

# 第1学年 体育科学習指導案

## 1 単元名 「表現リズム遊び（どうぶつランド）」 （5時間計画）

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

模倣遊びは、自分ではない他者になりきってそれらしくふるまうことが楽しい運動遊びである。また、日常の生活の中で、興味をもったり感動したりしたことをいろいろ見つけて、それになりきって動いたり、友達のやり方をまねたり、一緒に動く工夫をしたりすると一層楽しさが増す運動である。

リズム遊びは、ロックやサンバなどの軽快なリズムの音楽にのって、自由な動きで弾んで踊ることが楽しい運動遊びである。また、友達といろいろな動きを見つけて踊ったり、みんなで調子を合わせて踊ったりすると一層楽しさが増す運動である。

#### (2) 子どもから見た特性

##### A. 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

子どもは、入学してこれまでに「ゆうぐとなかよし」「かけっこ、リレー遊び」「ボール投げ遊び」を学習している。元気に体を動かしたり、楽しそうに好きな遊具で遊ぶ子どももいるが、個人差があり、入学前のダンスや踊りの経験についても違いがある。本単元のように対象物を模倣して遊ぶ学習は初めてである。

事前の簡単なアンケートの結果から、体育が好きな子どもが多いことがわかったが、「嫌い」と答えた子の理由として、汗をかくのがいや、足がいたくなる、きつくなる、などが挙げられ、「ダンスや模倣遊び」等の表現活動については「好き」と答えた子どもは9人で、「恥ずかしいから」「きつくなるから」「わからないから」と答える子どもが多くいる。

子どもの多くが、日ごろからまねっこ遊びの経験が少なく、楽しさに出会えておらず、周りの子どもの反応を気にしたり、自己表現に自信がもてていなかったりするのではないかと考える。

##### B. 技術の習得状況

入学前で、リトミックの取り組みをしている幼稚園や保育園で踊ったりしている子どもが数人いるが、ほとんどの子どもは簡単なダンスでとんだり、手をつないだりする動きを経験しているぐらいである。また、これまでの音楽の時間に身体表現を取り入れて活動をうながすと、模倣を楽しんではいるが、のびのびとなりきって表現を工夫するなどの動きや姿は見られない。

対象物になりきって動くという学習経験はないが、朝の会などの時間に曲をかけると、身体表現しながらリズムにのって、楽しそうに踊る子どもが多い。また、テレビ放送と一緒にまねながら体を動かしているが、恥ずかしがったり、動きそのものに気分がのらない子どももいる。

##### C. 学び方に関する学習経験の状況

###### ○ 学習の進め方

教師の指示のもと、学習の準備、めあての確認、活動、片づけという1時間の学習を進めることができるようになった。

###### ○ めあて

入学当初は教師の指示のもとで学習を進めていたが、「かけっこ・リレー遊び」や「ボール投げ遊び」で「今日は何をして遊ぶか」というめあてを意識して学習した。

###### ○ 場やルールの工夫

「かけっこ・リレー遊び」「ボール投げ遊び」をするなかで教師と一緒に簡単な場づくりをしたり、ルールをつくりかえたりすることによって楽しい遊びをしようとしていた。

###### ○ 友達とのかかわり

「かけっこ・リレー遊び」「ボール投げ遊び」の学習で、グループで協力して遊んだり、運動したりする経験をしている。友達を応援したり、順番を決めたり、準備や後片づけで力をあわせたりしようとしている姿が見られた。

### 3 学習を進めるにあたって

本単元では、子どもが動物になりきって遊ぶ楽しさにふれ、熱中して遊べるようにしていきたい。学習に入る前に、動物園へ行って動物を観察したり、好きな動物の絵を描いたり動物のVTRを視聴したりして、動物に対するイメージを十分に膨らませておきたい。また、朝の会や音楽の時間にも曲に合わせて踊ったりする活動を多く取り入れ、身体表現することの楽しさを体感させておきたい。第1時では、「自由に楽しく思い切り体を動かす」という学習の見通しをもち、定型、不定形の踊り・表現遊びをして様々な曲で踊ったり、ある動物になりきって身体表現をする経験をさせ、学習への意欲を高めたい。

めあて1では、陸、海、空のいろいろな動物に変身して楽しませる。自由に表現遊びを楽しんでいるうちに、子どもは動きながらイメージを膨らませていくことが考えられる。めあて1で膨らんだイメージをより膨らませたり、友達とかかわることで更に広がりをもたせたりする時間としてめあて2を設定する。めあて2の活動では、自分になりたい動物を選び、お話をつくって表現遊びを楽しませたい。めあて1・2ともに、毎時間の前半に慣れ遊びとして、音楽に合わせて定型のリズムダンスをすることで体をほぐして楽しい雰囲気をつくり、表現遊びに入っていく。

子どもが動物になりきって熱中して遊べるように次のような支援をしていきたい。

○ ビデオ

毎時間、動物のVTRを見せ、イメージを膨らませてから表現遊びに入っていく。

○ 動物の写真

動物をすぐに思いつかない子どものために動物の写真を準備しておき、イメージをわかせる手助けとする。

○ 声かけ

子どもの活動のよさを下記の観点で整理してとらえ、それを具体的な言葉にして子どもに返していく。一人ひとりのよい動きをその場で認めたり全体の場で賞賛したりして他の子どもに紹介していき、友達のよさを認めたり、自分の動きに取り入れことができるようにしていきたい。

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>・動き（表情・なきごえも含む）を工夫している。</li><li>・場所をイメージしている。</li><li>・変身したものの同士でかかわろうとしている。</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>・ストーリーを工夫している。</li><li>・心、気持ちを意識して表現しようとしている。</li></ul> |
|--|---|

学習のまとめの段階では、今日の学習で楽しかったことや、工夫したことを動きを交えて発表したり、学習ノートに技能面・運動量・友達とのかかわり・発見の4つの視点で自己評価させて、子どもにその日の楽しさを振り返らせながら、次のめあてを意識できるようにしていきたい。マナーに関しては、表現遊びに集中できるよう、魔法が解けるまで人間に戻らないという約束をする。また、安全に楽しく学習を進めていくために、友達の活動を妨げない、活動の意欲がなくなるような行動をとらないなどを確認する。

### 4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

動物になりきって遊ぶことができるようにする。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 いろいろなどうぶつになってあそぼう

めあて2 すきなどうぶつになっておはなしをつくってあそぼう

## 6 本時

平成18年6月

## 7 本時のねらい

いろいろな動物になりきって、思い切り体を動かすことができるようにする。

## 8 本時指導にあたって

これまでの学習を通して子どもは、「ダンシング・デイズ」や「アルゴリズム体操」等の定型のリズムダンスや、体育館のフロアを陸、空、海に見立てて、それぞれの場所に住むいろいろな動物の模倣を楽しんできている。

そこで本時では、イメージを広げていけるように動物のビデオを見せ、子どもがもっている動きの感覚や場面についての思いを大切にしながら、自由に表現遊びを楽しませたい。

その際、「魔法のつえ」を使って動物になりきるきっかけを与え、思い切り体を動かすことができるようにしたい。

友達とかかわって楽しく表現したり、動物の特徴をとらえてなりきっていたりする子どもの動きのよさをとらえ、具体的な言葉にして賞賛し、意欲を高めたりいろいろな表現を引き出したりしていきたい。活動が停滞している子どもには、動物の写真を見せて動きをつくっていけるようにする。どう動いていいかとまどっている子どもに対しては、共に活動したり他のグループに呼びかけたりしてその抵抗感を取り除き、表現の楽しさを味わわせていきたい。

学習のまとめの段階では、楽しかったことや工夫したことを動作も交えて発表させ、そのよさを整理していき、次時の意欲へとつなげていきたい。

## 9 準備

学習カード・学習ボード（動物の写真・めあて）テレビ・「ダンシング・デイズ」のビデオ・動物ビデオ・魔法のつえ・タンブリン

10 展開 (3/5時間)

時間	学習活動と内容	支援
2	1 学習の準備をする。 ○ ラジカセ・ビデオ・動物カードの設置をする。 2 リズムにのって踊る。 ○ ダンシング・デイズ	○ 安全に気をつけて準備や場づくりができるようにする。 ○ 教師も一緒になって踊り、楽しい雰囲気の中で体を動かすことができるようにする。 ○ のびのびと楽しそうな様子を賞賛し、思い切り踊る姿が全体に広まるようにする。
1 2	3 VTRを見てイメージを膨らませる。 ○ 動物のビデオ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             めあて1 いろいろなどうぶつ              になってあそぼう           </div>	
2 2	4 表現遊びをする。 ○ めあてやマナーを確認する。 ・ 動物になりきって遊ぶ。 ・ 相手に強く触れない。 ○ 自分になりたい動物になって表現遊びを楽しむ。	○ 前時のまとめを思い出させ、本時の活動の意欲がもてるようにする。 ○ 教師が動物に変身する魔法をかけ表現遊びの世界へ入っていくようにする。 ○ 子どもの活動の様子を具体的な言葉にして賞賛したり周囲の子どもに紹介したりする。 ○ 戦うことに終始している子どもや、どう動いてよいかわからない子どもには動物の写真を見せてイメージできるようにする。 ○ 活動が停滞している子どもには、一緒に活動したり動きが出るような助言をしたりする。(友達と一緒に言うなど)
4 0	5 学習のまとめをする。 ○ 楽しかったことや工夫したことに、動きを交えて発表する。 ○ 学習カードを書く。 ○ 次時にやってみたいことを考える。	○ 動物集合の合図で集まる。 ○ 自分なりの楽しさや、友達のよさを見つけた子どもを賞賛し、やってみたいと思えるようにする。 ○ 子どものよさを整理していく。 ○ 教師が見つけた子どもの工夫があれば紹介し、次の活動へつないでいけるようにする。 ○ 自分が楽しかったことや工夫したことを振り返り、次時への意欲につながるようにする。

## 5 学習の計画

	1	2	③	4	5									
2	<p>1 学習の見直しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ めあてを確認する。</li> <li>○ マナーについて確かめる。</li> </ul>	<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ラジカセ・CD・テレビ・ビデオを準備する。</li> </ul> <p>2 リズムにのって踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ダンシング・デイズ, アルゴリズムたいそう</li> </ul>		<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ラジカセ・CD・テレビ・ビデオを準備する。</li> </ul> <p>2 リズムにのって踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ダンシング・デイズ, アルゴリズムたいそう</li> </ul>										
1 2	<p>2 様々な曲で踊ったり表現遊びをしたりして, それぞれの楽しさを体験する。</p>	<p>3 学習のイメージを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ VTRを見る。</li> </ul> <p>4 表現遊びをする。</p>		<p>3 学習のイメージを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ VTRを見る。</li> </ul> <p>4 表現遊びをする。</p>										
2 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 定型 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダンシング・デイズ</li> </ul> </li> <li>○ 不定型・ <ul style="list-style-type: none"> <li>・あそびましょう</li> </ul> </li> <li>○ 表現遊び <ul style="list-style-type: none"> <li>・だるまさんのいちにち</li> </ul> </li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて1 いろいろなどうぶつになってあそぼう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ いろいろな動物になって楽しむ。</li> </ul> <p>※ イメージが浮かばない子どもは, 動物写真を見せて描いてある動物に変身させるようにする。</p> <p style="text-align: center;">～整理していくポイント～</p>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて2 すきなどうぶつになっておはなしをつくらあそぼう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ イメージを膨らませて, おはなしをつくりながら楽しむ。</li> </ul>										
4 0	<p>3 学習のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習カードを書く。</li> <li>○ 楽しかったことや, 友達のよかったところなどを発表する。</li> <li>○ 次時にやってみたいものを考える。</li> </ul>	<p>5 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 動作を交えて, 楽しかったことや工夫したことなどを発表する。</li> <li>○ 学習ノートを書く。</li> <li>○ 次時にやってみたいものを考える。</li> </ul>	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>動きの工夫</th> <th>場所</th> <th>ストーリー</th> <th>かかわり</th> <th>心, 気もち</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     ゆっくりと すばやく 動物の特徴をとらえて                 </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     山 川 池 すみか                 </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     エサ 散歩 けんか 遊ぶ                 </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     同じ動物で 親子 仲間 違う動物で                 </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     うれしい, たのしい 悲しい さみしい 怒る, 恐れる                 </td> </tr> </tbody> </table>	動きの工夫	場所	ストーリー	かかわり	心, 気もち	ゆっくりと すばやく 動物の特徴をとらえて	山 川 池 すみか	エサ 散歩 けんか 遊ぶ	同じ動物で 親子 仲間 違う動物で	うれしい, たのしい 悲しい さみしい 怒る, 恐れる	<p>5 単元のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「どうぶつランド」の学習で楽しかったことやおもしろかったことを発表する。</li> <li>○ 学習ノートを書く。</li> </ul>
動きの工夫	場所	ストーリー	かかわり	心, 気もち										
ゆっくりと すばやく 動物の特徴をとらえて	山 川 池 すみか	エサ 散歩 けんか 遊ぶ	同じ動物で 親子 仲間 違う動物で	うれしい, たのしい 悲しい さみしい 怒る, 恐れる										

# かけっこ・りれえあそび がくしゅうのうと

1ねん くみ なまえ《

》

	1	2	3	4	5	6
	がつ にち	がつ にち	がつ にち	がつ にち	がつ にち	がつ にち
おもいっきはしって、りれえあそびをすることができましたか。						
まえのじかんよりも、はしりかたがじょうずになったとおもいますか。						
ともだちとなかよくしておうえんしてもらって、がんばれましたか。						
きょうの「かけっこ・りれえあそび」は、たのしかったですか。						

どのおおにいろがぬれるかな？