

単 元 名	表現リズム遊び 1	配当時間	5 時間
単元の目標	(1) だれとでも仲よく進んで踊りを楽しもうとする。 (2) リズムにのって踊るための活動を工夫したり、表したい動物の動きを工夫したりすることができる。 (3) 軽快なリズムの音楽にのって弾んで踊ったり、動物になりきって踊ったりして、みんなで楽しく表現リズム遊びをすることができる。		
単元を構想する上での留意点	低学年の児童は、だれ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。本単元は、そんな児童の内に眠る本来の力を呼び覚まし、リズムにの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る。そこで、1時間の前半ではリズム遊びを、そして後半では表現遊びを位置づけ、毎時間繰り返し学習するよう構成した。 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。<学習指導案例参照>		
単元展開例			
準 備	軽快な曲：「シェイク」（スマップ）「エブリバディジャム」（スキヤットマン） 「フォーエバークラブディズニースーパーダンシン・マニア」 「サンバ・デ・アミーゴノンストップ・ベスト・オブベリーニマカレナ」 「ブラッドライン」（嘉納昌吉&チャンブルーズ）など 動物に関連した曲：「森レベル」（ドンキーコングゲームミュージック） 「小学校ダンス低学年向き」（CD番号COCG-6537） 「ダンス学習法・エチュード」（CD番号COCG-6543～4） 効果音の中から動物をイメージしやすい音を選んでつないでもよい 学習カード、カセットCDプレーヤー、移動黒板 など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
1 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。 ○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。 ・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。 ・ネコ ・イヌ ・ハムスター ・ウサギ ・ゴリラ ・ライオン ・ゾウ ・クジラ など ○表現遊びをする。 2～5 軽快なリズムの曲にのって踊ったり、動物に変		・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。 ・友達同士体を触れ合っただけで、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。	

身して踊ったりして楽しむ。

○リズム遊びをする。

- ・ 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。

- ・ テーマから思い浮かぶ動物を発表する。
第2時のテーマ「ジャングルの動物たち」
第3時のテーマ「水の中の動物たち」
第4時のテーマ「空想の動物たち」
第5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。

○発表会をする。

○反省し、まとめをする。

- ・ 楽しかったこと ・ 友達のよい動き など

○第5時は単元のまとめもする。

- ・ どうやって音楽にのったらよいかわからない児童へは、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。

評リズムにのって友達と仲よく踊る活動を通して、「関心・意欲・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5時は、第2～4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。

- ・ 学級を見る側と発表する側の半分に分け、交代して見せ合う。

- ・ 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。

評動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」を評価する。

- ・ 感想の発表や学習カードによる自己評価などをさせる。