

第9-2分科会 保健・体育（体育）

心と体がつながり 踊る楽しさを味わうことができる表現運動

～課題解決への手立て・学習過程を工夫した「やって」「みて」「考える」表現～

1. 設定理由

体育科においては、心と体をより一体としてとらえ、自己の運動や健康について課題の解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習をすることや、仲間と対話し協力して課題を解決する学習等が重視されている。しかし、表現運動の領域においては、教員や児童の意欲が低く、どのような学習をすればよいのか不明確でわからないという実態があった。

そこで、指導内容を明確にするとともに、児童自らがやってみようとする学習過程を工夫する必要があると考えた。子どもたち一人ひとりが表現運動の特性に触れ、楽しさを味わうことで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの基礎を築けるのではないかと考え、本研究主題を設定した。

2. 研究仮説

仮説1 技能を習得する場面において、イメージしたことを効果的に視覚化すれば、多様な動きを創り出し、表したい感じを強調して踊ることができるだろう。

仮説2 学習過程において、「やって」「みて」「考える」場面を設定すれば、進んで運動にとりくみ、踊る楽しさを味わうことができるだろう。

3. 研究内容

表現運動「表現」

○学習カードやワークシートでイメージしたことを視覚化し、技能の変容を見取る。

○学習過程を工夫し、意欲の変容を見取る。

4. 結論

○技能を習得する場面において、学習内容に応じてイメージしたことを様々な方法で視覚化したことにより、事前事後の変更が大きく見られた。また、多様な動きや強調した動きを個数で表したことで、変容を明確に捉えることができた。

○単元を通して「まずやってみる」「みる」「考える」「またやってみる」学習過程を取り入れたことにより、児童が主体的に友だちと関わり合いながら課題解決へ向かうことができた。

○仮説1、仮説2の検証の結果から、課題解決の手立て、学習過程を工夫したことにより、多くの児童が表現の特性である踊る楽しさを味わうことができた。

印旛支部

八街市立朝陽小学校

米塚 丈泰

俵 大樹

八街市立朝陽小学校 米塚 丈泰
俵 大樹

1 研究主題

心と体がつながり 踊る楽しさを味わうことができる表現運動
～課題解決への手立て・学習過程を工夫した「やって」「みて」「考える」表現～

2 研究主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

現行の学習指導要領では、心と体をより一体としてとらえ、自己の運動や健康について課題の解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習をすることや、仲間と対話し協力して課題を解決する学習等を重視している。また、小学校におけるすべての運動領域において、それぞれの運動が有する特性に触れ、「体を動かす楽しさや心地よさを味わう」ことが強調されている。

表現運動の特性について「自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動である」とある。

表現運動の学習のねらいは、踊ることの楽しさや特性に十分に触れ、深めていくことであると考える。リズムに乗って全身を動かし、心身を解放して楽しく踊ることは、多様な身体能力の向上を図るとともに心身のほぐしの機能をもつ。また、イメージやリズムにふさわしい動きを見つけたり、作品を創作・鑑賞したりするには、仲間との話し合いや互いのよさを生かし合って表現を工夫していく活動が頻繁に行われる。しかしながら、学習指導要領には、題材や動きの例示の一部しか明記されておらず、指導や評価が難しい運動領域でもある。

中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会においてとりまとめられた、「次期学習指導要領等に向けたこれまでの審議のまとめ」では、「する、みる、支える、知る」といった、スポーツや運動との多様な関わり方が求められている。さらに、運動に対する興味や関心を高め、技能の指導に偏ることなく、「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の三つの資質・能力をバランスよく育むために、その関係性を重視した学習過程を工夫することの必要性が掲げられている。また、ねばり強く意欲的に課題の解決に取り組むことと共に、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間と共に課題を解決し、次の学びにつなげる主体的・対話的な学習過程になるよう工夫・充実を図ることが大切であるとされている。

そこで本研究では、「踊る楽しさや喜び（関心・意欲）」と「さまざまな動きや動きのおもしろさ（技能）」の両方をバランスよく取り入れた、学習過程の工夫が大切ではないかと考えた。「楽しい授業」と「わかる・できる授業」を展開し、子どもたち一人一人が表現運動の特性に触れ、楽しさを味わうことで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの基礎を築けるのではと考え、本研究主題を設定した。

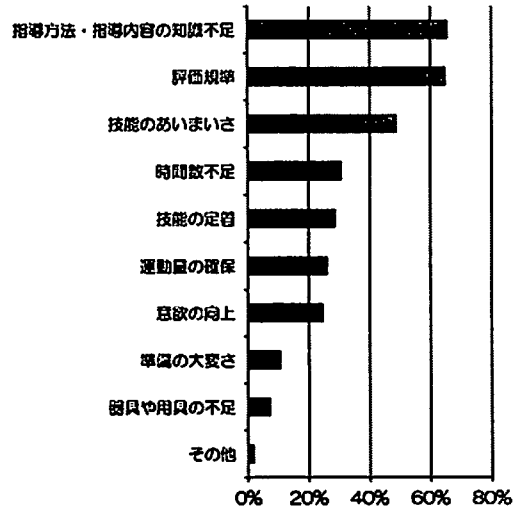
(2) 教員・児童の実態から

調査対象：八街市の体育科を指導する小学校教員149人

八街市の第5・6学年児童1,053人

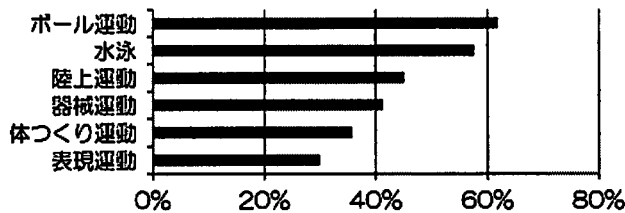
市内の体育科授業を受けもっている教員149人を対象にアンケートを行った。体育科の指導に「難しさを感じている」教員が84%と多く、「指導に難しさ」を感じる運動領域においては、「表現リズム遊び・表現運動」が全体の85%と最も多かった。「表現リズム遊び・表現運動」の指導における課題としては、「指導方法・指導内容の知識不足」といった学習内容に関するものが最も多かった。その他の意見の中には、「どのような活動をすればよいかイメージがわからない」というものもあった。(図1) また、年間指導計画では、表現運動を運動会の練習と兼ね、教員主体で指導している学校が多く、表現運動の特性に触れる指導ができていないのも現状である。

表現リズム遊び・表現運動の指導における課題 図1

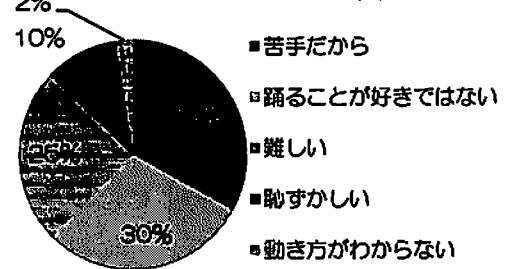


市内児童、1,053人を対象にアンケートを行った。体育科の学習を「好き」と答えた児童が85%と意欲が高い。好きな運動領域は「ボール運動」や「水泳」の人気が高く、「表現運動」は全体のわずか30%と最も人気のない運動領域であった。(図2) また、「表現」を「どのような学習をするのかわからない」と答えた児童が62%と多く、「好きではない」と答えた児童が46%と全体のおよそ半数を占めている。その理由としては、「踊ることが好きではない」といった意欲に関するものや、「苦手、難しい」といった技能に関する理由が多かった。(図3)

好きな運動領域 図2



表現を好きではない理由 図3



これらのことから、教員も児童もお互いに表現運動に対する意欲が低く、苦手意識をもっていることがわかる。教員は「指導方法・指導内容の知識不足」、「評価規準や身に付けさせたい技能があいまい」であるにもかかわらず授業を進めている。そのため、児童がどのような学習内容なのかを認識しないまま授業が行われ、意欲が低下するという悪循環が起きているのではと考える。そこで本研究では、教員が表現運動の特性を理解した上で授業を展開していく。表現に対する意欲が低いという実態から、児童自らがやってみようとする学習過程を工夫する必要があると考える。さらに、技能を習得する場面において、表現の特性でもある「イメージしたことを身体表現する」際の手立てを工夫することで、踊ることの楽しさを味わうことができるのではないかと考える。本研究を通して、一人でも多くの児童が、表現の特性に触れ、踊る楽しさを味わってほしいと考え、本研究主題を設定した。

3 研究の仮説

仮説 1

技能を習得する場面において、イメージしたことを効果的に視覚化すれば、多様な動きを創り出し、表したい感を強調して踊ることができるだろう。

○技能

- ・題材からイメージをとらえ、表したい感を強調し即興的な表現や簡単なひとまとまりの表現で踊ること。

○イメージしたことを効果的に視覚化

- ・題材から、心の中に思い浮かべた姿や情景（題材からのイメージ）、動きに近い具体的な像（動きのイメージ）を、学習カードやワークシートを使って視覚化すること。

○多様な動きを創り出す

- ・走る、止まる、回る、ねじる、跳ぶなどの様々な動きを自分なりに創造すること。

○表したい感を強調して踊る

- ・様々な動きをつなげて踊り、心情や感情を含んだ動きを強調すること。

仮説 2

学習過程において、「やって」「みて」「考える」場面を設定すれば、進んで運動にとりくみ、踊る楽しさを味わうことができるだろう。

○「やって」「みて」「考える」場面

- ・「やって」…自己やグループの課題に向け踊ること。
- ・「みて」……自分や友だちの動きを見たり、助言し合ったりすること。
- ・「考える」…自分や友だちと動きを考えたり、構成を考えたりすること。

○進んで運動にとりくみ

- ・一人ひとりが自己の課題やグループの課題をもって工夫しとりくむこと。

○踊る楽しさ

- ・イメージしたことを動きにして踊ることで、味わうことができる楽しさ。
- ・友だちと課題を見つけ出し、工夫して解決していく中で感じる可以享受する楽しさ。

4 研究計画

図 4

年度	月	研究内容
平成 28 年度	4 月	研究の方向性について検討・アンケート作成
	5 月	体育科の学習・表現運動についてのアンケート（児童） 体育科の指導についてのアンケート（教員） アンケート集計
	6 月	研究主題決定、研究仮説検討、理論研究
	7 月	研究仮説決定、資料作成
	8 月	印旛地区教育研究会、紙上提案、授業内容検討
	9 月・10 月	授業実践①、授業実践①についての反省
	11 月～3 月	授業内容再検討、理論研究
平成 29 年度	4 月～6 月	授業実践②
	7 月	データ集約・分析、研究のまとめ、提案資料作成
	8 月	印旛地区教育研究会 本提案

心と体がつながり 踊る楽しさを味わうことができる表現

仮説1

技能を習得する場面において、イメージしたことを効果的に視覚化すれば、多様な動きを創り出し、表したい感じを強調して踊ることができるだろう。

仮説2

学習過程において、「やって」「みて」「考える」場面を設定すれば、進んで運動にとりくみ、踊る楽しさを味わうことができるだろう。

踊る(動きを連続させる)

多様な動き・表したい感じを強調

イメージを視覚化

【教員の実態】

- ・指導方法・内容がわからない
- ・どんな技能を身に付けさせれば…

「みて」

かかわる
自分や友だちの動きを見る
助言をし合う

「考える」

つくる
イメージを視覚化する
動きや強調、構成を考える

「やって」

踊る
自己やグループの課題に向け
とりくむ

【児童の実態】

- ・どんな運動なの？
- ・苦手、踊るって…あまり好きではない。

【表現運動の特性】

自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動。

【体育科の目標】

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

6 理論の研究

(1) 表現運動・表現の技能について

学習指導要領の技能の表記において、表現運動と他領域(体づくり運動を除く)とでは、以下のような違いが見られる。

「次の運動の楽しさや喜びに触れ」→すべて(体づくり運動を除く)の運動領域共通
表現運動：表したい感じを表現したり踊りの特徴をとらえたりして踊ることができるように
する。
器械運動：その技ができるようにする。

陸上運動・水泳・ボール運動：その技能を身に付けることができるようにする。

このように、表現運動領域は、器械運動のように技ができたり、ボール運動のようにボールを扱ったりする明確な技能があるわけでもなく、「できる・できない」が非常に見えにくい。また、学習指導要領の「題材と動きの例示」には、即興的な表現や簡単なひとまとまりの表現で踊ることを次のようにしている。

即興的な表現 → ひと流れの動きで即興的に踊ること。
簡単なひとまとまりの表現 → 通して踊ること。(はじめ、なか、おわり)

これらに共通するのは、動きを連続させることであると考えた。さらに、学習指導要領では、動きを誇張したり変化をつけたりして表現するといったことが大切であるとしている。しかしながら、「誇張」や「変化」といった言葉は非常にわかりにくく、児童にとってイメージしづらいのではと考える。そのため、本研究では、「強調=ギャップ」として、児童に一般化することとした。大きい \leftrightarrow 小さい、速い \leftrightarrow 遅いといった反対の動きを考え、表したい動きを強調していくことで、動きを誇張したり、動きに変化をつけたりできるのではないかと考えた。

(2) 学習過程の工夫について

表現の学習は、「習得型」の学習ではなく、「探求型」の学習である。そのため、「何を」、「どのように」取り上げていくか、つまり、表現の特性を生かす学習過程をどのように構想するかが重要であると考えた。児童が自主的に学習にとりくめる学習過程にするために、「やって」、「みて」、「考える」、「そしてまたやってみる」といった流れを取り入れることとした。

これらのことから、教員・児童の実態にもあったように、「技能があいまい」、「どんな学習かわからない」ということを踏まえ、本研究では、児童が表現の特性に触れることができるよう以下のように技能と学習過程を位置付けることとした。

【第6学年 表現の技能 目標】

ア 表現では、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表現で踊ること。

学習活動に即した評価規準	① 題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせたリ繰り返したりして即興的に踊ることができる。 ② 題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとまとまりの表現にして踊ることができる。
--------------	--

【技能と学習過程の関係】

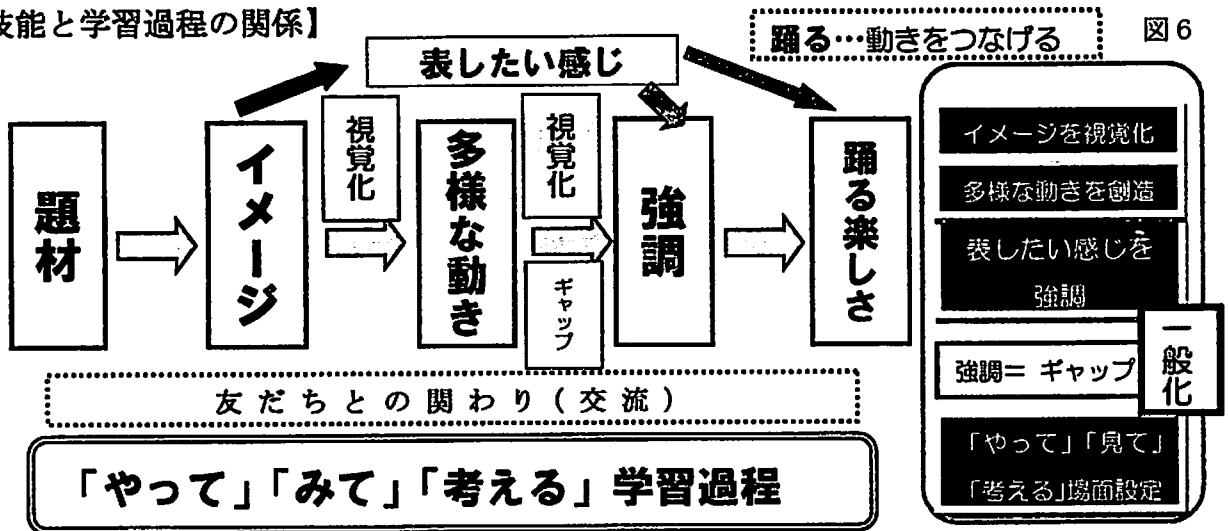


図6

7 研究の実際【研究対象：八街市立朝陽小、実住小、八街東小、交進小、二州小 第6学年235人】

(1) 仮説検証の手立て

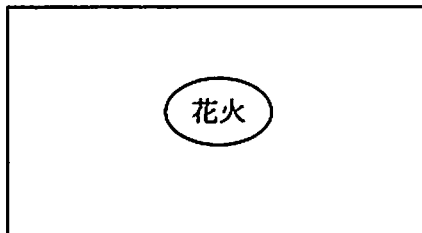
《仮説1について》

検証方法：児童の学習カード、ワークシート及び教員による映像確認

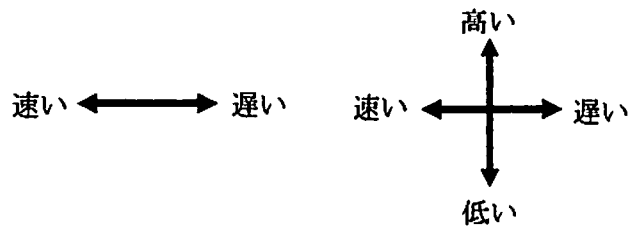
○イメージを効果的に視覚化

以下のようなイメージマップやギャップメーターを学習カードに取り入れることとした。自分が題材からイメージしたことを、これまでの生活経験や連想したことをもとに思いつくまみに書いてみる。その中で、動きとして表せそうなものや、自分が表したい感じを動きにしてみる。児童が頭の中でイメージしたことを、イメージマップやギャップメーター等を活用して視覚化することで、多様な動きや強調した動きにつながるのではないかと考えた。

図7 (イメージマップ)



(ギャップメーター・ギャップメータークロス)



①多様な動き【第2時 めあて1題材「嵐」の事前・事後の変容、めあて2題材「花火」の事前・事後の変容】

学習カードやワークシートを使いイメージを視覚化し、事前・事後の技能の変容を動きの種類の数に着目し見取る。

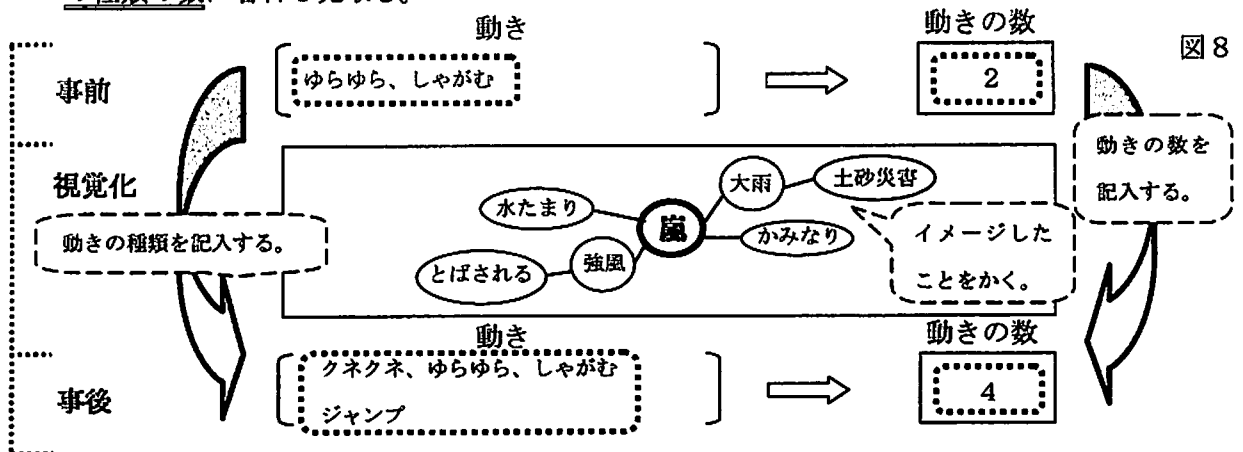


図8

(3) 仮説検証の結果と考察

図 11

《仮説 1 について》

○児童の学習カード、ワークシート及び教員による映像確認から

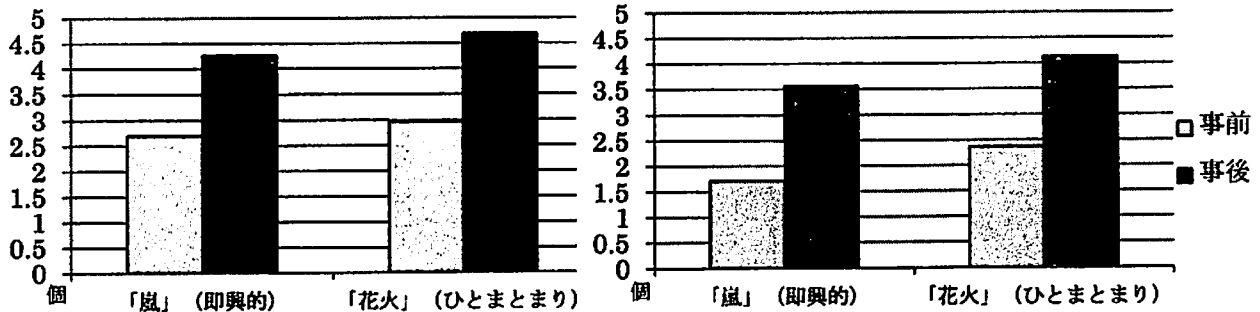
【市内 5 校】

	多様な動き		増減	強調 (ギャップ) した動き		増減
	事前	事後		事前	事後	
「嵐」(即興的)	2.70	4.26	+1.56	1.71	3.57	+1.86
「花火」(ひとまとまり)	2.97	4.69	+1.72	2.37	4.12	+1.75

【多様な動き】

【強調 (ギャップ) した動き】

図 12



「多様な動き」では、資料(資料編P1、2参照)からもわかるように、イメージマップを使ったことでのイメージの広がりが見て取れる。即興的でおおよそ1.6個、ひとまとまりでおおよそ1.7個動きの数が増えた。「強調した動き」については、ギャップメーターを使ったことで(資料編P3~5参照)、即興的・ひとまとまりともにおおよそ1.8個動きの数が増えた。また、実態調査において、表現に対する意欲・関心が低かったり、羞恥心があるため意欲的に活動できなかつたりした児童に対して、資料(資料編P1、3参照)の変容からもわかるようにイメージを視覚化するという手立ては、非常に有効であった。視覚化したことによる効果が数値の向上として表れていることから、題材からイメージしたことを身体表現する表現の特性において、イメージを視覚化するという手立ては、「多様な動き」、「強調した動き」共に非常に有効な手立てだったということがわかる。

《仮説 2 について》

(日本体育大学大学院教授 高橋建夫らが開発) 【市内 5 校】 図 13

①診断的・総括的授業評価から

仮説に関わる、「まなぶ」、「たのしむ」の因子について大きな向上が見られた。「まなぶ」の「めあてを持つ」項目の向上については、「やって」「みて」「考える」という学習過程において、一人一人が課題を見出し、個々のめあてに向かってとりくむことができたからだと考える。

また、「たのしむ」で「明るい雰囲気」や「精一杯の運動」が大きく変容した要因には、「まなぶ」の認識的目標の向上に伴い

	項目名	単元前平均(診断的)	単元後平均(総括的)	増
1	楽しく勉強	2.64	2.80	0.16
2	明るい雰囲気	2.42	2.61	0.19
3	丈夫な体	2.61	2.76	0.15
4	精一杯の運動	2.66	2.84	0.18
5	心理的充足	2.65	2.81	0.16
	たのしむ(情意目標)	0 12.98	+ 13.82	0.84
6	工夫して勉強	2.46	2.62	0.16
7	他人を参考	2.67	2.72	0.05
8	めあてを持つ	2.51	2.85	0.34
9	時間外学習	1.85	2.09	0.24
10	友人・先生の励まし	2.71	2.81	0.10
	まなぶ(認識目標)	+ 12.19	+ 13.09	0.9
	できる(運動目標)	0 11.38	+ 12.40	1.02
	まもる(社会的行動目標)	+ 14.71	+ 14.88	0.17

意欲的に学習にとりくんだことや、「みて」、「考える」場面（資料編P7参照）において、友だちと関わったからだと考える。「できる」の向上については、学習過程の「考える」場面において、イメージを視覚化する学習カードやワークシートを用いて課題解決を工夫したことが、「できる」の向上につながったのではないだろうか。「まもる」においては、単元を通して高い水準を示していた。全4因子において、大きな向上が見られたことから、まずは「やって」→情意目標、次に自分や友だちの動きを「みて」、「考えて」→認識目標、さらに、「またやってみる」→運動目標といった、この学習過程が非常に有効であったことが結果からわかる。

②形成的授業評価から

（日本体育大学大学院教授 高橋建夫らが開発）※（ ）→評価規準による5段階評価 【市内5校】 図14

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
成果	1.98(2)	2.30(3)	2.46(4)	2.62(4)	2.56(4)	2.55(4)	2.77(5)
意欲・関心	2.71(3)	2.80(3)	2.84(4)	2.85(4)	2.80(3)	2.78(3)	2.87(4)
学び方	2.35(3)	2.64(4)	2.67(4)	2.79(4)	2.71(4)	2.73(4)	2.80(4)
協力	2.66(4)	2.79(4)	2.79(4)	2.86(5)	2.79(4)	2.81(4)	2.84(4)

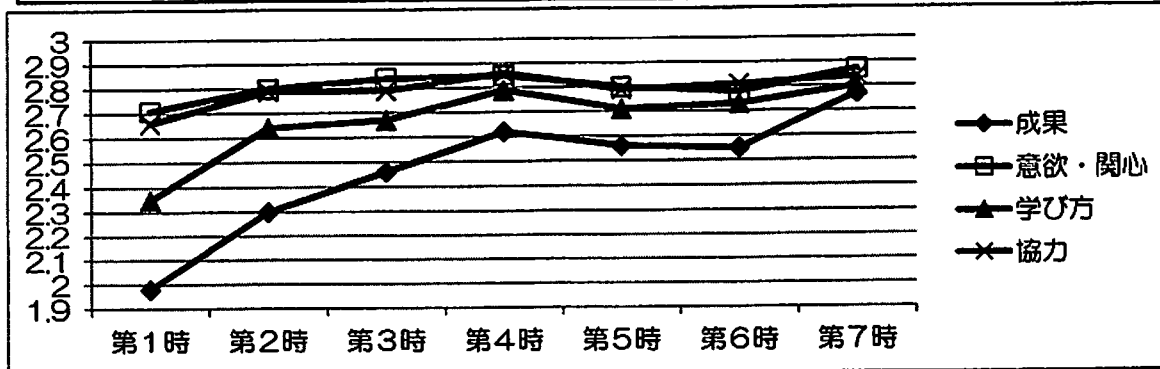


図15

すべての項目において、第1時と第7時を比べると数値が向上しているのがわかる。「意欲・関心」については、単元を通して比較的高い数値を維持している。第1時～第4時にかけては、「やって」、「みて」、「考える」といった学習過程のサイクルに慣れて、楽しさを味わっていったことが数値の向上につながったのではないだろうか。第7時には、単元を通して最も高い数値となった。これは、第5時～第7時にかけて、一人一人が題材を選択し、友だちと関わりながら動きや構成を考え発表したことで、充実感や満足感を味わうことができたからだと考える。この結果から、多くの児童が単元を終えて、表現の楽しさを味わうことができたことがわかる。

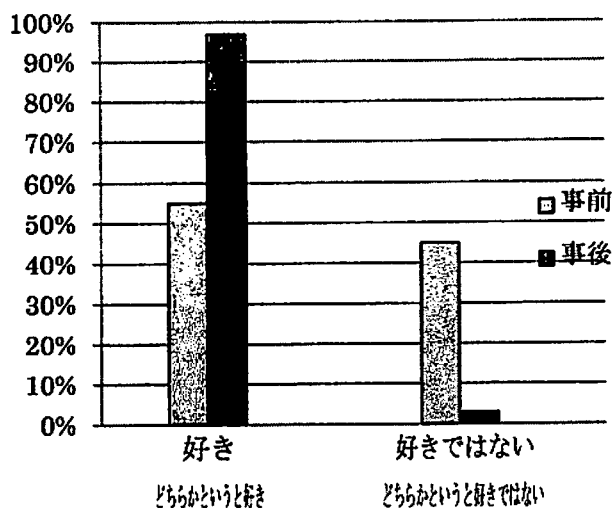
「成果」と「学び方」は数値が大きく向上している。第1時では、「何をしたらよいかわからない」といった実態から、数値が低いことがわかる。しかし、オリエンテーションで学習の見通しをもち、ねらいを理解したことが第2時の変容につながったと考える。また、単元を通して、イメージしたことを視覚化し、多様な動きや強調した動きを習得したことが「成果」の向上につながり、さまざまな場面で友だちと関わったことが「学び方」の向上につながったのではないかと考えられる。これらは、「やって」「みて」「考える」学習過程において相関的に向上したと考える。最後の第7時の発表会では、ほぼすべての項目が、

単元を通して最も高い数値となっている。これらのことから、表現の特性に触れ、踊る楽しさや喜びを味わい、達成感や成就感を得ることができたといえる。

③事前・事後のアンケートから

【事前・事後アンケートより 市内5校】 図 16

単元開始前の事前アンケートでは、「表現は好きですか」という問いに対して、45%の児童が「好きではない」と答えていた。しかし、単元を終えた事後アンケートでは、「好きではない」と答えた児童は、わずか3%で、97%の児童が「好き」と答えた。また、事後の児童アンケート（資料編P8～10 参照）からも、ICT機器（タブレット、ビデオ）を活用したことや学習過程を工夫したことでの変容が見られた。このことから、「やって」、「みて」、「考える」学習過程は、効果的であったといえる。



8 成果と課題

【成果】

- 技能を習得する場面においてイメージマップやギャップメーター等を活用し、イメージしたことを視覚化したことにより、事前事後の変容が大きく見られたため、非常に有効な手立てであった。
- 「強調＝ギャップ」として一般化したことで、多くの児童が動きを誇張したり、メリハリをつけたりすることができた。
- 「やって」、「見て」、「考える」学習過程の方が、個人やグループの表現について、フィードバックする機会が確保されると感じた。また、友だちと一緒に課題解決することのよさに気付いたり、技能の高まりを体感できたりした児童が多かった。
- 仮説1、仮説2の検証の結果から、課題解決の手立て、学習過程を工夫したことにより、表現の特性である踊る楽しさを味わうことができた。

【課題】

- 教師が題材を考えたが、児童が自分たちで考えると、より主体的な活動になると感じた。
- 低学年、中学年、中学校との系統図を作成すると、成果がさらに上がることが考えられる。

9 参考文献

- 1) 文部科学省「小学校学習指導要領 体育編」（平成20年8月）
- 2) 文部科学省「次期学習指導要領に向けたこれまでの審議のまとめ」（平成28年8月）
- 3) 文部科学省「学校体育実技指導資料 第9集 表現運動系及びダンス指導の手引き」（平成25年3月）
- 4) 文部科学省「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 高学年」（平成23年3月）
- 5) 村田芳子「表現運動－表現の最新指導法」（2011年小学館）
- 6) 文部科学省「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 中学年」（平成23年3月）
- 7) 高橋健夫「体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント」

（2003年昭和出版）

第67次 千葉県教育研究集会

第9-2分科会 保健・体育（体育）

資料編



【目次】

1.イメージの視覚化「イメージマップ」について	1～2ページ
2.イメージの視覚化「ギャップメーター」について	3～4ページ
3.イメージの視覚化「ギャップメータークロス」について	5ページ
4.くずしについて	6ページ
5.学習過程の工夫による児童の意識の変容について	7～9ページ
6.事後アンケートにおける児童の記述について	9～10ページ
7.学習活動の中で使用した掲示物	11ページ
8.事後アンケート調査より	12ページ
9.ほぐしの運動・ドリル運動について	12ページ
10.検証授業 学習指導案	13～17ページ
11.学習カード	18～20ページ

印旛支部

八街市立朝陽小学校

米塚 丈泰

俵 大樹

表現への関心が低かった児童

めあて1
表したい感じを表現して踊ろう。

動き [] → 動きの数 [1]

◎イメージを広げよう

動き [] → 動きの数 []

めあて2

+4

積極的になった

はずかしがっていた児童

めあて1
表したい感じを表現して踊ろう。

動き [やらやらと] → 動きの数 [2]

◎イメージを広げよう

動き [] → 動きの数 [3]

+1

動きの種類が増えている

友だちの真似をしていた児童

めあて1
表したい感じを表現して踊ろう。

動き [] → 動きの数 [3]

◎イメージを広げよう

動き [] → 動きの数 [6]

+3

自分がイメージしたことを表現できた

表現への意欲が高かった児童

めあて1
表したい感じを表現して踊ろう。

動き [ぐにぐに] → 動きの数 [1]

◎イメージを広げよう

動き [] → 動きの数 [7]

+6

どんどんイメージがふくらんでくる

イメージの視覚化→イメージをふくらませる→多様な動き

表現への関心が低かった児童

ギャップの数

0

表したい感じを強調し、表現して踊ろう。

0ギャップメーター

- (強い) ←→ (弱い)
- (動く) ←→ (とまる)
- (たつ) ←→ (しゃかぶ)
- (いびく) ←→ (うそま)
- (いらく) ←→ (たのび)

表したい動き	ギャップ (強調)
風	つよい ←→ かやみ
なみ	やが ←→ ながい
ものかき	てい ←→ ちい
ちめ	つよい ←→ よわり

ギャップの数

4

+4

友だちの真似をしていた児童

ギャップの数

1

表したい感じを強調し、表現して踊ろう。

0ギャップメーター

- (大きい) ←→ (小さい) はげい ←→ ちい
- (強い) ←→ (弱い) はがれ ←→ さいせ
- (動く) ←→ (とまる) 高い ←→ ちい
- (たつ) ←→ (しゃかぶ) 力をぬく ←→ ちか
- (いびく) ←→ (うそま) (おそ)

表したい動き	ギャップ (強調)
回る	はげい ←→ ちい
回る	ちか ←→ とまる
回る	たかい ←→ ちい
回る	はげい ←→ ちい
回る	大きい ←→ 小さい

ギャップの数

4

+3

動き1つに
ギャップをたくさん

はずかしがっていた児童

ギャップの数

0

表したい感じを強調し、表現して踊ろう。

0ギャップメーター

- (うく) ←→ (しずむ) (強) ←→ (弱)
- (上がる) ←→ (下がる) (とど) ←→ (さがる)
- (動く) ←→ (とまる) (強く動く) ←→ (しず)
- (大きい) ←→ (小さい)
- (木気) ←→ (弱気)

表したい動き	ギャップ (強調)
はげい	大きい ←→ 小さい
ケルケルまわる	おどろ ←→ 下がる
スピード(走る)	うごく ←→ とまる
あはれ(早く)	強く動く ←→ とまる

ギャップの数

3

+3

表現への意欲が高かった児童

ギャップの数

0

表したい感じを強調し、表現して踊ろう。

0ギャップメーター

- (右) ←→ (左) (上) ←→ (下)
- (前) ←→ (後) (高い) ←→ (ちい)
- (強い) ←→ (弱い) (たつ) ←→ (しゃかぶ)
- (おそ) ←→ (はげい) (いびく) ←→ (うそま)
- (のびる) ←→ (ちがむ) (とど) ←→ (さがる)

表したい動き	ギャップ (強調)
前(か、が、)	上(高い) ←→ 下(ちい)
風	右(強い) ←→ 左(弱い)
たつまき	ち(回) ←→ ち(回)

ギャップの数

4

+4

おどる中で
新たなギャップをつけた

イメージの視覚化→動きにギャップをつける→強調

仮説 1

イメージの視覚化「ギャップメーター」(ひとまとまりの表現)

相談して、動きに
ギャップをつける

グループC

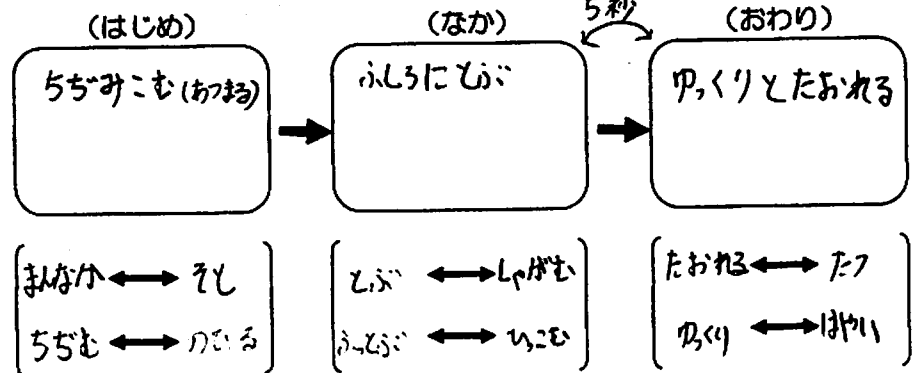
合わせる・ばらばら
たおれる・立つ

視覚化

真ん中・外 とぶ・しゃがむ
合わせる・ばらばら
たおれる・立つ
早い・遅い

動きの数 +3

表したい感じを強調し、ひとまとまりの動きで表現しよう。



グループD

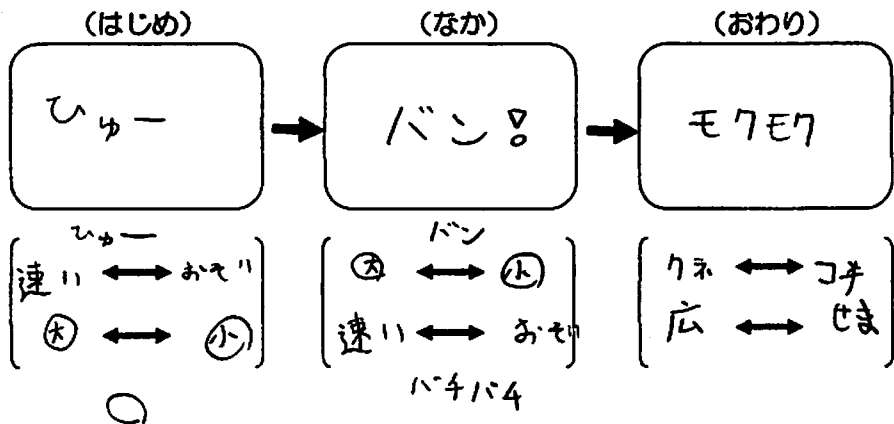
ギャップなし

視覚化

速い・遅い
大きい・小さい
広い・せまい
クネクネ・カチコチ

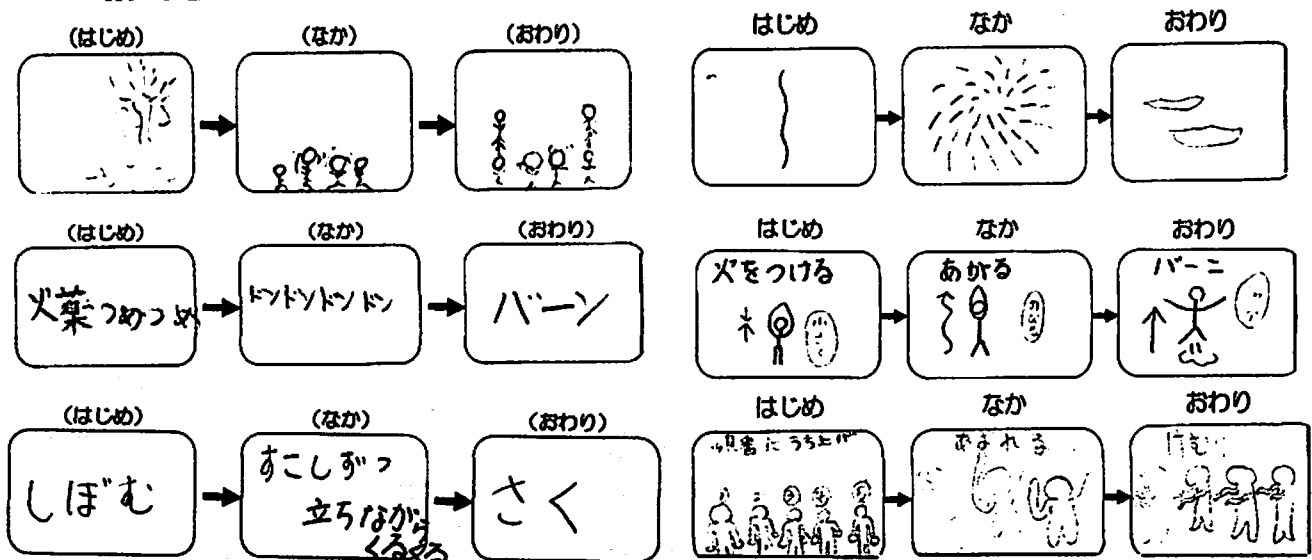
動きの数 +4

表したい感じを強調し、ひとまとまりの動きで表現しよう。



イメージの視覚化→動きにギャップをつける→強調

様々な構想図

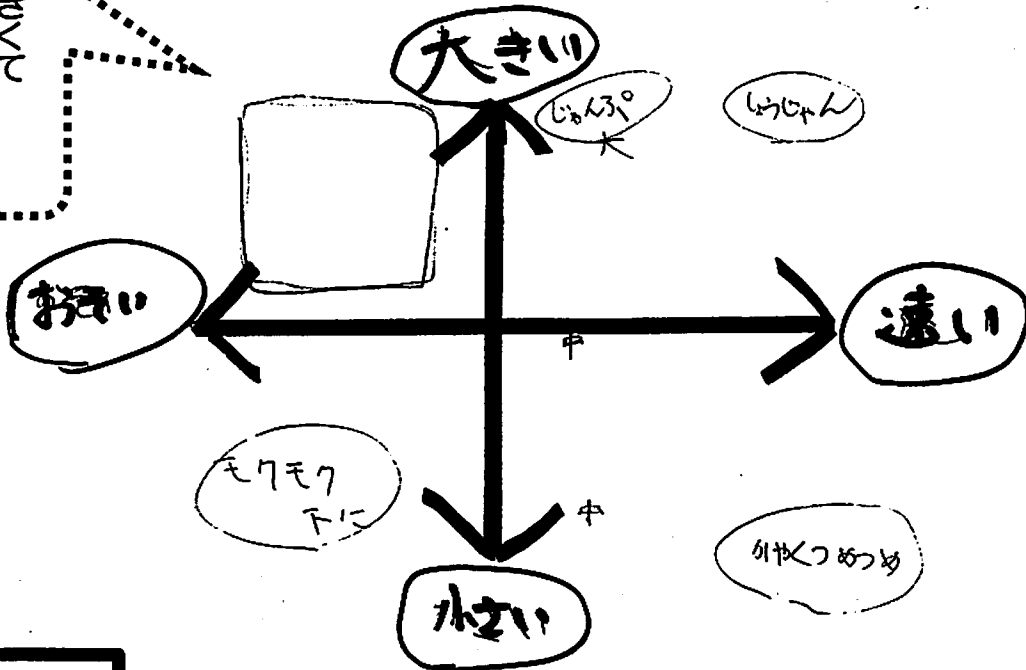


こんなときに
使ってみよう!

ギャップメータークロス (使いたいときに使う)

- ・ひとまとまりの表現でもう少し動きを強調したい
- ・構成に変化をつけたい
- ・動きにかたよりのあるかもしれない

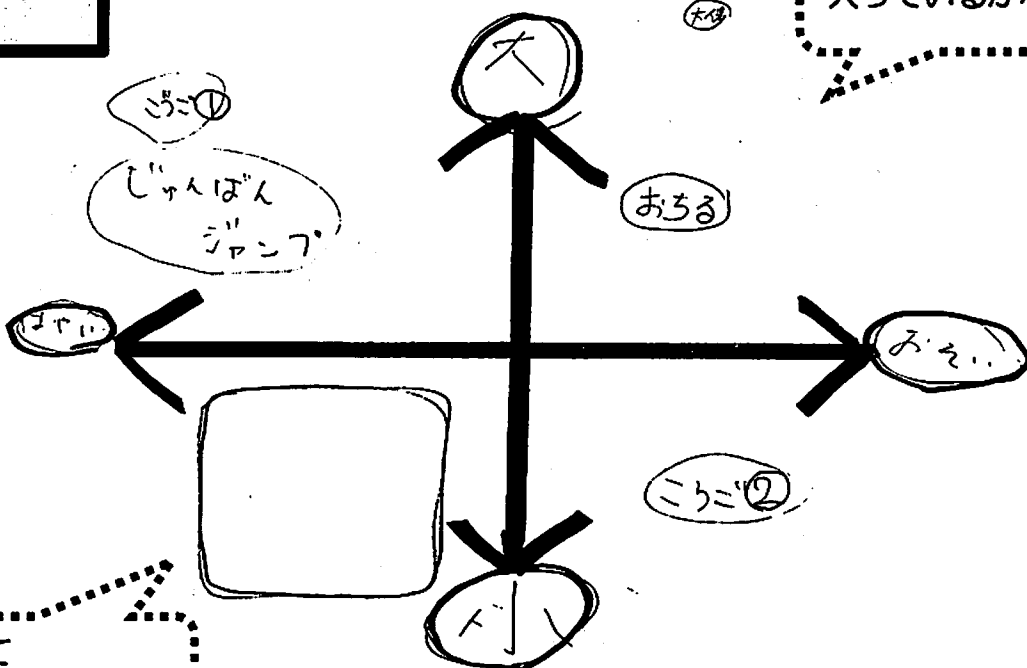
大きくて
おもしろい動きは...



題材

「花火」

バランスよく
入っているかな...



小さくて
はやい動きは...

イメージの視覚化→ギャップのかたよりに気付く→強調

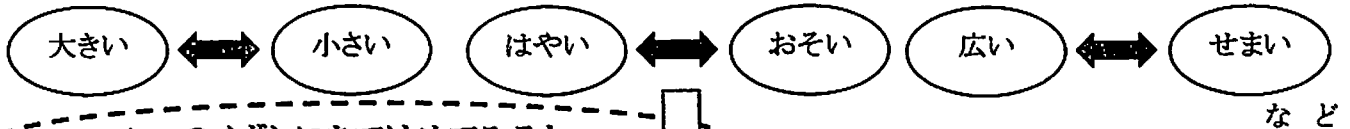
4つのくずし

身体の状態をはっきり変える ・ねじる ・回る ・跳ぶ ・転がる など	リズムを変える ・はやく ・ゆっくり ・急に ・はげしく など
空間	リズム
・広くつかう ・高さをつける ・同じ場所にいない など	人間関係 ・くっつく ・はなれる ・合わせて ・自由に など
踊る方向や場を変える	友達との関わり方を変える

ギャップメーター

4つのくずしを教師から提示せず、
ギャップ(反対語)を見つける。

児童が



大きい—小さい のぼす—まげる 立つ—座る うく—しずむ 起きる—倒れる 左—右 反る—礼 座る—立つ まっすぐ—曲げる だら〜ピーン バンザイ—逆立ち カチカチ—なめらか シャがむ—ジャンプ	身体	リズム 早い—おそい スタート—ストップ 静—動 はげしい—落ち着く 止まる—動く がむしゃら—おとなしい ノリノリ—だるだる
空間	人間関係	集まる—散らばる まね—バラバラ いっしょ—バラバラ いっしょ—順番に
上—下 上がる—下がる 左—右 前—後 集まる—散る 広い—せまい 近い—遠い はじ—真ん中 斜め右—斜め左 高い—低い	空間	人間関係 1人—みんな 並んで—自由に 合体—バラバラ

感情・表情

怒り—喜び 笑う—泣く
 怒る—笑う 楽しい—悲しい
 怒る—ほめる 笑顔—こわい
 うれしい—さみしい

環境・経験

雨—晴れ 地球—宇宙
 天国—地獄 安全—危険
 きれい—きたない 黒—白
 新しい—古い 海—山

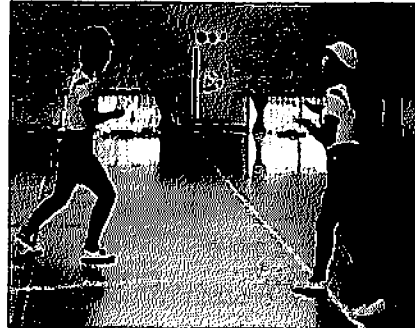
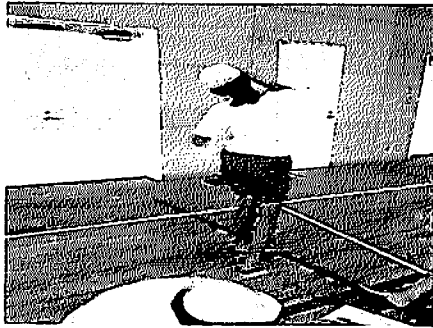
力・感覚

強い—弱い 静か—うるさい
 強く—やさしく ヽヽ—ザラザラ
 くさい—よいかおり
 はげしく—やわらかく

新しい「くずしの要素」を発見

まずやってみる

イメージしたことをまず体で表現してみる。
自分なりに課題解決に向けてチャレンジする。



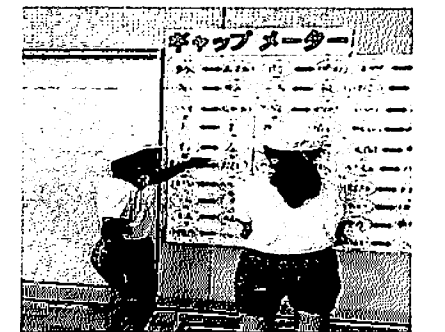
見る

自分や友だちの動きを見ること、教え合うことを
通して、進んで運動にとりくむ児童の姿が見られた。



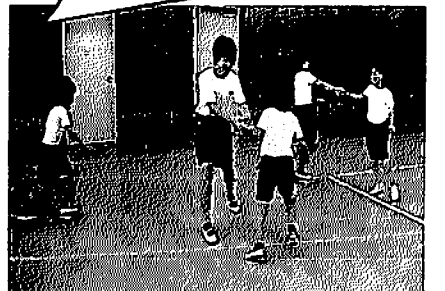
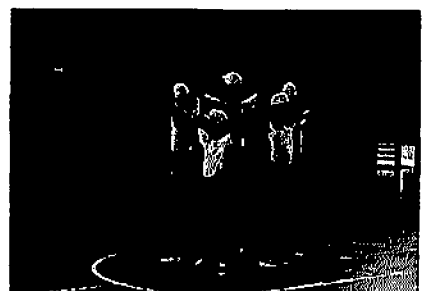
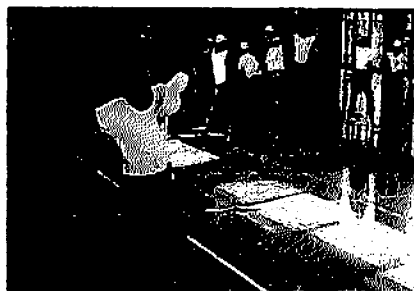
考える

掲示物や学習カードを活用しながら、自分や友だちの動きを見直
したり、ひとまとまりの表現の構成を考えたりすることができた。



またやってみる

学習の成果を発表する場面では、グループの友だちと協力して
活動する中で、児童の表情から『踊る楽しさ』が感じられた。



○児童 A (事前アンケート)

5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかというと好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

自分で考えるのが苦手だから

グループ活動の充実が感じられる。

○児童 A (事後アンケート)



5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかというと好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

グループでやることが楽しかったから

「苦手」と感じていた児童に対して有効な手立てだったといえる。

○事後調査における学習の感想

いつもは自分がやっているのが見れないから直すところが分からなかったけど、見て直すところが分かってやりやすかった。

○児童 B (事前アンケート)

5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかというと好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

前ダンスやえんぎをするのはやっぱりはかかしいから

意欲の向上が感じられ、前向きに運動にとりくんだことがわかる。

○児童 B (事後アンケート)



5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかというと好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

大きく表現するとたのしい。みんなと協力して大きく動かしたのしい。

○事後アンケートにおける学習の感想

じょうずに自分がやっているのを見たりすると、よそうとちがったりして、それをどうするか考えるのがたのしかった。

○児童C (事前アンケート)

5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかという好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

自分なりになにかを表現することが苦しかったから。

○児童C (事後アンケート)

5 表現は好きですか。

- 好き
- どちらかといえば好き
- どちらかという好きではない
- 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

何かが上手くできたときは楽しいし嬉しいから

学習過程が児童の実態に適しており、児童の運動に対する意欲の向上につながったと考える。

○事後アンケートにおける学習の感想

最初にやってみたことで、自分ができないことがわかったし、友達がやっているのを見て、自分になんか分かったのでもういいと思いました。最後に考えてやったのが、最初にやるときより、きかたがちがらこわがわがから楽しくできたのでよかったです。

事後アンケートにおける児童の記述

友達のを見てから考えて、少し参考にしてから、自分の動きにしたりしたらおもしろかった。

「やって」「みて」「考える」の繰り返しで児童にとって効果的だった。

まずやってみないとどこが上手かわからないから見る。最後、見おけた後考えると、やっぱりとても良い流れだった。

見て、の作業をすることで、自分の足りない所や、友達のいい所を発見できて良かった。

やりやすかった。相手の考えもプラスで考
えて表現するのがいい。

始めはなにをやたらいいのかわからなくて
とまったりはすかしかたりしてあまり上手にでき
なかつたけどやていくにつれ どんどんできてきた。
友達と話し合ったり意見を出し合ったりすると
いろいろアイデアがあった。

協働的な活動を意図的
にとりいれたことで、
児童が課題解決に向けて
進んでとりくむことがで
きたと考える。

感想

最初やった時は、何もできなかつたけれど
友達で見あたりグループで見あたりして
いて最初よりできるようになった。
自分たちで考えるというのもおんがで意見を
出しあたりして考える事ができた。

最初は、ぜんぜんできなかつたけど、おんがでいっしょ
にやったり、友達のを見ればできるようになって、
楽しく学習できた。

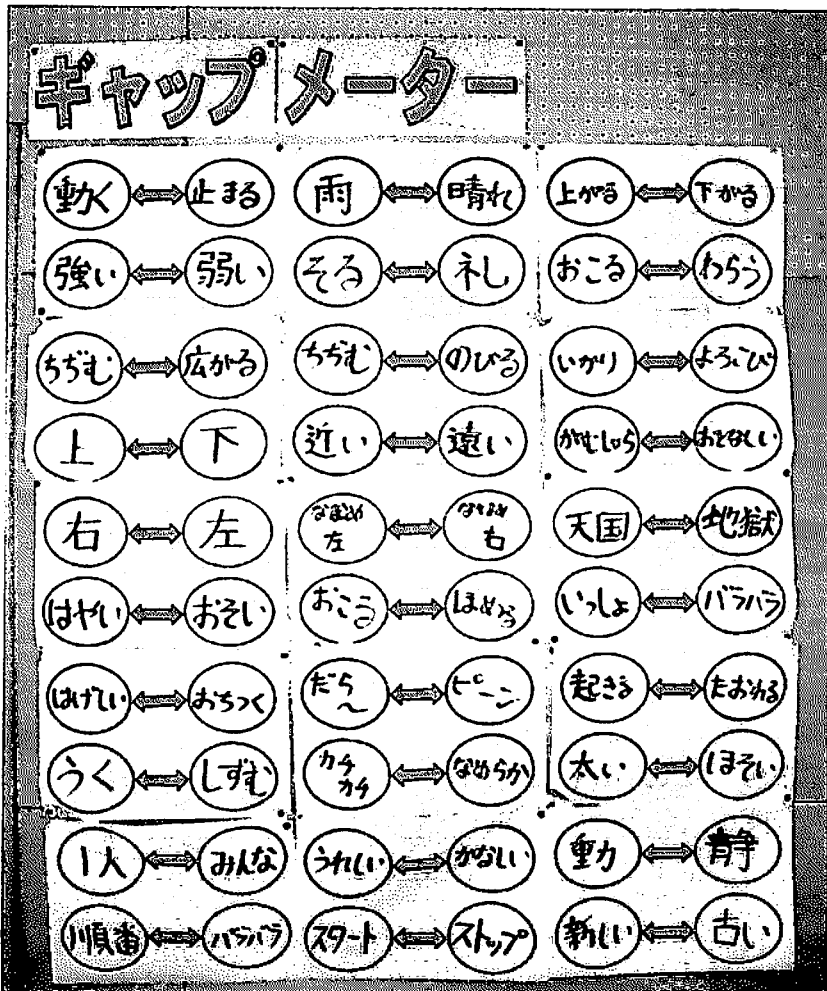
事後アンケートにおける
児童の記述から、「踊る
楽しさや喜び」が感じら
れる。

学習過程の工夫→課題解決→踊る楽しさや喜び

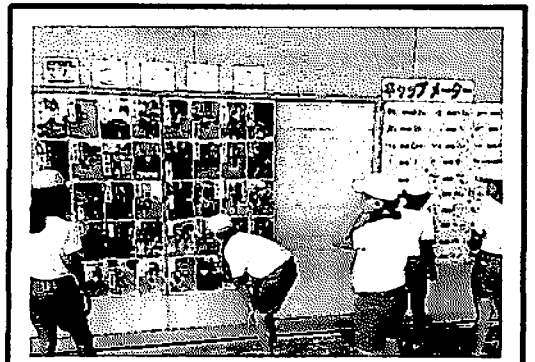
学習活動の中で使用した掲示物



動きの写真を集め、多様な動きを創り出す手がかりにする。この動きにギャップをつけてもよい。



児童のイメージを視覚化することで、表したい感じを強調して踊ることができるようにする。



アンケート調査（事後）より

①自分がしたアドバイス

- もう少し空間を使った方がいいよ。
- 同じ動きが多いから、違った動きもやってみるといいよ。
- 強弱が足りないから工夫して動いてみようよ。
- もっと大きさに動いてみるといいね。
- アレンジを加えて動きのレパートリーを増やそう。
- 恥ずかしがらずに動いてみよう。



②友だちからのアドバイス



- いろいろな動きを入れた方がいいと思うよ。
- いろいろなパターンの表現を使うといいよ。
- ギャップを使ってイメージが伝わってきたよ。
- やることを入れかえたら、もっとわかりやすく伝わってくるよ。
- クライマックスをスローにするとより伝わってくるよ。
- 倒れる時には、膝をついてからの方がよりリアルに見えるよ。
- 人数を減らした方がわかりやすくなるよ。
- ギャップメータークロスを使ったら、わかりやすくなるよ。
- 空間を広く使うといいね。

ほぐしの運動・ドリル運動について

【ほぐしの運動】

①ハイタッチゲーム	スキップして自由に動き、すれちがった友だちとハイタッチする。 合図によって、手をつないでその場で回ったり、2回タッチしたりする。
②人数づくりゲーム	笛（太鼓）が鳴った数の人数でグループをつくる。最後はペアをつくる。
③ミラー体操	ペアで片方の動きに合わせて動く。準備体操を兼ねる。

【ドリル運動】〔4～5人グループ〕 ※合図で先頭チェンジ 先頭はいろいろな動きをする。

①コピー	先頭の人と同じ動きをする。 (真似をする)						
②逃走中	題材の世界に合った動きで先頭は逃げ、後ろの人たちは追いかける。 先頭はたまに振り向き、後ろの人たちは気付かれない動きをする。 (真似をしなくてよい)						
	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">題材 第2時…ジャングル</td> <td style="width: 50%;">第5時…忍者</td> </tr> <tr> <td>第3時…海底王国</td> <td>第6時…戦国時代</td> </tr> <tr> <td>第4時…空中散歩</td> <td>第7時…宇宙</td> </tr> </table>	題材 第2時…ジャングル	第5時…忍者	第3時…海底王国	第6時…戦国時代	第4時…空中散歩	第7時…宇宙
題材 第2時…ジャングル	第5時…忍者						
第3時…海底王国	第6時…戦国時代						
第4時…空中散歩	第7時…宇宙						

第6学年〇組 体育科学習指導案

平成29年〇月〇〇日()第〇時限 体育館
 第6学年〇組(男子〇名、女子〇名)計〇名
 指導者名 〇 〇 〇 〇

1 単元名 表現運動「表現」

2 単元について

(1) 一般的な特性

- ・心と体を解き放し、イメージの世界に没頭して踊るところに、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- ・仲間と関わって踊ることで、心の交流ができる運動である。
- ・仲間とのコミュニケーションが必要な運動である。
- ・自分のイメージしたことや感じたことを自由に表現する探求型の運動である。
- ・自分の感じたことを表現し、全身で踊ることで、調整力や持久力を高めることのできる運動である。

(2) 児童から見た特性

- ・いろいろなものになりきって、表現することが楽しい運動である。
- ・体全体を使って表現することで、楽しさを味わうことのできる運動である。
- ・表したいイメージに合った動きができたり、友だちと気持ちを合わせて動くことができたりすると楽しい運動である。
- ・友だちと協力して作品を創り上げるところに、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- ・羞恥心があると意欲が低下する運動である。
- ・動きや学習内容が不明確であると、意欲が低下する運動である。

(3) 児童の実態

- 【八街市立朝陽小学校、夾住小学校、交進小学校、八街東小学校、二州小学校 計235名】
- ・体育科の学習を「好き」と答えた児童が86%と多く、学習に対する意欲が高い。「苦手」と答えた児童は、「できない」といった技能に関する理由が多かった。
 - ・好きな運動領域を「ボール運動」や「水泳」と答えた児童が多く、表現運動と答えた児童は、全体の30%と最も少なかった。
 - ・表現運動を「好きではない」と答えた児童が42%、表現を「好きではない」と答えた児童は45%と全体の約半数だった。その理由としては、「何をしたいかわからない」といった学習内容や学び方に見通しを持っていないこと、「恥ずかしい」といった羞恥心による理由が多かった。

(4) 教員の指導観

児童の実態から、表現運動において児童がどのような学習内容かわからないため、意欲が低下していることがわかる。そのため、児童自らがやってみようとする学習過程を考える必要がある。そこで、本単元を通して、「やって」→「自己やグループの課題解決に向けて取り組む」、「みて」→「自分や友だちの動きを見る」、「考える」→「動きや構成を考える」という学習過程で単元を進めていくとする。技能を習得する場面においては、児童が頭の中でイメージを視覚化できる学習カードやワークシートを使い、多様な動きや強調した動きで踊ることができるようにした。本単元を通して、児童が自分の思いのままに心身を解き放して、仲間と交流しながら、踊る楽しさを味わえればと考える。

3 単元目標

○技能

- ・いろいろな題材からイメージしたことを、表したい感じを強調し、即興的な表現や簡単なひとまとまりの表現で踊ることができる。

○態度

- ・運動に迷ってとりくみ、互いのよさを認め合い助け合って練習や発表をしたり、場の安全に気を配ったりすることができる。

○思考・判断

- ・自分やグループの課題の解決に向けて、練習や発表の仕方を工夫できるようにする。
- ・多様な動きや強調した動きを見ついたり、動きの構成を工夫したりしている。

4 評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
内容のまとめごとの評価規準(表現運動)	・表現運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、互いのよさを認め合い助け合って練習や発表をしようとしていたり、運動する場の安全に気を配ろうとしていたりしている。	・自分やグループの課題の解決を目指して、練習や発表の仕方を工夫している。	・表現やフォークダンスについて、表したい感じを表現したり踊りの特徴を捉えたりして踊るための動きを身に付けている。
単元の評価規準(表現)	・表したい感じを表現したり踊りの特徴を捉えたりして踊る楽しさや喜びに触れることができるよう、表現運動に進んで取り組もうとしている。 ・約束を守り、友だちと助け合って練習や発表、交流をしようとしている。 ・運動をする場の安全を保持することに気を配ろうとしている。	・課題の解決の仕方を知るとともに、自分やグループの課題に応じた動きを選んだり、構成を変えたりしている。 ・自分やグループのよさを知るとともに、練習や発表会、交流会で自分やグループのよさを生かす動きを見付けている。	・表現では、いろいろな題材から表したいイメージを捉え、即興的な表現や簡単なひとまとまりの表現で踊ることができる。 ・フォークダンスでは、踊り方の特徴を捉え、音楽に合わせて簡単なステップや動きで踊ることができる。
学習活動に即した評価規準	① 練習に進んで取り組もうとしている。 ② 友だちと協力し、励まし合って練習に取り組もうとしている。 ③ ルールやマナーを守り、場の安全に気を配ろうとしている。	① 多様な動きを見つけている。 ② 強調した動きを見つけている。 ③ 自分やグループに合った課題を見つけている。 ④ 動きや構成を工夫している。	① 題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせてたり繰り返したりして即興的に踊ることができる。 ② 題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとまとまりの表現にして踊ることができる。

5 指導計画

時間	1		2		3		4		5		6		7	
	習得の段階													
0	1 学習環境を確認する。 ・安全な場の確認 ・健康観察 ・ほくしの運動…ハイタッチ・人数づくりゲーム・ミラー体操 ・ドリル運動…コピー、逃走中 (②ジャングル、③海底王国、④空中散歩 ⑤忍者、⑥戦国時代、⑦宇宙 ※動きのポイントを取り入れる。)													
10	2 学習の進め方やまわりを知る。 表したい感じを表現して聞こう。 表したい感じを表現し、聞き取ろう。 表したい感じを表現し、ひととまわりの動きで表現しよう。 表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。 表したい感じを強調できるように発表しよう。													
20	3 ほくしの運動・ドリル運動の振り返りをする。 学習環境の確認、健康観察、ほくし運動、ドリル運動の振り返りをする。													
30	4 健康観察の振り返りをする。 表したい感じを表現し、ひととまわりの動きで表現しよう。													
40	5 健康観察の振り返りをする。 表したい感じを表現し、ひととまわりの動きで表現しよう。													
45	・本時の振り返り (学習カード) ・次時への見通し													
指導と評価の機会	関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態	
思考・判断	関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態	
技能	関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態		関・意・態	

6 本時の指導 (1/7)

- (技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせたり繰り返したりして即興的に踊ることができる。
- (態度) ○ルールやマナーを守り、場の安全に気を配ることができるようにする。

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	単元・期間
はじめ	10分	1 準備・健康観察をする。 2 めあてを確認する。	○自分の体調を知る。 学習の流れを知ろう。	
なか	28分	3 単元の見通しをもつ。 4 ルール (約束)、場の安全の確認のしかたを知る。 ・おもいきり楽しんでやる。 ・人のことをばかにしない。 ・友だちのよい所を認める。 5 ほくしの運動、ドリル運動の内容を確認する。 (ほくしの運動) ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操 (ドリル運動) ・コピー ・逃走中 7 技能の調査をする。 【なりきる 低学年】 ・扇 ・乗り物 【なりきる 中学年】 ・ジャングル探検 ・忍者 (2人組) 【激しい感じの題材 高学年】 ・かみなり	○単元計画を掲示し、学習の流れを確認する。 ○いろいろな友だちと交流し、協力して学習を進めていくことを伝える。 ○床に危険物は落ちていないか、周りに危険物がないか確認のしかたを伝える。 ☆ルールやマナーを守り、場の安全に気を配ろうとすることができるようにする。 (態度) ○ほくしの運動、ドリル運動の目的を伝え、やりかたを確認する。 ○たくさん友だちとできるように、声をかける。また、体育館の空間を広く使って運動するよう指示をする。 ○グループで内容を理解し、進めるように指示をする。 ○体全体を使って、自分の思うままに、いろいろなものになりきったり、イメージしたことや感じたりしたことを表現することを伝える。	単元計画 掲示物 CD トラック1 トラック2
おわり	7分	8 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。(めあてに対する達成の評価) ・整理運動	○授業の感想を記入し、発表する。 ○次時への見通しをもつ。 ○けがをしたところがないか、顔色は悪くないかペアやグループで確認する。	学習カード

本時の指導 (2/7)

(技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせた
り繰り返したりして即興的に踊ることができるようにする。

(態度) ○練習に進んで取り組むことができるようにする。

(思考・判断) ○多様な動きを見つめることができるようにする。

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	期・期
はじめ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。 2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操 3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (ジャングル)	○自分の体調を知る。 ○友だちのよい動きを、自分の動きに取り入れられるように、手本となる児童を全体の前で紹介する。 ○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	CD (トラック1) CD (トラック2)
は	28分	4 めあて1を確認する。 5 「嵐」(激しい感じの題材)からイメージを広げ、即興的な表現で踊る。 ※学習形態… <u>全員3人組</u> ・個人で踊って (やる)、動きを見合う。(みる) ・イメージマップ (学習カード) で、イメージを視覚化し、動きにできるものを探す。(考える) ・イメージしたことを動きにして踊る。(やる) 6 めあて2を確認する。 7 「花火」(群、集団が生きる題材)からイメージを広げ、グループで簡単なひとままとりの表現で踊る。 ※学習形態… <u>全員4~5人組</u> ・グループでやってみる。(やる・みる) ・イメージマップ (グループ用) で、イメージを視覚化し動きにできるものを探す。(考える) ・イメージしたことを、ひとままとりの動きにして踊る。(やる)	表したい感じを表現して踊ろう。 ○「嵐」からイメージすることは何か、イメージマップを用いて、動きのヒントを探していくように声をかける。 ○友だちの動きの良いところや自分との違いを探したり見つけたりできるように、動きの種類を数えることを伝える。 表したい感じを、ひとままとりの動きで表現しよう。 ○「花火」からイメージすることは何か、イメージマップを用いて、動きのヒントを探していく。 ○「はじめ・なか・おわり」というストーリーを組み立て、見る人がどの部分の動きをしているのかわかるように、盛り上がる場所を作るように伝える。 ☆題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせたり繰り返したりして即興的に踊ることができる。(技能) ☆多様な動きを見つけている。(思考・判断)	CD (トラック3) 学習カード CD (トラック4) イメージカード (グループ用) 学習カード
おわり	7分	8 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動	○自分たちの動きでよかったことや他のグループでよかったことを中心に話し合い、学習カードに記入するよう伝える。 ○けがをしたところがないか、顔色は悪くないか、ペアやグループで確認する。	学習カード

本時の指導 (3/7)

(技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせたり繰り返したりして即興的に踊ることができるようにする。

(態度) ○練習に進んで取り組むことができるようにする。

(思考・判断) ○強調した動きを見つめることができるようにする。

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	期・期
はじめ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。 2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操 3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (海底王国)	○自分の体調を知る。 ○前時で手本となった児童の動きを確認することで、表現のパリエーションを増やしていく。 ○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	CD (トラック1) CD
は	28分	4 めあて1を確認する。 5 「嵐」(激しい感じの題材)を強調し、即興的に踊る。 強調した動きで踊ってみる。(やる・みる) ・ギャップメーター (学習カード) で強調した動きを探す。(考える) ・ギャップメーターで探した強調した動きで踊る。(やる) 6 めあて2を確認する。 7 「花火」(群、集団が生きる題材)から表したい感じを強調し、簡単なひとままとりの表現で踊る。 ・グループでやってみる。(やる・みる) ・表したい感じをどのように強調するか考える。(考える) ・構成を確認しながら、練習をする。(やる)	表したい感じを強調し、表現して踊ろう。 ○「嵐」のイメージにより近い動きになるように、前時を振り返りながら動きを考えるよう伝える。 ○友だちの動きのよいところや自分との違いを探したり見つけたりできるように、動きの種類を数えることを伝える。 ○強調した動きにいくために、ギャップメーターを用いる。そのために学習カードに自分の考えたギャップを記入し、動きを考えていく。 表したい感じを強調し、ひとままとりの動きで表現しよう。 ○「花火」のイメージにより近い動きになるように、前時を振り返りながら動きを考えるよう伝える。 ○強調した動きにいくために、「嵐」の動きで学んだことを、グループで共有しながら、新しい動きになるよう話し合いをする。 ○「はじめ・なか・おわり」というストーリーを組み立て、見る人がどの部分の動きをしているのかわかるように、盛り上がる場所を作るように伝える。 ☆題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、いろいろな動きを組み合わせたり繰り返したりして即興的に踊ることができる。(技能) ☆強調した動きを見つけている。(思考・判断)	CD (トラック3) 学習カード CD (トラック4) ギャップメーター (グループ用) 学習カード
おわり	7分	8 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動	○自分たちの動きでよかったことや他のグループで良かったことを中心に話し合い、学習カードに記入するよう伝える。 ○けがをしたところがないか、顔色は悪くないか、ペアやグループで確認する。	学習カード

本時の指導 (4/7)

- (技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとまとまりの表現にして踊ることができるようにする。
- (態度) ○練習に進んで取り組むことができるようにする。
- (思考・判断) ○強調した動きを見つけることができるようにする。

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	取組
はじめ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。	○自分の体調を知る。 ○前時で手本となった児童の動きを確認することで、表現のバリエーションを増やしていく。 ○友だちのよい動きを、自分の動きに取り入れられるように、手本となる児童を全体の前で紹介する。 ○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	CD (トラック1)
		2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操		
		3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (空中散歩)		
あ	28分	4 めあてを確認する。 表したい感じを強調し、ひとまとまりの動きで発表しよう。	○「花火」で考えたイメージが見ている人にどのように伝わっているかを確認するので、強調した部分がどこのかを中心に話し合うよう伝える。 ○「はじめ・なか・終わり」というストーリーを組み立て、見ている人がどの部分の動きをしているのかわかるように、強調した動きを取り入れて再構成をするよう伝える。 ○強調している場面がどこのかを見つけるという視点をもって見るよう伝える。ギャップが伝わった部分で強調していたかそうでないかを評価するようにする。 ☆題材からイメージしたことを、表したい感じを強調し簡単なひとまとまり表現にして踊ることができる。 (思考・判断) ☆練習に進んで取り組もうとしている。 (態度)	CD (トラック4) ギャップメーター (グループ) 学習カード (グループ)
		5 「花火」をグループでやって見合う。 ・ペアグループで見合い。(やる・みる)、感想やアドバイスをする。		
		6 「花火」(群、集団が生きる題材)から表したい感じを強調できるよう、各グループで練習する。 ・表したい感じを、どのように動きで強調するか考える。(考える) ・構成を確認しながら、練習をする。(やって・みて・考える)		
あひ	7分	7 発表会を行う。 ・グループごとに発表する。 →見ている児童は、表したい感じをどのように動きで強調しているという視点で見ると (考える)。		学習カード
		8 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動		学習カード

本時の指導 (5/7)

- (技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとまとまりの表現にして踊ることができるようにする。
- (態度) ○友だちと協力し、励まし合って練習に取り組むことができるようにする。
- (思考・判断) ○自分やグループに合った課題を見つけることができるようにする。

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	取組
はじめ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。	○自分の体調を知る。 ○前時で手本となった児童の動きを確認することで、表現のバリエーションを増やしていく。 ○友だちのよい動きを、自分の動きに取り入れられるように、手本となる児童を全体の前で紹介する。 ○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	CD (トラック1)
		2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操		
		3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (忍者)		
あ	28分	4 めあてを確認する。 表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。	○表現してみたいテーマを決めるために、題材を紹介する。児童の人数が多い場合には、話し合い活動の円滑化や多様な表現を個人が考えられるように4~5人のグループ構成にする。 ○イメージしたことをギャップを使って強調できているか、「はじめ・なか・おわり」のどの場面を強調したいのかがどのかを明確にしてから、表現するよう伝える。 ○学習カードや提示物を利用して、イメージに近いギャップを使っていけるよう助言する。 ☆自分やグループに合った課題を見つけている。 (思考・判断)	CD イメージカード (グループ) 学習カード
		5 題材を選択する。 ※学習形態…児童が選択したもの。 異質グループ。 ・スパイ大作戦 ・THEバトル ・ウォーターワールド ・宇宙探検 ・未来都市		
		6 イメージを広げ、ひとまとまりの動きで表現する。 ・個人でイメージを視覚化する。 →学習カード (個人) ・グループでイメージを視覚化する。 →イメージカード (グループ) ・イメージカードから、動きにできるものを探す (考える)。 ・イメージしたことを、ひとまとまりの動きにして構成を考える。 (やって・みて・考える)。 → (個人・グループ)学習カード)		
あひ	7分	7 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動		学習カード
		8 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動		学習カード

本時の指導 (6/7)

- (技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとままとりの表現にして踊ることができるようにする。
- (態度) ○友だちと協力し、励まし合って練習に取り組むことができるようにする。
- (思考・判断) ○動きや構成を工夫することができるようにする。

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	具・資
あ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。	○自分の体調を知る。	CD (トラック1)
		2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操	○前時で手本となった児童の動きを確認することで、表現のバリエーションを増やしていく。 ○友だちのよい動きを自分の動きに取り入れられるように、手本となる児童を全体の前で紹介する。	
		3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (戦国時代)	○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	
か	28分	4 めあてを確認する。 表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。		CD イメージカード (グループ) 学習カード
		5 イメージを広げ、ひとままとりの動きで表現する。 ・個人でイメージを視覚化する。 →学習カード (個人) ・グループでイメージを視覚化する →イメージカード (グループ) ・イメージカードから、動きにできるものを探す (考える)。 ・イメージしたことを、ひとままとりの動きにして構成を考える。 (やってみて考える) → (個人・グループ)学習カード	○イメージしたことをギャップを使って強調できているか、「はじめ・中・おわり」のどの場面を強調したいかを明確にしてから、表現するよう伝える。 ○学習カードや掲示物を活用して、イメージに近いギャップを使っていけるよう助言する。 ☆動きや構成を工夫している。 (思考・判断)	
あ	7分	6 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動	○自分たちの動きでよかったことや他のグループでよかったことを中心に話し合い、学習カードに記入するよう伝える。 ○けがをしたところがないか、顔色は悪くないか、ペアやグループで確認する。	箱々F

本時の指導 (7/7)

- (技能) ○題材からイメージをとらえ、表したい感じを強調し、簡単なひとままとりの表現にして踊ることができるようにする。
- (態度) ○友だちと協力し、励まし合って練習に取り組むことができるようにする。
- (思考・判断) ○動きや構成を工夫することができるようにする。

過程	時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	具・資
あ	10分	1 あいさつ・健康観察をする。	○自分の体調を知る。	CD (トラック1)
		2 ほくしの運動をする。 ・ハイタッチゲーム ・人数づくりゲーム ・ミラー体操	○前時で手本となった児童の動きを確認することで、表現のバリエーションを増やしていく。 ○友だちのよい動きを、自分の動きに取り入れられるように、手本となる児童を全体の前で紹介する。	
		3 ドリル運動をする。 ・コピー ・逃走中 (宇宙)	○動きを止めずに、イメージしたものを即興的に表現するように声かけをする。	
か	28分	4 めあてを確認する。 表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。		CD イメージカード (グループ) 学習カード
		5 グループごとに発表に向けての最終確認をする。 ・イメージしたことを強調 →ギャップを使って強調する。 (やってみて考える) ・構成 (場面) の強調 →はじめ・なか・おわりの中で、一番強調したい場面はどこかを確認する。	○イメージしたことをギャップを使って強調できているか、「はじめ・なか・おわり」のどの場面を強調したいかを明確にすることを再確認し、前時の反省を生かした発表になるよう伝える。 ☆友だちと協力し、励まし合って練習に取り組もうとしている。 (態度)	
あ	7分	6 発表する。(やる)。 ・次のグループが準備をしている間に、学習カードに感想を書く。 7 技能の調査をする。 ※第1時と同様	○ギャップを使って強調できていたか、構成 (場面) の強調はどうだったか、もっとよくするにはどうしたらよいかという視点で他のグループの発表を見ることが、学習カードにその視点を含めた感想を書くことを伝える。 ☆題材からイメージしたことをもとに、簡単なひとままとりの表現にして踊ることができる。 (技能)	学習カード
		7 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 (めあてに対する活動の評価) ・整理運動	○自分たちの動きでよかったことや他のグループでよかったことを中心に話し合い、学習カードに記入するよう伝える。 ○けがをしたところがないか、顔色は悪くないか、ペアやグループで確認する。	学習カード

表現学習カード

6年 501

]

○自分のめあてを考えよう (◎ ○ △)

	今日のめあて	評価		今日のめあて	評価
1			5		
2			6		
3			7		
4					

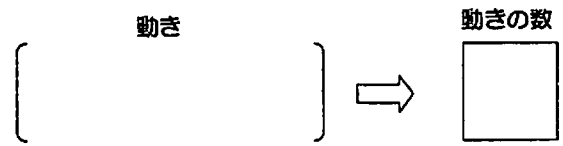
○今日の学習をふりかえろう。(◎ ○ △)

項目	1	2	3	4	5	6	7
練習に週んで取り組むことができた。							
友達と協力して学習することができた。							
ルール・約束を守って学習することができた。							
友達のよいところを見つけたり、励ましたりすることができた。							
表したい感情を、控えて踊ることができた。							
思いやり体を動かすことができた。							

〈第2時〉

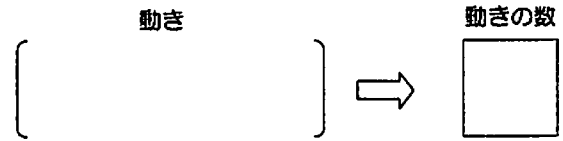
めあて1

表したい感情を表現して踊ろう。



◎イメージを広げよう

嵐



めあて2

表したい感情を、ひとまとまりの動きで表現しよう。

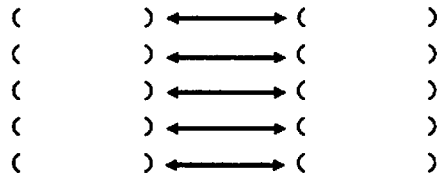


〈第3時〉

めあて1

表したい感情を強調し、表現して踊ろう。

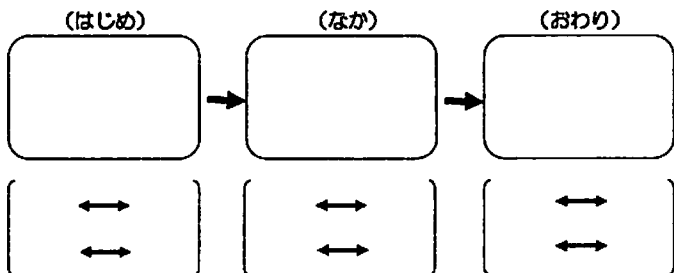
○ギャップメーター



表したい動き	ギャップ (強調)
	←→
	←→
	←→
	←→

めあて2

表したい感情を強調し、ひとまとまりの動きで表現しよう。



〈第4時〉

めあて

表したい感情を強調し、ひとまとまりの動きで発表しよう。

○自分が友達したアドバイス

[]

○友達にもらったアドバイス

[]

○他のグループの発表を見た感想。

[]

○他のグループの発表を見た感想。

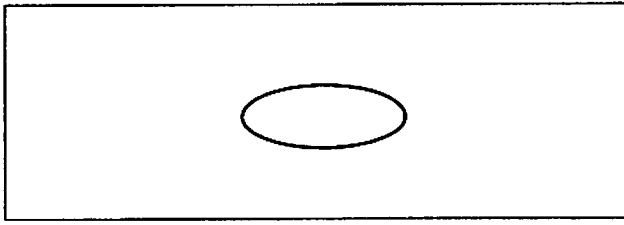
[]

〈第5・6時〉

めあて1

表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。

○表したいイメージを広げよう



○動き

【ギャップ】

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()

〈第7時〉

めあて

表したい感じを強調できるように、動きや構成を工夫しよう。

○感想・アドバイス

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

〈第4時〉(グループ用)

めあて

表したい感じを強調し、ひとまとまりの動きで発表しよう。

(はじめ)

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()



(なか)

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()



(おわり)

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()

〈第5・6時〉(グループ用)

強調したい部分「はじめ・なか・おわり」

※図や絵、文字で構成を書こう。

(はじめ)

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()



(なか)

<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()

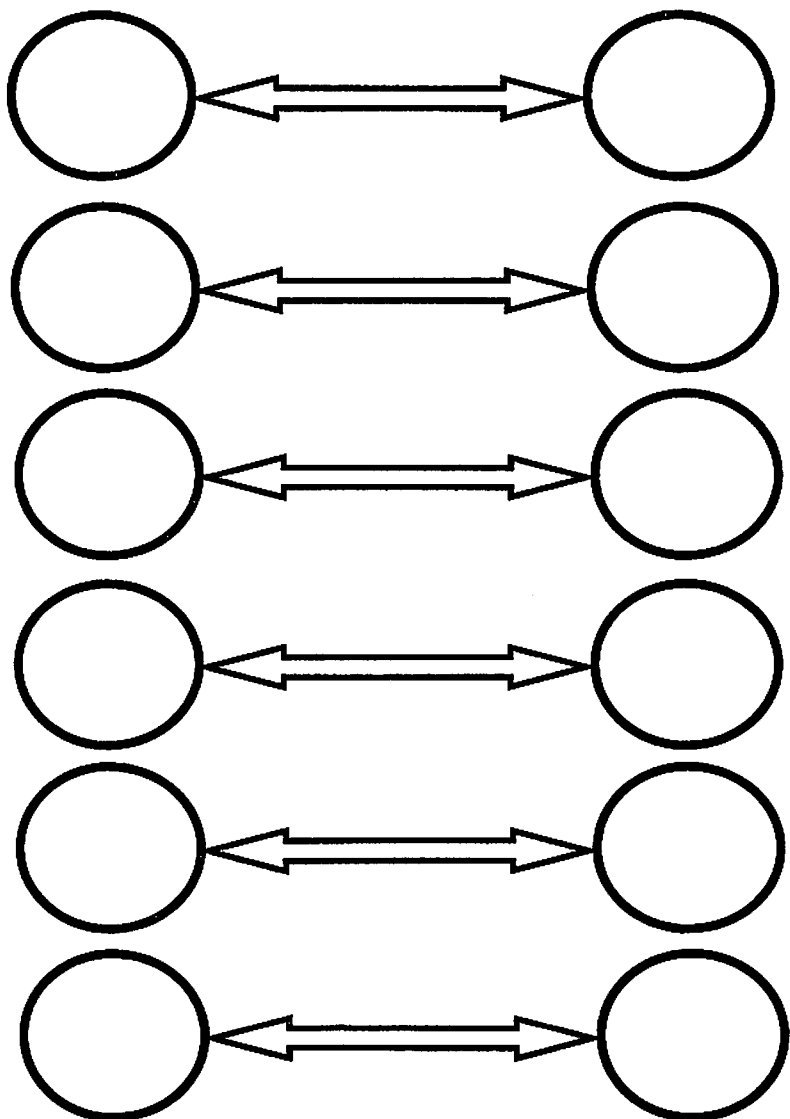


(おわり)

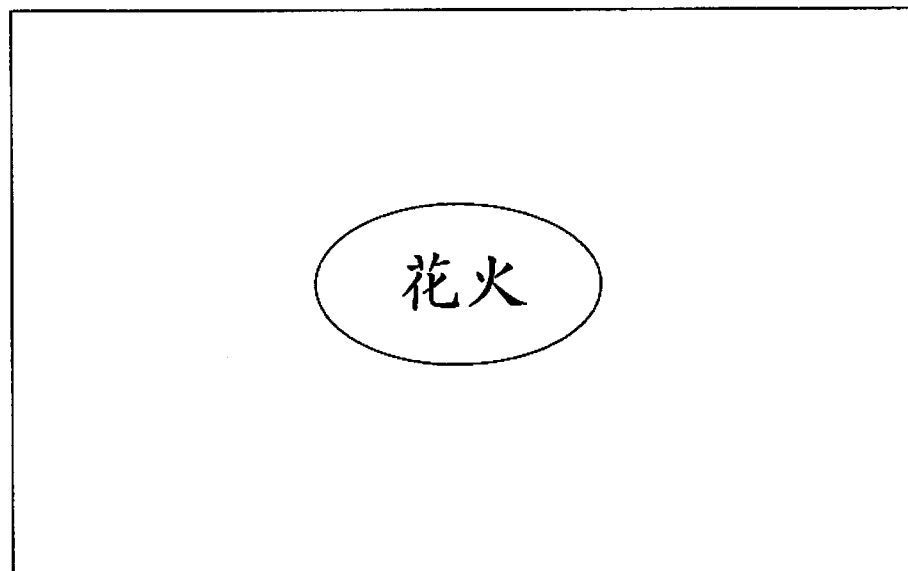
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()
<input type="text"/>	()	↔	()

ギャップメーター

表したい感じやイメージを強調するように、動きに変化をつけよう！



○イメージシート (グループ用)



○ギャップメータークロス (グループ用)

