

## 表現運動系領域部会 部内授業

研究主題

「互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習」

研究の重点

表現リズム遊びにおける協働的な学びの充実

学習指導案

(1) 部内授業実施校等

江東区立毛利小学校

第2学年2組 児童：22名 指導者：主任教諭 笹部 透

(2) 単元

表現リズム遊び「もうりワールド」

(3) 単元の目標

知識および技能	表現遊びの行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、全身で踊ることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	身近な題材の特徴を捉えて簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	表現遊びに進んで取り組もうとし、誰とでも仲よく踊ろうとしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	①表現遊びを行っている。 ②身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができる。
思考・判断・表現	①身近な題材の特徴を捉えて踊り、簡単な踊り方を工夫している。 ②気に入った動きやよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①題材になりきって踊る運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②表現遊びに取り組む際に、誰とでも仲よくしようとしている。 ③表現遊びをする場の設定や使った用具の片付けを、友達と一緒にしている。 ④友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

(5) 児童の実態

4・5月に実施した多様な動きをつくる運動遊びの学習においては、基本の動きを基にして様々な動きや工夫を一人一人の学習課題として設定して学習を進める経験をしてきた。また、学習課題を見いだしたり解決したりする過程で、友達の動きを見たり、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、協働的な学習の経験が乏しいため、友達と活動するためには教師が促す必要があった。そこで、本単元では単元前半において経験した「よい動き」を学級全体で書きためることで協働的な学びのよさに気がつくことができるようにする。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、学習カードを一枚ポートフォリオの形式にすることで、子供一人一人が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) 研究主題を実現するための手立ての工夫

○学習過程の工夫

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、ゴルフフリー的な「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）

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、表情や目線まで意識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」と捉えている。低学年でも習得と活用を繰り返し、探究的な活動を経験できる学習過程にすることで、その学び方が蓄積されていき、中学年、高学年の学習や深い学びへとつなげていく。

	1	2	3	4	5	6
段階	運動との出会い	習得・活用				探究
学習活動・内容	心と体をほぐす イメージバスケット みんなでやってみる リズム遊び 表現遊び  学習の見通しをもつ	リズム遊び【習得】⇔【活用】				表現遊び【探究】 表現遊びをもっと楽しむ
		表現遊び「みんなでやってみる」【習得】		表現遊び「いきものランド」【活用】		
		振り返り				

《第1時》

「運動との出会い」では、「みんなでやってみる」ことを通して、リズム遊びと表現遊びへの楽しさを味わわせ、第2時から学習に期待感をもって取り組めるように工夫している。リズム遊びでは、教師リードで心身を解放しながら、リズムに乗って楽しく踊る。表現遊びでは、「いきものランド」にどんな生き物がいるかをみんなで想像し、イメージバスケットでいろいろなイメージを出し合いながら学習の見通しをもつ。

《第2時から第5時》

「リズム遊び（習得・活用）」「みんなでやってみる（習得）」の時間に教師のリードで踊り、いろいろなイメージや動きを増やしていく。「いきものランド（活用）」の時間には、友達とイメージかたるをめぐりながら、みんなで確認したよい動きや工夫を取り入れて即興的に踊っていく。言葉で伝え合うことだけでなく、友達と一緒に踊ること自体が協働的な学びの姿としても捉えられる。

《第6時》

探究の段階では、急変する場面を入れた簡単なお話作りを通して、これまでに学習したことを生かして踊っていく。第2時から第5時の間に習得・活用した知識や技能を生かして、一人一人が表現遊びをもっと楽しむためにしたいことを選び、深めていく学習とする。

○友達の動きへの興味・関心を高める活動の設定

表現リズム遊びにおいて協働的な学びを充実させる児童の姿として「友達の動きを取り入れる姿」が挙げられる。友達の動きを取り入れることで、新たなイメージや表現の工夫に気付くきっかけとなり、さらに表現リズム遊びを楽しむことができる考える。

しかし、「友達の動きを取り入れなさい」と指導しては子供の必要感に沿った活動ではなく、教師主導で学び方を矯正してしまうことになる。自然に友達の動きを取り入れる姿がみられるようにするためには、友達の動きに対応する経験をして、友達の動きを取り入れることのよさや価値に気付かせる必要がある。そこで、心と体をほぐす活動やリズム遊びにおいて、友達の動きに対応する活動を設定することで友達の動きを見て取り入れる素地をつくることを考えた。具体的な活動例は以下のように考える。

【活動例】

・まどふき

相手と向かい合い、間に見えない窓があるようにイメージし、窓を拭く動きをする。リーダーを決めて、もう一方はリーダーの動きに対応し、まねをする。表現リズム遊びにつながるよう、低いところや高いところを拭くようにしゃがんだり、跳んだり、場所を左右に移動したりして拭くように言葉かけをする。

・ミラーマン

相手と向かい合って踊る。リーダーを決め、リーダーの動きをまねする。普段しない動きを、相手意識をもって行うことが楽しい活動である。

・リズム遊び

みんなで円形をつくり、向かい合って踊る。リーダーを交代制で設定し、リーダーは円の中心で即興的に踊る。周りはリーダーの動きをまねして踊る。

○教師のリード

第1時の運動と出会う場面や第2時から第5時の習得場面では、子供が表現リズム遊びの運動の特性を味わえるように、教師がリードして踊る。

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。

第2時から第5時では、毎時間異なる小テーマを扱う。子どもたちが小テーマからイメージを広げ、生き物の特徴をとらえられるようにするために、習得場面では、教師が積極的に言葉掛けをしていく。新しい小テーマに出会った時、生き物になりきって全身で踊る楽しさを味わうことができるようにしていく。

○イメージバスケット

題材からイメージするものや、その感じを子供から吸い上げ、広げることで、表現遊びをさらに楽しむことに繋げられると考える。低学年の子供は、イメージしたことを動きにする経験が少ないため、教師からの発問や言葉かけによって、子供がイメージした生き物になりきる手助けをすることができる。

生き物がどんな生き物か、何をするのかなどを子どもの言葉をつなぎながら、集めていく。子どもたちが理解しやすいようにオノマトペを用いることもある。

○よい動きを書きためる「動きの貯金箱」の活用

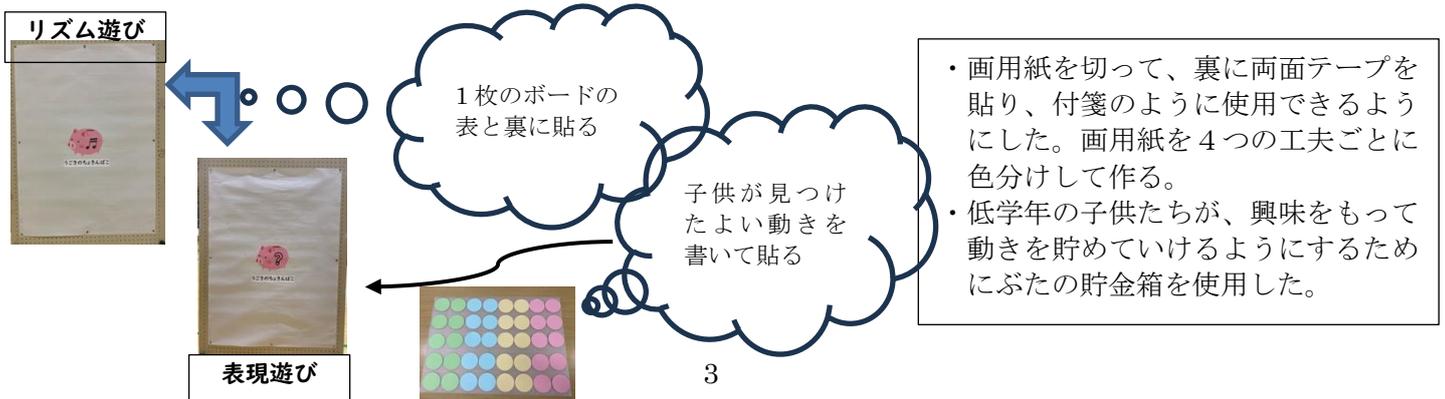
動きの工夫が見て分かる掲示物「動きの貯金箱」を作成する。「どのようにしたらなりきれたかな」

「どんな動きをしたら〇〇（とら、ちょう、など）ができたかな」などと投げかけ、自分たちで見つけた動きをよい動きとして貯金箱に書きためていく。振り返りなどでよい動きを集め、次時に確認してから学習に入る。それを毎時間繰り返すことで、なりきるための動きの工夫が子供たちの中にたまっていく。

「動きの貯金箱」は、動きのバリエーションを広げていくための手立てになると考える。学びが進むと、「もっと〇〇したい!」「『大変だ!』のときは何をしようかな」など思考も進み、その際の思考の手助けにもなる。それが、中学年では、なりきるための動きの工夫からよりよいものにするための動きの工夫へと変わっていく。このように積み重ねていくことで、昨年度の研究で明らかにした高学年での自己評価や課題設定の力の素地を培うことができると考える。

「動きの貯金箱」に入る言葉は、子供たちから出た言葉を使っていく。本部会では、動きをよりよくするための工夫の視点として、「動き」「リズム」「空間」「関わり」の4つを取り上げている。高学年では、その4つの工夫を示してよい動きを提示した「動きの貯金箱」の有効性が実証できた。しかし、低学年の発達段階を考慮すると、4つの工夫を子供たちに提示してもそこまで意識できないと考える。それよりも、「運動遊び」である低学年は、楽しくそのものになりきり、イメージの世界に没入して踊ることができるようにしていきたい。

そこで、教師は、4つの工夫を最初に示すのではなく、子供たちが楽しくなりきって踊っている中で見付けた、たくさんのよい動きをどんどん書きためていくようにする。その際に、書きためるカードを4つの工夫ごとに色分けしておき、そこにより動きを書いて色別（4つの工夫ごと）にグループ化して提示する。そうして、楽しく踊りながらも気がつけば子供たちはその4つの工夫をしながら踊ることができるようにする。教師にとっても、それがよい動きの視点となり、適切な言葉掛けをすることができる。例えば、カードを見て「空間」の工夫があまり出ていなければ、それを工夫している児童を見付けて全体に共有することができる。そして、それが、中学年・高学年で4つの工夫へとつながるようにしていく。



○グループ設定の工夫

本部会は単元を通してグループを固定せずに、学習の段階や状況、子供の必要感に応じて変えられるようにした。

- ・みんなでやってみる（習得） → 教師と子供（学級）  
 グループを設定せず、教師と子供一人一人との協働的な学びである。  
 「心と体をほぐす」では、ペアやグループをつくる場面もあるが、活動を変えるたびに異なる相手と取り組む。  
 「みんなでやってみる」では、教師のリードによって一人一人が楽しく踊る。
- ・いきものランド（活用） → 子供と子供（トリオ）  
 イメージかるたをめくって、即興的に踊る場面では、トリオグループでの協働的な学びである。  
 みんなでやってみる（習得）で経験した動きや工夫から、カルタのイメージに合う動きや工夫を選択し、即興的に踊る活動であるため、関係性が積み上げられるグループで互いの学びを支え合いながら表現遊びを楽しめるようにした。
- ・もっと楽しむ（探究） → 子供と子供（自由）  
 「みんなでやってみる（習得）」と「いきものランド（活用）」で学んだことを生かし、表現遊びをさらに楽しむために、必要感に応じたグループ設定を子供自らで行い協働的な学びを充実させる。また、活動中に他のグループに加わったり、新たなグループを設定したりすることも認める。

	1	2	3	4	5	6
段階	運動との出会い	習得・活用				探究
（グループ設定） 学習活動・内容	心と体をほぐす	リズム遊び【習得】⇔【活用】				
	みんなでやってみる リズム遊び 表現遊び （教師と学級） 学習の見通しをもつ	表現遊び「みんなでやってみる」（トリオ）			➡	表現遊び（自由設定） 表現遊びを もっと楽しむ
		表現遊び「いきものランド」（トリオ）				

○一枚ポートフォリオ評価

本部会の学習カードは、自己評価する力を高めるために「1枚ポートフォリオ評価」の形を取り入れて作成した。1枚（1面）で完結していることから学びの履歴を振り返りやすく、学習前と学習後の学びの変容に気付きやすいことを利点としている。学習前と学習後には同じように「表現を楽しむために大切なことは何ですか」と中心の発問をすることで、学びの深まりが表れるようにした。

毎時間の学習の終末には「一番大切だと思うこと」を書くことで、その時間に児童が学んだことを見取ることができ、一人一人の学びの道筋が分かるだけでなく、指導のねらいに対してその児童がどのように学んだのかを評価することも可能であり、指導改善に繋げることができる。

しかし、本部会としては、一人一人の児童が書いたことを受け止め「一人一人の学びのスピードや道筋は異なる」と捉えたうえで見守る姿勢で児童理解するためにこの学習カードを活用したいと考えている。

○題材選定の工夫

低学年の児童にとって身近で、特徴のある動きをイメージしやすい「生き物」を題材とした。スポーツ庁の「小学校体育（運動領域）指導の手引 ～楽しく身に付く体育の授業～」を参考にし、一年生では身近な生き物を取り上げ、二年生では身近な生き物から「大昔の生き物」や「空想の生き物」など想像力を必要とする小テーマを取り上げることで、中学年での表現につながるようにした。

時間	1	2	3	4	5	6
段階	運動との出会い	習得・活用			探究	
学習活動・内容	 <p>どんなことをするのか楽しみだな。早く踊ってみたいな。踊るのが苦手だから不安だな。</p>	 <p>前回よりもリズム遊び、表現遊びを楽しみたい。もっとなりきって踊りたい。イメージに合わせて動きを工夫して踊りたい。</p>				
	<p><b>心と体をほぐす</b></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"> <li>スキップ&amp;ストップ</li> <li>体じゃんけん</li> <li>足踏み</li> <li>窓拭き</li> <li>バランス崩し</li> <li>子取り鬼</li> </ul>	<p><b>リズム遊び【習得・活用】</b></p> <p>教師の踊りの真似をして即興的に踊る。いろいろな動きで即興的に踊る。</p>				
	 <p>表現運動は楽しいな。ほくでもできた！次は何をするのかな。</p>	<p><b>表現遊び みんなでやってみる【習得】</b></p> <p>イメージバスケットでイメージを広げ、教師のリードに合わせて踊る。いろいろなイメージや教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p>				<p><b>表現遊び【探究】</b></p> <p>第5時まで学習したことを生かして、簡単なお話を作り踊ってみる。</p>
	<p><b>みんなでやってみる</b></p> <p><b>運動との出会い（リズム遊び）</b></p> <p>教師の踊りの真似をして即興的に踊る。</p>	<p><b>小テーマ「野原や森の生き物」</b></p> <p>(例1) 蜜を集めたり強風に飛ばされたりするミツバチ</p> <p>(例2) 獲物にゆっくり近付いたり戦ったりするカマキリ</p> <p>(例3) 食べ物を運んだり巣まで運んだりするアリ</p>	<p><b>小テーマ「ジャングルの生き物」</b></p> <p>(例1) 腹ペコのピラニアが自分より大きな獲物を見つけた！</p> <p>(例2) 獲物にゆっくり近付くジャガー。その後…</p> <p>(例3) ゴリラが食べ物を探してうろうろ、きよろきよろ</p>	<p><b>小テーマ「大昔の生き物」</b></p> <p>(例1) 卵から出てきた恐竜の赤ちゃんが初めての兄弟げんか</p> <p>(例2) 大きな翼を広げていろいろな場所に飛んでいくプテラノドン</p> <p>(例3) 最強のティラノサウルスの戦い</p>	<p><b>小テーマ「空想の生き物」</b></p> <p>(例1) 長い龍が体をくねらせて雲の中から現れた！</p> <p>(例2) ガシャガシャ踊る骨人間が踊りすぎてガシャッと倒れる。</p> <p>(例3) びよんびよん跳ねてバサッと開くかさお化け</p>	 <p>蜜を吸っていたミツバチとチョウが、突然現れた大きなカマキリに捕まらないうように逃げるお話を考えて踊ろうよ！</p>
	<p><b>みんなでやってみる</b></p> <p><b>運動との出会い（表現遊び）</b></p> <p>「いきものランド」にどんな生き物がいるかを想像し、イメージバスケットでいろいろなイメージを出し合う。</p> <p><b>教師のリードに合わせて踊る</b></p> <p>教師がイメージかるたを引き、教師のリードで踊ってみる。教師が価値付けたことを自分もやってみる。</p> <p><b>学習の見通しをもつ</b></p> <p>イメージバスケットで出し合ったものを、第2時からどのように取り組んでいくかみんなで考え、学習の見通しをもつ。</p>	<p><b>表現遊び「いきものランド」【活用】</b></p> <p>イメージかるたをめくりながら、いろいろなイメージで踊ってみる。</p>				
	 <p>楽しく踊れるようになりたい。もっとなりきって踊りたい。友達と一緒に協力して取り組みたい。</p>	<p><b>振り返り</b> 本時の学習の振り返りをする。</p>			 <p>動きが分からなくて、自信がもてない。みんなのまねをして踊りたい。</p> <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>	 <p>もっとなりきって踊ったり動きを工夫して踊ったりしたいな。他にもどんな動きがあるか知りたいから～しよう。</p> <p>友達と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、なりきって踊る。</p>

(8) 本時の学習

①本時のねらい

よい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。【思考・判断・表現】

②本時の展開 (4 / 6)

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮児童への支援	□評価 (方法)
<p>1 学習活動の確認をする ・今日の学習活動を全体で確認する。</p> <p>2 心と体をほぐす ・体ほぐしの運動をする。</p> <p>3 リズム遊びをする ・簡単な踊り方を工夫して即興的に踊ったり、簡単なフォークダンスをみんなで踊ったりする。 ・みんなでよい動きを見つける。</p> <p>4 表現遊びをする ・小テーマ「大昔の生き物」を、みんなでやってみる (例1) 「○○」 (例2) 「○○」 イメージバスケットで出てきた特徴を基に、教師のリードで踊る。 ・みんなでよい動きを見つける。</p> <p>5 ペアやトリオで、イメージカルタをめくって、いろいろな「大昔の生き物」になりきって踊る。 ・みんなでよい動きを見つける。</p> <p>6 クーリングダウンをする</p> <p>7 学習の振り返りをする</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ください」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。 ○「友達と合わせる」など、相手の動きを意識させられるような活動を取り入れる。</p> <p>○軽快なリズムの曲をかけるとともに、簡単な踊り方を工夫していることを取り上げて、称賛する。 ○「友達と一緒に踊る」など、相手の動きを意識させられるような活動を取り入れる。 ○フォークダンスは、易しい踊りを1つ取り上げて、実際に動いて示しながら一緒に踊る。</p> <p>○子供の出した生き物の特徴を肯定的に受け止め、どんな特徴でも出してよいという雰囲気をつくる。</p> <p>○教師の動きをまねしたり、教師が言ったことを動きにしてみたりするように伝える。 ○動きに変化をつけて踊ることができるようにリードする。子供が動きに変化をつけたら、全体の場で称賛し、価値付ける。 ◎恥ずかしさや苦手意識をもっている児童には、近くに行って、教師の動きをまねするよう伝えて支援する。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。</p> <p>○最初と最後はポーズで決めることで「なりきって踊る時間」を意識させる。 ◎支援を要するトリオ、ペアや児童には、教師リードと一緒に踊ったり、具体的な動きを言葉かけしたりする。動きに少しでも変容が見られたら称賛する。</p> <p>○本時の学習を振り返りながら、心と体を落ち着かせられるようにする。 ○どんな風に生き物になりきれたか、友達のどんなところが上手だったか振り返るよう伝え、本時の学習の成果や課題に気付けるようにする。 ○今日の時間で大切だと思ったことを学習カードに書くことを伝える。</p>	<p>□よい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。(観察) (学習カード)</p>

(9) 資料

○教師のかかわり

児童は、自分の思いや願い、今もっている力から学習課題を見いだしていく。部会では、低学年における学習課題を大きく三つに分けると、「踊りを楽しみたい」「もっとなりきって踊りたい」「踊りをもっと楽しみたい」であると考えた。児童一人一人の学習課題に合わせて教師が適切に発問、称賛、支援などのかかわりをもつことは、児童が自らの学びを深めていく体育学習につながると考え、児童の学習課題とそれに合わせた教師のかかわりを以下の図のように示している。

なお、児童の学習課題は、踊ることや他者とかがわることを繰り返す過程で変化していく。教師が意図的にかかわりをもつことで、課題を解決するための活動に主体的・対話的に取り組むとともに、自分に合った学習課題を見いだすことができると考えている。

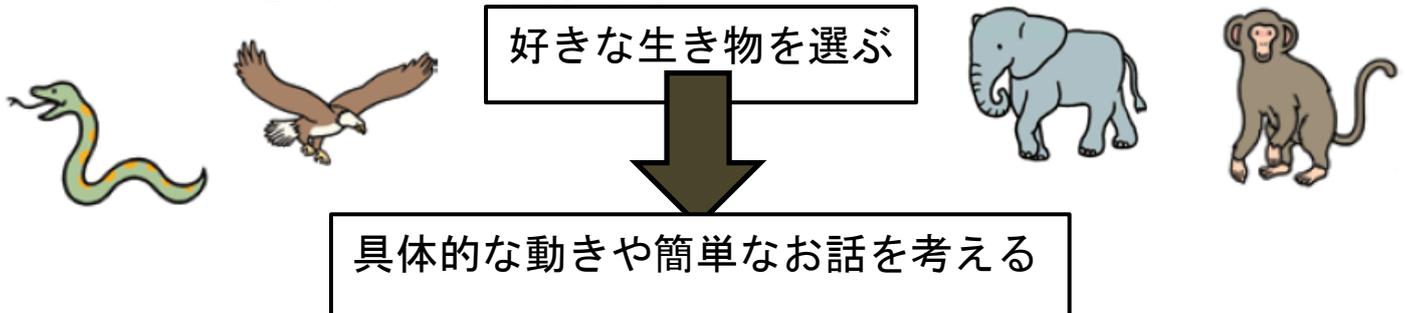
なりきるものの特徴を捉えて踊る



ジャングルの生きもののいろいろな様子や特徴をとらえた動きで踊ろう。

活動

- ・友達と好きなジャングルの生きものを選び、簡単なお話で続けて踊る。
- ◎生きものの具体的な動きを、高低の差や速さの変化を付けたり、急変する場面を入れたりして即興的に踊る。



学習課題例

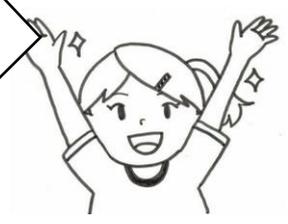


**踊りを  
楽しみたい**

- ・友達と仲良く踊りたい
- ・〇〇になりきりたい

**もっとなりきって  
踊りたい**

- ・いろいろな動物になりきってみたい
- ・もっと大きく踊りたい



**踊りをもっと楽しきたい**

- ・頭の前から足の先までなりきりたい
- ・もっと楽しくなる「〇〇が～しているところ」を考えて踊りたい
- ・友達と一緒になりきりたい



## 踊りを楽しみたい



**発問** オノマトペを用いてジャングルの生きものの特徴を捉えられるようにする。



- ・クマはどう歩くの？（のっしのっし、ドスン）
- ・リスはどんなことをしているかな？（タタタタ、キョロキョロ）

**支援** 友達に自分から声を掛けられない児童はまず教師と一緒に踊る。



- ・一緒に踊ろう！先生のまねをしてみてね。
- ・〇〇さんの踊りが楽しそうだね。一緒に踊ってみよう。

## もっとなりきって踊りたい



**称賛** 止まらずに次々と即興的に動物になりきって踊っていることを褒める。



- ・カルタをめくってすぐに踊りだせたね。
- ・なりきって歩いたり走ったり食べたりできているね。

**発問** 大きく踊っている児童や今までの学習から、特徴を捉えた動きを取り入れられるようにする。



（大きく踊っている児童を取り上げ）

- ・〇〇さんが鳥になりきってる！どんなところをまねてみたい？
- ・クマがもっと、もっと大きかったらどう歩くかな？



# 学習課題に応じた教師のかかわり

## 踊りをもっと楽しくしたい



**称賛** 生きもののいろいろな様子や特徴を捉え、ふさわしい動きを見付けている児童を称賛する。



- ・ゴリラになって体を上下に動かしてる！胸を大きく反って威嚇しているよ。怒っている感じが伝わるね。
- ・〇〇さんは表情までなりきってるね。

**発問** 生きものの特徴からイメージを広げたり、急変する場面を入れて簡単なお話をつくったりして表現遊びを楽しめるようにする。



- （イメージバスケットを見ながら）
- ・空飛ぶワシになってどんなことをしたい？
  - ・今まで経験した「大変だ！」の中でどれを取り入れたらもっと楽しくなるかな？

**支援** いろいろな様子や特徴に合ったかかわりを選んで踊りに取り入れられるようにする。



- ・友達と動きを合わせたり、わざと反対にしたりしてもっと楽しくしてみよう。
- ・2匹のゴリラが近づいたり、離れたり、一人ではできない動きにチャレンジしてみるのもいいね。