

第 1 学年 体育科学習指導案

1 年 1 組 指導者 紀村 修一

単 元 いいね、その動物（表現リズム遊び）

資質・能力
①活用できる知識・技能
②自ら問題を見付ける力・解決する力
③根拠をもとに筋道を立てて考える力
④自分や仲間の考えを問い直す力
⑤様々な角度から自分の考えを創り出す力
⑥自分の思いや考えを分かりやすく伝える力
⑦仲間の考えを受けとめる力
⑧仲間の考えを求めめる力
⑨自分の学びを見つめ直す力
⑩自分から学びに向かおうとする力
⑪人間性(感性、達成感など)に関すること

1 単元について

本学級の子どもたちは、幼稚園や保育園で、歌を歌ったり曲に合わせて踊ったりする経験をしてきた。また、小学校入学後はじめての運動会では、仲間と一緒に動きの激しい踊りをして楽しんだ。このような子どもたちが、これまでの経験を生かしながら、表現リズム遊びに取り組んでいく。このことは、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成に向けて、絶対に必要な「楽しさ」を味わうことにつながるであろう。

本単元は、自己の心身を解き放してリズムに乗って踊ったり、題材になりきって動いたりする学習である。子どもたちは、自分が知っている動物の特徴を思い浮かべながら、夢中になって動くであろう。その際、子どもが、動物になりきって全身で動きを表現する楽しさを味わうことを大切にしたい。そうすることで、子どもの運動欲求を引き出すことができるからである。

そこで、以下の支援を行う。

- 毎時間授業のはじめに、やさしい表現リズム遊びをする時間を設定する。そうすることで、体と心をリラックスすることができるようにする。
- 表現遊びの際、「急に地面が熱くなったぞ」「大きな鳥に狙われているぞ」など、場面を想起させる言葉かけをする。そうすることで、想像を膨らませながら、動物になりきって全身を使って遊ぶことができるようにする。
- 題材の特徴に合った動きをしている子どもを見取った際、ワイヤレスマイクを持って近づき、インタビューをしたり、価値付けたりする。そうすることで、上手に遊べない子どもも、仲間のよい動きをすぐに試したり、遊びの参考にしたりすることができるようにする。
- 振り返りで、気に入った場面を紹介するように促し、周りの子どもに「どうやって場面を表していた？」と問う。そうすることで、場面と動きとを関連付けることができるようにする。

2 目 標

- 軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物の特徴を捉えて全身で動いたりすることができるようにする。
- リズムに乗って踊ったり、題材になりきって動いたりすることの楽しさを膨らませることができるようにする。

3 評価規準

知識・技能(知)	思考・判断・表現(思)	主体的に学習に取り組む態度(態)
○表現遊びやリズム遊びの行い方や特徴を知るとともに、軽快なリズムに乗って踊ったり身近な題材の特徴を捉え全身で動きを表現したりすることができる。	○表現遊びやリズム遊びの動きを広げるために、仲間のよい動きを見付けたり、身近な題材の特徴に合った動きを選んだりしている。	○表現リズム遊びに進んで取り組もうとしている。 ○きまりを守り、誰とでも仲よく踊ろうとしている。


4 指導計画（全 4 時間）

1 次 学習の見通しをもつ（1 時間）

2 次 いろいろな動物になりきって遊ぶ（3 時間）【本時 2 / 3】

5 本時案 【平成 29 年 7 月 12 日 14 : 05 ~ 14 : 50 体育館】

- (1) ねらい 「へび」の特徴を捉え、想像を膨らませながら、全身で「へび」を表現することができるようにする。

学習活動／子どもの意識	支援
<p>① 準備運動をし、学習のめあてを確認する (12分)</p>	<p>○「急に地面が熱くなったぞ」「鳥に狙われているぞ」などの言葉かけをする。そうすることで、想像を膨らませながら、「ヘビ」になりきって全身を使って遊ぶことができるようにする。</p>
<p>学習内容 ・表現リズム遊びへの取り組み(態)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今月の歌に合わせて体を動かすと気持ちがいいね。 ◇ みんなで「ジェンカ」を踊ると、わくわくして楽しいね。 ・ 体があたたかくなってきたね。心臓の音が少し速くなったよ。 ◇ 最後は「変身タイム」だ。「カエル」になって、前にも上にも跳んだよ。楽しいな。今日は、どんな動物に変身できるかな。 	
<p>② 「ヘビ」になりきって遊ぶ (23分)</p>	<p>○「ヘビ」の特徴に合った動きをしている子どもを見取った際、インタビューをしたり、価値付けたりする。そうすることで、上手に遊べない子どもも、仲間のよい動きをすぐに試したり、遊びの参考にしたりすることができるようにする。</p>
<p>学習内容 ・題材の特徴に合った動き方(知) ・題材の特徴に合った動きの選択(思)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 「ヘビ」になって遊ぶのだね。どんな動きをするのかな。 A によろよろとゆっくり動くよね。 ◇ さっそくやってみよう。床をによろよろ進んでみたよ。なかなか前に進まないぞ。 ・ 大変だ！急に地面が熱くなったぞ。高い木に巻き付いて助かったよ。ジャンプしている人もいるね。おもしろいな。 ◇ 大変だ！大きな鳥に狙われているぞ。小さく丸まって、岩の陰に隠れよう。よかった、鳥がどこかに飛んでいったよ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 自分で場面を考えて、「ヘビ」になりきって遊んでみよう。 </div>  <ul style="list-style-type: none"> ◇ 大変だ！急な坂道だ。ころころと転がって目が回ったよ。でも、A君ヘビが助けてくれたから助かったよ。A君ありがとう。 ・ 木の枝に、おいしそうな木の実があるぞ。高くジャンプしてゲットしたぞ。うん、とてもおいしいよ。もう一つゲットするぞ。 A 高くジャンプして、木の実をゲットした人がいたよ。いいね。 ◇ 僕も真似してみよう。でも、届かないな。よし、木に体当たりして、落とすぞ。勢いをつけて、ドン。やったあ、落ちてきた。 ・ 自分でいろいろな場面を考えて遊んだから、楽しかったよ。 	<p>○「気に入った場面」を紹介するように促し、周りの子どもに「どうやって場面を表していた？」と問う。そうすることで、場面と動きとを関連付けることができるようにする。</p>
<p>③ 学習を振り返る (10分)</p>	
<p>学習内容 ・よい動きの発見(思)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 木の実を取るとき、膝をバネみたいにして高くジャンプしたよ。 ◇ 坂道をころころ転がっていたら、A君ヘビが助けてくれてうれしかったよ。 ・ いろいろな動きができるようになったね。楽しかったよ。 ・ 次はどんな動物に変身できるかな。次の時間が待ち遠しいな。 	

6 板書計画

7/12 いいね、そのどうぶつ

「ヘビ」になりきってあそぼう！

・によろよろ
 ・くねくね

ばめん

うごき

たかいえだ → ジャンプ

てき → すばやく

たつまき → かいてん

◎ からだぜんぶをつがって