

単元名	表現	配当時間	6時間
単元の目標	(1) 互いのよさを認め合い、協力して練習や発表ができるようにする。 (2) 表したい内容にふさわしい動きを工夫することができる。 (3) 忍者の動きの中から題材を選んで、その主な特徴をとらえて表現し、みんなで踊りを楽しむことができる。		
単元を構想する上での留意点	表現運動は、自己の心身を解放し、リズムやイメージの世界に浸り、なりきって踊る楽しさを味わうとともに、互いの違いやよさを生かし合い、仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動である。 中学年の児童は、多様なものへの探求心が旺盛でエネルギーに活動する時期でもある。そのため表現に関しては現実的な題材よりも、空想の世界で未知の想像が広がる題材の方が関心も高く魅力的である。 そこで、本単元では忍者を題材として取り上げた。変幻自在に動き回る忍者は、変身したいという欲求を十分満たし、多様なとらえ方ができる内容をもっているの で、自由にイメージを広げながら踊って楽しむことができる。		
単元展開例			
準備	軽快な曲：「はれたらいいね」（ドリームズカムトゥルー）「シェイク」（スマップ） 忍者のイメージが湧く曲：「BEHIND THE SHADOW」（仮面ライダーBLACK RX音楽集） 「ジオン族との戦い」（ナイトガンダム物語） など カセットCDプレーヤー、イメージカード用画用紙（八つ切り画用紙を半分に切った大きさ）、太ペン、太鼓、学習カード など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
<p>1 表現運動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について知る。 忍者に変身して楽しく踊ろう</p> <p><u>○リズムによって体ほぐしの運動</u>をする。</p> <p>○忍者の動きを<u>イメージカード</u>に記入する。 「ぬき足・さし足・しのび足」 「しゅりけんを投げる」 「かべにへばりつく」 など</p> <p>○イメージカードを使った即興表現の方法を知る。</p> <p>○イメージカードを裏返して、床に広げる。</p> <p>○床に広げられたイメージカードをめくりながら、思いつくまま踊る。</p> <p>2~3 いろいろな忍者のイメージを楽しむ。 (ねらい1)</p> <p>○リズムによって体ほぐしの運動をする。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・黒ずくめの忍者の絵を見せ、忍者はどうしてこんな格好をしているのか問いかけるなどして、イメージを湧かせる。 ・初回なので時間を十分にとって心と体をほぐすようにする。 ・アップテンポな音楽に合わせて行う。 ・八つ切り画用紙を半分に切ったものと太ペンを配布しカードを児童とともに作る。絵が入るとさらにイメージがよく湧く。 ・床に広げられたカードをめくり、そのカードからイメージされるものを思いつくまま踊ることを知らせる。 ・体育館の床全体にカードを裏返して広げさせる。 ・忍者のイメージが湧きやすい音楽を流す。 ・カードからカードへ移動する際は、前のカードの動きを繰り返しながら次のカードへ移動させる。 ・カードはめくって見たら、元通り裏返しておくようにさせる。 ・軽快な曲に合わせて自由に踊ったり、毎時間違うペアと自由にかかわって踊ったりすることで踊りの世界に入り込みやす 	

<p>○床に広げられたイメージカードをめくりながら、思いつくまま踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人で ・2～3人で <p>○2～3人グループをつくり、気に入ったカードを1枚選んでひと流れの動きにする。</p> <p>○ペアグループで見せ合い、アドバイスをする。</p> <p>○反省し、まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと ・友達のよい動き など <p>4～5 表したい忍者のイメージで動きを工夫し、小作品にして踊って楽しむ。(ねらい2)</p> <p>○忍者に変身し太鼓に合わせて動く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・走って 止まる 見る 見る 見る ・走って 跳んで 止まる ・走って 跳んで 回る <p>○グループを作る。</p> <p>○表したい忍者のイメージやグループのめあてを話し合う。</p> <p>○動きを工夫し、小作品にして踊る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・忍者学校の一日 ・忍法 の術 ・赤影対青影の対決 など <p>○グループでお互いに見せ合い、アドバイスする。</p> <p>○反省し、まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・反省と次時のめあての把握 <p>6 発表会をする。</p> <p>○発表する順番を決める。</p> <p>○グループごとに作品を踊りこむ。</p> <p>○発表会をする。</p> <p>○単元のまとめをする。</p>	<p>くする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・忍者のイメージが湧きやすい音楽を流す。 ・動きを誇張し、体いっぱい使って顔までなりきって踊るよう助言する。 ・始めと終わりのポーズを決め、その間に中心となる動きを繰り返して入れ、ひと流れの動きを作ることを知らせる。 ・2時と3時はグループのメンバーを変えて組ませる。 ・2グループでペアグループを作り、互いに見せ合って、相手グループのよい動きや改善するとよい点などについてアドバイスさせる。 ・イメージ豊かな動きをしていたり、動きのかけ合いができていたりするグループを紹介する。 <p>・動きの言葉がけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい動きを見たり、まねしたりさせる。 ・いろいろな方向に向かったり、高さを変えたりするよう助言する。 ・2～4人グループ。 ・学習カードに記入させる。 <p>・「はじめ」「なか」「おわり」の3場面にしてお話を作らせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場面が急変するお話にしたり、スローモーションやコマ送りなどリズムを変えたりすると動きに変化が出る。 <p>評協力して練習したりよさを認め合ったりする活動を通して、「関心・意欲・態度」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よい作品の観点を知らせ、その観点を意識して練習させる。 ・よい作品の観点 <ul style="list-style-type: none"> 正面がはっきりしている 場所を広く使っている 楽しく精一杯踊っている 目、首、背中、手、足、指などを意識して動かしている <p>評発表会を通して、「思考・判断」「技能」を評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・感想の発表や、学習カードによる自己評価などをさせる。
--	---