伸びたりする動き ・クジラ…ゆったりと大きく動く動き 	<ul style="list-style-type: none"> ・生き物の特徴を捉えている児童や動きに高・低等の変化を付けたり、誇張して踊ったりしている児童を称賛し、全体にそのよさを伝える。 ・「海から大きくジャンプしてバシャーン」等の言葉掛けを行い、特徴がよく表れる動きを引き出せるようにする。 ・踊れない児童には、友達の動きをまねるよう言葉掛けをする。 	ウー② 全身の動きに高・低の差や速さの変化を付け、簡単な話にして踊ることができる。 (観察・学習カード)
5 好きな海の生き物を選び、特徴的な動きを生かして踊る。つなげる	<ul style="list-style-type: none"> ・各海の生き物の場にイメージカードを裏返して置き、2～3人でめくったカードに書かれたものを動きにする。 		
6 友達のよい動きを共有する。	<ul style="list-style-type: none"> ・選んだ海の生き物ごとに動きを見せ合う。 		
7 もう一度好きな海の生き物を選び、特徴的な動きを生かし、簡単な話にして踊る。			

まとめ (5分)	8 クーリングダウン 9 学習の振り返り 10 集合・整列・挨拶	<ul style="list-style-type: none"> ・心と体を落ち着かせる。 ・全身を使って動いた児童や、特徴を捉えて誇張して動いた児童を称賛し、次時への意欲を高める。 	
-------------	--	---	--