

表現運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習



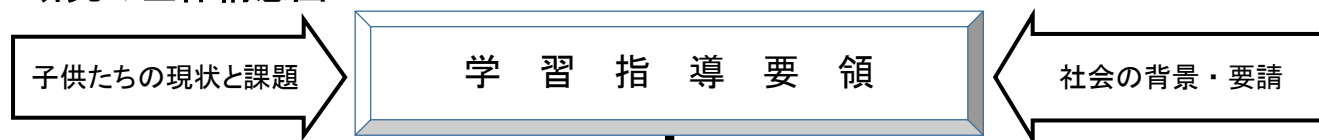
【講師】

小平市教育委員会
指導主事
松田 弦 先生

【実証授業】

授業日 令和4年12月14日(水)
場所 江戸川区立下小岩第二小学校
单元名 表現運動 表現「大変だ！」
指導者 阿部 千春 主任教諭

研究の全体構想図



研究主題
一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習

基本的な考え方
一斉一律の課題解決的な学習から脱却し、一人一人の子供の能力や関心に応じて、各領域の特性を踏まえた課題解決的な学習の実現を図る。

研究の視点（令和2年度）
「一人一人の子供が学習課題を見いだすための手立ての工夫」

研究の視点（令和3年度）
「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」

2年間の研究の成果
○子供の運動（課題）との「出会い」、子供が自ら学習課題を見いだすための手立てや学習課題を解決していくための手立て、学習過程を工夫することができた。

研究の視点（令和4年度）
「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

研究の視点のとらえ方

- 子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」ととらえる。
- 「教師が『させる』自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図る。
- 「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師の関わり方を明らかにする。



〈基礎研究〉
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。

〈調査研究〉
児童の現状や課題、教師の実践等をアンケート調査等の実施でつかむ。

〈実践研究〉
令和2・3年度の実践研究の課題を踏まえ、年間2回の実証授業に取り組み、児童の変容や活動状況のデータを基に、授業を評価し検証する。また、研究協力校等における実践研究報告を受け検証する。

夏季合同研究会・研究発表大会による研究の評価・検証

I 研究の概要

1 研究主題

「一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」

2 基本的な考え方

小学校学習指導要領の改訂の趣旨やこれまでの研究経過を踏まえて設定した本研究主題による研究は、今年度で3年目（最終年次）となる。本研究会では、これからの体育科の授業に求められるものは、個々の子供が自ら学びたい、追究したいと思う学習課題を見だし、試行錯誤を重ねながら課題を解決していくこと、そして、この学びに子供が協働的に、繰り返し取り組むことで、子供自身が深い学びを実現していけるようにすることであると捉えている。このことが、持続可能な社会の創り手に必要な資質・能力を一人一人が身に付けていくことにつながると考えた。

研究主題に迫るため、令和2年度には、「一人一人の子供が学習課題を見いだすための手立ての工夫」を、令和3年度には「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」を研究の視点とした。実証授業を通して、子供一人一人が、今もっている力を存分に発揮し、主体的に学ぶ姿が見られる授業への改善を進めることができた。

今年度は、この主体的な学びをさらに充実し、子供が自らの学習をPDCAサイクルに沿って真似ジメントし、深い学びにつなげていけるようにすることを目指して研究を推進し、研究主題の実現に迫る。

3 研究の視点

(1) 本年度の研究の視点

「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

(2) 研究の視点について

これまでの2年間の研究の成果と課題を踏まえ、子供が自ら深い学びを実現していくことができるようにするため、今年度は、子供が自らの学習課題を解決する活動の中で行う「自己評価」に焦点を当て、研究の視点を設定した。学習課題の解決に向けて、子供が自らの学習を振り返り、新たな学習課題を見いだしたり、学習の進め方や課題解決の手立てを工夫したりして学習を調整し、粘り強く課題解決に取り組めるようになるためには、一人一人の自己評価の力を高めることが重要であると捉えた。「自己評価の力」が高まることで、子供たちはさらに主体的に学習に取り組むことができるようになり、PDCAサイクルに沿って自らの学習を真似ジメントし、子供自身が自らの力で深い学びを実現していくことができるようになると思える。

(3) 「自己評価の力」の捉え方について

本研究では、子供たちは、どのような発達の段階であっても、学習経験に違いがあっても、運動や学習に取り組む中で、一人一人が「今もっている力で自己評価を行っている」ととらえている。子供は、これまでの学習経験や運動経験の中で身に付けてきた様々な力を生かしたり関連させたりしながら自己評価を行っている。そのため、一人一人の子供がもつ自己評価の力は、これまでの経験によって異なり、自己評価の場面で活用する力も異なっていると考える。この一人一人がもつ自己評価の力を、子供自身が見いだした学習課題を解決する活動を通して高めていく。

また、子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で、「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」ととらえている。今年度の研究においては、このような子供一人一人がもつ「自己評価の力」を高めていくための手立てを工夫する。

(4) 研究の経過及び領域部会独自の研究の視点について

① 研究の経過と研究の視点について

本研究会では、研究主題に迫るため、これまでに次の研究の視点を設定して研究を推進してきた。

令和2年度 子供一人一人が自らの学習課題を見いだすための手立ての工夫
令和3年度 子供が見いだした学習課題を解決していく学習過程の在り方

また、これらの視点に基づく研究活動及び実証授業の結果から、子供が自ら深い学びを実現していくためには、次の2点が重要であると考え、各領域部会においてその手立てを具体化し、実証授業を繰り返し行い、研究を進めてきた。

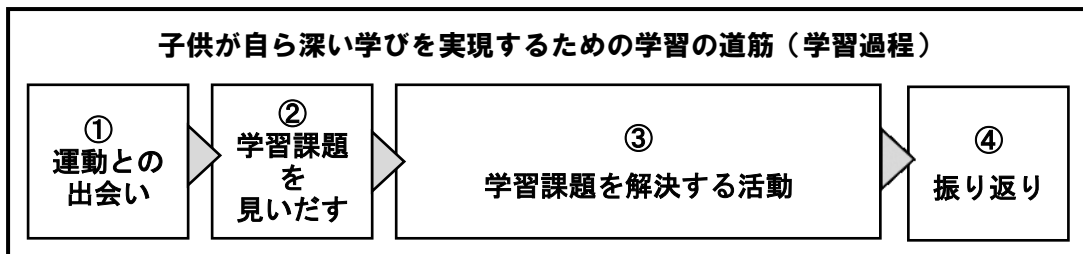
○子供が見いだした学習課題を解決するための手立ての工夫
○子供と運動との「出会い」の工夫（保健領域では「子供と課題との『出会い』」）

そして今年度、「子供一人一人の『自己評価の力』を高める手立て」に視点を当てて研究を進め、実証授業を通して手立ての有効性について検証を行う。特に、「教師が『させる』自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図ることを重視している。このことにより、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師のかかわり方を明らかにすることができると考え、研究を進めていく。

② 部会独自の研究の視点について

上記の都小体研の研究の視点以外に、各領域部会がこれまでの研究において、研究課題となっている事項のうち優先順位の高いものを「部会独自の研究の視点」として設定して研究を進める。

図：「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋」（例）



令和2年度の研究の視点は、図中②のための手立ての工夫とした。研究を進めていく中で、図中③の充実を図るための手立てを工夫する必要があることが明らかとなり、実証授業を通してこれらの手立てについて検証を行った。その際、子供が自らの学習課題を見いだせるようにするためには、「運動と子供との『出会い』」が重要であることが明らかになった。

令和3年度は、子供が自ら学習課題を見いだすことにつながる「運動との出会い」の在り方や手立てを工夫した（図中①）。また、前年度の研究の視点に加え、「子供が運動と出会い、学習課題を見だし、それを解決するための活動を行う」という学習の道筋を整理する目的から、「子供が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」に視点を当てて研究を進めた。実証授業を通してこれらの手立ての検証を行った結果、研究主題「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」に迫るためには、子供自身による学習の「振り返り」（図中④）の充実を図ること、学習を振り返ることを通して一人一人の自己評価の力を高めていくことが必要であると考察した。

そこで、令和4年度は、一人一人の子供の『自己評価の力』を高める手立ての工夫」を研究の視点とした。また、子供が行う「振り返り」を単元や1時間の終末に行う学習活動に限定して捉えずに研究を進めていくこととした。子供は、学習活動の様々な場面において、自分の動き、運動や学習課題への取り組み方、取り組んだり試したりした結果などを振り返っており、これらを含めて「自己評価」ととらえている。

II 学習指導案

表現運動系領域部会 実証授業②

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。また子供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る。

本部会では表現における深い学びを、一人一人の子供がそれぞれの学習課題を見だし、その解決を図る中で、表現の工夫の仕方を習得したり、それらを活用して踊ったりすることを繰り返し、動きを強調したり、表情や目線まで表現して感じを込めたりして、試行錯誤しながらそれぞれの子供が表したいイメージの表現を探究することと捉えた。

また表現における学習課題を次のように考えた。

- ・「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。
- ・自分の動きや踊りを「もっと工夫したい」と見いだした学習課題。
- ・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。

令和3年度までに、学習課題を見だし解決していくための詳細な学習過程を作成したり、一人一人異なる学習課題に応じた選べる学習カードや教師のかかわりについて検討したりしながら研究を続けてきた。本年度は子供一人一人の『自己評価の力』を高めることに視点を当てながら、学習過程や選べる学習カード、教師のかかわりについて再検討するとともに、深い学びに迫るための手立てを講じる。

2 研究の視点（自己評価について）

本年度の研究の視点である自己評価している子供の姿を以下のように捉えた。

子供がひと流れの動きで即興的に踊ったり、ひとまとまりの動きで作品づくりをしたりするときに、自己やグループの踊りについて、表したい感じやイメージが表現できているかを振り返り、踊りや学び方の改善に生かすこと。

また自己評価の力は、以下の4つを繰り返すことで育まれると捉えた。

- ・自分の学習課題を見いだす。
- ・自分の得意なことや自信がもてることについて自覚する。
- ・自分のよいところを伸ばしたり、学習の不十分な点を改善したりする方法を考える。
- ・他者からの評価、動画を参考にして客観的に振り返る。

3 夏季合同研究会より

- ・「デジタル振り返りシート」の活用による自己評価の力の高まりはどの程度見られるのかについて検証すること。
- ・表現における深い学びについて具体的に捉え直すこと。
- ・よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」の単元後半における活用方法を検討すること。
- ・単元後半の「ひとまとまりの動きにして踊る」時間の、学習過程や教師のかかわり、学習環境の整備について再検討すること。

4 学習指導案

(1) 実証授業②実施校等

江戸川区立下小岩第二小学校

第6学年1組 児童：32名 指導者：主任教諭 阿部 千春

(2) 単元名

表現運動 表現「大変だ！」

(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

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。
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。

(5) 児童の実態

1・2学期に実施した器械運動や陸上運動の学習においては、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。また、学習課題を見いだしたり解決したりする過程で、タブレットで自分の動きを撮って見たり、友達に自分の動きを見てアドバイスしてもらったりすることのよさに気付くことができた。

しかし、自己評価の力には個人差があり、自分の活動を適切に振り返ることが難しく、自分に合った場や解決方法を選ぶことができない児童もいる。また、本学級の児童は表現の学習内容にある「表したい感じやイメージを動きにして踊る」経験が乏しいため、自分や友達の動きのどこがよいのか、どこがよりよくできるのかを見付けるのが難しい傾向にある。

そこで、本単元では単元前半において経験した「よい動き」を書きためることで、単元後半の自己評価や友達同士の見合いに活用できるようにしていく。また、子供一人一人が「いつ」「どのような」自己評価を行うか自分で選択して取り組み、自らの学習を改善したり学びの成果を実感したりできるようにしていきたい。

(6) 子供が自ら深い学びを実現していくための手立ての工夫

①学習過程の工夫

本部会では、予想される児童の思いから学習活動を考え、児童が自ら深い学びを実現していくための詳細な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」の学習を基本にしている。「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)

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「ひとまとまりの動きにして踊る（探究）」時間には、これまでに学習したことを生かして表したい感じやイメージを強調するための工夫選んだり、ICTの活用や見合いなどを通して友達から伝えられたことを取り入れたりすることで、イメージに合った動きを確かめながら、自分たちの踊り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、児童が自ら深い学びを実現していけるようにしていく。(学習資料①参照)

②「ひとまとまりの動きにして踊る」時間における教師のかかわり

単元後半の表したい感じやイメージをひとまとまりの動きにして踊る活動において、子供一人一人の見いだした学習課題の解決に向けて、子供たちの学習課題に応じて教師がかかわれるように発問や称賛、支援の例を具体的に示した。(学習資料②参照)

③学習環境の整備

学習過程において子供が深い学びを実現していくことができるように、「みんなでやってみる（習得）」「ひと流れの動きにして踊る（活用）」「ひとまとまりの動きにして踊る（探究）」それぞれの学習場面に適した学習環境を整備した。(学習資料③参照)

【内容】

- 活動 ・ ・ ・ どのような活動内容を提示するか
(どのような活動内容を選ぶことができるようにするか)
- 場、曲 ・ ・ ・ どのような場を設定するか、どのような曲を設定するか
- 人数、グループ ・ ・ ・ どのような人数、グループを編成するか
- 教具 ・ ・ ・ どのような教具を準備するか

特に単元後半における「ひとまとまりの動きにして踊る」時間に、子供自身が学習状況に応じて活動の行い方を選択し、振り返りながら学習改善に取り組むことで一人一人の子供が学びを深めていくことができるように学習環境を整備する。

「ひとまとまりの動きにして踊る」時間の活動内容

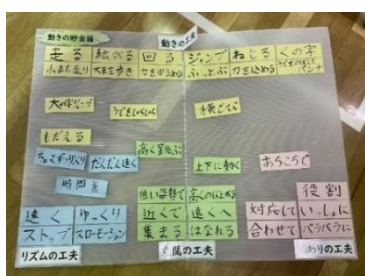
グループでひとまとまりの動きにして踊る活動を行う。グループでどんな題材や構成にして踊るか話し合い、どのように踊りをよりよくしていくかを考え、学習活動を選びながら何度も運動に取り組む。※話し合いの時間が多くならないようにする。

【子供自身が選ぶ学習活動】

- 話し合い ○踊ってみる ○ICTによる撮影 ○他グループとの見合い

④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課題設定の手助けになるようにした。また、「動きの貯金箱」を見て、「今日は〇〇だったので、次はもっと～したい。」と自己評価したり、次の学習課題を見いだしたりすることができる。(学習資料③参照)



- ・持ち運びを考慮して、プラスチック段ボールを100cm四方の大きさにカットして使用した。
- ・色上質紙をカットして、裏にテープのりを付けて付箋のように使用できるようにした。

〈活用の仕方〉

みんなでやってみる (習得)	教師のリードで踊った後のよい動きを紹介し合う時に、できた工夫を確認したり、新しい工夫を書き足したりして、全体でよい動きや工夫を共有する。
ひと流れの動きにして踊る (活用)	子供たちが工夫を取り入れることで、さらにイメージを強調できたことを実感する。また、取り入れたい工夫を見いだすための手助けにする。
ひとまとまりの動きにして踊る (探究)	「はじめ—なか—おわり」の「なか」の部分強調するために、踊りの合間に掲示物を見て、よりよい動きになる工夫を見付ける手助けにする。
学習の振り返り	この時間で、取り入れることができたよい動きや工夫を確認し、新しく見付けたよい動きや工夫を掲示物に書き加える。イメージにふさわしいよい動きになったか確かめたり、自分たちの動きをよりよくするための手助けにしたりする。

⑤デジタル振り返りシートの活用

振り返りの基にしたことを「実感」「掲示物」「友達からの言葉」「自分で撮影」から選んで○を入力することで、自己評価する際の根拠を明確にすることができる。この経験を積み重ねていくことで自己評価の質を高めることにつながると考えた。

また、1つのシートで学習の履歴をいつでも振り返えるようにすることで、自身の学びの変容を実感することができるようにした。(学習資料④参照)

(7) 学習過程

< 第6学年 表現「大変だ！」 >

時間 段階	1	2	3 (実証1)	4	5	6 (実証2)	7				
	運動との出会い	習得・活用			探究						
学習 内容 ・ 活動		心と体をほぐす ・体ほぐしの運動 ・表現リズム遊び ・リズムダンス 等									
	みんなでやってみる イメージカルタでいろいろな「大変だ！」に取り組む。	イメージをふくらませる 第1時で出し合った「大変だ！」から、どのようなイメージが浮かぶかを自由に考え、オノマトペなどで出し合う。			ひとまとまりの動きにして踊る【探究】						
	学習の見通しをもつ カルタや出し合ったイメージを第2時～第4時でどのように取り組んでいくかをみんなで考える。	みんなでやってみる【習得】 教師のリードでいろいろな「大変だ！」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。 身近な生活 自然 生活・自然			<table border="1"> <tr> <td>友達が選んだ動きを自分も真似して踊ってみる。 得意なことや自信ももてることを生かして踊る。</td> <td>掲示物の中から、イメージに合った動きの工夫を見つけて取り入れる。 習得したことを生かして、よりイメージに合った工夫をして踊る。</td> </tr> <tr> <td>掲示物やイメージボードを活用し、「なか」を強調してイメージに近付けるための工夫を選んで踊る。</td> <td>自分たちの表現をよりよくするために、ICTを活用して動きを確かめたり、他グループに見てもらいアドバイスをもらったりする。</td> </tr> </table>			友達が選んだ動きを自分も真似して踊ってみる。 得意なことや自信ももてることを生かして踊る。	掲示物の中から、イメージに合った動きの工夫を見つけて取り入れる。 習得したことを生かして、よりイメージに合った工夫をして踊る。	掲示物やイメージボードを活用し、「なか」を強調してイメージに近付けるための工夫を選んで踊る。	自分たちの表現をよりよくするために、ICTを活用して動きを確かめたり、他グループに見てもらいアドバイスをもらったりする。
	友達が選んだ動きを自分も真似して踊ってみる。 得意なことや自信ももてることを生かして踊る。	掲示物の中から、イメージに合った動きの工夫を見つけて取り入れる。 習得したことを生かして、よりイメージに合った工夫をして踊る。									
	掲示物やイメージボードを活用し、「なか」を強調してイメージに近付けるための工夫を選んで踊る。	自分たちの表現をよりよくするために、ICTを活用して動きを確かめたり、他グループに見てもらいアドバイスをもらったりする。									
	ひと流れの動きにして踊る【活用】 教師や友達の真似をして踊ってみる。 教師が価値付けたことを意識してやってみる。 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。										
	振り返り・学習課題の選択 学習カードの選択肢の中から、自己評価の根拠を選び振り返る。 次の時間に解決したい学習課題を選択する。			<table border="1"> <tr> <td>交流会をする 子供たちから願いが出たら行う。発表の仕方を工夫する。</td> </tr> <tr> <td>単元の振り返りをする。</td> </tr> </table>			交流会をする 子供たちから願いが出たら行う。発表の仕方を工夫する。	単元の振り返りをする。			
交流会をする 子供たちから願いが出たら行う。発表の仕方を工夫する。											
単元の振り返りをする。											

詳細は (9) 学習資料①学習過程をご覧ください。

(8) 本時の学習











① 本時のねらい

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確認めたり、他のグループと見合ったりして、よくなったところや、よりよくできるところを伝えることができるようにする。

【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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体ほぐしの運動をする。 ・リズムに合わせて踊る。 	<p>◎恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、「先生の真似をしてみてね」と言って一緒に踊ることで表現運動の楽しさを味わうことができるようにする。</p>	
<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。 ・お互いの学習課題をグループ内で共有する。 	<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、デジタル振り返りシートを確認するように促す。</p>	
<p>3 表したい感じや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"> ・イメージボードを使いながら「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、よくなったところや、よりよくできるところを見付ける。 	<p>○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確かめるためにはどうしたらよいか問いかけることで、動画で観たり、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ということに気付けるように促す。 ○動画を観ているグループには場面を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よくなったところや、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。 ◎場面を強調する工夫を見付けることができていない児童には、動きの貯金箱を見ながら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、かかわり）は動きの貯金箱で確認できることを指導する。 ◎「はじめ—なか—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にふさわしい動きになっているかを確認めたり、他のグループと見合ったりして、よくなったところやよりよくできることを伝えている。</p> <p>【思考・判断・表現】 (観察・発言)</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> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタル振り返りシートに打ち込む。 ・次時の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>○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。 ◎振り返りをシートに打ち込む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、一緒に内容を考える。</p>	<p>□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確認めたり、他のグループと見合ったりして、よくなったところやよりよくできることを伝えている。</p> <p>【思考・判断・表現】 (デジタル振り返りシート)</p>

時間	1	2	3 (実証1)	4
	 <p>早くも年生の表現運動をやりたいな。どんなことをするのか楽しみだな。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。イメージに合わせて動きを工夫して踊りたい。どうしたらよりよくなるか考えて踊りたい。</p>		
	<p>心と体をほぐす</p> <p>友達と関わりながら心と体をほぐす運動に取り組む。</p> <p>(例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スキップ&ストップ ・体じゃんけん ・足踏み ・窓拭き ・バランス崩し ・子取り鬼 ・リズムダンス 	<p>イメージバスケット イメージをふくらませる</p> <p>第1時で出し合った「大変だ！」から、どのようなイメージが浮かぶかを自由に考え、オノマトペなどで出し合う。</p>		
	 <p>表現運動はやっぱり楽しいな。次は何をするのかな。</p>	<p>みんなでやってみる【習得】</p> <p>出てきたイメージを基に、教師のリードに合わせて踊ってみる。いろいろなイメージで踊ってみる。教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p>		
<p>学習活動・内容</p> <p>10</p>	<p>みんなでやってみる</p> <p>運動との出会い</p> <p>イメージカルタ テーマ「大変だ！」</p> <p>教師のリードに合わせて踊る</p> <p>【学習経験のない学級】 イメージカルタを引き、教師のリードに合わせて踊ってみる。教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p> <p>【学習経験のある学級】 イメージカルタを1枚引き、教師のリードに合わせて踊った後、イメージカルタをグループで引き、いろいろなイメージで踊ってみる。</p> <p>学習の見通しをもつ</p> <p>「みんなでやってみる」で取り組んだイメージカルタからおもしろかった「大変だ！」や、その他にも「大変だ！」でイメージするものがあれば出し合う。出し合ったものを第2時～第4時でどのように取り組んでいくかをみんなで考え、学習の見通しをもつ。</p> <div data-bbox="264 1165 645 1252">  </div>	<p>小テーマ 「身近な生活」</p> <p>(例1) 激しく洗われる洗濯物 (例2) 飛び出すサイダー</p> <p>身に付けたい動き ○誇張と変化のある動き</p>	<p>小テーマ 「自然」</p> <p>(例1) 大型台風発生！ (例2) 火山が大噴火</p> <p>身に付けたい動き ○不安定で不規則な動き ○変化と起伏のある動き</p>	<p>小テーマ 「生活・自然」</p> <p>(例1) 次々と打ちあがる花火 (例2) 隕石落下 (例3) 天井がおりてきた</p> <p>身に付けたい動き ○群を生かした動き (くっついたり、離れたり) (合わせたり、自由に動いたり)</p>
		<p>ひと流れの動きにして踊る【活用】</p> <div data-bbox="772 901 1041 1220">  <p>まだはずかしい。動きが分かってなくて、自信がもてない。みんなのまねをして踊りたい。</p> </div> <div data-bbox="1075 1069 1355 1236"> <p>「みんなでやってみる」で取り組んだイメージから選んで踊る。教師や友達の真似をして踊ってみる。教師が価値付けたことを意識してやってみる。</p> </div> <div data-bbox="1377 901 1702 1053">  <p>もっとオーバーに踊ったり、動きを工夫して踊りたいな。他にもどんな動きがあるか知りたいから～しよう。</p> </div> <div data-bbox="1422 1069 1702 1236"> <p>グループで選んだイメージを動きにして踊る。いろいろなイメージで踊る。みんなで確認したよい動きや工夫を取り入れて踊る。</p> </div> <div data-bbox="1736 957 2027 1204">  </div>		
	<p>振り返り 本時の学習の振り返りをする。</p>			
	 <p>友達と一緒に協力して表現運動に取り組みたいな。楽しく踊れるようになりたいな。動きを工夫して踊れるようになりたいな。</p>	 <p>友達の真似をしてみたり、一緒に踊ってみたりしたら、楽しく踊れることに気が付いた。掲示物を見たら、イメージに合う動きを見付けられた。動画で動きを確認したり、友達からアドバイスをもらったりしたら、どこをよりよくなるか分かった。</p>		
	<p>学習課題の選択 次の時間に解決したい学習課題を選択する。</p>			



前回よりも自信をもって踊りたい。
 強調するところに合った動きの工夫を入れて踊りたい。
 もっとよりよくできることを考えて踊りたい。

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。(例)・スキップ&ストップ ・体じゃんけん ・足踏み ・密拭き ・バランス崩し ・子取り鬼 ・リズムダンス

ひとまとまりの動きにして踊る【探究】

「はじめ—なか—おわり」の三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(なか)を強調する。



グループで考えた動きをできるようにしたい。

- 友達が選んだ動きを自分も真似して踊ってみる。
- 自分が得意なことや自信がもてることを生かして踊る。



グループで考えたイメージに合った、動きの工夫を入れたい。

- 掲示物(動きの貯金箱)の中から、イメージに合った動きの工夫を見つけて取り入れる。
- 4時間目までに習得したことを生かして、よりイメージに合った工夫をして踊る。



表したい感じやイメージをより強調するためには、どんなイメージで踊るのがよいか。

- 好きな題材とイメージを選び、「はじめ—なか—おわり」をつけて踊る。
- 掲示物(動きの貯金箱)やイメージボードを活用し、「なか」を強調してイメージに近付けるための工夫を選ぶ。
- 他のグループの踊りを見て、気に入った動きをグループの踊りに生かす。
- 4時間目までに見つけたよい動きや習得した動きを生かし、自分たちだけの表現を創造する。



よりよくできるところを見付けたい。

- 自分たちの表現をよりよくするための方法を考える。
- ICTを活用して自己やグループの動きを確認し、表したい感じやイメージにふさわしい動きかどうかを確かめる。
- 他のグループの友達に見てもらって、表したい感じやイメージが他者に伝わっているか確認したり、アドバイスをもらったりする。



交流会をする

※子供たちから願いが出たら行い、交流の仕方を工夫する。

振り返り 本時の学習の振り返りをする。学習カードの選択肢の中から、自己評価の根拠を選び振り返る。

振り返り 単元の振り返りをする。



友達の真似をしてみたり、一緒に踊ってみたりしたら、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。
 動画で動きを確認したり、友達からアドバイスをもらったりしたら、どこをよりよくできるか分かった。



自分のよさを伸ばしたり、足りないことを改善したりする方法を見付けられた。こういうふうに学習したら、よりよくできることが分かった。他の学習でも、いろいろなことをもとに自分の学習について振り返って、自分の学習課題を見付けて解決していきたい。

学習課題の選択 次の時間に解決したい学習課題を選択する。

ひとまとまりの動きにして踊る



もっと感じを込めた表現になるように工夫して踊ろう。

活動

- ・「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（なか）が強調されるように工夫して踊る。



イメージを選ぶ



ひとまとまりの動きを考える

学習課題例



グループで考えた動きをできるようにしたい。

イメージに合った動きの工夫を入れたい。



表したい感じやイメージを強調したい。

よいよきところを見付けたい。



子供が選ぶ学習活動

動きの貯金箱の活用

表したい感じやイメージを強調するための工夫を選ぶ。

イメージボードの活用

はじめ-なか-おわりにふさわしい工夫を取り入れて踊りを構成する。

ICTの活用

自分たちの動きがイメージにふさわしいか、確認する。

見合い

イメージを表せているか見せる。他のグループのよいところを取り入れる。

グループで考えた動きを できるようにしたい



称賛できていることを褒めて、自信をもてるようにする。



- ・友達の動きに合わせて踊っていたね。
- ・前回よりも大きさに踊れるようになったね。

支援工夫を取り入れて踊ってみよう促す。

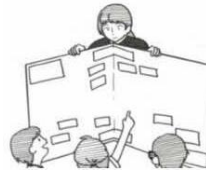


- ・「離れたり集まったり」を取り入れて踊ってみたら？

イメージに合った 動きの工夫を入れない



発問どんな工夫が入れられるか考えられるようにする。



- (動きの貯金箱を見ながら)
- ・今まで学習したことで取り入れられそうな工夫はあるかな？

称賛第2～4時に習得した工夫を取り入れて踊っていることを褒める。



- ・友達とバラバラに踊って、「次々と」が伝わってきたよ。
- ・スローモーションを取り入れてイメージに近付けて踊れたね。

学習課題に応じた 教師のかかわり

表したい感じやイメージを 強調したい

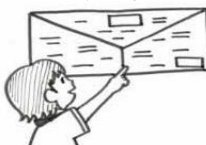


発問自分たちの考えた「はじめ - なか - おわり」に合った工夫が考えられるようにする。



- (イメージボードを見ながら)
- ・このイメージと動きは合っているかな？

発問「なか」を強調する工夫を考えられるようにする。



- (動きの貯金箱を見ながら)
- ・一番表したい場面をもっと強調するには、どんな工夫を取り入れたらよいか？

支援学習課題を解決する方法を紹介する。



- ・他のグループの動きを見て取り入れてみるのはどうか。

よりよくできるところを 見付けたい



発問どうしたらもっと表現がよりよくなるのか考えられるようにする。



- ・どうしたらもっとよりよくなるかな？
- ・どうしてその工夫を取り入れたの？

称賛自己評価を通してよりよくしようとしている姿を褒める。



- ・イメージにふさわしい動きになっているか確かめるために、ICTを使ったんだね。



- ・イメージを表せているか知りたかったから、友達に見てもらったんだね！

③学習場面ごとの学習環境の整備

「みんなでやってみる（習得）」「ひと流れの動きにして踊る（活用）」「ひとまとまりの動きにして踊る（探究）」それぞれの学習場面に適した活動内容・場・曲・人数（グループ）・教具を整備する。

みんなでやってみる（運動との出会い①）



【活動】 教師の言葉かけに合わせて踊る。



個人で表現に取り組む。教師の言葉かけを聞きながら、それに合わせてイメージして踊る。



教師はイメージカルタを1枚引き、そのイメージに合った言葉かけでリードする。即興的に踊ることができている子供の意欲的な姿を称賛する。

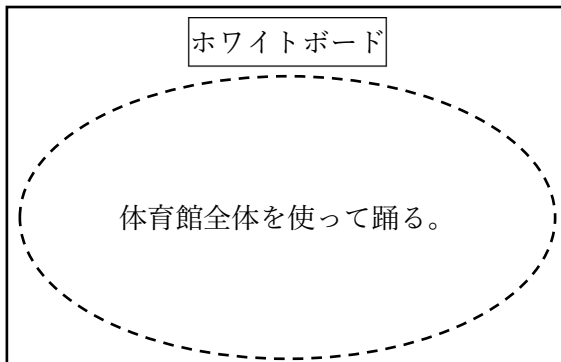
【場】 体育館全体に広がって踊る。



一人一人が間を取って場の安全に気を付けながら踊る。表現上必要な移動はしてもよい。



子供の間を回りながら、全体に言葉かけをする。



【曲】 題材の雰囲気合った曲（2～3分）を繰り返し流す。

（実証1、2で使用した曲）

♪ 「Da Plane and Da Cycle」 マイケル・ジアッキーノ

【人数・グループ】 教師とクラス全体

イメージや児童の実態によりグループで行ってもよい。

（例）群を生かした動き

みんなでやってみる(運動との出会い②)

【活動】 いろいろなイメージを即興的にどんどん踊る。

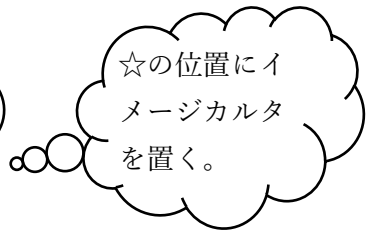
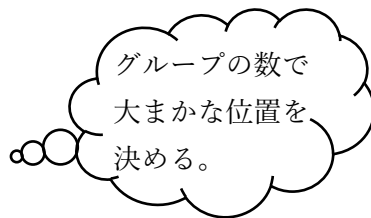
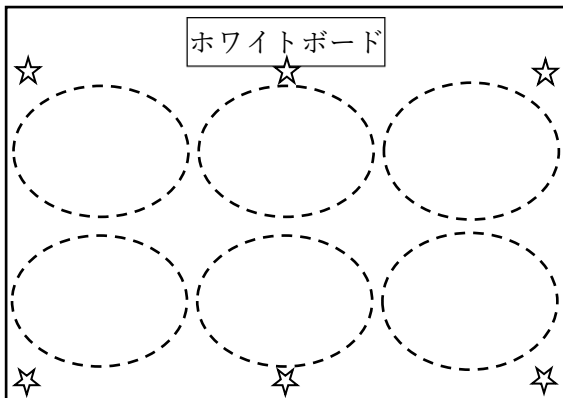


グループで表現に取り組む。イメージカルタをグループで引き、いろいろなイメージで踊ってみる。



教師は各グループを回り、カルタからイメージして踊ることができている子供の意欲的な姿を称賛する。動きが止まってしまうグループや子供にはイメージを促す発問や、友達の真似をして動くことを言葉かけする。

【場】 グループごとに分かれて行う。



※表現上、場所からはみ出ても構わないが、安全に活動できるよう配慮する。

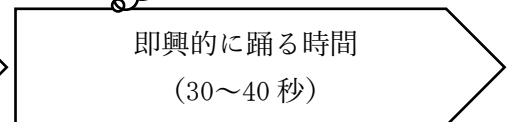
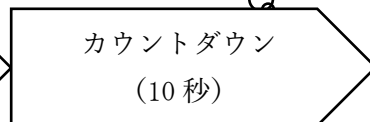
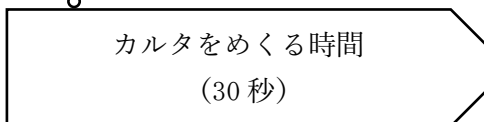
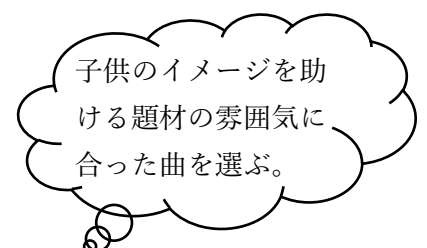
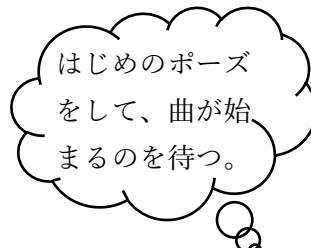
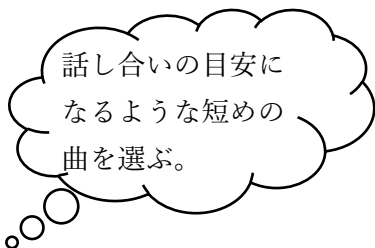
【曲】 題材の雰囲気合った曲（30～40秒程度）を流す。

(実証1、2で使用した曲)

♪ 「Dungeon Mayhem」 ヘイター・ペレイラ



グループでイメージカルタをめくるときと、即興的に踊るときで曲を変えてつなぎ、考える時間と踊る時間のメリハリをつけるとともに、活動を続けることができるようにする。



これらの曲を繰り返し再生する。

ひと流れの動きにして踊る(活用)



【活動】グループで選んだイメージを即興的に踊る。

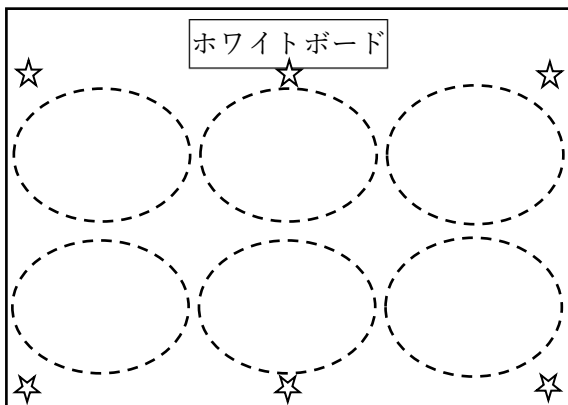


グループで取り組む。イメージを選べるカード(教具①)やイメージカルタから選んだイメージを即興的にどんどん踊っていく。(30~40秒)



教師はグループを回り、踊っている最中には、よい動きを称賛したり、動きが止まってしまう子供に言葉かけをしたり一緒に踊ったりなどの支援を行う。曲間には掲示物を見せて発問(下部参照)する。

【場】グループごとに分かれて行う。



グループの数で
大まかな位置を
決める。

☆の位置にイ
メージカード
を置く。

※表現上、場所からはみ出ても構わないが、安全に活動できるように配慮する。

【曲】小テーマの雰囲気合った曲(30~40秒)を流す。

(実証1、2で使用した曲)

「身近な生活」♪「Dungeon Mayhem」ヘイター・ペレイラ

「自然」♪「Light Speed at the End of the Tunnel」マイケル・ジアッキーノ



グループでイメージや取り入れたい工夫を話し合ってから選ぶとき、即興的に踊るときで曲を変えてつなぎ、考える時間と踊る時間のメリハリをつけるとともに、活動を続けることができるようにする。

話し合いの目安に
なるような短めの
曲を選ぶ。



話し合いの曲
(1分)

はじめのポーズ
をして、曲が始
まるのを待つ。



カウントダウン
(10秒)

子供のイメージを助
ける題材の雰囲気
に合った曲を選ぶ。



ひと流れの動きの曲
(30~40秒)

これらの曲を繰り返し再生する。

【人数・グループ】 4～5人のグループ



群の動きを生かしやすい人数で行う。
 ※人数が多すぎると、友達の踊りを見ているだけで、自分から動かなくなってしまふこともある。

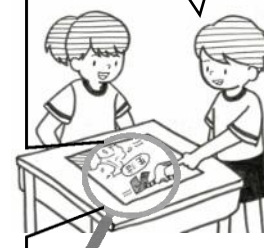
【教具①】 イメージを選べるカード

カードにイメージのイラストを並べる。

子供にアンケートを取り、みんなでやってみる（運動との出会い②）で楽しかったカルタのイメージや、やってみたいイメージを聞いて取り上げる。



すべてを焼き尽くす山火事！
 に
 しよう！



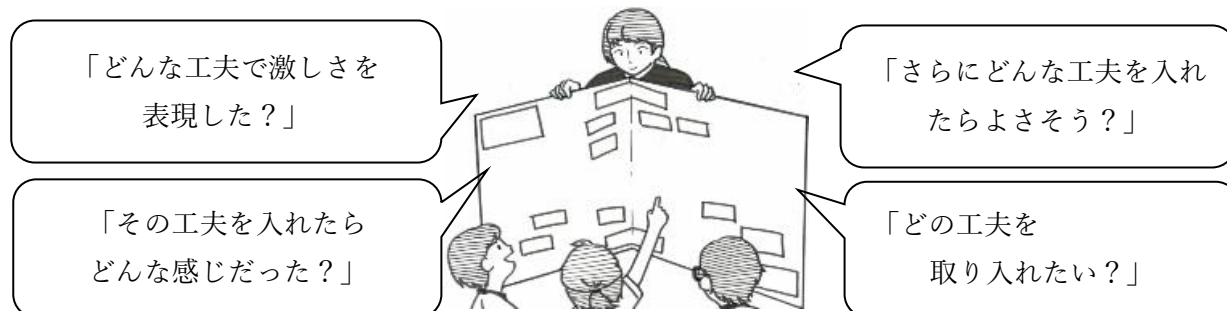
【教具②】 よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」

各グループを回る際に持って回り、曲間にそのグループに見せながら自分たちの表現を振り返ることができるようにする。

その時間のめあてや教師の意図に合わせた発問をする。

(例) 〈できた工夫を実感する〉

〈次の課題を見いだす〉



【教具③】 ICT（タブレット）

自分たちの表現を動画で撮影しておいて、後で振り返る。

※子供から要望があった際には振り返りや授業時間外で活用できるようにしてもよい。即興的に踊る時間が少なくならないように気を付ける。

ひとまとまの動きにして踊る(探究)

【活動】 グループで考えたイメージを強調するように「はじめ-なか-おわり」をつけて踊る。



グループで取り組む。どのような小テーマでどのような構成にして踊るかを話し合いながら、何度も繰り返して踊る。

その際、ただ踊るだけでなく、どうすれば表現をよりよくすることができるかを考えて、取り入れる工夫を考えたり、動画を撮影して振り返ったり、他のグループからアドバイスをもらったりと、子供自身が学習活動を選んで取り組む。

〈子供自身が選ぶ学習活動〉



・「話し合い」

座り込んで話し合うのではなく、体を動かしながら行う。イメージボードを活用する。

・「踊ってみる」

グループで話し合った、イメージに合う動きを踊り、さらに工夫をしていく。



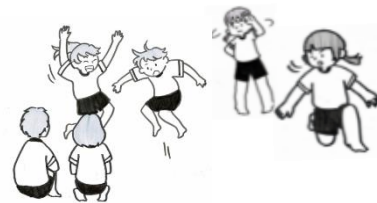
・「ICTによる撮影」

自分たちの動きが表したい感じやイメージにふさわしいかを確認する。

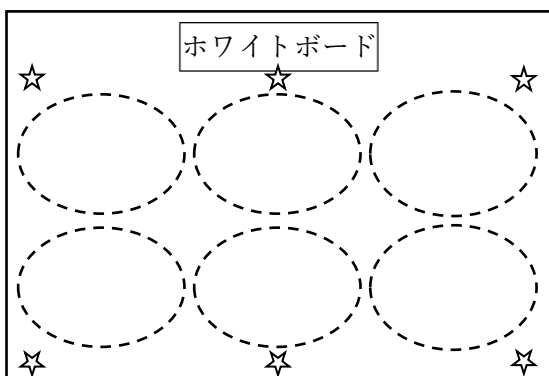


・「他グループとの見合い」

相手グループのよいところやよりよくできるところを見付けて伝え合う。



【場】 グループごとに分かれて行う。



グループの数で大まかな位置を決める。

☆の位置にイメージボードを置く。タブレットは譜面台等に乗せて、全体が映る場所に置く。

※表現上、場所からはみ出しても構わないが、安全に活動できるよう配慮する。

※自分たちの場を離れて、他のグループと見合いをしてもよい。

【曲】 題材の雰囲気合った曲（1分程度）を流す。

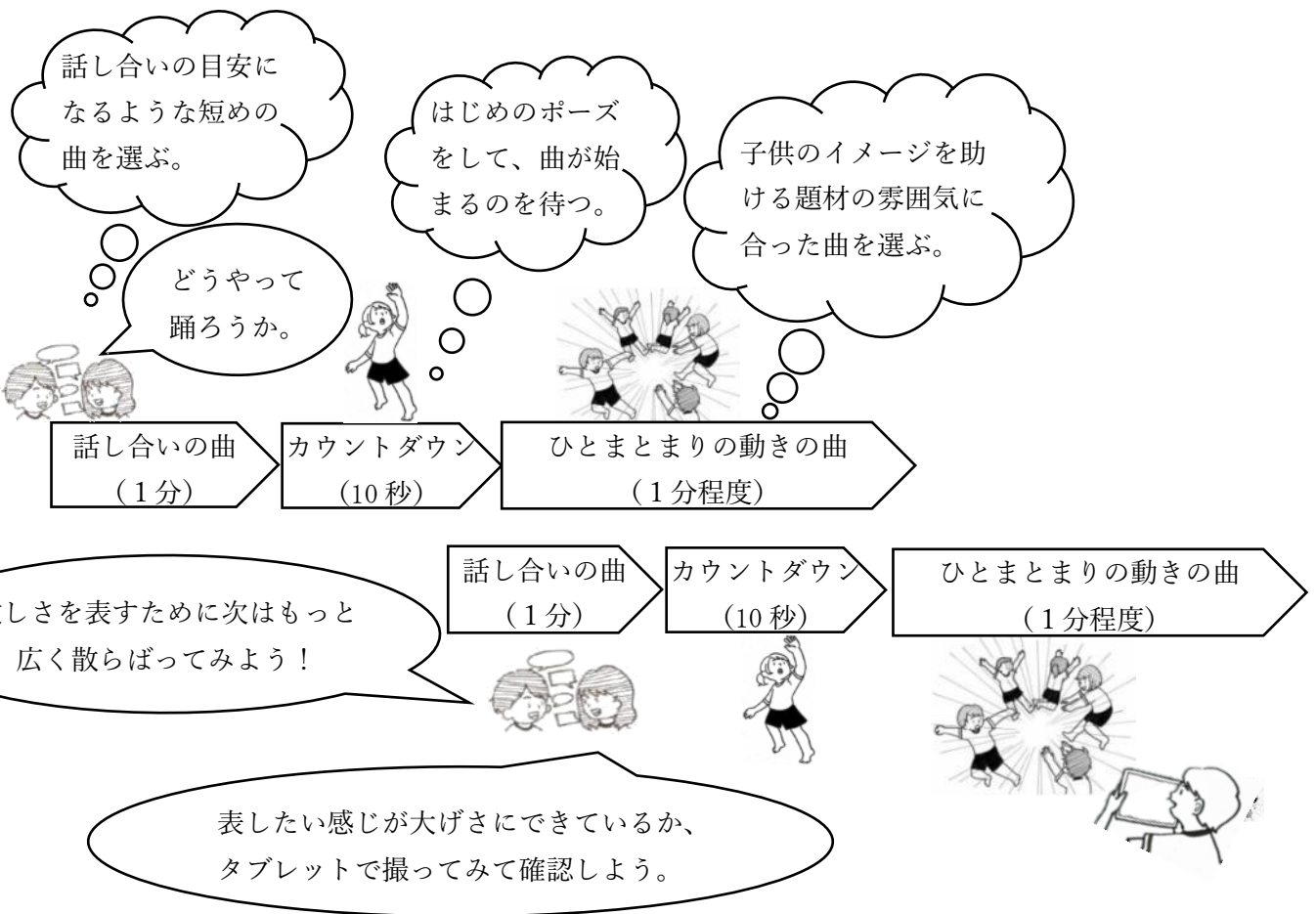
（実証1、2で使用した曲）

♪ 「Utter Lunarcy」 マイケル・ジアッキーノ

♪ 「Rushin' The Russian」 マイケル・ジアッキーノ



グループでイメージを選んだり、活動を選んだりする話し合いのときと、即興的に踊るときで曲を変えてつなぎ、考える時間と踊る時間のメリハリをつけるとともに、活動を続けて行うことができるようにする。



これらの曲を繰り返し再生する。

※曲にしばられないで話し合いをしたり踊ったりしてもよい。ただし、通して踊るときは曲に合わせて踊る。

【人数・グループ】 4～5人のグループ



群の動きを生かしやすい人数で行う。

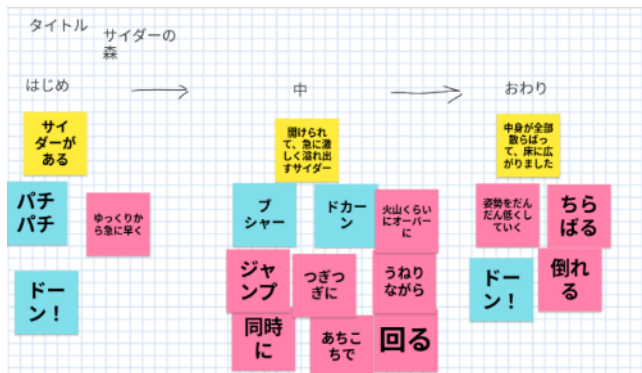
※人数が多すぎると、友達の踊りを見ているだけで、自分から動かなくなってしまうこともある。

【教具①】イメージボード

(小ホワイトボード、プラスチック段ボール、ICT 等)

タイトルや「はじめ-なか-おわり」の構成を書き込んで視覚的に共有する。
取り入れたい工夫なども書き込んでいく。

※Jamboard 等のホワイトボードアプリがある場合は、タブレットで作成する方法もある。



【教具②】よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」

体育館に掲示しておき、イメージを強調するために取り入れることができた工夫を振り返ったり、取り入れたい工夫を見いだすために参考にしたりする。

※子供から要望があった場合には、各グループに「動きの貯金箱」の写真を配付してもよい。




【教具③】ICT (タブレット)

自分たちの表現を動画で撮影しておいて振り返る。
※踊る時間が少なくならないように気を付ける。



④デジタル振り返りシート

デジタル振り返りシート						6年 組 名前	
授業の前 表現の学習にどのように取り組み ていきたいですか。	時間	1	2	3	4		
	テーマ	大塚だ！	身近な生活	自然	生活・自然		
	学習課題		動きをよりよくしたい リズムを覚えて踊る	動きをよりよくしたい イメージしたことを動きにしたい	動きをよりよくしたい イメージしたことを動きにしたい	その他 自分で入力	
	感想		振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	
	振り返り						
	先生より						
単元終了後							
表現の学習にどのように取り組 みましたか。	時間	7	8	9			
	テーマ	(例) 火山の噴火	(例) 火山の噴火	(例) 火山の噴火			
	学習課題	動きをよりよくしたい 役割を果たしたい	動きをよりよくしたい おどりを完成させたい！	動きをよりよくしたい 表現を楽しみたい			
	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影	振り返りの基にしたこと <input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影				
	振り返り						
	先生より						

1 メリット・デメリットについて

- 1 ページにまとまっていることで学びの履歴を振り返りやすく、単元を通して自己の変容に気づきやすい。
- 学習課題の設定は、セルをクリックすることで選択肢から自分に合った学習課題を選ぶことができ、短時間での入力が可能である。(当てはまるものがない場合は、自由記述可)

2
身近な生活
動きをよりよくしたい
激しくオーバーに踊りたい
<input checked="" type="checkbox"/> 激しくオーバーに踊りたい イメージしたことを動きにしたい リズムを変えて踊る 場を広くつかって踊る 人数の多さをいかして踊る 目標や表情を工夫して踊る 表したい感じやイメージを強調して踊る

次の時間は「激しくオーバーに踊る」を
めあてにしようかな




- 振り返りの基にしたことを「実感」「掲示物」「友達からの言葉」「自分で撮影」から選んで○を入力することで、自己評価する際の根拠を明確にすることができ、この経験を積み重ねていくことで自己評価の質を高めることができるのではないかと考える。

※複数選択可

2
身近な生活
動きをよりよくしたい
激しくオーバーに踊りたい
振り返りの基にしたこと
<input type="checkbox"/> 実感 <input type="checkbox"/> 友達からの言葉
<input checked="" type="checkbox"/> 掲示物 <input type="checkbox"/> 自分で撮影
今日は前回よりも激しくオーバーにおどることができました。ジャンプしたり体をねじったりするとオーバーになることが分かりました。

前回よりは
激しく踊れた気がするよ

実感



○Teams 等、クラスで利用している投稿機能を使って、自分の振り返りを全体で共有することができる。友達の振り返りから学んだことを、自己の課題解決に生かすことができる。



○教師のコメントによるフィードバックや価値付けができる。子供の記述のよい部分は色を変えて価値付けることで、子供の自己評価する力を高めていく。

デジタル振り返りシート			
授業の前	時間	1	2
表現の学習にどのように取り組んでいきたいですか。	テーマ	大変だ！	身近な生活
	学習課題		表現を楽しみたい
	振り返り	感想 吹き出すときに体が小さくしてから動くより激しく吹き出しているように見えた	リズムを変えて踊る
もっと楽しくダイナミックに自分なりの全力で表現したい	先生より	小さくから、大きく「空気の工夫」を上手に空がして、楽しさを表現できたね！	振り返りの基にしたこと
			○ 実感 ○ 友達からの言葉
			○ 掲示物 ○ 自分で撮影
			振り返りの基にしたこと
			○ 実感 ○ 友達からの言葉
			○ 掲示物 ○ 自分で撮影
			私は自分で楽しく動き回りたいにしました。台風のとさき火山が噴火したときも色々なところに動き回り表現できました。次はリズムを変えながらも色々なところに動き回りたいです！

- ▲タイピングに慣れていない児童には時間がかかるため、日々の積み上げが必要である。
- ▲誤作動等でデータを失う恐れがある。

2 学習課題の選択肢について

学習指導要領解説をもとに、子供が見いだす学習課題を想定し、選択肢を以下のように作成した。設定したい学習課題が下記の選択肢にない場合は、「その他」を選択し、自由に記述することが可能である。選択肢を複数選択することができないため「その他」を選択して入力することも想定される。

表現を楽しみたい	動きをよりよくしたい	その他
<p>積極的に踊りたい。 友達のよさを認めたい。 グループで助け合いたい。 役割を果たしたい。 場の安全に気を付けて踊りたい。</p>	<p>激しくオーバーに踊りたい。 イメージしたことを動きにしたい。 リズムを変えて踊りたい。 場を広くつかって踊りたい。 人数の多さをいかして踊りたい。 目線や表情を工夫して踊りたい。 表したい感じやイメージを強調して踊りたい。</p>	<p>(自由記述)</p>

3 汎用性について

デジタル振り返りシートは、表計算ソフトで作成している。Microsoft であれば「Excel」、Google であれば「Google スプレッド・シート」、Apple であれば「Numbers」等、それぞれに互換性があるため、勤務校の端末がどのソフトを使っているのかを確かめたくて活用できるとよいと考える。デジタル振り返りシートを児童の端末に振り分ける場合には、Microsoft teams のようなプラットフォームを活用したい。

4 実証授業①を振り返って

○振り返りの基にしたことを「実感」「掲示物」「友達からの言葉」「自分で撮影」から選んで○を入力することで、自己評価の根拠を明確にすることができる。選択する数が増えたり、前時までと異なる根拠を選んだりする子供が増え、より一層客観的に自己評価することができるようになった。

実感

2			
身近な生活			
表現を楽しみたい			
積極的に踊りたい			
振り返りの基にしたこと			
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影
自分からどうやって表現するかを提案して自分から進んで表現に取り組みました。次回は工夫をこらして、誰が見てもわかる表現にしたいです！			
自分から提案するのはよい姿勢だね！どんな工夫ができそうかみんなで考えてみて！			

**実感
掲示物**

3			
自然			
動きをよりよくしたい			
イメージしたことを動きにしたい			
振り返りの基にしたこと			
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影
掲示物を見て、この工夫を活かすにはどの動きをしたらいいかと考えて動きを選び、その工夫を最大限活かして分かりやすく表現ができた。次回は表現をもっと楽しみたい。			
掲示物を上手に活用できたね！工夫を生かすことで自分が表現したい感じを表現できるんだね！			

○めあてと振り返りが正対している子供が増えた。

**めあて
リズムの
工夫
↓
役割を分けて表現すると激しく動けた**

2			
身近な生活			
表現を楽しみたい			
リズムを変えて踊る			
振り返りの基にしたこと			
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影
餅つきをやるときに役割を分けて表現するとより激しく動けた。次はみんなで今日よりもっと激しく動けるように話し合いをしたい。			
「関わりの工夫」をすることで、さらに激しく表現できるんだね！次の授業は話し合いでさらに工夫を広げよう！			

**めあて
激しく
動き回る
↓
いろいろなところに動き回ることができた**

3			
自然			
その他			
激しく動き回りたい			
振り返りの基にしたこと			
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影
私は目当てを激しく動き回りたいにしました。台風の時も火山が噴火したときも色々なところに動き回り表現できました。次はリズムを変えながらも色々なところに動き回りたいです！			
掲示物を見て、友達と話し合っただけで、自分のめあてをしっかりと達成できたね！リズムの工夫も取り入れて表現をよりよくなりました！			

○抽象的な内容だった記述が、より一層具体的な内容に変容していった。

デジタル振り返りシート

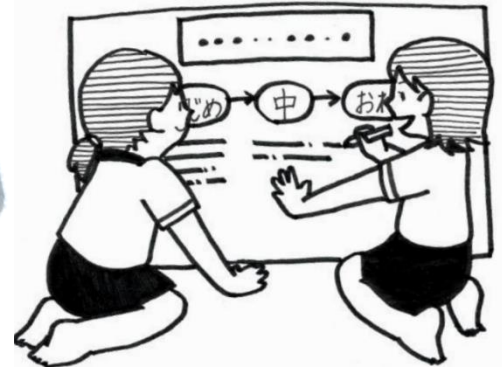
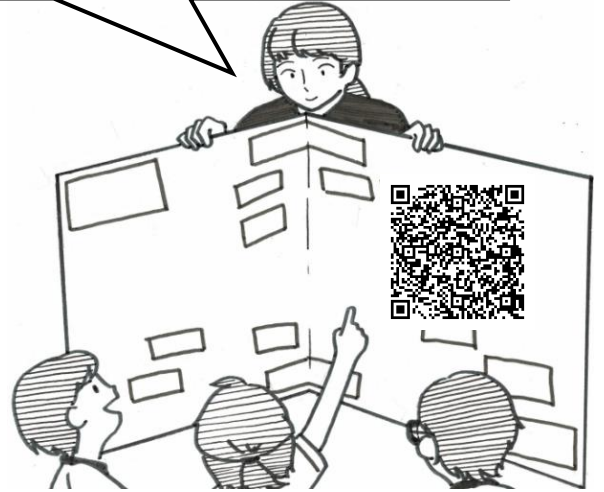
<p>授業の前</p> <p>表現の学習にどのように取り組んでいきたいですか。</p> <p>5年生の内容でやったポイント思い出して生かしたり、更に集中したりして5年生より少しレベルの上げた表現運動に取り組みたいです。また、段々とやっていって気づいたことも表現したい</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>時間</td><td>1</td></tr> <tr><td>テーマ</td><td>大塚だ！</td></tr> <tr><td>学習課題</td><td></td></tr> <tr><td>振り返り</td><td>感想 今回一番楽しかったのは、課題を決めて表現するところです。身近な大塚だ！もあったので色々表現ができ、激しくなる表現ができました。</td></tr> <tr><td>先生より</td><td>課題を決めることはとても大事だね！イメージをふくらませてやってみよう！</td></tr> </table>	時間	1	テーマ	大塚だ！	学習課題		振り返り	感想 今回一番楽しかったのは、課題を決めて表現するところです。身近な大塚だ！もあったので色々表現ができ、激しくなる表現ができました。	先生より	課題を決めることはとても大事だね！イメージをふくらませてやってみよう！	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="2">2</td></tr> <tr><td colspan="2">身近な生活</td></tr> <tr><td colspan="2">動きをよりよくしたい</td></tr> <tr><td colspan="2">イメージしたことを動きにしたい</td></tr> <tr><td colspan="2">振り返りの基にしたこと</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>実感</td><td><input type="checkbox"/></td><td>友達からの言葉</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>掲示物</td><td><input type="checkbox"/></td><td>自分で撮影</td></tr> <tr><td colspan="4">今回は決めたお話を効果音やどんな感じと想像するとやりやすくイメージがついた。みんなで見え出し合っってこんな感じがいいんじゃない？」などして自分が思い浮かべた発想で表現することができました。</td></tr> <tr><td colspan="4">イメージが大事だね！友達と話し合うことで、さらに表現が広がるね！</td></tr> </table>	2		身近な生活		動きをよりよくしたい		イメージしたことを動きにしたい		振り返りの基にしたこと		<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉	<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影	今回は決めたお話を効果音やどんな感じと想像するとやりやすくイメージがついた。みんなで見え出し合っってこんな感じがいいんじゃない？」などして自分が思い浮かべた発想で表現することができました。				イメージが大事だね！友達と話し合うことで、さらに表現が広がるね！				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="2">3</td></tr> <tr><td colspan="2">自然</td></tr> <tr><td colspan="2">動きをよりよくしたい</td></tr> <tr><td colspan="2">リズムを変えて踊る</td></tr> <tr><td colspan="2">振り返りの基にしたこと</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>実感</td><td><input type="checkbox"/></td><td>友達からの言葉</td></tr> <tr><td><input type="checkbox"/></td><td>掲示物</td><td><input type="checkbox"/></td><td>自分で撮影</td></tr> <tr><td colspan="4">自然だと身近な生活の「大塚だ！」よりもイメージが少しづつ広がったけれど自分のイメージで表現することができた。また身近な生活より楽しい感じだったので楽しいよかったです。他にもわくわくタイムのときは変な動きでもいろんな動きを表現できた。</td></tr> <tr><td colspan="4">自分の表現したいイメージを表現することができたね！思いよくやることでより激しく表現できたね！</td></tr> </table>	3		自然		動きをよりよくしたい		リズムを変えて踊る		振り返りの基にしたこと		<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉	<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影	自然だと身近な生活の「大塚だ！」よりもイメージが少しづつ広がったけれど自分のイメージで表現することができた。また身近な生活より楽しい感じだったので楽しいよかったです。他にもわくわくタイムのときは変な動きでもいろんな動きを表現できた。				自分の表現したいイメージを表現することができたね！思いよくやることでより激しく表現できたね！			
時間	1																																																																
テーマ	大塚だ！																																																																
学習課題																																																																	
振り返り	感想 今回一番楽しかったのは、課題を決めて表現するところです。身近な大塚だ！もあったので色々表現ができ、激しくなる表現ができました。																																																																
先生より	課題を決めることはとても大事だね！イメージをふくらませてやってみよう！																																																																
2																																																																	
身近な生活																																																																	
動きをよりよくしたい																																																																	
イメージしたことを動きにしたい																																																																	
振り返りの基にしたこと																																																																	
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉																																																														
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影																																																														
今回は決めたお話を効果音やどんな感じと想像するとやりやすくイメージがついた。みんなで見え出し合っってこんな感じがいいんじゃない？」などして自分が思い浮かべた発想で表現することができました。																																																																	
イメージが大事だね！友達と話し合うことで、さらに表現が広がるね！																																																																	
3																																																																	
自然																																																																	
動きをよりよくしたい																																																																	
リズムを変えて踊る																																																																	
振り返りの基にしたこと																																																																	
<input type="checkbox"/>	実感	<input type="checkbox"/>	友達からの言葉																																																														
<input type="checkbox"/>	掲示物	<input type="checkbox"/>	自分で撮影																																																														
自然だと身近な生活の「大塚だ！」よりもイメージが少しづつ広がったけれど自分のイメージで表現することができた。また身近な生活より楽しい感じだったので楽しいよかったです。他にもわくわくタイムのときは変な動きでもいろんな動きを表現できた。																																																																	
自分の表現したいイメージを表現することができたね！思いよくやることでより激しく表現できたね！																																																																	

抽象的

具体的



これまでの指導案や資料は、
こちらからご覧になれます！
ぜひ授業でご活用いただき、
分からないことは表現部まで
お問い合わせください！



デジタル振り返りシート



- ☆単元を通して自己の変容に気付ける！
 - ☆根拠を明確にして自己評価ができる！
 - ☆友達の振り返りから学べる！
 - ☆教師のコメントでフィードバックや
価値付けができる！
- などなど

