

第3学年 体育科 学習構想案

日 時 令和3年10月20日(水) 第3校時
 場 所 泗水西小学校体育館
 指導者 教諭 城下 傑

1 単元構想

単元名	不思議な世界へレッツゴー (表現運動)		
単元の目標	(1) 表現の行い方を知るとともに、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表現す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、題材の特徴を捉えた動きや交流の仕方を工夫するとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。 (3) 表現運動に進んで取り組み、誰とでも仲よく動きを表現したり、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	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①表現の行い方について話したり、実際に動いてみたりしている。 ②動きの特徴を捉え、表したい感じを表現することができる。 ③動き(大・小)やリズム(速・遅)に変化をつけて、全身で表現することができる。 ④中心となる動きに「はじめ」「おわり」をつけて表現することができる。	①題材の特徴を知り、自己の能力に合った課題を見付けている。 ②動き(大・小)やリズム(速・遅)に変化をつけることで動きにメリハリがつくことを知り、自己の動きに取り入れている。 ③表したい感じや様子にふさわしい動きで表現できたかを見合い、友達のよい動きを伝えたり書き出したりしている。	①表したい感じをひと流れの動きで表現したりするなどの表現運動に進んで取り組もうとしている。 ②誰とでも仲良く動きを表現したり、友達の動きや考えを認めている。 ③場の準備や片付けを友達と一緒にしたり、場の安全に気を付けている。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
全身を使って特徴を捉えた表現をしたり、表したい感じをひと流れの動きで表現したりするといった表現運動の楽しさや喜びを感じ、友達と豊かに関わり合う中で進んで自分を表現しようとする児童。			
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	
はじめ・中・おわりをつけて不思議な世界を表現しよう。		全身を使った表現等を「する」、友だちの動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、特徴を捉えた表現の仕方を「知る」といった表現運動との多様な関わり方で楽しむこと。	
指導計画と評価計画(7時間取扱い 本時3/7)			
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	【態③】(観察)
二	2	○「鏡の世界」で教師や友達のまねをする。 ・いろいろな動きをまねして楽しむ。 ○「忍者の世界」を表現する。(本時) ・忍者の動きをイメージして、忍者になりきって動く。 ・忍者のイメージかるたから、即興的に動く。	【知①または態①】(観察・問いかけ) ★【知②】(観察・問いかけ) ○忍者のイメージから動きの特徴を捉え、表したい感じを表現することができる。
三	2	○「□□づくり」のイメージを動きに表す。 ・「□□づくり」のイメージかるたについて話し合う。 ・「□□づくり」の特徴のある場面を動きに表す。 ○「□□づくり」のイメージかるたから即興的に動いたり、はじめとおわりをつけたりする。 ・複数の「□□づくり」イメージかるたを選び、即興的に動く。 ・「□□づくり」イメージかるたから1枚選び、はじめとおわりをつける。	【知③】(観察、学習カード) ★【思①または思②】(観察、学習カード) ○題材の特徴を知り、自己の能力に合った課題を見付けている。 ○動き(大・小)やリズム(速・遅)に変化をつけることで動きにメリハリがつくことを知り、自己の動きに取り入れている。
四	2	○はじめ・中・おわりをつけて「不思議な世界」を表現する。 ・テーマを選び、グループで、中の動きを工夫したり、はじめとおわりを考えたりする。 ・できたところまでを友だちに見せ、よさを認め合う。 ○「不思議な世界」発表会をする。 ・簡単な発表会をし、動きを共有する。	★【態②】(観察) ○グループで仲良く動きを表現したり、友達の動きや考えを認めたりしている。 【思③】(観察、学習カード) ★【知④】(観察) ○動きの特徴を捉え、はじめ・中・おわりをつけて表現することができる。

4 本時の学習

- (1) 目標 忍者の特徴を捉えて、表したい感じを表現することができる。
 (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	7分	1 課題をつかむ ① 準備運動をする。 ② 教師や友達の動きをまねする。 ◇ ○○さんの動きは面白いな。	○ 柔軟性に課題が見られるため、準備運動をしっかりする。 ○ 教師や友達の動きをまねしながら、心身をほぐせるように表情も意識させる。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 【めあて】「忍者の世界」の忍者になろう。 </div> ③ どんな忍者になりたいか考え、目指す忍者の動きについて問いを持つ。 ◇ すばやい忍者になりたいな。 ◇ 強く、技を使える忍者がいいな。	○ 忍者のイラストを見せて、どんな忍者になりたいか児童に尋ね、理想の忍者像を引き出す。 ○ 忍者になるにはどんな動きをすればよいか問う。
展開	28分	2 課題解決に向けて活動する。 ① 忍者のイメージを話し合い、忍者になりきって動く。 ◇ 忍者は、音を立てずに動くよ。 ② イメージかるたを使い、その内容で即興的に動く。 ◇ すばやく移動する忍者だ。 ◇ 水とんの術は、水の中をもぐるぞ。 ◇ しゅりけんで戦うぞ。 ③ 忍者の動きについて話し合い、互いの助言を取り入れながら動く。 ◇ 忍者は、ゆっくり静かに動くといいんじゃないかな。 ◇ 忍者は、大きくジャンプしたり、しゃがんだりするよ。 ④ 全体を3つに分け、見せ合う。 ◇ ○○さんの動きが、本物の忍者みたいでいいな。	○ 児童の忍者に対する多様なイメージをボードに書き出し、いくつか例にあげて実際に動いてみる。 ○ イメージかるたを用いて、題材を与え、その内容で即興的に動くように促す。 ○ 一人でできる動きや複数人で行う動きを入れる等して、場面を変えながら多様な表現につながるようにする。 ○ 話し合う際には、実際に動きながら意見を交流することを意識させる。 ○ 児童用タブレットを用いて、動画を撮影し、自分たちの動きを確かめさせる。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【期待される学びの姿】 忍者の特徴を捉えて、動きを工夫しながら、いろいろな表現の仕方を考えて活動している。 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【具体的評価規準】知② ○ 忍者のイメージから特徴を捉え、実際に動いて表現することができる。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 【到達していない児童への手立て】 ○ 友達の動きをまねながら、一番表したい部分を一緒に考え、動きのバリエーションが広がるように寄り添いながら指導する。 </div>
終末	10分	3 学習課題に対する振り返りをする。 ① 今日の学習を振り返る。 ◇ 忍者は、ゆっくり動いたり、速く動くといいと思います。 ◇ 忍者は、技を出したり武器を使ったりするように動くいいと思います。	○ 忍者の動きを共有し、よい動きをしている児童の紹介をしたり、実際に全員で動いてみたりしながら、特徴を捉えるとよいことを確認させる。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 【まとめ】忍者になるためには、忍者のとくちょうをとらえて動くよ。 </div> ② できたところや友達のよいところを発表する。 ◇ ○○さんが、忍者の動きで～をしていたのがいいなと思いました。	○ 友達のよい動きやよい言動を認め合えるような言葉かけをする。

【場の設定】

教師や友だちのまねをする場



【鏡の世界】

イメージからたから即興的に動く場



【忍者使う道具や技など】

【ICT活用計画】

例：教師による教材提示の計画、ICTを活用した発表、まとめ等による考えの共有の計画等

動画撮影用のタブレット端末を用意し、児童が自分の動きをその場ですぐに確認できるようにする。



※その他 課題解決を図る情報収集計画、検証結果やパフォーマンスの記録計画など（シーンに応じて活用計画を立てる）

【見方・考え方を働かせて解く適用問題等の計画】

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

○学習成果発表会等で、表現運動で培ったことを生かし、演劇を発表する。

○体を動かすことの喜びや楽しさに気付けるように、表現運動での経験を生かし、「A 体づくり運動（ア 体ほぐしの運動）」の動きに取り入れる。