

Ⅲ 授業研究

体育科学習指導案

指導者 成瀬 聡子

- 1 日時 平成26年12月3日(水)
- 2 場所 横浜市立左近山小学校 体育館
- 3 学年・組 第1学年3組 32名
- 4 単元名 表現遊び 「にこ☆きら いきものランドに 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
<ul style="list-style-type: none">・運動会のダンスでは、リズムにのって体を思い切り動かして踊ることを楽しんだ。・特徴のある動きが分からない児童もいる。・体育の学習で学んだことを遊びに取り入れて休み時間を過ごしている児童もいる。	<ul style="list-style-type: none">・友達のよいところを見つけて称賛したり、アドバイスをしたりする活動が少しずつできるようになってきている。・学習カードを活用して、自分のふり返りをすることができるようになってきた。	<ul style="list-style-type: none">・友達の動きを真似して自分の動きに取り入れようとする児童もいる。・意欲的な態度で進んで学習に取り組むことはできるが、本時のめあてを理解して学習に取り組むことができない児童もいる。


6 単元について


(1) 児童の実態

本学級の児童は明るく素直で、授業中も楽しみながら学習している児童が多い。好奇心旺盛で新しいことに挑戦しようとする意欲が感じられる児童もいる。

体を動かすことが好きな児童が多く、リズムカルな音楽がかかると自然と体を動かしている児童もいる。表現遊びの「できるかな」では、はじめは歌を聞いて教師の真似をして踊るだけだったが、繰り返し踊るたびに、自分の気に入った動きを取り入れたり、動きを誇張して踊ったりする姿も見られた。しかし、中には特徴のある動きが見つけれず、動きが小さくなってしまいう児童もいた。

元気な児童が多く、ほとんどの児童が体全身を使ってなりきって楽しんでいた。ただ、中には教師や友達を見ながら動いても、一人では動きにくい児童もいた。はじめはほとんど動けていなかったが、教師や友達が近くで踊ると、安心して少しずつ踊ることができていた。

実態		まねしたい生きものの特徴ある動きがよく分からず、動きにくい児童。
教師の願い		いろいろな表現の仕方があることを知ってほしい。
手立て		<ul style="list-style-type: none"> ・ほぐしで、先生や友達の動きの真似をする経験を通して、いろいろな動き方を知ることができるようにする。

実態		自分で考えて踊ることができる児童。
教師の願い		題材の特徴に合ういくつかの動きができるようになってほしい。
手立て		<ul style="list-style-type: none"> ・経験させたい動きにつながる言葉かけをする。 ・場面をプラスしたり、ほかの題材でも同じように言葉かけをしたりする。

(2) 単元設定の意図

決まった内容を話したり書いたりすることには積極的に取り組むことができるが、自分がどう思っているのか問われたり、体を使って表現したりする学習では、恥ずかしがってしまう子どももいる。この単元を通して、子どもたちには、イメージしたものになりきって自由に表現できるようになってほしい。

自分のイメージしたものを豊かに表現できるように、音楽の「きいて おどって わくわく おんがく」では、音楽を聴いて体を自由に動かす活動を取り入れた。「ぞう」を聴いたときは、楽曲からゾウの様子を想像し、3拍子の流れにのってゾウのまねをしながら体を動かしている様子が見られた。この時期、ズーラシア動物園への遠足も行事に組み込まれていて、動物を身近で観察して、大好きな動物の動きの特徴も捉えることができる。また、生活科の「いきものだいすき」では、学校や公園の中で捕まえた虫を観察したり、育てたりすることで生きものに興味をもち、進んで関わろうとする姿が多く見られた。そこで、身近に感じることができる「生きもの」を題材にすることで、テーマに対する自分の思いや知識を生かして、具体的な動きのイメージにつなげることができると思う。その結果、子どもたちは、自分の思いやイメージしたことを自由に表現できるようになるのではないかと考え、本単元を設定した。

(3) テーマに迫るための手立て

基礎・基本の定着を図るためには、指導内容が明確になっていることが必要であるとともに、子どもの実態を把握し、単元計画の見直し・変更を行うことが大切である。

そこで、本年度は、低学年の指導内容である「身近な題材の様子や特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで楽しく踊る」ことを定着させるために、以下のような手立てを講じる。

- ① 子どもたちにとって身近で関心が高く、特徴のある具体的な動きを多く含む題材を精選する
- ② 題材の特徴がわかりやすい資料を用意し、提示の仕方を工夫する
- ③ 題材の様子や特徴を動きに表せるような言葉かけを行う
- ④ 児童の実態を把握するために、聞き取りを行う

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を変更し、単元を通して指導内容が定着するよう、個やグループに応じた指導を行う。

基礎・基本をより確実に定着できるように題材の精選を行い、子どもたちの実態把握をして、子どもたちの思いに寄り添った授業展開を追究していきたい。

【題材】

ゾウ、ゴリラ、ウサギ、カンガルー、ペンギン、カマキリ、

【資料の提示の仕方】

単元開始前に映像を子どもたちに見せる。1時間目からはイメージバスケットを見て踊る。また、資料は、題材ごとに部位を誇張した絵や場面がわかるような絵を準備する。

7 学習の流れ

学校教育目標

自らの個性を生かし、よさを認め合い、学び合い、
主体的にたくましく生きようとする子の育成

- 知** 学びの基礎・基本を身に付け、課題解決に向けて粘り強く取り組む子を育てます。
- 徳** 互いに思いやり助け合い、善悪を正しく判断し、規範意識やルールを大切にする子を育てます。
- 体** 命の大切さを実感し、心と体の健康な生活づくりのために、体力向上や健康づくりに励む子を育てます。
- 公** 地域の人々、自然、環境に進んで親しみ、地域の一員としてかかわる子を育てます。
- 開** 伝統や文化を尊重しながら、コミュニケーション能力や異文化体験を進め、広い視野に立って社会の変化に柔軟に適應していく子を育てます。

学年目標

『きらきらきらり』

- ①あいさつや返事をしよう
- ②自分のことは自分でしよう
- ③思いやりの気持ちをもとう

みんな なかよし

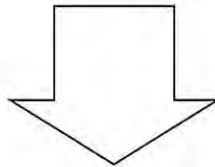
3つの ③

学級目標

にこ☆きら ますたあず

こころのすいっち

なんでも
いっしょうけんめい



国語

「ゆうだち」

生活

「いきもの だいすき」

音楽

「きいて おどって わくわく おんがく」

表現遊び 「にこ☆きら いきものランド」

図工

「やってみよう、つくってみよう」

8 単元目標

〈技能〉

身近な題材の特徴をとらえ全身で踊ることができる。

〈思考・判断〉

簡単な踊り方を工夫している。

〈態度〉

運動に進んで取り組み、だれとでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりしようとする。

9 単元計画 (45分×5時間扱い)

はじめ	なか	おわり
「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになって踊ろう。	「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。	「にこ☆きら いきものランド」で友達と一緒に変身したいものになりきって踊ろう。
用具・施設など	CD プレイヤー・写真・本・絵・ビデオなど	

学習過程	予想される学習活動と言葉かけ	教師の指導 (○)						
はじめ (つかむ) ①	<p>1 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エビカニ ・これっくらいのお弁当箱に ・生きものウォッチ体操 <p>2 めあてを確認する。</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>○体全体で動いている子を積極的に称賛し体を大きく動かすことができるようにする。</p>						
	<p>「にこ☆きら いきものランド」で、生きものに変身して踊ろう。</p> <p>「今日のめあては『「にこ☆きら いきものランド」で、生きものに変身して踊ろう。』だよ。体をいっぱい使って踊ったり、同じ動きを繰り返したり、音や鳴き声を口で言いながら踊れるといいね。」</p> <p>3 生きものに変身して踊る。</p> <p>○ゾウ ○カマキリ ○ゴリラ ○ウサギ ○ペンギン など</p> <p>「にこ☆きら、へーんしん！」 「ゾウさんに変身！お散歩しよう。どっしん、どっしん。 川があるよ！水浴びしよう！バシャーン！」 「体を大きく使っていていいね！」</p> <p>4 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。 <p>「学習カードを書きましょう。今日頑張ったことや、友達のきらりポイントを書きます。」 「次の時間は、変身したい生き物を選んで踊るよ。」</p>	<p>○今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。</p> <p>○踊るときに注意することを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①友達にさわらない。 ②床に這わない。</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>体全体を使う くりかえす 口ばんそう</p> </div> <p>○口伴奏を付けると楽しくなり、感じが出ることを助言する。</p> <p>○体のいろいろな部分を使って大きく動くことができるように言葉かけをする。</p> <p>○よい動きをしている児童の動きを全体に紹介し、みんなで真似をして踊る。</p> <p>○学習カードを書くときに、文章で書くことが難しい児童については、色ぬりだけでもよいことを伝える。</p>						
<p>評価規準の具体例 1 時間目</p>								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">態度</th> <th style="width: 33%;">思考・判断</th> <th style="width: 33%;">技能</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>○いろいろな生き物に変身して楽しく動こうとしている。</td> <td>○いろいろな生き物の動き方を選んでる。</td> <td>○いろいろな生き物に変身して動くことができる。</td> </tr> </tbody> </table>			態度	思考・判断	技能	○いろいろな生き物に変身して楽しく動こうとしている。	○いろいろな生き物の動き方を選んでる。	○いろいろな生き物に変身して動くことができる。
態度	思考・判断	技能						
○いろいろな生き物に変身して楽しく動こうとしている。	○いろいろな生き物の動き方を選んでる。	○いろいろな生き物に変身して動くことができる。						

1 本時のねらいと学習の進め方を知る。

『「にこ☆きら いきものランド」で、変身したいものになって踊ろう。』

『「にこ☆きら いきものランド」で、変身したいものになって踊ろう。』

2 ほぐしをする。

- ・エビカニ
- ・これっくらいのお弁当箱に
- ・生きものウォッチ体操

3 めあてを確認する。

「今日のめあては『「にこ☆きら いきものランド」で、変身したいものになって踊ろう。』だったね。1時間目に踊った生きものの中から選んで踊ろう。」
「踊るときの約束覚えているかな？」

4 思いついたものに変身して踊る。

- ゾウ ○カマキリ ○ゴリラ
- ウサギ ○ペンギン など

「体を大きく動かしてみよう！」
「手だけじゃなくて、足も動かすことができるといいね。」
「大きな声が出ていていいね。」

5 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。

「体をいっぱい使って、たくさん声を出して踊ることができたね。」
「次の時間は、変身したいものになりきって踊るよ！」

体全体を使う
くりかえす
口ばんそう

- 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。
- 体全体で動いている子を積極的に称賛し体を大きく動かすことができるようにする。

- 今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。
- 踊るときに注意することを確認する。
- 口伴奏を付けると楽しくなり、感じが出ることを助言する。

- 体のいろいろな部分を使って大きく動くことができるように言葉かけをする。
- よい動きを全体へ伝える。

- 学習カードを書くときに、文章で書くことが難しい児童については、色ぬりだけでもよいことを伝える。
- 学習カードを書くときには、資料を見ながら選ぶとよいことを伝える。

はじめ（つかむ）②

評価規準の具体例 2 時間目

態度	思考・判断	技能
○自分が変身したいものになりきって動こうとしている。	○自分が変身したいものを選んでる。	○自分が変身したいものになりきって動くことができる。

1 本時のねらいと学習の進め方を知る。

「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。

『今日は、「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。』

2 ほぐしをする。

- ・エビカニ
- ・まねっこあそび
- ・生きものウォッチ体操

3 めあてを確認する。

「今日のめあては、『「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。』だったね。

自分が選んだ生きものが何をしているところなのかイメージして踊れるといいね。」

- ・〇〇に変身

4 変身したい生きものになって、思いつくまま自由に楽しく踊る。

「カマキリがバッタを探してる！見つけた！ピョン。」

「フニがえさを見つけたよ。大きな口を開けて食べよう！バクバク！」

5 踊るー見せっこクイズ

「友達が踊るのをよく見てまねしたいところを探してね。」

6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。

「次の時間も「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊るよ。」

跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど、全身の動きに高低の差や速さの変化をつけて即興的に踊る。

○跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの基本的な動きを経験できるようにする。

○今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。

○「〇〇が～しているところ」のような具体的な動きでとらえられるように言葉かけをする。

○変身する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。

○どう動いてよいかわからない子どもには、教師や友達のまねを取り入れるとよいことを助言する。

○学習カードを書くときには、資料を見ながら選ぶとよいことを伝える。

なか（楽しむ）③

評価規準の具体例 3 時間目

態度	思考・判断	技能
○自分が変身したいものになりきって踊ることを楽しもうとする。	○変身するものの特徴ある動きを見つけている。	○自分の変身したいものの特徴をとらえて踊ることができる。

1 本時のねらいと学習の進め方を知る。

「にこ☆きら いきものランド」で变身したいものになりきって踊ろう。

『今日は、「にこ☆きら いきものランド」で变身したいものになりきって踊ろう。』

2 ほぐしをする。

- ・エビカニ
- ・まねっこあそび
- ・生きものウォッチ体操

3 めあてを確認する。

「今日のめあては、この間と同じ！『「にこ☆きら いきものランド」で变身したいものになりきって踊ろう。』だったね。自分が選んだ生きものが何をしているところなのかイメージして踊れるといいね。」

- ・〇〇に变身

4 变身したい生きものになって、思いつくまま自由に楽しく踊る。

「ゾウが水浴びをしているよ。パシャーン。」

「ゴリラが散歩してる。バナナを見つけたよ！木登りして食べよう！」

5 踊る一見せっこクイズ

「友達が踊るのをよく見て、上手な動きを見つけよう。」

6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。

「次の時間は、「にこ☆きら いきものランド」で友達と一緒に变身したいものになりきって踊るよ。」

跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど、全身の動きに高低の差や速さの変化をつけて即興的に踊る。

○跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの基本的な動きを経験できるようにする。

○教師の声かけで、動きのまねっこができるようにする。

○今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。

○「〇〇が～しているところ」のような具体的な動きでとらえられるように言葉かけをする。

○变身する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。

○選んだものの特徴をとらえて動いている子どもを積極的に称賛する。

○前回の見せっこクイズの仕方を確認してから見せっこクイズをする。

○学習カードを書くときには、資料を見ながら選ぶとよいことを伝える。

なか(楽しむ)④

評価規準の具体例4時間目

態度	思考・判断	技能
○自分が变身したいものになりきって踊ることを楽しもうとする。	○变身するものの特徴ある動きを見つけている。	○自分の变身したいものの特徴をとらえて踊ることができる。

まとめ(豊かにする) ⑤

1 本時のねらいと学習の進め方を知る。

「にこ☆きら いきものランド」で友達と一緒に変身したいものになりきって踊ろう。

『今日は、「にこ☆きら いきものランド」で友達と一緒に変身したいものになりきって踊ろう。』

体のいろいろな部分を使って踊る。
動きをくり返して踊る。

2 ほぐしをする。

・生きものウォッチ体操

「ゾウがお散歩してるよ。どっしん、どっしん。」

「お水を発見！水浴びしたいな！バシャーン！」

○「〇〇が～しているところ」のような具体的な動きでとらえられるように言葉かけをする。

3 めあてを確認する。

「今日のめあては、『「にこ☆きら いきものランド」で友達と一緒に変身したいものになりきって踊ろう。』だったね。」

「まずは自分が選んだ生きものを1人で踊ってみるよ！その後、友達と一緒に踊ってみよう！」

○今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。

①1人で踊る。

②2人で踊る。

③踊る一見せっこクイズ

4 「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになって、簡単な話をつくって踊る。

①1人で踊る。

②2人で踊る。

「バッタがカマキリに狙われてる！逃げろ～！ピョーン。」

「ゾウが2頭で水浴びしてるね。バシャーン。お耳でパタパタ～。乾かしてあげよう。」

③踊る一見せっこクイズ

○一緒に踊るペアはいろいろな友達と踊ることができるように、ほぐしのペアや赤白で踊ることができるようにする。

○友達と動きをつなげたり、まねしたりして踊るとよいことを伝える。

○一人ひとりの思いを組み合わせる簡単な話にしていくことができるように助言する。

5 学習を振り返る。

・学習カードを記入する。

「学習カードを書きましょう。今日頑張ったことや、友達のきらりポイントを書きます。」

評価規準の具体例5時間目

態度	思考・判断	技能
○自分が変身したいものになりきって、友達と一緒に楽しく踊ろうとする。	○自分の変身したいものの特徴を知り、それに合った動きを選んだり、友達と一緒に踊ったりしている。	○自分が変身したいものになりきって全身の動きで踊ることができる。

10 学習の展開（4／5時間）

本時目標

「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ることができる。

指導内容と具体的評価規準

	態度	思考・判断	技能
指導内容	○自分から進んでいろいろなものに変身して踊る。	○資料などから特徴ある動きを見つける。 ○友達の動きを見る。 ○基本的な動き方を知る。	○「○○が～しているところ」のような具体的な動きでとらえて踊る。 ○跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど、高低の差や速さの変化をつけて踊る。
評価規準	○自分が変身したいものになりきって踊ることを楽しもうとする。	○変身するものの特徴ある動きを見つけている。	○自分の変身したいものの特徴をとらえて踊ることができる。

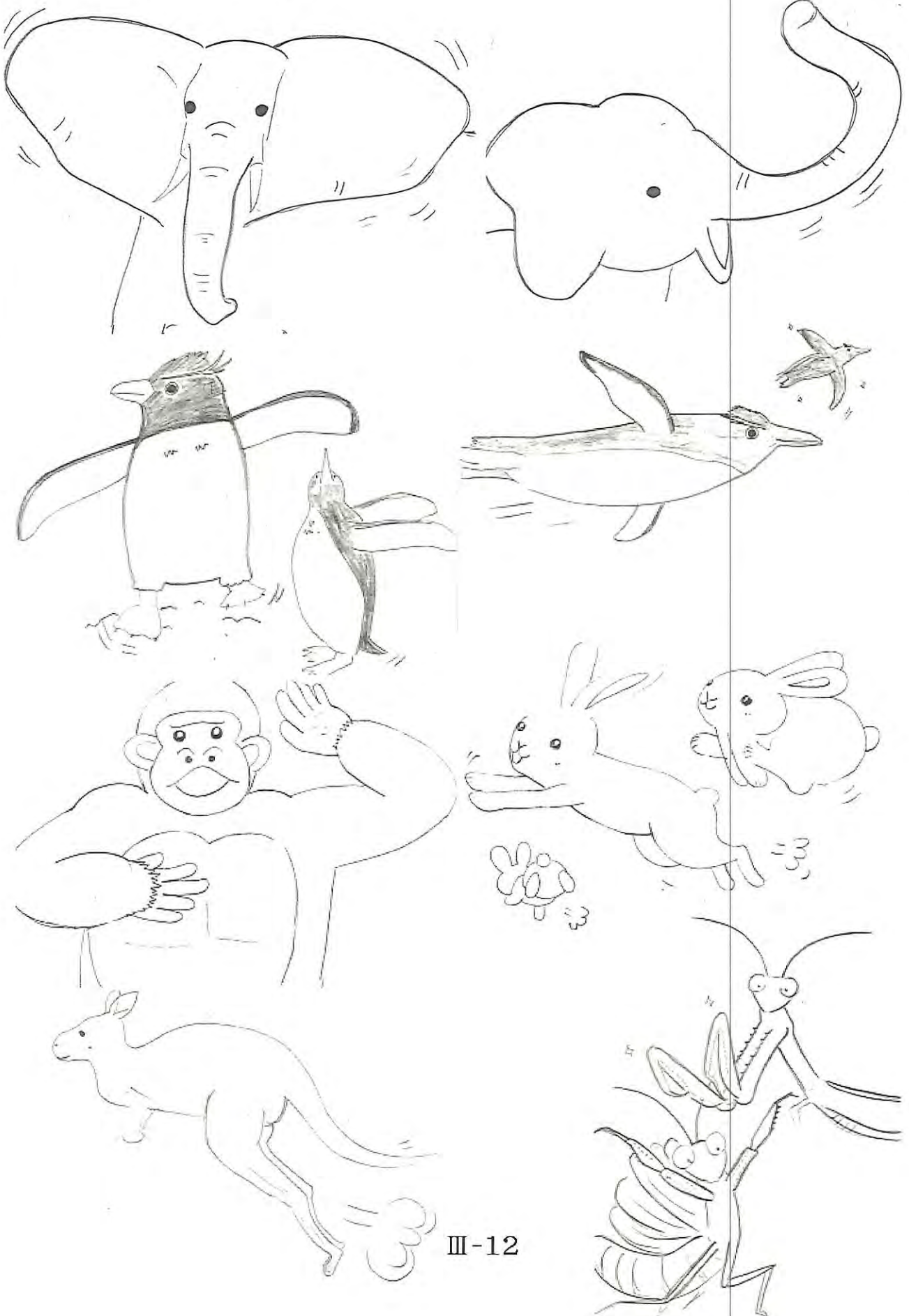
学習過程	予想される学習活動と言葉かけ	教師の指導
はじめ	1 本時のねらいと学習の進め方を知る。	
	<p>「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。</p> <p>『今日は、「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。』</p>	<p>跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなど、全身の動きに高低の差や速さの変化をつけて即興的に踊る。</p>
	<p>2 ほぐしをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エビカニ ・まねっこあそび ・生きものウォッチ体操 	<p>○跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの基本的な動きを経験できるようにする。</p> <p>○教師の声かけで、動きのまねっこができるようにする。</p>
	<p>3 めあてを確認する。</p> <p>「今日のめあては、この間と同じ！『「にこ☆きら いきものランド」で変身したいものになりきって踊ろう。』だったね。自分が選んだ生きものが何をしているところなのかイメージして踊れるといいね。」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・○○に変身 	<p>○今日の学習の流れを明確につかめるように、掲示物とあわせて、めあてを確認する。</p>

<p>な か</p> <p>ま と め</p>	<p>4 変身したい生きものになって、思いつくまま自由に楽しく踊る。 「ゾウが水浴びをしているよ。パシャーン。」 「ゴリラが散歩してる。バナナを見つけたよ！木登りして食べよう！」</p> <p>5 踊るー見せっこクイズ 「友達が踊るのをよく見て、上手な動きを見つけよう。」</p> <p>6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 「次の時間は、「にこ☆きら いきものランド」で<u>友達と一緒に</u>変身したいものになりきって踊るよ。」</p>	<p>○「<u>〇〇</u>が～しているところ」のような具体的な動きでとらえられるように言葉かけをする。</p> <p>○変身する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>○選んだものの特徴をとらえて動いている子どもを積極的に称賛する。</p> <p>○前回の見せっこクイズの仕方を確認してから見せっこクイズをする。</p> <p>○学習カードを書くときには、資料を見ながら選ぶとよいことを伝える。</p>
-------------------------------------	---	--

評価規準の具体例 4 時間目

態度	思考・判断	技能
○自分が変身したいものになりきって踊ることを楽しもうとする。	○変身するものの特徴ある動きを見つけている。	○自分の変身したいものの特徴をとらえて踊ることができる。

【題材の特徴や場面がわかる絵】



1 時間目

① にこ☆きらいきものランドにレッツゴー!^{名前}

いきものにへんしん!!



たのしくあそんだよ	😊	☹️	きょうのにこ☆きら
からだいっぱいつかえたよ	😊	☹️	
やくそくがまもれたよ	😊	☹️	

2 時間目

② にこ☆きらいきものランドにレッツゴー!^{名前}

なりたいいきものにへんしん!

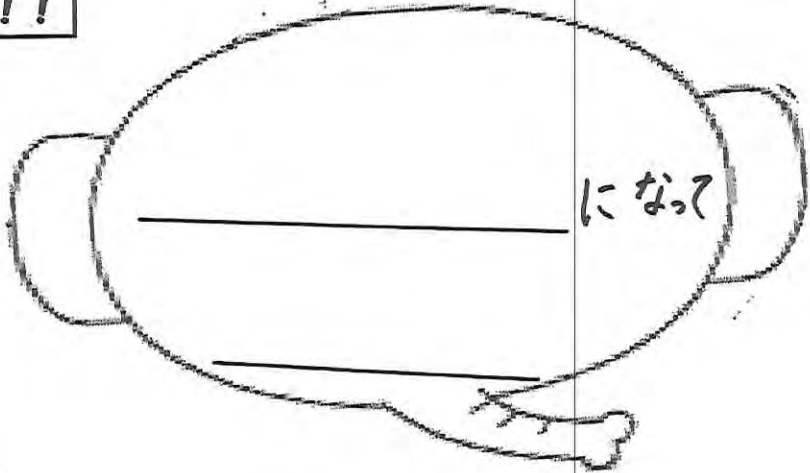
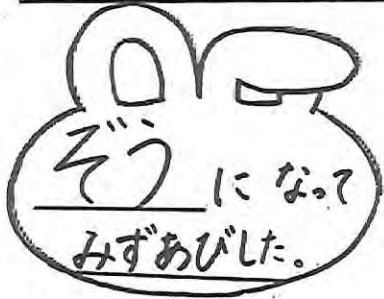


たのしくあそんだよ	😊	☹️	きょうのにこ☆きら
からだをおおきくつかえたよ	😊	☹️	
へんしんしたよ	😊	☹️	

3 時間目

③ にこ☆きらいきものランドにレッツゴー！きらい

へんしんして〇〇しよう！！



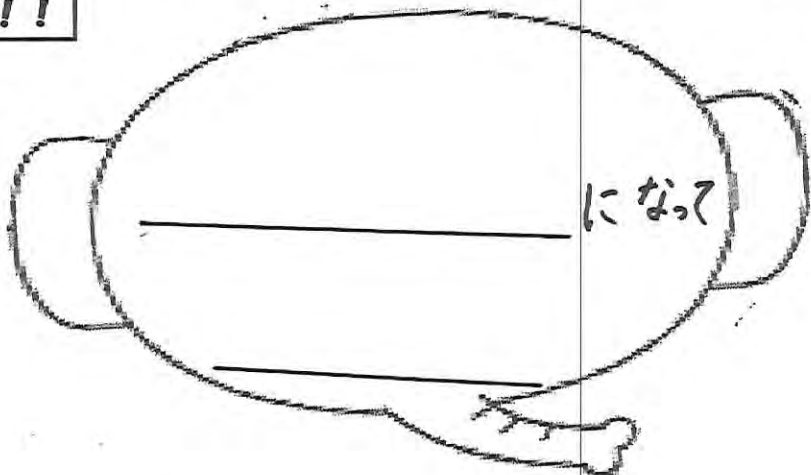
今日は何に
へんしんして
みようか。

たのしくあそんだよ			きょうのにこ☆きら
いろいろなうごきをしたよ			
ともだちのいいところみつけたよ			

4 時間目 (本時)

④ にこ☆きらいきものランドにレッツゴー！きらい

へんしんして〇〇しよう！！

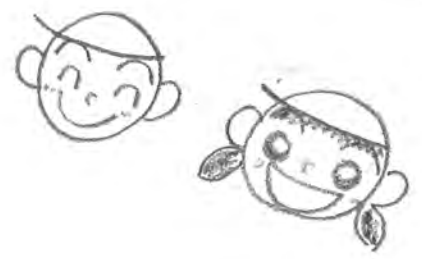


今日は何に
へんしんして
みようか。

たのしくあそんだよ			きょうのにこ☆きら
いろいろなうごきをしたよ			
ともだちのいいところみつけたよ			

1時間め

エビカニクスを踊ろう!



生きものウォッチ体操だよ!



ゾウ ゴリラ カンガルー カマキリ

にこ☆きら いきものランドに レッツゴー!!
いきもの に へんしんして おどろう!

やくそくはるっ!
さわらない!
ねない!
人にならない!

ぞうさん
どんな動きか
あるかな?



ぞうさんになるよ!
あのくらい大きなぞうさんに!
へんしん!

水だ!
水あびしよう!



友だちの動きを
見てみよう

ゴリラ カマキリ パンギン

足をドッシン!ドッシン!
やっつけたね!
まねして
みよう



ヨチヨチをやったんだね。
みんなも
やってみよう



次の時間は、すきないきものへんしんするよ!



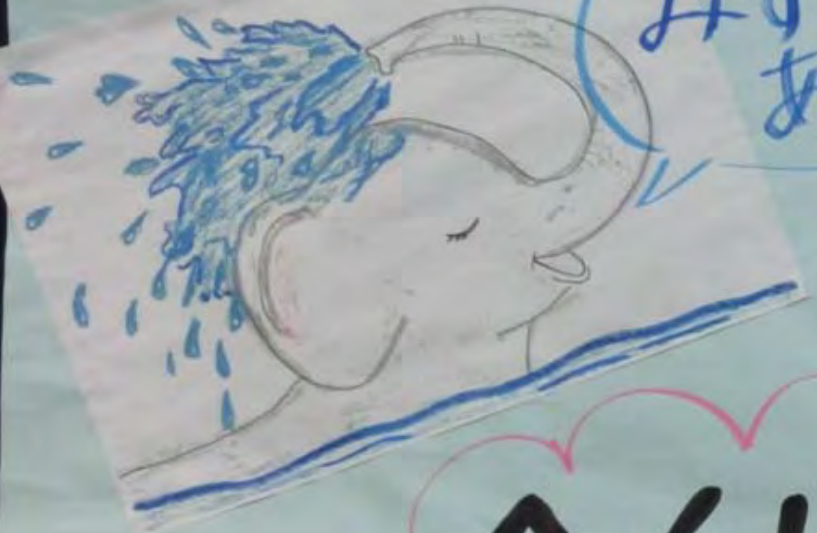
ガ



あしあし



みず
あび



あおく



へんしんして
〇〇しよう!

えきを
たべる



おさんぽ

