

表現運動系領域部会 実証授業② 学習指導案

1 研究主題を受けた部会の考え方

表現運動は子供一人一人がそれぞれ異なったゴールイメージに向けて毎時間取り組む学習である。本部会が考えた深い学びとは、一人一人が試行錯誤しながら「習得」「活用」「探究」を繰り返すことと考えた。

2 表現運動系領域における学習課題の捉え方

- ・自分の思いや願いから設定した学習課題について（習得したい子）
「表現運動って楽しいな」という思いから、自分たちで「やってみたい」と見いだした学習課題。
- ・自分の今もっている力から設定した学習課題について（活用したい子）
自分の動きや踊りを「もっと工夫したい」と見いだした学習課題。
- ・目標達成に向けての取組から設定した学習課題について（探究したい子）
自分の動きや踊りの「よさを知りたい」「よりよくしたい」と見いだした学習課題。

3 実証授業①及び夏季合同研究会より

- ・単元前半における手立て（運動との出会い、個別最適な学びを促すガイド、選べる学習カード）の有効性が明らかになった。
- ・子供の個別最適な学びを追究するという観点から、表現運動における「習得、活用、探究」についての捉えや、それぞれの思いや願いをもった子供に対しての教師の働きかけを明確にすることができた。
- ・夏季合同研究会では、単元後半の子供の姿と教師の指導について、学習カードと評価の計画の関連について質問があがった。

4 実証授業②で明らかにしたいこと

- ・単元の後半における子供の姿と個別最適な学びを促すガイドの有効性について
- ・学習課題を見付けるための方法の有効性について

5 学習指導案

(1) 実施校

江戸川区立南小岩小学校 第6学年1組 児童：34名 指導者：主任教諭 照沼 純

(2) 単元名 表現運動 表現「対決！」

(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にする。
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にする。
学びに向かう力, 人間性等	表現に積極的に取り組み、互いのよさ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にする。

(4) 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	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。	①表現運動の行い方について、言ったり書いたりしている。 ②対立・対応した動きに変化を付けたり繰り返したりして、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ことができる。 ③表したい感じやイメージを強調するように、「はじめ—なか—おわり」を付けた簡単な構成を工夫して、仲間と感じを込めて踊ることができる。
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や発表・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。	①表したい感じやイメージが表れているか、踊りの特徴を捉えて踊れているかなど、グループの仲間や他のグループの踊りを見て、自己やグループの課題を見付けている。 ②「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選んでいる。 ③表したい感じやイメージにふさわしい動きになっているかをペアやグループ、クラス全体で見合い、よくなったところを伝えている。
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、互いのよさを認め合い助け合って踊ろうとしていたり、場の安全に気を配ったりしている。	①表したい感じやイメージを表現したりする運動に積極的に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グループで取り組む際に、仲間と助け合おうとしている。

(5) 児童の実態

本学級の児童は表現の学習内容にある「表したい感じを動きにして踊る」経験が乏しい。体づくり運動や陸上運動、器械運動においては一人一人が学習課題を設定し、その解決のための場や方法を選ぶ経験をしてきた。振り返り活動では、学習課題を解決できたかどうかを学習カードで振り返り、次の学習課題を設定する経験をしてきている。表現における学習課題を設定するためには、単元前半において心と体を十分にほぐし、表現の特性や楽しさを味わわせたうえで、技能の指導を通してよい動きを共通理解する必要があると考える。

(6) 研究主題に迫るための工夫

① 一人一人の子供が学習課題を見いだす手立ての工夫 (都小体研の研究の視点)

ア 運動との出会い

一人一人の子供が表現を「楽しい。」「やってみたい。」という思いをもてるようにするために、以下の手立てを工夫した。

・心と体をほぐす

第1時の心と体をほぐす時間を長く丁寧に行えるように設定した。子供は音楽のリズムに乗ったり、いろいろな友達とペアになったりして楽しむことで心と体を解き放し、「もっとやってみたい」「踊るのが楽しい」という思いをもてるようにした。1人で動けるものから始め、2人、4人と関わる人数を増やしていくことで、友達と関わりながら動いたり、踊ったりする楽しさを味わわせることができると考えた。

・教師のリードで踊る

第1時では、教師と一緒に同じ動きをしたり、教師の動きに対応した動きをしたり、教師の言葉がけで体を動かしたりすることで、表したいイメージで即興的に踊る楽しさを味わい、学習課題を見いだすために必要な知識及び技能を習得することができるようにした。

イ 学習課題を見付けるための方法の提示

子供がひとまとまりの動きにして踊る際に、自分や自分たちの踊りのよさを知りたい、またはよりよくしたいという思いをもったときに、動きを分析して、よりよくするための学習課題を見いだす必要がある。そこで、自分や自分たちの動きを分析するために、タブレットPCを使って動画を撮影したり、他のグループに見てもらったりすることを促す。子供は自分たちの踊りを客観的に捉えて、踊りを自らの踊りを改善できるようにした。

ウ 選べる学習カード

授業の終末に、自分の学習課題に合った学習カードを選べるようにした。そうすることで、一人一人異なった学習課題を次時に解決し、学習を進められると考えた。また、どの子供がどのカードを選んだのかを教師が把握することで、指導の個別化を図る。

・カードA『感想を書きたい』

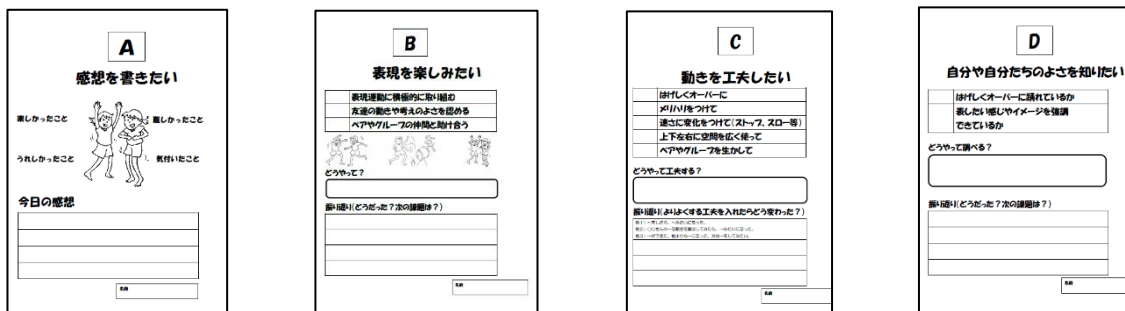
自らの学習課題をまだ見いだせない子供が選ぶ。

・カードB『表現を楽しみたい』

「まだ恥ずかしいから、恥ずかしくらずに踊りたい」「動き方が分からなくて自信がもてない」などの子供が選ぶ。

- ・カードC『動きを工夫したい』
「もっとオーバーに激しく踊りたい」「工夫を取り入れて表したい部分を強調したい」などの子供が選ぶ。
- ・カードD『自分や自分たちのよさを知りたい』
「オーバーに踊れているか確認したい」「強調できているか見てみたい」などの子供が選ぶ。

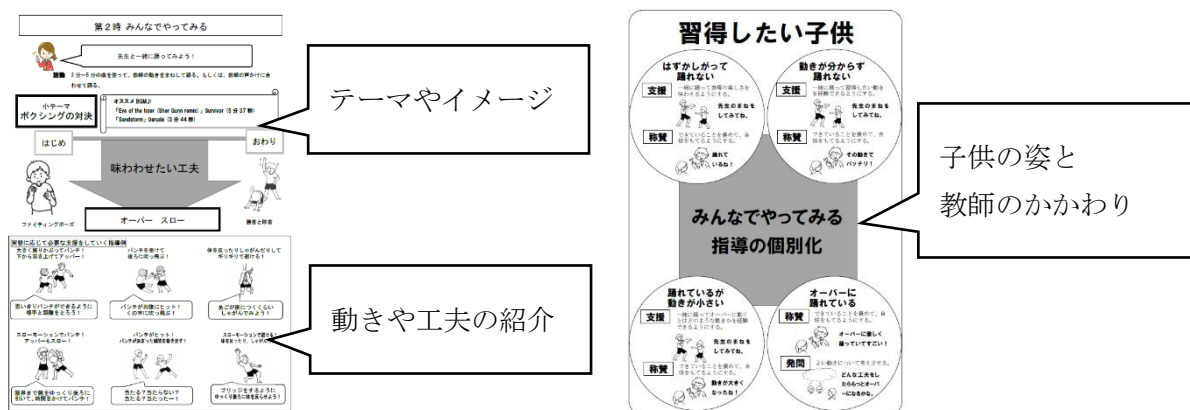
※学習カードは、子供の学習の個性化・学習改善及び教師の指導の個別化に活用する。



② 表現運動系領域部会における学習指導の工夫 (上記①以外の表現運動系領域部会の工夫)

ア 個別最適な学びを促すガイド

子供一人一人の見いだした学習課題の解決に向けて、教師がそれぞれの子供に最適な発問や支援、称賛ができるようにするための、個別最適な学びガイドを作成した。



イ 工夫を引き出しやすい題材

表現は、自由に動きを工夫して楽しむ学習で進められる。多様な工夫を味わわせることで、一人一人の課題解決に向けた創意工夫ができるようにすることが大切である。そこで、今回は表現の学習において、味わわせたい工夫（動き、リズム、空間、関わり）を引き出しやすい題材である「対決」を選択した。

ウ イメージバスケット

ひと流れの動きやひとまとまりの動きで、子供が自らの表したいイメージをもって即興的に踊るために、イメージを選択できるようにした。題材から一人一人の子供がもったイメージを全体で共有するイメージバスケットの活動を経て、「やってみたい。」という思いを引き出す。

③ 学習過程の工夫

ア 子供が学習課題を解決していく学習過程の工夫

子供一人一人の異なる学習課題に応じた課題解決ができるような学習過程を作成した。習得したい子、活用したい子、探究したい子がそれぞれの学習課題を解決するための活動を選べるようにすることで、学習の個性化を促す。

イ 学習過程 < 第6学年 表現「対決！」 >

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
段階	運動との出会い	習得⇔活用⇔探究			習得⇔活用⇔探究		
学習内容・活動	<p>心と体をほぐす</p> <p>運動との出会い</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体ほぐしの運動 ・表現リズム遊び ・リズムダンス <p>みんなでやってみる</p> <p>運動との出会い</p> <p>教師のリードでいろいろな「対決！」をやってみる。</p>	<p>みんなでやってみる</p> <p>習得</p> <p>教師のリードでいろいろな「対決！」をやってみる。 教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p> <p>2人の戦い 追いつ追われつ 危機一髪!〇〇</p> <p>ひと流れの動きにして踊る</p> <p>習得</p> <p>教師や友達のまねをして踊ってみる。 教師が価値付けたことを意識してやってみる。</p> <p>活用 探究</p> <p>ペアやグループで選んだイメージで踊る。みんなで見付けた動きや工夫を取り入れて踊る。</p> <p>自分の動きを分析し、改善点を見付ける。 動きをよりよくしていく。</p>			<p>ひとまとまりの動きにして踊る</p> <p>習得</p> <p>友達が選んだ動きを自分もまねして踊ってみる</p> <p>活用</p> <p>4時間目までに習得したことを生かして、工夫して踊る。</p> <p>探究A</p> <p>好きな題材とイメージを選び、グループでひとまとまりの動きにして踊る。</p> <p>探究B</p> <p>ICTを活用する。他のグループの友達に見てもらって、アドバイスをもらう。</p>		
教師のかわり	<p>○心と体をほぐす</p> <p>子供が音楽のリズムに乗ったり、いろいろな人とペアになったりして楽しむことができるように、教師は学級の実態に合わせて活動を設定する。</p> <p>○みんなでやってみる</p> <p>子供が様々な動きを経験し、運動の楽しさが味わうことができるように、教師は「対決！」を題材に様々な動きを取り入れて子供と一緒に踊る。また、苦手な子供に対して、教師のまねをするよう促したり、動けたことを称賛したりするなど指導の個別化を図る。</p>	<p>○みんなでやってみる</p> <p>第2時では「2人の戦い」をテーマに、子供がオーバーな動きやスローな動きなどの工夫を味わうことができるように、教師と一緒に踊ったり、言葉がけをしたりする。</p> <p>第3時では「追いつ追われつ」をテーマに、子供が相手に対応するな動きや素早い・止まる動きなどの工夫を味わうことができるように、教師と一緒に踊ったり、言葉がけをしたりする。</p> <p>第4時では「危機一髪!〇〇」をテーマに、子供が急変する動きや関わりの工夫を味わうことができるように、教師と一緒に踊ったり、言葉がけをしたりする。</p> <p>○ひと流れの動きにして踊る</p> <p>各時間のテーマを、子供が「みんなでやってみる」で味わった工夫を生かして「はじめ」と「おわり」（ポーズで止まる）をつけたひと流れの動きにして踊ることができるように、子供の学習状況によって適した発問・支援・称賛を行い、指導の個別化を図る。(第2時、第3時では、子供はペアで踊る。第4時では、子供はグループで踊る。)</p>			<p>○ひとまとまりの動きにして踊る</p> <p>子供がグループで好きな題材とイメージを選び、「はじめーなかーおわり」のついたひとまとまりの動きで踊ることができるように、子供の学習状況によって適した発問・支援・称賛を行い、指導の個別化を図る。</p> <p>※子供が様々なグループの表現を見たいと言った場合には、教師は第7時に発表会の時間を設定する。</p>		

(7) 本時の学習

① 本時のねらい

「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選べるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

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 ◎配慮児童への支援	□評価
<p>1 心と体をほぐす。 ・鬼遊び ・リズムダンス 等</p> <p>2 学習活動と学習課題を確認する。 ・今日の学習活動を全体で確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>イメージしたことをひとまとまりの動きにして踊る。</p> </div> <p>・今日の学習課題をグループ内で共有する。</p>	<p>◎恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、「先生のまねをしてみてね」と言って一緒に踊ることで表現運動の楽しさを味わわせる。</p> <p>○共通の学習活動のみを全体で確認する。 ○各グループの様子を観察しながら、自己の学習課題を友達に伝えるように促す。 ◎グループの友達に自己の学習課題を伝えることが難しい児童には、学習カードを確認するように促す。</p>	
<p>3 表したいイメージが強調されるように、ひとまとまりの動きにして踊る。 ・イメージボードを使いながら「はじめーなかーおわり」の3つの場面でひとまとまりの動きを考える。 ・一番表したい場面が強調されるように工夫しながら踊る。 ・自分たちの表現をタブレットで撮影して観たり、他のグループと見合ったりして、よりよくできるところを見付ける。</p>	<p>○一番表したい場면을強調することができているかを確認するためにはどうしたらよいかを問いかけることで、動画で観たり、他のグループの友達に観てもらって感想を聞いたりすることが自分たちの動きをさらによりよくすることに繋がるということに気付かせる。</p> <p>○動画を観ているグループには場면을強調する工夫を問いかけ、動きを直接的に価値付けられないようにする。 ○見合いをしている児童にはさらによりよくできるところがあるか問いかけ、それを伝えるように促す。 ◎場면을強調する工夫を見付けることができていない児童には、今までの学習を振り返り、4つの工夫がどのようなものだったかを思い出すように促す。4つの工夫（動き、リズム、空間、関わり）は掲示物や学習カード等で確認できることを指導する。 ◎「はじめーなかーおわり」の内容が決まっていないグループには、児童の思いを聞き、一緒に踊りながら動きを例示する。</p>	<p>□「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選んでいく。（観察）</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。 ・学習カードに振り返りを書く。 ・次時に使用する学習カードを選び、学習課題を設定する。 ・数名の児童が振り返りを発表する。</p>	<p>○本時の学習課題を解決することができたか、またどのように解決したのかを問いかけ、本時の成果や課題に気付くことができるようにする。 ◎振り返りを書くことができない児童には、当該児童の学習課題を確認した上で解決できたかどうかを問いかけ、一緒に書く内容を考える。 ◎学習カードを選ぶ際に悩んでいる児童には、次時の学習課題を聞き、当該児童の学習課題に適したカードを紹介する。</p>	<p>□「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選んでいく。（学習カード）</p>

(8) 学習資料

資料1 学習課題を見付けるための方法

1 動画の撮影

タブレットで自分たちの表現を撮影し、動画を観て学習課題を見付ける。

【指導】

- ・動画を観ても観なくてもいいが、必ず撮影する。
(2～4時間目 ひと流れの動き)
- ・動画を観る時間より、踊る時間の割合を多くする。

【発問】

- ・自分たちのよいところは何かな。
- ・もっとよりよくできるところは何かな。

【留意点】

- ・子供たちが動画を観ているときには、動きの称賛等よりも学習課題の発見を促す発問をする。
- ・学習課題を見だせていない場合は、動きを称賛したり、よりよくできるところに気付かせたりする支援をしてもよい。



2 見合い

他のグループに自分たちの表現を見てもらい、よかったところとよりよくできるところを教えてもらう。

【指導】

- ・見てもらいたいときに他のグループに依頼する。
- ・見てもらいたいところを相手グループに伝える。
(みてみてカードにも記入する)
- ・見てもらったら、相手のグループの表現を見る。
- ・いろいろなグループと交流してもよい。

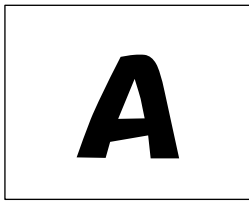
【発問】

- ・よりよくできるところは何と言われましたか。

【留意点】

- ・見ることと見てもらうことの割合を同じにすること。
- ・一人一言ではなく、グループの意見をまとめて伝えること。
- ・5時間目に全体に紹介する。2～4時間目は技能の習得を重点とするため、自然に生まれた見合いは価値づけるが、みてみてカードの指導はしない。

みてみてカード	
グループ	
題名	
見てほしいところ	



感想を書きたい

楽しかったこと



難しかったこと

うれしかったこと

気付いたこと

今日の感想

名前

B

表現を楽しみたい

	表現運動に積極的に取り組む
	友達の動きや考えのよさを認める
	ペアやグループの仲間と助け合う



どうやって？

振り返り(どうだった？次の課題は？)

名前

C

動きを工夫したい

	はげしくオーバーに
	メリハリをつけて
	速さに変化をつけて(ストップ、スロー等)
	上下左右に空間を広く使って
	ペアやグループを生かして

どうやって工夫する？

振り返り(よいよくなる工夫を入れたらどう変わった?)

- 例1) ~をしたら、~みたいになった。
例2) ○○さんの~な動きを真似してみたら、~みたいになった。
例3) ~ができた。前よりも~になった。次は~をしてみたい。

名前

D

自分や自分たちのよさを知りたい

	はげしくオーバーに踊れているか
	表したい感じやイメージを強調 できているか

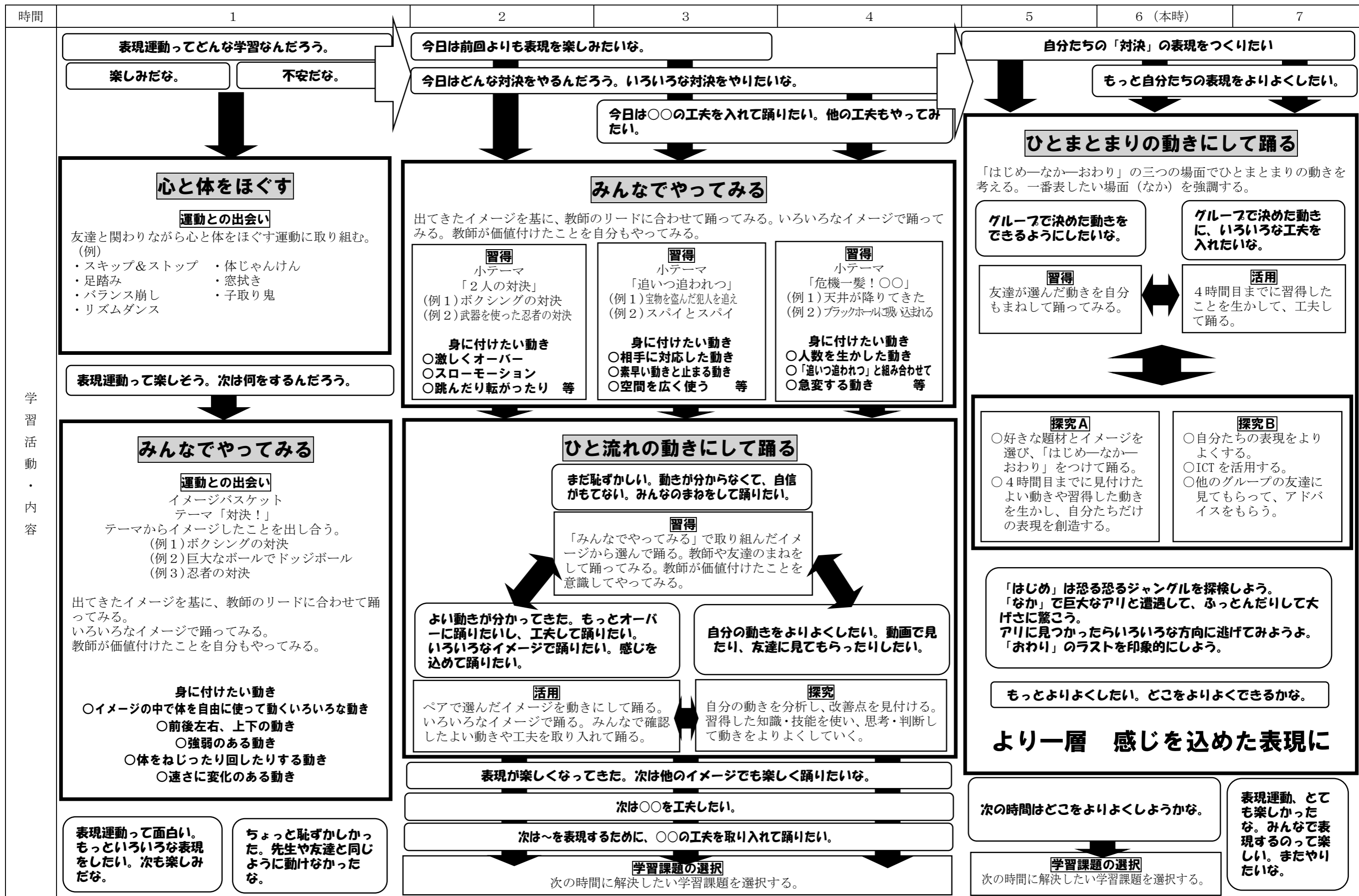
どうやって調べる？

振り返り(どうだった？次の課題は？)

名前

資料3 指導と評価の計画

	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
ねらい	表現運動を楽しむことができるようになる。	メリハリのあるひと流れの動きで踊ることができるようにする。				「はじめ—なか—おわり」を付けた簡単なひとまとまりの動きで踊ることができるようにする。	※グループ(他のグループ)の動きや考えのよさを認め合おうとすることができるようにする。
		仲間の踊りを見て、自己の学習課題を見付けることができるようにする。				学習課題に応じて変化を付ける方法を選ぶことができるようにする。	
学習の流れ	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。○1人で動けるものから始め、2人、4人と関わる人数を増やしていく。						
	・スキップ&ストップ ・足踏み ・窓拭き ・バランス崩し ・子取り鬼 ・リズムダンス 等						
	オリエンテーション	学習活動・学習課題を確認する					
	学習の進め方を知る。	全体で本時の活動、個人で学習課題を確認する。					
	イメージバスケット	みんなでやってみる			ひとまとまりの動きにして踊る		
	題材「対決」からイメージするものを出してみる。	小テーマから特徴的な場面や動きをいくつかみんなでやってみる。			「はじめ—なか—おわり」の3つの場面ですべてひとまとまりの動きを考える。一番表したい場面が強調されるように工夫する。		
	みんなでやってみる	「2人の戦い」	「追いつ追われつ」	「危機一髪!〇〇」	・グループで表したいイメージについて話し合う。 ・「はじめ—なか—おわり」の3つの場面でのような動きをするのかを話し合う。 ・ひとまとまりの動きにして踊ってみる。 <div style="text-align: center; font-size: 2em;">↓</div> ・学習課題を見付ける。 (タブレットやグループ間の見合い等) ・学習課題に応じて変化を付ける方法を選んで踊る。 ※子供が様々なグループの表現を見たといった場合には、7時間目に発表会を行ってもよい。		
	出てきたイメージを基に、教師のリードの通りにいろいろなイメージで踊ってみる。	・ボクシングの対決 ・武器を使った忍者の戦い	・宝物を盗んだ犯人を追え ・スパイとスパイ	・天井が降りてきた ・ブラックホールに吸い込まれる			
	・ボクシングの対決 ・巨大なボールでドッジボール ・忍者の対決	激しくオーバーに スローモーション 跳んだり転がったり	相手に対応した動き 素早い動きと止まる動き 空間を広く使う	人数を生かした動き 「追いつ追われつ」と組み合わせる 急変する動き			
イメージバスケット	小テーマからイメージするものを出してみる。						
「はじめ」と「おわり」を付けて踊る。	ひと流れの動きにして踊る						
「はじめ」と「おわり」を付けて踊る。	「みんなでやってみる」でやったイメージや、イメージバスケットで出したイメージから好きなイメージを選んで即興的に踊る。 (2・3時間目は2人、4時間目は4人などのグループで踊る。)						
学習の振り返り	学習の振り返り						
楽しかったことや次時にやってみようと思うことを学習カードに書く。	自分の学習課題を解決できたか、新しい気づきがあったかを振り返る。次時の学習課題に合った学習カードを選び、記入する。						
評価の重点	知	② (観察・カード)		① (観察・カード)	③ (観察)		
	思		① (観察・カード)		② (観察・カード)	③ (観察・カード)	
	態	① (観察・カード)	② (観察・カード)	③ (観察)			② (観察・カード)



学習活動・内容

