

第3学年 体育科 学習構想案

日 時 令和4年1月31日(月) 第5校時

場 所 荒尾市立中央小学校体育館

指導者 教諭 古賤 智美

1 単元構想

単元名	なんでも変身!黄レンジャー		
単元の目標	(1)自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に投入してなりきって踊ることができるようにする。 (2)自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (3)誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考え方を認めたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① 身近な生活などの題材から主な特徴や感じを捉え、表したい感じをひと流れの動きで即興的に踊ることができる。	① 自己の能力に適した題材を見付け、題材やリズムの特徴を捉えた踊り方や交流の仕方を工夫している。 ② 課題解決のために考えたことを友だちに伝えたり、よいところを取り入れたりすることができる。	① 表現運動に進んで取り組んでいる。 ② 誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考え方を認めたりしている。 ③ 場の安全に気を付ける。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
友達といろいろな表現の仕方を工夫したり、その楽しさを味わったりしながら、表現運動の技能を身につけ、日常生活に生かそうとする児童。			
単元を通した学習課題(単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
なりきり名人になった姿をお家の人に見てもらおう。 (ミニ発表会を開こう!) ※要相談		表したい感じをひと流れの動きで即興的に「踊る」、友達の動きを「見る」、チームで協力したり、声をかけ合ったりして「支える」、友達の考え方や友だちの表現の仕方を「知る」といった運動の多様な関わり方で表現運動の喜びや楽しさを味わうこと。	
指導計画と評価計画(6時間取扱い 本時6/7)			
過程	時間	学習活動(「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	○オリエンテーション ・学習内容を確認し、学習意欲を喚起する。 ・オノマトペ遊びやまねっこ遊びを行い、簡単な表現方法を体感する。	★【知①態①③】(観察・学習シート) ○楽しみながらオノマトペ遊びやまねっこ遊びをしている。 ○これからの学習に意欲を持ち取り組もうとしている。
二	2	○黄レンジャー○○に変身する! ・オノマトペタイムで心と体をほぐす。 (一人→二人組) ・友達のよい動きや考えたことを伝え合う。 ・友達のよさを取り入れ動き方を工夫する。	★【知①思①②態①②③】(観察・発言・学習シート) ○身近なものになりきり、即興で踊っている。 ○友達の動きのよさやがんばりを見付けたり、自分自身のがんばりを振り返っている。
	3 本時 3/3	○黄レンジャー○○を冒険する! ① 宇宙への冒険 ② 料理の世界へ冒険 ③ 宝島の冒険(※本時) ・はじめ、中、おわりの場面をグループで選ぶ。 ・場面ごとの動きを踊りながら考え、その場の雰囲気を楽しむ。 ・友達のよい動きや考えたことを伝え合う。 ・友達のよさを取り入れ、動き方を工夫する。	★【知①思①②態度①②③】(観察・発言・学習シート) ○場面ごとの○○になりきり、ひと流れで表現している。 ○友達と工夫しながらテーマに沿った動き方を工夫している。 ○友達の動きのよさやがんばりを見付けたり、自分自身のがんばりを振り返っている。
三	1	○ミニ発表会 ・それぞれのグループで発表の場を作る。 ・発表会を開く。 ・振り返り、気付きや感想を伝え合う。	【知②思②態②】(観察・学習カード) ○目的意識を持って、のびのびと踊っている。 ○友達の動きのよさやがんばりを見付けたり、自分自身のがんばりを振り返っている。

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校指導要領第3学年及び第4学年 [知識及び技能] (ア) 表現では、身近な生活などの題材からその主な特徴を捉え、表したい感じをひと流れの動きで踊ること。 [思考力, 判断力, 表現力等] 自己の能力に適した課題を見付け、題材やリズムの特徴を捉えた踊り方や交流の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすること。				
運動の価値				
表現運動は、「表現」及び「リズムダンス」で内容が構成され、これらの運動は、自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に投入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いのよさを生かし合って友達と交流して踊る楽しさや喜びに触れることのできる運動である。				
本単元における系統				
第1学年及び第2学年 表現リズム遊び (ア 表現遊び) (イ リズム遊び)	第3学年及び第4学年 表現運動 (ア 表現)	第5学年及び第6学年 表現運動 (ア 表現) (イ フォークダンス)		
	第3学年及び第4学年 表現運動 (イ リズムダンス)			
児童の実態 (単元の目標につながる学びの実態) 34人 (男子21人、女子13人)				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況 (人)				
調査内容	十分 (8割以上)	概ね (6割~8割程度)	その他 (6割未満)	
・集団で意欲的に活動できている。	10	20	4	
・まねっこ遊びで楽しく体を動かし、表現できる。	9	19	8	
・誰とでも仲良く踊っている。	11	17	6	
・場の安全に気を付けて活動することができる。	12	14	8	
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
・進んで体育の学習に取り組んでいますか。	18	14	1	1
・友達の良い動きを見ついたり、考えたことを伝えたりしていますか。	12	11	10	1
・約束きまりを守って、友達と仲良く体育の学習に取り組んでいますか。	24	9	1	0
■考察 ・8割の児童が簡単なまねっこ遊びで楽しく体を動かし表現できるが、どのように動けばよいか悩んだり、恥ずかしがったりして動きが小さくなる児童が多い。また、座り込んでしまう児童が1名いるため、基本的な動きを身に付けさせることや場の雰囲気作り等、個に応じた支援が必要である。また、この領域での学習経験は、コロナ禍により低学年では実施していない。 ・児童の意識調査では、「友達のよさやがんばりを見付けてたり、それを伝えたりしている」と約8割の児童が回答しているが、実際には、周りに関心を向けている児童は、6割程度であるため、友達と体を動かす喜びを味わわせたり、互いのよさを発見したりする場の設定が必要である。				

3 指導に当たっての留意点

- (研究仮説1 視点1: 学習過程の工夫)
 - ・児童の実態から、表現する経験が不足していたり、苦手意識を持っている児童が多かったりすること等から学習過程の前半では、低学年の学習内容である、まねっこ遊びを取り入れ、体を動かすことに慣れさせる。
 - ・12月に国語で学習した「たから島のぼうけん」を本時の学習に生かし、想像力を広げる手だてとする。
 - ・「はじめ」、「中」、「終わり」の場面の動きをひとまとまりにして表現することができるよう冒険シリーズを数回設定する。
 - ・単元の学習課題「なりきり名人になった姿をお家の人に見てもらおう。」を設定することで、児童に目的意識を持たせ、学習意欲の継続を図る。
- (研究仮説1 視点2: 学習活動の工夫)
 - ・学習活動の前半では、音楽の授業で行っているボディパーカッションを取り入れ、子どもたちの心と体をほぐしていくようにする。また、「オノマトペタイム」を取り入れ、テーマに係る動きの手助けとなるようにする。
 - ・一人で表現する場面から複数で表現する場面等、いろいろな方法を試し、型に囚われない動きで表現の世界に浸ることができるようにする。また、互いのよさを認め合うようにする。
 - ・配慮が必要な児童には、リラックスして活動できるよう和やかな雰囲気作りに努めたり、個別の支援を行ったりするようにする。
- (その他)
 - ・学習したことを他教科や日常生活の表現活動の場やなかまづくりに生かすようにする。

4 本時の学習

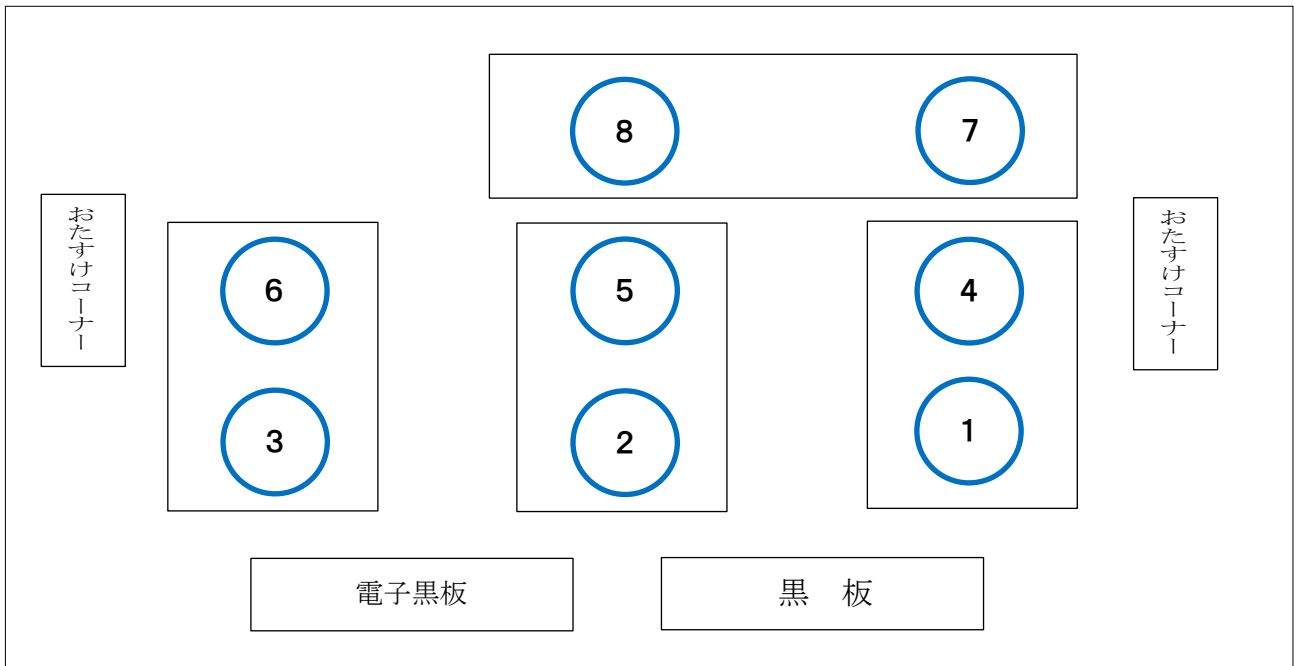
(1) 目標

- ・テーマからその特徴や感じを捉え、ひと流れの動きで踊ることができる。(知識、技能)
- ・友達よさを見ついたり、取り入れたりしながら動き方を工夫することができる。(思考、判断、表現)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	10分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>② 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボディパーカッション ・全身じゃんけん ・「オノマトペ タイム」をする。 <p>◇ ○○に変身してみよう。</p> <p>③ 本時の学習の流れを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○本単元に関わる動きを加えて準備運動を行う。 ○音楽の授業で行っているボディパーカッションを行う。 ○空想の世界に入り込ませ、心も体もリラックスさせる。 ○国語の学習「たから島のぼうけん」を想起させる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>【めあて】場面ごとの○○になりきり、“ひと流れの動き”でたから島を探検しよう。</p> </div>			
展開	28分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>①テーマに沿ってグループで、動きを考え る。(4～5人×8班)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 「はじめ」無人島に到着。 ◇ 「中」 巨大タコが出てきた。 ◇ 「終わり」宝を見つけて脱出するぞ。 <p>②他のグループの様子を見合い、よさを発 見する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ ○班の大きな動きを取り入れたいな。 ◇ ○班のゆるいよう動きがいいな。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【期待される学びの姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場面ごとの特徴を捉え、友達と発 想を広げながら動き方を工夫して いる。 ・互いに言葉をかけ合いながら活動 している。 </div> <p>③他のグループのよさを参考にし、自分た ちの動きを工夫する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ もっと大きく動いてみようかな。 ◇ 上下左右に動くといいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○テーマカードから選択する。(ロイロノート) ○「はじめ」、「中」、「終わり」の場面を意識させる。 ○BGMを流し、リラックスをさせながら活動させる。 <p>【到達していない児童への手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「おたすけコーナー」の動画を確認したり、教師が一 緒に踊ったりして自信を持たせる。 ○同じチームで互いに支え合えるような雰囲気作りに努 める。 ○見る視点を確認する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>【まとめ】 ○○になりきり、ひと流れに踊るためには、友達と体をいろいろな方向に動かしてその 動きを楽しむこと。</p> </div>			
終末	7分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇最初は、緊張したけれど、友達と一緒に できて楽しく活動ができた。 ◇～さんが、いろいろなへびの動きを踊っ ていたので自分もやってみようと思っ た。 <p>4 片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードをもとに振り返りを行う。 ○自分自身のよさや友達のがんばりを振り返る。

【場の設定】



【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

- ・テーマの動きを考える手だてとして、ロイロノートを活用する。
- ・「おたすけコーナー」を設置し、タブレットで課題解決に必要な動きを見たり、写真で確認しながら、支援が必要な児童が少しでも動きのイメージ持つことができるようにする。

【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例1：単元の終末に「ミニ発表会」を設定し、児童に目的意識、相手意識を持たせた学習活動に努める。
- 例2：友達と動きを作り上げていくことで、新しい発見や友達と協力することの楽しさに気づかせ、日常の学習に生かすようにする。