

## 第3学年体育科学習活動案

# 「にんじゃにへんしん！」（表現運動）

平成18年7月3日（月）3校時

授業者：MT 軽部 暁美 ST 庄司 光代

男子22名 女子32名 計54名

### 1 単元目標

- (1) イメージに合わせて体の動かし方を工夫し、友だちと関わりながら楽しんで活動することができる。
- (2) イメージに合った体の動きや、動きをつなげた簡単なストーリーを考え、友だちと協力して動きを工夫したり、友だちや自分のよさに気づいたりすることができる。
- (3) イメージに合わせて体を動かしたり、表したい感じをひと流れの動きにしたりすることができる。

### 2 授業者の願い

#### こんな力をつけたい

- ① 恥ずかしがらずに、のびのびと楽しんで表現運動に取り組むことができる。単元目標（1）
- ② イメージに合うように、動き方を工夫することができる。単元目標（2）（3）
- ③ 友だちのよさ・自分のよさを感じ取り、友だちと協力して活動することができる。

単元目標（1）（2）

#### こんな工夫をして

- ・ 体ほぐしの運動を取り入れる。力①
- ・ 忍者のイメージバスケットを作る。力②
- ・ 忍者のイメージカードの活用。力②
- ・ 忍者のイメージのわく音の活用。力②
- ・ 友だちや自分のよさを見つめ、活動の流れがわかる学習カードの活用。力③
- ・ グループでの発表会の場の設定。力②③
- ・ T・Tによる個に応じた声かけやアドバイスなどの支援。力①②③

#### こんな子どもたちを

- 昨年度、リズムダンスで、リズムののって踊ることや、みんなで合わせて踊る楽しさを味わっている。
- 全体的に素直で、体を動かすことが大好きである。
- 表現運動を行うのは初めてで、なりきって動くことに抵抗を感じたり、とまどいを感じている。
- 集団の行動に時々ついていけない子どもたちが数名いる。

#### こんな教材で

- ・ 忍者は、修行したり、戦いをしたり、様々な忍術を使い、変幻自在に動き回り、子どもたちに多様なイメージがわいてくる存在である。
- ・ 忍術の修行では、いろいろな物に変身したり、技や戦術に応じた、素早い動きやゆっくりとした動きなど、いろいろな動きをしたりする楽しさを味わうことができる。
- ・ 戦いでは、友だちの動きと合わせた動きを考える必要がある。
- ・ グループでの活動や発表会を行うことによって、友だちのよさや自分のよさに気づくことができる。

### 3 学校研究との関わり

#### (1) イメージに合わせて体を動かすことの楽しさを味わわせるための工夫

体ほぐしの運動	<ul style="list-style-type: none"><li>「かがみの世界」、「反対の世界」、「体でじゃんけん」など、友だちの動きを模倣したり、反対の動きをしたり、友だちと一緒に簡単に体を動かすことで、心と体を解放させるようにしていく。</li></ul>
変身	<ul style="list-style-type: none"><li>「にんじゃにへんしん」という活動のタイトルをつけることで、子どもたちの興味関心をひき、なりきって体を動かすことへの意欲付けを行う。</li></ul>
イメージバスケット	<ul style="list-style-type: none"><li>忍者に対するイメージを自由に出させる。たくさんイメージさせるために、忍者はどんな様子か、どんな忍法を使うか、どんな修行をしているか、どんな戦法があるかなど問いかけていく。</li></ul>

#### (1) イメージバスケットとは

イメージバスケットとは、ある言葉からイメージしたものを模造紙や画用紙に絵または言葉であらわした掲示物である。子どもたちのイメージが膨らみ、踊りの広がりができるようにしたものである。

子どもたちに対し、「テーマに合わせて自由に踊ろう」と言っても、なかなか思うように体が動かない。それは、「踊る・表現する」ことに対しての経験が不足していたり、恥ずかしい気持ち、どのように踊ればよいか分からないなど、いろいろな原因が考えられる。

そこで本単元のように、子どもたちに親しみのあるテーマを設定し、イメージを膨らませ、絵や言葉など目に見える形で提示することで、踊りや動きに広がりができる。また、何を表現すればよいか分からない子どもたちに対しても有効である。

出典：小学館「心と体をつぐむ体育 水泳・表現運動」細江文利 編著

イメージカード	<ul style="list-style-type: none"><li>イメージバスケットの中から気に入ったものを選び、1枚に1つのキーワードや絵をかかせる。そのイメージカードを参考にして動きを考えさせていく。また、イメージカードを何枚か組み合わせることで、簡単なストーリー作りを行わせていたり、イメージカードを中心の動きとし、その前後の動きを考えさせたりしていく。</li></ul>
音・つぶやき	<ul style="list-style-type: none"><li>子どもたちがイメージしやすいように、忍者の雰囲気にあった音や、イメージする言葉（サササッ、ピタッ、グルグルグル、ウッ、やられたー）などをつぶやかせたりする。</li></ul>

#### (2) 仲間づくり、仲間との関わり場の工夫

グループ編成	<ul style="list-style-type: none"><li>男女混合で、4・5人のグループにする。できるだけ一人ひとりのイメージが生かされ、一人ひとりをよりダイナミックに、しかも、活動量が多くなることをねらっている。</li></ul>
学習カード	<ul style="list-style-type: none"><li>毎時間、学習カードに、友だちのよいところや、友だちからの評価などを書かせることで、お互いのよさを認め合う場を設けていく。</li></ul>
発表会	<ul style="list-style-type: none"><li>「南部3年 忍者学校」というタイトルで、1グループ1・2分程度の簡単な物語を考えさせ、発表会をしようとなげかけ、意欲的にグループ活動を行わせるとともに、お互いのグループのよさを認め合う場を設ける。</li></ul>

## 4 学習計画

(5時間扱い・・・4教時目)

時	はじめ 1	なか 2 ・ 3 ・ ④(本時)		まとめ 5
	<p>・はじめに</p> <p>・学習のねらいと進め方を知る。 ・学習の仕方・マナーについて理解する。(学習カードの使い方) ・イメージカードの使い方 ・カードをめくって、書いてある絵や言葉を手がかりに、思いつくまま自由に踊る。</p>	<p>準備運動(簡単な体ほぐし運動) [5分]</p>		
		<p>ねらい①</p> <p>忍者をイメージして、思いつくままに体を動かして、グループでも見せ合ってみよう。</p> <p>・めあてを知る</p> <p>・1枚のイメージカードから一人で自由に動いてみる。 [10分]</p> <p>・一人ひとりの動きをペアになって見合う。 [5分]</p> <p>・いいところを話し合い、また動いたりする。 [10分]</p> <p>・またイメージカードを取って動き、前後の動きを考えて動く。 [10分]</p>	<p>ねらい②</p> <p>グループになって動きをつなげたり、物語を作ったりして工夫して楽しく踊ろう。</p> <p>・めあてを知る。</p> <p>・グループを作り、個人の動きを見合ったり、簡単な動きやお話の順番などを話し合ったりして動きを作っていく。 [15分]</p> <p>・おおまかな動きやポーズを決め、グループで動きをつないでいく。 [15分]</p> <p>・グループで考えた動きを踊って練習する。 [5分]</p>	<p>南部3年 忍者学校 発表会 発表会をして見せ合う。</p>
	<p>学習の反省[5分] 友達のよさ・自分のよさ・感想</p>			

## 5 本時の学習

### (1) 本時の目標

- ・進んで動きを考えて体を動かし、仲間と関わり合いながら、練習しようとしている。
- ・前時まで考えた「気に入った動き」を組み合わせながら、発表会に向けた動きを作ることができる。
- ・たくさんの動きを考え、楽しく踊ることができる。

(2) 授業の視点

- ・ イメージカードを使って、一人ひとりの動きを行ってからねらい②に入っている。本時は、「気に入った動き」を持ち寄って、それを生かす場面設定を決めさせ、仲間と関わり合いながら動くことを楽しませる。

(3) 学習の展開

・留意事項    ○支援    □評価	時間	学習活動の流れ
・全員で楽しく行えるようにする。		1. 準備運動をかねて、体ほぐしの運動をする。
○自分の学習カードの動きのメモを見て、前時までの動きを思い出させるようにする。	5	2. 前時までの自分の「忍者」の動きを確認するため、カードを見ながら体を動かし踊ってみる。
・ グループのみんなで動きを作るというめあてを確認する。	10	3. グループになって、学習カードを見て、今日めあてを確認する。
○前時まで書いていた学習カードを参考にして、グループで中心になる動きを考える。 ○どんな場面になるのか設定させて動きを考えさせる。	20	4. グループ内で個人の踊りを見せ合いながら、中心になる動きを決めていく。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         ・ 進んで動きを考えて体を動かし、仲間と関わり合いながら、練習しようとしているか。                     </div>	25	5. 中心になる動きが決まったら、前後の動きを考え、グループの動きを考えて決めていく。
○グループの友達と話し合いながら、実際に体を動かして練習させ、動きをつなげていけるようにする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                         ・ 動きをつなげたり、物語を作ったりしながら、工夫して動きを作ることができたか。                     </div>	35	6. 簡単な物語のような流れにするために、前—中心—後という動きを確認しながら練習する。
○ カードに記入しながら、簡単な流れを作っていくようにする。  ・ よかったところを伝え合うようにする。 ・ 次時には発表会をすることを予告する。	40	7. 学習のまとめをする。