

表現運動系領域部会 学習指導案

日 時 令和2年11月19日(木)

6校時 14:25～15:10

対 象 江戸川区立南小岩小学校

第6学年2組 35名

授業者 主任教諭 照沼 純

場 所 体育館

1 単元名 表現運動 表現「イツアオーバーワールド」

2 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。

3 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激しい感じや急変する感じをメリハリ(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、変化と起伏のある「はじめーなかーおわり」の構成を工夫して、仲間と感じを込めて通し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・交流の仕方を工夫するとともに、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のグループや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。

4 児童の実態

(1) 「学習課題を見いだす力」の実態について

第5学年の表現「対決」では、「2人の戦い」「追いつ追われつ」「危機一髪〇〇」などのテーマからやってみたいイメージを一つ選んで踊る経験をしており、表現運動の楽しさを味わうことができている。また、今年度実施した器械運動「マット運動」では、資料を基に自分が取り組みたい技を選び、課題解決に取り組んでいるため、自分の今もっている力から「できるようになりたい」と学習課題を設定する経験をしている。

しかし、自己の能力に適した練習方法を選べていない児童もおり、目標達成に向けての取組から学習課題を設定する力は学級として育てていく必要がある。友達と動きを見合い、客観的に自己分析したり、自己の課題を解決するために練習方法を工夫したりすることに課題があると考ええる。

(2) 学習経験、運動経験等に関する実態について

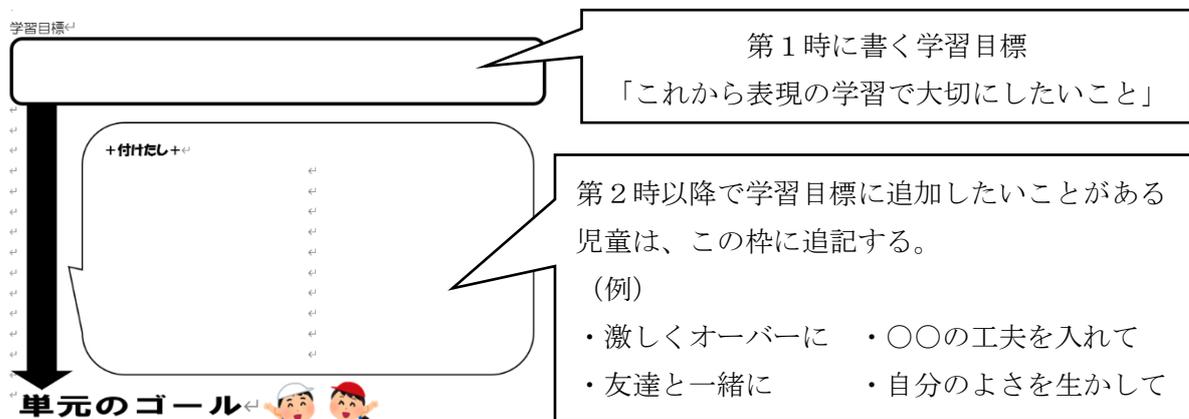
第5学年で表現に取り組み、ポーズなどを用いて「はじめとおわり」をつけて踊ることができる。また、ひと流れの動きにして踊る「即興表現」、ひとまとまりの動きにして踊る「創作表現」を経験している。動き、リズム、空間、関わりをくずすことで動きをより一層大げさに激しくすることができることを学級全体で共有したため、多くの児童が4つの工夫として理解している。しかし、感じを込めて表現することや、グループの友達とひとまとまりの動きをよりよくしていく思考力は十分に身に付いていない。

また、第6学年で実施した「マット運動」では、単元の後半に4人グループで「表現マット」に取り組んでおり、曲に合わせて動きを創作する経験をしている。この経験は本単元の後半にあるひとまとまりの動きをつくる活動において生かされると考える。

(3) 実態に基づく手立ての工夫について

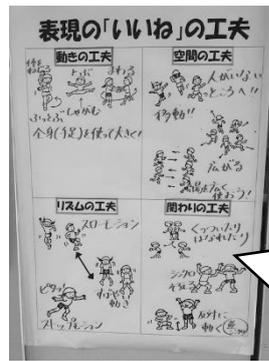
① 一人一人の学習目標の設定

第1時に個人の学習目標を設定する。単元を通してどのような姿を目指すのかを一人一人が考え、設定することで、一斉一律の課題解決的な学習から脱却することを目指す。児童は自分の学習目標を達成するために解決したい学習課題を設定する。また、単元の途中で自分の学習目標に付けたしができるようにした。



② 価値付けボード

授業で児童が見付けたよい姿や動き、取り組みについてボードに板書し、毎時間掲示する。児童が学習課題を見出す際に、価値付けボードを基によりよくしたいことを見付けられるようにする。



児童が見付けた工夫を板書する。児童が見付けやすいように、イラストを載せている。

③ 4種類の学習カード

児童は授業の最初に解決したい課題に応じた学習カードを選択し、何をどのように解決したいのかを書き、授業の終末に振り返りをする。カードは3つの資質・能力を基に分けられ、課題はカードに書かれているものから選択することができるようにした。また、どのカードを選んでよいか分からない児童のために、Aのカードを用意し、感想を書くことで自分の課題に気付けるようにする。

感想

学びに向かう力、人間性等

知識及び技能

思考力、判断力、表現力等

④ 自己分析ツール

自分たちの動きを客観的に捉え、課題を見付けるためのツールを紹介し、児童が必要に応じて選ぶことができるようにする。

○みてみてカード

自分たちの動きを見てもらいたいときに、「みてみてカード」を活用して依頼する。そうすることで、必要感をもって見合いが行われると考えた。カードには、「見てもらいたいところ」を書くことができ、自分たちが感想をもらいたい部分を明確に伝えることができる。

見合う時間を意図的に設定せずに、児童が見てもらいたいときにこのカードを渡せるようにする。見てほしいところを書くことで、感想を言ったりアドバイスしたりする視点が明確になる。

○ICT (タブレット)

自分たちの動きを撮って映像を観たいときに活用する。撮った動画を繰り返し見たり、保存して後日見たりすることができるようにする。自分たちの動きを見ることで、新たな課題に気付くことができるようになる。

5 学習過程

時間	1	2	3	4
段階	運動との出会い	習得⇔活用		
学習内容・活動	1 心と体をほぐす 2 イメージバスケット 3 みんなでやってみる 4 クーリングダウン 5 学習の振り返り 6 学習目標を決める	1 心と体をほぐす 2 イメージバスケット 3 学習課題の確認 4 みんなでやってみる 5 ひと流れの動きにして踊る 6 クーリングダウン 7 学習の振り返り		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">心と体をほぐす リズムダンス イメージカルタ de ダンス ミラーマン</p> <p>表現って楽しい! 動きがおもしろい!</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">イメージバスケット</p> <p>(例)A 小中学校生活6年間の思い出 (例1)運動会「紅白対抗リレー勝利の瞬間」 (例2)ウインタースクール「白熱!雪合戦」 (例3)遠足「〇〇公園で迷子になった」 (例4)入学式「桜舞い散る入学式」 など</p> </div>		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">みんなで作ってみる</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">今日の題材 大変なことが起きた</p> <p>(例1)宝が盗まれた (例2)巨大な蜂と遭遇 (例3)あと1分で船が沈む</p> </div> <p>○表現の楽しさに気付く 「もう一度やりたい」 「違うイメージでも踊りたい」 「こんなこともできるんだ」</p> <p>○知識及び技能を思い出す 「激しく動くとおもしろい」 「スローモーションってやったな」 「友達と合わせるのもいいね」 「場を広く使おう」</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">学習課題の確認 学習目標を達成するために解決したいことを決める (学習カード選択)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>オーバーに踊りたい!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>動きをよりよくしたい 動きを工夫する 体をねじる ジャンプする</p> </div> </div> </div>		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">学習目標を決める 「これからどんなことを大切にしていきたいですか」</p> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">習得</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">みんなで作ってみる 教師や友達と一緒に踊る</p> <p style="text-align: center;">表現に必要な技能を身に付ける</p> </div> <p>違うイメージでもやってみたい もっとおもしろくしたい 動きを工夫したい</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">活用</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">ひと流れの動きにして踊る グループで好きなイメージを選んで踊る</p> <p style="text-align: center;">習得したことを生かして踊る</p> </div> <p>友達に見てもらいたい よりよくできるところを見付けたい 自分たちのよさを知りたい</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>知・技 激しくオーバーに4つの工夫</p> <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">⇔</p> <p>思・判・表 学習課題を設定して踊りをよりよくする。</p> </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 5px;">児童の変容</p>		
	学習目標 (例) オーバーに踊りたい。	学習目標 (例) + 激しく動く。	学習目標 (例) + リズムの工夫をする。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="font-weight: bold; margin: 0;">学習目標を付け加えたり修正したりできる</p> </div>
評価の重点	知・技 ① (観察) 思・判・表 主体的 ① (観察)	② (観察) ③ (観察)	① (カード) ② (態度)	①② (観察・カード)

5	6 (本時)	7
探究		
1 心と体をほぐす 2 学習課題の確認 3 ひとまとまりの動きにして踊る 4 クーリングダウン 5 学習の振り返り		1 心と体をほぐす 2 学習課題の確認 3 ひとまとまりの動きにして踊る 4 オーバーダンスパーティ 5 クーリングダウン 6 学習の振り返り
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>探究 ひとまとまりの動きにして踊る 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 (例) D どこでもドアで大事件 「ドアを開けたらジャングル 大きなアリに襲われた」</p> <p>「はじめ」と「おわり」はどうしようか 「なか」を強調したいよね アリに見つかったらいろいろな 方向に逃げてみようよ</p> <p>もっとよりよくしたい ➡ どこをよりよくできるかな</p> <p>自己分析をして踊りをよりよくする</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  ICT </div> <div style="text-align: center;">  見合い </div> </div> <p>最後のポーズはもっと激しくしよう 「なか」でスローモーションを入れてみよう アリに見つかったらもっと 怖がった顔にしてみよう</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>探究 オーバーダンスパーティ (発表会) グループでつくった ひとまとまりの動きを 発表する</p> <p>自分たちのひとまとまり の動きを披露する</p> <p>他のグループの よいところを伝え合う</p> <p>やってみたい表現に 自分も参加してみる</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>自分たちの表現をよりよく したい 他のグループの表現も見て 参考にしたい ○○を入れてみたい</p> <p style="text-align: center;">思考を促す発問 「どうしたらよりよくなる」</p> <p>動きだけ でなく、気 持ちも込 めよう</p> </div> <div style="margin-top: 20px; display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>思・判・表 変化を付ける方法を選ぶ グループやクラス全体で見合い、 よくなったところを伝える</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>知・技 仲間と 感じを込め て踊る</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 30%;"> <p>学びに向かう力 互いの動きや考え のよさを認め合う</p> </div> </div> <p style="text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 10px;">児童の変容</p>		
学習目標 (例)	学習目標 (例)	
学習目標を付け加えたり修正したりできる		➡
+自分たちのよさをのばす。	+感じを込めて踊る。	➡
	③ (観察)	単元のゴール
②③ (観察・カード)	② (観察・カード)	
		①② (観察・学習カード)

6 本時の目標

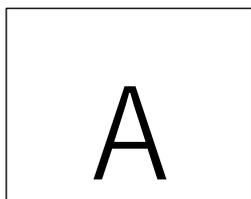
「表したい感じやイメージを強調する」という課題に応じて、差のある動きや群の動きなどで変化を付ける方法を選んでいる。【思考力、判断力、表現力等】

7 本時の展開（7時間中の6時間目）

学習活動	○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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンス ・ミラーマン ・イメージカルタ de ダンス <p>2 学習活動と学習課題を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習活動を全体で確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <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> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の学習課題を個人で確認する。学習カードで学習課題を選ぶ。数名の児童が学習課題を発表する。 <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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループボードを活用して「はじめ—なか—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。 ・自分たちの動きを分析する。 <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> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに振り返りを書く。 ・数名の児童が振り返りを発表する。 	<p>○教師のかかわり ◎配慮児童への支援</p> <p>◎恥ずかしさや苦手意識を持っている児童には、「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>○自分の学習目標を達成するために、どのような課題を解決したいかを想起させ、学習課題を設定するように指導する。</p> <p>○本時で解決したい課題に応じた学習カードを選ぶように支援する。</p> <p>◎学習カードを選ぶ際に悩んでいる児童には、課題を聞き、適したカードを紹介する。</p> <p>○話し合いは短い時間で行い、「まずは踊ってみる」ことを大切にするように指導する。</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、動画で見たり、他のグループの友達に見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ことに気付かせる。</p> <p>◎場면을強調する工夫を見付けることができている児童には、今までの学習を振り返らせ、4つの工夫を想起させる。</p> <p>○自分の学習目標に迫るために、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けるようにする。</p> <p>◎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。</p>	<p>□評価</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る。(観察)</p> <p>□変化と起伏のある「はじめ—なか—おわり」の構成を工夫して、仲間と感じを込めて通して踊ることができる。(観察)</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る。(学習カード)</p>

8 学習資料

(1) 学習カード



感想を書きたい

楽しかったこと



心に残ったこと

うれしかったこと

気付いたこと

今日の感想

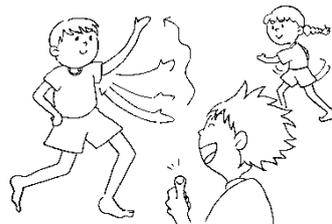
名前

--

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
	グループ活動で仲間と助け合う



どうやって？

振り返り（どうだった？次の課題は？）

名前

C

動きをよりよくしたい

	はげしくオーバーに
	動きの工夫
	リズムの工夫
	空間の工夫
	関わりの工夫

どうやってよりよくする？

振り返り（どうだった？次の課題は？）

名前

D

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

♡ みんなで表現を楽しむために ♡

表現「イッツアオーバーワールド」

みんなが迷い込んだこの世界は何でもオーバーに動く不思議の世界・・・
みんなはどの世界を表現したいかな？

★踊りをよりよくするために★

動きの工夫

体をねじる

体をまわす

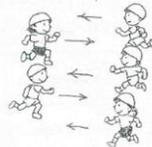


ねじって回る
など
組み合わせ
ておどる



とぶ 体のじょう
たいをいろいろ
変えてみよう

空間の工夫



スキップなどいろいろな方法で移動しよう



なるべく人のいない所へ 自分の いばしょ
をつくらないようにしよう

リズムの工夫

スローモーション



すばやい動き



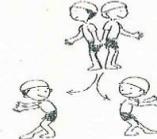
ストップモーション



リズムをかえる しゅんかんをつくり、
リズムの乗り方をかえてみよう

関わりの工夫

くっついたり
はなれたり



友達と動きを合わせたり 反対に動いたり



一人ではできない動きにチャレンジしよう
いろいろな かかわり方でおどろう

A 小学校生活6年間の思い出



B 春夏秋冬の1ページ



C 重大ニュース2020



D どこでもドアで大事件



E 恐怖！自然の災害



F 地球誕生！どうなる？



名前

初日の感想

Blank writing area for the first day's impressions, featuring a solid top line and two dashed lines below.

ワークシート
のりしろ

学習目標

Blank rounded rectangular box for learning objectives.

+ 付けたし +

Large rounded rectangular box for notes, with a thick black arrow pointing downwards from the 'Learning Objectives' box.

単元のゴール



振り返り（表現の学習を終えて）

Blank writing area for reflection, featuring a solid top line and two dashed lines below.

(2) みてみてカード

みてみてカード

グループ	
題名	
見てほしい ところ	