

単元名 表現運動「表現」 ～ 火山の爆発 ～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いの違いやよさを生かし合って仲間と交流して踊り、楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

○多感な児童たちの多様な欲求に応じて表現の楽しさを味わうことができる運動である。
○他者とかかわり合いながら「創る・踊る・見る」活動を通して、仲間と教え合ったり、励まし合ったり、共感し合ったりできる運動である。

2 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

○表現に進んで取り組み、互いのよさを認め合い、助け合って練習や発表することができる。

(2) 思考・判断

○自分やグループに合った課題を見付け、火山の爆発の変化や起伏のある動きを工夫することができる。

(3) 運動の技能

○火山の爆発のイメージを捉え、即興的な動きや簡単なひとまとまりの動きにして踊ることができる。

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
学具 習体 活の 動の 評に 価お 規規 準準 ける	①火山の爆発のイメージを、友達とかかわり合いながら踊ろうとする。 ②変化や起伏のある動きに進んで取り組もうとする。	①変化や起伏のある動きを工夫している。 ②お互いに見せ合い、自分やグループに合った課題を見付けている。	①題材の変化や起伏の特徴をとらえて、いろいろな動きを組み合わせたリ繰り返したりして即興的に踊ることができる。 ②火山の爆発のイメージで簡単なひとまとまりの動きにして踊ることができる。

4 単元計画と評価

	1	2	3	4	5
10	〈オリエンテーション〉 ○学習の進め方を知る ○イメージバスケットを作る ○ウォーミングアップで動き作りをする	〈ダンスウォーミングアップ〉			〈ねらい2〉 ○一番表したい感じが出るように動きを工夫し、踊って楽しむ
20		〈ねらい1〉 ○「火山の爆発」からいろいろなイメージを広げ、即興表現で自由に踊って楽しむ			
30					発表会
40		学習のまとめをする。			
評価	ア① ②	ア②	ウ①	イ② ウ①	イ① ウ②

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○ねらい1は「もっている力で十分活動する」、ねらい2は「ねらい1で身に付けた力で工夫して踊る。」というステージ型の学習過程にする。ねらい1から2への移行は、児童の欲求や実態に応じて柔軟に扱うようにする。

○「体ほぐしの運動」はウォーミングアップに動きづくりを含め、時間配分は回数が進むにつれて減らすようにしていくようにする。

○ダンスウォーミングアップ

※恥ずかしがらずになりきって踊るために、心と体を解放するウォーミングアップを工夫することが重要になってくる。円形コミュニケーションのようなアップテンポの楽しい感じのものと、ミラーの動きや割り箸を使ってのようなデリケートで個性的な動きを体感させるものを組み合わせて行うとよい。

例：猛獣狩り、ミラーの動き、割り箸を使って、だるまさんがころんダンス、新聞紙を使って、タッチ&エスケープ、円形コミュニケーション、じゃんけんダンス、体でじゃんけんなど

・ミラーの動き

2人組で行う。向かい合って鏡のように動く。始めにどちらかが主になり、もう片方が鏡となる。体をねじったり上下をさかさまにして動く。鏡となる方がついて行けるようにゆっくり動く。ゆっくりした幻想的な音楽をかけると雰囲気が出る。

・割り箸をつかって

2人組で行う。二人とも目を閉じて、人差し指で割り箸一本を挟む。指先に神経を集中して、割り箸を落とさないようにゆっくりと体をひねったり、上下に動いたりする。ゆっくりとした幻想的な音楽をかけてもよい。また、慣れてきたら学級を半分に分け、見るグループを作り、割り箸が落ちて目も閉じたまま持って、見ているグループがそっと二人の指に挟んであげるなどしてもよい。

・じゃんけんダンス

アップテンポな曲に乗って移動し、教師の合図で2人組になってじゃんけんをする負けたら、勝った人の動きを曲げて踊る。十分にまねられたら、次に移る。慣れてきたら、負けた人は勝った人の後ろにつき、まねながら移動する。次に出会った列と先頭同士がじゃんけんをし、負けたら勝ったにつき、動きをまねる。これを続ける。最後まで勝ち残った人は動きを全員がまねることになる。

・円形大波小波

みんなで大きな一重円を作る。手をつないでウェーブを隣に伝えていく。大きな波や小さな波、速くしたりゆっくりしたりして行う。座って行ってもよい。立ってリズムカルに左右へ歩いたり、スキップや駆け足、ギャロップなどで移動する。輪を大きくしたり、小さくしたりする。軽く、リズムカルなBGMを使うとよい。

※ウォーミングアップでは、題材にあった音楽を活用し、雰囲気を盛り上げる。

※ウォーミングアップには、動きづくりを含め、時間配分は回数が進むにつれて減らすようにしていくようにする。

○表し方の工夫の視点

表し方を工夫して踊るために、感じや印象を強める工夫の仕方が分かるように、工夫の視点を示す。

例

いろいろな動き方の例

- ・走る－止まる
- ・走る－跳ぶ
- ・走る－跳ぶ－回る
- ・のびる－縮む
- ・のびる－縮む－回る
- ・集まる－離れる

作品の作り方

- ①はじめ・中・終わりを作る。
(イメージカルタを選んでよい)

はじめ	なか	おわり
	先に中心 に作る	

②作品の工夫

- ・「4つのくずし」(繰り返し、方向、リズム、集散、強弱、時間差など)
- ・正面を意識する。
- ・口伴奏、打楽器などをいれる。

○見せ合う活動

表現運動での見せ合う活動は、良い動きを見付け合うことで児童の意欲を高め、互いのよさを認め合うことができる。更に、児童のイメージを深め、動きの財産を増やすことにもつながるので、ねらい1・2を問わず、毎時間大切に扱う。見る力をつけるために、学習の途中での見せ合いでは、見てもらいたいところをはっきり示させるとよい。表したいものがよくわかったか、一人一人がなりきっ

ていたか、動きの工夫が見られたかななどの視点で見るように助言したり、また、4つのくずしを意識するように助言してもよい。

【4つのくずし】

- ・空間のくずし : 踊る方向や場を変化させ、同じ場所だけでなく、場を広く使って踊る。
- ・体のくずし : ねじったり、回ったり、跳んだりなど体の状態をはっきり変える。
- ・リズムのくずし : 素早く、ゆっくり、急に止めるなどの動きのリズムを変化させる。
- ・人間関係のくずし : 離れたり、くっついたり、絡んだりなど、いろいろな友達と関わり合いながら踊る。

(2) 教具の工夫

- イメージバスケット…イメージバスケット作りを通して、題材に対するイメージを広げさせるのに有効である。
 - ・資料（絵・写真・図鑑・VTR）を見ながら地球に起こったいろいろな現象の「特徴」や「感じ」を捉えさせ、個人用イメージバスケットに自由に記入させる。
 - ・個人用イメージバスケットをもとに生活班などの少人数で、一枚の大きめの紙（模造紙など）に題材についてのイメージを言葉や絵で自由に書かせ、学級用イメージバスケットを作成する。児童たちが自由に書き加えられるように、教室に掲示しておくもよい。
- イメージカルタ…すぐにイメージに変身できるようにさせるのに有効である。
 - ・イメージバスケットの中から動きにつながりやすい言葉を教師が選び、絵をつけて一枚のカルタにする。20～40枚あると学習しやすい。その時間の中では終わらないので、児童に作らせる場合は、休み時間や朝の学習の時間などを利用する。
- メッセージカード
 - ・毎時の終わりに友達の良かった所をメッセージカードに記入し、手渡すようにする。友達に良かった所を認めてもらうことで児童の意欲の高まりが見られる。

(3) 学習形態の工夫

- ねらい1では、いろいろな友達と自由に2～3人グループを作り、誰とでも組んで踊れるようにする。ねらい2では、イメージ別グループで表したい感じが強まるように工夫する。
- 学習経験が少ない場合は、5～6人の男女混合異質グループ編成がよい。経験を積んでいる場合はグループの人数を工夫させたり、強調して表したい内容ごとに編成する発展的な扱い方（イメージ別グループ）が一層意欲を高めていく。

(4) 発表の場の工夫

- 学年内で各クラスの作品を見せ合うように工夫してもよい。
- 集会等で学習発表として披露するのもよい。

<音楽の紹介>

ダンスウォーミングアップ用

①弾んで踊れる軽快なリズムの音楽例	②ゆっくりとした幻想的な音楽例
<ul style="list-style-type: none"> ・マカレナ（2 Locos in A Room） ・NIGHT OF FIRE（NIKO） ・スキヤットマンズ・ワールド（スキヤットマン・ジョン） ・自由（女子十二楽坊） ・SHAKE（SMAP） ・サンバ・E・ゴル（ベリーニ） ・Mickey（Gorie with jasmine & joann） 	<ul style="list-style-type: none"> ・水心（宗次郎） ・森羅万象（姫神）

表現運動のBGM用

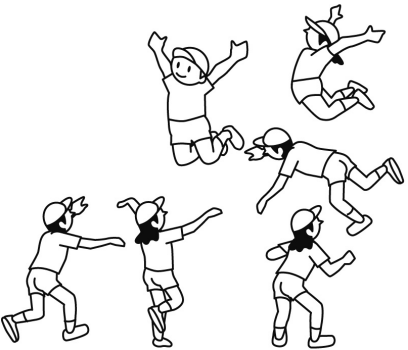
- ・表現運動・ダンスCD1（小学校編）：共同テレビジョン
→ロック、ヒップホップ、表現効果音、フォークダンスなど
- ・表現運動・ダンスCD2（中学校・高等学校編）：共同テレビジョン
→ロック、サンバ、ヒップホップ、創作、フォークダンスなど

5 年
No.45

1 単元名 火山の爆発

2 目標 学習のねらいと学習の進め方を理解し、火山の爆発の特徴的な現象を即興的に表現する。

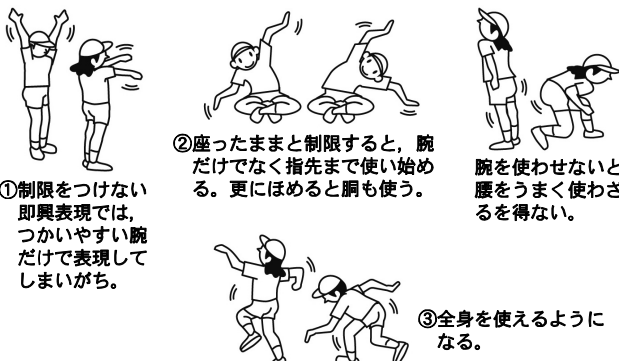
3 展開 (1/5)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	噴火する前のマグマ、爆発するイメージを即興的に表現すること		
5分	1 学習のねらいと学習の進め方を理解する。		学習計画の表
15	2 資料(絵・写真・図鑑・VTR)を見ながらイメージバスケットを作る。 イメージバスケットの図(学級用)	○資料(絵・写真・図鑑・VTR)を見ながら火山やそれに伴って起こるいろいろな現象の「特徴」や「感じ」を捉えさせる。 ○火山の爆発のいろいろな現象の「特徴」や「感じ」を自由に書き込ませる。 ○「ドロドロドロ…」などの音や気持ちなども書き加えるように助言し、イメージを多様に持てるようにする。 ◇いろいろな火山の爆発のイメージを書いている。 ○個人のイメージバスケットをもとに学級用のイメージバスケットを作成しておく。児童たちが自由に書き加えられるように、教室に掲示しておく。	イメージバスケット(個人用・学級用) マジック 絵・写真・図鑑・VTR
15	3 ウォーミングアップで動き作りをする。 ①噴火する前のマグマ、そして爆発するイメージを即興表現で表す。即興表現を繰り返し行う。	○即興表現を指導する。 ・比較的イメージを表しやすい「噴火する前の不気味で重い感じのマグマ」を即興表現で楽しませる。 ・第一ポーズ(最初の止めた姿勢)を一人一人のイメージでとらせ、工夫している児童を称賛する。 ・教師の口伴奏は「ドロドロドロ…」にする。リズムや強弱をつけ、それに対応した動きのできた児童を評価し、全員に広めていくようにする。 ○どう動いたらよいかわからない児童には友達の良い動きをまねることによって安心感を与えるようにする。 ◇火山の爆発の特徴的な現象を即興的に表現することができる。	
			
	②動きながら4つのグループに分かれ、お互いの動きを見合う。	○4つのグループに分けながら、動き作りのヒントを与える。	
5	4 即興表現を見せ合う。 ○見せ合って、良い所をメッセージカードに記入して渡す。	○発表の仕方を指導する。 ・全体を2つに分け、能率的に個々の今日の成果を発表させる。	メッセージカード
5	5 学習カードの評価を記入し、整理運動する。		学習カード

5 年
No.46・47

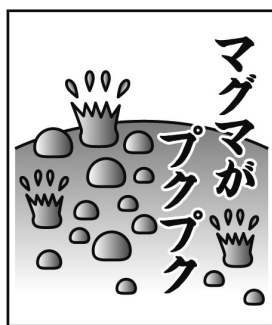
- 1 単元名 火山の爆発
- 2 目標 火山の爆発の特徴的な現象を即興的に表現する。
- 3 展開 (2・3/5)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	火山の爆発の特徴的な現象を即興的に表現すること		
10分	<p>1 ダンスウォーミングアップをする。</p> <p>○前時の即興表現のマグマから爆発までを一人一人準備運動をかねて行う。</p> <p>2 本時のねらいについて知る。</p>	<p>○ウォーミングアップでは題材にあった音楽を活用し、雰囲気盛り上げる。</p> <p>・恥ずかしさがある場合、「だるまんがころんダンス」「体でじゃんけん」などでもよい。</p>	<p>CD リズム太鼓</p>
	「火山の爆発」からいろいろなイメージを広げ、即興表現で自由に踊って楽しもう		
10	<p>2 イメージバスケットやイメージカルタを活用して、1人または2人で思いつくまま自由に踊る。</p> <p>①地震のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グラグラ、ゆらゆら ・ガシャーン ・家が壊れる <p>②溶岩流のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドロドロ ・熱い <p>③火山弾や火山灰のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドカーン、ゴロゴロ ・灰がモクモク ・石がゴロゴロ <p>④マグマのイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プクプク ・爆発ドカーン 	<p>○即興表現を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・低い姿勢で上半身を使って前後左右に直線的な動きをくり返すと感じがよく出る。 ・噴火直後の温度が非常に高いときのスピードと山をなめ尽くして温度が下がってきたときのスピードの違いに気づかせる。 ・火山弾の口伴奏は「バーン！ゴロゴロ…」などが効果的である。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・低い姿勢でくり返しゆれてみよう。 ・噴火直後のスピードと温度が下がってきたときのスピードの違いを工夫しよう。 ・口伴奏を工夫しよう。 ・「バーン！ゴロゴロ…」 </div> <p>○教師が用意したイメージカルタを活用させてもよい。</p>	<p>イメージバスケット イメージカルタ</p>
10	<p>3 楽しく踊れたイメージを選び、同じイメージを選んだ友達と2～3人のグループを作って踊る。</p> <p>○表したいイメージの特徴を様子が分かるように動きを工夫して踊る。</p> <p><例></p> <p>①地震のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・低い姿勢で前後左右に揺れる。 <p>②溶岩流のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・列を組んで先頭の動きをまねながら流れの感じを表現する。 	<p>○4つのくずし（空間・体・リズム・人間）を意識させて動きを工夫させる。</p> <p>○児童の動きに高まりがあまり見られない場合、使用する身体部位を限定して与え、分割して学習させるとよい。（座ったまま、腕を使わないなど）</p>	

	<p>③火山弾や火山灰のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・爆発でジャンプ、転がる。 ・灰 <p>④マグマのイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドロドロしたマグマ ・弱い所を突き破って出てくるマグマ 	 <p>①制限をつけない即興表現では、つかいやすい腕だけで表現してしまいがち。</p> <p>②座ったままと制限すると、腕だけでなく指先まで使い始める。更にほめると胴も使う。</p> <p>③全身を使えるようになる。</p> <p>◇多様な動きに進んで取り組もうとする。</p> <p>○発表の仕方を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・兄弟グループを作り相互評価をさせる。 ・見せ合って、良かった所を発表させる。 <p>○良い表現をしている児童を賞賛する。</p> <p>◇お互いに見せ合い、自分やグループに合った課題を見付けている。</p> <p>○次時ではイメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をして踊ることを告げる。</p>	<p>メッセージカード</p> <p>学習カード</p>
10	<p>4 見せ合ってアドバイスし合う。</p> <p>○見せ合って、良い所をメッセージカードに記入して渡す。</p> <p>○何がどう良かったか発表しあう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場所を広く使っていた。 ・繰り返しがあつた。 ・速くなったり、遅くなったりした。 		
5	<p>5 学習のまとめをする。</p> <p>○学習カードに評価を記入する。</p> <p>○楽しく踊れたイメージを選び、同じイメージを選んだ友達とグループを作る。</p>		

<イメージカルタの例>

・イメージバスケットの中から動きにつながりやすい言葉を教師が選び、絵をつけて一枚のカルタにする。20~40枚あると学習しやすい。その時間の中では終わらないので、児童に作らせる場合は、休み時間や朝の学習の時間などを利用する。




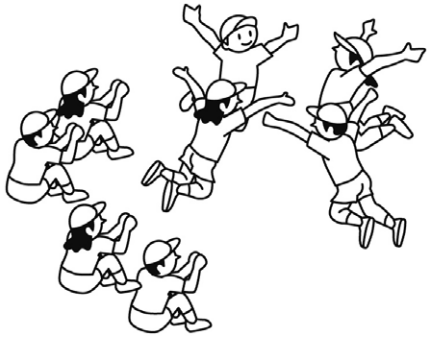
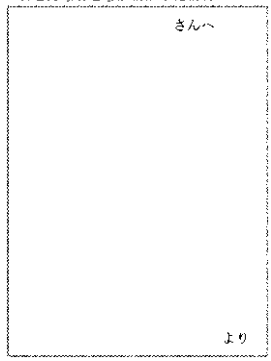
5 年
No.48

- 1 単元名 火山の爆発
- 2 目標 イメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をして踊る。
- 3 展開 (4/5)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
10分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">イメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をして踊ること</div> <p>1 ダンスウォーミングアップをする。 <例>ミラーの動き, 円形大波小波</p> <p>2 本時のねらいについて知る。</p>	○ウォーミングアップでは題材にあった音楽を活用し, 雰囲気盛り上げる。	C D
15	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">一番表したい感じが出るように動きを工夫し, ひとまとまりの動きにして踊って楽しもう</div> <p>2 ねらい1で気に入ったイメージや動きを思い出しながら自由に踊る。 ○前時に作ったイメージ別グループで踊る。 ○はじめ-なか-おわり <例></p> <p>①地震のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・低い姿勢で前後左右に揺れる。 ・地割れに落ちる。 ・家が壊れる。 ・ガラスが割れる。など <p>②溶岩流のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・列を組んで先頭の動きをまねながら流れの感じを表現する。 ・吹き出る溶岩のカーテン ・溶岩流から逃げる人 など <p>③火山弾や火山灰のイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・爆発でジャンプ, 転がる。 ・降り積もる灰 など <p>④マグマのイメージ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プクプク沸騰する。 ・爆発する。 など 	○イメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をさせる。	打楽器 C D 掲示物
10	<p>3 ペアグループで見せ合い, アドバイスし合う。 ○何がどう良かったか発表し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・繰り返しや時間差があった。 ・足で音を立てていた。 ・打楽器を工夫していた。 	○発表の仕方を指導する。	
5	<p>4 アドバイスを生かして踊る。 ○グループに分かれて踊る。</p>	◇一番表したい感じが出るように動きを工夫し, 踊っているか。	
5	<p>5 学習のまとめをする。 ○学習カードに評価を記入し, 整理運動をする。</p>	○友達の良かった点をメッセージカードに書いて渡す。	学習カード メッセージカード

5 年
No.49

- 1 単元名 火山の爆発
- 2 目標 イメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をして踊り、簡単なひとまとまりの動きを作って発表会をする。
- 3 展開 (5/5)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
5分	<p>表したい感じを強めるための工夫をして、簡単なひとまとまりの動きを作って発表会をすること</p> <p>1 ダンスウォーミングアップをする。 ＜例＞タッチ&エスケープ</p> <p>2 本時のねらいについて知る。</p>	○ウォーミングアップでは題材にあった音楽を活用し、雰囲気を盛り上げる。	CD
20	<p>一番表したい感じが出るように動きを工夫し、ひとまとまりの動きにして踊って楽しもう</p> <p>3 全体を通して踊り込む。 ○イメージ別のグループで表したい感じを強めるための工夫をして踊る。</p>		CD 打楽器
15	<p>4 まとめの発表会をする。 ○グループごとに仕上げた作品を見せ合う。 ○良かった点をメッセージカードに記入し、知らせる。 ○リレー形式で踊りつなぎ、クラスの作品にして学年で発表会をしてもよい。</p> 	<p>○発表会の仕方を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの発表では、自分たちの努力した点、工夫した点、特に見てほしい点等を全体にはっきりさせてから発表させる。 ・鑑賞するときは、全員が正面から見るように工夫する。 ・発表後グループの努力点に関しては必ず評価する。 <p>◇グループごとに一番表したい感じが出るように動きを工夫し、踊って楽しんでいるか。</p>	メッセージカード
5	<p>5 学習のまとめをする。 ○学習カードに評価を記入し、整理運動をする。</p>	<p>◇グループごとに一番表したい感じが出るように動きを工夫し、踊って楽しんでいるか。</p> <p>メッセージカード なこんなところがよかったです☆</p> <p>さんへ</p> <p>より</p> 	学習カード

6 補助資料

<めあて1用の学習カード>

火山の爆発のイメージを広げて即興でおどろう

火山の爆発

名前 _____

月 日 ()

今日のめあて

どんなイメージを選びましたか

学習を振り返って

大変良い◎ 良い○ もう少し△

学習の振り返り	評価
1, 楽しく踊れましたか。	
2, 友達と関わり合って踊れましたか。	
3, 友達の良い動きを見付けられましたか。	
4, 動きをワンポイント工夫しましたか。	
5, 即興的にどんどん踊れましたか。	
6, 友達と見せ合ってアドバイスしましたか。	
一番楽しかったイメージは？	

感想

<めあて2用の学習カード>

ひとまとまりの動きにして感じをこめて踊ろう。

火山の爆発

名前 _____

グループ

表したいイメージ

【学習の振り返り】	今日のめあて	/	/
グループ内やペアグループで見せ合ったり、アドバイスし合ったりしましたか。			
友達と感じ合って踊りましたか。			
表したい内容がはっきりしてきましたか。			
やりたいイメージがよくわかるように動きを工夫しましたか。			
気持ちを込めて踊れましたか。			
友達の良い動きや表したいことがわかりましたか。			

感想

月 日 ()	月 日 ()
---------	---------

<メッセージカード>

メッセージカード

☆こんなところがよかったよ☆

さんへ

より

メッセージカード

☆こんなところがよかったよ☆

さんへ

より

メッセージカード

☆こんなところがよかったよ☆

さんへ

より

メッセージカード

☆こんなところがよかったよ☆

さんへ

より