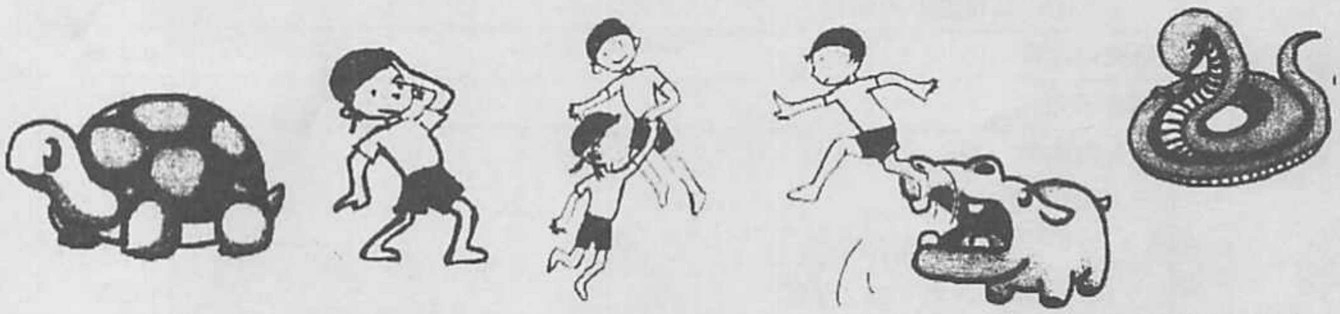
平成２６年度　東京都小学校体育研究会

表現運動領域部会

実証授業資料

部会テーマ

イメージやリズムの世界に没入し、
なりきって踊ることのできる表現リズム遊びの学習



日時	平成 26 年 10 月 28 日（火） 13 時 45 分～
場所	大田区立中萩中小学校 体育館
単元名	表現リズム遊び　１年 「なかはぎアニマルランドにいこう」
指導者	深井　彩子　教諭
講師	港区教育委員会指導主事 村上　隆史 先生
ホームページ	http://hyougennbu.jimbo.com/

平成26年度　東京都小学校体育研究会表現運動領域部会
実証授業資料　目次

1	研究構想図	p.1
2	研究の構想 （１） 研究主題について （２）主題設定の理由 （３）研究仮説 （４）研究の視点 ① 学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材 ② 課題解決的な単元計画 ③ 学習活動に即した評価 ④ 幼稚園との系統	 p.2~4
3	研究の内容	p.4~6
4	調査研究	p.7~11
5	学習指導案 （１） 単元計画 （２） 一単位時間の流れ （３） 単元計画　第２学年	 p.12~13 p.14~21 p.22
6	資料 （１）表現運動で扱う題材の一覧と動きの系統性 （２）表現・創作ダンスの題材・動きの例など （３）表現遊び及び表現においてのよい動きの例 （４）表現リズム遊び及び表現運動の体のほぐしについて リズムダンスBGM一覧について （５）幼稚園のダンスについて 即興表現集	 p.23 p.24~25 p.26 p.27 p.28 p.29 p.30~39

1　研究構想図

都小体研研究主題

一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習

昨年度の研究の成果と課題

○成果
- 「習得」⇒「活用」⇒「探究」の流れの単元計画の構築。
- ９年間を見通した「発達段階を大切にした系統的・弾力的な全体計画の作成。
- 規準を明確にした評価計画を作成。
- 教師の評価の観点が明らかになったことによる、評価を活かした指導法の工夫や改善

●課題
- 「習得」の時間に身に付けた動きを「活用」の時間に活かすこと
- 各学年における「発達の段階を大切にした系統的・弾力的な単元の全体計画」の作成・実施

基礎研究

①表現運動系の特性の分析

②表現運動系における「学ぶことの楽しさ」について

③1 年生の表現リズム遊びについて
- １年生における「遊び」についてを分析し、その具体的な姿を考える。

④幼稚園の「表現」と小学校の表現運動系の系統について
- 幼稚園での「表現」に関する実践事例を検証し、1年生の表現リズム遊びへのつながりを分析する。

表現運動領域部会研究主題

一人一人がリズムやイメージの世界に没入して、なりきって踊ることのできる表現リズム遊びの学習

研究の仮設

一人一人が表現リズム遊びの楽しさを味わう授業づくりをすれば、リズムやイメージの世界に没入して、なりきって踊ることができ、進んで運動に取り組む力を身に付けていくことができるであろう。

研究の内容

①学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材
- 「学ぶこと」＝「表現運動系の学習における課題を解決していくこと」と捉え、その楽しさを味わうために、最も最適な学習内容を明らかにし、重点的に学ぶ内容を絞る。
- 学習内容を確実に習得でき、なおかつ児童の学習意欲を喚起でできる教材を選ぶ。

②課題解決的な単元計画
- 1年生の児童が進んで学習に取り組み、リズムやイメージの世界に没入し、なりきって踊るためにリズム遊びと表現遊びの配列を工夫した単元計画を作成する。
- 「習得」、「活用」、「探究」の時間を意識した単元計画を設定する。単元の前半では、教師の言葉がけや友だちのよい動きからイメージを広げて、特徴的な動きを先生のリードでみんなでいくつかやってみる時間【習得】、友だちと好きな動物を選び、簡単なお話で続けて踊る時間【活用】を設定する。単元の後半には、面白かった動物の様子や動きを出し合って踊る時間【探究】を設定し、単元のまとめとして、みんなで一緒にメドレー形式で踊ることにした。

③学習活動に即した評価
- 「指導のねらい」と「指導する内容」を１時間ごとに明確にする。それに合わせて、評価計画を作成し、計画的・重点的に評価できるようにする。ＰＤＣＡのサイクルで指導と評価を一体化し、評価を指導の改善、児童への支援に生かしていく。

④幼稚園との系統
- 幼稚園での実践を調査し、１年生での表現リズム遊びに生かせる内容を各時間の導入時に設定する

実証授業　　1年　　「なかはぎどうぶつランドにいこう」

まとめ　　○授業分析　○意識調査の変容　○研究仮説の検証

2　研究の構想

（1）研究主題について

東京都小学校体育研究会研究主題

「一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動する力を身に付ける体育学習」

表現運動領域部会研究主題

「イメージやリズムの世界に没入し、なりきって踊ることのできる表現リズム遊びの学習」

研究主題を構成するキーワード

イメージやリズムの世界に没入し

そのものになりきって全身の動きで表現したり、軽快なリズムの音楽に乗って踊ったりして楽しむことができる運動

なりきって踊る

心に浮かんだイメージや思いの世界で、表したいものになりきって自由に動いたり、リズムに乗って弾んだりして踊ること。身体を使った表現力の育成。動きに伴って視線を定めて表情豊かに踊ること

（2）主題設定の理由

表現運動系の学習では、「心と体をより一体としてとらえること」が重要である。平成２０年１月の中央教育審議会答申の中で体育科の基本方針として、「体を動かすことが、身体能力を身に付けるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通してコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通して論理的思考力を育むことにも資する。」と示されている。表現運動系の学習はこれらの趣旨に合致している要素が豊富に含まれている。例えば、リズムに乗って全身を動かし心身を解放して楽しく踊ることは、多様な身体能力の向上とともに心身をほぐす機能をもつ。また、イメージやリズムにふさわしい動きを見付けたり作品を創作・鑑賞したりする中には、仲間との話し合いや互いのよさを生かし合って踊りを工夫していく活動が頻繁に行われる。このように、リズムやイメージの世界に入り込み、なりきって踊ることを手掛かりにしながら課題解決的な学習を進めていくことが、自主的・自発的に運動に取り組んでいく力を育んでいくことにつながると考え、主題を設定した。

また、今年度は低学年での課題解決的な学習の仕方に重点を置き、研究を進めていく。低学年では「表現遊び」と「リズム遊び」を組み合わせた遊びの体験を通して、即興的な身体表現能力やリズムに乗って踊る能力、コミュニケーション能力などを培っていくことが大切である。そのために、身近な動物や乗り物などの題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで表現したり、軽快なリズムの音楽に乗って踊ったりするリズム遊びを数多く取り上げて、発達の段階で身に付けるべき表現運動の技能の習得を目指していく。

即興的な身体表現能力	直観的にとらえたイメージをその場で次々と思いつくまま表現する力であり、今もっている力でその場の雰囲気に合わせて、即座に踊る力
リズムに乗って踊る能力	リズムに乗って、全身で弾んで踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりする力
コミュニケーション能力	いつでも、どこでも、かかわって踊ることができる力。友達と呼吸を合わせたり、一緒に踊ったり、見合ったりすること。

（３）研究仮説

一人一人が表現リズム遊びの楽しさを味わう授業づくりをすれば、リズムやイメージの世界に没入して、なりきって踊ることができ、進んで運動に取り組む力を身に付けていくことができるであろう。

① 表現リズム遊びの楽しさを味わう授業づくり

○身近な動物や乗り物などの題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで表現したり、軽快なリズムの音楽に乗って踊ったりする運動遊びの楽しさを味わいながら、課題解決的な学習を進める。

② リズムやイメージの世界に没入して

○自分ではない何かに変身して、虚構の世界に没入し、変身すること自体を楽しむこと

○やや速いテンポのロックやサンバなどの軽快なリズムの曲や児童にとって身近で関心の高い曲に乗って、弾んで自由に踊ったり、友達と調子を合わせたりして楽しく踊ること。

③ なりきって踊る

○心に浮かんだイメージや思いの世界で、表したいものになりきって自由に動いたり、題材の特徴をとらえてそのものになりきって全身の動きで表現したりすることが楽しい運動である。る。題材からイメージしたことを身体の動きで表現することを「踊る」とし、それぞれが自分の心にわき出たイメージで踊る姿を「なりきって踊る」とした。題材の特徴を具体化したり、動きを引き出すための言葉がけを工夫したりする指導が大切になる。

④ 進んで運動に取り組む力を身に付ける

○「もっとこうしてみよう」「またやってみよう」「次はこんな動きをしてみたい」など、自発的・自主的に表現リズム遊びに取り組もうとすること。

（４）研究の視点

① 学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材

○『「学ぶこと」＝表現運動系における課題を解決していくこと』ととらえ、その楽しさを味わうことのできる学習内容を精選する。

○「教材＝題材」ととらえる。その題材を手掛かりにして学習内容の確実な習得を図っていく。

② 課題解決的な単元計画

○単元全体を「習得」・「活用」・「探求」の時間に分けて単元を構成していく。単元の前半は「習得」と「活用」の時間とし、即興的な表現を繰り返し行い課題を解決していく。単元の後半では、それを生かした「探求」の時間とし、「表したい場面や様子をひとまとまりの動きにする活動」につなげていく。

③　学習活動に即した評価

○「指導のねらい」と「指導する内容」を1時間ごとに明確にする。それに合わせて、評価計画を作成し、計画的・重点的に評価できるようにする。PDCA の授業改善サイクルを活用し、指導と評価を一体化させ、評価を指導の改善、児童への支援に生かしていく。

④　幼稚園との系統

○幼稚園での表現に関するリズムダンス的な踊りや、変身あそびなどの実践を調査し、1年生での表現リズム遊びに生かしていく。具体的には、各時間に導入時に、それらを取り入れ心と体をほぐす。

2　研究の内容

（1）学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材

①　一人一人が運動の楽しさを味わうことができる、領域や単元において重点的に学習する内容

○今年度は1年生での表現リズム遊びを行う。低学年の児童は心も体も大変しなやかで、リズムに乗って弾んで踊る律動を好むとともに、何かを表現するというより、変身すること自体を楽しみ、その変身の対象の魅力にひかれて活動する特性をもっている。そこで、単元の前半を「リズム遊び」、後半を「表現遊び」に分けて、単元を計画していく。

<table>
<tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="3">リズム遊び</td><td colspan="5">表現遊び</td></tr>
</table>

②　児童が学習内容を確実に身に付け、一人一人が運動の楽しさを味わうことができる適切な運動やゲーム等（教材）

○教材の条件は「学習内容を確実に習得でき、学習意欲を喚起できるもの」と本部会では考えた。そこで、教材を題材ととらえ、研究を進めていく。

低学年の題材＝児童にとって身近で関心が高く、特徴のある具体的な動きを多く含む題材

⇩

鳥、昆虫、恐竜、動物、海の生き物、飛行機、遊園地の乗り物など

（2）課題解決的な単元計画

① 学習内容を身に付けるための発達の段階に応じた課題設定とその方法

○自分ではない何かに変身して虚構の世界に没入し、変身すること自体を楽しむことが好きな低学年の特性を生かして、「身近な動物や乗り物」などの題材からその様子や特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで楽しく踊ることができるようにする。

その中に、跳ぶ、回る、這うなどの動きによって、高低の差や速さの変化を付けたり、動きの中に急変する場面を入れて流れに変化を付けたりして、簡単な変化とメリハリを付けて、動きの面白さを体験させていく。

② 一人一人の児童が進んで課題を解決し、学習内容を身に付けることのできる単元計画

○本分科会が考える課題解決とは、身近な生活などから題材を選んで、表したいイメージや思いを動きで表現できるようにすることである。そのために、単元計画の中に、一時間ごとに身に付けさせたい動きを明確にしていく。単元全体で題材や場も工夫していく。そして、単元の前半を「習得」と「活用」の時間とし、さまざまな題材での即興的な表現の活動を重視し、後半はそれを生かして学習を深める「探求」の時間として単元を構成する。

○習得の時間では、教師主導で小テーマに合った特徴的な動きをやってみる。その際、各時間で扱う小テーマは、３つ程度とし、質感の違うものを選び指導することが大切である。

○活用の時間では、小テーマの中から、好きな題材を自分たちで選び、これに合った特徴的な動きを行う。題材から、思いつくままにとらえたイメージをもとに、動きを誇張したり、変化を付けたりして、ひと流れの動きにして踊る。習得の時間で学んだ動きを、繰り返したり、大げさにしたりしながら、題材の特徴をとらえて踊ることを大切に指導していく。

○探求の時間では、自分たちで小テーマを選び、単元前半で身に付けた動きをもとにして、「はじめ－なか－おわり」を付けた簡単なひとまとまりの動きにして踊る。本授業では１年生であるため、簡単なひとまとまりの動きにして踊るのではなく、これまでに踊った中で面白かった動物を選び、メドレー形式で踊ることで、学習のまとめとする。

（3）学習活動に即した評価

① 児童一人一人の学習状況を的確にとらえ、指導方法の改善につながる評価

○児童一人一人の学習状況を的確にとらえ、指導方法の改善につながる評価をするために、「指導内容の明確化」・「指導法の工夫」・「到達度の把握」・「指導の改善」の PDCA サイクルを授業の中で重視していくことにした。

② 一般化するための重点化・簡素化された評価

○観点ごとの評価規準を明らかにする。単元全体を通してバランスよく指導を行い、評価計画を作成し一単位時間での評価の観点を絞る。単元前半は関心・意欲・態度の評価を重点的に行う。中盤では「楽しく踊るための動きや活動の仕方の工夫」が顕著に見られるようになると思われるので、思考・判断の評価を重点的に行う。単元後半に進むにつれて、技能の評価を重点的に行う。

○評価方法は、教師による観察、児童同士の見せ合う活動による相互評価、学習カードによる自己評価を参考にしていく。

（4）幼稚園との系統

○表現リズム遊びにおける幼稚園から小学校１年生へのスムーズな接続を考えた。幼稚園での表現に関する実践を調査し、１年生での表現リズム遊びに生かしていく。幼稚園で行われている「表現」で行われているリズムダンス的な踊りや、変身あそびなどの実践内容を単元計画に取り入れていく。各時間の導入時にそれらを取り入れることで、心と体をしっかりとほぐすことができると考えた。

4　調査研究

表現リズム遊びに関する教師の指導の実態調査の結果と分析

（１）調査の目的

表現リズム遊びにおける教師の指導上の意識を調査し、研究を進めていく上での手がかりとする。
教師の表現リズム遊びに関する意識（授業の実施状況、指導上の課題等）を明らかにする。

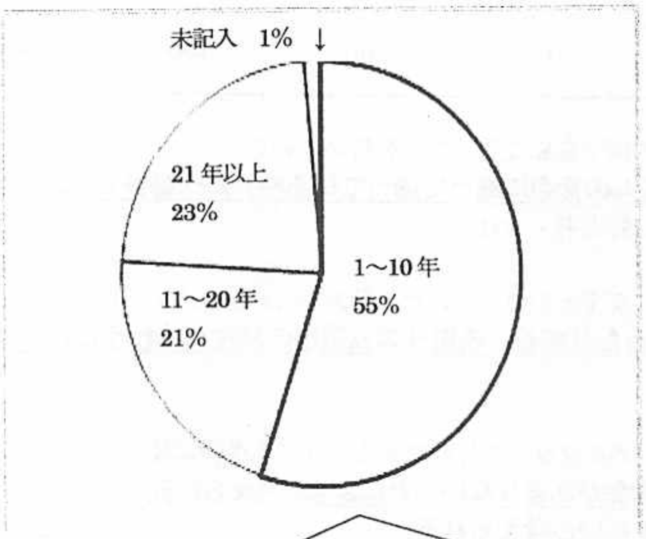
（２）調査の方法

① 調査期間　平成２６年７月上旬～中旬

② 調査方法　調査対象と対象者数

小学校教師　表現運動部員の所属校あるいは所属地区の担任経験のある教師

経験年数	1年以上～10年未満	11～20年	21年以上	合計
教師数（人）	６５１	３５８	１４７	１３０２

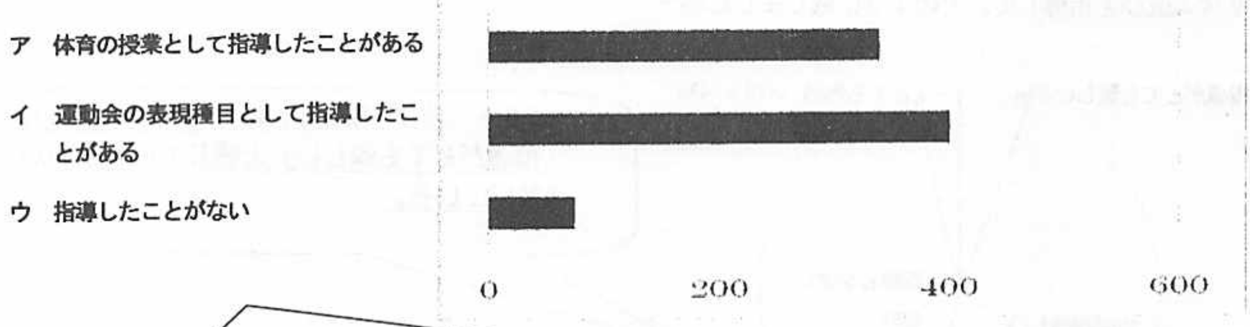


・調査対象の年齢構成を見ると、経験年数１～１０年の若い教員が全体の半数以上を占めている。これは、小学校の教師の全体の年齢構成にも関係して興味深い。

・表現リズム遊びを指導したことのある、若い層の教師の意識調査の結果が反映されると考えられる。

（３）調査の結果

① 　１・２年生の表現リズム遊びを指導したことがありますか？（複数回答可）

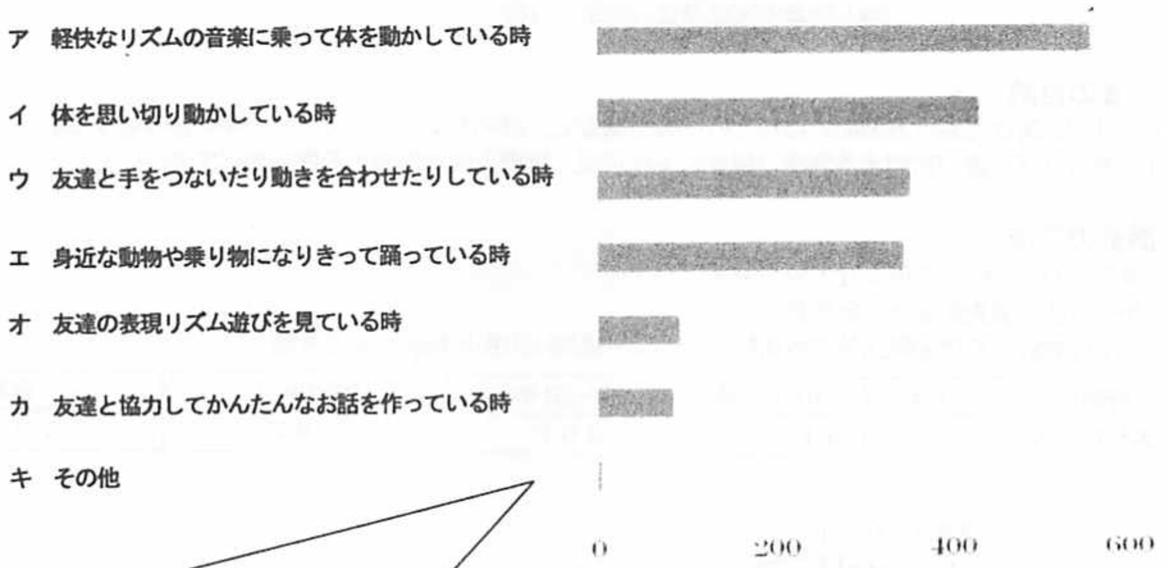


・体育の授業もしくは運動会の表現種目として表現リズム遊びを指導した教師はのべ４７８名と多い。

・体育の授業で指導したことのある教師のほとんどが、運動会の表現種目の指導もしている。

・指導経験がないのは、低学年の担任経験がないことによることも考えられる。

② 表現リズム遊びの学習で、児童が楽しそうにしているのはどんな時ですか？（複数回答可）



（この設問は、指導したことのない教師も、児童の様子を見て思うことを答えている。）

・**児童が楽しそうにしているのは、「軽快なリズムの音楽に乗って踊っている時」が一番多く**、調査対象総数の４３％となった。これは、リズム遊びの分野と考えられる。

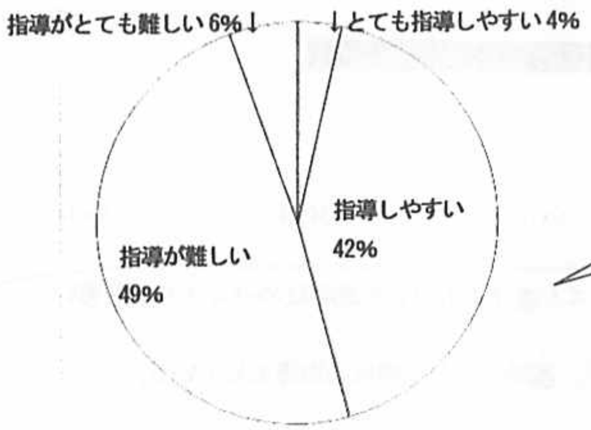
・次に多いのが、「体を思い切り動かしている時」「友達と手をつないだり動きを合わせたりしている時」である。**全身を使って踊ったり友達と交流して踊ったりする、表現リズム遊びの特性を味わうことで、児童が楽しそうにしている**ことがうかがわれる。

・「身近な動物や乗り物になりきって踊っている」は表現遊びの分野である。リズム遊びに比べポイントが低いのは、**表現遊びをしている児童の姿を見る機会があまりないことによる**と考えられる。
　つまり、**表現遊びの授業はリズム遊びより少ないと考えられる**。

・「友達の表現リズム遊びを見ている時」「友達と協力してかんたんなお話を作っている時」は、ともにポイントが低い。児童は、**踊りを見ることより実際に踊る方が楽しいと考えられる。**

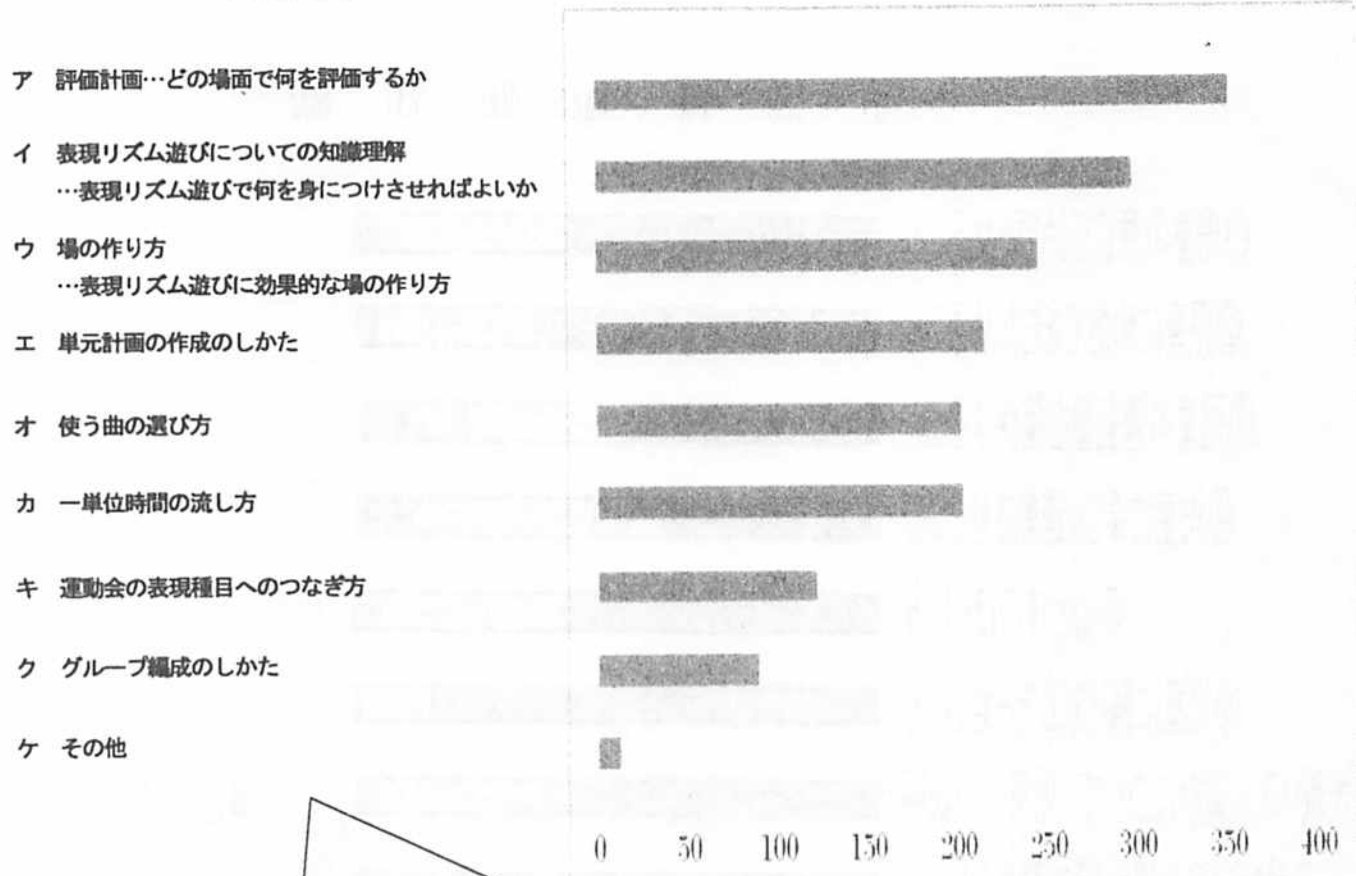
・「友達と協力してかんたんなお話を作っている時」も、表現遊びの分野だが、授業でこうした活動を体験させていないことによると考えられる。

③ 表現リズム遊びを指導して、どのように感じましたか？



・表現リズム遊びの指導について**「指導が難しい」「指導がとても難しい」と感じている教師が半数以上いる。**

④ 表現リズム遊びの<u>授業づくり</u>で、困っていることや難しいと感じていることはどんなことですか？（複数回答可）

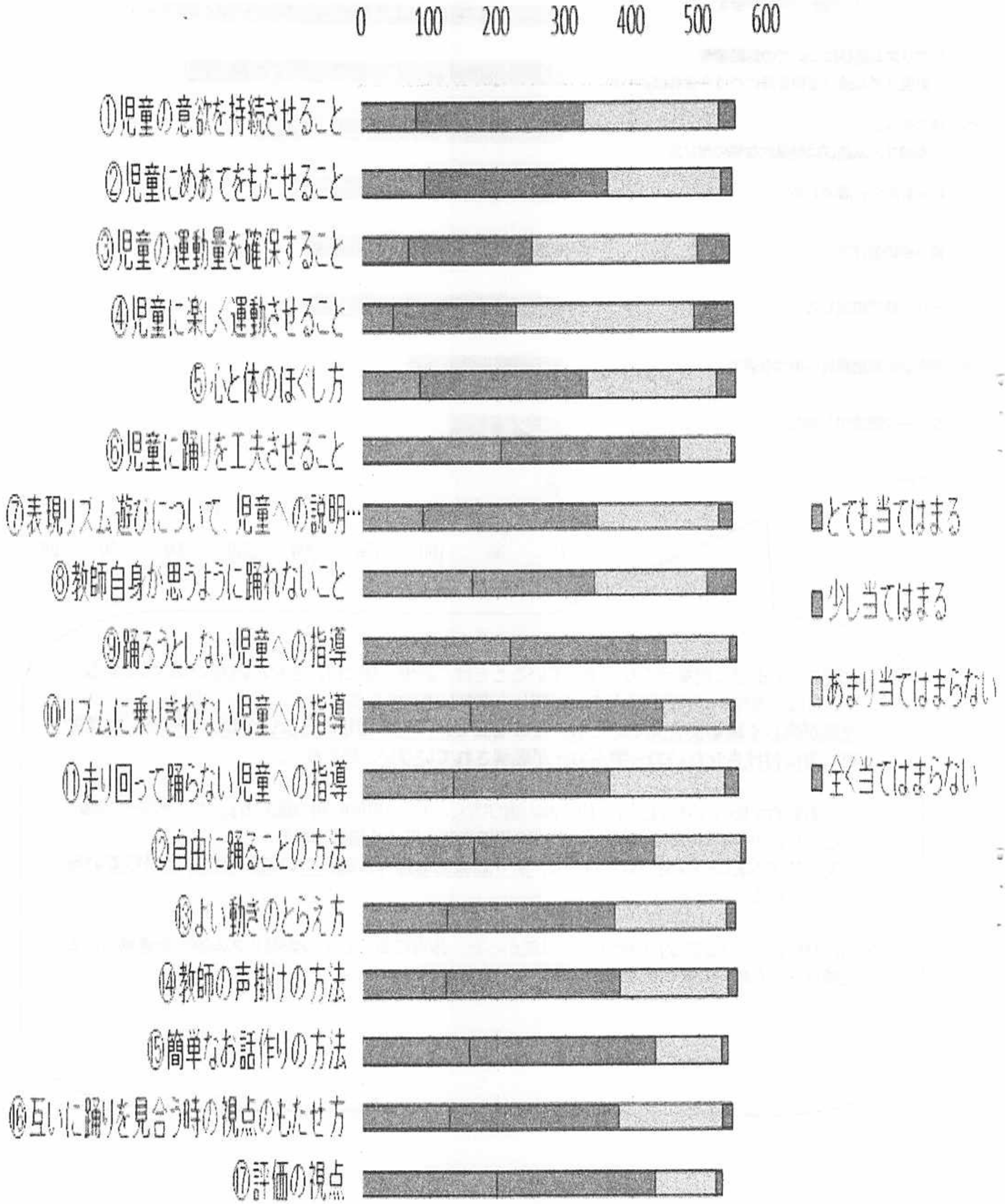


・表現リズム遊びの授業づくりで困っていることは、評価と身に付けさせたい力についてである。これらは、表現リズム遊びのねらいに関わる重要な項目である。
<u>児童が楽しく踊る姿を見ていても、どの場面で、何を評価したらよいのか、学習として具体的に身に付けさせたい力ー学ぶ力ーが理解されていない</u>と思われる。

・ウ「効果的な場の作り方」、オ「使う曲の選び方」、カ「一単位時間の流し方」、ク「グループ編成のしかた」の４項目は、表現リズム遊びの指導方法に関する項目である。
　表現リズム遊びの授業づくりの上で、**<u>より効果的な指導方法について知りたいと感じている</u>**と考えられる。

・「表現種目へのつなぎ方」のポイントは低かった。体育授業としての表現リズム遊びを運動会の表現種目へつなげる必要はあまり感じていないと思われる。

⑤ 表現リズム遊びの指導で、難しいと感じていることはどんなことですか？



・表現リズム遊びの指導上「とても難しいと感じる」と「難しいと感じる」を合わせた数で、
全体の３分の２以上をしめる項目は、
カ　児童に踊りを工夫させること
ケ　踊ろうとしない児童への指導
コ　リズムに乗りきれない児童への指導
シ　自由に踊ることの方法
セ　教師の声かけの方法
ス　よい動きのとらえ方
ソ　簡単なお話づくりの方法
チ　評価の視点　　　　　　　　　であった。

・逆に表現リズム遊びの指導上「難しいと感じない」「全く難しいと感じない」を合わせた数で、全体の半分以上をしめる項目は、
エ　児童に楽しく運動させること
ウ　運動力を確保すること　　　　であった。
表現リズム遊びの楽しさや、表現リズム遊びの豊富な運動量については実感されていると言える。

・授業づくりと同様に、**指導する上でも「評価の視点」の困難さが浮き彫りとなった。**
「ス　よい動きのとらえ方」「タ　互いの踊りを見合う時の視点のもたせ方」なども評価にかかわる項目であり、「表現リズム遊びの評価」をどのようにしたらよいか戸惑う教師の姿が見られる。

・「カ　児童に踊りを工夫させること」「簡単なお話づくりの方法」が難しいと感じるのは、振り付けを教えるリズム遊びの指導が多く、**自由に踊りを考えさせたり簡単なお話づくりをしたりする授業の経験が乏しいのではないか**と考えられる。

・多くの児童が楽しく踊る中で、**「踊ろうとしない児童」や、「リズムに乗りきれない児童」の存在**が見られ、どうしたらよいか困っていることが分かる。

（４）　調査結果から明らかになったこと

・　表現リズム遊びを指導したことのある教師は、軽快なリズムの音楽に乗って踊っている時、児童が楽しそうにしていると感じている。

・　身近な動物や乗り物になりきって踊るなど、表現遊びをしている児童の姿を見ていない教師が多く、リズム遊びに比べて表現遊びの授業はあまり行われていないと考えられる。

・　表現リズム遊びの授業づくりで困っていることは、評価計画の項目が一番多く、次に、学習として具体的に身に付けさせたい力がイメージできていないことであった。また、表現リズム遊びの指導上困難を感じているのも、「評価の視点」であった。

・　「指導と評価の一体化」の視点からいえば、指導する内容が明確でないことで、評価の内容もあいまいになる。
「表現リズム遊び」で児童に身に付けさせたい力を具体的に明らかにした授業づくりや、評価計画、評価の視点を提案することが必要であると考える。

（１）単元計画

<table>
<tr><td colspan="2">時間</td><td colspan="2">1</td><td colspan="2">2</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2">指導のねらい</td><td colspan="5">・太鼓や軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができるようにする。
・だれとでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
・基本的な動き方を知り、友達のよい動きを見付けることができるようにする。</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">学習内容・活動</td><td colspan="5">1　心と体をほぐす。
・やきいもグーチーパー　・猛獣狩りに行こうよ
・エビカニクス　・おしりフリフリ　等
2　学習課題の確認「いろいろなリズムに合わせて踊ろう。」
3　先生のリードでリズム遊びの基本的な動きで踊ってみる。習得</td></tr>
<tr><td colspan="2">○リズム太鼓に合わせて踊る。
・ゆっくり、速く、止まる
・大きく、小さく
・激しく、軽やかに　等
○軽快なリズムの曲に乗って踊る。
・先生のまねをして
・一人で　自由に</td><td colspan="2">○リズム太鼓に合わせて
・前時の動きの確認をする
○軽快なリズムの曲に乗って踊る。
・先生のまねをして
・一人で　自由に
・友達と調子を合わせて</td><td>○違うリズムの曲をつなぎ、動きに変化をつけて踊る。
・先生のまねをして
・一人で　自由に
・友達と調子を合わせて</td></tr>
<tr><td colspan="5">4　3で踊った踊りの中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って全身を弾ませて即興的に自由に踊る。活用
・2～3人のグループで
5　友達の動きを見るて、まねして踊る。
・友達のリズムに乗って弾んだよい動きを見付ける。
・気に入った動きをみんなで踊る。
6　学習の振り返りをする。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">評価の重点</td><td>関・意・態</td><td colspan="2">①　③</td><td colspan="2">②</td><td></td></tr>
<tr><td>思考・判断</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">①</td><td></td></tr>
<tr><td>技能</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>②</td></tr>
<tr><td colspan="2">児童の具体的な姿</td><td>進んでリズム遊びに取り組み、踊る楽しさを味わっている。</td><td>リズム遊びのやくそくを守り、安全に気を付けて運動している。</td><td>リズムに乗って、だれとでも仲良く踊っている。</td><td>リズム遊びの基本的な動き方を知り、友達のよい動きを見付けている。</td><td>リズムに乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりできる。</td></tr>
<tr><td colspan="2">つまづきの例</td><td>リズム遊びの行い方が分からない。</td><td>走り回ったりふざけ合ったりしている。リズム遊びのきまりがわからない。</td><td>一人か、いつもきまった友達と踊っている。</td><td>リズム遊びのよい動きが分からない。</td><td>動きが分からず立ちっぱなしだったり、リズミカルに動くことができなかったりする。</td></tr>
<tr><td colspan="2">おおむね満足する状況にするための支援</td><td>教師のまねをして一緒に踊るようにさせる。</td><td>リズム遊びのやくそくや安全について個別に声をかける。</td><td>意図的にペアを作り、その友達と一緒におどらせる。</td><td>よい動きをしている児童を見せる。</td><td>教師や友達と一緒の動きをするよう助言する。教師が手拍子をしながら一緒に踊る。</td></tr>
<tr><td colspan="2">十分満足する状況にするための支援</td><td>よりよい児童を称賛したり、紹介したりする。その児童の動きをまねて踊るよう声をかける。</td><td>人や物にぶつからないよう周りを見ながら、体育館を広く使うよう、声かけをする。</td><td>ペアで踊れるような声をかけ、かかわりを増やす。</td><td>よい動きとその理由を、友達に伝えるよう、声をかける。</td><td>体幹部を意識できるように「おへそを上下左右に動かそう」と声をかける。</td></tr>
</table>

4	5	6（本時）	7	8
・題材の特徴を捉えて、全身で踊ることができるようにする。 ・表現遊びに進んで取り組み、だれとでも仲良く踊ることができるようにする。 ・題材の特徴を知り、それに合った動きを選んだり見付けたりすることができるようにする。			・急変する場面を入れて、簡単な話にして全身の動きで楽しく踊ることができるようにする。	

4〜6

1　心と体をほぐす。
2　学習課題の確認「いろいろな生き物に変身して踊ろう。」
3　先生のリードで小テーマの生き物の様子や動きの特徴をとらえて踊る。**習得**

○動物	○昆虫	○海の生き物
・ゾウ ・ヘビ ・ワシ ・サル　等	・カマキリ ・チョウチョ ・アリ ・ムカデ　等	・トビウオ ・カニ ・タコ ・クジラ　等

4　好きな動物を選び、特徴的な動きを生かして自由に踊る。**活用**
5　簡単な話にして続けて踊る。
6　友達のよい動きを見付けて、みんなで一緒に踊る。
・友達のいいところを見つけるとともに、一緒に踊る楽しさを共有する。
7　学習の振り返りを行う。

7〜8

1　心と体をほぐす。
2　学習課題の確認「簡単なお話をつくろう」
3　これまで踊った中で、面白かった様子や動きをみんなで一緒に踊る。**探究**

7	8
○動物ランド あ！台風だ！	○動物ランド あ！〜
⇩	⇩
○昆虫ランド おいしいものを見つけたぞ！	○昆虫ランド あ！〜
⇩	⇩
○海中ランド 竜宮城を発見！	○海中ランド あ！〜

4　急変する場面を入れて簡単な話にして続ける。
5　友達のよい動きを見付けてみんなで一緒に踊る。
6　学習の振り返り、単元のまとめをする。

4		5	6（本時）	7	8
①②					
		①		②	
			①		①
進んで表現遊びに取り組み、踊る楽しさを味わっている。	表現遊びのやくそくを守り、だれとでも仲良く踊っている。	友達の動きを見て、特徴をとらえたよい動きを見付けている。	海の生き物の特徴を捉え、全身で大げさに踊ることができる。	急変する場面を入れて、お話づくりをしている。	急変する場面に合った動きの変化を取り入れて踊っている。
表現遊びの行い方が分からない。	友達とかかわって踊れない	友達の動きを見ていない。 よい動きが分からない	題材の特徴を捉えて踊っていない。	急変する場面が思いつかない。	急変する場面で動きに変化が見られない。
教師のまねをして踊るようにさせる。	ペアを作り一緒に踊らせる。	具体的な動きのよさを知らせる。 よい動きをしている児童を見せる。	教師と一緒に踊る。 オノマトペ等よい動きにつながる具体的な言葉をかける。	急変する場面のイメージが膨らむようなヒントを与え、一緒に踊る。	急変する場面の動きの変化のポイントを知らせる。
よい動きをしている児童を称賛したり紹介したりする	ペアで踊るよう声をかけ、かかわりを増やす。	友達のよい動きを見付けて、自分の動きに取り入れていくよう、運動に取り組ませる。	速さやリズム、場をうまく変えながら、体全体を使って踊るよう声をかけ、称賛する。	イメージを膨らませ、お話づくりをしている様子を見させ、自分の動きに取り入れていくよう、声をかける。	場面の変化で、動きを大げさに変化させ、体全体で、なりきって踊るよう声をかける。

（2）一単位時間の流れ

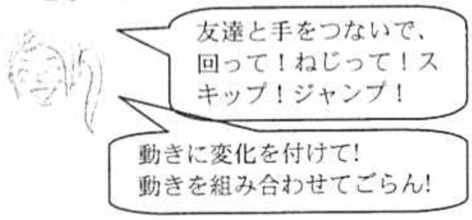
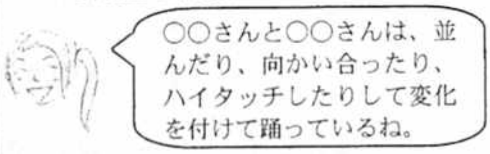
第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　　第１時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　単元のめあてと流れを知る。	1　単元のめあてと流れを確認する。 ・リズムにのって、たのしくおどろう。 ・ともだちといっしょに、なかよくおどろう。 ・ともだちのよいうごきを、みつけよう。	◆掲示物で、学習の流れやめあてを分かりやすく示す。
2　心と体をほぐす。	2　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー ・体でグー・チョキ・パーの動きをして楽しんで踊る。	♪やきいもグーチーパー 先生のまねっこだよ。 体を大きく使って動こう！
3　教師のリードで、リズム遊びの基本的な動きで踊る。	3　教師のリードで、リズム遊びの基本的な動きで踊ってみる。 ○リズム太鼓の音に合わせて踊る。 ・ゆっくり、速く、ストップ ・大きく、小さく ・激しく、軽やかに　等 ○軽快なリズムの曲に乗って踊る。 ・先生の真似をして ・一人で自由に	☆リズム太鼓　♪ロックの曲 ◆「○○みたいに～してみよう」とイメージとつなげた言葉がけをする。 ワカメみたいにクネクネ踊ってみよう。 ◆タンタンタン、ターンタターンタなど、その場でリズム打ちや手拍子などを取り入れ、リズムに乗る楽しさを味わわせる。 ◆体幹部を動かすことを意識させる。 おへそを上下に弾ませてみよう！
4　リズムに乗って、全身を弾ませて即興的に自由に踊る。	4　３で踊った中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って自由に踊る。 ・ペアの友達の踊りの真似をする。	◆児童にとって身近で親しみやすい軽快なリズムの曲を用意する。 ◆場の安全に気を付け、広がって踊るよう声をかける。
5　友達の踊りを見て、真似して踊る。	5　前半、後半に分かれて、友達の動きを見る。 ・友達のリズムに乗って弾んだよい動きを見付ける。 ・気に入った動きをみんなで踊る。	 ○○さんはリズムに乗っているね！○○さんは大きな動作で踊っているね！○○さんのまねをして踊ろう。 ◆動きが分からない児童には教師や友達と一緒の動きをするよう助言する。
6　学習の振り返りをする。	6　楽しかったことや、友達のよい動きを発表する。	◆リズムに乗って、全身で弾んで踊っている児童を賞賛する。

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　　第２時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 〇やきいもグーチーパー ・体でグー・チョキ・パーの動きをして楽しんで踊る。 〇エビカニクス ・教師の動きの真似をし、音楽に合わせて楽しんで踊る。	♪やきいもグーチーパー ◆徐々に動きを大きくし、体じゃんけんに発展できるようにする。 ♪エビカニクス ◆全身で動くことで心と体のスイッチオンができるようにする。
2　本時のめあてと流れを知る。	2　本時のめあてと流れを確認する。 いろいろなリズムにのっておどろう。	
3　リズム遊びの基本的な動きで踊る。	3　前時の動きを確認し、先生や友達と一緒に踊る。 〇軽快なリズムの曲に乗って踊る。 ・先生の真似をして ・一人で自由に ・２～３人のグループで	☆リズム太鼓 ♪ロック・サンバ等の曲（２～３分） ◆クネクネ、シュッシュッなど、オノマトペを使った言葉がけをし、質感の違いを分かりやすくする。 ◆教師が思い切り移動して空間をかき回すように動くことで開放的な空間を作る。 人のいないところへ！自分の居場所をつくらないよ。 友達の目を見て！出会った友達と手をつなごう！
4　リズムに乗って、全身を弾ませて即興的に自由に踊る。	4　３で踊った中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って自由に踊る。 ・２～３人でリーダーの動きを真似る。 ・順々に動きをつなげて踊る。	◆だれとでも仲よく踊れるように友達と手をつないだりタッチしたりする動きを取り入れる。 ◆素早く、ゆっくり、急に止まるなど、リズムや速さの変化を意識できるような言葉がけをする。
5　友達の踊りを見て、真似して踊る。	5　前半、後半に分かれて、友達の動きを見る。 ・友達のリズムに乗って弾んだよい動きを見付ける。 ・気に入った動きをみんなで踊る。	◆友達とかかわって踊れない児童には、教師が一緒に踊って支援する。 おへその向きを変えて！全身を弾ませてノリノリで踊ろう！動きを繰り返して! ◆動きを繰り返したり、組み合わせたりしている児童を称賛し、そのよさを全体に紹介する。
6　学習の振り返りをする。	6　楽しかったことや、友達のよい動きを発表する。	 楽しそうな友達の動きを選んでまねして踊ってみよう。

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　　第３時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー ・体でグー・チョキ・パーの動きをして楽しんで踊る。 ○おしりフリフリ ・体の様々な箇所を振って踊る。	♪やきいもグーチーパー ◆だれとでもすぐに集まって座るように声がけをする。 ♪おしりフリフリ ◆全身で動くことで心と体のスイッチオンができるようにする。
2　本時のめあてと流れを知る。	2　本時のめあてと流れを確認する。 いろいろなリズムにのっておどろう。	
3　リズム遊びの動きに変化を付けて踊る。	3　教師のリードで、動きに変化を付けて踊る。 ○違うリズムの曲に合わせて踊る。 ・先生の真似をして ・一人で自由に ・２～３人のグループで	☆リズム太鼓 ♪ロック・サンバ・ヒップホップ・沖縄調等の曲（２～３分） ◆動きに変化を付けるために、回ったり、ねじったり、弾んだりするような声掛けをする。 
4　リズムに乗って、全身を弾ませて即興的に自由に踊る。	4　３で踊った中から気に入った動きを取り入れて、リズムに乗って自由に踊る。 ・２～３人のグループで	◆リズムの取り方の違いに気付かせる。 ◆友達と調子を合わせて踊っているグループや、リズムの違いに合わせて踊っている児童を称賛し、みんなで真似る。 
5　友達の踊りを見て、真似して踊る。	5　前半、後半に分かれて、友達の動きを見る。 ・友達のリズムに乗って弾んだよい動きを見付ける。 ・気に入った動きをみんなで踊る。	◆楽しく踊るための動きを選ばせ、友達と一緒に踊る楽しさを共有する。
6　学習の振り返りをする。	6　楽しかったことや、友達のよい動きを発表する。	

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　第４時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー ○猛獣狩りにいこうよ	♪やきいもグーチーパー、ロックの曲 ◆軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。 だれとでもすぐにグループになるよ！全身弾んでいていいね。
2　単元のめあてと流れを知る。	2　単元のめあてと流れを確認する。 ・いろいろないきものに　へんしんしよう。 ・かんたんなおはなしにして、おどろう。 ・ともだちのようごきを　みつけよう。	なかはぎアニマルランドへ出発しよう!どんな動物に会えるかな！
3　教師のリードで動物の様子や動きの特徴をとらえて踊る。	3　教師のリードで動物の様子や動きの特徴をとらえて一緒に踊ってみる。 変身する動物 ・ゾウ（大きくて強い） ・ヘビ（地をはう） ・ワシ（空を飛ぶ） ・サル（小さくてすばしっこい）	◆体育館を４つに分け、それぞれの動きの違いを体験させる。 ◆オノマトペを使った言葉がけをし、質感の違いを分かりやすくする。 ゾウがノッシノッシ歩いている！ ヘビがニョロニョロ動いている！ ワシが大きく羽を広げて飛んでいる！ サルがシュルシュル木登りしている！
4　好きな動物を選び、特徴的な動きを生かして自由に踊る。	4　３で踊った動物の仲間から好きな動物を選んで自由に踊る。 ・動物変身カードをめくって次々と変身し、そこにかかれた動きで踊る。	☆動物変身カード・リズム太鼓 ◆カードを動物の動きの特徴ごとに分けて掲示する。 ◆全身の動きで大げさに踊っている児童を称賛し、そのよさを全体に紹介する。 ○○さんは全身を使って、大げさに踊っているね。みんなでまねをしてみよう。 ◆空間を広く使って、場の安全に気を付けるよう助言する。
5　好きな動物を選び、簡単な話にして続けて踊る。	5　急変する場面を入れ、簡単な話にして続けて踊る。	◆簡単なお話づくりができるように、「大変だ!」「急に○○する」など、動きに変化を取り入れやすい言葉がけをする。 ワシが空を飛んでいる。 あ！えさ発見　急降下！ 獲物をねらうライオン。 あ！獲物に跳び付いた！
6　友達のよい動きを見付けて、みんなで一緒に踊る。	6　動物の特徴をとらえた大げさなよい動きを見付け、みんなで一緒に踊る。	◆友達のよい動きを紹介し、動きを共有できるようにする。
7　学習の振り返りをする。	7　学習の振り返りを行う。	◆全身を使って動けたことや、特徴をとらえて大げさに動いていたことなどを称賛し、次時への意欲を高める。

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　第５時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー ○虫取りにいこうよ	♪やきいもグーチーパー　ロックの曲 ◆軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。
2　学習のめあてと流れを知る。	2　学習のめあてと流れを確認する。	
いろいろないきものにへんしんしておどろう。		
3　教師のリードで昆虫の様子や動きの特徴をとらえて踊る。	3　教師のリードで昆虫の様子や動きの特徴をとらえて一緒に踊ってみる。 変身する昆虫 ・カマキリ（強くてするどい） ・チョウチョ（ひらひらと飛ぶ） ・アリ　（ちょこちょこと動く） ・イモムシ（地をはう）	◆様子の違う昆虫を取り上げ、飛ぶ、はう、回るなどの動きを経験できるようにする。 ◆特徴をとらえて大げさに踊っている児童を称賛し、繰り返すよう助言する。 ◆オノマトペを使った言葉がけをし、質感の違いを分かりやすくする。 ◆空間を広く使って場の安全に気を付けたり、大げさに踊ったりするよう助言する。
4　好きな昆虫を選び、特徴的な動きを生かして自由に踊る。	4　３で踊った昆虫の仲間から好きな昆虫を選んで自由に踊る。 ・昆虫変身カードをめくって次々と変身し、そこにかかれた動きで踊る。	☆昆虫変身カード・リズム太鼓 ◆カードを昆虫の動きの特徴ごとに分けて掲示する。 ◆体をねじったり、回ったり、跳んだりして、変化させている児童を称賛する。 ◆動き方が分からない児童には、イメージできるような言葉かけをしたり、友達や教師の真似をしたりするよう助言する。
5　好きな昆虫を選び、簡単な話にして続けて踊る。	5　急変する場面を入れ、簡単な話にして続けて踊る。	◆簡単なお話づくりができるように、「大変だ!」「急に〇〇する」など、動きに変化を取り入れやすい言葉がけをする。
6　友達のよい動きを見付けて、みんなで一緒に踊る。	6　昆虫の特徴をとらえた大げさなよい動きを見付け、みんなで一緒に踊る。	◆友達のよい動きを紹介し、動きを共有できるようにする。
7　学習の振り返りをする。	7　学習の振り返りを行う。	◆全身を使って動けたことや、特徴をとらえて大げさに動いていたことなどを称賛し、次時への意欲を高める。

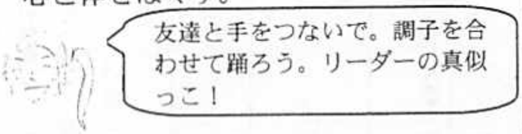
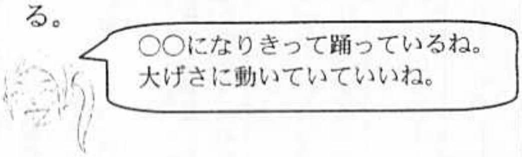
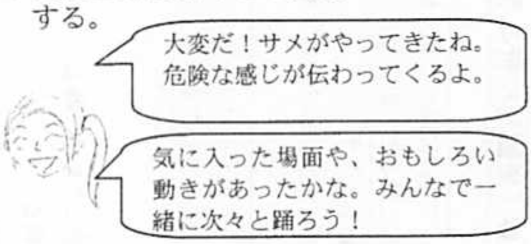
第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　　第６時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 〇やきいもグーチーパー 〇海水浴に行こうよ	♪やきいもグーチーパー　ロックの曲 ◆軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。 全身を弾ませて自由に踊ろう！ 誰とでも仲良く踊ろう！
2　学習のめあてと流れを知る。	2　学習のめあてと流れを確認する。	
	いろいろないきものにへんしんしておどろう。	
3　教師のリードで海の生き物の様子や特徴をとらえて踊る。	3　教師のリードで海の生き物の様子や動きの特徴をとらえて一緒に踊ってみる。 変身する海の生き物 ・トビウオ（スイスイ） ・タコ（くねくね） ・クジラ（ゆっくり） ・カニ（ちょこちょこ） 	◆様子の違う生き物を取り上げ、漂う・泳ぐ・奇妙な動きなどを経験できるようにする。 ◆オノマトペを使った言葉がけをし、質感の違いを分かりやすくする。 トビウオがピューン、ピューンとんでいく。 岩の間でカニがチョコチョコ遊んでいるよ。 タコがグニャグニャ動いているよ。 クジラがゆったり泳いでいるよ。 ◆動きに高・低の差を付けたり、速さに変化を付けたりして踊っている児童を称賛し、そのよさを全体に紹介する。
4　好きな海の生き物を選び、特徴的な動きを生かして自由に踊る。	4　３で踊った仲間から好きな生き物を選んで自由に踊る。 ・海の生き物変身カードをめくって次々と変身し、そこにかかれた動きで踊る。	☆海の生き物変身カード・リズム太鼓 ◆題材の特徴をとらえている児童や、なりきって表情を変えたり、声をあげたりしている児童を称賛する。 〇〇さんは体をねじったり回ったりしながら全身で大きく動いているね。まねしてみよう。
5　好きな海の生き物を選び、簡単な話にして続けて踊る。	5　急変する場面を入れ、簡単な話にして続けて踊る。	◆簡単なお話づくりができるように、「大変だ!」「急に〇〇する」など、動きに変化を取り入れやすい言葉がけをする。 大変だ!大きな波が来た！ 大きな魚が近づいてきたぞ！ 〇〇さんは表情までなりきって踊っているね。二人でくっついたり離れたりしていていいね。
6　友達のよい動きを見付けて、みんなで一緒に踊る。	6　海の生き物の特徴をとらえた大げさなよい動きを見付け、みんなで一緒に踊る。	◆友達のよい動きを紹介し、動きを共有できるようにする。
7　学習の振り返りをする。	7　学習の振り返りを行う。	◆全身を使って動けたことや、特徴をとらえて大げさに動いていたことなどを称賛し、次時への意欲を高める。

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　第７時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー	♪やきいもグーチーパー　ロックの曲 ◆軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。
2　学習のめあてと流れを知る。	2　学習のめあてと流れを確認する。	
	かんたんなおはなしにしておどろう。	
3　前時までになりきった生き物を選び、特徴的な動きを生かして自由に踊る。	3　これまでに踊った生き物の仲間から好きな生き物を選んで自由に踊る。 ・生き物変身カードをめくって次々と変身し、そこにかかれた動きで踊る。 変身する生き物の仲間 ○動物 ○昆虫 ○海の生き物	☆生き物変身カード・リズム太鼓 ◆体育館を動物・昆虫・海の生き物の３つに分け、それぞれの動きの特徴を動きながら想起させる。 ◆動きに高・低の差を付けたり、速さに変化を付けたりして踊っている児童を称賛し、そのよさを全体に紹介する。
4　急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。	4　これまで踊った動物・昆虫・海の生き物の中で、面白かった様子や動きを選び、簡単な話にして続けて踊る。 ・２～３人のグループで	◆動きの中に、「大変だ!○○だ」のような事件や急変する場面を入れて流れに変化をつけられるよう助言する。 ◆題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身で踊っている児童を称賛する。
5　友達のよい動きを見付けて、みんなで一緒に踊る。	5　生き物の特徴をとらえた大げさなよい動きを見付け、みんなで一緒に踊る。	◆動きのよかった児童を紹介し、動きを共有できるようにする。
6　学習の振り返りをする。	6　学習の振り返りを行う。	◆楽しかったことや、真似したい動きなどを発表させ、次時の発表会に向けての意欲をもたせる。

第１学年　表現リズム遊び「なかはぎアニマルランドにいこう」　第８時

めあて	活動	学習環境 ☆道具　♪音楽　◆教師の支援
1　心と体をほぐす。	1　幼児期に行ったリズム遊びに取り組む。 ○やきいもグーチーパー	♪やきいもグーチーパー ◆軽快なリズムの曲に乗って踊ることで、心と体をほぐす。 
2　学習のめあてと流れを知る。	2　学習のめあてと流れを確認する。 なかはぎアニマルランドのはっぴょうかいをしよう。	
3　簡単な話にして踊る。	3　前時までの踊りをグループの友達と確かめて踊る。 ・２～３人のグループで ○動物 ○昆虫 ○海の生き物	☆リズム太鼓 ◆友達と一緒に動きながら、簡単なお話づくりをするよう助言する。 ◆題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身で踊っている児童を称賛する。 
4　発表会の進め方を知る。	4　発表会の進め方を確認する。	◆最初と最後はポーズで止まるよう助言する。
5　急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。	5　急変する場面を入れて簡単な話にして続けて踊る。 ・グループごとに発表会をする。	◆動きのよかった児童を紹介し、動きを共有できるようにする。 ◆友達と踊る楽しさを共有できるようにする。 
6　友達のよい動きを見付けてみんなで一緒に踊る。	6　生き物の特徴をとらえた大げさなよい動きを見付け、みんなでいっしょに踊る。	◆題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身で踊っている児童を称賛する。
7　単元のまとめをする。	7　単元のまとめをする。	

（3）単元計画　第２学年　　表現リズム遊び「遊園地に行こう！」　（全８時間）

<table>
<tr><th colspan="2">時間</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th></tr>
<tr><td rowspan="3">ねらい</td><td>技能</td><td colspan="3">・軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊ったり、友達と調子を合わせたりして楽しく踊ることができる。</td><td colspan="5">・いろいろな乗り物になりきって、その様子や特徴をとらえて全身で踊ることができる。</td></tr>
<tr><td>思考・判断</td><td colspan="3">・リズム遊びに進んで取り組もうとする。
・友達と仲よく交流しながら、安全に気を付けて運動をしようとする。</td><td colspan="5">・表現遊びに進んで取り組もうとする。
・友達と仲よく交流しながら、安全に気を付けて運動をしようとする。</td></tr>
<tr><td>関心・意欲・態度</td><td colspan="3">・リズムの特徴をとらえることができる。
・友達のよい動きを見つけることができる。</td><td colspan="5">・題材の特徴をとらえたり、友達のよい動きを見つけたりする。
・簡単なお話を作って、動きを工夫できるようにする。</td></tr>
<tr><td colspan="2">学習活動</td><td colspan="3">1．心と体をほぐす
・先生のまねをして踊る。
・軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊る。
・友達と調子を合わせて踊る。
2．学習のめあてを確認する
「いろいろなリズムに合わせて踊ろう」
3．友達とリズムに乗って楽しむ
・リズム太鼓に合わせて
・軽快なリズムの曲に合わせて
・動きに変化をつけて
・ダンスリレー
4．グループに分かれて、リズムに乗って自由に踊る
・友達の良い動きを見つけて、それを取り入れる。
5．半分に分かれて見合い、一緒に踊る。
・友達の良い動きを見つけ、一緒に踊る楽しさを共有する。
6．クーリングダウンをする
7．振り返りをする</td><td colspan="3">1．心と体をほぐす
・先生のまねをして踊る。　・軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊る。
・友達と調子を合わせて踊る。
2．学習のめあてを確認する
「いろいろな乗り物に変身して踊ろう」
3．いろいろな乗り物に変身して踊ろう
・色々なものに変身し、全身を使って踊る。
・「跳ぶ」「回る」「這う」「ねじる」動きを取り入れながら踊る。
【ジェットコースター・コーヒーカップ・魔法のじゅうたん・おばけやしき　等】
4．好きな乗り物を選び、特徴をつかんで自由に踊る
・「○○遊園地」という空想の世界を設定し、その題材の特徴をとらえて踊る。
・３で取り組んだ中から気に入った動きを選び、簡単なお話を作って踊る。
5．見合ったり、一緒に踊ったりする。
6．クーリングダウンをする
7．振り返りをする</td><td>3．いろいろな乗り物に変身して踊ろう
・みんなで「○○遊園地」に行き、「あ！○○だ！」を即興的に表現して楽しむ。
4．これまで踊った遊園地の乗り物等の中で、面白かった様子や動きを選び、簡単なお話を作って踊る。</td><td>1．学習のめあてを確認する
発表会をしよう
2．心と体をほぐす
3．工夫して楽しむ
・各グループで「○○遊園地」を踊り、簡単なお話を作って楽しむ。
4．友達のよい動きを見つける
・３で作った遊園地に行き、一緒に踊る。
・友達のよい動きを見つけ、一緒に踊る楽しさを共有する。
5．単元のまとめをする</td></tr>
<tr><td colspan="2">支援</td><td colspan="8">・即興的に表現して楽しむ時間では、題材の特徴をとらえて全身を大きく使って動けるように、オノマトペを使った声かけをする
・リズムに乗って楽しむ時間では、アップテンポの曲に乗って心と体をほぐし、表現できる心と体をつくっていく
・リズムに乗って楽しむ時間では、教師が※４つの工夫を意識し、児童に声をかけたり模倣させたりする
・リズムに乗って楽しむ時間では、教師や友達の真似をして踊らせる
・なりきるためにあったBGMの用意や、場の工夫を行う
・実際に先生や友達と同じように動いてみることで、違った動きの楽しさを感じさせ、よい動きの共有化を図る</td></tr>
</table>

6　資料

（1）　表現運動で扱う「題材」の一覧と「動き」の系統性

小学校学習指導要領解説に書かれている「表現遊び」及び「表現」の身に付けさせたい動きを表に表し、その系統性を考えてみた。

学年	題材	身に付けさせたい動き	具体的な動き
低学年	身近で関心が高く、特徴ある具体的な動きを多く含む題材 ・動物 ・乗り物	・題材の様子や特徴をとらえて、そのものになりきった全身の動き	・「○○が○○しているところ」 ・「大変だ！○○だ」 ☆跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど全身の動きに高・低差や速さの変化をつけて即興的に。 ☆急変する場面を入れて簡単な話にする。
中学年	身近な生活等の題材… 児童の関心、能力にふさわしい題材。多様な表現ができる題材。 ・「具体的な生活からの題材」	・題材の主な特徴をとらえた即興的な動き ①動きに差をつけた誇張した動き ②２人で対応する動きを繰り返す動き	☆表したい感じを大ー小、速ー遅など動きをおおげさにして、ひと流れの動きを即興的に。 ☆２人で息を合わせて（呼応）動きを繰り返し、ひと流れの動きを即興的に。 ☆表したい感じを中心に、 ・感じの異なる動き ・急変する場面　など つなげて「はじめとおわり」を付けた動き。
	・「空想の世界からの題材」	・多様な場面をとらえて即興的な動き ①２人組の対比する動き ②２人組の対立する動き ③２人組の対極する動き	☆多様な場面をとらえて即興的に。（探検） ☆２人組で追いつ一追われつの対応や対立する動きを組み合わせて。（戦い・対決） ☆跳ぶー転がる、動くー止まるなど対極の動きを繰り返して、ひと流れの動きを即興的に（忍者） ☆表したい感じを中心に、 ・感じの異なる動き ・急変する場面　など つなげて「はじめとおわり」を付けた動き。
高学年	いろいろな題材… 児童一人一人の関心や能力の違いに応じて選ぶ。学級共通だけでなく個人やグループによって広い範囲から選ぶ題材。 ・「激しい感じの題材」 ・「群（集団）が生きる題材」 ・「多様な題材」	・変化や起伏のある動き ・特徴的な群の動きや迫力のある動き ・印象的な出来事をとらえたひと流れの即興的な動き	☆「激しく○○する」 「急に○○する」（運動課題） ☆変化と起伏の特徴をとらえた素早く走る、急に止まる、回る、ねじる、転がるなど組み合わせた動き。 ☆激しい感じや急変する感じをひと流れの動きで即興的に。 ☆集まる、離れる、合わせて動く、自由に動くなど簡単な群の動きを即興的に。 ☆「はじめ、なか、おわり」を付けたひとまとまりの動き。

（２）表現・創作ダンスの題材・動きの例など

	【基礎学習の時期】		【探求の時期】
	小学校1・2年	小学校3・4年	小学校5・6年
題材例	動物 乗り物など ・昆虫、恐竜、動物園など ・遊園地の乗り物など	具体的な生活題材：「○○つくり」(料理など) 「1 日の生活」(掃除など) ・「○○つくり」では、表したい感じを大きく・小さく、速く・遅くなど、動きに差をつけて誇張したり、2 人で対応する動きを繰り返したりする。 空想の世界からの題材：「○○探検」(ジャングル・宇宙など) 「忍者」 ・「○○探検」では多様な場面をとらえ、追いつ追われつ、戦い対決、跳ぶ、転がる、動く、止まるなどの動きを組み合わせたり、繰り返したりする。	激しい感じ：「満員電車」「火山の爆発」「嵐の中の難破船」「コンピューターが壊れた」「稲妻が走る」など ・「火山の爆発」では、変化や起伏のある動きをダイナミックに表現する。 群が生きる感じ：「祭り」「スポーツの攻防」「街の風景」など ・「スポーツの攻防」では、変化や起伏の特徴をとらえ、素早く走る、急に止まる、回る、ねじる、跳ぶ、転がるなどの動きを組み合わせたり繰り返したりする。
展開例	・「動物園」では、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど、全身の動きに高低さや速さの変化をつける。		
	ものを使う 「新聞紙」「風船」など		多様な感じ：「私たちの地球」「小学校の思い出」など ・「私たちの地球」では、生活の様々な印象的な出来事からグループで選んだ関心のある題材を使う。 ものを使う：「新聞紙」「風船」など
即興的な表現	・題材の特徴をとらえる。 ・全身の動きに高低差や速さの変化をつけて踊る。	・題材の主な特徴や感じをとらえて、ひと流れの動きで表現する。 ・動きに差をつけて誇張したり、2 人で対応する動きを繰り返したりする。 ・2 人組で対応する動きや対立する動き、対極の動きを繰り返したりする。	・いろいろな題材の特徴をとらえ、表したい感じやイメージを強調するように、変化を付けたひと流れの動きで表現する。 ・集まる(固まる)・離れる・あわせて動く・自由に動くなど、表したいイメージにふさわしい簡単な群の動きで踊る。
簡単な作品創作		・変化と起伏のある「はじめーなかーおわり」のひとまとまりの動きで表現する。	・表したいイメージを強調するように、「はじめーなかーおわり」をつけた簡単なひとまとまりの動きにして、友達と感じを込めて通して踊る。
発表の様子	誰とでも仲良く踊る。・	・発表や交流をする。	・感じを込めて踊る。
動きつくり	・友達のよい動きを見付ける。	・友達のよい動きを自分の踊りに取り入れる。	・自分やグループの課題に応じた動きを選んだり、持ち味を生かす動きをつくったりする。

		【探究の時期】	【専門化を図る時期】	
		中学校1.2年	中学校3年	高等学校入学年次
題材・テーマ展開例	身近な生活や日常動作	「スポーツいろいろ」「働く人々」「お料理するお母さん」など ・1番表したい場面や動きをスローモーションの動きで誇張したり、何回も繰り返したりして表現する。	「出会いと別れ」「街の風景」「綴られた日記」など ・「出会いと別れ」では、すれ違ったりくっついたり離れたりなどの動きを、緩急強弱を付けて繰り返して表現する。	
	対極の動き激しい感じ	「走る一跳ぶ一転がる」「走る一止まる」「伸びる一縮む」など ・「走る一跳ぶ一転がる」などをひと流れでダイナミックに動いてみてイメージを広げ、変化や連続の動きを組み合わせて表現する。	「ねじる一回る一見る」など ・「ねじる一回る一見る」では、ゆっくりギリギリまでねじって力をためておき、素早く振りほどくように回って止まり、視線を決めるなど変化や連続のあるひと流れの動きで表現する。	
	多様な感じ	「激しい」「急変する」「軽快な」「柔らかい」「鋭い」など ・生活や自然現象、人間の感情などの中からイメージをとらえ、緩急や強弱静と動などの動きを組み合わせて変化やめりはりを付けて表現する。	「静かな」「落ち着いた」「力強い」など ・「力強い感じ」では、力強く全身で表現するところを盛り上げて、その前後は弱い表現にして対照を明確にするような簡単な構成で表現する。	
	群の動き	「集まる一とび散る」「磁石」「エネルギー」「対決」など ・仲間とかかわり合いながら、密集や分散を繰り返し、ダイナミックに空間が変化する動きで表現する。	「大回り一小回り」「主役と脇役」「迷路」「都会の孤独」など ・「大回り一小回り」では、大きな円や小さな円を描くなどをとおして、ダイナミックに空間が変化するように動く。	
	ものを使う	「新聞紙」「布」「ゴム」など ・ものを何かに見立ててイメージをふくらませ、変化のある簡単なひとまとまりの表現にして踊ったり、場面転換に気をつけて表現したりする。	「椅子」「楽器」「ロープ」「傘」など ・「椅子」では、椅子に登る、座る、隠れる、横たわる、運ぶなどの動きを繰り返して、「もの」とのかかわり方に着目して表現する。	
	運びとストーリー		「序破急」「起承転結」「物語」など ・「物語」では、気に入ったテーマを選び、ストーリー性のある運びで、一番表したい中心の場面を「ひと流れの動き」で表現して、はじめとおわりを付けて簡単な作品にまとめて踊る。	
即興的な表現		・多様なテーマからイメージをとらえる。 ・イメージを即興的に表現する。 ・変化を付けたひと流れの動きで表現する。 ・動きを誇張したり繰り返したりして表現する。	・表したいテーマにふさわしいイメージをとらえ、変化を付けたひと流れの動きで即興的に表現する。 ・個や群で、緩急強弱のある動きや空間の使い方で変化を付けて表現する。	・動きや空間の使い方に変化を付けて、思いつくままにとらえたイメージをすぐに動きに変えたりして表現する。
簡単な作品創作		・変化と起伏のある「はじめ一なか一おわり」のひとまとまりの動きで表現する。	・表したいイメージを一層深めて表現し、変化と起伏のある「はじめ一なか一おわり」の簡単な作品に表現して踊る。	・即興的な表現から、表したいテーマにふさわしいイメージを一層深めて、変化や起伏のある「はじめ一なか一おわり」の構成で表現する。
発表の様子		・動きを見せ合って発表する。	・踊りこんで仕上げて発表する。	・衣装や発表空間を演出して発表する。
動きつくり		・仲間のよい動きや表現などを指摘する。	・互いの違いやよさを指摘する。	

（３）「表現遊び」及び「表現」においての【よい動き】の例

児童の動きを高めていくためには、「何がよいのか」という、しっかりとしたよい動きのポイントを教師がもっていなければならない。また、友達のよい動きを見つけ出したり、自ら工夫したりするための視点として、児童に指導する必要もある。発達の段階を踏まえつつ、以下の視点（具体例）を参考によい動きを見取ることが考えられる。

①動きの誇張（デフォルメ）

動きの特徴を明確にとらえ、その特徴を強調した動き

～表情まで～

宇宙人と遭遇

～髪の毛の先から足先まで～

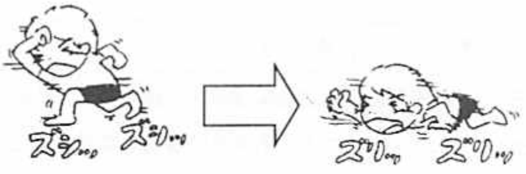
宇宙遊泳

マグマの爆発

②連続した動き

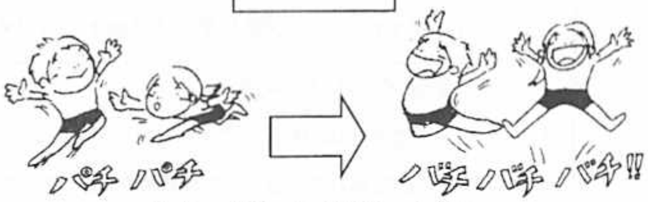
気持ちと動きが途切れることなく、表す対象になりきって「ひと流れの動き」や「ひとまとまりの動き」にして動いている

吹雪に襲われる



吹雪がどんどん強くなってきた

線香花火



花火の激しさが増してきた

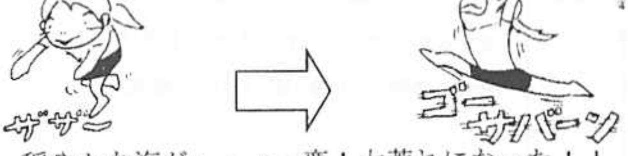
③変化とメリハリ

同じ調子の動きが続くのではなく、何か事件が起きたり、場面が急展開したり、急変した動きが入ったりして、緩急のついた動きで見る者をハッとさせる瞬間がある

茂みを分け入って

ジャングルを進んでいると・・・底なし沼に落っこちた！

荒れ狂う海



穏やかな海が・・・一変！大荒れになった！！

○４つの工夫

上記の視点を踏まえつつ、さらに多様な動きを引き出すために４つの工夫がある。動き・リズム・かかわり・空間の４つを工夫することで、動きがより多様に、ダイナミックに変化していく。

４つの工夫

動きの工夫
○身体の軸を変化させる。
・姿勢や身体の向きを多様に変える。
・非日常的な動きを加える。
（ねじる・転がる・逆さ）

リズムの工夫
○身体のリズムを変化させる。
・リズムの速さの変化。
・強弱、速く、ゆっくり、ストップ

かかわりの工夫
○人とのかかわり方を変化させる。
・人数を増やして　・反対側に
・相手と同じように　・バラバラに

空間の工夫
○動いている空間を変化させる。
・広がったり　・集まったり
・方向を変えて　・定位置をつくらない

(4)「表現リズム遊び」及び「表現運動」の体のほぐしについて

学習のはじめ（導入）で、友達と気軽にコミュニケーションをする活動を通し、心と体をほぐすことによって、表現できる心と体をひき出していくことが大切である。すなわち、表現リズム遊び、表現運動のウォーミングアップである。

表現リズム遊び、表現運動のウォーミングアップでは、児童の発達の段階や学習の状況に合わせて、音楽のリズムに乗って楽しく踊る活動を取り入れると効果的である。

<活動例>

○リズムダンス（曲：ブギーマン、マカロニサンバなど軽快な音楽）

「おへそで弾むこと」を意識させながら踊らせるようにする。あぐらの姿勢から踊り始めると、走り回らず、終始リズムに乗って踊ることができる。

ア　あぐらで座って、曲に合わせておへそを上下に揺らす。
イ　おしりが床から離れるくらいおへそを揺らす。
ウ　おへそを斜めに揺らす。
エ　おへそを上下に揺らしながら、拍手をする。
オ　いろいろなところで拍手をする。（右上・左上・右下・左下など）
カ　いろいろな方向に手をつける。
　（両手一緒に上・下・斜め、両手を広げたり、交互に上げたり下げたり）
キ　そのまま立って弾んで踊る。おへそを弾ませる。
ク　全身で弾みながらいろいろな方向へ移動する。
ケ　リズムに乗って移動して、８拍目にジャンプする。
コ　リズムに乗って移動して、８拍目にハイタッチする。
サ　全身で弾みながら二人組になり手をつないで回ったり、リズムに乗って上下に動かしたりする。
シ　手をつないだまま、お互いの足を踏みあう。

ア　リズムダンス用曲名リスト

a．曲を選ぶポイント

○リズムの取りやすい曲を選ぶ ・リズムや調子の繰り返しがはっきりした曲がよい。太鼓やベースの音がきいている。 ○児童に親しみやすい曲がよい。（流行りの曲やゲームやＣＭで流れている曲、運動会や集会等行事で使った曲） ○同じ曲でも、速さやテンポを変えて使用するのも効果的である。 ○いろいろなジャンルからイメージがわきやすい曲を選ぶ。 ・様々な曲調から動きを引き出すとよい。 ○長い曲は２分程度に編集し、さびの部分を繰り返し流すのもよい。

b.児童が乗りそうな曲

曲名（アルバム名）	アーティスト名	商品 ID
ロック調		
「ミッキーマウスマーチ・ユーロビートバージョン」（クラブディズニースーパーダンシングマニア）		AVCW－12078
「ブン・ブン・ブン・ブン！！」		AVCW－12078
「オブラディ・オブラダ」	ビートルズ	MSIF－3845
「エブリバディジャム」	スキャットマン・ジョン	BVCP－937

「スキャットマンズワールド」	スキャットマン・ジョン	BVCP－7479
「リヴィン・ラ・ヴィダ・ロカ」	リッキー・マーチン	SRCS－2384
「みんなでワッハッハ」	TOKIO	SRCL－5046
「シェイク」	SMAP	VICL－60726
「明日があるさ」	ジョニー・シンバル	UICY－4030
「ホットスタッフ」	ドナ・サマー	UICY－4074
「あなたのとりこ」	シルヴィ・バルタン	TOCP－64170
「ダンス天国」	ウォーカー・ブラザーズ	UICY－4074
「５，６，７，８／ＳＴＥＰＳ		AVCD－11917
「ミッキーのカップ・オブ・ライフ」		AVCW－12208
「ラ・バンバ」		AVCW－12208
「ひょっこりひょうたん島テーマソング」		MHCL－246／7
「恋のブチアゲ天国：恋のマイアヒ～チワワ～バンザイ」	まえけん　トランス・プロジェクト	VIZP－36
「ドラゴステア・ディン・ティ～恋のマイアヒ～」	オゾン	AVCD－17823
「ガールフレンド」	アヴリル・ラヴィーン	BVCP－28105／6
ミッキー（ハワイバージョン）」	ゴリエ・ウィズ・ジャスミン・アンド・ジョアン	YRCN－10060
「フリ・フリ・オハナ・バッシュ」	リロ＆スティッチ	AVCW－12575
ラテン・サンバ調		
「サンバ・デ・ジャネイロ」	ベリーニ	TOCP－65192
「マカレナ」	クラブディズニー　スーパーダンシンマニア	AVCW－12078
「風になりたい」	THE　BOOM	SRCL－3095
「ボラーレ」	ジプシーキング	SRCS－2384
和風・民舞調		
「ジンジン」（沖縄風）	喜納昌吉＆チャンプルーズ	PHCL－3034
「騒乱節」（北海道の民謡曲）	喜納昌吉＆チャンプルーズ	PHCL－5007
「ハイサイおじさん」（琉球語の歌）	喜納昌吉＆チャンプルーズ	PHCL－5038
「ダンシング！夏祭り」	１０人祭り	EPCE－5113
「ミニモニ。ジャンケンぴょん」	ミニモニ。	EPCE－5078
「島唄」	THE　BOOM	SRCL－5348
アゲハ蝶	ポルノグラフィティ	SRCL-5104
ロコローション	ORANGE　RANGE	SRCL-7312/4
じょいふる	いきものがかり	ESCL-3280
HAPPINESS	嵐	JACA-5071
RUN！RUN！RUN！	大槻　真希	
GANGNAM　STYLE	DMAN	
RISING　SUN	EXILE	RZCD 46940
にんじゃりばんばん	きゃりーぱみゅぱみゅ	WPCL 11384
残酷な天使のテーゼ	高橋　洋子	KIDA 114

（5）幼稚園で取り組んでいるダンス

先生方の意見

「まずは曲をかけてみる。子どもたちが自然に体を動かしたり、気に入っている様子が見えたりしたら、本格的にその曲でダンスに取り組む。子どもたちが曲にのるか、のらないかで取り組むかどうかを決めている。」

「福田りゅうぞうさんという方が作ったダンスがとても流行っている。」

【A 幼稚園の例】

ＣＤ「ダンスはじめました」
- おみこしワッショイ！
- Ｏｈ！スージー　https://www.youtube.com/watch?v=z3jQgb8XJE4
- ぱぴぷぺぽっぱー　https://www.youtube.com/watch?v=PZzBB5j80Bc

ＣＤ「MAGICAL ASOBIUTA（マジカルあそびうた）」
- おれたちかいぞく　https://www.youtube.com/watch?v=0euarMBghhY

ＣＤ「ぐ～ピース・ぱっ！」
- 秘伝らーめん体操　https://www.youtube.com/watch?v=enZf2J5GJY8

ＣＤ「つばさのあそびうた」
- ぼくらはきょうりゅう　https://www.youtube.com/watch?v=bg0aH7GoSNc
- ちきゅうをぐるぐる
- きっずそーらん

【B 幼稚園の例】

- ぼくらは小さな海賊だ　https://www.youtube.com/watch?v=wCBo82aiP30
- ケロポンズ「エビカニクス」https://www.youtube.com/watch?v=U9nmGLZUGR4
- ぞうさんのあくび　https://www.youtube.com/watch?v=0IY7M1kGY10
- ディズニー体操　https://www.youtube.com/watch?v=SvxURV-GZuQ

☆誰でも
すぐに
できる
即興表現集☆
（表現運動ガイドブック）