

観,	評価項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
技能	オクラホマミクサーをマスターした																											
	楽しく踊れた																											
	表現することへの恥ずかしさや抵抗感																											
知識 理解	小学校での表現運動の経験																											
	運動会での演技																											

実態調査から、「体育に積極的」と答えた生徒が4割弱おり、「わりと体育に積極的」を加えると、7割以上の生徒が体育の授業に「積極的である」と感じている。「やや消極的」と答えた2割強の生徒がダンスの単元終了後に、体育に積極的になれるような授業を展開していきたい。

町内〇小学校とも、運動会で「よさこいソーラン」を踊っているが、表現の授業は経験していない状況である。1年生はダンス学習の導入期と考え、まず動く（踊る）ことに慣れさせ、表現することへの抵抗を取り除くことに力を入れたいと考えている。「フォークダンスを楽しく踊れた」と答えたNo.〇、〇をはじめとする〇名の生徒は、現代的なリズムのダンスへの関心も高い。ウォーミングアップでの雰囲気作りで活躍させたい。「楽しく踊れなかった」と答えたNo.〇、〇、〇、〇にはウォーミングアップの中で、声をかけ意欲づけをはかりたい。

技能面で消極的なNo.〇は、ダンスの授業に「楽しさ」をNo.〇は「スポーツとは違った動きを身に付けること」を期待している。授業の前半では仲間と自由に交わりながら心と体をほぐしたり、リズムに乗って自由に踊る活動を中心に行うことで、楽しく学習に取り組む雰囲気作りをし、後半の1時間完結の課題学習へつなげていきたい。毎時間違う課題に挑戦し、全員が見せ合う（踊る）ことで、羞恥心も自然になくなっていくと考える。その中で、自分が考えたモチーフが採用され、みんなが考えてたものをつなぎ、フレーズづくりをして発表する。この「踊る－創る－観る」を繰り返していく中で、ダンスの楽しさをつかませたい。作品作りの中の意見交換や、作品を鑑賞して感想を述べあうことで、言葉による表現力も育てていきたい。

4 単元の目標

- (1) 感じを込めて踊ったり、仲間と関わりを持って踊ったりする中でダンスの楽しさや喜びを味わうとともに、協力して意欲的に取り組むことができる。 (関心・意欲・態度)
- (2) テーマからイメージや動きを広げ、工夫しながら表現することができる。 (思考・判断)
- (3) テーマにあった動きを表現し、簡単な作品を作って感じを込めて動くことができる。 (技能)
- (4) ダンスの特性や学習の進め方を理解し、活用できる。 (知識・理解)

5 指導計画 (12時間扱い)

過程	はじめ	な か										まとめ		
		1	2	3	4	5	⑥	7	8	9	10		11	
10 20 30 40 50	〇オリエンテーション ・歴史 ・特性 ・授業の約束事 ・リズムに乗って	ウォーミングアップ・ストレッチ・めあて確認										・参加態度 ・上達した技能 ・相手への伝え方 ・今後の課題		
		ねらい1	ねらい2	ねらい3										
		円形コミュニケーション		遊びから表現へ	課題学習 (小作品作り)									
		人間の椅子 風船を運ぼう		だるまさ んが転んだ	めあて1 課題にあった動きを見つける。								めあて2 協力して作品をまとめる。	
		小作品の鑑賞とアドバイス												
学習の反省と評価、次時の予定の確認														

6 本時の指導 (6 / 1 2)

(1) 目標

- ① 踊る楽しさを味わうとともに、友達と協力しながら作品作りができる。(関心・意欲・態度)
- ② 課題から踊りたいイメージを見つけ、ひと流れの動きを工夫して踊ることができる(技能)

(2) 仮説との関連

教科の研究仮説
仲間と協力しながら主体的に授業に取り組み、技能の向上に向けてその方法を伝えあうことにより、表現力が高まるであろう。

ダンスの授業そのものが身体による表現を高めるものであるが、作品作りを進めていく上では仲間との関わりは欠かせないものである。お互いに意見を交換しあいながら、作品をまとめていく過程や、作品の感想を述べあう場面を大切に表現力を高めていきたい。

(3) 展開

学習内容と生徒の活動	時配 (形態)	指導上の留意、・支援と評価 (△印は評価)	資料等
1 整列，挨拶，健康観察をする。 2 ウォーミングアップを行う。 (1) みんなでワッハッハを踊る。 (2) 2人組でストレッチをする。 3 学習課題を確認する。	10分 (一斉)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 正しい姿勢で，元気に挨拶ができるようにさせる。 ・ たくさんの友達と交流するように助言する。 ・ 音楽に合わせてゆったりとした気持ちで行わせる。 ・ 技能面で消極的なNo.○○・○○の様子を見て声かけをする。 	CDラジカセ
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">ディズニーランドを動きで表現するにはどうしたらよいだろうか</div> (1) 色々なアトラクションを出し合う。 (2) 2人組でアトラクションを表現する。 (3) 4人組で一人ずつイメージを出し合い，アトラクションを表現する。	10分 (一斉)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 恥ずかしがらずに，体育館一杯に自由に動くように声をかける。 ・ 良く動いている生徒を褒めることにより，大きな動きができるように意識づける。 △ アトラクションのイメージを見つけ，ひと流れの動きを工夫して踊っているか。(観察)	ボード CDラジカセ
4 4人組で出し合った動きをもとに，小作品をつくる。 ①シンデレラ城 ②ジェットコースター ③ ④ ⑤シンデレラ城 ・ ①～⑤を一流れの動きにまとめる。	15分 (グループ)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 一人ひとりの動きや考えが活かされ，協力して作品作りができるよう助言する。 ・ 動きが止まってしまったグループにはヒントを与え，動きを引き出すよう配慮する。 △ 意見を出し合い，4人組で協力して作品作りを進めているか。(観察)	ホワイトボード タイマー
5 2グループずつ発表する。	9分 (一斉)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 他グループの発表を見て，自分たちにはない動き，工夫された動きを見つけるよう助言する。 	CDラジカセ
6 本時のまとめを行う	6分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 印象に残った動きや，おもしろ 	

<p>(1) 感想を発表する。</p> <p>(2) 本時の学習を振り返り、学習カードに記入する。</p> <p>7 整列，挨拶をする。</p>	<p>(一斉)</p>	<p>い動きが無かったか，肯定的な意見交換をするよう助言する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 他グループの良い動きを見つけ伝えるよう助言する。 	<p>学習カード</p>
--	-------------	--	--------------