

単元名 表現リズム遊び1

配当時間 6時間

- 単元の目標 (1) 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に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

01100202_001

【準備等】学習カード、カセットCDプレーヤー、いろいろな動物が登場してきそうな曲、移動黒板など

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、好きな動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代して踊る。 ○自分の好きな動物を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ネコ・イヌ・ハムスター・ウサギ・ゴリラ・クジラ・ゾウ・ライオンなど ○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、動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。 ○表現遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・テーマから思い浮かぶ動物を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> 第3時のテーマ「ジャングルの動物たち」 第4時のテーマ「水の中の動物たち」 第5時のテーマ「空想の動物たち」 第6時のテーマ「動物のカーニバル」など ・2～3種類の動物をみんなで踊る。 ・2～3人組になり、お話を作って踊る。 ○発表をする。 ○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、動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。最後の曲は、表現遊びで使用する動物のイメージが湧きやすい曲をメドレーで流す。 ・友達同士で体を触れ合っただけでかかわらせ、心と体をほぐす。 ・動物園へ行った経験などを思い出させ、好きな動物をできるだけたくさん発表させる。 ・発表された動物の名前を移動黒板に板書し、イメージを広げやすくする。 ・いろいろな動物が登場してきそうな曲に合わせて、板書された動物以外にも思いつく動物を次々に踊るよう助言する。 ・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人でまねをし合っただけで踊らせる。 ・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。 ・使用する曲からイメージされる動物をテーマにする。 ・発表された動物の名前を移動黒板に板書し、イメージを広げやすくする。 ・第6時は、第3時～第5時のテーマから踊りたい動物を選び、同じ動物を選んだ児童同士でグループを作って、お話作りをさせる。 【評】動物の動きを工夫した表現遊びを通して「思考・判断・表現」を評価する。 ・練習してきたことを発表する。 【評】発表を通して、「知識・技能」を評価する。 ・動物になりきって踊る、動きを工夫して踊るなど動きのよさについて、気付いたことを発表させる。

【備 考】

低学年の児童は、だれかに教えられなくても音楽が聞こえると、自然に踊り出す。これは子ども本来のもつ力でもある。しかし、いつからか心や体が固くなり、踊る楽しさを味わえなくなってしまう児童もいる。本展開例では、そんな児童の内に眠る本来の力を呼び覚まし、リズムに乗って気持ちよく踊ったり、変身対象になりきる楽しさを体験させたりする。そして、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、動物の中から題材を選んで友達と簡単なお話を作って踊り、変身したいものになりきって踊る楽しさを体験させる。

また、1時間の前半でリズム遊びを、後半で表現遊びを位置付け、毎時間繰り返し学習するよう構成した。

<運動遊びが苦手な児童への配慮の例>

・ねじったり回ったり、跳んだり転がったりして全身の動きで特徴を捉えている友達の動きを見合い、真似することをよいこととする。