

# 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6年12月9日(月)
場所	葛飾区立上千葉小学校
单元名	第4学年表現運動 表現「オーバーな1日」
授業者	主任教諭 村越 優子
講師	東京都教職員研修センター 研修部 教育経営課 統括指導主事 小磯 亮平 様

hyogenbu\_shotaiken

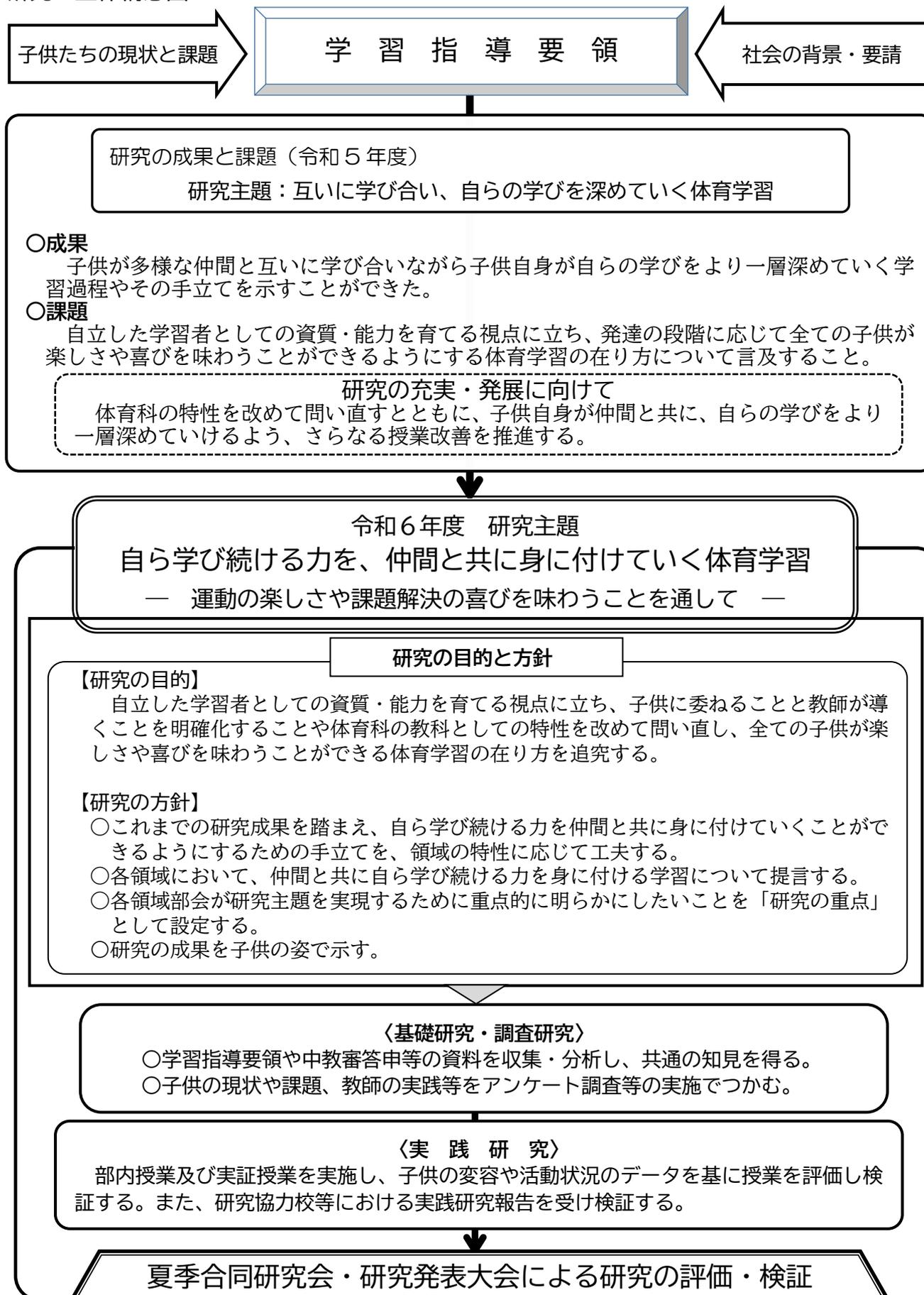
表現運動系領域部会の  
HPをチェックしてね!

これまでの  
指導案や資料は  
こちらから!

保存して  
あとで見る

いいね! : dancingjun、他15,702人  
#小体研 #表現部 #表現運動 #表現 #リズムダンス #部員募集  
#激しい感じ #大変だ #課題解決 #イメージスライド #貯金箱

# 研究の全体構想図



【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～

### 1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

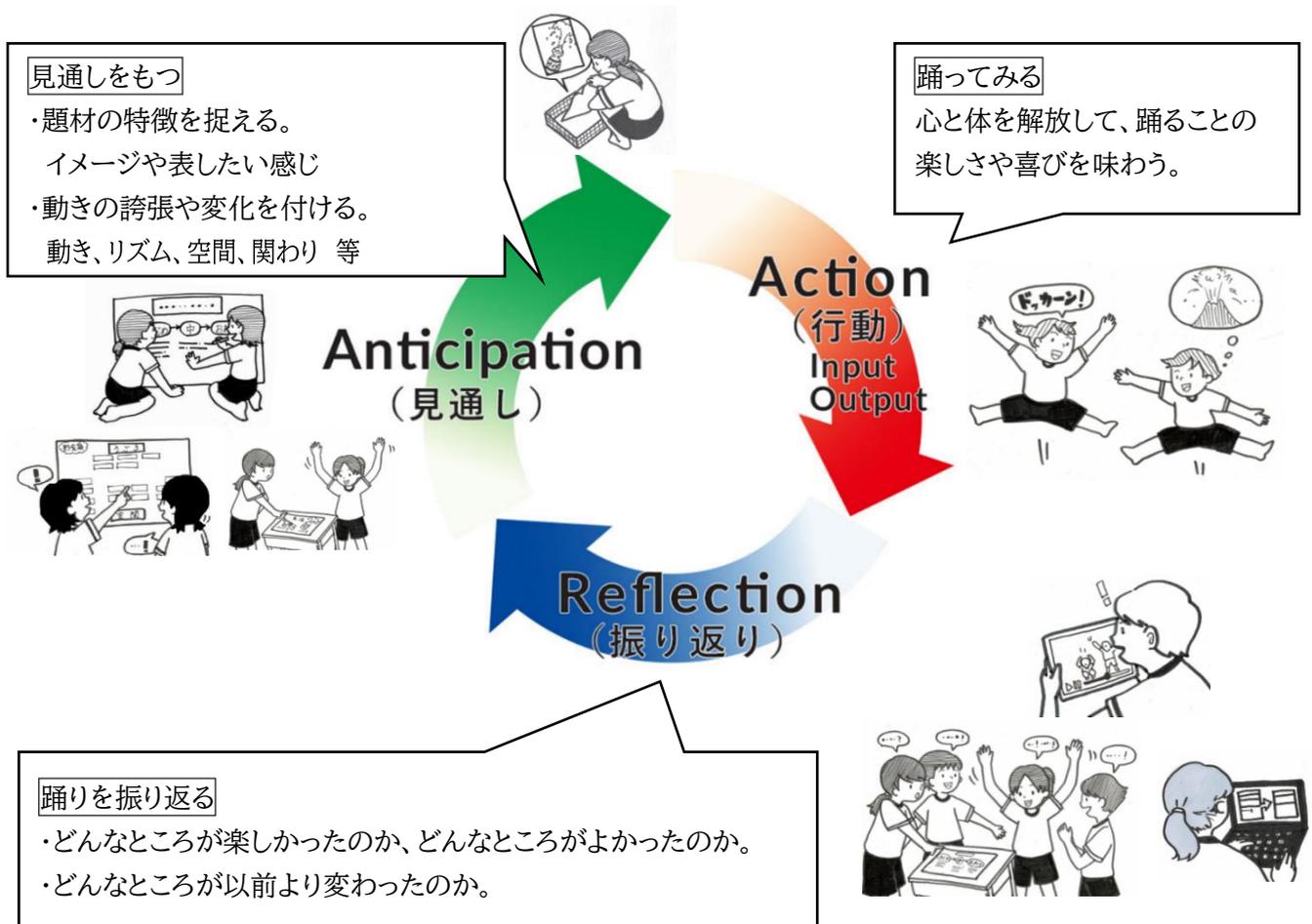
表現運動は、自己の心身を解放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、一人一人がそれぞれ異なるゴールイメージに向けて取り組む学習であり、自由に動きを工夫して楽しむ創造的な学習をすすめられるという特徴がある。

今年度の研究主題を受けて本部会では、

- 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と考えた。本部会では、「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。

また、『自ら学び続ける力』を「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」場面で、学びのサイクルを回し続ける姿と捉えた。本部会の考える『学びのサイクル』は以下のとおりである。



これらの考えを具現化していくために、部内授業や夏季合同研究会を通して以下のように研究の重点を設定した。

## 2 研究の重点

### (1) 「学びのサイクル」を子供自ら回し続けるための工夫

本部会では、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」と捉えた。そのサイクルを子供自ら回し続けるために、以下の手立てを講じた。

※詳細は P5 (6) ①参照

- ア 学習過程の工夫
- イ 題材設定の工夫
- ウ よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」の活用
- エ 一枚ポートフォリオの活用
- オ BGM の工夫
- カ ICT の活用

### (2) 『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実

本部会では、「令和の日本型学校教育」を基に、表現運動系領域における個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を以下の表のように捉えた。このような姿は、本部会の考える「学びのサイクルを回し続ける姿」にもつながると考えている。

段階	個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実させている子供の姿
習得	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで踊ってみることで表現の行い方が分かる。</li> <li>・イメージバスケットで友達の発言を聞き、イメージを広げる。</li> <li>・動きの貯金箱で友達の発言を聞いて、動きや工夫を知る。</li> <li>・教師が価値づけた友達の動きをまねして踊る。</li> </ul>
活用	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選んだイメージを友達と共有して踊る。</li> <li>・友達と相談してイメージを選ぶ。</li> <li>・どのような変化をつけて踊るのかを友達と伝え合う。</li> <li>・踊り終わった後、工夫できたことを友達と伝え合う。</li> <li>・動きの貯金箱を友達と見て、工夫できることを見つける。</li> </ul>
探究	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と相談してイメージを選ぶ。</li> <li>・動きの貯金箱を友達と一緒に見て、工夫できることを見つける。</li> <li>・友達と一緒に踊りの構成を考え、イメージボードに記入する。</li> <li>・友達の動きを真似したり、友達に動き方を教わったりして踊りをよりよくしていく。</li> <li>・踊りたいイメージが同じ友達と一緒に踊る。</li> </ul>

## 3 夏季合同研究会より

### 【成果】

- ・イメージスライド、動きの貯金箱、BGM 等の工夫などによって、「学びのサイクル」を回し続ける姿を明確に示すことができた。

### 【課題】

- ・習得、活用、探究の学習過程の有効性については、習得場面の教師の関わりが不十分であったため、子供たちが自ら踊りをよりよくしていく姿には至らなかった。
- ・学び方の定着は見られたが、「表したい感じやイメージを動きにする」ことや「動きを誇張したり変化したりする」ことが十分に習得されていなければ踊りがよりよくなっていかなかった。「みんなでやってみる」の場面における教師の関わり改善が必要であることが分かった。

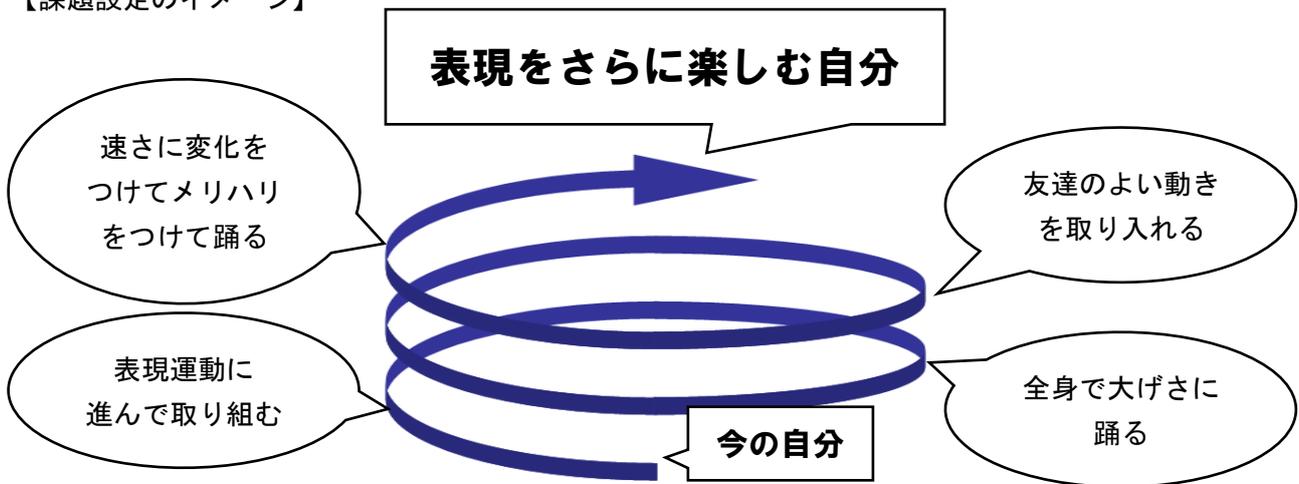
#### 4 本部会の学習課題の捉え

小学校学習指導要領解説 体育編 第2章 第1節 4 各領域の内容 (1) 運動領域の内容  
 カ 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】



学習課題を見だし、解決していくことを積み重ねていくことで

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。 ○全身で大きさに踊る。 ○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。

## 5 学習指導案

### (1) 実証授業実施校等

葛飾区立上千葉小学校

第4学年4組 児童：29名 指導者：主任教諭 村越 優子

### (2) 単元名

表現運動 表現「オーバーな1日」

### (3) 単元の目標

知識および技能	表現の行い方を知るとともに、表したい感じを表現することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	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。
学びに向かう力、人間性等	表現に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、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。

### (4) 単元の評価規準

観点	学習活動に即した評価規準
知識・技能	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	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	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もうとしている。 ②互いの動きや考えのよさを認め合おうとしている。 ③誰とでも仲良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。

### (5) 児童の実態

今年度実施した器械運動やかけっこ・リレーなどの学習では、何を意識して取り組むか見通しをもち、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。見通しをもったり振り返ったりする際には、友達からのアドバイスを参考にする子供もいた。友達に見てもらったり、友達と一緒に考えたりすることで自分の動きがよくなることに気付き、友達と関わり合うことのよさに気付く子供もいた。

しかし、表現リズム遊びや表現運動の学習経験が乏しく、クラスの4分の1の子供だけは昨年表現の学習を経験している。表現の楽しみ方や動きの工夫の仕方などを知らない子供が多いが、まだ学習したことのない表現の授業が始まることを楽しみにしている様子である。

本単元では、2時から4時の「ひと流れの動きにして踊る」活用で「見通す」「踊ってみる」「踊りを振り返る」という学習のサイクルをしっかりと経験させ、5・6時の探究の場面では、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。また、探究場面で複数の題材を繋げて踊る活動や他グループと一緒に踊る活動を設定することで、友達の動きや考えのよさに気付いたり、認め合ったりしながら楽しく踊れるようにしていきたい。

## (6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

### ① 学びのサイクルを子供自ら回し続けるための工夫

#### ア 学習過程の工夫

本部会では、予想される子供の思いから学習活動を考え、子供が自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていくための学習過程を作成した。

表現運動は、自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ったり、互いの良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ができるという特性がある。また、ゴールフリー的な「探究型」の学習を基本にし、「やってみる（習得）」から「ひろげる（活用）」への学びの循環を繰り返しながら、「深める（探究）」へと発展させ、そのプロセスへの総体が「探究型」の学習になっているのが特徴である。

（村田芳子 表現運動-表現の最新指導法より）

本部会として、「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ていること」の2つが保障されることで、自ら学び続けることができると考える。

単元前半では、「みんなでやってみる（習得）」時間と、「ひと流れの動きにして踊る（活用）」時間を設定し、イメージを膨らませて表現運動の楽しさを味わわせるとともに、いろいろな動きを見付けたり、工夫したりできるようにした。そして、単元後半の「ひと流れの動きにして踊る（探究）」時間には、踊りたいイメージを友達と共有し、これまでに学習したことを生かして踊ることで学習を深められるようにした。このように、習得と活用を繰り返し、探究的な活動につなげることで、子供が自ら学び続ける力を仲間と共に身に付けていけるようにしていく。

#### イ 題材設定の工夫

小学校学習指導要領解説（体育編）には、中学年の表現運動では「身近な生活などの題材から主な特徴や感じを捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ること」とある。「身近な生活などの題材」については、さらに『「具体的な生活からの題材」やそれと対比する「空想の世界からの題材」など、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』との記述があり、例示は以下のようにになっている。

○具体的な生活からの題材－「○○づくり」（料理、粘土造形など）

「1日の生活」（洗濯物、掃除、スポーツなど）

○空想の世界からの題材－「○○探検」（ジャングル、宇宙、海底など）

本部会では、今年度の研究を「身近な生活などの題材」で例示されている「1日の生活」を題材とし、「家庭編」「学校編」「休日編」の3つの小テーマに分けた。ひと流れの動きにして踊る時間に、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大切である。そのために子供が表したい感じを広げられるよう、より多くの子供が生活の中で経験していることから、イメージを選定した。

#### ウ よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」の活用

動きのポイント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、「○○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、子供たちから出た言葉を使って作成し、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つを取り上げる。

エ 一枚ポートフォリオの活用

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、自己の変容に気付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」 振り返りカード

4年 組 番 名前

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**

**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。

**ゴール**

**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。

**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。

**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。

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。

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

### オ BGM の工夫

学びのサイクルの場面に合わせた BGM を流すことで、子供が学び方を理解しやすくなり、慣れていくことで自ら学びのサイクルを回せるようになることを考える。

振り返りから見通しまでの BGM は 1 曲とし、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した。振り返りと見通しはそれぞれ区切って時間を設定することはせず、振り返りに要する時間は踊ってみた内容に応じて前後してもよいとする。

踊りを振り返る	見通しをもつ	踊ってみる
<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんなところが楽しかったのか、どんなところがよかったのか。</li> <li>・どんなところが以前より変わったのか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・題材の特徴を捉える。表したい感じやイメージ</li> <li>・次の踊りで取り入れたい動きの誇張や変化を決める。動き、リズム、空間、関わり 等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>心と体を解放して、踊ることの楽しさや喜びを味わう。</li> </ul>
<b>活用</b> ♪ 50 秒～1 分程度		<b>活用</b> ♪ 40 秒程度
<b>探究</b> ♪ 1 分 30 秒程度		<b>探究</b> ♪ 1 分程度

### カ ICT の活用

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。本単元では、中学年の実態と活用場面について検討し、イメージスライドを取り入れた。

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	<b>○見本動画の活用</b> 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。		
	<b>○題材の画像や動画の紹介</b> 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実際の生き物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	<b>○生き物ルーレット</b> 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。		
	<b>○イメージスライド</b> 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。 △見直しをもつ時間が限られている。		
	<b>低学年</b>	<b>中学年</b>	<b>高学年</b>
学び合い	<b>○教師が撮影した動画の共有</b> 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。	<b>○動画撮影</b> 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。	<b>○イメージボードでの活用</b> 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	<b>○デジタル振り返りシート</b> 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。	

<p>自己の成長の実感</p>	<p><b>○スターアニマル</b></p> <p>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。</p> <p>☆個人の ICT 端末で、活動を振り返ることができる。</p> <p>☆低学年でも操作が簡単。</p> <p>△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。</p>	<p><b>○児童が行う動画撮影</b></p> <p>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。</p> <p>☆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ているか確認ができる。</p> <p>☆授業時間外でも振り返ることができる。</p> <p>△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。</p>	<p><b>○探究の場面における動画撮影</b></p> <p>子供が必要感をもった際に活用できるようにする。</p> <p>☆課題発見や自己評価の根拠となる。</p> <p>☆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ているか確認ができる。</p> <p>△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。</p>
-----------------	--	---	--

② 探究場面における「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実

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ことで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、それを取り入れることで自らの学びを深めることにつながると考える。

時間	1	2	3	4 (部内授業)	5	6 (実証授業)	
段階	運動との出会い		習得・活用		探究		
学習活動・内容	 <p>どんなことをするのか楽しみだな。 早く踊ってみたいな。 踊るのが苦手だから不安だな。</p>		 <p>前回よりも表現を楽しみたい。 もっと激しく踊りたい。 イメージに合わせて動きを工夫して踊りたい。</p>				
	<p><b>心と体をほぐす</b> 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&amp;ストップ ・体じゃんけん ・窓拭き ・足踏み ・バランス崩し ・スローボクシング ・リズムダンス など</p>  <p>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。</p>		<p><b>みんなでやってみる【習得】</b> イメージバスケットでイメージを広げ、みんなで踊る。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。動きの貯金箱に動きの工夫を貯めていく。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p><b>小テーマ「家庭編」</b> (例1) 洗濯物 (例2) ゲーム</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p><b>小テーマ「学校編」</b> (例1) 掃除 (例2) ドッジボール</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p><b>小テーマ「休日編」</b> (例1) ジェットコースター (例2) サッカー</p> </div> </div>		<p><b>ひと流れの動きにして踊る【探究】</b> 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。</p> <p>(例1) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ジェットコースター</span> → <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シャボン玉</span></p> <p>(例2)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">洗濯</div> <div style="font-size: 2em;">⇒</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">習字</div> <div style="font-size: 2em;">⇒</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シャボン玉</div> </div>		
	<p><b>みんなでやってみる</b></p> <p><b>運動との出会い</b> 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。</p> <p><b>教師のリードに合わせて踊る</b> みんなで踊ってみる。教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">しゃぼん玉</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">給食配膳</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ゲーム</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">書写</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">風呂そうじ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">水族館</div> </div> <p>ほかにもあったら面白い「オーバーな1日」を選び、みんなで踊ってみる。</p> <p><b>学習の見通しをもつ</b> 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。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">家庭編</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">学校編</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">休日編</div> </div>		<p><b>ひと流れの動きにして踊る【活用】</b> 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。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>次は、もっと激しく踊りたい。動きに変化を付けて踊ったら、もっと楽しく踊れそう。</p> <p><b>【見通しをもつ】</b> 題材の特徴、イメージや表したい感じを捉える。動きの誇張や変化を付ける。(動き・リズム・空間・関わり等)</p> </div> <div style="font-size: 4em;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>踊るのが楽しいな。～して踊ってみよう。イメージしたことをもっと表現したいな。</p> <p><b>【踊ってみる】</b> 心と体を解放して、踊ることの楽しさや喜びを味わう。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>みんなで踊るのが楽しかった。動きを工夫できた。前より激しく踊れた。</p> <p><b>【踊りを振り返る】</b> 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。</p> </div> <div style="font-size: 4em;">←</div> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>イメージや表したい感じをもっと表現できるように、動きの貯金箱を見て動きを取り入れてみよう。</p> <p>イメージしたことをもっと表現しよう。小テーマごとにメリハリをつけて踊ろう。</p> <p>表したい感じを表現して踊ることができた。他のグループと一緒に踊ってみたら、もっと楽しくなった。</p> </div>		
	 <p>楽しく踊れるようになりたい。もっと動きを工夫して踊りたい。友達と一緒に協力して踊りたい。</p>		<p><b>振り返り</b> 本時の学習の振り返りをする。</p>  <p>友達の実似をしてみたり、一緒に踊ってみたりすることが大切だな。そうすると楽しく踊れることに気付いた。掲示物を見たら、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、工夫して踊ることができた。</p>				 <p><b>振り返り</b> 本時の振り返りをする。</p> <p>表現運動で大切なことが分かった。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、激しく踊れた。他の学習でもアドバイスをし合いたい。</p>

(8) 本時の学習

① 本時のねらい

互いの動きや考えのよさを認め合う。【学びに向かう力、人間性等】

② 本時の展開（6時間中の6時間目）

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮児童への支援	□評価
<p>1 学習活動の確認をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日の学習活動を全体で確認する。</li> </ul> <p>2 心と体をほぐす</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スキップ&amp;ストップ</li> <li>・リズムダンス 等</li> </ul> <p>3 ひと流れの動きにして踊る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul> <p>(例1) 野球→ドライブ</p> <p>(例2) 洗濯→川遊び→花火</p> <p>4 クーリングダウンをする</p> <p>5 学習の振り返りをする</p>	<p>○最初と最後はポーズで決めることで、踊りの始めと終わりを意識させる。</p> <p>○動きの貯金箱を見て取り入れたことを確かめたり、取り入れたいことを決めたりできるようにグループごとに動きの貯金箱の掲示物を用意する。</p> <p>○変化や誇張を取り入れるために他グループを見たり、一緒に踊ったりできることを言葉かけする。</p> <p>○互いの踊りのどんなところがよかったかを問いかけ、友達の考えたイメージや表現の仕方のよさに気付かせる。</p> <p>◎支援を要するグループ、ペアや児童には、一緒に踊ったり、具体的な動きを言葉かけしたりする。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。</p> <p>○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。</p>	<p>□互いの動きや考えのよさを認め合おうとしている。 (観察)</p>

(9) 学習資料

①指導と評価の計画

時 段階	1	2	3	4 (部内)	5	6 (実証)								
	運動との出会い	習得・活用 心と体をほぐす			探究									
学習内容・活動	友達と関わりながら心と体をほぐす運動に取り組む。													
	<p>みんなでやってみる</p> <p>&lt;運動との出会い&gt; 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。</p> <p>&lt;みんなでやってみる&gt; 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。</p> <p>学習の見通しをもつ</p> <p>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。</p>	<p>みんなでやってみる【習得】</p> <p>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。</p> <table border="1"> <tr> <td>小テーマ 「家庭編」</td> <td>小テーマ 「学校編」</td> <td>小テーマ 「休日編」</td> </tr> <tr> <td>(例1) 洗濯物 (例2) ゲーム</td> <td>(例1) そうじ (例2) ドッジボール</td> <td>(例1) ジェット コースター (例2) サッカー</td> </tr> </table> <p>経験させたい動き</p> <table border="1"> <tr> <td>★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。</td> <td>★対立したり、対応したりする動き。特徴を捉えた大きな動き。</td> <td>★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。</td> </tr> </table> <p>ひと流れの動きにして踊る【活用】</p> <p>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。</p> <div style="text-align: center;"> <p>見通しをもつ → 踊ってみる</p> <p>↑ ↓</p> <p>踊りを振り返る</p> </div>			小テーマ 「家庭編」	小テーマ 「学校編」	小テーマ 「休日編」	(例1) 洗濯物 (例2) ゲーム	(例1) そうじ (例2) ドッジボール	(例1) ジェット コースター (例2) サッカー	★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。特徴を捉えた大きな動き。	★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【探究】
	小テーマ 「家庭編」	小テーマ 「学校編」	小テーマ 「休日編」											
	(例1) 洗濯物 (例2) ゲーム	(例1) そうじ (例2) ドッジボール	(例1) ジェット コースター (例2) サッカー											
★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。特徴を捉えた大きな動き。	★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。												
これまで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。														
振り返り 単元の振り返りをする。														
	振り返り 本時の振り返りをする。													
評価	知・技		①	②										
	思・判・表			①	②	①								
	態度	① ④	③			②								

# 表現運動系領域部会 資料ページ

学習カード



イメージスライド  
家庭編



イメージスライド  
休日編



イメージスライド  
学校編



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！

