

表現運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

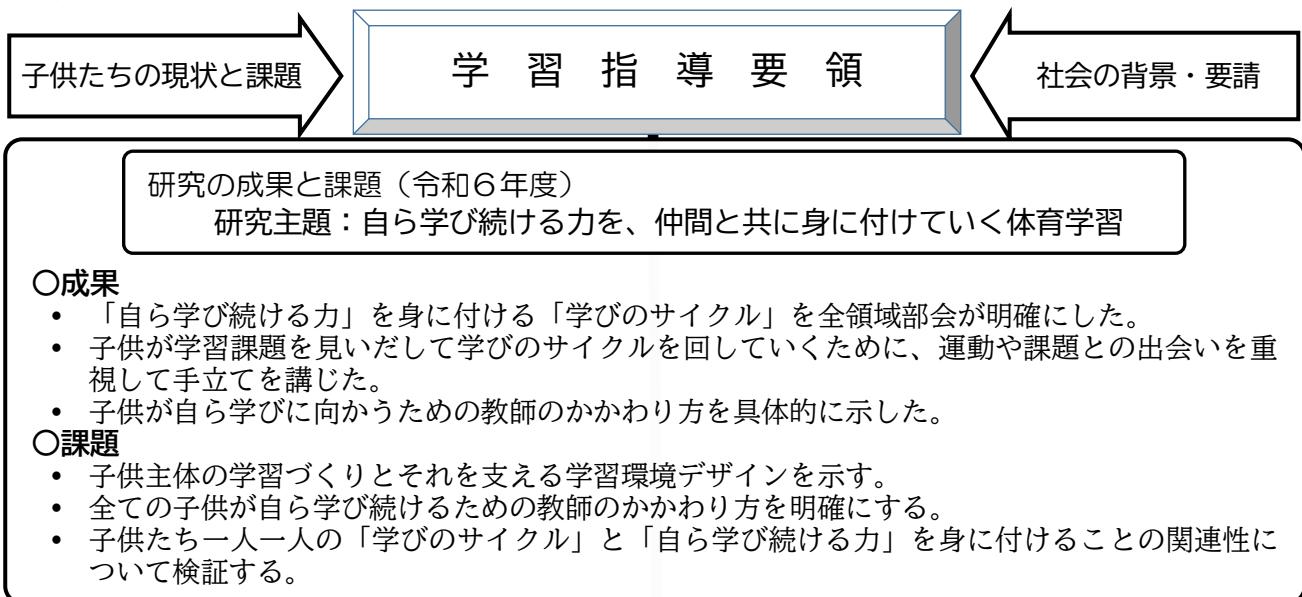
「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」
～運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して～



授業日	令和7年11月25日（火）
場 所	文京区立林町小学校
単元名	第5学年 表現運動 表現「激し町ワールド」
授業者	主任教諭 塚越 潤
講 師	世田谷区教育委員会 指導主事 山本 圭郎 様



1 研究の全体構想図



令和7年度 研究主題（継続）

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習 — 運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して —

【研究の目的】

研究の目的と方針

自立した学習者としての資質・能力を育てる視点に立ち、子供が仲間と共に学び合いながら、自ら学び続ける力を身に付けることができる、質の高い深い学びを実現する体育学習の在り方を追究する。

【研究の方針】

- 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞等）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考え方や改善策について、授業研究を通して明確にする。
- 各領域部会の正副部長が主体的に研究活動を運営すること、領域を超えて議論を深め、協働的に研究を推進することで、東京都の小学校体育科のさらなる発展を目指す。

〈基礎研究・調査研究〉

- 学習指導要領や中教審答申等の資料を収集・分析し、共通の知見を得る。
- 子供の現状や課題、教師の実践上の課題等について各種調査を実施してつかむ。

〈夏季合同研究会〉

分科会では各領域部会と参加者の「双方向コミュニケーション方式」（協議①：日頃の授業づくりの疑問 協議②：今年度の研究）により、参加者と部会が一緒になって考え、議論する中で、よりよい体育学習のあり方を追究する。

〈実践研究〉

実証授業等を実施し、子供の変容や活動状況のデータを基に授業を評価して検証する。また、研究協力校等における実践研究の報告を受けて検証する。

研究発表大会による研究の評価・検証

2 令和7年度の研究

(1) 研究主題

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習

—運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—」

(2) 研究主題について

本研究会では、一人一人の子供が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、一人一人の豊かで幸せな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成しようと研究を推進してきた。

昨年度は、「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、資質・能力を育むことをねらいとして体育の授業づくりを行うこと、学習の中で運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して「自ら学び続ける力」を身に付けていくこと、仲間と共に学び合うことによって、自分一人では達成することができなかった質の高い課題解決につなげることを中心に研究を進めてきた。

その結果、「自ら学び続ける力」を身に付けるためには、「学びのサイクル」を子供自身が回せるようにすること、学習の中で「やってみたい」「できるようになりたい」と感じる運動や課題との出会いがあること、子供が自ら学んでいくために、教師がかかわることが必要であることが分かってきた。

また、子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境のデザインを示すことや、全ての子供が自ら学び続けるための教師のかかわり方を明確化すること、子供たち一人一人の「学びのサイクル」と「自ら学び続ける力」を身に付けることの関連性について検証すること等の課題も見えてきた。

そこで、今年度も「自立した学習者の育成」を目指し、研究主題を、「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習 —運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—」として研究を進める。

(3) 研究の方針

- 昨年度の研究成果を踏まえ、「自立した学習者」を育てる体育の授業研究を充実させ、子供たちの「質の高い深い学び」の実現を目指す。
- 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考え方や改善策について、授業研究を通して明確にする。
- 各領域部会の正副部長が、本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に推進していくとする風土を醸成し、東京都の小学校体育指導の更なる向上を目指す。

表現運動系領域部会 実証授業指導案

1 表現運動系領域における研究主題の捉え方

表現運動系は、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。また、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あるとされている。そこで、本部会は研究主題を受けて、

- ① 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
- ② 表現運動系の学び方を知ること

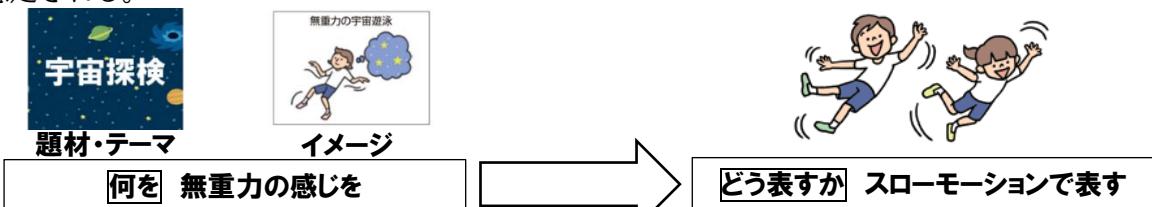
の2つが保証されることで、自ら学び続けることができると言っている。

表現運動系の学び方とは、「全身で踊る」「表したい感じやイメージを動きにする」等の運動の行い方と、学びのサイクルの回し方と捉えている。また、学びのサイクルを「見通しをもつ→踊ってみる→踊りを振り返る」と考え、この学びのサイクルを子供自ら回し続ける姿を『自ら学び続ける力』と捉えた。

【見通しをもつ】

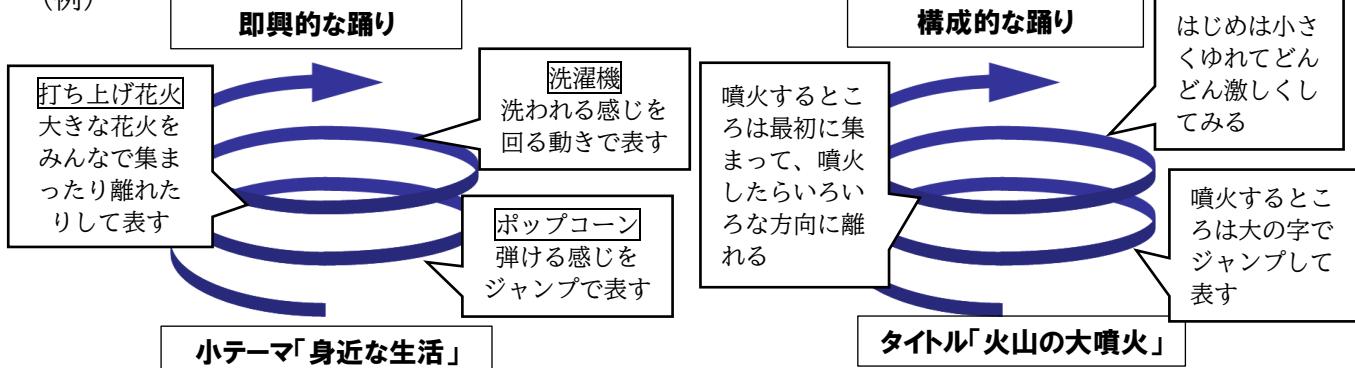
イメージをふくらませ、ふさわしいと思う動きを選ぶ。その際に見いだすのが学習課題である。本部会は表現における学習課題を「何を（イメージ）・どう表すか（動き）」とし、イメージを選択するたびに見いだすものとして指導する。また、学習課題は1つのイメージに対して複数もつことも想定される。

（例）



なお、即興的な踊り（ひと流れの動きにして踊る）では、様々なイメージを選んで踊ることが想定されるが、構成的な踊り（ひとまとまりの動きにして踊る）では、1つの題材を選択して何度も踊り込んでいくため、学習課題を見いだす過程が異なると捉えている。

（例）



見通しをもつ際に、学習課題を見いだすために活用するのが「イメージバスケット」と「動きの貯金箱」である。（P.5・6 参照）活用方法は「学び方を知る段階」から全体に指導するが、子供が学びのサイクルを回す際には、これらのツールを自ら活用していく。

【踊ってみる】

「見通しをもつ」で見いだした学習課題を意識しながら、イメージの世界に没入して踊る。踊ることこそがこの学習で最も大切であり、「見通しをもつたらまずは踊る」といったように、踊りを通して楽しさや喜びを味わうことを忘れないようにする。

【踊りを振り返る】

イメージにふさわしい踊りになっていたかを伝え合う。踊ってみて新たなイメージがふくらめば「イメージバスケット」に、イメージにふさわしい工夫を見付けたら「動きの貯金箱」に、新たな構成を見いだしたら「イメージボード」に追記していく。仲間との協働によって見いだしたことは、次の踊りに生かされ、子供たちの表現はよりよくなっている、新たな踊りを創造する姿に迫っていく。

この学びのサイクルを回し続けるなかで、学習課題を見いだし続けて踊る子供を「新たな踊りを創造していく姿」と捉えている。

2 研究の重点

(1) 子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方

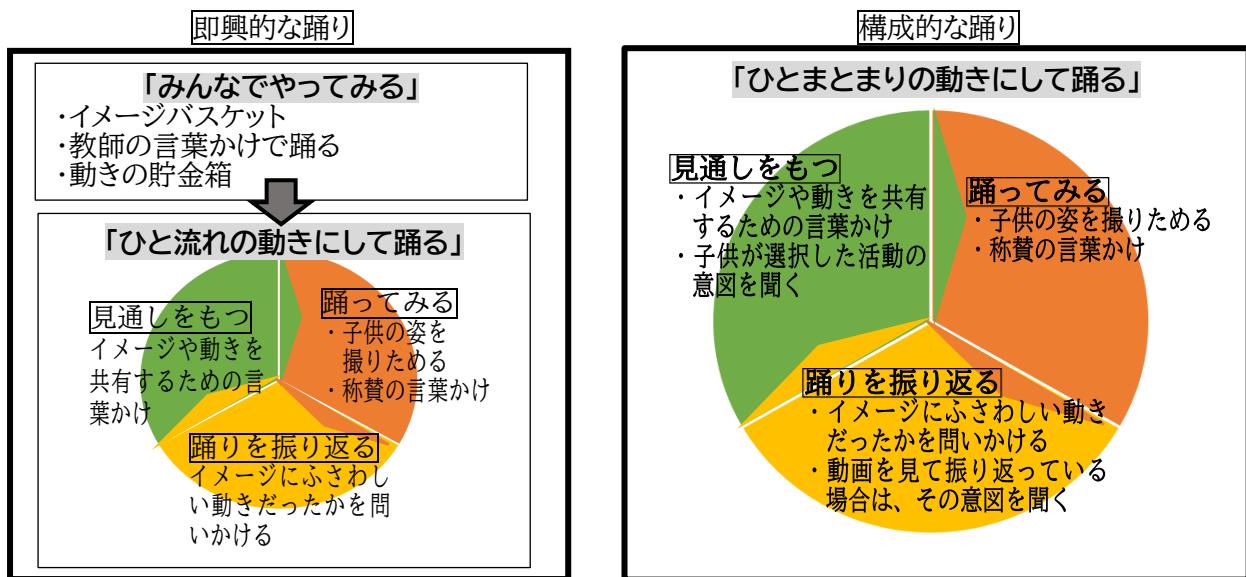
「学びのサイクル」を子供自ら回し続けるための学習環境として、以下の手立てを講じる。

○学習過程	○題材設定	○イメージバスケットの活用	○イメージムービー
○イメージスライド	○イメージボード	○「動きの貯金箱」の活用	○一枚ポートフォリオの活用
○BGMの工夫	○ICTの活用	○他グループに飛び込んで一緒に踊る	○見合い 等

上記の中でも、特に今年度重点とするのは「表したい感じやイメージをふくらませる『イメージバスケット』」と「よい動きを書きためる『動きの貯金箱』」の活用である。この2点は、本部会の考える「学びのサイクル」を回し、学びを深めていくうえで有効ではないかと考えている。

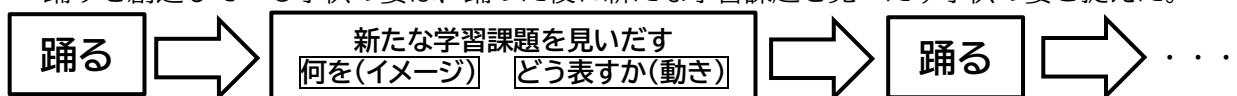
(2) 学びのサイクルを回せていない子供（停滞・飽和等）への教師のかかわり方

表現運動系の特性を踏まえ、単元前半における子供の学びを飽和・停滞させないための指導も重要なと考える。これらを踏まえた上で、学びのサイクルを回せていない子供（停滞・飽和）への教師のかかわり方を以下のように捉えた。



(3) 表現運動系領域部会の重点「踊りを創造していく子供の育成」

踊りを創造している子供の姿は、踊った後に新たな学習課題を見いだす子供の姿と捉えた。



3 夏季合同研究会より

【成果】

「学びのサイクル」を子供自ら回し続けるための学習環境として、特に今年度重点としている「表したい感じやイメージをふくらませる『イメージバスケット』」と「よい動きを書きためる『動きの貯金箱』」の活用について、実際の体験を通して目的を理解してもらうことができた。

【課題】

- ・学びのサイクルを回せていない子供への教師のかかわり方について、停滞・飽和している子供の具体的な姿を示す。
- ・「踊りを創造していく子供の育成」について、新たな学習課題を見いだすために必要なことを明確にする。

4 「自ら学び続ける力」の習得状況の検証

本部会は「自ら学び続ける力」を身に付けている子供の姿を、「自ら学びのサイクルを回しながら、新たな踊りを創造していく姿」と捉えている。この習得状況は、単元後半の「踊りを創造する段階」（探究的な学習）の子供の取組を見取ることで検証できると考える。

「新たな踊りを創造していく姿」とは、ひとまとめの動きにして踊る活動を通して、踊った後に自分たちの踊りを振り返り、新たな学習課題を見いだし、踊りをよりよくする姿と捉えている。そして、この姿は活動を通して継続し、意欲を持続していることが重要である。したがって、ひとまとめの動きにして踊る活動中の子供の取組を見取り、自ら学びのサイクルを適切に回せているか、繰り返し踊りをよりよくしたり、新たな踊りを創ったりし続けているかを明らかにすることで、「自ら学び続ける力」を習得できているかどうかを検証することができるのではないかと考える。

対象	5～7時間目「踊りを創造する」段階の全グループ
方法	「ひとまとめの動きにして踊る」での子供の取組を通して撮影し、活動内容の内訳や割合、発言内容、踊りの変容を見取る。
視点	<p>①自ら学びのサイクルを回す 「見通しをもつ」「踊ってみる」「踊りを振り返る」の順番でサイクルを回している。 時間配分に大きな偏りがない。 → (例) ○見通しをもつたらまずは踊る。踊ったらイメージにふさわしかったかを振り返る。 △見通しをもつ活動を長時間しているが、踊る回数が極端に少ない。 △踊った後の振り返りにほとんど時間を取らない。</p> <p>②愛好的態度 課題解決に向けて継続して学習に取り組む。試行錯誤しながら意欲を持続して取り組む。 → (例) ○「次はどうする?」「○○してみる?」と積極的に取り組み続ける。 △途中で取組をやめたり、役割を果たさなかったり、話合いに参加しなかったりする。</p> <p>③継続した課題設定 踊った後の振り返りで、新たな学習課題を見いだし続ける。 → (例) ○「次は火山の噴火の瞬間をもっと体全体で動いてみようよ」 △「よりよくできることが思いつかないな」（停滞・飽和状態）</p> <p>④学習状況に応じた活動選択 自己の学習課題や必要感に応じた課題解決の方法を選んでいる。 → (例) ○「動画を撮ってよりよくできるところを見付けよう」 ○「他のグループの踊りを見に行って、よいところを自分たちの踊りに取り入れてみよう」 △とりあえず動画を観るが、課題設定には繋がらず活動が停滞している。</p>

5 学習指導案

(1) 実証授業実施校等

文京区立林町小学校

第5学年2組 児童：26名 指導者：主任教諭 塚越 潤

(2) 単元名 表現運動 表現「激し町ワールド」

(3) 単元の目標

知識及び技能	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とする。
思考力、判断力、表現力等	自己やグループの課題の解決に向けて、表したい内容や発表の仕方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようとする。
学びに向かう力、人間性等	表現に積極的に取り組み、互いのよきを認め合い、助け合って踊ったり、場の安全に気を配ったりすることができるようとする。

(4) ア 単元の評価規準

知識・技能	運動の行い方を理解するとともに、表したい感じを表現したり踊りで交流したりしている。
思考・判断・表現	自己やグループの課題の解決に向けて、表したい内容や踊りの特徴を捉えた練習は発表・交流の仕方を工夫しているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	運動に積極的に取り組もうとし、互いのよきを認め合い助け合って踊ろうとしている。

イ 学習活動に即した評価規準

知識・技能	①表したい感じやイメージをひと流れの動きにして即興的に踊ることができる。 ②表したい感じやイメージをグループで簡単なひとまとまりの動きにして踊ることができる。
思考・判断・表現	①学習課題（何を・どう表すか）を見いだしている。 ②学習課題の解決のために考えたことを他者に伝えている。 ③自己やグループの学習課題を見いだし、学習課題に応じた活動を選択している。
主体的に学習に取り組む態度	①表現に積極的に取り組もうとしている。 ②グループ活動で自己の役割を果たそうとしたり、話し合いに貢献しようとしたりしている。 ③きまりを守り、助け合って運動しようとしている。 ④他者を認め、学習課題の解決に向けて考えを出し合おうとしている。 ⑤場の安全に気を配っている。 ⑥学習課題の解決に向けて、継続し、意欲を持続して取り組もうとしている。

(5) 児童の実態

本学級の子供は、今年度の学習を通して、見通しをもち、やってみて、振り返るという学びのサイクルを積み重ねてきた。このサイクルを回す中で、自分の動きを手本動画や仲間の動きと比較したり、仲間からのアドバイスを参考にしたりすることで、自己の課題を客観的に捉える力を身に付けている。また、仲間に見てもらったり、一緒に考えたりする活動を通して、他者とかかわり合うことのよさに気付き、協働的な学びの基盤が育まれている。

一方で、学級の約3分の2は表現運動の学習経験が乏しく、表現の楽しみ方や動きの工夫の仕方を知らない子供が多い現状がある。しかし、まだ学習したことのない表現運動の授業が始まることを楽しみにしている様子である。

そこで、本単元では、まず「ひと流れの動きにして踊る」場面で、「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の回し方を知るよう設定する。その後、「ひとまとまりの動きにして踊る」場面では、その学びのサイクルを子供自らが回して学習を進められるようにしていきたい。学び方を子供自身が主体的に活用し、自らの踊りをよりよくしようと新たな踊り（学習課題）を見いだせるように導いていく。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

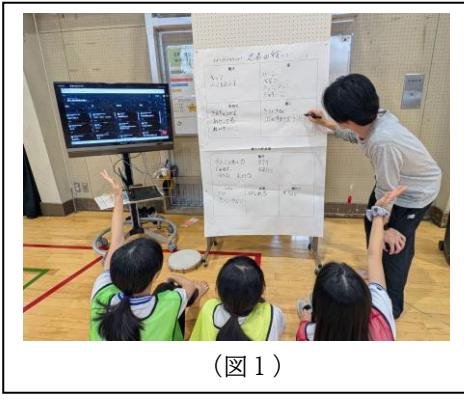
①子供が活用する「イメージバスケット」「動きの貯金箱」

「イメージバスケット」は、子供が題材からイメージをふくらませるためのツールである。また、「動きの貯金箱」は子供が見いだした動きの工夫を「動き」「リズム」「空間」「かかわり」の4つの観点に分けて書きためるツール（活用方法の詳細はP.6を参照）である。2点を学習過程の段階に応じて取り入れ、子供自ら学び続ける力を身に付けられるようにした。

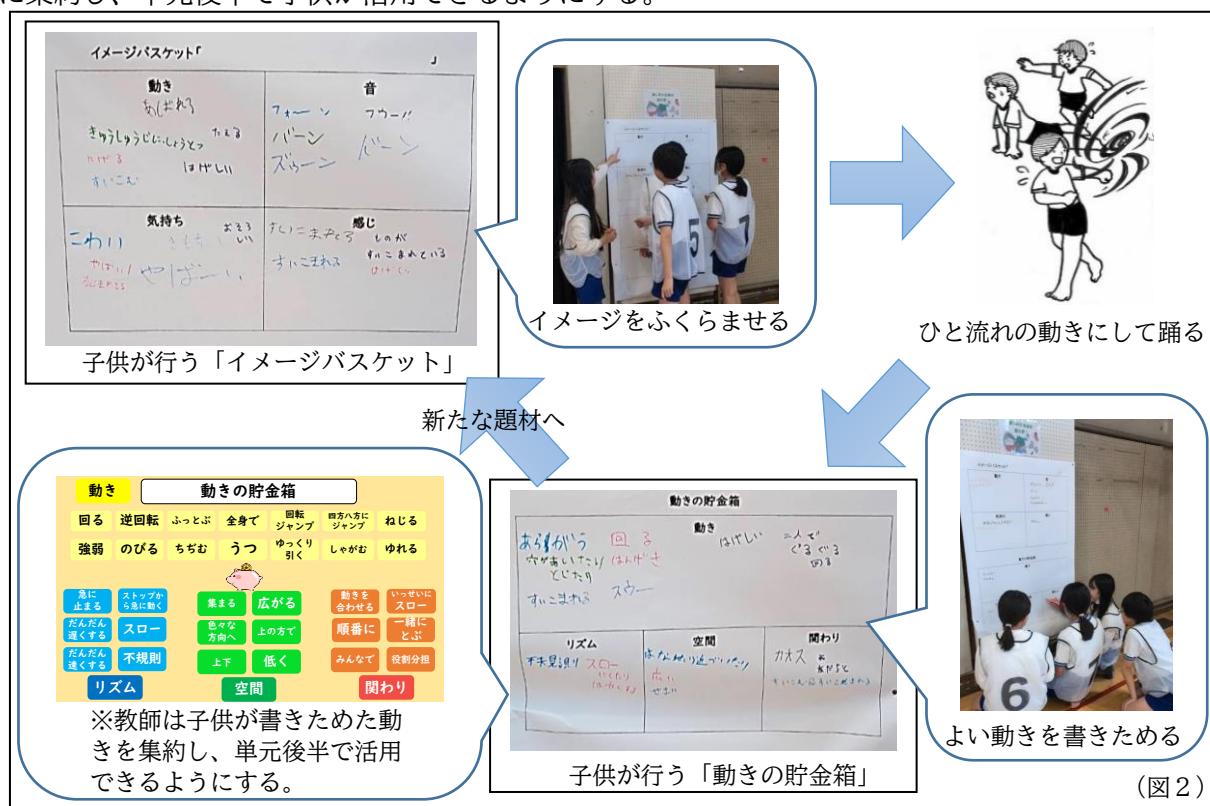
ア 単元前半の「学び方を知る」段階

みんなでやってみる場面（図1）において、「イメージバスケット」及び「動きの貯金箱」の活用方法を教師が指導する。それにより、「何を」「どう表すか」という学習課題を見いだし、課題を解決していくための学び方を子供が身に付けられるようにする。

ひと流れの動きにして踊る場面（図2）では、子供が学習したことを活用し、イメージをふくらませて題材のイメージにふさわしい動きを考えたり、踊りに変化やメリハリをつけたりして踊ることができるようになることで、自ら学びのサイクルを回す力を高めていく。また、教師は子供が書きためた動きの貯金箱をパワーポイントに集約し、単元後半で子供が活用できるようにする。



(図1)



イ 単元後半の「踊りを創造する」段階

ひとまどまりの動きにして踊る場面では、子供が題材を決め、イメージボードを用いて踊りの構成を考える。そこでも単元前半で行った「イメージバスケット」「動きの貯金箱」を活用することにより、題材のイメージを仲間と共有したり、自分たちが表したいイメージや感じにふさわしい動きを選択したりしていく。それにより、子供は踊りを繰り返す中で修正・改善を重ね、協働的に課題を解決していくことで、自ら学び続ける力を身に付けていく。

「イメージバスケット」「動きの貯金箱」の行い方

みんなでやってみる場面 ~教師の指導~		
「何を(イメージ)・どう表すか(動き)」という学習課題の見いだし、課題を解決する方法を子供に指導するため、みんなでやってみる時間において「イメージバスケット」と「動きの貯金箱」の流れを確認する。教師が子供の考えを引き出しながら行い方を確認し、子供がイメージをふくらませたり、イメージにふさわしい動きにしたりして、自分たちで踊りを創造する方法を身に付けられるようにする。		
【子供】	【教師】	【実際の様子(教師)】
<p>表したい感じやイメージをふくらませるためのイメージバスケットに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> 題材に対するイメージを4つの観点「動き」「音」「気持ち」「感じ」に分けてweb掲示板アプリ(Padlet等)に入力する。 イメージについて発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 子供の実態や経験させたい動き(ねじる、回る、跳ぶや緩急、群の動きなど)を踏まえ、取り上げる題材を決定する。 web掲示板アプリに入力された子供のイメージから題材の特徴を捉えたものを見付ける。 イメージを学級全体で共有し、子供のイメージをつなげて題材に対するイメージをさらにふくらませられるようにする。 	 <p>入力されたイメージをボードに書き出していく。</p>
<p>教師の言葉かけに合わせて踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師の言葉を聞きながら、取り上げたイメージを生かして踊る。 	<ul style="list-style-type: none"> メリハリのあるひと流れの動きになるように、イメージを強調したり、動きを誇張したりするような言葉をかけ、子供の動きを引き出す。 踊りが終わったら、身に付けたい動きの工夫をしている子供を取り上げて全体で価値付ける。 	 <p>子供が踊りやすくなるようなイメージを提示する。</p>
<p>イメージにふさわしい動きを発表し、動きの貯金箱に書きためる。</p> <ul style="list-style-type: none"> どのような動きで踊ったか、発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 動きを4つの観点の「動き」「空間」「リズム」「かかわり」に分けてためていく。 イメージにふさわしい動きにするために、動きの貯金箱が活用できることを伝える。 	 <p>動きをボードに書き出す。</p>
ひと流れの動きにして踊る場面 ~子供による活用~		
みんなでやってみる場面の学習を踏まえ、子供たちがグループでイメージバスケットや動きの貯金箱を活用することで、イメージをふくらませたり、イメージにふさわしい動きを選んだりする力を自ら高めていく。		
【子供】	【教師】	【実際の様子(子供)】
<p>グループでひと流れの動きにして踊る。</p> <ol style="list-style-type: none"> 題材を選ぶ。 イメージバスケットを行う(30秒程度)。 イメージにふさわしい動きにして踊る(30秒程度)。 よい動きを動きの貯金箱に書きためる。 <p>※次の題材に移り、①～④の流れを繰り返す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 子供の学習状況を確認する。 イメージを互いに伝え合っている子供を称賛する。 よい動きをしている子供を称賛する。 イメージのふくらませ方が分からなかったり、イメージにふさわしい動きにできていなかったりするグループには、みんなでやってみる場面で行った内容を必要に応じて指導する。 	 <p>題材からイメージしたことを伝え合う。</p>  <p>よい動きを貯金箱に書きためる。</p>

※拡大印刷した用紙を体育館に掲示することが困難な場合は、A3用紙やタブレット上で活用することも可能。

②学びのサイクルに応じた教師のかかわり

表現運動において子供の学びが停滞・飽和する場面は、「ひと流れの動きにして踊る」「ひとまとまりの動きにして踊る」の活動と考えた。そこで、それらの活動ごとに想定される子供の停滞・飽和の姿と、それに応じた教師のかかわりを以下の表にまとめた。子供の学びの姿を適切に見取り、自らの力でまた学びのサイクルを回し始められるのか、教師のかかわりが必要なのかを考え、かかわっていくことが必要であると捉えている。

時	活動ごとの子供の停滞・飽和の姿とそれに応じた教師のかかわり
第2～4時 【学び方を知る】	<p>〈ひと流れの動きにして踊る〉</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>【見通しをもつ】</p>  <p>イメージバスケットには何を書けばいいのだろう…？</p> <p>「火山の噴火ってどういう感じだと思う？」</p> <p>イメージは思いつくけど動きが思い浮かばない…。</p> <p>「マグマのドロドロってどうやって動く？」</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>【踊ってみる】</p> <p>○子供の没入感を妨げないように、踊っているときは静観する。教師のかかわりが必要な子供がいるか全体を俯瞰して見る。子供の踊りを撮りためる。</p> <p>○子供の表情や動きを観察し、必要に応じて称賛の言葉かけをする。</p> <p>「スローモーションを使っていて、おもしろいね！」</p> <p>「友達と動きを合わせて表現しているのがいいね！」</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p>【踊りを振り返る】</p>  <p>何について話し合おう…。</p> <p>「イメージにふさわしい動きはできた？」</p> <p>「どんな動きをすると、そのイメージを表現できた？」</p> </div> </div>
第5～7時 【踊りを創造する】	<p>〈ひとまとまりの動きにして踊る〉</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>【見通しをもつ】</p> <p>踊りの構成を考える(イメージボード)</p>  <p>イメージはできるけど思うように構成が書けないな…。</p> <p>(イメージバスケットや動きの貯金箱に書かれた言葉を指しながら)</p> <p>「○○ってどういう感じ？」</p> <p>「○○(イメージ)ってどんな動きをするとよい？」</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>【踊ってみる】</p> <p>子供の没入感を妨げないように、踊っているときは静観する。そのグループにどのようなかかわりが必要か考えながら観る。子供の踊りを撮影し、撮りためる。子供の表情や動きを観察し、必要に応じて称賛の言葉かけをする。</p> <p>称賛の言葉かけをする。</p> <p>「さっきより激しさが表せているね！」</p> <p>「イメージに合った工夫を入れられているね！」</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p>他のグループの踊りを見に行く</p>  <p>自分たちの踊りをよりよくするための学習課題が見いだせない…。</p> <p>「他のグループの踊りで、自分たちの踊りに取り入れられそうなことはあるかな？」</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>他のグループからアドバイスをもらう</p>  <p>ぼくたちの踊りは、表したいイメージや感じにふさわしい動きにできているかな…。</p> <p>「他のグループに見てもらって、アドバイスをもらってみたらどうかな？」</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p>【踊りを振り返る】</p>  <p>わたしたちの踊りは、もうよりよくできるところがない！</p> <p>「新しいイメージや動きを取り入れるのも、よりよくすることにつながるよ。」</p> <p>「もっと踊りをよくするために、どんな活動を選んだらよいかな？」</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>自分たちの学習課題に合った活動がどれか分からない。(迷っている)</p> <p>※グループが見いだした学習課題は何か問い合わせ、それぞれの活動の目的を一緒に確かめながら、活動を選択できるように促す。</p> </div> </div>

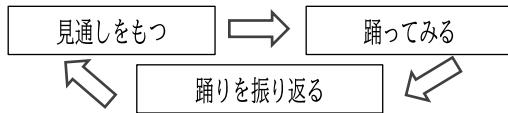
③「構成的な踊り」の段階において学習課題を見いだすための活動選択

単元後半の「踊りを創造する」段階では、探究的な学習としてひとまとまりの動きにして踊る活動に取り組む。その際の学習活動は、子供たちの学習状況、学習課題に応じて子供たち自身で選択できるように複数設定し、提示する。活動の意図や目的を明確にして指導し、子供たちが必要感をもって主体的に選択できるようにする。

活動	意図	イメージ
踊りの構成を考える	<p>踊りの構成を考えるために「イメージボード」を活用する。</p> <p>イメージボード上段のスペースには、前回までの学習で扱ったイメージバスケットと動きの貯金箱の記録写真を貼り、イメージと動きを見いだす手助けになるようとする。</p> <p>イメージボード下段の表には、「はじめ—なか—おわり」の構成を書き込む。表したいイメージとふさわしい動きに分けられており、学習課題を明確にすることができます。</p>	
踊ってみる	<p>踊りの構成が決まったら、まずは踊ってみる。踊りの構成や動きのよさは踊ってみて自己評価する。会場に踊りのBGMが流れ続けているため、自分たちでタイミングを図って、踊り出す。</p>	
撮影した踊りの動画を観る	<p>課題を解決できているかどうか自己評価するため、また、新たな学習課題を見いだすために、自分たちの踊りを撮影して観る。踊りがよりよくなっていたら次によりよくできるところを見付ける。</p> <p>観る視点は「表したい感じやイメージにふさわしい動きにして踊ることができているかどうか」である。踊りを全て通して観ずに、観たい場面をピンポイントで観ることも効果的である。</p>	
他のグループの踊りを見に行く	<p>学習課題を見いだせないときには、他のグループの踊りを見に行き、構成の面白さや、動きのよさを見付け、自分たちの踊りに生かす。他のグループのよさに触れることで、自分たちの踊りでさらによくできるところを見いだすことに繋げることができる。</p>	
他のグループからアドバイスをもらう	<p>「表したい感じやイメージにふさわしい動きにして踊ることができているかどうか」を他のグループの仲間からアドバイスしてもらいたいときには、「みてみてカード」を使用し、他のグループに意思表示する。他のグループが来てくれるまでは、他の活動をしながら待つ。</p>	

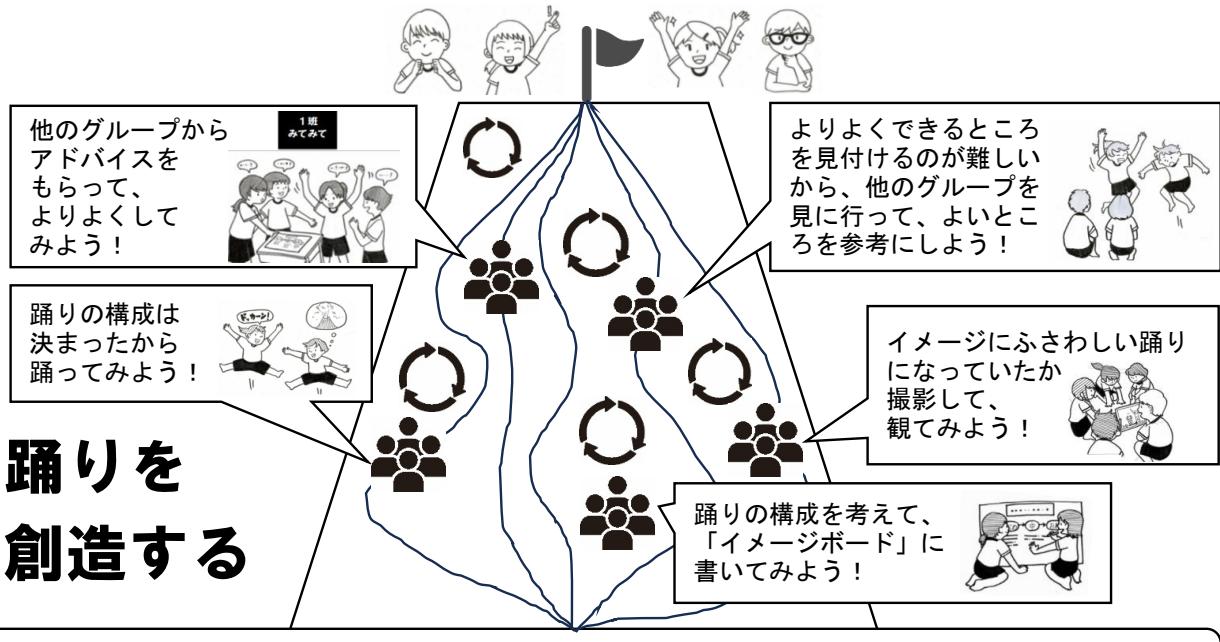
(7) ① 学習過程

< 第5学年 表現運動 表現「激し町ワールド」>

時	1	2	3	4	5	6 (実証)	7			
段階	学び方を知る				踊りを創造する					
子供の姿	○心と体を解放し、楽しさや喜びを味わっている姿。				○学びのサイクルを回し、自分たちの踊りをよりよくしようと、新たな踊り（学習課題）を見いだしている姿。					
学習活動		<p>1 心と体をほぐす（体ほぐしの運動、リズムダンス 等） 仲間とかかわりながら心と体をほぐす運動に取り組む。</p> <p>2 みんなでやってみる イメージバスケットで題材のイメージをふくらませ、踊ってみる。</p>								
		<p>3 学習計画 第2時からどのように取り組むか学習の見通しをもつ。</p> <p>3 ひと流れの動きにして踊る ・みんなでやってみる場面で学んだイメージバスケットと動きの貯金箱を活用し、踊ってみる。 ・自分たちで学びのサイクルを回して踊りをよりよくしていく。</p> 								
		<p>2 ひとまとまりの動きにして踊る ・掲示物やイメージボードを活用し、「なか」を強調して踊る。 ・ICTを活用して動きを確かめたり、他グループと見合ったりして、よりイメージにふさわしい踊りになるように近付ける。</p> 								
		<p>4 振り返り 本時の学習の振り返りをする。</p> <p>交流会をする 子供たちから願いが出たら行う。</p>								

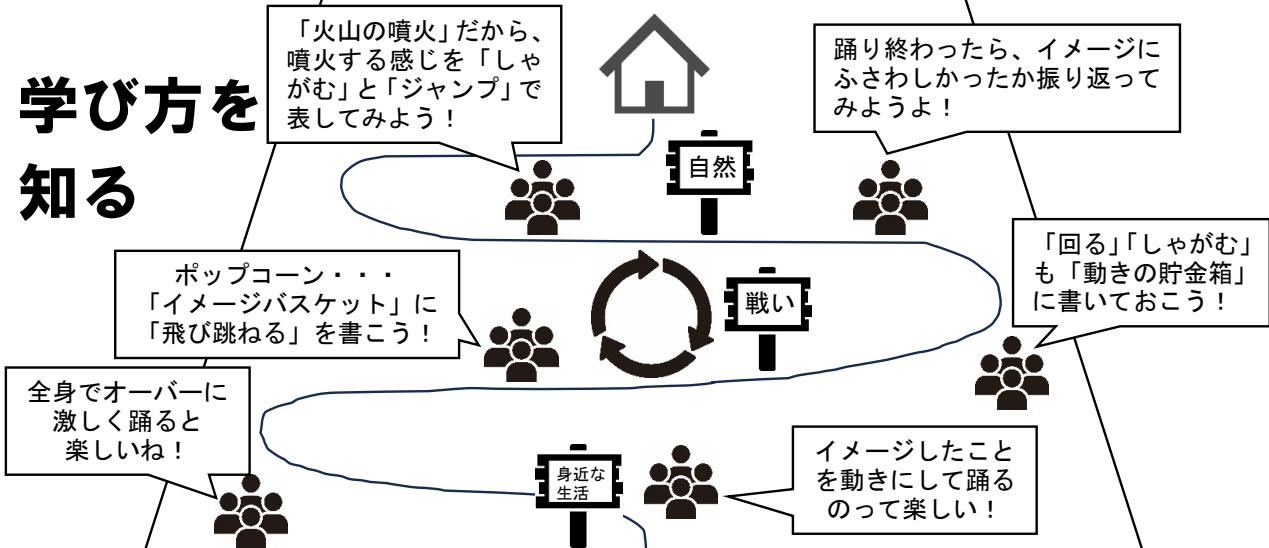
② 学習過程（詳細の図）

踊りを創造していく子供



学びのサイクルを回しながら、グループで選んだ題材の踊りを構成し、よりよくしていく。

学び方を知る



表現の楽しさや喜びを知る。「心身を解放する」「イメージに没入する」「仲間と交流する」
学びのサイクルの回し方を知る。「見通しをもつ」「踊ってみる」「踊りを振り返る」



激しい感じの題材「激し町ワールド」



③ 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4
段階	学び方を知る			
ねらい	(1) 表現の楽しさや喜びを味わう。 (2) 学び方を知る。(運動の行い方、学習課題の見いだし方、学びのサイクルの回し方等)			
主な学習活動	[みんなでやってみる] (1) イメージをふくらませる。(2) 踊ってみる。(3) よい動きを共有する。			
		[ひと流れの動きにして踊る] (1) イメージを選択し、イメージをふくらませたり、イメージにふさわしい動きを見いだしたりする。 (2) 即興的に踊る。 (3) イメージにふさわしい動きだったかを振り返る。		
評価の重点	知識・技能	指導に生かす評価	①表したい感じやイメージをひと流れの動きにして即興的に踊ることができ。【踊りの姿】	
		記録に残す評価		表したい感じやイメージをひと流れの動きにして即興的に踊ることができる。 ○イメージにふさわしい動き ○誇張 ○メリハリ ○途切れず ○感じを込める 【動画】
	思考・判断・表現	指導に生かす評価	①学習課題（何を・どう表すか）を見いだしている。 【イメージバスケット・動きの貯金箱の記述】	②学習課題の解決のために考えたことを他者に伝えている。 【イメージバスケット・動きの貯金箱の活動の様子】
		記録に残す評価		イメージバスケットや動きの貯金箱に書き込むことで、学習課題を見いだしている。 【活動の様子・発言内容を撮影した動画】
主体的に学習に取り組む態度	主体的に学習に取り組む態度	指導に生かす評価	粘り強さ（愛好的態度） ①表現に積極的に取り組もうとしている。 【活動の様子】	自己調整（安全） ⑤場の安全に気を配っている。 【活動の様子】
		記録に残す評価		自己調整（公正・協力） ③きまりを守り助け合って運動しようとしている。 【活動の様子】

5	6 (本時)	7
踊りを創造する		
学びのサイクルを自ら回しながら、 グループで選んだ題材の踊りをよりよくしたり、新しい踊りを創り上げたりする。		
ひとまとまりの動きにして踊る		
学習状況に応じて、以下の学習活動から選択して取り組む。		
<p>(A) 踊りの構成を考える。</p> <p>(B) 踊ってみる。</p> <p>(C) 撮影した踊りの動画を観る。</p> <p>(D) 他のグループの踊りを見に行く。</p> <p>(E) 他のグループからアドバイスをもらう。</p>		
②表したい感じやイメージをグループで簡単なひとまとまりの動きにして踊ることができる。 【踊りの姿】		
		表したい感じやイメージをグループで簡単なひとまとまりの動きにして踊ることができる。 ○イメージにふさわしい動き ○誇張 ○メリハリ ○途切れず ○感じを込める 【動画】
	③自己やグループの学習課題を見いだし、その学習課題の解決の仕方を考えたり、学習課題に応じた活動を選んだりしている。 【学びのサイクル「見通しをもつ」の活動の様子・発言内容】	②学習課題の解決のために考えたことを他者に伝えている。 【学びのサイクル「踊りを振り返る」の活動の様子・発言内容】
		学習課題（何を・どう表すか）を見いだしている。 学習課題に応じた活動を選択している。 【活動の様子・発言内容を撮影した動画】
粘り強さ (責任・参画) ②グループ活動で自己の役割を果たそうとしたり、話合いに貢献しようとしたりしている。 【活動の様子】	自己調整 (共生) ④他者を認め、学習課題の解決に向けて考えを出し合ったり、支え合ったりしようとしている。【活動の様子】	粘り強さ (愛好的態度) ⑥学習課題の解決に向けて、継続し、意欲を持続して取り組もうとしている。 【活動の様子】
	粘り強さ・自己調整 【学びのサイクルを1サイクル回す様子を撮影した動画】 ※半分のグループ	粘り強さ・自己調整 【学びのサイクルを1サイクル回す様子を撮影した動画】 ※半分のグループ

(8) 本時の学習

① 本時のねらい

自己やグループの学習課題を見いだし、その学習課題の解決の仕方を考えたり、学習課題に応じた活動を選んだりすることができるようになる。【思考力、判断力、表現力等】

他者を認め、学習課題の解決に向けて考えを出し合ったり、支え合ったりすることができるようになる。【学びに向かう力、人間性等】

② 本時の展開（7時間中の6時間目）

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮の必要な子供への支援 □評価（方法）	本時における 「自ら学び続けている 子供の姿」
1 学習活動の確認をする。 ・前時の学習内容を振り返り、本時の学習を確認する。	○前時の学習した「ひとまとまりの動きにして踊る」の行い方や、活動選択について振り返り、本時の学習の見通しをもてるようになる。	
2 心と体をほぐす。 ・スキップアンドストップ ・窓拭き ・リズムダンス 等	○心と体を解放することができるよう、教師も笑顔でリードする。 ○体の部位や空間の使い方を意識し、動きを引き出すように言葉かけをする。	
3 ひとまとまりの動きにして踊る。 自ら学びのサイクルを回しながら新たな踊りを創造する。 見通しをもつ ・イメージボードを活用し、踊りの構成（はじめ—なか—おわり）を考える。 ・自分たちの踊りを撮影した動画を観て、新たな学習課題（何を・どう表すか）を見いだす。 ・他のグループの取組を見に行って、自分たちの踊りや活動に取り入れられることを見付ける。 ・他のグループに来てもらつて、自分たちの踊りをよりよくするためのアドバイスをもらう。	○見通しをもつ活動に取り組むグループには、学習状況を静観し、必要に応じて指導や支援を行う。 ○踊っているグループには、動きのよさを称賛しながら撮影し、踊りの様子を記録に残す。 ○踊りを振り返っているグループには、話し合う様子を静観し、必要に応じて「表したい感じやイメージにふさわしい踊りになっていたかな」と問い合わせる。 ○飽和・停滞しているグループには、「今、何に取り組んでいますか」や「これからどうしたいですか」などと学習状況を聞き取り、学習課題に応じた活動を選択できるように促す。 ○踊りが変容していないグループには、一緒に動画を観ながらよりよくできるところを問い合わせる。 ○踊りが変容していないグループには、イメージボードと一緒に観ながら、イメージをふくらませることや、イメージにふさわしい動きや工夫を広げることを促す言葉かけをする。 □自己やグループの学習課題を見いだし、その学習課題の解決の仕方を考えたり、学習課題に応じた活動を選んだりしている。 【思考力、判断力、表現力等】（学びのサイクル「見通しをもつ」の活動の様子・発言内容）	自ら学びのサイクルを回しながら、新たな踊りを創造している。 ・「見通しをもつ」「踊ってみる」「踊りを振り返る」の順番でサイクルを回している。時間配分に大きな偏りがない。 ・課題解決に向けて継続して学習に取り組む。試行錯誤しながら意欲を持続して取り組んでいる。 ・踊った後の振り返りで、新たな学習課題を見いだし続けている。 ・自己の学習課題や必要感に応じた課題解決の方法を選んでいる。
4 クーリングダウンをする。	○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なる。	
5 学習の振り返りをする。 ・本時の学習を通して、大げだと思ったことを振り返る。	○振り返りを書いていない子供には、「今日わかったこと」や「今日がんばったこと」など、その子供に合う視点を探りながら言葉かけをする。	

(9) 学習資料

I 基礎研究

1 表現系ダンスの特性について

表現運動系は、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。

表現系ダンスは、表したいイメージを捉えたり深めたりして自由に表現するという特性をもっている。題材やテーマから捉えたイメージを、「ひと流れの動きで即興的に表現すること」と「ひとまとまりの表現や簡単な作品にまとめて踊ること」の二つをねらいとしていて、自由に動きを工夫する創造的な学習で進められるのが特徴である。また、「第9集 学校体育実技指導資料 表現運動系及びダンス指導の手引き」には、「イメージを捉えたり 深めたりして交流する」とも書かれている。

・「イメージを捉える」とは、題材の特徴を捉えることである。

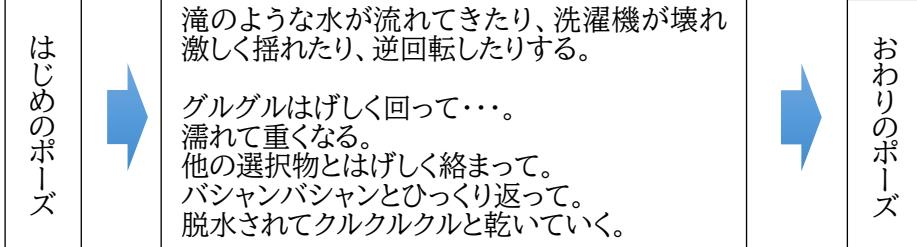
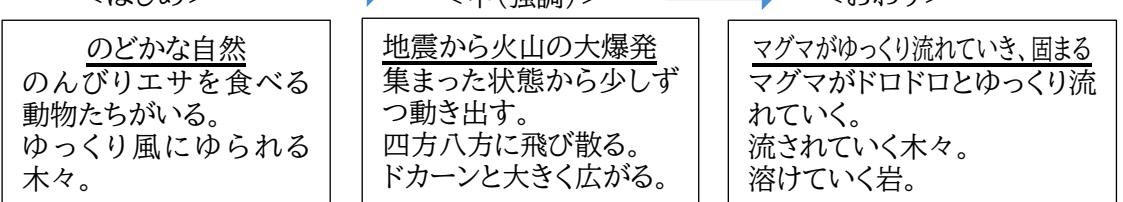
【低学年】「○○が△△しているところ」など、色々な題材の特徴を必要とする具体的な動きで捉えることができる姿。

【中学年】題材の変化する様子を捉えたり、多様な場面やその題材ならではのふさわしい動き(忍者だったら、忍び込む・戦うなど)で特徴を捉えたりすることができる姿。

【高学年】題材から動きの変化や起伏の特徴を捉え、そこに感情の変化や起伏を重ねていくことができる姿。

・「イメージを深める」とは、自分の表現したい動きをよりよくするためにどうすれば良いかを考え、自分の動きを振り返ったり、他者の動きを観察したりすることである。

2 表現運動でよく使われる言葉について

言葉	意味
イメージの世界に没入する	はじめから終わりまで途切れずに、イメージに合った動きでなりきって踊っている状態のこと。動きに伴って視線を定め、表情豊かに生き生きと踊っている時、その子供はイメージの世界に没入していると言える。
即興的に踊る	「題材やテーマから思い付くままに捉えたイメージをすぐに動きに変えて表現し、その動きを誇張したり、変化を付けたりして、表したいイメージの一番大事な部分を『ひと流れの動き』にして表現すること」を意味しており、表現系ダンスでは、最も基本となる重要な技能として位置付けられる。
ひと流れの動き	題材やテーマから思いつくままにとらえたイメージを即興的に表現し、あるイメージを表現して一息で踊れるくらいのまとまり感をもつ動き。 例) 具体的な生活からの題材 『洗濯物』 <表したい場面>  はじめのポーズ → 滝のような水が流れてきたり、洗濯機が壊れ激しく揺れたり、逆回転したりする。 グルグルはげしく回って…。 濡れて重くなる。 他の選択物とはげしく絡まって。 バシャンバシャンとひっくり返って。 脱水されてクルクルと乾いていく。 おわりのポーズ
ひとまとまりの動き	単元の後半に数時間かけて、「ひと流れの動き」をふくらませ、表したいイメージを「はじめーなかーおわり」の場面構成を工夫して表現すること。 例) 激しい感じの題材 『火山の爆発』 <はじめ> → <中(強調)> → <おわり>  のどかな自然 のんびりエサを食べる 動物たちがいる。 ゆっくり風にゆられる 木々。 地震から火山の大爆発 集まつた状態から少しずつ動き出す。 四方八方に飛び散る。 ドカーンと大きく広がる。 マグマがゆっくり流れていき、固まる マグマがドロドロとゆっくり流れしていく。 流されていく木々。 溶けていく岩。

よい動き	<p>本部会では、表現運動におけるよい動きをしている子供の姿を以下の通りと捉えている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・表したいイメージにふさわしい動きを見付けている。 ・全身を使って、大きさに表現(誇張)している。 ・動きに変化を付けてメリハリのある表現をしている。 ・動きをスムーズにつなげて連続させ、気持ちも途切れずに踊っている。 ・感じを込めてなりきって踊っている。 <p>『学校体育実技指導資料第9集』</p> <p>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」「かかわり」の4つを取り上げている。「動きの貯金箱」では、子供たちが見付けたよい動きを4つの工夫ごとに色分けしたカードに書きため、分類して提示する。</p>						
動きにメリハリをつける	<p>空間、時間、力性の三つの観点から工夫し、強調して表現することで、動きを誇張したり、変化とメリハリを付けたりすることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・<空間一体幹> 跳んだり、転がったり高低の変化、捻り、回転などいろいろな動きをすること。 ・<空間一軌跡・隊形(群構成)> 空間を大きく使うこと。空間の使い方、群の使い方を工夫すること。 ・<時間> リズムや速さに変化(速く一ゆっくり、急にストップ、スローモーション)を付けること。 ・<力性> 強弱やアクセントを付ける。 <p>『学校体育実技指導資料第9集』</p>						
イメージカルタ(スライド)	<p>カード1枚に1つのイメージをイラストとともに載せたもの。作成の際は、子供がイメージしやすく、動きに表しやすいものを選ぶのがおすすめ。子供と一緒にイメージを出す方法もある。かるたとりの要領で、めくったものを即興的に表現する。タブレット端末を活用すると、ルーレットのように選ぶこともできる。印刷等の準備の必要がなくなるため、教師の教材準備の負担も軽減できる。</p> <p>【高学年】</p> <table border="1" data-bbox="343 1080 1394 1282"> <tr> <td data-bbox="343 1080 679 1282"> 忍者のたたかいで まきこまれる！  </td> <td data-bbox="679 1080 1016 1282"> 酸性雨で溶けていく森林！  </td> <td data-bbox="1016 1080 1394 1282"> ブラックホールに 吸い込まれる！  </td> </tr> </table> <p>【中学年】</p> <table border="1" data-bbox="343 1320 1335 1522"> <tr> <td data-bbox="343 1320 679 1522">  </td> <td data-bbox="679 1320 1016 1522"> オーバーに おいしく作ろう野菜いため  </td> <td data-bbox="1016 1320 1335 1522"> オーバーに 洗われ、干されるせんたく物  </td> </tr> </table>	忍者のたたかいで まきこまれる！ 	酸性雨で溶けていく森林！ 	ブラックホールに 吸い込まれる！ 		オーバーに おいしく作ろう野菜いため 	オーバーに 洗われ、干されるせんたく物 
忍者のたたかいで まきこまれる！ 	酸性雨で溶けていく森林！ 	ブラックホールに 吸い込まれる！ 					
	オーバーに おいしく作ろう野菜いため 	オーバーに 洗われ、干されるせんたく物 					

参考文献: 小学校学習指導要領解説(体育編) 第9集 学校体育実技指導資料 表現運動系及びダンス指導の手引き

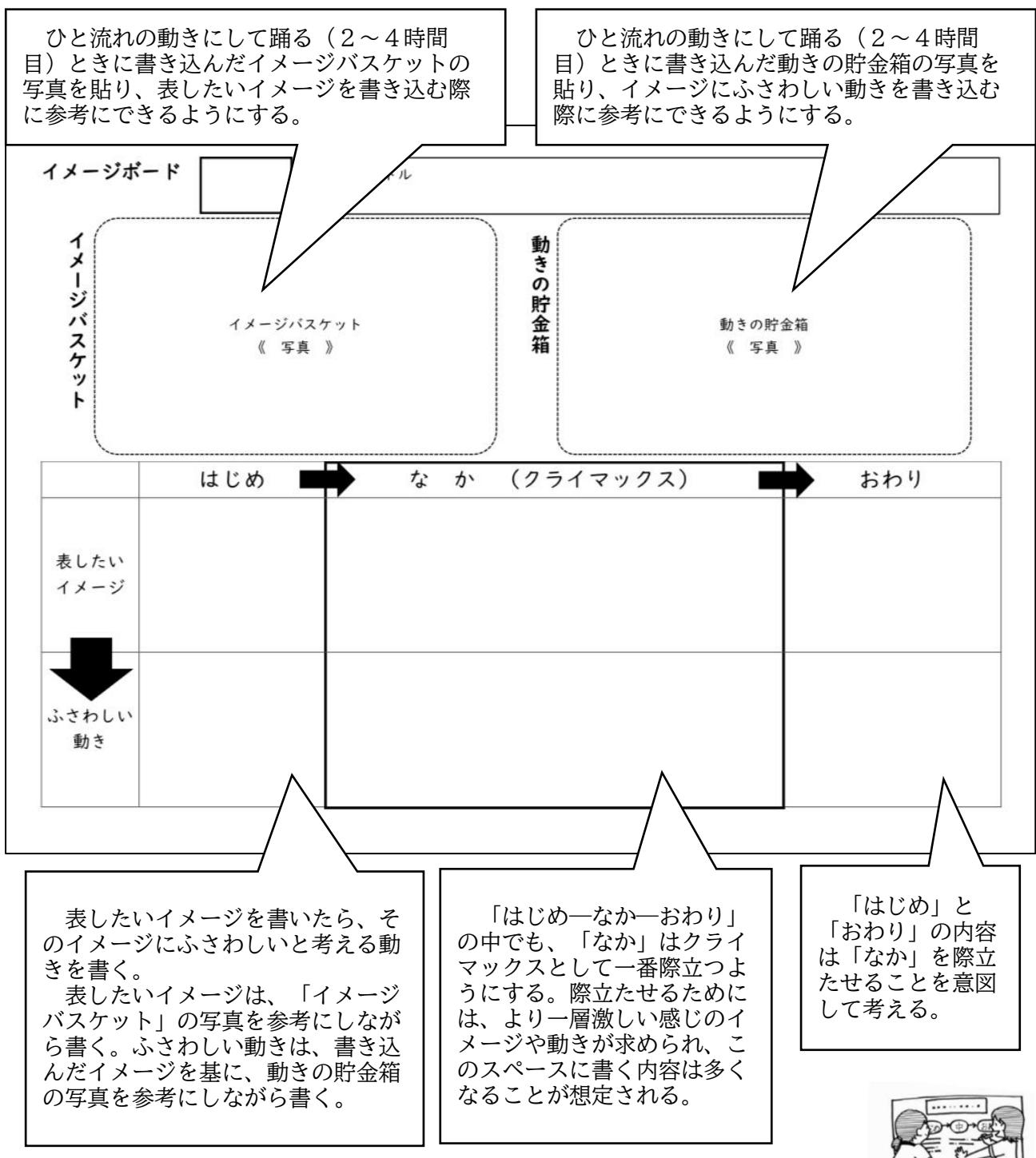
II 各時間に扱う題材と経験させたい動き

小テーマ	第2時 日常	第3時 戦い	第4時 自然
「みんなでやつてみる」で扱う題材と経験させたい動き	<p>「はじけるポップコーン」 激し町のポップコーンがはじける！ </p> <p>跳ねる ジャンプ 回る 転がる バラバラに 色々な方向に</p> <p>「いきおいよくつかれる餅」 激し町のもちはいきおいよくつかれる！ </p> <p>伸びる ねじる スロー くつついたり離れたり</p>	<p>「忍者の戦い」 激し町の忍者と決死の大激とう！ </p> <p>追いかける 反る しゃがむ 対応した動き ストップ</p> <p>「天井が落ちてくる」 激し町の教室は天井もかべもせまってる！ </p> <p>高低 集まる 一緒に くっついて</p>	<p>「火山が大噴火」 激し町の火山が世紀の大ふん火！ </p> <p>ゆれる 集まる 離れる スロー 順番に みんなで 繰り返す</p> <p>「大型台風発生」 激し町に大型台風発生！ </p> <p>色々な方向に動く ストップ 速く だんだんに（速く・遅く）</p>
「ひと流れの動きで踊る」で扱う題材	<p>激し町の洗たく物が大変なことに！ </p> <p>激し町のジェットコースターはせいぎょ不能！ </p> <p>激し町の花火は、次々に大ばく発！ </p>	<p>激し町の忍者と決死の大激とう！ </p> <p>激し町の深海で巨大タコにそうぐう！ </p> <p>激し町のサイダーがあふれだす！ </p>	<p>激し町に無数のかみなりが発生！ </p> <p>激し町にいん石がせまり来る！ </p> <p>激し町のブラックホールは全て飲み込む！ </p>

III イメージボードの活用方法

構成的な踊り（ひとまとまりの動きにして踊る）を創造する際に、表したい感じやイメージをグループで共有するために「イメージボード」を活用する。「はじめ→なか→おわり」の構成にイメージや動きを書き込んでいく。

イメージボードを見れば、創造してきた過程や意図が明確になり、新たな学習課題（次はどうするか）を見いだす手助けにもなる。また、教師がイメージボードを見ることで、子供たちがどのような意図で表現しているのかを理解してから踊りを見て評価することもできる。



表現運動系領域部会

資料ページ

学習カード

イメージバスケット
・動きの貯金箱
(第2時~4時)



イメージボード
(第5時~7時)



題材



第2時



第3時



第4時

ハンドブック



低・中・高学年の表現系の授業でのポイントが
ぎゅっと詰まっています。授業作りに活用いただけます！

