

表現運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 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

表現リズム遊びにおける協働的な学びの充実



【講師】

葛飾区教育委員会

統括指導主事

青木 大輔 先生

【実証授業】

授業日

令和5年 11月6日(月)

場所

江東区立毛利小学校

单元名

表現リズム遊び

指導者

「もうりワールド」

主任教諭 笹部 透

研究の全体構想図



1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

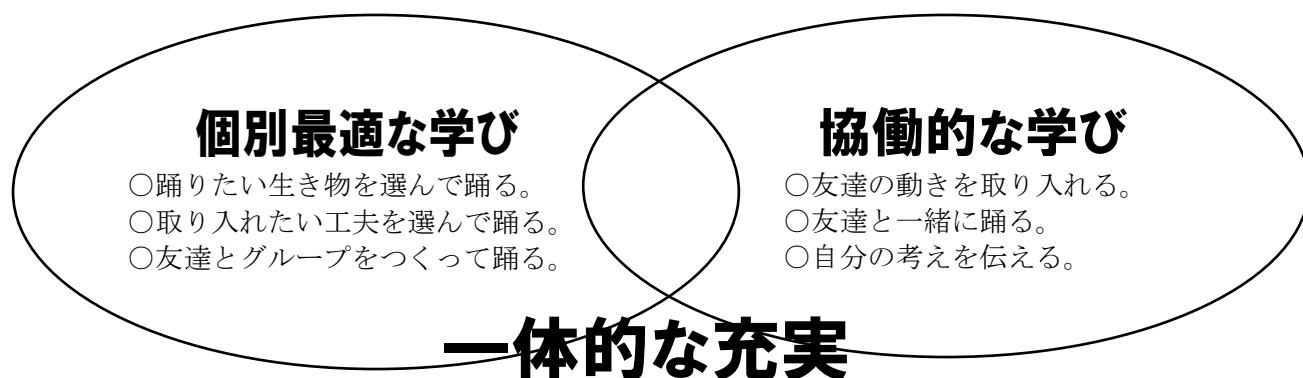
研究主題

「互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習」

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、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。

令和4年度までの3年間、高学年「表現」の研究を通して「子供が自ら学習課題を見だし、その解決に向けて自己評価を繰り返しながら自らの学びを深めていく姿」を追究した。その中で表現運動系における高学年の自己評価している姿の捉えを「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していく姿」とし、その姿やそれを支える教師のかかわり、学習過程、環境設定などの手立てを明らかにすることができた。今年度は、昨年度までに実証することのできた、深い学びを実現するために成果の見られた手立てが、低学年「表現リズム遊び」の学習にも有効かどうかを実証したいと考えた。

そこで、今年度は研究主題の実現に向けて、低学年「表現リズム遊び」の学習を通して、子供が多様な仲間と互いに学び合いながら、子供自身が自らの学びをより一層深めていけるようにする体育学習の在り方を追究するため、「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」をした姿を以下のように捉えた。



上記のように、個別最適な学びと協働的な学びを一体的に充実させている姿を、「いろいろな友達と一緒に動きを見合ってよいところを取り入れたり、考えたことを伝え合ったりすることでイメージの世界に没入し、さらに表現を楽しんでいる姿」と捉えた。また、低学年の「表現リズム遊び」の学習を通して、子供が必要感をもって互いに学び合うことで表現リズム遊びの楽しさを実感し、自らの学習をより深めていく姿を追究したいと考え、下記の研究の重点を設定した。

2 研究の重点

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

表現リズム遊びにおいて、児童の協働的な学びの姿として「友達の動きを取り入れる姿」や「友達と一緒に踊る姿」、「自分の考えを伝える姿」が挙げられる。それらの学びをすることで、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と考えるからである。また、それが自らの学びをより一層深めていくことにもつながると考えた。

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見られるようにするためには、教師が意図的に友達の動きに対応する経験ができる活動を設定したり、友達の動きを取り入れることのよさや価値に気付かせたりする必要がある。

そこで、心と体をほぐす運動を通して、友達の動きに興味・関心を高める活動を設定し、友達の動きを見て真似したり取り入れたりする素地をつくることを考えた。また、教師のリードで踊る活動を通して、表現リズ

ム遊びの特性を十分に味わわせることで、児童が友達と一緒に踊る楽しさや喜びを感じることができるようになりたい。イメージバスケットでイメージを共有したり、動きの貯金箱をつくっていったりする活動自体も、学級全体で行うことで協働的な学びであると捉えている。これらの手立てを設定することで、協働的な学びに主体的に取り組む姿が見られるようになり、子供自身が自らの学びをより一層深めていくことができると考えた。

3 夏季合同研究会より

- ・「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」の捉えについて、再検討した方がよい（特に指導の個別化について）という意見があった。具体的な子供の学びの姿で再検討・整理をした。
- ・「一枚ポートフォリオ」の学習カードについて、使用する意図や子供にとって効果的な活用ができているのかという質問があった。1学期に実施した部内授業の学習カードの記述をもとに検討をし、子供の自己評価する力を高めるために、使用を継続することにした。
- ・低学年の「表現リズム遊び」における ICT の効果的な活用について、一般の先生方からの興味・関心が高いことが分かった。低学年における ICT の活用について部会の考えを整理するとともに、表現運動系における ICT の活用を、低中高学年ごとに活用場面や目的等とあわせて提案することとした。

4 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1組 児童：23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表現遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。 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

前期に実施した多様な動きをつくる運動遊びやマットを使った運動遊びの学習では、子供一人一人が取り組みたい遊び方や動き方を選び、そのための用具や場を選ぶ経験をしてきた。また、友達に動きを披露したり、友達に動き方を教えてもらったりすることで、友達と関わり合うことのよさに気付くことができた。

また、一年生の頃に表現リズム遊びに取り組み、「リズムに合わせて踊る」「題材の特徴を捉えてなりきって踊る」といった経験をしているため、動きを工夫してもっと楽しみたいという意欲をもっている。しかし表現リズム遊びにおいて、自由に場や題材を選んで楽しみ方を探究したり、意識して友達の動きを見たり取り入れたりする経験は少ない。

そこで、本単元では学習過程の最後に子供が場や題材や関わり方を自由に選ぶことができる時間を設定し、個別最適な学びを充実させていきたい。また、友達の動きへの興味・関心を高めるための活動を取り入れることで、友達の動きを見たり取り入れたりするよさや楽しさに気付かせたい。

これらの手立てを通して、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図り、「主体的・対話的で深

い学び」につなげていきたい。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

①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、高学年の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。今年度、低学年における探究的な活動を「一人一人が表現遊びをもっと楽しむために必要なことを選び深めていくこと」と捉え、以下のような学習過程を設定した。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がっていくと考える。

	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「いろいろな生き物で踊る」【活				
		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時からの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。「いろいろな生き物で踊る（活用）」の時間には、友達とイメージかるたをめくりながら、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。言葉で伝えることだけでなく、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。

②友達の動きへの興味・関心を高める活動の設定

P.1「研究の重点」で先述したように、自然に友達の動きを取り入れる姿が見られるようにするためには、教師が意図的に友達の動きに対応する経験ができる活動を設定したり、友達の動きを取り入れることよきや価値に気付かせたりする必要がある。

そこで、心と体をほぐす運動を通して、友達の動きに興味・関心を高める活動を設定し、友達の動きを見て真似したり取り入れたりす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】心と体をほぐす時間

窓ふき

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、真似をする。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。

びよびよちゃん

教師がリズムに合わせて動きを組み合わせ、先にやってみせる。児童は教師の動きを見た後、その動きを真似していく。

教師	「びよびよちゃん」
児童	「何ですか？」
教師	「こんなこと、こんなことができますか？」・・・動きをやってみせる
児童	「こんなこと、こんなことができますよ」・・・動きを真似して行う

ミラーマン

相手と向かい合って踊る。リーダーを決め、リーダーの動きを真似する。

【活動例】リズム遊び

ソロダンス・ペアダンス・サークルダンス

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真似して踊る。

③ 個別最適な学びを充実させるための工夫

ア 教師のリードで踊る

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、教師の言葉か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する。

第2時から第5時では、毎時間異なる小テーマを扱う。子供たちが小テーマからイメージを広げ、生き物の特徴を捉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かけをしていく。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 イメージバスケットの活用

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、子供たちの題材へのイメージや動きが広がり、表現遊びをさらに楽しむことにつながるを考える。

題材となる生き物がどんな生き物か、また、どんな感じかを子供の言葉をつなぎながら集めていくことで、「この生き物おもしろそう！やってみたい！」「このイメージで踊ってみたい」などといった学習課題を見いだすことにもつながると考える。

ウ 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」などと問いかけ、自分たちで見付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、児童が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につながっていくと考える。

エ 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「一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。

毎時間の学習の振り返りには「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、指導改善につなげることができる。

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。

単元前の発問 (教師が学習者に伝えたいこと・分かってほしいこと)置

スタート 「もうりワールド」を楽しむために大切なことはなんですか？

1 今日のかんどうを書きましょう。

2 今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

もうりワールド

3 今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

4 今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

5 今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

6 今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。

ゴール 「もうりワールド」を楽しむために大切なことはなんですか？

スタートとゴールを比べてみて大切なことがあったら書きましょう。

2～6時間目
その日の授業で一番大切だと思ったこと

単元後の発問

単元終了後
学習前と学習後の学びを比べて変わったこと

以下は、1学期に行った部内授業での児童の記述である。

	スタート	第1時	第2時	第3時	第4時
	もうりワールドを楽しむために大切なことはなんですか？	今日の感想を書きましょう。	今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。		
1	体全体を動かして、いつでも、どこでも、誰でも。	表現リズム遊びでみんなと仲良く楽しく、安全に体育ができてうれしかった。	体全体を動かして、友達と仲良くして、みんなでやってみてから、意見を出し合ったり、安全に体育をやること。	体全体でいろいろな動きをして、人に触らず仲良く安全に学習できてよかった。	友達と協力しながらいいところを見つけて、みんなで仲良くルールを守って、一生懸命いろいろなことができてよかった。
2	体全体を使って、動物やリズム遊びを、元気に限界まで続ける。	みんなと一緒に表現リズム遊びをやって、とても楽しかった。	いろいろな動きを工夫して、とても楽しくて、虫のことがはっきりとわかって楽しかった。	いつでもどこでも誰でもをできて、表現リズム遊びの楽しさが分かって、とても楽しかった。	みんなで協力合って、大昔の生き物になって、体全部を使っていろいろなことができるようになった。
3	いつでもどこでも誰でもが大切だと思った。	限界まで伸ばしたり、縮んだりしたから楽しかった。	友達のよいところを見つけたから、それを生かすのが大切だと思った。	友達と同じ動きをしたり、友達に獲物になってもらったりして、楽しむことが大切だと思った。	プテラノドンで羽をふわりふわりとやらず、バサバサとやっていた大切だと思った。
	第5時	第6時	ゴール		
	今日いちばん大切だと思ったことを書きましょう。	もうりワールドを楽しむために大切なことはなんですか？	スタートとゴールを比べて、変わったことがあったら書きましょう。		
1	限界まで、1個磁石を貼ったため以外にも、他のめあての大切さを見つけてよかった。	今までよりも全力で安全に友達と励ましながら授業をできてよかった。	全力で先生の話を聞いて、ルールを守れてよかった。	スタートの時より、友達を励ましながら、授業ができるようになった。	
2	目標の友達と協力して取り組むことができて空想の生き物のことができてうれしかった。	自分が今までやってきた表現遊びをやってみて、自分も成長したと思った。	体全体を使って、友達のいいところを見つけて、毛利ワールドを楽しむ方法だと思った。	最初よりももっとできていて、嬉しかった。	
3	空想の生き物は特徴をしっかりとらえるのが大切だと思った。	みんなで違う生き物をやっ、獲物を捕まえるために違う生き物をやるのが大切だと思った。	特徴をとらえて、音楽にのっているのは、最初はわからなかったけど、楽しさを見付けられるようになった。	スタートのいつでもどこでも誰でもが当たり前になった。	

上記の表で1、2、3の児童の記述を追うと、徐々に友達と学び合うことで踊りを楽しむことにつながっていたり、表現リズム遊びへの楽しさを見いだしたりしていることが分かる。3の児童を見てみると、

小テーマに出てくる生き物の特徴を捉えて踊ることができるようになってきていることが分かる。また、表したいイメージに合わせて工夫して踊り、もっとなりきって踊ることに楽しさを見いだすことができるようになってきている。そして単元の最後に記入した「もうりワールドを楽しむために必要なことはなんですか」という問いに対しても、もっとなりきって踊ることや踊りを楽しむことの大切さについて記入している。

以上のことから、学習を振り返ることができるようにしているので、低学年の児童でも自身の学びの変容に気付くことや、その児童がその時間に習得した技能や学び方を教師は見取ることができると考えた。

オ 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）

イメージスライドをめくって、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、スライド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」（学級）			➡	表現遊び（自由設定） 表現遊びを もっと楽しむ
		表現遊び「いろいろな生き物で踊る」（トリオ）				

④ ICT の活用

本部会では、個別最適な学びや協働的な学びを充実させるための ICT の利活用について、児童の発達段階や目的によって活用場面や活用方法が異なると考え、低学年、中学年、高学年ごとに整理した（表 1）。また、ICT の活用については、学習活動や発達段階、学級の実態に応じてメリット・デメリットがある（表 2）。ICT を活用する時には、児童にとって効果的かどうかという視点で検討することが必要である。そこで、本単元では、イメージスライド、教師が撮影した動画の共有、スターアニマルを取り入れた。










表 1 学年ごとの ICT の活用方法

	低学年	中学年	高学年
運動の 行い方	見本動画の活用 フォークダンス等の見本動画として、児童が踊る際に見せる。		
	題材の画像や動画の紹介 題材の特徴を捉えるために画像や動画を見せる。子供のイメージを広げることができる。		
即興的に 踊る	生き物ルーレット 生き物の画像がランダムに出てくるルーレットを作成し、タブレットにデータを入れておく。児童が操作し、出てきた生き物で踊る。楽しみながら取り組むことができる。 イメージスライド 急変する動きが出そうな探検のイメージをスライドにしてタブレットにデータを入れておく。児童が操作するとイメージが提示されるように設定する。楽しみながら活動に取り組むことができる。		
学び合 い	教師が撮影した動画の共有 定点カメラを設置しておく。児童のよい動きを取り出し、次の始めに紹介する時などに活用する。	動画撮影 教師から提示するのではなく、子供が必要感をもった際（自分の・自分たちの踊りを見たい等）に活用できるようにする。	イメージボードでの活用 ひとまとまりの動きで作品づくりをする際、グループのイメージを共有するためにホワイトボードアプリ（ジャムボード）を活用する。 探究の学習（ひとまとまりの動きで作品づくりをする）における動画撮影 教師から提示するのではなく、子供が必要感をもった際（自分の・自分たちの踊りを見たい等）に活用できるようにする。グループでの学び合の際に活用できる。
課題 把握	デジタル振り返りシート 自己評価する力を高めるために「一枚ポートフォリオ評価」の形を取り入れ、表計算ソフトで作成する。学習課題や自己評価の根拠をセルで選択できるようにしたことで、入力時間も短縮できる。		
自己の 成長の 実感	スターアニマル 習得・活用の時間に取り組んだ生き物から、自分のお気に入りの生き物をデジタルマップ上にためていく。探究の活動の時に、自分が踊りたい生き物を選ぶ際にも活用できる。また、ミライシード等の共有アプリでお気に入りの生き物を友達と共有することもできる。	児童が行う動画撮影 教師から提示するのではなく、子供が必要感をもった際（自分の踊りが見たい等）に活用できるようにする。	探究の学習（ひとまとまりの動きで作品づくりをする）における動画撮影 教師から提示するのではなく、子供が必要感をもった際（自分の・自分たちのイメージを動きにできているか見たい等）に活用できるようにする。課題発見や自己評価の根拠となる。

表2 ICT活用のメリット・デメリットの比較

⑧ 教師にとってのメリット・デメリット

	メリット	デメリット
見本動画の活用	<ul style="list-style-type: none"> ・休み時間や家でも見て踊ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・心と体を解放することより、上手に踊ることに意識が向いてしまう可能性がある。
題材の画像や動画の紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が表したいものをイメージしやすい。 ・具体的な動きのイメージを共有できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のイメージよりも実際の生き物の動きを再現することに意識が高まる。
生き物ルーレット イメージスライド	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しみながら取り組む動物を決めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学級の実態によっては、ルーレット自体が楽しくなりすぎてしまう。 ・指導の重点（経験させたい動きと「大変だ」）の組み合わせが出ないこともある。
教師が撮影した動画の共有	<ul style="list-style-type: none"> ・そのとき（一瞬）の動きを記録できる。 ・授業外でも動きを共有できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1時間の中からその動きを抽出するための時間を要する。 ・意図的に撮りたい動きを選択できない。
イメージボードの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで同時編集ができる。 ・作成したものを保存し、共有することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・イメージを絵で描きこんだり図を挿入したりすることがホワイトボードに比べて難しい。
児童が行う動画撮影	<ul style="list-style-type: none"> ・踊りを映像として残すことができる。 ・自分たちの撮りたいタイミングで撮ることができる。 ・自分の動きを客観的に見ることができる。 ・自己評価の根拠や次時の課題設定に活用することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・撮影することに意識がいつてもいい、没入感が薄くなってしまう。 ・画角に収まろうとして、動きが小さくなってしまう。
デジタル振り返りシート	<ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を見だしやすい。 ・表計算シートで作成しているため、学習課題や自己評価の根拠となる項目等をセルで選ぶことができ、時間短縮につながる。 ・学級の実態によっては、書くよりも短い時間で入力できる。 ⑧ 紙の用意や印刷する時間を削減できる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・低学年児童にとっては、入力が難しい。
スターアニマル	<ul style="list-style-type: none"> ・個人のICT端末で、いつでも活動を振り返ることができる。 ・振り返りの共有ができる。 ⑧ 紙の用意や印刷する時間、生き物や動物のイラストを人数分用意する時間を削減できる。 ・低学年でも比較的操作がしやすい。 	

時間	1	2	3	4 (部内)	5	6 (実証)
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。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>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 ・窓拭き ・バランス崩し ・子取り鬼 ・ぴよぴよちゃん</p>	<p>リズム遊び【習得・活用】 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。簡単なフォークダンスをみんなで踊る。</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>表現遊び みんなでやってみる【習得】 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>みんなでやってみる</p> <p>運動との出会い(リズム遊び) 教師の踊りの真似をして即興的に踊る。簡単なフォークダンスをみんなで踊る。</p>	<p>小テーマ 「野原や森の生き物」 (例1) 獲物にゆっくり近づくカマキリ (例2) 花を探すチョウ (例3) 隠れ家を探すダンゴムシ</p> <p>【経験させたい動き】 速さに変化のある動き 特徴を捉えた動き</p>	<p>小テーマ 「ジャングルの生き物」 (例1) 水場を探すゾウ (例2) 木の上から獲物を探すヘビ (例3) 腹ペコなピラニア</p> <p>【経験させたい動き】 高低(関わり)の差のある動き 特徴を捉えた動き</p>	<p>小テーマ 「大昔の生き物」 (例1) 力自慢のティラノサウルス (例2) 大きな翼を広げて色々な場所に飛んでいくプテラノドン (例3) 生まれて出てきたプシッタコサウルス</p> <p>【経験させたい動き】 急変する動き 特徴を捉えた動き</p>	<p>小テーマ 「空想の生き物」 (例1) くねくねと雲をつかんで飛び回る竜 (例2) 地面からはいずり出てくるゾンビ</p> <p>【経験させたい動き】 空想のイメージから特徴を捉えた動き</p>	<p>表現遊び 表現遊びをもっと楽しむ【探究】 第5時まで学習したことを生かして、もっと楽しむためにしたいことを選んで取り組む。</p>
	<p>みんなでやってみる</p> <p>運動との出会い(表現遊び) 「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>教師のリードに合わせて踊る 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>学習の見通しをもつ 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>表現遊び いろいろな生き物で踊る【活用】 イメージスライドを使って、いろいろな生き物で踊る。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="905 1144 1231 1501">  <p>動きが分からなくて、自信もてない。みんなのまわをして踊りたい。</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> </div> <div data-bbox="1706 1144 2122 1501">  <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。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> </div> </div>				
	 <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>振り返り 本時の学習の振り返りをする。</p> <p> 友達の真似をしてみたり、一緒に踊ってみたいしたら、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。友達からアドバイスをもらったら、もっとなりきって踊ることができた。</p> 				
	<p>振り返り 単元の振り返りをする。</p> <p> 友達と一緒に踊ると楽しかった。友達にアドバイスをもらって、なりきって踊れた。他の学習でもアドバイスをし合いたい。</p>					

(7) - 2
指導と評価の計画

時	1	2	3	4 (部内)	5	6 (実証)
段階	運動との出会い	習得・活用 心と体をほぐす				探究
学習内容・活動	友達と関わりながら心と体をほぐす運動に取り組む。					
	みんなでやってみる <リズム遊び> 教師の真似をして即興的に踊る。 簡単なフォークダンスをみんなで踊る。	リズム遊び【習得・活用】 教師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。 簡単なフォークダンスをみんなで踊る。				表現遊び もっと表現遊びを楽しむ【探究】 第5時までに学習したことを生かして、表現リズム遊びをもっと楽しむためにしたいことを選んで取り組む。
	<表現遊び> イメージを出し合い、かるたを引いて教師のリードで踊る。	表現遊び みんなでやってみる【習得】 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。				
	学習の見通しをもつ 出し合ったイメージを基に、第2時からどのように取り組むか考える。	小テーマ 「野原や森の生き物」 速さに変化のある動き・特徴を捉えた動き	小テーマ 「ジャングルの生き物」 高低(関わり)の差のある動き・特徴を捉えた動き	小テーマ 「大昔の生き物」 急変する動き・特徴を捉えた動き	小テーマ 「空想の生き物」 空想のイメージから特徴を捉えた動き	
表現遊び いろいろな生き物で踊る【活用】 友達と一緒にイメージスライドを使いながら、いろいろなイメージで踊る。 <ul style="list-style-type: none"> ・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る。 ・教師が価値付けたことを意識してやってみる。 <ul style="list-style-type: none"> ・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。 						
評価	知・技	①	②		②	
	思・判・表		①	②		②
	態度	① ③	②			①

(8) 本時の学習 (6 / 6)

① 本時のねらい

よい動きを見付けたり、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。(思考力、判断力、表現力等)
表現リズム遊びに進んで取り組むことができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

② 本時の展開

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</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の学習活動を全体で確認する。 <p>2 心と体をほぐす</p> <ul style="list-style-type: none"> 体ほぐしの運動をする。 <p>3 リズム遊びをする</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 タタロチカ ソロダンス ペアダンス サークルダンス <p>4 表現遊びをする</p> <ul style="list-style-type: none"> 「もうりワールド」で楽しむ。 それぞれの小テーマの場所に移動して選んだ生き物になりきって踊って遊んだり、ルーレットで出た生き物や急変する場面を即興的に踊ったりして遊ぶ。 みんなでよい遊び方を見付ける。 「もうりワールド」で楽しむ。 <p>5 クーリングダウンをする</p> <p>6 学習の振り返りをする</p>	<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わせる。</p> <p>○「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。</p> <p>○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>○「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。</p> <p>○自分でなりきりたい生き物を選んで自由に場所を移動するよう伝える。</p> <p>◎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、教師の動きを真似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。</p> <p>○友達と見合ったり、生き物同士で関わり合ったりしている児童を取り上げる。</p> <p>◎支援を要するグループ、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。</p> <p>○どんな風に「もうりワールド」を楽しめるようになったか振り返るよう伝え、単元の学習の成果や課題に気付けるようにする。</p> <p>○今日の時間で大切だと思ったこととゴールを記入し、比べて分かったことを学習カードに書くことを伝える。</p>	<p>□評価 (方法)</p> <p>□表現リズム遊びに進んで取り組もうとしている。(観察) (学習カード)</p> <p>□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って遊ぶことができる。(観察) (学習カード)</p>

5 資料

○学習課題と教師のかかわり

昨年度までの高学年「表現」の研究において「子供が自ら学習課題を見だし、その解決に向けて自己評価を繰り返しながら自らの学びを深めていく姿」を追究した。その中で表現運動系における自己評価の捉えを、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していく姿と捉えた。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考えた。

- ・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こと
- ・自分の学習課題を見いだすこと
- ・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こと
- ・他者からの評価、動画を参考にして客観的に振り返りをする

以上の4つの活動に取り組む上で、子供が自己評価する際の根拠として「実感」「掲示物」「友達の言葉」「撮影した動画」を想定した。また、自己評価の力を育む上で、有効だった手立てに「デジタル振り返りシート」がある。デジタル振り返りシートでは、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るようにした。学習課題の選択肢については、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できるようにした。

表現を楽しみたい	動きをよりよくしたい	その他
<p style="text-align: center;">↓</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 style="text-align: center;">↓</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 場を広く使って踊りたい 人数の多さを生かして踊りたい 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 style="text-align: center;">↓</p> (自由記述)

今年度、低学年「表現リズム遊び」における学習課題の捉えとして、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だしていくと考えた。低学年における学習課題を大きく3つに分けると、以下のように想定できる。

踊りを楽しみたい	もっとなりきって踊りたい
<input type="radio"/> 全力でおどりたい <input type="radio"/> だれとでも仲よくおどりたい <input type="radio"/> 友達とぶつからないようにおどりたい	<input type="radio"/> なりきっておどりたい <input type="radio"/> 全身でおどりたい <input type="radio"/> はやく動いたり、ゆっくり動いたりしたい <input type="radio"/> 生き物のとくちょうを見付けたい <input type="radio"/> 友達の真似をしたい。

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か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。



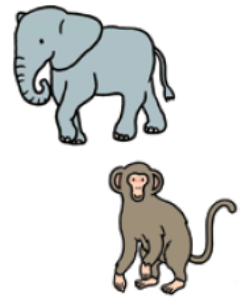
表現遊びをもっと楽しむためにしたいことを選んで踊ろう！

- 活動**
- ・自分の踊りたい生き物や急変する場面の組み合わせを選んだり、友達とのかかわり方を工夫したりして踊る。
 - ・生き物の特徴を捉え、そのイメージに合った動きを工夫しながら即興的に踊る。



好きな生き物や急変する場面の組み合わせを選ぶ。

生き物のイメージに合った動きを工夫しながら踊る。



学習課題例



踊りを楽しみたい

- ・全力で踊りたい
- ・誰とでも仲良く踊りたい
- ・友達とぶつからないように踊りたい

なりきって踊りたい

- ・なりきって踊りたい
- ・全身で踊りたい
- ・はやく動いたり、ゆっくり動いたりしたい
- ・生き物の特徴を見付けたい
- ・友達の真似をしたい



踊りを楽しみたい

発問 オノマトペを用いて生き物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、キヨロキヨロ)



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。

学習課題に応じた 教師のかかわり

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。



- ・腕をいっぱい伸ばして、ゾウの鼻のようだね。
- ・ゾウの大きさがゆっくりな動きから伝わってくるね。



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。

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。



- (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。

(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してみたい？
- ・クマがもっと、もっと大きかったらどう歩くかな？
- ・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。



「教師のリードで踊る（習得）」の活動で児童に味わわせたい動き

時	味わわせたい動き	いきもの	リードする場面
1	特徴を捉えた動き 急変する動き	クマ	歩く 木登り 川で餌を捕まえる けんかする
		タコ	歩く、泳ぐ せまいところに入る 墨を吐く 獲物を捕まえる 渦潮に巻き込まれる
2	特徴を捉えた動き 速さに変化のある動き	カマキリ	歩く カマを動かす 獲物を捕まえる 威嚇→戦い
		チョウ	飛ぶ、とまる 蜜を吸う 翅を閉じる 台風がくる
		ダンゴムシ	歩く、丸くなる 隠れる 地震が起きる
3	特徴を捉えた動き 高低の差のある動き	ゾウ	歩く、鼻を動かす 高い所のものを取る 川の水を飲む 川に落ちる
		ヘビ	進む 木に登る 飛びかかる 獲物に巻き付く
		ピラニア	泳ぐ、潜る 水面を跳ねる 獲物が落ちてきた
4	特徴を捉えた動き 急変する動き	ティラノサウルス	歩く 獲物を探し回る 威嚇する 火山が噴火した
		プテラノドン	飛ぶ、とまる 急降下、急上昇 獲物を捕まえる 隕石が落ちてきた
		プシッタコサウルス	卵から生まれる 這い出る、歩く けんかする
5	空想のイメージから特徴を捉えた動き	りゅう	雲を掴んで飛ぶ 体をくねらす 急上昇、急降下 逆鱗に触れる
		ゾンビ	這い出る、歩く 建物の中を探し回る 獲物に迫る 太陽の光で溶け出す

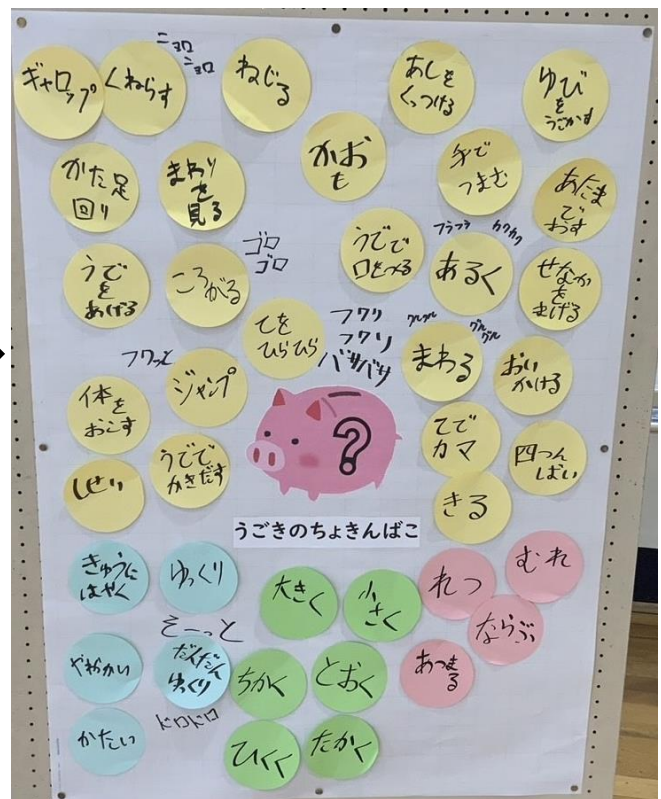
○よい動きを書きためる「動きの貯金箱」

「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。「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するため、教師は、その4つの工夫は最初から示さない。子供たちが楽しくなりきって踊っている中で見つけたたくさんのよい動きを、4つの工夫ごとに色分けしたカードに書きため、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つの工夫を意識して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、適切な言葉か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つ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。



- ・画用紙を切って、裏に両面テープを貼り、付箋のように使用できるようにした。画用紙を4つの工夫ごとに色分けして作る。
- ・低学年の子供たちが、興味をもって動きを貯めていけるようにするために、「ぶたの貯金箱」のデザインにした。



○イメージバスケット

イメージバスケットとは、イメージの世界に没入して踊るために、子供たちから出てきたイメージを集めまとめていくものである。単元の導入や各時間の踊るテーマにおいて、子供たちそれぞれがもつイメージを共有するために使用していく。

一つのものに対してもつイメージは子供一人一人違う。例えば、「たこ」というものに対してもつイメージは、「にゆるにゆるしている」「くねくね動く」「すみをはく」「海底をほう」「ゆっくり動く」「シューっと速く泳ぐ」「からみつく」「せまいところへ入る」「タコつぼに入る」など様々である。それは子供一人一人がそれぞれもっているものなので、一人だけではそのイメージは限られてしまう。しかし、友達がイメージしているものを聞くと、「そういうイメージもあるな」と自分のイメージがどんどん広がっていく。イメージバスケットを使用することで、子供たちがもつイメージが広がり、様々な動きを引き出すことができる。

また、イメージバスケットは、教師からイメージを提示するものではなく、子供たちの言葉でイメージを広げていくものである。教師は「○○ってどんな感じがする？」と聞き、それに対して子供たちがどんどん自分のイメージを言葉にしていく。そのようにして集まったイメージは、与えられたものではなく子供たちの中から出てきたものなので、「これもやってみたい！あれもやってみたい！」と主体的に踊ることができるのではないかと考える。

○低学年における ICT の活用「スターアニマル」

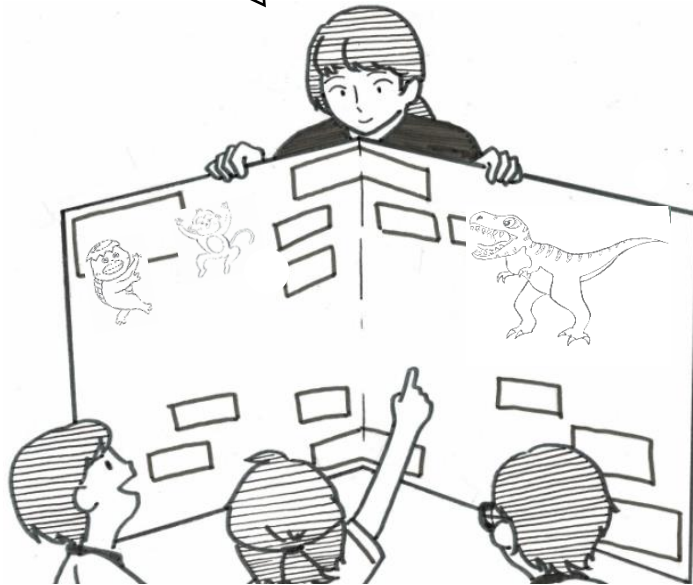
スターアニマルとは、児童が経験したお気に入りの生き物を、ICT 機器を用いて毎時間記録していくものである。生き物ランドの地図に、経験した動物を指で動かして載せ、踊ってみて最も気に入った動物には☆マークを付けて毎時間ためる。お気に入りの生き物を蓄積していくことで、探究場面でなりきりたい生き物を選択する際に振り返ることができ、自己決定する際の一助となる。操作は、地図上の動物に☆マークを付けるだけなので、低学年の児童でも簡単に行うことができる。

【児童が作成した例】

ジャングルのいきものランドで へんしんした いきものをマップにのせましょう。
いちばんのお気に入りに☆マークをつけましょう。



表現運動系領域部会で一緒に研究しませんか？



表現運動系領域部会では、「運動が大好き！」「表現運動が楽しい！」という子供たちを増やすことや「表現の授業をもっとやってみたい！」と思う先生が増えてくれることを願って、研究を進めています。

部会では、グループを作って話し合ったり、実技研修を行ったりしています。とてもアットホームな雰囲気です。表現の授業に興味のある方は部長・副部長へお問い合わせください。部員一同、心よりお待ちしております。

(部長) 足立区立梅島小学校 阿部千春 03(3889)9501

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。

