



令和6年度 東京都小学校体育研究会

表現運動系領域部会

低学年

ハンドブック

表現リズム遊び

表現運動系領域部会
ホームページへGO！



部会HPには資料がたくさん！

目 次

低学年における学習課題の捉え	1～3
低学年 表現リズム遊び「○○ワールド」	4・5
本時の目標と展開①	6・7
友達の動きに興味・関心を高める活動	8・9
本時の目標と展開②	10・11
「みんなでやってみる」(習得)の行い方&ポイント	12・13
低学年表現遊びの「題材」について	14
題材(小テーマ) ページの説明	15
小テーマ 「野原や森の生き物」	16～19
小テーマ 「ジャングルの生き物」	20～23
小テーマ 「大昔の生き物」	24～27
小テーマ 「空想の生き物」	28～31
本時の目標と展開③	32・33
活動の場や人数について	34・35
活動中の音楽について	36・37
教具・掲示物について	38・39
ICT の活用について	40・41
学習カードについて	42・43

低学年における学習課題の捉え① 運動との出会い

低学年の学習では、「運動との出会い」で表現運動の特性に触れると、子供は「表現リズム遊びを楽しみたい！」との思いをもちます。そこから、自分の思いや願い、今もっている力から学習課題を見いだしていきます。そのため、学習が進むごとに、一人一人のもっている力や、取り組む活動によって、学習課題はより具体化・焦点化されていきます。

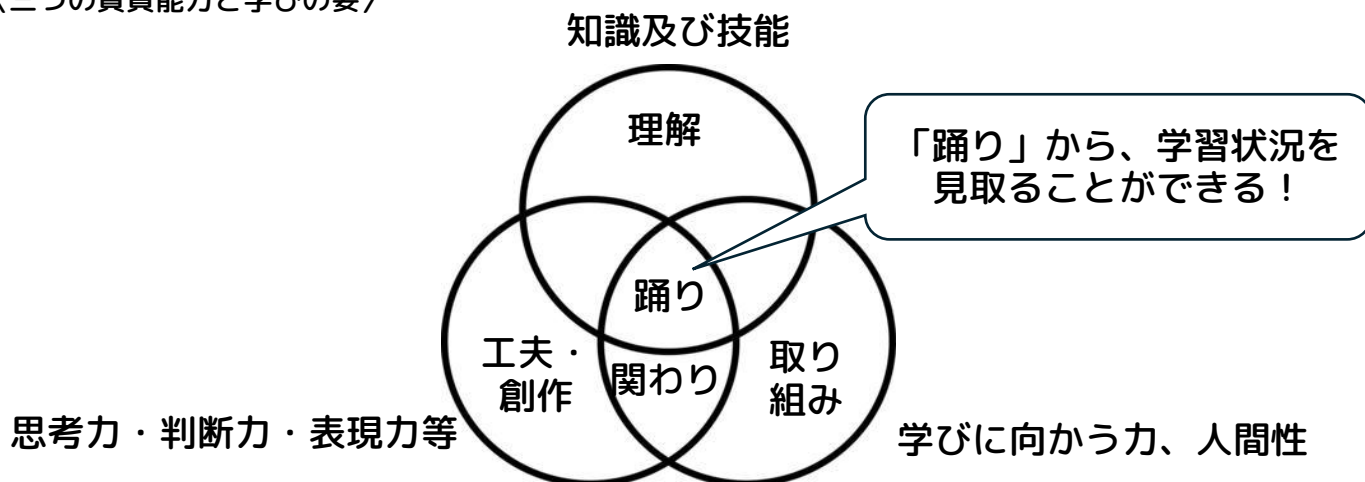
高学年では、子ども自身が高めたい資質や能力に合わせて学習課題を見いだすことが大切ですが、低学年では「もっと楽しむために、〇〇しよう！」と一人一人が思いをもって学習に取り組むことが大切です。



低学年における学習課題の捉え② 習得・活用

「表現リズム遊びをもっと楽しみたい！」との思いから見いだした学習課題を基に、子供たちはそれぞれの学習活動に取り組みます。活動の流れとともに、主体的な学びと協働的な学びが一体となって充実していくと、学習課題も変容していきます。表現運動では「考えたことをすぐに動きにして表現することができる」という技能上の特性があるため、子供がどのように「学びに取り組んでいるか」「表現しているか」という姿から、どのような学習課題を見いだしているかを見取ることができます。教師がその姿から、適切に発問、称賛、支援などの関わりをもつことでさらなる課題を見いだす手助けをすることは、子供が自らの学びを深めていく上で大切です。（教師の具体的な関わりについては各時間のページをご覧ください）

〈三つの資質能力と学びの姿〉



〈学習活動の流れと学習課題の変容の例〉



また、単元のゴールで「表現リズム遊びを、もっともっと楽しむ！」ことができるように、子供たちは「楽しむために大切なこと」を見付けていきます。学習カードの記述を取り上げ、学級で見付けた「大切なこと」を共有していくことで、さらに学習課題を見いだす手助けとなります。（42・43 ページ参照）

低学年における学習課題の捉え③ 探究

本部会では、低学年の学習において「探究」とは、「楽しみ方を探究する」とことと捉えています。これまで高めた資質能力を生かして、「表現リズム遊びを、もっともっと楽しむ！」時間として設定しています。子供たちは、これまで見付けた「楽しむために大切なこと」を基に一人一人が見いだした学習課題に合わせて題材や人数を設定して表現遊びに取り組みます。そのため、子供自身が自由に取り組み方を選ぶことができる活動の設定が大切です。

探究



本部会でこれまで研究してきた「互いに学び合い、自らの学びを深めていく表現運動の学習」を実現するための様々な手立てをこのハンドブックにまとめました。このハンドブックを活用して、子供がどのように学びを進めていくのかイメージしていただき、具体的な手立てを参考にいただけると幸いです。

低学年 表現リズム遊び「〇〇ワールド」

【単元の目標】

- (1) 表現遊びの行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、全身で踊ることができるようにする。
- (2) 身近な題材の特徴を捉えて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たりすることができるようにする。
- (3) 表現遊びに進んで取り組もうとし、誰とでも仲よく踊ろうとしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【指導と評価の計画（6時間）】

時間	1	2	3
段階	運動との出会い	習得・	
学習活動・内容	 どんなことをするのか楽しみだな。 早く踊ってみたい。 踊るのが苦手だから不安だな。 心と体をほぐす 友達と関わりながら心と体をほぐす運動に取り組む。 (例) ・スキップ&ストップ ・体じゃんけん ・足踏み ・窓拭き ・バランス崩し ・子取り鬼 ・びよびよちゃん  表現運動は楽しいな。ほくでもできた！次は何をするのかな。 みんなでやってみる 運動との出会い（リズム遊び） 教師の踊りの真似をして即興的に踊る。 簡単なフォークダンスをみんなで踊る。 みんなでやってみる 運動との出会い（表現遊び） 「いきものランド」にどんな生き物がいるかを想像し、イメージバスケットでいろいろなイメージを出し合う。 教師のリードに合わせて踊る 教師のリードで踊ってみる。教師が価値付けたことを自分もやってみる。 学習の見通しをもつ イメージバスケットで出し合ったものを、第2時からどのように取り組んでいくかみんなで考え、学習の見通しをもつ。  楽しく踊れるようになりたい。 もっとなりきって踊りたい。 友達と一緒に協力して取り組みたい。	 前回よりもリズム遊び 教師の踊りの真似をして即興的に踊る。 表現遊び みんなで イメージバスケットでイメージを広 いろいろなイメージや教師が価値 小テーマ 「野原や森の生き物」 (例1) 獲物にゆっくり近づくカマキリ (例2) 花を探すチョウ (例3) 隠れ家を探すダンゴムシ 【経験させたい動き】 速さに変化のある動き 特徴を捉えた動き 小テーマ 「ジャングルの生き物」 (例1) 水場を探すゾウ (例2) 木の上から獲物を探すヘビ (例3) 腹ペコなピラニア 【経験させたい動き】 高低（関わり）の差のある動き 特徴を捉えた動き 表現遊び いろいろな イメージスライドを使って、  動きが分からなくて、自信がもてない。みんなのまねをして踊りたい。 「みんなでやってみる」で取り組んだイメージから選んで踊る。教師や友達の真似をして踊ってみる。教師が価値付けたことを意識してやってみる。	振り返り 本時の学習の振り返り  友達の真似をしてみたり、一緒に踊ってみたりしたら、指示物を見たら、イメージに合う動きを見付けられた。友達からアドバイスをもらったら、もっとなりきって
		①	②
			①
	① ③	②	
	評価		
知			
思			
態			

【単元の評価規準】

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①表現遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 ②身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができる。	①身近な題材の特徴を捉えて踊り、簡単な踊り方を工夫している。 ②気に入った動きやよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしようとしている。 ③友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

4 (部内)	5	6 (実証)
・活用		探究
び、表現遊びを楽しみたい。 もっとなりきって踊りたい。 イメージに合わせて動きを工夫して踊りたい。		
リズム遊び【習得・活用】 いろいろな動きで即興的に踊る。簡単なフォークダンスをみんなで踊る。		
やってみる【習得】 げ、教師のリードに合わせて踊る。 付けたことを自分もやってみる。 小テーマ 「大昔の生き物」 (例1) 力自慢のティラノサウルス (例2) 大きな翼を広げて色々な場所に飛んでいくプテラノドン (例3) 生まれて出てきたブシッコサウルス 【経験させたい動き】 急変する動き 特徴を捉えた動き 小テーマ 「空想の生き物」 (例1) くねくねと雲をつかんで飛び回る竜 (例2) 地面からはいずり出てくるゾンビ 【経験させたい動き】 空想のイメージから特徴を捉えた動き		表現遊び 表現遊びをもっと楽しむ【探究】 第5時までに学習したことを生かして、もっと楽しむためにしたいことを選んで取り組む。 蜜を吸っていたミツバチとチョウが、突然現れた大きなカマキリに捕まらないうように逃げるお話を考えて踊ろうよ！ 習得・活用してきたことを生かし、もっとしたいことを選んで踊る。
生き物で踊る【活用】 いろいろな生き物で踊る。 もっとなりきって踊ったり動きを工夫して踊ったりしたいな。他にもどんな動きがあるか知りたいから～しよう。 友達と選んだイメージを動きにして踊る。いろいろなイメージで踊る。みんなで確認したよい動きや工夫を取り入れて、なりきって踊る。		振り返り 単元の振り返りをする。 友達と一緒に踊ると楽しかった。友達にアドバイスをもらって、なりきって踊れた。他の学習でもアドバイスをし合いたい。
をする。 楽しく踊れることに気付いた。 踊ることができた。		
	②	
②		②
		①

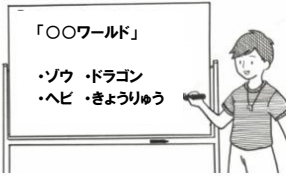
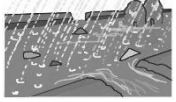
本時の目標と展開①（１／６時間）

【本時の重点目標】

（学びに向かう力、人間性等）題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。
 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊ることができるようにする。

【本時の展開】

時間	○学習内容・活動 ♪音楽	・指導上の留意点 ☆評価
5	1 学習活動の確認 ○単元の目標と学習の進め方を知る。 表現リズム遊びの楽しさを見つけて、学習の見通しをもつ。 ○学習のきまりを知る。 ・「いつでも、どこでも、だれとでも」 ・「ぜんしんで」	・「いつでも、どこでも、だれとでも」「ぜんしんで」踊ることが大切であることを伝える。
20	2 心と体をほぐす ○スキップ&ストップ（ハイタッチ） ・全身で弾んでスキップをする。 ・リズム太鼓の合図でポーズで止まる。 ・慣れてきたら、すれ違う友達とハイタッチをする。 ○体じゃんけん ・教師や友達と体じゃんけんを行う。 ♪「アドベンチャー」YOASOBI ○窓ふき ① 教師と ②ペアで ・ペアの友達と向かい合い、一方の窓ふきの動きに対応し、まねをする。 ♪「High Hopes」Panic! at the Disco	・友達とくっついて動かないように言葉かけをする。 ・動きがしっかりと止まるように言葉かけをする。 ・頭の位置を上下左右に動かしながら行っている児童を称賛する。 あごが床につくまで拭いてみよう！ 窓の隅まで拭いてみよう！
	3 リズム遊びをする。 ○フォークダンス ♪「ジェンカ」 ♪「タタロチカ」 ○即興ダンス ・へそを弾ませる踊り ・リズムの変化をつけた踊り ・教師の動きに合わせた踊り	・ステップとルールの確認をする。 ・軽快なリズムの曲をかけるとともに、簡単な踊り方を工夫していることを取り上げて、称賛する。 ・易しい踊りを1つ取り上げて、実際に動いて示しながら一緒に踊る。 全身をつかって踊ってみよう！ おへそを動かしながら踊ってみよう！ ・リズム遊びの楽しかったところを振り返り、全体で確認する。

3	4 表現遊びをする ○「○○ワールド」でやってみたいイメージを考え、共有する。  ○○ワールドってどんな生き物が出てきそう？ どんな生き物になってみたい？	・一年生の表現リズム遊びでなりきった生き物を聞く。 ・どんな「生き物」をやってみたいか意見を聞く。
1 2	○みんなでやる ・イメージバスケット  クマってどんな生き物？ クマってどんなことをする？ (1) クマ (2) タコ (3) やってみたい生き物 ・イメージバスケットで出し合った特徴を基に教師のリードで踊る。  ※最初と最後は動きを止める。 ※「大変だ！○○」と、急変する場面を自分で入れて踊る。 ♪「Welcome to Jurassic World」(映画「ジュラシック・ワールド」) 例 森を歩いているクマ  ➡ 大変だ！川が洪水だ！ 	・リズム太鼓に合わせて表現するよう言葉かけをする。 ・よい動きがあるときは、「トトン！」と太鼓を鳴らし、全体で共有したり、まねしてみるよう言葉かけしたりする。 ・特徴を捉えて動くことができている子を褒める。 ・表情からなりきっている様子の子を褒める。 獲物を見つけて鋭い目つきになっているね！ ・全身を使って踊れている子を称賛する。 全身を使って大きく泳いでいるね！ 水に流されてぐるぐる回転しているね！ ・動きを全体に共有して、みんなでやる。 ・小さくしか動けない子や止まってしまう児童には、具体的な動きを言葉かけする。 お尻を高く上げて歩いてみよう！ 限界まで体を捻ってみよう！ ☆友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊ろうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)【観察・カード】
5	6 クーリングダウン 7 次時の学習の見通しをもつ 8 振り返り ・楽しめたことを振り返る。 ・単元全体の目標を設定する。  表現遊びをもっともっと楽しめるようになろう！	・クーリングダウンで楽しめたことを意識できるよう言葉かけをする。 ・表現運動を楽しむために大事だと思ったことが記入できるよう言葉かけをする。 ☆題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)【観察・カード】

友達の動きへの興味・関心を高める活動

【心と体をほぐす運動】

窓ふき

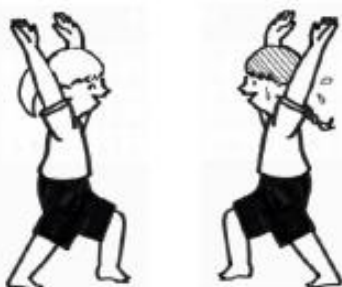


1. 相手と向かい合い、間に見えない窓があるようにイメージし、窓を拭く動きをする。
2. リーダーを決めて、もう一方のリーダーの動きに対応し、まねをする。
3. 表現リズム遊びにつながるよう、低いところや高いところを拭くようにしゃがんだり、跳んだり、場所を左右に移動したりして拭くように言葉かけをする。



相手を見てよく動いているね！

ミラーマン



1. 友達と向かい合って踊る。
2. リーダーを決めて、もう一方はリーダーの動きに対応し、まねをする。
3. 友達のまねをすることで、普段しない動きを経験することができる。



相手の頭を色々な方向に動かしてみよう！

ぴよぴよちゃん



1. 教師がリズムに合わせて動きを組み合わせ、先にやってみせる。
2. 児童は教師の動きを見た後、その動きをまねしていく。

教師 「ぴよぴよちゃん」

児童 「何ですか？」

教師 「こんなこと、こんなことができますか？」
→動きをやってみせる

児童 「こんなこと、こんなことができますよ」
→動きをまねして行う



誰か先生役をやってみよう！

【リズム遊び】

ソロダンス



♪「Dance」DNCE
♪「Who's da King」Blaze n Vill

1. 曲に合わせて1人で自由に踊る。
2. よい動きを教師が取り上げ、みんなでまねしてみる。
3. 異なる動きで踊る子を取り上げ、次々に動きを変える。

○弾む動きで即興的に踊る

- ・頭・肩・腕・腰などを振る・揺らす
- ・スキップで弾む
- ・ねじる・回る・移動する など



リズムに合わせてへそを弾ませてみよう！

ペアダンス



♪「Crazy Party Night～ばんぶきの逆襲～」きやうーぱみゅぱみゅ
♪「Boogie Wonderland」Earth,Wind&Fire

1. 曲に合わせて2人で自由に踊る。
2. 向かい合って相手の動きに合わせて踊る。
3. 片手か両手を繋いで、2人で弾んで踊る。
4. 2人で近付いたり、離れたりで踊る。
5. スキップして移動したり、ターンしたりする。

○友達と調子を合わせて即興的に踊る

- ・二人組で手をつないで移動する
- ・他の二人組と関わる
- ・二人組で手をつないでその場で回る など



上下左右、いろいろな方向に手を伸ばしているね！

サークルダンス



♪「Pon De Floor」Major Lazer
♪「唱」Ado

1. みんなで円形をつくり、向かい合って踊る。
2. リーダーを交代制で設定し、リーダーは円の中心で即興的に踊る。
3. 周りはリーダーの動きをまねして踊る。

真ん中の人がどんな動きで踊っているか見て！



〇〇さんを真ん中に入れて踊ってみよう！

本時の目標と展開②（２／６時間）

【本時の重点目標】

（知識および技能）表現遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりすることができるようにする。
（学びに向かう力、人間性等）表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくすることができるようにする。

【本時の展開】

時間	○学習内容・活動 ♪音楽 ◎資料	・指導上の留意点 ☆評価
10	1 学習活動の確認 ○今日の学習活動を全体で確認する。 いろいろなリズムに乗ったり、いろいろな生き物になりきって踊る。 2 心と体をほぐす ・スキップ&ストップ ・足踏み ・ピヨピヨちゃん ・新聞紙 ・窓拭き ・操り人形 ♪「アドベンチャー」YOASOBI 体をねじって大きく動かしているね！	・「友達と合わせる」など、相手の動きを意識させられるような活動を取り入れる。 指先まで意識したり、ピタッと止まったりしているね！ 上下左右、いろいろな方向に手を伸ばしているね！
10	3 リズム遊びをする ○簡単な踊り方を工夫して即興的に踊ったり、簡単なフォークダンスを踊ったりする。 ・ジェンカ ・ソロダンス みんなでよい動きを見つける。 （動きの貯金箱）	・軽快なリズムの曲をかけるとともに、簡単な踊り方を工夫していることを取り上げて称賛する。 ・「友達と一緒に踊る」など、相手の動きを意識させられるような活動を取り入れる。 ・フォークダンスは易しい踊りを1つ取り上げて、実際に動いて示しながら一緒に踊る。 一緒に踊ろう！先生のまねをしてみてね。 〇〇さんの踊りが楽しそうだね。一緒に踊ってみよう！
3	4 表現遊びをする ○小テーマ「野原や森の生き物」を、みんなで作ってみる。 （例1）「カマキリ」 （例2）「チョウ」 （例3）「ダンゴムシ」 カマを振る おそろい いかす カマキリってどんな生き物？ どんなことをするだろう？	・子供の出した生き物の特徴を肯定的に受け止め、どんな特徴でも出してよいという雰囲気をつくる。

15	・イメージバスケットで出し合った特徴を基に、教師のリードで踊る。 ♪「Welcome to Jurassic World」(映画「ジュラシック・ワールド」) ・みんなでよい動きを見つける。 (動きの貯金箱) 5 ペアやトリオで、イメージスライドを使って、いろいろな「野原や森の生き物」になりきって踊る ♪「Party! Party! Party!」(映画「マダガスカル2」) ・みんなでよい動きを見つける。 (動きの貯金箱)	・教師の動きをまねしたり、教師が言ったことを動きにしてみたりするように伝える。 ・動きに変化をつけて踊ることができるようにリードする。子供が動きに変化をつけたら、全体の場で称賛し、価値付ける。 ・恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、近くに行って、教師の動きをまねするよう伝えて支援する。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。 ☆表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)【観察・カード】 ・最初と最後はポーズを決めることで「なりきって踊る時間」を意識させる。 ・支援を要するトリオやペアや児童には、教師リードと一緒に踊ったり、具体的な動きを言葉がけしたりする。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。 ☆表現遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。(知識・技能)【観察】
7	6 クーリングダウンをする 7 学習の振り返りをする	・本時の学習を振り返りながら、心と体を落ち着かせられるようにする。 ・どんな風に生き物になりきれたか、友達のどんなところが上手だったか振り返るよう伝え、本時の学習の成果や課題に気付くことができるようにする。 ・今日の時間で大切だと思ったことを学習カードに書くことを伝える。 ・早く終わった子にスターアニマルを入力するよう伝える。

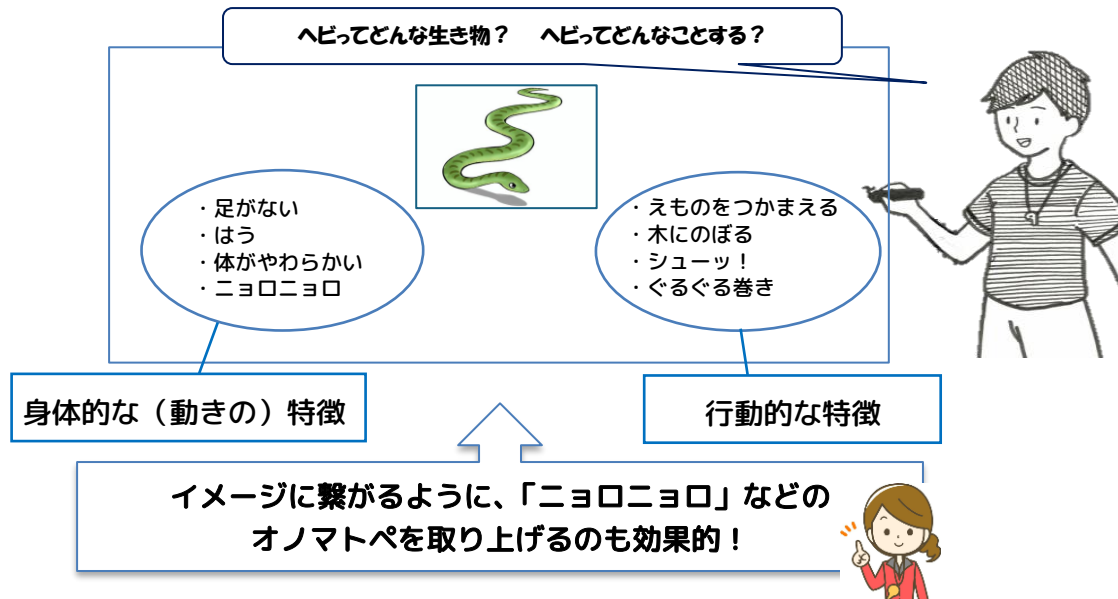
※第2時～第5時は学習の流れは同じとする。第3時以降は題材を変え、重点目標に合わせて言葉かけを変える。(題材ページを参照)

第3時 「ジャングルの生き物」 【経験させたい動き】 ○特徴を捉えた動き ○高低の差のある動き 【評価の重点】 知識・技能、思考・判断・表現	第4時 「大昔の生き物」 【経験させたい動き】 ○特徴を捉えた動き ○急変する動き 【評価の重点】 思考・判断・表現	第5時 「空想の生き物」 【経験させたい動き】 ○空想のイメージから特徴を捉えた動き 【評価の重点】 知識・技能
--	--	--

「みんなでやってみる」（習得）の行い方&ポイント

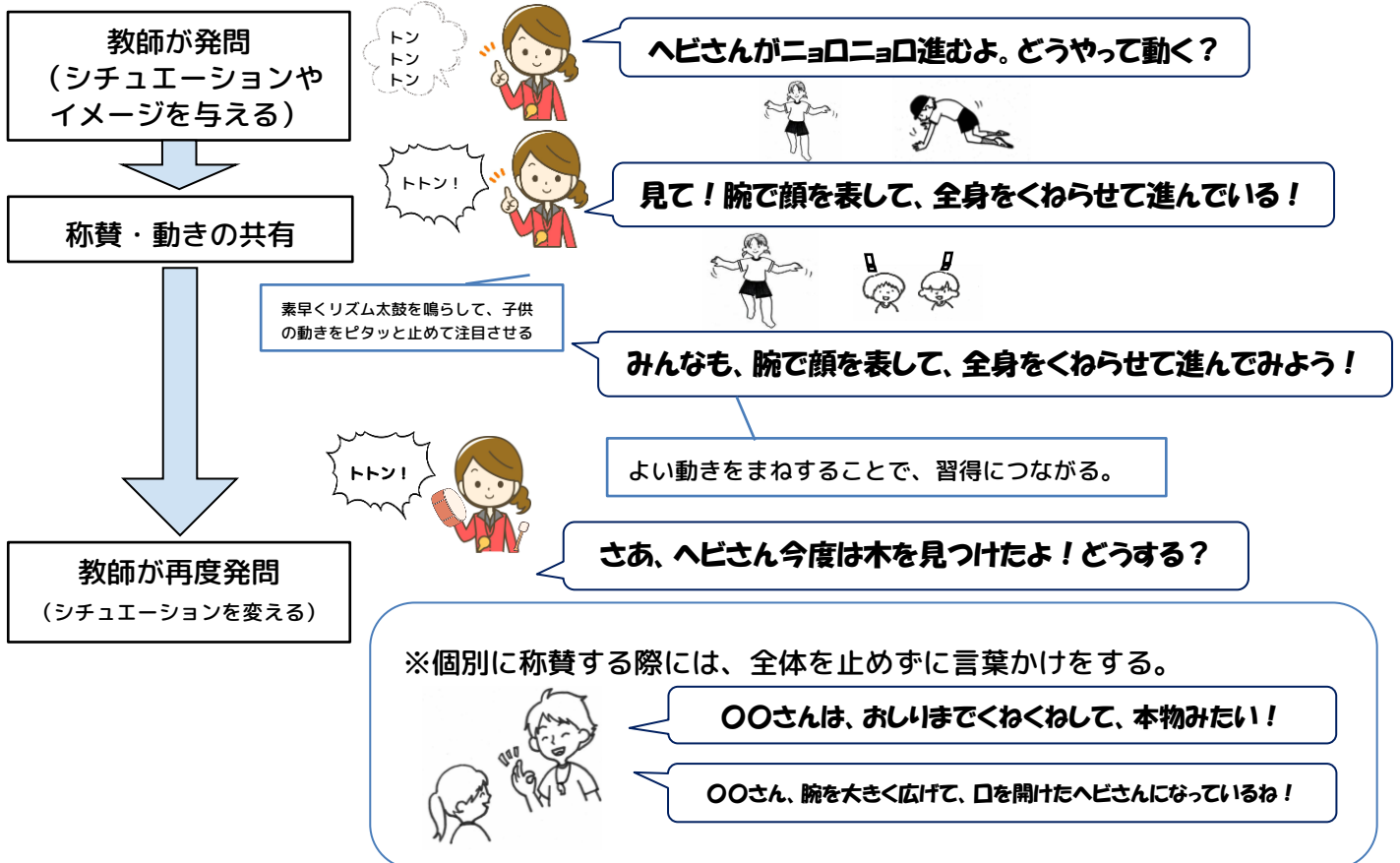
【イメージバスケット】

「生き物の特徴を捉える」という技能を身に付けるために、全体で知識やイメージを共有する。



【教師のリードに合わせて踊る】

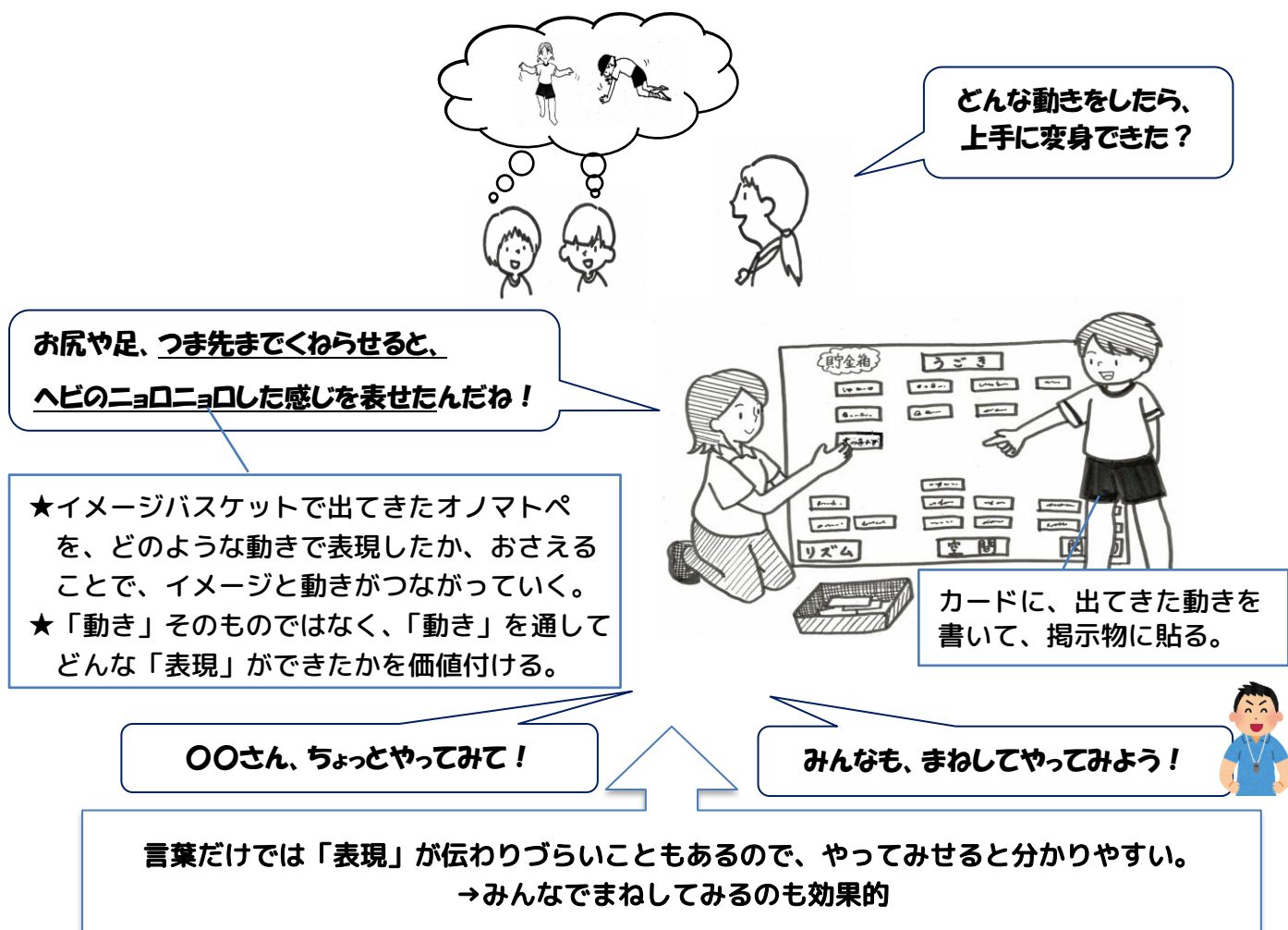
言葉かけから捉えた「生き物の特徴」に合わせて即興的に踊ることで、技能を身に付ける。



※これらを繰り返すことで、味わわせたい動きを経験させていく。

【よい動きを書きためる】⇒「動きの貯金箱」

「どんな動きを通して、何をどう表現できたか」を問いかけ、「動きの貯金箱」を使ってよい動きを共有する。

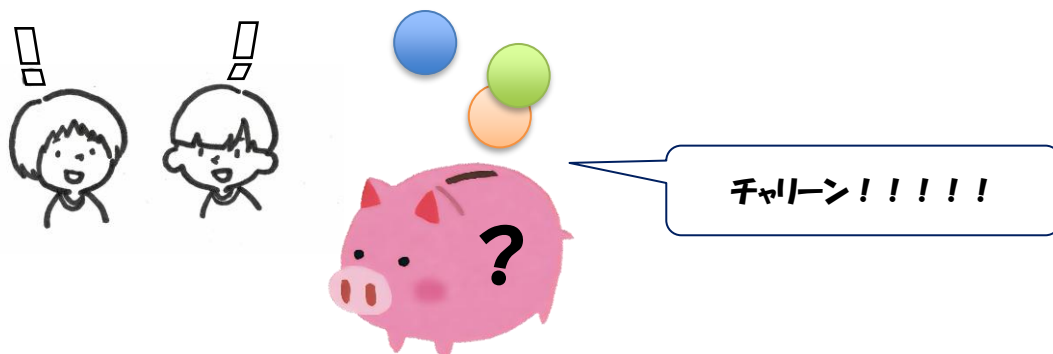


〈動きの貯金箱の内容・デザイン〉

・中・高学年では「4つの工夫（動き・リズム・空間・かかわり）」という表示を提示するが、低学年では特に提示しなくてもよい。

中学年以降は掲示物をその後活用することが効果的だが、低学年においては「動きの貯金箱」を作ること自体が自分の動きを振り返るきっかけとなり、技能の一般化につながる。

- ・ 掲示物に貼る貯金箱のカードをコイン型にして、貯金箱に貯めるつもりになるのも低学年では楽しい。



低学年表現遊びの「題材」について

今回の単元では低学年がイメージしやすい「生き物」を題材に選んでいます。単元の前半では身近な生き物から動きにダイナミックさの出る生き物へ発展します。単元後半では想像力を必要とする生き物を設定することで、中学年の「表現」とのつながりを意識しています。

「野原や森の生き物」 → 「ジャングルの生き物」 → 「大昔の生き物」 → 「空想の生き物」



身近で特徴や動きをイメージしやすい



動きがダイナミックに



特徴や動きをイメージする想像力が必要



易

難

※今回の単元は表現遊びの経験のある2年生を想定しています。1年生は「陸の生き物」「海の生き物」など、動物園や水族館などで見る生き物が取り組みやすいです。（スポーツ庁の資料を参考にしてください）

【第1学年における指導と評価の計画（例）】

時間		1	2	3	4	5	6
ねらい		学習の見通しをもつ	表現遊びとリズム遊びの行い方を知り、簡単な踊り方を工夫して、みんなで楽しく踊る				学習のまとめをする
学 習 活 動		オリエンテーション ○学習の見通しをもつ ・学習の進め方 ・学習のきまり ○リズム遊び ○表現遊び 「動物ランド」から思い浮かぶイメージをみんなで踊る	リズム遊び ○軽快なリズムの曲に乗って踊る 教師や友達の動きの真似をしたり気に入った動きをつないだりして踊る 表現遊び ○「動物ランド」の特徴的な動きをみんなで踊る 提示された動物の特徴を捉えて、簡単な踊り方を工夫して即興的に踊る 【動物園の動物】 ・鼻が器用に動くゾウ ・食いしん坊のゴリラ ・羽を広げて歩くクジャク 【山や森の動物】 ・川で魚を捕るクマ ・崖を駆け登るシカ ・獲物に飛びかかるフクロウ 【海の動物】 ・形を変えるタコ ・泳ぎの得意なペンギン ・獲物をねらうサメ 【身近な自然の動物】 ・エサをついばむハト ・オタマジャクシからカエル ・けんかをするザリガニ ○「大変だ！○○だ！」で急変する場面を入れて、二人組で簡単な話にして踊る				学習のまとめ ○リズム遊び 楽しく踊った曲を選んでみんなで踊る ○表現遊び 楽しくできた題材を選んで踊りを見せ合う ○学習のまとめをする
評価の重点	知識・技能		② 観察・学習カード	① 観察・学習カード		④ 観察	③ 観察
	思考・判断・表現				② 観察・学習カード	① 観察・学習カード	
	主体的に学習に取り組む態度	④ 観察・学習カード	② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード			① 観察・学習カード

【下記、スポーツ庁の資料を引用】



スポーツ庁 小学校体育（運動領域）指導の手引 ～楽しく身に付く体育の授業～
表現遊び「いきものランド」リズム遊び 令和4年度

「題材」(小テーマ) ページの説明

【「題材」 ページの見方】

その時間で経験させたい動きを例示しています。

「動きの貯金箱」に書きためる時の言葉を例示しています。

【経験させたい動き】

○特徴を捉えた動き

・獲物を探したりカマを使って戦ったりする動き

【貯金箱に貯めたい言葉】

いよう手を大きく広げる

うでをふる

ちかづく

「動きの貯金箱」に貼るカード

動きの工夫：黄色

リズムの工夫：青

空間の工夫：緑

かわりの工夫：赤

生き物のイメージやシチュエーション

※出てきたら取り上げたい動き

・高低に差のある動き

高く

ひくく

小さく
ちちお

高く
上げる

その時間で、もしも子供がその動きをしていたら取り上げたい動きを例示しています。

※次の時間につながる動きです。必ず取り上げる必要はありません。

経験させたい動きを引き出しやすい生き物を例示しています。

経験させたい動きを引き出すためのイメージやシチュエーションです。

【教師のリードの場面で取り上げる生き物】

動きを引き出すための言葉

扱う生き物
(動きが出てこないときの具体例)
カマキリ

動きを価値付けたい子供の姿

動きを引き出す言葉掛け
・獲物を探しに行こう！
・獲物を見つけた！気づかれないように…どう進む？
・獲物の取り合いだ！

もし動きが出てこないときは
・まわりを見て歩いてみよう
・獲物に気付かれないようにゆっくり近づいてみよう！

価値付けたい子供の姿
・腕をカマに見立てて、大きく動かしている。
・静かにゆっくりと近づいている。
・素早く動き、襲い掛かっている。

引き出した動きを価値付ける言葉かけ例です。この価値付けが「動きの貯金箱」につながります。

子供から経験させたい動きが出てこない場合には、直接「動き」を提示して経験させます。

実際のスライド画面です。

【イメージスライド】

予想される動き

・大股で歩く
・腕をカマに見立てて振る
・獲物を捕まえる
・ゆっくり近づく
・両手を広げて大きく見せる
・よける

スライド



動きを価値付けるための言葉

・カマを大きく動かして強そうだね！
・獲物に気付かれないように、そろりそろり近づいているね！
・素早くおそいかかっているね！

部会で想定した子供の動きです。

活動中に教師が各グループを回って見つけた子供の動きを称賛する言葉かけ例です。

小テーマ 「野原や森の生き物」 (第2時)

【経験させたい動き】

【貯金箱に貯めたい言葉】

○特徴を捉えた動き

- ・ 獲物を探したりカマを使って戦ったりする動き

りょう手を
大きく広げる

うでを
ふる

ちかづく

- ・ 翅を使って宙を舞ったり、飛ばされたりする動き

うでを
ひらひら

くるくる
回る

あちこちへ

- ・ 地面を這ったり、転がったりする動き

丸まる

ころがる

よろよろ

○速さに変化のある動き

- ・ ゆっくりと近づいていったり素早く動いたりする、
緩急のある動き

はやく

ゆっくり

きゅうに

だんだん

※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

- ・ 高低に差のある動き

高く

ひくく

小さく
ちぢむ

高く
上げる

【教師のリードの場面で取り上げる生き物】

動きを引き出すための言葉

扱う生き物
(動きが出てこないときの具体例)
カマキリ

動きを価値付けたい子供の姿

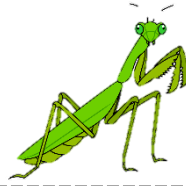
動きを引き出す言葉かけ

- ・獲物を探しに行こう！
- ・獲物を見つけた！気づかれないように…どう進む？
- ・獲物の取り合いだ！



もし動きが出てこないときは

- ・まわりを見て歩いてみよう
- ・獲物に気付かれないようにゆっくり近づいてみよう！



価値付ける子供の姿

- ・腕をカマに見立てて、大きく動かしている。
- ・静かにゆっくりと近づいている。
- ・素早く動き、襲い掛かっている。



動きを引き出す言葉かけ

- ・広い大地を飛び回ろう！
- ・お花畑を見つけたよ！何をしよう？
- ・巨大な台風が来た！



チョウ



もし動きが出てこないときは

- ・腕を大きな翅にして飛んでみよう！
- ・ふわふわ、ひらひら飛んで進もう！

価値付ける子供の姿

- ・腕を翅に見立てて、上下にひらひらと動かしている。
- ・止まって頭を下げ、蜜を吸ったり腕を上下させたりする。
- ・素早く走ったり、くるくる回ったりしている。



動きを引き出す言葉かけ

- ・広い野原をお散歩しよう！どう進む？
- ・いきなり触られた！どう身を守る？
- ・地震で地面がグラグラ揺れ始めた！



ダンゴムシ



もし動きが出てこないときは

- ・地面に体を近づけて歩いてみよう！
- ・背中を丸めて身を守ろう！
- ・丸くなって転がってみよう！

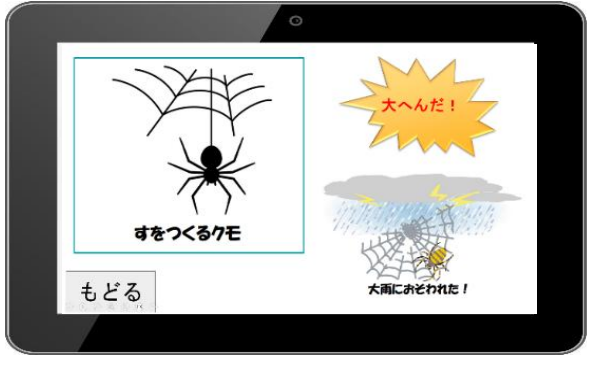
価値付ける子供の姿

- ・手足を細かく動かしている。
- ・姿勢を低くしたり、体を小さく丸めたりしている。
- ・転がったり、よろめいたりしていろいろな方向に動いている。



【イメージスライド】

予想される動き	スライド	動きを価値付けるための言葉
・ 大股で歩く ・ 腕をカマに見立てて振る ・ 獲物を捕まえる ・ ゆっくり近づく ・ 両手を広げて大きく見せる ・ よける		・ カマを大きく動かしていて強そうだね! ・ 獲物に気付かれないように、そろりそろり近づいているね! ・ 素早くおそいかかっているね!
・ 手を上下に動かす ・ 止まる ・ 頭を下げる(蜜を吸う) ・ 吸う ・ 両腕を合わせる(翅を閉じる) ・ もがく		・ 腕を翅のようにひらひらと動かしているね! ・ 高く飛んだり、低く飛んだりしているね! ・ 誰もいない所を見つけて飛んでいるね! ・ 蜘蛛の巣にひっかかって、もがいているね!
・ 手足を細かく動かして歩く ・ 丸くなる ・ 姿勢を小さくする ・ 様々な方向へ転がる ・ よろめく		・ スタスタ進んだり、手足をたくさん動かしたりしているね! ・ 体を小さくして、隠れているね! ・ いろいろな方向に転がっているね! ・ 大きくよろけていて、地震の大きさが伝わるね!
・ 素早く移動する ・ 止まる ・ 仲間を呼ぶ ・ 重いものを持つように運ぶ ・ お尻を突き出す ・ ふっとぶ		・ 上下左右に、いろいろな方向に飛んでいるね! ・ たくさんのハチミツを抱えて運んでいるね! ・ お尻を突き出して、何度も針を刺そうとしているね! ・ 攻撃を受けて、ふっとんでいるね!

・低い姿勢で歩く ・噛む ・物を運ぶ ・周りを見回す ・列になって移動する ・友達と一緒に動く ・引っ張る	 えさをさがすアリ もどる 大へんだ! さ、大きなえさを見つけた!	・仲間と協力して運んでいるね! ・きょうきょう周りを見て餌を探しているね! ・低い姿勢で動いているね! ・仲間と一緒に探しているね! ・重いえさに、押しつぶされそうになっているね!
・お尻を突き出す ・ゆっくり歩く ・お尻を振る ・飛ばされないように踏ん張る ・よろめく ・しがみつく	 すをつくるクモ もどる 大へんだ! 大雨におどわれた!	・手や足をバラバラに動かしているね! ・ゆっくり歩いているね! ・お尻を突き出して、糸を出しているね! ・雨に流されないように糸にしがみついているね! ・あちこちに飛ばされそうになっているね!
・跳ねる ・泳ぐ ・ふくらむ ・あちこちに逃げる ・倒れる	 おきたあとにさんぽするカエル もどる 大へんだ! 山火した!	・手や足を遠くまで伸ばして泳いでいるね! ・遠くまで届きそうなジャンプができているね! ・水の中をゆっくり泳いでいるね! ・あっちにもこっちにも逃げているね!
・手を翅に見立てて上下に動かす ・あちこちに移動する ・止まる ・蜜を吸う ・手で角を作る ・倒れる	 森の中をたんけんするカブトムシ もどる 大へんだ! なかまをかぐらべ!	・手を細かく動かしてバタバタ飛べたね! ・腕を角のようにして大きく動かせたね! ・途中のポーズでもピタッと止まったね! ・力を込めて、押し合っているね!



イメージスライド
PDF



イメージスライド
PowerPoint

小テーマ 「ジャングルの生き物」 (第3時)

【経験させたい動き】

○特徴を捉えた動き

- ・体の大きさや鼻を意識して足や腕を使う動き

- ・体のやわらかさを意識して体をねじる動き

- ・獲物を探するときの動き

○高低の差のある動き

- ・高さを変える動き

- ・床を這う動き

- ・跳ぶ動き

※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

- ・急変する動き

【貯金箱に貯めたい言葉】

うでを
ふる

つかむ

ゆっくり

くねくね

ねじる

なめらか

まわりを
見る

そーっと
近づく

とびつく

高く

上下に
とぶ

ちぢ
こまる

ひくく

ゆかに
おなか
をつける

ジャンプ
(はねる)

とび出す

顔まで

だんだん

いきなり

【教師のリードの場面で取り上げる生き物】

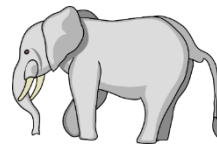
動きを引き出すための言葉

扱う生き物
(動きが出てこないときの具体例)
ゾウ

動きを価値付けたい子供の姿

動きを引き出す言葉かけ

- ・大きなゾウが歩くよ。どうやって歩く？
- ・木の上にリンゴがあるよ。どうやって取る？
- ・水浴びをしよう！

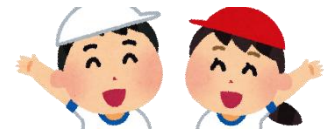


もし動きが出てこないときは

- ・大きい足をゆっくり動かして歩いてみよう
- ・長い鼻を腕で表してみよう
- ・川に飛びこもう

価値付ける子供の姿

- ・体全身を使ってゆっくり大きく動いている
- ・腕を鼻に見立てて、振ったり伸ばしたりしている



動きを引き出す言葉かけ

- ・体がやわらかいヘビが歩くよ。どうやって進む？
- ・高い木があるよ。どうやって登る？
- ・獲物を捕まえよう！



もし動きが出てこないときは

- ・体をねじってみよう
- ・体を巻き付けよう
- ・獲物に飛びつこう

価値付ける子供の姿

- ・床にお腹をつけて体を低くしている
- ・体をくねくねさせて進んでいる
- ・頭を上げ周りを見ている
- ・ゆっくり近付き、素早く跳びついていく

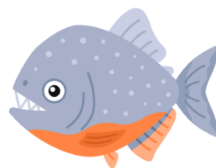


動きを引き出す言葉かけ

- ・獲物を探するために泳いでみよう！
- ・大きな獲物を捕まえよう！



ピラニア



もし動きが出てこないときは

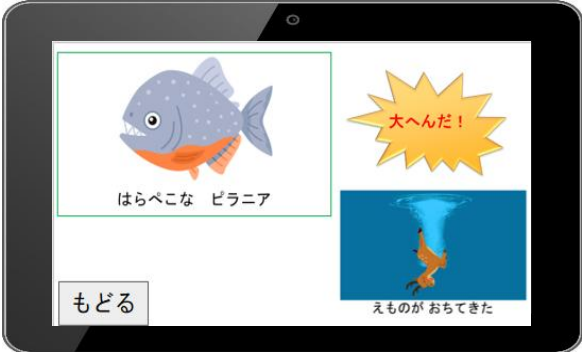
- ・友達と一緒に泳ごう
- ・水の上で跳ねてみよう
- ・みんなで追いかけてみよう

価値付ける子供の姿

- ・友達と集まる、並ぶ、連なっている
- ・ジャンプしたり低い姿勢になったりして走り回っている



【イメージスライド】

・歩く ・泳ぐ ・潜る ・追いかける ・腕を口に見立てる ・踏ん張る ・回る		・低い姿勢になったり床に体をつけて泳いだりしているね! ・体をねじって水の中をゆったりと泳いでいるね! ・ゆっくり泳いだりシューッと速く泳いだりしているね! ・腕で大きな口を表しているのが分かるよ!
・泳ぐ ・友達の動きに合わせてる ・潜る ・跳ぶ ・周りを見る ・勢いよく噛む		・友達の動きに合わせて動いているね! ・みんなで集まって泳いでいるね! ・ジャンプして水面を跳ねているね! ・みんなで獲物に噛みついているね!
・忍び寄る ・臭いを嗅ぐ ・追いかける ・飛びつく ・ひっかく ・手を牙に見立てる ・噛む		・姿勢を低くして、ゆっくり歩いてエサを探しているね! ・低い姿勢で手足を使って素早く動いているね! ・体全身を使って大きくジャンプしているね! ・顔もなりきっているね!
・一本足で立つ ・両手を広げる ・あちこちに移動する ・みんなで移動する ・もがく		・1本の足でバランスよく立っているね! ・手で翼を表しているね! ・腕を大きく振っているね! ・気持ちよさそう飛んでいるね! ・友達と同じ方向へ飛んでいるね!

・ 腕を上にあげてつかむ ・ 登る ・ 両腕を上げてぶら下がる ・ 雲梯のように動く ・ 転ぶ ・ あちこちに移動する ・ 滑る ・ 落ちる		・ 長い腕を使って高いところまで登っているね! ・ 長い腕を使って、飛ぶように木から木へ移っているね!
・ 飛ぶ ・ 追いかける ・ みんなで飛ぶ ・ 回る ・ 吹き飛ばす		・ 腕で翼を表しているね! ・ 腕を細かく振って素早く飛んでいるね! ・ 友達と同じ方向へ飛んでいるね!
・ 這って進む ・ 上を向いて立ち上がる ・ 飛びかかる ・ 獲物に巻き付く		・ 床や木に体をつけて体をくねくねさせて進んでいるね! ・ 口を大きく開けて獲物に飛びかかっているね! ・ 獲物にぎゅーっと巻き付いているね!
・ 歩く ・ 腕を鼻に見立て振る ・ 高いところのものを取る ・ 腕を上下に動かす ・ 払う		・ 音を立ててドスンドスン歩いているね! ・ 腕を伸ばして長い鼻を表しているのがわかるよ! ・ 鼻を伸ばしたり背伸びをしたりしているね! ・ 深い水の中で大きな足や鼻をたくさん動かしているね! ・ 腕を振ってハエを鼻で払っているね!



イメージスライド
PDF



イメージスライド
PowerPoint

小テーマ 「大昔の生き物」 (第4時)

【経験させたい動き】

○特徴を捉えた動き

- ・爪や翼を意識して腕を使う動き

- ・獲物を探したり相手を威嚇したりするような表情

- ・手で口を表現し、高い木の葉を食べている様子

○急変する動き

- ・ゆっくりと近付いたり素早く走ったりする、緩急のある動き
- ・急上昇、急降下、急旋回する動き

【貯金箱に貯めたい言葉】

きゅうに
はやく

スロー

ちぎんで
ジャンプ

とび出す

ぐるぐる

顔まで

うでで口
をつくる

高く

頭で
おす

まわりを
みる

※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

- ・相手の動きに合わせた動き

- ・群を生かした動き

おいかけ
合う

バラバラ

むれに
なって

【教師のリードの場面で取り上げる生き物】

動きを引き出すための言葉

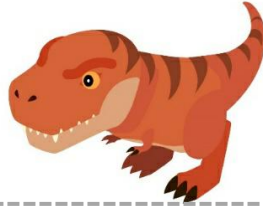
動きを引き出す言葉かけ

- ・獲物を探しに行こう！
- ・獲物の取り合いだ！
- ・どう動いたら強そう？



扱う生き物
(動きが出てこないときの具体例)

ティラノサウルス



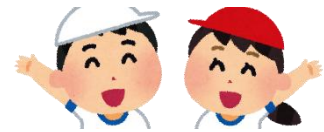
もし動きが出てこないときは

- ・まわりを見て歩いてみよう
- ・大きな音を立てながら歩いてみよう

動きを価値付けたい子供の姿

価値付ける子供の姿

- ・音を立ててのっしのっし歩いている
- ・頭が揺れるくらい大きく動いている
- ・顔までなりきっている



動きを引き出す言葉かけ

- ・広い空を飛び回ろう！
- ・噴火して石がたくさん降ってくる！
- ・飛びながら何してる？



プテラノドン



もし動きが出てこないときは

- ・腕を翼みたいに広げて飛んでみよう
- ・進む方向をジグザグ変えながら進もう

価値付ける子供の姿

- ・腕をバサバサと大きく振っている
- ・誰もいない所を見付けて飛んでいる
- ・急に方向を変えている

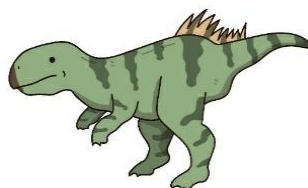


動きを引き出す言葉かけ

- ・卵からどう出てくる？
- ・友達と兄弟になって遊んでみよう！
- ・どうしたら素早く動けそうかな？



プシッタコサウルス



もし動きが出てこないときは

- ・卵を少しずつ割りながら出てこよう
- ・近くの人と一緒に小さくなって移動してみよう

価値付ける子供の姿

- ・少しずつ卵から出てきたり、一気に飛び出したりしている
- ・近付いたり離れたたりしている
- ・体を小さくして素早く動いている



【イメージスライド】

予想される動き	スライド	動きを価値付けるための言葉
・背中を丸める ・大腿でゆっくり歩く ・戦う ・噛む		・音を立ててのっしのっし歩いていて強そうだね！ ・顔までなりきっているね！ ・頭が揺れるくらい体を大きく動かしているね！
・頭を下げて食べる仕草をする ・頭を角に見立てて突く ・突進する ・頭で押す		・草を食べているときは、姿勢を低くしているね！ ・腕で角を表現しているからとても強そうだね！ ・ゆっくり体を動かしているから重そうな感じがするね！
・首を伸ばして辺りを見回す ・体が重そうに歩く ・高い場所にある木の葉を食べる仕草をする		・腕が長い首のように見える！ ・ゆっくり動いているから体が重そうに見えるね！ ・腕で口を表現して、高い場所にある葉を食べているように見えるね！
・腕を大きな翼に見立てて振る ・首を動かし見下ろす仕草をする ・方向転換する ・口でつつく		・腕をバサバサと振っているね！ ・誰もいない所を見つけて飛んでいるね！ ・急に方向を変えて、隕石を避けているみたい！

・腕を振りながらユラユラと漂う仕草をする ・泳ぐ仕草をする ・上下左右に動く		・ユラユラ泳いでいるから、気持ちよさそう！ ・全身で滑らかな動きをしているね！ ・腕で長い首を表しているのが分かるよ！
・指を牙に見立てる ・大股でズシズシと歩く ・体を丸くして突進する ・腕で長い鼻を表現してエサを食べる		・手で鋭い牙を表しているね！ ・ズシズシと歩くと重そうな感じが伝わるね！ ・エサを食べるときは、腕を長い鼻にしているね！
・低い姿勢から起き上がり、ゆっくりと出てくるように動く ・小走りで歩く ・友達と動きを合わせて遊ぶようにする		・少しずつ出てきたり、一気に飛び出したりしているね！ ・体を小さくして動くことで、素早く動いているように見えるね！ ・近づいたり離れたりしてけんかしているよ！
・姿勢を低くして歩く ・臭いを嗅ぐ ・友達と一緒に群れで動く ・辺りを見回してエサを探す仕草をする		・姿勢を低くして、素早く動いているから足が速そう！ ・マグマが流れてきても、素早い動きで避けているね。 ・友達の動きに合わせてエサを探したり、遊んだりしているね！



イメージスライド
PDF



イメージスライド
PowerPoint

小テーマ 「空想の生き物」 (第5時)

【経験させたい動き】

○空想のイメージから特徴を捉えた動き

・地面を這ったり、飛んだりして、素早く走る動き

・体をねじったり、くねらせたりして、空や海の中を上下左右様々な方向に進む動き

・仲間を探したり相手を威嚇したりするような表情

【貯金箱に貯めたい言葉】

ほう

顔まで

とぶ

ねじる

ひっくり
かえる

くずれる

上下
左右に

だれも
いない
ところに

※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

・ゆっくりと近づいていったり素早く走ったりする、緩急のある動き

・急上昇、急降下、急旋回する動き

・群を生かした動き

ゆっくり

きゅうに
はやく

バラバラ

むれに
なって

【教師のリードの場面で取り上げる生き物】

動きを引き出すための言葉	扱う生き物 (動きが出てこないときの具体例)	動きを価値付けたい子供の姿
動きを引き出す言葉かけ ・雲をすり抜けてみよう。 ・前から風が来て進めないよ。 ・仲間のりゅうと追いかけてっこしてみよう。 ・どう動いたら強そう？ 	りゅう  もし動きが出てこないときは ・体をくねくねさせてみよう ・口を開けて目に力を入れてみよう 	価値付ける子供の姿 ・体をくねくねさせている ・大きく上下左右に体を動かしている ・口や目まで意識している 
動きを引き出す言葉かけ ・地面からはい上がろう。 ・どうしたら怖そう？ ・光に当たってうまく動けないよ。 	ゾンビ  もし動きが出てこないときは ・手を前に出してブラブラさせながら歩いてみよう ・苦しそうにしながらゆっくり動こう 	価値付ける子供の姿 ・体を低くして這っている ・ゆっくり足と手を動かして起き上がっている ・腕や足をガタガタと動かしている 

※第5時は、活用の時間を長く確保するため、教師のリードの場面で取り上げる生き物は2つとした。

【イメージスライド】

予想される動き	スライド	動きを価値付けるための言葉
・片足でぴょんぴょん跳ねる ・両手を開いて傘を開いたり閉じたりする ・台風で飛ばされて吹き飛ば ・台風で飛ばされないように踏ん張る		・片足で跳ねていて、本物みたいだ! ・両手を使って傘を表しているんだね! ・台風で飛ばされないように、体全部に力がこもっているね! ・台風で遠くまで飛んでいっているよ!
・水の中を泳ぐ ・ペタペタ歩く ・仲間と動く ・慌てて探し回っている ・水を見つけてホッとしている		・カッパは泳ぎが得意だね。いろんな方向にスイスイ進んでいるね! ・みんなでペタペタ歩いているね! ・水を探して急いでいろいろな方向へ歩き回っているよ! ・水が見付かって動きがゆっくりになったね。安心しているのがわかるよ!
・雲の間をくねくねと体をうねらせる ・上下左右、空を自由に飛び回る ・全身で雷からよけるために激しく走り回る		・体をうねらせて、飛び回っていてかっこいいね! ・顔までなりきっているね! ・高いところや低いところ、右にも左にもいろいろな方向に飛び回っていて迫力があるね!
・手と足で馬を表現して空を飛ぶように動く ・雷を避けるように向きを急に変えて走る ・雷に当たってビリビリする		・ペガサスがいろんな方向へ飛んで走っているね! ・雷に当たらないように素早く動いているね! ・雷に当たって動きが急に止まったよ!

・ガシャガシャ動く ・仲間と動く ・その場に崩れるように倒れていく		・動きがカクカクしているね。ガイコツが歩いているみたいだよ！ ・仲間のガイコツと一緒に何をしているのかな？ ・少しずつ崩れていくのと一気に崩れるのとスピードが違うね！
・地面を這うように動く ・ゆっくり歩いたり急に走ったりする ・表情までゾンビになる ・太陽の光でとけてだんだん動けなくなる		・地面を低くはいずり出ている、とても不気味だね！ ・首の角度や表情が本物のゾンビみたいだ！ ・ゆっくり歩いたり、早く動いたりして、恐ろしいゾンビだね！
・ぐにゃぐにゃと動く ・何かに巻きつく ・エサを見付けに泳ぐ ・船を襲う ・海が凍って、動けなくなる		・腕や足を曲げたり、指先までグネグネしたりしているね！ ・体がねじれているよ。巻きついているのがよくわかるね！ ・ゆっくりだけでなく泳ぐ時は速いんだね！ ・巻きついて下に行こうとしているね！ ・だんだん動きがゆっくりになって最後はカチンと固まったね！
・海の中をスイスイ泳いでいる ・足ひれをひらひらとして仲間と一緒に泳ぐ ・渦に巻き込まれてクルクルと動く		・いろいろな方向へ広く移動しているね！ ・足がくねくねとヒレのようだよ！ ・仲間と一緒に泳いでいていいね！ ・渦に巻き込まれて体が回っているね！ ・みんなでぐるぐる回っていて、体育館いっぱい大きな渦を巻いているね！



イメージスライド
PDF



イメージスライド
PowerPoint

本時の目標と展開③（6 / 6 時間）

【本時の重点目標】

（思考力、判断力、表現力等）気に入った動きやよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。
（学びに向かう力、人間性等）題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。

【本時の展開】

時間	○学習内容・活動 ♪音楽	・指導上の留意点 ☆評価
3	1 学習活動の確認をする ○本時の学習の進め方を知る。 「〇〇ワールド」を、もっともっと楽しんで、学習のまとめをする。	・今日の学習活動を全体で確認する。
5	2 心と体をほぐす ・スキップ&ストップ（ハイタッチ） ・ぴよぴよちゃん ・窓拭き、ミラーマン ♪「アドベンチャー」YOASOBI ♪「High Hopes」Panic! At the Disco	・恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、「先生のまねをしてみてね」と言って一緒に踊ることで、表現運動の楽しさを味わわせる。
8	3 リズム遊びをする ○簡単な踊り方を工夫して即興的に踊ったり、簡単なフォークダンスをみんなで踊ったりする。 ・タタロチカ ・ソロダンス ・ペアダンス ・サークルダンス  ○みんなでよい取り組み方を共有する。	・「友達と合わせる」、「友達と一緒に踊る」など、相手の動きを意識させられるような活動を取り入れる。 〇〇さんの動きが楽しそうだね。いっしょに踊ってみよう！ どんなふうに取り組んだら、リズム遊びを楽しめた？
8	4 表現遊びをする ○「〇〇ワールド」で楽しむ。 ※体育館を四つに区切り、それぞれの小テーマの場所を設定する。 ①取り組みたい小テーマの場所に移動して、好きな「生き物」と「大変だ！」を選ぶ。 ♪「Overworld」（ゲーム「スーパーマリオ」） →選べたら、広いところでポーズを取る。 ②生き物になりきって踊る。 →最初と最後は動きを止めてポーズを取る。 ♪「Party! Party! Party!」（映画「マダガスカル2」） ①と②を繰り返す。（4回）	・自分でなりきりたい生き物を選んで自由に場所を移動するよう伝える。 ・すぐに選びに行っている子を称賛する。 ・友達に自分の考えを伝えようとしている子を称賛する。  自分の選んだ生き物や「大変だ！」を指さして教えているね！ ・最初と最後はポーズで決めることで「なりきって踊る時間」を意識させる。 ☆題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組むことができるようにする。 （主体的に学習に取り組む態度）【観察】

8	○みんなでよい遊び方を見付ける。 ○「〇〇ワールド」で楽しむ。(3回)	・友達と見合ったり、生き物同士で関わり合ったりしている児童を取り上げる。 ・友達を誘っている子を称賛する。 ・自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりしている子を称賛する。
3	○今までの一番お気に入りの「生き物」と「大変だ!」を選んで踊る。(2回) ・友達と一緒にやりたい人は誘って行く。 ・(2回目)1回目に自分のお気に入りのやっていない人は、お気に入りを選んで行く。1回目にできている人は、誰かのお気に入りと一緒に踊る。	・自分のお気に入りを周りの人に、指で示しながら伝えるよう言葉かけをする。 ☆気に入った動きやよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。(思考・判断・表現)【観察】 ・動きを工夫して踊っている子を称賛する。 ・自分の考えを伝えている子を称賛する。
2	5 クーリングダウンをする ♪「かんしょの唄」小林武史	・本時の学習を振り返りながら、心と体を落ち着かせられるようにする。
8	6 学習の振り返りをする ○本時の振り返りをする。 ・今日大切だと思ったことを振り返る。 ○単元全体の振り返りをする。 ・「ゴール」を書く。 ・「スタート」と「ゴール」を比べて、変わったことを書く。	・どんなふうに「〇〇ワールド」を楽しめるようになったか振り返るよう伝え、単元の学習の成果や課題に気付けるようにする。 ・今日の時間で大切だと思ったこととゴールを記入し、比べて分かったことを学習カードに書くことを伝える。 ・成長を実感した記述を取り上げる。

活動の場や人数について

活動場面によって、「全体に広がって1人で踊る」「場所を決めてグループで踊る」などと設定します。体育館（活動場所）が広い場合は、教師がちょうどよい広さに制限するとよいです。

【心と体をほぐす】

- ・体育館全体を広く使って行う。
- ・1人→ペア→グループと関わる人数を増やしていく。

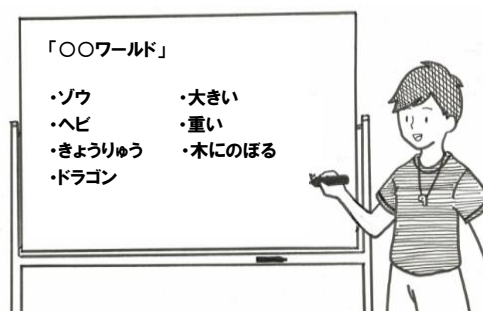
流れの例	場の使い方のポイント
1 スキップ&ストップ	児童が体育館全体に広がれるように、人のいないところを見付けさせる。
2 ぴよぴよちゃん	リーダーの動きに注目できるよう、みんなで円を作り、リーダーは円の中心に入る。
3 窓ふき	ペアで大きく踊れるよう、他のペアとぶつからないように広がらせる。
4 ミラーマン	

【みんなでやってみる】（習得）

（イメージバスケット⇒教師のリードに合わせて踊る⇒動きの貯金箱）

イメージバスケット

- ・全体を集合させて行う。



- ・児童の言葉でイメージを広げたものを書きためる。
- ・イメージと動きがつながるように書くと、児童が踊る時にどのように踊ればよいかのヒントになる。

<例> ちょう

- ・ ひらひら飛ぶ ・ 蜜を吸う ・ ふわふわ

教師のリードに合わせて踊る

- ・体育館全体を広く使って行う。
- ・一人一人が距離をとって、広く場を使うことができるようにする。



○ポイント

- ・イメージバスケットで、児童から引き出したイメージを使う。
- ・教師が価値付けたい動きが出るようにストーリー性のある言葉かけをする。
- ・周りの児童に広めたい動きをしている児童がいた時には、リズム太鼓を鳴らし、「〇〇さんを見て！」と周りの児童が手本となる児童に注目できるようにする。

動きの貯金箱

- ・全体を集合させ、掲示物に注目できるようにする。

○ポイント

- ・児童が実際に行った動きを問いかける。
- ・イメージバスケットで出てきたオノマトペについて、「どんな動きでやってみた？」と問いかけ、イメージと動きをつないで理解できるようにする。

<例> ひらひら飛ぶ→軽く、腕を上下に動かす



【イメージスライド】（活用）

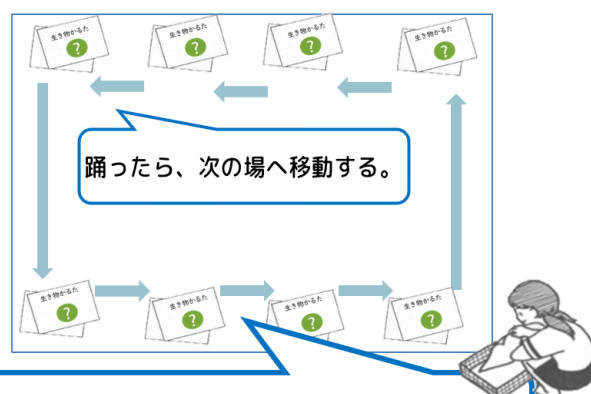
- ・ペア、もしくは3～5人のグループで取り組む。
- ※6人以上は動かない人が出てくる可能性あり。
- ・グループごとに体育館を区切って、場を使う。
- ・場にカルター一枚の準備で行う場合は、グループで踊った後に違う場に移動する。

<場の移動なし>



各グループ1台のタブレットで、イメージスライドを行ったり、カルタの山からひいたりする。

<場の移動あり>



壁や場にカルタを1枚置いておき、児童がその場でめくる。

【「○○」ワールド】（探究）

- ・第6時で行った、「森や野原」「ジャングル」「大昔」「空想」の4つのテーマごとに、体育館を4つのエリアに分ける。
- ・児童は、自分の関心のある生き物やテーマの場所へ移動し、一覧表を見て、踊る生き物を決める。



体育館の四隅に、「生き物」と「大変だ！」のスライドの一覧表があると、児童が様々な組み合わせで表現することができる。



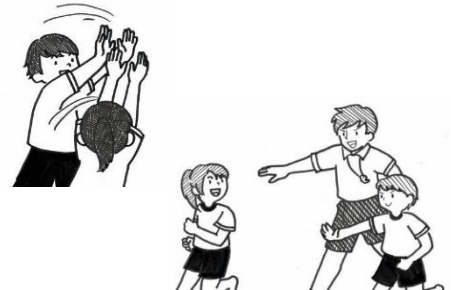
活動中の音楽について

活動場面に合った音楽を選ぶことで、効果的に活動を進めることができます。参考の楽曲を載せておりますので、ご活用ください。また、著作権フリーの楽曲を作成しておりますので、QRコードを読み取って自由に使用していただいても構いません。

【心と体をほぐす】

- ・気持ちが弾むような楽曲。
- ・BPM 120～130程度のもの。
- ・教師の指示と重ならない、歌詞が無い楽曲。

もしくは、英語歌詞のもの。

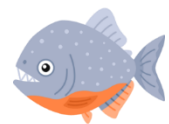


曲リスト

- ♪ The Royal Concept — On Our Way
- ♪ GReeeeN — 「あいうえおんがく」
- ♪ Panic ! At The Disco - High Hopes
- ♪ The Kid LAROI, Justin Bieber - STAY
- ♪ Avicii - The Nights
- ♪ Justin Bieber - Beauty And A Beat ft. Nicki Minaj
- ♪ One Direction - Best Song Ever
- ♪ One Direction - What Makes You Beautiful
- ♪ Smash Mouth - I'm a Believer
- ♪ BTS - Permission to Dance

【みんなでやってみる】

- ・それぞれの題材のイメージの手助けになるもの。
- ・教師の指示と重ならない、歌詞なしの楽曲。



<低学年>

ジャングルやサバンナの音楽

- ♪ 「Welcome to Jurassic World」(映画「ジュラシック・ワールド」)

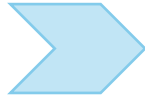


【イメージスライド】

- ・ 30 秒程度におさめる。
- ・ 曲の中で「急変」を感じられるもの。

<イメージスライド 曲の流し方>

必要ならカウントダウン



スライドを操作する時間の曲

♪深き木々の大海～昼
(ゲーム「モンスターハンター」)

踊る時間の曲

♪「Party! Party! Party!」
(映画「マダガスカル2」)

スライドを操作する時間の曲

【〇〇ワールド】

- ・ イメージスライドと同じ曲を使用する。
- ・ ワールドを移動して生き物や「大変だ!」を選ぶ。
- ・ 40～50 秒程度の曲を設定する。

<「〇〇ワールド」 曲の流し方>

必要ならカウントダウン



移動・話し合いの曲

♪マリオの曲

踊る時間の曲

♪「Party! Party! Party!」
(映画「マダガスカル2」)

移動・話し合いの曲

【クーリングダウン】

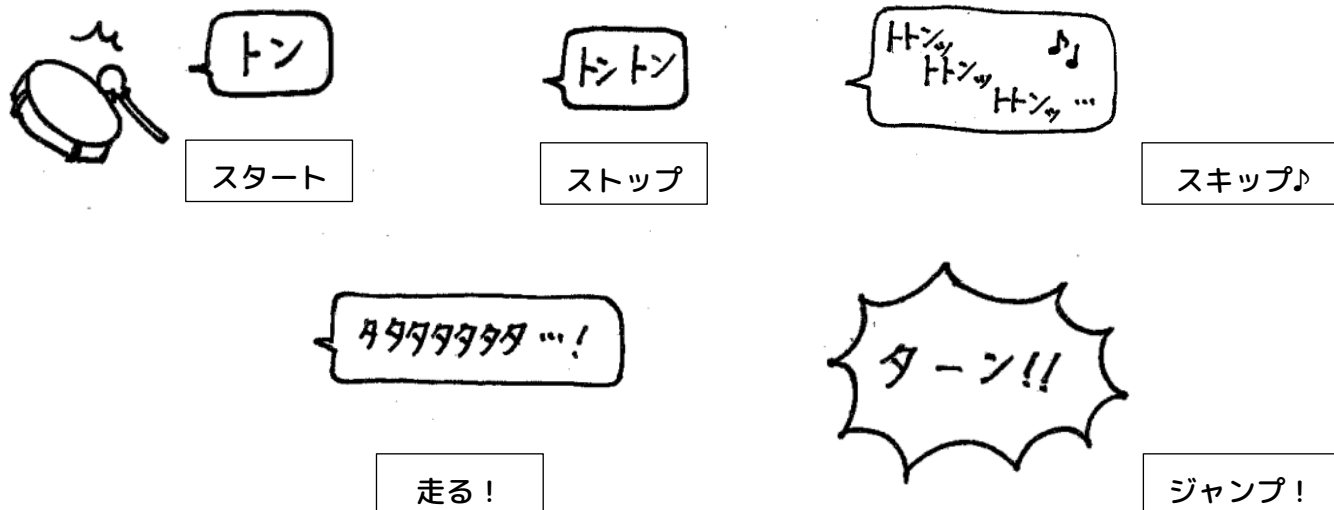
- ・ 気持ちが落ち着く静かな曲。
- ・ 歌詞がない曲にすることで、教師が本時のねらいに沿った言葉をかけることができる。

教具・掲示物について

【教具】

〈リズム太鼓〉

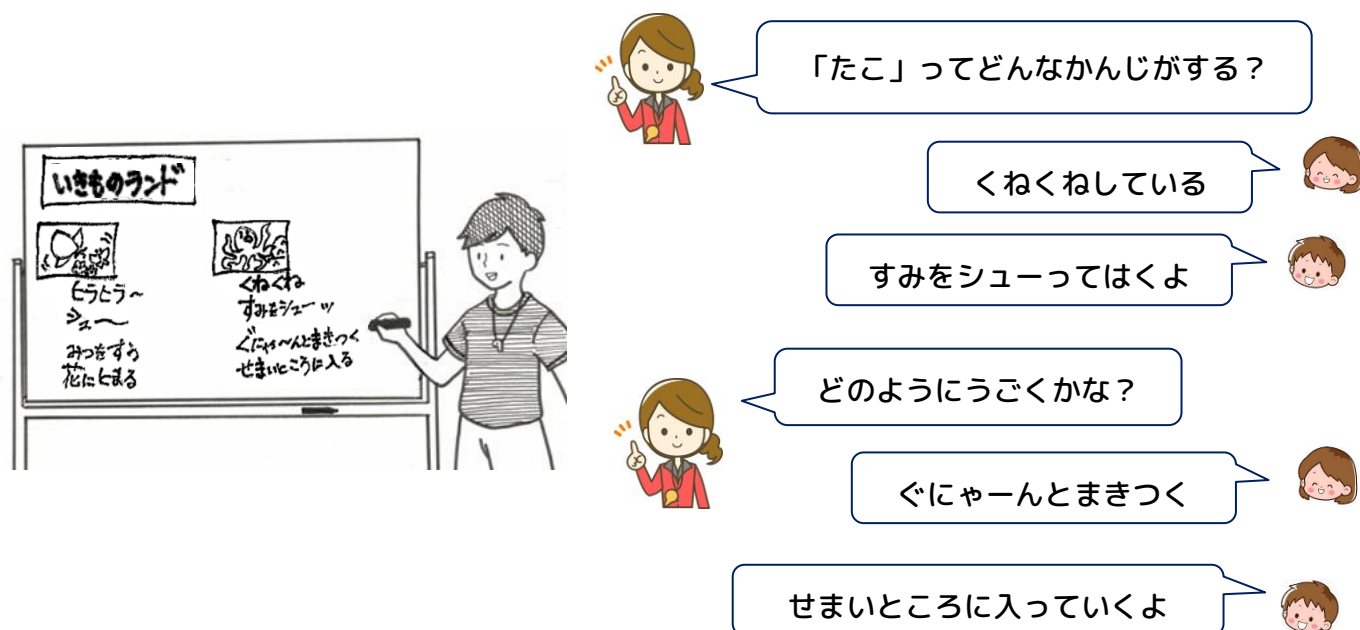
リズム太鼓を活用すると、動きの合図になったり動きを変化させたりすることができる。叩き方を工夫することで、子供たちの動きが変化するきっかけになる。



〈イメージバスケット〉

イメージバスケットとは、イメージの世界に没入して踊るために、子供たちから出てきたイメージを集めまとめていくものである。単元の導入や各時間の踊るテーマにおいて、子供たちそれぞれがもつイメージを共有するために使用していく。

また、教師から動きのイメージを提示するのではなく、子供たちの言葉でイメージを広げていく。教師は「○○ってどんな感じがする？」と聞き、それに対して子供たちが次々と自分のイメージを言葉にしていく。



【掲示物】

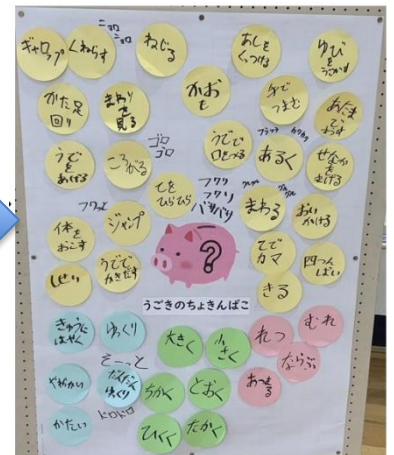
〈よい動きを書きためる「動きの貯金箱」〉

動きの工夫が見て分かる掲示物「動きの貯金箱」を作成する。「どのようにしたらなりきたかな」「どんな動きをしたら〇〇（とら、ちょう、など）ができたかな」などと投げかけ、自分たちで見付けた動きをよい動きとして貯金箱に書きためていく。振り返りなどでよい動きを集め、次時に確認してから学習に入る。それを毎時間繰り返すことで、なりきるための動きの工夫が子供たちの中に蓄積していく。「動きの貯金箱」に入る言葉は、子供たちから出た言葉を使っていく。

- ・画用紙を切って、裏に両面テープを貼り、付箋のように使用できるようにした。画用紙を4つの工夫ごとに色分けして作る。
- ・低学年の子供たちが、興味をもって動きを貯めていくことができるようにするために「ぶたの貯金箱」のデザインにした。



緑：空間の工夫
青：リズムの工夫
黄：動きの工夫
赤：関わりの工夫



〈マップ〉

全体

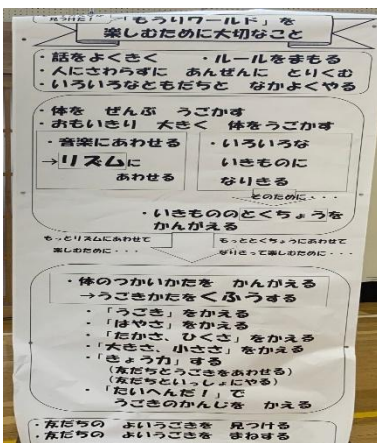


単元を通しての学習の流れが一目で分りやすいように、また、より興味関心をもつようにマップ状にして表す。

各ワールド



第6時で、自分の好きな「〇〇ワールド」を選んで踊るときに、イメージの世界に入れるようにする。ワールドマップとイメージスライドを掲示しておくことで、単元の学習全体を想起できイメージしやすくなる。



〈表現遊びをもっと楽しむために大切なこと〉

三つの資質能力のうち「主体的に学習に取り組む態度」を育むために、学習カードの記述の内容を書きため、子供たちと共に確認する。

ICT の活用について

【イメージスライド】

従来のイメージカルタ（生き物や急変の場面を掲示したり、児童が自身でめくったりする紙媒体での教具）を児童の1人1台端末で操作できる形にしたもの。



<教具としての工夫>

- ・ 予め児童機でファイルを表示したときに、小テーマが分からないように全ファイルで同様の表紙が表示される。
- ・ 急変の場面を児童が意識できるよう、生き物と別段階のアニメーションで表示される。
- ・ PowerPoint 版では、1度選択した生き物を再度選択しないように「？」マークの色が変わる。

<活用方法>

1	グループにつき1台mの児童機でファイルを開き、スタートボタンをタップする。	
2	上部に例示している「〇〇へ行こう！」と「？」のスライドが表示された状態で、へんしんタイムを始める。	
3	「？」をタップすると、生き物が表示される。	
4	「大へんだ！」をタップすると急変の場面が表示される。	
5	「もどる」をタップすると、「〇〇へ行こう！」と「？」のスライドへ戻る。	
6	以降、3から5をくり返す。	

【スターアニマル】

振り返りの時間に、本時で選んだ生き物を想起し、その中から気に入った生き物を選んで保存するもの。



< 教具としての工夫 >

- ・ 本時の児童の学習を1枚の画面で確認することができる。
- ・ 各自治体で選択されているファイル共有システム（ミライシードやクラスルーム等）を活用し、教師と児童を含めた全員で共有できる。
- ・ 次時以降、視覚的に学習を振り返ることができ、流れとして保存できる。

< 活用方法 >

1. 自分が本時で選んだ生き物を画像上に移動させる。
2. その中から気に入ったものに「☆」マークを付ける。
3. 必要に応じて教師に送信、児童同士で共有する。
4. 次の時間には、スライドやカードを追加して配布する。

【授業の様子を動画で見る】

前時の振り返りをする際に、授業の動画を見ながら振り返る。



< 工夫 >

- ・ 児童は書き貯めた貯金箱の言葉と、実際の動きが結びつきやすくなる。
- ・ 教師は身に付けさせなかった動きを抽出して、児童に見せることができる。
- ・ 教師は児童に動きの確認をしたいときには、動画を見ればよいという手立てを意識させられる。

< 活用方法 >

- ・ 前時の振り返りの際に、録画した自分たちの様子を視聴する。

各 ICT 資料のデータ保存先 （コピーしてご利用ください）



スターアニマル
一覧



スターアニマル
野原や森



スターアニマル
大昔



スターアニマル
空想



スターアニマル
ジャングル

学習カードについて

【一枚ポートフォリオ評価】

本部会の学習カードは、自己評価する力を高めるために「一枚ポートフォリオ評価」の形を取り入れて作成した。1枚（1面）で完結していることから学びの履歴を振り返りやすく、学習前と学習後の学びの変容に気づきやすいことを利点としている。学習前と学習後には同じように「表現遊びを楽しむために大切なことは何ですか？」と発問をすることで、学びの深まりが表れるようにした。

単元前の発問（教師が学習者に伝えたいこと・分かってほしいこと）

スタート 'OOワールド'を知りたいことを書きましょう。

1 今までの学びを振り返りましょう。

2 今までの学びを振り返りましょう。

3 今までの学びを振り返りましょう。

4 今までの学びを振り返りましょう。

5 今までの学びを振り返りましょう。

6 今までの学びを振り返りましょう。

ゴール 'OOワールド'を知りたいことを書きましょう。

スタートとゴールを比べてわかったことを書きましょう。

2～6 時間目
その日の授業で一番大切なと思ったこと

単元後の発問

単元終了後
学習前と学習後の学びを比べて変わったこと

学習カード PDF

学習カード Word

【スターアニマル】

スターアニマルとは、児童が経験したお気に入りの生き物を、ICT 機器を用いて毎時間記録していくものである。生き物ランドの地図に、経験した動物を指で動かして載せ、踊ってみて最も気に入った動物には☆マークを付けて毎時間ためる。操作は、地図上の動物に☆マークを付けるだけなので、低学年の児童でも簡単に行うことができる。

ジャングルのいきものランドで へんしんした いきものをマップにのせましょう。
いちばんのお気に入りに☆マークをつけましょう。



スタート

「OOワールド」を楽しむために大切なことはなんですか？

OOワールド

今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

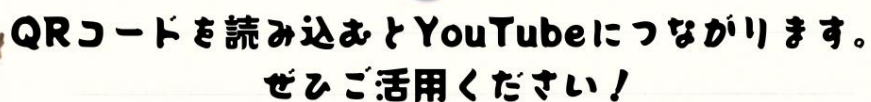
今日のかんぞうを書きましょう。

今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

「OOワールド」を楽しむために大切なことはなんですか？

スタートとゴールをくらべてかわったことがあったら書きましょう。



イメバ



「みんなで踊ってみる」での 教師の言葉掛け



02



03



貯金箱



表現運動系領域部会で一緒に研究しませんか？



表現運動系領域部会では、「運動が大好き！」「表現運動が楽しい！」という子供たちを増やすことや「表現の授業をもっとやってみたい！」と思う先生が増えてくれることを願って、研究を進めています。

部会では、グループを作って話し合ったり、実技研修を行ったりしています。とてもアットホームな雰囲気です。表現の授業に興味のある方は部長・副部長へお問い合わせください。部員一同、心よりお待ちしております。

(部長) 足立区立梅島小学校 阿部千春 03(3889)9501

これまでの指導案や資料は、
こちらからご覧になれます。
ぜひ、授業でご活用いただき、
分からないことは表現部まで
お問い合わせください。

