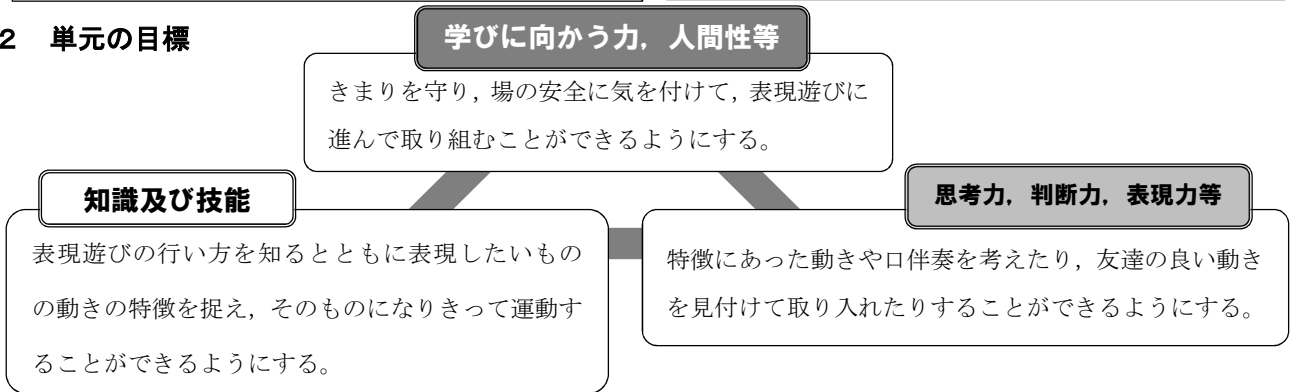


単元名 表現遊び「ヒーローとなって平和をまもれ！」

1 運動の特性

<p>〔一般的特性〕 様々なリズムの音楽に乗って踊ったり，身近なものを題材に特徴を捉え，そのものになりきって全身の動きで表現したりして，楽しむ運動である。</p>	<p>〔児童から見た特性〕 友達といろいろな動きを見つけて動いたり，模倣したり，調子を合わせたりすることで楽しむ運動である。</p>
--	---

2 単元の目標



3 評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①全身を使って動きを表現することができる。 ②表現運動の行い方を理解しているとともに，いろいろな題材の特徴や様子を捉え，高・低の差や速さに変化のある動きを即興的にできる。	①題材の特徴を生かした場面を選んだり，動きにしたり，友達の動きを模倣したりしている。 ②題材の特徴を捉えて，友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。	①学習のきまりを守り，安全に気を付け，誰とでも仲良く運動しようとしている。 ②場の安全に気を付けて，表現遊びに進んで取り組んでいる。 ③発表会に向けて，表現遊びに進んで取り組もうとしている。

4 指導と評価の計画の例

		1	2	3	4	5	6
		場の確認・基礎感覚運動（リズム，運動遊び）・めあての確認					
10 20 30 40	オリエンテーション		ねらい①		ねらい②		まとめ
	○いろいろなヒーローにへんしんしよう		○魔人との戦いを表現しよう① 火の魔人を倒せ！		○魔人との戦いを表現しよう② 水の魔人を倒せ！		○ヒーロー自慢最強のヒーローを紹介しよう
	学習のまとめ・学習カードを書く・後片付けをする						
評価	知		①		②		
	思		①				②
	主	①			②		③

5 指導の工夫

いきいきと動けるよう実態にあった題材

- 児童が生活経験から見たことがあるもの→動物、昆虫、飛行機、キャラクター 等
- 児童が経験したことがあるもの→絵本で読んだことがある、テレビで観たことがある 等

動きを引き出すための言葉かけの工夫

- 題材を特徴づける具体的なイメージの言葉→「大きな川をジャンプで跳び越えてみよう」等
- 具体的な動きへの指示→「今度は右に曲がるよ」「そおーっと歩いていくよ」等



ゆっくりと魔人に近づくよ。

ジャンプして後ろから捕まえるよ。

動きに発展が見られなければ

そろ〜り、そろりと足音をけて。

ピョンッ、ピタッ、パシッ!

6 技能のポイント

ゲームやリズムダンスの中で、即興的に動きをつくる

- 体をほぐす運動のなかで、急に止まっているいろいろなポーズや、ペアで鏡の動きからの止まったポーズをするなど、即興での模倣運動をする。
- リズムダンスの間奏中に自由表現などの時間を設ける。
- 「だるまさんが転んだ」「猛獣狩り」などのゲームで、即興で動物などに変身する場面を設ける。



動きを誇張したり変化を付けたりして緩急や強弱を付ける

- おへそを中心に、全身を使って大きく動くことがポイント。
- 「4つのくずし」を意識することで、動きをより工夫することができる。

動く方向や場所を変える

- ・動く場所をひろく使う
- ・高低差を付ける
- ・同じ場所で動き続けられない など

空間のくずし

体の状態を明確に変える

- ・ねじる（おへそが上下左右に動く）
- ・回る
- ・跳ぶ
- ・転がる など

体のくずし

リズムのくずし

- ・はやく
- ・ゆっくり
- ・急に止まる
- ・はげしく など

リズムを変える

人間関係のくずし

- ・くっつく
- ・はなれる
- ・合わせる
- ・自由に など

友達との関わりを変える

〔運動な苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て〕

なかなか動けない児童には、教師と一緒に動いたり、友達の動きを真似したりしながら心をほぐしていく。慣れてきたら、気に入った動きをパターン化し、繰り返して動くといい。

低 学 年
表現リズム遊び

目 標 : 学習の進め方を知り、自分のめあてをもつことができるよ
うにする

道 す じ	1	2	3	4	5	6
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 オリエンテーション ・学習の進め方を知る	○単元計画や場の図を掲示する。 ○安全に運動するための約束を確認する。	単元計画表 場の図 学習カード
15	2 ほぐしの運動をする。(準備運動) ・リズムダンスを行う。 ・猛獣狩りゲームを行いながら、即興表現をする。	○軽快な曲で端的に行う。 ○単元前半は、気持ちよく体を動かせることに重点を置く。	音楽プレイヤー
20	3 学習のねらいを確認する。		
いろいろなヒーローに変身しよう。			
25	4 個人の動きのイメージづくりをする。 ・教師主導で動く。 ・自分のイメージで動いて表現する。	○全体でいくつかのイメージを出し合い、教師が動きを示す。 ○体全体を使い、自分の思うままに体を動かす。	
35	5 2人組の動きのイメージづくりをする。 ・新たな動きを学習し、いくつかのパターンの中から2人組で見合えるようにする。 ・変身ポーズ ・魔人とヒーローの会合う場面 ・火や炎の魔人への攻撃場面 ・水や氷の魔人への攻撃場面 ・雷や稲妻の魔人への攻撃場面	○体の様々な部位を使い、楽しく表現している児童や、オノマトペを使って表現している児童を紹介し全体に広げるようにする。 ○見合うだけではなく、どんな動きをしたのか、動きながら紹介したり、真似し合ったりして、その後の活動に生かせるようにする。	
40	6 学習のまとめをする ・整理運動をする。 ・学習のめあてを振り返る。 ・学習カードを書く。	☆学習のきまりを守り、安全に気を付け、誰とでも仲良く運動しようとしている。 【主体的に学習に取り組む】 ○なりきったことや楽しかったことを中心に振り返るようにする。	学習カード

低 学 年
表現リズム遊び

単 元 名 : 表現遊び「ヒーローとなって平和をままれ！」

目 標 : 題材の特徴を生かした場面を選んだり、動きにしたり、友達の動きを模倣したりしている。

道 す じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 ほぐしの運動をする。(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーを決めて動きを模倣する。(素早い動き・動きからの停止など) ・だるまさんが転んだ。(素早く止まってポーズの動きなど) 	○全身を大きく使って動いている児童を称賛し、動きを広める。	リズム太鼓 (タンバリン)
5	<p>2 学習のねらいを確認する。</p>		
<p>魔人との戦いを表現しよう① ～火の魔人を倒せ～</p>			
10	<p>3 基本的な動きの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師主導で動く。 ・自分のイメージで動いて表現する。(教師：魔人 児童：ヒーロー) 	<p>○動きを考えるヒントとなるように評価板やカードに掲示する。</p> <p>○高い位置から、低い位置へ、ねじりや指先までの表現を引き出せるようにする。</p> <p>○スローモーションの動きや最後の一撃が誇張されるような工夫を意識する。</p>	評価板 ヒントカード 音楽プレイヤー BGM
20	<p>4 2人組で魔人とヒーローの戦いを表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組でひと流れの物語を作り、役割を決めて動きを表現する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><見合いの観点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・メリハリ (動きの強弱) ・空間を活用しているか。(場を広く使っている, 高低差を意識している など) </div>	<p>☆全身を使って動きを表現することができる。【知識・技能】</p> <p>○物語の起承転結をどうするか話し合わせる。</p> <p>○体の使い方が良い児童のことを称賛し、模範として全体に広げる。</p> <p>○動きづくりに迷っている場合はカード等を活用するよう助言する。</p>	
30	<p>5 役割を交代して表現する。</p>	<p>☆題材の特徴を生かした場面を選んだり、動きにしたり、友達の動きを模倣したりしている。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断・表現】</p>	
40	<p>6 学習のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・整理運動をする。 ・学習のめあてを振り返る。 ・学習カードを書く。 	○なりきったことや楽しかったこと次回どのようなことに挑戦したいかを中心に振り返るようにする。	学習カード

低 学 年
表現リズム遊び

単 元 名 : 表現遊び「ヒーローとなって平和をまもれ！」

目 標 : いろいろな題材の特徴や様子を捉え、高・低の差や速さに変化のある動きを即興的にできるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 ほぐしの運動をする。(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーを決めて動きを模倣する。(素早い動き・動きからの停止など) ・だるまさんが転んだ(素早く止まってポーズの動きなど) 	<ul style="list-style-type: none"> ○全身を大きく使って動いている児童を称賛し、動きを広める。 ○前時までに行った動きを取り入れられるとよいことを助言する。 	リズム太鼓 (タンバリン)
5	<p>2 学習のねらいを確認する。</p>		
<p>魔人との戦いを表現しよう② ～水の魔人を倒せ～</p>			
10	<p>3 基本的な動きの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時までの動きや、ひと流れの動きを確認し、表現活動をする。 ・自分のイメージで動いて表現する。(教師：魔人 児童：ヒーロー) 	<p>場の安全に気を付けて、表現遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○動きを考えるヒントとなるように評価板やカードに掲示する。 ○高い位置から、低い位置へ、ねじりや指先までの表現を引き出せるようにする。 ○体の使い方が良い児童のことを称賛し、模範として全体に広げる。 ○動きに変化を付けたり、誇張して表現しているペアの様子を具体的な言葉で称賛する。 ○ひと流れの動きを50秒程度に設定する。 	評価板 ヒントカード 音楽プレイヤー BGM
20	<p>4 ペアで「ヒーローVS 魔人」のひと流れの動きを表現する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組でひと流れの動きを表現する。 ・ヒーローと水の魔人役を交代して行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆表現運動の行い方を理解しているとともに、いろいろな題材の特徴や様子を捉え、高・低の差や速さに変化のある動きを即興的にできる。 <p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○なりきったことや楽しかったこと発表会でどのようなことに挑戦したかを中心に振り返るようにする。 	
30	<p>5 2人組同士の4人組を作り、見合う。</p> <p><見合いの観点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・メリハリ (動きの強弱) ・空間を活用しているか (場を広く使っている、高低差を意識している など) 		
40	<p>6 学習のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・整理運動をする。 ・学習のめあてを振り返る。 ・学習カードを書く。 		学習カード

低 学 年
表現リズム遊び

単 元 名 : 表現遊び「ヒーローとなって平和をまもれ！」

目 標 : 題材の特徴を捉えて、友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。

道 す じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 ほぐしの運動をする。(準備運動) ・猛獣狩りゲームを行いながら、前時までの動きをイメージして即興表現をする。	○児童の多様な動きへの表現を称賛し、ポイントを意識した運動をするよう助言する。	リズム太鼓 (タンバリン)
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ヒーロー自慢 最強のヒーローを紹介しよう。 </div>		
10	3 基本的な動きの運動をする。 ・教師対児童で動きのイメージ化を図る。 ・これまでの学習から、2人組での戦いの動きを作り、見合えるようにする。	○全体でいくつかのイメージを出し合い、教師が動きを示す。 ○体全体を使い、自分の思うままに体を動かす。	評価板 音楽プレイヤー BGM
15	4 2人組で新しい動きを取り入れ、戦いの表現をする。 ・見合いの場を設ける。お互いの動きを見合い、他の良い動きを取り入れて、自分たちの動きを高められるようにする。(4人グループ) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <見合いの観点> ・メリハリ (動きの強弱・ねじり) ・空間を活用しているか。 (場を広く使っている, 高低差を意識している など) </div>	☆発表会に向けて、表現遊びに進んで取り組もうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】 ○どのような動きで表現するか、話し合うよう指示する。 ○誇張・メリハリが意識できるよう、言葉かけの示範や見合いを取り入れる。 ☆題材の特徴を捉えて、友達に一番気に入った動きや様子を伝えている。 【思考・判断・表現】	
25	5 4人グループで見合い、評価し合う。	○お互いが認め合ったり、称賛し合ったりできるよう、肯定的な雰囲気づくりに努める。	
40	6 学習のまとめをする ・整理運動をする。 ・学習のめあてを振り返る。 ・学習カードを書く。	○表現運動を通じて楽しかったことを中心に学習カードにまとめる。	学習カード