

## 単元名 表現リズム遊び「のりものにへんし〜ん」

### 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、いろいろなものに変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むことができる。

#### (2) 思考・判断

- 友達のよい動きを見つたり、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
学習活動に評価規準	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、乗り物の特徴を生かした動きを見つけて踊ったりしている。 ②友達のよい動きを見つたり、まねしたりしている。	①リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。 ②乗り物の特徴をとらえ、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
10	<b>〈オリエンテーション〉</b>  ・学習の進め方を知る ・イメージバスケット作りをする	リズミ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 ○ 2～3曲をメドレーで流し、リズムに乗って2人組で踊る			
20		いろいろな乗り物になりきって踊り、表現遊びを楽しむ ○ 二人組でカルタをめくり、思いつくままに自由に踊る ○ 好きなカルタを選んで、簡単な話にして踊ったり、見せ合ったりする			
30					
40		○ 学習のまとめをする			
評価	ア②	ア①	ウ①②	イ① ウ②	イ②

### 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させる。
- 1時間目は、ダンスウォーミングアップに伝承遊びの要素のあるものを入れ、遊びながら心身を解放できるようにする。

#### (2) 教具の工夫

- イメージカルタを使用することにより、すぐに踊れない児童も踊れるようにする。

#### (3) 学習形態の工夫

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

1 年
No.39

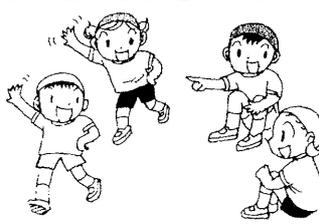
- 1 単元名 のりものにへんし〜ん
- 2 目標 学習のねらいや進め方を知り，見通しをもつことができる。  
楽しく踊るための約束やマナーを守ろうとすることができる。
- 3 展開 (1/5)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	約束やマナーを守って仲よく学習に取り組むこと		
2分	1 学習のねらいを知り，学習の進め方について見通しをもつ。		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <b>リズム遊び</b> ○音楽をよく聞いて，体全部で はずんで踊ろう         </div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>表現遊び</b> ○いろいろな乗り物の様子や動きを思いうかべてなりきっておどろう         </div>		図鑑
15	2 乗り物の特徴を話し合ったり，本で見たりしてイメージバスケットを作る。	○乗り物の特徴をカテゴリーに分けて提示することで，いろいろな乗り物をイメージできるようにする。 ○オノマトペ(擬態語・擬音語)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。 ◇いろいろな乗り物をイメージバスケットに書き出している。 ○イメージが書けない児童には，図鑑などを見せて，イメージを広げていけるようにする。	
8	3 ダンスウォーミングアップをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「足じゃんけん」をする。</li> <li>・「体じゃんけん」をする。</li> </ul> (みんないっしょに基本型の体じゃんけん→自分の見つけたポーズ→みんなで作ってみる。) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; font-size: small;">             《基本型》♪体でじゃんけん，じゃんけんポン！           </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; font-size: small;">             《オリジナル型》♪○○ちゃんのじゃんけん，じゃんけんポン！           </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「だるまさんがころんダンス」をする。</li> </ul>	○個人のイメージバスケットをもとにクラスの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。 ○最初の2人組は，あらかじめ決めておく。 ○弾んで，テンポよく，何回もできるように，太鼓でリズムをとる。 ○初めは，教師から「グー」「チョキ」「パー」の基本型のポーズを提示する。 ○児童たちが見つけた楽しいポーズを他の児童にも紹介し，動きのレパートリーを増やせるようにする。	イメージバスケット(個人用・クラス用) リズム太鼓
5	4 カルタの使い方を確認する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;">             ・カルタは，めくったら元に戻る。              ・めくったらすぐに踊る。              ・カルタからカルタへ移動するときも乗り物になったままで移動する。           </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2つくらいのカルタをみんなで作ってみる。</li> </ul>		
10	5 2人組でカルタをめくり，思いのまま自由に踊る。	○なりきって踊ることができるような言葉かけをする。 ◇マナーを守って学習に取り組むことができる。 ○活動の最後に，児童の姿と照らし合わせながら約束について指導し徹底できるようにする。	イメージカルタ
5	6 学習の仕方を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しかったことを話す。</li> <li>・学習上の約束やマナーについて知る。</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードを書く。</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな友だちとおどる。</li> <li>・目と目，心と心を合わせておどる。</li> <li>・自分と友だちの体を大切にする。</li> <li>・音楽をよく聞く。(走り回らない)</li> </ul> </div>	

※「だるまさんがころんダンス」は，Ⅲ-14(3年)を参照して下さい。

1 年  
No.40～43

- 1 単元名 のりものにへんし～ん  
 2 目標 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 展開 (2～5/5)

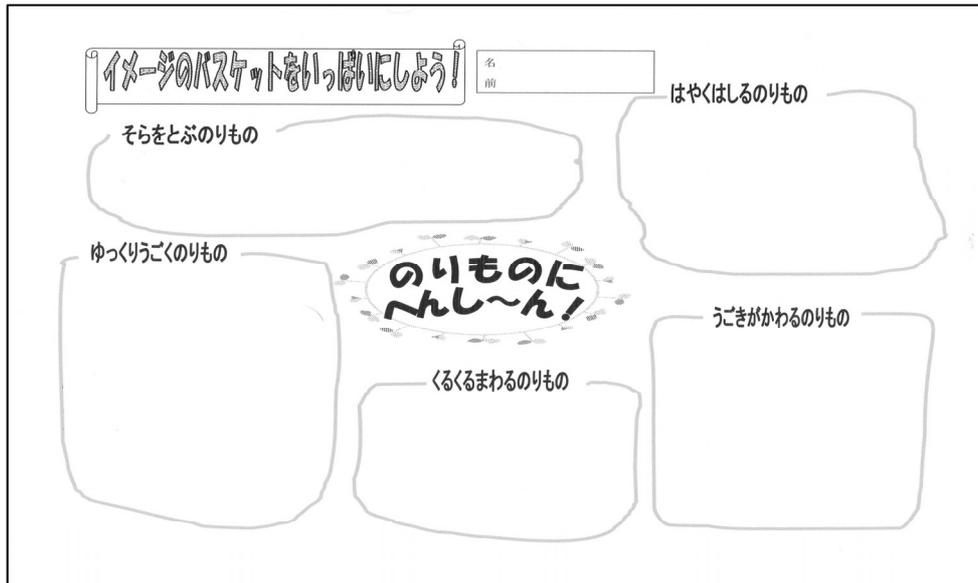
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	リズムに乗って全身で弾んで踊ったりなりきって踊ったりすること		
2分	1 めあてを確認する。	○座って踊り，へそが弾むことを意識できるようにする。	
	リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しむ		
11	2 リズム遊びをする。 ○教師と一緒にリズムを感じて踊る。 ・手拍子でリズムをとる。 → スキップ・コーヒーカップ・プロペラ・トンネルくぐりなど。 ○2人組で自由に踊る。 ・1曲目の例「アゲハ蝶」 ○2人組で自由に踊る ・2曲目の例「アゲハ蝶」  ・3曲目の例「ポルカ・オ・ドルカ」	○おへそをいっぱい動かしてみよう。 ○おへそが前後に動くよ。  ○軽快な曲2～3曲をメドレーで流す。 ○1曲目は前時で踊った曲を取り上げる。 ○同じ曲を2回続けて流すことで，曲に慣れ，より心を解放して楽しく踊れるようになる。 ◇友達と仲よく音楽に乗って踊ろうとする。  ○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。 ○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。	MDプレイヤー MD
2	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。		
1	4 めあてを確認する。		
	いろいろな乗り物になりきって踊り，表現遊びを楽しむ		
10	5 2人組でカルタをめくり，思いつままま自由に踊る。	○カルタをめくったら，すぐに動きに表せるようにどんな踊り方でもよいという雰囲気を作る。 ○一人一人に寄り添い，一緒に踊りながらその児童にあった励ましや助言をして意欲を高める。 ◇乗り物になりきって踊ることができる。	イメージバスケット イメージカルタ
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             へリコプター だんだん たかくなるよ           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             ブルブルブル ピュン ガシャン！           </div> </div>		
14	6 いちばん楽しかったイメージを選び，簡単なお話にして踊る。  7 友達の動きを見合っ，あてっこをしたりよいところを発表し合ったりする。	○恥ずかしくて動けない児童やイメージをすぐに動きに変えることができない児童には，友達の動きをまねしたり教師も一緒に踊ったりして支援する。 ○全身で踊っている児童やなりきっている児童を賞賛する。 ○気分を途切れさせないような声かけをする。  ○人間にもどらないよ。 ○高くなったり，低くなったり。 ○スピードが変わっていくよ。	
			
5	8 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。	○音などを出しながら踊ってもよいことを伝える。 ○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。	

## 6 補助資料

### ○カルタの使い方

- ・カルタは、体育館全体に裏返して置く。
- ・イメージの 카테고리 別に台紙の色を変えてもよい。
- ・児童のイメージに合わせて増やしていく。

### ○ 個人のイメージバスケットの例



### ○ 学習カードの例

**のりものにへんしん!** 月 日 なまえ [ ]

◇いちばん気に入ったへんしんカルタ

◇なりきりへんしん・チェックひょう

①	からだをいっばいつかって おおげさにおどった。	ばっちり まあまあ もう少し
②	のりものうごきを 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	気に入ったのりものをおはなしにしておどった。	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

◇せんせい あのね…

---



---



---