

第1学年 表現遊び

1 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	表現遊びの行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ることができるようにする。	身近な題材の特徴を捉えて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。	表現遊びに進んで取り組み、誰とも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
評価規準	<p>知識・技能</p> ①表現遊びの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②身近な動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。	<p>思考・判断・表現</p> ①簡単な踊り方を工夫している。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたことを友達に伝えられている。	<p>主体的に学習に取り組む態度</p> ①表現遊びに進んで取り組もうとしている。 ②誰も仲よくしようとしている。 ③友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

2 単元の指導と評価の計画

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (活用)	5 (活用)	6 (まとめ)
0	集合、挨拶、健康観察					
10	単元の内容、めあて、安全に関する説明	準備運動 (簡単な表現遊び、前時の復習、グループ活動等)				
	めあて、評価項目の確認					
20	活動Ⅰ 簡単な表現遊び ・太鼓の音に合わせて歩く、走る等	活動Ⅰ 動物なりきり遊び ・新しい動物や動きを入れて	活動Ⅰ 友達と動物なりきり遊び		活動 グループで動物選び お話作り 試し動き	活動Ⅰ 発表会
30	活動Ⅱ 動物なりきり遊び ・動物や口伴奏の紹介 ・1人で ・グループで	活動Ⅱ 友達と動物なりきり遊び ・バリエーションを変えて ・人数を増やして	活動Ⅱ 伝えっこ ・グループで ・よいところ、考えたことを視点にして			
40						活動Ⅱ まねっこ
45	整理運動、振り返り、健康観察、挨拶					
						単元のまとめ
知・技		①観察		②観察		
思・判・表			②観察、シート		①シート	
態度	③観察	②観察				①観察

3 本時案①【導入場面】（1時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊ることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。

(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 本時のめあてや単元の内容の確認</p> <p>めあて まわりのあんぜんにきをつけて、いろいろなひょうげんあそびをしよう</p> <p>評価 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。 (主体的に学習に取り組む態度)</p> <p>○本時のめあてや単元の内容について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・単元の内容については、単元を通しためあてや全6時間の主な内容を模造紙を元に説明する。</li> <li>・安全に関する注意事項を説明し、復唱させて、理解を図る。 (例)「周り見て 間隔とって 声掛け合う」</li> </ul> <p>3 活動Ⅰ 簡単な表現遊び</p> <p>○太鼓の音に合わせていろいろな動きを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・歩かせる(1分間に100～120拍程度のテンポで打つ) 「その場足踏み」「友だちとぶつからないように歩いてまわろう」 「ジグザグに歩けるかな」</li> <li>・だるまさんがころんだをさせる(言葉に合わせて打つ、『だ』は強く) 「『だるまさんがころんだ』の『だ』でピタッと止まるよ」 「『だ』で止まる時、好きなポーズで止まってみよう」</li> <li>・走らせる(1分間に160～180拍程度のテンポで打つ) 「友だちとぶつからないように音に合わせて走ってみよう」 「いろんな方向に走ってみよう」</li> </ul>	
	<p>4 活動Ⅱ なりきり表現遊び</p> <p>○動物になりきっていろいろな動きをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どのような動物になりきりたいかを問い、出された動物の名前を板書する。(予想される動物のイラストを事前に準備しておき掲示する?)</li> <li>・動物になりきって歩かせる(下の例に合わせてテンポよく板書の動物を提示する) 「♪変身、変身、い・ぬ・さ・ん」(例)</li> <li>・動物になりきって、いろいろな動きをさせる 「今度は動物がいろいろな動きをするよ」 「♪変身、変身、い・ぬ・さ・ん。いぬさんが～きよろきよろ見回してボールを見つけた。走り出す～。前足でコロコロするよ」(例)</li> <li>・班にして友達の動きをまねさせる (班ごとに縦1列に並ばせる、先頭は1分程度で順に交代させる) 「先頭の友達の動きをみんなで見まねして動こう」 「次の人にかわって、♪変身～(動きを言う)」</li> </ul>	<p><u>おおむね満足</u>(観察) 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っている。</p> <p><u>十分満足</u> 友達とぶつからないように周りの安全に気を付けて踊っているとともに、友達にも声をかけている。</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u> 両手を広げてぶつからない間隔づくりをさせたり、周りの動きを見ながら取り組んだりするように伝える。</p>
なか 25分		


まとめ 5分	<p>5 本時の振り返り、健康観察、挨拶</p> <p>○本時のめあての振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてに沿って振り返らせる。</li> <li>・表現遊びの感想（楽しかったこと等）も記入させる</li> <li>・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。</li> <li>・周りの安全に気を付けながら運動できていた児童、楽しそうに取り組んでいた児童等を紹介し、良い姿を広げる。</li> <li>・次時の内容を知らせ、児童に意欲を持たせて次時につなげる。</li> </ul>	
-----------	---	--

「単元を通しためあてと6時間のめあて」の提示例

たんげんのめあて：いろいろなものになりきって、みんなでひょうげんあそびをたのしもう

- ①まわりのあんぜんにきをつけて、いろいろなひょうげんあそびをしよう。
- ②だれとでもなかよくしながら、ひょうげんあそびのおこないかたをしよう。
- ③いろいろなひょうげんあそびをかんがえよう。
- ④いろいろなものになりきって、ぜんしんをつかってひょうげんあそびをしよう。
- ⑤ひょうげんあそびをしてともだちのよいうごきを見つけたり、かんがえたりしたことをともだちにつたえよう。
- ⑥これまでの学しゅうしたことをつかって、みんなでひょうげんあそびをたのしもう。

体育用太鼓の活用のポイント  
(体操用太鼓、リズム太鼓とも呼ばれる)  
(タンバリンの金属部分がないもの)



指導者が操作をしながら指示を出すことができる。

タン、タン、タン…歩く  
タ、タ、タ、タ…走る  
タン、タ、タ…スキップ

○打ち方で音に特徴を出せるため、児童に動きをイメージさせ易い。  
(テンポ、強弱等の組み合わせによる)

○ホイッスルの音が苦手な児童に有効(刺激音に敏感な児童等)

考えられる動物とその動き

動物：犬 猫 馬 牛 ねずみ りす  
ライオン 象 うさぎ 熊 猿  
なまけもの わに ゴリラ キリン 小鳥 鷹 ペンギン

その他：魚 たこ いるか かえる  
とかげ 蛇 あり ちょう  
バッタ ダンゴムシ

動き：歩く 走る 追いかける はねる  
回転する 一緒に歩く 怒る  
飛ぶ 泳ぐ 獲物をさがす  
を見つける かみつく  
大きく動く ゆっくり動く 等

第1時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート①

1ねん( )くみ なまえ( )

★きょうのめあて

まわりのあんぜんにきをつけて、いろいろなひょうげんあそびをしよう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかつた△

ふりかえること	◎○△
ともだちとぶつからないようにまわりのあんぜんにきをつけることができましたか。	

★みつけたことをかきましょう。

①ひょうげんあそびで( )がたのしかったです。わけは( )だったからです。

②( )さんがいいとおもいました。わけは( )だったからです。

口伴奏のポイント

動物と動きを組み合わせ、語りながら太鼓を打つ。

(例)「象さんが～ゆっくりゆっくり長い鼻を揺らしながらあるいているよ～」と言いながら「どーん、どーん」と間を開けて大きく太鼓を打つ。

3 本時案②【習得場面①】(2時間目/6時間中)

(1) 本時のねらい

- ・表現遊びの行い方を知ることができるようにする。
- ・誰とでも仲よくできるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・表現遊びの行い方を言ったり、実際に動いたりしている。(知識・技能)
- ・誰とでも仲よくしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法																
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動</p> <p>○太鼓の音に合わせて歩いたり、走ったりする(前時の内容を活用して)</p> <p>・前時でなりきることが上手な姿や全身を使って踊っていた姿を紹介しながらめざす姿に近づくように促す。</p>																	
なか 30分	<p>3 本時のめあてや評価項目の確認</p> <p>めあて <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">だれとでもなかよくしながらひょうげんあそびのおこないかたをしよう</span></p> <p>評価 ・表現遊びの行い方を言ったり、実際に動いたりしている。(知識・技能)</p> <p>・誰とでも仲よくしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)</p> <p>4 活動Ⅰ 動物なりきり遊び</p> <p>○動物になりきって、いろいろな表現遊びをする。</p> <p>・最初は前時の学習を想起させながら遊ばせる。慣れてきたら、前時で扱っていない動物や動きを入れる。(跳ぶ・這う・回る・素早く等)</p> <p>5 活動Ⅱ 友達と動物なりきり遊び</p> <p>○3～4人グループで、動物になりきって、いろいろな表現遊びをする。</p> <p>・事前にタブレットに特徴のある動物の写真を入れておく。それを基に自分が先頭になったときになりきりたい動物や動きを決めさせる。</p> <p>・グループで列になり、先頭の児童の動きを真似させる。</p> <p>・先頭の児童が「♪変身、変身、(動物名)。(動物名)が(動き)」の口伴奏、指導者の合図で交代させる。全員が先頭を経験できるまで続ける。</p> <p>・慣れてきたら、先頭ではない児童は、先頭の児童が行っている動物や動きから思いついたものを表現しながら遊ぶ。</p> <p>(例① 「動物」は先頭の児童に合わせて)</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>先頭</td> <td>2番目</td> <td>3番目</td> </tr> <tr> <td>動物は犬</td> <td>歩く</td> <td>這う</td> <td>回る</td> </tr> </table> <p>(例② 「動き」は先頭の児童に合わせて)</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td></td> <td>先頭</td> <td>2番目</td> <td>3番目</td> </tr> <tr> <td>歩く</td> <td>猫</td> <td>馬</td> <td>熊</td> </tr> </table> <p>○6～7人グループで、動物になりきっていろいろな表現遊びをする。</p> <p>・アリの行列、動物や鳥の親子など、関わり合って動く例を挙げ、指導者の口伴奏で一度試してからグループで話し合いをさせる。</p>		先頭	2番目	3番目	動物は犬	歩く	這う	回る		先頭	2番目	3番目	歩く	猫	馬	熊	<p>おおむね満足(観察) 誰とでも仲よくしようとしている。</p> <p>十分満足 自分が楽しむだけでなく、グループの友達にも仲よくするよう声かけをしている。</p> <p>努力を要する児童への手立て 協力するよさについて伝えたり、グループで声を掛け合わせたりする。</p> <p>おおむね満足 (観察・振り返りシート) 表現遊びの行い方を言ったり、実際に動いたりしている。</p> <p>十分満足 表現遊びの行い方を詳しく言ったり、書いていたりしている。</p>
	先頭	2番目	3番目															
動物は犬	歩く	這う	回る															
	先頭	2番目	3番目															
歩く	猫	馬	熊															
まとめ 5分	<p>6 本時の振り返り、健康観察、挨拶</p> <p>○本時のめあての振り返りをする。</p> <p>・本時のめあてに沿って振り返らせる。</p> <p>・表現遊びの感想(楽しかったこと等)も記入させる</p> <p>・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。</p> <p>・誰とでも仲よく行ったり、先頭の児童にうまく合せて楽しそうに行ったりしているグループ等を紹介し、良い姿を広げる。</p>	<p>努力を要する児童への手立て これまでに学習したことは何かを問い、想起したことを言ったり、書いてたりさせる。</p>																

第2時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート②

1年( )組 名まえ( )

★きょうのめあて

だれとでもなかよくしながらひょうげんあそびのおこないかたをしよう

★今日のふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎ ○ △
グループのともだちとなかよくかつ どうできましたか。	
おこないかたでわかったことに○をしまし よう。	
たいこのおとにあわせてうごく	
だるまさんがころんだ	
どうぶつなりきりあそび	
グループでどうぶつなりきりあそび	

★ひょうげんあそびのおこないかたについて  
わかったことをくわしくかきましょう。

★みつけたことをかきましょう。

①ひょうげんあそびで( )が  
たのしかったです。わけは

( )だったからです。

②( )さんがいいとおも  
いました。わけは( )だ  
ったからです。

3 本時案③【習得場面②】(3時間目/6時間中)

(1) 本時のねらい

- ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。

(思考・判断・表現)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法								
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動</p> <p>○太鼓の音に合わせて歩いたり、走ったりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時で上手に動物になりきっていたり、全身を使って踊っていたりしていた児童の様子を紹介し、めざす姿に近づくようにする。</li> </ul>									
なか 30分	<p>3 本時のめあてや評価項目の確認</p> <p>めあて ひょうげんあそびをして、ともだちのよい動きをみつけたり、かんがえたりしたことをともだちにつたえよう</p> <p>評価 ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。 (思考・判断・表現)</p>									
	<p>4 活動Ⅰ 友達と動物なりきり遊び</p> <p>○3～4人グループで、動物になりきって、いろいろな表現遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで列になり、先頭の児童の動きを真似させる。慣れてきたら、先頭ではない児童は、先頭の児童が行っている動物や動きから思いついたものを表現しながら遊ばせる。</li> <li>・時間に余裕があれば、6～7人グループでさせる。前時で学習したアリの行列、動物や鳥の親子等を想起させ、取り組ませる。</li> </ul> <p>5 活動Ⅱ きらり ひらめき 伝えっこ</p> <p>○グループ同士で表現遊びを見合い、見付けたよい動きや考えたことを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3～4人のグループ同士で見合い、伝え合いをさせる。</li> <li>・互いにグループの遊びを見てよい動き(キラリポイント)や考えたことを(ひらめきポイント)等を伝え合わせる。</li> <li>・事前に見せる内容や順番について各グループで話し合わせる。</li> <li>・以下の流れで活動させる。</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">①グループ</td> <td rowspan="2" style="padding: 2px; text-align: center;">打ち合わせ</td> <td style="padding: 2px;">見せる</td> <td rowspan="2" style="padding: 2px; text-align: center;">▶</td> <td style="padding: 2px;">見て、伝える</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">②グループ</td> <td style="padding: 2px;">見て、伝える</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">▶</td> <td style="padding: 2px;">見せる</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>・以上の流れを3回行い、3グループと見合い、伝え合いができるようにする。</li> <li>・指導者は巡回しながら、各グループのよい動き等をタブレットで撮影する。また、活動の場に固定したのタブレットを1台準備し、撮影させる。</li> </ul>	①グループ	打ち合わせ	見せる	▶	見て、伝える	②グループ	見て、伝える	▶	見せる
①グループ	打ち合わせ	見せる		▶		見て、伝える				
②グループ		見て、伝える	▶		見せる					
まとめ 5分	<p>6 本時の振り返り、健康観察、挨拶</p> <p>○本時のめあての振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてに沿って振り返らせる。</li> <li>・表現遊びの感想(楽しかったこと等)も記入させる</li> <li>・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。</li> <li>・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えていた児童やグループを紹介し、良い姿を広げる。</li> </ul>									

第3時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート③

1ねん( )くみ なまえ( )

★きょうのめあて

ひょうげんあそびをして、ともだちのようごきを見つれたり、かんがえたりしたことをともだちにつたえよう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎○△
---------	-----

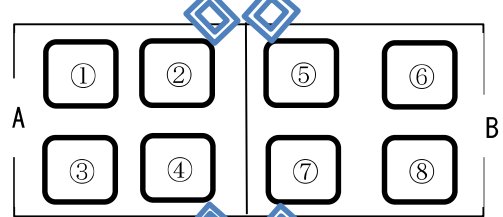
ともだちのようごきやかんがえたことをつたえることができましたか。	
----------------------------------	--

だれのどんなところ(きらりポイント)

さん	
さん	
さん	
さん	

★ともだちのうごきを見てかんがえたことをかきましょう。(ひらめきポイント)

活動の場と見合い、伝え合うグループの例(24人…3人8グループの場合)



固定式タブレット

	1回目	2回目	3回目
A	①と②	①と③	①と④
コート	③と④	②と④	②と③
B	⑤と⑥	⑤と⑦	⑤と⑧
コート	⑦と⑧	⑥と⑧	⑥と⑦

3 本時案④【活用場面①】（4時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

身近な動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

身近な動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。(知識・技能)

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動</p> <p>○動物に変身して踊って遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物になりきって、いろいろな動きをさせる。</li> <li>・指導者の口伴奏で動物の関わり合いをイメージしやすくする。</li> </ul> <p>(例)・お互いに挨拶したよ ・一緒に走っているよ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ケンカしているよ ・みんなで一列になってついていくよ</li> <li>・風が吹いてきて気持ちいいと思っていたらだんだん風が強くなってきたから飛ばされないようにみんなで助け合おう</li> </ul>	
なか 25分	<p>3 本時のめあてや評価項目の確認</p> <p>めあて 発表会にむけてお話を作って踊ろう</p> <p>評価 身近な動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。(知識・技能)</p> <p>4 活動 発表会に向けた話し合いや動き試し</p> <p>○なりたい動物を決めたり、ストーリーを考えたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人でなりたい動物を決めさせる。これまでに指導者が扱っていない動物もよいことを伝える。</li> <li>・動物のイラストや写真を提示し、児童が動きをイメージしながら選べるようにする。</li> <li>・いろいろな動きが表現できるように、数種類選ばせておく。(タブレットに入力させる)</li> <li>・それぞれの動物で2～3場面程度のストーリーが作成できるようにワークシートを用意する。(タブレットに入力させる)</li> <li>・グループでの活動エリアや周りに気を付けて活動することを伝える。</li> </ul> <p>○グループになり、選んだ動物になりきったり、友達の動きの真似をしたりして踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ内で順番を決めて、踊らせる。その際、踊っていない児童は動画を撮影させる。(タブレットを交換して撮影させる)</li> <li>・全員が踊り終わったら、グループの友達の動きをまねして踊らせる。</li> <li>・見たり、やってみたりして良かったことを伝え合わせる。</li> </ul>	<p><b>おおむね満足</b> (観察)</p> <p>身近な動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。</p> <p><b>十分満足</b></p> <p>いろいろな動物や生き物の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊って遊ぶことができる。</p> <p><b>努力を要する児童への手立て</b></p> <p>イラストや準備運動でした動きを思い出させる。</p>
まとめ 5分	<p>5 本時の振り返り、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてに沿って振り返らせる。</li> <li>・表現遊びの感想(見たり、やってみたりしてよかったこと等)も記入させる。</li> <li>・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。</li> <li>・特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊っている児童やグループを紹介し、よい姿を広げる。</li> </ul>	



第4時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート④

1ねん( )くみ なまえ( )

★きょうのめあて

はっぴょうかいにおけておはなしをつくって  
おどろう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△





ふりかえること	◎○△
どうぶつなどになりきっておどる ことができましたか。	
ぜんしんでおもいきりおどること ができましたか。	

★ともだちのよいうごきを見つけましょう。



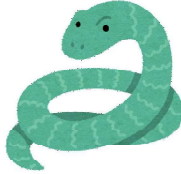
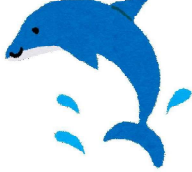
だれのどんなどころ (きらりポイント)	
さん	
さん	
さん	

★ともだちのうごきをみてかんがえたことを  
かきましょう。(ひらめきポイント)

動物のイラストカードの例

うさぎ 	カバ 
ゴリラ 	クマ 

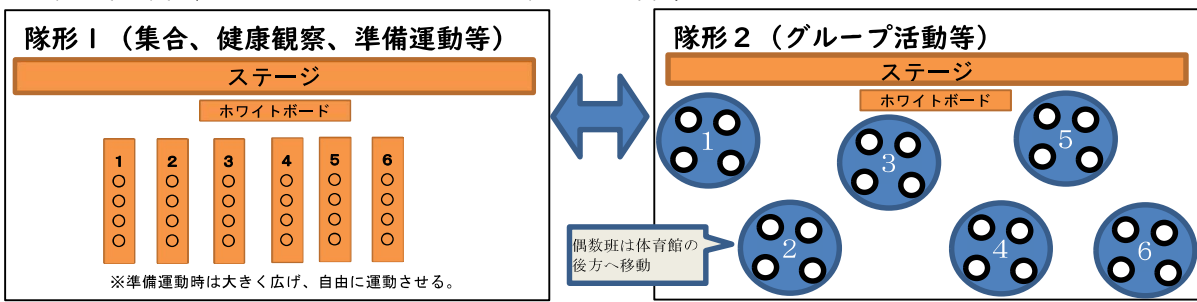
水の中の生き物のイラストカードの例

イカ 	ワニ 
へび 	イルカ 

お話づくりのワークシートの例

1ばめん ( )が ( )しているところ	➡	2ばめん ( )が ( )している ところ	➡	3ばめん ( )が ( )しているところ
たとえば・・・				
さるが 木のぼりしているところ	➡	さるが 木から木へとびうっ ているところ	➡	さるが おいしい木のみをみつ けて、たべているところ

活動の場の例 (24人を6グループで活動させた場合)



3 本時案⑤【活用場面②】（5時間目／6時間中）

- (1) 本時のねらい  
簡単な踊り方を工夫することができるようにする。
- (2) 本時の学習評価  
簡単な踊り方を工夫している。(思考・判断・表現)
- (3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 15分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動</p> <p>○動物に変身して踊って遊ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・体育用太鼓をゆっくり打ちながら、動物になりきって、いろいろな動きをさせる。</li> <li>・指導者の口伴奏で動物の関わり合いをイメージしやすくする。 (例)・お互いに挨拶したよ 楽しく遊んでいたら 転んだよ ・お散歩していたら おいしそうなお菓子を見付けて 食べているよ ・おなかがいっぱいになって いい気持ち お昼寝しよう</li> </ul>	
なか 25分	<p>3 本時のめあてや評価項目の確認</p> <p>めあて はっぴょうかいにむけておはなしをパワーアップさせよう</p> <p>評価 簡単な踊り方を工夫している。(思考・判断・表現)</p> <p>4 活動 グループでの動物選び、お話づくり、試し動き</p> <p>○グループでなりたい動物を決めたり、ストーリーを考えたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループになり、前回考えた動物を1人ずつ発表し、タブレットに記録させる。発表した動物を手がかりにグループでなりたい動物を決めさせる。グループの代表者のタブレットに記録させる。</li> <li>・グループで2～3場面程度のストーリーが作成できるようにワークシートを用意する。(タブレットに入力させる) 動物や動きが重複してもよいことを知らせる。</li> </ul> <p>○グループのストーリーに沿って動物になりきったり、さらに工夫をしたりして踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ内で順番を決めて、踊らせる。その際、踊っていない児童は動画を撮影させる。(タブレットを交換して撮影させる)</li> <li>・全員が踊り終わったら、グループの友達の動きをまねして踊らせる。</li> <li>・見たり、やってみたりして良かったことを伝え合わせる。</li> </ul>	<p>おおむね満足(シート)</p> <p>簡単な踊り方を工夫している。</p> <p>十分満足</p> <p>友達と見合ったり、話し合ったり等簡単な踊り方をさらに工夫している。</p> <p>努力を要する児童への手立て</p> <p>友達の動きを見せてよいと思った動きを真似させる。</p>
まとめ 5分	<p>5 本時の振り返り、健康観察、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてに沿って振り返らせる。</li> <li>・表現遊びの感想(見たり、やってみたりしてよかったこと等)も記入させる。</li> <li>・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。</li> <li>・特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊っている児童やグループを紹介し、よい姿を広げる。</li> </ul>	

第5時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート⑤

1ねん( )くみ なまえ( )

★きょうのめあて

はっぴょうかいにおけておはなしをつくって  
おどろう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎○△
どうぶつなどになりきっておどることができましたか。	
ぜんしんでおもいきりおどることができましたか。	

★ともだちのよいうごきを見つけましょう。

だれのどんなところ(きらりポイント)

さん	
さん	
さん	

★ともだちのうごきをみてかんがえたことをかきましょう。(ひらめきポイント)

<留意点>

- ・全員が同じ動物で、動きを変えたり、集団で表現をしたりしてもよいことにする。
- ・場面によっては、いろいろな動物が一緒に出てきてもよいことにする。
- ・児童によっては場面の途中で動物が変わってもよいことにする。

グループでお話づくりの作成例

(1) はん だいめい【 わいえんジャングル 】のお話

	1ばめん		2ばめん		3ばめん
(A) さん	(かばさん)が(ゆっくりあるいている)ところ		(かばさん)が(川で水をのんで)いるところ		(かばさん)が(おなかがいっぱいになって大きくあくびをして)いるところ
(B) さん	(ゴリラさん)が(おいしそうにバナナをたべて)いるところ	→	(ゴリラさん)が(いわにのぼっている)ところ	→	(ゴリラさん)が(いわの上でこえをだしながらドラミングを)しているところ
(C) さん	(くまさん)が(おさんぽ)しているところ	→	(くまさん)が(つめをたてて木のぼりを)しているところ	→	(くまさん)が(木についている木のみをたべたり、下におとしたり)しているところ
(D) さん	(くまさんの子ども)が(おかあさんくまといっしょにさんぽを)しているところ		(くまさんの子ども)が(木のぼりしようとしていたけどずるずるとさがって)いるところ		(くまさんの子ども)が(おかあさんからがおとした木のみをひろっておいしそうにたべている)ところ

3 本時案⑥【まとめ場面】（6時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

表現遊びに進んで取り組むことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

表現遊びに進んで取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>1 集合、挨拶、健康観察</p> <p>2 準備運動 ○前時に作ったグループのストーリーに沿って踊る。 ・途中、踊ったり、話し合ったりする中で、ストーリーを付加修正してもよいことを伝える。</p>	
なか 30分	<p>3 本時のめあてや評価項目の確認 めあて これまでの学しゅうをいかして、はっぴょうかいをたのしもう 評価 表現遊びに進んで取り組もうとしている。（主体的に学習に取り組む態度）</p> <p>4 活動Ⅰ 発表会 ○発表会の行い方を知り、発表したり、視聴したりする。 ・発表の行い方を説明する。（発表順、発表の手順、視聴の態度等） ・発表が済んだグループに撮影させる。その際、発表しているグループの代表タブレットで撮影させる。 ・各グループの発表が済んだら、よかった点等、視聴した感想を出させる。</p> <p>5 活動Ⅱ まねっこ遊び（時間に余裕があれば） ○他のグループの真似をしたり、アレンジをしたりして全員で踊る。 ・自分たちが真似したいグループを選ばせたり、くじで決めたりする。 真似をするときは、全てを真似してもよいし、アレンジしてもよいことを伝える。</p>	<p>おおむね満足（観察） 表現遊びに進んで取り組もうとしている。 十分満足 ストーリーを付加修正したり、他のグループの発表をアレンジしたりするなどして、よりよい表現遊びにしながら取り組もうとしている。 努力を要する児童への手立て その児童のこれまでの頑張りを振り返らせ、できそうな部分から取り組ませる。</p>
まとめ 5分	<p>6 本時の振り返り、健康観察、挨拶 ・本時のめあてに沿って振り返らせる。（タブレットに入力） ・表現遊びの感想（見たり、やってみたりしてよかったこと等）も記入させる。 ・感想を何名かの児童に発表させ、共有できるようにする。 ・ストーリーを付加修正したり、他のグループの発表をアレンジしたりするなどして、よりよい表現遊びにしながら取り組もうとしている児童やグループを紹介し、よい姿を広げる。 ・単元のまとめとして、単元を通して成長したことを紹介し、次の単元への意欲を高める。その際、単元の目標や評価規準等を基に児童が頑張った姿、成長した姿を紹介する。</p>	

第6時の振り返りシートの例

ひょうげんあそび ふりかえりシート⑥

1ねん( )くみ なまえ( )

★きょうのめあて

これまでの学しゅうをいかして、はっぴょうかいをたのしもう

★きょうのふりかえり

よくできた◎できた○できなかった△

ふりかえること	◎○△
はっぴょうかいをたのしむことができましたか。	
ひょうげんあそびにすすんでとりくむことができましたか。	

★ともだちのよいうごきを見つけましょう。

だれのどんなところ (きらりポイント)	
さん	
さん	
さん	

★ともだちのうごきを見てかんがえたことをかきましょう。(ひらめきポイント)

行い方の説明の例

- 前回決めた順番に並びましょう。
- グループのお話を紹介しながら、踊ってください。
- 「わたしたちのグループは○○(題名、動物名)です。」
- 「○○が△△して□□しています。」等
- 発表が終わったら、感想を聞いて下さい。
- 「これで□はんのはっぴょうをおわります。わたしたちのはっぴょうを見たかんそうをおしえてください。」
- (1~2人にこたえてもらいましょう)
- 発表が終わったら、見ている人たちは拍手をしたり、感想を言ったりしましょう。これまでのように友達やグループのよいところを見つけて言いましょう。
- ※「 」の部分は掲示物にして常に確認できるようにしておくとい。

発表会の場の例

