

# ミュージカルごっこ スイミー

## — 表現遊び —

教科等横断的単元

1年体育科・国語科  
附属新潟小学校

2月 39Q 〈13時間〉  
教諭 山形 昭

### 1 本単元で目指す姿

動きを変化させる工夫を通して、スイミーの物語を全身で表現する子ども  
 具体的には、体の部位（腕、足、頭など）に着目する、言葉に着目するという体育科や国語科の「見方・考え方」を働かせ、「スイミーヒントシート」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、スイミーの物語を高低差や速さの変化をつけた動きで表現する姿

### 2 本単元で育成する資質・能力（評価規準）

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
体育科	○ミュージカルごっこに関する知識 ○海の生き物の特徴的な動きに関する知識や技能	○自己の能力に適した課題に気付く力 ○運動の行い方を工夫する力	○自主的に粘り強く表現遊びに取り組む態度
国語科	○大事な言葉や文に注意しながら読む技能	○言葉によって感じたり想像したりする力	○自ら楽しんだり知識を得たりするために読書しようとする態度

### 3 関連する学習

[第1学年] 国語科  
— スイミー —



[第1学年] 体育科  
— ミュージカルごっこ スイミー —

### 4 単元の計画

	【学習活動】☆資質・能力	【働き掛け】	Q
国語科 (二次)	○ スイミーの全文を通読した後、大まかな場面分けを考える。 ・スイミーは、黒くて泳ぐのが速い。 ・赤い魚やマグロ、クラゲなどの海の生き物がいろいろ出てくる。  ○ 海の生き物がいろいろ出たり、スイミーに事件が起こったりして、面白いお話だ。 ☆国語科①	◆ 全文を通読させたり、音楽物語を聞かせたりして、登場人物やスイミーの様子、どんな場面があったかを問う。	24Q 8時間
	「スイミー」でミュージカルごっこをしよう		
	○ スイミーの行動や会話などを手掛かりに、場面の様子を想像しながら読む。 ・一人ぼっちになり、悲しんだと思う。 ・海の生き物登場で元気を取り戻した ☆国語科②③	◆ スイミーの特徴や気持ちを問い、場面の様子をとらえさせる。	
	○ グループを組み、音楽物語の音楽に合わせて、即興的に表現する。 ・スイミーは泳ぎが速いから、走り回ろう（直進的な動き）。 ・クラゲは腕を広げてユラユラ踊る。	◆ グループでスイミーの世界観を体で表現させる。 ※ タブレット端末で動画撮影させる。	

体育科 (二次)	<p>○ よくできたところとよくできなかったところを考える。 ・○○さんの手の動きがあっちこっちに動いて、元気な様子を表してよかった。 ・イセエビがうまくできなかった。</p> <p><b>○ スイミーの物語をうまく表現できるようになりたい。どう動けばよいか。</b> ★国語科①体育科②</p>	<p>◆ 友達の動きのよくできたところや自分の動きのよくできなかったところを問う。【働き掛け1】 ※ どうしてその動きがよかったのか、どの言葉からそう表現したのかななどを問い返し、文章表現に立ち返らせる。 ※ 子どもの意見を空間・時間・力性の観点で分類する(スイミーヒントシート)。</p>	6Q 2時間
	<p>○ 第1, 2場面の動き方をグループで相談しながら考え、表現する。</p>	<p>◆ 第1, 2場面の動き方を問う。 ※ 「36のうごき」を提示する。</p>	
<p>第3, 4場面のスイミーや海の生き物たちは、どんな動きで踊るとよいか。</p>			3Q
	<p>○ 第3, 4場面に登場する海の生き物の動き方を考え、表現する。★協働性</p> <p>○ 考えた動き方を確認し、再度動き方を工夫する。★体育科③</p> <p>○ うまくできた動き方とそれができた方法を自覚する。</p>	<p>◆ 「本文」や「スイミーヒントシート」、海の生き物の映像、自分や友達の映像を提示し、動き方を問う。 ◆ タブレット端末で撮影できる場を設定する。 ◆ うまく表現できたところとうまくできた理由を問う。</p>	1時間
<p>第5, 6場面のスイミーと赤い魚たちは、どんな動きで踊るとよいか。</p>			3Q
	<p>○ 第5, 6場面を即興的に表現する。 ・うまく踊れない。 ○ スイミーの気持ちを想起し、ふさわしい動き方を考える。</p> <p><b>○ ひとりぼっちだったスイミーがきょうだいを見つけたときは、すごく嬉しかったと思う。だから、もっと手足を大きく広げてジャンプするとよい。</b> ★国語科②体育科②</p>	<p>◆ 第5, 6場面を即興的に表現させ、タブレット端末で撮影させる。 ◆ 「スイミーヒントシート」を提示し、どちらの動き方がふさわしいかを問う。【働き掛け2】 ※ 「スイミーヒントシート」の動きを参考にして、教師が例示する。 ※ 本文に立ち返らせて、考えさせる。 ※ ①「見つけた」②「考えた」スイミーの動き方、③「追い出した」スイミーと赤い魚たちの動き方の3つに限定して考えさせる。</p>	1時間
	<p>○ 「見つけた」「考えた」スイミーの動き方、「追い出した」スイミーと赤い魚たちの動き方を考えて表現する。 ・友達と相談して考えよう。★協働性 ・ヒントシートを見てみよう</p> <p><b>○ 考えているところは、同じところを回るようにすると考えている感じが出るよ。</b> ★国語科②体育科②</p>		
	<p>○ 最初の映像と今の映像とを比較し、動きがよくなったことを実感する。★ツール活用能力</p> <p>○ うまくできた動き方とそれができた方法を自覚する。</p>	<p>◆ タブレット端末で撮影できる場を設定し、本時の最初に撮った映像との違いを問う。【働き掛け3】 ◆ うまく表現できたところとうまくできた理由を問う。【働き掛け4】</p>	
	<p><b>○ 大きくジャンプしてのがよかった。友達と相談してよかった。</b> ★協働性</p>		
体育科 (三次)	<p>○ 全場面のスイミーや海の生き物たちの様子を歌と踊りで表現する。</p> <p><b>○ 楽しかった。おうちの人も喜んでくれてよかった。またやりたい。</b></p>	<p>◆ 保護者を招き、ミュージカル「スイミー」の発表会を行う。</p>	3Q 1時間