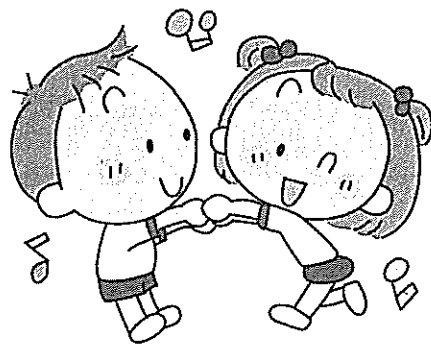


表現運動系

「表現リズム遊び」

「表現運動」



単元名：「どうぶつたちの大ぼうけん」（表現リズム遊び）第2学年

1 単元目標
(1) 表現遊びの楽しさに触れその行い方を知るとともに、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊ることができるようにする。
(2) 身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方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) 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気をつけたりすることができるようになる。

◎ 単元の評価規準に盛り込むべき事項（内容のまとめりごとの評価規準）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
表現・リズム遊びの楽しさに触れその行い方を知るとともに、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊っている。	身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けている。

◎ 単元の評価規準（※これまで「学習活動に則した評価規準」として作成していたもの）

(1) 知識・技能	(2) 思考・判断・表現	(3) 主体的に学習に取り組む態度
① リズムダンスの動きを理解して実際に動いている。 ② 軽快なリズムに乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができる。 ③ 全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけたり、急変する場面を入れたりして簡単なお話にして踊ることができる。	① リズムに合った動きを見付けたり、選んだりしている。 ② 動物の特徴や様子をとらえた具体的な動きを見付けたり、選んだりしている。 ③ 友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたことを友達に伝えたりしている。	① 軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物になりきって踊ったりしている。 ② 学習のきまりを守り、だれとでも仲よく踊ろうとしている。 ③ 友達とぶつからないようにしたり、決闘の場面などで相手を傷つけないように気を付けている。

◎ 2年間を見通した単元計画

<第1学年> 「どうぶつのかにのカーニバル」（全7時間）

時	1	2	3	4	5・6	7
学習内容	単元の学習内容を知り、見通しをもって学習に取り組めるようにする。	「どうぶつまねっこクイズ」で、生き物の特徴を捉えた動きを見つけて楽しむようにする。	「大きくてゆっくり動く動物」の特徴を捉えた動きに挑戦して楽しめるようにする。	「びよびよん動く動物」の特徴を捉えた動きに挑戦して楽しめるようにする。	「くねくね・ふわりふわり動く動物」の特徴を捉えた動きに挑戦して楽しめるようにする。	発表会をして、仲間の良い動きを見つけたら、感想を発表したりすることができるようにする。

<第2学年> 「どうぶつたちの大ぼうけん」(全7時間)

時	1	2	3	4	5・6	7
学習内容	単元の学習内容を知り、見通しをもって学習に取り組めるようにする。	「いきもの進化ゲーム」で、生き物の特徴を捉えた動きを見つけて楽しめるようにする。	「新聞紙と仲間良くなるろう」で新聞紙を使って様々な動きに挑戦して楽しめるようにする。	「大変だ!」の事件が入った動物たちの冒険のお話をつくることができるようにする。	動きの大きさや場の使い方、動きのスピードの変化を工夫して表現を楽しむことができるようにする。	発表会をして、仲間の良い動きを見つけたり、感想を発表したりすることができるようにする。

◎ 指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5・6	7
0	オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ・リズムダンス ・いきもの進化ゲーム ・動物クイズ	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス なりきりタイム ・いきもの進化ゲーム 交流タイム ・どうぶつまねっこクイズ	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス 「新聞紙と仲間良くなるろう」 交流タイム ・「新聞紙に変身!」	・ねらいの確認 ・体ほぐし リズム遊び 表現遊び 「動物の冒険」のお話づくり ※「大変だ!」の事件を組み込む	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス そうさくタイム 動きのつくり ※動き、場、リズム、仲間との関わり方を工夫 交流タイム ・ファミリーチームで見合って良い動きや面白い場面を見付け合う。	・ねらいの確認 ・体ほぐし リズムダンス 発表タイム ・発表会 良い動きや工夫した場面の共有 ・感想まとめ
45			振り返り → 片付け			
知	① 観察		③ 観察	② 観察		
思		① 観察		② 観察・カード		③ 観察・カード
態	① 観察	② 観察			③ 観察	① 観察

5 単元計画（全7時間）

	第1時	第2時	第3時
はじめ	<p>1 はじめ <オリエンテーション> ①ダンス表現への動機付けをする。 ②学習のねらいを知る。 ③学習の流れを確認する。</p> <p>2 準備運動・体ほぐし ①チャレンジサーキット確認 ②♪みんながみんな英雄</p>	<p>0 西崎っ子チャレンジサーキット</p> <p>1 はじめ ①本時の学習のねらいを知る</p> <p>2 体ほぐし ①♪みんながみんな英雄</p> <hr/> <p>3 <リズムあそび> やってみる① ①♪しりとりロックンロール</p> <hr/> <p>4 <表現あそび> やってみる② ①生き物進化ゲーム ゴキブリ→カマキリ→アゲハチョウ→人間 ひろげる ①進化ゲームのものまねチャンピオン紹介 ②良いところ見つけ やってみる③ ①新聞紙になってみよう。 ・教師と児童 ・児童と児童</p> <hr/> <p style="text-align: right;">ふかめる ①どうぶつ まねっこクイズ ②〇〇な どうぶつたち</p>	
なか	<p>3 <リズムあそび> やってみる① ①♪しりとりロックンロール</p> <hr/> <p>4 <表現あそび> やってみる② ①生き物進化ゲーム ゴキブリ→アヒル →ゴリラ→人間 ひろげる ①ゲームのチャレ'オ'紹介 ②各生き物のチャレ'オ'の紹介 ③良いところみつけ →良い動きをまねてみる。</p>		
まとめ	<p>5 まとめ ①学習カードの書き方を知る。 ②今日の学習を振り返る。</p>	<p>5 まとめ ①良い動きを全体で賞賛する。 ②学習を振り返り、次時のめあてを持つ。 ③学習カードの記入をする。</p>	
主な評価活動	<p>【関・意・態】 <観察> ②学習のきまりを守り、だれとでも仲よく踊ろうとしている。 ③友達とぶつからないように安全に気を付けようとしている。</p>	<p>【関・意・態】 <観察> ①軽快なリズムに乗って踊ったり、いろいろな動物になりきって踊ったりすることに進んで取り組もうとしている。</p>	<p>【思・判】 <観察・学習カード> ①リズムに合った動きをいろいろ見付けたり選んだりしている。 ②動物の特徴や様子をとらえた具体的な動きをいろいろ見付けたり選んだりしている。</p>

	第4時	第5時(本時)	第6時	第7時
はじめ	0 西崎つ子チャレンジサーキット 1 はじめ ①本時の学習のねらいを知る 2 体ほぐし ①♪みんながみんな英雄			0 チャレンジサーキット 1 はじめ ①本時の学習のねらいを知る 2 体ほぐし ①♪みんながみんな英雄
なか		3<リズムあそび> やってみる① ①♪しりとりロックンロール		3<リズムあそび> やってみる ①♪やってみよう
		4<表現あそび> やってみる② ①生き物進化ゲーム / ①新聞紙に変身 かめ→うさぎ→たこ→人間 / ベアで(講師) ひろげる ①ものまねチャンピオンを紹介する。 ②よいところを見つけ、賞賛する。		4<表現あそび> ふかめる ①発表会を開いて、見合う。 お話の説明と表現を発表する。 =各グループの発表= ②他のグループの発表を見ての感想を書く。 ③友達の良い動きを紹介する。 ④友達の良い動きをみんなでまねてみる。
		ふかめる ①お話づくりをする。①はじめに ②大変だ ③さいごに に分けてお話をつくり、一つのまとまりのある動きにする。 ②お話に沿って、グループで踊る。 動きやリズム、空間等を工夫する。 ③ミニ発表会をして、友達のよいところを見つける。二グループに分けて見せ合う。		
まとめ	5 まとめ ①良い動きを全体で賞賛する。 ②学習を振り返り、次時のめあてを持つ。 ③学習カードの記入をする。			5 まとめ ①表現リズムあそびの感想を発表する。 ②学習の成果を確認し、次の学習の見通しを持つ。
主な評価活動	【技】 <観察> ①軽快なリズムに乗って弾んで自由に踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができる。	【思・判】 <観察・学習カード> ③友達のよい動きを見付けている。		【技】 <観察> ②動物の特徴をとらえ、全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけたり、急変する場面を入れたりして簡単なお話にして続けて踊ることができる。

ひょうげん イメージカード

2年 組 番 なまえ

1 どんな どうぶつが いるかな？

①大きくて ゆっくり うごく どうぶつたち

②びよびよんと とびはねる どうぶつたち

③くにくにくにや ふわふわうごく どうぶつたち

2 自分が なってみたい どうぶつ！

自分が なってみたい どうぶつは、

です。

3 グループでへんしんするどうぶつ！

わたしたちが、へんしんする
どうぶつは、

です。

4 グループで「どうぶつたちの だいぼうけん」のおはなしを つくろう！

○ おはなし

□ うごきことば や 絵(え) など

① はじめに

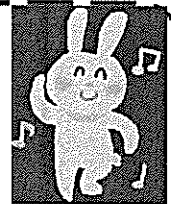
わたしたち は

をしています。

② そのとき

たいへんだ！

③ さいごに



どうぶつ たちの 大ぼうけん

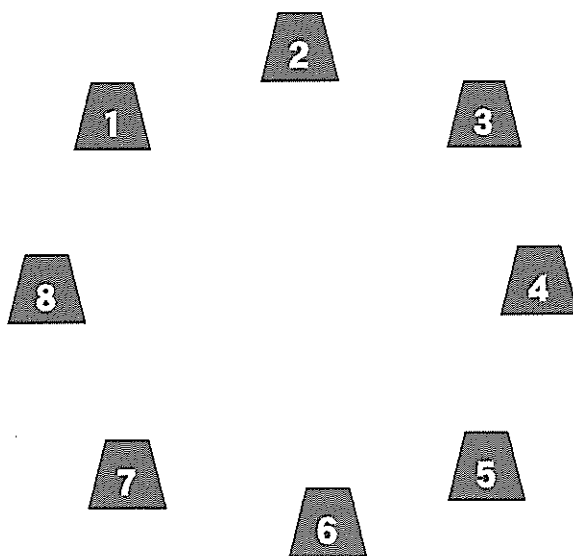
学習のしかた

◎ チャレンジサーキット

- 1 はじめ
- 2 準備運動
- 3 リズム遊び
- 4 表現あそび
- 5 まとめ

学習のきまり・マナー

体育館舞台



(例) 単元名：「さあ!力を合わせて冒険の旅に出発だ」(表現運動) 第4学年

1 単元目標
(1) 表現運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、表したい感じを表現したりリズムに乗ったりして踊ることができるようにする。
(2) 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ができるようにする。
(3) 運動に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、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ができるようにする。

◎ 単元の評価規準に盛り込むべき事項 (内容のまとめりごとの評価規準)

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
表現運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、表したい感じを表現したりリズムに乗ったりして踊っている。	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ている。	運動に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けている。

◎ 単元の評価規準 (※これまで「学習活動に則した評価規準」として作成していたもの)

(1)知識・技能	(2)思考・判断・表現	(3)主体的に学習に取り組む態度
① リズムダンスや表現の動きを理解して、実際に動いている。 ② 軽快なリズムに乗って全身で踊ったり、友達と調子を合わせて踊ったりすることができる。 ③ 全身の動きに高・低の差や速さの変化をつけたり、急変する場面を入れたりして簡単なお話にして続けて踊ることができる。	① 題材やリズムに合った動きを見付けたり、選んだりしている。 ② 場面の特徴をとらえた具体的な動きを見付けたり、選んだりして自己の動きに取り入れている。 ③ 友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたことを友達に伝えたり書き出したりしている。	① 軽快なリズムに乗って全身で踊ったり、進んで取り組もうとしている。 ② 学習のきまりを守り、だれとでも仲よく踊ろうとしている。 ③ 友達の動きや楽しく踊るための友達の考えを認め、協力して踊ろうとしている。

◎ 2年間を見通した単元指導計画

<第3学年> 「忍者修行に出発だ!」(全8時間)

時	1	2	3	4	5・6	7. 8
	(めあて) 学習のねらいと進め方を知ろう。	(めあて) 力を合わせて表現リレーゲームに挑戦しよう。	(めあて) いろいろな忍者の術に挑戦しよう。	(めあて) 忍術を使って冒険の旅に出よう。	(めあて) 動きを工夫して忍者の冒険の様子を伝えよう。	(めあて) ミニ発表会を楽しもう!
主な学習内容	単元の学習内容を知り、見通しをもつて学習に取り組めるようにする。	「表現リレーゲームスポーツ編」で、スポーツの特徴を捉えた動きを見つけて楽しめるようにする。	グループで「忍術カルタ」に挑戦し、忍者の冒険を楽しむことができるようにする。	忍術カルタを組み合わせて忍者の冒険のお話をつくることができるようにする。	動きの大きさや場の使い方、動きのスピードの変化を工夫して表現を楽しむことができるようにする。	発表会をして、仲間の良い動きを見つけたら感想を発表したりすることができるようにする。

<第4学年> 「さあ!力を合わせて冒険の旅に出発だ!」(全9時間)

時	1	2	3	4・5	6・7	8・9
	(めあて) 学習のねらいと進め方を 知ろう。	(めあて) 力を合わせて 表現リレーゲームに挑戦しよう。	(めあて) 新聞紙の気持ち ちになって動いて みよう。	(めあて) ジャングル探 検の旅に出よう。	(めあて) 動きを工夫し て冒険のイメージ をわかりやすく 伝えよう。	(めあて) 発表会を楽し もう。
主 な 学 習 内 容	単元の学習 内容を知り、 見通しをもつ て学習に取り 組めるように する。	「表現リレー ゲーム生き物 編」で、生き物 の特徴を捉えた 動きを見つけて 楽しめるように する。	「新聞紙に変 身!」で新聞紙 になりきって様 々な動きに挑戦 して楽しめるよ うにする。	「大変だ!」 の事件が入った 冒険のお話をつ くることができ るようにする。	動きの大きさ や場の使い方、 動きのスピード の変化を工夫し て表現を楽しむ ことができるよ うにする。	発表会をし て、仲間の良い 動きを見つけた り、感想を発表 したりすること ができるように する。

◎ 指導と評価の計画

時	1	2	3	4・5	6・7	8・9
0	オリエンテーシ ョン ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片 付けの仕方の 確認 ・リズムダンス ・いきもの進化 ゲーム ・動物クイズ	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス なりきりタイム ・表現リレーゲ ーム 生き物編 (スポーツ編)	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス なりきりタイム ・「新聞紙に変 身!」 教師対児童 児童のペア 交流タイム	・ねらいの確認 ・体ほぐし リズムダンス ・リズムダンス 表現運動 交流タイム ・「動物の冒険」 のお話づくり ※「大変だ!」 の事件を組み 込んで	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス リズムダンス そうさくタイム ・動きのづくり ※動き、場、 リズム、仲間 との関わり方 を工夫 交流タイム	・ねらいの確認 ・体ほぐし ・リズムダンス 発表タイム ・発表会 ・良い動きや工 夫した場面の 共有 ・感想まとめ
45			振り返り → 片付け			
知	① 観察		③ 観察	② 観察		
思		① 観察		② 観察・カード		③ 観察・カード
態	① 観察	② 観察			③ 観察	① 観察

5 単元計画（全7時間）

	第1時	第2時	第3時
はじめ	<p><オリエンテーション></p> <p>1 学習のねらいと活動の確認</p> <p>①表現運動への動機付けをする。</p> <p>②学習のねらいを知る。</p> <p>③学習の流れを確認する。</p> <p>④チャレンジサーキットの確認</p> <p>2 体ほぐし・リズムダンス</p> <p>(1) のりのりタイム</p> <p>①リズムダンス♪やってみよう 「先頭につづけ！」</p>	<p>0 西崎っ子チャレンジサーキット(休み時間)</p> <p>1 学習のねらいと活動の確認</p> <p>①本時の学習のねらいを知る</p> <p>2 体ほぐし・リズムダンス</p> <p>(1) のりのりタイム</p> <p>①リズムダンス♪やってみよう 「先頭につづけ！」</p> <hr/> <p>3 表現</p> <p>A なりきりタイム</p> <p>①表現リレーゲーム ・生き物編 ・オノマトペ編</p> <p>②新聞紙に変身！</p> <p>③ぼうけんカルタ 「場所」「自然」「空想の世界」等の事象を即興で踊る。</p> <p>B そうさくタイム</p>	
なか	<p>3 表現</p> <p>A なりきりタイム</p> <p>①表現リレーゲーム ・エアースポーツ編</p> <p>②新聞紙に変身 ・体にくっつけて走る ・投げ上げてキャッチする ・新聞紙の特徴を捉えて動く</p> <p>C こうりゅうタイム</p> <p>③ペアグループで発表し合い、互いの動きの良いところみつける。</p>	<p>①「ジャングル大作戦」</p> <p>・ジャングルのいろいろな場面の特徴ある動き</p> <p>・静と動の変化のある動き</p> <p>・対立した動き</p>	<p>①「宇宙大作戦」</p> <p>・無重力をイメージした動き</p> <p>・飛び出したり吸い込まれる等の緩急ある動き</p> <p>②自分たちが創作したい場面はどれにするか話し合う。</p>
まとめ	<p>4 学習のまとめ</p> <p>①学習カードの書き方を知る。</p> <p>②今日の学習を振り返る。</p>	<p>4 学習のまとめ</p> <p>①良い動きを全体で賞賛する。</p> <p>②学習を振り返り、次時のめあてを持つ。</p> <p>③学習カードの記入をする。</p>	
主な評価活動	<p>【関・意・態】</p> <p><観察></p> <p>②友達と励まし合い、誰とでも気持ちよく踊ろうとしている。</p> <p>③友達とぶつからないように安全を確かめながら踊ろうとしている。</p>	<p>【関・意・態】</p> <p><観察></p> <p>①「さあ!力を合わせて冒険の旅に出发だ!!」の表現に進んで取り組んでいる。</p>	<p>【思・判】</p> <p><観察・学習カード></p> <p>①「冒険」のイメージから、多様な場面や特徴的な動きを見つけてることができる。</p>

	第4時	第5時(本時)	第6時	第7時
はじめ	0 西崎っ子チャレンジサーキット(休み時間) 1 学習のねらいと活動の確認 ①本時の学習のねらいを知る 2 体ほぐし・リズムダンス のりのりタイム ♪やってみよう「先頭につづけ！」	0 チャレンジサーキット 1 学習のねらいと活動の確認 ①本時の学習のねらいを知る 2 体ほぐし・リズムダンス のりのりタイム ♪やってみよう		
な	3 表現 Aなりきりタイム ①表現リレーゲーム ・生き物編 ・オノマトペ編 ・感情編 ・なりきりチャンピオンを紹介する。	3 表現 Bそうさくタイム ①自分たちが伝えたいイメージ がの作品を踊り込み、		
か	Bそうさくタイム ①お話づくりをする。 はじめに <u>なが</u> <u>おわり</u> に分けて、一つのまとまりのある動きにする。 ②自分たちで選んだストーリーに沿って、グループで踊る。 動きやリズム、空間等を工夫する。 Cこうりゅうタイム ペアグループで ③できた動きを見せ合い、よい動きを見つけたら、アドバイスし合う。 Bそうさくタイム ④他のグループの発表や意見を参考に、自分たちの踊りを深める。	D発表タイム =各グループの発表= ①発表会を開いて、見合う。 ・冒険の場面とミッションを説明をし、作品を発表する。 ②他のグループの発表を見てのよい動きを見つけて感想を書く。 ③友達の良い動きを紹介する。 ④友達の良い動きをみんなで見せてみる。		
まとめ	4 学習のまとめ ①良い動きを全体で賞賛する。 ②学習を振り返り、次時のめあてを持つ。 ③学習カードの記入をする。	4 学習のまとめ ①学習を終えての感想を発表する。 ②学習の成果を確認し、次の学習の見通しを持つ。		
主な評価活動	【技】 <観察> ①「冒険の旅」から、いろいろなイメージを捉え、ひと流れの動きで即興的に踊ることができる。	【思・判】 <観察・学習カード> ②気に入った冒険の表したい感じを誇張したり、感じの異なる動きや急変する場面を入れたりして、動きを工夫している。	【技】 <観察> ②表したい冒険の場面を中心に変化のある動きをつなげ、「はじめとおわり」をつけた動きにして感じを込めて踊ることができる。	

7 板書計画

さあ！力を合わせて 冒険の旅に 出発だ！！

君たちは、ミッションをクリアできるかな？

今日のめあて

自分達のミッションの表したい感じが強まるように、場面の動きを工夫して踊ろう。

学習の進め方

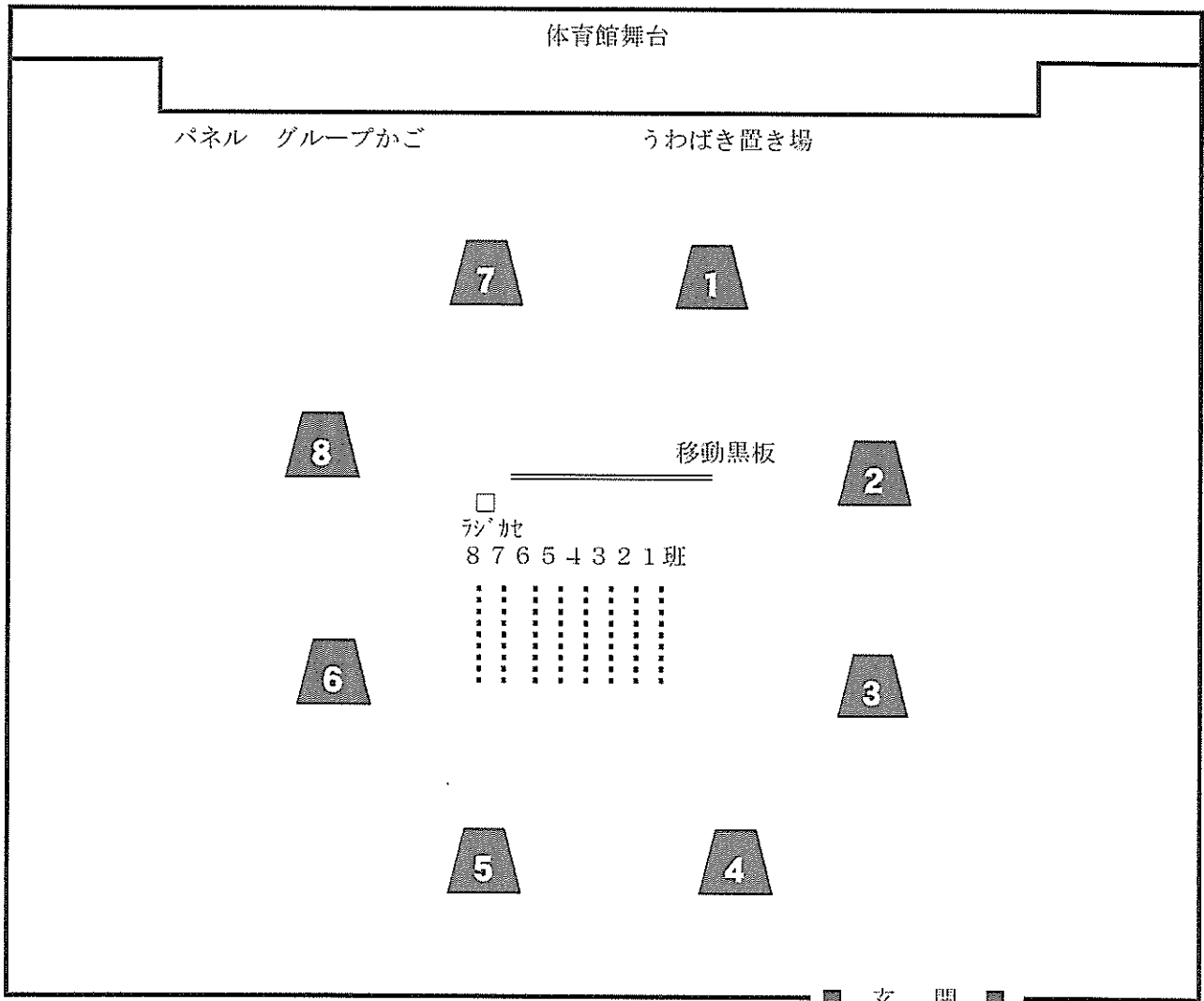
◎ チャレンジサーキット

- 1 学習のねらい確認
- 2 準備運動・体ほぐし
- 3 リズムダンス やってみよう
- 4 表現 やってみよう ひろげよう
- 5 まとめ

学習のきり・マナー

- 1 リズムを感じて、になりきって踊ろう！
- 2 大きな動きで全身を使って表現しよう！
- 3 戦いの場面では、たたいたりせずに安全に気をつけて表現しよう！

8 場の設定



ちから あ ぼうけんたび しゅつぱつ
さあ！力を合わせて冒険の旅に出発だ！！
 きみたちは、ミッションをクリアできるかな？

4年 組 番 なまえ

1 今日の学習の感想

No	月日	きょうのテーマ	がんばったことや工夫したこと、わかったことを書きましょう。
2	/ ()	ジャングル大作戦！の ミッションを クリアせよ！！ 高-低 速い-おそい 静-動	
3	/ ()	宇宙大作戦！の ミッションを クリアせよ！！ 飛躍、対立、組み立て動き	
4	/ ()	自分達で選んだ ミッションを クリアするための 計画を立てよう！	
5	/ ()	表したい動きや場面を 工夫して ミッションを クリアしよう！	
6	/ ()	動きや場面をひとまと まりの動きにして ミッションを クリアしよう！	

2 きょうの 学しゅうを ふいかえろう

目標	よくできた◎	できた○	もうすこし△	2	3	4	5	6	7
① 仲間と協力し、楽しく活動できた。									
② なりきって踊ったり、ノリノリで踊ることができた。									
③ 自分なりに動きを工夫して表現できた。									

3 みんなの発表を見て気づいたこと

ほかの人たちの よいところを みつけよう。

表現 イメージカード

4年 組 番 名前

さあ！^{ちから}力を^あ合わせて^{ぼうけん}冒険の^{たび}旅に^{しゅつぱつ}出発だ！！

1 イメージをふくらませてみよう

次の場面には、①どんな場所があって ②どんな生き物がいて、③どんなことが おこりそう？

<ジャングル>

< 宇宙 >

2 君たちへの

ミッション(任務)は **これだ！**

- < 1 > ジャングル大作戦
ジャングルの奥にあるどうくつに行って、宝の箱を手に入れる！
- < 2 > 宇宙大作戦
宇宙ステーションのコンピュータを修理して地球をすくえ。
- < 3 > 海底大作戦
海底の船から金を引き上げろ！

3 私たちのミッションは！

4 ミッションを成功させるための作戦を考えよう !

	はじめ	なか	おわり
表したい場面とその動き 絵や言葉			
気持ち			

