

体育科学習指導案

平成 年 月 日
指導者

- 1 日時 平成 年 月 日 () 校時
- 2 場所 横浜市立 小学校 体育館
- 3 学年・組 第4学年 組 名
- 4 単元名 表現運動「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」

5 本単元に関わる子どもの実現状況

運動の楽しさを 味わおうとする子ども	運動の学びを 身につけようとする子ども	運動の技能を 身につけようとする子ども
・一人では、恥ずかしくて体を大きく使って踊ることができない児童がいたが、ペアで踊るときは、体を大きく使って踊ることができた。	・友達の動きでよかったところを見つけて伝えようとしていた。 ・友達にアドバイスされたところを受け止めて、自分の動きをよりよいものにしようとしていた。 ・友達の動きのいいところをまねして、自分の動きに取り入れようとしていた。	・運動会の演技では、ソーラン節の力強い感じを表すために、動くところと止めるところを意識して踊ろうとしていた。 ・「〇〇づくり」では、友達と同じ動きをしたり、反対の動きをしたりして、表したい感じを強めて踊ろうとしていた。

6 単元について

(1) 児童の実態

本学級の児童は、素直で明るい児童が多い。休み時間は、クラスの友達を誘い合って外で遊んだり、教室の中でも友達と仲良く遊んだりしている。また、係活動でもクラスのみinnで遊べるレクを考えたり、パーティーを企画したりして、みんなで楽しもうとする姿が見られる。

普通の学習においても、発言の仕方やノートの書き方など友達のよいところをまねして、自分に活かそうとする児童が多い。また、グループで話し合う機会を設定し、自分の考えを相手に伝え、友達の考えを聞く時間を多くとってきた。そのため、3～4人程度の少人数のグループであれば、自分の考えを伝えることができるようになったが、クラスのみinnの前ではなかなか発言できない児童がいる。自分の考えが人と違うことを恥ずかしいと感じている児童が多く、正解が決まっていない問いに対してクラスみinnの前で発言することができる児童に偏りがある。

表現運動に関しては、3年生までに表現運動を充分経験しており、題材から自分が感じたことを、体を使って表現することに抵抗が少ない児童が多い。また、友達のよい動きを自分の動きに取り入れようとする姿も見られた。普通の学習を活かして、踊りを見合うときは、よいところを伝えようとしていたり、アドバイスをしようとしていたりしている。

(2) 単元設定の意図

学級目標「全員チャレンジ 助け合おう友情いっぱい4年3組」は、自分が成長するために、いろいろなことにチャレンジしたり、チャレンジする仲間を見守り、助け合ったりしてみんなで成長していこうという願いが込められている。この学級目標を達成するためには、児童同士が安心して自分の思いを伝えられる関係であることが大切と考える。本学級には、自分の思いを伝えることが苦手な児童もいるので、表現運動を通して楽しみながら体を動かして、「友達と違っていい」「自分なりの動きでいい」ということを実感できるようにしたい。

「〇〇探検」は、空想の世界からの題材で、未知の想像を広げやすく、多様な場面をとらえて踊ることができる。題材のイメージをとらえることができれば、そこから想像したことを自分なりに表現することができる。題材から多様な場面をとらえることができるからこそ、自分なりの動きでよいことを実感させたい。

また、友達と見合う活動を通して、「友達から認めてもらった」という経験を積み重ね、自分の動きに自信をもって踊ることができるようにしたい。

(3) テーマに迫るための手だて

資質能力を育成するためには、児童の実態を把握し、実態に合ったどの資質能力を身につけさせるか明確にすることが大切である。資質・能力の3つの柱から分析した児童の実態を踏まえ、自分の課題を把握でき主体的に取り組み、教え合い・学び合いを高め、そして考えを深められるように、以下の手立てを講じて資質能力の育成を目指す。

○題材の精選

- ・ふしぎな島 (kawaii 島)
- ①うのようによした宇宙人 ②大きく広がる人食い花 ③ふしぎな魚
- ④マグマの怪獣 ⑤のびる木 ⑥アメーバ ⑦いん石の衝突

○資料

- ・題材のイメージをもたせることができるもの (映像・イメージバスケットなど)
- ・学習内容を明確にとらえられるもの (動きの掲示物・親切イメージカルタなど)

○見合い

○言葉かけ

- ・題材のイメージをとらえやすくする
- ・動きに表しやすくする
- ・子どもたち同士が見合いに生かせるようにする

○指導内容の明確化、毎時間ごとの指導内容の整理＝単元構成

さらに、「指導内容・評価規準・適切な言葉かけ」一覧表をもとに授業を行いながら、授業中の観察 (ビデオ等)、学習カード、事前・事後のアンケートを活用して子どもの実態把握を行う。実態に応じて単元計画見直し・変更も考えていく。単元を通して指導内容が定着するよう、個に応じた指導を行っていきたい。

7 単元目標

<技能>

身近な生活などの題材からその主な特徴をとらえ、動きに差をつけたり対応する動きを繰り返したりして踊ることができる。

<思考・判断>

自己の能力に適した課題を見つけ、練習や発表の仕方を工夫している。

<態度>

運動に進んで取り組み、だれとでも仲良く練習や発表をしたり、場の安全に気を付けたりしようとする。

8 単元計画（45分×5時間扱い）

はじめ	なか	おわり
「全員チャレンジ！〇〇探検！」から自分が思いついたものを踊ろう。	「全員チャレンジ！〇〇探検！」から表したい場面をとらえ、その場面を強めて踊ろう。	「全員チャレンジ！〇〇探検！」から表したい場面が強まるように「はじめとおわり」をつけて踊ろう。

学習過程	学習のねらいと予想される活動	教師の指導（○）と評価（◆）
はじめ (つ か む) ①	1 ほぐしをする。 ・イロトリドリ	○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。 ○周りの友達にぶつからないように気を付けて運動することを伝える。
	2 めあての確認と学習の進め方を知る。	
	「全員チャレンジ！ふしぎな島ヘレッツゴー！」で、思いついたものを踊ろう。	
	3 教師の声かけと一緒に踊る。 ① ういようによした宇宙人 ② いん石の衝突 ③ 人食い花 ④ のびる木 ⑤ 見たこともないようなながーい魚 ⑥ アメーバ ⑦ マグマの怪獣	○めあて、学習の約束は、掲示物で視覚的に確認できるようにする。 ○踊るときのルールを確認する。 ① 友だちにさわらない。 ② 寝転がらない。座らない。 ○学習のポイントを確認する。
	4 好きな題材を3つ選んで踊ってみる。 (題材ごとに場を分ける) ・1つ目 ・2つ目 ・3つ目	○踊っているときに、「体全体を使う」「3回繰り返す」「口伴奏」「いろいろな動き」が意識できるように、繰り返し言葉かけをする。 ○自分が選んだ題材のイメージを豊かにもてるように、イメージバスケットから選んでよいことを助言する。 ○選んだものの特徴をつかんで、なりきって踊っている児童を称賛する。
5 ペアをつくって踊りを見合う。 ・一番気に入ったものを踊る。 ・友達のよいところを探す。 ・交代して踊る。	◆〇〇探検で思いついたものになりきって、安全に楽しく踊ろうとする。(関) ◆自分が表したいものを即興的に取り入れ、全身で踊ることができる。(技) ◆自分が表したいものを選んでいく。(思) ○「体を大きく使う」「3回繰り返す」「口伴奏」ができていく友達を見つけられるように言葉かけ	

	<p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入の仕方を知る。 ・自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 ・次回は、ペアで踊ることを伝える。 	<p>をする。</p> <p>○体全体を使う、3回繰り返す、口伴奏ができていない友達を探ることができるように、再度本時のめあてを確認する。</p> <p>○特徴をとらえた動きをしている児童を称賛し、よい動きの共有化をはかる。</p> <p>○学習のめあてを意識して踊ったり、友達のよいところを探したりしている児童を称賛する。</p> <p>○できていたことを認め、意欲を高める。</p> <p>○次時の学習を確認し、次時の見通しをもてるようにする。</p>
<p>なか (楽しむ) ②</p>	<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」から表したい場面をとらえ、その場면을ペアで強めて踊ろう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ミラーゲーム ・イメージ課題（ペアで） <p>①うにようによした宇宙人 ②マグマから生まれた怪獣の対決 ③いん石の衝突</p> <p>3 めあてを確認する。</p> <p>4 イメージバスケットから、ペアで踊りたい場면을2つ踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで相談し、踊りたいものをそれぞれ選ぶ。 ・2つ選んで踊る。 ・踊って楽しかったものをもう一度、踊る。 	<p>○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。</p> <p>○めあては掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・戦い・対決などの対立する動き ・追いつ・追われつなどの対応する動き ・ペアで踊る。 </div> <p>○本時のめあてを達成するために、様々な動きを経験できるようにする。</p> <p>○ペアで行うことで、より特徴をとらえておどることができることを伝える。</p> <p>※一人では表現しきれないことが2人になると表現が広がることを説明する。</p> <p>○児童が表したいものの特徴をとらえ、特徴のある動きで踊れるように言葉かけをする。</p> <p>○自分が表したい感じをつかんでいる児童を称賛する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆自分が表したい感じの特徴をとらえて、楽しく踊ろうとする。（関） ◆自分が表したい感じをとらえて、動きに差をつけて踊ることができる。（技）

	<p>5 ペア同士で踊りを見合う。</p> <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 ・次の時間に自分が踊ってみたい題材を学習カードに記入する。 	<p>◆自分が表したい感じを選んで踊ることができる。(思)</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化する。</p> <p>○一つの題材を踊り終わったら、今日のめあてが出来たかを何度も確認する。</p> <p>○動きに差をつけ、感じを強めて踊っている子を紹介し、全体化する。</p> <p>○本時の見合うポイントを明確にし、友達へよいところを伝えるように声かけする。</p> <p>○友達の踊りを見て、よいところを見つけている子を称賛する。</p> <p>○見合う時の視点（を見つけることができているかを確認する。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p> <p>※学習後、学習カードを参考に題材ごとのペアを教師があらかじめ決めておく。</p>
<p>なか（楽しむ） ③</p>	<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」から表したい場面が伝わるように、ペアで「はじめとおわり」をつけて踊ろう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イメージ課題（ペアで） <p><「はじめとおわり」がつけられるもの></p> <p>①うによいよした宇宙人</p> <p>②マグマの怪獣</p> <p>3 めあてを確認する。</p> <p>4 イメージしたものの表したい場面をとらえてペアで踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで相談し、踊りたいものをそれぞれ選ぶ。 ・2つ選んで踊る。 ・踊って楽しかったものをもう一度、踊る。 <p>5 ペア同士で踊りを見合う。</p>	<p>○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。</p> <p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・感じの異なる場面や急変する場面などの変化のある場面をつなげ「はじめとおわり」を付けた動きにする。</p> </div> <p>○踊るときのルールを確認する。</p> <p>○相手を意識した動きができるようにする。</p> <p>○児童が表したいものの特徴をとらえ、特徴のある動きで踊れるように声かけをする。</p> <p>○自分が表したい感じをつかんでいる児童を称賛する。</p> <p>◆自分が表したい感じの特徴をとらえて、対比になる動きを取り入れて、楽しく踊ろうとする。(関)</p> <p>◆自分が表したい感じをとらえて、対比になる動</p>

	<p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 次回、グループで踊りたい題材を決めておく。 	<p>きを取り入れながら踊ることができる。(技)</p> <p>◆自分が表したい感じを選んで踊ることができる。(思)</p> <p>○相手を意識しながら踊ることができている児童を紹介し、全体化する。</p> <p>○本時の見合うポイントを明確にし、友達によいところを伝えるように声かけする。</p> <p>○見合う時の観点(ペアの動き)を見つけることができているかを確認する。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
<p>まとめ (豊かに する) ④</p>	<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「全員チャレンジ!ふしぎな島へレッツゴー!」から表したい場面が強まるように、グループで「はじめとおわり」をつけて踊ろう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ミラーゲーム イメージ課題 <p>①(はじめとおわりをつけやすい題材) いん石の衝突</p> <p>②(はじめとおわりをつけにくい題材) するどくて細長い魚</p> <p>3 めあての確認</p> <p>4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい場面をとらえてグループで踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1つのイメージに「はじめとおわり」をつけて、グループで踊る。 グループで、イメージバスケットの中から2つの題材を選ぶ。 グループでどのように踊るか相談をする。 2つのうちで、表したい場面を強められたり、特徴をとらえやすかったりした方の踊りをもう一度踊る。 	<p>○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。</p> <p>○踊るときのルールを確認する。</p> <p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> グループで踊る。 感じの異なる場面や急変する場面などの変化のある場面をつなげ「はじめとおわり」を付けた動きにする。 </div> <p>○はじめとおわりの付け方が分かるように言葉かけをしていく。</p> <p>○資料等を見ながら、表したい場面の具体的なイメージをもてるようにする。</p> <p>○どの題材に対しても、教師がはじめとおわりのイメージをもち、紹介できるようにしておく。</p> <p>○一番表したい場面を中心にはじめとおわりをつけることを説明する。(中の部分と感じの違うものを組み合わせるとよいことを、イメージカルタを活用して伝える。)</p> <p>◆表したい場面を中心に「はじめとおわり」をつけ、グループで感じを込めて踊ることができる(技)</p>

	<p>5 踊りを見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 表したい感じをしっかりと伝えてから、踊る。 • グループ同士で踊りを見合う。 • 踊り直しをする。 <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 • 次回に取り組みたい題材を決めておく。 	<p>◆グループで気持ちを合わせて楽しく踊ろうとしている。(関)</p> <p>○友達の良いところを伝えるように声かけをする。</p> <p>○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。</p> <p>○よい動きを紹介した後、自分たちの踊りに取り入れられるように、動きながら相談する時間をとる。</p> <p>◆グループのよい動きを見つけている。(思)</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p> <p>○見合いの視点が、「はじめとおわり」をつけることで、表したいことがより伝わるということを伝える。</p> <p>○「はじめとおわり」をつければよいという視点にならないように教師が気を付ける。</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
<p>まとめ (豊かに する) ⑤</p>	<p>1 本時のねらいと学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」から表したい場面が強まるように「はじめとおわり」をつけて踊り、発表会をしよう。</p> </div> <p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • イメージ課題 <ul style="list-style-type: none"> ①大きく広がる人食い花 ②アメーバ <p>3 めあての確認</p> <ul style="list-style-type: none"> • グループで踊る。 • 表したい感じの「はじめ」と「おわり」をつけて踊る。 • 発表会をすることを伝える。 <p>4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい場面をとらえてグループで楽しく踊る。</p>	<p>○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。</p> <p>○踊るときのルールを確認する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>グループで踊る。 「はじめとおわり」をつけて踊る。</p> </div> <p>○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。</p> <p>○資料等を見ながら、表したい場面を具体的にイメージを持てるようにする。</p> <p>○一番表したい感じを中心に練習するように声かけする。</p> <p>◆表したい場面を中心に「はじめとおわり」をつけ、グループで感じを込めて踊ることができる(技)</p>

<p>・表したいものを選ぶ。 ・「はじめとおわり」をつけて、グループで踊る。</p> <p>5 踊りを見合う。 ・グループ同士で踊りを見合う。 ・見合いのポイントを伝え、特徴を捉えていた動きを称賛する。</p> <p>6 小グループで発表会を行う。 ・表すものを伝えてから踊ることができるようにする。 ・よかったところを伝え、感想交流をする。</p> <p>7 学習を振り返る。 ・自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 ・表現運動の振り返りをする。</p>		<p>◆グループで気持ちを合わせて楽しく踊ろうとしている。(関)</p> <p>○友達の良いところを伝えるように声かけをする。 ○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。</p> <p>◆グループのよい動きを見つけている。(思)</p> <p>○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

9 学習の展開 (4/5時間)

本時目標

「全員チャレンジ! ○○探検!」から表したい場面が強まるように、グループで「はじめとおわり」をつけて踊ることができる。

指導内容と具体的評価規準

	技能	思考・判断	態度
指導内容	グループで表したい感じを中心にし、感じの異なる動きや急変する場面などを「はじめとおわり」につなげて踊る。	動きやすい題材を選ぶ。 感じの様子の変化を意識する。	友達と気持ちを合わせる。 互いの動きや思いを認め合う。
評価規準	表したい感じを中心に感じの異なる動きや急変する場面などを「はじめとおわり」につなげて踊ることができる。	異なる様子や変化を意識している。 意見を出し合い、楽しく踊るための動きや活動の仕方を工夫している。	選んだ題材からイメージしたものになりきって友達と気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。

学習過程	学習のねらいと予想される活動	教師の指導（○）と評価（◆）
はじめ	1 本時のねらいと学習の進め方を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」から表したい場面が強まるように、グループで「はじめとおわり」をつけて踊ろう。 </div>	
なか	2 ほぐしをする。 ・ミラーゲーム（グループで） ・イメージ課題 ①いん石の衝突 （はじめとおわりをつけやすい題材） ・ぎゅーっとあつまる場面 ・ぶつかりそうでぶつからない→バーンとぶつかる場面 ・散らばってふわふわ漂う場面 ②するどくて細長い魚 （はじめとおわりをつけにくい題材） ・上下にゆらゆら泳いでいる場面 ・大きな口を開けて食べる場面 ・ぴしっと細長くなる場面 3 めあての確認 ・表したい場面の「はじめ」と「おわり」をつけて踊る。 ・1つのイメージに「はじめとおわり」をつけて、グループで踊る。 4 イメージしたものに「はじめとおわり」をつけて、表したい場面をとらえてグループで踊る。 ・グループで、イメージバスケットの中から2つの題材を選んで踊る。 ・2つのうち、表したい場面を強められたり、特徴をとらえやすかったりした方の踊りをもう一度踊る。 5 踊りを見合う。 ・表したい場面をしっかりと伝えてから、踊る。 ・グループ同士で踊りを見合う。 ・踊り直しをする。	○心と体をほぐし、のびのびと学習に取り組めるようにする。 ○踊るときのルールを確認する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ・グループで踊る。 ・感じの異なる場面や急変する場面などの変化のある場面をつなげ「はじめとおわり」を付けた動きにする。 </div> ○グループで動きやすい声かけをする。 ○めあて、学習の流れは掲示物で視覚的に確認できるようにする。 ○資料等を見ながら、表したい場面を具体的にイメージが持てるようにする。 ○一番表したい場面を中心に練習するように声かけする。 ◆表したい場面を中心に「はじめとおわり」をつけ、グループで感じを込めて踊ることができる（技） ◆グループで気持ちを合わせて楽しく踊ろうとしている。（関）
まとめ	6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 ・自分が頑張ったことや、友達の良かったところを記入し、発表する。 ・次回に取り組みたい題材を決めておく。	○友達の良いところを伝えるように声かけをする。 ○よい動きをしている児童を紹介し、全体化をする。 ◆グループのよい動きを見つけている。（思） ○互いのよさを認め合い、次への学習意欲を高められるようにする。

表現運動「全員チャレンジ！ふしぎな島へレッツゴー！」

4年 組 名前（ ）

学習の時間	1 月 日（ ）	2 月 日（ ）	3 月 日（ ）	4 月 日（ ）	5 月 日（ ）	
学習のめあて	自分が表したいものを おどって楽しもう！		表したい場面を中心に、 ペアで「はじめとあわり」をつけておどろう！		表したい場面を中心に、 グループで「はじめとあわり」をつけておどろう！	
学習の題名 どんな音？ どんな感じ？ 例 うによし た宇宙人						
☆パワーアップアイテム☆ ～自分の動きを高められるぞ～ よくできた ◎ できた ○ もう少し △	①いろいろな 動きをする	①友達を よく見る	①「はじめとあ わり」をつける	①「はじめとあ わり」をつける	①今までのアイテ ムを使って おどる	
	②動きに差を つける	②友達と同じ・ 反対の動き			②	
今日、自分が がんばったこと 例：宇宙人のうによし した感じを、高く動いたり 低く動いたりして、表し た。						
・友達からの 言葉のプレゼント 例：さくらさんから、速い 動きとゆっくりの動きが交 互にあって、宇宙人がう によししている様子が よく伝わったよと言われ た。						
・友だちのよい動き 例：たろうさんが、3回く りかえていたから、何を 表しているかよくわかっ た。						
・楽しかった題材						









