

# 第 1 学年 体育科学 学習指導案

1 年 2 組 指導者 原田 勝

## 単 元 レッツ アクト！ いきものランド！

### 1 本単元で子どもが創出と受容、転移を行う各教科等の本質（見方・考え方）

なりきって表現する楽しさに着目すること

### 2 本単元について

本学級の子どもたちは、体づくりの運動遊びにおいて、様々な基本的な体の動きを経験することをおして、伸び伸びと体を動かしたり友達と一緒に運動したりする楽しさに触れてきた。このような子どもたちが、なりきって表現する楽しさに着目しながら、全身の動きで表現することを経験していく。このことは、誰とでも仲良く踊りながら、身近な題材の世界に没入してなりきって表現する楽しさを味わうことにつながるであろう。

本単元は、身近な題材の特徴を捉え、全身の動きで表現する学習である。子どもたちは、これまでの経験を基に、身近な題材のイメージをもち、全身の動きで表現するであろう。その際、身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身の動きで表現する楽しさに着目することを大切にしたい。そうすることで、非日常的な動きに目を向けて、動物や海の生き物等になりきって跳ぶ、回る、ねじるなどといった全身の動きで自由に踊ることができるからである。このような学びの中で、子どもたちは、身近な題材の特徴を捉え、踊り方を工夫しながら全身の動きで表現することができるようになるのではないだろうか。

そこで、以下のような支援を具体化し、本単元でめざす子どもの姿の実現を図る。

○ 例示した身近な題材の動き方から、自由に動き方を選択し、踊るよう促す。そうすることで、身近な題材の特徴を捉え、なりきって表現することができるようにする。【創】

○ 毎時間の終末に、できた動きと楽しかったことを観点に振り返るよう促す。そうすることで、身近な題材の特徴を捉え、なりきって表現する楽しさに気付くことができるようにする。

【受】

○ 単元の終末に、海からイメージするものを題材として自由を選択して踊るよう促す。そうすることで、生き物以外でも、身近な題材の特徴を捉えてなりきって表現する楽しさに着目しながら、全身の動きで表現することができるようにする。【転】

### 3 本単元の目標

○ 身近な題材の特徴を捉え、踊り方を工夫しながら全身の動きで表現することができるようにする。

○ 誰とでも仲良く踊りながら、身近な題材の世界に没入してなりきって表現する楽しさを味わうことができるようにする。

### 4 本単元における評価規準

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）
○題材の特徴を捉え、全身の動きで踊っている。	○踊り方を工夫し、考えたことを友達に伝えている。	○進んで表現遊びに取り組み、誰とでも仲良く踊っている。

### 5 指導計画（全 4 時間）

第 1 次 生き物になりきって表現遊びをする（3 時間）【本時 3 / 3】

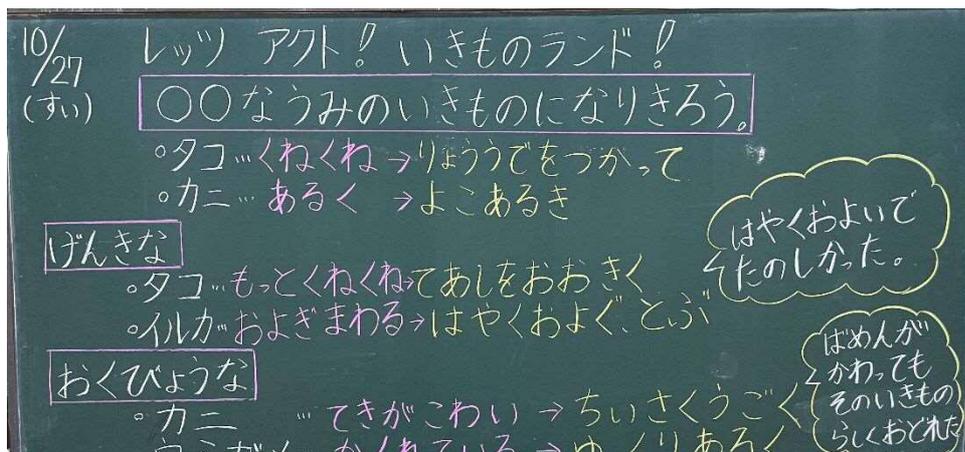
第 2 次 海からイメージするものになりきって表現遊びをする（1 時間）

6 本時案 【令和3年10月27日 11:10~11:55 体育館】

- (1) ねらい 海の生き物を表現する活動をとおして、海の生き物の特徴を捉え、なりきって全身の動きで表現する楽しさを味わうことができるようにする。
- (2) 学習過程 ※一重下線は創出、二重下線は受容、破線は転移に対応する子どもの意識

学習活動・学習内容	子どもの意識	○教師の支援
<p>1 海の生き物の特徴を話し合う。(10分)</p> <p>・身近な題材の特徴</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日は、□□な海の生き物になりきろう。</li> <li>・海には、タコやイルカ、カニがいるよ。</li> <li>・タコにはどんな特徴があるかな。</li> <li>・<u>両腕を広げてくねくね動いたり、岩にくっ付いたりしてみよう。</u></li> <li>・でも、元気な海の生き物だから動き方が変わりそうだよ。</li> </ul>	<p>○海の生き物の動きについての気付きが出た際には、その場で試すように促す。そうすることで、海の生き物の特徴を捉え、なりきって表現することができるようにする。</p>
<p>どうすれば元気な海の生き物になりきることができるのだろう。</p>		
<p>2 □□な海の生き物になりきって、表現遊びを行う。(30分)</p> <p>・なりきって全身の動きで表現すること</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まずは、元気なタコで踊るのだね。</li> <li>A Bさんは、手足を大きく動かしているよ。</li> <li>・次は、元気なイルカになりきってみよう。</li> <li>・<u>元気なイルカらしきを出すために、跳んだり速く泳いだりしてみよう。</u></li> <li>A 今度は、臆病なカニになりきってみよう。</li> <li>・Cさんはおそろおそろ歩いて臆病なウミガメになりきっているよ。</li> <li>Aなるほど、臆病な感じも表すことができるのだね。真似してみよう。</li> </ul>	<p>【創】</p> <p>○□□な海の生き物を自由に選択し、踊るよう促す。そうすることで、様々な海の生き物の特徴を捉え、なりきって表現することができるようにする。</p>
<p>3 本時の学習を振り返る。(5分)</p> <p>・表現遊びの楽しさ</p>	<p>できた動きと楽しかったことは何かな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・元気な海の生き物のときは跳んだり速く動いたりしたことが楽しかったよ。</li> <li>・わたしは、臆病な海の生き物のときに、ゆっくり動いたことが楽しかったよ。</li> <li>B <u>場面が変わってもその生き物らしく、手足を大きく動かしたり、跳んだりして楽しめたよ。</u></li> <li>・もっといろいろなものになりきって遊びたいな。</li> </ul>	<p>○できた動きと楽しかったことを観点に振り返るよう促す。そうすることで、海の生き物の特徴を捉えてなりきって表現することの楽しさに気付くことができるようにする。【受】</p>

(3) 板書計画



# 第 1 学年 体育科学 学習指導計画

1年2組 指導者 原 田 勝

12M (4時間) **が本時**

学習活動	子どもの意識
<b>第1次 生き物になりきって表現遊びをする</b>	<b>9M (3時間)</b>
<b>学習内容</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な題材になりきること (知)</li> <li>・全身の動きで踊ること (知)</li> <li>・考えを友達に紹介すること (思)</li> <li>・誰とでも仲良く踊ること (態)</li> </ul>	
<input type="checkbox"/> 動物になりきって表現遊びを行う (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ジャングルの写真があるよ。何をするのだろう。ジャングルにいる生き物になりきって遊ぶのだから。サルならなりきれそうだよ。先生がサルの動き方をいくつか見せてくれるのだね。木に登っているサルの動きをやってみよう。Aさんサルは木から木に移動しているよ。その動き方もサルらしくてよいね。大変だ！池に落ちてしまった！手足を速く動かして溺れないようにしよう。助かったよ。次はゾウになりきってみよう。今度は手を使って長い鼻を表現しよう。うん、よい感じ。向こうには、胸を叩いているゴリラや獲物を狙っているトラがいるよ。いろいろな動物がいておもしろいな。大変だ！嵐が来たよ！飛ばされてしまった！くるくる回ってしまうよ。鼻を使って木にしがみついたから、なんとか助かったよ。それぞれの動物らしい動きができて楽しかったよ。次はどんな場所で生き物になりきって遊ぶのだろう。</li> </ul>
<input type="checkbox"/> 昆虫になりきって表現遊びを行う (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日は森にいる生き物になりきるのだから。どんな生き物がいるのだろう。バッタやカマキリ、チョウなどの昆虫がいるよ。まずは、カマキリになりきってみよう。手を使って鎌を表してみるよ。カマキリになりきれているかな。大変だ！敵が現れたよ！鎌を高く上げて戦いのポーズだ。素早く動きながら戦うよ。カマキリになりきるのは楽しいな。もっといろいろな生き物になりきりたいよ。向こうには、丸まっころころ転がっているダンゴムシや美しく羽ばたいているチョウもいるよ。Aさんみたいに、今度はクワガタムシになりきってみよう。腕を伸ばしてハサミを表してみるよ。うん、よい感じ。大変だ！地面が熱くなってきたよ！熱くて飛び跳ねてしまうな。Aさんクワガタは、飛んで木につかまっているよ。その表し方もよいね。転がったり飛び跳ねたりして森の生き物になりきることができて楽しかったよ。次は、海の生き物になりきって遊びたいな。</li> </ul>
<input type="checkbox"/> 海の生き物になりきって表現遊びを行う (3M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今日は、<input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>な海の生き物になりきろう。海には、タコやイルカ、カニがいるよ。タコにはどんな特徴があるかな。両腕を広げてくねくね動いたり、岩にくっ付いたりしてみよう。でも、元気な海の生き物だから動き方が変わりそうだよ。まずは、元気なタコで踊るのだね。Bさんは、手足を大きく動かしているよ。次は、元気なイルカになりきってみよう。元気なイルカらしさを出すために、跳んだり速く泳いだりしてみよう。今度は、臆病なカニになりきってみよう。Cさんはおそるおそる歩いて臆病なウミガメになりきっているよ。なるほど、そのような感じも表すことができるのだね。真似してみよう。元気な海の生き物のときは跳んだり速く動いたりしたことが楽しかったよ。わたしは、臆病な海の生き物のときに、ゆっくり動いたことが楽しかったよ。場面が変わってもその生き物らしく、手足を大きく動かしたり、跳んだりして楽しむことができたよ。もっといろいろなものになりきって遊びたいな。</li> </ul>

第2次 海からイメージするものになりきって表現遊びをする

3M (1時間)

学習内容 ・身近な題材の特徴を捉え、全身で踊ること (知) ・工夫した踊り方の紹介 (思)  
・誰とでも仲良く踊ること (態)

□海からイメージするものになりきって表現遊びをする (3M)

・今日も海で表現遊びをするのだね。前とちがって海そのものを表現するのだから。生き物の他にも、海といたら波があるよ。波になりきるために、ざぶーんとしている感じを跳んだりしゃがんだりすることで表してみよう。みんなはどのようになりきっているのだろう。みんな激しい波やおだやかな波といったいろいろな波になりきっているよ。次はわかめになりきるよ。ゆっくり動いてゆらゆらしている感じを表してみたいけれど、これでは海の中のわかめが上手く表せないな。AさんわかめとBさんわかめと並んでみると海の中にある感じを表すことができたよ。波に合わせて速さを変えながらゆらゆらするともっとよいのではないかな。最後はみんなで海を表現するよ。よし、できたぞ。本当に海の中にいるような気がしたよ。いろいろなものになりきるために、跳んだり、回ったり素早く動いたりしながら、遊べて楽しかったな。