第３学年　体育科学習指導案

１　単元名

リズムダンス

　　　「リズムにのって、楽しく踊ろう！」

２　単元について

中学年の表現運動は、「表現」及び「リズムダンス」で内容が構成されている。本単元は、表現運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、全身でリズムに乗って踊る学習を通して、即興的に表現する能力やリズムに乗って踊る能力、友達と豊かに関わり合うコミュニケーション能力等を培えるようにすることがねらいである。

また、リズムダンスを楽しく行うために、自己の能力に適した課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、誰とでも仲よく踊ったり、友達の動きや考えを認めたり、場の安全に気を付けたりすることが大切である。

リズムダンスでは、その行い方を知るとともに、軽快なロックやサンバ等のリズムの特徴を捉え、リズムに乗って弾んで踊ったり、友達と関わり合ったりして即興的に踊る。また、リズムダンスの動きのポイントを知り、楽しく踊るための自己に合った課題を見付け、その課題の解決のための活動を選べるようにしたい。

児童が豊かな関わり合いの中で、リズムに触発されながら即興的に自由に踊ることができるよう、リズムの特徴を捉えたよい動きに気付かせていく。そして、変化の付け方を工夫したり、友達のよい動きを自分の動きに取り入れたりして楽しさを広げていけるようにしたい。

３　プログラミング教育の視点から

中学年のリズムダンスでは、リズムの特徴を捉えながら、動きに変化を付けて踊るというところに特徴がある。しかし、特に初期の段階では、リズムの特徴を捉えることや動きに変化を付けて踊ることにとまどう児童が見られると考えられる。

そこで、基本的な動きを組み合わせて踊る活動を取り入れることで、児童がリズムの特徴を捉え、考えながら自分の動きに変化を付けて踊れるようにしたい。そのために、プログラミングの考え方を取り入る。まず、全身を使った踊り方を分解して、基本的な動きを確認する。次に、その基本的な動きからいくつかの動きを選び、組み合わせる順番を考えさせる。そして、実際に踊りながら試行錯誤する中で、リズムの特徴を捉え動きに変化を付けて踊れるようにする。さらに、ここで捉えたリズムの特徴を生かしながら即興的な踊りへとつなげていきたい。

また、これらの「分解」や「組合せ」の考え方を明示的に提示することで、プログラミング的思考の育成へとつなげたい。

４　単元の全体計画（全６時間　本時　１／６）

　　　※　全体的な流れは、文部科学省「学校体育実技指導資料　第９集　表現運動系及びダンス指導の手引」（平成25年３月）P.74～「リズムダンス」（はじめの段階）を参照

　第１次　軽快なロック　　　　　　　２時間（本時　１／２）

　第２次　ビートの強いロック　　　　１時間 … 使用する曲の例「Uptown Funk」Mark Ronson等

　第３次　サンバ　　　　　　　　　　２時間　　　　　 … 使用する曲の例「Samba De Janeiro」Bellini等

　第４次　ダンス交流会　　　　　　　１時間

５　授業パッケージ

　指導案、ダンス用オリジナル曲、提示用教材

６　本時の学習

(1)ねらい

　　・ロックのリズムの特徴（「ンタ、ンタ」の弾みや後打ち）を捉えたダンスを進んで考えることができる。

・リズムの特徴に合うように、動きや順番を考え、組み合わせることができる。（プログラミング教育の視点）

(2)展開

|  |  |
| --- | --- |
| 学習活動と児童の思考の流れ（配時） | 指導上の留意点 （◆評価＜方法＞）  ○プログラミング教育の視点 |
| １　心と体をほぐす。（５分）  　・円形コミュニケーション  　・体ジャンケン  　・猛獣狩り　等  ２　本時の目当てを確認する。（４分）  リズムに合ったとびっきりのダンスを考えよう！  ３　全身を使ったダンスの動きを基本的な動きに分解して捉え、教師の動きをまねて一緒に踊る。（10分）  　・ステップ　　・ジャンプ  　・回る　　　　・手をたたく  　・腕をのばす　・おへそ  　　　　　　※おへそ：おへそでリズムをとる  ４　６つの基本的な動きから４つ選び、組み合わせる順番を考えて踊る。（15分）  　・カードを４枚選んで踊る順番に並べる。  　・リズムの特徴に合う動きや順番を試行錯誤しながら考える。  回る  ジャンプ  スタート  　（例）  手をたたく  おへそ  ポーズ  ５　各グループのダンスを見せ合い、感想を交流する。　　　　　　　　　　　　　　（８分）  　・「ンタ、ンタ」の「タ」の部分で高くジャンプしたらとびっきりのダンスになったよ。  　・〇〇さんのへそ（お腹）の動かし方が、リズムに合っていてとびっきりかっこよかった！  ６　リズムの特徴を捉えながら、全員で一緒に踊る。　 　　　　　　　　　　 （３分）  　・動きを組み合わせて踊ったら楽しく簡単に踊れたよ。  　・次の時間はもっと〇〇しよう。 | ・円形コミュニケーションや体ジャンケン等を行い、心と体をほぐす。  ・手拍子の仕方やリズム、指示の仕方を工夫し、展開の部分で取り入れる動きを引き出しておく。  ・「とびっきり」の意味を考えさせる。  　　例：動きの大きい、個性的、のりのり  ・授業パッケージにあるロック用の４小節の曲を用いる。  ・児童と対話しながら全身を使ったダンスの動きを分解し、基本的な動きを捉えさせる。  ○動きのカードや「バラバラにする」のカードを提示しながら確認する。  ・おへそを意識させることで、動きが大きくなる。  ○「組み合わせる」のカードを提示しながら組合せの例を示す。  ・児童の実態に合わせ、個人やグループで行う。  ・実物のカードを用いてもよいし、タブレット端末上でカードを操作してもよい。  ・白紙のカードを追加してもよい。  ・児童が最初に考えたカードの組合せを把握する。  ・踊るうちに、最初に考えた動きや順番と変わっていってもよいことを伝える。  ・タブレットで撮影して自分の動きを確認しながら進めてもよいことを伝える。  ・「あなたのとびっきりってどこ？」と機会を見付けて問う。  ・最初のカードの組合せを提示して、動きや順番をどのように変えたらよりリズムの特徴にあったのかや、「とびっきり」の踊りになったのか問う。  ・「とびっきり」の部分がどこか発表していた児童や見ていた児童に問う。  ◆ロックのリズムの特徴（「ンタ、ンタ」の弾みや後打ち）を捉えたダンスを進んで考えている。  （主体的に学習に取り組む態度）＜観察＞  ・児童の感想を取り上げながら次時につなげる。 |