

1 単元名 表現運動

2 運動の特性

(1) 一般的特性

表現運動は、自己の心身を解き放して、リズムや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り、互いの違いやよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

- 体力や技能の差がある友達同士でも楽しめる運動である。
- 体で表現することに「はずかしさ」を感じ、抵抗感がある。
- 自分のイメージや思いを表現する表現の仕方がわからない。

3 児童の実態 (平成20年4月15日, 5月15日実施 第3学年〇組 24人)

意識調査【児童のアンケートから】(平成20年4月15日実施)				
1	動物や乗り物などのまねをすることが好きですか。	好き 10人	どちらでもない 8人	嫌い 6人
	「嫌い」と回答した6人の理由	「はずかしい」	「人に見られたくない」	「自信がない」
2	動物や乗り物などのまねはできますか。	はい12人	いいえ12人	
意識・実態調査【「動物ランドヘレッツゴー」を実施しての観察・児童のアンケートから】(平成20年5月15日実施)				
		観 察	児童のアンケート	
1	恥ずかしがらずに踊れましたか。	踊っていた18人	はい19人	どちらでもない3人
2	動物になりきって踊れましたか。	踊っていた15人	はい24人	
3	楽しかったですか。		はい24人	

意識調査では、全体の約60%が動物や乗り物のまねを「嫌い」「どちらでもない」と回答しており、「まねができる」と回答した児童は全体の半数であった。この結果から、表現運動についてはあまり肯定的でない児童が多いことが分かった。実態調査のために行った「動物ランドヘレッツゴー」では、恥ずかしがらずに踊っていた児童は全体の75%で、実践後の児童の意識アンケートとも一致した。しかし、なりきって踊っていたことに関しては、教師の観察と若干ずれがあった。これは、自分ではなりきって踊っているつもりだが、まだ表現の仕方が未熟で、体をうまく使えていないことが分かった。また、実際に体で表現すると、思っていたよりも楽しいと感じていることが分かった。

以上のような実態から、表現運動の楽しさにもっと触れさせるためには、表現運動の基本的な動きを学び、自分が表したいイメージや思いを体で自由に表現することができるような学習過程が必要であると考えた。

4 教師の授業への意図

自分の表したいイメージや思いを自由に表現するために、学習過程を「つかむ」「つくる」「たかめる」の3つの段階に分けて進める。「つかむ」は、教師のまねをさせながら、表現運動にふさわしい動きのトレーニングを行い、課題に沿った動きを体験させていく。「つくる」は、自分で表現したい個人レベルの動きづくりを中心にグループでの動きへと発展させる。「たかめる」は、互いの違いやよさを生かし合って表現力をたかめる段階で学習のまとめとして発表会を設定する。さらに、単元全体に「なりきりクイズ」や「リズムことば」、「即興表現」を導入し、学び合い認め合う場を多く設け、かかわり合いながら、表現運動の基本的な動きやグループでの表現の仕方を学ばせたい。そして、互いの違いやよさを生かし合って表現できるようにしたい。

5 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 恥ずかしがらずにそのものになりきって全身で表現し、互いのよさを認め合おうとする。

(関心・意欲・態度)

- 表現したい内容にふさわしいよい動きを見つけ、個人やグループで動きを工夫している。

(思考・判断)

- 題材に対するイメージの特徴をとらえて表現し、中心の動きをもとにひと流れの動きにして表現することができる。

(技能)

(2) 学習の道すじ

1	2	3	4	5	6	7
動きをつかむ			動きをつくる		動を高める	
オリエンテーション	○本時の学習とねらいの確認		○健康観察		○準備運動	
・学習の進め方を知る。 ・学習のねらいの確認 ・実態をつかむ ・題材のイメージをつかむ。	ねらい① 忍者の動きを思い浮かべていろいろな動きを楽しもう。 「忍者の動きをマスター」 ・教師のまね ・教師の指示で即興表現 (個人→2人組) ・なりきりクイズ		ねらい② 忍者の動きを工夫したり、グループでひと流れの動きを工夫して創ったりして楽しもう。 「忍者の修行1～個人編～」 ・教師の指示で即興表現 ・なりきりクイズ		「発表会をしよう」 ・発表の練習 ・発表会 ・感想を話し合う。 「お話を作っておどろう」 ・テーマを選ぶ ・簡単なストーリーを考え創作する。 ・なりきりクイズ ・動きの見直し	
○診断的授業評価の記入	○整理運動 ○本時をふり返り、カードへ記入する。(形成的授業評価、学習の感想反省)				○総括的授業評価の記入	

(3) 単元の学習活動における評価基準

	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 技能
十分満足できる状況	①恥ずかしがらずにそのものになりきって全身で表現している。 (観察・カード) ②互いの違いやよさを認め合い、自分の動きに生かそうとしている。 (観察・カード)	①表現したい内容にふさわしいよい動きを見つけ工夫して表現している。 (観察・カード) ②表現したい内容にふさわしいグループの動きを工夫して表現している。 (観察・カード)	①題材の特徴をとらえて全身を使って、表現することができる。 (観察・VTR) ②表したい感じの特徴をとらえて、ひと流れの動きに表現することができる。 (観察・VTR)
おおむね満足できると判断できる状況	①恥ずかしがらずに表現している。 (観察・カード) ②互いの違いやよさを認め合おうとしている。 (観察・カード)	①教師や友達の助言を生かして、表現したい動きを工夫しようとしている。 (観察・カード) ②教師や友達の助言を生かして、グループで工夫しようとしている。 (観察・カード)	①特徴をとらえて表現することができる。 (観察・VTR) ②表したい感じをひと流れの動きにして表現することができる。 (観察・VTR)
評価する時間	2・3・7時間目	4・5・6時間目	4・5・6・7時間目

(4) 単元の学習の展開

時間	子どもの活動 〈学習形態〉	指導上の留意点・評価
1	<p>オリエンテーション</p> <p>1 表現運動と学習のねらいと学習の進め方について理解し、学習の見通しをもつ (一斉)</p> <p>2 全身ジャンケンをする。 (一斉)</p> <p>3 リズム遊びをする。 (一斉)</p> <p>(1) 教師のまねをする。</p> <p>(2) 友達のまねをする。</p> <p>(3) 自分の好きな動きでおどる。</p> <p>4 「どうぶつランドへ GO！」 (一斉)</p> <p>(1) 教師のまねをする。 (一斉)</p> <p>(2) 教師の指示で動く。 (個人)</p> <p>(3) カードをめくりながら続けて踊る。 (個人→2人組)</p> <p>5 忍者のイメージを出し合う。 (一斉)</p> <p>イメージバスケットづくり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のねらいや進め方についてしっかりと確認し、見通しをもって進められるようにする。 ・全身を使って、大きな声でジャンケンをすることにより、楽しい雰囲気表現運動に導入できるようにする。 ・軽快な音楽をかけ、リズムに乗って踊れるように声をかける。 ・音楽に乗って上手に踊ってる児童のまねをさせ、次に2人組になり、お互いのまねをし合うように指示する。 ・動きを止めずに一曲、踊りきるように声をかけながら支援する。 ・リズムに乗れず、踊れていない児童に対しては、教師のまねをしたり、友達のまねをするように助言する。 ・児童が表現しやすい身近な動物を取り上げ、まねをさせるようにする。 ・リズム言葉を使い、実際に声を出しながら、音のリズムや質感を体で表現するようにし、動きを引き出す。 ・カードには、「〇〇が～している」「大変だ！〇〇が～された」などの様子をとらえて続けて踊れるようにする。 ・学習のねらいや進め方についてしっかりと確認し、見通しをもって進められるようにする。 ・イメージをつかみやすいように、ビデオや資料を用意する。 ・思いついたイメージを、付箋に次々にかかせ、イメージバスケットを作っていくようにする。
2	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ねらい① 忍者の動きを思い浮かべていろいろな動きを楽しもう。</p> <p>1 本時の学習内容を知る。</p> <p>2 「忍者の動きをマスター」する。 (一斉)</p> <p>(1) 教師のまねをする。 (一斉)</p> <p>(2) 教師の指示で動く。 (一斉)</p> <p>(3) カードをめくりながら即興で表現する。 (個人→2人組)</p> <p>3 なりきりクイズをする。 (2人組)</p> <p>4 本時のまとめをする。 (一斉)</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○本時のふりかえりを学習カードに記入する。</p> <p>○形成的授業評価を記入する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・共通の課題を用意し、リズム言葉を使いながら、大きな動きで、示範するようにする。 ・カードには、共通課題をリズム言葉を加えて書き、児童が動きやすいようにしておく。 ・初めは一人でどんどんめくりながら、動きを止めずにリズム言葉を口ずさみながら即興で表現し、慣れてきたところで2人組で踊るように指示する。 ・2人組では、リーダーを交代しながら相手の動きのまねをし、リーダーの後ろについたり、向かい合ってをまねしたりするように指示をする。 ・途中でペアを変え、誰とでもかかわり合いながら踊れるようにする。 ・なりきって踊っている児童を大いに称賛する。 ・踊れない児童には、教師のまねをするように声をかける。 ・なりきりクイズは、ペアを組んでいた児童同士で行い、自分が気に入った動きを見せ、何を表現しているのか当てる。 ・あたたかときはよい動きや工夫点を、はずれたときにはアドバイスなどを書いて相手に「ひとことプレゼント」として渡すようにさせ、次時の活動のめあてを明確にさせる手立てとする。 <p>〈評〉 関一①恥ずかしがらずに表現している。 (観察・カード)</p> <p>〈評〉 関一②互いの違いやよさを認め合おうとしている。 (観察・カード)</p>

3	<p>1 本時の学習内容を知る。 (一斉)</p> <p>2 「忍者の動き」を復習する。 (個人→2人組)</p> <p>3 「変身の術」をマスターする。 (1) 教師の指示で動く。 (一斉) (2) カードをめくりながら即興で表現する。 (個人→2人組)</p> <p>4 なりきりクイズ (4人組)</p> <p>5 本時のまとめをする。 ○整理運動をする。 (一斉) ○本時のふりかえりを学習カードに記入する。 ○形式的授業評価を記入する。</p>	<p>・本時は「変身の術」を表現することを伝え、興味をもたせるようにする。</p> <p>・カードをめくりながら前時の復習を個人で行った後、2人組で行うように指示する。</p> <p>・「変身の術」の共通課題をリズム言葉を使いながら動きを止めないように指示する。</p> <p>・カードには、変身する共通の課題を絵やリズム言葉で書いておき、即興表現しやすいようにする。</p> <p>・工夫して表現している児童を大いに称賛する。</p> <p>・なりきりクイズは、2人組同士で行い、ひとことプレゼントを交換し、次時の活動のめあてを明確にさせる手立てとする。</p> <p><評> 関一①恥ずかしがらずに表現している。(観察・カード) <評> 関一②互いの違いやよさを認め合おうとしている。(観察・カード)</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ねらい② 忍者の動きを工夫したり、グループでひと流れの動きを工夫してつくったりして楽しもう。</div>		
4	<p>1 本時の学習内容を知る。 (一斉)</p> <p>2 「変身の術」の復習をする。 (2人組)</p> <p>3 「忍者の動き」「変身の術」のカードをめくり即興で表現する。 (2人組)</p> <p>4 カードをめくりながら即興で表現する。(2人組) ・煙玉で、ドロンと消える。パーン、モクモク、サー ・手裏剣を投げる、転がる、また投げる。 シュルシュル グロゴロ シュルシュル など</p> <p>5 なりきりクイズ (4人組)</p> <p>6 カードをめくりながら4人組で表現する。(4人組)</p> <p>7 本時のまとめをする。 (一斉) ○整理運動をする。 ○本時のふりかえりを学習カードに記入する。 ○形式的授業評価を記入する。</p>	<p>・本時は、「もっと忍者らしく変身するための修行をする」ことを伝え、興味をもたせる。</p> <p>・前時の復習をしながら、人体関節模型を使いながら、全身を使った動きを説明する。また、視線の使い方も合わせて説明するようにする。</p> <p>・動き方・いろいろな場面を教師が指示しながら表現させるようにする。</p> <p>・悩んで動けない児童がいるときには、例を挙げながら進めるようにする。</p> <p>・高低・遅速・視線などメリハリのある動きができるように声をかけていく。</p> <p>・全身を使う・高低・遅速・視線の使い方などメリハリのある動きができるように声をかけていく。</p> <p>・なりきりクイズは2人組同士で行い、全身を動かすことができたかをひとことプレゼントに加えるように助言する。</p> <p>・表現を工夫できるところは、4人で同じ動きをしなくてもよいことを伝える。</p> <p><評> 思一①教師や友達の助言を生かして、表現したい動きを工夫しようとしている。(観察・カード) <評> 技一①特徴をとらえて表現することができる。(観察・VTR)</p>
5	<p>1 本時の学習内容を知る。 (一斉)</p> <p>2 前時に行った、ひと流れの動きを即興で表現する。 (3人組)</p> <p>3 「手裏剣の術」を教師と一緒に表現してみる。(一斉)</p> <p>4 グループで決めたテーマを表現する。 (1) テーマを確認する。 (6人組) (2)動きを考え、表現する。</p>	<p>・全身を使う・高低・遅速・視線の使い方などメリハリのある動きができるように声をかけながら、前時の復習を行わせるようにする。</p> <p>・忍者という人の動きだけを表現するのではなく、周りの様子や物の動きや敵の動きなども考えて工夫して表現するように助言する。</p> <p>・相談する時間をできるだけ少なくし、動きながら考えるようにするとよいことを助言する。</p> <p>・前もってペアグループを作っておき、見せ合いをさせるように</p>

	<p>(3)ペアグループに見てもらおう。</p> <p>(4)表現を見直す。</p>	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの動きを工夫するためのヒントカードを用意しておく。 ・イメージを表現しやすいようにリズム言葉を使ったり、絵に描いてみたりするように助言する。 <p>・なりきりクイズはペアグループではないグループと行うように指示する。</p> <p>〈評〉 思－②教師や友達の助言を生かして、グループで工夫しようとしている。 (観察・カード)</p> <p>〈評〉 技－①特徴をとらえて表現することができる。 (観察・VTR)</p>
4	なりきりクイズ (12人組)	
5	<p>本時のまとめをする。</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○本時のふりかえりを学習カードに記入する。(一斉)</p> <p>○形成的授業評価を記入する。</p>	
6	<p>1 本時の学習内容を知る。 (一斉)</p> <p>2 前時に創った動きを表現してみる。 (6人組)</p> <p>3 簡単なストーリーを考え、表現する。 (6人組)</p> <p>(1)簡単なストーリーを考える。</p> <p>(2)表現してみる。</p> <p>(3)ペアグループに見てもらおう。</p> <p>(4)表現を見直す。</p> <p>4 なりきりクイズ (12人組)</p> <p>5 本時のまとめをする。 (一斉)</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○本時のふりかえりを学習カードに記入する。</p> <p>○形成的授業評価を記入する。</p>	<p>・本時は、前時に決めたテーマをもとに、ストーリーを考えて作品を作ることを伝え、興味をもたせるようにする。</p> <p>・前時のなりきりクイズでもらったアドバイス等を参考に、もう一度動きながら考えてみるように助言する。</p> <p>・「はじめなかーおわり」のある簡単ストーリーを考えるようにする。</p> <p>・ストーリーを考える際に学習カードを用意し、簡単な動きを言葉や絵で表すことができるようにする。</p> <p>・6人の動きを確認できるようにするため、ビデオコーナーを用意しておく。</p> <p>・ペアグループは、なりきっているか、動きにメリハリがあるかなど、視点をもって見てあげるようにする。</p> <p>・なりきりクイズはペアグループではないグループと行うように指示する。</p> <p>〈評〉 思－②教師や友達の助言を生かして、グループで工夫しようとしている。 (観察・カード)</p> <p>〈評〉 技－②表現したい感じをひと流れの動きにして表現することができる。 (観察・VTR)</p>
7	<p>1 本時の学習内容を知る。 (一斉)</p> <p>2 発表の練習をする。 (6人組)</p> <p>3 発表会をする。 (一斉)</p> <p>4 感想を話し合う。 (一斉)</p> <p>5 本時のまとめをする。 (一斉)</p> <p>○整理運動をする。</p> <p>○本時のふりかえりを学習カードに記入する。</p> <p>○総括的授業評価を記入する。</p>	<p>・本時は、表現運動のまとめとして発表会をすることを伝え、興味をもたせるようにする。</p> <p>・メリハリのある動きができてきているかのチェックをし、必要であれば、ペアグループに見てもらおうようにする。</p> <p>・友達の動きのよさや工夫や違いをみつけながら、見るようにする。</p> <p>・友達の動きのよさや工夫や違いを認め合えるようにする。</p> <p>〈評〉 関－②互いの違いやよさを認め合おうとしている。 (観察・カード)</p> <p>〈評〉 技－②表現したい感じをひと流れの動きにして表現することができる。 (観察・VTR)</p>

6 本時の指導（7時間扱い 5時間目）

(1) 本時のねらい

今までに学んだ表現を生かして、ひと流れの動きをグループで表現することができる。

(2) 準備・資料

イメージカード、学習カード、ヒントカード、CD、CDデッキ、学習資料、ビデオカメラ、筆記用具

(3) 展開

子どもの活動 〈学習形態〉		指導上の留意点 ・ 評価																
<p>1 本時の学習内容を確認する。 〈一斉〉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>忍者の修行2 今までのにんじゃのうごきを生かして、グループでおどってみよう。</p> </div> <p>○ 健康観察</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・本時は、グループで表現することを伝え、興味をもたせるようにする。 ・服装を整え、健康状態を把握する。 ・音楽をかけて楽しい雰囲気をつくり、心も体もほぐれるようにする。 ・全身を使うこと、高低、遅速、視線の使い方について声かけをしながら、メリハリのある動きができるようにする。 ・「手裏剣の術」の絵を見せて、イメージを膨らませるようにする。 ・忍者だけ表現しようとする児童には、忍者という人の動きだけではなく、周りの様子や物の動きや敵の動きにも注目するように助言する。 ・グループは、教え合えるように意図的に編成しておく。 ・動きのイメージを書くことができるカードを用意し、活用させるようにする。 ・相談する時間をできるだけ少なくし、動きながら考えるようにするとよいことを助言する。 ・グループでの動きを工夫するために、ヒントカードを用意し活用させるようにする。 ・イメージを表現しやすいように、リズム言葉を使うとよいことを助言する。 ・ビデオカメラを用意し、自分たちで動きの確認ができるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>思考・判断</p> <p>②教師や友達の助言を生かして、グループで工夫しようとしている。 (観察・学習カード)</p> </div>																
<p>2 準備運動を行う。 〈一斉〉</p>																		
<p>3 前時に行ったひと流れの動きをカードをめくりながら、即興で表現する。 〈3人組〉</p>																		
<p>4 「手裏剣の術」を教師と一緒に表現する。</p>																		
<p>5 グループで決めたテーマを表現する。 〈6人組〉</p>																		
<p>(1) テーマを確認する。</p> <p>(2) 動きを考え、表現する。</p> <p>(3) VTRで確認する。</p> <p>(4) つくった表現を見直す。</p>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> <p>技 能</p> <p>①特徴をとらえて表現することができる。(観察・VTR)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・なりきりクイズでは、忍者以外の動きにポイントを置いて、見合うように助言する。 ・なりきりクイズは、ペアグループではないグループと行い、ひとことカードに感じたことを書いて交換するようにする。 																
<p><場の工夫></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 10%;">ステ</td> <td style="width: 10%;">資料</td> <td colspan="2" style="width: 60%;">各グループの練習</td> <td style="width: 10%;">ビデオ</td> </tr> <tr> <td>ージ</td> <td>コーナ</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>りかえり</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ー</td> <td>○</td> <td>○</td> <td>コーナー</td> </tr> </table>				ステ	資料	各グループの練習		ビデオ	ージ	コーナ	○	○	りかえり		ー	○	○	コーナー
ステ	資料			各グループの練習		ビデオ												
ージ	コーナ			○	○	りかえり												
	ー			○	○	コーナー												
<p>5 なりきりクイズをする。 〈12人組〉</p>																		
<p>6 整理運動をする。 〈一斉〉</p>																		
<p>7 本時のまとめをする。</p> <p>○本時のふりかえりを学習カードに記入する。</p> <p>○次時の学習について知る。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・次時は本時に選んだテーマをもとに「お話を作っておどる」ことを伝える。 																