

第2学年 体育科学習指導案

平成24年10月30日(火) 第5校時
江戸川区立大杉第二小学校 体育館
○ 年 ○ 組 ○ ○ 名
授 業 者 ○ ○ ○ ○

研究主題

「進んで運動に取り組む児童の育成」

1 単元名 表現リズム遊び 「表現遊び」

2 単元の目標

- 【技 能】 ○ 身近な物や乗り物の特徴を捉え、変化をつけて全身を使って楽しく踊ることができる。
- 【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することができる。
- 【思考・判断】 ○ 簡単な踊り方を工夫することができる。

3 評価規準

観点	(1) 技能	(2) 態度	(3) 思考・判断
単元の評価規準	① 物や乗り物の特徴を捉え、変化をつけて、全身を使って踊ることができる。 ② 話に沿って動くことができる。	① 表現遊びに進んで取り組んでいる。 ② 友達と仲良く運動したり、話し合ったりすることができる。	① 様子を表すための基本的な動きを理解している。 ② 物や乗り物の特徴を考えた動きを工夫している。 ③ 友達の良いところを見付けている。

4 指導観

(1) 単元について

表現遊びは、物の様子を全身を使って模倣することから始まり、変化をつけながら発展させる運動である。そして、個人の発想や考えを多く取り入れることができる運動でもある。さらに、友達と話し合ったり、関わったりする中でグループの共通理解を深めることのできる運動である。それが、中学年の表現・リズムダンス、高学年の表現・フォークダンスへとつながる。

ただし、児童も学年が上がるにつれ、周りの友達を意識し、動きを制御してしまう傾向が見られる。そこで、律動的な活動を好む低学年の児童の特性を生かした学習指導の進め方が大切だと考えた。

様子を表す動きは多様であり、表現が向上していく可能性も高い。また、基本的な動きから友達と協力していく過程で、新しい表現を創り出していく喜びも得られると考える。

恥ずかしがらず、全身を使って表現を創り出していく楽しみを感じ取れればと考え、本単元を設定した。

(2) 児童の実態

全般的に体育を好む。1学期のアンケート結果から、好きな単元は水遊び・ドッジボール・おにごっこ・鉄棒遊び・とびばこ遊びと関心が続く。ダンスも半数近くの子供が「好き」と回答している。概して、ボールを使った運動や走る運動に興味を示している。

休み時間になると率先して外遊びに興じる児童が多く、運動に対する意欲は強い。反面、室内遊びを好む児童も7～8名いる。

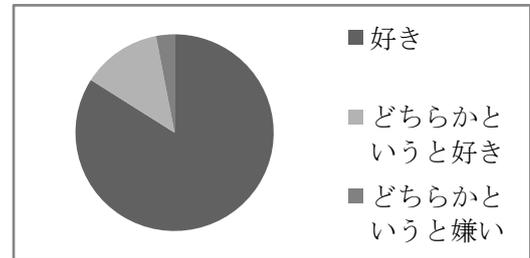
また、運動と遊びの区別ができない児童も5名ほどおり、きまりやルールの徹底を今も続けている。

今回、表現という領域でどれだけ自由に全身を使って運動できるようになることにより、これが運動の楽しさを知る一つのチャンスになればと思う。

～ 事前アンケート (31名) ～

1 体育の学習が好きですか。

好き 26名
どちらかという好き 4名
どちらかという嫌い 1名
嫌い 0名



2 どんな運動が好きですか。(複数回答)

水遊び 31名 ドッジボール 28名 おにごっこ 23名 鉄棒遊び 22名
跳び箱遊び 22名 なわとび 16名 ダンス 14名

3 どんな運動が嫌いですか。(複数回答)

マラソン 16名 かけっこ 14名 リレー 14名 マット運動 15名
ダンス 11名

4 体育の授業では、どのような時に楽しいと感じますか。(複数回答)

できないことができるようになった時 30名
競争やゲームで勝った時 28名
記録が伸びた時 21名
先生や友達にほめられた時 21名 友達と一緒に運動できた時 21名

5 表現[まね]あそびは好きですか。

好き 17名 ふつう 9名 好きではない 3名

6 「好き」に○をつけた人が答えます。好きな理由は何ですか。(複数回答)

友達と一緒にできるから 16名 たくさん運動ができるから 12名
自分で考えた動きができるから 9名 楽しいから 5名
変身できるから 4名

7 「好きではない」に○をつけた人が答えます。好きではない理由は何ですか。(複数回答)

恥ずかしいから 3名 どう動いて良いかわからないから 1名

8 何に変身したいですか。

動物 20名 乗り物 9名

《考察》

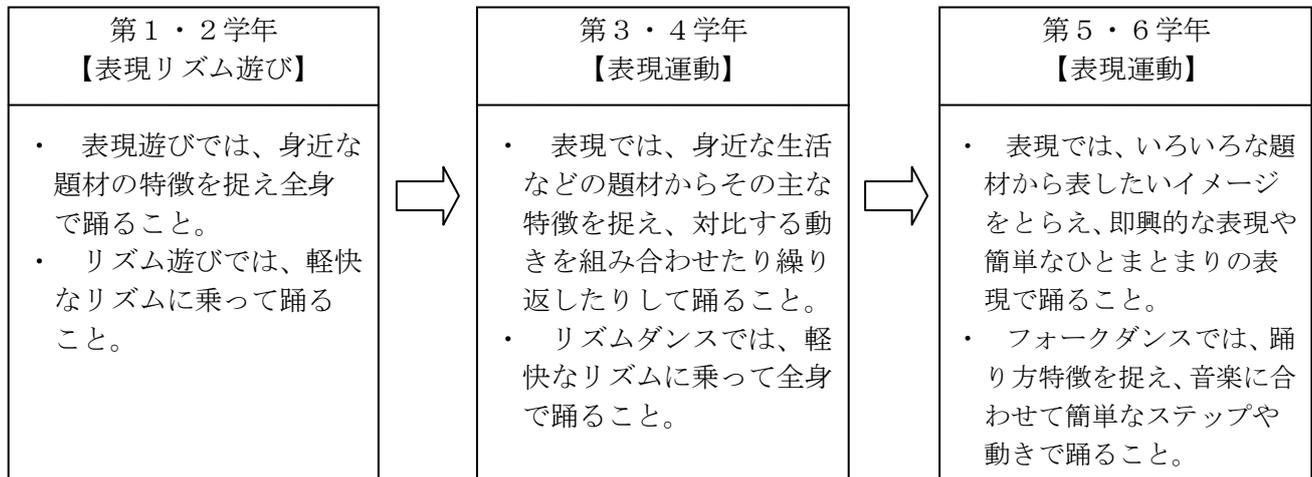
ほとんどの児童が体育の学習が好きである。「できないことができるようになった時」・「競争やゲームで勝った時」・「記録が伸びた時」に楽しいと感じると大半の児童が回答しており、達成感や成就感を味わえる運動を好む傾向にある。次いで、「先生や友達にほめられた時」・「友達と一緒に運動できた時」に楽しいと回答していることから、学習の中で認められたり、共感し合ったりすることができる運動もまた好んで行っている。

表現リズム遊びに関する項目では、半数以上の児童が表現遊びを好んでいることがわかる。しかし、「何に変身したいですか」という問いでは動物が多い。これは動きがイメージしやすいからであって、乗り物など動きをイメージしにくいものは敬遠しがちのようである。そこで、今回はあえて乗り物を題材とした。動画や資料を提示することでイメージを膨らませ、話作りや、全身を使った表現へとつなげていきたい。

(3) 教材について

<表現遊びの特性>

- ものの様子や特徴をまねて、楽しむことができる運動である。
- 力いっぱい全身を使って、動くことができる運動である。
- 特徴のある動きで、即興的に踊って楽しめる運動である。
- 簡単な話を考え、その様子を捉え踊って楽しむことができる運動である。
- 友達と一緒に楽しめる運動である。



5 研究主題に迫るために

(1) 研究主題の捉え方

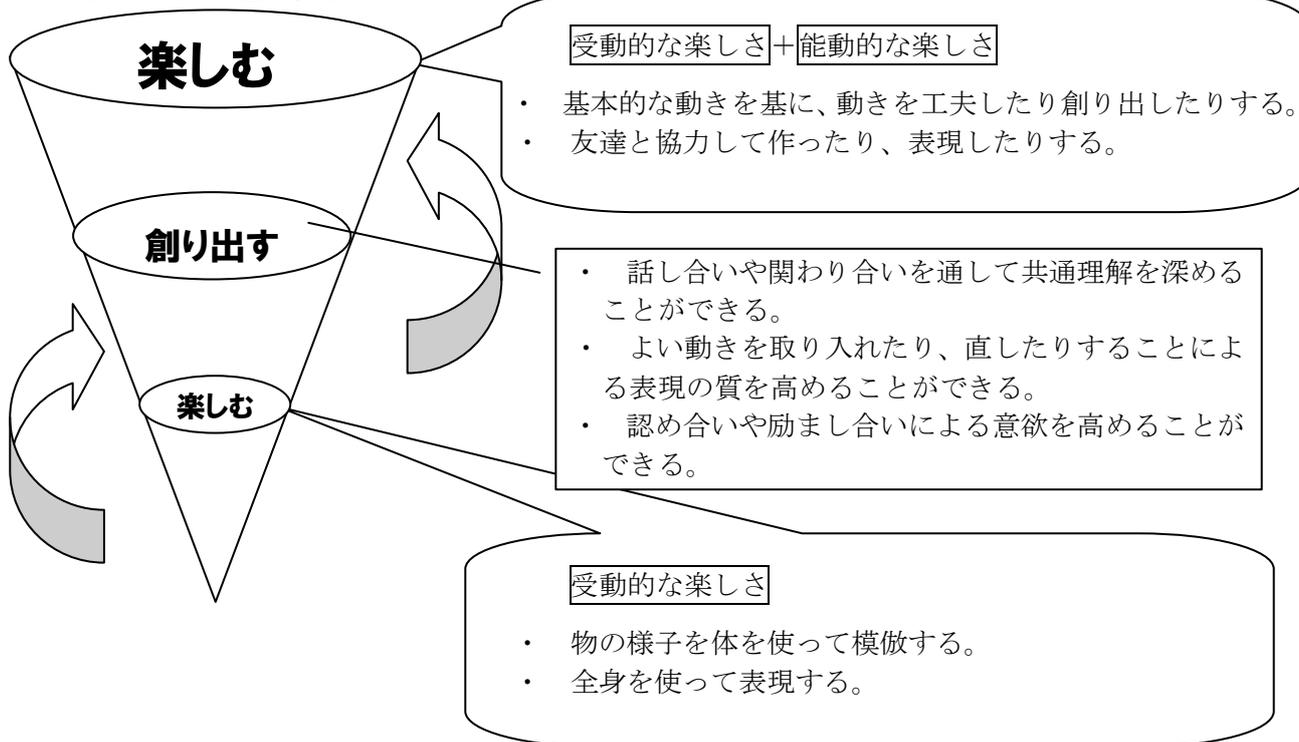
体育学習で大切なことの一つに、児童が「運動の特性を味わえる」ことが挙げられる。運動の特性を生かし、運動する楽しさを感じさせることで、次の授業やほかの運動への意欲が高まる。そして、運動の特性を十分味わうことによって、体育や運動が好きになり、生涯にわたって運動に親しもうとする意識が向上すると考えた。

低学年分科会では、本校の研究主題である「進んで運動に取り組む児童の育成」に迫るために、目指す児童像を『決まりを守り、協力しながら運動を楽しむ子』と定めた。それには、①運動の方法を理解する。②約束やルールを守り、友達と協力する。③運動し、「できた」「やった」と達成感・成就感をもち、楽しむ。の3点が不可欠であると考えた。

表現遊びから考えると、以下の3点ができる児童を目指したい。

- ①は、身近な物や動物などの動きの特徴を捉え、全身を使ってまねをすることができる。
 - ②は、自分と友達の動きを比較し、話し合い、取り入れることにより、友達との交流を通して創り出していく喜びを得ることができる。
 - ③は、動いたり、話し合いをしたりしながら、より良い表現を取り入れることで、楽しく踊ることができる。
- と考えた。

《進んで取り組む》
〈力いっぱい運動する〉



(2) 研究主題に迫るための手立て

【手立て①】 基本的な動きを身に付けるための練習

児童から多様な動きを引き出すために、様々なリズム・表現遊びを行う。

- リズム遊び・・・太鼓のリズムに合わせて自由に体全体を動かす。

ノリノリタイムでは、タタロチカなどのフォークダンスを踊る。音楽のリズムに合わせて楽しく体を動かせることを考えた。

- 表現遊び・・・**ワイワイタイム**では、「だるまさんが転んだ」や「魔法の玉手箱」などの即興的な動きを行う。「〇〇が激しく△△した！」「□□が急に●●した！」というように、イメージにあった動きを即興的に踊ったり、ダイナミックな運動をしたりすることで、体を使って表現することへの抵抗感をなくすことを考えた。

【手立て②】 具体的な資料提示

様々なリズム・表現遊びを行うだけでなく、変身する題材のイメージを膨らませるため、写真・動画・アニメーションなどを見せる。

【手立て③】 学習カードの活用

- 各自が運動後に観点別に振り返り、次回に生かす手立てとする。
- グループで話し合った経過を明記することにより、それに向かう目標とする。

【手立て④】 話し合いや認め合い

- 個人やグループで、様子を表す動きをする。その後、良かった点や修正点を具体的に伝え、そのことを取り入れて更に良い動きへと発展させる。
- 友達と関わりながら行うことにより、イメージと動きの関係がつかみやすくなったり、テーマにつながりやすくなったり、また、児童の興味・関心を高めたりする。

6 指導計画（本時4／5）

		受 動 の 段 階 →		受 動 ・ 能 動 の 段 階		
		1	2	3	4（本時）	5
学 習 活 動	1 学習のねらいや進め方を知り、単元全体の見通しをもつ。 ・ 運動の進め方 ・ 安全面の約束 ・ 学習カードの使い方	1 学習内容・ねらいを知る。 2 準備運動をする。 3 ノリノリタイム 軽快なリズムの音楽に乗って、楽しく踊る。 4 ワイワイタイム 基本的な動きを身に付ける。 ・ 即興ダンス① (〇〇が激しく△△した！) ・ 動物 など	4 ワイワイタイム 基本的な動きを身に付ける。 ・ 即興ダンス② (□□が急に●●した！) ・ 新聞紙 など	4 ワイワイタイム 基本的な動きを身に付ける。 ・ だるまさんが転んだ ・ 風船 など	4 ワイワイタイム 基本的な動きを身に付ける。 ・ ミラーダンス ・ ひよこ など	
	2 準備運動をする。 3 基本的な動きを知る。 走る・止まる・回る・立つ・すわる・ねじる・ジャンプ など全身の部位を使う動きをする。 4 『遊園地』を表現するために、イメージを膨らませる。 ・ どんな乗り物があるか発表する。 ・ 乗り物の動きを発表、代表的なものをいくつか練習する。 ・ どの乗り物のグループになりたいか考える。 5 整理運動をする。 6 学習を振り返り、次時の見通しをもつ。(カードに記入→発表)	5 変身タイム 『遊園地』の乗り物を表現する。 ・ 乗り物のグループを決める。(ジェットコースター・コーヒーカップ・ゴーカート・自転車・スタージェット) ・ グループごとにあらすじ(話)を考える。 ・ 話に沿った乗り物の動きを考える。 6 整理運動をする。 7 学習を振り返り、次時の見通しをもつ。(カードに記入→発表)	5 変身タイム 『遊園地』の乗り物を表現する。 ・ 話を確認する。 ・ グループごとに練習する。 ・ 特徴をつかんだ動きを工夫する。 ・ 決まったグループの乗り物の動きを全員で行う。 ・ 音や擬音、声などを取り入れても良いことを知る。 7 整理運動をする。 8 学習を振り返り、次時の見通しをもつ。(カードに記入→発表)	5 変身タイム 『遊園地』の乗り物を表現する。 ・ 話を確認する。 ・ グループごとに練習する。 ・ 乗り物ごとに表現を発表をする。 ・ 良かった所や修正した方が良い所を発表する。 6 より良い表現の工夫に取り組む。 ・ アドバイスを取り入れた、表現の再考をする。 7 整理運動をする。 8 学習を振り返り、次時の見通しをもつ。(カードに記入→発表)	5 変身タイム より良い表現の工夫に取り組む。 ・ 話を確認する。 ・ グループごとに練習する。 ・ 乗り物ごとに表現を発表をする。 6 整理運動をする。 7 学習を振り返る。(カードに記入→発表)	
指導上の留意	① 全身を使うことに留意させる。 ② そのものになりきるには、どうしたら良いか考えさせる。 ③ 友達と違った動きでもよいことを理解させる。	④ 友達と一緒に動き、関わり楽しむようにさせる。 ⑤ 音や擬音、声などがあれば効果的なことを知らせる。 ⑥ 友達と話し合い、より良い動きにしてグループに活かす。				
評 価 規 準						
技能	○ 全身を使って表現することができる。		○ 話に沿って、動きに変化をつけることができる。			
態度	○ 表現遊びに進んで取り組んでいる。		○ 仲良く運動したり、話し合ったりしようとしている。			
思考判断	○ 基本的な動き方が身に付いている。 ○ 友達の良い所や、修正したら良くなる所を見付けている。		○ 乗り物の特徴を考えた動きを工夫している。			

ひょうげんあそび 学しゅうカード

『ゆう園地』

2年 組 番 _____

どんなおき

- ① はじめに、
- ② つぎに、
- ③ そして、
- ④ さいごに、

どんなイメージ？（絵で かきましょう。）

①	②
③	④

ひょうげんあそび 学しゅうカード (10月 日)

『ゆう園地』

2年 組 番

☆ 今日の 学しゅうは どうだったかな？

◎ よくできた ○ できた △ もうすこし

元気に 楽しく おどれた	
友だちと なかよく おどれた	
うごきを くふうして おどれた	
友だちの よいところを 見つけられた	

ひょうげんあそび 学しゅうカード (10月 日)

『ゆう園地』

2年 組 番

☆ 今日の 学しゅうは どうだったかな？

◎ よくできた ○ できた △ もうすこし

元気に 楽しく おどれた	
友だちと なかよく おどれた	
うごきを くふうして おどれた	
友だちの よいところを 見つけられた	