

7 本時の学習 (4/5)

- (1) 本時の目標
- ・忍者になりきって、ひとまとまりの動きで即興的に踊ることができる。(知識及び技能)
 - ・題材の特徴を捉えた踊り方や、考えたことを他者に伝えることができる。(思考力・判断力・表現力)
 - ・運動に進んで取り組み、誰とでも仲良く踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができる。(学びに向かう力、人間性等)
- (2) 準備 音楽CD、ホワイトボード、マイク、スピーカー、わたしたちの体育、タブレット、プロジェクター、「術」の掲示
- (3) 展開

学習活動		児童のつぶやき	言葉かけ・教え合い	核となる言葉かけ	○指導上の留意点・支援 ★評価
<p>1 あいさつ・本時のめあての確認を行う。(3分)</p> <div>めあて：今まで学んだ動きを使って、「忍者の世界」を表現しよう。</div>					<p>○ホワイトボードに単元計画や本時の活動を掲示し、学習の見通しを持たせる。</p> <p>○「忍者の世界」を表現するときは、(例)「城に忍び込む」→「敵との遭遇・戦い」→「巻物の入手」→「城からの脱出」のように、ひとまとまりの動きを表現するように伝える。</p>
<p>2 リズムダンスを行う。(7分)</p>					<p>○教師と踊って心と体をほぐす。</p>
<p>3 グループに分かれて動きを考えて実際に表現する。(20分)</p> <div> <div>戦う場面は動きを大きくしたり、空間を広く使ったりしよう。【する】</div> <div>〇〇さんの動きが大きくて真似したいな。【みる】</div> <div>どうやったら、音楽に合った動きになるかな。【する】</div> <div>どうすれば「忍者の世界」が表現できるかな。</div> <div>難しそうだけどみんなと練習したらできるかもしれない。【する】</div> <div>戦いの場面は敵の人数を増やしたらもっとよくなるかもしれないな。【支える】</div> <div>戦う場面は動きを大きくしたり、空間を広く使ったりしよう。【支える】</div> </div>					<p>○成功・失敗にとらわれず、みんなが楽しめる運動をみんなで考えていくことを前提に提案するよう助言する。</p> <p>○実際に使用したいこ・音・かけ声などで急変場面を表すことを助言する。</p> <p>○動きづくりに困っている児童には、動きを具体化した言葉がけをしたり、友だちのよい動きを真似したりするよう助言する。</p> <p>○活動を撮影しておき、自分たちで動画を見ながら修正できるようにする。</p>
<p>4 友だちの動きのよさを見付ける。(5分)</p> <p>○タブレットで撮っておいた映像を鑑賞する。</p> <div> <div>〇〇さんは戦いの場面で、動きが大きくて実際に戦っているみたいですごいな。【支える】</div> <div>他グループの表現を見て、友だちのよかった動きやアドバイスを伝えよう。</div> </div>					<p>○活動を撮影しておき、最後の振り返りで見ることができるようにする。</p> <p>○どんな動きがよいか、見る視点を与えて工夫に気付けるようにする。</p> <p>○あらかじめ友だちのよい動き(誰の・どんな動き)を見付けるように助言する。</p>
<p>5 他グループの表現を参考に再度踊る。(5分)</p> <div>友だちのよかった動きやアドバイスを生かして、ひとまとまりの動きがもっとよりよく表せるように踊ってみよう。</div> <p>グループで話し合い、その後踊る。</p> <div> <div>〇〇さんみたいにジャンプするときは全員で思いっきり飛んでみよう。</div> <div>友だちのよい踊りをまねしてやってみよう。</div> </div>					<p>○友だちのよかった動きを生かして踊っている児童を称賛する。</p> <p>★忍者になりきって、ひとまとまりの動きで即興的に踊ることができる。【知識・技能】</p>
<p>6 ふり返りをする。(5分)</p>					<p>○忍者になりきって即興的に踊ることができたかどうかを振り返るよう声をかける。</p>