

小 学 校

平成 2 7 年度

教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

目次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の視点	2
III	研究仮説	2
IV	研究方法	2
V	研究構想図	3
VI	研究内容	4
1	基礎研究	
(1)	思考力・判断力・表現力等の捉え方	4
(2)	課題解決的な学習の在り方の明確化	5
(3)	表現運動系の技能分析	6
2	調査研究	
(1)	調査の目的	7
(2)	調査対象	7
(3)	調査時期	7
(4)	調査の結果	7
3	研究の視点に基づいた内容	
(1)	指導と評価の計画の工夫	10
ア	単元計画の工夫	10
イ	一単位時間の学習の工夫	11
ウ	指導者の具体的な支援例	13
エ	学習カードの工夫	14
オ	言語活動の充実	15
(2)	指導者用資料の工夫	16
ア	題材の精選	16
イ	指導資料の作成	17
4	実践事例	
(1)	低学年表現リズム遊び	18
ア	単元計画	18
イ	本時の学習	19
(2)	中学年リズムダンス	20
ア	単元計画	20
イ	本時の学習	21
(3)	高学年表現	22
ア	単元計画	22
イ	本時の学習	23
VII	成果と課題	24

研究主題

「運動の楽しさや喜びを味わいながら、 自ら課題を解決する体育学習」

～ 表現運動系の学習を通して ～

I 研究主題設定の理由

「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について」（平成26年11月）の諮問では、「我が国の子供たちについては、判断の根拠や理由を示しながら自分の考えを述べることについて課題が指摘されること」や「自己肯定感や学習意欲、社会参画の意識等が国際的に見て低いこと」、「基礎的な知識・技能を習得するとともに、実社会や実生活の中でそれらを活用しながら、自ら課題を発見し、その解決に向けて主体的・協働的に探究し、学びの成果等を表現し、更に実践に生かしていけるようにすること」が重要であると示されている。

さらに、「総合的な子供の基礎体力向上方策（第2次推進計画）」（平成25年2月）では、東京都の子供を取り巻く「三つの間（時間・空間・仲間）」が減少してきていることで、子供が運動不足になり体力が低下していることや、人間関係が希薄になりコミュニケーション能力の育成が課題となっていることが示されている。

これらの現状を踏まえ、小学校体育科においては、体を動かすことで、身体能力を身に付けるとともに、情緒面や知的な発達を促し、集団的活動や身体表現などを通してコミュニケーション能力を育成することや、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法などを互いに話し合う活動などを通して論理的思考力を育むようにすることが求められている。そして、全ての児童が運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わい、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって、運動に親しむことができるように、一人一人の児童が仲間と関わりながら、自らの課題の解決を目指す活動を行えるようにすることが重要である。

表現運動系の学習は、リズムに乗って全身を動かし、心身を解放して楽しく踊ることで、多様な身体能力の向上とともに心身のほぐし（癒し）の機能があり、相手と動きを対応させることや、グループの友達と調子を合わせることなど仲間と関わって踊ることでコミュニケーション能力の育成が図られるという要素がある。さらに、課題を解決する方法を知り、仲間との話し合いなどを通して互いのよさを生かしたダンスを考えることで論理的思考力を育むこともできる。

以上のことから、本部会では、表現運動系の学習を通して、課題解決的な学習の在り方を明確にし、そのための学習展開や指導者用資料を工夫することによって、運動の楽しさや喜びを味わいながら、進んで学習に取り組む児童を育てていくことができると考え、本主題を設定した。

II 研究の視点

本研究は、表現運動系における課題解決的な学習の在り方を基盤として、運動の楽しさや喜びを味わわせながら、自ら課題を解決する指導の在り方を明らかにするために、次のような視点から研究を進めた。

1 指導と評価の計画の工夫

表現運動系における課題解決的な学習を通して、「基礎的な知識及び技能」を習得させ、それらを活用して「課題解決するために必要な思考力・判断力・表現力等の能力」を育むことができるように、次の5点を設定した。

- (1) 単元計画の工夫
- (2) 一単位時間の学習の工夫
- (3) 指導者の具体的な支援例
- (4) 学習カードの工夫
- (5) 言語活動の充実

2 指導者用資料の工夫

児童が進んで学習に取り組むことができる指導者用資料を作成した。

- (1) 題材の精選
- (2) 指導資料の作成

III 研究仮説

課題解決的な学習の在り方を明確にし、そのための指導と評価の計画や指導者用資料を工夫することによって、運動の楽しさや喜びを味わいながら、進んで学習に取り組む児童を育てることができるであろう。

IV 研究方法

1 基礎研究

思考力・判断力・表現力等の捉え方や課題解決的な学習の在り方の明確化、表現系ダンスにおける技能分析について、先行研究を基に研究した。

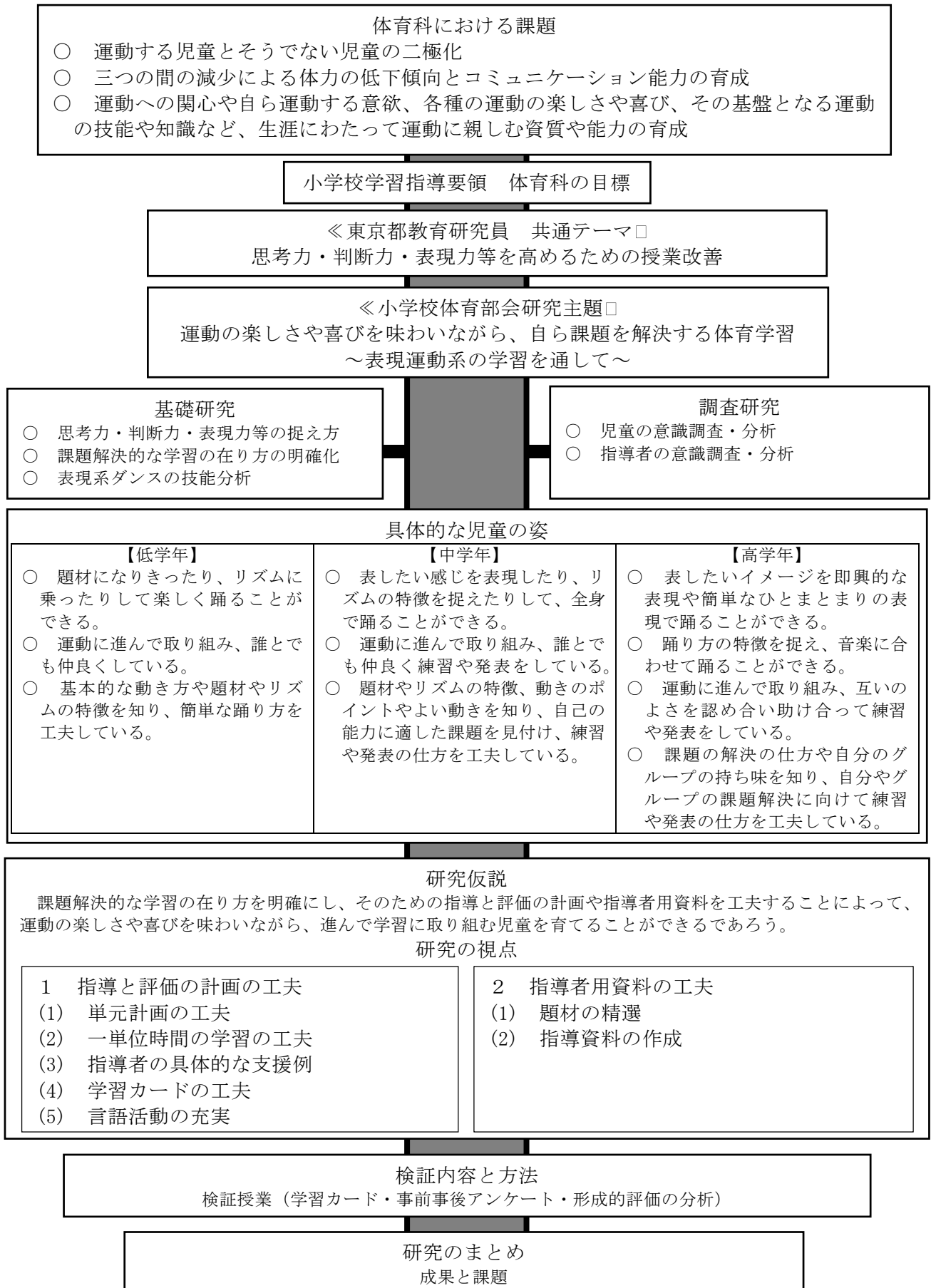
2 調査研究

指導者が授業を実践するに当たり、より有効に活用できる授業展開を提案するために、児童及び指導者への質問用紙による調査・分析を行った。

3 実践的研究

基礎研究と調査研究で明らかにした内容を基に、低・中・高学年での授業実践を通して研究主題に迫るための視点及び手だてが有効であるかを検証した。

V 研究構想図



VI 研究内容

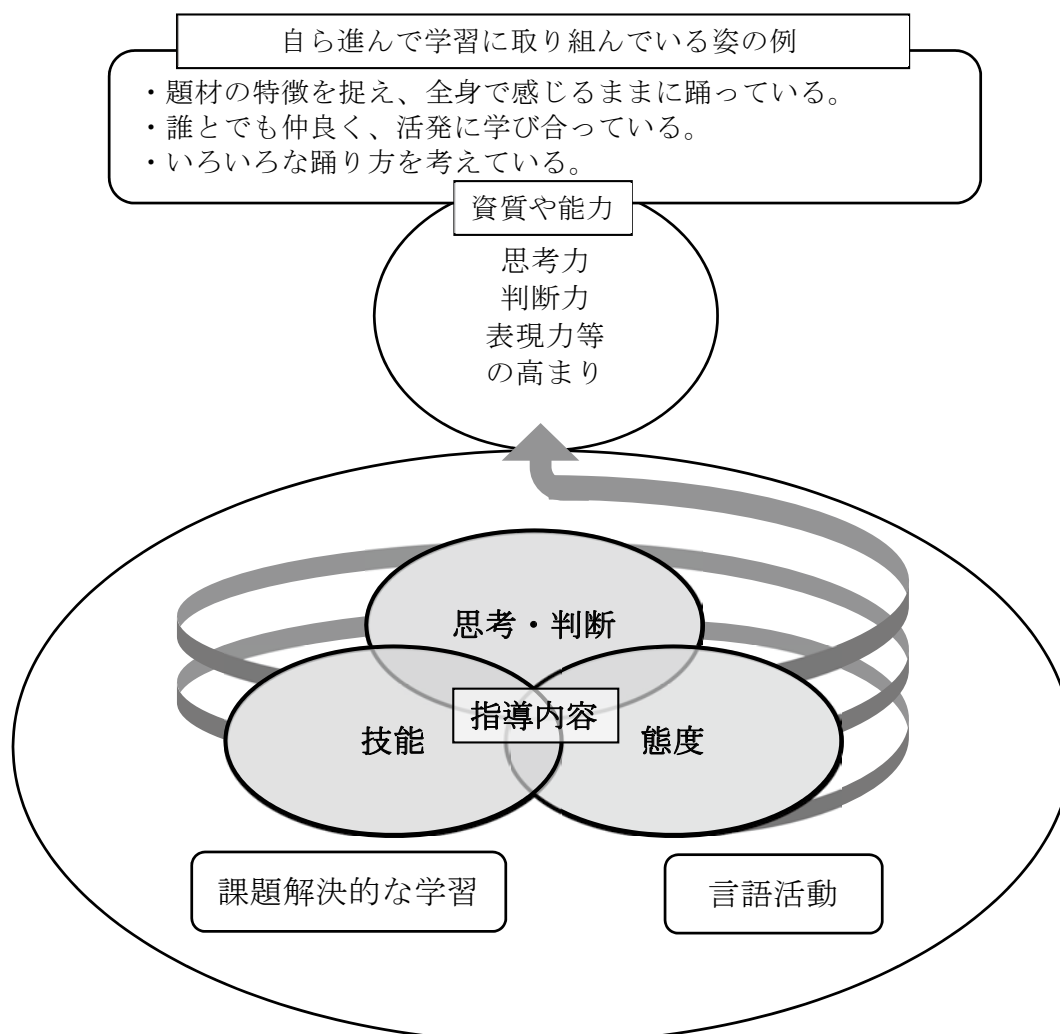
1 基礎研究

(1) 思考力・判断力・表現力等の捉え方

小学校学習指導要領解説体育編には、指導内容として「思考・判断」の内容が示されている。「思考力・判断力・表現力等」とは、育成すべき資質や能力と捉え、「思考・判断」と「思考力・判断力・表現力等」の関係を次のように、本部会は考えた。

思考力・判断力・表現力等を高めるために不可欠なのが、「課題解決的な学習」と「言語活動」である。課題解決的な学習を行うことで、児童が意欲的に学習に取り組みながら、技能の向上や課題の解決のために思考・判断する。そして、この学習の中に指導者が言語活動の場面を意図的に設定することで、児童の関わりが増え、思考・判断が促進される。このように課題解決的な学習と言語活動を効果的に活用し、指導内容である「技能」「態度」「思考・判断」を確実に身に付けさせていくことで、思考力・判断力・表現力等が高まっていくと考えた。

そして、思考力・判断力・表現力等の高まっている姿とは、児童が「進んで学習に取り組んでいる姿」に表れると本部会では考えた。例えば表現運動系の学習においては、題材の特徴を捉え、全身で感じるままに踊っていたり、誰とでも仲良く活発に学び合っていたり、いろいろな踊り方を考えていたりしている姿である。



(2) 課題解決的な学習の在り方の明確化

本部会では、課題解決的な学習展開を下記のように「つかむ」「知る」「解決する」の三つの場面に整理し、更に[A]～[G]の七つの流れを設定した。表現運動系における予想される児童の姿については、具体的な例として示し、p.12で詳しく触れることとする。

場面	課題解決的な学習展開	予想される児童の姿
つかむ	[A]運動を行ってみる ↓	「〇〇が楽しかった。もっとやってみたいな。」
	[B]目標を決める ↓	「〇〇ができるようになりたいな。」
知る	[C]課題と課題解決の方法を知る ↓	「〇〇さんの～がよかったな。」
解決する	[D]課題を選び、活動を決める ↓	「～に気を付けて踊ってみよう。」
	[E]運動を繰り返し行う ↓	「～をしたら、〇〇ができるようになった。」 「みんなで強い感じを表現してみよう。」
	[F]活動を振り返る ↓	「今の踊りよかったよ。」
	[G]新たな課題を設定する	「次は、〇〇をやってみよう。」

本部会では、児童が進んで課題解決するために「解決する」場面で児童自らが課題を選び、活動を自己決定することが重要と考えた。(D)

そのために、まず「つかむ」場面で思わずやってみたくなるような導入や場の工夫が必要となる。それらを通して児童が「楽しかった。」「もっとやってみたいな。」等の願いをもてるようにすることが大切である(A)。

次に、児童が自己の能力に応じた目標を立てられるようにするために、指導者が具体的な目標を示すなどの指導の工夫が必要となる。ここでは「〇〇ができるようになりたいな。」等、具体的な目標を立てさせるようにする(B)。

そして、「知る」場面で目標を達成するためには何を解決する必要があるのか、児童一人一人が理解できるように、よい動きを見付け共有する時間を設定する(C)。

以上のように「つかむ」「知る」場面を経て「解決する」場面へと導いていくことで、進んで課題解決する学習が展開できると考えた。

さらに「解決する」場面では、上記のように繰り返し取り組んでいき、課題解決を目指していく。その中で児童が「もっとやりたい。」「次は〇〇をやってみよう。」という次につながる願いをもてるようにしていくことで、一連の学習により進んで取り組むようになると考えた(D～G)。

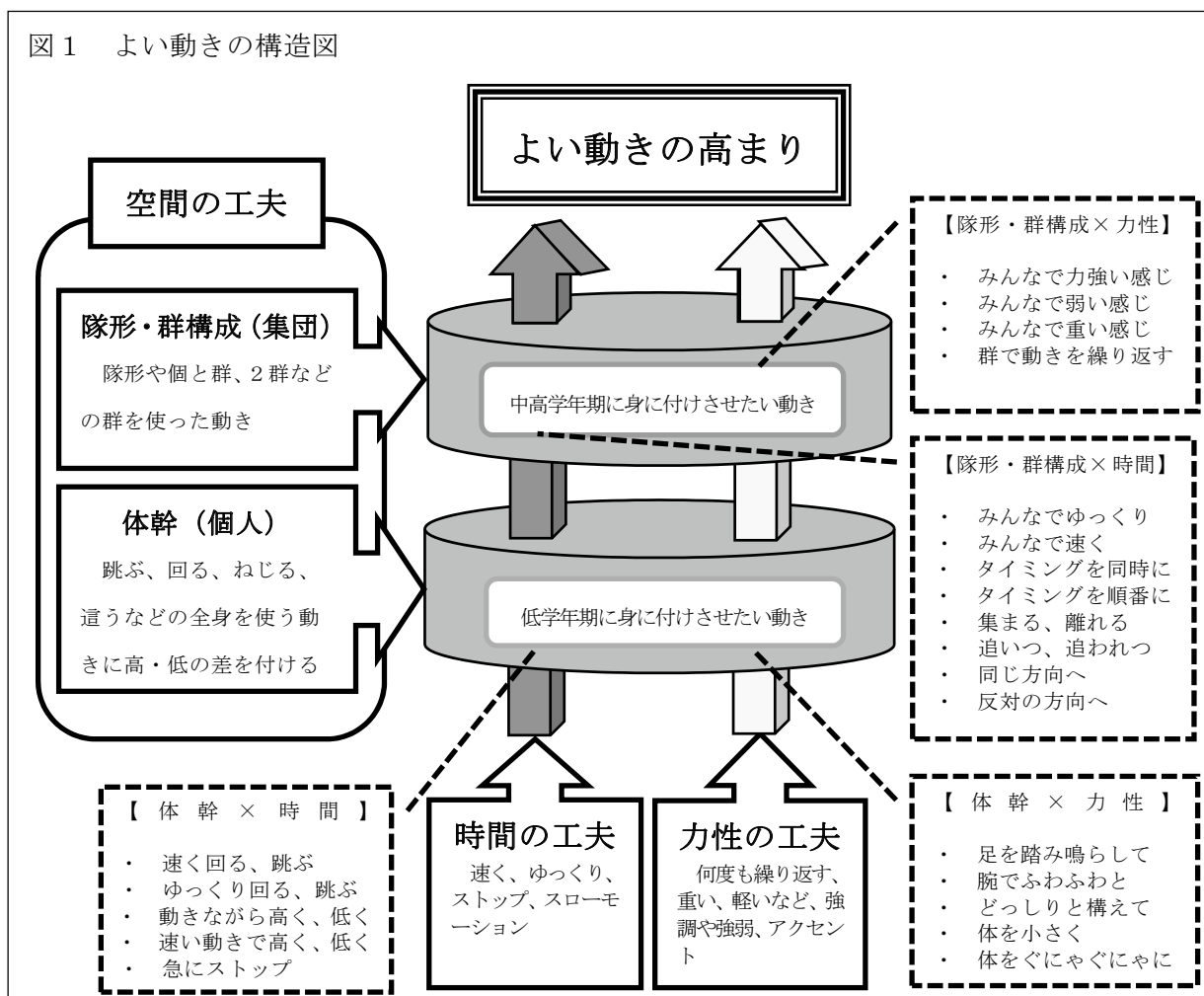
また、児童の実態に応じて振り返りにより、課題と課題解決の方法を知る学習(C)に戻り、もう一度課題解決するための方法の理解を促す必要がある。

(3) 表現系ダンスの技能分析

本部会では、「学校体育実技指導資料 第9集 表現運動系及びダンス指導の手引」から、表現運動におけるよい動きの工夫の観点を「空間の工夫」「時間の工夫」「力性の工夫」の三つに整理して、低学年から段階的に指導することに重点を置いた。また、本部会ではよい動きとは、「イメージにふさわしい動きを、感じを込めてなりきって表現している状態」と捉え、図1に示している。

図1は「空間の工夫」「時間の工夫」「力性の工夫」を構造的に示したものである。「時間の工夫」と「力性の工夫」が縦軸、空間の工夫である「隊形・群構成」と「体幹」が横軸の関係となる。「隊形・群構成」は、低学年で身に付けた基礎的な動きを踏まえ、中高学年で集団で表現することに生かしていく。「体幹」は、空間性や時間性、力性を引き出す上での基であり、低学年に身に付けさせたい動きの土台である。

縦軸と横軸が交わったところに児童のよい動きが表れる。その中で、指導者は「よい動き」を意識して児童の動きを見取って指導をすることで、よい動きを高めることにつながると考えている。



【指導事項の重点】

低学年…表現運動に必要な基礎的な感覚を養うことを目標とする。

中学年…前段階に身に付けた動きを基に隊形を工夫した動きを目標とする。

高学年…前段階に身に付けた動きを基に隊形や群構成等の動きを目標とする。

2 調査研究

研究員所属地区の指導者、研究員所属校の児童に対するアンケート調査の考察を行った。

(1) 調査の目的

指導者の表現運動系に関する意識と児童の体育に関する意識を分析・比較することで、研究の視点を明確にする。また、指導者が授業するにあたって、より有効に活用できる授業展開を提案するために、表現運動系のもつイメージや考え方を明らかにする。

(2) 調査対象

平成 27 年度東京都教育研究員の所属する地区の指導者 1,987 人

平成 27 年度東京都教育研究員の所属する学校の児童 4,658 人

(低学年児童 1,018 人、中学年児童 1,814 人、高学年児童 1,826 人)

※低学年児童は第 1 学年が、経験していないこともあるため対象外とし、第 2 学年のみとした。

(3) 調査時期

平成 27 年 10 月から 11 月まで

(4) 調査の結果

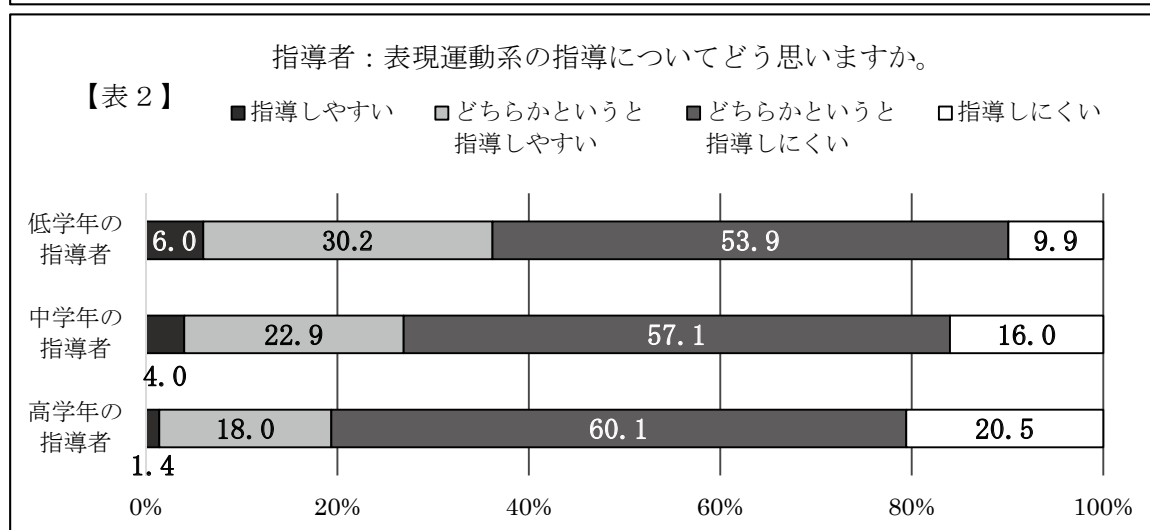
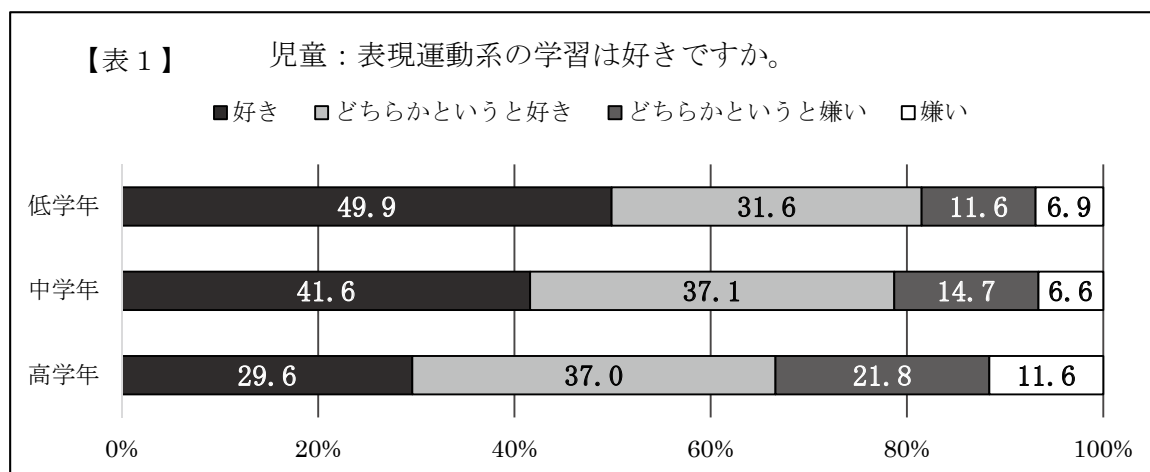


表 1 より、表現運動系の学習は「好き」「どちらかという好き」と回答した児童は、全体的に高い回答率になっている。しかし、低学年から高学年になるにつれて肯定的な回答は低くなっている。また、表 2 より、表現運動系の学習について、「指導しにくい」「どちらか」と

いうと指導しにくい」と回答した指導者は高学年になるにつれて肯定的な回答が減少しており指導に難しさを感じている傾向が分かる。

また、児童と指導者が表現運動系の学習の中で、何に楽しさを感じているのかを調査すると以下の傾向が分かった。

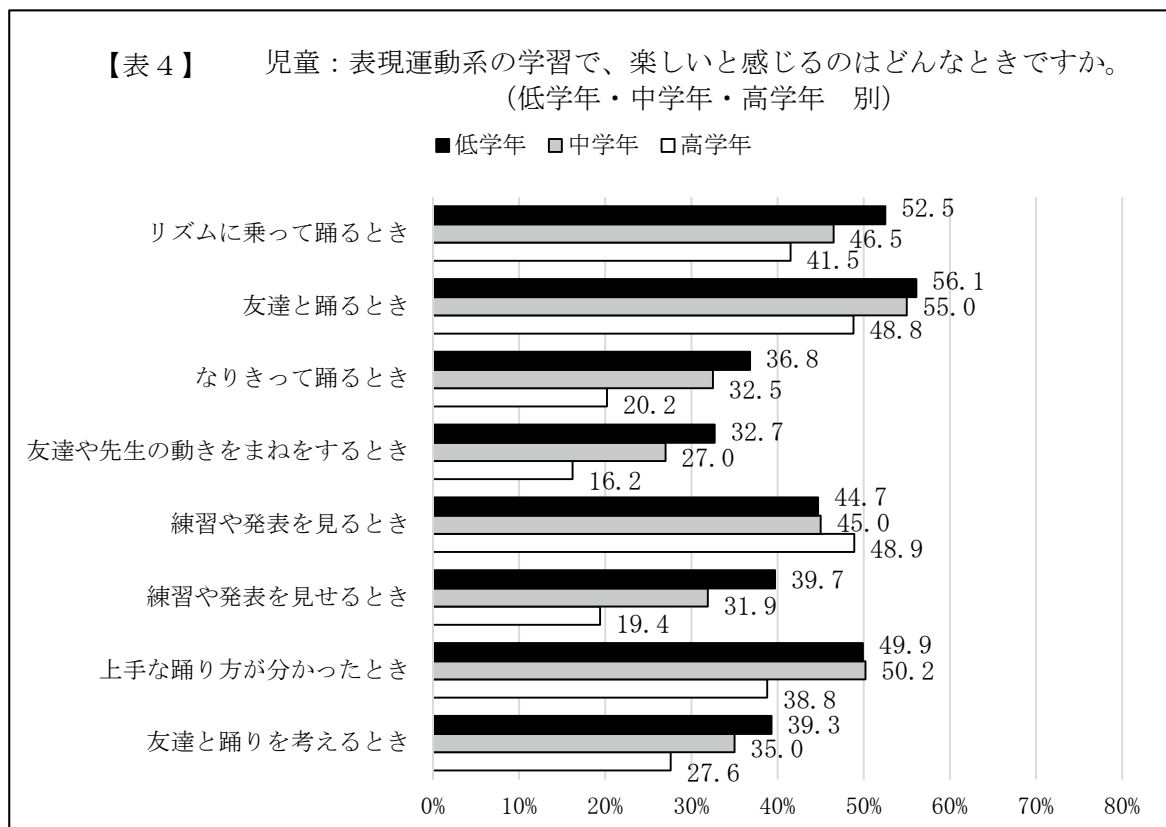
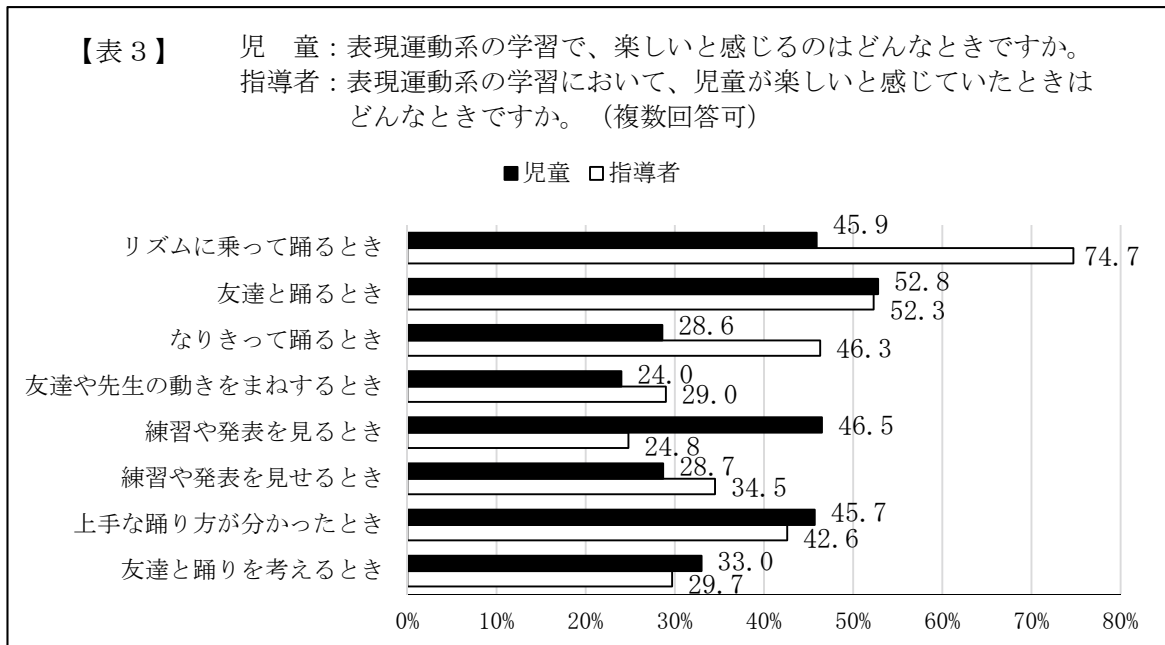


表3より、「リズムに乗って踊るとき」「なりきって踊るとき」に指導者の意識と児童の意識に大きな差が表れている。特に「リズムに乗って踊るとき」では、70%以上の指導者は、児童が楽しんでいると感じているが、児童の回答率は約45%であった。また、「なりきって踊るとき」を楽しいと感じているという回答率が指導者、児童ともに低く、児童においては

30%を下回る結果となった。さらに、児童は「練習や発表を見るとき」や「上手な踊り方が分かったとき」、「友達と踊りを考えるとき」に楽しみを感じているが、指導者は同じ項目において、児童より低い回答率であることが分かる。

また、表4より、低学年から高学年になるにつれて、表現運動系の学習で楽しいと感じる割合が下がっている項目が多いことが分かる。その中で、「友達と踊るとき」では全体的に50%前後と他の項目と比べると高い割合となっている。さらに、「練習や発表を見るとき」では、高学年になると割合が上がることも分かる。

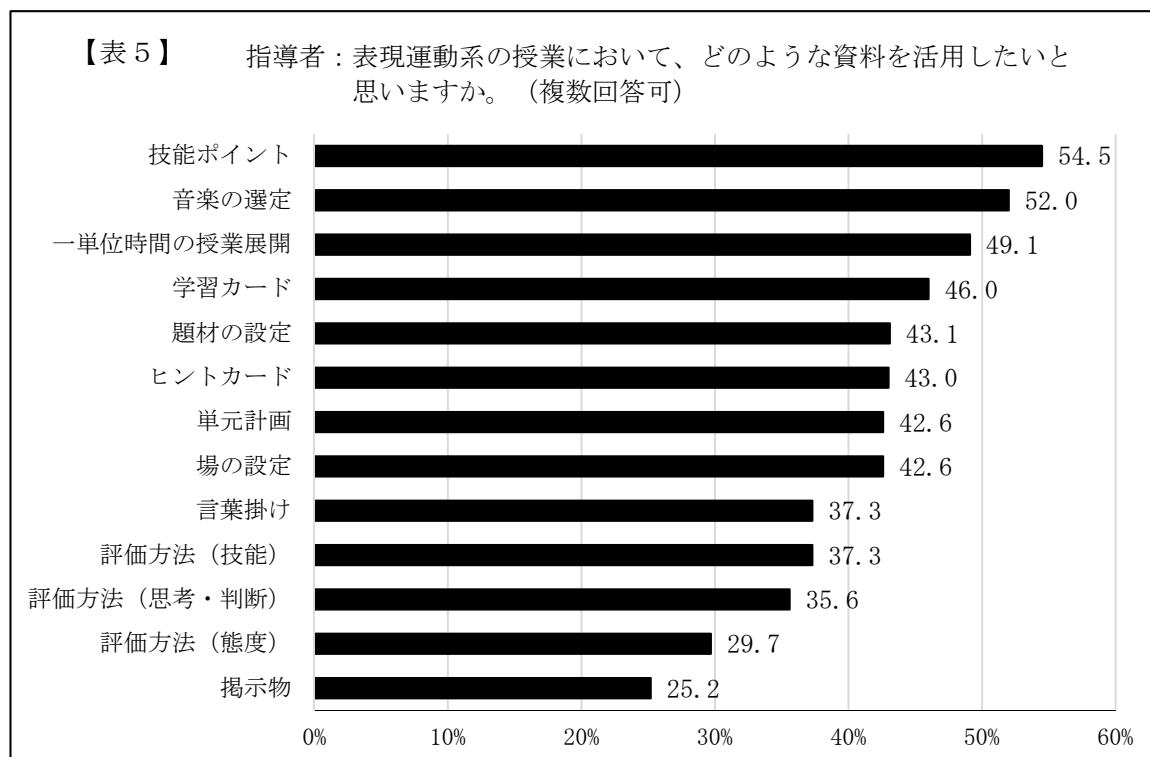


表5より、表現運動系の授業において、指導者が必要と感じている資料は「技能ポイント」が求められていることが分かる。また、課題解決的な学習の在り方にとって重要な「一単位時間の授業展開」についても約半数の回答率であった。さらに「音楽の選定」や「学習カード」、「題材の設定」など、授業における教材が重要であることが分かった。一方で、「評価の方法」や「言葉掛け」といったところに回答率が少ないことが分かった。

これらの調査結果から、表現運動系の学習について、低学年からの系統性を踏まえることで、指導者が指導しやすい方法を提案する必要があると考えた。具体的には、友達と関わり合う時間を設定した単元計画を工夫しながら、意欲的に取り組める課題解決的な学習の在り方を明確にしていく。また、友達との関わり合いや思考・判断の評価を見取る上でも欠かすことのできない言語活動の充実を行うことである。また、指導者アンケートより「一単位時間の授業展開」や「技能ポイント」、「音楽の選定」や「題材の設定」を含む指導資料が求められているため、指導者が活用しやすいものを提案する必要があると考えた。

3 研究の視点に基づいた内容

(1) 指導と評価の計画の工夫

ア 単元計画の工夫

調査研究より低学年からの系統的な指導の重要性が明らかになったため、各学年で「表現系ダンス」、「リズム系ダンス」（高学年は「フォークダンス」）を取り扱うようにした。

全学年の単元計画を作成するにあたり、「やってみる」(A~C) → 「広げる」(A~G) → 「深める」(D~G) の段階の設定し、2年間を通して系統的に指導内容を身に付けさせることができるようにした。まず「やってみる」段階では、「つかむ・知る」場面に取り組む。次に「広げる」段階では、「つかむ・知る」場を振り返り、「解決する」場を主として取り組む。そして「深める」段階では、これまでの経験を生かして「解決する」場面に取り組む。

「表現系ダンス」の低・中・高学年のそれぞれ2年間の単元計画は同じ学習展開であるが、各学年で題材や身に付けさせたい力が違っている（詳しくはp.16を参照）。

【表現リズム遊び（低学年）】

リズム遊び段階	やってみる	やってみる	広げる	広げる	広げる	深める
表現遊び段階	やってみる	やってみる	広げる	やってみる	広げる	深める
時間	1	2	3	4	5	6
リズム遊び	ロック つかむ・知る A~C	サンバ つかむ・知る A~C	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G
表現遊び	つかむ・知る A~C	つかむ・知る A~C	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る A~C	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G

低学年の発達段階では、リズム遊びと表現遊びを組み合わせる学習することが望ましいといえる。しかし、一単位時間の中に内容を詰め込みすぎると、十分に課題を解決する時間を確保できない。そこで、リズム遊びでは単元を通して、表現遊びでは2~3単位時間を通して、それぞれ課題解決的な学習を展開するようにした。

「やってみる」段階では、児童の運動欲求を大切にしながら動きの基礎作りを行うようにした。「広げる」段階では、繰り返し運動に取り組む中で、体幹や時間、力性の工夫を基に動きを広げていくようにした。「深める」段階では、これまでの経験を生かして楽しく踊ることができるようにした。

【リズムダンス（中学年）】

学年	第3学年				第4学年			
段階	やってみる・広げる		深める		やってみる・広げる		深める	
時間	1	2	3	4	1	2	3	4
学習活動	ロック		サンバ		ロック	サンバ	ロック・サンバ	
	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G	解決する D~G

「やってみる・広げる」段階では、指導者のリードで全身を使って弾む動きやアクセントや遅速などの時間や力性の工夫を付けた動きと、速さや曲調の異なる曲を意図的に扱い、リズムが変わると動きの特徴も変わること気付かせるようにした。

第3学年の「深める」段階では、発表会と交流会を行い、これまでの経験を生かして楽しく踊ることができるようにし、発表会に重点を置いた。

第4学年の「深める」段階では、2単位時間続きで扱い、交流会を重点にして空間の工夫を含め、動きを工夫できるようにした。

【表現（中・高学年）、フォークダンス（高学年）】

段階	やってみる・広げる				深める	
時間	1	2	3	4	5	6
学習活動	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	つかむ・知る 解決する A~G	解決する D~G	解決する D~G

「やってみる・広げる」段階では、1単位時間の小テーマごとに身に付けさせたい動きを設定し、課題解決な学習を積み重ねるようにした。「深める」段階では、これまでの経験を生かし、課題を解決する時間を繰り返すことで、動きを工夫できるようにした。

イ 一単位時間の学習の工夫

一単位時間の初めに「心と体をほぐす」時間を毎時間取り入れた。ここでは、心と体を解放したり、意図的に大小や遅速などの動きを引き出したりできるようにした。

「やってみタイム」では、児童の「もっとやってみたい」といった願いを大切にしながら、「指導者と一緒に踊る」時間の中で多様な感じの動きを行ってみる。また、「よい動きを見付け共有する」時間を設定し、目標を達成するためには何を解決する必要があるのか理解できるようにした。

「みんなで踊りタイム」では、繰り返し運動に取り組み自分たちで動きを工夫していく。途中で「踊りを見せ合う」時間を設定し、友達のよい動きを認め合ったり、取り入れたりすることができるようにした。

課題解決的な学習の展開例を次のように示した。

課題解決的な学習展開例（第4学年 表現）

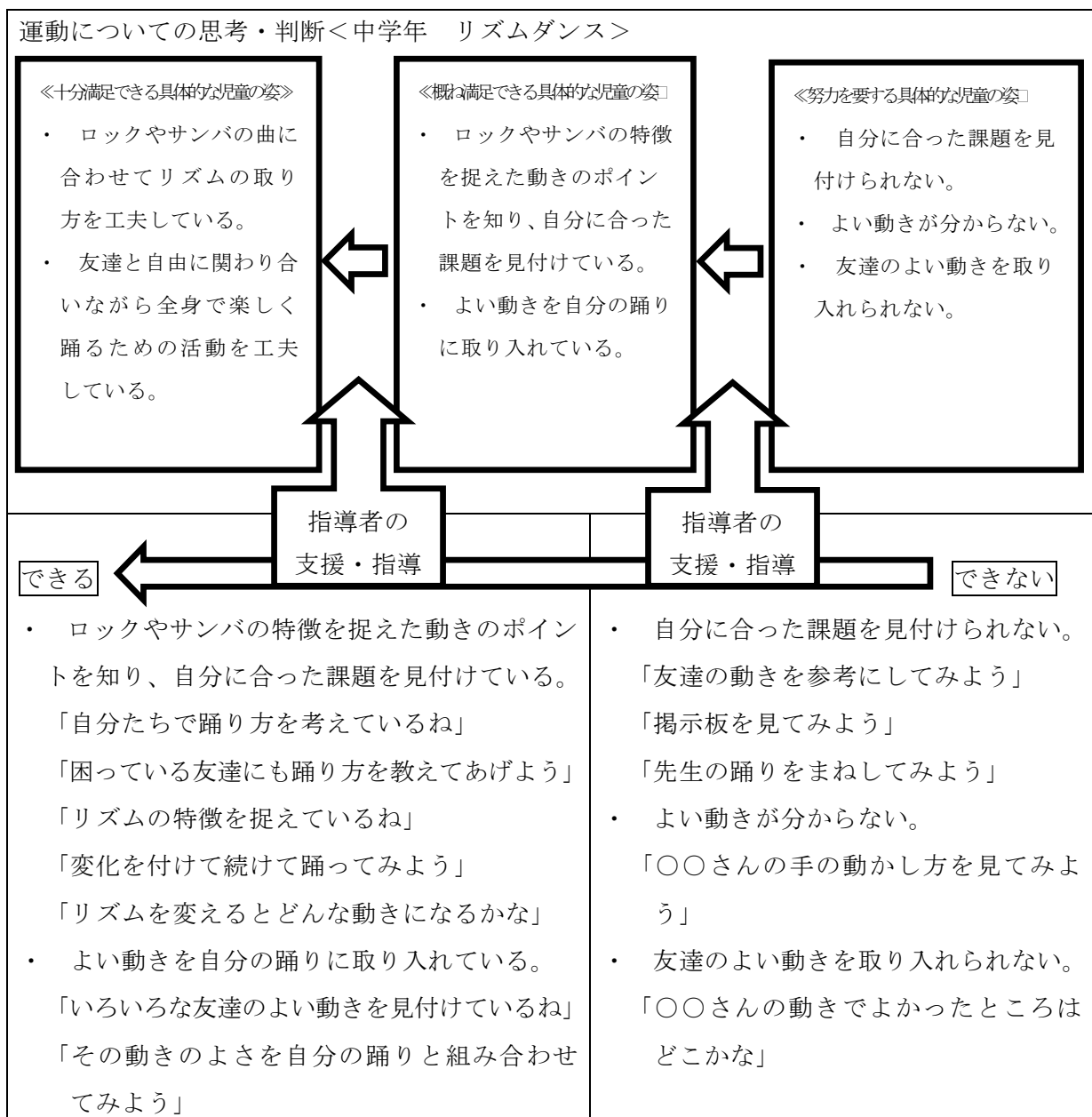
活動	予想される児童の姿	指導者の指導・支援
<p>つかむ場面</p> <p>やってみタイム</p> <p>「指導者と一緒に踊る」時間</p>	<p>A 運動を行ってみる</p> <ul style="list-style-type: none"> 「〇〇が楽しかった」「もっとやってみよう」 「飛行機になって飛び回ったのが楽しかった」 「みんなと一緒に泳いで面白かった」 <p>B 目標を決める</p> <ul style="list-style-type: none"> 「もっと上手に踊れるようになりたいな」 「〇〇さんみたいに踊ってみたいな」 「飛行機になって飛ぶ速さを工夫したいな」 「友達と息を合わせて船を漕いでみたいな」 	<p>心と体を十分にほぐした後に…</p> <ul style="list-style-type: none"> 「今日は宝島まで行ってみよう」 <p>→題材につき1～2分程度、様子を観察しながら、よい動きを引き出す言葉掛けを行う。</p> <p>課題をつかむ</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ イメージを広げる価値付けをする。 「どんな踊りが楽しかったのかな」 「何が上手く踊れたのかな」 「難しかったところはあるかな」
<p>知る場面</p> <p>「よい動きを見付け、共有する」時間</p>	<p>C 課題と課題解決の方法を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> 〇〇さんを見て、「もっと体全体を使ってみよう」 「海は波が来るから、その時はゆっくり進む感じにしてみよう」 	<p>課題を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ 題材の特徴を捉えて踊っている児童を全体に広め、よい動きを価値付ける。 「〇〇さんの動きを見てみよう」 「どんなところがよかったかな」
<p>解決する場面</p> <p>みんなで踊りタイム</p> <p>「踊りを見せ合う」時間</p>	<p>D 課題を選び、活動を決める</p> <p>解決するための活動を自己決定する</p> <ul style="list-style-type: none"> 「〇〇さんみたいに体全体を使って踊ってみたいな」 「飛行機は飛び立つ時の高さを変えよう」 「船が岩にぶつかった後は、船から投げ出されたところを表してジャンプしてみよう」 <p>E 運動を繰り返し行う</p> <ul style="list-style-type: none"> 「〇〇さんの動きが面白い。まねしてみよう」 「〇〇さんは腕を大きく広げて飛行機になりきって動いていたな。やってみよう」 「どうやって動いたらいいのかよく分からないから、友達のまねをしたり、グループの友達と話し合ったりしてみよう」 <p>F 活動を振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> 「〇〇君は、船に穴が開いてしまった時、本当に水をかき出しているみたいで上手だった」 「〇〇さんの高く飛んでいる動きが力強かった」 「友達と一緒に踊ったら、楽しく泳ぐことができました」 <p>G 新たな課題を設定する</p> <ul style="list-style-type: none"> 「次は、島に上陸したから歩き方を工夫してみよう」 「また、友達と一緒に踊りたいな」 「〇〇さんみたいな動き方をしてみよう」 <p>→AやDに戻り、学習展開を繰り返すことで、課題解決的な学習に必要な力が高まっていく。</p>	<p>課題を解決する</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ よい動きを引き出す言葉掛けを行い、児童のイメージを広げていく。 「次は、〇〇の部分を考えてみよう」 「グループだと、どんな動きができるかな」 <p>※ 指導資料を参照</p> <p>課題を解決する</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ よい動きを積極的に称賛し、全体に広めていく。 「〇〇さん達、上手だね。息が合って船を漕いでいるね」 「気持ちよく空を飛んでいるね」 <p>課題を解決する</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ グループ同士で面白い動きを見合ったり、まねしたりできるように助言する。 「面白い動きをして踊っていたのは誰かな」 「〇〇さんはどんなところがよかったかな」 <p>振り返り・改善</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ できたことや友達のよい動きについて学習カードに書くように促す。 「うまくできたことは何かな」 「友達のよい動きは何かな。どこがよかったかな」 <ul style="list-style-type: none"> ★ 学習カードに記入したことを取り上げ、称賛したり動きを共有したりする。 「どんなことができたのかな」 「〇〇さんのどんな動きがよかったのかな」

ウ 指導者の具体的な支援例

児童の学習状況を適切に判断するために「おおむね満足できる」状況や「十分満足できる」状況を判断する際、参考となるのが「児童の具体的な姿」である。活動している児童の様子をイメージしたり、実際の児童の様子を観察したりして、「児童の具体的な姿」を3観点ごとに想定しておくことで、適切な評価ができる。また、学習活動における典型的なつまずきの例を把握しておくことにより適切な支援を行うことができる。

児童の具体的な姿を想定し、児童の学習状況を適切に把握することで、つまずきのある「努力を要する」状況と判断される児童に対して、「おおむね満足できる」状況になるよう具体的な手だてによる支援を行うことができる。さらに「十分満足できる」状況への支援を行うことができる。

中学年リズムダンスの「運動についての思考・判断」を例として次のように示した。



エ 学習カードの工夫

(7) 学習カードの記述内容について

児童のめあてや態度、思考・判断、次時への課題等の変容を見取るために、毎時間主に記述で振り返らせるようにする。

児童に記述させる視点は2点ある。1点目は自分のめあてに対しての振り返りを書かせ、めあてを意識して課題解決的な学習ができているかを見取るようにする。2点目は、友達との関わりについて書かせ、友達と関わることによって、態度や思考・判断の内容が身に付いたかを見取るようにする。

内容	第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
児童の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 楽しかったこと できたこと 	<ul style="list-style-type: none"> 楽しかったこと できたこと その理由 	<ul style="list-style-type: none"> できたこと その理由
友達との関わりについての振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 仲良く運動できたこと 友達のよい動きを見つけたこと 	<ul style="list-style-type: none"> 友達のよい動きを、自分の踊りに取り入れられたこと 友達を励ましたこと 友達から励まされたこと 	<ul style="list-style-type: none"> グループで工夫したこと グループの友達のよさを見つけたこと 友達と助け合ったこと
指導者の記述	<ul style="list-style-type: none"> 児童の記述内容や見取ったことを称賛する 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の記述内容を称賛する 振り返り内容をより具体的に書くよう促す 	<ul style="list-style-type: none"> 児童の記述内容を称賛する できた理由と次時について課題をもてるように促す

(4) 振り返りの工夫

振り返りの項目を技能、態度、思考・判断の3観点とその時間の評価の重点(①)を自己評価で振り返るようにした。

また、記述欄には、次時への課題を書く欄(②)を入れることとした。本時の振り返りを踏まえて、次時への課題が具体的な内容で書くことができているならば、その児童は夢中で学習に取り組んだと捉えることができる。

めあてを本時の題材に沿って書いていることで、児童のイメージの広がりがあり、児童がよい動きを身に付けていく過程を学習カードから見取ることができる。

毎時間、指導者の記述を入れることで、児童の学習意欲が喚起されたり、よい動きを意識して取り組んだりすることができるようになる。

4 (/)	題材				
	めあて				
	めあてができた	◎	○	△	▲
	楽しく踊ることができた	◎	○	△	▲
	すすんで学習できた	◎	○	△	▲
	ひと流れの動きで踊ることができた	◎	○	△	▲
ふり 返り	よいおどりを取り入れることができた	◎	○	△	▲
	(できたこと、その理由、次の時間に頑張りたいこと) ②				
	(友達のよかった動き、どんなところが)				

オ 言語活動の充実

(ア) 体育科の言語活動

「言語活動の充実に関する指導事例集～思考力、判断力、表現力等の育成に向けて～」【小学校版】（平成23年10月文部科学省）では、コミュニケーション能力を育成したり、論理的思考力を育んだりする観点からゲームや練習などにおける励ましや協力をする、及び練習方法や作戦を考えたり、成果を振り返ったりするために話し合う活動などを充実することが大切であることが記されている。

○ 他者とのコミュニケーション能力を育成するための言語活動

- ・ 集団的活動で互いに励まし合うこと
- ・ 相手グループの健闘を称えること
- ・ 協力して学び合うこと

○ 論理的思考力を育成するための言語活動

- ・ 資料を基に練習方法を考えて教え合うこと
- ・ 成果や課題について話し合うこと
- ・ 学習カードにまとめること

(イ) 各学年での具体的な姿

言語活動の場面	動きのポイントやよい動きを共有化する活動	グループで見合い、話し合う活動	学習を振り返る活動
低学年	・ よい動きを見付け、発表する。	・ 友達のよい動きを伝える。	・ 自分のできたことや友達のよい動きを見付けたことをまとめる。
中学年	・ よい動きを見付け、発表する。	・ 友達と動きを見合って、励まし合う。 ・ 友達のよい動きを伝え合う。	・ 自分のできたことについて理由を付けてまとめる。 ・ 友達のよい動きを見付けたことを具体的にまとめる。
高学年	・ よい動きやよさを生かした動きを見付け、発表する。	・ グループで動きを見合って、よさを認め合う。 ・ 友達やグループのよい動きを伝え合う。	・ 自分やグループでできたことについて理由を付けてまとめる。 ・ 友達のよい動きやよさについて見付けたことを具体的にまとめる。

(ウ) 手だて

言語活動を効果的に行うための手だてとして三つの視点を設定した。指導者が明確な視点をもって指導することで、言語活動が充実していく。

視点	内容
動きの言語化	児童が運動する中で気付いた動きの意味と感じ（動きのポイント）を、児童の言葉で表現することで、動きのイメージの共有化を図る。 例）オノマトペ（擬態語、擬音語などの擬声語のこと）
動きのポイントの焦点化	動きのポイントを焦点化することで、児童が互いに見合い、助言や称賛、励ましの言葉を伝えながら学習を行う。
情報の発信と共有化	よい動きを全体で共有化する。よい動きや動きの高まりを知ったり確認したりする。

(2) 指導者用資料の工夫

ア 題材の精選

表現系ダンスは自己の心身を解き放ち、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る。そのためにはなりきって踊れるような実態に合った題材を選ぶことが重要である。

各学年や児童の実態に応じて、題材を設定し児童のイメージを広げていく必要がある。「小学校学習指導要領解説体育編」「学校体育実技指導資料 第9集 表現運動系及びダンス指導の手引」「まるわかりハンドブック」にある題材から検証授業を行い、身に付けさせたい動きを引き出しやすい題材を精選した。

(◎は身に付けさせたい力、○は題材、・は小テーマを表す)

題材そのものになりきる	題材の特徴を捉える	題材のイメージに没入する
第1学年	第3学年	第5学年
<p>【題材】</p> <p>◎ 身近な題材の特徴を知り、そのものになりきって踊る。</p> <p>○ 「どうぶつランド」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 重い動き (ゴリラ・ライオン・ゾウ) ・ 飛ぶ動き (ワシ・チョウ・トリ) ・ 軽い動き (サル・カエル) ・ 這う動き (ワニ・ヘビ) ・ 特別な動き (タコ・カニ・カマキリ) 	<p>【題材】</p> <p>◎ 身近な生活の中から題材を選び、動きを誇張して踊る。</p> <p>○ 「冬のとある1日」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 雪遊び (雪だるま作り・雪合戦) ・ お餅 (餅つき・餅料理) ・ お正月の遊び (凧揚げ・羽根つき) 	<p>【題材】</p> <p>◎ 動きの変化が捉えやすく、起伏のある題材を「はじめ—なか—おわり」を付けて踊る。</p> <p>○ 「The 対決！」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 2人の戦い (ボクシング・綱引き) ・ 追いつ追われつ (泥棒と警察・忍者) ・ 危機一髪！○○ (敵が現れた・爆発5秒前)
第2学年	第4学年	第6学年
<p>【題材】</p> <p>◎ 児童にとって身近で具体的に変化のある動きを捉えやすいものになりきって踊る。</p> <p>○ 「テーマパークに行こう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 飛ぶ動き (飛行機・ヘリコプター・ロケット) ・ 重い動き (恐竜・機関車・潜水艦) ・ 速い動き (ゴーカート・ジェットコースター) ・ ゆっくりな動き (メリーゴーランド・バイキング) ・ 特別な感じの動き (UFO・おばけ・ガイコツ) 	<p>【題材】</p> <p>◎ 児童にとって興味関心の高い空想の世界を取り上げて対応・対比する動きに「はじめとおわり」を付けて踊る。</p> <p>○ 「宝島の冒険」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 宝島へ行こう (いかだ・飛行機・泳ぐ) ・ 宝島を冒険しよう (ジャングル・洞窟・吊り橋) ・ 宝物を手に入れよう (猛獣・原住民・湖) 	<p>【題材】</p> <p>◎ 激しい感じの題材で群構成を生かして「はじめ—なか—おわり」を付けて踊る。</p> <p>○ 「大変だ！激しい○○！」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 生活 (洗濯機・お湯の沸騰) ・ 自然 (火山・地震) ・ 群が生きる内容 (花火・大型台風)

イ 指導資料の作成

表現運動系の学習は、児童一人一人が題材やリズムの特徴を捉えて運動する中で、多くのよい動きが表れるため、指導者が動きを見取り、指導していくことに難しさを感じていると考える。

そこで本部会では、指導者の言葉掛けから児童が表現するであろう「予想される動き」を想定するとともに、指導者が技能として「身に付けさせたい動き」を明確にした。そして、「予想される動き」から「身に付けさせたい動き」へと指導していくための「身に付けさせたい動きを引き出す言葉掛け」を考え、次のような資料を作成した。

【例 第4学年 表現「宝島を冒険しよう」】

活動	流れ	指導者の言葉掛け	予想される動き	身に付けさせたい動きを引き出す言葉掛け	身に付けさせたい動き 【工夫の観点】
今日は2日目。いよいよ宝島に向けて出発！（第2時）					
いかだで行く	↓	・ 宝島へ出発しよう。	・ オールで漕ぐ。 ・ グループで動きをそろえる。	→	・ そんなにゆっくりだとどり着かないぞ。 ・ 力強く漕ぐ。【力性】 ・ 素早く動く。【時間】
		・ だいぶ遠くまで進んできたね。	・ ゆらゆら揺れる。 ・ タイミングよくみんなで同時に跳びはねる。		・ 大変だ。高い波がやってくるぞ。 ・ 高低を付ける。【体幹】 ・ 友達と息を合わせではじけ飛ぶ。【隊形×力性】
		・ 宝島が見えてきたぞ。	・ 飛び跳ねて島に降りる。		・ みんな、宝島に到着だ。 ・ ジャンプする。【体幹】
飛行機で行く	↓	・ 宝島へ出発しよう。	・ 腕を広げて移動する。 ・ 低いところからだんだん高くなる。	→	・ もっと高いところまで行こう。 ・ 速さを変えて動く。【力性】 ・ 列になる。【隊形】 ・ 高低を付ける。【体幹】
		・ だいぶ遠くまでやってきたぞ。	・ 素早く動いてかわす。 ・ くるくる回る。		・ ものすごい数の鳥が、前からやってきた。 ・ 台風の中に入っちゃった。 ・ 素早く左右に動く。【体幹×時間】 ・ 回転する。【体幹】
		・ 宝島が見えてきた。	・ 高い姿勢から低い姿勢で陸に到着する。		・ みんな、宝島に着陸だ。 ・ 高低を付ける。【体幹】
泳いで行く	↓	・ 宝島へ出発しよう。	・ 様々な泳法で泳ぐ。	→	・ みんな、宝島までは遠いぞ。 ・ 力強く泳ぐ。【隊形×力性】
		・ だいぶ遠くまで泳いできたね。	・ ゆっくり動く。 ・ 手をつないで大きく回る。		・ 大きなサメが追いかけてきた ・ 素早く動く。【時間】 ・ うあ〜。大きな渦潮に巻き込まれた。 ・ 転がる。高低を付ける。【体幹】 ・ 友達と手をつないで回る。【隊形】
		・ 宝島が見えてきた。	・ 岸に到着する。		・ みんな、宝島に到着だ。 ・ ジャンプする。【体幹】

4 実践事例

(1) 低学年表現リズム遊び (第1学年「〇〇ランドで踊って遊ぼう」)

ア 単元計画

段階	やってみる		広げる	広げる (リズム遊びやってみる (表現遊び))	広げる	深める
小テーマ	重い動き (ライオン・ゴリラ)	飛ぶ動き (ワシ・チョウ)	重い動き (ゾウ) 飛ぶ動き (トリ) 這う動き (ワニ) 特別な動き (タコ)	軽い動き (サル) 這う動き (ワニ) 特別な動き (カニ)	軽い動き (カエル) 這う動き (へび) 特別な動き (カマキリ)	〇〇ランドメドレー
身ご付きさせた動き (重点)	足を踏み鳴らす どっしりと構えて歩く ゆっくり・速い	腕でふわふわと飛ぶ 動きながら高く低く ゆっくり・速い	1、2時間目の動き 体をぐにやぐにや ねじる 繰り返す	体を小さく動き回る 動きながら高く低く 体をカクカクする動き	素早く走り回る動き 地面を這う動き 急にストップ	選んだ題材の特徴に合う動き
時間	1	2	3	4	5	6
学習活動	1 心と体をほぐす 2 学習課題の確認 3 リズム遊び 「やってみタイム」A～C ・ 指揮者のリードで踊る。 「ロック」 「ロック2人組」 「サンバ」 を見付け、共有する。 4 表現遊び 「やってみタイム」A～C ・ 小テーマを踊る。 ・ よい動きを見付け、共有する。	3 リズム遊び 「やってみタイム」A～C ・ 指揮者のリードで踊る。 「ロック」 「ロック2人組」 「サンバ」 を見付け、共有する。 4 表現遊び 「やってみタイム」A～C ・ 前時に行ったよい動きを確認する。 「みんなで踊りタイム」D～G ・ 小テーマを踊る。 ・ 踊りを見せ合う。 ・ もう一回踊る。	3 リズム遊び 「やってみタイム」A～C 「ロック」 「ロック2人組」 それぞれ曲の前半を指導者のリードで踊る。 それぞれ曲の後半をリズムに乗って自由に踊る。 4 表現遊び 「やってみタイム」A～C ・ 小テーマを踊る。 ・ よい動きを見付け、共有する。 「みんなで踊りタイム」D～G ・ 前時に行ったよい動きを確認する。 「みんなで踊りタイム」D～G ・ 小テーマを踊る。 ・ 踊りを見せ合う。 ・ もう一回踊る。	3 リズム遊び 「みんなで踊りタイム」D～G ・ リズムに乗って自由踊る。 「ロック」 「ロック2人組」 「サンバ」 4 表現遊び 「みんなで踊りタイム」D～G ・ 小テーマを選んで踊る。 ・ 踊りを見せ合う。 ・ もう一回踊る。	3 リズム遊び 「みんなで踊りタイム」D～G ・ リズムに乗って自由踊る。 「ロック」 「ロック2人組」 「サンバ」 4 表現遊び 「みんなで踊りタイム」D～G ・ 小テーマを選んで踊る。 ・ 踊りを見せ合う。 ・ もう一回踊る。	など
学習活動	5 心と体を整える 6 振り返りFG ・ 誰とでも仲良く踊ろうとして ・ 運動をする場の安全に気を付けようとして ・ 全体で振り返る。 ・ 個人で振り返る。 ・ 表現リズム遊びに運んで取り組もうとしている。	全体で振り返る。	全体で振り返る。	全体で振り返る。	全体で振り返る。	全体で振り返る。
学習活動の振り返り (重点)	運動への関心・意欲・態度	運動と心での思考・判断	運動の技能	運動の技能	運動の技能	運動の技能

イ 本時の学習 (5 / 6 時間)

課題解決的な学習展開		指導者の指導・支援	予想される児童の姿
① 目標 (◎重点)	○ いろいろな動物の特徴を捉え全身で踊ることができるようにする。【技能】	事前 ・ 前時の振り返りや学習カードの記述から、よさや課題を把握しておく。	・ サルになりきって動くことができたぞ。 ・ ○○さんがとても上手だったな。 ・ リズムに乗って、友達と動きと一緒に踊った楽しかったな。 ・ 新しい動物が楽しみな。
	○ 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むことができるようにする。【態度】	学習課題の確認 ・ 本時の目標に照らし合わせて、前時までにできたよい動きを確認する。 ・ 友達との関わりの中から、よい動きを見つけて踊ることを確認する。	・ リズムに乗って弾んで踊ってみたい。 ・ ○○さんと一緒に踊ってみたい。
② 展開	○ 友達とよい動きを見付けることができるようにする。【思考・判断】	リズム遊び (やってみよう) A~C ・ リズムに乗って全身で弾んで踊っている児童を称賛する。 リズム遊び (みんなの踊りタイム) D~G ・ 互いに動きを見合いながら踊り、よい動きを見付けたり、まねしたりできるように助言する。	・ 大きく動いて、力いっぱい踊ってみたい。 ・ ○○さんの動きが面白いな。まねしてみたい。 ・ 先生に褒められたよ。もっとやってみよう。 ・ リズムに乗って踊るのは楽しいな。友達と動きを合わせてみたい。
③ 導入	○ 心と体をほぐす ・ 忍者手裏剣 ・ だるまさんの一日 ・ 猛獣狩り	表現遊び (やってみよう) A~C ・ イメージの世界に没入させるために、なりきっている児童を称賛する。 表現遊び (みんなの踊りタイム) D~G ・ 指導者用資料を活用して、児童の動きを引き出していく。 ・ 見合う場を指定し、児童がよい動きを見付けることができるようにする。	・ 手と足を使って、本物のカエルみたいにピョンピョン動いてみたい。 ・ 地面を這ってへびになろう。 ・ グロゴロって声を出してみたい。 ・ 友達と一緒に、えさを食べているところをやってみよう。 ・ 人間が来たからうまく逃げよう。 ・ ○○さんの動きをまねしてみたい。 ・ 先生に褒められたぞ。もっと違う動きをやってみよう。
④ 5分	学習課題の確認 ○ ○○ランドで踊って遊ぼう	振り返り F/G ・ 個人では、できたことや学習課題(友達とのよい動きとその理由)を重点に振り返るよう助言する。 ・ 全体では、友達とよい動きや友達の頑張りについて取り上げて、次時につなげる。	・ 指先まで伸ばして踊ることができたよ。 ・ ○○さんが、本物のカマキリみたいで上手だったな。 ・ 友達と一緒に踊ったら、楽しかったな。 ・ 次は、またカマキリになって友達と戦いたい。
⑤ 5分	学習課題の確認 ○ ○○ランドで踊って遊ぼう		

(2) 中学年リズムダンス (第3学年「〇〇ダンシング」)

ア 単元計画

段階	やってみる・広げる	深める	やってみる・広げる	深める
小テーマ	リズムに乗ろう・サンバ			
身に付けさせたい動き (重点)	<ul style="list-style-type: none"> おへそを中心に弾む ・ サイドステップに後打ちの手拍子 左右に跳んだり、スキップで回って移動したりする 			
時間	1	2	3	4
学習活動	1 心と体をほぐす (猛獣狩り ・ アブラハム)			
	2 学習課題の確認			
	3 やってみタイムA～C	3 みんなで踊りタイムD～G	3 やってみタイムA～C	3 みんなで踊りタイムD～G
	<ul style="list-style-type: none"> ロックのリズムに乗って踊る。 よい動きを見付け、共有する。 個人のめあてを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 新しい曲を楽しく踊る。 グループで、一人ずつ順番に踊り、見合ったりまねをしたりする。 踊りを見せ合う。(発表会) 	<ul style="list-style-type: none"> サンバのリズムに乗って踊る。 よい動きを見付け、共有する。 個人のめあてを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 新しい曲を楽しく踊る。 グループで、一人ずつ順番に踊り、見合ったりまねをしたりする。 踊りを見せ合う。(発表会) 交流会 全体で円になって2グループずつ踊り、面白かった動きを見せ合う。
	4 みんなで踊りタイムD～G	4 交流会	4 みんなで踊りタイムD～G	4 交流会
	<ul style="list-style-type: none"> グループで、一人ずつ順番に踊り、見合いながら、まねしたり対応したりする。 踊りを見せ合う (発表会)。 	<ul style="list-style-type: none"> 全体で円になって2グループずつ踊り、面白かった動きを見せ合う。 	<ul style="list-style-type: none"> グループで、一人ずつ順番に踊り、見合いながら、まねしたり対応したりする。 踊りを見せ合う。(発表会) 	<ul style="list-style-type: none"> 全体で円になって2グループずつ踊り、面白かった動きを見せ合う。
5 心と体を整える	6 振り返り FG			
運動への関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達と励まし合い、誰とでも気持ちよく踊ったり交流したりしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に進んで取り組んでいる。 	
運動についての思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ロックのリズムの特徴や動きのポイントを知り、特徴を捉えた動きを見付けている。 		<ul style="list-style-type: none"> サンバのリズムの特徴や動きのポイントを知り、特徴を捉えた動きを見付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> よい動きを知り、友達の良い動きを自分のリズムダンスに取り入れている。
運動の技能		<ul style="list-style-type: none"> ロックのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ることができる。 		<ul style="list-style-type: none"> サンバのリズムの特徴を捉えて、全身で弾んで即興的に踊ることができる。

イ 本時の学習 (4 / 4 時間)

課題解決的な学習展開

<p>① 目標 (◎重点)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ サンバのリズムの特徴を捉えた動きで、全身で即興的に踊ることができるようにする。【技能】 ○ リズムダンスに進んで取り組むことができるようにする。【技能】 ◎ よい動きを知り、友達の良い動きを自分のリズムダンスに取り入れることができるようにする。【思考・判断】 <p>② 展開</p>	<p style="text-align: center;">学習活動</p> <p style="text-align: center;">◎指導上の留意点 ◆評価</p> <p>1 心と体をほぐす</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 全身を使って大きく動くことを助言し、心と体をほぐすことを意識させるように言葉かけをする。 ・ 盛装待り ・ アブラハム <p>2 学習課題の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前時で踊った3曲をメドレーで踊る。 ・ よい動きを見付け、共有する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">サンバのリズムに乗って、友達と関わって踊ろう。</div> <p>3 みんなで踊りタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ よい動きをしている児童を称賞し、動きを価値付ける。 ○ 動きが止まってしまっている児童やグループには、手のウエイブやステップなど、簡単な動きをやってみるように、助言する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ グループで、一人ずつ順番に踊り、見合ったりまねたりする。 ・ 踊りを見せ合う。 ・ グループ同士で踊りを見せ合い、面白かった動きを伝え合う。 <p>◆ よい動きを知り、友達の良い動きを自分のリズムダンスに取り入れている。</p> <p>◆ サンバのリズムの特徴を捉えた動きで、全身で即興的に踊ることができる。【運動の技能】</p> <p>4 交流会</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 全体で円になり2グループずつ踊り、面白かった動きを見せ合う。 <p>5 心と体を整える</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 体の方を抜いて気持を整える。 <p>6 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カードで振り返りのポイントを明確にする。 ○ 個人での振り返りを学習カードに書く。(できたこと・友達の良い動きなど) ○ カードに書いたことを基に、全体で振り返る。(よい動きの共有・友達の褒め) 	<p style="text-align: center;">指導者の指導・支援</p> <p>事前</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前時の振り返りや学習カードの記述から、よさや課題を把握しておく。 <p>学習課題の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の目標に照らし合わせて、前時までのよい動きを確認する。(本時は、思考・判断と技能が重点) ・ 友達との関わり合いながら、よい動きを取り入れて踊ることを確認する。 ・ 前時で共有したよい動きを思い出しながら踊るよう助言する。 ・ よい動きをしている児童を称賞し、学習意欲を高める。 <p>みんなが踊りタイム D~G</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ これまでの3曲で既習したステップや手の振り方を組み合わせて踊るよう助言する。 ・ よい動きを積極的に称賞し、すぐまねさせるようにする。 ・ 何がよい動きなのか児童から引き出す。 <p>振り返り F G</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人の振り返りでは、できたことや友達の良い動き等を振り返ることができるとよい言葉かけをする。 ・ 全体の話し合いでは、友達の良い動き、友達の頑張りについて取り上げる。 	<p style="text-align: center;">予想される児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ サンバのリズムに乗って踊ることができた。 ・ ○○さんがとても上手だった。 ・ サンバのステップがよく分からなかった。 <ul style="list-style-type: none"> ・ たくさん友達を見て、まねしてみよう。 ・ リズムに乗って踊ると楽しいな。 ・ アクセントを付けると乗りやすい。 ・ おへそバランスを崩すと踊りやすい。 ・ 声を出すともっと楽しくなるな。 ・ 友達と一緒に踊ってみよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 手のウエイブを付けて弾んでみよう。 ・ ○○さんの動きが面白いね。 ・ まねしてみよう。 ・ ○○さんは、サンバのリズムがすっかりできているなあ。 ・ 先生に褒められた。もっとやってみよう。 ・ サンバの動きを友達に教えてあげよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○さんのステップが上手だった。 ・ 初めはできなかったけど、友達のまねをしたらステップができるようになった。 ・ 友達と一緒に踊ったら、ロックとサンバのリズムに乗って踊ることができるようになった。 ・ 次は、ロックとサンバをもっと元気よく踊ってみよう。
---	---	---	---

つかわる場面 (前時の振り返り・本時の目標決定)

解決する場面

(3) 高学年 表現運動 (第5学年「The 対決！」)

ア 単元計画

段階	やってみる・広げる				深める		
	オリエンテーション 「対決！」って	2人の戦い (ボクシング・綱引き)	追いつ追われつ (泥棒と警察・忍者)	危機一髪！○○ (敵が現れた・爆発5秒前)	グループで踊ろう	発表会をしよう	
身に付けさせたい動き (重点)	<ul style="list-style-type: none"> 全身を使う動き 対応した動き 	<ul style="list-style-type: none"> ストップ スローモーション 繰り返し 	<ul style="list-style-type: none"> 重い、軽いなど強弱の動き 	<ul style="list-style-type: none"> みんなが強弱集まる、離れる 動きをそろえる 	<ul style="list-style-type: none"> 選んだ題材の特徴に合う動き 		
時間	1	2	3	4 (本時)	5	6	
学習活動	1 心と体をほぐす	みんな de ダンス	新聞紙	猛獣狩り	忍者手裏剣	など	
	2 学習課題の確認						
	3 「やってみタイム」A～C						
	<ul style="list-style-type: none"> 指導者のリードに合わせてペアやグループでイメージに合った動きを即興的に踊る。 よい動きを見付け共有する。 個人のめあてを確認する。 						
	4 「みんなで踊りタイム」D～G						
	<ul style="list-style-type: none"> グループで選んだ題材の中心となる動きとなる動きに簡単な「はじめ—おわり」付けて踊る。 踊りを見せ合う。 友達の良い動きを取り入れてグループで踊る。 						
5 心と体を整える							
6 振り回りF/G							
運動への関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> 練習や発表をする場の安全を保持することに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 表現運動にすすんで取り組もうとしている。 			<ul style="list-style-type: none"> 互いのよさを認め合い、助け合って練習や発表、交流をしようとしている。 		
運動についての思考・判断		<ul style="list-style-type: none"> 題材のイメージから特徴的な動きを早付け自分の動きに取り入れられている。 			<ul style="list-style-type: none"> 気に入った題材のイメージを選び、表したい感じを強調できるように、動きに変化と起伏を付けて動きや動き方を工夫している。 		
運動の技能			<ul style="list-style-type: none"> 題材の特徴に合うイメージを捉え、「はじめ—おわり」を付けた踊ることができる。 		<ul style="list-style-type: none"> 選択した題材のイメージの特徴を捉え、「はじめ—おわり」を付けた簡単なひとまとまりの表現にして踊ることができる。 		

イ 本時の学習 (4 / 6 時間)

① 目標 (◎重点)	◎ 題材の特徴に合うイメージを捉え、ひと流れの動きで即興的に踊ることができるようになる。【技能】	◎ 互いのよさを認め合い、助け合っって練習や発表、交流ができるようになる。【態度】	◎ 題材のイメージから特徴的な動きを見付け自分の動きに取り入れることができるようになる。【思考・判断】
② 展開	<p>学習活動</p> <p>1 体と心をほぐす</p> <ul style="list-style-type: none"> みんな de ダンス 新聞紙 <p>2 学習課題の確認</p> <p>危機一髪の出るの様子を表そう</p> <p>3 やってみタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> 指導者のリードに合わせてペアやグループでイメージに合った動きを即興的に踊る。 天井が落ちてきた・・・・みんなで強弱「敵が表れた」・・・・「動きをそろえろ」 「脱出成功」・・・・「集まる・隠れる」 よい動きを見付けて共有する。 個人のめあてを確認する。 <p>4 みんなで踊りタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> グループで選んだ題材の中心となる動きに簡単な「はじめ～おわり」付けて踊る。 一番気に入ったひと流れの動きをグループ同士で見せ合う。 友達の良い動きを取り入れてグループで踊る。 心と体を整える 体の力を抜いて気持ちを整える。 	<p>◎指導上の留意点 ◆評価</p> <ul style="list-style-type: none"> 全身を使って大きく動くことを助言し、心と体をほぐすことを意識させるような言葉掛けをする。 学習内容や活用できそうなよい動きを紹介する。 動きが分からない児童には、指導者や友達と一緒に動きをするように助言する。 よい動きをしている児童を称賛し動きの価値付けをする。 動きが高まったペアを紹介し、よい動きを共有する。 共有したよい動きから、みんなで踊りタイムに取り入れたい動きを一人一人に確認させるような言葉掛けをする。 	<p>事前</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時の振り返りや学習カードの記述から、よさや課題を把握しておく。 <p>学習課題の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> 本時のめあてを確認する。 本時の題材についてイメージを広げる言葉掛けをする。 よい動きや動きのポイントを確認し、本時に取り入れるような言葉掛けをする。 <p>やってみタイム A～C</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童の表したいイメージに合った言葉掛けをする。 よい動きを見付け、称賛することで動きに価値付けをしていく。 よい動きをしている児童を紹介し、全体で共有する。 <p>みんなで踊りタイム D～G</p> <ul style="list-style-type: none"> 動きが急変していくよう言葉掛けをし、児童のよい動きを引き出していく。 動きの価値付けを行い、児童が動きの面白さを味わえるようにする。 児童の動きが変化するように言葉掛けをして、動きを工夫するよう助言をする。 群の動きを取り入れることで、表したいイメージに合った動きになるような言葉掛けをする。 <p>振り返り FG</p> <ul style="list-style-type: none"> できたこと、友達の良い動き、その理由について振り返りができるような言葉掛けをする。 全体の話し合いでは、友達の良い動き、友達が頑張ったことを紹介し、次時につなげる。
10分			
30分			
5分			
まとめ			

課題解決的な学習展開

指導者の支援

予想される児童の姿

つかむ場面
(前時の振り返り・学習課題の確認)

知る場面

解決する場面

- スローモーションがよかった。
- 〇〇さんがとても上手だった。
- 道具を表現することが難しい。
- 脱出のイメージってどんな感じかな。
- 今まで出てきたよい動きの中で使えそうなものはあるかな。

- 他のグループを見て、まねしてみよう。
- 〇〇さんと一緒に踊ってみよう。
- 大げさに表現してみよう。
- 〇〇さんの動きをまねしてみよう。
- 侵入するときは、前にやったら静かに歩く動きが使えぬ。

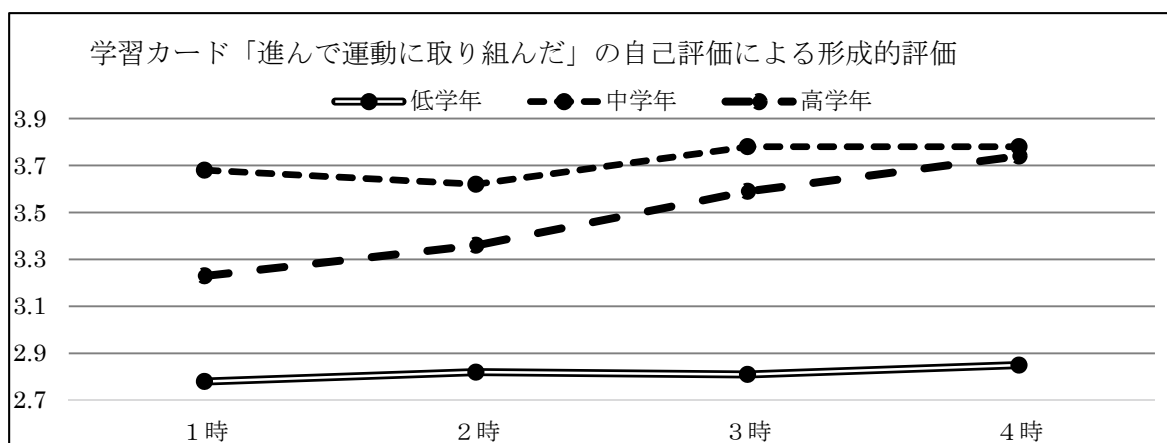
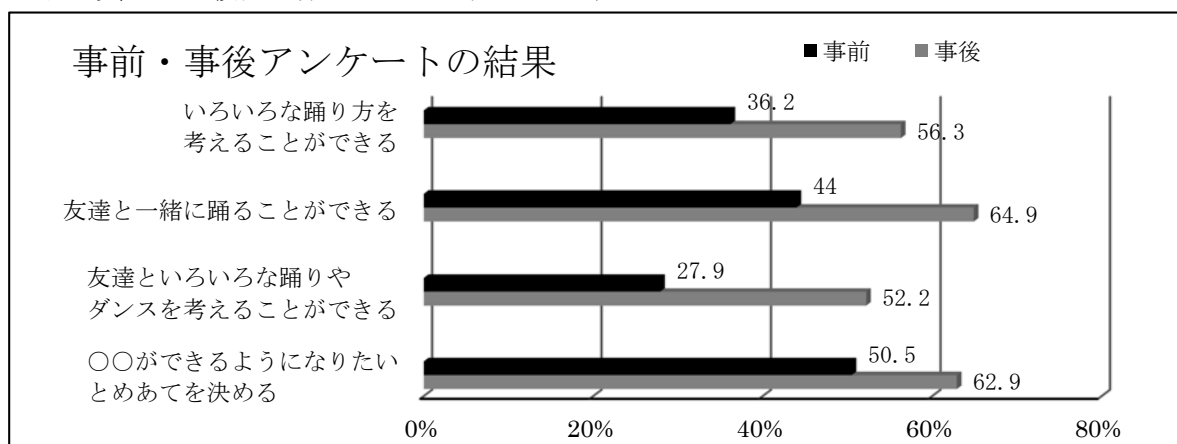
- 閉じ込められたら、みんなで一斉に驚こう。
- グループ全員で出口を探していくとよいかもしれない。
- 静かなところと大きく動くところとなるべく差が出るようにしよう。
- 〇〇君の動き方が面白いから取り入れてみよう。
- 閉じ込められる様子をスローモーションで表してみよう。

- 初めは恥ずかしくてできなかつたけど、グループのみんなで協力をして踊っているうちに恥ずかしくなくなってきた。
- 次は、〇〇グループのように隊形で動きを表したい。
- 友達と一緒に動きを考えると楽しい。
- 場面に合わせて声を出すともっと楽しくなるな。
- 次は〇〇の小テーマをまたやりたいな。

VII 成果と課題

本部会では、仮説を検証するにあたり、検証授業の事前事後アンケートや学習カードの自己評価を数値化し、形成的評価を分析することで、次のような成果と課題が挙げられた。

研究員による検証授業を実施した児童 593 名



※形成的評価は各学年で単元の時間数が違うため、一番短い単元計画の4時でそろえている。

成果

- ・ 表現運動系における技能分析を行い、指導資料を作成したことで、題材のイメージを捉えたりなりきったりするなど考えて踊る児童が事前アンケートよりも約20%以上増え、表現運動の楽しさを味わわせることができた。
- ・ 毎時間、友達と一緒に踊ることや考えること、友達の動きを見合う活動を設定したことにより、動き方を工夫することへの児童の意識を約20%高めることができた。
- ・ 課題解決的な学習の在り方を明確にし、単元計画や一単位時間の工夫等を行うことで、めあてをもって意欲的に踊るなど、進んで運動に取り組む児童が増えた。
- ・ 毎時間小テーマを変えたことや題材の工夫を行ったこと、音楽の精選を行ったことが効果的であった。

課題

- ・ 発達段階を踏まえ、児童個々の能力に適した課題が選択・設定できるように工夫していく。
- ・ 今後も表現運動の実践授業を通して、各学年の児童の実態に合った題材や指導者の言葉掛けを更に精選をして改善を図る。

平成 27 年度 教育研究員名簿

小学校・体育

低学年分科会

地区	学校名	職名	氏名
大田区	大田区立千鳥小学校	主幹教諭	小泉 裕樹
杉並区	杉並区立和田小学校	主幹教諭	鈴木 隼人
荒川区	荒川区立汐入小学校	主任教諭	大櫃 健太郎
八王子市	八王子市立檜原小学校	主任教諭	研 上島 真一
国分寺市	国分寺市立第一小学校	主幹教諭	☆ 岡野 厚実

中学年分科会

地区	学校名	職名	氏名
墨田区	墨田区立両国小学校	主任教諭	調 山崎 大志
江東区	江東区立第二大島小学校	主幹教諭	永盛 竜也
品川区	品川区立浜川小学校	主任教諭	井伊 達志
八王子市	八王子市立第五小学校	主任教諭	☆ 仁木 拓雄
稲城市	稲城市立向陽台小学校	主幹教諭	仙北 貴紀

高学年分科会

地区	学校名	職名	氏名
台東区	台東区立石浜小学校	主任教諭	☆ 菅野 拓郎
杉並区	杉並区立新泉和泉小学校	主幹教諭	柿添 剛広
練馬区	練馬区立練馬東小学校	主幹教諭	西楨 信一
足立区	足立区立加平小学校	主任教諭	加藤 慎太郎
東大和市	東大和市立第三小学校	主任教諭	◎ 柄澤 周

◎全体世話人 ☆分科会世話人 □研究部・調査部 各部長
 [担当] 東京都教育庁指導部指導企画課 指導主事 山口 信忠

< 引用文献及び参考文献 >

1	小学校学習指導要領解説 体育編 (平成 20 年 8 月)
2	「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について(諮問)」(文部科学省 平成 26 年 11 月 20 日)
3	「学校体育実技指導資料 第 9 集 表現運動系及びダンス指導の手引」(文部科学省 平成 25 年 10 月)
4	小学校体育(運動領域)まるわかりハンドブック(文部科学省)
5	「言語活動の充実に関する指導事例集～思考力、判断力、表現力等の育成に向けて～」【小学校版】(文部科学省 平成 23 年 10 月)
6	評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校体育】(国立教育政策研究所 平成 23 年 11 月)
7	「総合的な子供の基礎体力向上方策(第 2 次推進計画)」(東京都教育委員会 平成 25 年 2 月)

平成27年度
教育研究員研究報告書

小学校・体育

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成27年度第197号〕

平成28年3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6849
印刷会社 正和商事株式会社