

	1	2	3	4	⑤	6
	挑戦課題 遊園地の世界で、楽しく遊び続けることができるかどうか					
学習の展開と学習活動	1 遊びの約束を確認する。 2 問いを共有する。 問い 全身を使って、楽しく遊ぶことができるかな？	1 心身をほぐす。(リズムに乗って遊ぶ。) 2 前時までの活動をもとに、問いやイメージを共有する。 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？	3 表現遊びをする。 ○ 各時間の小テーマ ※ 風景と 乗り物のある風景	3 表現遊びをする。 ○ 各時間の小テーマ ※ 風景と は、そこに关わるあらゆるものや人などを含んだ様子と捉えている。 パレードや乗り物のある風景	3 表現遊びをする。 ○ 各時間の小テーマ ※ 風景と は、そこに关わるあらゆるものや人などを含んだ様子と捉えている。 パレードと乗り物のある風景	3 表現遊びをする。 ○ 各時間の小テーマ ※ 風景と は、そこに关わるあらゆるものや人などを含んだ様子と捉えている。 遊園地の風景
	3 表現遊びをする。 ○ リズムに乗って遊ぶ。(軽快なリズムのある曲) ○ 即興表現遊び(だるまさんの一日) 【遊び方】 「だるまさんの一日」のかけ声の間に、出された題材のイメージを全身で表す。 題材の例…まいご、写真撮影、乗り物、熱々のポテト、アイスクリームを落としちゃった、遊園地に行くことが決まった瞬間、夏休みのお留守番、おばけやしき ○ ジェスチャー伝言ゲーム 【遊び方】 ① 1列に並び、先頭の人リーダーになる。 ② リーダーが表したい様子を身体の動きで次の人に伝える。 ③ 最後の人まで伝えることができたなら、リーダーが表していたことをグループで考え、当てる。	4 2人でやってみよう！ 体育館の配置図 2人でやってみよう！	4 いろんな乗り物で遊べて楽しかったよ！ 体育館の配置図 いろんな乗り物で遊べて楽しかったよ！	4 パレードがきたよ！行ってみよう。 体育館の配置図 パレードがきたよ！行ってみよう。	4 ショーのはじまりだよ！おばけになって、おどかさう！ 体育館の配置図 ショーのはじまりだよ！おばけになって、おどかさう！	4 遊園地のいろいろなことをして遊ぼう！ 遊園地の風景
	【追究のための手がかり】					
	・空間(姿勢の高低、進む方向、位置など) ・体(ねじる、回す、とぶ、転がる、伸びる、縮まるなど)		・リズム(すばやい、ゆっくり、止まるなど) ・相手との関係(人数、ひっぱる、くっつく、離れる、合わせる、反対に動くなど)			
学びの姿	○ 全身を使って、踊り方を試行錯誤する。		○ 遊園地にあるものやいる人の特徴を捉え、題材や状況に合わせて踊り方を工夫している姿。		○ パレードの踊り方と、いろいろな乗り物が同時に出たときの踊り方を試行錯誤する。	○ 状況変化が起こったときの踊り方を試行錯誤する。
主な教師の支援	○ 表現は人と違ってよいこと、違いがあるからおもしろいということを確認し、思いきり体を動かすことができるようにする。 ○ いろいろな表現遊びをすることで、心と体をほぐすことができるようにする。 ○ 教師も一緒になって全力で楽しむことで、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。 ○ 空間・リズム・体・相手との関係に変化をもたせることができるような題材を与えることで、多様な動きを経験することができるようにする。		○ 最初に心身をほぐす時間を取り入れることで、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。 ○ 教師も一緒に踊ったり声をかけた ○ 児童の多様な踊りを見つけ、教師が紹介することで、自然と友達のしていることから自分の踊りを広げることができるようにする。 ○ 世界観や題材に合う背景音楽を変化させたり、効果音を流したりして雰囲気を変えることによって、多様な踊りを引き出すことができるようにする。 ○ 楽しかった踊りを取り上げ、みんなやってみることで、新たなめあてをもって踊りを広げていく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。 ○ 「頂上に来た！」や「ぐるぐるまきのソフトクリーム」などのように状況や様子を表す声掛けをすることで、イメージをもって即興的に踊ることができるようにする。			
計画評価	ア・シ・ス		カ・キ・サ・ス			

