

「どうぶつランドへ レッツゴー」(表現リズム遊び)

平成18年10月3日(火) 2校時

授業者 田宮 泉 村松 友子

男子20名 女子14名 計34名

1 単元目標

- (1) いろいろなリズム遊びに取り組み、約束を守って友達と仲良く表現を楽しむことができる。
- (2) 動物のいろいろな動きをイメージし、友達のよい動きを見ついたり、まねしたり工夫している。
- (3) 動物になりきって表現し、自由に楽しく動くことができる。

2 授業者の願い

こんな力をつけたい

- ①心を解放してのびのびと踊ったり、動物になりきって動いたりできる。<目標(1)(3)>
- ②友達の動きを見たりまねたりして、イメージに合うように動き方を工夫できる。<目標(2)>
- ③友達といっしょに踊りや表現に取り組む楽しさを感じて活動できる。<目標(1)(2)>

こんな工夫をして

- ・軽快なリズムに乗って、「踊る、まねっこポーズ」 カ①②③
- ・動物カード(イメージカルタ)の活用 カ①②
- ・動きの種類のコナーに分けた〇〇ランドの設定 カ②③
- ・よい動きの紹介、個に応じた声かけ カ①②
- ・振り返りの場の設定、メドレー形式の見せ合い カ②③

こんな子どもたちを

- 体を動かすのが好きな子が多く、普段の生活でも弾んで行動する子が目立つ。
- 一人ひとりの思いを持ち、表現しようとする子が多い。
- 1学期、音楽の時間に「ひらいた、ひらいた」でペアやグループでの身体表現を喜んで行った。
- 初めての表現リズム遊びに抵抗を示す子もあり、体も表情も若干硬い面がある。
- かかわる気持ちが強すぎてトラブルになったり、集団行動ができなかったりする子もいる。

こんな教材で

- ・ 動物(生き物)は、子どもたちにとって身近で親しみやすい存在であり、形の特徴や動きを模倣しやすい。子どもたちといっしょに、動物を動きで分けながらイメージを持たせていく。
- ・ リズム遊びと表現遊びを組み合わせることで、体をほぐしながら楽しく踊る。
- ・ リズム遊びの中で、ジャンプ・ランニング・腰シェイクなど体全体を使った動きを取り入れ、1年生らしい表現につなげる。また、「まねっこポーズ」「だるまさんがくっついた」の活動でお互いの動きを感じることができるようにする。

3 学校研究の関わり

(1) 楽しんで体を動かすことを味わわせるための工夫

体と心を動かすま
ねっこあそび

誰もが知っている軽快なリズムの曲に乗って、手足を十分に動かし、曲の途中でまねっこポーズをとりながらお互いの動きを感じることができるようにする。

動物カード
(イメージカルタ)

親しみやすい動物や生き物をモチーフに動物カードを用いて、イメージを子どもたちに持たせる。子どもたちは動物のまねが大好きである。しかしその動きは、四つんばいになったり、ただやみくもに走ったりしている子も少なくはない。「〇〇が～しているところ」などのように、少しくわしいイメージを持たせることも必要である。

また、子どもたちのネーミングによる〇〇ランドの設定や子どもたちの手作りの草原や空、石などの絵で雰囲気を作っていく。

子どもの思いを大
切にしなから

一人一人の表現に対して、子どもの思いを最大限に尊重することが大切である。それに加えて、さらによい動きや表現の工夫ができていところを見つけ賞賛しながら、意欲的な活動が展開されるように支援していきたい。何より教師が子どもと一っしょに楽しむようにしたい。

(2) 友達との関わりの方の設定

ペアのコミュニケ
ーション

現在の子どもの様子を見ていると、2人組での活動がベストと考えられる。2人の動きをつなげたり、まねたりすることでお互いに動きを調整しながらコミュニケーションを図らせていきたい。また、「だるまさんがくっついた」などの活動で男の子も女の子もこだわりを持たずに、手をつないだり体をくっつけたりして円滑に学習できるようにする。

ステップをふんで
友達のよさ、自分の
よさ

初めての表現遊びということもあり、イメージが作れない子もいる。1時間の最初には、みんなで同じものを表現することから始まり、ステップをふんで2人組で活動、そして自分が表現したいものへとつなげていく。その中で、よい動きや工夫している動きをそれぞれ賞賛、紹介することで、友達のよさや自分のよさに気づかせていきたい。

メドレーで見せ合
い

1年生は友達の動きも見たいが、自分もやりたいという欲求がある。発表会というやや大げさであるため、半分に分かれ好きな各ランドを回るメドレー形式で見せ合うこととしたい。

4 学習計画

7時間扱い (本時 6時間目)

時	はじめ 1	なか 2 3 4 5 6	まとめ 7
リズム遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のすすめ方を知る。 ・リズムカルな曲に合わせて踊る。 	<div data-bbox="545 353 1382 497" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 軽快なリズムの曲に乗って、自由に弾んで踊ったり、友達や先生のまねをして踊ったりしてリズム遊びを楽しむ。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・親しみやすいアニメの曲に合わせ、まねっこポーズをしたり手足を十分に動かしたりして楽しく踊る。 	
表現遊び	<ul style="list-style-type: none"> ・動物から思い浮かぶ様子を出し合い、イメージを持つ。 ・出し合った動物からいくつか選んでまねをしてみる。 	<div data-bbox="545 725 1382 873" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> いろいろな動物になりきって動いたり、好きな動物を決めて友達と仲良く表現したりして楽しむ。 </div> <p>めあて①</p> <div data-bbox="517 927 953 1079" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 自分の思い描いたイメージで、いろいろな動物になりきってまねをしながら、動いて楽しもう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 毎時間、共通の動物をもとに、みんなで表現してみる。(1人で) ・ 動物の動きの種類を考えながら、イメージを持つ。 <ul style="list-style-type: none"> ・ よかったところをみんなで見合う。 ・ 動物カードを見て、ペアで動物のまねをする。 <p>めあて②</p> <div data-bbox="827 1518 1313 1666" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 好きな動物を選び、友達と簡単な工夫を加えて表現したり、見せ合ったりして楽しもう。 </div> <div data-bbox="608 1688 1430 2011" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ ぴよんぴよんランド<とびはねる動き> ○ のんびりランド <ゆっくりな動き> ○ くうちゅうランド<とぶ動き> ○ スピードランド <すばやい動き> ○ おもしろランド <おもしろい ふしぎな動き> </div>	<p><見せ合い> 動物を選び、好きなランドに行って表現する。ランドを回りメドレー形式で見せ合う。</p>
学習の振り返り			

5 本時の学習

(1) 本時の目標

- ・リズムに乗って踊り、まねっこ遊びを楽しむことができる。
- ・いろいろな動物になりきって体を動かし、好きな動物を決めて友達と簡単な工夫を加えて動きを表現することができる。

(2) 授業の視点

- ・一人ひとりが動物になりきるために、動物カード（イメージカルタ）を提示しながら全体でいろいろな動物のまねをしてみるのを1つのステップにする。その後、2人組で関わり合って動き、好きな動物ランドでひと工夫して楽しむようにする。

・留意事項 ○支援 □評価	時間	学習活動の流れ
<p>・親しみやすい軽快な曲に乗って手足を動かし、まねっこを楽しむことができるようにする。</p> <div data-bbox="200 784 682 913" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>手足を十分に動かし、リズムに乗ってまねっこ遊びができたか。</p> </div> <p>・動物カルタ（イメージカルタ）を提示しながら、動きをイメージできるようにする。</p> <p>○工夫している動き、「○○が～している」ところの動きなど、おはなしがイメージできている動きなどを紹介し、動きを広げるようにする。</p> <p>○2人組でつながるおもしろさ、むずかしさを取り上げながら、関わり合って楽しく動けるように声がけをする。</p> <p>・子どもたちと一緒に考えたコーナーを設け、動きの種類を提示する。</p> <div data-bbox="185 1680 702 1809" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>動物になりきって動きを表現し、簡単な工夫をして動きを楽しんでいるか。</p> </div>	<p>7</p> <p>1 2</p> <p>2 5</p> <p>4 0</p>	<p>1. 曲に乗ってリズム遊びをする。</p> <p>1番…教師のまね 2番…友達同士のまね 3番…自分の好きな動きで</p> <p>2. 動物になりきって思い思いに動く。</p> <div data-bbox="917 1041 1285 1265" style="text-align: center;"> </div> <p>3. 2人組になって動物の動きをする。</p> <p>4. 好きな動物ランドへ友達と行き、それぞれの動きを考えながら表現する。</p> <div data-bbox="885 1668 1466 1892" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>◆びよんびよんらんど ◆すびーどらんど ◆のんびりらんど ◆くうちゅうらんど ◆おもしろらんど</p> </div> <p>5. 学習のまとめをする。</p> <p>楽しかった動き、工夫した動きなどを紹介し合う。</p>

1 児童について

A児

- ・知的発達遅滞を持つが、基本的な運動能力は生活年齢に相応しているものが多い。
- ・幼稚園からは、固定遊具を使って遊ぶことが好きで活発に動くという報告があった。
- ・学校に入ってから体育学習の様子では、
 - ① 運動能力テストは全種目遂行できた。
 - ② 運動への関心・意欲・態度は、友だちのすることをよくまねて、だれとでも仲良く運動やゲームをしようとする様子がみられる。
 - ③ 安全に関してはそのつど指示を受けながら体を動かしている。
 - ④ 運動についての思考・判断では、自分だけの力ではできず「これ、どうするの」と聞いてくることが多い。用具の使い方やルールについて教えると、素直に指示を受け入れ、楽しく運動する様子がみられる。
 - ⑤ 運動の技能面では、鉄棒が得意で、自分からいろいろな技に挑戦して楽しんでいる。功績性や持続性が弱い、励ましや支援を受けてがんばる様子がみられる。
- ・身体的な発達状況は良好。
- ・認識の力では、
 - ① 聴覚から情報を取り入れることが得意なようである。耳にした言葉をすぐにまねることができる。
 - ② 斜視がある。視覚から情報を取り入れる力が弱いようだ。
 - ③ 模倣する力があるが、即時には反応できず少し遅れて反応する。
 - ④ 言語理解力がついてきているので、たいていのことは言葉だけで指示や支援が分かる。理解できない時は自分から聞いてくるようになった。

B児

- ・発達遅滞を伴う自閉症と診断されている。
- ・身体的な発達は良好だが、目的的に自分の体を自分でコントロールして動かすことは難しい。
- ・自発的な運動力は発達年齢三歳レベルくらいである。支援や介助を受けると生活年齢相応の運動が可能なものもみられる。
- ・学校に入ってから体育学習の様子では、
 - ① 集団の中に入ることができるようになってきた。
 - ② 教師の支援を受けて体を動かし、楽しく運動することができるようになってきている。
- ・認識の力では、
 - ① 話し言葉は限られた場面でしかしゃべれない。（例 母親を「ママ」と呼ぶ）
 - ② 言語理解力があり、言葉だけの指示でも理解できていると思われることが多い。
 - ③ 一度受け入れたことは、素直に応じ、学習行動が定着してきた。
 - ④ 自分の要求は視線や相手の手を引く行動などで伝えてくる。独特の発語（声）でも伝えてくる。
 - ⑤ 身振りや動作の意図が分かり模倣できるようになってきた。

2 本時の学習

(1) 本時の目標

- ・リズムに乗って踊り、まねっこ遊びを楽しむことができる。
- ・いろいろな動物になったつもりで体を動かして楽しむ。

全体の学習活動の流れ	・予想されるA児の様子 () A児への個別支援	・予想されるB児の様子 () B児への個別支援
1 曲に乗ってリズム遊びをする	<ul style="list-style-type: none"> ・T₁や友だちの動きを見てまねようとする。 <p>(模倣を促す言葉をかけてやったり、A児の動きを誉めたりする)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなの動きを見ている。 <p>(ペアを組んでいる友だちの動きに視線を向けるよう促す。同時に、介助しながらB児の手足を他動的に動かしてやり自発的に動かそうとする気持ちを引き出していく)</p>
2 動物になりきって思い思いに動く。	<ul style="list-style-type: none"> ・T₁が提示するカードに反応し動き出す。 ・友だちの動きをまねする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなの動きを見ている。 ・自力のできる動きをする。
3 2人組になって動物の動きをする。	<p>(動きを表す擬態語で声掛けたり、動きを誉めたりする)</p>	<p>(自力のできる動きをしたら時は誉めたり励ましたりして持続できるように支援する)</p> <p>(介助で他動的にできる動きの時は、手を添えて支援する)</p> <p>(「～さんにくっついて動く」と言葉で指示し、動きを介助してやる)</p>
4 好きな動物ランドへ友達と行き、それぞれの動きを考えながら表現する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ペアを組んでいる友だちについていく。 <p>(「～さん上手だ」と他児の動きに注目させ、まねようとする気持ちを引き出してやる)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の好きな動きを楽しんでいる。 <p>(自発的な動きを自由に楽しませてやる)</p>
5 学習のまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの発表を聞いて自分の気持ちを言う。 <p>(「何が楽しかったですか」と質問し、A児の意見を聞く。がんばったことを誉める)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなの様子を見ている。 <p>(「何が楽しかったですか」と言葉をかけ、がんばったことを誉める)</p>