

1 日 目

第 1 学年 1 組 体育科学習指導案

平成29年 2 月 9 日 (木) 公開授業Ⅱ

平成29年 2 月 10 日 (金) 公開授業Ⅰ

会 場 2 階-P (中学校体育館)

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校

教諭 山形 昭

1 単元名 ミュージカルごっこ スイミー -表現遊び-

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 F 表現リズム遊び」に、次のように示されている。

- (1) 技能
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。
○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。
- (3) 思考・判断
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、国語科「スイミー」で読み取った場面の様子やスイミーの気持ちを基にして、登場する海の生き物の特徴をとらえて全身の動きで楽しく踊り、ミュージカルごっこをする。

従来は、国語科で読み取ったことを基にして、劇化する学習が行われてきた。スイミー役や赤い魚役、マグロ役やイソギンチャク役など、役割分担をしてスイミーの世界観を劇で表す学習である。教科書を読み取るだけの学習よりも、劇化することで「スイミー」の気持ちや場面の様子を深く味わうことができる。しかし、この学習では役割分担をして行うために、スイミー役になった子どもはよいが、そのほかの海の生き物の役になった子どもは、国語科での学びを生かし、スイミーの世界観を味わっているとは言い難い。

また、今までの表現遊びの学習では、どう表現すればよいか分からず困っている子ども、動きが小さく単調で、表現力に乏しい子どもがいた。原因は、子どもの既存の知識だけで題材を表現させていたこと、自分の動きを客観視させなかったことにある。

そこで本単元では、国語科と体育科の学習を組み合わせ、スイミーの世界観を表現する学習を行う。一人一人の子どもがスイミーになったり、海の生き物になったりして、一人でスイミーの世界観を表現するのである。国語科で学んだ「スイミー」を表現遊びの題材とすることで、子どもは学んだ知識を活かし、表現しやすくなる。

また、表現を工夫するときにはグループで相談して「協働性」を発揮したり、タブレット端末を使って「ツール活用能力」を発揮したりできるように働き掛けを構想する。表現の様子を動画で撮影したり映像を見直したりして、**体の部位に着目して**動き方を工夫できるようにする。

このように、国語科と体育科とを意図的に組み合わせ**体の部位に着目する、言葉に着目する**という「見方・考え方」を働かせ、体の動かし方を考えることは、国語科では場面の様子について登場人物の行動を中心に想像を広げること、体育科では身体表現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 本題材で目指す姿

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

4 本単元で育成する資質・能力

①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
○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

5 指導の構想

まず、国語科で**言葉に着目する**という「見方・考え方」を働かせて、「スイミー」の気持ちや場面の様子をとらえさせる学習を行う。加えて、「そのときのスイミーってどんな感じで泳いでいたのかな」「海の生き物って、どう動いていたんだろう」などと問い、**部位に着目する**という「見方・考え方」を働かせることができるようにする。

また、「スイミー」の音楽物語を聞き、曲に合わせて歌ったり呼び掛けたりする活動を行う。「スイミー」の世界観を音読や音楽で味わった子どもに、「スイミーをミュージカルで表現し、おうちの人に見てもらおう」という学習課題を提示する。

働き掛け1

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。

問いをもたせるための働き掛けである。

音楽物語のCDに合わせて、即興的に表現させる。子どもは、うまく表現できるところと表現できないところがある。即興的に自分の動きを考えた子どもに、ペアやグループをつくらせて友達の動きを真似させるミラーごっこを行わせ、その後、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。子どもは、**自分と友達の動きを比較して**自己の能力に適した課題に気付く力（**②思考力・判断力・表現力**）を発揮し、「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」と問いをもつ。

働き掛け2

「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。

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、「スイミーの本文」や「うごきヒントシート」、海の生き物の映像、自分や友達の映像を提示する。「うごきヒントシート」とは、課題解決に必要な動き方を空間・時間・力性の観点で整理したものである。その後、どんな動き方を取り入れるかを問う。子どもは提示された様々なものから自分に必要なものを選択して、確認する。そして、**体の部位に着目して**スイミーの登場人物の動き方を工夫する力（**②思考力・判断力・表現力**）を発揮し、課題解決するための見通しをもつ。

また、このときの子どもは、本文を読み返したり（**国語科③態度**）、自主的に粘り強く表現リズム遊びに取り組んだり（**③態度**）する。さらに、グループで話し合っただけで活動に励んだり（**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。

教師は、各グループを回りながら「文章のどの言葉から、その動きをしようと考えたのか」などと問う。子どもは国語科の**言葉に着目する**という「見方・考え方」を働かせて、言葉によって感じたり想像したりする力（**国語科②思考力・判断力・表現力**）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設定する。

課題解決に必要な動きかどうかを判断させるための働き掛けである。スイミーの世界観を表現する動きを見いだした子どもは、自分の考えた動きが妥当かどうか知りたくなる。そこで、タブレット端末で撮影できる場を設定する。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**）しながら動き方を工夫する（**②思考力・判断力・表現力**）。そして、働き掛け2で教師から提示されたものを見直したり、撮影した自分の動き方を確認したりする活動を繰り返しながら練習を重ね、**スイミーの物語を全身で表現する子ども**になる。

また、練習を繰り返しているグループを回りながら、「どこをどんなふうに変えたのか」「変えたらどんな感じになったのか」などと、動きの変化と効果を問う。子どもは、「ツール活用能力を発揮したことや協働性を発揮したことで、動き方を工夫することができた」など、様々な資質・能力を発揮したことやうまく表現できたことを実感する。

働き掛け4

うまく表現できたところとうまくできた理由を問う。

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、表現できる時間を設定し、表現した感想とうまくいった理由を問う。子どもは、「○○を△△にしてみたら、うまく表現することができました（**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（**②思考力・判断力・表現力**）がよかったです」等と自覚する。

6 指導計画 全13時間（39Q）

別紙「単元カード」参照

7 本時の構想<第1日目> 11/13時間 (45分授業)

(1) 本時のねらい

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, スイミーの第3, 4場面の世界観を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) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 第3, 4場面に登場する海の生き物を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スイミーが, ひとりぼっちになって, 悲しかった場面だ。 ・スイミーは, だんだん元気を取り戻すよ。 ・にじ色のゼリーのようなクラゲが出てくるよ。 ・水中ブルドーザーみたいなイセエビって, どんな感じかな。 <p style="text-align: right;">☆国語科①</p>	<p>○発問「今日は, 第3場面と第4場面の踊りを考えましょう。この場面には, どんな海の生き物がいましたか」</p> <p>※ 本文を提示しておく。</p>
<p>2 第3場面から第4場面を即興的に表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3, 4場面はまだうまく踊れないな。 ・どうやって踊るとよいかな。 	<p>○指示「まずは, 第3場面から第4場面を, 音楽に合わせてミュージカルごっこしよう」</p> <p>※ 自分一人でスイミーの世界観を表現することを再確認する。</p> <p>※ 第3場面から第4場面の音楽を流す。</p> <p>○学習問題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <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> </div>
<p>3 第3, 4場面に登場するスイミーや海の生き物の動き方を考え, 表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もう一度, 文章を読もう。スイミーは悲しかったと書いてあるよ。 ☆国語科③ ・どう動けばよいかな。海の生き物の映像を見てみたいな。 ・自分は, どうやって動いていたのか分からない。自分の前の動きを見てみよう。 ☆ツール活用能力 <p>・スイミーは悲しかったと書いてあるから, ゆっくりと動こう。</p> <p>・水中ブルドーザーみたいなイセエビだから腕を大きく広げて歩こう。</p> <p>・風にゆれてるって書いてあるから, 腕を上げてゆっくりとユラユラさせよう。 ☆国語科②体育科②</p> <p>・〇〇さん, 「見たこともないさかなたち」って, どう動くのかな。</p> <p>・ぼくだったら, こうしようかな。 ☆協働性</p>	<p>○指示「では, 第3, 4場面に出てくるいろいろな海の生き物の動きを考えましょう。そのためのヒントになるものを出します」</p> <p style="text-align: right;">【働き掛け2-①】</p> <p>※ 「本文」や「スイミーヒントシート」, 「海の生き物の映像」「前時で撮影した自分や友達の映像」を提示する。</p> <p>○指示「これらを見てヒントにしてもよいし, グループの人と相談してもよいです」</p> <p>○発問「例えば, イセエビだったらどんな動きで踊りますか」</p> <p style="text-align: right;">【働き掛け2-②】</p> <p>○発問「なぜ, そのような動きをしようと思ったのですか」</p> <p>○指示「では, グループに分かれて, どんな動きで表現するか, 実際に動きながら考えましょう。第3, 4場面の音楽を流すので, 歌いながら踊りましょう」</p>

	○指示「工夫した動きができたなら、ワークシートに動き方と考えた理由を書きましょう。絵でもよいし、文でもよいです」
<p>4 考えた動き方を確認し、再度動き方を工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くらの動きが、腕をユラユラしてよかったよ。 ・こんぶやわかめは、もっと体全体を大きくゆらすともっといいよ。 ・まだまだ動きが小さかった。大股で歩いてみよう。 ★体育科② ・大股で歩いてみたら、ブルドーザーみたいなイセエビになったよ。 	<p>○指示「それでは、これまでにつくった踊りをタブレット端末で撮影して見ましょう」</p> <p>【働き掛け3】</p> <p>※ 音楽を一斉に流して、それに合わせて歌ったり踊ったりする。</p> <p>○指示「それでは、撮影した映像を見てみましょう。自分や友達の動きで、よいところを探して、どこがよかったのか伝えてあげましょう」</p> <p>※ 第3, 4場面の音楽を流す。</p> <p>○発問「どこをどんなふうに変えたのか」「変えたらどんな感じになったか」</p> <p>※ 各グループを回りながら、動きの変化と効果を問う。</p>
<p>5 ミュージカルごっこを行った後うまくできた動き方とそれができた方法を自覚する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末で自分の動きを見て工夫したら、いせえびをうまくできた。 ★ツール活用能力, 体育科② 	<p>○指示「それでは、最後に第3場面、第4場面を通してミュージカルごっこをします」</p> <p>※ 第3場面、第4場面の音楽を流す。</p> <p>○発問「うまく表現できましたか。うまくできたところはどこですか。また、どうしてうまくできるようになったのでしょうか」</p> <p>【働き掛け4】</p>

(3) 評価

- ① **体の部位に着目する、言葉に着目する**という「見方・考え方」を働かせ、想定した資質・能力を発揮したかどうかを、ワークシートの記述や発言、行動（何を見ていたか等）から判断する。
- ② 第3, 4場面の世界観を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たかどうかを、実際の動きや撮影した映像、ワークシートの記述から判断する。

★体育館の場づくり ▲▼タブレット端末 ◇ジェットヒーター -----> タブレット端末の移動

