

単
元
名

～表現遊び～

生き物になろう

○ 小学校（ 2 ）年 教科等（ 体育 ）

○ 「自ら学ぶ子どもの育成」に向けて、この単元で付けたい力

（教科等で付けたい力）

・表現遊びに進んで取り組み、全身の動きで表現する力。

（学校図書館等の活用で付けたい力）

・資料の中から、適切なものを選び出す力。

○ 学校図書館等活用のポイント

・動物の動きを表現遊びで取り組むにあたり、本を活用して動物の特徴をとらえることで、動きの幅を広げ、多様な表現を引き出す。

○ 学習の展開（全2時間）（学校図書館等を活用した時間は☆印）

第1次	「新聞紙になってみよう」 ・指導者の持っている新聞紙になりきって、同じ動きをする。 「知っている動物になろう」 ・リズムに合わせて、今まで知っている情報をもとに動物をイメージした動きをする。
第2次（☆）	「洗濯物になってみよう」 ・指導者の持っているシャツになりきって、同じ動きをする。 「生き物になってみよう」 ・グループで本の入った箱を選び、その箱に入った生き物の写真に合わせて全身の動きで表現する。 「生き物当てクイズ」 ・「生き物になってみよう」で考えた動きを全体の前で発表する。

(本時2 / 2時)

☆学校図書館等活用(本時)の学習

本時のねらい
図書を使うことで、より本物の動きに近づくことができた実感する。

学習展開

時間(分)	主な学習活動	指導上の留意点
7	1.集合、整列、準備運動をする。 ・体でジャンケン ・なりきり遊び「洗濯物になってみよう」	・心と体をほぐし、学習の雰囲気を作る。
2	2.本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 60%;">本で調べて、本物に近い動きをしよう</div>	
15	3.生き物になってみる。 ・グループごとに箱を選び、その動物の特性を調べる。 ・動きを選び、練習する。	・特徴をイメージしやすい生き物の本を置くことで、その生き物の動きを引き出しやすくする。 ・運動量を確保するため、本の情報をもとに、どんな動きがいいか体を動かしながら考えさせる。 ・見ている人に伝わるように、大きな動きを意識させる。
15	4.生き物当てクイズをする。 ・グループごとに考えた動きを発表し、何の生き物かを当てる。	
6	5.ふりかえりをする。 ・ワークシートでふりかえる。 ・全体の場でふりかえる。	・それぞれのグループのよかったところを確認する。 ・本があることで、より、実物に近い動きができるようになったことを確認する。

図書館活用
ポイント