

単元名 表現リズム遊び1

配当時間 6時間

- 単元の目標 (1) 身近な題材の特徴を捉えて、跳ぶ、回る、ねじる、這う、素早く走るなどの全身の動きで、そのものになりきって即興的に踊ることができる。また、軽快なリズムの音楽に乗って弾んで踊ったり、友達と調子を合わせたりして即興的に踊ることができる。
- (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。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりしようとする

標準的な展開例

02100202_001

【準備等】軽快な曲、遊園地に関連した曲：「エレクトリカルパレード」「ミッキーマウスレビュー」など
CDプレーヤー、移動黒板、イメージバスケット用模造紙、乗り物の絵、プレゼントカード など

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1～2 表現リズム遊びの学習のねらいと内容を理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや進め方を知る。 ★音楽に合わせて思いっきり踊ったり、好きな遊園地の乗り物に変身して踊ったりしよう。 ○リズム遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・スキップや駆け足などで移動しながら、8拍目にタイミングを合わせて近くの人とタッチをする。（両手でハイタッチ→肩と肩→お尻とお尻） ・教師の動きをまねて踊る。 ・リーダーの動きをまねて踊る。 ・2人組やグループになってリーダーを交替して踊る。 ○自分の好きな遊園地の乗り物を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ジェットコースター・ゴーカー・飛行機・船 ・コーヒークップ・メリーゴーランド・お化け屋敷など ○表現遊びをする。 <p>3～6 軽快なリズムの曲に乗って踊ったり、遊園地の乗り物に変身して踊ったりして、楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○リズム遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・みんなでいっしょに踊る。 ・教師の動きをまねて踊る。 ・2人組になって踊る。 ・変化をつけて踊る。 ○発表をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・一番気に入った乗り物に変身する。 ・場所別に分かれ、それぞれが順番に踊る。 ・最後は全員がそれぞれの乗り物になりきって踊る。 ○友達のよいところをプレゼントカードに書き、カードを交換し合う。 ○反省し、まとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと、友達のよい動きなど ○第6時は単元のまとめもする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り付けを決めずに曲に合わせて自由に踊ったり、遊園地の乗り物に変身して踊ったりすることを知らせ、意欲を高める。 ・児童にとって親しみのあるアニメの主題歌やヒット中の歌などから軽快でのりのよい曲を1～2曲選ぶ。表現遊びで使用する遊園地のイメージが湧きやすい曲をメドレーで流すのもよい。 ・友達同士体を触れ合っかかわらせ、心と体をほぐす。 ・遊園地へ行った経験などを思い出させ、好きな乗り物をできるだけたくさん発表させる。 ・発表された物を模造紙に記入しクラスのイメージバスケットとして毎時間使用する。 ・遊園地のイメージが湧きやすい曲に合わせて思い付く乗り物を教師と一緒に次々とまねして踊るよう助言する。 ・どうやって音楽に乗ったらよいか分からない児童には、教師や友達のまねをして動くよう助言する。 ・2人でまねをし合って踊らせる。 ・動きの速さを変えたり、急にストップしたり列になっているいろいろな場所に動いたりして変化をつけるよう助言する。 【評】リズムに乗って友達と仲よく踊る活動を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ・イメージバスケットに出てきた乗り物の絵を図工の時間などを利用して事前に準備する。 ・体育館のあちこちに乗り物の絵を掲示して乗り物の種類別の場所を作る。 ・＜場所の例＞ 上下する乗り物、スピードの速い乗り物など ・場所はどんどん移動してよい。 ・毎時間の最後にリズム遊びと表現遊びのまとめとして発表の場を設ける。 ・出番を待っているときは友達のよい動きを見つめるよう助言する。 【評】発表を通して、「知識・技能」を評価する。 ・友達とプレゼントカードを交換し合うことで次時への意欲付けを図る。 【評】乗り物になりきって工夫を加えて踊る活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。 ・感想を話し合わせたり、自己評価などをさせたりする。

【 備 考 】

リズム遊びでは、自分の好きな動きで踊ったり、友達と体を触れ合わせて踊ったりしながら、全身で弾んで踊る楽しさを体験させる。表現遊びでは好きな題材を選び、変身したいものになりきって踊る楽しさを体験させる。1時間の前半ではリズム遊びを、後半では表現遊びを位置付け、毎時間繰り返し行えるよう構成した。

＜運動遊びが苦手な児童への配慮の例＞

- ・ねじる、回る、跳ぶ、転がるなど全身の動きで特徴を捉えている友達の動きを真似してよいこととする。
- ・単元の導入でその題材に関連する絵本や図鑑などを提示し、題材についての興味や関心を高める。