

# 第1学年1組 体育科学習指導案

授業日 平成28年9月30日(金) I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

ダンス&ボディーパーカッション「〇〇花火でダンシング！」 ―表現遊び・リズム遊び―

## 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。  
・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。
- イ リズム遊び  
軽快なリズムの音楽に乗って弾んで自由に踊ったり、友達と調子を合わせたりして楽しく踊る。  
・リズムに乗って、弾む、回る、ねじる、スキップするなどの動きを繰り返して即興的に踊ること。  
・友達と手をつないだり、まねをしたりして踊ること。
- (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、ボディーパーカッション花火の音楽に乗りながら、身近な題材の特徴をとらえた動きを生かして全身の動きで楽しく踊ることができるようにする。花火を表現させることで、高低差に変化を付けた動きをさせることができる。また、単に花火を表現するのではなく、例えば動物花火とすることで、速さの変化を付けて踊ることができると考えた。

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したり、軽快なリズムの音楽に乗って弾んで楽しく表現させようとしたりして指導してきた。しかし、動き方を具体的に考えることができないうために、全身を使わずに動きが小さくなってしまいう子どもが見られた。その原因として「体の部位に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」という見方・考え方を働かせていないために、どのように体を動かせばよいのかが分からないということが考えられる。

そこで、「体の部位に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」という見方・考え方を働かせさせ、動き方を工夫する力である思考力・判断力・表現力という資質・能力を発揮させようとして考え、音楽科の「ボディーパーカッション～リズム遊び～」という学習と関連を図って単元を構成した。音楽科の学習でリズム打ち遊びをする際にも「手をたたいてタンタンとリズムをとろう」「膝をたたいてタタタタというリズムをたたこう」などと体の部位やリズムに着目させてボディーパーカッションのリズム打ち遊びをさせるようにする。

また、演奏の具合を判断させるときにはグループで相談させて「協働性」を発揮させたり、タブレット端末を使わせて「ツール活用能力」を発揮させたりする。演奏の様子を動画で撮影させたり、映像を見直させたりして体の部位の動かし方やリズムのとり方を繰り返し確認できるようにする。

このように、音楽科と体育科とを意図的に組み合わせて「体の部位に着目して考える」「リズムを意識して動く」という見方・考え方を働かせることは、音楽科では聴奏・視奏の能力、リズムに対する感覚を十分に養うこと、体育科では身体表現能力やリズムに乗って踊る能力を培うことにつながる。教科を横断する様々な資質・能力を発揮させることができることに本単元の価値がある。

### 3 本単元で目指す姿

#### 動きを変化させる工夫をとおして、リズムに乗りながら全身で〇〇花火を表現する子ども

具体的には、「体の部位（腕、足、頭など）に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」という見方・考え方を働かせ、「はなびヒントシート」やタブレット端末を用いた「ツール活用能力」等の様々な資質・能力を発揮しながら、①リズムに乗って②題材の特徴を生かした高低差や速さの変化をつけた動きで表現する姿。

### 4 本単元で育成する資質・能力

単元カード参照

### 5 指導計画 全6時間（180） 音楽科3時間、体育科3時間

単元カード参照

### 6 指導の構想

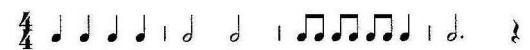
まず、体育科の単元に入る前に、音楽科の単元である「ボディーパーカッション～リズム遊び～」の学習をする。この単元では、まず花火の思い出とそのときの花火の種類や様子を問い、曲への思いをふくらませたり、花火の動きに着目させたりする。

次に、ボディーパーカッション花火のバージョン1を範奏する。4、5人で8グループをつくり、グループごとにバージョン1の練習をさせる。このとき「手をたたいてタンタンとリズムをとろう」「膝をたたいてタタタタというリズムをたたこう」などと部位に着目させてボディーパーカッションのリズム打ち遊びをさせるようにする。そうすることで、**手や膝、足を意識して、リズム打ちをする**という見方や考え方を働かせてボディーパーカッションのリズム打ち遊びができるようになる（音楽科①知識・技能）。

バージョン1ができるようになった子どもに、バージョン2を演奏させる。バージョン2とは、バージョン1をグループごとに1小節ずつずらして演奏することである。また、演奏がうまくできたかどうか、演奏の様子を確認させるために、タブレット端末で自分たちの演奏を撮ったり、撮影した演奏を見直したり（「ツール活用能力」）させる。

ボディーパーカッション花火のリズム打ちができるようになった子どもに、体育科の単元「ダンス&ボディーパーカッション『〇〇花火でダンシング！』」の学習に取り組ませる。まずは、子どもにボディーパーカッション花火のリズムパターンを演奏させる。そのリズムに合わせて教師が「〇〇花火」を示範する。ここでは「打ち上げ花火（跳び上がり、手足を大の字に開く動き）」「うさぎ花火（手を頭に付け、ピョンピョン跳ねる動き）」「竹とんぼ花火（腕を広げ、跳んで回る動き）」「コマ花火（お尻を軸にして、クルクル回る動き）を取り上げる。子どもに感想を聞き、教師の動きを真似させる。子どもは、楽しんで表現するとともに、自分だったらもっとうまく動くと考え、その後、右記のような説明をし、自分の考えた〇〇花火を表現させる。この様子をタブレット端末で撮影させておく。このときの映像は教師が評価に使ったり、子どもが情報を得たりするために活用する。子どもは、うまくリズムに乗って動くことができなかつたり、全身を使わずに動きが小さくなつたりしている（C0）。

#### ○リズム・パターン



#### ○バージョン1

- ・3小節目を膝打ちしたり、足踏みしたりする。
- ・それ以外は、手拍子をする。
- ・4小節目は「ドーン！」と弾けるように声も出す。
- ・4回繰り返す（16小節）。

#### ①リズムパターンに歌詞を付ける。

「はなびだ ドーンドーン 〇〇はなびだ ドーン」

#### ②〇〇のところに、いろいろな題材を入れる。

③1回目はボディーパーカッション、2回目は花火ダンス、3回目はボディーパーカッション、4回目は花火ダンス…というように、繰り返す。

④タタタタタタタのリズム、タンタンタンタンのリズム、ターンタンのリズム、ターーンのリズムのいずれかに合わせて考える。

#### 働き掛け1

ペアやグループでミラーごっこを行わせ、友達の動きのよいところと自分の動きのよくしたいところを問う。

問いをもたせるための働き掛けである。示範の動きを基にして自分の動きを考えた子どもに、グループを発表し、グループごとに友達の考えた〇〇花火の動きを真似させるミラーごっこを行わせる。その後、友達の動きのよいところを問う。子どもは、「友達のイルカ花火のジャンプする動きがよかつ

た」「蛇花火のキョロキョロする動きが面白かった」等と、自分と友達の動きを比較して動きのよかったところを発表する。教師はその発表を聞きながら、空間、時間、力性の観点で整理した表にまとめる（はなびヒントシート）。友達の動きのよいところを見つけた子どもに、自分の動きのよくなりたいところを問う。子どもは、「もっと大きく動きたい」「もっと速く動きたい」等と、自己の能力に適した課題に気付く力（**体育科②思考力・判断力・表現力**）を発揮して考える。このように、「うまく表現できるようにになりたい」「もっと動きを工夫したい」と考え、表現することに意欲を高めた姿を問いをもった姿とみなす。問いをもった子どもに、学習課題「グループで面白い動きをする〇〇花火を考えて、楽しく踊ろう」を提示する。

#### 働き掛け2

空間・時間・力性の観点で整理した「はなびヒントシート」や友達の〇〇花火の映像、自分の〇〇花火の映像を提示し、どんな動きを取り入れるかを問う。

課題解決に必要な動き方を収集させ、見通しをもたせるための働き掛けである。

問いをもった子どもに、「はなびヒントシート」や友達の〇〇花火の映像、自分の〇〇花火の映像を提示する。そして、どんな動きを取り入れるかを問う。子どもは**体の部位に着目してその動かし方を考える、リズムを意識して動く**という見方・考え方を働かせながら、「はなびヒントシート」で示された動き方と自分の動き方とを比較したり、友達の映像と自分たちの映像とを比較したりして、リズムに乗って動き方を工夫する力（**音楽科②体育科②思考力・判断力・表現力**）を発揮する。また、このときの子どもは、グループで話し合ったり役割分担したりしながら活動に励んだり（**「協働性」**）、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おうと考えたり（**「ツール活用能力」**）する。

名前	大きさ、広さ(空間)	速さ(時間)	力強さ(力性)
ねずみ花火	膝を軸にしてクルクル回る	ターンターンのリズム	力強く回る
イルカ花火	高く跳んで体をそる	ターンターンのリズム	力強く跳ぶ
ひこうき花火	腕を開いて走り回る	タタタタのリズム	
さる花火	腕を丸めて頭に付けて跳ぶ	タンタンのリズム	軽やかに跳ぶ

<「はなびヒントシート」例>

見通しをもった子どもは実際に動いてみたり、再度「はなびヒントシート」や映像を基にしたりしながら、自主的に粘り強く表現リズム遊びに取り組み（**体育科③態度**）、〇〇花火の動き方を工夫する。工夫を見いだした子どもは、見いだした新たな動き方が面白い動きになっているかどうかを知りたくなる。

#### 働き掛け3

タブレット端末で撮影できる場を設定し、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。

自分たちの動き方が見たいと考えた子どもに、タブレット端末で撮影できる場を設定する。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。子どもは、自分たちの動き方を撮影したり、見直したり（**「ツール活用能力」**）しながらリズムに乗って動き方を工夫する（**音楽科②体育科②思考力・判断力・表現力**）。

練習を繰り返しているグループを回りながら「動きをどう変えたのですか」「動きを変えたら、どんな感じになったかな」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。子どもは花火の動き方を工夫したことで面白い動きの〇〇花火ができたことを実感する。

**体の部位に着目してその動かし方を考える、リズムを意識して動く**という見方・考え方を働かせながら、「はなびヒントシート」やタブレット端末を使って自分の動きを見直したり（**「ツール活用能力」**）、リズムに乗って動き方を工夫したり（**音楽科②体育科②思考力・判断力・表現力**）して、繰り返し練習することで、**リズムに乗りながら全身で〇〇花火を表現する子ども（Cn）**になる。そして、動きがよくなった子どもは、みんなに見てもらいたいと考える。

#### 働き掛け4

見いだした面白い動きをする〇〇花火を表現させ、みんなで踊った後、うまく表現できたところとうまくいった理由を問う。

子どもに達成感を味わわせ、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。

見いだした面白い動きをする〇〇花火を表現させ、みんなで踊る。子どもは、リズムに乗りながら全身で〇〇花火を表現する。そして、前よりもうまく表現することができたことを実感する。最後に、うまく表現できたところとうまくいった理由を問う。子どもは、「足を曲げたり伸ばしたりして上下に動いたり、腕を広げてもっと大きく爆発したりして、うまく〇〇花火をすることができました（**体育科①知識・技能**）。タブレット端末で自分の動きを見たり（**「ツール活用能力」**）、どこをどう動かすか考えて工夫したこと（**体育科②思考力・判断力・表現力**）がよかったです」等と、様々な資質・能力を発揮したことで課題が解決できたことを自覚する。

## 7 本時の構想（本時5／6時間）

### (1) ねらい

「体の部位（腕、足、頭など）に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」という見方・考え方を働かせ、「はなびヒントシート」やタブレット端末を用いた「ツール活用能力」等の様々な資質・能力を発揮しながら、①リズムに乗って②題材の特徴を生かした高低差や速さの変化をつけた動きで表現することができる。

### (2) 主張（展開）3Q（45分）

#### このように子どもに（C0）

- ボディーパーカッション花火のリズム打ちができる。
- 題材の特徴をとらえている。
- 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。
- 手や膝、足踏みなどのたたかところを意識してリズム打ちをすると、うまくできるという見方・考え方を経験している。
- 自分の考えた〇〇花火を表現する最初の場面では、うまくリズムに乗って動くことができなかったり、全身を使わずに動きが小さくなったりしている。

#### このように働きかけると【働き掛け1】

- ペアやグループでミラーごっこを行わせる。
  - ・指示「友達とペアやグループになり、友達の考えた〇〇花火を真似してみましょう」
- 友達の動きのよいところと自分の動きのよくしたいところを問う。
  - ・発問「友達の動きのよかったところはどこですか。また、もっとうまく〇〇花火を表現するために、もっとよくしたいところはどこですか。ワークシートにもっとよくしたいところと理由を書きましょう」
  - ・指示「次の体育では、グループで面白い動きをする〇〇花火を考えて、楽しく踊りましょう」

#### このようになり（C1）

- ペアやグループでミラーごっこを行う。
  - ・〇〇さんのねずみ花火が楽しかったです。膝を使ってクルクルと回ったところがよかったです。
  - ・〇〇さんの花火は、リズムに合っていてよかったです。
  - ・僕は、動きが小さくて、迫力がなかったと思います（**体②**）。
  - ・私は、うまくリズムに乗って踊れませんでした（**体②**）。
- 問いをもつ。
  - ・もっと面白い〇〇花火をつくって踊りたい。
  - ・リズムに乗って踊りたい。花火をうまく表現するには、どうすればよいのかな。
- ※ 「うまく表現できるようになりたい」「もっと動きを工夫したい」と考え、表現することに意欲を高めた姿を問いをもった姿とみなす。

本時ここから

#### このように働きかけると【働き掛け2】

- 前の授業で行った、教師の考えた〇〇花火をみんなで踊らせる。
  - ・指示「まずは、ウォーミングアップです。先生の考えた〇〇花火で踊りましょう」
- ※ 「打ち上げ花火（跳び上がり、手足を大の字に開く動き）」「うさぎ花火（手を頭に付け、ピョンピョン跳ねる動き）」「竹とんぼ花火（腕を広げ、跳んで回る動き）」「コマ花火（お尻を軸にして、クルクル回る動き）を取り上げる。

- 空間・時間・力性の観点で整理した「はなびヒントシート」や友達映像、自分の映像を提示する。
- ・指示「今日の授業では、グループで面白い動きをする〇〇花火を考えて、楽しく踊りましょう。次のことに気を付けて花火を考えよう。①自分でつくった花火をもっとよくしてもよいし、新しい花火をつくってもよい②最後のドーンを合わせるようにする」
- ・指示「考えるときのヒントとして、前回の授業でつくった『はなびヒントシート』、また前の体育の授業で撮影したみんなの映像を用意しました。自分たちが〇〇花火を考えるときに、必要であれば見てください。見ても見なくても構いません。タブレットを見なくなったら先生に言ってください」
- どんな動きを取り入れるかを問う。
- ・発問「前の授業でやった〇〇花火の動きはどうでしたか。どんな動きを取り入れると面白い動きをする〇〇花火ができるかな。グループのお友達と相談したり実際に踊ってみたりしながら考えてみましょう」
- ※ 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。
- ※ グループを回りながらうまく話合いや練習が進むように支援する。

### このようになり (G2)

- 教師の考えた〇〇花火を楽しんで踊る。
  - ・疲れるけど、楽しい。
  - ・リズムに合わせるのが難しいな。
  - ・もっと工夫したい。
- 「はなびヒントシート」を見たり映像を見たりして、自分たちの〇〇花火の動きを想起する。
  - ・僕の考えたねずみ花火はゆっくり過ぎた。もっと腕を使って速く回ってみよう。
  - ・私は動きが小さかったから、もっと手や足を動かして、大きく動こう。
- グループで相談したり実際に踊ってみたりしながら、どんな動きを取り入れるか考える。
  - ・イルカ花火は、もっと高くジャンプして、1回転してみようかな (体②)。
  - ・さる花火は、手を頭に付けるだけでなく、足の裏を合わせて8の時みたいにジャンプすると面白くなるぞ (体②)。
  - ・動きが小さい。もっと足を曲げたり伸ばしたりして上下に動いたり、腕を広げてもっと大きく爆發して力の入れ具合を変えたりしてみよう (体②)。
  - ・タンタンタンタンだとリズムが速いからターンタンのリズムに変えるとよさそうだ (音②)。
  - ・「1、2、3、…」と声を出しながら踊ると、動きを合わせられるよ (音②)。
  - ・タブレット端末で、前の自分の動きを見直してみよう (「ツール活用能力」)。
  - ・タブレット端末で、動きがよくなったかどうか確認したい (「ツール活用能力」)。
- ※ 「〇〇するためにタブレット端末を使いたい」と課題解決に必要な使い方をしている子どもは、「ツール活用能力」を発揮したと判断する。
- ※ ③態度や「協働性」については、自主的に粘り強く表現リズム遊びに取り組んでいるかどうか、グループで話し合ったり役割分担したりしながら活動に励んだりしているかどうかを、実際の子どもの様子から判断する。

### 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場を設定する。
  - ・指示「集合。面白い動きをする花火ができましたか。自分たちの考えた動きがうまくできたかどうかを確認するためにタブレット端末で映像を撮りましょう。班長は自分たちの撮影場所を決めてください」
- 動きの変化と効果を問う。
  - ・発問「動きをどう変えたのですか。動きを変えたら、どんな感じになったかな」
- ※ 各グループを回りながら、個別に発問する。

### このようになり (Gn)

- 考えた新たな動きをタブレット端末で撮影したり相談したりして、リズムに乗って題材の特徴を生かした高低差や速さの変化をつけた動きで表現する。

- ・自分たちの動きが見てみたい。タブレット端末で撮影してみよう（「ツール活用能力」）。
- ・イルカ花火は、走ってから勢いを付けて高くジャンプする。そして体を反ったり、1回転したりしよう。ターンターンのリズムでジャンプするとよさそうだ（音②体②）。
- ・さる花火はウッキーウッキーといいながら、タンタンタンと跳び回ろう。空中でさるのポーズをすると面白いな（音②体②）。
- ・ゴリラ花火は、右左に体を振りながら、胸をドンドンと叩く動きをしてみよう。タタタタのリズムで叩こう（音②体②）。
- 前の〇〇花火の自分の動きと今の動きとを比較して、リズムに乗っ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。
- ・前は動きが小さくて〇〇花火に見えなかったけど、速さを速くしたり、膝や肘をしっかり曲げたり伸ばしたりして動きを大きく変えたら、うまくできたぞ。
- ・前は跳ぶ動きや回る動きを入れていなかったけど、入れたら面白い動きになった。
- ・「1, 2, 3」と声を出して動いたら、リズムが合うようになった。

本時ここまで

#### このように働き掛けると【働き掛け4】

- 見いだした面白い動きをする〇〇花火を表現させる。
  - ・指示「みんながつくった〇〇花火をみんなで踊ってみよう。まずは1班が考えた花火です。みんなでまねっこしよう」
- ※ 各班の考えた花火を順番に取り上げ、みんなで踊らせる。
- うまく表現できたところとうまくいった理由を問う。
  - ・発問「とても面白い花火ができましたね。それでは、自分たちの考えた〇〇花火のよくできたところはどこでしょうか。また、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

- リズムに乗って、題材の特徴を生かした高低差や速さの変化をつけた動きで表現する。
  - ・練習の場で試したように、大きな動きで表現しよう。
  - ・この前よりもリズムに乗って、うまく花火を表現できたぞ。
- 見方・考え方を働かせて様々な資質・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。足を曲げたり伸ばしたりして上下に動いたり、腕を広げてもっと大きく爆発したりして、うまく〇〇花火をすることができました。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、想定した見方・考え方を働かせることができたか。
- ③ 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。
- ④ 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、リズムに乗ったり題材の特徴を生かしたりして全身で表現する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、        のように、「部位に着目してその動かし方を考える」「リズムを意識して動く」という姿が見られたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ③ すべての働きかけにおいて、想定した資質・能力を発揮することができたかどうかを、実際の子どもの発言や撮影した映像から判断する。
- ④ 働き掛け4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。