

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

中学年 ハンドブック

表現運動

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

中学年における学習課題の捉え	1・2
中学年 表現運動「オーバーな1日」	3・4
本時の目標と展開①	5・6
心と体をほぐす	7・8
本時の目標と展開②	9・10
習得のポイント	11・12
中学年表現運動の「題材」について	13
題材（小テーマ）ページの説明	14
小テーマ 「家庭編（第2時）」	15～18
小テーマ 「学校編（第3時）」	19～22
小テーマ 「休日編（第4時）」	23～26
本時の目標と展開③	27・28
本時における児童の探究の姿について	29
活動の場や人数について	30・31
活動中の音楽について	32～34
教具・掲示物について	35
ICTの活用	36・37
学習カードについて	38

学習課題の捉え

小学校学習指導要領解説 体育編 4 各領域の内容 (1) 運動領域の内容

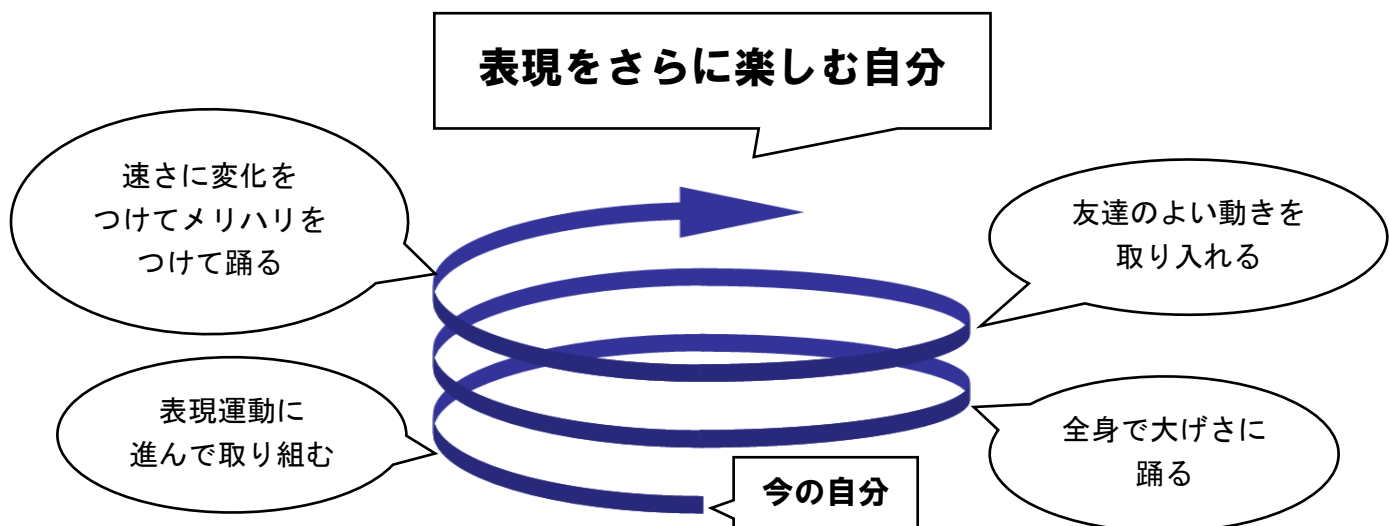
力 表現運動系

自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

「表現」と「リズムダンス」は、内容は異なるものの、学習の進め方としては、いずれも自由に動きを工夫して楽しむ創造的な学習で進められるところに共通の特徴がある。

表現運動系領域は「創造的な学習」という特徴があることから、学習課題は一単位時間を通して一つ設定して解決していくというよりは、「表現をもっと楽しむためにどうするか」を繰り返し見いだしていくものであると考える。(子供によっては、継続して一つの学習課題を設定する場合も想定される。)

【課題設定のイメージ】



学習課題が移り変わっていくことで、楽しさが深まっていく。

【子供が見いだすことが想定される学習課題】

知識及び技能に関する 学習課題	思考力、判断力、表現力等に関する 学習課題	学びに向かう力、人間性等に関する 学習課題
○イメージにふさわしい動きで踊る。 ○全身で大げさに踊る。 ○メリハリをつけて踊る。 ○最後まで踊り続ける。 ※以上の学習課題を解決するための4つの工夫の観点 ・動き ・リズム ・空間 ・関わり	○よりよくしたいところを選ぶ。 ○友達のよい動きを取り入れて踊る。 ○友達が工夫したよいところを伝える。	○表現に進んで取り組む。 ○誰とでも仲よくする。 ○友達の考えを認める。 ○友達とぶつからないようにする。

【学習段階で想定される学習課題】

	知識及び技能に関する 学習課題	思考力、判断力、表現力等に関する 学習課題	学びに向かう力、人間性等に関する 学習課題
運動との出会い			○表現に進んで取り組む。 ○誰とでも仲よくする。 ○友達とぶつからないようにする。
習得・活用	○イメージにふさわしい動きで踊る。 ○全身で大げさに踊る。 ○メリハリをつけて踊る。 ○最後まで踊り続ける。	○よりよくしたいところを選ぶ。 ○友達のよい動きを取り入れて踊る。	○友達の考えを認める。
探究	○イメージにふさわしい動きで踊る。 ○全身で大げさに踊る。 ○メリハリをつけて踊る。	○よりよくしたいところを選ぶ。 ○友達のよい動きを取り入れて踊る。 ○友達が工夫したよいところを伝える。	

中学年 表現運動「オーバーな1日」

【単元の目標】

観点	目標
知識・技能	表現の行い方を理解するとともに、表したい感じを表現することができるようにする。
思考 判断 表現	自己の能力に適した課題を見付け、題材の特徴を捉えた踊り方や交流の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
主体的に学習に取り組む態度	表現に進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【単元の評価規準】

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識 技能	表現の行い方を理解するとともに、表したい感じを表現している。	①表現運動の行い方について、話したり書いたりしている。 ②題材の主な特徴を捉え表したい感じをひと流れの動きで即興的に踊ることができる。
思考 判断 表現	自己の能力に適した課題を見付け、題材の特徴を捉えて踊ったり交流の仕方を工夫し、考えを友達に伝えたりしている。	①題材の特徴や動きのポイントを知り、自己に合った課題を見付けている。 ②特徴を捉えた動きや変化のある動きなど、よかったところを友達に伝えていたり、自己の動きに取り入れたりしている。
主体的に学習に取り組む態度	表現に進んで取り組みようと、誰とでも仲よく踊りながら、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けていたりしている。	①表したい感じやイメージを表現する運動に進んで取り組みようとしている。 ②互いの動きや考えのよさを認め合おうとしている。 ③誰とでも仲よく踊ろうとしている。 ④運動する場の安全を確かめている。

【指導と評価の計画（6時間）】

時 段階		1	2	3	4	5	6
		運動との出会い	習得・活用			探究	
学習内容・活動		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。					
		みんなでやってみる <運動との出会い> イメージバスケットで身近な生活の中の出来事を出し合う。 <みんなでやってみる> みんなで踊ってみる。教師が価値付けたことをやってみる。 学習の見通しをもつ 出し合ったイメージを基に、第2時からどのように取り組むか考える。	みんなでやってみる【習得】 イメージバスケットでイメージを広げ、教師のリードに合わせて踊る。いろいろなイメージや教師が価値付けたことを自分もやってみる。 小テーマ「家庭編」 (例1) 洗濯物 (例2) ゲーム 小テーマ「学校編」 (例1) そうじ (例2) ドッジボール 小テーマ「休日編」 (例1) ジェットコースター (例2) サッカー 経験させたい動き ★跳ぶ、転がる、ねじる、回る、スローモーションなどの変化をつけた動き。 ★対立したり、対応したりする動き。特徴を捉えた大げさな動き。 ★集まる、離れる、合わせて動く、自由に動くなど、人数を生かした動き。 ひと流れの動きにして踊る【活用】 イメージスライドを使って、いろいろな「オーバーな1日」をひと流れの動きにして踊る。 見通しをもつ 踊ってみる 踊りを振り返る 本時の振り返りをする。			ひと流れの動きにして踊る【探究】 これまでに踊った小テーマの中から複数選び、「オーバーな1日」をもっと楽しむ。 単元の振り返りをする。	
	評価	知・技		①	②		
思・判・表				①	②	①	
態度		① ④	③				②

本時の目標と展開①（１／６時間）

【本時の重点目標】

（態度）表したい感じやイメージを表現したりする運動に進んで取り組んでいる。

（態度）運動する場の安全を確かめている。

【本時の展開】

時間	学習内容・活動	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。 表現の楽しさを見付けて、学習の見通しをもとう。	○「いつでも、どこでも、だれとでも」「全身で」踊ることが大切であることを伝える。
15	2 心と体をほぐす ・スキップ&ストップ・体じゃんけん ・窓拭き・バランス崩し・子取り鬼 ※2～3つ選んで行う。 ♪「リビング・イン・カラー」TokyoDisneyResort ♪「絶叫フロア」DisneyPIXAR「MONSTERS INC.」 ♪「モンスターズ・インク」DisneyPIXAR「MONSTERS INC.」 ○リズムダンス ・ソロやペアで踊る。 ・教師の動きに合わせた踊りをする。 ♪「Disney Mix曲」Disney	○心と体をほぐす運動の中から選択してもよい。 ○恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、「先生の真似をしてみてね」と言って一緒に踊ることで表現運動の楽しさを味わうことができるようにする。 色々な方向に進もう！ストップ！！ しっかり動きを止めて！！ ○軽快なリズムの曲をかけるとともに、へそを弾ませる踊りやリズムに変化をつけた踊りを取り上げる。 ○実際に動いて示しながら一緒に踊る。 全身を使って動いてみよう！ おへそを上下にしっかり動かそう！
35	3 みんなでやってみる ○イメージバスケットでイメージを広げる。 しゃぼん玉 給食配膳 ゲーム 書写 風呂そうじ 水族館 ○教師の言葉かけで「オーバーな１日に取り組む。 大変だ！シャボン玉がはじけちゃった！！	○身近な生活の中の出来事を話し合い、それらを「オーバー」に踊ることの見通しをもたせる。 シャボン玉ってどんな風に飛ぶのかな？ ○そのもののイメージや特徴に合った踊りになるよう声をかけ、できている子を称賛する。 ゆっくりふわふわ動いていて シャボン玉が飛んでいるみたい！ ○「大変だ！○○」と、急変する場面を入れ、オーバーに踊ることができるようにする。

		○恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、教師の動きを真似したり、言ったことを動きにしてみたりするように伝え支援する。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。  先生の 真似をしてみてね！ 先生と一緒に踊ろう！ ☆表したい感じやイメージを表現したりする運動に進んで取り組んでいる。（態度）【観察】 ☆運動する場の安全を確かめている。（態度）【観察】
4 0	4 クーリングダウン 5 学習の見通しをもつ ○第2時～第4時まで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。 家庭編 学校編 休日編	○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。 ○第2時からどのような小テーマで踊るか、「家庭編」「学校編」「休日編」の3つに分け、学習の見通しをもてるようにする。 ○普段の生活では味わえない「オーバーな1日」を考えて踊っていくことを伝える。
4 5	6 振り返り ○第1時の感想を書く。 1 今日の感想  	○表現運動を楽しむために大切だと思ったことが記入できるよう言葉かけをする。

心と体をほぐす運動

スキップ&ストップ



1. 太鼓のリズムに合わせてスキップする。
 2. 太鼓の合図で自分で考えた様々なポーズをして止まる。
- 1と2を繰り返す。



よく太鼓の音を聞いているね！
おもしろいポーズだね！
ピタッとと止まれているね！

仲間作り



1. 太鼓のリズムでスキップ&ストップ。
2. 太鼓をたたいた回数で仲間づくりをする。
(4回叩いたら4人組など)
3. できたグループから座る。
4. 太鼓の音でまたスキップする。



いろいろなお友達と仲間づくりができているね！

窓ふき

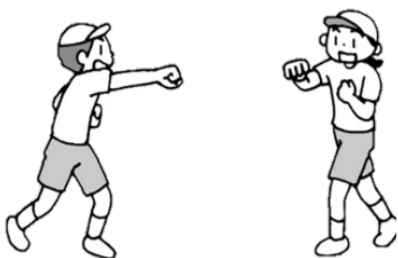


1. 相手と向かい合い、間に見えない窓があるようにイメージし、窓を拭く動きをする窓。
2. リーダーを決めて、もう一方のリーダーの動きに対応し、まねをする。
3. 表現リズム遊びにつながるよう、低いところや高いところを拭くようにしゃがんだり、跳んだり、場所を左右に移動したりして拭くように言葉かけをする。



相手を見てよく動いているね！

エアスポーツ



1. 友だちと向かい合う。
2. お互いにスローモーションでボールを投げ合うまねやボクシングのまねをする。
3. ボールの大きさを想像したり、相手の動きに合わせて、取り方を変化させたりすることで、様々なオーバーな動きをすることができる。



相手の頭を色々な方向に動かしてみよう！

リズムダンス

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。

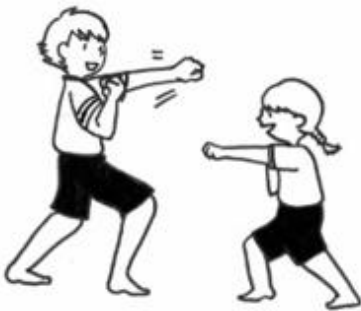
○弾む動きで即興的に踊る

- ・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～」きやりーぱみゅぱみゅ

♪「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. 片手が両手を繋いで、2人で弾んで踊る。
4. 2人で近付いたり、離れたたりして踊る。

○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！

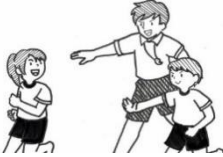
本時の目標と展開②（2 / 6 時間）

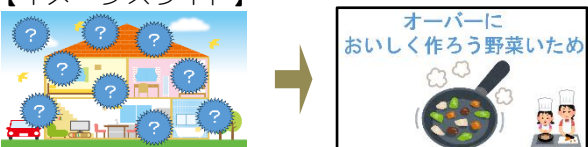
【本時の重点目標】

（知・技）表現運動の行い方について話したり、書いたりすることができるようにする。

（態度）誰とでも仲よく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確認する。 表現をもっと楽しもう ○前回の学習カードから良い児童を称賛し、全体で共有する。	・「いつでも、どこでも、だれとでも」「全身で」踊ることが大切であることを伝える。
15	2 心と体をほぐす ○からだほぐしの運動 ・スキップ&ストップ・体じゃんけん ・窓拭き・バランス崩し・子取り鬼 ♪Walk The Moon – Shut Up and Dance ♪One direction – Live While We're Young ○リズムダンス ・教師の動きに合わせた踊りをする。 ・ソロやペアで踊る。 ♪The Royal Concept – On Our Way 	・からだほぐしの運動の中から選択する。 ・恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には声をかけ、表現運動の楽しさを味わうことができるようにする。 全身を使って動いているね！ 相手に合わせて大きく動いてるね！ ・軽快なリズムの曲をかけるとともに、即興的に踊ってみる。 ・「すばやく、スローモーション、ストップ」や「友達と合わせる」など、変化や起伏のある動きを意図的に経験できるよう言葉かけをする。 友達の動きに合わせて踊ってみよう！ ストップ！しっかり動きを止めて！！
25	3 みんなでやってみる ○イメージバスケット「家庭編」 ・教師がイメージかるたを1枚選び、その題材の特徴を子供から引き出し全体で共有する。  （例1）オーバーに洗われ、干されるせんたく物 （例2）オーバーにおいしく作ろう野菜のため （例3）オーバーにとけていく、にゅうよくざい ○みんなで踊ってみる ・イメージバスケットで出し合った特徴を基に、教師の言葉かけに合わせて踊る。 ・題材の変化する様子を実感できるようにする。	・題材の主な特徴や感じを捉えていく。 ・実際にはあり得ないイメージを引き出す。 ・変化や連続のある動きが「ひと流れの動き」につながることを押さえる。 洗濯物ってどんなイメージ？ どんな動きがある？ ・テーマが「オーバーな1日」なので、「オーバーに洗われ、干されるせんたく物」など、オーバーに表現できる題材にする。 ・恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には近くに行き、教師の動きを真似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。 先生の 真似をしてみてね！ 〇〇さんの動きを真似してみよう

	 洗濯機の中で大きく回っているね！ 激しく回ったり、ゆっくり回ったりすることで水に濡れた感じを表してるね！ 干されたときはどんな感じになるかな。 ○みんなでよい動きを見つける（動きの貯金箱） ・どのような動きがあったか全体で共有し、動きの貯金箱に動きを増やしていく。	・最初と最後はポーズできめることで「ひと流れの動き」を意識させる。 ・オーバー（大げさ）に動いている子を褒め、今後も「オーバーに踊る」ことを価値付ける。 ・ただ回るだけではなく、水に濡れた感じを表すためにスローで回ったり、ぐにやぐにやと回ったり、質感や形状が変化している子を褒める。 ・内容に対して途切れることなく、連続して変化している子を称賛する。 ☆誰とでも仲よく踊ろうとしている。 （態度）【観察】 ・経験させたい動きである「跳ぶ」「転がる」「ねじる」「回る」「スローモーション」などを取り上げる。 ・オノマトペでもよいことを伝える。
40	4 ひと流れの動きにして踊る ・イメージスライドを使って、いろいろな「オーバーな1日」をひと流れの動きにして踊る。 【学びのサイクル】 <pre> graph TD A[見通しをもつ] --> B[踊ってみる] B --> C[踊りを振り返る] C --> A </pre> 【イメージスライド】 	・イメージスライドはランダムに題材が選択されるので、その題材を即興的に踊る。 ・「見通しをもつ」では、題材の特徴、イメージや表したい感じを捉える。 ・「踊ってみる」では、心と体を解放して、踊ることの楽しさや喜びを味わうようにする。 ・「踊りを振り返る」では、どんなところが楽しかったのか、よかったのか、どんなところが以前より変わったのかをグループで話し合う。 ・動きの貯金箱は「見通しをもつ」「踊りを振り返る」際に使用することを指導する。グループでどのような変化や工夫を取り入れたか共有する。 ・「踊りを振り返る」と「見通しをもつ」は50秒～1分程度とし、「踊ってみる」は40秒程度で即興的に踊るようにする。
45	5 クーリングダウン 6 振り返り ○表現運動を楽しむために今日一番大事だと思ったことを記入する。 	・本時の学習を振り返りながら、心と体を落ち着かせるようにする。 ・みんなで踊ってみる場面やひと流れの動きにして踊る場面での活動、掲示物などを見て、表現運動を楽しむために大切なことを考えられるようにする。 ☆表現運動の行い方について話したり、書いたりしている。（知・技）【観察・カード】

※第2時～第4時の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

小テーマ「学校編」
題材例「そうじ、ドッジボール など」
【経験させたい動き】
○対立したり、対応したりする動き。
○特徴を捉えた大げさな動き。
【評価の重点】
知識・技能、思考・判断・表現



ドッジボールのボールの大きさを変えてみよう！
相手の動きに合わせて動いてみよう！

第4時

小テーマ「休日編」
題材例（ジェットコースター、サッカー など）
【経験させたい動き】
○集まる、離れる、合わせて動く、自由に動く。
○人数を生かした動き。
【評価の重点】
思考・判断・表現

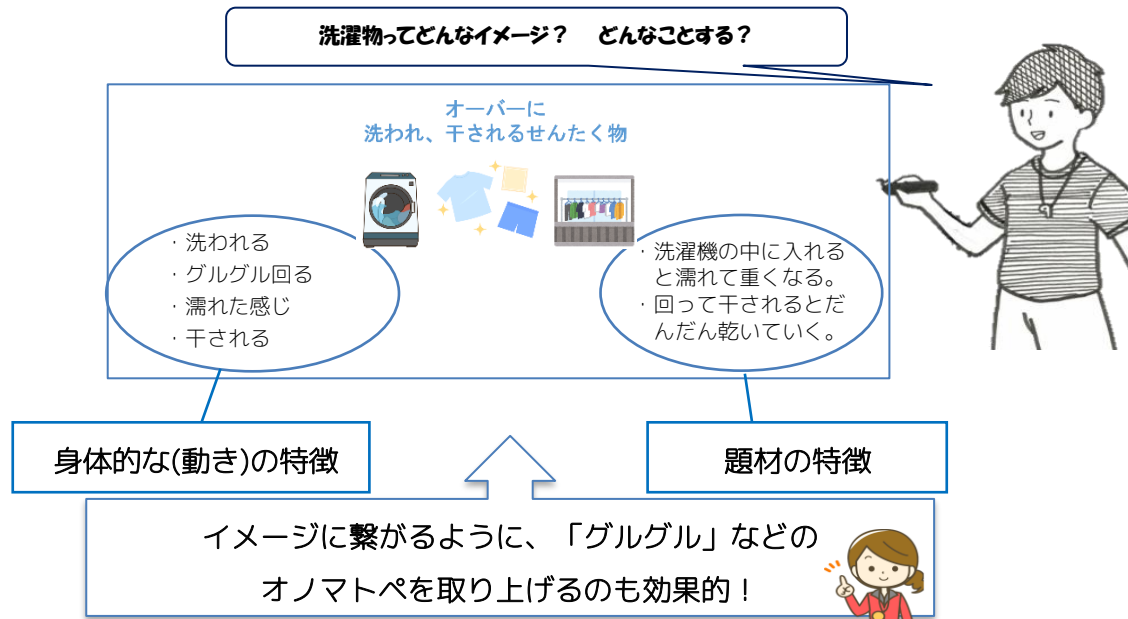


一人で表現するよりみんなで集まったり、
離れた方がよりオーバーだったね！

「みんなでやってみる」（習得）の行い方＆ポイント

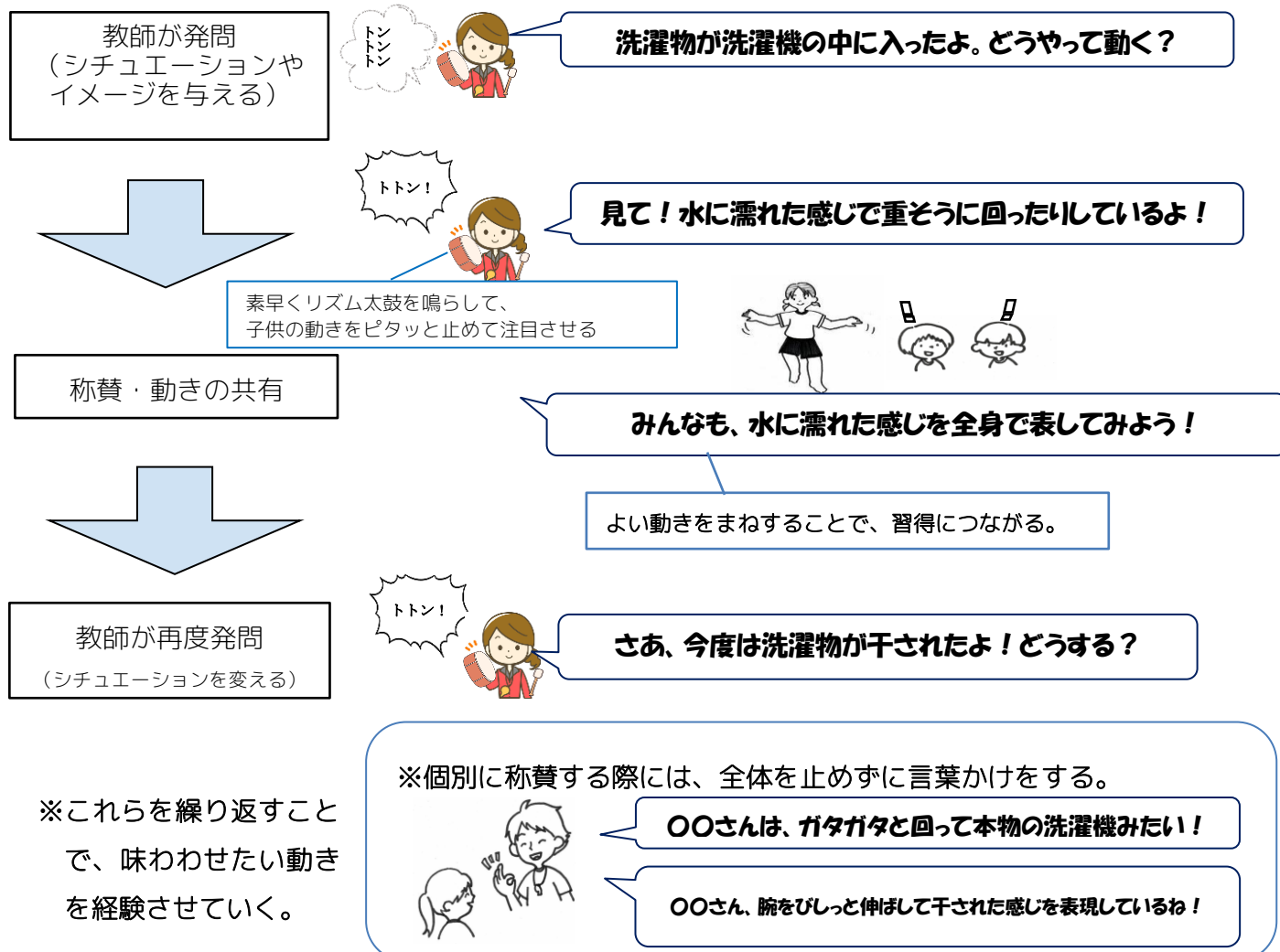
【イメージバスケット】

「題材の特徴を捉える」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。



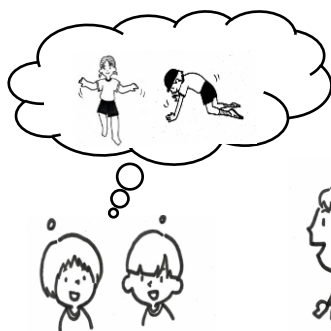
【みんなで踊ってみる】

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



【よい動きを書きためる】⇒「動きの貯金箱」

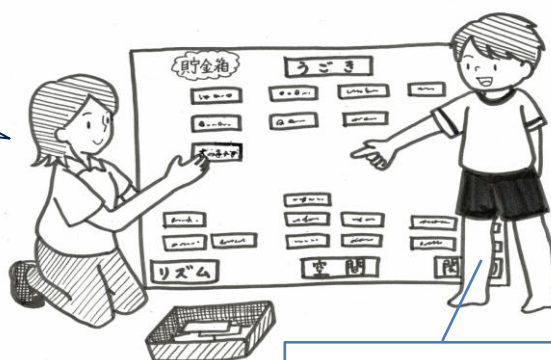
「どんな動きを通して、何をどう表現できたか」を問いかけ、「動きの貯金箱」を使ってよい動きを共有する。



どんな動きをしたら、
上手に表現できた？

早く回るだけじゃなくて、ゆっくり回ること
水に濡れて回ってる洗濯物を表せたんだね！

- ★イメージバスケットで出てきたオノマトペを、どのような動きで表現したかおさえることで、イメージと動きがつながっていく。
- ★「動き」そのものではなく、「動き」を通してどんな「表現」ができたかを価値付ける。



カードに、出てきた動きを
書いて、掲示物に貼る。

〇〇さん、ちょっとやってみて！

みんなも、まねしてやってみよう！

言葉だけでは「表現」が伝わりづらいこともあるので、やってみせると分かりやすい。

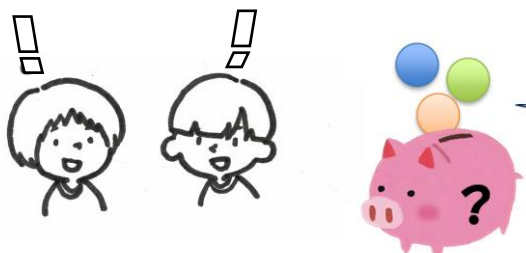
→みんなでまねしてみるのも効果的



〈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）」の表示を提示する。掲示物を活用することで「ひと流れの動きにして踊る」場面で、自分の踊りをよりよくしていくための手助けになる。
- ・掲示物に貼る貯金箱のカードは、観点ごとに整理して分けておくとうい。これにより、単元の後半になった際に、見通しをもつ場面で子供たちが「リズムの工夫と関わりの工夫を組み合わせよう。」と、より活用しやすくなる。

チャリーン！！！！！！



中学年表現の「題材」について

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編の中で「第3学年及び第4学年の内容 F 表現運動」には以下のように書かれている。

知識及び技能

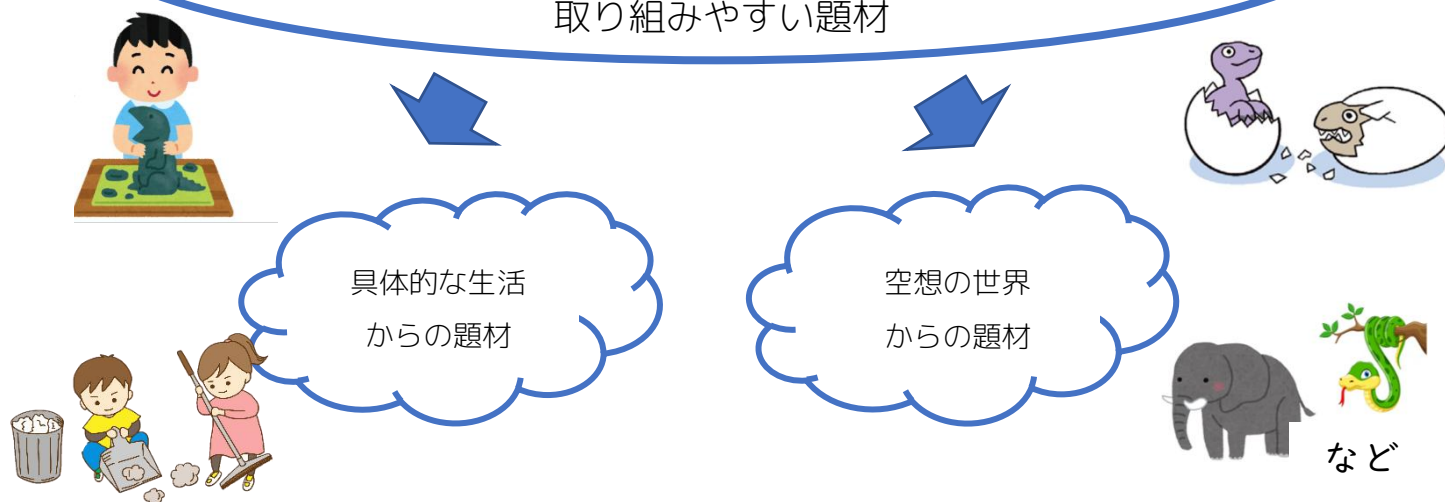
(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、表したい感じを表現したりリズムに乗ったりして踊ること。

ア 表現では、身近な生活などの題材からその主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ること。

イ リズムダンスでは、軽快なリズムに乗って全身で踊ること。

身近な生活などの題材

ダイナミックで変化に富んだ多様な表現に
取り組みやすい題材



学びのサイクルを回し続けるためには、見通しをもつ段階で、一人一人が題材の特徴を捉えることが重要と考えました。より多くの子供が生活の中で経験していることを題材にすることで、題材の特徴を捉え、表したい感じが広げやすくなると考え、「1日の生活」を題材に選んでいる。「身近な生活などの題材」の中の「具体的な生活からの題材」に当てはまるものである。

単元の前半では、毎時間異なる小テーマ（家庭編、学校編、休日編）からイメージを広げ、誇張したり変化を付けたりしてメリハリ（緩急・強弱）のあるひと流れの動きにして即興的に踊る。単元後半では、前半で経験した中から表したいイメージを選んだり組み合わせたりしてひと流れの動きにして即興的に踊る。

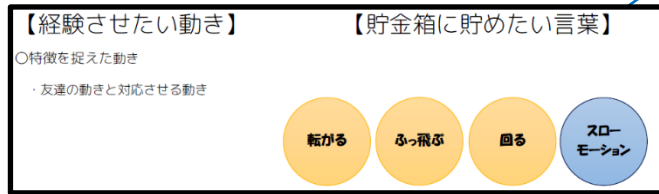
小テーマ	家庭編	学校編	休日編
イメージ 例	ゲーム 	ドッジボール 	ジェットコースター

「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る。

「動きの貯金箱」に書き貯める時の言葉を例示している。



「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
かかわりの工夫：赤

イメージやシチュエーション

※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き
・群を生かした動き



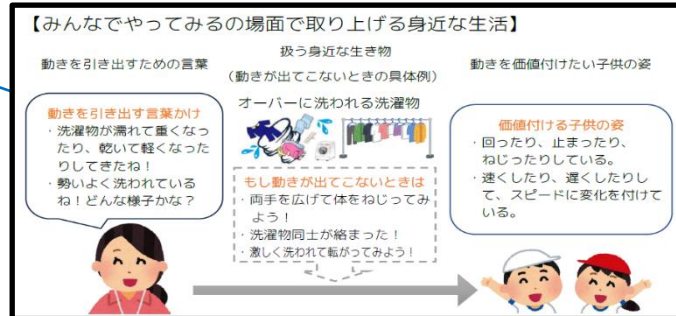
その時間で、もしも子供がその動きをしていたら取り上げたい動きを例示している。

※次の時間につながる動きである。必ず取り上げる必要はない。

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。

経験させたい動きを引き出しやすいイメージを例示している。

【みんなでやってみる場面で取り上げるイメージ】



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」につながる。

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る。

実際のスライド画面。

【イメージスライド】	スライド	動きを価値付けるための言葉
予想される動き ・体を回転させる。 ・素早く回転する。 ・友達と絡み合う。 ・濡れている感じでやわらかく動く。 ・揺れる。		・激しく回っているね！ ・体をだんだんやわらかくして濡れていく様子を表しているんだね！ ・友達とくっついてたり離れたりしていいね！

部会で想定した子供の動き。

活動中に教師が各グループを回って見付けた子供の動きを称賛する言葉かけ例。

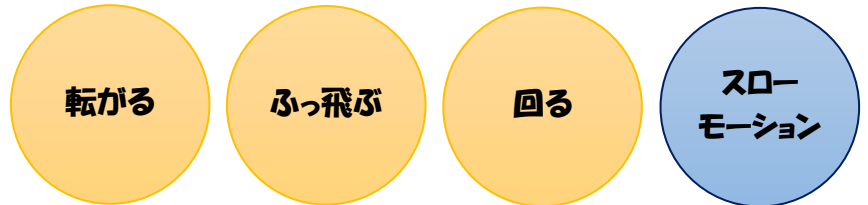
小テーマ 「家庭編」 （第2時）

【経験させたい動き】

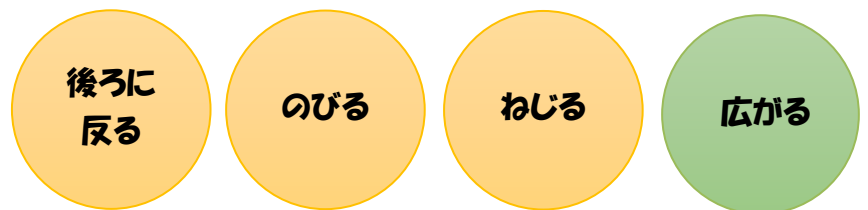
【貯金箱に貯めたい言葉】

○特徴を捉えた動き

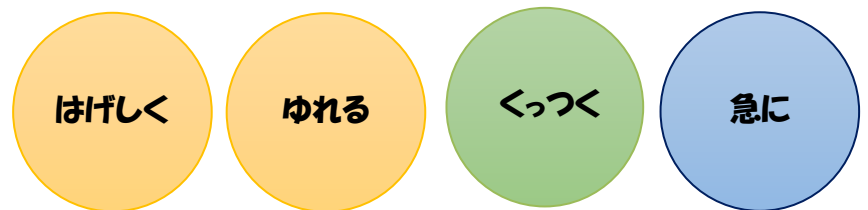
- ・ 友達の動きと対応させる動き



- ・ 様々な方向を意識した動き

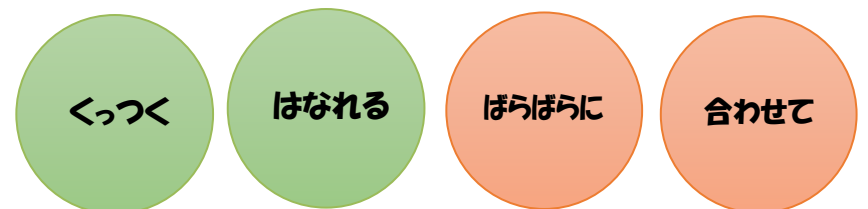


- ・ 質感の変わる動き



※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

○人数を生かした動き



【みんなでやってみるの場面で取り上げる身近な生活】

動きを引き出すための言葉

扱う身近な生き物

(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

- ・洗濯物が濡れて重くなったり、乾いて軽くなったりしてきたね！
- ・勢いよく洗われているね！どんな感じかな？



オーバーに洗われる洗濯物

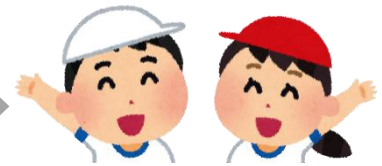


もし動きが出てこないときは

- ・両手を広げて体をねじってみよう！
- ・洗濯物同士が絡まった！
- ・激しく洗われて転がってみよう！

価値付ける子供の姿

- ・回ったり、止まったり、ねじったりしている。
- ・速くしたり、遅くしたりして、スピードに変化を付けている。



動きを引き出す言葉かけ

- ・目の前に大きな落とし穴があるよ、どうやって跳び越える？
- ・相手を攻撃！どうやったらやっつけられる？



オーバーに跳んだり回ったり
やっつけたりするゲームの世界

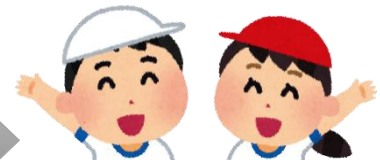


もし動きが出てこないときは

- ・ブロックを跳び越えるように大きく跳んでみよう！
- ・攻撃をくると回ってよけよう！

価値付ける子供の姿

- ・大きく跳んだり、激しく回ったりしている。
- ・相手をやっつけるように速く動いたり、逆に遅く動いたりしている。



動きを引き出す言葉かけ

- ・高速で100回混ぜたよ！納豆はどんな感じ？
- ・どこまで伸びるかな？



オーバーにのびるのび～る納豆

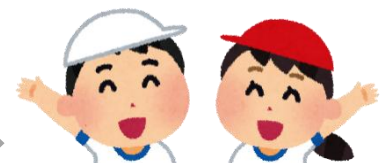


もし動きが出てこないときは

- ・全身を伸び縮みさせてみよう！
- ・超スローモーションからの超高速！

価値付ける子供の姿

- ・伸びる様子を体全体で表している。
- ・ねばねばした様子をスローモーションで表現している。



【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
・体を回転させる。 ・素早く回転する。 ・友達と絡み合う。 ・濡れている感じでやわらかく動く。 ・揺れる。		・激しく回っているね！ ・体をだんだんやわらかくして濡れていっているんだね！ ・友達とくっついたり離れたりしているね！
・高く跳ぶ。 ・順番に跳ぶ。 ・回転する。 ・くぐる。 ・パンチやキックして戦う。		・全身を使って跳んでいるね！ ・タイミングをずらして跳んでいるね！ ・相手をよけたり倒したりしているね！ ・ゆっくりパンチや速いキックをくりひろげているね！
・体を伸ばす。 ・体をだんだん柔らかくする。 ・くねくね動く。 ・跳ねる。 ・手を繋いで広がる。		・全身を伸ばして、納豆がだんだんネバネバしているね！ ・友達と繋がってオーバーにのびているね！
・大きく両手を広げる。 ・全身を使って上下左右に動く。 ・体をねじりながら回転する。		・体を大きく広げてオーバーに動いているね！ ・上下左右に動いて激しい感じだね！ ・水が激しく流れされているね！ ・友達と一緒に回ったりバラバラに動いたりしているね！
・姿勢を低くする。 ・きよろきよろする。 ・素早く場所を変える。 ・大きく反る。 ・チームに分かれる。 ・パンチやキック、武器で戦う。		・相手に見付からないように、体を小さくしているね。 ・ササッと動いているね。 ・体を大きく反らせて、ダメージを大きくくらっているね。 ・相手はどこにいるか、よく狙っているね。

・体をしならせる。 ・回る。 ・ジャンプする。 ・左右に動く。 ・倒れる。 ・跳ね起きる。		・野菜が柔らかくなってきたんだね。 ・大きなフライパンで炒められて、あっちこっちに行っているね ・他の野菜と絡まっているね。
・引っ張る。 ・引っ張られる。 ・止める。 ・列になって動く。 ・腕を大きく広げる。 ・四方八方に動く。 ・前後に行ったり来たりする。		・大きなペットに引っ張られているみたいに急に走ったり止まったりしているね。 ・どんなに引っ張っても、動かないんだね！ ・体育館のいろいろなところにお散歩に行っていていいね。 ・大きなペットを全身で洗ってあげているね。
・飛び込んでしゃがむ。 ・体を丸める。 ・体の動きがだんだん大きくなる。 ・腕や足を広げる。 ・何度も飛び跳ねる。		・ジャンプしてお風呂に入れられる様子を表しているね！ ・体を柔らかく動かして、だんだん周りから溶けているね ・小さくジャンプして、炭酸の入浴剤だね！ ・みんなで繋がって、あちこちに漂っていていいね。
・両腕を一緒に動かす。 ・友達と動きを合わせる。 ・小さく丸まる。 ・上下左右を向いたり、動いたりする。 ・体を伸ばす。		・大きな歯ブラシで、左右に大きくこすっているね。 ・体を細めて、隙間まで磨いているね。 ・虫歯菌に見つからないように小さくなって隠れているんだね。 ・上の歯も磨いているんだね。



イメージスライド
PowerPoint

【経験させたい動き】

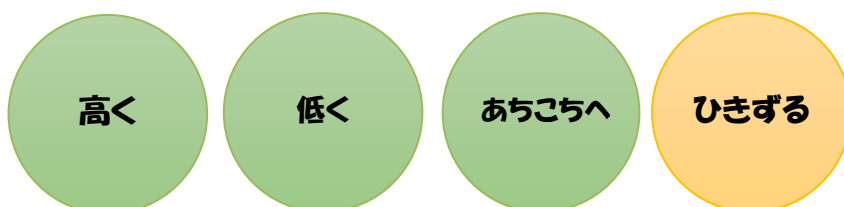
【貯金箱に貯めたい言葉】

○特徴を捉えた動き

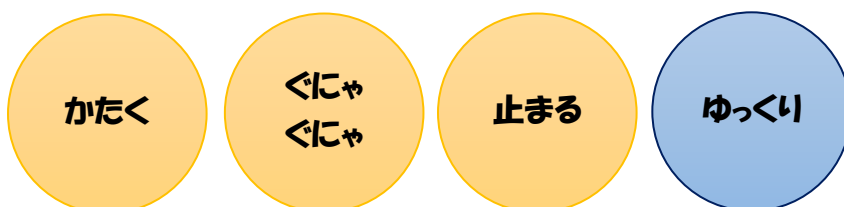
- ・ 友達の動きと対応させる動き



- ・ 様々な方向を意識した動き



- ・ 質感を変えていく動き



※児童の踊りから出てきたら取り上げたい動き

○人数を生かした動き



【みんなでやってみるの場面で取り上げる身近な生活】

動きを引き出すための言葉

扱う具体的な生活の題材
(動きが出てこないときの具体例)

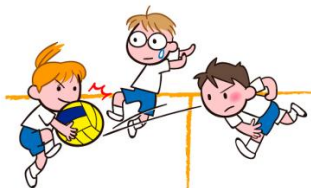
動きを価値付けたい子供の姿

動きを引き出す言葉かけ

- ・思いっきりボールを投げるよ！どうやる！？
- ・強いボールが飛んできた！どうする！？
- ・投げる！？投げない！？やっぱり投げる！



ドッジボール

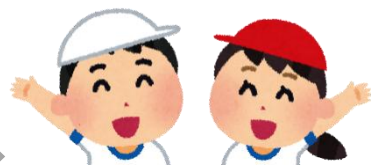


もし動きが出てこないときは

- ・ボールに当たって吹っ飛んだ
- ・頭の後ろまで腕を引いて、一気に振りかぶろう！

価値付ける子供の姿

- ・腕を大きく振りかぶっている。
- ・友達の動きと対応させている。(投げるーキャッチする、よける、投げ返す等)



動きを引き出す言葉かけ

- ・広い教室を掃除しよう！どうやる！？
- ・この机、すごく重い！どう運ぶ！？
- ・上の方に埃が！どうやってきれいにする！？



掃除



もし動きが出てこないときは

- ・みんなで埃を集めてみよう！
- ・重たい机も運んでみよう！
- ・あっちにも拭き残しがある！

価値付ける子供の姿

- ・重たい質感を出している。
- ・空間を広く使い、あちこちに動いている。
- ・上の方へ目をつけている。

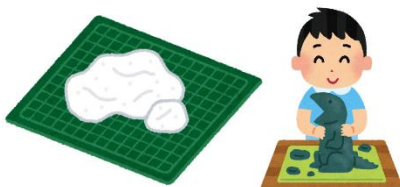


動きを引き出す言葉かけ

- ・かたい粘土をこねて柔らかくしていこう。
- ・いろんな方向に伸ばしてみよう！
- ・ヘンテコな形になっちゃおうよ！どんな形！？



粘土工作



もし動きが出てこないときは

- ・いろんな方向に体を曲げてみよう。
- ・友達と違う方向に動いてみよう。

価値付ける子供の姿

- ・腕や脚など、体を様々な方向に曲げている。
- ・硬い動きから柔らかい動きに変化させている。
- ・ねじる、ひねる動きを取り入れ、体を様々な方向へ動かしている。



【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
・ 腕を振る。 ・ 両腕で抱える。 ・ 振りかぶる。 ・ ふっとぶ。 ・ 体を低くする。 ・ ジャンプする。 ・ 体を反らせる。 ・ 友達と向き合う。		・ 力強くボールを投げているね！ ・ ぎりぎりまで体を反らせているね！ ・ おなかが地面につくくらい、低くなっているね！ ・ 友達の動きと合わせられているね！
・ 両腕を一緒に振る。 ・ 持ち上げる。 ・ 四つ這いで進む。 ・ 一列になって進む。 ・ 素早く動く。 ・ 重いものを引きずる。		・ いろんなところに行って、ほこりを集めているね！ ・ 重たい机も友達と持ち上げているね。 ・ みんなで一列になって進んでいるね。 ・ ひきずるくらい重いものを運んでいるね。
・ 両手を前に伸ばす。 ・ 両腕を交互に回す。 ・ 顔を左右に振る。 ・ 跳ぶ。 ・ 顔をそむける。 ・ ゆっくり動く。 ・ 友達と競争する。		・ 大きく腕を回して、泳いでいるね。 ・ ゆっくり動いて、指先まで意識しているね。 ・ 友達と向き合って、水をかけあっているね。 ・ 友達と競争して、前に行ったり後ろに行ったりしているね。
・ 腕を回す。 ・ 頭を抱える。 ・ ぐにゃぐにゃ回る。 ・ めくる。 ・ 止まる。 ・ 見回す。 ・ ゆっくり動く		・ 周りの友達のことを見回しているね。 ・ 頭を抱えて、悩んでいるね！ ・ いきなり止まって、ひらめいた！ ・ スローモーションでページをめくっているね。

・すくう。 ・友達に渡す。 ・運ぶ。 ・よろける。 ・列になる。 ・素早く動く。 ・ゆっくり動く。		・素早く動いているね。 ・何度もすくっているね。 ・よろよろしながら運んでいるね。 ・左右によろよろ動いているね。 ・そーっと、注いでいるね。
・腰を落とす。 ・力をこめる。 ・腕を振り上げる。 ・頭を振る。 ・回る。 ・友達と動きを合わせる。 ・ゆっくり動く。		・腰を低くして、力をこめているね。 ・両腕を一緒に動かしているね。 ・回って激しく書いているね。 ・頭まで振っているね。 ・友達と一緒に動けているね。
・こねる。 ・柔らかく動く。 ・腕を伸ばす。 ・全身を伸ばす。 ・腕をぐねぐねする。 ・体をかがめる。 ・ポーズで止まる。 ・友達と反対方向へ動く。		・カチカチの動きからふにやふにやの動きに変わったね。 ・腕や脚をいろんな方向に伸ばしているね。 ・限界まで縮まっているね。 ・友達といろんな方向に移動しているね。
・腕を振り下ろす。 ・頭を振る。 ・ジャンプする。 ・だんだん縮む。 ・友達と一緒に動く。 ・少しずつ立ち上がる。		・大きく腕を振り落としているね。 ・友達と一緒に腕を振り落としているね。 ・ちょっとずつ縮んで、高さを変えているね。 ・友達に作り上げてもらったんだね！



イメージスライド
PowerPoint

小テーマ 「休日編」 （第4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

- ・ 友達の動きと対応させる動き

投げる

打つ

とる

立つ

- ・ 様々な方向を意識した動き

高く

低く

左右に

すべる

- ・ 質感を変えていく動き

ふわふわ

急に動く

急に
止まる

ゆっくり

○人数を生かした動き

はなれる

集まる

いっしょに

交ごに

【みんなでやってみるの場面で取り上げる身近な生活】

動きを引き出すための言葉

扱う具体的な生活の題材
(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

- ・急上昇だ！どうやる？
- ・真っすぐ進んでいたら急に下にいったよ！
どうする！？
- ・目が回るくらいに回ってみよう！



ジェットコースター

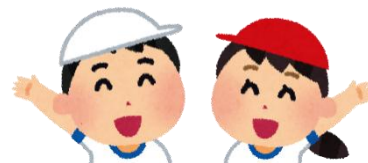


もし動きが出てこないときは

- ・頭の高さを変えながら、動いてみよう。
- ・動きを速くしたり、遅くしたりしてみよう。

価値付ける子供の姿

- ・空間を広く使って踊っている。
- ・動きの速さに急な変化を付けている。



動きを引き出す言葉かけ

- ・ゴールキーパーに止められないようなシュートをしてみよう！
- ・ものすごく速い球を蹴ってみよう！



サッカー

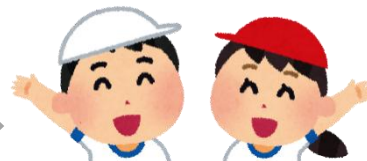


もし動きが出てこないときは

- ・思い切り足を蹴り上げてみよう！
- ・相手をかわすにはどんな動きができそうかな。

価値付ける子供の姿

- ・上半身をねじりながら、思い切り足を蹴り上げている。
- ・左右に動きながら、相手を揺さぶる動きをしている。



【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
・蹴り上げる。 ・手足を広げる。 ・スローになる。 ・ジャンプする。 ・友達の動きに合わせて動く。		・足を大きく動かして思い切りボールを蹴っているね！ ・シュートの瞬間を目立たせているね！ ・友達の動きに合わせて動いているね！
・スローから急スピードに変える。 ・回る。 ・列になる。 ・向きを変えて進む。 ・友達の動きに合わせて動く。		・スピードを変えているね！ ・おへその向きが色々変わっているね！ ・急に方向を変えているね！ ・友達の動きに合わせて動いているね！
・大きく振りかぶる。 ・腕を振って投げる。 ・腕を振ってスイングする。 ・ボールを捕って投げる。 ・ジャンプして捕る。 ・滑り込んで捕る。 ・友達の動きに合わせて動く。		・力強くボールを投げているね！ ・全身を使ってスイングできているね！ ・仲間の打った方向に合わせて動いているね。 ・友達の動きに合わせて動いているね！
・体を左右に動かす。 ・急に体を止めたり、進めたりする。 ・左右に方向を変えながら、進んでいる。 ・列になる。 ・揺れる。 ・友達の動きに合わせて速く動いたり遅く動いたりする。		・ハンドルを動かすだけでなく、体も一緒に動かしているね。 ・急な動きの変化をつけているね。 ・ガタガタしている道を通っているみたいだね！ ・友達の動きに合わせて、動きを変えているね。

・ 腕を回す。 ・ 腕を上には振り上げる。 ・ 大きくジャンプする。 ・ 左右に体を振る。 ・ 友達と腕をバタバタさせる。 ・ よける。 ・ 隠れる。	 水しぶきがオーバーに飛びちる！ 川遊び！	・ 大きく腕を回したり、振り上げたりしているね。 ・ 友達と向かい合って、水を掛け合っているね。 ・ 相手の動きに合わせて、水を避けているんだね。 ・ 体を小さくして隠れているね！ ・ チームで対決しているみたいだね！
・ 飛び跳ねる。 ・ 両手を広げる。 ・ 体を段々上に伸ばしていく。 ・ 高さを変えて、ジャンプする。 ・ バラバラに動く。 ・ 友達と揃える。	 オーバーに打ちあがる！ 花火！	・ 飛び跳ねながら、花火が上がっているんだね。 ・ 小さな動きや大きな動きを使い分けているね。 ・ 友達と高さを変えて動いているね。 ・ 動きをわざとずらしているね。 ・ 友達と動きを揃えているね
・ 上下左右に動く。 ・ 回転しながら動く。 ・ 姿勢を低くしたり高くしたりする。 ・ 速さを変えて泳ぐ ・ 体をねじる。 ・ 群れになって泳ぐ。	 生き物が オーバーに泳ぐ！水族館！	・ 空間を使って色々な方向に動いているね。 ・ 回転しながら色々な泳ぎ方をしているね。 ・ 速さを変化させながら、泳いでいるね。
・ ゆっくり動く。 ・ 急にジャンプする。 ・ 軽やかに動く。 ・ 友達とぶつかる。 ・ しゃがんでから動く。 ・ バラバラに広がる。	 オーバーに飛んではじける！ しゃぼん玉	・ ふわふわ軽そうに飛んでいるね。 ・ ゆっくりな動きから急にはじけたね。 ・ 友達の動きに合わせて、進む方向を変えたね。



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】

（学びに向かう力、人間性等）互いの動きや考えのよさを認め合う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
1	1 学習活動の確認 ○今日の学習活動を全体で確認する。	表現運動をもっと楽しもう！
5	2 心と体をほぐす ○音楽に合わせて心と体をほぐす。 ・スキップ&ストップ（ハイタッチ） ・窓拭き ・ミラーマン ・リズムダンス ♪「リビング・イン・カラー」TokyoDisneyResort ♪「絶叫フロア」DisneyPIXAR「MONSTERS INC,」 ♪「モンスターズ・インク」 DisneyPIXAR「MONSTERS INC,」 ♪「Disney Mix曲」Disney	・体を大きく使ったり、友達の動きに合わせてたりする活動を取り入れ、心と体を解放できるようにする。
3 4	3 ひと流れの動きにして踊る ○これまでに踊った小テーマの中から題材を選び、即興的に踊る。 ・「見通しをもつ」「踊ってみる」「振り返る」を繰り返し、学びのサイクルを子供自ら回していく。（使用する曲の長さは変わるが、活動は活用の時間と同じ。） ・1つか複数の題材を選び、その題材のイメージや表したい感じ、取り入れたい工夫などをグループで共有する。 【題材例】 （例1）ジェットコースター （例2）シャボン玉→歯磨き <pre> graph TD A[見通しをもつ] --> B[踊ってみる] B --> C[踊りを振り返る] C --> A </pre> ・どんな工夫を取り入れて表したか、楽しかったことは何かを共有し、踊りを振り返る。 ・必要に応じて他グループに飛び込み、そのグループの見通しを聞いて踊る。振り返りは自分たちのグループだけで行う。 ♪「爽やかな朝」ヴァリアス・アーティスト 見通し+振り返り 1分30秒 ♪「Over Life」ヴァリアス・アーティスト 踊ってみる 1分	・全身で踊ること、表したい感じやイメージを動きにして踊ることを土台に、「見通しをもつ→踊ってみる→踊りを振り返る」という学びのサイクルを回しながらオーバーな1日を表現できるようにする。 ・「動きの貯金箱」をグループごとに掲示し、「動きの貯金箱」を見てイメージに合った動きを取り入れたり、どんな工夫を取り入れたか確かめたりできるようにする。 ・どのような工夫を取り入れて表現したいかを問いかける。 ・第5時の「ひと流れの動きにして踊る」の後半で他グループに飛び込んで一緒に踊る活動を必要に応じて取り入れられることを伝え、相手の動きや考えのよさを見付けられるようにする。 ・「自分では気付かなかった楽しさ（変化の付け方、友達とのかわり方など）を見付けられたかどうか」「見付けたことを自分の踊りに生かしたいかどうか」を必要に応じて問いかけることで、友達の動きや考えのよさを認めたり、学習課題を見付けたり、解決したりできるよう促す。 ・友達の動きや考えのよさに気付けるよう、初めて経験した動きや変化の付け方があったかを問いかけ、自分の踊りにも取り入れることができそうか一緒に考える。 どんな動きが楽しかったかな？ 自分では気付かなかった楽しさを見付けられたかな？ ☆互いの動きや考えのよさを認め合おうとしている。（観察）

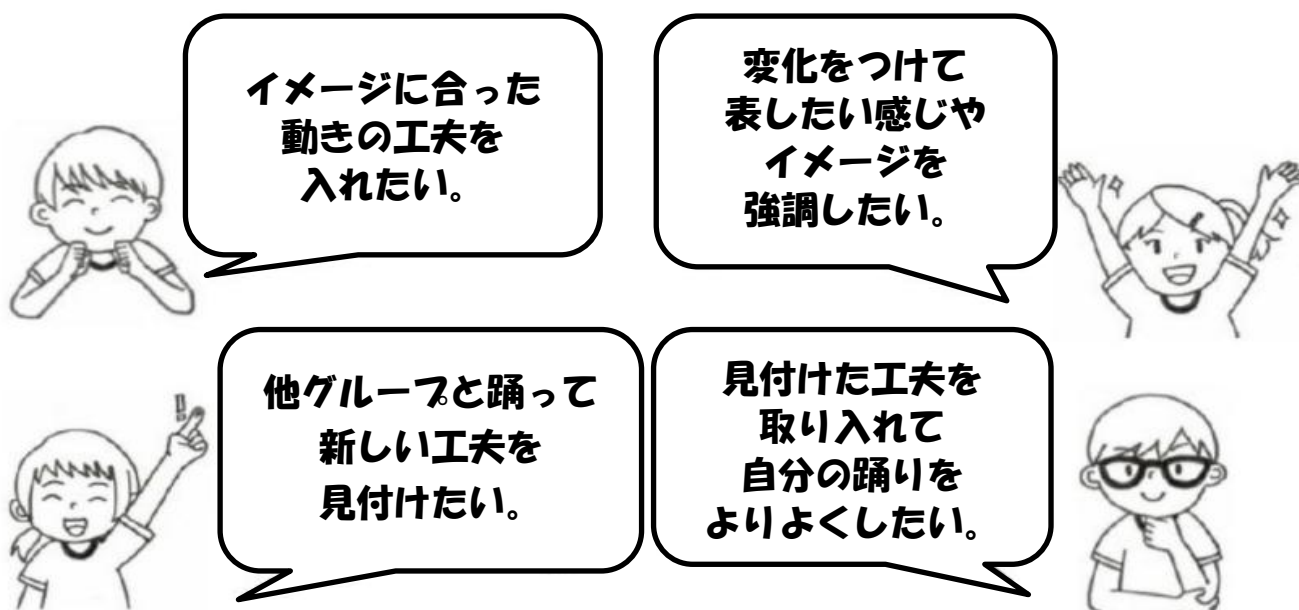
35	5 クーリングダウンをする ♪「君は友達（オルゴールver.）」 DisneyPIXAR「TOY STORY,」	・ 本時の学習を振り返りながら、心と体を落ち着かせられるようにする。
	6 学習の振り返りをする ○本時の振り返りをする。 ・ 今日一番大切だと思ったことを振り返る。	・ 今日の学習で一番大切だと思ったことを振り返るよう伝え、「表現運動を楽しむために大切なこと」を考えられるようにする。
ふり回りカード 4年 4組 番 表現運動を楽しむために大切なことは何ですか。 スタート 体を上手に使う。笑顔を意識する。ひざや手首を意識する。 1 今日の感想 楽しくできた。シューティングゲーム楽しかった。 表現することを楽しんで、たくさんおどろね。 2 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。 高低や左右に注目して踊る事が大切だと思いました。ジャンプなどつける。 体を低くするだけで、とてもオーバーに見えました。左右に動くことで場所を広く使っていたね。 3 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。 グネグネしたり、丸まったりすることも大切だと思いました。 動きがたくさん増えましたね。どんどん変化していて、見ていても楽しかったです。 4 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。 回転やジャンプも必要だと思いました。 イメージに合わせて動きを選んでいただね。 5 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。 相手のことを見るのも大切だと思いました。 他のグループとおどると、やったことのない動きを見つけることができますね。 6 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。 動きの貯金箱は、やはり大切だと思いました。これから表現運動をするときは、動きの貯金箱を思い出してやる。 ゴール 表現運動は、左右や、高さ、回転、ジャンプなども取り入れる。楽しむのが第一。顔も意識する。反ったり、しゃがんだり、色々する。友達のいいところを見付けると、自分にも生かせる。 スタートとゴールを比べて気付いたことを書きましょう。 初めは、左右や高さなど意識しなかったけど、今は、左右や高さなどを意識して踊れるようになった。いろんな工夫でオーバーな1日を表せるようになった。一人じゃなくて、友達がいることでもっと楽しくなった。 ○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。 ・ 第1時からの振り返りを読み、単元を終えての「表現運動を楽しむために大切なこと」を考えられるようにする。 ・ 単元の学習前と学習後と比較し、学びの変容に気付けるようにする。 ・ 成長を実感した記述を取り上げる。 学習を通しての変化が、みんなの成長なんだね！		
45		

本時における児童の探求の姿について

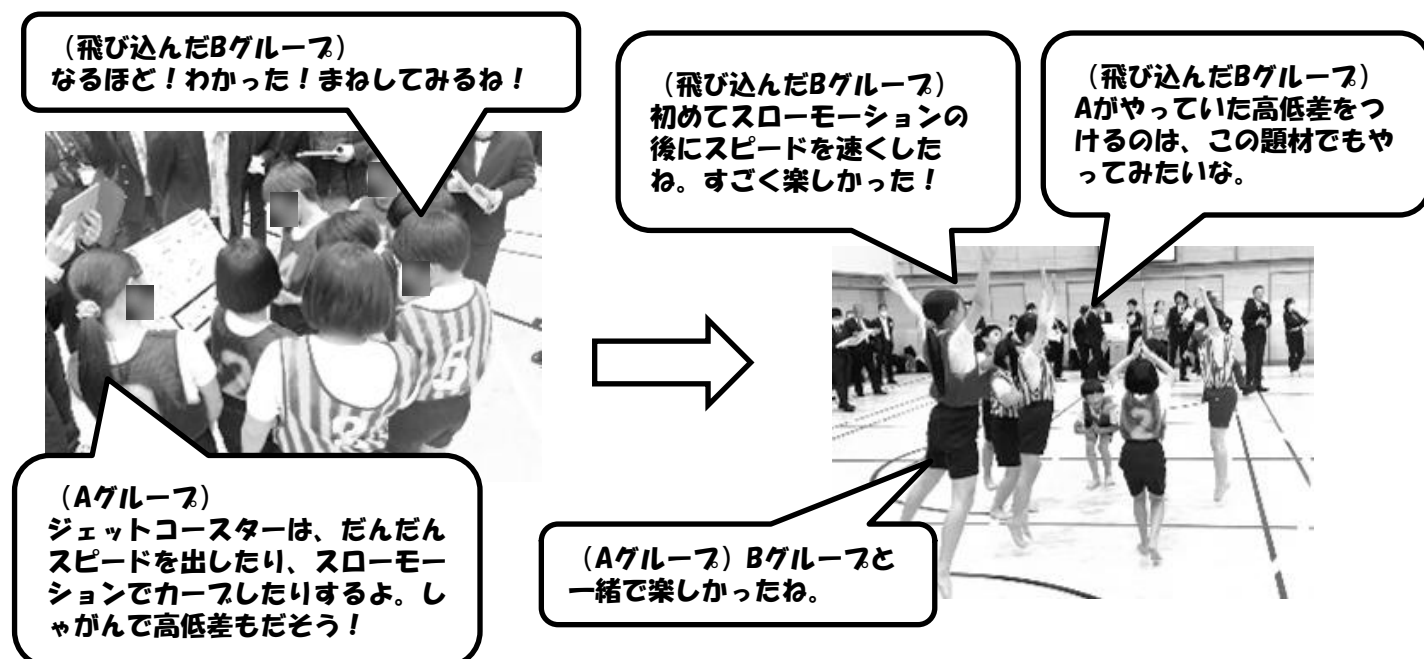
「心と体を解放し、表現運動系の楽しさや喜びを味わうこと」「表現運動系の学習を楽しむために最低限必要な知識及び技能を身に付けること」の2つが保証されることで自ら学び続けることができる。「最低限必要な知識及び技能」を表現運動系の学習を楽しむための行い方とし、「全身で踊ること」「表したい感じやイメージを動きにすること」と捉えている。それが学びのサイクルを回すための土台になる。

探究場面では、踊りに変化をつけたり、自分たちのイメージにより合った工夫を取り入れることでメリハリをつけて踊ったりできるようにしたい。そのために、他グループに飛び込んで一緒に踊る活動を取り入れた。それにより、自分の見付けられなかった変化の付け方を見付けられたり、それを取り入れたることで自らの学びを深めることにつなげることができる。

【探究場面で出てくる学習課題の例】



【「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実】



活動の場や人数について

活動場面によって、「全体に広がって踊る」「場所を決めてグループで踊る」などと設定する。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。

【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げられるように、人のいないところを見付けさせる。
2 怒ふき	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げさせる。
3 ミラーマン	
4 リズムダンス	体育館の中心で輪になり、曲に合わせて踊ったり、リーダーの子の真似をして踊ったりする。

【みんなでやってみる】（習得）

（イメージバスケット→みんなで踊ってみる→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。

みんなで踊ってみる

- ・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。



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。

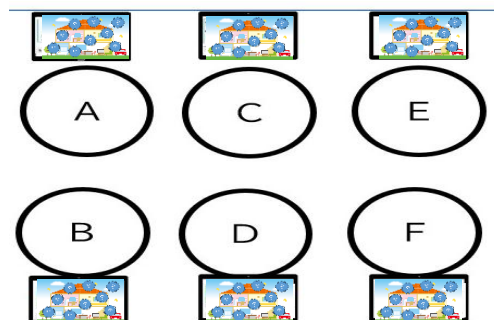


- ・イメージバスケットで、児童から引き出したイメージを使う。
- ・価値付けたい動きが出るようにいろいろな変化のある言葉かけをする。
- ・周りの児童に広めたい動きをしている児童がいた時には、リズム太鼓を鳴らし、「〇〇さんを見て！」と周りの児童が手本となる児童に注目できるようにする。

- ・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>
ねばねばの納豆→いろいろな方向に腕や足を伸ばす。

【イメージスライド ～「ひと流れの動きにして踊る」(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。



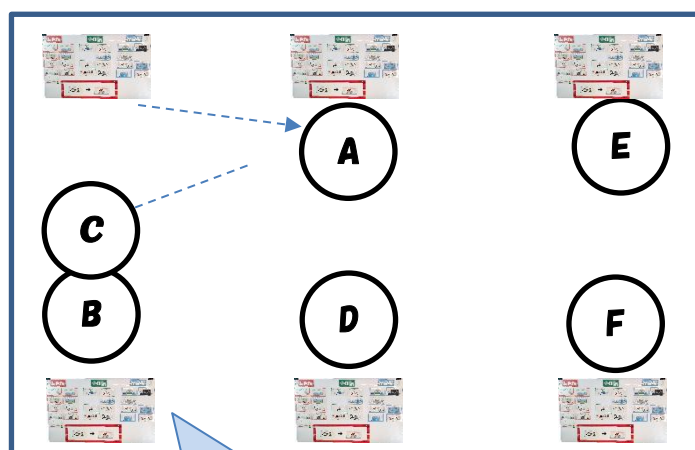
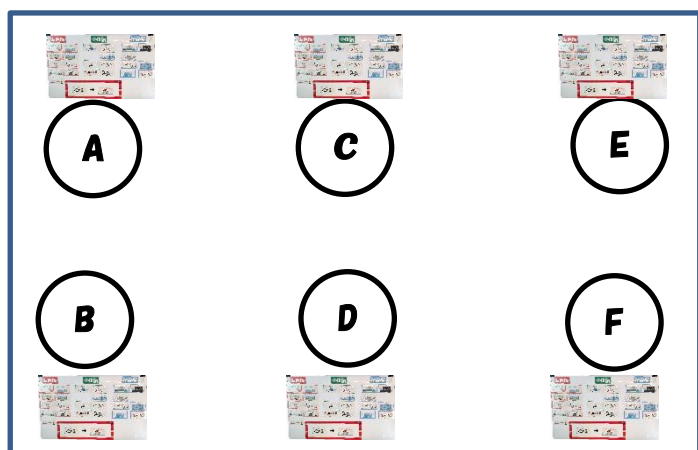
各グループ1台のタブレットで、イメージスライドを行ったり、かるたの山からひいたりする。

【ひと流れの動きにして踊る(探究)】

- ・第2時～第4時と同じグループ、同じ場所で行う。
- ・これまでに踊った小テーマの中から題材を選び、即興的に踊る。
- ・他グループに飛び込んで踊るグループがいた場合、安全面を考慮し、踊る場を教師が移動させることもでてる。CがBと踊ろうと移動した際、教師はAにCの場へ移動するよう声をかけると、全グループがぶつからずに踊れる。場を移動したとしても同じ活動ができるので問題ない。

自分のグループの場で踊る時

他グループに飛び込んで踊る時



CがBと踊りたい場合、AをCの場所へ移動させ、BとCで広く場所を使えるように配慮する。



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る。参考の楽曲を以下に載せている。

【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
- ♪ 「リビング・イン・カラー」 TokyoDisneyResort
- ♪ 「絶叫フロア」 DisneyPIXAR 「MONSTERS INC.」
- ♪ 「モンスターズ・インク」 DisneyPIXAR 「MONSTERS INC.」



【みんなでやってみる（習得）】

- ・ 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。
- ・ 「ひと流れの動きにして踊る」時の楽曲で踊ると、
「ひと流れの動きにして踊る」の活動時に曲調や曲の長さが分かりやすくなる。

♪ 「Over Life」 ヴァリアス・アーティスト

オーバーに
のびのび～る納豆



オーバーに投げて！とって！
よける！ドッジボール！



オーバーに急上しよう！急こう下！
急せん回する！ジェットコースター！



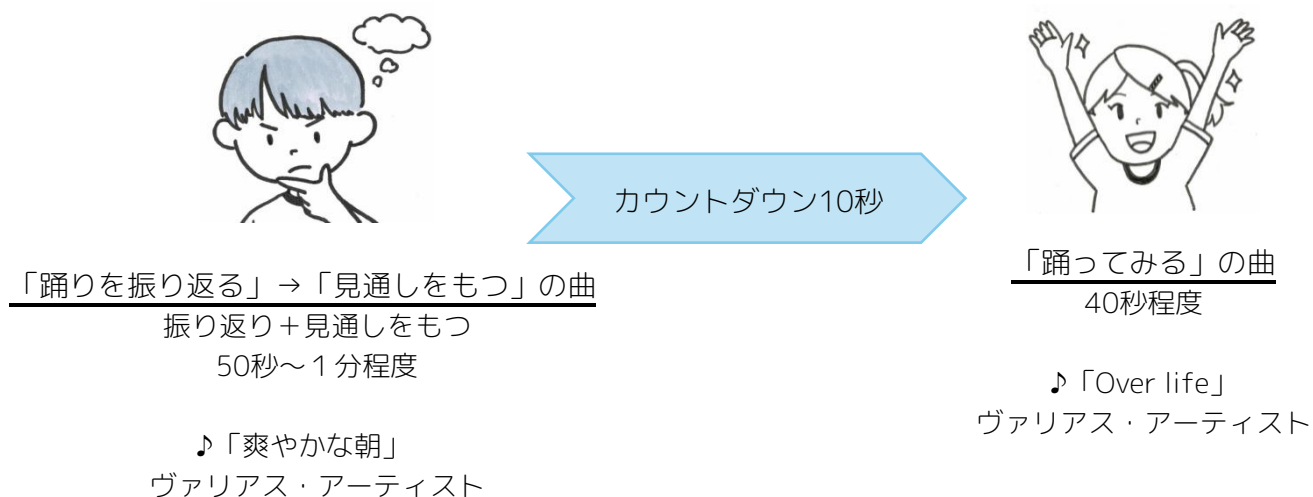
【第2時～4時「ひと流れの動きにして踊る」（活用）】

- ・「見通しをもつ」と「踊りを振り返る」で50秒～1分程度、「踊ってみる」40秒程度。
- ・「踊ってみる」曲はオーバーな1日を表すような元気で楽しい雰囲気楽曲。
- ・振り返りから見通しまで1曲を使い、子供の必要感によって時間配分を自由に設定できるようにする。
- ・踊る前にカウントダウンを入れると「はじめのポーズ」を取って踊るタイミングが分かりやすくなる。

1回目



2回目以降（繰り返し）



【第5時～6時「ひと流れの動きにして踊る」（探究）】

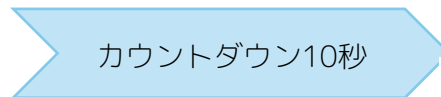
- ・「見通しをもつ」と「踊りを振り返る」で1分30秒程度、「踊ってみる」1分程度。
- ・表現を楽しむために必要な知識・技能を第4時までに身に付けていることから、長く踊ったり、題材を複数選んで踊ったりすることで、「オーバーな1日」をより楽しむことができる。
- ・その他は第2～4時の活用場面と同じ。

1回目



「見通しをもつ」の曲
見通しをもつ
50秒程度

♪「爽やかな朝」
ヴァリアス・アーティスト



「踊ってみる」の曲
1分程度

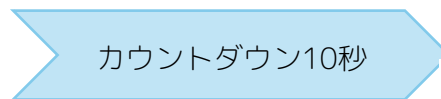
♪「Over life」
ヴァリアス・アーティスト

2回目以降（繰り返し）



「見通しをもつ」の曲
見通しをもつ
1分30秒程度

♪「爽やかな朝」
ヴァリアス・アーティスト



「踊ってみる」の曲
1分程度

♪「Over life」
ヴァリアス・アーティスト

【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そった言葉をかけることができる。
- ♪「君は友達（オルゴールversion）」DisneyPIXAR「TOY STORY」

教具・掲示物について

【教具①】タブレットを活用したイメージスライド

スライド1枚に1つのイメージをイラストとともに載せたもの。子供がイメージしやすく、動きに表しやすいものを選んで作成した。

何が出てくるか分からないので、楽しみながら即興的に踊ることができる。印刷の必要もないため、教師の教材準備の負担も軽減できる。



【教具②】探究場面でのボード

探究場面では、これまでに踊った小テーマの中から題材を複数選び、即興的に踊る。その際、3つの小テーマのスライドが全て並んでいるようにして、そこから踊りたい題材を選べるようにした。全部で25の題材があるため、タブレット上だと見づらく、ホワイトボードシートと磁石を用いて作成した。

空いているスペースには、これまでに貯めた動きの貯金箱を印刷して貼っておくと、見通しや振り返りの場面で活用できる。



【掲示物①】よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」の活用

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。子供たちが見付けたよい動きや工夫のポイントを毎時間書きためていくことで、できたことの実感や次の見通しをもつことへの手助けになるようにした。「動きの貯金箱」を見て、「〇〇な感じが表せたな。」と自己評価したり、「次は～なイメージを表したいな。」と次の学習課題を見いだしたりすることにも活用できると考えた。



「動きの貯金箱」に入る言葉は、「みんなでやってみる（習得）」場面で子供たちから出た言葉を使って作成する。
動きをよりよくするための工夫の視点として、「動き」「リズム」「空間」「関わり」の4つを取り上げ、色分けして貼っていく。

【掲示物②】学びのサイクルを示す

第2時の「ひと流れの動きにして踊る（活用）」時間に「学びのサイクルの回し方」を伝える。第2時以降はこのサイクルを掲示し、意識して取り組むことができるようにする。



ICTの活用について

ICTの活用について、発達段階ごとの活用場面に応じたメリット・デメリットを整理した。ICTを活用する際には、子供にとって効果的かどうかを検討することが必要である。

学年ごとのICTの活用方法「☆メリット △デメリット」

	低学年	中学年	高学年
運動の 行い方	○見本動画の活用 フォークダンス等の見本動画として、踊る際に見せる。 ☆授業時間外でも踊りを見ることができる。 △心と体を解放することより、上手に踊ることに意識が向いてしまう。		
	○題材の画像や動画の紹介 題材の特徴を捉えるために画像や動画を見せ、児童のイメージを広げることができる。 ☆児童がイメージをしやすい。 ☆具体的な動きのイメージを共有できる。 △自分のイメージよりも画像や動画の動きを再現することに意識が高まる。 △低学年だと動物の模倣になってしまう。		
即興的に 踊る	○生き物ルーレット 生き物の画像がランダムに出てくるルーレットを作成し、タブレットにデータを入れ、出てきた生き物で即興的に踊る。 ☆楽しみながら取り組む題材を決めることができる。 △学級の実態によっては、ルーレット自体が楽しくなりすぎてしまう。 △経験させたい動きの組み合わせが出ないこともある。		
	○イメージスライド イメージをスライドにしてタブレットにデータを入れておく。児童が操作するとイメージが提示されるように設定する。何が出てくるか分からないので、楽しみながら活動に取り組むことができる。 ☆題材の特徴を捉え、即興的に踊ることができる。 △見通しをもつ時間が限られている。		

	低学年	中学年	高学年
学び合い	○教師が撮影した動画の共有 定点カメラを設置しておく。児童のよい動きを取り出し、次時の始めに紹介する時などに活用する。 ☆そのとき（一瞬）の動きを記録できる。 △1時間の中からその動きを抽出する時間を要する。	○動画撮影 教師から提示せず、児童が必要感をもった際（自分の・自分たちの踊りを見たい等）に活用できるようにする。 ☆自分の動きを客観的に見ることができる。 ☆自己評価の根拠や次時の課題設定に活用できる。 △撮影に意識が向き、没入感が薄くなる。	○イメージボードでの活用 ひとまとまりの動きで作品づくりをする際、グループのイメージを共有するためにホワイトボードアプリを活用する。 ☆作成したものを保存し、共有することができる。 △イメージを絵で描きこんだり図を挿入したりすることがホワイトボードに比べて難しい。
課題把握		○デジタル振り返りシート 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」の形を取り入れた。学習課題の移り変わりが視覚的に把握しやすく、入力時間も短縮できる。 ☆学習課題を見いだしやすい。 ☆学級の実態によっては、書くよりも短い時間で入力できる。 ☆紙の用意や印刷する時間を削減できる。 △ネットワークの環境次第では、その場でとまってしまい、入力ができなくなる。	
自己の成長の実感	○スターアニマル 習得・活用の時間に取り組んだ生き物から、自分のお気に入りの生き物をデジタルマップ上にためていく。探究の場面で、踊りたい生き物を選ぶ際に活用できる。 ☆個人のICT端末で、活動を振り返ることができる。 ☆低学年でも操作が簡単。 △スターアニマルの使い方を指導するため、活動時間が減る。または、授業時間外で操作方法を教える必要がある。	○児童が行う動画撮影 教師から提示するのではなく、児童が必要感をもった際（自分の踊りが見たい等）に活用できるようにする。 ☆自分の動きをよりよくするために、表したい感じやイメージを表現することができる。 ☆授業時間外でも振り返ることができる。 △即興的に踊る活動場面が多い中で、動画を撮影することに気を取られてしまい、活動時間が減ったり、動きが小さくなってしまったりする。	○探究の場面における動画撮影 子供が必要感をもった際に活用できるようにする。 ☆課題発見や自己評価の根拠となる。 ☆自分たちがイメージした表したい感じやイメージを強調することができる。 △画角に収まることや立ち位置などを気にしてしまい、動きが小さくなる。

学習カードについて

【一枚ポートフォリオ評価】

子供が「自ら学び続ける力」を育てるためには、自己評価の質を高めることが重要だと考える。本部会の学習カードは一枚ポートフォリオ評価の形を取り入れ、学びの履歴を振り返りやすくし、自己の変容に気づきやすいように設定した。また、子供に「表現を楽しむために大切なことは何ですか。」と初めと終わりに同じ質問をすることで、単元終了後の学びの深まりが表れるようにしている。

毎時間の振り返りでは「今日一番大切だと思ったことを書きましょう。」と発問することで、子供がその時間に学んだことを振り返ったり、次時に向けての学習課題を見いだしたりすることができる。さらに、子供の実態に合わせて、紙のカードに書くことやICTを活用して入力ができるように、子供が自分に適した方法で振り返りができるようにした。

単元の中心発問

2～6時間目
その日の授業で一番大切だと思ったこと

「オーバーな1日」 ふり回りカード

4年 組 番 名前

スタート

表現運動を楽しむために大切なことは何ですか。

1 今日の感想

2 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。

3 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。

4 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。

5 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。

6 表現運動を楽しむために、今日一番大切だと思ったことを書きましょう。

ゴール

スタートとゴールを比べて気づいたことを書きましょう。

単元の中心発問

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



QRコードを読み込めるとYouTubeにつながります。
ぜひご活用ください！

みんなでやってみる 動画集



01



イメージバスケット



「みんなで踊ってみる」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

イメージスライド
家庭編



イメージスライド
学校編



イメージスライド
休日編



本部会ホームページでは
この他にも様々な資料を掲載していますので、
ぜひご覧ください!



学習カード

