

第6学年 体育科学習指導案

日時 平成25年10月23日(水)

指導者 教諭 吉田 公雄 (T1)

教諭 中原 淳一 (T2)

1 単元名 表現運動 (F 表現運動 ア 表現)

2 単元について

(1) 運動の特性

表現運動の特性は、運動を通して、他者と共感したり、交流したりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。表現運動には即興的な表現と簡単な作品創作がある。即興的な表現では、動きの誇張や対極の動き、動きの変化などを生かしためりはりのある「ひと流れの動き」を創り出す。作品創作では、さらに「はじめ—なか—おわり」の構成が加わって、「ひとまとまりの群れの動き」へと発展していく。

これらの内容はいずれも個別化、多様化しており、「違いがあるからおもしろい」という面から創造的な学習が進められる特徴がある。そのような活動を通して、固定化しがちな人間関係を崩し、児童同士が互いのよさに気づき、協力して作品を創作する喜びを共有することができる運動でもある。

(2) 児童の実態について(男子7名 女子9名 計16名)

イメージに合わせて即興的に表現したり、自分たちで動きを考えたりした経験はない。ジャングル、宇宙、海中のイメージ言葉は、個人によって様々で、あまりイメージできない児童もあり、イメージを膨らませるなど、共有する手だてが必要である。体育における学び合い学習の経験は、走り高跳びで技能ポイントを見つけ合う活動などをした経験がある。体育におけるICT活用の経験はない。

(3) 指導にあたって

- 表現運動の特性や身につけさせたい基礎的な基本的な動き方や考え方(4つのくずし等)を洗い出し、表現エクササイズやスキルアップタイムで経験させ、習得させていく。(技能ポイントの分析)
- 授業のはじめに主運動につながる類似運動例(リズム、体の動き、空間、人間関係の4つのくずし)を帯で設定し、基礎的な技能や思考力を楽しく習得できるようにする。(類似運動例《アナログン》の設定)
- 4つのくずしのためのよりよい動きや考え方を児童の動きや言葉の中から児童自身が発見したり、学び合ったりできる場を設定し、運動のコツを主体的に身につけさせていく。変身ゲーム、リーダーまねっこ、探検遊び等を通して個々のリーダー性を持たせる場を保障し、単元後半の簡単なひとまとまりの動きづくりにつなげていく。(主体的学習を促す場の工夫)
- よりよい表現運動のための動きのコツや動きの例を明らかにし、児童同士がよりよい動きや考え方を学び合えるようにする。(互いに高め合う言語活動の工夫)

ICT活用のポイント

①児童の活用

- ・学び合いを支援する視覚的な材料としてタイムシフト再生を活用し、4つのくずしの視点にそって、グループの動きの質を高める。

②教師の活用

- ・火山の噴火や風船など表したいものの映像を見て、イメージを共有したり、イメージをふくらませたりして、表現に生かす。
- ・「はじめ—なか—おわり」の一連の自分たちの作品を映像で見せて、ポイントにそって改良点を学び合い、自分たちの表現に生かす。

3 単元の見込み

- いろいろな題材から表したいイメージをとらえ、即興的な表現や簡単なひとまとまりの群れの動きを表現することができるようにする。(技能)
- 運動に進んで取り組み、互いのよさを認め合い、誰とでも助け合って練習したり、表現したりできるようにする。(態度)
- 表現運動の動きのコツを学習し、言語活動を通して、よりよい動きを互いに学び合い、高め合うことができるようにする。(思考・判断)

4 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技 能
①表現運動に進んで取り組み、お互いのよさを認め合い、協力して練習や発表をしようとしている。 ②ルールやきまりを守り、誰とでも仲良く楽しく運動しようとしている。 ③準備や後片付けを進んで行い、安全に気をつけて運動しようとしている。	①現運動の技能ポイント(コツ)を意識して運動しようとしている。 ②表現テーマからイメージする動きを4つのくずしをもとに仲間と学び合いながらつくり出そうとしている。 ③技能ポイントに沿ったお互いのよさに気づき、自分たちの表現に生かそうとしている。	①身近な題材からイメージしたことを即興的に表現することができる。 ②4つのくずしを生かした動きで表現することができる。 ③「はじめ」「なか」「おわり」のある簡単なひとまとまりの群れの動きを工夫して表現することができる。

5 指導計画及び評価規準（7時間扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	関	思	技	評価方法
1	オリエ ・学習のねらいと進め方を知る。 ・アナログゴンのねらいとやり方を知る。	単元の見通しをもたせる。アナログゴンのやり方やねらいつかませる。	②			観察 発表 カード
2	ねらい くずしの秘密をみつけよう① ・ペアやグループで新聞紙に変身する。	「体」「空間」の2つのくずしを中心に体験の中で習得させる。	①			観察 発表 カード
3	1 くずしの秘密をみつけよう② ・ペアやグループで戦いごっこをする。	前時のポイントに加えて「リズム」「人間関係」の2つのくずしを体験の中で習得させる。	③	①		観察 発表 カード
4	ねらい 2 テーマをもとに4つのくずしを生かして動き方を学び合う。 ・表現エクササイズをする。 ・①ジャングル探検をする。 (ICTの活用、学び合い)	「なか」の動きを3つの具体的な場面に分け、リーダー案をもとに4つのくずしをもとに学び合わせる。			①	観察 発表 カード
5	テーマをもとに「はじめーなかーおわり」簡単なひとまとまりの動きをつくる。 ・②宇宙探検をする。 (ICT活用、学び合い)	前時の学びを本時の場面の動きに活用できるようにグループや個に声かけや支援をする。		③	②	観察 発表 カード
6	本時 テーマをもとに簡単なひとまとまりの群れの動きをつくる。 ・③海底探検をする。 (ICT活用、学び合い)	ICTのタイムシフト再生を活用し、4つのくずしの視点にそって学び合いをする。		②		観察 発表 カード
7	1つのテーマを決めて、グループごとの動きの案をもとに全員で学び合い、クラス全体で表現する ・学び合い ・作品発表	事前にテーマと各場面のグループを決め、その案をもとに、ICTや見合いを活用して作品をつくるようにする。			③	観察 発表 カード

6 本時の展開

(1) 目標

学習した4つのくずしを意識した動き方を考え、海中探検の様子をグループで工夫して表現することができる。

(2) 展開

過程	学習活動、主な発問 (T) 予想される児童の反応 (C)	指導上の留意点・評価	備考 ICT活用
導入 あたためる・たしかめる 15分	1 準備運動をする。 (T) ダンスエクササイズ！ (T) 走って一肩から跳ぶ。スローモーション、すり抜け、巻き戻し・・・ (C) スローモーションですり抜けると楽しいなあ。 2 スキルアップタイムをする。 ○カードで変身 (T1 担当) (T) 花火になってみよう。まず花火の映像を見てみよう。 (C) 連続打ち上げ花火をやってみよう。 ○リーダーまねっこ (T2 担当) (T) 先生のまねをしてみよう。 (T) リーダーやってみよう。 (C) 空間を大きく使ってみよう。 3 めあてを確認する。 (めあて) 海中探検の動き方を工夫して表現しよう！	・リズム太鼓でリズムや動きを変化させ、主運動につながる様々なくずしを入れて、心と体をほぐす。 ・T Tで2つの場に分かれて4つのくずし (体・リズム・空間・人間関係)の動き方を楽しみながら習得させる。 ・動画を見せることで、イメージを共有化したり、ふくらませたりして、動きを引き出す。	リズム太鼓 BGM ICT映像 カード 2つの場
展開 ちようせんする 27分	4 海中探検の動き方をグループで考える (チャレンジタイム) (T) 「大げさに」「メリハリをつけて」「続けて」表現しよう。 【言語活動】 (設定の意図) ICTの映像で共有したイメージをもとに、設定された場面の動きを4つのくずしを言語として表現し合い、動きながらみんなで作り出していくことができる。 タイムシフト再生をもとによりよい動きを考えることができる。 《8人組の2グループ》 ○学び合い「なか」の場面設定 (C) 静かな海底はスローモーションかな。 (C) 地震は手や足で音をだんだん大きくしてみよう。 (C) 海底火山の激しい噴火はみんなで同時にしたり、ずらしたりしてみようか。 ○お互いに動きや作品の見せ合い ・意見交換	・「はじめーなかーおわり」の「なか」の部分をホワイトボードの考えをもとに、リーダーを中心に動きながら考える ・タイムシフト再生機能を活用し、グループの動きを映像でリアルタイムに確認し、4つのくずしにそって改良していく。(中心となる学び合い) ◆思考・判断 (観察) B 4つのくずしを意識して工夫して表現しようとしている。 A ICTの映像等を参考によりよい動きづくりに向けた学び合いをリードしている。(思考・判断 観察) 〈B基準に達していない児童への手だて〉4つのくずしをボードで示すくずしのポイントを1つに絞る。 ・4つのくずしをもとに学び合うことで、言語活動を共有化し、焦点化させる。	イメージ映像 (ICT) ホワイトボード タイムシフト再生 4つのくずしボード ビデオ撮影
終末 3分	5 本時を振り返る。(キラキラタイム) (C) ○○君の海底火山の爆発で人数を変えようというアイデアでめりはりがついてよかった。 6 整理運動、後片付けをする。	・4つのくずしを意識した動きの変化やお互いのアイデアを認め合ったり、みんなで創り上げた喜びを紹介し合うようにする。	キラキラカード