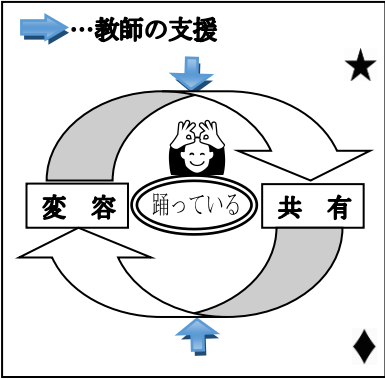






7 本時案 (第5時)

<p>本時の目標</p>	<p>進んで表現遊びに取り組む中で、題材や状況に合わせて踊り方を工夫することができる。</p>	
<p>学習活動</p>		<p>教師の支援と評価 (◎)</p>
<p>1 心身をほぐす。(リズムに乗って遊ぶ。)</p> <p>2 前時までの活動をもとに、問いを確認し、イメージを共有する。</p> <p>3 表現遊びをする。(小テーマ：パレードと乗り物がある風景) (児童のめあてと意識の流れの例)</p> <p>4 「ラストアクション」をし、まとめとする。</p> <p>5 振り返りをする。</p>	<p>児童の試行錯誤のイメージ図</p>  <p>問い どうすれば、遊園地の世界でもっと楽しく遊ぶことができるかな?</p> <p>遊園地に着いたよ。どんなことをして遊ぼうか!?</p> <p>いろいろやってみよう! さあ、遊園地で楽しく遊ぼう!!</p> <p>A 児の例 前の時間に、〇〇さんがやっていたコーヒーカップをやってみよう。</p> <p>B 児の例 コーヒーカップで速さを変えながら回ったり、回りながら動いたりしてみよう。</p> <p>C 児の例 次々に乗り物を変えて、遊んでみよう。パレードもしたいな。</p> <p>状況 遊園地で遊んでいたら、パレードが来た!</p> <p>え!? 何が始まったの? ちょっと見てみよう。</p> <p>パレードにぶつからないように、コーヒーカップをしてみよう。</p> <p>パレードをしたら、みんながびっくりしたり、集まったりしておもしろい。</p> <p>楽しそうだから、パレードが来たから一緒に踊ってみよう。</p> <p>今度は、パレードをしながら、乗り物の間やみんなの前を通ってみたいな。</p> <p>見ている人がもっと楽しめるように〇〇してみよう。</p> <p>「ラストアクション」をし、まとめとする。</p> <p>振り返りをする。</p> <p>乗り物で遊んでいたけど、パレードが来たから一緒に踊ったよ。楽しかったよ。</p> <p>パレードのぎりぎりを通ってドキドキしたよ。みんなでパレードしたのも楽しかったよ。</p> <p>パレードしながら〇〇したら、見ている人が喜んでくれてうれしかったよ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ リズムに乗って遊ぶことで、楽しい雰囲気の中で思い切り踊ることができるようにする。 ○ 楽しかった踊りや様子、遊び方などを振り返るようにすることで、自分のめあてをもつことができるようにする。 ○ 背景音楽や効果音を流すことで、遊園地の雰囲気をつくり出すことができるようにする。 ○ 踊る時間を短く設定することで、集中して踊ることができるようにする。(30秒~1分30秒程度) ◎ 進んで表現遊びに取り組もうとしている。(学びに向かう力、人間性等) ○ 児童の多様な踊りを見つけ、教師が実況することで、友達の踊る様子を自然に見て、自分の踊りを広げることができるようにする。 ○ 踊ることが苦手な児童には、友達に目を向けるような声掛けをしたり一緒に動いたりして、やってみようという気持ちをもつことができるようにする。 ○ 状況を変化させることで、空間・リズム・体・相手との関係に変化をつけて踊ることができるようにする。さらに、もっと世界に入り込むことができるような実況をすることで、イメージや踊りを広げることができるようにする。(主に「児童の試行錯誤のイメージ図」  での支援) ◎ 題材や状況に合わせて踊り方を工夫している。(思考力、判断力、表現力等) ○ 題材や状況に合わせて踊りを変化させている児童を見つけ、教師が実況していくことで、友達の踊る様子を自然に見て、自分の踊りをさらに広げることができるようにする。(主に「児童の試行錯誤のイメージ図」  での支援) ○ 踊りを広げることができない児童には、想いを聞いた上で教師と一緒に踊ったり、友達と一緒に踊ったりする状況を設定することで、次にやってみたいことをはっきりさせることができるようにする。 ○ 楽しかったり、おもしろかったりしたことや、新しく発見したことなどを振り返ることで、次時のめあてをもちやすくすることができるようにする。 ○ 遊園地の世界で楽しく遊び続けることができたことを称揚することで、次時への意欲をもつことができるようにする。

