

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

「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。

体の部位に着目させるという体育科の見方・考え方を働かせ、課題解決の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、場面ごとに即興的に表現させ、その様子をタブレット端末で撮影させる。その後、「スイミーの本文」や「うごきヒントシート」を提示する。「スイミーヒントシート」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、「スイミーヒントシート」の動きを参考にして、教師が動きを例示し、どちらの動き方がふさわしいかを問う。子どもは例示された2つの動きを比較したり、例示された動きと自分の動きとを比較したりして、ふさわしい動きを見いだす。その際、子どもが本文に立ち返って考えられるように、教師は、「文章のどの言葉から、その動きがよいとおもったのか」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。ここで例示する動きは、部位の動かし方を大きく表現する。子どもは、**体の部位に着目して**スイミーや赤い魚たち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、課題解決の見通しをもった子どもは、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**）しながら、よりよい動きを見いだす。

働き掛け3

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。

課題解決に必要な動きかどうかを判断させ、うまく表現できたことを実感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し、本時に最初に撮った映像との違いを問う。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**）しながら動きの妥当性を判断する（**②思考力・判断力・表現力**）。そして、**スイミーの物語を全身で表現する子ども**になり、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、「〇〇を△△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**）。友達と相談して（**協働性**）、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2日目> 12/13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5, 6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5, 6場面に登場する海の生き物の動き方を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・小さな魚のきょうだいたちを見つけた。 ・スイミーはいろいろ考えた。 ・スイミーは教えた。 ・「さげんだ」とも書いてあるよ。 ・赤い魚たちとマグロを追い出した。 <p style="text-align: right;">☆国語科①</p>	<p>○発問「今日は, 第5場面と第6場面の踊りを考えましょう。この場面でスイミーがしたことは, どんなことがありましたか」</p> <p>※ 本文を提示しておく。</p> <p>○指示「スイミーはいろいろなことをしましたね。今日は, その中から『きょうだいたちを見つけたスイミー』『いろいろ考えて叫んだスイミー』『マグロを追い出したスイミーと赤い魚たち』の3つの踊りを考えましょう」</p> <p>○学習問題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">第5, 6場面のスイミーや赤い魚たちは, どんな動きで表現すればよいか。</p> </div>
<p>2 第5, 6場面(最終場面)を表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5, 6場面は初めてだから, うまく踊れないな。 ・きょうだいたちを見つけたスイミーは, どうやって踊ろうかな。 ・もう一度文章を読んでみよう。☆国語科③ ・考えているスイミーは, 同じところをクルクル回るように動こう。 ・追い出すところは, 腕を大きく動かして, ゆっくりと大きく泳ごう。 ・手足を大きく広げてジャンプした動きの方がよいと思う。 ・反対の方は, 手が縮んで動きが小さいからよくない。 <p style="text-align: right;">☆国語科②体育科②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・考えたスイミーは, どうやって踊ろうか。友達に相談してみよう。 <p style="text-align: right;">☆協働性</p>	<p>○指示「まずは, 第5, 6場面を踊ってみよう。そのとき, タブレット端末で撮影しよう」</p> <p>※ タブレット端末の撮影を気にせず, 画面に入らないときがあってもよいことを説明する。</p> <p>※ 第5, 6場面の音楽を流す。</p> <p>○指示「では, 第5, 6場面に出てくるスイミーや赤い魚たちの動きを考えましょう。そのためのヒントとして, 『スイミーヒントシート』があります。」</p> <p style="text-align: right;">【働き掛け2-①】</p> <p>※ 「スイミーヒントシート」を提示する。</p> <p>○発問「例えば, 赤い魚を見つけたスイミーを表現するなら, どちらの動きがふさわしいと思いますか」</p> <p style="text-align: right;">【働き掛け2-②】</p> <p>※ 「スイミーヒントシート」を参考にして, 2つの動きを例示する。その際, 体の部位の動かし方を大きく表現する。</p> <p>○発問「なぜ, こちらの動きがふさわしいと思ったのですか」</p> <p>※ 本文に立ち返らせる。</p> <p>○指示「では, グループに分かれて, まずは①きょうだいたちを見つけたときのスイミー, ②考えているときのスイミーの2つを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」</p> <p>※ ワークシートを配付し, 書き方を説明する。</p>

<ul style="list-style-type: none"> ・大きな魚のふりをしてって書いてあるよ。 ・でも、どうやって泳いだのかは書いてない。 <ul style="list-style-type: none"> ・大きくジャンプしてマグロを驚かせたと思う。 ・イルカみたいに回ったかも。 	<p>○指示「集合。最後に③マグロを追い出すスイミーと赤い魚たちの群れのときの踊りを考えよう」</p> <p>○発問「スイミーたちは、どのようにして泳いでいたのかな。文章のどこに書いてありますか」</p> <p>○指示「群れの泳ぎ方は、どんなふうで泳いでいたのかを想像して踊りを考えよう」</p> <p>※ 「ぼくが目になろう」のときに赤白帽子に貼らせるスイミーのシールを配付する。</p>
<p>3 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"> ・もっと大きく上下に体を動かそう。 ・回転する動きを入れてみよう。 ・ジャンプもしてみよう。 ・きょうだいたちを見つけたところは、腕を上げて大きくびっくりしていたから、スイミーのうれしさが伝わったよ。 ・動きが前より大きくなった。 <p style="text-align: center;">☆体育科②, ツール活用能力</p>	<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」 【働き掛け3-①】</p> <p>※ 第5, 6場面の音楽を流す。</p> <p>○発問「それでは、今、撮影した映像を見てください。この時間の最初に撮った映像と、どこが違うでしょうか」 【働き掛け4】</p> <p>※ 第5, 6場面の音楽を流す。</p>
<p>4 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"> ・とってうまく表現できたぞ。 ・班の友達からアドバイスをもらったりタブレット端末で自分の動きを見たりして工夫したら、スイミーの様子をうまく踊ることができました。 <p style="text-align: center;">☆協働性, ツール活用能力, 体育科②</p>	<p>○指示「それでは、最後に、第5, 6場面のミュージカルごっこをします」</p> <p>※ 第5, 6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>

(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から判断する。
- ② 第5, 6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

