

生き生きと踊る子どもを育てる表現運動の学習指導 —『発信』する活動を引き出す場づくりの工夫を通して—

宮若市立若宮西小学校 門司 恒之

I 主題設定の理由

1 表現運動の特性から

表現運動は、題材の特徴や感じを一人一人が身体で表現したり、互いのよさを生かし合って仲間と交流したりして、踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動である。身近な生活における様々な現象・状態や、体験して印象に残った事柄などを自らの動きで表現し伝達したり、妖精や恐竜など自分ではない何かに変身したりして表現することが面白い運動である。また、自分の中にあるイメージをいろいろと工夫して全身を使って表現することが楽しい運動である。その中で、子どもたちは、仲間とかかわり合いながら学習に取り組み、互いの動きを見合うことで、動きのポイントを知り、自分の能力に合った動き方を工夫することができるようになる。その結果、子どもたちは自分の動きに自信を持ち、なりきって表現したり、動きに誇張や変化を付けたり、極限まで体を使って動いたりする技能を身に付けることができると思う。

以上のことから、表現運動では、全身で表したい感じを表現する「技能」とともに、仲間とかかわり合いながら進んで表現運動に取り組む「態度」、自分の能力に合った表現の仕方を考える「思考力・判断力」を高めることにつながり、運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることになると考え、本主題を設定した。

2 中学年期の子どもの実態から

中学年期の子どもは、いろいろなものへの探究心が旺盛であり、エネルギッシュな動き方や身のこなしが著しく成長する時期である。また、小林(1976)が、「小学校中学年は自分の体験を整理しないで、とめどなく話す。」としているように、この時期の子どもは一人一人が異なった経験、知恵や感性をもとに、自分が感じたことや発見したことなどを主に言葉で表すことができるようになる。さらに、他者にも目が向き始め、ギャングエイジと呼ばれるように仲間意識が強まるので、仲間と協力しながら、学習したことを踏まえてさらによいものをつくることも可能になる。表現運動の学習に関しては、未知の想像やスリルに富んだ題材、動き方が面白い題材を好む傾向にある。また、物事に対する観察力も鋭くなることから、全身を大きく使ったり身体の各部分を使いこなしたりして題材の特徴を表現できるようになる時期である。しかし、中には、題材のイメージを思い浮かべることができない子どもやイメージがあっても動けない子どもなどが見受けられる。これは、生活や学習の限られた中でしか動きの経験がなく、動き方が分からないことが原因であると思う。

そこで、題材からイメージしたことや自分が表したいと思った感じを主に言葉で表したり、動き方を出し合ったりする『発信』する活動を中心とした言語活動を生かして、題材のイメージと動きをつなぐことで、動き方が分かるようになると思った。

以上のことから、『発信』する活動を中心とした言語活動を通して題材のイメージと動きをつなげることは、仲間とかかわりながら動きを高め合う子どもを育てる上で意義があると考え、本主題を設定した。

Ⅱ 主題及び副主題の意味

1 「生き生きと踊る子ども」とは

即興的な表現をする活動において、イメージの世界に没入し、動きを工夫し自信を持って表現することができる子どものことである。

(1) 「即興的な表現をする活動」について

学習指導要領解説(2008)には、「即興的に表現するとは、題材から思いつくままにとらえた動きを基に、動きを誇張したり、変化を付けたりして、『ひと流れの動き』にして表現すること。」と示されている。ひと流れの動きとは、ひと息で踊れるようなまとまり感をもった動きの連続のことである。

つまり、即興的な表現をする活動とは、直感的にとらえたイメージを大げさに表現したり、動きに差をつけて表現したりして、ひと息で踊れるようなまとまり感をもった動きの連続で表現する活動のことである。この即興的に表現する活動では、今の自分の力で思い切り表現する楽しさを体験させることができるとともに、「おどりながらつくったり」、「つくりながらおどったり」する力を培うことができる考える。

(2) 「イメージの世界に没入する」について

イメージの世界とは、題材から思い浮かべるものや事柄・様子が表す思考の範囲のことである。

また、没入するとは、心から熱中してのめり込むことである。

つまり、イメージの世界に没入するとは、題材から思い浮かべる事象に対して心から熱中している状態のことであり、それは進んで学習に取り組んでいる子どもの姿のことであるとする。

(3) 「動きを工夫し自信を持って表現する」について

動きを工夫するとは、身体の動かし方や動きの組み合わせ方を考えたり、動きを繰り返したりして試行することである。時間・力・空間の要素から動きに差をつけて組み合わせたり、繰り返したりすることで、動きの「量」を増やしたり、動きの「質」を高めたりすることができる考える。

自信を持つとは、自分の能力を確信することであり、表現運動においては、表情豊かに全身で動くことを楽しんでいる状態のことであるとする。

つまり、動きを工夫し自信を持って表現することができる子どもとは、表情豊かに動くことを楽しみながら、時間・力・空間の要素から動きに差をつけて組み合わせたり、繰り返したりするとともに、全身を使って表現することができる子どものことであるとする。

そこで、本研究が目指す生き生きと踊る子どもの具体的な姿を〈資料1〉のように示す。

資質や能力	目指す子どもの姿
技 能	極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして多様な表現ができる。
態 度	運動に進んで取り組み、仲間とかかわり合いながら練習したり、動きを見合ったりするとともに、場の安全に気を付けることができる。
思考力・判断力	題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表して、自分の能力に合った表現の仕方を工夫することができる。

〈資料1：目指す子ども像〉

2 『発信』する活動を引き出す場づくりの工夫」とは

イメージと動きをつなぐ過程において、題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表す言語活動を導き出す場とその仕組み方を工夫することである。

(1) 「イメージと動きをつなぐ過程」について

表現運動では、一つの題材からどれだけのイメージを思い浮かべ、それを動きにできるかが大切である。しかし、思い浮かべたイメージをすぐさま動きにすることは大変難しい。そこで本研究では、イメージと動きをつなぐ過程において、『表したい感じ』を明確に持つことができれば、子どもは動き方が分かり、自信を持って表現することを楽しむことができると考えた。

つまり、イメージと動きをつなぐ過程とは、子どもが表現するにあたって、題材からたくさんのイメージを思い浮かべ、動きの手がかりとなる『表したい感じ』を持つこと。そして、その『表したい感じ』を動きで表現し、さらに、その動きをふり返るという一連の流れのことである。

(2) 「題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表す言語活動」について

表したい感じとは、「柔らかい感じ」、「にぎやかな感じ」など題材から受ける質感や様子のことであり、イメージを言語化したものである。さらに、動きの手がかりとなるもののことである。

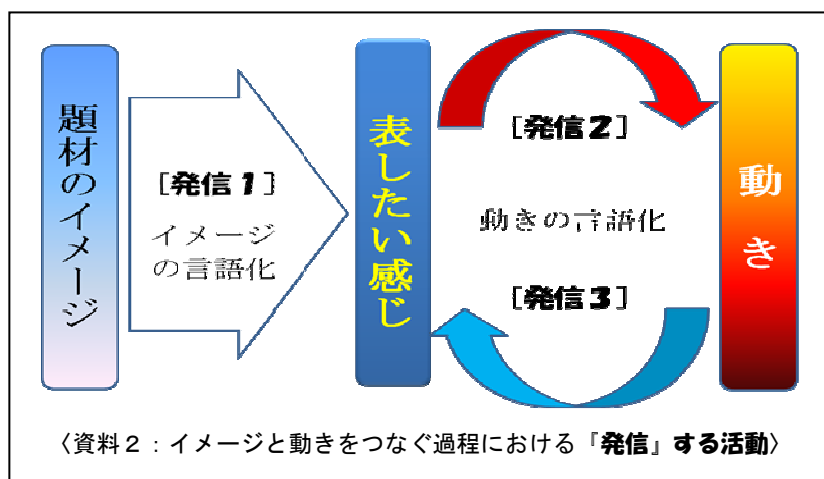
動いた感じとは、表したい感じを実際に表現したとき、自分の動きを自分で観察した感覚のことである。

主に言葉で表すとは、題材のイメージや自分の考えを言葉などで表し、相手に伝えることである。

以上を踏まえ、本研究では、イメージと動きをつなぐ過程で『発信』する活動を以下のように仕組む。

まず、題材から思い浮かぶイメージを出し合い、そこから表したい感じを見つける**【発信1】**。これをイメージの言語化と考える。次に、表したい感じを動きにするため、具体的な身体の動かし方を主に言葉で表す**【発信2】**。さらに、

実際に動いた感じなどを表す**【発信3】**。この2つの活動を動きの言語化と考える。そして、この**【発信2】**と**【発信3】**を繰り返しながら動きを高め合う。〈資料2〉は、このイメージと動きをつなぐ過程における『発信』する活動の仕組みをまとめたものである。



『発信』する活動		目的	内容	方法
イメージの言語化	【発信1】	表したい感じを見つけるため。	題材のイメージを主に言葉で表す。	・イメージを発言する。 ・イメージカードへ記述する。 ・ペアやグループで話し合いながら表したい感じを見つける。
動きの言語化	【発信2】	身体の動かし方を考えるため。	表現の仕方を考え、それを主に言葉で表す。	・表現の仕方を発言する。 ・表現の仕方を話し合う。
	【発信3】	表したい感じを表現することができたかをふり返るため。	動いた感じ、出来ばえや改善点を主に言葉で表す。	・動いた感じ等を発言する。 ・VTRで動きをふり返り、話し合う。 ・ヒントカードに記述する。 ・自分の動きをふり返りカードに記述する。

(3) 「言語活動を導き出す場とその仕組み方を工夫する」について

場とは、学習環境のことであり、ダンス系の学習における学習環境について村田(2008)は、「音楽、施設・用具といった物理的な側面と、教師と生徒、生徒と生徒といった人間関係の側面とに分けられる。」としている。これを参考に、本研究では、視覚的、聴覚的要素からの**物理的側面**と、仲間や教師とのかかわりからの**人的側面**から学習環境を整え、それをいつ、どのように設定するかを考える。

つまり、言語活動を導き出す場とその仕組み方を工夫するとは、**物理的側面**と**人的側面**から学習環境を整え、それを活動構成に効果的に仕組むことで、**[発信1][発信2][発信3]**を中心とした言語活動を導き出すことである。

① 場の工夫について

物理的側面

題材のイメージをとらえやすくし、意欲を掻き立て、思わず動いてみたくなる状況を以下のような視覚的・聴覚的要素の手立てから考えることで、動きを高める。

◇**視覚的要素**…絵図や映像による刺激。題材のイメージから表したい感じを見つけるときや即興的な表現をするとき、動きを高めるときのヒントとなるので、言語活動を助長することができる考える。

例) イメージバスケット、表現カルタ、ヒントカード、VTR

◇**聴覚的要素**…音楽による刺激。言葉や映像に比べて最も直接的かつ効果的に身体に働きかけるため、以下のように選曲や使い方を工夫することで、気分を高めて変身を容易にすることができる考える。

選曲及び使い方の条件
○曲の速さ・曲のテーマから ・題材に近い雰囲気を持ち、イメージを触発する曲 ・学習のねらいとする動きを引き出すような曲 ・動きへの影響が少なくビート(拍)が弱い曲 ○活動時には常にBGMとして流す。

人的側面

仲間や教師と共に表現し、共感しながら、動きを高めるための手立てを考える。このとき、同一グループ内で毎時間ペアを替えるようにし、自分や仲間の新しい面に気付かせる。

◇仲間

自分のイメージや動きを持った上で、ペアでの表現を考えさせるために、1単位時間の前半に教師と一緒に表現するときには一人で、後半はペアで表現に取り組ませる。

さらに、「いかす」段階では、これまで個人やペアでのイメージや動きをより高めていくために、グループでの表現を取り入れる。

◇教師

題材のイメージを動きにし、動きを高めるため、時間・力・空間の要素からの声かけを行う。また、教師が楽しそうに表現すれば、子どもたちはそれを参考に少しずつ自分の表現を見つけ始めるので、教師自らが心と体を解放することが大切である考える。

② 活動構成の工夫

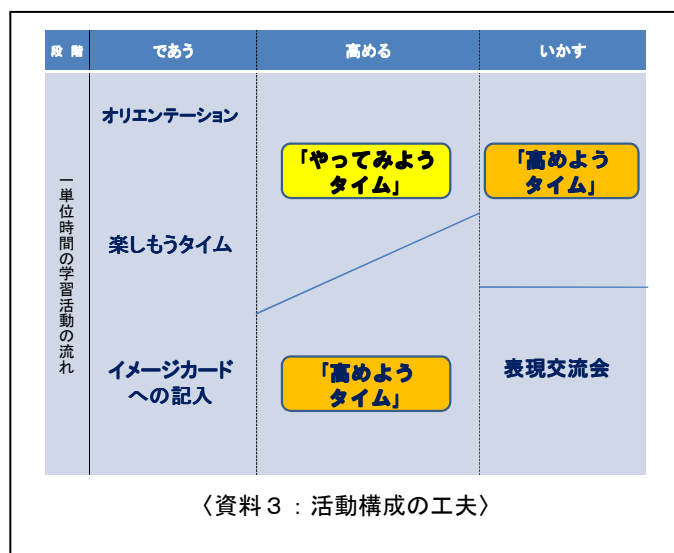
活動とは、課題達成に向けて考えたり、実際に運動に挑戦したりすることである。本研究では、「高める」「いかす」段階において、1単位時間を「やってみようタイム」と「高めようタイム」の2段階の活動で構成する。〈資料3〉

「やってみようタイム」では、体験させたい即興的な表現を一斉で行い、今の自分の力で思い切り表現する楽しさを味わわせる。

「高めようタイム」では、「やってみようタイム」の動きを基に、ペアやグループでアイデアを出し合いながら再構築したり、新たな表現にしたりする。

この2つの活動構成の時間配分を右のように学習が進むにつれて変化させていく。そうすることで、子どもは学んだ内容を進んで生かすことができると考える。さらに、この2つの活動には、[発信1][発信2][発信3]を位置付けるような手立てをとり、言語活動を通して動きを高める。

単元の最後には**表現交流会**を設定することで、互いの表現のよさに共感させる。



Ⅲ 研究の目標

表現運動における『発信』する活動を中心とした言語活動を引き出す場づくりの工夫を通して、生き生きと踊る子どもを育てる学習指導の在り方を究明する。

Ⅳ 研究の仮説

イメージと動きをつなげる過程において、以下の工夫を行い、『発信』する活動を中心とした言語活動を引き出せば、生き生きと踊る子どもが育つであろう。

- 1 物理的側面と人的側面からの場の工夫
- 2 「やってみようタイム」と「高めようタイム」の2段階の活動構成の工夫

V 研究の具体的構想

1 場の工夫

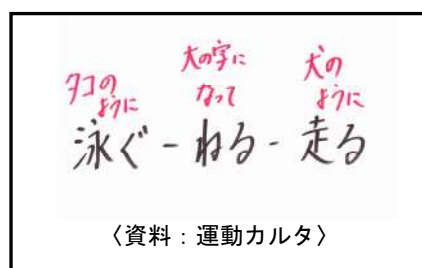
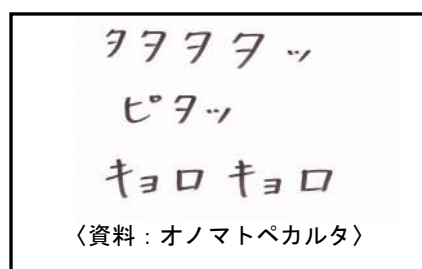
(1) 物理的側面

題材のイメージをとらえやすくし、意欲を掻き立て、思わず踊ってみたいくなる状況を以下のような視覚的・聴覚的要素の手立てから考えることで、動きを高める。

◇視覚的要素

手立て	何のために	どんなこと	どのように	いつ
表現カルタ	いろいろな課題に対する即興的な表現ができるようになるため。 ペアで表現を見つめるため。	○オノマトペカルタ…擬音語や擬態語を組み合わせ、声に出しながら音のリズムや質感を身体で表す。 ○イメージカルタ…表現したら面白そうな題や場面を絵や短い言葉にする。 ○運動カルタ…反対の動きや異質な動きを2～3つ連続にする。 ○矢印カルタ…動いている絵や線を描いておく。	○グループごとにカルタめくりの要領で気軽に即興の活動を進めていく。 ○表したい感じが見つからないときのヒントにする。	「高めようタイム」 「楽しもうタイム」
イメージバスケット	イメージを整理して、表したい感じを見つけやすくするため。	○テーマから思いつくイメージや感じ、動きを書き出し、似たものを集めてまとめたもの。	○子どもは共通に取り上げる題材から思いつくイメージをイメージカードに書き出す。 ○教師はそれを似たものごとにとまとめる。 ○体育館に提示しておき、子どもが発表したイメージを付加する。	「やってみようタイム」
ヒントカード	言語化した動きを共有化し、子どもたちが動き方を理解できるようにするため。	○自分が見つけた動きのコツをカードに書き、言語化したもの。	○時間・力・空間の要素から見つけた動きのコツを要素ごとに色分けしたカードに書く。	「高めようタイム」
VTR	よりよい動きに高めるため。	○自分たちの表現をVTRにとり、その場で再生して動きを確かめること。	○VTRを見て自分たちの動きについて気付いたことや改善点などを話し合う。	「高めようタイム」

〈表現カルタの例〉



◇聴覚的要素

曲の速さ・曲のテーマから、題材に近い雰囲気を持ち、イメージを触発し、学習のねらいとする動きを引き出すような選曲を行う。また、活動時にはBGMとして常に流しておく。

題 材	使用する曲名	曲の特徴	引き出したい感じや動き
無人島生活	「レイダース・マーチ」 SF & スペクタクル映画ベスト⑦ SONY MHCL 97	元気よく前進する感じの曲。	新しい冒険が始まる期待感 何が起こるかわからない不安
	「ジャングルたんけん」 表現運動・ダンスCD 1 共同テレビジョン KMTU-55002	動物の鳴き声や自然現象。	
洗濯物の旅	「エンターティナー」 創作ダンス伴奏音楽集 一橋出版 910104HI	軽快で楽しい曲。	楽しく洗濯している感じ 洗濯される気持ちよさ
もち米の一生	「勾玉」「祭り奏でる」 SAMURAI SPRITS IMAGE ALBUM PONY CANYON PCCB-00147	祭りふうの曲。お囃子。	大勢で作業を楽しむ感じ 生長していくもち米や形を変えていくもちの様子
忍者参上！	「侍戦隊シンケンジャー」 サムライCD GES-14191	アップテンポ。	対決する様子 忍びの動き
	「竹林」「飛躍」 SAMURAI SPRITS IMAGE ALBUM PONY CANYON PCCB-00147	笹が揺れて風の音がする。 躍動感がある。	

(2) 人的側面

仲間や教師と共に表現し、共感しながら、動きを高め合わせるための手立てを考える。

仲間	○ペアで ・同一グループ内で毎時間ペアを替えて表現することで、自分や仲間の新しい面を発見できる。 ・相手とかかわって表現することで、多様な動きが見つかり楽しさも倍増する。 ・【発信1】【発信2】【発信3】を繰り返しながら、ペアでの動きを高める。 ○グループで ・「いかす」段階では、これまでの個人やペアでのイメージや動きをより高めるためにグループでの表現を取り入れる。 ○全員（一斉）で ・動きを見合ったり、一緒に表現したりすることで、踊る楽しさや喜びを味わわせる。
教師	○「やってみようタイム」 ・子どもと一緒に【発信1】【発信2】【発信3】を行い、表したい感じを表現する。教師と一緒に表現を楽しむときには、教師の表現をまねさせながらも自分の能力に合った即興的な表現をさせる。また、表現の仕方が分からない子どもは教師の動きをまねさせることで、動き方を学ばせる。 ○「高めようタイム」 ・各ペアを回りながら、時間・力・空間の要素と『極限』からの助言や賞賛、『多様化』を引き出す言葉を用いて子どもの動きを高める。 『極限』…身体を隅々まで最大限に使うことを意識させる言葉かけを行う。 『多様化』…「さっきと違う方向に」「人と違う形で」など多様な動きを引き出したり、その子らしさを認めたりする言葉かけを行う。

2 活動構成の工夫

1 単位時間を「やってみようタイム」と「高めようタイム」の2段階の活動で構成する。

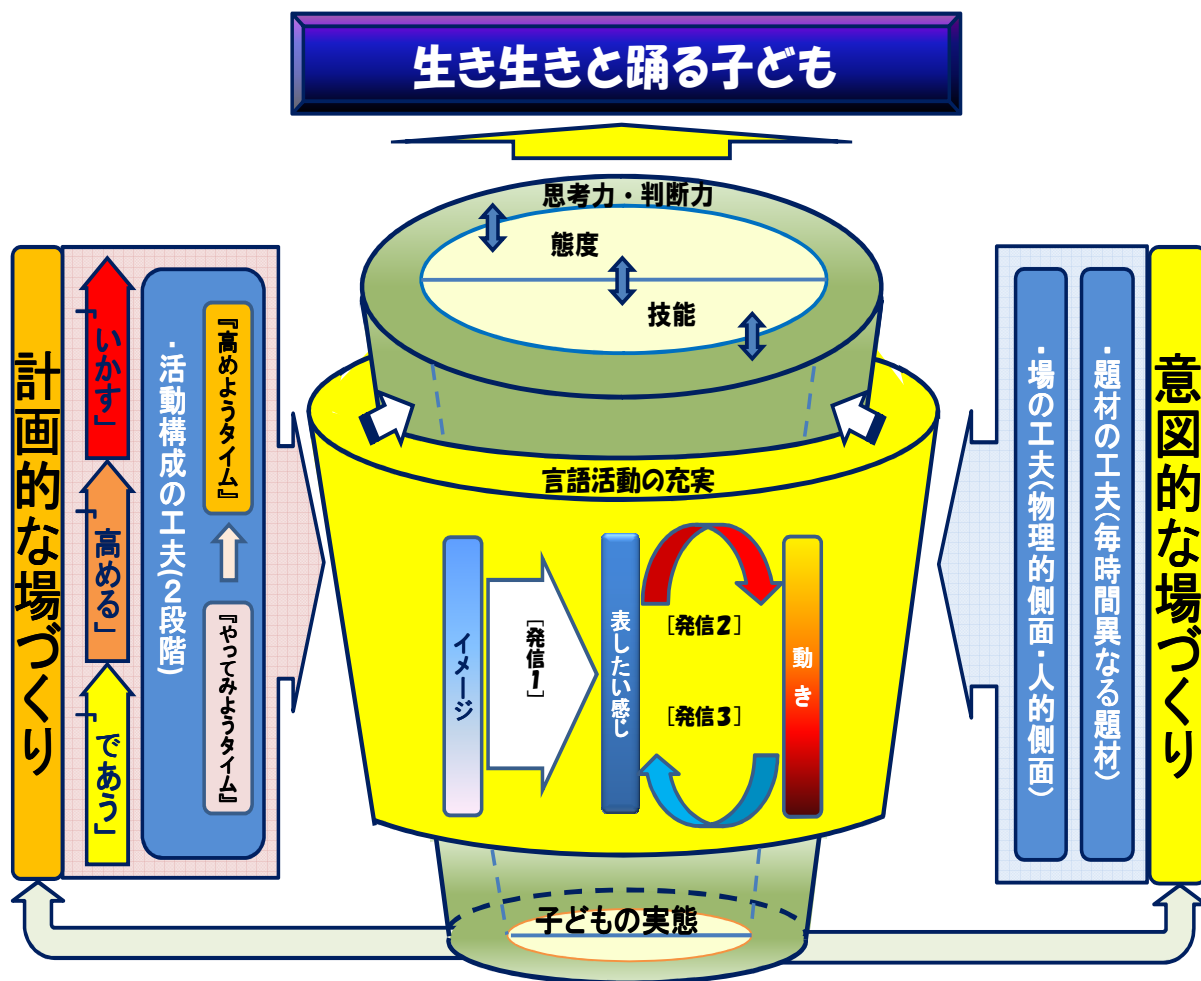
「やってみようタイム」では、体験させたい即興的な表現を一斉で行う。

「高めようタイム」では、「やってみようタイム」の動きを基に、ペアやグループでアイデアを出し合いながら再構築したり、新たな表現にしたりする。さらに、この2つの活動には、**【発信1】****【発信2】****【発信3】**を位置付けるような手立てをとることで、言語活動を通して動きを高める。

また、毎時間異なる題材を取り上げることで、子どもの学習意欲を持続させるとともに、多様な「即興的な表現」を十分に体験させる。

段階	であう	高める	いかす
配時	1	2 3 4 5	6
各段階のめざす子ども像	ア 題材の主な特徴やイメージをとらえ、即興的な表現をすることができる。 イ 運動に進んで取り組み、仲間と仲よく運動をしようとしたり、場の安全に気を付けたりすることができる。 ウ 題材の主な特徴やイメージ、動いた感じを主に言葉で表すことができる。	ア 極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、題材の主な特徴や感じをとらえた表現をすることができる。 イ 運動に進んで取り組み、仲間とかかわり合って練習したり、動きを見合ったりするとともに、場の安全に気を付けることができる。 ウ 題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表し、自分の能力に合った表現の仕方を考えることができる。	ア 極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、多様な表現をすることができる。 イ 運動に進んで取り組み、運動する場の安全を確かめながら、仲間と励まし合って発表や交流をすることができる。 ウ 自分の能力に合った題材を選び、表現の仕方を工夫することができる。
学 習 活 動	1オリエンテーション 2「楽しもうタイム」 (グループ) 3イメージカードへの記入 【発信1】	1「楽しもうタイム」(グループ) 2めあての確認 (毎時間の題材) 無人島生活 洗濯物の旅 もち米の一生 忍者参上! 3「やってみようタイム」(一斉) - イメージバスケットに付加する。 - 表現の仕方を考える。 - 全員でひと流れの動きにして表現する。 【発信1】 【発信2】 【発信3】 4「高めようタイム」(ペア) - ペアで動きを高め合う。 - 全体で交流する。 - 表現を再構築する。 - ヒントカードに記入する。 【発信1】 【発信2】 【発信3】	1めあての確認 2「高めようタイム」(グループ) - 無人島生活、洗濯物の旅、もち米の一生、忍者参上! から1つを選択してグループで動きを高め合う。 【発信1】 【発信2】 【発信3】 3表現交流会(グループ、一斉) - グループごとに発表する。 - 発表した動きを全員でまねて表現する。 【発信3】
	学習のまとめ ふり返りカードに記入し、今日の感想を発表する。 【発信3】		

3 研究構想図



4 仮説検証の方途

段階	子ども像		手立て	実証方法	評価の視点
学習前の実態調査				①ビデオ分析 ②診断的授業評価 ③事前アンケート	ア即興的な表現がどの程度できているか。 イ体育科学習や運動に対する興味・関心をもっているか。
であう段階	技能	ア題材の主な特徴やイメージをとらえ、即興的な表現をすることができる。	1場の工夫 物理的側面 視覚的・聴覚的要素	①様相観察 ②ビデオ分析 ③ふり返りカードの記述	ア自分なりに即興的な表現ができているか。
	態度	イ運動に進んで取り組み、仲間と仲よく運動をしようとしたり、場の安全に気を付けたりすることができる。	1場の工夫 人的側面 グループでの活動	①様相観察 ②形成的授業評価	イ運動に進んで取り組もうとしているか。 イ安全に気をつけて運動しているか。
	思考力・判断力	ウ題材の主な特徴やイメージ、動いた感じを主に言葉で表すことができる。	1場の工夫 物理的側面 視覚的・聴覚的要素	①様相観察 ②形成的授業評価 ③ふり返りカードの記述	ウ題材の主な特徴やイメージ、表現した感じを主に言葉で表すことができているか。
高める段階	技能	ア極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、題材の主な特徴や感じをとらえた表現をすることができる。	1場の工夫 物理的側面 視覚的・聴覚的要素	①様相観察 ②ビデオ分析 ③ふり返りカードの記述	ア極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、題材の主な特徴や感じをとらえた表現ができているか。
	態度	イ運動に進んで取り組み、仲間とかかわり合って練習したり、動きを見合ったりするとともに、場の安全に気を付けることができる。	1場の工夫 人的側面 グループでの活動 教師との活動 ペアでの活動	①様相観察 ②形成的授業評価	イ仲間とかかわり合って練習や発表をしているか。 イ安全に気をつけて運動しているか。
	思考力・判断力	ウ題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表し、自分の能力に合った表現の仕方を考えることができる。	2活動構成の工夫 「やってみようタイム」 「高めようタイム」	①様相観察 ②形成的授業評価 ③ふり返りカードの記述	ウ題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表し、自分の能力に合った表現の仕方を考えることができるか。
生かす段階	技能	ア極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして多様な表現をすることができる。	1場の工夫 物理的側面 視覚的・聴覚的要素	①様相観察 ②ビデオ分析 ③ふり返りカードの記述	ア極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして多様な表現ができているか。
	態度	イ運動に進んで取り組み、運動する場の安全を確かめながら、仲間と励まし合って発表や交流をすることができる。	1場の工夫 人的側面 グループでの活動 全員での活動	①様相観察 ②形成的授業評価	イ運動する場の安全を確かめながら、仲間と励まし合って発表や交流をすることができるか。
	思考力・判断力	ウ自分の能力に合った題材を選び、表現の仕方を工夫することができる。	2活動構成の工夫 「高めようタイム」 表現交流会	①様相観察 ②形成的授業評価 ③ふり返りカードの記述	ウ自分の能力に合った題材を選び、表現の仕方を工夫することができるか。
学習終了後の実態調査				①ビデオ分析 ②総括的授業評価 ③事後アンケート	アどの程度動きが高まったか。 イ学習を通して、体育科学習や運動に対する興味・関心の変容があったか。

Ⅵ 研究の実際と考察

実証単元 平成22年10月13日(水)～10月26日(火)(全6時間)

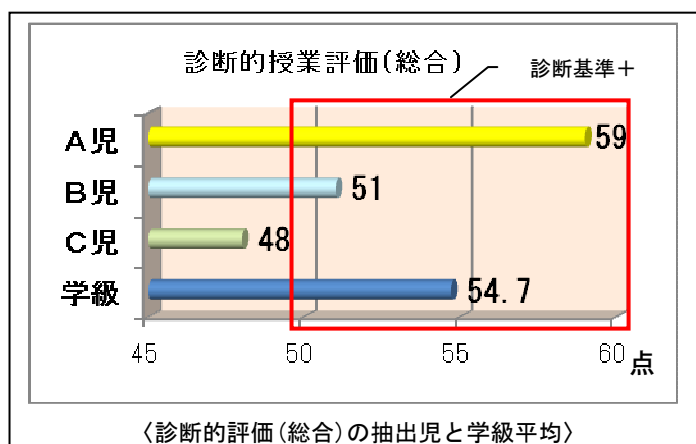
宮若市立若宮西小学校 第4学年1組 20名(男子13名 女子7名) 於 体育館

単元名「表現の世界に出発！」

1 事前調査

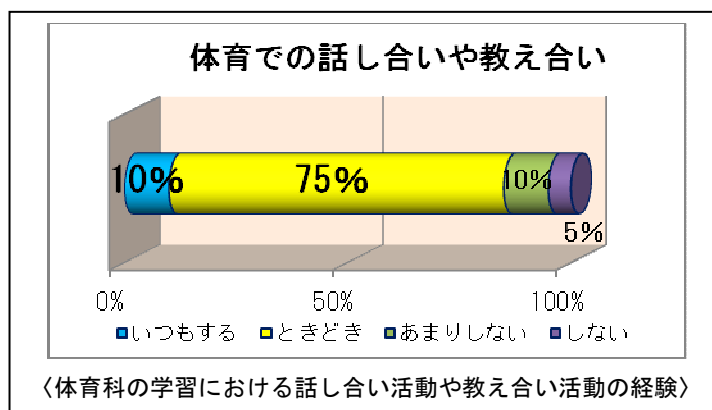
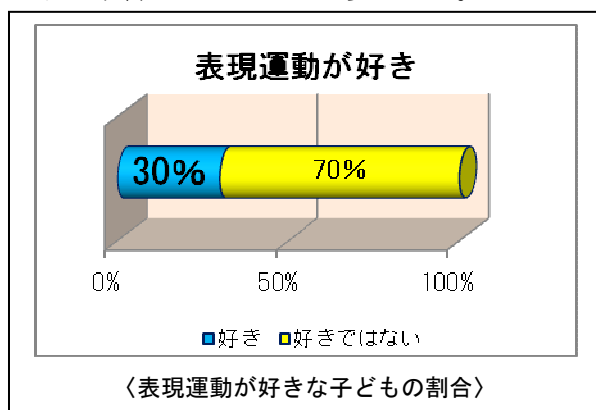
(1) 診断的授業評価

子どもの体育科授業についての意識を調査するために、授業評価尺度(高橋・岡澤ほか2000)を用いた診断的授業評価を行った。学級全体の総合評価の平均点は54.7点と小学校段階の診断基準+(60～49.61点)内に位置しており、体育科授業に関して、高い意欲を持っている学級であることがわかった。



(2) 表現運動及び話し合い活動に関する意識調査

事前調査のアンケートで、30%の子どもが「表現運動が好きだ。」と答えており、その理由は『いっぱい動くのが楽しい。』『皆で踊ることが楽しい。』などであった。一方、「表現運動が好きではない。」理由としては、『覚えるのがむずかしい。』『上手に踊れない。』という定型の振り付けを覚えることに抵抗を感じているものと、『ちょっと恥ずかしい。』『人から見られるのが好きじゃない。』という自分の殻を破れず、没入して踊ることができていないものがあった。また、「体育での話し合いや教え合い」については、「いつもする。」「ときどきする。」を合わせると85%であり、特に、ゲームや器械運動の学習でアドバイスが多かった。



(3) 表現運動の実態調査

現在の表現運動における即興的な表現の実態を把握するために、2人組での対比する動きやグループでのカルタめくりを行った。

子どもたちは教師や仲間の動きをまねしながらとても楽しそうに学習に取り組んでいたが、自由にカルタをめくって即興的な表現をする場面では、右の写真のように、イメージを動きにして表現することは難しいようだった。



これらの調査結果を基に、次のような児童を抽出児として設定した。

抽出児	診断的授業評価	話し合いや教え合い活動	表現運動の様子
A児	診断基準+ 学級平均より高い	自分の意見を進んで発言している。	とても楽しそうに進んで学習に取り組み、即興的な表現ができています。
B児	診断基準+ 学級平均より低い	自分の意見を出すことが苦手。	友だちの動きをまねて表現することはできる。
C児	診断基準0 学級平均より低い	自分から意見をほとんど出さない。	楽しそうな表情をしているものの、全身で表現している様子は少ない。

2 「であう」段階(第1時)

(1) 目指す子ども像

ア 題材の主な特徴やイメージをとらえ、即興的な表現をすることができる。(技能)

イ 運動に進んで取り組み、仲間と仲よく運動をしようとしたり、場の安全に気を付けたりすることができる。(態度)

ウ 題材の主な特徴やイメージ、動いた感じを主に言葉で表すことができる。(思考力・判断力)

(2) 手立て

◇場の工夫

・ **物理的側面**：視覚的要素（イメージカード）と聴覚的要素（音楽）

・ **人的側面**：グループでの活動

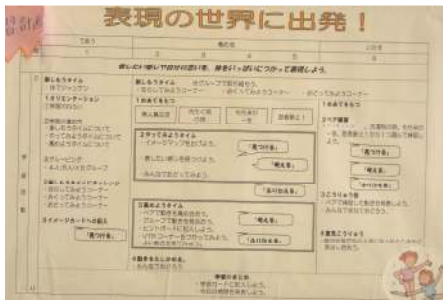
(3) 授業展開

「であう」段階では、学習の見通しを持たせるためのオリエンテーションと即興的な表現を体験するための「楽しもうタイム」、題材のイメージを表すためのイメージカードへの記入([発信 1])を行った。

オリエンテーションでは、学習のねらいや進め方などを説明し、学習に対する見通しを持たせた。

「楽しもうタイム」では、場所を移動しながら各コーナーの説明を一斉で行った。このとき、各コーナーでの動き方を考えさせて、それを発表させた。その後、グループごとに各コーナーを移動させて、即興的な表現を多く体験させた。(人的)

イメージカードへの記入([発信 1])では、まず、各題材に対するイメージを問いかけてそれを発表させた。その後、その他のイメージをカードに記述させた。(物理的) このとき、各題材にふさわしい音楽をBGMとして流すことで、イメージを思い浮かべやすくした。(物理的)

学習活動(◆) 教師の支援(◇)	子どもの姿(A児・B児・C児の反応)
◆オリエンテーション 1 学習のねらい 2 学習の進め方 3 グループング ◇拡大した学習計画表やヒントボードなどを用いて学習のねらいや進め方を説明する。グループングは、担任と相談の上、授業が始まるまでに4人ごとのグループを5つ作っておき、4人の内で毎時間ペアを替えていくことを伝える。 人的	 〈写真1：一斉でのオリエンテーション〉 A児…教師の問いかけに対して進んで発言していた。 B児…真剣に教師の説明を聞き、友だちの意見に笑顔で反応していた。 C児…顔を上げて、しっかりと教師の説明を聞いていた。
 〈学習計画表〉	 〈写真2：顔を上げて教師の話聞く A児とB児〉
◆楽しもうタイム ◇はじめに各コーナーの説明を一斉で行う。このとき、各コーナーではどのように動けばよいかを考えさせて、それを発表させる。	 〈写真3：モデルになり発表するA児〉 A児…モデルになり、動き方を発表していた。 B児・C児…顔を上げて、説明を聞いていた。

◇その後、グループごとに各コーナーを移動させながら即興的な表現を多く体験させる。



〈ならしてみようコーナー〉

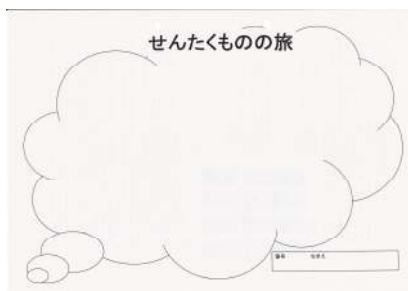


〈うごいてみようコーナー〉

◆イメージカードへの記入[発信1]

◇各題材に対するイメージを問いか
け、発表させる。その後、その他の
イメージはカードに記述させる。

物理的



〈イメージカード〉

◇それぞれの題材にふさわしい音楽
をBGMとして流し、イメージを思
い浮かべやすくする。

物理的

◇授業後、教師はイメージカードの記
述内容をカテゴリーごとに整理し、
イメージバスケットにする。

物理的



〈写真4：楽しそうに踊る抽出児のグループ〉

じ、地震だあ。



〈写真5：めくってみようコーナーで表現する抽出児のグループ〉

もち米はいろいろと
形を変えます。



〈写真6：発表するA児〉

[発信1]



〈写真7：子どもの意見を板書する〉

A児…進んでイメージを
発表していた。

B児…板書を参考にして
イメージを書いていた。

C児…発表する友だちの
方を見て意見を聞いてい
た。

友だちの意見を参考にし
よう。



〈写真8：板書を参考になっているB児〉

無人島ってどんな
ところかなあ。



〈写真9：イメージを考えているC児〉

[発信1]

(4) 考察

「であう」段階では、2段階の**【発信1】**（①題材名から思い浮かんだイメージを発表する。②イメージカードに記述する。）を設定したことで、子どもたちは自分なりの題材のイメージを見つけてそれを言語化し、進んで学習に取り組むことができたと考える。

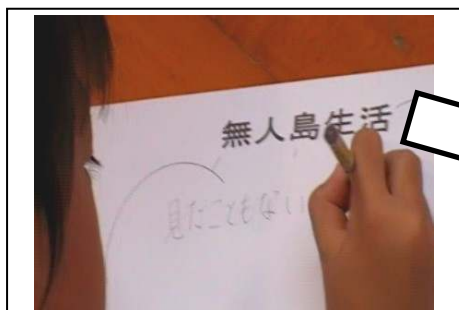
その根拠は、形成的授業評価においても全員が題材のイメージを持つことができたと答えていたからである。また、〈資料4〉のようにカードいっぱいイメージを書くことや、〈写真6〉のように自分の意見を進んで発表しようとする子どもたちがいたことからである。

自分の考えを表すことが苦手なB児とC児は題材名を聞いただけではイメージを持つことが難しかったが、〈写真8、9〉のように友だちの発表や板書からどんな内容をイメージすればよいのかがわかり、自分の考えに近いものを探し出して、イメージカードに記述することができた。〈資料5、6〉

また、イメージカードに記述する際には、題材にふさわしい音楽をBGMとして流すと、『インディジョーンズみたい』『動物が出てきそうでこわいなあ。』『この曲知っている。』などとつぶやいたり、〈写真10〉のように明るい表情で近くの友だちと曲を聴いた感じを話したりしていた。そして、〈写真11〉のように、そこから思い浮かんだイメージを〈資料4〉のようにイメージカードに付加していた。このことから、音楽をBGMとして流すことは、題材のイメージをさらに膨らませる上で効果があったと考える。



〈写真10：音楽を聴いたときの表情〉



〈写真11：イメージカードに記入している子ども〉

BGMを聴いて付加したイメージ

無人島生活

- ・見たこともない食べ物や生物がいる
- ・だれもいない
- ・なにもしることがない
- ・服がよごれていく
- ・こわい
- ・食べ物はお自分で取らなきゃいけない
- ・さげん
- ・さびしい
- ・電気がない
- ・暗い

〈資料4：写真11の子どものイメージカード〉

もち米の一生

- ①もち米を育てる
- ②もち米を収穫する
- ③もち米を乾燥させる
- ④もち米を炊く
- ⑤もち米を食べる

〈資料5：B児のイメージカード〉

もち米の一生

- ・田舎へ行く
- ・田舎で暮らす
- ・田舎で働く
- ・田舎で遊ぶ
- ・田舎で生活する

〈資料6：C児のイメージカード〉

3 「高める」段階(第2時～第5時)

(1) 目指す子ども像

- ア 極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、題材の主な特徴や感じをとらえた表現をすることができる。(技能)
- イ 運動に進んで取り組み、仲間とかかわり合って練習したり、動きを見合ったりするとともに、場の安全に気を付けることができる。(態度)
- ウ 題材のイメージや表したい感じ、動いた感じを主に言葉で表し、自分の能力に合った表現の仕方を考えることができる。(思考力・判断力)**

(2) 手立て

◇場の工夫

- ・ **物理的側面**：視覚的要素（イメージバスケット、表現カルタ、VTR）、聴覚的要素(音楽)
- ・ **人的側面**：教師との活動、ペアでの活動

◇活動構成の工夫

- ・ 「やってみようタイム」と「高めようタイム」

(3) 授業展開

「高める」段階では、毎時間題材を変えて授業を行った。それは、常に新しい題材を取り上げることで中学年期の子どもたちの学習意欲を持続させることができるとともに、「おどる」「つくる」を十分に体験させることができると考えたからである。さらに、前時までの動きを生かしながらも次のような多様な感じの表現を体験させることができるように、題材の順番にも配慮して、以下のような題材を設定した。

時間	題材	体験させたい感じや様子
第2時	「無人島生活」	事前調査の表現カルタの体験を生かすことができる、わくわくする感じ、不安な感じ、あわてた感じ、ゆっくりとした感じなど。
第3時	「洗濯物の旅」	第2時の動きをヒントに表現することができる、水に浮かぶ感じ、回転する様子、もみくちなな感じ、風に揺れる感じなど。
第4時	「もち米の一生」	田植え・稲刈り・もちつきの様子などの学校行事の経験をヒントに表現することができる、柔らかくて粘る感じ、伸びる感じ、力強い感じなど。
第5時	「忍者参上！」	これまでの学習を生かして表現することができる、忍びの動き、素早い感じ、2人組での対立する動き、いろいろな忍術など。

「楽しもうタイム」では、グループで3つのコーナーを回らせることで、即興的な表現を十分に体験させるようにした。下の表は第5時における各コーナーの手立てである。

コーナー名	何のために	何を使って
ならしてみようコーナー	全身を使った大きな動きづくり	忍者の道具と腰に付けた鈴
めくってみようコーナー	忍者の動きに関するイメージづくり	表現カルタ
うごいてみようコーナー	素早い動きづくり	万歩計



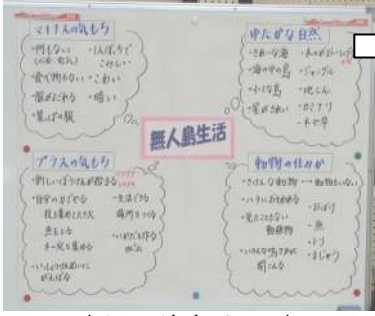
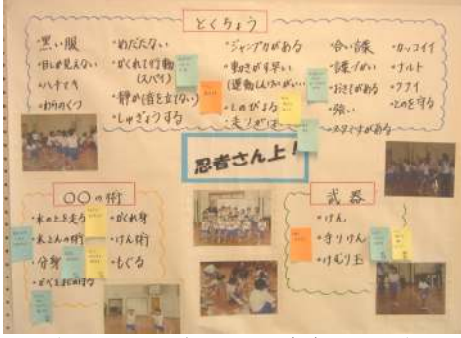
〈写真12：忍者での入場〉

また、第5時は、鉢巻と腕抜きを身にまとわせて、右の〈写真12〉のように入場から忍者の動きを意識させることで、忍者になりきって表現できるように演出した。

「やってみようタイム」では、はじめに、第1時に作成したイメージバスケットを提示し、題材のイメージを問いかけ、出てきた意見を付加し、表したい感じを見つける活動([発信1])を一斉で行った。次に、表したい感じを動きにするために身体の動かし方を考える活動([発信2])を設定し、教師と一緒に動いて表現した。そして、その動いた感じをふり返る活動([発信3])を行った。

「高めようタイム」では、「やってみようタイム」での活動を参考にさせながらペアごとに表したい感じを見つけ、それを表現するようにした。活動の後半には、動きを高めることができたペアを紹介し、時間・力・空間の要素からの全体交流を行った。([発信1][発信2][発信3])

授業の最後には、ふり返りカードを用いて、今日の自分の学習の様子をふり返らせ、数名に発表させた。

学習活動(◆) 教師の支援(◇)	子どもの姿(A児・B児・C児の反応)
◆「やってみようタイム」(第2時) ◇無人島生活のイメージや特徴を促すような発問をする。出てきた意見は事前に教師が作成したイメージバスケットに付加する。 物理的  〈イメージバスケット〉 ◇動き方が分からない子どものイメージと動きをつなげやすくするために、全員での表現は教師主導で行う。 人的	 無人島は遠くの海に浮かんでいそう。 【発信1】 【発信2】 〈写真13：イメージを付加するA児〉  無人島生活へ出発！ 〈写真14：無人島生活へ出発！〉  海中を泳いで魚を探そう。 〈写真15：教師とともに表現する様子〉 A児…イメージを発表していた。 B児・C児…友だちの意見を聞いていた。 A児…進んで自分なりの表現をしていた。 B児…とても楽しそうに、時折自分なりの表現をしていた。 C児…教師の後に付き、まねをしていた。 A児…活動後には、動いた感じを発言していた。 【発信3】
◆「高めようタイム」(第5時) ◇ペアで表したい感じを見つけて表現させる。表現カルタやならしてみようコーナーの道具をヒントに表現を考えさせる。 物理的・人的 ◇教師はペアを回りながら、時間・力・空間の要素から助言する。また、進んで動きを高め合っている姿や高まった動きには賞賛をする。 人的 ◇ヒントカード付イメージバスケットやVTRコーナーを活用するように促す。 物理的  〈ヒントカード付イメージバスケット〉	 お城に忍び込んで戦ってみよう。 【発信1】 〈写真16：表したい感じを見つけるA児たち〉  ぼくの刀をしゃがんでよけてね。 【発信2】 〈写真17：表現の仕方を考えるA児たち〉  よけ方を工夫した方がいいなあ。 【発信3】 〈写真18：VTRで動きを確かめるA児たち〉  よけるときに跳んだり転がったりしてみよう。 〈写真19：教師の助言を聞くA児たち〉

◇時間・力・空間の要素から動きに緩急や強弱などの変化を付けているペアを紹介し、自分たちの動きをふり返る視点を明確にする。



〈空間の要素から動きづくりをしているペアの紹介〉



ジャンプが高いなあ。

〈写真 20：高くジャンプして手裏剣をよけるペアの発表〉



〈写真 21：左右に分かれた分身の術の発表〉



〈写真 22：友だちのよさを見つけて発表する子ども〉

A児…友だちのよさを見つけ発表していた。
B児・C児…友だちの動きを真剣に見ていた。

高いジャンプを取り入れてみよう。



〈写真 23：友だちの動きを取り入れるA児たち〉

〔発信2〕
〔発信3〕

跳んだりしゃがんだりして手裏剣をよけるとよい。



〈写真 24：ヒントカードに記述するA児〉

◆学習のまとめをする。(第2時)

◇ふり返りカードを用いて学習をふり返らせ、数名に発表させる。

アンケートⅡ ふり返りカード 10月 日

岩瀬西小学校 4年1組 番 男・女 名前()

I 今日の表現運動の授業について質問します。下の問いについて、あなたはどのように思いましたか。あてはまるものに○をつけてください。

1. 楽しかったですか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

2. はずかしがらずに取り組めましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

3. 進んで意見を述べましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

4. 自分から進んで学習できましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

5. イメージをもつことができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

6. 思い通りにおどることができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

7. 友だちの意見を取り入れることができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

8. いろいろな表現ができましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

9. 教え合ったり助け合ったりできましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

II 上で答えた理由を書いた時、「自分ががんばったこと」や「友だちのよかったところ」を思い出したりして書きましょう。

〈ふり返りカード〉



〈写真 25：ふり返りカードに記入する子ども〉

いかだをこぐ様子をゆっくりこいだり、速くこいだりました。



〔発信3〕

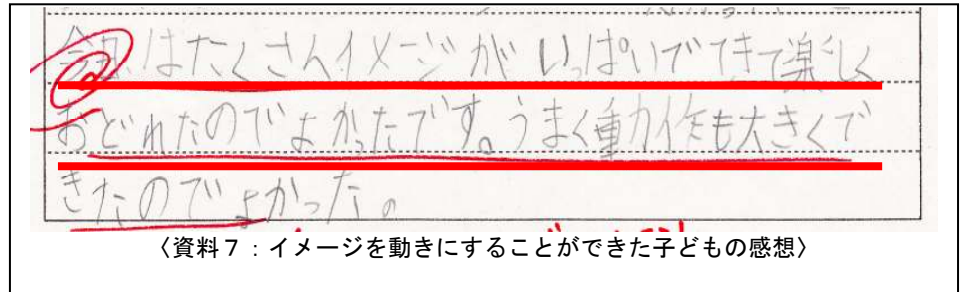
〈写真 26：今日の感想を発表するB児〉

A児・C児…ふり返りカードにしっかりと記述することができた。
B児…感想を発表することができた。

(4) 考察

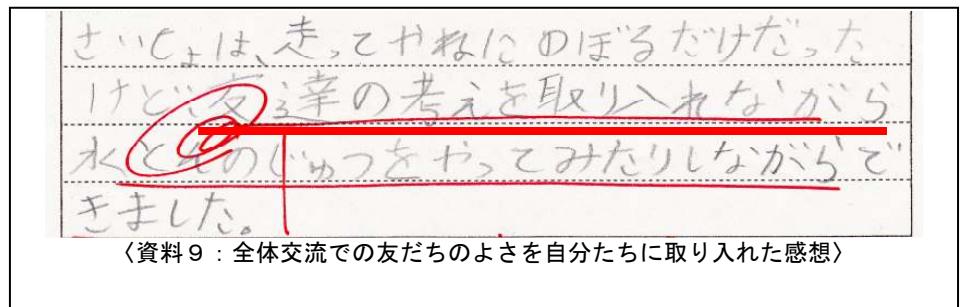
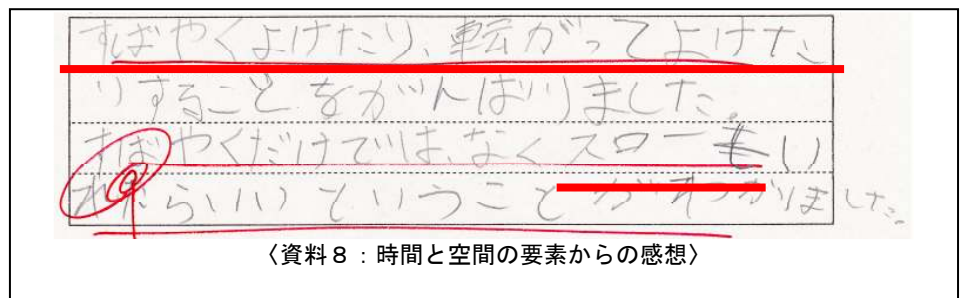
「高める」段階では、「やってみようタイム」から「高めようタイム」へという活動構成を工夫し、そこに、**物理的側面**と**人的側面**からの場の工夫をしたことで、自分の能力に合った表現の仕方考えることができた。

一斉での「やってみようタイム」では、まず、〈写真 13〉のようにイメージの付加から表したい感じを見つける活動([**発信 1**])、それを動きにするために具体的な身体の動かし方を考える活動([**発信 2**])を行った。そして、〈写真 14, 15〉のように教師と一緒に表現し、その動いた感じをふり返る活動([**発信 3**])を行った。このように全員でイメージと動きをつなげる「**発信**」する活動を行ったことで、表現の仕方が分からない子どももイメージが湧き、動きにすることができたことが〈資料 7〉の授業後の感想からもうかがうことができる。



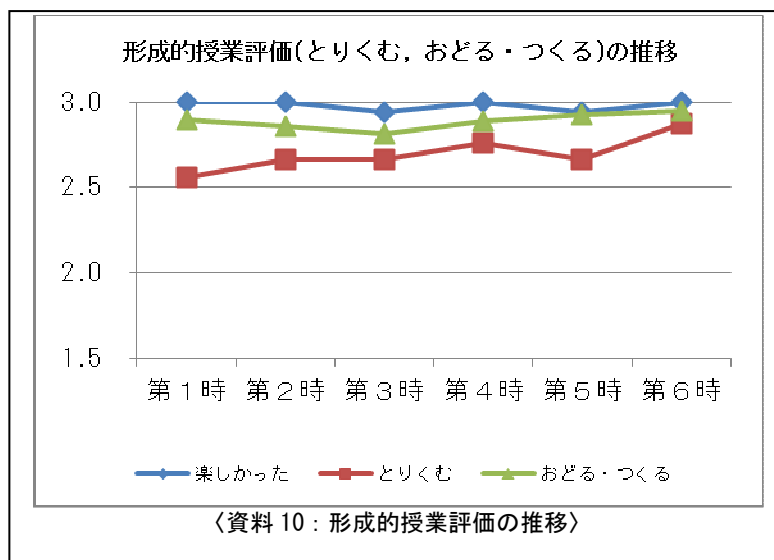
ペアでの「高めようタイム」では、〈写真 16〉のように子どもたちはイメージバスケットの前に集まり、ペアで交流しながら表したい感じを見つけていた。([**発信 1**])そして、場所を移動して〈写真 17〉のようにペアで動きと交流を繰り返しながら表現の仕方を考えていた。([**発信 2**][**発信 3**])このとき、表現カルタを参考に動きを考えたり、〈写真 18〉のように VTR を使って自分たちの表現を確かめて動きを高めようとしたりする姿が見られた。また、教師は〈写真 19〉のように各ペアを回り、極限を意識させたり、時間・力・空間の要素から動きをつくったりするような助言をした。つまり、ここでも [**発信 1**][**発信 2**][**発信 3**]の言語活動を通して、子どもたちは、表現の仕方を考えて動きを高め合うことができたと考える。

全体交流では、〈写真 20, 21〉のように時間・力・空間の要素から動きを高めることができたペアを紹介し、助言や賞賛を行った。すると、「みる」側の子どもも〈資料 8〉の感想のように時間・力・空間の要素から動きを観察し、評価することができた。そして、〈写真 23〉のように発表したペアのよさを取り入れて再度動きをつくり変え、動きを高めることができた。このことから、時間・力・空間の要素は動きづくりの視点だけでなく、動きを「みる」視点としても有効であることが分かった。そして、見つけた動きのコツは〈写真 24〉のようにヒントカードに書かせ、イメージバスケットに貼らせた。また、〈資料 9〉の感想から全体交流が動きを高め合う上で効果的であったことをうかがうことができる。



〈資料 10〉によると、「楽しかった」「とりくむ」の項目が、単元を通して高評価であり、学習意欲を持続させることができたことがわかる。これは、毎時間新しい題材に取り組ませたことと違う仲間とペアを組ませたことによるものであると考える。

また、「おどる・つくる」の項目が徐々に向上していることから、多様な題材に対して、その動き方を考え、表現することができたという達成感や満足感もうかがうことができる。



以上のことから、中学年期において、常に新しい題材に取り組ませるとともに、**物理的側面と人的側面**から場を工夫し、1単位時間の中で**[発信1][発信2][発信3]**を繰り返すことができるように「**やってみようタイム**」から「**高めようタイム**」へと活動構成を工夫したことで、子どもたちは動きを高め合うことができたと考える。

4 「いかす」段階(第6時)

(1) 目指す子ども像

ア 極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして、多様な表現をすることができる。(技能)

イ 運動に進んで取り組み、運動する場の安全を確かめながら、仲間と励まし合って発表や交流をすることができる。(態度)

ウ 自分の能力に合った題材を選び、表現の仕方を工夫することができる。(思考力・判断力)

(2) 手立て

◇場の工夫

- ・ **物理的側面**：視覚的要素（ヒントカード付イメージバスケット，VTR），聴覚的要素（音楽）
- ・ **人的側面**：グループでの活動，全員での活動

◇活動構成の工夫

- ・ **「高めようタイム」と表現交流会**

(3) 授業展開

「いかす」段階では，新たな**【発信1】****【発信2】****【発信3】**を引き出すことで，これまでのペアの動きを基に，グループでの表現へと動きを再構築させた。

学習の前半には**「高めようタイム」**を設定し，表したい感じや「はじめ」と「おわり」のポーズなどを話し合わせながらグループの表現を考えさせた。（**【発信1】****【発信2】****【発信3】**）

学習の終末には**表現交流会**を設定し，グループごとに発表させるとともに，全員でその動きをまねさせることで，そのよさに共感させるようにした。（**【発信3】**）

学習活動(◆) 教師の支援(◇)	子どもの姿(A児・B児・C児の反応)
◆「高めようタイム」 ◇これまでの学習で作成したヒントカードを添付したイメージバスケットを使い，表したい感じや「はじめ」と「おわり」のポーズをどうするかなどを話し合う時間を確保する。 〈ヒントカード付イメージバスケット〉 ◇グループでの表現を考えさせる。 ◇題材ごとにBGMを流すことができるようにする。 〈各コーナーのラジカセ〉	もち米の一生では，どんな感じを表現しようかな。 AさんとCさんのもちつきを4人でやってみようよ。 【発信1】 【発信2】 〈写真 27, 28：【発信1】【発信2】をする抽出児のグループ〉 足を大きく広げると，もちの伸びる感じが出るよ。 【発信2】 【発信3】 足だけじゃなく，手も広げたほうがいいみたい。 〈写真 29, 30：【発信2】【発信3】をする抽出児のグループ〉

◇教師はビデオカメラを持ちながら各グループを回る。子どもとともに映像を見ながら、時間・力・空間の要素から動きを評価したり助言したりする。

物理的、人的



〈VTRでの撮影と助言〉

ちぎれるときは体をひねりながらジャンプしてみたら？

〔発信2〕
〔発信3〕



〈写真 31, 32 : VTRで動きをふり返り、表現を工夫する抽出児のグループ〉



〈写真 33 : リハーサルの様子〉

抽出グループ：他グループと同時にリハーサルをしていた。

◆表現交流会

◇グループごとに発表させる。



〈写真 34, 35 : 表現交流会で発表する抽出児のグループ〉

◇一つのグループの発表が終わったら、全員でそれをまねさせることで、そのよさに共感させる。

人的

◇表現した感じや時間・力・空間の要素からの動きのよさを発言させる。



〈写真 36 : 「みる」楽しさを味わう子ども〉



〈写真 37 : 抽出児のグループをまねしている様子〉

◆学習のまとめ

◇ふり返りカードを用いて学習をふり返らせ、数名に発表させる。

感想を発表しましょう。



〈学習をふり返る様子〉

全身を大きく使って、もちの伸びる感じを表現していました。



〈写真 38 : 〔発信3〕した感じを発表している様子〉

(4) 考察

「高めようタイム」において、人的側面からの手立てとして、ペア(2人)からグループ(4人)へと人数を変化させ、動きをつくり変えさせたことは、仲間と励まし合いながら表現の仕方を工夫し、全身を使って多様な表現をしながら、互いの動きを高め合う上で有効であったと考える。

その根拠は、〈写真 27, 28〉のように、グループでの動きづくりの場面で、ヒントカード付イメージバスケットから子どもたちは表したい感じを探していた。そして、交流を頻繁に行いながら表現の仕方を考えていた。その様子は〈写真 29, 30〉からうかがうことができる。さらに、〈写真 31, 32〉のように、教師がビデオカメラを手に各グループを回り、表現している様子をVTRに撮り、その場で確かめることができるようにしたことは、自分たちの表現をふり返ることにつながった。このように、ペアの表現を基に、グループでの表現へと動きをつくり変えさせたことで、新たな[発信1][発信2][発信3]を引き出すことができた。また、題材ごとにふさわしい音楽をBGMとして流すことができるようにラジカセを配置したことは、子どもが自由にラジカセを操作ながら雰囲気づくりをしていたことから、子どもの学習意欲を掻き立てる上で効果があったと考える。

表現交流会では、〈写真 34, 35, 39, 40, 41, 42〉のように子どもたちが極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして生き生きと踊っている様子が見られた。また、各グループに発表させた後すぐに、それをまねさせたことは、動きのよさに共感させることができるとともに、詳細まで真剣に観察することにもつながった。それは、〈資料 11〉のように交流会の感想が、ただ楽しかっただけでなく、時間・力・空間の要素からの動きのよさを書いていることからもうかがうことができる。



無人島生活の2グループ



忍者参上!の2グループ

〈写真 39, 40, 41, 42 : 抽出児のグループ以外の表現交流会での表現〉

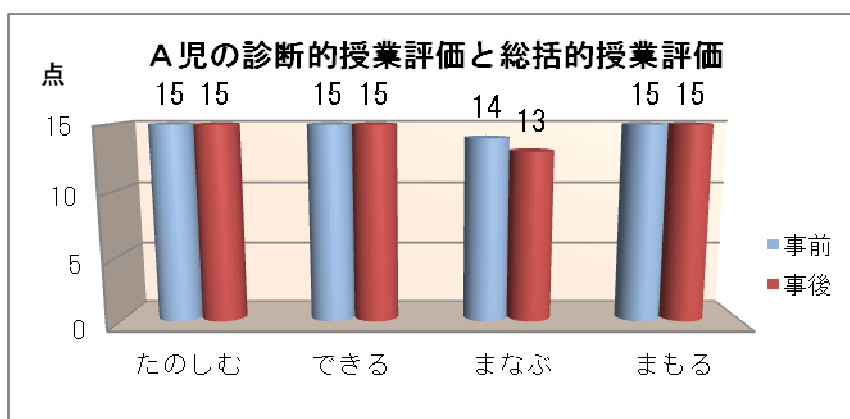
1ちゃんと くんが所 アイミングがはちりだ
たのすい!! ちゃんと くんではぬこう
かてまうぐやなくて横にいたりしては本当に草
とびけていたから本当に草とびけるんだな
②の中でかえりました 時間のポイントが反だの
バズりた山

〈資料 11 : 時間・力・空間からの動きのよさを見つけた感想〉

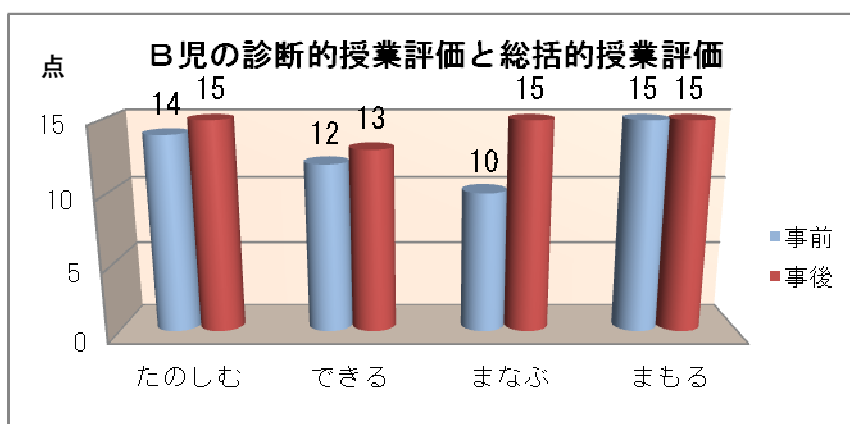
5 事後調査

(1) 総括的授業評価

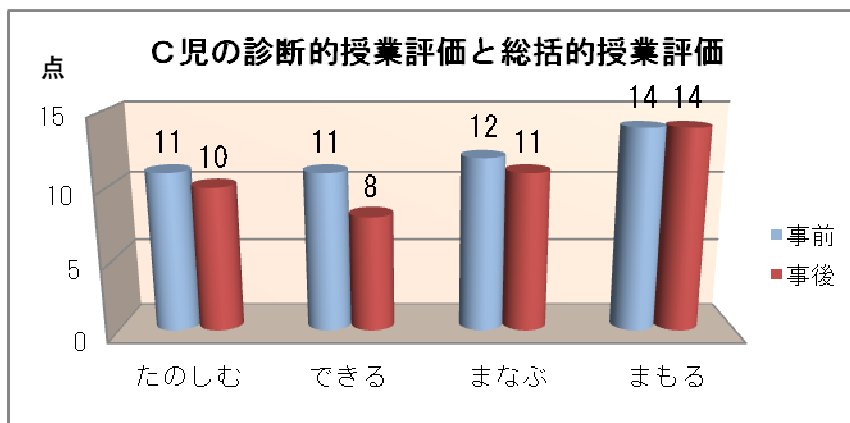
① 診断的授業評価と比較したグラフ



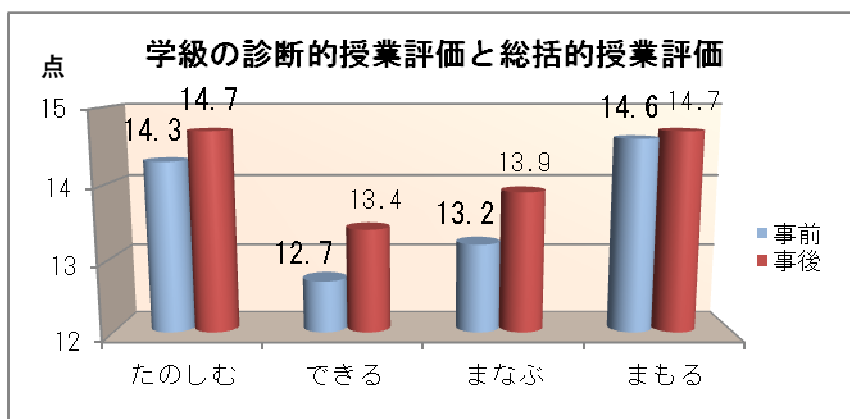
A児
「まなぶ」については1点下がっているが、「たのしむ」「できる」「まもる」については、事前事後ともに15点満点と全体的に高評価である。



B児
「たのしむ」「できる」「まなぶ」については得点の伸びが見られた。特に、「まなぶ」が5点も向上している。



C児
「まもる」は事前事後ともに14点と変わらないが、それ以外は若干減少している。特に、「できる」が3点減少している。



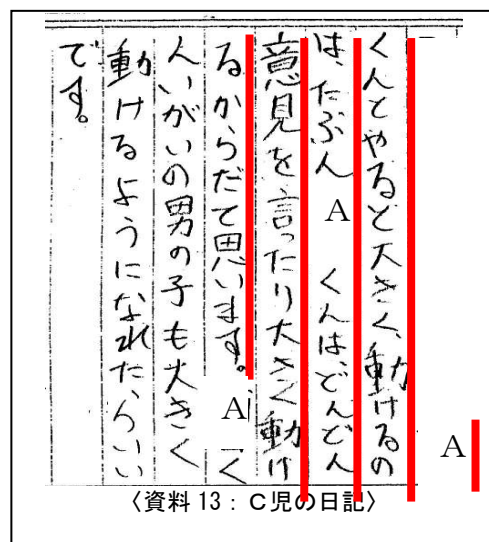
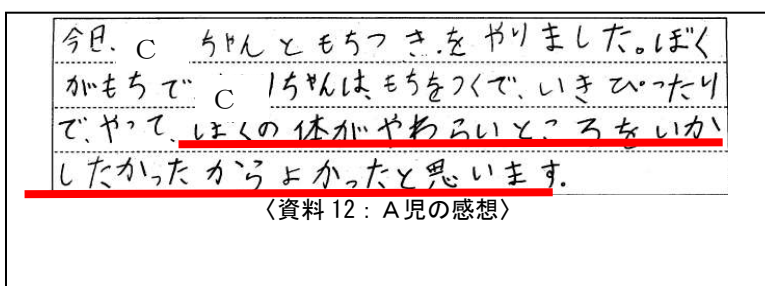
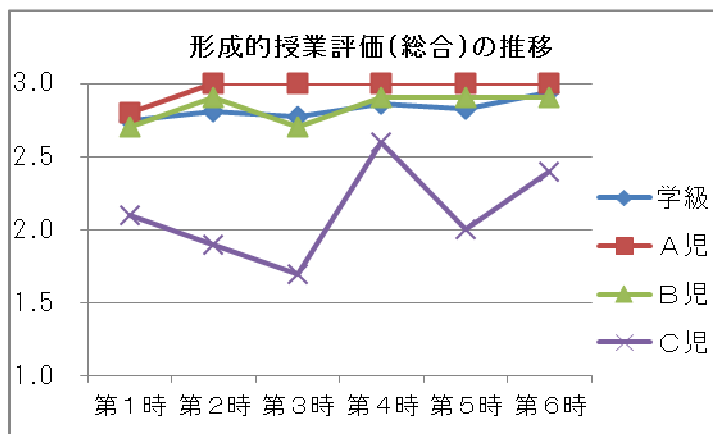
学級全体
「たのしむ」「できる」「まなぶ」「まもる」の全てにおいて得点が伸びている。特に「できる」「まなぶ」の因子の伸びが大きい。

② 形成的授業評価の推移

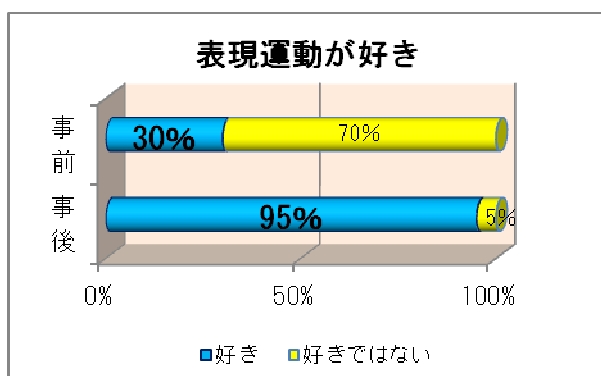
A児とB児の形成的授業評価(総合)は2.7～3.0と大変高かった。これは、毎時間自分の能力に合った表現ができたことに満足している〈資料12〉のA児の感想からもうかがうことができる。

C児の形成的授業評価(総合)は第4時「もち米の一生」が一番高かった。これは〈資料13〉のように、自分の意見を進んで出すことができるA児とペアを組み、A児との言語活動によって表現することができたからであると考え。さらに、A児とC児のペアは全体場で発表し、それが周りの友だちに認められたという満足感と充実感によるものであると考える。(P25の写真参照)

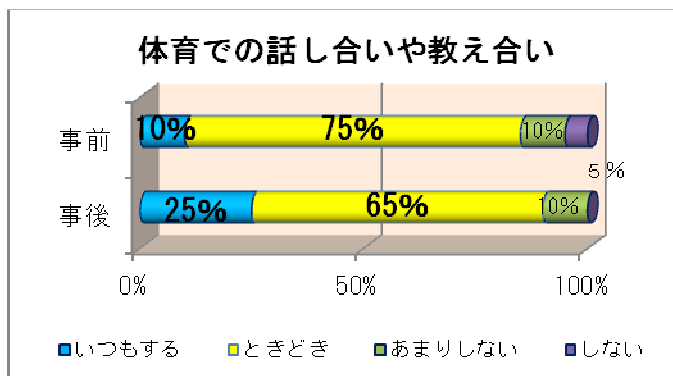
このことから、C児のように思い通りに表現することが苦手な子どもには、全体で認め合う場で発表する体験を多く積ませたり、**人的側面**からの手立てとして進んで意見を出すことができる友だちと意図的にペアを組ませたりすることも有効であることがわかった。



(2) 表現運動及び話し合い活動に関する意識調査



〈表現運動が好きな子どもの割合〉



〈体育科の学習における話し合い活動や教え合い活動の経験〉

上のグラフから、「表現運動が好き」と答えた子どもが大幅に増えたことがわかる。これは、今回の検証授業「表現」において、定型の振り付けを覚えるのではなく、自分が思い浮かべたイメージを自分の能力に合った動きとして表現することができたからであると考え。また、90%の子どもが「体育での話し合いや教え合い活動」を経験することができたと答えている。このことから、表したい感じを動きにする場面において、**[発信1][発信2][発信3]**を繰り返しながら、自分の思いを述べたり、話し合いや教え合いをしたりしていたと考える。

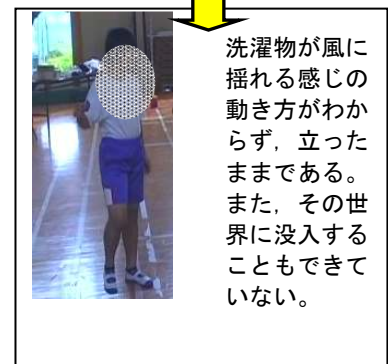
6 動きの変容

事前調査時と「高める」段階、「いかす」段階における抽出児の表現を比較した。

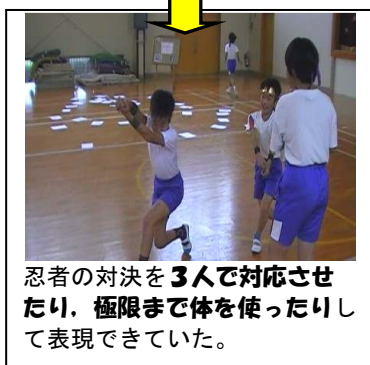
〈事前調査「表現カルタ」時〉



〈「高める」段階〉



〈「いかす」段階「もちつき」〉



もち：2人で**タイミングを合わせて指先まで伸ばしている。**



ちぎられるもち：体を**ねじりながら高くジャンプ**している。



ちぎられるもち：髪が揺れるくらい**後へジャンプ**している。



このように、A・B・C児の動きは各段階を経るごとにより大きく、多様になり、時間・力・空間の要素から動きが高まった。

VTRを今日みて、6月におた時は何をしていたかがあまりわからなくて10月はみんな大きく動いていたのがやさかったです。時間・空間、力のして人もほとんど10月までよかったと思います。この体育をしておとりはあんまり好きではなかったけどおどりが好きにぶれてよかったです。

〈資料 14：事前と表現交流会の動きを比べた感想〉

Ⅶ 全体考察

1 場の工夫について

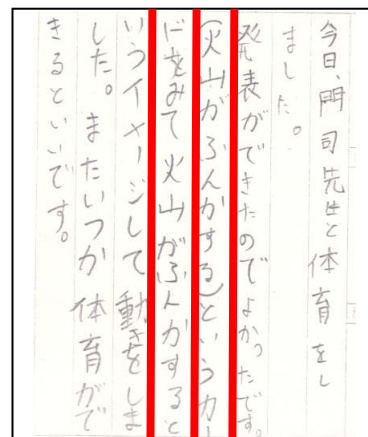
物理的側面と**人的側面**から場を工夫したことで、**【発信1】****【発信2】****【発信3】**を中心とした言語活動を引き出すことができた。それによって、子どもは運動に進んで取り組みながら、自分の能力に合った表現の仕方を工夫することができ、極限まで全身を使い、動きに緩急や強弱を付けたり、空間の使い方を工夫したりして多様な表現ができたと考える。

(1) 物理的側面

ペアやグループでの活動に入るとすぐに、子どもたちは〈写真 43〉のようにイメージバスケットの前に集まり、そこから表したい感じを見つけていた。そして、場所を移動し、表現の仕方を考えては動き、動いては考えるという活動を繰り返していた。このときに、表したい感じを見つけないペアはめくってみようコーナーに走っていき、表現カルタの絵図をヒントに表現の仕方を考えていた。〈資料 15〉



〈写真 43: イメージバスケットを活用する子ども〉

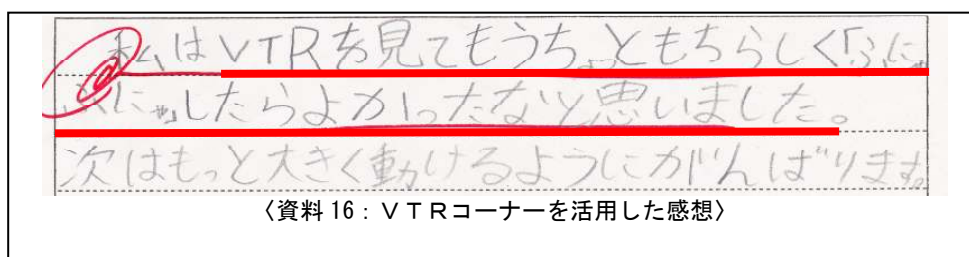


〈資料 15: 表現カルタをヒントにした子どもの日記〉

〈写真 44, 45, 46〉は、VTRコーナーを活用して、自分たちの表現をふり返り、動きを高めている様子である。洗濯機の中で回転しながら洗濯される洋服を表現しようとするとき、最初は横にグルグルと回転するだけだった。しかし、VTRを見た後は逆回転するために止まったり、しゃがんだり跳び上がったり、からだをねじったりと時間や空間の要素から表現をつくり変えることができた。このことは〈資料 16〉からもうかがうことができ、VTRコーナーは動きを高める上で効果があったと考える。



〈写真 44, 45, 46: VTRコーナーを活用する子ども〉



〈資料 16: VTRコーナーを活用した感想〉

また、「であう」段階の考察でも述べたように、題材にふさわしい音楽は、BGMとして流したことで、踊る意欲を高め、その場の雰囲気づくりとともに、イメージを膨らますヒントとなり、動きづくりに効果があることがわかった。

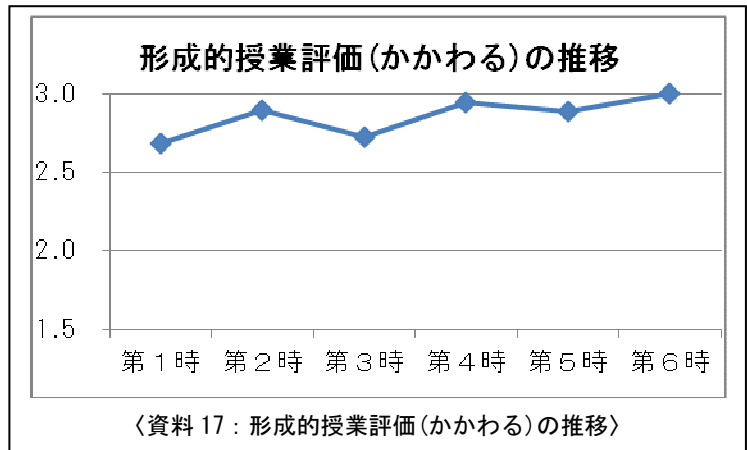
以上のことから、視覚的要素と聴覚的要素からの**物理的側面**は、題材のイメージから表したい感じを見つかる**【発信1】**、動き方を考える**【発信2】**、動いた感じをふり返る**【発信3】**を引き出し、それらを繰り返させることになり、学習意欲を掻き立てるとともに、互いの動きを高める上で効果があることがわかった。

(2) 人的側面

〈資料 17〉は、本研究単位における形成的授業評価(かかわる)の推移である。これによると、単元を通して仲間とのかかわりが多く、全体的に向上していることがわかる。

このことは、〈写真 29, 30〉や『発信する活動』を中心とした言語活動を通して、「友だちのアドバイスののおかげで表現がうくなった。」「友だちとの仲が深まった。」と感じていることが〈資料 18, 19〉からもうかがうことができる。そして、ペアでの言語活動を通して動きを高め合うことができることは、P24 で述べたとおりである。

また、抽出児のグループは表現交流会のときに、「もちつきとちぎれるもちの様子」を選択した。これは、表現することが苦手なC児が最も生き生きと踊ることができた題材であり、そのことを評価した結果であると考え。このことから仲間よさをグループで認め合うことができたことがわかる。



友だちのアドバイスののおかげでうなった。いったので友達は大切と思いた。自分のからをやうってがんばりました。

〈資料 18：友だちのアドバイスを書いた感想〉

今日最ごでい。もより、じやたつてきたのでよかったです。こうゆうういで、みんなの表現をいはいかれたので、楽しかったです。もて友だちとの仲が深まったと思います。

〈資料 19：友だちと仲よかったことを書いた感想〉



〈写真 29：『発信2』をする抽出児のグループ〉

また、〈資料 20〉からは教師と一緒にした表現がイメージと動きをつなげることになったことがわかる。

〈写真 47〉は全体交流において、時間・力・空間の要素から動きを工夫することができたペアの表現を紹介し、そのよさを説明している様子である。



〈写真 47：2 人对応する動きを説明している〉

2人でタイミングを合わせて押したり、引いたりしてノコギリで木を切る様子を表現できました。

これより、もがんばりたいです。先生と、無人島生活の特色。タイムができてよかったです。の葉がおもしろかったです。時、もよく楽しんで、特に、バチ。それと先生と、無人島生活の。して、ものあ、よく楽しんで、きたです。体育かんき、くるくるまわったり。

〈資料 20：教師とのかかわりを書いた日記〉

以上のことから、**人的側面**として仲間や教師とかかわることは、『発信する活動』を中心とした言語活動を引き出してイメージと動きをつなげることになり、互いの動きを高め合う上で有効であると考え。

2 活動構成の工夫について

〈写真 48, 49〉は、第 2 時の一斉での「やってみようタイム」と第 6 時のグループでの「高めようタイム」において水中から海面へと浮上する感じを表現したものである。この写真や P 20 の〈写真 27, 28〉からは、一斉での表現やペアでの表現をヒントに、グループでの表現を工夫していることがわかる。

つまり、「やってみようタイム」における[発信 1][発信 2][発信 3]により表したい感じやその表現の仕方を学んだことが、「高めようタイム」での新たな[発信 1][発信 2][発信 3]を引き出し、表現の工夫につなげることになったと考える。これは、1 単位時間内での「やってみようタイム」と「高めようタイム」においても見受けられた。

以上のことから、一斉での「やってみようタイム」とペアやグループでの「高めようタイム」のように 2 段階の活動構成を工夫したことは、[発信 1][発信 2][発信 3]を繰り返しながら、子どもが学んだ内容を生かして互いの動きを高める上で有効であったと考える。また、毎時間異なる題材に取り組ませたことで、学習意欲を持続させるとともに、多様な表現を体験させることができた。

〈水中から海面へと浮上する
感じの表現〉



〈写真 48：第 2 時 一斉での表現〉



〈写真 49：第 6 時 グループでの表現〉

Ⅷ 研究のまとめ

1 成果

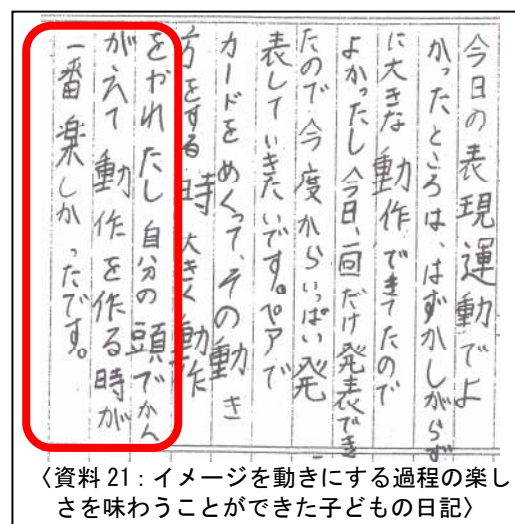
(1) 視覚的要素と聴覚的要素からの**物理的側面**と仲間や教師とのかかわりからの**人的側面**から場を工夫したことにより、[発信 1][発信 2][発信 3]が繰り返され、題材のイメージから表したい感じを見つけ、それを動きとつなげて、表情豊かに全身を使って表現する子どもを育てることができた。また、〈資料 21〉からは、イメージを動きにする過程の楽しさを味わわせることができたことがわかる。

(2) 「やってみようタイム」と「高めようタイム」の 2 段階で活動を構成したことにより、子どもは学習意欲を持続しながら、[発信 1][発信 2][発信 3]を繰り返し、学んだ内容を生かして互いの動きを高め合うことができた。

以上のことから、**物理的側面**と**人的側面**からの場の工夫と 2 段階の活動構成の工夫を行い、「発信する活動」を中心とした言語活動を引き出したことで、動きを高め合い、生き生きと踊る子どもを育てることができた。

2 課題

「洗濯物の旅」の表現に関しては、洗濯の経験も少なく、多様な動きを引き出すことができなかった。子どもの実態調査を十分に行い、それに応じて題材を決定するとともに、経験を補うための手立てをとることが必要である。



〈資料 21：イメージを動きにする過程の楽しさを味わうことができた子どもの日記〉

【引用・参考文献】

「小学校学習指導要領解説 体育編」	文部科学省	2008
「マイネル スポーツ運動学」クルト・マイネル著 金子明友訳	大修館書店	1981
「学校体育用語辞典」松田岩男・宇土正彦編集	大修館書店	1988
「楽しい表現運動・ダンス」村田芳子編著	小学館	1998
「SPASS (シュパース)」中学校体育・スポーツ教育実践講座刊行会	ニチブン	1998
「運動・用語活用事典」小学校体育指導者研究会編	東洋館出版社	2003
「体育授業を観察評価する」高橋健夫編著	明和出版	2003
「やってみる ひろげる ふかめる」細江文利・池田延行・村田芳子他編著	光文書院	2009
「体育科教育 2008 3月号」	大修館書店	2008
「体育科教育 2009 11月号」	大修館書店	2009
「平成 20 年改訂 小学校教育課程講座 体育」渡邊 彰・今関豊一編著	ぎょうせい	2009
「新版体育科教育学入門」高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖編著	大修館書店	2010
「体育の年間指導計画 福岡プラン」	福岡県体育研究所	2010
「平成 20 年度 長期派遣研修員 研修報告書」	福岡県体育研究所	2009
「平成 21 年度 長期派遣研修員 研修報告書」	福岡県体育研究所	2010