

マリンピアジェスチャーゲーム —表現遊び—

1年体育・生活 6月～7月 33Q (11時間)
 附属新潟小学校 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、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。

2 本単元で育む資質・能力

	①知識や技能	②ツール活用能力	③見方や考え方	④態度
体育	○海の生き物の動きを表現する	○タブレット端末で自分の動きを撮ったり見たりする ○前の自分と今の自分の動きを比較する ○自分と手本の動きを比較する	○体の部位に着目してその動かし方を考えると、改善すべきポイントを見付けることができる	○表現することに親しみをもつ ○楽しく踊る ○自主的に粘り強く取り組む ○ルールやマナーを守る
生活	○海の生き物の様子や特徴をとらえる	○タブレット端末で海の生き物の動きを撮影する ○違いを見いだすために映像を見直す	○観点に着目して観察すると、違いに気付くことができる	○海の生き物に親しみをもつ ○楽しく観察する ○自主的に粘り強く観察に取り組む ○ルールやマナーを守る

3 資質・能力の関連

[第1学年] 生活
 —あそびに いこうよ—
 —いきもの だいすき—



[第1学年] 体育
 —マリンピアジェスチャーゲーム—

4 単元の計画

	【学習活動】 ☆資質・能力	【働き掛け】	Q
生活 (一次)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教室でメダカを飼育し、観察する。 <ul style="list-style-type: none"> ・しっぽ（尾びれ）を動かして泳ぐよ ・口がバクバク動いている。 ○ マリンピア日本海へ行き、海の生き物の動画を撮る。 ☆資質・能力 生② <ul style="list-style-type: none"> ・イルカはしっぽ（尾びれ）を勢いよく動かしてジャンプしているよ。 ・クラゲは、フワフワと浮いたり沈んだりしている。 ・イワシは、みんなで同じ方向に泳いでいるよ。 ☆資質・能力 生③ <p>○ 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。 ☆資質・能力 生①</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ メダカの体の動きを問う。 ※ 観察の視点を与え、体の動かし方に着目させる。 ◆ 海の生き物の動き方を問う。 ※ グループに1台ずつタブレット端末を与え、海の生き物の動画を撮影させる。 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 海の生き物の動きの違いを問い、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。 	27 Q 9 時間
体育 (二次)	<p>海の生き物ジェスチャーゲームをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ お題を見て、即興的に表現する。 <ul style="list-style-type: none"> ・お題は「イルカ」だ。両腕を伸ばして頭の上でつないで頭をつくり、ジャンプしよう。 ・お題は「クラゲ」だ。両腕を広げて頭をつくり、左右にフワフワとゆっくり動こう。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ゲームのやり方を説明をする。 <p>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。1つのお題を20秒で演技させたり回答させたりする。</p>	3 Q 1 時間

○ 相手に伝わらなかった海の生き物を考える。

- ・「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。
- ・「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

○ 次に頑張ることを考える。

- ・「イルカ」をジェスチャーで伝えられるようになりたい。
- ・「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。

○ 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。

○ うまくできなかった海の生き物の動きの改善方法をグループで相談する。

- ・「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。
- ・「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。

★資質・能力 生③

- ・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。

★資質・能力 生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、腕を広げてもっとユラユラさせて力の入れ具合を変えたりしてみよう。

★資質・能力 体③

○ 考えた改善方法を実際に動いて試してみる。

- その動き方が妥当かどうか知りたくなる。
- ・うまくできたかな。タブレット端末で見てみよう。
- 自分たちの動きを撮影し、見直したり練習したりする。

○ 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）。

★資質・能力 体育①

○ 再度、海の生き物ジェスチャーゲームをする。

- ・練習の場で試したように、大きな動きで表現しよう。

○ 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。

★資質・能力 体育②③④

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。

◆ **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。**

【働き掛け1】

※伝わらなかった生き物を確認するとき、今の気持ちを問う。

◆ **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。**

【働き掛け2】

※ 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

◆ **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。**

【働き掛け3】

◆ **もう一度、海の生き物ジェスチャーゲームを設定する。**

◆ **ジェスチャーゲームの感想とうまかった理由を問う。**

【自覚のための働き掛け】