

# 「体育」（ダンスをプログラミングしよう）学習指導案

1. 日時 令和4年7月11日（月） 第2時限（10:30～11:10）
2. 場所 小学部 高学年ホール
3. 学部・学年・組 小学部
4. 単元（題材）名 「どうぶつたちのダンスパーティー～アマビエ様からの挑戦状～」
5. 単元（題材）目標
  - ・ダンスの振り付けや順番を考えてダンスを創ることができる。
  - ・映像を見て動物の動きを考えたり、身体を動かしたりして表現を楽しむことができる。
  - ・みんなでダンスを完成させることができる。

## 6. 教材観

児童の実態から、特別支援学校学習指導要領小学部より、体育の目標である「(3) 遊びや基本的な運動に親しむことや健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。」を達成するために、2段階F表現運動「ア 教師の支援を受けながら、楽しく基本的な運動ができるようにするとともに、健康な生活に必要な事柄ができるようにする。」「イ 基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを表現できるようにするとともに、健康な生活に向け、感じたことを他者に伝える力を養う。」「ウ簡単なきまりを守り、友達とともに安全に楽しく運動をしようとしたり、健康に必要な事柄をしようとしたりする態度を養う。」を取り上げる。そして、“Society 5. 0”の時代を生きる児童に必要なプログラミング的思考力を培う教材として、「創作ダンス」を取り上げる。考えたダンスの動きを踊りたい順番に並び替えて順番に踊ることを、プログラミング的思考を意識して創りあげる過程で、イメージを捉えたり、表現を深めたりする力や、リズムに乗って全身で踊ること、ダンスを通じた交流や発表ができるようになる力をつけることができる。みんなで踊る楽しさや喜びを味わい、ダンスの特性や動きの由来、表現の仕方を理解するとともに、発表することを通して他のグループと交流ができるようにする。

## 7. 指導観

動物を調べる際に、タブレット端末で動物園のホームページを探す手順を大型ディスプレイに映し出して示し、タブレット端末の操作を経験し、好きな動物を自ら探し選べるようにする。

動物の動きを考える際には、タブレットと、動きを黒ペンで記入できるカードを渡す。初めは大型ディスプレイを使って指導者が手本を示し、全体で動きの確認を行う。慣れてきたら、好きな動物を各グループで決定し、動きを考えダンスを練習する。また、考えた動きをどのような順番で踊るのかもグループで考え、順番を並び替えたりしながら完成させることを伝える。

プログラミング的思考を意識して動きをパートごとに考え、組み上げてダンスを完成させることにより、児童は1曲という長いダンスも簡単に創作できることを体験させる。また、自分たちが創作したダンスを発表し交流をすることで、人の考えや表現の良さに気づいたり、自分の良さを人から認められたりすることで、喜びを味わえるようにする。

児童の興味を引くように妖怪「アマビエ」を取り入れる。「アマビエ」は病災から守る妖怪である。「友だちみんなでダンスを完成させよ」という挑戦状にし、児童たちのモチベーションに繋げる。心も身体も元気になるダンスパーティーを完成させるように指導する。

「創作ダンス」として、児童たちの好きな動物をテーマにして、それぞれのパートごとに踊りを考え、パートを繋ぐことでダンスを完成させる。この工程を通して、「プログラミング」の楽しさを味わえるようにする。また、タブレットを使って好きな生き物に注目し、他の児童と一緒にその生き物のイメージをもとにダンスを考案したり、身体を動かしたりする楽しさを経験してほしい。指導形態は、TTを採用する。主担者が授業を展開し、他の3名の指導者と連携を取りながら、個別にタブレット端末の操作方法の支援を行う。

## 8. 単元（題材）の評価規準

A 知識・技能	B 思考・判断・表現	C 主体的に学習に取り組む態度
① 考えた振り付けを踊ろうとすることができる。 ② 音楽に合わせて、楽しくダンスを踊ることができる。	① 映像を見て動物の動きを考えたり、身体で表現したりすることができる。 ② 友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表することができる。	① 合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。 ② 友だちと協力して、ダンスを完成させることができる。

## 9. 単元（題材）の指導と評価の計画（全7時間、本時は第6時）

次	時	学習内容	学習活動	指導上の留意点	評価規準(評価方法)
1	1	アマビエ様の挑戦状に立ち向かおう。  タブレット端末を使って、動物園の生き物を調べ、好きな動物の動きを身体で表現してみよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アマビエ様からの挑戦状を動画で見る。</li> <li>・タブレットで、動物園のホームページを調べ、好きな生き物を見つけ発表する。</li> <li>・好きな動物の動きの真似をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画面に注目するように言葉かけをする。</li> <li>・タブレットの操作方を大型ディスプレイに映し説明する。</li> <li>・児童が選択した動物を大型ディスプレイに映しイメージできるようにする。</li> </ul>	<b>【思考・判断・表現】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・映像を見て動物の動きを考えたり、身体で表現したりすることができる。</li> </ul>

	2 ～ 7	<p>決められた動物の動きを考え、音楽に合わせて踊ろう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで決められた動物の動きを考える。</li> <li>・踊りたい動きの順番を考える。</li> <li>・音楽に合わせて、考えた動きを発表する。</li> <li>・踊りたい動きの順番を考える。</li> <li>・音楽に合わせて、考えた動きを発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動きの例をたくさん伝え、児童の想像力を膨らませるようにする。</li> <li>・指導者が決めた2つの動きを練習し、動物の動きのイメージをもつ。</li> <li>・動きを書くカードをミニホワイトボードに貼り、どの順番で踊るのかを視覚的にわかるようにする。</li> <li>・動きが変わるタイミングは、口頭で指示をする。</li> </ul>	<p><b>【知識・技能】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・考えた振り付けを踊ろうとすることができる。</li> <li>・音楽に合わせて、楽しくダンスを踊ることができる。</li> </ul> <p><b>【思考・判断・表現】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・映像を見て動物の動きを考えたり、身体で表現したりすることができる。</li> <li>・友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表することができる。</li> </ul> <p><b>【主体的に学習に取り組む態度】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。</li> <li>・友だちと協力して、ダンスを完成させることができる。</li> </ul>
--	-------------	----------------------------------	---	--	--

2	8 ～ 1 2 (本 時 )	好きな動物を選択し、動物の動きを考え、音楽に合わせて踊ろう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで好きな動物をタブレット端末上から選択し、動画を見て動きを決定する。</li> <li>・踊りたい動きの順番を考える。</li> <li>・音楽に合わせて、考えた動きを発表する。</li> <li>・他のグループが発表した動きを真似て動く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末の写真フォルダーに、好きな動物を選択しやすいように、画像で選べるように設定しておく。</li> <li>・動きを書くカードをミニホワイトボードに貼り、どの順番で踊るのかを視覚的にわかるようにする。</li> <li>・動きが変わるタイミングは、口頭で指示をする。</li> </ul>	<p><b>【知識・技能】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・考えた振り付けを踊ろうとすることができる。</li> <li>・音楽に合わせて、楽しくダンスを踊ることができる。</li> </ul> <p><b>【思考・判断・表現】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・映像を見て動物の動きを考えたり、身体で表現したりすることができる。</li> <li>・友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表することができる。</li> </ul> <p><b>【主体的に学習に取り組む態度】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。</li> <li>・友だちと協力して、ダンスを完成させることができる。</li> </ul>
---	----------------------------------	--------------------------------	---	---	--

13	みんなで考えたダンスパーティーを開催しよう。	・前時にグループで考えた動きを、音楽に合わせてダンスをする。		<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。</li> <li>・友だちと協力して、ダンスを完成させることができる。</li> </ul>
----	------------------------	--------------------------------	--	---

## 10. 本時の展開

### (1) 本時の目標

- ・グループで考えたダンスを踊ろうとする。
- ・友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表する。
- ・合図を聞いて、ダンスを順番通りに踊ろうとする。

### (2) 本時の評価規準

- ・友だちと考えた振り付けを踊ろうとすることができる。 【知識・技能】
- ・友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表することができる。 【思考・判断・表現】
- ・合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】

### (3) 本時で扱う教材・教具

大型ディスプレイ、HDMIケーブル、タブレット端末5台、ホワイトボード、スピーカー  
ホワイトボード4つ、ホワイトボードマーカー、動物カード

### (4) 本時の学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準(評価方法)
5分 導入	<p>① はじめのあいさつをする。</p> <p>② ラジオ体操をする。</p> <p>③ 前時までの振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前方を向いているか確認し、授業の始まりを意識できるようにする。</li> <li>・体育委員の方を向いているかを確認する。</li> <li>・前時までの活動内容を、動画を見て振り返ることができるようにする。</li> </ul>	

30分 展開	④ 本時の課題を確認する。	・児童が見通しをもって活動に取り組めるように、活動予定をホワイトボードで知らせる。	・友だちと考えた振り付けを踊ろうとすることができる。 【知識・技能】
	⑤ 各グループでダンスを考える。	・タブレットに入っている動物の画像や動画を見て、動物がどのような動きをしているのかを確認することができるようにする。	・友だちが考えた動きの中からお気に入りの動きを発表することができる。 【思考・判断・表現】
	⑥ 音楽に合わせて、ダンスを発表する。	・各グループ前に出てきて、発表するように指示する。	
	⑦ 友だちが考えた動きの中で、お気に入りの動きを見つける。	・各グループの考えた動きをテレビ映し出し、振り返りができやすいようにする。	・合図に従って、順番通りにダンスを踊ることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】
5分 まとめ	⑧ 本時の振り返りをする。	・児童の考えた動きを評価する。	
	⑨ おわりのあいさつをする。	・前方を向いているか確認し、授業の終わりを意識できるようにする。	

(5) 教室配置等（正面を上にして、児童生徒や教員の位置、教材・教具の配置等を示す）

6年生教室側

