

学習指導要領に示された本単元に関わる目標及び内容等

1 体育科の目標

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。

2 第1学年及び第2学年の目標

- (1) 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。
- (2) 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。

3 内容

- (1) 次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊ること。ア 表現遊びでは、身近な題材の特徴を捉え、全身で踊ること。
- (2) 身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、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。



本単元に主に関わる10の姿（幼稚園教育において育みたい資質・能力）

- (3) **協同性**・・・友達と関わる中で、互いの思いや考えなどを共有し、共通の目的に向けて、考えたり、工夫したり、協力したりし、充実感をもってやり遂げるようになる。
- (6) **思考力の芽生え**・・・身近な事象に積極的に関わる中で、物の性質や仕組みなどを感じ取ったり、気付いたりし、考えたり、予想したり、工夫したりするなど、多様な関わりを楽しむようになる。また、友達の様々な考えに触れる中で、自分と異なる考えがあることに気付き、自ら判断したり、考え直したりするなど、新しい考えを生み出す喜びを味わいながら、自分の考えをよりよいものにするようになる。
- (7) **自然との関わり・生命尊重**・・・自然に触れて感動する体験を通して、自然の変化などを感じ取り、好奇心や探究心をもって考え言葉などで表現しながら、身近な事象への関心が高まるとともに、自然への愛情や畏敬の念をもつようになる。また、身近な動植物に心を動かされる中で、生命の不思議さや尊さに気付き、身近な動植物への接し方を考え、命あるものとしていたわり、大切にすることをもちかえり関わるようになる。
- (9) **言葉による伝え合い**・・・先生や友達と心を通わせる中で、絵本や物語などに親しみながら、豊かな言葉や表現を身に付け、経験したことや考えたことなどを言葉で伝えたり、相手の話を注意して聞いたりし、言葉による伝え合いを楽しむようになる。
- (10) **豊かな感性と表現**・・・心を動かす出来事などに触れ感性を働かせることで、様々な素材の特徴や表現の仕方などに気付き、感じたことや考えたことを自分で表現したり、友達同士で表現する過程を楽しんだりし、表現する喜びを味わい、意欲をもつようになる。

附属幼稚園での様相

カマキリが強そうなかまを振って威嚇する様子や、蝶が花の上をひらひらと跳ぶ様子を見ていたり、大きな顎を開いたかっこいいクワガタの堅い体を握って捕まえたりした経験がある。

生活科や休み時間での様相

休み時間に捕まえにいたり、生活科の時間に虫を育てて観察したりしており、それぞれにお気に入りの虫がいる。また、普段の様子からも、虫の体の特徴や動き方等、様々なことに気付き、伝えようとする姿が見られる。

第1学年西組 体育科学習指導案 学習指導者 安岐 美佐子・支援員 内田 珠世

1 単元 「もっと もっと 虫になりきるよ ～表現リズム遊び（表現遊び）～」

(1) 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

自分の踊りたい虫になりきって踊るために、体育の見方・考え方を働かせながら、題材の特徴を捉えて踊り、互いによい動きを見付けて考えたことを伝え合い、さらに踊り方を工夫したり、他の虫になりきって踊ったりしている。

本単元では、子供にとって身近な虫を題材として扱う。子供たちは、その中の自分が踊りたい虫の特徴を実物や動画で捉え、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っていく。その中で、自己の心身を解き放して、イメージの世界に没入してなりきって踊ったり、友達と交流する中でお互いのよさを生かし合って踊ったりする楽しさや喜びがあることに着目していく。また、課題解決の過程で、自己の適性に応じて「する」だけでなく、「みる」「支える」「知る」など、表現遊びとの多様な関わり方について考えながら題材の特徴を捉えて踊る。例えば、自分が踊るだけでなく、「〇〇さんの腕を高く上げて速く振っているのが、強いカマキリが獲物を捕まえようとしているみたい」と友達の踊りをみたり、「バッタが敵から逃げるように、右左に跳んだらいいよ」とアドバイスして支えたり、「友達のよい動きを見付けたら、自分も楽しく踊れる動きが見付かることが分かったよ」と課題解決の方法などを知ったりし、自分の踊りに生かしていく。そして、「私は、『元気なチョウが飛ぶ』のは、手をぱたぱた速く動かして踊るよ」と踊っていた子供が、「僕は、『強いバッタが戦う』は、思いつきり高く前に大きく跳ぶよ、右左と跳びまわるんだ」と題材になりきり特徴を表せている友達の踊りを見付けて、「〇〇さんの『強いバッタが戦う』は、ジャンプがとても高いね。迫力があって強そうがいいね」と、自分が考えたよい動きを友達と伝え合っていく。このように、友達とよい動きを共有する対話を行うことで、「私も、もっと高くジャンプしながら飛んで元気なチョウを踊ろう」と、楽しく踊るための動きを見付け、なりきって踊る楽しさを味わった子供たちは、さらに「もっと自分が踊りたい虫になりきって踊りたい」「違う虫にもなりきって踊ってみよう」と、自分が行いたい踊りを見付けて、題材になりきって楽しく踊っていくのである。

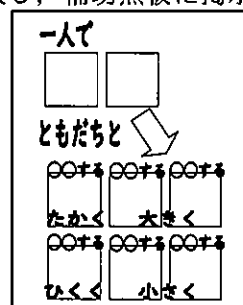
(2) 子供の実態

教科の質問紙調査から、本学級には、授業の際に、友達の動きからよいところを見付けることはできていると感じてはいるものの、もっと上手になったりできるようになったりしたいときに、友達を見る、または聞くということをしていると思っている子供は35名中18名であることが分かった。また、全員の前で発言することに自信が無く、グループなどの小集団の中でしか自分の考えを伝えることができない子供も8名いる。A児は、自分がしていることに自信がなく相手に伝えることに苦手意識を感じており、自ら友達と関わることに課題がある。また、思い返したり想像したりすることが難しい。

(3) メタ認知を促す働きかけ及び個の気質に応じた支援

① 課題設定以前【虫の動き方大図鑑】

「虫の動き方大図鑑」に、なりきって踊った虫とそのときの動きを写真と言葉で表し、補助黒板に掲示する。その際、「虫」になって踊ったときに見付けた動き、「虫が〇〇する」を踊ったときに見付けた動き、「□□な虫が〇〇する」を踊ったときに見付けた動きについて、自分で踊って見付けた時、友達と見せ合って見付けた時と毎時間蓄積していく。そうすることで、子供たちは本時までには、虫になりきって踊るためには、この「虫の動き方大図鑑」に、なりきって踊った虫とその時に楽しく踊れた動きをどんどん集めていけばよいという意識がもてるようにする。(2～6時間目) 本時は、今までにできたことを問いかけ、「虫の動き方大図鑑」を基に確認する。次に、本時にしたいことを問いかけ、本時の課題を設定していく。その際、もっと楽しく踊るためにど



うすればいいのか問いかけ、「虫の動きから大凶鑑」を確認し、「もっと楽しく踊るためには、友達と見せ合って動きを見付けたらいいんだ」と表出させることで、課題設定の妥当性を感じられるようにする。

② 課題解決中【虫眼鏡タイム】

自分が見付けた、虫になりきっている踊り方を班の友達と見せ合う時間を設ける。その際、踊る人は、自分が踊るのがどんな虫か伝えて踊り、見る人は、友達が踊り終わった後に、その友達の動きから見付けた、虫の特徴を捉えられていた動きを伝える。友達の動きを見る際、自分も真似して踊りながら見てもよいことを伝えておく。そうして、友達の動きを見たり動いたりしながら自分の動きと比べ、共通する動きのよさや、自分と違う新しいよい動きに気付くことができるようにする。また、毎時間、班毎にタブレットで踊りを見せ合っている様子を録画しておく。そうすることで、子供たちが必要に応じて、踊った後に自分の動きを見て、友達の動きと比べたり考えたことを伝えたりし、友達がよかったと伝えてくれた動きを確認することができるようにする。(2～6時間目) (☑️)タブレットを操作してA児がよいと思った動きを指させるようにし、その場面を踊った子供に見せる。)

③ 課題解決後【虫さんキラリタイム】

単元を通して「虫になりきって踊れたか」という観点で授業を振り返り、自分になりきって踊った動きを班の中のペアの友達に必要なに応じて動きながら話す時間を設定する。(2～6時間目) 本時は、『□□な虫が〇〇する』をなりきって踊れたか」の観点で振り返る。(☑️)A児に、その動きを録画しておいたものを見せ、話し始めのきっかけづくりを行う。) ペアで伝え合った後、全体で本時できたことを共有する。その際には、できた理由を問いかけ、協働のよさを価値付けることで学び方のよさを実感させたい。最後に、全体で次時にしたいことを問いかけ、「虫の動き方大凶鑑」に書き足したことを確認しながら、次時への意欲を高める。

2 単元計画 (総時数 6時間)

子供にとって身近で特徴が捉えやすい虫を題材として扱う。なりきる虫の特徴や動作を徐々に付け足し詳しくしながら踊れるスモールステップの単元構成にする。楽しく踊ることができた成功体験を積み重ねていくことで、さらに工夫して踊りたいという意欲を高めていけるようにする。

学習の流れ及び主な子供の意識

① カマキリになって踊ってみよう

最初は、全身を動かして心と体をほぐし、自由に踊る楽しさを感じる。「カマキリ」を踊る際に、教師の言葉かけによって、動きを多様に引き出していく。まずは、クラスの子供が捉えやすい「カマキリ」を共通教材とし、見たり捕まえたりしたときの動きや様子を想起し、特徴を捉え、なりきって踊る。様々に動きを楽しんで踊る中で多様な動きを経験することで、もっと変身して踊れる、踊りたいという意識を高める。

② 「カマキリが〇〇している」を踊ろう

共通教材「カマキリ」について、「カマキリが散歩する」「カマキリが襲いかかる」「カマキリが獲物を捕まえる」「カマキリが逃げる」と、特徴を捉えて即興的に踊り、なりきって踊るための動きを見付けていく。

③ 「虫が〇〇している」を踊ろう

子供たちがさらに踊りたいと思う「バッタ」「ダンゴムシ」などの虫の特徴と動きをつなげていく。その中で、その昆虫になりきって楽しく踊るための動きを共有し、さらになりきって、何かをしている虫になりきって踊る。そして、なりきって踊れるようになって、最後に虫のダンスショーをしたいという思いをもつ。

④ 「□□な虫が〇〇している」を踊ろう

さらになりきって踊ろうと、何かをしている虫はどんな虫なのかというところを付け足し、楽しく踊るための動きを使って、踊ろうとしていく。友達と踊りを見せ合うことで、もっと楽しく踊りたいという意識をもつ。

⑤ 「□□な虫が〇〇している」をもっと楽しく踊ろう

(本時5/6)

友達と踊りを見せ合い、考えたことを伝え合って、自分が踊る虫の特徴にふさわしい様子や動きを選んだり、見付けたりし、さらに、自分の踊りたい虫になりきって楽しく踊っていく。

⑥ 虫の世界でダンスショーをしよう

お気に入りの虫になりきり、見付けた動きを使って、踊りを紹介し合う。

目標 題材の特徴にふさわしい動きを見つけて考えたことを友達と伝え合う活動を通して、自分のなりたい虫になりきって工夫して踊っている。

学習活動	子供の意識																
課題設定以前 1 学習課題を設定する。 【虫の動き方大図鑑】	「前の時間に踊った「□□な虫が○○している」をもっと楽しく踊りたいよ。 今まで、一人で踊っているより、友達の踊りを見たら、踊り方がたくさん見付かって、もっとなりきって踊れたよね。																
	「□□な虫が○○している」をもっと楽しく踊ろう																
2 題材についてイメージを膨らませ、踊る。	<table border="1"> <tr> <td>「元気なダンゴムシが餌を探す」を踊るよ。</td> <td>「腹ぺこのバッタが逃げる」を踊るよ。</td> <td>「強いカマキリが戦う」を踊るよ。</td> <td>「大きなチョウが食事をする」を踊るよ。</td> </tr> <tr> <td colspan="4">高さや大きさを工夫して動くとなりきって踊れたね。</td> </tr> <tr> <td>手と足で低いところを這ったり、速く転がったりして走るよ。</td> <td>跳ねるときにはゆっくり動いてよろよろとジャンプをするよ。</td> <td>戦う時に、手足をぐんと伸ばして、体を大きく見せるよ。</td> <td>腕をひらひらさせて飛んだりねじって花の蜜を吸ったりするよ。</td> </tr> <tr> <td colspan="4">友達は、どんな虫で、どんな動きをしているのかな。見てみたいな。</td> </tr> </table>	「元気なダンゴムシが餌を探す」を踊るよ。	「腹ぺこのバッタが逃げる」を踊るよ。	「強いカマキリが戦う」を踊るよ。	「大きなチョウが食事をする」を踊るよ。	高さや大きさを工夫して動くとなりきって踊れたね。				手と足で低いところを這ったり、速く転がったりして走るよ。	跳ねるときにはゆっくり動いてよろよろとジャンプをするよ。	戦う時に、手足をぐんと伸ばして、体を大きく見せるよ。	腕をひらひらさせて飛んだりねじって花の蜜を吸ったりするよ。	友達は、どんな虫で、どんな動きをしているのかな。見てみたいな。			
「元気なダンゴムシが餌を探す」を踊るよ。	「腹ぺこのバッタが逃げる」を踊るよ。	「強いカマキリが戦う」を踊るよ。	「大きなチョウが食事をする」を踊るよ。														
高さや大きさを工夫して動くとなりきって踊れたね。																	
手と足で低いところを這ったり、速く転がったりして走るよ。	跳ねるときにはゆっくり動いてよろよろとジャンプをするよ。	戦う時に、手足をぐんと伸ばして、体を大きく見せるよ。	腕をひらひらさせて飛んだりねじって花の蜜を吸ったりするよ。														
友達は、どんな虫で、どんな動きをしているのかな。見てみたいな。																	
3 グループで友達と踊りを見せ合い、考えたことを伝え合う。 【虫眼鏡タイム】	<table border="1"> <tr> <td>僕は、元気でピンピンしているから、右左に体をもっと動かすよ。</td> <td>僕は、腹ぺこだから疲れ果ててゆっくり動くしジャンプも低くするよ。</td> <td>強いカマキリが獲物を捕まえるとき、急にスピードを変えるよ。</td> <td>大きなチョウがたくさん食べた後は、重い体になって、もっとゆっくり踊るよ。</td> </tr> <tr> <td>低いジャンプがいいね。元気がなくて飛べない感じがするよ。</td> <td>右左と向きを変えるのがいいね。元気いっぱい飛べているね。</td> <td>とってもゆっくりになるのが、体が重そうでいいね。</td> <td>急にスピードを変えるのがいいね。止まって隠れているんだね。</td> </tr> <tr> <td>ダンゴムシは地面を這うから、やっぱり低く動こう。だけど、素早く動くよ。</td> <td>僕も、バッタはあちこちに跳ぶから右左に跳んで、よろよろと動こう。</td> <td>僕も、戦っているときの腕をゆっくり大きく振り回そう。</td> <td>餌を見つけた時は、速く飛んでいくように踊ってみよう。</td> </tr> </table>	僕は、元気でピンピンしているから、右左に体をもっと動かすよ。	僕は、腹ぺこだから疲れ果ててゆっくり動くしジャンプも低くするよ。	強いカマキリが獲物を捕まえるとき、急にスピードを変えるよ。	大きなチョウがたくさん食べた後は、重い体になって、もっとゆっくり踊るよ。	低いジャンプがいいね。元気がなくて飛べない感じがするよ。	右左と向きを変えるのがいいね。元気いっぱい飛べているね。	とってもゆっくりになるのが、体が重そうでいいね。	急にスピードを変えるのがいいね。止まって隠れているんだね。	ダンゴムシは地面を這うから、やっぱり低く動こう。だけど、素早く動くよ。	僕も、バッタはあちこちに跳ぶから右左に跳んで、よろよろと動こう。	僕も、戦っているときの腕をゆっくり大きく振り回そう。	餌を見つけた時は、速く飛んでいくように踊ってみよう。				
僕は、元気でピンピンしているから、右左に体をもっと動かすよ。	僕は、腹ぺこだから疲れ果ててゆっくり動くしジャンプも低くするよ。	強いカマキリが獲物を捕まえるとき、急にスピードを変えるよ。	大きなチョウがたくさん食べた後は、重い体になって、もっとゆっくり踊るよ。														
低いジャンプがいいね。元気がなくて飛べない感じがするよ。	右左と向きを変えるのがいいね。元気いっぱい飛べているね。	とってもゆっくりになるのが、体が重そうでいいね。	急にスピードを変えるのがいいね。止まって隠れているんだね。														
ダンゴムシは地面を這うから、やっぱり低く動こう。だけど、素早く動くよ。	僕も、バッタはあちこちに跳ぶから右左に跳んで、よろよろと動こう。	僕も、戦っているときの腕をゆっくり大きく振り回そう。	餌を見つけた時は、速く飛んでいくように踊ってみよう。														
課題解決後 4 学習を振り返り、次の課題を見出す。 【虫さんキラタイム】	前の時間よりもっと楽しく踊れたよ。 友達の動きのいいところを真似して、自分の踊りに取り入れたら、楽しく踊ることができたよ。 図鑑の動きを使って、大きさや手の動かし方を変える工夫をしたら、もっとなりきって踊ることができたよ。 みんなの踊りも見たいし、うまく踊れるようになったから紹介もしたいな。																

評価 自分の踊りたい虫の特徴を捉えてなりきって踊るために、友達の踊りを見て題材の特徴にふさわしい様子や動きを見付けたり、自分が考えたよい動きを友達に伝えて、さらに自分が踊りたい虫になりきって踊っている。
 【方法：発言・様相・記述】