

第 5 学年 体育科学 学習指導案

5年1組 指導者 大賀拓也

単元 エンジョイ！PE (Physical Expression)

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）

即興的に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、フォークダンスの単元において、踊りに対する思いを表現することに着目して、仲間とともに踊ったり見合ったりする学習に取り組んできた。このような子どもたちが、表したい感じを表現したり、踊りで交流したりしていく。このことは、互いの表現のよさを認め合い、助け合って踊る楽しさを味わうことにつながるであろう。

表現運動では、イメージの世界に没入して、なりきって即興的に表現する楽しさを味わうことが大切である。なぜなら、即興表現で培われるからだをとおした非言語コミュニケーション能力は、変わりゆく状況に応じて新たな「解」を創造していくために必須な力であると考えられているからだ。このことから、即興的に表現する楽しさに着目することは、互いのよさを認め合いながら仲間と共働して課題を解決していく「人とのかかわりを大切にし、共に創り出していく力」の育成に必要であると考えられる。しかし、子どもたちは、学年が上がるにつれて、表現運動に対する恥ずかしさや不安感が先行する傾向がある。そこで、即興的に表現する楽しさに着目させたい。そうすることで、表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、簡単なひとまとまりの動きにして表現したりしながら、課題の解決に向けて表現の仕方を工夫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。

- 表したい感じを表現する際に、動きや状況の変化を示したカードを引く活動を仕組む。そうすることで、即興的に表現することができるようにする。【創】
- 掲示したルーブリックを基に自己の没入度を振り返りながら活動するよう促す。そうすることで、即興的に表現する楽しさを自覚的に捉えることができるようにする。【受】
- 表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現する活動と簡単なひとまとまりの動きにして表現する活動を交互に仕組む。そうすることで、即興的に表現する楽しさを深めることができるようにする。【転】

3 本単元の目標

- 表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、簡単なひとまとまりの動きにして表現したりしながら、課題の解決に向けて表現の仕方を工夫することができるようにする。
- 互いの表現のよさを認め合い、助け合って踊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）
○表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、簡単なひとまとまりの動きにして表現したりしている。	○課題の解決に向けて表現の仕方を工夫するとともに、工夫した体の使い方や考えたことを仲間に伝えている。	○進んで表現運動に取り組み、互いの表現のよさを認め合い、助け合って楽しく踊っている。

5 指導計画（全3時間）

第1次 ひと流れやひとまとまりの動きにして踊る【本時3／3】

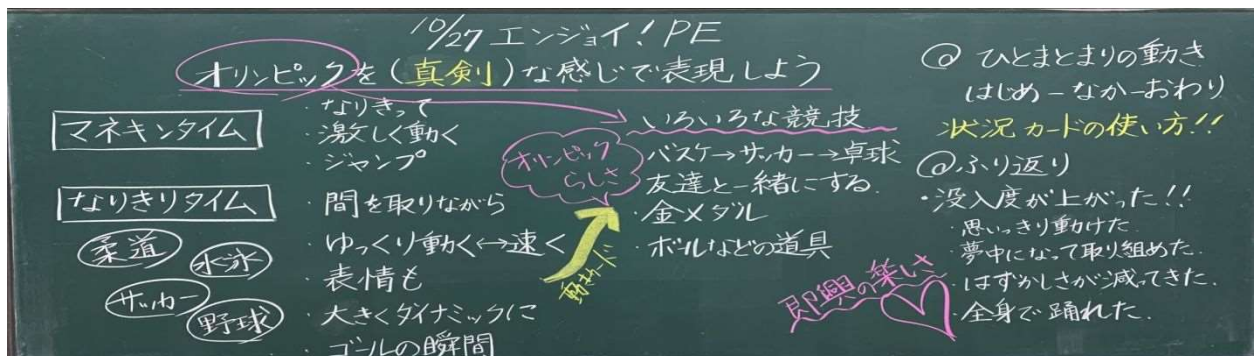
6 本時案 【令和3年10月27日 9:20~10:05 体育館】

(1) ねらい 表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、簡単なひとまとまりの動きにして表現したりしながら、踊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
1 本時の見通しをもつ。(10分) ・表したい感じ ・全身の動き	・今日のマネキンタイムはバンドだ。 ・Bさんはエレキギターか。ぼくはボーカルになって叫んでいる様子でストップ。 ・ <u>思い付くままに踊れたから没入度は3だ。</u> ・次のなりきりタイムはオリンピックだ。	○活動後に自己の没入度とその理由を問う。そうすることで、即興的に表現する楽しさを自覚的に捉えることができるようにする。 【受】
2 表したい感じをひと流れやひとまとまりの動きで踊る。(25分) ・ひと流れの即興的な表現 ・簡単なひとまとまりの動き ・表現の仕方の工夫 ・考えの伝達 ・よさの認め合い	オリンピックをどのような感じで表そうかな ・ウェビングマップに書いてある、真剣な感じを表そう。 ・まずは、柔道だ。スローで背負い投げっ。 A ゆっくり動くと真剣な表情が出せるね。 ・次はグループで表現しよう。 B はじめ-なか-おわりで競技をいろいろ変えて、オリンピックらしさを表現しよう。 ・まずは、ゆっくりの動きを生かして、バスケをしてみるぞ。 ・A君は野球、Bさんはアーチェリーだね。 ・選手だけでなく、ボールになって真剣な感じを表現しても楽しそうだな。 B 攻守を切り替えながら、全身で力いっぱい踊りたいな。 ・よし、最後まで踊りきったぞ。 <u>バスケでは独自の踊りができたから没入度は4だよ。</u>	○簡単なひとまとまりの動きにして表現する際、ひと流れの動きで即興的に表現する活動で扱った題材ではないものも選択できるようにする。そうすることで、即興的に表現する楽しさを深めることができるようにする。 【転】
3 単元全体を振り返る。(10分) ・即興的に表現する楽しさ	没入度はどのように変わっていき ましたか。 ・ <u>没入度4まで上がったよ。夢中になって自分なりの動きで踊ることができたからね。</u> A 没入度は3に上がったよ。思い付くままに表現できるようになったからだよ。 B 最初は恥ずかしかったけれど、全身を使って踊ることが楽しめて、3に上がったよ。	○振り返りの場面では、没入度の変化を問う。そうすることで、即興的に表現する楽しさを自分の言葉で捉えることができるようにする。 【受】

(3) 板書計画



第 5 学 年 体 育 科 学 習 指 導 計 画

5年1組 指導者 大賀拓也

9M (3時間) **が本時**

学習活動	子どもの意識
<p>第1次 ひと流れやひとままとまりの動きにして踊る 9M (3時間)</p> <p>学習内容 ・ひと流れの即興的な表現 (知) ・簡単なひとままとまりの動き (知) ・表現の仕方の工夫 (思)</p> <p style="padding-left: 20px;">・考えの伝達 (思) ・よさの認め合い (態)</p>	
<p><input type="checkbox"/> スポーツをひと流れの動きで即興的に踊る (3M)</p>	<p>・今日からエンジョイ！PEをするのだね。まずはマイムマイムを踊ろう。みんなで踊ると楽しいね。次はピクテルを使って体を動かそう。グルグルのカードだ。ぼくはその場で回るぞ。A君は腕や腰を回しているよ。全身を使うとよいのだね。マネキンタイムは海だ。ぼくはタコになるぞ。A君はダイバーなのだね。もう少しストップに動きが出せるとよいな。体が温まってきたぞ。なりきりタイムはスポーツだね。ウェビングマップで表したい感じを共有しよう。激しい感じを出すのだね。バレーで力を入れてアタック。強くバットを振る人もいるね。今の没入度は2かな。Bさんは、どのように踊ってよいか分からないから没入度は1なのだね。もっと激しい感じが出せるよう、動きカードを使ってみよう。「2倍速」だ。速さを変えると楽しく表現できたよ。全身で大きく動くと激しい感じが出るのだね。もっとたくさん動きながら全身で踊りたいな。</p>
<p><input type="checkbox"/> スポーツをひとままとまりの動きで踊る (3M)</p>	<p>・まずはピクテルを使って体を動かそう。炎のカードだ。両手を挙げて全身を激しく振ろう。燃えている感じが出せたよ。マネキンタイムは、ジャングルか。A君はゴリラのドラミングでストップだ。ぼくはハンターが狙っているようにストップ。没入度は2かな。なりきりタイムはサッカーだね。グループで激しい感じを表現しよう。状況カードを引こう。「接戦」だ。攻守の激しい切り替えで表現できそうだね。はじめはパス練習。なかは「接戦」。おわりはPKで終わるよ。激しさを出すためにボールを強く蹴ろう。やってみるぞ。激しくパス練習。攻守を素早く切り替えて。Bさんの守り方もよいね。力強くシュートだ。キーパーが倒れてフィニッシュ。今日の没入度は3だよ。隣のグループは、静と動のメリハリをつけて激しい感じを表していたね。様々な表現の仕方があっておもしろいな。次の時間は没入度4をめざすぞ。</p>
<p><input type="checkbox"/> オリンピックをひと流れの動きやひとままとまりの動きにして踊る (3M)</p>	<p>・今日のマネキンタイムはバンドだ。Bさんはエレキギターか。ぼくはボーカルになって叫んでいる様子でストップ。思いつくままに踊れたから没入度は3だ。次のなりきりタイムはオリンピックだ。ウェビングマップに書いてある、真剣な感じを表そう。まずは、柔道だ。スローで背負い投げっ。次はグループで表現しよう。はじめ-なか-おわりで競技をいろいろ変えて、オリンピックらしさが表現できるね。まずは、ゆっくりの動きを生かして、バスケをしてみるぞ。A君は野球、Bさんはアーチェリーだね。選手だけでなく、真剣な感じをボールになって表現しても楽しそうだな。よし、最後まで踊りきったぞ。バスケでは独自の踊りができたよ。今日は、没入度が4まで上がったよ。夢中になって自分なりの動きで踊ることができたからね。</p>

(1) ルーブリック

エンジョイ！PEルーブリック

領域（表現運動）

観 点	没入度 4	没入度 3	没入度 2	没入度 1
即興性	型にとらわれず、独自の動きで踊ることができる。	思いつくままに踊ることができる。	同じ動きを繰り返し踊ることができる。	どのように踊ってよいのか分からない。
全身の動き	縦横無尽に動きながら、全身で踊ることができる。	動きながら、全身で踊ることができる。	その場で、全身を動かして踊ることができる。	その場で立ったまま、踊ることができない。

※どちらか1つでも没入度が3であれば、没入度3として捉えるようにする。

（両方3でなくてもよい。）

(2) 動きカード（電子黒板で示したり、自分でカードを引いたりする）

「2倍速」「スロー」「コマ送り」「急に止まる・急に動き出す」

(3) 状況カード（活動の前に、グループで1枚引く）

「接戦」「大逆転」「一方的にやられる」「途中でケガ」

(4) ピクテル ※「ピクテル」というカードゲーム（株）アークライト



(5) 使用曲 表現運動 CD より 中・四小学校体育連盟／文教社