

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。

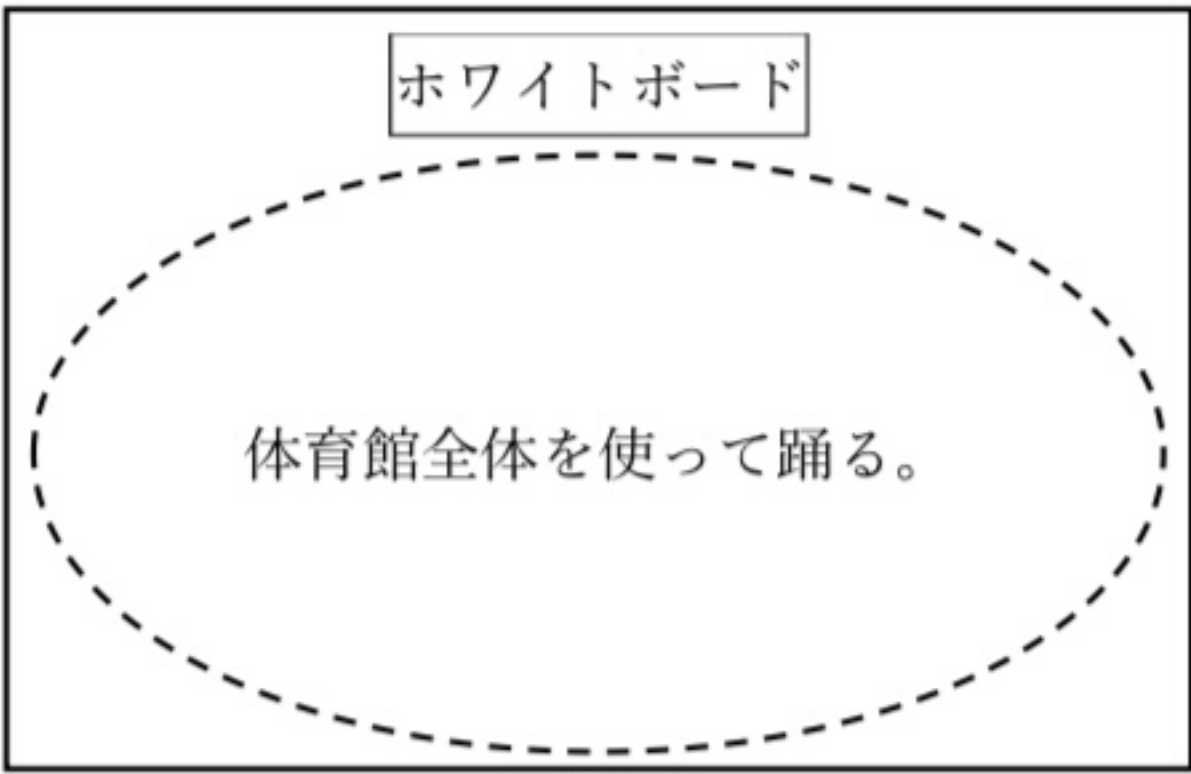
【場】 体育館全体に広がって踊る。



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。



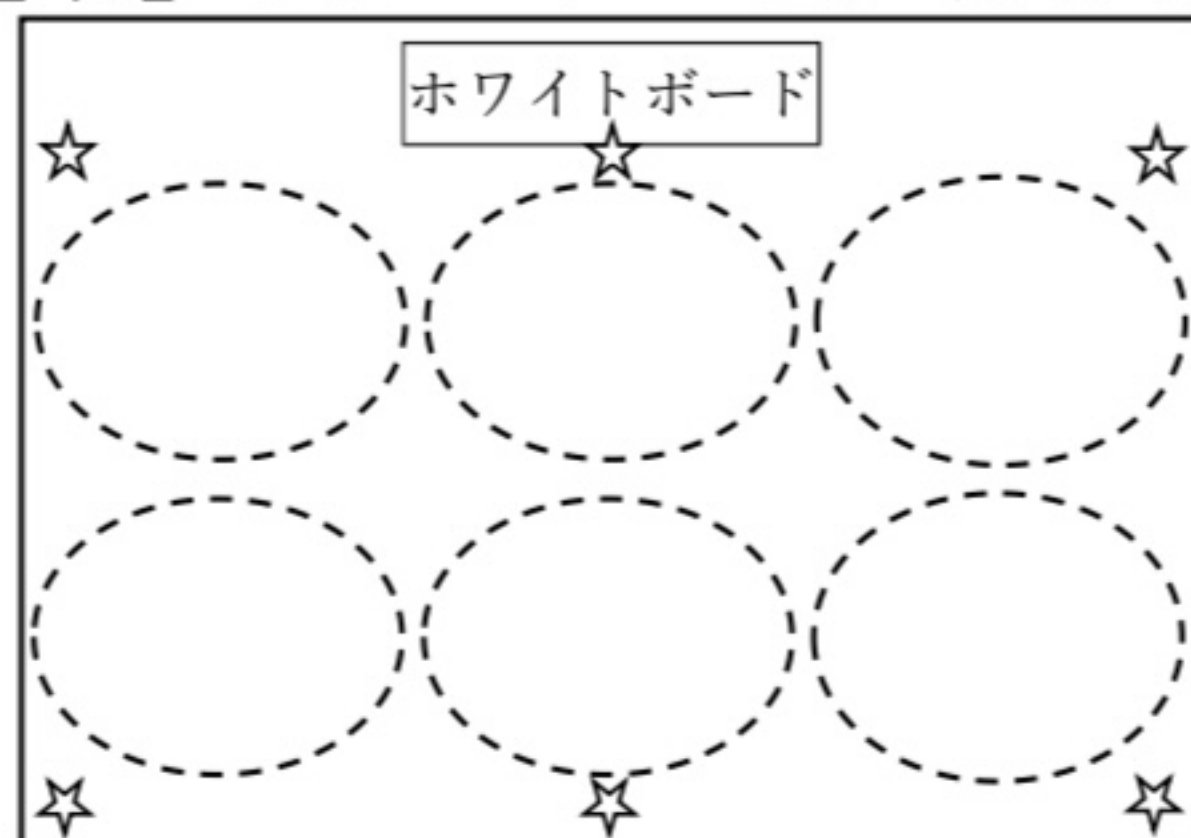
グループで表現に取り組む。イメージカルタをグループで引き、いろいろなイメージで踊ってみる。



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。



グループの数で
大まかな位置を
決める。

☆の位置にイ
メージカルタ
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。

話し合いの目安に
なるような短めの
曲を選ぶ。

カルタをめくる時間
(30秒)

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。

即興的に踊る時間
(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うこともある。

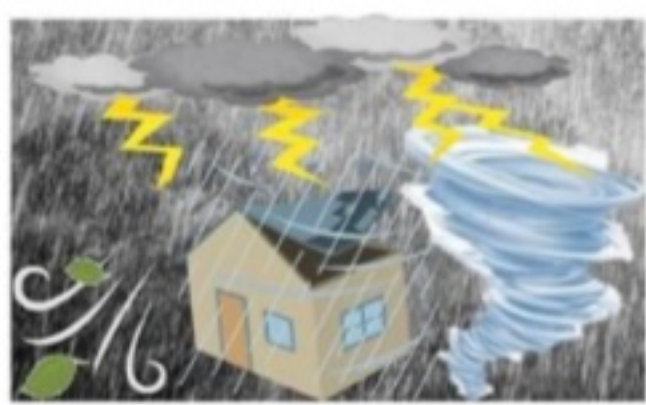
【教具】イメージカルタ

カード1枚に一つのイメージをイラストとともに載せておく。(B6 サイズ)
→裏返しにしたものをめくって、出たイメージを即興的に踊る。



※本单元「大変だ！」で扱ったカルタ

→2～4時で扱う小テーマの内容につながるイメージを選んでカルタにする。

小テーマ	「身近な生活」	「自然」	「生活・社会」その他
激しいイメージ	飛び出すサイダー！ 	火山が噴火した！ 	次々と打ち上がる花火！ 
	急に道路がトランポリン！ 	ハチの大群におそわれる！ 	大きなマグロにそうぐうしたスイミーたち！ 
	つぎつぎと飛び出すクラッカー！ 	大型台風発生！ 	天井が下りてきた！ 出口を探せ！ 
	忍者のたたかいにまきこまれる！ 	酸性雨で溶けていく森林！ 	ブラックホールに吸い込まれる！ 
	激しく洗われる洗濯物！ 	船に乗っていたら嵐が来た！ 	いん石が落ちてきた！ 

みんなでやってみる(習得)

【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ながら踊る。



教師は身に付けたい動きを引き出すことができるようなイメージを基に、子供の表現をリードする言葉かけをする。

身に付けたい動きを称賛し、全体で取り上げて共有する。

取り上げた動きを真似して踊り、身に付けたい動きを味わうことができるようにする。



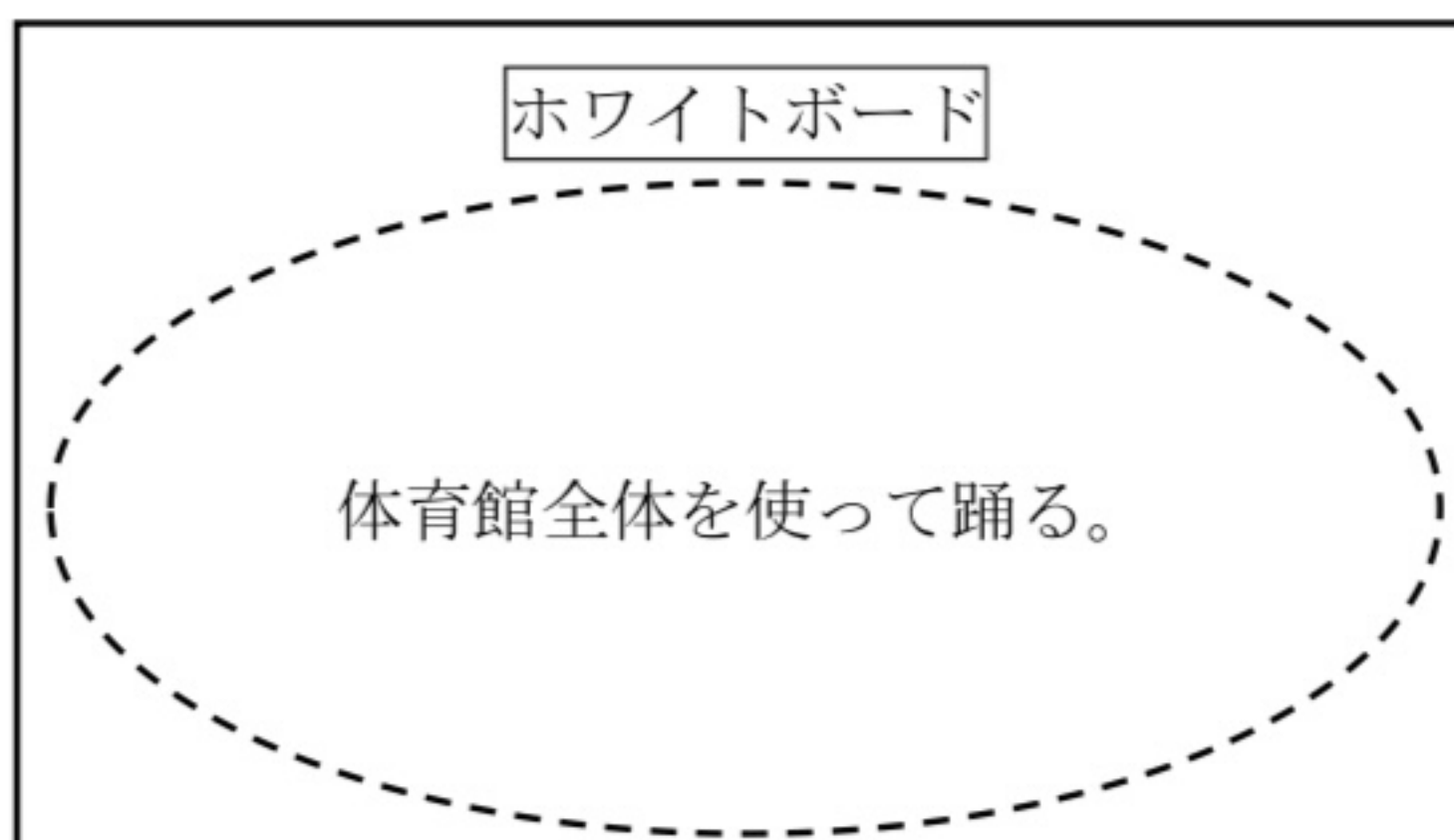
【場】 体育館全体に広がって踊る。



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】 小テーマの雰囲気合った曲（2～3分）を繰り返し流す。

（実証1、2で使用した曲）

「身近な生活」♪ 「Greatest Renegade Unveiling(GRU)」ヘイター・ペレイラ

「自然」♪ 「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



【教具①】 イメージバスケット (大きいホワイトボード)

表したい感じやイメージを学級全体でふくらませて共有し、動きにして踊れるようにする。

(例) 噴火する火山・・・「ドッカーン」噴火する。

「ドロドロ～」溶岩が流れる。

➡イメージが動きに繋がる。



【教具②】 よい動きを書きためた掲示物「動きの貯金箱」

全体で見付けたよい動きを共有し、書きためていく。

⇒事前に、よい動きや工夫のポイントを書くためのカードを切って用意しておき、出た動きを書いて工夫ごとに貼り分ける。



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。

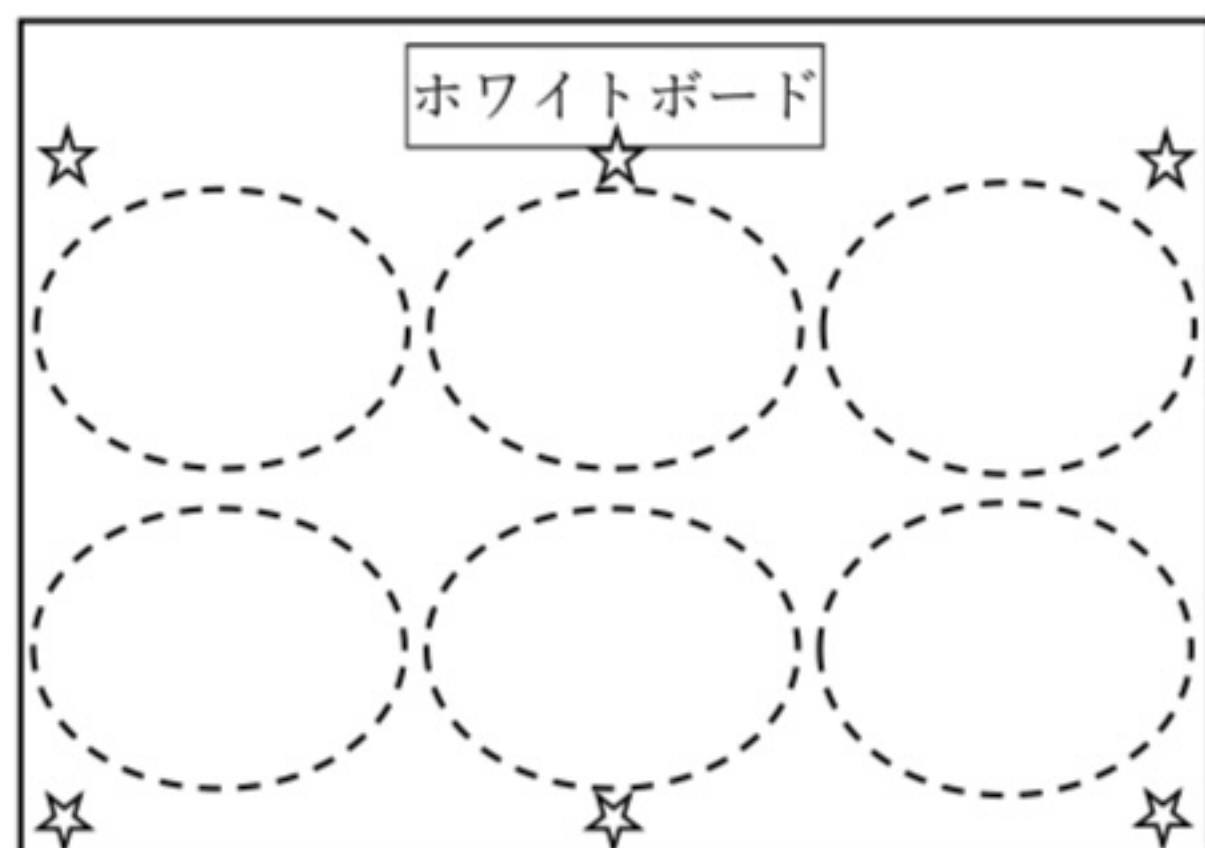


グループで取り組む。イメージを選べるカード（教具①）やイメージカルタから選んだイメージを即興的にどんどん踊っていく。（30～40 秒）



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選ぶときと、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。

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うこともある。

【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
しょう！



【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。

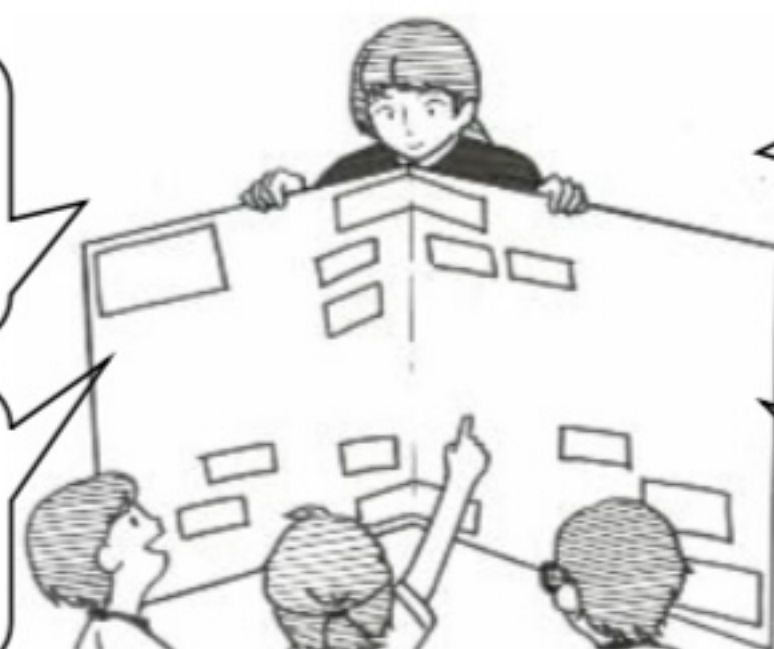
その時間のめあてや教師の意図に合わせた発問をする。

（例）〈できた工夫を実感する〉

〈次の課題を見いだす〉

「どんな工夫で激しさを
表現した？」

「その工夫を入れたら
どんな感じだった？」



「さらにどんな工夫を入れたらよさそう？」

「どの工夫を
取り入れたい？」

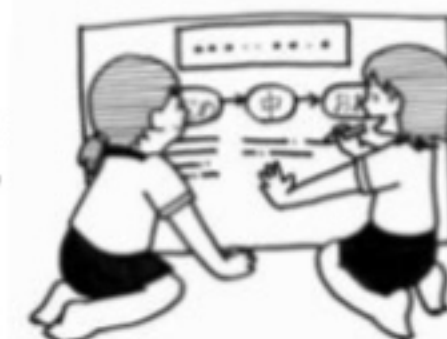
【教具③】 ICT（タブレット）

自分たちの表現を動画で撮影しておいて、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。

ひとまとまりの動きにして踊る(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。

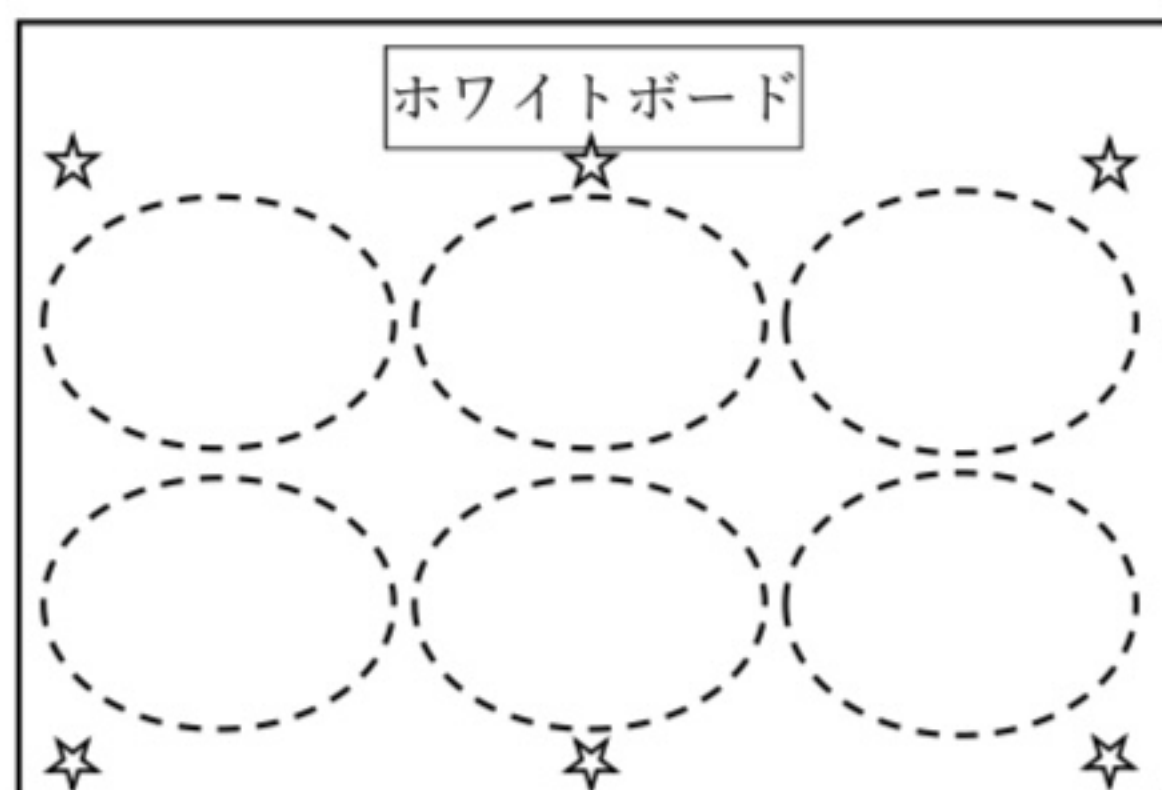


・「他グループとの見合い」

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。

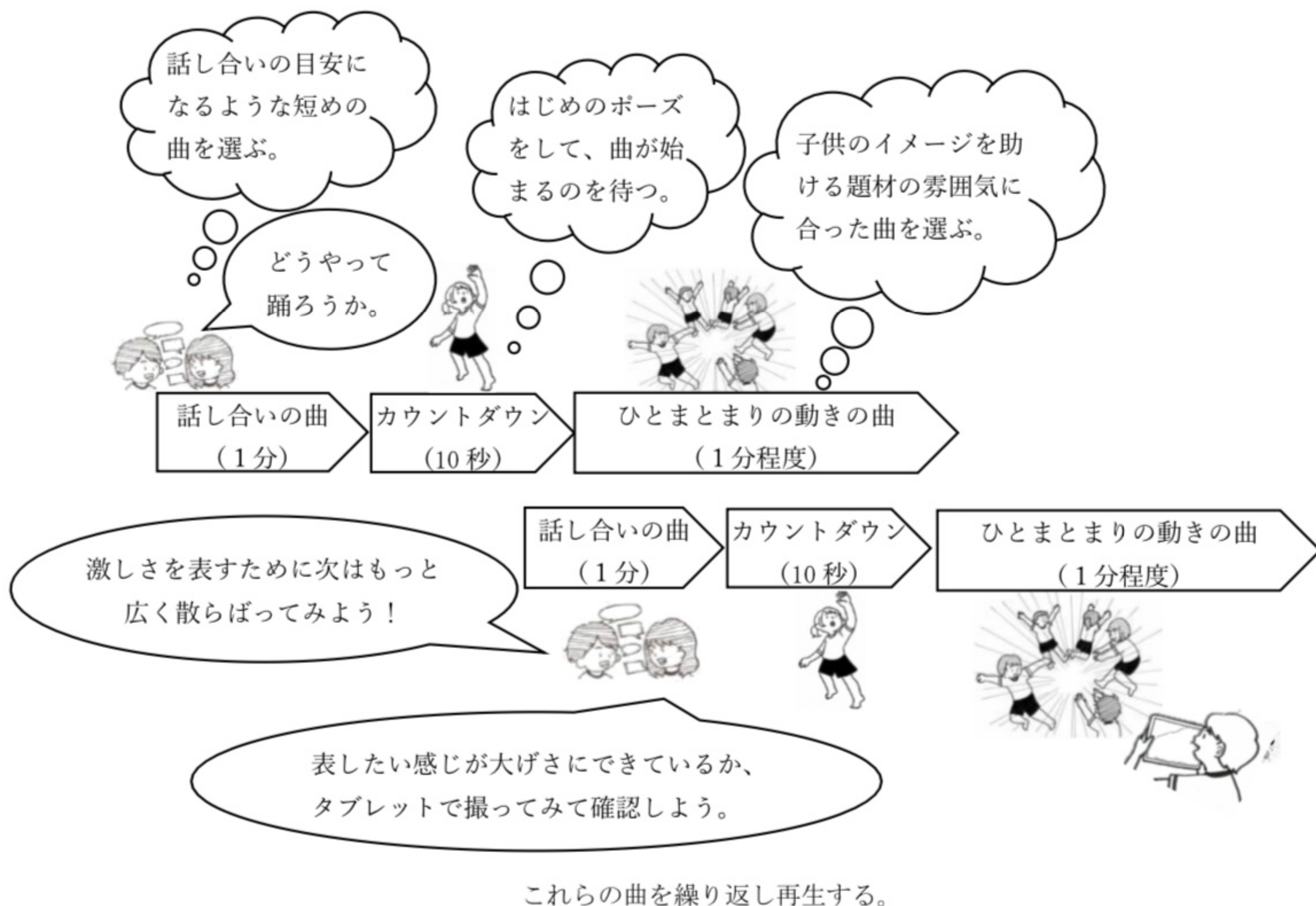
（実証１、２で使った曲）

♪ 「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、活動が続けて行うことができるようにする。



※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ふこともある。

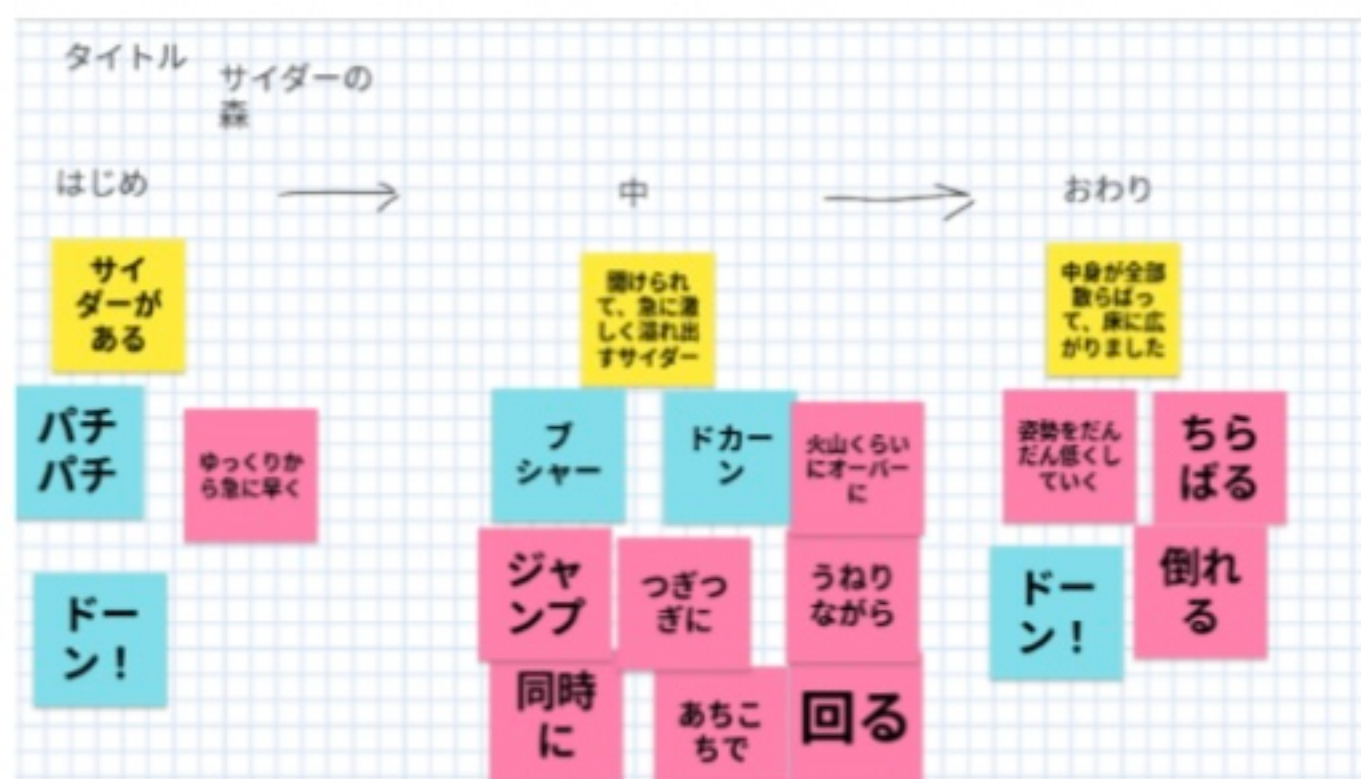
【教具①】イメージボード

(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。

