

第3学年A組 体育科学習指導案

指導者 菊竹 麻衣

1 単元名 「目指せ!スーパー忍者!!みんながキラリ☆表現運動」 表現(表現運動)

2 運動の特性

(1) 運動の一般的特性

- 自己の心身を解き放ち、イメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動である。
- 友達と自由に関わり合いながら、一緒に踊る楽しさを味わうことができる運動である。

(2) 子どもから見た特性

- そのものになりきって踊ったり、体をいっぱい使って思いっきり踊ったりして、いつもの自分とは違った自分になれるのが楽しい運動である。
- 表したい感じやイメージを思いつくまま次々と自由に踊る中で、思いがけない動きが出てきたり、動き方を工夫したりするのが楽しい運動である。
- 友達と自由に関わり合いながら一緒に踊ることで、友達との一体感を感じたり、友達の新しい一面を発見できたりするのが楽しい運動である。

3 子どもの実態

3A の子ども34名に、事前にアンケートをとったところ(1名無回答)、「体育科の学習は好きですか」という問いに対して、「好き」と答えた子どもが31名、「まあまあ好き」と答えた子どもが1名、「あまり好きではない」と答えた子どもが1名だった。全体として、運動が好き、体を動かすことが好きという子どもが多く、体育科の学習に対して前向きな気持ちが伺える。しかし、「表現の学習は好きですか」という問いに対しては、「好き」と答えた子どもが19名、「まあまあ好き」と答えた子どもが10名、「あまり好きではない」と答えた子どもが4名となり、「体育科の学習は好きだが、表現の学習はそこまで好きではない」という子どもが一定数いることが分かった。理由は以下の通りである。

表現の学習が好きな理由	表現の学習があまり好きではない理由
<ul style="list-style-type: none">・動物の真似をして楽しいから。・なりきるのが好きだから。・体を動かして楽しいから。・普通の動きじゃない動きができるから。・何かになりきって動くのに、その「物」を想像しながら動くのが楽しいから。・動物になった気分で楽しいから。	<ul style="list-style-type: none">・恥ずかしいから。・動物や乗り物になりきって動くというのがあまりできないから。・自由に動いたりできないから。

このアンケートの結果から、3A の子どもたちは、今まで表現リズム遊びの経験はあるものの、表現の楽しさや喜びにはまだ十分に触れられていないことが分かった。何かになりきって汗びっしょりになるまで思いっきり体を動かす楽しさ、様々な動きを経験する中で思いがけない動きに出会う楽しさ、そして、友達と一緒に踊る中で一体感や新しい一面を発見する楽しさなど、表現という領域ならではの楽しさを子どもたちに味わってほしいと考え、今回の単元を設定した。

4 指導にあたって

○子どもたちが主体的に取り組むための手立て

①題材設定の工夫

低学年では、身近な題材の特徴を捉え、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの全身の動きで、そのものになりきって即興的に踊ることを経験している。一方、中学年では、それらに加え、動きを誇張したり変化を付けたりしてメリハリ(緩急・強弱)のあるひと流れの動きにして踊ることがねらいである。

題材を設定する上で、まず、学年の適時性を踏まえ、子どもたちが主体的に「やりたい」「面白そうだ」という気持ちで学習に向かう、内発的動機を大切にしたい。「忍者」は、子どもたちにとって親しみやすく、動きの面白さに溢れる魅力的な題材であると考え。さらに、戦いの場面では、2人組で対立する動きが登場する。動きのスピードに変化を付けたり、相手の動きをよく見て攻撃をかわしたりする、2人組の戦いならではの動きを3年生では経験させたいと考え、題材を設定した。

②学習展開の工夫

3年生の段階では、友達との活動を大切にしたいが、学習内容を見通す力がまだ十分ではない。そこで、毎時間「(1)教師と一緒に」踊る活動を設ける。教師と一緒に踊ることで、動きのストックを増やしたり、自分だったらこんな動きをしてみたいという意欲をもったりすることができる。さらに、「(2)教師と一緒に、だんだんと個人やペアの友達と一緒に」「(3)友達と一緒に」の活動を毎回組み合わせることで、段階的に個人やペアの友達との活動に移行し、学習を深めていく。

(1)教師と一緒に

【チャレンジ!ひょうげんあそび!】

心と体をしっかりとほぐすために、ウォーミングアップとして表現遊びの時間を毎回取り入れる。こんな動きがよい動きだと理解できるようにするために、表現遊びでは、主に教師と一緒に踊ることで動きのストックを増やすことを大切にする。

○体じゃんけん:体を思い切り使う。

○ぴたっと止まろうバナナ鬼:タッチされたらぴたっと止まる。さまざまなバナナの形になりきる。

○ぴよぴよちゃん:教師の動きをまねしながら体をいっぱい使う。思いがけない動きに出会う。

○新聞紙に変身!:新聞紙になりきって踊る。ねじる、伸びる、縮むなど、多様な動きに出会う。

○パンチ DE 対決:相手の動きをよく見て踊る。スローモーションで動きを誇張する。

(2)教師と一緒に、だんだんと個人やペアの友達と一緒に

【なりきり!スーパーにんじゃ!①②】(先生の話で・イメージカルタで)

忍者の動きや術、戦いを教師のリード(口伴奏)やイメージカルタを基に即興で表現する。子どもたちの不安を取り除くために、教師と一緒に踊ることから始め、だんだんと個人やペアの友達と踊るように言葉かけを工夫する。

【発見!スーパーにんじゃはだれだ!】

よい動きをしていた友達を、教師と一緒に見付ける。どこがよかったのかを教師が価値付けし、「スーパー忍者になるためのよい動き」を全体で共有する。

(3)友達と一緒に

【なりきり!スーパーにんじゃ!③④】(ひと流れの動きで)

口伴奏やイメージカルタで経験した動きを基に、ひと流れの動きにしてペアで踊る。みんなで踊りながらひと流れの動きを見合う。「スーパー忍者になるためのよい動き」を取り入れているペアを見つけて、自分たちの動きに取り入れる。

【アドバイス!スーパーにんじゃになれている?】

自分たちの動きをよりよくするために「①体をおもいっきりつかう」「②スピードをかえる」「③相手の動きをよく見る」の3つの視点で友達とアドバイスをし合い、課題に気付く。

【なりきり!スーパーにんじゃ!⑤】(レベルアップしたひと流れの動きで)

友達からのアドバイスや ICT を活用して自分たちの動きを見ることによって課題に気づき、よりよい動きを取り入れて、ひと流れの動きにしてペアで踊る。

○子どもたちのよりよい動きを引き出すための手立て

①課題を明確にするための3つの視点の提示

子どもたちが動きをよりよくしていく段階で、自分たちの課題に気づきやすくするために、「①体をおもいっきりつかう」「②スピードをかえる」「③相手の動きをよく見る」の3つに視点を絞って提示する。単元前半(1~3時)では、①~③を「スーパー忍者になるためのよい動き」として子どもたちと共有する。単元後半(4,5時)では、①~③を見合いの視点とし、友達と見合ったり、ICTを活用して自分たちの動きを確認したりする中で、自分たちの課題に気付けるようにする。

②教師の言葉かけの工夫

小学校の段階では、動きの素材をたくさん経験させておくことが大切であると考えます。単なる模倣で終わらず、子どもたちのよい動きを引き出すためには、教師の言葉かけはとても重要である。子どもたちの動きを引き出す言葉かけの例は以下の通りである。

		教師の言葉かけの例
1時 忍者の動き (歩く、走る)	「すばやく! 音もなく! →忍者になりきるための キーワード	<ul style="list-style-type: none"> ・「忍者ってどう動く?忍者はすばやく、音もなく動くね!見付かったらいけないからね!」 ・「そーっと、そーっと歩いてみよう。抜き足、差し足、忍び足・・・」 ・「すごい!あの忍者さんはつま先から歩いているね!みんなでまねしてみよう!」 ・「太鼓の音でピタッと止まってみよう。息までピタッ!後ろに敵はいないかな?上に敵はいないかな?」 ・「今度は床に相手の罠が仕掛けられているぞ!画鋲を踏まないようにそーっと、そーっと歩いて・・・」 ・「忍者走りもやってみよう。音を立てずにサササササー!と走るよ!サササササー・・・敵だ!ピタッと止まって!見付からないように!」

2時 忍者の動き・術	「①体をおも いっきりつか う!」	<p>・「歩いたり、走ったりしたね!他に、忍者ってどう動く?」</p> <p>・「お城の屋根の上を歩くよ、ゆらゆら…おとととと!あぶない!下までゴロゴロゴロ……。」</p> <p>・「うわ!蜘蛛の巣だ!みんな引っかからないように下から上にかき分けて、かき分けて進んで!」</p> <p>・「今度は木の根っこがたくさんあるぞ!引っかからないようにぴよんととんでよけよう!」</p> <p>・「敵の攻撃を避けながら進むぞ!刀を上手によけて…ぴよん!くるっ!ぴたっ!…ぎゅっと体を小さくしてよけているね!すごい!」</p> <p>・「忍法、むささびの術!指の先までぴーんと伸ばして、空をびゅーんと飛んでみよう!上のほうから…ゆらゆら…ふわりふわり…下のほうまで…びゅーん!」</p>
3時 忍者の戦い	<p>「②スピード をかえる!」</p> <p>「③相手の 動きをよく見 る!」</p>	<p>・「さあ!お待ちかね、今日は忍者の戦いです。どんな戦いがある?」</p> <p>・「刀で先生と戦ってみよう!大きな刀で下から攻撃だ!さあどうよける?お!すごいね!ジャンプしてよけているね!」</p> <p>・「今度は手裏剣で先生と戦ってみよう!そろりそろり…相手を狙って…しゅ!しゅしゅ!お!よけ方が上手い忍者はおらんかのう…お!あの忍者は体をおもいっきりねじってよけておるぞ!」</p> <p>・「ペアの友達と戦いをやってみよう!さっきのパンチでの戦いを思い出して、スローモーションを入れてみよう!刀を天井から地面までおもいっきり振って…その時どうよけるかな?」</p> <p>・「太鼓の音でピタッと止まってみよう!お!この忍者さん達は止まっているときも戦っているのがよくわかるね!」</p> <p>・「走って逃げていると後ろから敵にやられているぞ!しっかり相手を見て、攻撃をかわそう!」</p>
4時 お気に入りの動きを入 れてひと流れの動きで踊る		<p>・「さあ!今日は今までやった動きの中でお気に入りの動きを入れて踊ってみよう!」</p> <p>・「はじめとおわりはぴたっと止まってポーズから始めよう。」</p> <p>・「どんなポーズで始まるかな…あの忍者さんたちは膝をぐーっと曲げて、今にも戦い始まりそうなポーズで止まっているね!」</p> <p>・「太鼓の音がだんだんゆっくりになったら、最後のポーズでぴたっと止まろう。最後はどんなお話で終わるのかな?指先までぴたっと止まっていいていいね!」</p>

5 単元計画

時間	1	2	3(本時)	4	5
学習課題 時間	みんなで忍者の動きに取り組もう。			お気に入りの動きを広げよう。	
	<p>・表現あそびをやってみよう。</p> <p>・忍者になりきってすばやく、音もなく動く(走る-止まる-見る)。</p>	<p>・体をおもいっきりつかう (忍者の動、術)。</p>	<p>・スピードをかえる</p> <p>・相手の動きをよく見る (忍者の戦い)。</p>	<p>・お気に入りの動きを取り入れて、ひと流れの動きで踊る。</p>	<p>・スーパー忍者発表会を行う。</p>

導入 10分	学習の準備・めあての確認				
	オリエンテーション	【チャレンジ!ひょうげんあそび!】 体じゃんけん・びよびよちゃん・ぴたっと止まろうバナナ鬼 新聞紙に変身!・パンチ DE 対決			
活動 25分	【チャレンジ!ひょうげんあそび!】 ・体じゃんけん ・ぴたっと止まろうバナナ鬼 ・びよびよちゃん 【なりきり!スーパーにんじゃ!①】 (先生の話で)	【なりきり!スーパーにんじゃ!①】(先生の話で)			
		【なりきり!スーパーにんじゃ!②】 (イメージカルタで)	【なりきり!スーパーにんじゃ!④】 (ひと流れの動きで)	【なりきり!スーパーにんじゃ!⑤】(レベルアップしたひと流れの動きで) ・スーパー忍者発表会をする。	
		【発見!スーパーにんじゃはだれだ!】	【アドバイス!スーパーにんじゃになれている?】		
		【なりきり!スーパーにんじゃ!③】 (ひと流れの動きで)	【なりきり!スーパーにんじゃ!⑤】(レベルアップしたひと流れの動きで)		
まとめ10分	学習のまとめ ふりかえり 整理運動				
評価	知技	①			②
	思判表			①	②
	主体性	①	②		③

6 単元目標及び評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元目標	表現の行い方を知るとともに、身近な生活などの題材からその主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ることができるようにする。	自己の能力に適した課題を見付け、題材の特徴を捉えた踊り方や交流の仕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。	表現に進んで取り組み、誰とも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
評価規準(評価方法)	①表現の行い方について言ったり、実際に踊ったりしている。 (学習カード・活動の観察)	①よい動きを知り、友達のよい動きを自己の動きに取り入れている。 (学習カード・活動の観察)	① 誰とも仲よく踊ろうとしている。 (学習カード・活動の観察)
	②忍者の特徴を捉え、動きを誇張したり、変化を付けたりして、即興的に踊ることができる。 (学習カード・活動の観察)	②忍者の特徴や表現の動きのポイントを知り、友達との見合いを通して、自己に合った課題に気付いている。 (学習カード・活動の観察)	②友達の動きや楽しく踊るための友達の考えを認め合おうとしている。 (学習カード・活動の観察)
			③表したい感じをひと流れの動きで踊る運動に進んで取り組もうとしている。 (学習カード・活動の観察)

7 授業の実際 令和6年6月29日(土) 第1校時 於 体育館

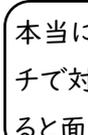
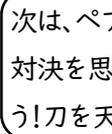
(1) 主眼

- 表現遊びや、教師の口伴奏・イメージカルタで忍者になりきる活動を通して、スピードを変えたり、相手の動きをよく見て動いたりするとよい動きになることに気付き、そのよい動きを自分の動きに取り入れることができるようにする。

(2) 準備

リズム太鼓、忍者カルタ、ピンマイク、CDプレーヤー、学習カード、掲示物

(3) 学習展開 (3/5時間目)

時	学習活動	○教師の指導・支援 ●評価規準
導入 10分	<p>1. 学習の準備を行い、めあての確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> スーパーにんじゃになるための よい動きを 見つけよう。 </div> <p>2. 【チャレンジ!ひょうげんあそび!】 ・ウォーミングアップで心と体をほぐす。 ○体じゃんけん ○ぴよぴよちゃん ○パンチ DE 対決!</p>	<p>○スーパー忍者とは物や武器が無いのに「本当に○しているみたい」に見える忍者であることを全体で確認する。</p> <p>○前時まで、スーパー忍者になるためのよい動きとして「①体をおもいきりつかう」を見つけたことを全体で確認する。</p> <p>○こんな動きがよい動きだと理解できるようにするために、表現遊びでは、主に教師と一緒に動くことを大切にする。</p> <p>○よい動きをしている子どもたちを大いに称賛する。</p> <div style="margin-top: 10px;">  <p>体じゃんけんで、おもいきりグー! 石のようにキューっとなって…</p> </div> <div style="margin-top: 10px;">  <p>本当に戦っているみたいに見えるように、パンチで対決してみよう!スローモーションを入れると面白いね!表情まで本物そっくり!</p> </div>
活動 25分	<p>3. 【なりきり!スーパー忍者!①②】 (先生の話で・イメージカルタで) ・教師のリード(口伴奏)やイメージカルタで、即興表現をする。</p> <div style="margin-top: 10px;">  <p>ぼくは、ジャンプしてよけるよ!</p> </div> <div style="margin-top: 10px;">  <p>○○さんのよけ方は、おもいきり体をねじっているね!まねしてみよう!</p> </div>	<p>○子どもたちの不安を取り除くために、教師のリード(口伴奏)では、教師と一緒に動くことから始め、だんだんと個人やペアの友達と動くように言葉かけを工夫する。動きに困っている子どもたちに対しては、教師やよい動きをしている友達のマネをするように声かけをする。</p> <div style="margin-top: 10px;">  <p>刀で先生と戦ってみよう!大きな刀で下から攻撃だ!さあ、どうよける?</p> </div> <div style="margin-top: 10px;">  <p>次は、ペアの友達と戦いをやってみよう!パンチ DE 対決を思い出して、スローモーションを入れてみよう!刀を天井から地面までおもいきり振って…</p> </div> <p>○イメージカルタで子どもたちがどんどん即興表現できるようにするために、教師のリード(口伴奏)の中で、イメージカルタに出てくる戦いを取り上げておく。</p>

	<p>4.【発見!スーパー忍者はだれだ!】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スーパー忍者になっている友達を見付ける。 <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 250px;"> <p>手裏剣を投げる前にそろりそろり …とスローモーションになっている のがよかったよ!</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 250px;"> <p>刀と刀がぶつかる時に動きがぴ たっと止まっていたのが本物みた いすごいね!</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 250px;"> <p>相手が吹き矢をピュッ!と吹いた ら、ぎゅっと小さくなって転がってよ けていたよ!</p> </div> </div> <p>5.【なりきり!スーパー忍者!③】(ひと流れの動きで)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひと流れの動き(忍者走り—お気に入りの戦い—忍者走り)にしてペアで踊る。 ・みんなで踊りながらひと流れの動きを見合う。 	<p>○教師のリード(口伴奏)やイメージカルタの中で、よい動きをしていた子どもたちを見付けて取り上げる。どこがよかったかを価値付けし、「スーパー忍者になるためのよい動き」である「②スピードをかえる」「③相手の動きをよく見る」を全体で共有する。</p> <p>○活動に取り組みやすくするために、口伴奏やイメージカルタで経験した動きを基に、ひと流れの動きにしてペアで踊るように促す。その際、全体で共有した「スーパー忍者になるためのよい動き」を取り入れて動いている子どもたちを称賛する。</p> <p>○特によい動きをしている子どもたちがいれば称賛し、全体を止めて注目するよう声かけをする。</p> <p>●よい動きを知り、友達のよい動きを自己の動きに取り入れている。(学習カード・活動の観察)</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ま と め 1 0 分</p>	<p>6.学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで本時を振り返り、学習カードに記入する。 ・全体で本時を振り返る。 ・次時の学習の見通しをもつ。 	<p>○表現の楽しさに気付いている子どもたちを称賛する。</p> <p>○スーパー忍者になるためのよい動きに気付いている子どもたちを称賛する。</p> <p>○次時の学習を確認する。</p>

ご指導よろしく願いいたします。