

「体で表現 生き物の世界」
～教科横断的学習で深める体の動き～

1. 学年・組 3年西組 33名

2. 目指す子供の姿

課題について探求することを楽しみ、他者と交流する中で、多面的に捉え直しながら思考し続けることができる子供

3. 本時における「子供とつくる学び」

本単元における子供とつくる学びとは、イメージの世界での自分の動きの良さを、友達との交流の中で認め、心身を開放して取り組む表現運動の楽しさを味わう中で生まれると考える。表現運動は、年間指導計画の中で運動会の演技種目に代替されることも多く、子供に主体性を持たせることが難しい領域である。加えて、昨今は感染症対策により、それすら実施しなかった所も多いだろう。しかし、特別な用具や器具、それらを扱う技能を必要とせず、自身の内面を表出させることができるという特性は、子供が生来求めているものではないだろうか。

一方で、実際の学習では、活動したかどうか＝評価になってしまい、動きの高まりやそれに向かう過程が価値づけされないという場合が起きうる。その場合、自然と「楽しい」、「おもしろかった」という思いを残すにとどまり、自他の動きの良さを認めるまでには至れない。子供の主体性を促すような課題設定と自分の世界に没入できる場づくり、良い動きを追求していく姿勢が必要であると考えます。

4. 「子供とつくる学び」を実現するための手立て

本時で「子供とつくる学び」を実現させていくためには、いかにして子供の心身を解放させるか、動きの要素を捉える中で、協働的に取り組む必然性を感じさせることができるかが重要だと考える。具体的な手立ては以下の通りである。

①理科との教科横断的な学習

本単元では、指導要領に示される「身近な生活など」の捉えから、動物を対象として扱う。これは、3年の理科に、動物（昆虫）を扱う単元があることとも関連する。動物の動きの巧みさは、教科書の知識では到底想像できず、目にして初めて驚かされる。その感動は、理科の学習への理解を深めていくだけでなく、人の動きと対比しながらよりリアルな表現を追求させるであろう。理科での探究活動と並行して行っていくことで、子供は実際に真似してみたいと主体性を持つだろう。

②ICT機器を用いた動きの習熟

表現運動における協働性は、個々の動きを見合う時や、ペアやグループで動きをまとめていく時に生まれると考える。その際には、自分の動きを客観的に捉え、動きの共通点や相違点を見つける必要がある。そのため、本単元では、タブレット端末を活用し、動きの再現や抽出を容易にできるようにする。また、自身の動きを記録して、ポートフォリオ化することで、動きの高まりを感じることができるだろう。

5. 教材について

本単元は、身近な生活などから題材を選んで表したいイメージを表現し、自己の心身を解き放ち、そのイメージの世界に没入して表すことが楽しい運動である。動きを繰り返したり、組み合わせたりして表現するとともに、友達と交流しながらよりよい動きに向けて工夫していくことも大切である。鉄棒やマット運動のように、成功するために特別な技能を要したり、ゲームのように、ルールを覚えたりする必要がない分、どの子供にも取り組みやすく、互いの良さを見つけやすい教材である

子供たちは低学年時に、表現リズム遊びとして、見たことがあるものや経験したことがあるものそのものを表現する活動に取り組んでいる。しかし、高学年での表現運動に繋げていくためには、個人から集団へ、独立した動きから連続した動きへ、具体的なテーマから抽象的なテーマへ等、様々な段階を経ていく必要がある。第3学年での表現は低学年での「遊び」が持つ楽しさを継続させながらも、高学年に向けて、よりよい動きの基礎を築いていく段階となり、重要である。

6. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
動物（昆虫）の動きの特徴をとらえ、対応する動きを組み合わせたり、繰り返したりして踊っている。	自ら課題を見つけ、練習や発表の仕方を工夫している。また、その過程において、自分の動きの良さを見つけたり、友達のよりよい動きを取り入れたりすることができている。	表現運動に進んで取り組もうとしている。 友達の動きや考えを認め、楽しく活動しようとしている。 周りの安全に気をつけて活動しようとしている。

7. 単元計画

次	時	内 容
1	1	学習の進め方を知る。(オリエンテーション)
2	2	「ドン」や「ザワザワ」など、動きに差をつけやすい音を取り上げ、それに対応する動きを考え、動きの要素を広げる。
	3	音をいくつか組み合わせ、ひと流れの動きを意識して表現する。
	4	グループで動きを見せ合いながら、共通のテーマで表現運動に取り組む。 ★本時
	5	グループで考えた動きを発表し、よりよい動きについて理解を深める。

8. 本時の目標

テーマに合った動きを考えるとともに、動きに変化をつけたり、「はじめ」と「おわり」をつけたりする等、ひと流れの動きを意識して表現することができる。 【知識・技能】

9. 本時の展開

