

小学校第 6 学年体育科学習指導案

日時 平成 25 年 10 月 23 日 (水)

指導者 教諭 吉田 公雄 (T 1)

教諭 中原 淳一 (T 2)

1 単元名 表現運動 (F 表現運動 ア 表現)

2 単元について

(1) 運動の特性

表現運動の特性は、運動を通して、他者と共感したり、交流したりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。表現運動には即興的な表現と簡単な作品創作がある。即興的な表現では、動きの誇張や対極の動き、動きの変化などを生かしためりはりのある「ひと流れの動き」を創り出す。作品創作では、さらに「はじめ—なか—おわり」の構成が加わって、「ひとまとまりの群れの動き」へと発展していく。

これらの内容はいずれも個別化、多様化しており、「違いがあるからおもしろい」という面から創造的な学習が進められる特徴がある。そのような活動を通して、固定化しがちな人間関係を崩し、児童同士が互いのよさに気づき、協力して作品を創作する喜びを共有することができる運動でもある。

(2) 児童の実態について

※ 省略

(3) 指導にあたって

- 表現運動の特性や身につけさせたい基礎的基本的な動き方や考え方(4つのくずし等)を学び合い、表現エクササイズやスキルアップタイムで経験させていく中で習熟させていく。(運動と技能ポイントの分析)
- 授業のはじめに主運動につながる類似運動(リズム、体の動き、空間、人間関係の4つのくずし)を帯で設定し、基礎的な技能や思考力を、楽しく習得できるようにする。(主運動につながる類似運動の設定)
- 4つのくずしのためのよりよい動きや考え方を児童の動きや言葉の中から児童自身が発見したり、学び合ったりできる場を設定し、運動のコツを主体的に身につけさせていく。変身ゲーム、リーダーまねっこ、探検遊び等を通して個々のリーダー性を持たせる場を保障し、単元後半の簡単なひとまとまりの動きづくりにつなげていく。(学び合いを生み、主体的学習を促す場の工夫)
- よりよい表現運動のための動きのコツや動きをボードで明示したり、プロジェクターのライブ映像等で視覚的に学び合ったりして、児童同士がよりよい動きや考え方を学び合えるようにする。(学び合いのためのICTと共通言語の活用)

ICT活用のポイント

① 教師の活用

- ・火山の噴火や風船など表したいものの映像や写真を見て、イメージを共有化したりイメージをふくらませたりして、表現に生かす。
- ・「はじめ—なか—おわり」の一連の自分たちの作品をビデオ映像で視覚的に見て指導に生かしたり、評価に活用したりして、指導と評価の一体化を図る。

② 児童の活用

- ・ライブ映像やビデオ映像の視覚的教材を活用し、4つのくずしのポイントをもとに、学び合い学習を通して、集団の動きの質を高める。

3 単元の目標

- いろいろな題材から表したいイメージをとらえ、即興的な表現や簡単なひとままとまりの群れの動きを表現することができるようにする。(技能)
- 運動に進んで取り組み、互いのよさを認め合い、誰とでも助け合って練習したり、表現したりできるようにする。(態度)
- 表現運動の動きのコツを学習し、視覚的な映像や共通言語等を通して、よりよい動き方を互いに学び合い、高め合うことができるようにする。(思考・判断)

4 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技 能
①表現運動に進んで取り組み、お互いのよさを認め合い、協力して練習や発表をしようとしている。 ②ルールやきまりを守り、誰とでも仲良く楽しく運動しようとしている。 ③準備や後片付けを進んで行い、安全に気をつけて運動しようとしている。	①表現運動の技能ポイント(コツ)を意識して運動しようとしている。 ②表現テーマからイメージする動きを4つのくずしにそって映像等をもとに仲間と学び合いながら高めていこうとしている。 ③技能ポイントにそってアドバイスし合い、自分たちの表現に生かそうとしている。	①身近な題材からイメージしたことを即興的に表現することができる。 ②4つのくずしを生かした動きで表現することができる。 ③「はじめ」「なか」「おわり」のある簡単なひとままとまりの群れの動きを工夫して表現することができる。

5 指導計画及び評価方法（7時間扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	関	思	技	評価方法
1	オリエ ・学習のねらいと進め方を知る。 ・表現エクササイズで4つのくずしを体感する。	単元の見通しをもたせる。4つのくずしを全体で体感させる。	②			観察 発表 カード
2	ね くずしの秘密をみつけよう① ・ペアやグループで新聞紙に変身する。	「体」「空間」の2つのくずしを中心に体験の中で習得させる。	①			観察 発表 カード
3	らい くずしの秘密をみつけよう② ・ペアやグループで戦いごっこをする。	前時のポイントに加えて「リズム」「人間関係」の2つのくずしを体験の中で習得させる。	③	①		観察 発表 カード
4	い テーマをもとに4つのくずしを生かして動き方を学び合う。 ・表現エクササイズをする。 ・①ジャングル探検をする。 （ICTの活用、学び合い）	「なか」の動きを3つの具体的な場面に分け、リーダー案をもとにビデオを活用し、4つのくずしをもとに学び合わせる。			①	観察 発表 カード
5	2 テーマをもとに「はじめーなかーおわり」簡単なひとまとまりの動きをつくる。 ・②宇宙探検をする。 （ICT活用、学び合い）	前時の学びを生かし、ビデオ映像やライブ映像を目的に応じて活用し、動き方をグループで学び合わせる。		③	②	観察 発表 カード
6	本 テーマをもとに簡単なひとまとまりの群れの動きをつくる。 ・③海底探検をする。 （ICT活用、学び合い）	ビデオやライブ映像を活用し、4つのくずしの視点にそって学び合い、動きの質を高める。		②		観察 発表 カード
7	1つのテーマを決めて、グループごとの動きの案をもとに全員で学び合い、クラス全体で表現する ・学び合い ・作品発表	テーマと各場面リーダーグループを決め、その案をもとに、ビデオ等の映像を活用して全体で作品を集団で学び合いつくるようにする。			③	観察 発表 カード

6 本時の展開

(1) 目標 海中探検の集団の動きをビデオ映像やライブ映像をもとに、4つのくずしのポイントで学び合い、集団としての動き方を工夫して表現することができる。(思考・判断)

(2) 展開

過程	学習活動、主な発問 (T) 予想される児童の反応 (C)	指導上の留意点・評価	備考 ICT活用
導入 あ た た め る ・ た し か め る 15 分	1 準備運動をする。 (T) レッツ！リズムダンス！ (T) 表現 (C) エクササイズ！ (T) 走って一肩から跳ぶ。スローモーション、すり抜け、巻き戻し・・・ (C) スローモーションですり抜けると楽しいなあ。 2 スキルアップタイムをする。 ○カードで変身 (T 1 担当) (T) 花火に変身しよう。 (C) ずらしたり、合わせたりして、打ち上げ花火をやってみよう。 ○リーダーまねっこ (T 2 担当) (T) 先生のまねをしてみよう。 (C) 空間を大きく使ってみよう。 3 めあてを確認する。	・リズムダンスで心と体をほぐし表現エクササイズで主運動につながる4つのくずしを全体で毎時間経験させ、基礎的な感覚や技能を習得させる。 ・T Tで2つの場に分かれて4つのくずし(体・リズム・空間・人間関係)の動き方を楽しみながら習得させる。 ・写真などでイメージを共有化したり、ふくらませたりして、動きを引き出す。 ・リーダーを交代してすることで4つのくずしをひとりひとりが体験し習熟させる。	BGM リズム太鼓 変身カード
海中探検の動き方を工夫して表現しよう！			
展開	4 海中探検の動き方をグループで考える(チャレンジタイム) (T) 「大げさに」、「メリハリをつけて」、「続けて」表現しよう。	・「はじめーなかーおわり」の「なか」の部分ホワイトボードの考えをもとに、各リーダーを中心に動きながら学び合う。	探検ボード ホワイトボード デジタルカメラ テレビ

ち よ う せ ん す る	【言語活動】（設定の意図） I C Tの映像や写真で共有したイメージをもとに、設定された場面の動きを4つのくずしを共通言語として表現し合い、動きながらみんなで創り出していくことができる。自分たちの動きをライブ映像やビデオ映像で見ながら学び合い、よりよい動きを創り出すことができる。	・ビデオ映像で全体の動きを視覚的に確認したり、ライブ映像でマグマの様子をリアルタイムに確認したりして、4つのくずしにそって改良していく。 （中心となる学び合い） ◆思考・判断（観察） B ビデオの映像やライブ映像をもとに、4つのくずしを意識して工夫して表現しようとしている。	デジタルビデオカメラ 4つのくずしボード B G M デジタルビデオカメラ
27 分	《8人組の2グループ》 ○学び合い「なか」の場面設定 (c) 静かな海底はスローモーションかな。 (c) 地震は手や足で音や動きをだんだん大きくしてみよう。 (c) 海底火山の激しい噴火はみんなで同時にしたり、ずらしたり、続けてするとめりはりがついて迫力がでるね。 (c) 映像を見ながら、マグマの動きをもっとゆっくり大きくやってみよう。 ○お互いに動きや作品の見せ合い・意見交換	A 映像等を参考によりよい動きづくりに向けた学び合いをリードしている。（思考・判断） 〈B基準に達していない児童への手だて〉 ・4つのくずしをボードで示すくずしのポイントを1つに絞る。 ・4つのくずしをもとに学び合うことで、言語活動を共有化し、焦点化させる。	
終 末 3 分	5 本時を振り返る。 （キラキラタイム） (c) ○○君の海底火山の爆発で人数を変ようというアイディアでめりはりがついてよかった。 6 整理運動、後片付けをする。	・4つのくずしを意識した動きの変化やお互いのアイディアを認め合ったり、みんなで創り上げた喜びを紹介し合ったりするようにする。	キラキラカード・ボード