

体育科学習指導案

指導者 金沢 知里

- 1 日時 平成25年11月20日(水) 第5校時(体育館)
- 2 学年・組 第1学年2組 28名
- 3 単元名 表現リズム遊び 「わくわくいきものランドへ レッツゴー！」
- 4 単元目標

- 【技能】 ○生き物の特徴をとらえ全身で踊ることができる。
- 【思考・判断】 ○変身する題材の特徴を生かした動きを見つけ、踊り方を工夫できるようにする。
- 【態度】 ○運動に進んで取り組み、だれとでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けたりしようとする。

5 単元について(テーマに迫るために)

(1) 児童の実態

本学級の子どもたちは明るく活発である。中休みや昼休みには多くの子どもが進んで校庭に出て遊んでいる姿を見ると、体を動かすことが好きな子どもが多いように感じられる。また、音楽の学習では曲の感じに合わせて身体表現する子どもも多く見られる。その一方で、自分が感じたことを体を使って表現することが苦手な子どもも多くいる。そこで、今回の表現リズム遊びを通して、体を思いきり動かすことの楽しさを感じてほしいと願う。また、どの動きも認め合いながら、自信をもって自分の感じたままを表現できるようにしていきたい。

(2) テーマとの関わり

港北区視聴覚研のテーマ

「わかる・楽しい授業のための教育メディアの効果的活用法を探ろう」

～学びを深め、広げる情報・視聴覚教育～

本学級の児童は、これまでデジタル教科書を使用しながら国語の学習に取り組んできた。大きなテレビに自分が持っている教科書が映し出され、興味をもって学習に取り組むことができた。文章を取り上げて指導してだけでなく、挿絵を大きく映し出し、登場人物の表情や心情を読み取る授業を進めてきた。また、挿絵を指さしながら説明することで、より自分の伝えたいことを明確に伝えられるようにしてきた。テレビを使用して学習することで、興味をもって学習に取り組むことができ、視覚的に捉えることで、より想像を広げることができたりすると考える。

また、1年生ということもあり、動物が普段どのような生活を送っているのか具体的に知る児童は少ない。基本的な動物の動きの表現活動から、より具体的な動きを表現できるように動物の映像を見せたい。餌を食べるときや木に登るときにはどのような体の動きをしているのかなど、動物たちの具体的な動きを自分たちで探ることで、動きに広がりを持たせていきたい。

<視聴覚機器の活用についての手だて>

○テレビを使い、動物の活動映像を見せる。動物の特徴を視覚的に捉え、自分のイメージを豊かにもち、動きに広がりを持たせるようにする。

○前時までのイメージバスケットを模造紙にまとめ、活動のヒントとなるようにする。

<体育科についての手立て>

○子どもの実態を見とるための手立て

子どもが何でつまづいているかをしっかり見とるために、学習カードを活用する。また、全体が見渡せる場所に立ち、多くの子どもの動きを見とることができるようにする。学習カードは、簡単に振り返りができるように、◎・○・△の印を用いることにする。

○スイッチオンタイムの工夫（ほぐし）

心と体を解放し、学習への気持ちを盛り上げ、楽しく学習ができるようにほぐしの時間を十分にとる。また、本時の学習に生かせるような動きを多く取り入れる。

○「できた」「分かった」を実感させるための支援・指導（教師からの言葉かけ・学習資料の工夫）

生き物の具体的な動きがイメージできるよう、「何しているところ？」「どんな鳴き声？」「どんな音？」と言葉かけをしていきたい。また、ちょっとした動きもたくさん褒め、意欲を高めていきたい。それを見た周りの子どもも、その動きを真似して、よい動きに発展することを期待したい。また、多くの生き物のイメージがもてるように、子どもの活動している場の壁面に生き物の資料を掲示しておく。掲示した資料を見ながら、みんなで鳴き声や動きなどを話し合う時間も取り、活動のヒントとなるようにする。

○学び合いの工夫（豊かなかわり）

教師が子どもの動きをたくさん称賛する。また、子ども同士の見合いの場を作ったり、友だちの動きの良さを見つけたり、アドバイスしたりする。それによって、自分の動きに自信がもて、笑顔で学習に取り組む子どもを増やしたい。また、友だちのよい動きを真似て、自分の動きに取り入れることにより、多くの動きで踊れるようにしたい。

6 単元計画

	学習の流れ	教師の指導○ 支援☆					
はじめ ① ②	1 ほぐしを行う。 ・からだジャンケン ・しんぶんしにへ～んしん ・まほうのたまてばこ 2 本時のねらいと学習の進め方を知る。	○心と体を解放し、楽しく学習に取り組めるようにする。 ○友だちや床に触らないことを約束する。 ○様々な動きを取り入れ、本時の学習に活かせるようにする。 ○大きく動いている子を称賛し、動きが小さい子も体全体で動けるようにする。					
	「わくわくいきもののランド」へレッツゴー！いきものにへんしん！						
	3 教師の真似をしながら楽しく踊る。 ・サルに変身するよ。ウッキッキー。 ・ゾウに変身するよ。パオーン。 ・ネズミに変身するよ。チューチュー。 ・タカに変身するよ。バサ、バサ。 4 自分になりたい生き物に変身して踊る。 ・ウサギに変身。「ピョーン、ピョーン」 ・トンボに変身。「シュー、シュー」 5 学習の振り返りをする。 ・友だちの良かったところを発表したり、頑張ったことを発表する。 ・学習カードを記入する。	○戸惑っている子には教師と一緒に踊る。 ○大きく動いている子を称賛し、動きが小さい子も体全体で動けるようにする。 ○体全体で動いている子や口伴奏をつけて踊れている子を紹介し、全体化する。 ○変身したい生き物が決まらない子には、友だちの真似をしてもよいことを伝える。 ○次の学習への意欲を高める。					
	<評価規準の具体> <table> <tr> <th>運動への関心・意欲・態度</th><th>運動についての思考・判断</th><th>運動についての技能</th></tr> <tr> <td>空間を広く使ったり、走ったり、手足を使いながら楽しく踊ろうとする。</td><td>掲示物から変身したいものを選んでいく。</td><td>空間を広く使ったり、走ったり、手足を使ったりしながら踊ることができる。</td></tr> </table>		運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動についての技能	空間を広く使ったり、走ったり、手足を使いながら楽しく踊ろうとする。	掲示物から変身したいものを選んでいく。
運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動についての技能					
空間を広く使ったり、走ったり、手足を使いながら楽しく踊ろうとする。	掲示物から変身したいものを選んでいく。	空間を広く使ったり、走ったり、手足を使ったりしながら踊ることができる。					

なか ③ ④ (本時)	1 ほぐしを行う。 ・からだジャンケン ・だるまさんが〇〇した ・〇〇にへんしん 2 本時のねらいと学習の進め方を知る。	○心と体を解放し、楽しく学習に取り組めるようにする。 ○友だちや床に触らないという約束を確認する。 ○本時につながる動きを取り入れる。(ジャンプ・ねじる・素早く走る・はう等)						
	「わくわくいきものランド」へレッツゴー！へんしんめいじんになろう！							
	3 「わくわくいきものランド」に行って、自分になりたい生き物になり、「～が～しているところ」をイメージして踊る。 ・ゾウが鼻でエサを食べようとしているよ。腕をねじって食べていたね。 ・ワシが魚をとろうとしているよ。高いところから低いところまで降りて、一気に魚を捕えていたね。 ・サルが木登りしているよ。低いところから高いところへ動いていたね。手と足を使って登っているよ。 ・ライオンが獲物を狙っているよ。獲物に気付かれないように静かに近づこう。 4 友だちと見合いをする。 ・「〇〇が～しているところ」を見せ合う。 ・良かったところを発表する。 5 学習の振り返りをする。 ・友だちの良かったところを発表したり、がんばったことを発表したりする。 ・学習カードを記入する。 <評価規準の具体>	○生き物の様々な動き（～が～しているところ）を経験できるようビデオを活用し、自分のイメージを豊かにもてるようにする。 ○やり方を理解できるように全体で確認してから行う。 ○体全体で動けている子や、口伴奏ができてる子を称賛する。 ○動きが小さい子には、色々な場所に動く楽しいことや、ジャンプしたり回ったり高くなったり低くなったりするとよいことを伝える。 ○友だちの良いところを見つけられるよう声かけをする。 ○学習への意欲を高める。						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>運動への関心・意欲・態度</th><th>運動についての思考・判断</th><th>運動についての技能</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ろうとする。</td><td>生き物の映像を見て、その生き物の特徴ある動きを見つけて発表する。 友達の変身を見て、良かった動きを見つけてカードに書いている。</td><td>ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ることができる。</td></tr> </tbody> </table>			運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動についての技能	ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ろうとする。	生き物の映像を見て、その生き物の特徴ある動きを見つけて発表する。 友達の変身を見て、良かった動きを見つけてカードに書いている。	ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ることができる。
運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動についての技能						
ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ろうとする。	生き物の映像を見て、その生き物の特徴ある動きを見つけて発表する。 友達の変身を見て、良かった動きを見つけてカードに書いている。	ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ることができる。						

まとめ ⑤	1 ほぐしを行う。 ・からだジャンケン ・ミラーゲーム ・だるまさんが〇〇した ・〇〇にへんしん 2 本時のねらいと学習の進め方を知る。	○心と体を解放し、楽しく学習に取り組めるようにする。 ○友だちや床に触らないという約束を確認する。 ○本時につながる動きを取り入れる。(ジャンプ・ねじる・素早く走る・はう等)
	「わくわくいきものランド」へレッツゴー！ともだちといっしょになりきろう！	
	3 「わくわくいきものランド」へ行って、友だちとお話を作る。 ・ゾウになって、いっしょに水あそびをしよう。 ・ペンギンとさかなになって、どっちがはやくおよげるかきょうそうだ。	○友だちと動きを真似したり、つなげたりして一緒に動くといよいことを伝える。 ○動きが止まっているペアには、どんな生き物になりたいか、どんなお話にしたいかを聞いて一緒にお話を作る。
	4 お話のなかに、「大変だ！～だ！」の場面を入れて、友だちと楽しく踊る。 ・たいへんだ！あらしがきたぞ！ ・たいへんだ！ライオンがきたぞ！	○急変する場面を、教師の言葉に合わせて一緒に動く。
	5 他のグループと見合いをする。 ・どんなお話か、どんなところを見てもらいたいかを伝える。 6 学習の振り返りをする。 ・学習カードを記入する。 ・友だちの良かったところを発表したり、がんばったことを発表したりする。	○他のグループの良いところを見つけられるよう声かけをする。
<評価規準の具体>		
運動への関心・意欲・態度		運動についての思考・判断
グループの友達と話し合った内容を入れながら踊ろうとする。		話に合わせて、ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら踊ろうとしている。
		運動についての技能
		話に合わせて、ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら踊ることができる。

7 本時目標

変身したい生き物の特徴をとらえ、動きを工夫して表現することを楽しむことができる。

予想される学習活動	教師の指導○ 評価☆ 機器の効果的な活用◎
1 ほぐしを行う。 ・からだジャンケン ・だるまさんが〇〇した ・〇〇にへんしん 2 本時のねらいと学習の進め方を知る。	○心と体を解放し、楽しく学習に取り組めるようにする。 ○友だちや床に触らないという約束を確認する。 ○本時につながる動きを取り入れる。(ジャンプ・ねじる・素早く走る・はう等)
「わくわくいきものランド」へレッツゴー！へんしんめいじんになろう！	
3 「わくわくいきものランド」に行って、自分がなりたい生き物になり、「～が～しているところ」をイメージして踊る。 ・サルが木登りしているよ。低いところから高いところへ動いていたね。手と足を使って登っているよ。 ・ライオンが獲物を狙っているよ。獲物に気付かれないように静かに近づこう。 ・ゾウが鼻でエサを食べようとしているよ。腕をねじって食べていたね。 ・ワシが魚をとろうとしているよ。高いところから低いところまで降りて、一気に魚を捕えていたね。 4 友だちと見合いをする。 ・「〇〇が～しているところ」を見せ合う。 ・良かったところを発表する。 5 学習の振り返りをする。 ・友だちの良かったところを発表したり、がんばったことを発表したりする。 ・学習カードを記入する。	◎生き物の様々な動き（～が～しているところ）を経験できるようビデオを活用し、自分のイメージを豊かにもてるようにする。 ○やり方を理解できるように全体で確認してから行う。 ○体全体で動けている子や、口伴奏ができている子を称賛する。 ○動きが小さい子には、色々な場所に動く楽しいことや、ジャンプしたり回ったり高くなったり低くなったりするとよいことを伝える。 ☆ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ろうとする。【関】 ☆ねじったり、走ったり、高低の差を使ったりしながら、変身したい生き物になりきって踊ることができる。【技】 ○友だちの良いところを見つけられるよう声かけをする。 ○学習への意欲を高める。 ☆友達の変身を見て、良かった動きを見つけてカードに書いている。【思】

