単元名	表現リズム遊び1	配当時間	5時間
単元の目標	<p>(1) だれとでも仲よく進んで踊りを楽しもうとする。</p> <p>(2) リズムによって踊るための活動を工夫したり、表したい乗り物の動きを工夫したりすることができる。</p> <p>(3) 軽快なリズムの音楽によって弾んで踊ったり、遊園地の乗り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。</p>		
単元を構想する上での留意点	<p>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、リズムによ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付け、毎時間繰り返し学習するよう構成した。</p> <p>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。表現遊びでは遊園地の乗り物の中から好きな題材を選び、変身したいものになりきって踊る楽しさを体験させる。</p>		
単元展開例			
準備	<p>軽快な曲：「GO!GO!」（安室奈美恵）「プリプリスキヤット」（スキヤットマン） 「ビバ・マジック」（ディズニー）「マカレナ」（ロスデルリオ） 「千年万年」「ポンポンポン」（リンケンバンド）など</p> <p>遊園地に関連した曲：「エレクトリックパレード」「ミッキーマウスレビュー」（ディズニー）など</p> <p>カセット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</p>		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
<p>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。</p> <p>○学習のねらいや進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">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</div> <p>○リズム遊びをする。</p> <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。 <p>○自分の好きな遊園地の乗り物を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジェットコースター ・ゴーカート ・コーヒーカップ ・メリーゴーランド ・飛行機 ・船 ・ミラーハウス ・お化け屋敷 など <p>○表現遊びをする。</p> <p>2～5 軽快なリズムの曲によって踊ったり、遊園地の乗り物に変身して踊ったりして、楽しむ。</p> <p>○リズム遊びをする。</p>		<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。最後の曲は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。 ・友達同士体を触れ合っただけでかかわらせ、心と体をほぐす。 ・遊園地へ行った経験などを思い出させ、好きな乗り物や建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、思いつく乗り物を教師といっしょに次々とまねして踊るよう助言する。 	

- ・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。

- ・自分の変身したい場所に行き，思いつくまま自由に踊る。
- ・同じ場所にいる友達とかかわりながら踊る。

○遊園地のカーニバルをする。

- ・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。

- ・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。

- ・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しておく。
- ・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
- くるくる回る乗り物
- ミラーハウス 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カーニバルを行う。
- ・出番を待っているときは友達のよい動きを見つけるよう助言する。

- ・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」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。