

第1学年1組 体育科学習指導案

授業日 平成28年7月8日(金) 2校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 山形 昭

会場 附属新潟小学校体育館

1 単元名

マリンピアジェスチャーゲーム ー表現遊びー

2 本単元の価値

本単元は、学習指導要領の第1学年及び第2学年の2内容のF表現リズム遊びに、次のように示されている。

(1)技能：次の運動を楽しく行い、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊ることができるようにする。

ア 表現遊び

身近な動物や乗り物などのいろいろ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。

〔題材と動きの例示〕

○鳥、昆虫、恐竜、動物園などの動物や飛行機、遊園地の乗り物など、児童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

・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こと。

(2)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することができるようにする。

(3)思考・判断：簡単な踊り方を工夫できるようにする。

ア 表現遊びの基本的な動き方を知り、楽しく踊るための動きを選んだり、友達のよい動きを見付けたりすること。

イ 題材の特徴を知り、それに合った動きを選んだり見付けたりすること。

本単元では、海の生き物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表現することができるようにする。従来の指導でも題材の特徴をとらえさせ、そのものになりきって楽しく表現させようと指導してきた。しかし、題材に対してもっているイメージを広げられなかったり、動き方が分からなかったりしたために、踊ることに抵抗を示す子どもや全身を使わずに動きが小さくなってしまう子どもが見られた。その原因は、①「○○になってみよう」などの課題では子どもにもたせるべき問いが弱かったこと、②既存の様子や特徴のとらえだけでイメージを広げさせようとしていたこと、③教師や友達の動きを見せるだけで動き方を分からせようとしたことの3点が考えられる。

そこで、本単元では次の3点を取り入れる。

①課題をゲーム化する。ゲーム化することで、子どもは「もっとたくさん伝えたい。たくさん伝えるにはどうすればよいか」と明確な問いをもつ。

②生活科と関連した単元を構成する。海の生き物に対してもっている既存のイメージだけでなく、実際の海の生き物を見学させて様子や特徴をとらえさせてイメージを広げさせる。

③タブレット端末を用いて、自分の動きを見えるようにする。自分の動きが見えることで、子どもは生き物の動きと自分の動き、前の自分の動きと今の自分の動きとを比較することができる。比較できればよい動きを見付け、自分の動きに取り入れれたり、動きをアレンジしたりして動き方が分かるようになる。

このように生活科と体育科とを意図的に組み合わせることで、教科等を横断する資質・能力を発揮させることができる本単元は、大変価値がある。

3 本単元で目指す姿

動きを変化させる工夫を通して、海の生き物になりきって表現する子ども

具体的には、「うみのいきものシート」やタブレット端末を用いてツール活用能力を発揮したり、体の部分（腕，足，頭など）とその動かし方を考える見方や考え方を発揮したりしながら，空間（高低，広がり），時間（速い，ゆっくり），力性（力強い，弱い）のどれかの観点から動きを変化させて表現する姿。

4 本単元で育む資質・能力

単元カード参照

5 指導計画 全11時間（330） 生活科9時間，体育科2時間

単元カード参照

6 指導の構想

まず，体育科の単元に入る前に，生活科の単元である「あそびにいこうよ」「いきものだいすき」で，マリニピア日本海へ行く。この単元では，施設を大切に使いながらほかの利用者のことも考え，ルールを守ることの大切さに気付かせる。また，海の生き物に親しみをもたせ，海の生き物の様子や特徴をとらえさせる（資質・能力 生①）。さらに，タブレット端末で海の生き物の動きを撮影させたり，撮ったものを見直したりするツール活用能力（資質・能力 生②）を発揮させたり，顔，胸びれ，尾びれ等の視点に着目して観察すると違いに気付くことができるという見方や考え方（資質・能力 生③）を発揮させておく。そして，海の生き物の動き方（泳ぎ方）の違いを問い，生き物の名前と動き方を整理させる。この整理したものを「うみのいきものシート」と称し，体育でも使用する。

海の生き物の様子や特徴をとらえた子どもに，体育科の単元「マリニピアジェスチャーゲーム」として，まずは教師がジェスチャーを行う。肘を伸ばし，両腕を肩を支点に開いたり閉じたりする。あまりにもうまくないジェスチャーである。子どもは「カメかな」「ペンギンではないか」「よく分からない」等と答える。そこで，「答えはクラゲでした」と答えを言う。子どもは，「クラゲに見えない」「クラゲだったらこう動かないと駄目だよ」と教師のジェスチャーに違和感を覚える。その後，「みんなならもっとうまくジェスチャーできるの」と問うと，「できるよ」「やってみよう」と考える。そこでジェスチャーゲームのやり方を説明し，ゲームを行う。ジェスチャーゲームは次のようなやり方である。

- (1) 4～5人で8グループをつくる。
- (2) 2つのグループでチームとなり，1つのグループがジェスチャーし，もう1つのグループが回答者になる。
- (3) お題は「クラゲ」「エイ」「ペンギン」「イルカ」「サメ」である。この5つのお題の順番を変えたお題用紙を教師が与え，その順番にジェスチャーさせる（子どもは各グループが同じお題だとは知らない）。1つのお題を20秒で演技させたり回答させたりする。
※この5つの生き物を選んだ理由は，①特徴的な動きがある②似たような動き方が含まれていて，子どもが工夫せざるを得ない（空間，時間，力性のいずれかを工夫しないと伝えにくい）③全員が知っている④1年生にも工夫しやすく，表現しやすいからである。
- (4) 回答者は，グループで1つの答えを相談させて解答用紙に記入させる。
- (5) 終わったらお題用紙と解答用紙を確認する。

子どもは，マリニピア日本海で見えてきた海の生き物の動きを即興的に表現し，相手に伝えようとする。このときの映像をタブレット端末で撮影しておく（C0）。しかし，このときの子どもは動きが小さく，空間（高低，広がり），時間（速い，ゆっくり），力性（力強い，弱い）の観点から動きをうまく行うことができないために，うまく伝えられる海の生き物もいれば，うまく伝えられない海の生き物も現れる。

働き掛け1

伝わらなかった海の生き物を確認し，すべての生き物を伝えるために次に頑張ることを問う。

問いをもたせるための働き掛けである。

うまく伝えることができなかった海の生き物がいる子どもに，伝わらなかった海の生き物を発表させる。子どもは，「『エイ』が伝わらなかった。腕をヒラヒラさせたらクラゲと間違えられた」「『クラゲ』が伝わらなかった。ゆっくり動いただけでは伝わらない」等と答える。発表させる中で「どんな気持ちか」と問う。子どもは「伝わらなくて悔しい」「なぜ伝わらないのか分からない」などと考え

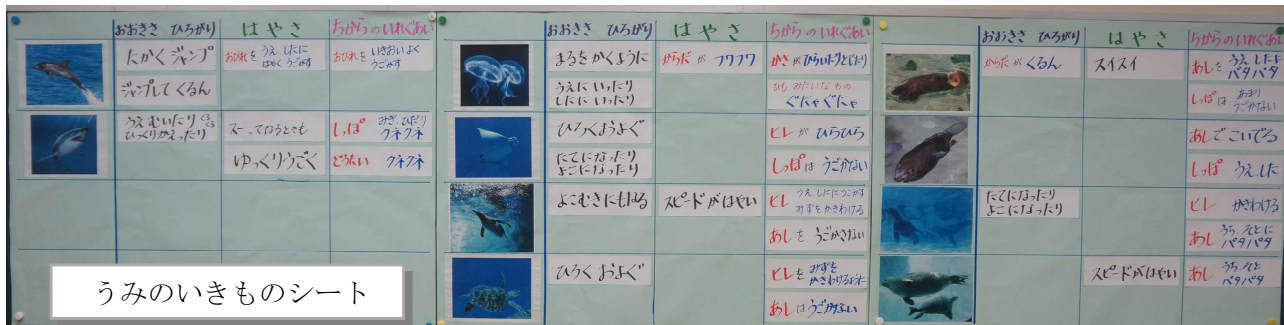
る。その後、すべての生き物を伝えるために、次に頑張ることは何かを問い、ワークシートに記述させる。子どもは「伝わらなかった海の生き物を伝えられるようになりたい」「もっと動きを工夫したい」と考える。このように「なぜ伝わらないのか」や「もっと相手に伝えたい」と考えた姿を問いをもった姿とする。その後、「相手にうまく伝えるには、どのように動けばよいのだろうか」という課題を提示し、次の体育の時間にもっとうまくジェスチャーしてみたい海の生き物をグループで相談させる。

働き掛け 2
空間、時間、力性の観点で整理した「うみのいきものシート」を提示し、自分たちの動き方を問う。

課題解決に必要な動き方を収集させるための働き掛けである。

問いをもった子どもに、生活科で使用した「うみのいきものシート」を提示する。「うみのいきものシート」とは、海の生き物の名前とその生き物の動き方を示したものである。ただ、子どもが動き方の情報を自分たちの動きに活かしやすくするために、空間、時間、力性の観点で整理したものを提示する。そして、自分たちの動き方を問う。子どもはグループで話し合ったり、練習の場で練習したりしながら「うみのいきものシート」で提示された動きと自分たちの動きとを比較し、『エイ』は腕を広げてもっとユラユラさせるとうまくいきそうだ』『クラゲ』は左右に動くだけじゃだめだよ。膝を曲げたり伸ばしたりして上下にフワフワと動くよ」などと**体の部分とその動かし方を考える（資質・能力 生③）**。このとき、課題解決に必要な情報を得るために「マリニピア日本海で撮影した動画を見たい」「前のジェスチャーゲームの映像が見たい」と、**ツール活用能力（資質・能力 生②）**を発揮する。子どもがタブレット端末を欲したら、「何のためにタブレット端末がいるの」と問い、課題解決に必要な使い方であればタブレット端末を見ることを許可する。マリニピア日本海で撮影した動画は拡大モニターで用意しておく。前のジェスチャーゲームの映像は、個々のタブレット端末に保存しておく。

「うみのいきものシート」や映像を基にして自分たちの動き方を工夫した子どもは、**グループで考えた新たな動き方が妥当かどうか知りたくなり、タブレット端末で撮影したいとツール活用能力（資質・能力 生②）**を発揮する。



働き掛け 3
タブレット端末で撮影できる場を開放し、動きの変化と効果を問う。

課題解決に必要な動き方はどれがよいのかを判断させるための働き掛けである。

子どもが自分たちの動き方を見たいと申し出たら、タブレット端末で撮影できる場を開放する。この場は、三脚に固定したタブレット端末が設置され、自分たちの動きを自由に撮影したり見たりできる場である。繰り返し練習している子どもは「速さを変えたり動き方を上下に変えたりしたら、うまくなってきたぞ」などと、**海の生き物になりきって表現する子ども（Cn）**になる。練習を繰り返しているグループを周りながら「前の動きとどこを変えたの」「そこを変えたことで、動きがどんな風になったのかな」と、動きの変化と効果を問う。なぜなら、即時フィードバックが子どもの自覚につながるからである。子どもは「速さを変えたり動き方を上下に変えたりしたら、うまくなってきたぞ」などと、動き方を工夫したことでうまくなってきたことを実感する。動きがよくなった子どもは、「今度は相手に伝わるぞ。もう一度ジェスチャーゲームをしたい」と考える。

自覚のための働き掛け
ジェスチャーゲームの感想とうまかった理由を問う。

様々な資質・能力を発揮したことで、課題を解決できたことを自覚させるための働き掛けである。

もう一度、マリンピアジェスチャーゲームを設定する。子どもは、空間、時間、力性の観点から動きを変化させて表現する。そして、前のジェスチャーゲームよりもたくさんジェスチャーを伝えることができる。最後に、ジェスチャーゲームの感想とうまくいった理由を問う。子どもは、「楽しく運動ができました。いっぱい伝わってうれしかったです。タブレット端末で自分の動きを見たり、どこをどう動かすか考えて工夫したことがよかったです」などと、様々な資質・能力を発揮したことで、課題を解決できたことを自覚する。

7 本時の構想 (本時10/10時間)

(1) ねらい

「うみのいきものシート」やタブレット端末を用いてツール活用能力を発揮したり、体の部分とその動かし方を考える見方や考え方を発揮したりしながら、空間、時間、力性のどれかの観点から動きを変化させて表現することができる。

(2) 主張(展開) 3Q (45分)

このような子どもに (C0)

- 海の生き物の様子や特徴をとらえ、速い動き、遅い動き、回遊する動き、力強い動きなど、いろいろな動きをしていることを知っている。
- タブレット端末で写真を撮ったり、映像を撮ったりすることができる。
- 顔、胸びれ、尾びれなどに着目して観察すると動きの違いを見付けることができるという見方や考え方を経験している。
- 動きが小さく、跳んだり転がったり伏せたりという高低の動きや空間を大きく使う動き、速さを変える動き、強弱のアクセントを付ける動きができない。
- マリンピアジェスチャーゲームを行い、うまく伝えられる海の生き物やうまく伝えられない海の生き物がいる。

このように働き掛けると【働き掛け1】

- 伝わらなかった海の生き物を確認し、気持ちを問い返す。
 - ・指示「当ててもらえなかったり、うまく伝わらなかったりした海の生き物は、何でしたか」
 - ・補助発問「今、どんな気持ちですか」
- すべての生き物を伝えるために次に頑張ることを問う。
 - ・発問「すべての生き物をジェスチャーで伝えるために、次に頑張りたいことは何ですか。ワークシートに頑張りたいことと理由を書きましょう」
 - ・指示「多くの人が困っているのは『相手にうまく伝えるには、どのように動けばよいのか』ということがよく分からないみたいだね。次の体育の時間では、この謎を考えていきましょう」
 - ・発問「次の体育の時間にもっとうまくジェスチャーしてみたい海の生き物は何ですか。グループで相談して、決まったら先生に伝えに来てください」

このようになり (C1)

- 問いをもつ。
 - ・「エイ」が伝わらなかった。腕をヒラヒラさせたらクラゲと間違えられた。伝わらなくて悔しい。
 - ・「イルカ」が伝わらなかった。ジャンプするだけだと駄目みたい。どうして伝わらなかったのかな。
 - ・「クラゲ」が伝わらなかった。ゆっくり動くだけでは伝わらない。どうジェスチャーすれば伝わるのだろう。
- 新たな動きを考えたり、うまく伝えるようになろうと意欲を高めたりする。
 - ・「イルカ」をジェスチャーで伝えられるようになりたい。ジャンプがよくなかった。
 - ・「クラゲ」を伝えられるようにしよう。
 - ・「エイ」と「クラゲ」が伝わらなかったから、まずは「エイ」の動き方を工夫しよう。
- ※ 「どう動けばよいのかな」などと疑問をもったり「相手に伝わるようにジェスチャーしたい」などと表現することに意欲を高めたりした姿を問いをもった姿とする。また、「こうすればよいのではないか」と伝わらなかった原因を予想している姿も意欲を高めた姿とみなす。

このように働きかけると【働き掛け2】

- 空間，時間，力性の観点で整理した「うみのいきものシート」を提示する。
 - ・指示「前回の授業では，こんな謎がありましたね。今日はその謎を解いていき，最後にもう一度ジェスチャーゲームをしてみましょう」
 - ・指示「謎を解くためのヒントとして，生活科でつくった『うみのいきものシート』を用意しました。新たに，大きさや広さ，速さ，力の入れ具合について整理してみました」
- 動き方を問う。
 - ・発問「この『うみのいきものシート』を見てください。前にやったジェスチャーゲームのときの自分たちの動きはどうでしたか。よかったところやよくなかったところがありますか。動きをどう変えたらよいでしょうか。グループで話し合ったり実際に練習の場で動いてみたりしながら，相手に伝わるジェスチャーを考えましょう」
- ※ 各グループの練習の場を指示する。
- ※ 子どもがタブレット端末を欲したら，「何のためにタブレット端末がいるの」と問い，課題解決に必要な使い方であればタブレット端末を見ることを許可する。
- ※ グループを周りながらうまく話し合いや練習が進むように支援する。

このようになり (C2)

- 「うみのいきものシート」を見て，マリンピア日本海で見た海の生き物や前のジェスチャーゲームでの自分たちの動きを想起する。
 - ・そういえばマリンピア日本海で見たイルカは，高いところまでジャンプしていたな。僕達のジェスチャーは跳び方が小さかった気がする。
 - ・クラゲは上下にゆっくりと動いていたのを思い出した。
- グループで話し合ったり実際に動いてみたりしながら，「うみのいきものシート」で提示された動きと自分たちの動きとを比較し，**体の部分とその動かし方を考える（資質・能力 生③）**。このとき，課題解決に必要な情報を得るために**ツール活用能力（資質・能力 生②）**を発揮する。
 - ・「エイ」はヒレをユラユラさせていたから，腕を広げてもっとユラユラさせるとうまくいきそうだ。
 - ・「クラゲ」は左右に動くだけじゃだめだよ。足を曲げたり伸ばしたりして上下にフワフワと動くよ。
 - ・本物の生き物の動き方が見たいから，マリンピア日本海で撮影した動画を見たい。
 - ・自分たちのよくないところを探したいから前のジェスチャーゲームの映像が見たい。
 - ・うまくできたかな。タブレット端末で見てみよう。
- ※ 新たな動き方を見いだした子どもは，その動き方が妥当かどうか知りたくなり，タブレット端末で撮影したいと**ツール活用能力（資質・能力 生②）**を発揮する。

このように働きかけると【働き掛け3】

- タブレット端末で撮影できる練習の場を開放する。
 - ・指示「集合。あるグループから，自分たちの考えたジェスチャーがうまくできたかどうかを確認するためにアイパッドで映像を撮りたいという話がありました。他のグループの人はどうですか。それでは，撮影場所をあちらに用意しました。まずは，A，C，E，Gグループが撮って，撮影したら見てみましょう。見終わったら次のグループと交代して，仲良く順番に使いましょう」
- ※ 練習の場と撮影の場を交代で試させる。
- 動きの変化と効果を問う。
 - ・発問「前の動きとどこを変えたの。そこを変えたことで，動きがどんな風になったのかな」
- ※ 各グループを周りながら，個別に発問する。

このようになり (Cn)

- グループで考えた新たな動きを練習の場で試し，空間，時間，力性のどれかの観点から動きを変化させて表現する。
 - ・クラゲは，両腕でカサをつくり，腕を開いたり閉じたりしながら（力性）フワフワと流れに乗って（空間）上下にゆっくりと動こう（空間，時間）。

- ・エイは、腕を大きく広げて、クネクネと腕を動かしながら（力性）、広い範囲をゆっくり泳ごう（空間、時間）。
 - ・ペンギンは、ペタペタと歩いて（力性）、その後、腕を広げ、肩を支点に腕を開いたり閉じたりして素早く泳ごう（時間）。
 - ・イルカは、力強く足（尻びれ）を上下に動かして（力性）、大きくジャンプしよう（空間）。
 - ・サメは、体をクネクネと動かしながら（力性）、うつ伏せになったり仰向けになったりして（空間）ゆっくりと泳ごう（時間）。
- 前のジェスチャーゲームでの自分たちの動きと今の動きとを比較して、動き方を工夫したことでうまく表現できたことを実感する
- ・前は左右に動くだけだったけど、上下にゆっくりフワフワと動いてみたら、前よりも動きが大きくなったよ。
 - ・速さを変えたり動き方を上下に変えたりしたら、うまくできたぞ。

このように働き掛けると【自覚のための働き掛け】

- もう一度、マリンピアジェスチャーゲームを設定する。
 - ・指示「では、もう一度、ジェスチャーゲームをしてみよう」
- ジェスチャーゲームの感想とうまくいった理由を問う。
 - ・発問「2回目のジェスチャーゲームはどうでしたか。前よりもたくさん伝わったかな。どうしてうまくできたのでしょうか。ワークシートに書きましょう」

このようになる

- 空間、時間、力性の観点から動きを変化させながら海の生き物になりきって表現する。
 - ・練習の場で試したように、大きな動きで表現しよう。
 - ・やった。この前よりもいっぱい伝わったぞ。
- 様々な資質・能力を発揮したことで、課題を解決できたことを自覚する。
 - ・楽しく運動ができました。いっぱい伝わってうれしかったです。タブレット端末で自分の動きを見たり、どこをどう動かすか考えて工夫したことがよかったです。

8 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したC nになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。
- ③ 子どもは発揮した資質・能力を自覚することができたか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け3を受けて、 のように、空間、時間、力性のどれかの観点から動きを変化させながら動くことができたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ② 働き掛け2, 3を受けて、次のような姿が見られたかどうかを、実際の子どもの発言や撮影した映像から判断する。
 - ア. のように、部位とその動かし方を見付ける姿が見られたら、資質・能力 生③を発揮したとみなす。
 - イ. のように、課題解決に必要な情報を得るためにタブレット端末を使って映像を見たい、または、新たな動き方の妥当性を判断するためにタブレット端末を使って映像を撮りたいという姿が見られたら、資質・能力 生②を発揮したとみなす。
- ③ 自覚のための働き掛けを受けて、 のように発揮した資質・能力を自覚することができたかを、ワークシートの記述から判断する。