

単元名 「表現遊び・リズム遊び」 ～ゆうえんちへ ゴー!～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

- 軽快なリズムの音楽に乗ってはずんで踊ったり、身近な生活の中から題材を見つけて、そのものになりきって踊ったりしながら、のびのびと体を動かすことが楽しい運動遊びである。
- 友達と調子をあわせて踊ったり、いろいろな動きや様子の特徴を見つけて踊ったりすることが楽しい運動遊びである。

(2) 児童から見た特性

- 体全体でリズムに乗って踊ったり、乗ってみたい乗り物などに变身したりすることが楽しい運動遊びである。

2 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

- リズム遊びや表現遊びに進んで取り組もうとすることができる。

(2) 思考・判断

- 友達のよい動きを見つれたり、まねして踊ったりすることができる。

(3) 運動の技能

- リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、いろいろなものの特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習具 体活 動に 評 お 価 規 準	①誰とでも仲よくいろいろなリズム遊びや表現遊びに楽しく取り組もうとする。 ②楽しく踊るための約束やマナーを守って仲よく取り組もうとする。	①軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊ったり、好きなアトラクションの動きや様子の特徴などを見つけて踊ったりしている。 ②友達のよい動きを見つれたり、まねしたりして踊っている。	①リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。 ②アトラクションの特徴をとらえ、なりきって踊ることができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6
10	〈オリンテーション〉 ○学習の進め方 ○イメージバスケット作り リズム遊び、表現遊びをする。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">リズムカルな音楽に乗って全身で弾んで踊り、リズム遊びを楽しむ</div>				
20		○2～3曲をメドレーで流し、リズムに乗って2人組で踊る				
30		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">遊園地のいろいろ乗り物などになって踊り、表現遊びを楽しむ</div>				
40		○教師と一緒に2～3の場面を踊って楽しむ ○2人組でカルタをめくり、思いつくままに自由に踊る ○好きな乗り物を選んで、簡単なお話にして踊ったり、見せ合ったりする ○学習のまとめをする				
評価	ア②	ア①	ウ①②	ウ①②	イ②	イ①②

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

- 表現遊びとリズム遊びを1時間の学習の中に組み合わせる。1時間の前半を「リズム遊び」、後半を「表現遊び」とする。また、毎時間くり返すことによって学習の進め方に慣れていけるようにする。
- リズム遊びでは、同じ曲を2回続けて踊ることで、曲の特徴に気づき、気持ちよくリズムに乗れるようにする。
- 表現遊びでは、まず、教師と一緒に共通に動きを体験する「やってみよう(習得)」、「やってみよう」を生かして友達と一緒に踊る「広げよう(活用)」という学習過程を組むことで、児童の動きを広げられるようにする。

(2) 学習形態の工夫

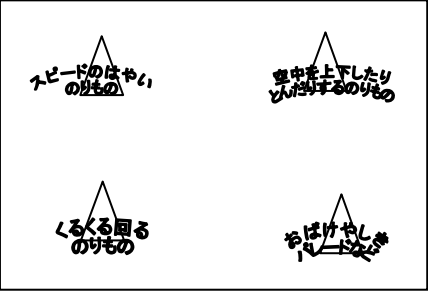
- 同じ曲やリズムを仲間と共有し、お互いを感じ合い触発し合う関係になれるよう毎時間2人組で活動するようにする。事前に2人組を決めておくことで、リズム遊びや表現遊びに集中できるようにする。

2 年
No.44

1 単元名 ゆうえんちへ ゴー！

2 目 標 ・学習のねらいや進め方を知り，見通しをもつことができる。
 ・楽しく踊るための約束やマナーを守ろうとすることができる。

3 展 開 (1/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	マナーを守って楽しく踊ること		
2分	1 学習のねらいと道すじを知り，学習の進め方について見通しをもつ。	○毎時間，リズム遊びと表現遊びの順で行うこと，毎時間変わる2人組をベースに活動していく事を伝える。	
10	2 イメージバスケットを作る。	○「スピードのある乗り物」「くるくる回る乗り物」「上下に動く乗り物」「その他，遊園地で遊べるもの」の4つに分けてイメージを出していく。 ○オノマトペ(擬態語・擬音語)や気持ちなども書き加えるよう助言し，イメージを多様にもてるようにする。 ○児童たちから出たイメージをイメージバスケットに書き込んでいく。	イメージバスケット(個人用・クラス用)
7	3 リズム遊びをする。 ○みんなでいっしょに座ったままでリズムをとる。	○同じ曲を2回続けて踊る。 ○へそでリズムをとるよう，助言する。	
15	4 表現遊びをする。 ○イメージバスケットにかかれた乗り物になって踊る。	○体育館をイメージ別の場に分け，全部の場を回るように助言する。 ○それぞれの場の近くにイメージバスケットを張っておき，いつでも参考にできるようにしておく。 ◇マナーを守って楽しく踊ろうとする。 ○友達のを乱暴に扱っている児童には，近くへ行って一緒に踊りながら，助言をする。 ○恥ずかしがって踊れない児童には，心を開いて踊れる友達と一緒に踊ったり，友達の動きをまねたりしてもよいことを助言し，少しでも動けたらほめて自信をもてるようにする。	
			
6	5 見せ合う。 ○半分ずつ交替で見せ合う。 ○どんな様子を踊っているのか，よくわかったことを発表する。	○どんな動きでよくわかったのかを言うよう，助言する。	
5	6 学習をふり返る。 ○学習を簡単に振り返り，話し合う。 ○学習カードを書く。	○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。	

2 年
No.45・46

1 単元名 ゆうえんちへ ゴー！

2 目標 ・友達と仲よくリズムや乗り物の形や動きをとらえてなりきって踊ることができる。

3 展開 (2・3/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	リズムに乗って全身で弾んで踊ったりなりきって踊ったりすること		
4分 10 2	<p>1 ダンスウォーミングアップをする。 ○足ジャンケン ○体ジャンケン</p> <p>2 リズム遊びをする。 ○教師と一緒にリズムを感じて踊る。 ・1曲目「プリプリスキヤット」 ・座ったまま 手拍子でリズムをとる。 へそで踊る。 ⇒立って二人で弾んで踊る。 スキップする。ねじる。回る。 ○2人組で自由に踊る ・2曲目「プリプリスキヤット」 ・3曲目「ポルカ・オ・ドルカ」</p> <p>3 乗り方や動き方を確認する。 ○どんな乗り方をしたか。 ○どこを動かして踊ったか。</p>	<p>○声を出し、体全部を使ってじゃんけんすることで、心と体を解放できるようにする。 ○座って踊り、おへそが弾むことを意識できるようにする。 ○おへそをいっぱい動かしてみよう。 ○おへそが前後に動くよ。</p> <p>○教師がリードしていろいろな動きを経験させる。 ○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。 ◇音楽に乗って、友達と仲よく踊ろうとする。 ○音楽に乗ることができない児童には、一緒に踊ったり、友達のまねをするよう声をかけたりして、少しでも動いたらほめて自信がもてるようにする。 ○動きがわからず止まってしまう児童には、曲をよく聞いて、小さく弾んだりひざでリズムをとったりするよう助言する。 ○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくようにさせる。 ○どんな動きをしたかを振り返り、工夫している児童を賞賛する。</p>	MDプレイヤー MD
	遊園地のいろいろなアトラクションになって踊り、表現遊びを楽しむ		
5 15 5 4	<p>〈やってみよう〉</p> <p>4 2～3の乗り物をみんなで踊る。 ○ジェットコースターになって ・ゆっくり出発だよ。ガチャガチャ。 ・すごいスピードだよ。 ○コーヒーカップになって ・くるくる回るよ。 ・クルーリクルクル 〈広げよう〉</p> <p>5 2人組で、思いつくまま自由に踊る。</p> <p>6 見せ合って、あてっこをする。 ○ペアグループで見せ合う。</p> <p>7 学習をふり返る。 ○学習を簡単に振り返り、話し合う。 ○学習カードを書く。</p>	<p>○イメージバスケットの中から、形や動きの特徴が異なる乗り物を共通に取り上げる。 ○教師が動きや場面が浮かぶような言葉でリードする。 ○全身で踊っている児童や顔までなりきっている児童を賞賛する。 ○すごいスピードだね。 ○とっても高い所まで行ったよ。急に落ちるよ！ビューン。</p> <p>○イメージバスケットを参考にしながら踊ってもよいことを知らせる。 ○口伴奏をつけて踊ると、その乗り物の様子がよくわかり、動きがはっきりすることを助言する。 ◇乗り物になりきって踊ることができる。 ○踊れない場合は、具体的な動きのイメージにつながるような言葉かけをしていく。 ○どんな動きでわかったか伝え合うよう助言する。 ○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。</p>	イメージバスケット 学習カード

2 年
No.47～49

1 単元名 ゆうえんちへ ゴー！

2 目標 ・曲の乗り方を工夫したり，気に入ったイメージを簡単なお話にしたりして踊ることができる。

3 展開 (4～6／7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	曲の乗り方を工夫して踊ったり，簡単な話にして踊ったりすること		
10分	<p>1 リズム遊びをする。</p> <p>○軽快な曲 2～3 曲をメドレーで流し，リズムに乗って踊る。</p> <p>○教師と一緒にリズムを感じて踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1 曲目「ポルカ・オ・ドルカ」 ・スキップする。転がる。ストップモーション。スローモーション。足の下をくぐる。 <p>○2 人組で自由に踊る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2 曲目「ポルカ・オ・ドルカ」 ・3 曲目「千年万年」 	<p>○教師がリードしているいろいろな動きを経験させる。</p> <p>○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・急にストップしたり，早送りをしたりして踊ってみよう。 ・背中合わせで踊っても面白いね。 </div> <p>◇音楽をよく聞いて，動きや乗り方を工夫して踊っている。</p> <p>○動きや乗り方が単調になりがちな児童には，よい動きの児童のところへ行っ一緒に踊るよう助言する。</p> <p>○1 曲ごとの曲の特徴を確認し，乗り方の違いに気づくようにさせる。</p> <p>○楽しかった動きを振り返り，工夫している児童を賞賛する。</p>	MDプレイヤー MD
2	<p>3 乗り方や動き方を確認する。</p> <p>○どんな乗り方をしたか。</p> <p>○どんな工夫をして踊ったか。</p>		
	遊園地のいろいろなアトラクションになって踊り，表現遊びを楽しむ		
12	<p>4 2 人組で，思いつくまま自由に踊る。</p>	<p>○相談するのではなく，お互いの動きを体で感じて踊るよう，助言する。</p> <p>○口伴奏をつけて踊ると，その乗り物の様子がよくわかり，動きがはっきりすることを助言する。</p>	
10	<p>5 4 人組になって面白かったイメージを踊る。</p> <p>○2 人組＋2 人組で 4 人組になり，まねっこをしたり，一緒に踊ったりする。</p>	<p>○お話に流されずに，特徴をとらえた動きを繰り返したり，事件を起こしたりするように言葉かけをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・すごいスピードだね。 ・とっても高い所まで行ったよ。急に落ちるよ！ビューン。 </div> <p>◇気に入ったイメージを，簡単な話にして続けて踊ることができる。</p> <p>○乗り物に乗ったときの楽しさやスリリングな様子など，そのときの気持ちを大切に踊ることを助言する。</p>	イメージバスケット
5	<p>6 見せ合って，あてっこをする。</p> <p>○ペアグループで見せ合う。</p>	<p>○くり返しやオーバーに動くことを助言する。</p> <p>○見せ合うときに，いちばん表したい様子や動きにはじめと終わりをつけて踊るよう，助言する。</p>	
5	<p>7 学習をふり返る。</p> <p>○学習を簡単に振り返り，話し合う。</p> <p>○学習カードを書く。</p>	<p>○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。</p>	学習カード

2 年
No.50

1 単元名 ゆうえんちへ ゴー！

2 目標 ・友達のよい動きを見つけたり、友達の動きと一緒に参加したりして表現することができる。

3 展開 (7/7)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	乗り方を工夫して踊ったり、友達と感じ合って踊ったりすること		
10分	1 リズム遊びをする。 ○2人組で自由に踊る。 ・1曲目「ポルカ・オ・ドルカ」 ・2曲目「千年万年」 ・3曲目「ロック・アラウンド・ザ・クロック」	○曲調の違う音楽をメドレーで流し、気分をとぎれないようにして踊れるようにする。 ○へそを意識して全身でリズムにのることを助言する。 ・速さや人間関係に変化を持たせるような言葉かけをする。 ◇音楽をよく聞いて、動きや乗り方を工夫して踊っている。 ○動きや乗り方が単調になりがちな児童には、よい動きの児童のところへ行って一緒に踊るよう助言する。 ○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくようにさせる。 ○楽しかった動きを振り返り、工夫している児童を賞賛する。	MDプレイヤー MD
2	2 乗り方や動き方を確認する。 ○どんな乗り方をしたか。 ○どんな工夫をして踊ったか。		
	遊園地のお気に入りのアトラクションになって踊りを見せ合ったり、みんなで踊ったりして、カーニバルを楽しむ		
5	3 2人組で、思いつくまま自由に踊る。	○相談するのではなく、お互いの動きを体で感じて踊るよう、助言する。 ○口伴奏をつけて踊ると、その乗り物の様子がよくわかり、動きがはっきりすることを助言する。	イメージバスケット
10	4 4人組になって面白かったイメージを踊る。 ○2人組+2人組で4人組になり、まねっこをしたり、一緒に踊ったりする。	○お話に流されずに、特徴をとらえた動きを繰り返したり、事件を起こしたりするように言葉かけをする。 ・連結ジェットコースターだね。 ・どんな事件が起こったら、もっと面白くなるかな？ ◇友達のよいところを見付けたり、動きをまねしたりして踊っている。 ○踊れない場合は、具体的な形や動きのイメージにつながるような言葉かけをしていく。	
13	5 遊園地カーニバルをする。 ○次々に踊りを見せ合ったり、真似して一緒に踊ったりする。	○単なる見せ合いではなく、交流会のようになるよう、主役の人たちがもっと楽しくなるように一緒に踊ってもよいことを伝える。	
5	6 学習をふり返る。 ○学習を簡単に振り返り、話し合う。 ○学習カードを書く。	○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。	学習カード

6 補助資料

○学習カードの例

ゆうえんちへ ゴー! 月 日 名前[]

◇いちばん気に入ったイメージ

◇ おもしろかった動き (〇〇が〇〇しているところを こんなふうにごいたよ)

◇なりきりへんしん・チェック表

①	体をいっぱい使って おおげさにおどった。	ばっちり まあまあ もう少し
②	ゆうえんちののりものの動きや ゆうえんちでのよ うすを いろいろ見つけておどった。	ばっちり まあまあ もう少し
③	たいへんだ! のじけんが入ったお話にしておどっ た。	ばっちり まあまあ もう少し
④	ともだちとなかよく なりきっておどった。	ばっちり まあまあ もう少し

◇かんそう
