

# 第1学年西組 体育科学習指導案

学習指導者 山路 晃代・支援員 内田 珠世

## 1 単元 「扉を開けて いろいろな世界へ出かけよう！ -表現遊び-」

### 2 単元について

#### (1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

##### 【育成したい「思考力」】

自分になりたいものの特徴や様子を捉えて、即興的に楽しく踊る動きを選んだり見いだしたりする力

なりたいものの特徴や様子を捉えて踊ることに興味をもち、なりきって踊るための動きのよさを話し合い、よい動きをまねたり取り入れたりしながら何度も踊り、試していく。

##### 【学びに熱中する子どもの姿】

本単元で行う表現遊びは、いろいろな題材の特徴や様子を、遊んだ経験や知っていることを基に捉えて、そのものになりきって全身で楽しく踊ることをねらいとしている。その際、「凧が揚がる」や「ライオンが獲物を取り合う」等の自分が知っていることから簡単な話を作り、イメージを広げる。そして、即興的に楽しく踊ることで、さらにイメージを広げていくのである。その過程で、例えば、「凧がぐんぐん空に揚がっていたので、『高く揚がる場所』にしよう。これは、急に跳び上がるより、鳥になった時のように体を低くしてからだんだん高くなるように走って、最後に手を広げて跳んでみるとうまくいきそうだな。」と今まで見つけた動きの中から選んだり、「ライオンは、とても強い。だから『戦っている場所』にしよう。鋭い爪で獲物を捕まえる感じを、両腕を大きく振り上げて回転させたらいいな。」と楽しく踊るための動きを見いだしたりしていくのである。

子どもたちは、自分が見たことがあったり、知っていたりしているものの特徴的な動きを基に、即興的に踊ることに興味をもつだろう。例えば、「うさぎがかけっこをする」という簡単な話を作り、その話と動きをつなげ、踊っている友達の動きから、「ジャンプのスピードを変えていたのいいね。」「そうだね。それに途中で止まってきょろきょろしているのは、何かを探している感じに見えたね。」と、なりきって踊るための動きのよさを見つけ、話し合っていく。そして、「○○さんみたいにしてみよう。」等と見つけた友達のよい動きをまねたり、自分の動きに取り入れたりし、もっとなりきって踊るためにはどのような動きをすればいいのか、何度も踊りながら試していく子どもを育てていきたい。

#### (2) 二つの場を位置づけた単元構成について

本学級の子どもたちは、事前の質問紙調査によると、一つの学習のしかたを学ぶと自信をもって次の課題に向かえる子どもは35名中21名いる。また前単元のマット遊びの学習から、一つの動きを共有し実際に試すことで、まねするよさに気付いたり、別の動きを見つけたりする楽しさを感じている子どもが大半であることが分かっている。

そこで、第2次の初めに、子どもたち全員が体験したことのある二つの題材（凧、うさぎ）からそれぞれの特徴や様子を捉え、その動きを共有し、なりきって踊る楽しさを十分味わう時間を設定する。そのように自分が知っているものの特徴や様子を捉えて踊ることで、なりきって踊る楽しさを味わい、自信を高めていこうと考える。そして、「『おもちゃ』や『他の生き物』等にもなって踊りたいな。」という新たな問題を表出するだろう。それを基に、生活科の「おもちゃで遊ぼう」で遊んだおもちゃの中から自分になりたいものを選び、なりきって踊る課題を設定する。これまでに遊んだ経験からおもちゃの特徴や様子を捉えているため、それを生かして簡単な話を作り、即興的に踊ることでその課題を解決していくようにする。自分が体験したものになって踊ることにより、これまでの経験と学びを生かしながら自分になりきって踊りたいものの特徴や様子を捉え、どんどんとイメージを広げることのよさに気付かせていくのである。子どもたちにとって身近な、おもちゃや動物といった題材から始めて、より

興味をもっている「働く車」等の題材に学習を移していくことで、学習意欲を育て、最後まで学習意欲が持続する単元構成にしている。

(3) 単元計画と学習意欲への働きかけ (総時数 6時間)

次	主な子どもの意識	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>①</p> <p>いろいろなものに変身して踊ってみよう</p> <p>鳥に変身だ。 ダンプカーになってみよう。 こまになろう。</p> <p>いろいろなものに変身すると楽しいな。</p> <p>凧になりたいな。 うさぎがいいな。 ショベルカーもいいな。</p>	<p>①～⑥ 見つけたよい動きを写真とことばでつないで掲示しておくことで、自分の動きに取り入れられるようにする【よい動きコーナー：関親しみやすさ】。</p>
第 二 次	<p>②</p> <p>凧やうさぎになって踊ろう</p> <p>凧が、糸に引っ張られていて揺れていたから手を広げて素早く走り、ジャンプしよう。 うさぎは、耳が長くてびよんびよん跳んでいたから、手で耳を作って、しゃがんでジャンプをしよう。</p> <p>本物がどんなことをしているのかを確かめて、やってみるといいね。</p> <p>凧やうさぎになりきって踊ると楽しいな。</p> <p>「〇〇が△△する」のお話を作って踊るともっと楽しくなりそうだよ。</p> <p>他のおもちゃならどんなふうになりきって踊れるのかな。 ライオンになりきるなら、どんな動きをしようかな。 虫やサメになって戦うところは、どの動きを入れようかな。</p>	<p>①～⑥ なりきって踊っている友達を紹介したり、ダンスリーダーになって一緒に踊ったりする時間を設定する【なりきりダンスマントム：満外発的な報酬】。</p>
第 三 次	<p>③</p> <p>おもちゃになって踊ろう</p> <p>あや取りの毛糸が絡まることがあったので、体をねじってみよう。 竹とんぼはぐるぐる回って飛んだので、回ってジャンプだ。</p> <p>お気に入りのおもちゃに変身すると楽しいよ。</p> <p>次は、動物・生き物の世界だ。どうやって踊ろうかな。</p>	<p>②～⑤ になりたいものの特徴や様子を書き加えていくボードを用意し、子どもたちがそれを見ていつでもイメージを広げられるようにする【イメージボード：関動機との一致】。</p>
第 四 次	<p>④</p> <p>お話を作り、動物・生き物になりきって踊ろう</p> <p>僕は、「ライオンが獲物の取り合いをしているところ」をしてみるよ。 私は、「タコがダンスしているところ」をしてみるよ。</p> <p>なりたいものがやっている動きを使うとなりきって踊れるんだな。</p> <p>次は、働く車になって踊るんだ。どうやって踊ろうかな。</p>	<p>④～⑥ 簡単な話が作りにくい子どもに対して、「わくわく話」「どきどき話」「よかった話」等のキーワードが書いているカードを示し、選択できるようにすることで、話作りの手がかりとする【お話ヒントカード：関動機との一致】。</p>
第 五 次	<p>⑤ 本時 (5/6)</p> <p>いろいろなお話を作って、働く車になりきって踊ろう</p> <p>ホイールローダーになって踊ってみよう。</p> <p>「前にゆっくり進む」は、ガタガタと体全部を揺らしながら歩こう。 「土を持ち上げる」は、下からゆっくり手を上げながら動こう。</p> <p>ショベルカー・はしご車・ブルドーザー・トラックのどれになろうかな。</p> <p>友達のよい動きをまねしたり、付け加えたりすると楽しく踊れたよ。</p> <p>ショベルカーを進化させてみたいな。 別のものに挑戦したいな。</p> <p>次は、「1西なりきり変身ショー」だ。楽しみだな。</p>	<p>⑤～⑥ 簡単な話が作りにくい子どもに対して、「わくわく話」「どきどき話」「よかった話」等のキーワードが書いているカードを示し、選択できるようにすることで、話作りの手がかりとする【お話ヒントカード：関動機との一致】。</p>
第 六 次	<p>⑥</p> <p>1西なりきり変身ショー (お気に入りのもの) をしよう</p>	<p>— 評価規準 (第2次) —</p> <p>自分がなりきって踊りたいものの特徴や様子を捉えながら動きを選んだり、見いだしたりしている。</p>

### 3 本時の学習指導

#### (1) 目標

自分が選んだ働く車の特徴や様子を捉え、話に合うように、よりなりきって踊るための動きを選んだり見いだしたりする。

#### (2) 学習指導過程

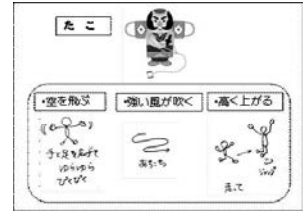
学 習 活 動	子 ども の 意 識																
1 前時を振り返り，学習課題を設定する。 <b>【よい動きコーナー：関親しみやすさ】</b>	ライオンが手を振り上げて戦っている動きは，よかったよね。 タコがくねくねする動きは，楽しそうなのでまたやってみたいな。 動物や生き物がする動きをまねして，踊ると楽しく踊れたよ。 今日は，働く車になって踊るんだ。楽しみだな。 働く車でも，お話を作って踊ってみたいな。																
<b>いろいろなお話を作って，働く車になりきって踊ろう</b>																	
2 ホイールローダーの特徴や様子を見つけ，その動きを基に話を作りながら踊り，動きのよさを話し合う。 <b>【イメージボード：関動機との一致】</b>	ホイールローダーになって踊ってみよう。 エンジンをかけるとガタガタ音をたて，土をたくさんすくいすごい音がするよ。 揺れながら動くよ。 上げる動きをするよ。 はじめは，風が揚がる前は，凧が揚がる前の時のように，「前や後ろに進む」は，ダンブカーの動きのように前や後ろに止まっておきのように前や後ろに進もう。 「土を取って持ち上げる」は，手を下からゆっくり上に上げてみよう。 同じホイールローダーなのにお話が変わると動きも変わるんだね。 自分の好きな働く車になって踊ってみよう。																
3 好きな働く車になって簡単な話を作りながら踊る。 <b>【お話ヒントカード：関動機との一致】</b>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ショベルカー</td> <td>はしご車</td> <td>ブルドーザー</td> <td>トラック</td> </tr> <tr> <td>腕がゾウの鼻みたいに長いよ。</td> <td>はしごが上に伸びるよ。</td> <td>大きなクローラーがあった。</td> <td>大きなタイヤがあるよ。</td> </tr> <tr> <td>「前に進んで土を持ち上げる」というお話にしよう。</td> <td>「はしごを伸ばしていると途中で折れた」なんてどうかな。</td> <td>「大きな石を押ししていく」にすると，強そうだな。</td> <td>「積み上げた土を下ろす」というお話にしよう。</td> </tr> <tr> <td>△△さんみたいに腕をゆっくり下ろしてすくってみよう。</td> <td>腕をゆらゆら揺らす動きが楽しそうだったからやってみよう。</td> <td>ホイールローダーのように力強く床を踏んでみよう。</td> <td>象が二本足で立った時のようにゆっくり立ってみよう。</td> </tr> </table>	ショベルカー	はしご車	ブルドーザー	トラック	腕がゾウの鼻みたいに長いよ。	はしごが上に伸びるよ。	大きなクローラーがあった。	大きなタイヤがあるよ。	「前に進んで土を持ち上げる」というお話にしよう。	「はしごを伸ばしていると途中で折れた」なんてどうかな。	「大きな石を押ししていく」にすると，強そうだな。	「積み上げた土を下ろす」というお話にしよう。	△△さんみたいに腕をゆっくり下ろしてすくってみよう。	腕をゆらゆら揺らす動きが楽しそうだったからやってみよう。	ホイールローダーのように力強く床を踏んでみよう。	象が二本足で立った時のようにゆっくり立ってみよう。
ショベルカー	はしご車	ブルドーザー	トラック														
腕がゾウの鼻みたいに長いよ。	はしごが上に伸びるよ。	大きなクローラーがあった。	大きなタイヤがあるよ。														
「前に進んで土を持ち上げる」というお話にしよう。	「はしごを伸ばしていると途中で折れた」なんてどうかな。	「大きな石を押ししていく」にすると，強そうだな。	「積み上げた土を下ろす」というお話にしよう。														
△△さんみたいに腕をゆっくり下ろしてすくってみよう。	腕をゆらゆら揺らす動きが楽しそうだったからやってみよう。	ホイールローダーのように力強く床を踏んでみよう。	象が二本足で立った時のようにゆっくり立ってみよう。														
4 友達の動きを見てお互いの動きのよさを話し合い，もう一度踊ってみる。 <b>【なりきりダンスマントタイム：満外発的な報酬】</b>	○○さんの腕をゆらゆらさせる動きは，取り入れられそうだな。 ゆっくりな動きを入れると，はじめの動きと変わっていいな。 友達のよい動きをまねしたり，付け加えたりすると，もっとなりきって楽しく踊れたよ。 ショベルカーを進化させてみたいな。 別のものに挑戦したいな。 「1西なりきり変身ショー」で，もっとなりきって踊りたいな。																

提案授業1 指導案 一日目

### (3) 本時の詳細 (支…支援員の主な動き)

#### 前時までの子どもの意識 学習活動1

これまで子どもたちは、「おもちゃ」「動物・生き物」等の題材から簡単な話を作り、イメージを広げ踊ってきた。本時は、2時間目の学習後に表出された「働く車でも踊ってみたい。」という問題を基に学習課題を設定する。しかし「働く車になって踊ろう。」となると、動きのイメージをもちにくい子どもが想定される。そこで、これまで見つけた動きとことばをつないだ「よい動きコーナー」を基に、表したい話と動きをつなげたことを思い出させ、働く車になりきって踊る時も、前に見つけた動きが使えるという見通しをもてるようにする【よい動きコーナー】。



【よい動きコーナー】

#### 学習活動2

まず、国語科で特徴的な動きを学習した「ホイールローダー」を例に、一緒に踊る時間を設定する。しかし、「ホイールローダー」の特徴や様子を想起しにくい子どもがいると予想されるため、写真や映像も手がかりにして動きにつなげられるようにする。そして、見たり聞いたりしたことを短いことばで図に表し、動きにつなげられるようにする【イメージボード】。



【イメージボード】

(支特徴や様子を具体的に伝えたり、絵を基にどのような動きをしていたのか想起できるように声をかけたりする。) ここで示したことばを基に教師が「ホイールローダーがエンジンをかけた」等の簡単な話を作り、それをみんなで即興的に踊るようにする。そのあと、続きの話を自分で作って踊っている子どもを見つけ、全体の場で紹介し、見つけたものを「イメージボード」に書き加え、特徴や様子を捉えたよい動きとして紹介する。そして、紹介した動きのよさを子どもと一緒に確かめたり、その動きを全員にまねさせたりする。このように特徴や様子を捉えて、楽しく踊るためのよい動きを共有することで、それらを生かして踊れるようにする。

#### 学習活動3

全員で「ホイールローダー」になって踊ったことで、「他の働く車にもなりたい。」という思いを抱く子どもが多いと想定される。そこで、事前に行ったアンケートより、子どもたちが知っている働く車四つ(ショベルカー、はしご車、ブルドーザー、トラック)を示し、その中から自分になりきって踊りたいものを選ぶようにする。その後、選んだものの特徴や様子をグループで見つけ合いワークシートに書かせ、そこから簡単な話を作って踊っていくようにする。しかし、なかなか話を作れない子どもには、「わくわく話」「どきどき話」等のキーワードが書いてあるカードを示すことで、これまで作ったそれぞれの話を手がかりにして「はしご車のはしごがぐんぐん伸びる」等の話を作れるようにする【お話ヒントカード】。(支これまでに作った話の中から話を選択できるように声をかける。)

#### 学習活動4

どのようになりきって踊っているのか、お互いの動きを見る時間を設定する。その際、自分が作った話を伝えてから、踊るようにする。見ている子どもには「まねしたい動きを見つけましょう。」と事前に声をかけ、お互いの動きのよさを伝え合うようにする。(支見ている友達が何になって踊っているのかを事前に伝え、それに関する特徴的な動きも伝える。) 最後に、なりきって踊っている友達を紹介したり、ダンスリーダーになって一緒に踊ったりする時間を設定する【なりきりダンスマントアイム】。そのあと、次時に行く「1西なりきり変身ショー」のことを伝え、「別のものに挑戦したい。」といった思いを表出させることで、次時の課題へとつないでいく。

### (4) 総括的評価

働く車を選んで、なりきって踊りたいものの簡単な話を作り、その特徴や様子を捉え、即興的に楽しく踊る動きを選んだり、見いだしたりしている。

<例>「ショベルカーが土を掘る」は、象の鼻のように上から下にくねくねする動きを入れて踊ったよ。

【方法：発言、動き、ワークシート】



# ショベルカー



# ブルドーザー



# トラック





# ホイールローダー



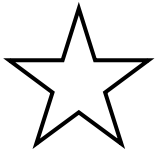
# はしご車



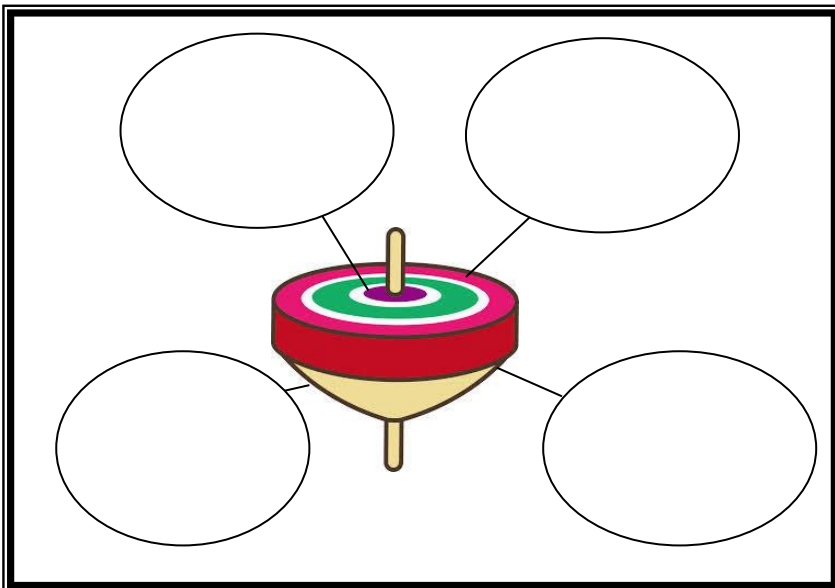
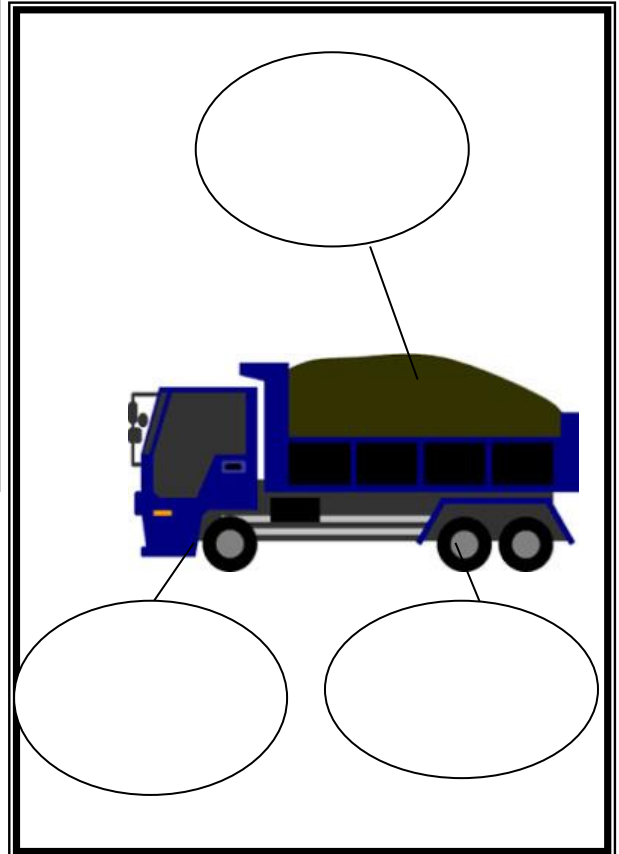
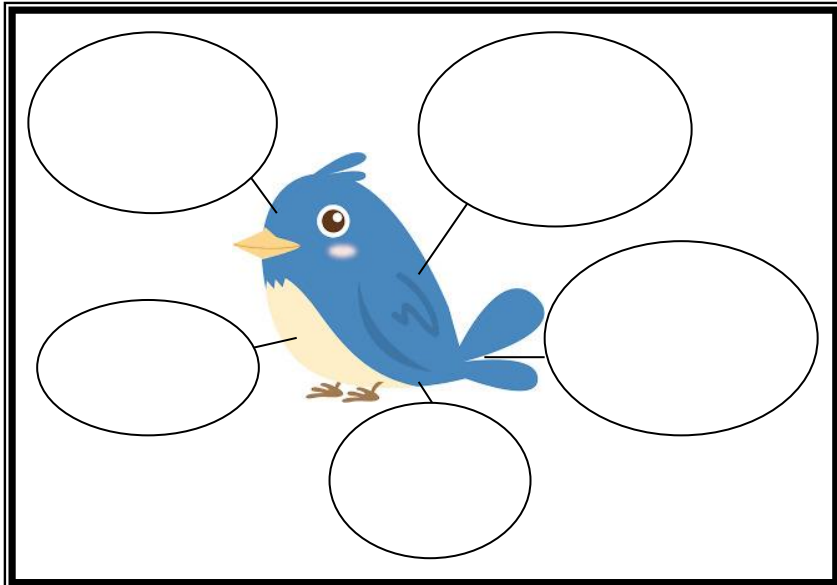


とびらを あけて いろいろなくにへ

出かけよう



1年 ぐみ ばん 名まえ( )



つぎは、どんなものになっておどってみたい？

きょうのが学ゆうをふりかえて

1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゆうすることが できましたか
2. ともだちの たのしそうなうごきを 見つけたり まねたりすることが できましたか。
3. ともだちに 「すごいね」「やってみよう」などのこえを かけることが できましたか。

〇〇〇

〇〇〇

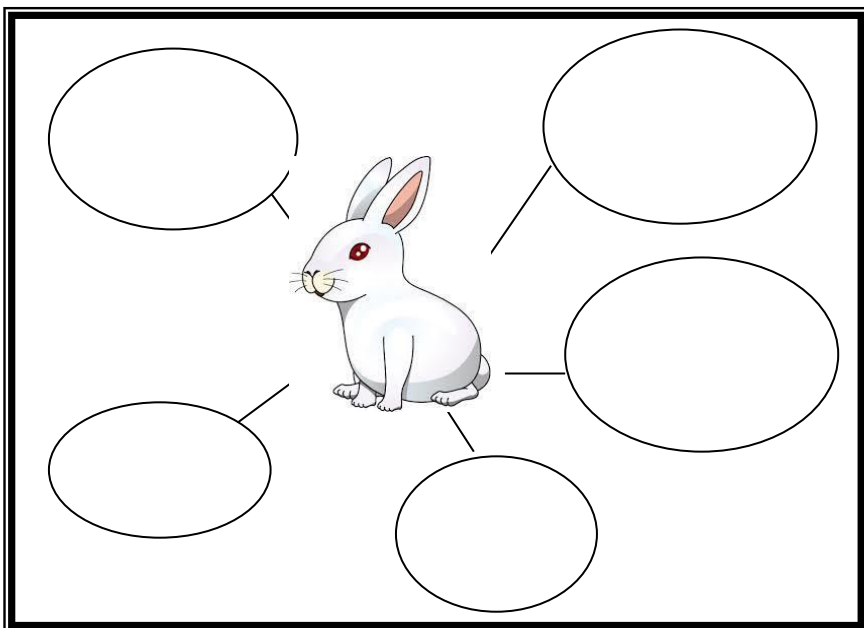
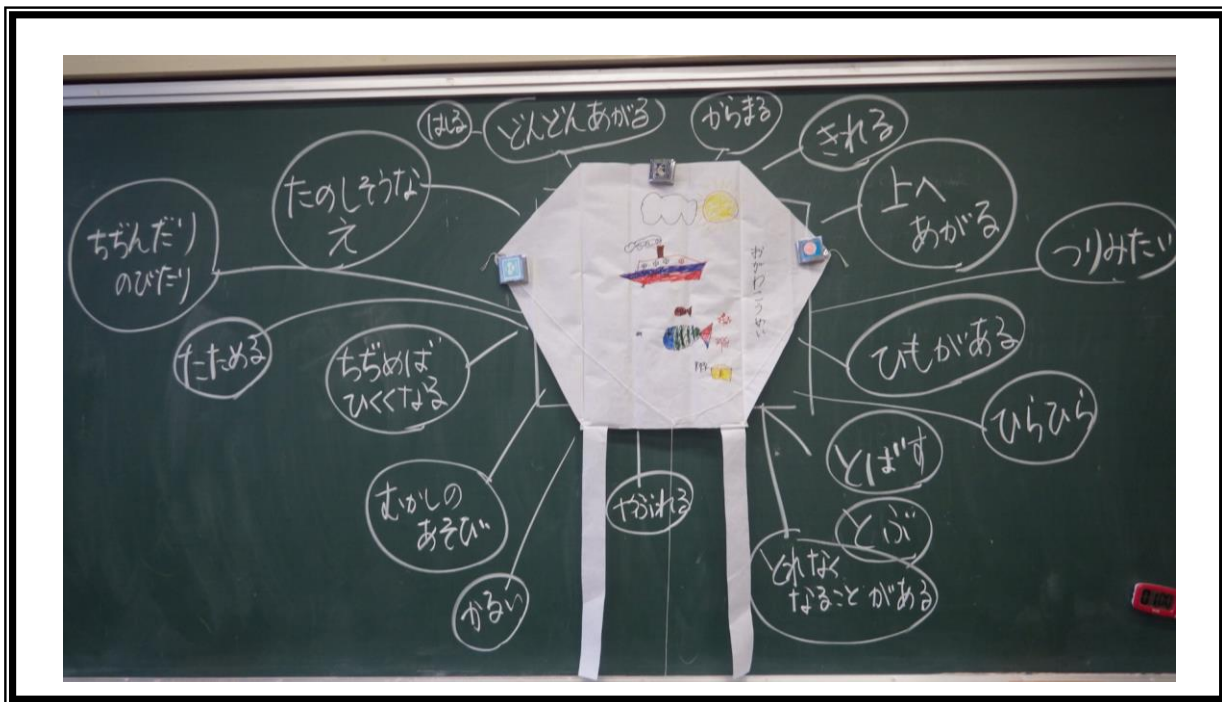
〇〇〇



# とびらを あけて いろいろなくにへ

## 出かけよう

1年 ぐみ ばん 名まえ( )



みんないろいろなものにへんしてきていたぞ！すばらしい！



つぎは、どんなものになっておどってみたい？

きょうのが学ゆうをふりかえって	
1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゆうすることが できましたか	〇〇〇
2. ともだちの たのしそうなうごきを 見つけたり まねたりすることが できましたか。	〇〇〇
3. ともだちに 「すごいね」「やってみよう」などのこえを かけることが できましたか。	〇〇〇



# とびらを あけて いろいろなくにへ 出かけよう

1年 ぐみ ばん 名まえ( )

きょうのが学ゆうをふりかえて	
1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゆうすることが できましたか	○○○
2. ともだちの たのしそうごきを 見つけたり まねたりすることが できましたか。	○○○
3. ともだちに 「すごいね」「やってみよう」などのこえを かけることが できましたか。	○○○



# とびらを あけて いろいろなくにへ 出かけよう

1年 ぐみ ばん 名まえ( )



いよいよなりきりへんしんタイムじゃぞ! わくわくするの。

つぎは、どんなものになっておどってみたい?

きょうのが学ゆうをふりかえって	
1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることが できましたか	○○○
2. ともだちの たのしそうなうごきを 見つけたり まねたりすることが できましたか。	○○○
3. ともだちに 「すごいね」「やってみよう」などのこえを かけることが できましたか。	○○○



# とびらを あけて いろいろなくにへ

## 出かけよう

1年 ぐみ ばん 名まえ( )



いよいよなりきりへんしんタイムじゃぞ! わくわくするの。

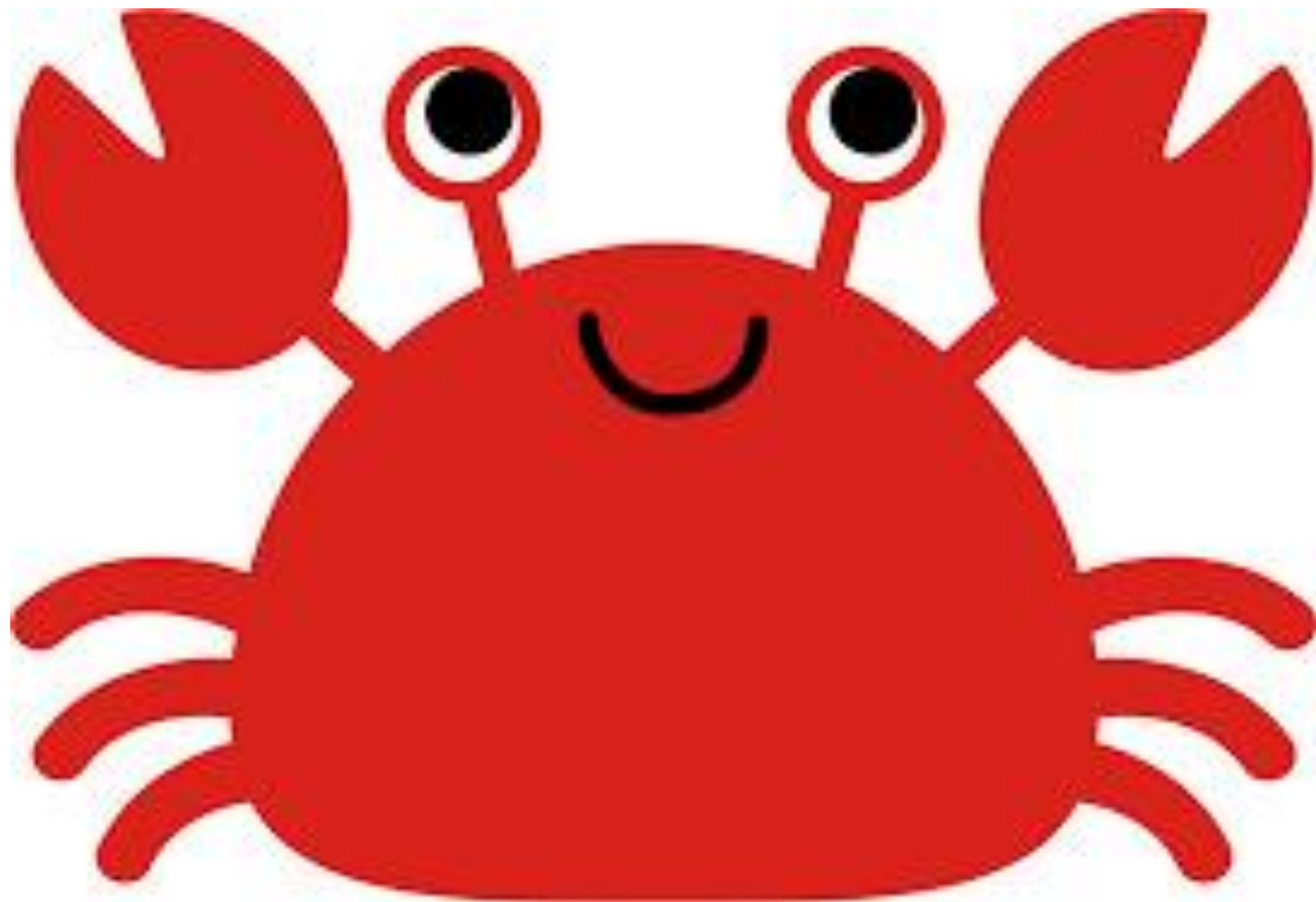
つぎは、どんなものになっておどってみたい?

きょうのが学ゆうをふりかえって

1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることができましたか	○ ○ ○
2. ともだちの たのしそうなうごきを 見つけたり まねたりすることができましたか。	○ ○ ○
3. ともだちに 「すごいね」「やってみよう」などのこえを かけることができましたか。	○ ○ ○

















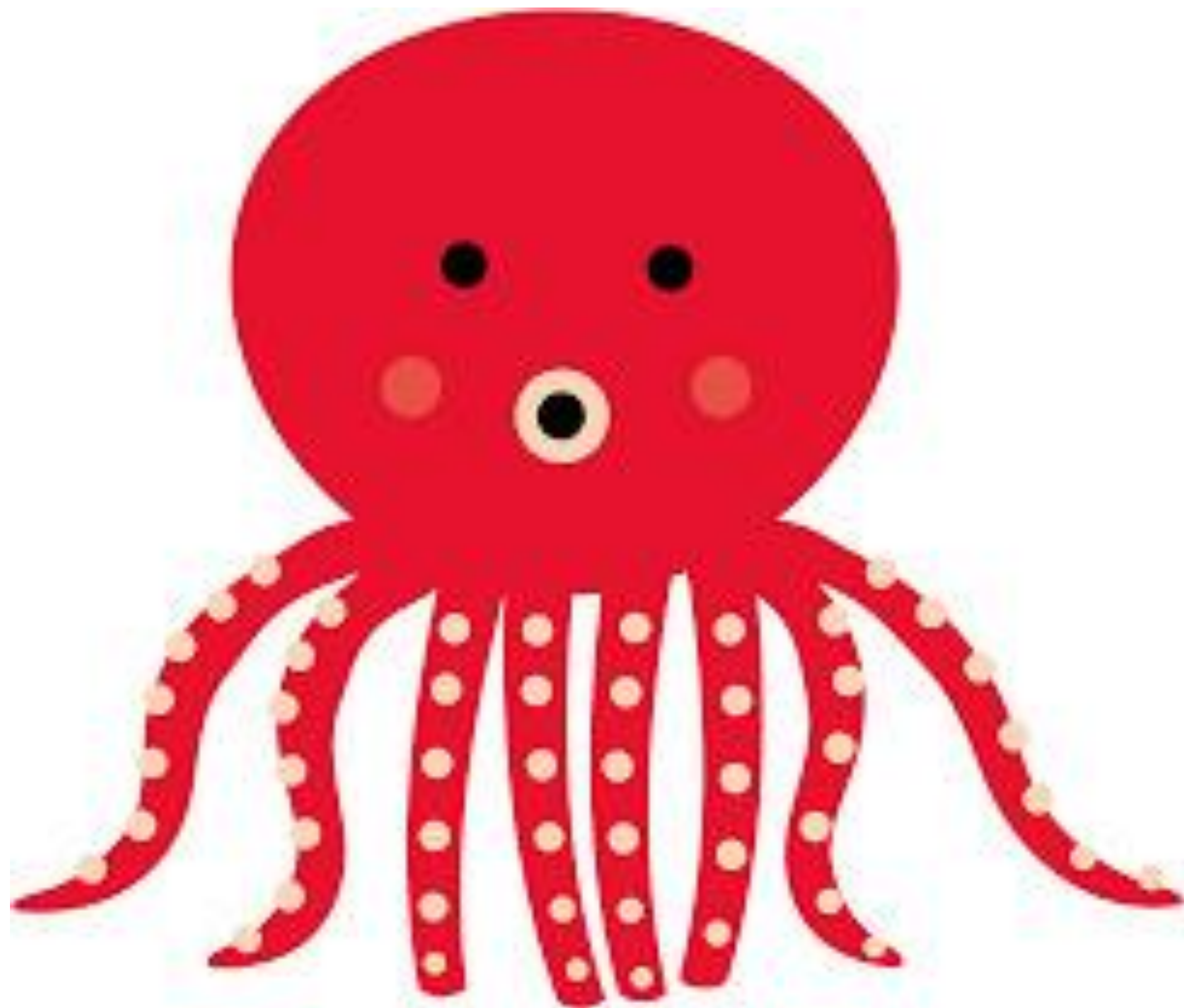


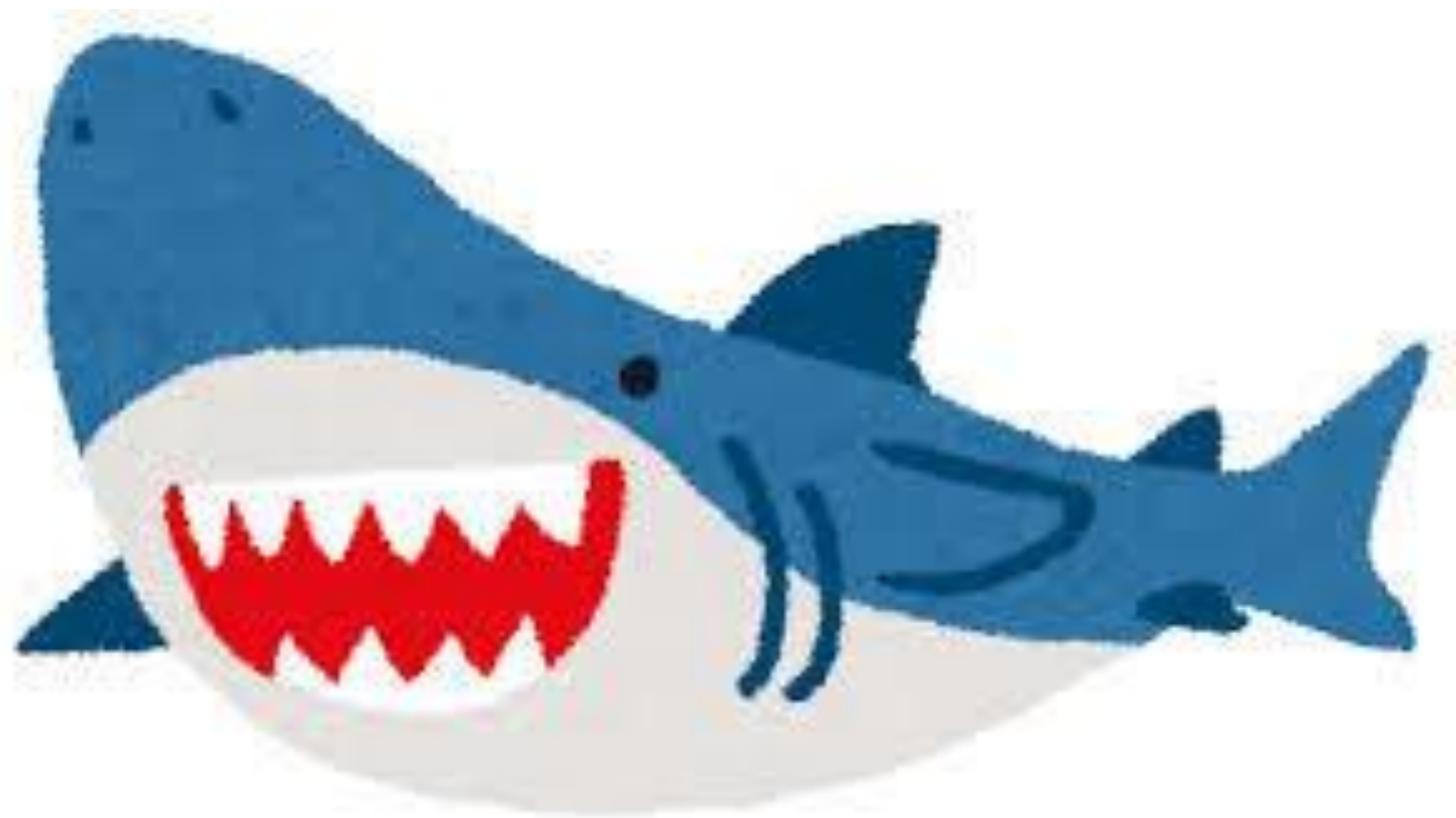


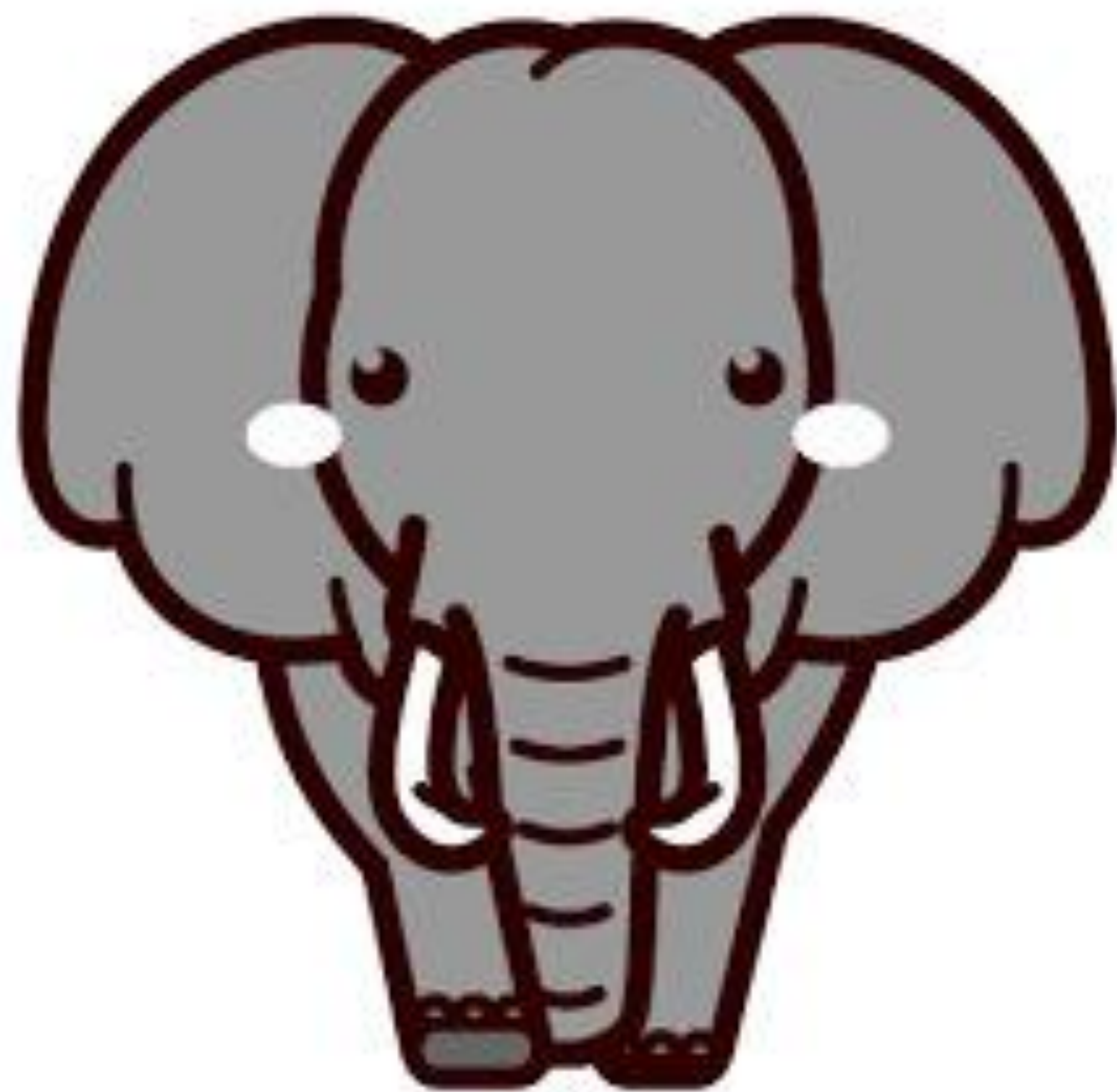


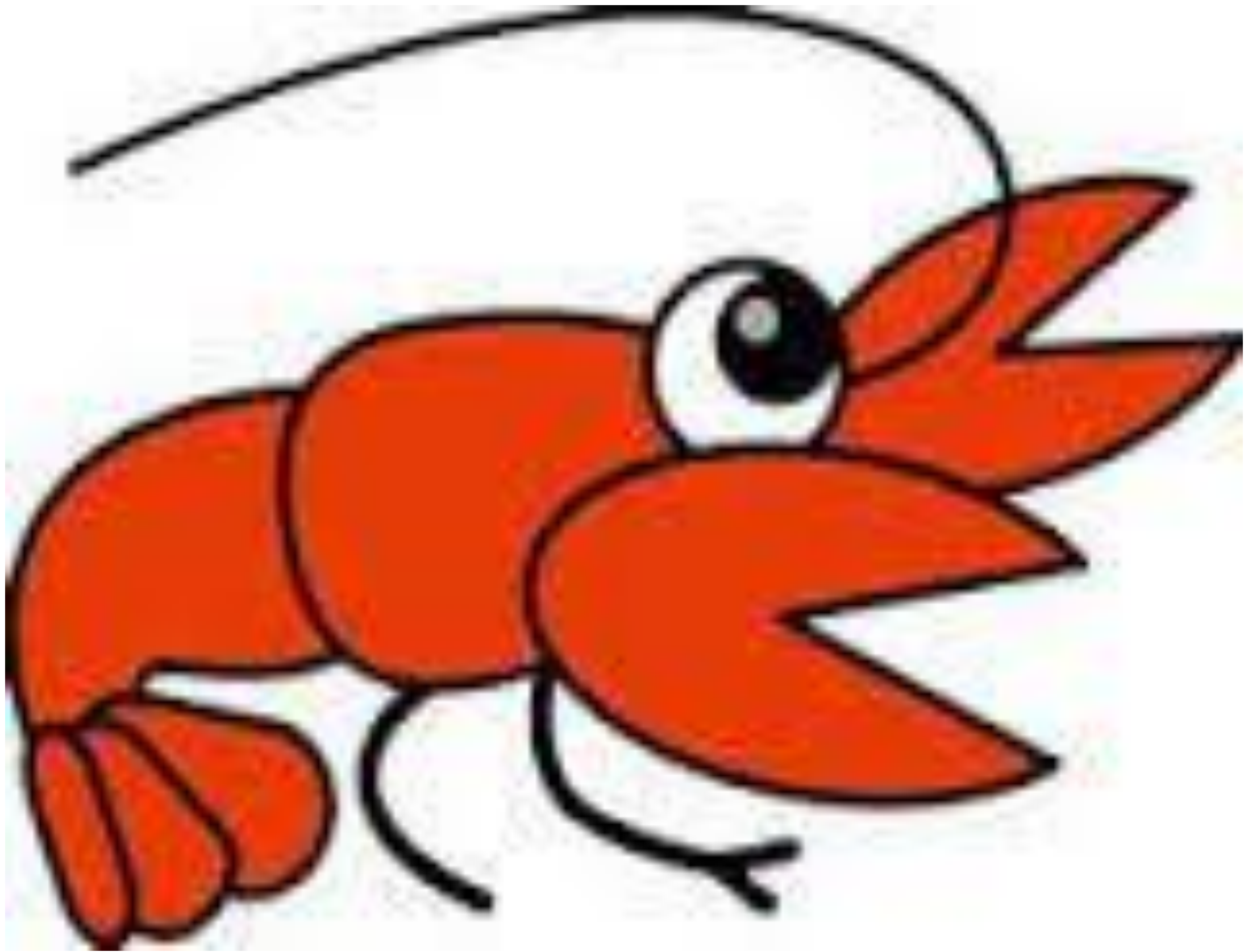




















わくわく



タイム

ひらめき



へんしん

タイム

見て見て



タイム

なりきり



へんしん

タイム

なりきり



ダンスマン



タイム

にこにこ



タイム