

平成 18 年度
長期研修研究報告

踊る楽しさを味わう表現運動の学習
～「くずし」を大切にした授業づくり～



神奈川県立体育センター
長期研修員
相模原市立谷口小学校 松浦 隆志

目次

研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の仮説	2
4	研究の内容と方法	2
5	研究の構想図	3

理論の研究

1	体育科の目標について	4
2	楽しさの位置付けについて	5
3	表現運動について	6
(1)	表現運動の特性	6
(2)	「くずし」について	7
(3)	意識と動きの重点について	7
(4)	「イメージ」について	9
(5)	「体ほぐしの運動」と「ほぐしの運動」	9
ア	「体ほぐしの運動」について	9
イ	「ほぐしの運動」について	11

検証授業

1	検証の視点	12
2	検証の方法	12
3	学習指導計画	13
4	学習について	17
5	授業の実際	34
6	検証授業の結果と考察	46
7	検証授業を振り返って	56

研究のまとめ

1	研究の成果と課題	60
(1)	学習の工夫と効果	60
(2)	成果と課題	61
2	今後の展望	65
(1)	表現の学習内容における「くずし」の重点	65
(2)	高学年における「くずしの運動」	66

<引用・参考文献>

．研究を進めるにあたって

1 研究主題

踊る楽しさを味わう表現運動の学習 ～ 「くずし」を大切にしたい授業づくり ～

2 主題設定の理由

現行の学習指導要領では、「心と体をより一体としてとらえる観点」が重視され、小学校全ての運動領域において「体を動かす楽しさや心地よさを味わうこと」や「仲間と豊かにかかわりながら取り組むこと」が強調されている。^{1) 2)}

その中でも表現運動は、自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いの違いやよさを生かし合って仲間と共感、交流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。^{3) 4) 5)}

本来、表現運動は練習によって身に付けた特別な技能がなくても活動でき、個性との関係が深く、多様な内容を含んで成立している。⁶⁾そうした意味では、子どもたちが「できる」「できない」という運動技能への先入観を持ちにくい領域だといえる。さらに、場を共有する仲間と感じ合い、自由にかかわり合って踊る中で自分や仲間の個性を再発見し、踊る楽しさを増大させることができるとともに、自発的に表現を楽しむ力を育てることができる領域ともいえる。³⁾

しかし、神奈川県立体育センターが県内の小学校2・4・6年生を対象として行った「学校体育に関する児童生徒の意識調査」を見てみると、表現運動や表現リズム遊びを好きと答える児童はどの学年においてもわずかであり、最も人気のない領域となっている。⁷⁾

本校の児童についても同様の傾向が見られ、今回行ったアンケート調査においても表現運動を「嫌い」もしくは「どちらかという嫌い」と答えた児童は67%にも上る。その理由を見てみると、「踊ることがはずかしい」といった羞恥心や、「動き方がわからない」といった学習内容や学び方に対して見通しが持てないこと、「友だちのよい所を見付けることができず、グループでまとまらない」という仲間とのかかわり合いがうまくいかないことが主なものとなっている。

今までの自分の授業を振り返ると、ウォーミングアップで「体ほぐし的な運動」を取り入れたり、「イメージバスケット」や「イメージカード」を使用したりすることによって踊ることに対する抵抗感を和らげる工夫を行ってきたが、いざ踊り始めてみると動きが止まってしまったり、動きが単調になってしまいすぐに飽きてしまったりするなどの課題があった。

このことから、児童の羞恥心や友だちのよさを見付けることができない原因の1つには、「動き方がわからない」という不安があるのではないかと考えた。

そうした現状や課題をふまえ、実際どのような内容を指導したらよいのかを考える上で村田の「4つのくずし」³⁾というカテゴリーは、とてもわかりやすい概念である。

そこで本研究では、「4つのくずし」の概念をもとにし、題材からのイメージを結び付けながら「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかけてたりして表現することができ、さらに仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことで踊る楽しさを味わうことができるのではないかと考え、本主題を設定した。

3 研究の仮説

主題設定の理由にもとづいて、本研究の仮説を次のように設定した。

- 仮説 -

題材からのイメージを結び付けながら「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかげ合ったりして表現することができる。また、仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができる。

4 研究の内容と方法

(1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料をもとに行う。

ア 体育科の目標について

イ 楽しさの位置付けについて

ウ 表現運動について

(ア) 表現運動の特性

(イ) 「くずし」について

a 「表現運動に必要な動きの要素」としての「くずし」について

b 意識と動きの重点について

(ウ) 「イメージ」について

(エ) 「体ほぐしの運動」と「ほぐしの運動」

a 「体ほぐしの運動」について

b 「ほぐしの運動」について

(2) 理論研究をもとに学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証する。

ア 単元学習指導計画立案

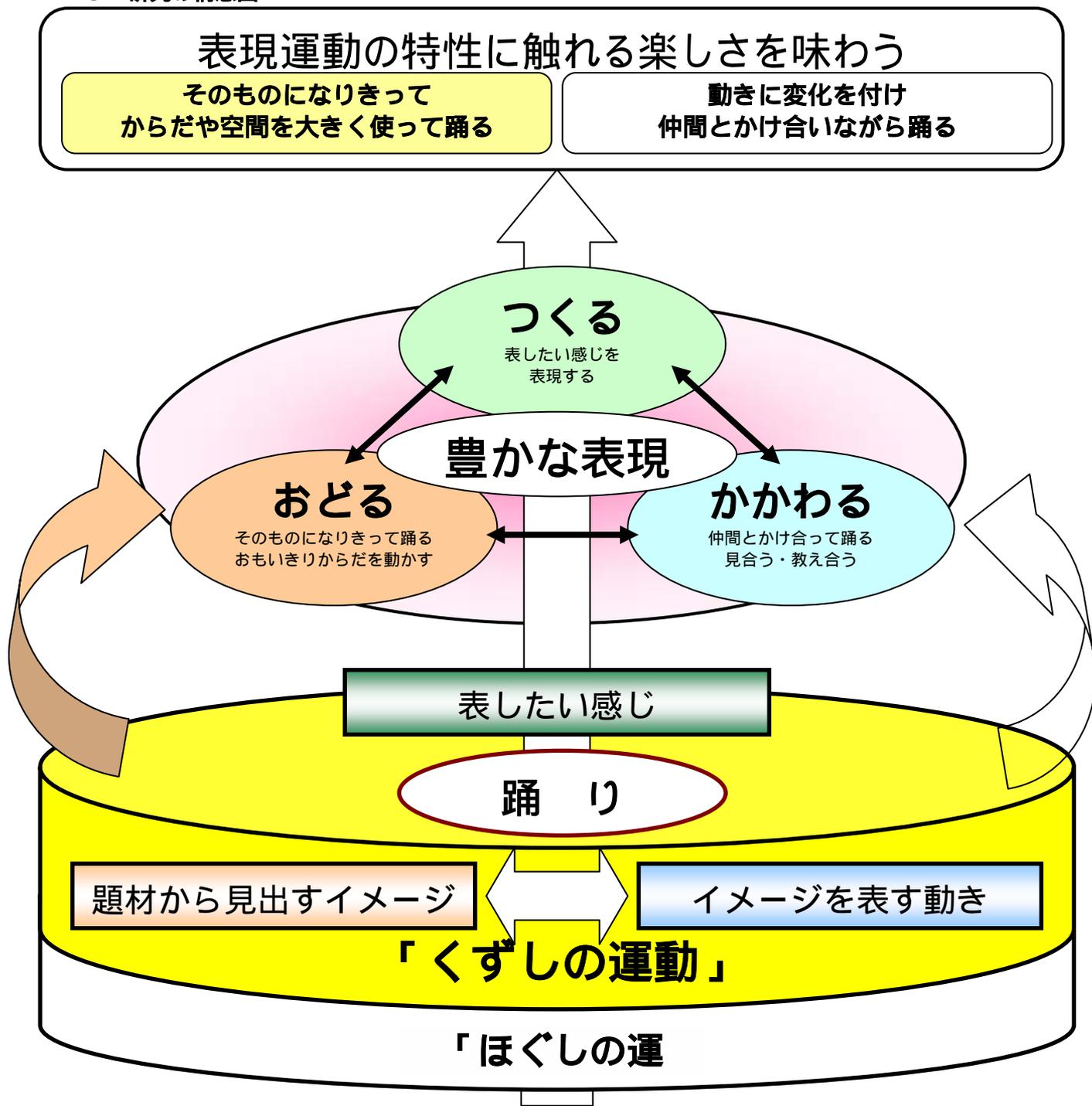
イ 実態調査

ウ 授業実践

エ 結果の分析

(3) 以上の理論研究と実践研究をもとに研究のまとめを行う。

5 研究の構想図



< 谷口小学校の児童の実態 >

- ・運動が好きな児童が多く、身体を動かし、いろいろな運動ができる体育についても「好き」もしくは「どちらかという好き」と答える児童が、95%以上いる。
- ・表現運動については、「嫌い」「どちらかという嫌い」と答える児童が51%いる。
- ・表現運動が嫌いな理由としては、「はずかしい」ことや「動き方がわからない」などが多い。

< 教育課程審議会答申 >

- ・自ら学び自ら考える力を育成⁸⁾
- < 学習指導要領 >
- 心と体を一体としてとらえた指導の重視
- ・「運動に親しむ資質や能力を育てる」
- 運動への関心や自ら運動をする意欲
- 仲間と仲よく運動をすること
- 各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力
- 運動の技能

・理論の研究

1 体育科の目標について

教育課程審議会の答申（平成10年8月）における体育科の改善の基本方針では、「明るく豊かで活力のある生活を営む態度の育成をめざし、生涯にわたる豊かなスポーツライフ及び健康の保持増進の基礎を培う観点に立って内容の改善を図る」⁸⁾とし、「その際、心と体をより一体としてとらえて健全な成長を促すことが重要であるという考え方に立ち、体育と保健をより関連させて指導できるようにする」⁸⁾としている。

また、体育科については、「自ら運動する意欲を培い、生涯にわたって積極的に運動に親しむ資質や能力を育成するとともに基礎的な体力を高めることを重視する」⁸⁾とあり、それを受けて「小学校学習指導要領」では、体育の目標を次のように示している。

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。¹⁾

つまり今回の改訂では、特に

「運動に親しむ資質や能力の育成」

「健康の保持増進」

「体力の向上」

の3つが相互に、密接な関連を持っているとともに、体育科の重要なねらいであることを示している。そして、最終的には、「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」という小学校教育における体育科の究極的な目標につながるとされている。

では、「運動に親しむ資質や能力を育てる」というのは具体的にどのようなことをさすのだろうか。『小学校学習指導要領解説 体育編 平成11年5月 文部省』には、「運動に親しむ資質や能力とは

運動への関心や自ら運動をする意欲
仲間と仲良く運動をすること
各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力
運動の技能

などを指している。これらの資質や能力を育てるためには、児童の能力・適性、興味・関心等に応じて、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要である。」¹⁾とある。

このことは、「これからの体育学習は、技能だけでなく、自ら学ぶ意欲や思考力、判断力、表現力などの資質や能力の育成を重視して展開し、運動の心地よさや特性に触れる楽しさを体験するとともに仲間と仲良く運動する楽しさを体験することが大切である。」⁹⁾と考えられる。

さらに、「保健体育審議会答申（平成9年9月）」では、小・中・高等学校の12年間を見通した体力の向上や運動に親しむ態度の育成が図られるようにすることが大切であるとし、生涯スポーツを目指した学校体育の基本的な考え方と体力の向上について次のように示している。¹⁰⁾

<生涯スポーツを目指した学校体育の基本的な考え方>
(幼稚園)～小学校中学年：運動が好きになる
小学校高学年～中学校1年：運動の楽しさや喜びが味わえる。
中学校2年～高等学校3年：運動が得意になる。

<体力の向上について>
小学校：巧みに動ける体づくり
中学校：スタミナのある体づくり
高等学校：スピードとパワーのある体づくり

このことからわかるように小学校時代においては、様々な運動を経験させるとともに、仲間とのかかわり合いの中で運動への関心意欲を高め、運動を好きにさせることが最も大切なことだといえる。

2 楽しさの位置付けについて

高橋は、体育の目標である楽しさの位置付けを図2-1のような目標構造を示し以下のように説明している。

運動技術の学習に関連して、運動技能や体力の目標が導かれ、社会的行動の学習に関連して、社会的態度の目標が、認知的・反省的学習に関連して、思考・判断や理解の目標が導かれる。そして、情意的学習に関わって楽しさや喜び、さらに運動への志向性や価値的態度といった目標が導かれる。

生涯スポーツをめざす体育授業においては、情意的目標（楽しさの体験）は重視されなければならない。しかし、これは、常にめざすべき方向目標であっても、中心的な学習内容にはなりえない。中心的で具体的な内容になるのは、運動技術であり、これに関連した社会的行動や知識である。大切なことは、運動への志向性（情意的目標）に肯定的に働きかけるような運動技術の学習や社会的行動の学習のあり方であり、これらの内容の位置付けをあいまいにして、楽しさのみを強調することは、問題である。⁶⁾

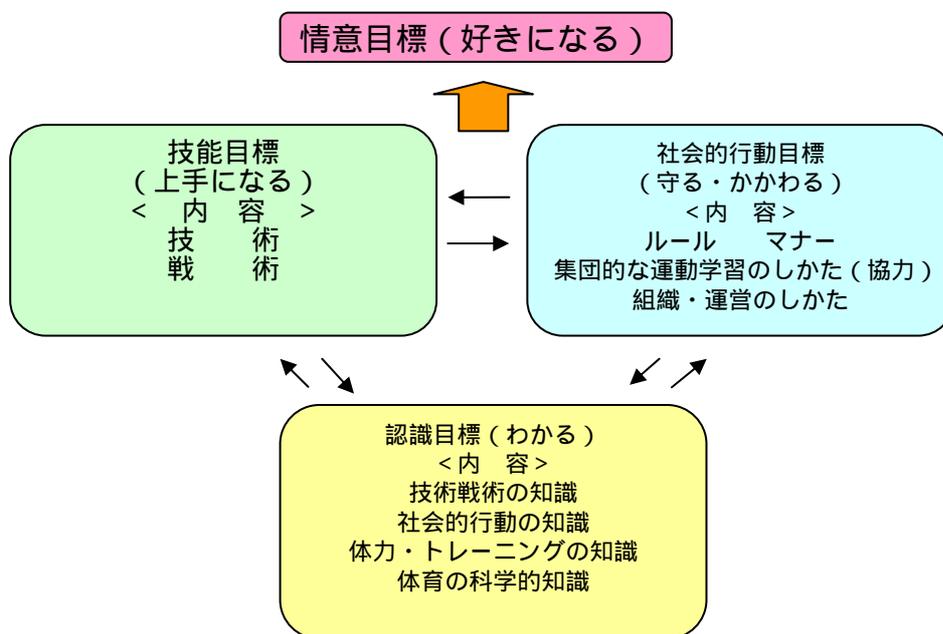


図2-1 体育の具体的目標の構造 ⁶⁾

つまり、学習指導要領における「運動に親しむ資質や能力」の「運動への関心や自ら運動をする意欲」、「仲間と仲良く運動すること」、「各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力」、「運動の技能」は、それぞれが関連し合っているものであり、「運動への関心や自ら運動をする意欲」を持たせるためには、「仲間と仲良く運動すること」や「各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力」、「運動の技能」を高めることが大切であると考えられる。

3 表現運動について

(1) 表現運動の特性

表現運動の特性について現行の指導要領解説では、「自己の心身を解き放して、リズムやイメージの世界に没入してなりきって踊ることが楽しい運動であり、互いの違いやよさを生かし合って仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動」¹⁾となっている。

表現運動の楽しさは、大きく分けて3つある。

1つめは心も体もなりきって踊ったり、友だちと一緒に踊ったりという「踊る」楽しさ。

2つめはいろいろなアイディアや工夫をこらしてつくるという「つくる」楽しさ。

3つめは人の表現をお互いに見たり、踊ったり、創ったりすることにより、共感・感動するという「かかわる」楽しさ。

村田は、表現運動・ダンスの楽しさ・魅力をさらに細分化して、4因子18項目に分類し、表2-1のようにまとめている。

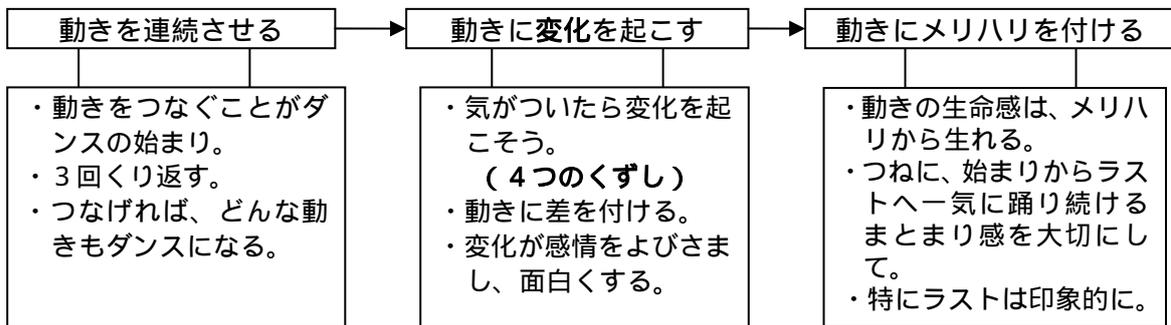
表2-1 ダンスの楽しさ・魅力に関する因子と項目¹⁾

踊る楽しさ
いつもの自分と違った自分になれる そのものになりきって踊る楽しさ からだをいっぱいに使って思い切り踊る楽しさ いろいろな音楽のリズムにのって踊る楽しさ 他の種目にはない動きの面白さ
表現・創作の楽しさ
思いがけない動きやアイディアが偶然出てくる面白さ リズムの取り方や動きを工夫して踊る楽しさ 思いつくまま次々と自由に踊る楽しさ いろいろな感じやイメージを動きで表現する楽しさ 表現の仕方や動き方をいろいろ工夫する楽しさ 踊っている自分を人に見てもらおう楽しさ
他者と関わる楽しさ
自分や友だちの新しい一面や意外な一面を発見できる 友だちと自由に関わり合いながら一緒に踊る楽しさ 仲間との一体感を感じることが出来る楽しさ 友だちと意見を出し合い、協力して作品を創る楽しさ 作品が出来上がったときに感じる達成感
決められた動きを踊る楽しさ
既成の創作作品を覚えて踊る楽しさ 決められたステップや動きを覚えて踊る楽しさ

表現運動では、内容として、「表したいイメージや思いを自由に表現して踊るのが楽しい『表現』、軽快なリズムにのって自由に友だちとかかわって踊るのが楽しい『リズムダンス』、伝承された踊りを身に付けてみんなで一緒に踊るのが楽しい『フォークダンス』(日本の民踊を含む)を取り上げている」¹⁾が、『表現』における楽しさは、「踊る楽しさ」「表現・創作の楽しさ(つくる楽しさ)」、「他者と関わる楽しさ(かかわる楽しさ)」の3つが関係している。

(2)「くずし」について

村田は、子どもが見せる断片的な動きのよさを生かした表現運動の指導の原則を図2-2のように示し、動きに変化を起こすポイントとして「4つのくずし」を示している。



< 4つのくずし >

空間のくずし	...方向や場の使い方の変化。身心の解放は、空間のくずしから。人のいないところへ。自分の居場所をつくらない。（「はまちの養殖状態」からの脱皮。「体操隊形」の落とし穴）
身体のくずし	...身体の状態や部分の多様化、非日常の動き。ねじったり、回ったり、跳んだり、身体の状態をいろいろ考えてみよう。（踊る木立（棒状態）からの脱皮。）
リズムのくずし	...すばやく、ゆっくり。急に止めて等。リズムや速さの変化がメリハリのある動きへ。（すばやい動きを入れると動きが生き返る。）
人間関係のくずし	...離れたり、くっついたり、反対にしたり、くぐりぬけたり、まねし合ったり、かけ合ったりする。（一人ではできない動きに挑戦。動きが立体的になる。）

図2-2 単なる動きが踊りに、そして表現的な踊りになるポイント³⁾¹²⁾

(3)意識と動きの重点について

西谷と荒木は子どもの発達段階をふまえ、表現の工夫、変化を次のように系統的に示している。¹³⁾表2-2、は、それぞれの要点を1つにまとめたものである。

「身体の意識と動きの重点」については、身体部位の意識を「全身」から「部位」に向けていくことが大切であるとしている。

「空間の意識と動きの重点」については、まずはいろいろな方向へ場を広く使って動くことから高低の動きが加わり、さらには、相手との関係性の中での空間（経路や集団の中での相手との間や距離）を意識させていくようにしている。

「リズムの意識と動きの重点」については、一定のリズムの中に変化を組み入れる段階から、変化を組み合わせ、最終的には、テンポの持つ表現性を生かして自分が表したい感じを効果的に生かせる段階へしていきとしている。

「集団の意識と動きの重点」については、単に活動を一緒にするという状態から、2人組から小グループの4人組、5～6人組へと人数を増やしていくとともに群の表現のよさを味わわせるとしている。

表2 - 2 表現における意識と動きの重点

項目	重点			
	幼稚園等	低学年	中学年	高学年
身体の意識と動き	・全身を使って元気よく	・全身を使って(大きな関節の動きを意識して)リズムカルに	・全身を大きく使って(胴、胸、目線なども意識して)ダイナミックに	・(各部位の特徴を生かして)いくつかの動きを組み合わせ、ひと流れの動きで
空間の意識と動き	・いろいろな方向へ	・いろいろな方向へ ・高低の変化を付けて	・いろいろな方向へ ・高低の変化を付けて ・その場のターンやジャンプ、直線や曲線などの動きの経路を意識して	・いろいろな方向へ ・高低の変化を付けて ・その場のターンやジャンプ、直線や曲線などの動きの経路を意識して ・集団でのお互いの距離感を考えて
リズムの意識と動き	・拍がはっきりしたリズムで速さを変えて	・拍がはっきりしたリズムで速さを変えて	・曲に乗って調子よく ・速さの変化を組み合わせ	・テンポが持つ表現性を活用して ・速さの変化の組み合わせ ・急に～
集団意識と動き	・友だちと一緒に	・2人組で役割に応じた表現	・2人組～4人組で呼吸を合わせ力を合わせた動き ・対応した動き ・同一の動き	・5～6人組でタイミングをずらした動きなど群の表現

中学年における意識と動きの重点をまとめると次のようになる。

「身体の意識と動きの重点」については、四肢を中心とした意識しやすい大きな関節の動きだけではなく、胴や胸、腰など日常あまり意識しにくい部位へと注意を向けるようにすることが大切である。さらに動き方についても、足腰がしっかりしてくる中学年においては「ダイナミックに」動き、いくつかの動きを組み合わせひと流れの動きにつなげるようにしていくとしている。

「空間の意識と動きの重点」については、上下を加えたいろいろな方向へ動くとともにその場でのジャンプやターン、直線で動いたり曲線で動いたりする経路についても意識できるようにしていく。

「リズムの意識と動きの重点」については、曲に調子よく乗りながら、いろいろな速さの変化を組み合わせ踊るようにすることが大切である。

「集団の意識と動きの重点」については、様々なかけ合いの動きを群(集団)の最小単位である2人組で対応したり同一の動きをしたりする呼吸を合わせた動きを中心に行っていくことが重要である。

(4)「イメージ」について

「表現運動は、表したいイメージを自由に動きを工夫して踊る創造的な学習であり、イメージを手がかりとし、イメージと動きのかかわりを中心に学習が発展していく。したがって、表現運動におけるイメージの豊かさ（広がりと深まり）はつねに動きとの関係でまわってくるといえる。」³⁾と村田が述べているように表現運動においては、イメージをどのようにとらえ動きとして表現していくかがとても重要になってくる。

村田は、内にあるイメージが、外なる動きへとスムーズに移行していくには、「ダンス的イメージ」を介在させることが重要であるとし、「学習では、対象からのイメージが『動きに近い具体的な像（ワンシーンから連続まで）』として浮かび、『今にも動き出せそうなイメージ（動きのイメージ）』になること、そして心情や感情を重ねた個性的なイメージになることが大切である。」と述べ、これを「ダンス的イメージ」への移行として定義付けている。

つまり、「外なる動き」である踊りや表現をより豊かなものにしていくためには、この「ダンス的イメージ」をより豊かにしていく必要がある。

「何（どんな題材）」を「どんな動きで」表現するかという「ダンス的イメージ」は図2-3で示すように、「題材からのイメージ」と「動きのイメージ」から成り立っている。そのため、「題材からのイメージ」と「動きのイメージ」をより深く豊かなものにしていくとともに、この2つをうまく結び付けていくこと、さらにそこに主体者が「表したい感じ」を加味していくことによって「ダンス的イメージ」へと昇華していくことにつながっていくと考えられる。

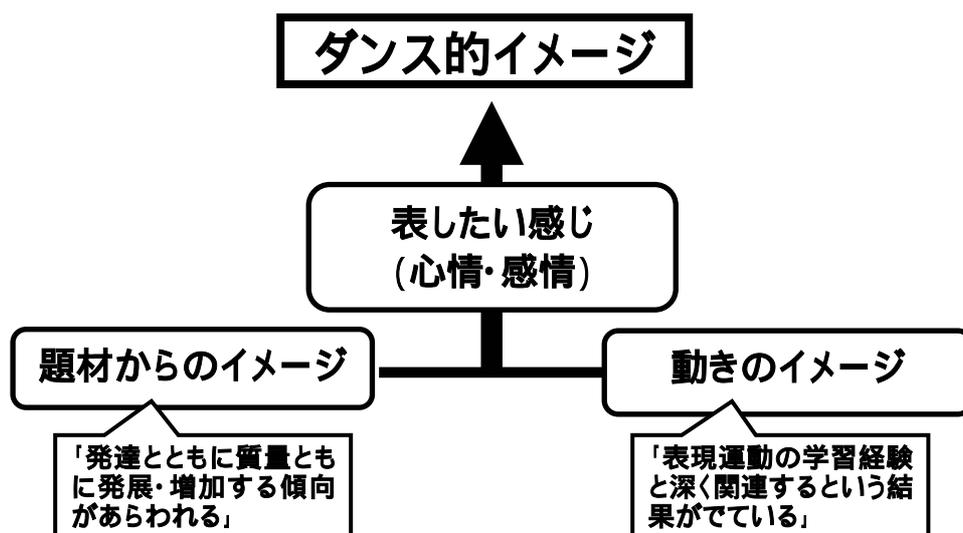


図2-3 「ダンス的イメージ」の構造

(5)「体ほぐしの運動」と「ほぐしの運動」

ア 「体ほぐしの運動」について

「小学校学習指導要領解説体育編」には、「体ほぐしの運動」のねらいについて次のように記されている。

「体ほぐしの運動」は、いろいろな手軽な運動や律動的な運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことによって、自分の仲間のからだの状態に気づき、からだの調子を整えたり、仲間と交流したりする運動である。¹⁾

このように「体ほぐしの運動」のねらいは大きく分けて 体への気づき 体の調整 仲間との交流 の3つとなっている。図2-4は、「体ほぐしの運動」の3つのねらいについてまとめたものである。

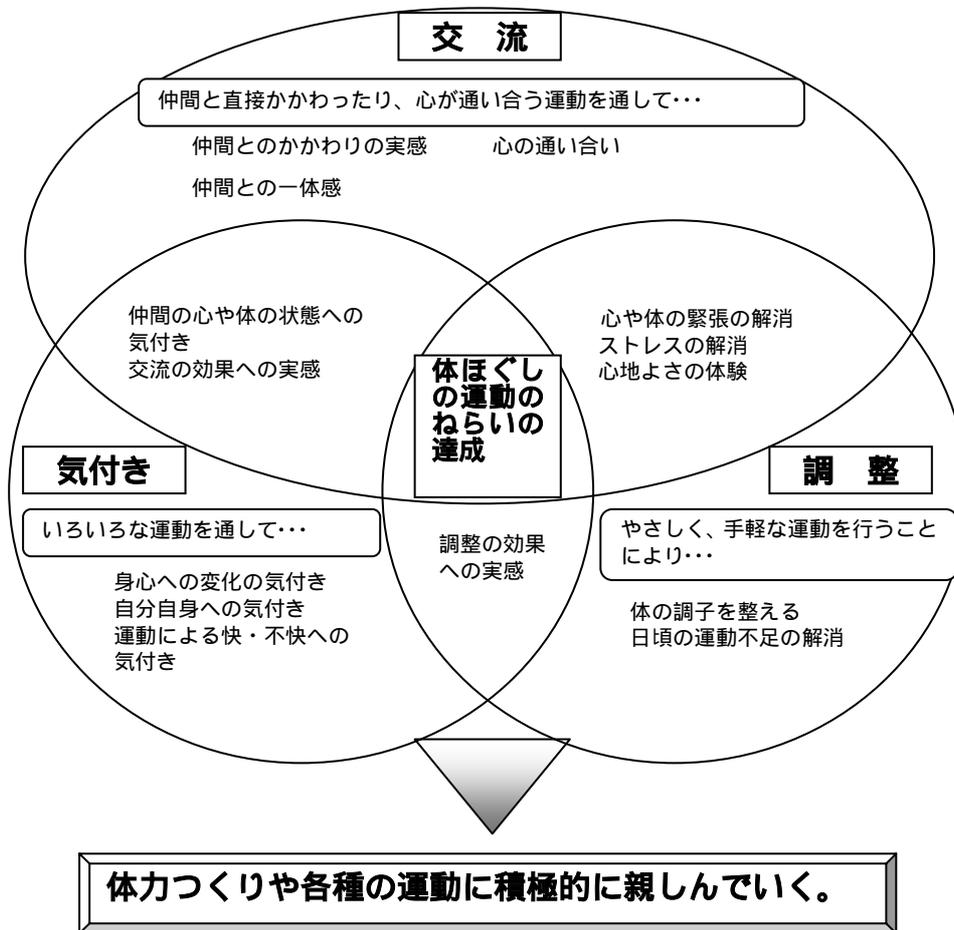


図 2 - 4 「体ほぐしの運動」のねらい¹⁴⁾

また、文部省は「学校体育実技指導資料集第7集 体づくり運動 ～授業の考え方と進め方～」(2000年3月)において、この3つのねらいについて次のように説明している。

体への気付き...	<p>運動をすれば鼓動が高まり、筋肉に疲れを感じるなど様々な体内の変化を知覚できる。体への気付きとは、このような自分の体によって感じ取っているものを教師が意図的に気付かせることである。</p> <p>同時に、一緒に運動する仲間の息づかいや表情等から、仲間の状態にも気付かせる内容としては、体の動き方や柔らかさなどのそのときの体の状態や以前と比べての変化等が考えられる。</p> <p>また、体を動かすと気持ちがいよといった運動に伴う快、不快など心の変化にも気付かせることができる。</p> <p>体への気付きは、運動する時間の経過とともに感じるものであるが、一定の「体ほぐしの運動」を終えたときに振り返らせることで気付きをまとめることができる。</p>
体の調整 ...	<p>体のコンディションを整えることは、心をほぐすことにもなり、精神的なストレスなど心と体の緊張をほぐす効果がある。</p> <p>そのためには、児童生徒にとって優しく手軽な運動を行ったり、リズムカルで調子のよい運動を行ったりして、多彩な運動感覚を引き出し、体を調整する力を高めていくことが大切である。</p> <p>また、日ごろの運動不足を解消して体の調子を整えることができる。</p>
仲間との交流...	<p>ペアや集団で手をつないだり、背中を押ししたりして互いに体に触れ合って運動をすることにより、直接仲間とかかわることを実感することができる。心が通い合い、心や体の緊張をほぐす効果が期待できる。</p> <p>他の運動領域のように、仲間との競争や技などの達成をめざす学習での仲間との交流とは違い、「体ほぐしの運動」では、運動をすることを楽しみ、その心地よさを味わうことをめざすことになるので仲間との交流が一層重要である。¹⁵⁾</p>

イ 「ほぐしの運動」について

村田は、表現運動において触れること、触れ合うことが重要であるとし、「心とからだをほぐす活動」を次のように説明している。

相手をゆすったり、引っ張ったり、手をつないで踊ったり……。不思議なことに手が触れ合っているだけで会話が弾み、自然に笑顔になる。いつのまにか心と身体がほぐれて、気分はすっかりダンサーになっている。「閉じた私」から「開いた私」に変わる重要な活動なのである。³⁾

表現運動を行う上で一番の問題になってくるのが、踊ることに対してのほぐしやすさや抵抗感である。こうした踊ることに対するほぐしやすさや抵抗感があるままではいきなり表現運動の学習を行っても特性に触れる楽しさを味わうことは難しい。そこで、学習の導入において村田のいう「ほぐし」を行うことにより、心と体を解放し、踊ることに対するほぐしやすさや抵抗感を緩和させることができる。「ほぐし」は、大別すると全力で動く「動的なほぐし」と体を感じ目覚めさせる「静的なほぐし」があるが、村田は、「子どもが踊ることにはほぐしやすさや抵抗感がある場合は、まずは力を出しきらせる動的なほぐしから入るほうがよい」³⁾と述べている。

表現運動の導入時に取り入れている「ほぐし」は、「体ほぐしの運動」の3つのねらいでいえば、からだの調整 仲間との交流に近いものである。しかしながら「体ほぐしの運動」とは若干意味合いが異なっている。「体ほぐしの運動」のねらいが前述のように 体への気付き 体の調整 仲間との交流の3つにおかれているのに対し、「ほぐし」は踊ることや仲間とかがかわることへのほぐしやすさや抵抗感を緩和することが主なねらいである。

そこで今回の研究においては、「踊ることや仲間とかがかわることに対するほぐしやすさや抵抗感」を緩和するために学習に導入時に心とからだを「ほぐす」律動的な運動を行う。それらの運動を「ほぐしの運動」として研究を進めていくことにする。

・検証授業

1 検証の視点

題材からのイメージを結び付けながら「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかけて合ったりして表現することができる。また、仲間のよい動きに気付き、自分の動きに生かすことができる。

2 検証の方法

(1) 期 間 平成 18 年 9 月 28 日 (木) ~ 10 月 13 日 (金)

(2) 場 所 相模原市立谷口小学校 体育館

(3) 対 象 第 4 学年 2 組 (27 名)

(4) 単元名 表現運動「探検に行こう！」

(5) 方 法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析 (予備アンケートや事前・事後アンケートなど)

(ア) 実態調査 6 月 15 日 (木) 実施

(イ) 事前アンケート 9 月 14 日 (木) 実施

(ウ) 事後アンケート 10 月 20 日 (金) 実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

(ア) 学習カード「たんけん日記 ・ 」(毎時)

(イ) 見合いカード「さかせよう!世界に一つだけの花」(3時間目~7時間目)

(ウ) ジングルイメージカード(1時間目)

(エ) 海底イメージカード(3時間目)

オ VTRの分析

毎時間、デジタルビデオカメラにより児童の学習の様子、授業の展開について記録した。

カ 結果の分析

「くずしの運動」を段階的に取り入れて、表現運動に必要な動きを理解するとともにイメージと結び付け、そのものになりきって表したい感じをからだいっぱい表現したり、動きに変化を付けながらお互いにかけて合ったりすることができるようになったかについて表 3 - 1 に示した分析の視点及び具体的な分析の観点と方法をもとに結果を分析する。

表3 - 1 分析の視点と方法

分析の視点	具体的な分析の観点と方法
(1) 「くずし」を取り入れて踊ることができたか。	<p>ア からだを大きく使って踊ることができたか。 (ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析 (VTR) (イ) 学習カード「たんけん日記」の自己評価の分析</p> <p>イ 友だちとかけ合いながら踊ることができたか。 (ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析 (VTR) (イ) 学習カード「たんけん日記」の自己評価の分析</p> <p>ウ 動きに変化を加えて踊ることができたか。 (ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析 (VTR) (イ) 学習カード「たんけん日記」の自己評価の分析</p> <p>エ 「くずし」を複合的に取り入れた動きで踊ることができたか。 (ア) 7時間目の動き、踊りの内容の分析 (VTR)</p>
(2) 表したいものになりきって、その感じを伝えることができたか。	<p>ア 表したいものになりきって踊ることができたか。 (ア) 学習カードの自己評価の分析 (学習カード「たんけん日記」) (イ) 事前・事後アンケートの分析 (事前・事後アンケート)</p> <p>イ 表したい感じを伝えることができたか。 (ア) 「表したい感じを強調して表現する」ことについての分析 (見合いカード)</p>
(3) 仲間のよい動きに気づき、自分の踊りに生かすことができたか。	<p>ア 仲間のよい動きに気づくことができたか。 (ア) 見合いカードの自由記述内容の分析 (見合いカード)</p> <p>イ 自分の踊りに生かすことができたか。 (ア) 6時間目における2人組の踊りと7時間目における4人組の踊りの内容の分析 (VTR)</p>

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア 表したいものになりきって踊る表現運動の楽しさを味わえるようにする。さらに友だちと協力して踊りを作ったり気持ちを合わせて踊ったりしようとする。また友だちの動きのよい所を見付け、認め合おうとする。(運動への関心・意欲・態度)
- イ 表したい題材のイメージを持ち、表したい感じが強まるような動きを工夫することができる。また、友だちのよい動きを見付けることができる。(運動についての思考・判断)
- ウ 題材の主な特徴をとらえ、からだや空間を大きく使って踊ったり、動きに変化を付け、友だちとかけ合って表現したりすることができる。(運動の技能)

(2) 評価規準

ア 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<p>表したいものになりきって踊る表現運動の楽しさを味わおうとする。</p> <p>友だちと気持ちを合わせて踊ったり、友だちの動きのよい所を見付け、認め合ったりしようとする。</p>	<p>表したい題材のイメージを持ち、表したい感じが強まるような動きを工夫している。</p> <p>友だちのよい動きに気付いている。</p>	<p>からだや空間を大きく使って踊ることができる。</p> <p>動きに変化を付けたり、友だちとかけ合ったりして踊ることができる。</p> <p>題材の特徴をとらえて表現することができる。</p>

イ 具体的評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
十分満足できる	<p>どのような条件でも、自ら進んで表したいものになりきって楽しく踊ろうとする。 (観察・学習カード)</p> <p>どのような条件でも、自ら進んで友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 (観察・学習カード)</p> <p>どのような条件でも、自ら進んで友だちの動きのよい所を見付け、認め合おうとする。 (見合いカード)</p>	<p>表したいイメージの題材を明確に選んでいる。 (学習カード・観察)</p> <p>表したい感じが強調できるような動きを適切に選んでいる。 (学習カード・観察)</p> <p>友だちのよい動きに気付き、適切に書き出している。 (見合いカード・観察)</p>	<p>高低などを意識している いろいろな方向に動いたり、 部位まで気を付けながら からだを大きく使って踊 ったりすることができる。 (観察)</p> <p>その場に合った2人組や 4人組の動きで踊ること ができる。 (観察)</p> <p>強弱や緩急などその場に 合った変化のある動きで 踊ることができる。 (観察)</p> <p>題材の多様な特徴をとら えて表現することができる。 (観察)</p>
おおむね満足できる	<p>表したいものになりきって楽しく踊ろうとする。 (観察・学習カード)</p> <p>友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 (観察)</p> <p>友だちの動きのよい所を見付け、認め合おうとする。 (観察・見合いカード)</p>	<p>表したいイメージの題材を選んでいる。 (学習カード・観察)</p> <p>表したい感じが強調できるような動きを選んでいる。 (観察・学習カード)</p> <p>友だちのよい動きに気付き、書き出している。 (見合いカード・観察)</p>	<p>いろいろな方向に動いたり、からだを大きく使って踊ったりすることができる。 (観察)</p> <p>2人組や4人組の動きで踊ることができる。 (観察)</p> <p>強弱や緩急など変化のある動きで踊ることができる。 (観察)</p> <p>題材の特徴をとらえて表現することができる。 (観察)</p>
判断される児童への手だて	<p>はずかしがって、体を動かしたり、踊ったりすることができない児童には、教師や、友だちのまねをしてもよいことを伝える。</p>	<p>題材や動き方のイメージをふくらませることができない児童には、イメージバスケットや、「くずしの運動」で取り上げた動きを参考にするとよいことを伝える。</p>	<p>動き方がわからない児童には、「くずしの運動」で取り上げた動きを参考にしたり、友だちの動きをまねしたりしてみるとよいことを伝える。</p>

(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準			評価方法等
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
	<p><オリエンテーション></p> <ol style="list-style-type: none"> 単元の見直しを持つ 学習の進め方 カードの記入のしかた 「ほぐしの運動」を行う 「みんなでハイタッチ」 「くずしの運動」を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「たんけん」のイメージを広げ、友だちと かかわりながら、思いつくまま自由に踊っ て楽しむ</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> イメージ効果音を聞きイメージを広げる イメージバスケットカードを記入する 次時の見直しを持つ 				<p>【運動への関心・意欲・態度】 表したいものになりきって楽しく踊ろ うとする (観察・学習カード)</p> <p>【運動の技能】 いろいろな方向に動いたり、からだを 大きく使って踊ったりすることができる (観察)</p>
なか1 (2時間目)~5時間目)	<p><ねらい1></p> <ol style="list-style-type: none"> ねらいの確認をする イメージバスケットを共有化する 「ほぐしの運動」を行う 「みんなでハイタッチ」 「タッチタッチタッチ」 「タッチアンドエスケープ」 「感じて感じて」 「くずしの運動」を行う 「いろいろな乗り物になって」 「もしも...だったら」 「手つなぎコミュニケーション」 「いろいろなキャッチボール」 「動きおくり」 「ビデオで再生」 「どんな感じ？」 イメージスライド、イメージカードを使って踊 る お互いに見合ってアドバイスし合う お互いの踊りを教え合って交流する 学習のまとめをする 				<p>【運動への関心・意欲・態度】 表したいものになりきって楽しく踊ろ うとする (観察・学習カード) 友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろ うとする (観察) 友だちの動きのよい所を見付け、認め 合おうとする (観察・見合いカード)</p> <p>【運動についての思考・判断】 表したい感じが強調できるような動き を選んでいる (学習カード・観察) 友だちのよい動きに気付き、見合いカ ードに書き出している (見合いカード)</p> <p>【運動の技能】 いろいろな方向に動いたり、からだを 大きく使って踊ったりすることができる (観察) 2人組や4人組の動きで踊ることがで きる (観察) 強弱や緩急など変化のある動きで踊る ことができる (観察) 題材の特徴をとらえて表現することが できる (観察)</p>
なか2 (6時間目)~7時間目)	<p><ねらい2></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>気に入ったイメージに、表したい感じが強 まるようグループで工夫して踊って楽し む</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> ねらいの確認をする 自分が一番表したい場面を選んで、表したい感 じが強まるように表現方法を工夫して踊る お互いに見合ってアドバイスし合う お互いの踊りを教え合って交流する 学習のまとめをする 				<p>【運動についての思考・判断】 表したいイメージの題材を選んでいる (学習カード・観察) 表したい感じが強調できるような動き を選んでいる。(学習カード・観察) 友だちのよい動きに気付き、見合いカ ードに書き出している。(見合いカード)</p> <p>【運動の技能】 2人組や4人組の動きで踊ることがで きる (観察) 強弱や緩急など変化のある動きで踊る ことができる (観察) 題材の特徴をとらえて表現することが できる (観察)</p>
まとめ	<ol style="list-style-type: none"> 単元の振り返りをする 				<p>【運動への関心・意欲・態度】 友だちの動きのよい所を見付け、認め 合おうとする (観察・見合いカード)</p>

(4) 単元計画 (45分 × 7時間)

時	1	2	3	4	5	6	7
分	(ねらい1) 「たんけん」のイメージを広げ、友だちとかわりながら、思い付くまま自由に踊って楽しむ。					(ねらい2) 気に入ったイメージに、表したい感じが強まるようグループで工夫して踊って楽しむ。	
小テーマ	<オリエンテーション>	<ジャングルたんけん>		<海底たんけん>		<ジャングル・海底たんけん>	
動きの重点	イメージの共有化 <空間のくずし> <身体のくずし>	<空間のくずし> <身体のくずし> ・デフォルメ	<人間関係のくずし> ・かけ合い、対応、反対の動き <リズムのくずし>	<リズムのくずし> ・コマ送りスローモーション <人間関係のくずし>	<4つのくずし> とぎれずに最後まで続けて	<人間関係のくずし> ・群れの動き <空間のくずし> <身体のくずし> <リズムのくずし>	
5	1. オリエンテーション ・単元の見通しを持つ ・学習の進め方 ・カードの記入のしかた	1. めあての確認をする イメージバスケットを共有化する	1. めあての確認をする ・イメージバスケットを共有化する	1. めあての確認をする イメージバスケットを共有化する	1. めあての確認をする	1. めあての確認をする	1. めあての確認をする
10	2. 「ほぐしの運動」を行う 「みんなでハイタッチ」	2. 「ほぐしの運動」を行う 「みんなでハイタッチ」	2. 「ほぐしの運動」を行う 「手つなぎコミュニケーション」	2. 「ほぐしの運動」を行う 「手つなぎコミュニケーション」	2. 「ほぐしの運動」を行う 「感じて感じて」	2. 自分が一番表したい場面を選んで、表したい感じが強まるように表現方法を工夫して踊る (2人組)	2. 前時につくった踊りを発表し合う
15	3. 「くずしの運動」を行う 「ジャンケンでゴー」	3. 「くずしの運動」を行う 「いろいろな乗り物になって」 「もしも...だったら」	3. 「くずしの運動」を行う 「いろいろなキャッチボール」 「もしも...だったら」	3. 「くずしの運動」を行う 「ビデオで再生」 「もしも...だったら」	3. 「くずしの運動」を行う 「動きおくり」 「どんな感じ？」		3. お互いに見合っただアドバイスし合う
20	「新聞紙を使って」 ・新聞紙で遊ぶ	4. イメージスライドを使って踊る ・教師がリーダーになって ・2人組みで	4. イメージカードを使って踊る ・2人組みで	4. イメージカードを使って踊る ・2人組みで	4. イメージカードを使って踊る ・2人組みで		4. 3・4人組をつくる
25	・新聞紙になって動く ・新聞紙を何かに見立てて動く				5. 好きな場面を選んで話をつなげて踊る		5. 自分が一番表したい場面を選んで、表したい感じが強まるように表現方法を工夫して踊る (4~5人組)
30	4. イメージ効果音を聞き、イメージを広げる。	5. お互いの踊りを見せ合って交流する	5. お互いの踊りを見せ合って交流する	5. お互いの踊りを見せ合って交流する	6. お互いの踊りを見せ合って交流する	3. お互いの踊りを見せ合って交流する	6. お互いの踊りを見せ合って交流する
35		6. お互いにアドバイスし合う (2人組 × 2)	6. お互いにアドバイスし合う	6. お互いにアドバイスし合う	7. お互いにアドバイスし合う	4. お互いにアドバイスし合う (4人組)	7. お互いにアドバイスし合う (8人組)
40	5. 「イメージバスケットカード」を記入する		7. イメージビデオを見る				
45	6. 次時の見通しを持つ		8. 「イメージバスケットカード」を記入する				
		7. 学習のまとめをする	9. 学習のまとめをする	7. 学習のまとめをする	8. 学習のまとめをする	5. 学習のまとめをする	8. 学習のまとめをする

4 学習について

(1) 児童の「表現運動」に対する意識

図3-1は検証授業の対象児童27名に実態調査を行い、「運動やスポーツをするのは好きですか」「体育の学習は好きですか」という設問について答えた内容をまとめたものである。

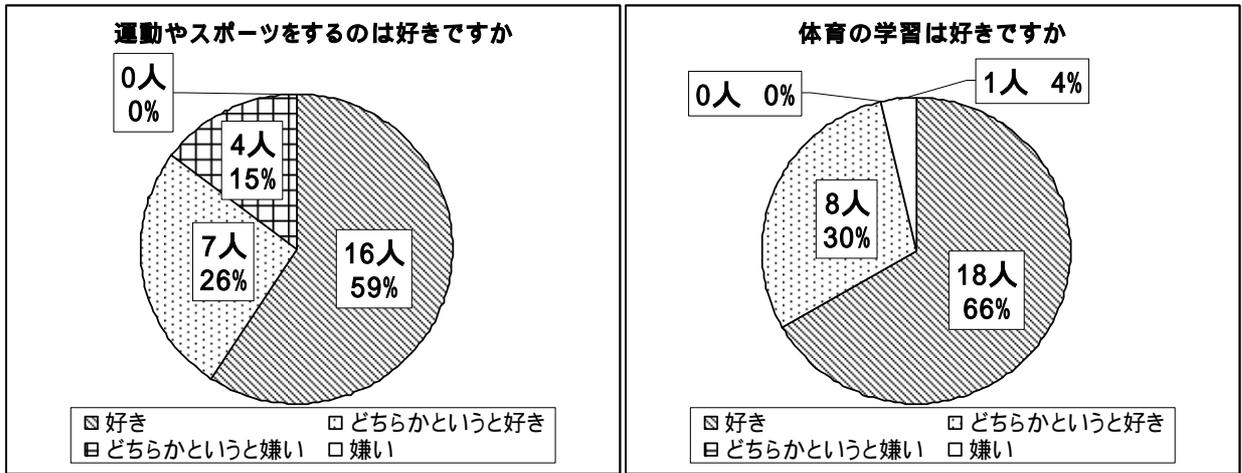


図3-1 「運動やスポーツをするのが好きですか」「体育の学習は好きですか」という質問に対する回答

「運動やスポーツをするのが好き」「体育の学習が好き」のどちらを見ても、85～95%の児童が「好き」もしくは「どちらかという好き」と答えており、ほとんどの児童が運動やスポーツをすることも体育の学習をすることも好きであることがわかる。

しかし、図3-2の「体育の各領域における児童の意識」を見てみると67%もの児童が表現運動について「嫌い」もしくは「どちらかという嫌い」と答えており、他の領域と比べ表現運動が嫌いであることがわかる。

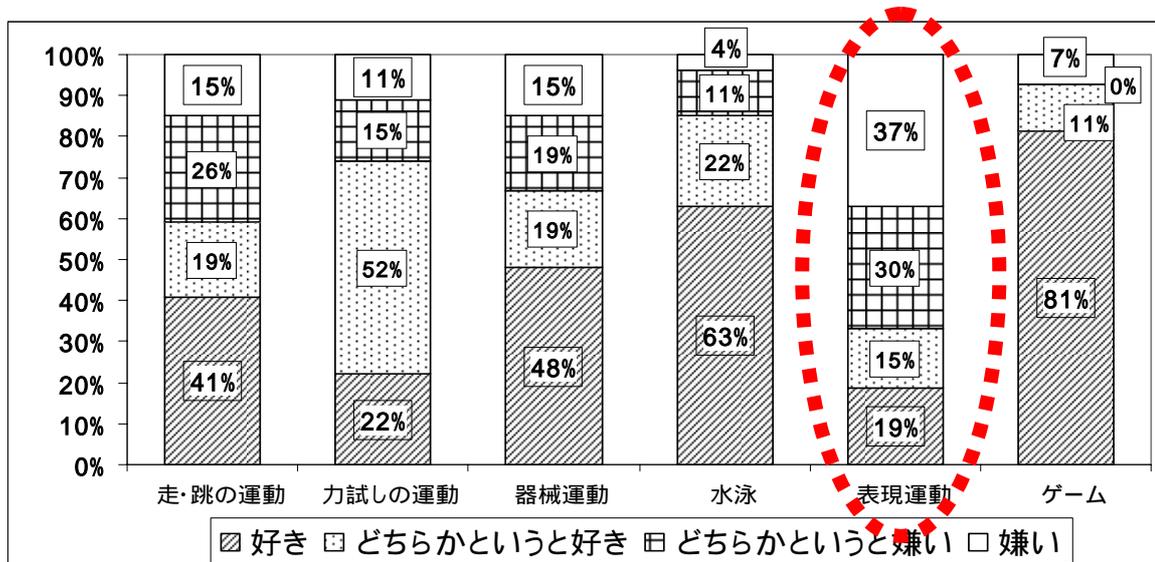


図3-2 体育の各領域に対する児童の意識

また、「体育の学習は好きですか」という内容と比較してみると図3-3に示したように、体育の学習を「好き」と答えている児童ほど表現運動が「嫌い」もしくは「どちらかという嫌い」と答え、逆に体育の学習が「嫌い」と答えている児童は表現運動が「好き」と答えていることがわかった。

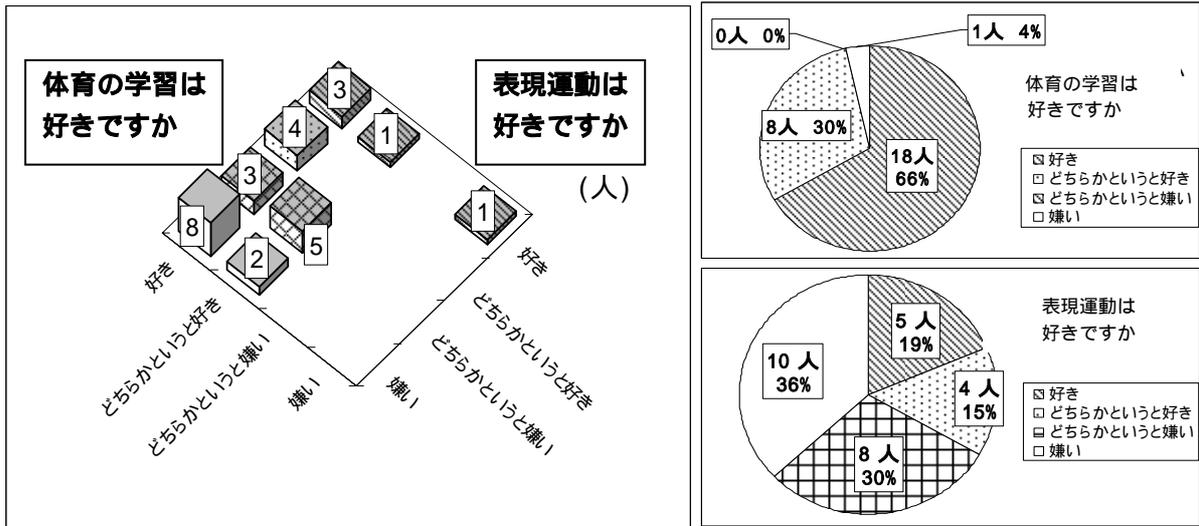


図3 - 3 「体育の学習が好きですか」「表現運動は好きですか」という質問に対する回答

「表現運動が嫌いな理由」をまとめたものが図3 - 4である。これを見ると大きく3つに分けることができることがわかる。

踊ることや見られることに対してのはずかしさ

どのように動いたらよいのか、どのように創作をしたらよいのか、など実際の動き方や活動のしかたがわからないことによる不安

「身体を思いきり動かせない」と答えた児童は、いずれも「運動やスポーツをするのが好き」であり、「身体を動かせない」理由は動き方がわからないためと考えた。

友だちとのかかわり合いに対する不安

表現運動の楽しさを味わうためには、児童の実態や活動内容に応じて「ほぐしの運動」や「くずしの運動」を取り入れていくことによって、こうした3つのはずかしさや不安をとりのぞいていくことが必要であると考えた。

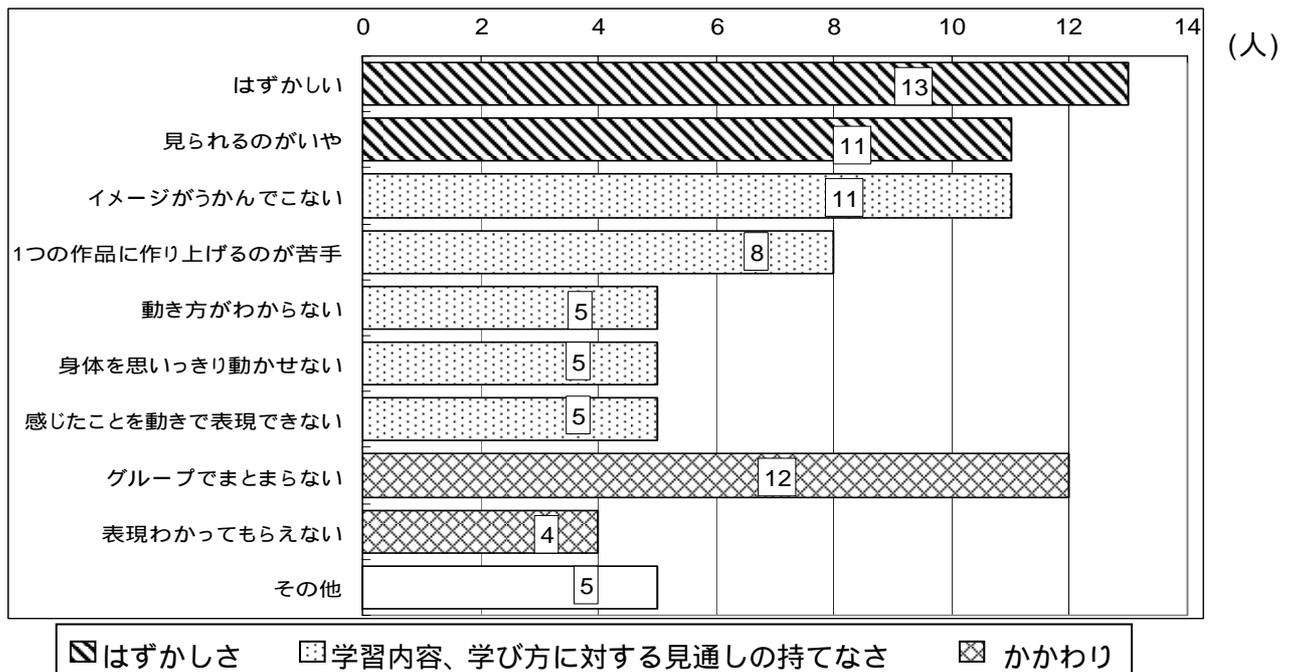


図3 - 4 「表現運動」が嫌いな理由

(2)「くずし」の取り入れ方について

ア 今までの表現運動の指導を振り返って

神奈川県立体育センターが県内の小学校2・4・6年生を対象として行った「学校体育に関する児童生徒の意識調査」によれば、表現の授業は、子どもにとっても人気がない領域となっている。また同時に、教師にとっても扱いが難しく避けられがちな領域でもある。その原因として考えられるのは、何を教えてよいのかがはっきりしないということが大きな原因であると思う。実際に自分の表現の授業を振り返ってみても「活動あって指導なし」という、子どもに活動させるだけの状態になってしまうことがほとんどであった。

だが、何も手だてをとらなかつたというわけではない。「はずかしさ」を取り除くために授業の導入で体ほぐしの運動を行ったり、イメージが湧きやすいようにイメージバスケットやイメージカルタなどの教具を工夫したりするなどの試みは行ってきた。しかし、児童の活動の様子を見てみると、初めのうちは楽しそうに活動するが、すぐに止まってしまったり、踊ることができたとしても動きが少なく、単調な動きになってしまったりする状況が見られた。そのため、活動に対する意欲も長続きせず、すぐに飽きてしまう児童が多かった。

こうした状況を図2-1(P5)の「体育の具体的目標の構造」に当てはめてみると、「社会的行動目標」を達成するための手だては行ってきたが、「技能目標」や「認識目標」を達成するための手だてが行われていなかった。そのため、本来あるべき表現運動の特性に触れることができず、結果として「好きになる」という「情意目標」も十分に達成できない状況にあるのではないかと考えた。

そこで、表現運動における「技能目標」や「認識目標」を達成するための手だてを考える上で内容が明確で理解しやすかつたのが村田のいう「くずし」の概念である。

イ 本研究における「くずし」のとらえについて

今回の研究では、「4つのくずし」の概念を基に、「表現運動に必要な動きの要素」を図3-5のように定義付けることとした。

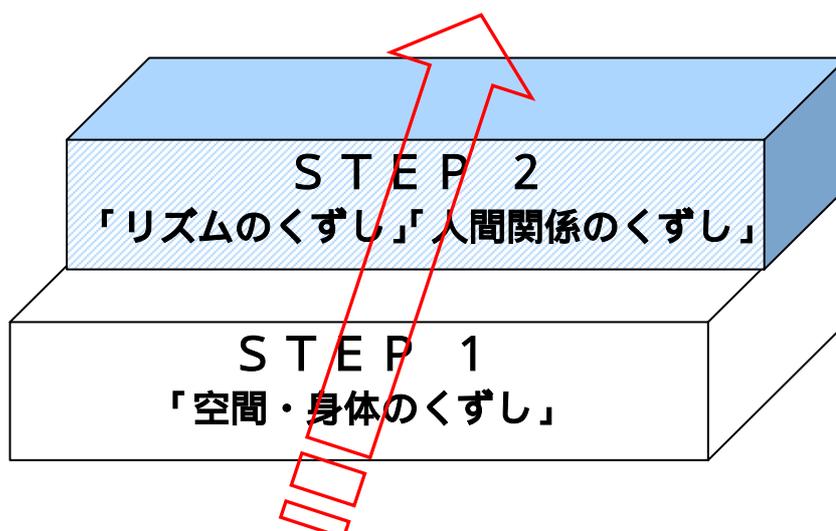


図3-5 「表現運動に必要な動きの要素」としての「くずし」

表現運動で初めに必要なのは、場所を広く使ってからだを思いきり動かすことである。さらに、普段はあまりしないような動きをしていくことでより大きな動き、身体表現への気付きにつながっていくと考えた。

次の段階で速さを変えたり、人数を増やし、かけ合う中で生まれる動きの変化を加えたりしていくことが動きを豊かにしていくと思われる。

そこで、「くずし」を「STEP1」と「STEP2」の2つに分けることとした。

「STEP1」は、「からだ全体を使って大きく動く」ために必要な要素である「空間のくずし」と「身体のくずし」を1つにまとめ、「空間・身体のくずし」とした。

「STEP2」は、「動きを変化させて踊る」ために必要な要素である「リズムのくずし」と「人間関係のくずし」とした。

ウ 学習指導要領における「くずし」の重点について

小学校学習指導要領・解説におけるそれぞれの学年における内容を見ていくと、「くずし」のどこに重点がおかれているかが見えてくる。表3-2は、それを一覧にしてまとめたものである。これを見ると何をねらって内容が構成されているかが浮き彫りになってくる。

この表を見てみると 空間・身体のくずし 人間関係のくずし リズムのくずし というように重点がシフトしてきていることが読み取れる。

表3-2 表現運動・表現リズム遊びの内容と運動の要素との関係(.....は松浦が付ける)

	< 内 容 >	空間 身体	人間 関係	リズム
低学年	・いろいろな動物や乗り物になりきって、 <u>跳んだり、回ったり、はったり、素早く走ったりなど、特徴のある動きで即興的に踊る。</u>			
中学年	・動きを伴った身近な遊び(ジャンケン、あんたがたどこさなど)の中から <u>変化のある動き</u> を見付け、即興的に踊って交流して楽しむ。 ・気に入った動きを中心に感じの異なる動きや場面をつなげて <u>簡単なひと流れの動き</u> に工夫して踊り、見せ合って感じを確かめ合う。 ・2人組で <u>対立・対応する動きのある題材(忍者や戦いなど)</u> を選び、 <u>ダイナミックなかけ合いの動き</u> で即興的に表現する。		(2人組)	
高学年	・生活や自然から「激しく する」や「急に する」などの題材を選び、 <u>激しい感じや急激な変化をとらえて即興的に表現する。</u> ・祭りやスポーツなどの <u>群(集団)の表現</u> が生きる題材を選び、 <u>簡単な群の動き方</u> や場の使い方を工夫して即興的に表現する。 ・表したい感じを急激な変化を付けたり、 <u>反対の感じの動きを続けて強調したりして、はじめとおわりを付けて簡単なひと流れの動き</u> に工夫して踊り、見せ合って感じを確かめ合う。		(群)	

エ 中学年における「くずし」の重点について

表2 - 2 (P 8) の「表現における意識と動きの重点」は、それぞれの段階においてどのようなことに気を付けて指導していったらよいかを示しており、教師がこうした内容を理解した上で授業に臨むことは大変重要なことであるとする。

しかし、こうした内容を全て授業内容に反映させようとするに限られた動きのパターンに子どもをはめ込み、本来の表現の持つ特性とはかけ離れたものになりかねない。

そこで「意識と動きの重点」を知った上でより理解しやすく、内容が焦点化された「くずし」の概念をもとに低・中・高学年における「くずし」の重点を考えてみた。(表3 - 3)

表3 - 3 各学年における「くずし」の重点

	低学年	中学年	高学年
空間・身体のかくずし	広く場所を使って動く 非日常的な動きをする ・極限の動き	大きくダイナミックな動きで踊る ・対極の動き(大小等)	大きく流れるような動きで表現する ・ねじり、回転する動き
リズムのかくずし	速さを変えて動く ・早回し ・ストップ	速さの変化を組み合わせる ・早回し ・スローモーション ・ストップ ・コマ送り	速さや力性の変化の持つ表現性を生かして表現する。 ・対極の表現(緩急、強弱等)
人間関係のかくずし	一緒に動く かかわって動く	2人組 かけ合いの動き ・「対応の動き」 ・「同一の動き」 ・「共同の動き」 ・「反対の動き」	3人組 5～6人組 群の表現 対極の表現の組み合わせ ・そろった動き バラバラ

オ 「くずし」と「イメージ」の関係について

表現運動の学習では、「何を」「どのような動きで」表すかということが学習の主軸となってくる。この「何を」にあたる部分が、「題材からのイメージ」であり、「どのような動きで」にあたる部分が「くずし」を内包する「イメージを表す動き」にあたる。

「STEP 1」である「空間・身体のかくずし」を学ぶことで大きな「動き」ができるようになり、「STEP 2」である「リズムのかくずし」「人間関係のかくずし」を学ぶことで動きに変化を与え、動きのバリエーションが増えるということは前述の通りである。

そしてこの「題材からのイメージ」と「イメージを表す動き」を結び付けることによって、そのものになりきって連続したひと流れの動きをすることができるようになる。これを、「動き」から「踊り」への昇華と位置付けることにする。

さらに「表したい感じ」を「踊り」に反映させていくことで、個性溢れる自分なりの踊りへと変容していく。また、こうした心情、感情の反映は、踊ることだけに楽しみを見出していた段階から、相手に何かを伝える楽しみも見出すようになってくる。これを「踊り」から「表現」への昇華と位置付けることにする。(図3 - 6)

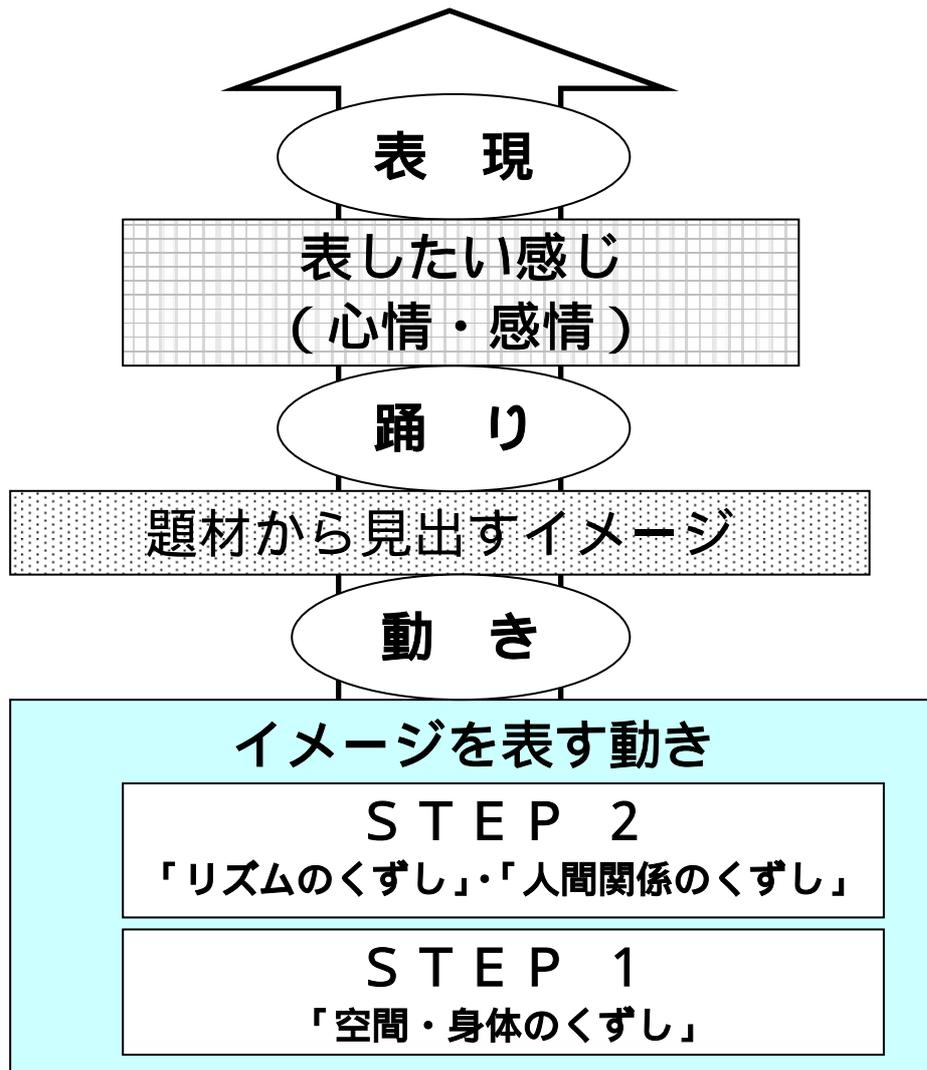


図3 - 6 「くずし」と「イメージ」の関係

カ 「くずしの運動」について

実際の授業の中で、子どもたちに「くずし」の視点を理解させ、動きの中に生かしていくようにするための手だては「声かけやアドバイス」と考えて行ってきた。しかし、この「声かけやアドバイス」は、教師の経験に裏打ちされたものであり、適切に行うことの難しさを痛感していた。

そこで「表現運動に必要な動きの要素」である「くずし」を身に付けさせるために「くずしの運動」を行うことにした。教師が「くずしの運動」のねらいを整理し、重点化することによって学習内容が明確になり、児童にとっても「くずしの運動」を通して「くずし」がどのようなものか理解し、実際に動きながら身に付けていくことによって、豊かな表現へとつながっていくと考えた。

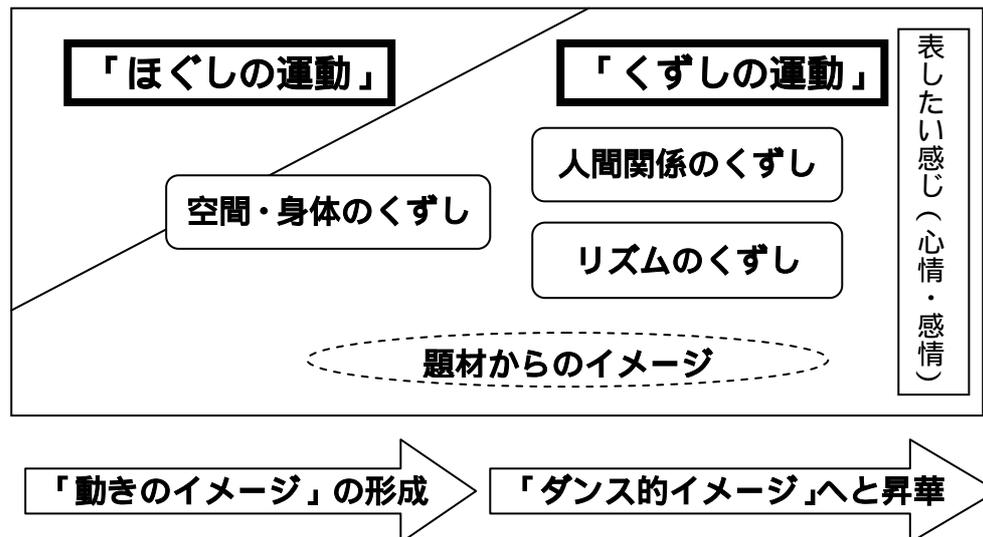


図3 - 7 「くずしの運動」の構造

「空間のかずし」の「自分の居場所をつくらないで、様々の方向に動き回る」という動きの要素は、「心と体の解放」にもつながる所があり、動的な「ほぐしの運動」に通じる。

また、「身体のかずし」はいろいろな方向動くという「空間のかずし」を受け、非日常的な動きを体験させることによって、大きくからだを動かす方法を理解し身に付けていく上で相乗的な効果が期待できると考えた。そこでまず、STEP 1として、「空間・身体のかずし」の要素を含んでいる「くずしの運動」を行う。

こうして空間やからだを大きく使って動くことができるようになった上で、動き方に変化を付けていく段階になると考える。動きに変化を付ける方法は大きく分けて2種類ある。1つは人数を増やして、相手の関係性の中に動きの変化を付ける「人間関係のかずし」。もう1つは動き自体の速さを変えたり、力性の変化を取り入れたりする「リズムのかずし」である。よってここでは、STEP 2として、「人間関係のかずし」「リズムのかずし」の要素を含む「くずしの運動」を行う。このように動きのバリエーションが増えていくことによって「動きのイメージ」が豊かになっていくと考える。

さらにこうした「くずし」の動きと題材からのイメージを絡ませ、さらには、その対象のどんな感じを強調したいのかを意識させていくことによって、「ダンス的イメージ」が形成されていくと思われる。(図3 - 7)

(3) 「くずしの運動」と「ほぐしの運動」の内容について

ア 「くずしの運動」の基盤となる「ほぐしの運動」

「ほぐしの運動」を行う目的は、「こころとからだを解放する」ということである。表現運動を行う場合、どうしても踊ることに対するはずかしさが問題になってくる。学習のはじめの段階や授業の導入として「ほぐしの運動」を行うことによって動くことへの不安が緩和される。さらにいろいろな仲間と活動をとにもすることが、「自分から進んで友だちにかかわる」というケーススタディーの意味を持つと考えられる。

(それぞれの運動の主なねらいが【 】で示してある。)

(ア) みんなでハイタッチ (1・2時間目)

【ほぐし】【空間・身体のかずし】

移動をしながらいろいろな友だちとタッチ

移動のバリエーション

- ・歩く
- ・走る
- ・スキップ

- ・友だちとぶつからないように
- ・誰もいない所を見付けて



ジャンプしながら両手タッチ

ハイタッチのバリエーション

- ・タッチするときに声を合わせて
- ・すれ違いざまに片手で
- ・すれ違いざまに両手で
- ・ジャンプしながら両手で
- ・ジャンプしながらおしりで



走ってすれ違いざまに片手タッチ

(イ) 手つなぎコミュニケーション (3・4・5時間目)

a タッチタッチタッチ (3・5時間目) 【ほぐし】【空間・身体のかずし】

お互いに片手を握ったまま先に相手のひざにタッチしたら勝ちとなる。



b タッチアンドエスケープ（4時間目） 【ほぐし】【空間・身体のかずし】

相手の背中に手を付けて離れないように追いかける。にげる側は、手のひらが背中から離れるようににげる。



c 感じて感じて（5時間目） 【ほぐし】

お互いの手のひらを合わせ手が離れないように動く。1人がリーダーとなって動きをリードする。もう1人は目をつぶって手が離れないように動く。相手のことを考えながらより大きく動くことができるよう意識して行う。



イ 表現運動に必要な「基礎的な動き（かずし）」を身に付ける「かずしの運動」

1～5時間目（ねらい1）の授業の導入で「かずしの運動」を行う。

「かずしの運動」を行う目的は「からだを解放する」ということである。「空間のかずし」「身体のかずし」「リズムのかずし」「人間関係のかずし」という「4つのかずし」を段階的に授業に取り入れ、表現運動に必要な「基礎的な動き」を実際に運動することで学ばせ、より豊かな即興表現へとつなげていこうというものである。今回の授業では、1・2時間目に「空間・身体のかずし」、3時間目は「人間関係のかずし」、4時間目は「リズムのかずし」に、そして5時間目には、「リズムのかずし」と「人間関係のかずし」に重点をおき、その要素を含んだ「かずしの運動」を行った。また、2時間目以後は、各かずしの要素とその要素を含んだ「題材のイメージ」とを結び付けた内容の「かずしの運動」を取り上げ、「動く」ことから「踊る」ことへ、さらには自分の意思を反映した「表現する」ことへと段階的に体験できるようにした。（**図3-8参照**）

時間		1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	
「くずし」の運動「の重点」	空間 身体	←→		□ □ □		表したい感じを強調して →	
	人間 関係		←	←→	←→		→
	リズム				←→		→
題材のイメージ			←→				→

←→ …重点をおいて指導 ←→ …継続して指導

図 3 - 8 「くずしの運動」の重点

(ア)「空間のくずし」「身体のくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

a ジャンケンでゴー (1時間目)

(a) からだ全体を使ってジャンケン (自分なりのゲー、チョキ、パーで)

(b) 声を出してからだジャンケン

【空間・身体のくずし】



自分しかできないゲーチョキパーで



オーバーな動きで

(c) からだジャンケン 馬跳び (勝ったら跳ぶ)

【空間・身体のくずし】



空中でジャンプして
よりオーバーなジャンケン



相手に合わせた高さで

(d) 全身ジャンケン 「やったーのポーズ」「くやしーのポーズ」3連続
【空間・身体にくずし】



空中でフェイント!



四倍(しばい)の動きで

b 新聞紙を使って (1時間目)
(a) 新聞紙で遊ぶ 【空間・身体にくずし】
・落とさないように走る



新聞紙が離れないように

・高く飛ばしてからだでキャッチ(手・腕・胸・おなか・背中・おしり・足・頭・顔)



高く飛ばして手でキャッチ



背中でキャッチ!

(b) 新聞紙になって動く 【空間・身体にくずし】
・教師がリーダーになって



フワッと



クシャクシャクシャ

クシャクシャクシャ

・ 2人組で



ズルズルひきずるよ



うわっ! いたいよ~!

c いろいろな乗り物になって (2・3時間目)

(a) F1 【空間・身体のかずし】【題材からのイメージ】

2人組で前後につながって体育館中を走り回る。スピードをあげて、誰もいない所をめざして走る。



F1のように速く!



だれもいない所をめざして

(b) ジェットコースター 【空間・身体のかずし】【題材からのイメージ】

4人組でたてにつながる。急に進行方向を変える。上下の動きを意識して。



だんだん高くなるのぼって・・・



急降下!

(c) コーヒーカップ 【空間・身体にくずし】【題材からのイメージ】
 手をつないでいろいろな回り方で回る。



片手をつないで



両手をつないではねながら

d もしも・・・だったら (2時間目)

(a) 「もしも体育館の天井がだんだん下がってきたら・・・」 【空間・身体にくずし】
 【題材からのイメージ】



みんなで受けとめる!



力を合わせて持ち上げて...



イチ、ニイのヤーツ!

(イ)「人間関係のくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

- a いろいろキャッチボール (3時間目) 【人間関係のくずし】
【題材からのイメージ】

いろいろな見えないものをキャッチボールする。お互いのかけ合いを大切にします。

- (a) ドッジボールで
(b) 野球のボールで
(c) 大きくて重いボールで
(d) 爆弾で



- b もしも・・・だったら (3・4・5時間目) 【人間関係のくずし】
【題材からのイメージ】

「ジャングルたんけん」「海底たんけん」のイメージバスケットの内容からいくつかの題材をスライドで映し、ペアごとで自由にからだを動かす。「同じ動き」「反対の動き」「対応した動き」「協力してつくる動き」の4つに焦点を絞り、よい動きをしているペアを取り上げて紹介をしていくことでいろいろな動きのバリエーションを増やしていく。

- (a) 同じ動き (b) 反対の動き
(c) 対応した動き (d) 協力してつくる動き



反対の動き



協力してつくる

- c 動きおくり (5時間目) 【人間関係のくずし】・【題材からのイメージ】

手のひらを合わせて手が離れないように大きな動作でゆっくり動く。

- (a) 動きのおくり手と受け手を決めて
(b) 動きのおくり手と受け手を決めないで



相手の気持ちを察して動く

(ウ)「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

a 大きなコマになって (4時間目) 【リズムのくずし】・【題材からのイメージ】

2人で両手をつないで大きなコマになる。
回し始め だんだんゆっくり フラフラ
たおれる というように動く速さや様子
の変化をおさえながら動く。



フラフラさせるよ

b ビデオで再生 (4時間目) 【リズムのくずし】・【題材からのイメージ】

- (a) スローモーション (b) 早送り (c) コマ送り
(d) 巻き戻し (e) ストップ (f) 4倍速



ゆっくりスローモーションで



スピードアップ!

c どんな感じ? (5時間目) 【リズムのくずし】・【人間関係のくずし】

【題材からのイメージ】【表したい感じの強調】

「海底たんけん」のイメージバスケットの内容からいくつかの題材をスライドで映し、ペアごとで自由にからだを動かす。スピードの変化の中でもあえてスローモーションで動くと動きが強調され迫力が増すことに気付かせる。



大つ波がきたぞ!

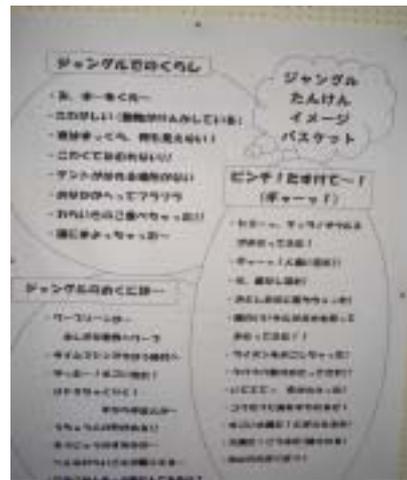


ゆっくりやるとはく力がでるね

(4) 教材教具などの工夫について

ア イメージバスケット(個人・全体)

「ジャングルたんけん」や「海底たんけん」使う効果音を聞きながら、題材からイメージしたことをカードに書き出す。その後、カードに書き出したイメージを模造紙にまとめたものがイメージバスケットである。イメージバスケットは、体育館の壁面に掲示し、授業の中でイメージを想起させる資料とする。また「くずしの運動」で使う「イメージスライド」やねらい1で使う「イメージカード」の内容に反映させるようにする。



イメージバスケット

イ 「イメージスライド」・「イメージカード」

題材からの「イメージ」と「動きのイメージ」を結び付けるためにイメージバスケットの内容を反映した「イメージスライド」、「イメージカード」を作成し、「くずしの運動」とねらい1で使用して動きのバリエーションやイメージの広がりをもたせるようにしていく。



イメージスライド



イメージカード

ウ 「見合いカード」

表現運動の授業では、児童の相互評価が情動的、感情的なものに偏る傾向があった。そこで「くずしの運動」を通して表現運動に必要な「基礎的な動き」を含んだ運動を行うことで今まで無意識的に行っていた動きを意識化させ、相互評価を行う際の見合いの視点になるようにした。

具体的には、4つのくずし(空間のくずし 身体のくずし リズムのくずし 人間関係のくずし)の達成の様子を相互的に評価できるカードを用意しそれをもとにして友だちの評価をするだけでなく、表現運動ではどのような動きをしていくことが大切なのかを具体的にわかるようにした。それによってお互いの教え合いが活性化されるだけでなく、自分の踊りにも生かすことができるようにした。



エ 学習カード

学習カードは、めあてを明確にし、学習に取り組む手だてとするとともに、毎時間の自己評価を行えるようにする。その際、やのみの記入ではなく、楽しかった理由についての記述欄などを設け、自分や仲間の変化に意識を持たせるようにしていく。



学習カード「たんけん日記」

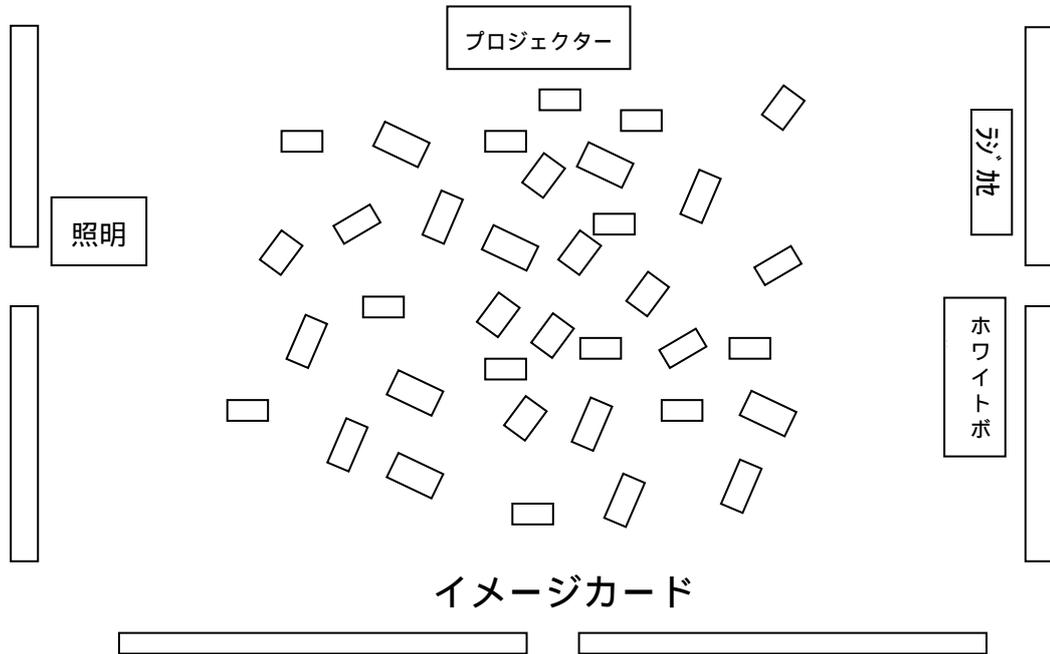
オ 音楽の工夫

- a 「ジャングルたんけん」「海底たんけん」の雰囲気に合うような音楽を選ぶようにした。音楽によってイメージや動きが変わってくるので、多様な感じを含む音楽をいくつか用意した。
- b 「ほぐしの運動」・「くずしの運動」での音楽は、活動が活発になるような軽快な音楽を選んでかけるようにした。

(5) 場の工夫について

ア 「ねらい1」(1時間目～5時間目)では、イメージカードを使った活動が主になってくるため、中央にイメージカードをおき、自由に広く場を使えるように工夫する。また、照明の明るさやOHPによるスポットライト効果を工夫するなど、雰囲気づくりをすることによってイメージの世界に没入しやすくする。さらに、イメージバスケットなどの資料は、周りの壁に掲示しておく、踊りの参考にできるようにする。

(「ねらい1」の場)



壁面には、「イメージバスケット」などの資料を掲示する。

イ 「ねらい2」(6・7時間目)では、体育館の中には特別のものは用意しない。動きのじやまにならないように余計なものはおかず、十分に動き回れるような空間をつくっておく。

5 授業の実際

7時間扱いの第1時間目 平成18年9月28日(木) 第2校時(9:40~10:25) 体育館				
ねらい(1) 表したいものになりきって楽しく踊ろうとする。				
(2) いろいろな方向に動いたり、からだを大きく使って踊ったりすることができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日めあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「からだ全体を使ってオーバーに動く」 ・記入のしかたを確認する。	
10分	なか	2 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をする みんなでハイタッチ! (ほ)(空・身) だれもない所へ広がりながら片手でタッチ だんだんスピードを上げて走って移動 声を出して片手でタッチ 両手で高い位置で声だしタッチ  ジャンケンでゴー! (空・身) からだでジャンケン からだでジャンケン 馬とび からだでジャンケン 勝った人 喜びポーズ 勝てなかった人 くやしいポーズ	入り乱れ系の動きを伴うものを多く取り入れることによって、踊ることへのはずかしさを感じさせないようにする。いろいろな人と関わる大切さについて触れ、一緒に活動する友だちが固定しないよう呼びかける。 <動きの重点> 空間を広く使って、いろいろな方向に 体育館のすみずみまで、だれもない所を動き回るように呼びかける。 なるべく高い位置でタッチなど大げさに動くように声をかける。 <動きの重点> からだを大きく使って、大きな動きで 大げさに、大声で、ダイナミックに 同じ動きの繰り返し 動きの強調 動きを続けられるように3回くり返すよう伝える。 勝った人の動きをまねして走る。	  

授業者による授業の振り返り

「表現は『しばい』のこと。『しばい』は『四倍』だから動きも四倍で。」を合言葉に動きをオーバーにして表現することをねらいとした。初めは踊ることに対してはずかしさや抵抗感があると考え、「交流」の場面を多くするとともに、動的な運動を取り入れて体を動かし、声を出させるようにした。いろいろな仲間と体を大きく動かし合ったり、声を出し合ったりすることによって、はずかしさが徐々にぬけ、解放的な雰囲気の中で授業を進めることができた。また、表現運動の経験が浅く、どのように動いたらよいかわからないという児童が多かったため、新聞紙を小道具としてつけた。オリエンテーションの意味も含め、これから学習する「4つのくずし」の要素の内容を取り入れ、どんな動きをするのかということを感じさせるようにした。新聞紙という小道具を使うことによって「イメージ」を動作化するという抽象的になりがちな活動が具体化され、活発に活動する子どもの様子が見られた。こうしたことから表現の授業の導入時に小道具を媒介として「イメージ」を動作化する活動を行うことは大変有効であると感じた。また、授業の終わりに次時から行う「ジャングルたんけん」のイメージバスケットを作成させた。ジャングルの効果音を聞かせ、イメージをふくらませたことを個人のイメージバスケットに記入させた。イメージを比較的限定させやすい視覚ではなく、聴覚に働きかけることによって、質量ともに様々なイメージをふくらませることができていた。

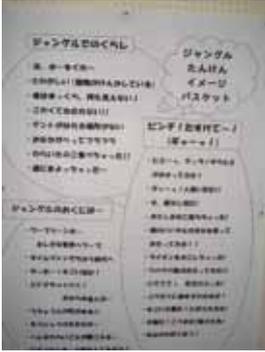
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
20分	なか	<p>3 新聞紙を使って新聞紙と一緒に遊ぶ (空・身) からだに付けて落とさないように走る 高く飛ばしてからだでキャッチ(手で・足で・背中で)</p>  <p>高く飛ばしてくぐりぬける</p> <p>新聞紙になって動く (空・身) (先生がリーダー)</p>  <p>新聞紙になって動く (空・身) (2人組で)</p> 	<p><動きの重点> からだを大きく使って、大きな動きで。 大きさに、ダイナミックに。空間を広く使って、いろいろな方向に上下の動きを意識して。</p> <p>空間を広く使って、いろいろな方向に、高低差を付けて動くように呼びかけるようにする。 空間・身体のくずしからだ全体を使って、大きな動きで動くように呼びかけるようにする。 空間・身体のくずし動きの途中で変化を付けるとおもしろい動きになることを伝える。</p> <p>新聞紙を目で追うことはしないで、だいたいのニュアンス、イメージで動くことを大切にしよう伝える。</p> <p>実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、意外な動きや不安定な動き、動きの途中で変化を付けるなどするとおもしろい動きになることを伝える。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】 表したいものになりきって楽しく踊ろうとする <観察・学習カード></p> <p>【運動の技能】 いろいろな方向に動いたり、からだを大きく使って踊ったりすることができる <観察></p>
10分	まとめ	<p>4 効果音を聞き、イメージをふくらませる(5分)</p> <p>5 個人でイメージバスケットを作成する 「イメージバスケットカード」に記入する</p> <p>6 学習を振り返り、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する</p>	<p>ジャングルたんけんがイメージしやすいように効果音を流す。(5分程度)</p> <p>イメージすることであればどんなことでもよいことを伝え、イメージをふくらませるためにいろいろな意見を取り上げるようにする。</p> <p>次回は、ジャングルたんけんをすることを伝える。</p>	

7時間扱いの第2時間目 平成18年10月2日(月) 第3校時(10:50~11:35) 体育館				
ねらい(1) 表したいものになりきって楽しく踊ろうとする。				
(2) いろいろな方向に動いたり、からだを大きく使って踊ったりすることができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日のめあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「からだ全体を使ってオーバーに動く」を伝えるようにする。 ・記入のしかたを確認する。	
15分	なか	2 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をする みんなでハイタッチ! (ほ)(空・身) スキップしながら移動 ・声を出して友だちといろいろな方法でタッチ ・両手で・片手で ・高い位置で、またの下で いろいろな乗り物になって (空・身)(イ) F1(平面的な動き) ジェットコースター (上下を加えた動き) もしも...だったら (空・身)(イ) 天井がだんだん下がってきたら 	これから学習を一緒に行う上で「よろしく」の意味を込めて、いろいろな人と目を合わせてタッチするように伝える。 <動きの重点> 空間を広く使って、いろいろな方向に 誰もいない所をめざして動き回ることができるように声をかけるようにする。 上下の動きやスピードの緩急を付けて動けるように声をかけるようにする。 <動きの重点> からだを大きく使って、大きな動きで 大げさに、大声で、ダイナミックに 床に近い位置で、普段は行わないような動きを経験させるようにする。	 

授業者による授業の振り返り

からだ全体を使ってオーバーに表現すること、空間を広く使って表現することをねらいとした。乗り物の模倣あそびを導入で取り入れることによって、体育館の空間を平面的にも上下にも体を動かし、広く場を使う感覚を意識させるとともにからだをめいっぱい動かすことによってはずかしさや緊張をやわらげることができた。また、「もしも天井が落ちてきたら・・・」という題で全員で床に寝転んだり、はったり、しゃがんだり、中腰になったり、高くとび上がったりという普段の生活の中ではあまり行わない動きを体験させた。学習カードや見合いカードで「四倍の動き」の記述が増えてきたことから、実際に体を動かしながらオーバーに体を動かすという「四倍の動き」の意味を実感できたことが感じられた。

ジャングルたんけんでは、雰囲気を出すために暗幕をしめ、OHPでの間接照明を生かして雰囲気行った。そのことで初めてにもかかわらず、でてくるものやたんけん隊になりきって動くことができていた。動き方がよくわからない子もいたが、プレゼンテーションソフトを使って体育館のステージに題材を映し、全員が一斉に動いたことや「わからない子は動いている人のまねをしてやってみよう」という声かけをすることによってどの子も自分なりに考えて動くことができていた。

時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
20分	なか	<p>3 「ジャングルたんけん」のイメージカードを使って即興的に表現しながら踊る 教師がリーダーになってスライドで映したカードの使い方を理解する ・カードの内容をスライドで映し、みんなで動いてみる</p>  <p>大げさでダイナミックな動き（デフォルメ）を意識して動く</p> <p>2人組で 大げさでダイナミックな動き（デフォルメ）した動きを意識して動く</p>  <p>4 お互いに見合って評価し、アドバイスし合う</p>	<p><動きの重点> 空間を広く使って、いろいろな方向に上下の動きを意識してからだを大きく使って、大きな動きで大げさに、ダイナミックに</p> <p>初めは、スライドに写したカードをみんなで踊り、動きのイメージをふくらませていくようにする。 カードの内容は、あくまでヒントであり、どのような動きにつなげていってもよいことを動きながら理解させていく。 踊りが続かない場合は、「くずしの運動」でやったように同じ動きを3回くり返すとおもしろい動きになることをアドバイスする。 探検隊としての動きで移動するように呼びかけるようにする。 空間を広く使って、いろいろな方向に、高低差を付けて動くように呼びかけるようにする。 からだ全体を使って、大きな動きで動くように呼びかけるようにする。 動きをオーバーにするとおもしろい動きになることを伝えるようにする。</p> <p>実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、デフォルメの動きのよさを伝えるようにする。</p> <p>今日のめあてを確認し、見合う視点をしっかりさせてからお互いに見合い、アドバイスできるようにする。</p>	 <p>【運動への関心・意欲・態度】 表したいものになりきって楽しく踊ろうとする <観察> ・学習カード></p> <p>【運動の技能】 いろいろな方向に動いたり、からだを大きく使って踊ったりすることができる <観察></p> 
5分	まとめ	<p>5 学習の振り返りをし、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する</p>	<p>記入のしかたを確認する。 次回も引き続き、ジャングルたんけんをすることを伝える。</p>	

7時間扱いの第3時間目 平成18年10月3日(火) 第5校時(14:05~14:50) 体育館				
ねらい(1) 友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 (2) 2人組の動きで踊ることができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日のめあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「2人組のよさを生かした表現をしよう ~同じ動き・反対の動き・対応した動き」 ・記入のしかたを確認する。	
10分	なかまとめ	2 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をする 手つなぎコミュニケーション!(ほ)(空・身) タッチタッチタッチ いろいろな乗物になって (空・身)(イ) コーヒーカップ 感じて感じて ハートのキャッチボール (人)(イ) ・野球のボール ・ドッジボール ・ボウリングのボール ・ばくだん	隣の人とぶつからないように十分間隔をとるように呼びかける。(半径3m位の範囲で行うようにする) 同じ「回る」でも、いろいろな回り方があることに気付かせるようにする。 上下に変化を持たせると楽しい動きができることにも気付かせるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p><動きの重点> 2人組のよさを生かした動き 同じ動き・反対の動き・対応した動き</p> </div> 友だちの動きと自分の動きが関係し合うように意識させるようにする。 動きを大きさにすることで、相手に自分の意志が伝わりやすいことを伝える。	  

授業者による授業の振り返り

2人組のよさ(同じ動き・反対の動き・かけ合いの動き)を生かした表現をすることをねらいとした。授業の導入では、2人組を意識した動的な「ほぐしの運動」を取り入れた。また、2人がかけ合うということに関して、小さいボールや軽い玉、重い玉などがまるであるかのようにキャッチボールをすることによって、様々な質感を表現することができた。

2人組のよさについては、2人で同じ動きをする 反対の動きをする かけ合いの動きをする の3つにしばって取り上げた。スライドに写した共通の課題をどう表現するかということについて、具体的な児童の動きをいくつか取り上げて例示した。そのことによって、「どんな動きをしてもいいんだ」「わからなかったらまねをすればいいんだ」という安心感と解放感が子どもの中に生れたことが、学習カードの「いろいろな動きができてよかった」「とまらずに動けてよかった」という感想からもうかがえる。また、実際に全員が一斉に踊る時間を保証したことによって、1つの題材でもいろいろな表現のしかたがあることに気付くことができたように思う。その後に使ったイメージカードについてもこの段階をふんだことによって動き方がわからないでとまってしまう子は全く見られなかった。また、前回までは、2人組を組んでいてもバラバラに動くことが多かったが、今回は2人でかけ合って動くことができていた。また、この時間から、見合いカードを使用した。カードを使用したことによって、お互いの表現を見る視点が定まり、友だちについての感想に変化が見られるようになってきた。前時までは、「うまかった」等の抽象的な内容のものが多かったが、「四倍の動きができていた」「場所を広く使っていた」「そのものになりきっていた」などねらいに即した具体的な記述が増えてきた。

時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
20分	なか	<p>3 「ジャングルたんけん」のイメージカードを使って即興的に表現しながら踊る</p> <p>2人組で 2人組のよさを生かした表現について確認をする (同じ動き、反対の動き、対応した動き) カードの使い方を確認する ・カードの内容から踊りにつなげる</p> <p>2人組を生かした表現を意識して動く</p> 	<p>いくつかの題材をスライドで映し、2人組でかけ合う動きを実際にやって見せるようにする。</p>  <p>カードの内容は、あくまでヒントであり、どのような動きにつなげていってもよいことを動きながら理解させていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><動きの重点> 2人組のよさを生かした動き 同じ動き・反対の動き・対応した動き 大げさに、ダイナミックに</p> </div> <p>実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、2人組の対応した動き、対決の動きのよさを伝えるようにする。</p> <p>「見合いカード」の使い方を説明し、見合う視点をしっかりさせてから評価し、アドバイスできるようにする。</p> 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動への関心・意欲・態度】 友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 <観察・学習力></p> </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動の技能】 2人組の動きで踊ることができると。 <観察></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動への関心・意欲・態度】 友だちの動きのよい所を見付け、認め合おうとする。 <観察> ・見合いカード></p> </div>
10分	まとめ	<p>5 個人でイメージバスケットを作成する 海底たんけんがイメージしやすいように効果音を聞く(5分程度)</p> <p>「イメージバスケットカード」に記入する</p> <p>6 学習を振り返り、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する</p>	<p>イメージをふくらませるためにいろいろな意見を取り上げるようにする。 イメージすることであればどんなことでもよいことを伝えるようにする。 記入のしかたを確認する。</p> <p>海底たんけんをすることを伝える。</p>	

7時間扱いの第4時間目 平成18年10月5日(木) 第2校時(9:40~10:25) 体育館				
ねらい(1) 友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 (2) 表したい感じが強調できるような動きを選び、強弱や緩急など変化のある動きで踊ることができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価・備考
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日めあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「動きに変化を付けよう速さを変えて」 ・記入のしかたを確認する。 「8倍(やばい)動き」	
15分	なか	2 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をする 手つなぎコミュニケーション!(ほ)(空・身) タッチアンドエスケープ いろいろな乗物になって 大きなコマ(リ)(イ) ・手をつないで回る だんだんゆっくり ふらふら たおれる ビデオで再生(リ)(イ) ・コマの動きを変化させる ・早回し・ストップ ・巻き戻し・コマ送り ・スローモーション	隣の人とぶつからないように十分間隔をとるように呼びかける。(半径3m位の範囲で行うようにする) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <動きの重点> おへそを上下に動かしたりねじったり 速さや方向など動きに変化を付けて </div> 高低差を付けたり、動きに緩急を付けたりすると動きが豊かになることを伝える。 繰り返しやスローモーションなどの工夫をすることで場面が強調され、メリハリが出ることを感じさせるようにする。	  

授業者による授業の振り返り

動きに変化を付けることをねらいとした。今回の授業については、比較的イメージがしやすいスローモーションやコマ送り、ストップや早回しなど速さの変化にしぼって動きに変化を付けるということにした。「くずしの運動」でコマの動きを通して、スローモーション、ストップ、コマ送り、早回しなどの動きを体験させたことで、「動きに変化を付ける」という具体的なイメージをつかませることができた。

また、今までは、表現をするときになりきることに夢中になって走り回るような動きが多かったが、海底という場面設定をしたことによって、走り回って表現をする子は減った。その分体を大きく動かそうとする方へ意識が向いたことはとてもよかったと思う。「大きく体を動かすためには、おへそをいろいろな方向へ動かそう」という声かけや2人で合体して表現する方法を子どもの動きを見本にして見せたことが表現の豊かさにつながったと思う。そのことは、実際に子どもが動いている様子や感想の中で、2人で合体して表現した友だちをほめる記述が多いことからもうかがえる。また、速さの変化についても、意識をしようとしている子が増えたことが見合いカードのアドバイスからもわかる。

時間	段階	学習活動	指導・支援	評価
20分	なか	<p>3 「海底たんけん」のイメージカードを使って即興的に表現しながら踊る 2人組で同じ題材を使ってスライドを見ながら踊る方法を理解する</p> <ul style="list-style-type: none"> 決まったスライドの内容をみんなで動いてみる スライドの内容から踊りにつなげる <p>2人組で気に入ったスライドで 緩急や強弱などの変化を付けた表現や2人組を生かした表現を意識して動く</p> <p>どういうことに気を付けて表現するか学習カードに記入する</p> 	<p>初めは、リズムのくずしに合ったカードをいくつか決め、スライドに写したカードみんなで踊り動きのイメージをふくらませていくようにする。カードの内容は、あくまでヒントであり、どのような動きにつなげていってもよいことを動きながら理解させていく。</p> <p>海底の探検隊の動きで移動するように呼びかけるようにする。</p> <p>スローモーション・周りをよく見て・フワリフワリ・しゃべれない</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><動きの重点></p> <ul style="list-style-type: none"> 緩急や強弱を付けた動き スローモーション コマ送り 早回し ・ストップ 強弱 2人組のよさを生かした動き 同じ動き・反対の動き 対応した動き </div> <p>実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、2人組の対応した動き、対決の動きのよさを伝えるようにする。</p> <p>動くだけではなく、止まる動きも入れるとメリハリがついて表現が豊かになることをアドバイスする。</p> <p>「見合いカード」の使い方を説明し、見合う視点をしっかりさせてから評価し、アドバイスできるようにする。</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動への関心・意欲・態度】 友だちと気持ちを合わせて楽しく踊ろうとする。 <観察></p> </div>  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動についての思考・判断】 表したい感じが強調できるような動きを選んでいる。 <観察 ・学習カード></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動の技能】 強弱や緩急など変化のある動きで踊ることが出来る。 <観察></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>【運動についての思考・判断】 友だちのよい動きに気付き、見合いカードに書き出している。 <見合いカード></p> </div>
5分	まとめ	<p>5 学習の振り返りをし、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する</p>	<p>記入のしかたを確認する。(巡回指導) 次回も引き続き、「海底たんけん」をすることを伝える。</p>	

7時間扱いの第5時間目 平成18年10月10日(火) 第1校時(8:50~9:35)				
ねらい(1) 表したい感じが強調できるような動きを選び、題材の特徴をとらえて表現することができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日のめあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「『表したい感じ』を強調しよう!」 ・記入のしかたを確認する。	
10分	なか	2 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をする 感じて感じて (ほ) ・手のひらを合わせて目をつぶって動きを受ける 動きおくり (人)(イ) ・目を開けて、動きの送り手と受け手を決めないで どんな感じ? (感)(リ)(人)(イ) ものをくわしく表して ・見たこともないくらい大きな波 ・すごくおそろしい人食いザメ ・かいぞくのゆうれいと対決だ! 	高低差を付けたり、動きに緩急を付けたりすると動きが豊かになることを伝えるようにする。 <動きの重点> 4つのくずしの動きを生かして 表したい感を強調して からだや空間を大きく使うように呼びかけるようにする。 友だちの動きと自分の動きが関係し合うように意識させるようにする。 繰り返しやスローモーションなどの工夫をすることで場面が強調され、メリハリが出ることを感じさせるようにする。 題材からどんな感じを受けるかを聞きながら受けた感じを動きに反映させるように呼びかける。 動きを単発で終わらせるのではなく、連続して最後まで続けられるように意識させるようにする。	 

授業者による授業の振り返り

表したい感を強調して踊ることをねらいとした。4時間目までに4つのくずしを体験し、どのように動いたらよいかという方法は学んできたが、そうした動き方を闇雲に単発で行っていた感があった。そこでこの時間では自分が表したい感を強調するために動き方をどのように生かしていったらよいかということをも具体的な場面を通して理解させていくことが大切であると考えた。

「くずしの運動」では、相手の動きを察して自分の動きを対応させるという経験をゆっくりな動きを通して行った。前回の学習の中心である「リズムのくずし」を2人組での対応した動きの中で取り上げることで、スピーディーになりがちな対応の動きに変化を付けようと考えた。初めは、動きが単調になりがちであったが、上下の動きを入れることや相手はどうしたいかを察して動くことを中心に声かけをすることで、だんだんと動きが滑らかになってきた。また、後半の動きの中でもスローモーションの動きを意識して動く子が増えてきた。

また、「『何の(どのような題材の)』『どんな感じを』『どのような動きで』表現するかということをも具体例を示しながら説明する 共通の題材で踊ってみる よい動きを取り上げ全員の前で実演する もう一度やってみる。 ちがう題材で踊ってみる」という段階をふむことにより、今までは、何かのまねを漠然と行うだけだった動きが、自分が何を表したいのか、という意志が踊りの中に感じられるようになってきた。また、その表したい感じがどうすれば見ている人にも伝わるのかという「見せる」という考え方も出てきて、踊りの中にそれぞれのオリジナリティーが見られるようになってきた。

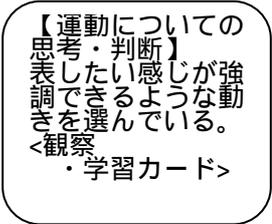
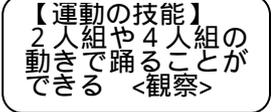
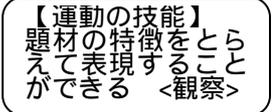
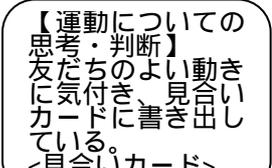
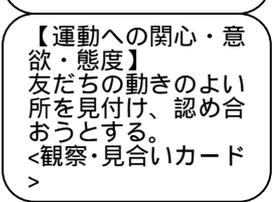
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価
25分	なか	<p>3 「海底たんけん」のイメージカードを使って即興的に表現しながら踊る 2人組でカードをめくりながらカードの使い方を確認する ・カードの内容から踊りにつなげる</p>  <p>踊りたい場面を決めて一番表したい場面を中心に、話をつなげてストーリーをつくって踊る 4つのくずしや表したい感じととぎれず最後まで続けて踊ることを意識して動く</p>  <p>4 お互いに見合って評価し、アドバイスし合う</p>	<p>カードの内容は、あくまでヒントであり、どのような動きにつなげていってもよいことを動きながら理解させていく。</p> <p>踊りが続かない場合は、「くずしの運動」でやったように同じ動きを3回くり返すとおもしろい動きになることをアドバイスする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><動きの重点> 4つのくずしの動きを生かして 表したい感じをとぎれず最後まで続けて</p> </div> <p>実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、表したい感じを動きに反映させる動きのよさを伝えるようにする。 動きをオーバーにするとおもしろい動きになることを伝えるようにする。 動きを単発で終わらせるのではなく、連続して最後まで続けられるように意識させるようにする。</p> <p>前回見合ったペアで見合うようにし、前回と比べてどこがよくなったのかをいうように助言する。 「見合いカード」の使い方を説明し、見合う視点をしっかりさせてから評価し、アドバイスできるようにする。</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【運動についての思考・判断】 表したい感じが強調できるような動きを選んでいる。 <観察 ・学習カード></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【運動についての思考・判断】 友だちのよい動きに気付き、見合いカードに書き出している。 <見合いカード></p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【運動の技能】 題材の特徴をとらえて表現することができる。 <観察></p> </div>
5分	まとめ	<p>5 学習の振り返りをし、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する</p>	<p>記入のしかたを確認する。 次回ジャングルたんけんの気に入った場面を中心に作品づくりをすることを伝える。</p>	

7時間扱いの第6時間目 平成18年10月12日(木) 第2校時(9:40~10:25)				
ねらい(1) 表したいイメージの題材を選び、その特徴をとらえて強弱や緩急など変化のある動きで表現することができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日のめあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「表したい感じが強まるように話を作ろう」 ・「群の動きを生かした表現をしよう」 ・記入のしかたを確認する	
30分	なか	2 「たんけん」で、一番表したい場面を選んで、はじめ・なか・おわりの簡単なストーリーをつくる  3 表したい感じが強まるように表現方法を工夫して踊る  4 他のグループとお互いに見合ってお互いにアドバイスし合う	場面が思い浮かばない児童には、イメージバスケットやイメージカードを参考にするとよいことを伝えるようにする。 話の中に1つ事件を起こすと変化が起こって楽しくなることを伝える。 <動きの重点> 4つのくずしの動きを生かして 表したい感を強調して 内容をどのようにすれば効果的に表すことができるかについては、今までやってきた「4つのくずし」に着目させるようにする。 場面の間も途切れずに最後まで踊れるように伝える。 実際の子どもの動きをいくつか取り上げ、4つのくずしや群の動きのさを伝えるようにする。 よい動きを見つけて具体的に賞賛するようにする。	【運動についての思考・判断】 表したいイメージの題材を選んでいる。 <学習カード・観察> 【運動の技能】 強弱や緩急など変化のある動きで踊ることができる。 <観察> 【運動の技能】 題材の特徴をとらえて表現することができる。 <観察> 【運動についての思考・判断】 友だちのよい動きに気付き、「見合いカード」に書き出している。 <見合いカード>
10分	まとめ	5 学習の振り返りをし、次時の見通しを持つ 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する	記入のしかたを確認する。 次回海底たんけんの気に入った場面を中心に作品づくりをすることを伝える。	

授業者による授業の振り返り

表したい感を強調してストーリーをつくった。ストーリーを持たせることによって、細切れではなく、ひと流れの動きで表現できるように考えた。今までは、ストーリーをつくるということをしていなかったため、「はじめ」、1つ事件を起こす「なか」、おちとなる印象的なおわり方の「おわり」という3つの場面にわけてストーリーをつくることを説明した。それぞれ自分が表したい感じはきちんと持てるようになっていたが、ストーリーをつくるのには時間がかかった。しかし、「今までの学習で気に入った場面から選ぶようにしてごらん」「踊りながら動きをつくっていこう」という声かけをすることによってだんだんと表したい感を強調したストーリーづくりができるようになってきていた。

また、お互いにアドバイスをし合いながら、動きを修正していくということが定着し始めてきた。内容についても、どこがよくできていたのか、どこを直していったらもっとよくなるのかということを具体的に示せるようになってきた。

7時間扱いの第7時間目 平成18年10月13日(金) 第2校時(9:40~10:25) 体育館				
ねらい(1) 題材の特徴をとらえ、表したい感じが強調できるような2人組や4人組の動きで表現することができる。				
時間	段階	学習活動	指導・支援	評価
5分	はじめ	1 学習のねらいと見通しを持つ 本時の学習のねらいを確認する 今日のめあてを記入する	学習のねらいを理解させるようにする。 ・「表したい感じが強まるように多くの人数を生かして表現をしよう」 ・記入のしかたを確認する。	
35分	なか	2 前時につくった踊りを見合う 3 3~4人組になる 4 表したい感じが強まるように表現方法を工夫して踊る 2人組で表現していたそれぞれのよい所を生かして、4人組でストーリーをつくる  4人組でつくったストーリーで踊ってみる 5 他のグループとお互いに見合っただけアドバイスし合う	前回とは違うペアで見合うようにする。 一番表したい感じ、動きのポイントなどを確認するように呼びかける。 <動きの重点> 4つのくずしの動きを生かして 表したい感じをとぎれず最後まで続けて 群の動きのよさを生かして 題材については、2人組で行っていた題材のよい所を選んで行うように助言する。 2人組で見合ったときにアドバイスされたことを生かして作品をつくるように助言する。 場面の間も途切れずに最後まで踊れるように伝えるようにする。 大人数で表現するよさを生かして動きを考えるとよいことを伝えるようにする。 よかった所やもっとよくなるためにすることを「見合いカード」を参考にして具体的にアドバイスし合うように伝える。	    
5分	まとめ	6 単元の振り返りをする 学習の振り返りを「たんけん日記」に記入する	記入のしかたを確認する。 何人かの感想を聞く。	

授業者による授業の振り返り

4人組で表現をすることをねらいとした。初めは、前で行った2人組の内容で友だちからアドバイスをもらったことを生かしてもう一度発表し合った。その後、4人組となり、2つのグループのよかった所を組み合わせでストーリーをつくり、「どのように表現するか」ということに重点をおくこと、多くの人数を生かして、2人組のときよりも迫力が出るような方法を考えることに気を付けて活動することを確認した。ストーリーを考える際には、どのグループでも、お互いのよい所を尊重し、ストーリーの中に取り入れる姿やお互いにどうすればもっとよくなるかをアドバイスし合う姿など、積極的に学習に取り組む姿が見られた。また、表現の内容を見ても自分の表したい感じのイメージを明確に持って、それが強まるように「4つのくずし」を生かしたり、時間差、高低差を生かした動き、合体してより迫力を出そうとする動き、反対の動き、クロスしてすれ違う動きなど群の表現のよさを生かしたりしている姿も見られた。「見合いカード」の記述内容を見ても、「なりきって表現できていた」、「表したい感じを強調して表現できた」、「4つのくずしを使った動きができた」、など今までの学習のねらいに触れた、具体的な内容のものがほとんどであったことから、「動きのイメージ」が豊かになってきていることや、それを自分たちの表現の中を生かそうとしていることが感じられた。

6 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るため、検証授業から得られたデータをもとに検証の視点に沿って分析し、表現運動の特性に触れる楽しさを味わうことができたかについて考察していくことにする。

なお、分析・考察を進める上で、文中に出てくる図表のデータについては、次のとおりである。

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
人数	27名	25名	25名	26名	27名	27名	27名

また、図表中の児童の記述内容は、できる限り児童が記述したままの表現で載せてある。

(1) 「くずし」を取り入れて踊ることができたか。

ア からだを大きく使って踊ることができたか。

(ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析 (VTR)

図3-9は、毎時間のおわりに行った発表会において、90秒間に何回「大きな動き」が発現しているかをVTRで分析し、その結果をグラフにしたものである。ここでは「大きな動き」を非日常の動きである「『身体のかずし』ができていいる動き」ととらえた。具体的にはねじったり回ったり、大きくジャンプしたり伸び上がったり、しゃがんだりねころんだり、腕、脚をふりまわしたりする動きをカウントした。

グラフからは、「ねらい2」(6・7時間目)での発現回数が多く、特に7時間目には2時間目の約2倍の発現回数があることがわかる。

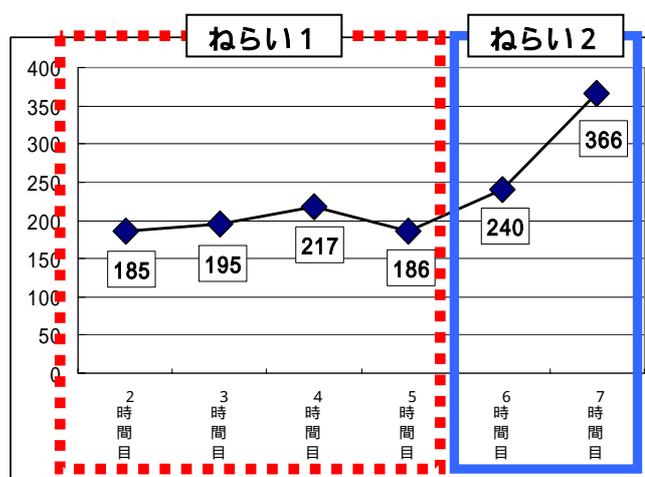


図3-9 毎時間における「大きな動き」発現回数

(イ) 学習カードの自己評価の分析 (学習カード「たんけん日記」)

図3-10は毎時間のおわりに学習カードに5段階で記入した自己評価「からだを大きく使って動くことができたか」について、その変容をグラフにまとめたものである。

「からだ全体を使って動くことができたか」について、「よくできた」もしくは「できた」と答えている児童の割合は、1時間目78%、4時間目88%、7時間目97%とだんだんと増加していることがわかる。逆に「できなかった」もしくは「あまりできなかった」と答えている児童の割合は、1時間目は15%いたが、7時間目には0%となっている。

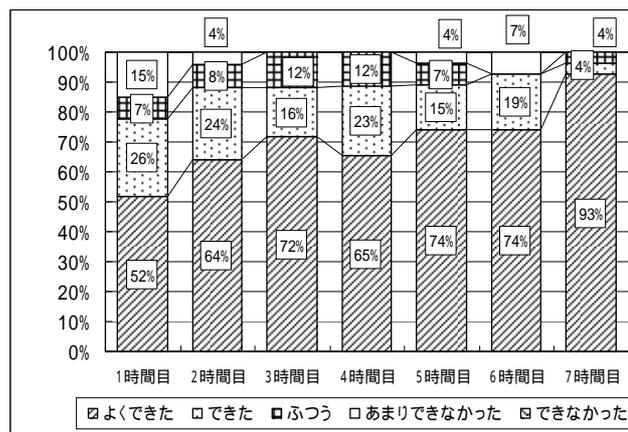


図3-10 学習カードの自己評価「からだ全体を使って動くことができた」の変容

「(1) ア からだを大きく使って踊ることができたか」についての考察

表現運動では、「豊かに表現」するために「4つのくずし」を運動の中に取り入れていくことが大切である。「からだを大きく使って表現する」というのは、その中でも一番基礎の部分にあたるものであると考える。

授業を始めて間もない頃には、運動量は多くてもただ走り回るだけで単発的な動きが多かった。例えば、2・3時間目にはただ床に寝ころぶとそのまま寝ころんでいるだけで次につながる児童がほとんどであったが、6時間目以降は寝ころんだ姿勢で手足を大きく振り回したり、縦や横に回ったり、体をねじったりなど複合的な動きが多くなってきた。また、途中で止まることもなくなり、連続したひと流れの動きで踊ることができるようになるなどの質的な変化が見られた。

90秒という一定の時間内で大きく体を動かす動きが増えてきたのは、「くずしの運動」などの中で多様なからだの動かし方を体験することによって動きのバリエーションが増え、しゃがむ、寝そべる、走るなどの単発的な動きからひと流れの連続した動きへと変容したからであると考えられる。(図3-9)

また、授業内での自己評価を見てみても、学習が進むにつれ「からだを大きく使って踊ることができた」と感じており、踊りの中で充分にからだを動かすことができた実感していることがうかがえる。(図3-10)

イ 友だちとかけ合いながら踊ることができたか。

(ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析(VTR)

図3-11は、毎時間のおわりに行った発表会において、90秒間に何回「かけ合いの動き」が発現しているかをVTRで分析し、その結果をグラフにしたものである

「かけ合いの動き」は、授業が進むにつれて増えていることがわかる。特に、2時間目から3時間目にかけてと5時間目から6時間目にかけては、回数が急激に増加している。

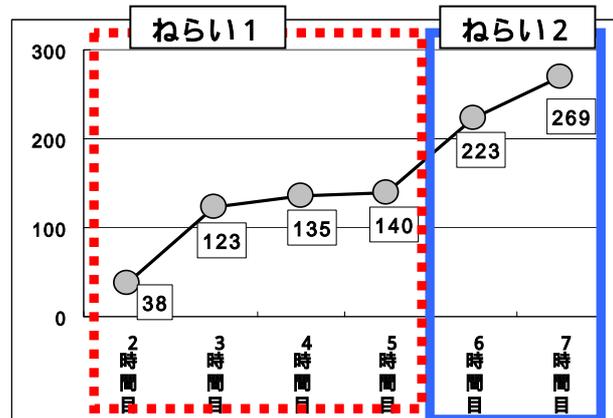


図3-11 毎時間における「かけ合いの動き」発現回数

図3-12は、図3-11における「かけ合いの動き」を対応の動き 同じ動き 共同の動き 反対・時間差の動きの4項目に分類し、発現回数の変容を項目別にグラフ化したものである。初めは、「対応の動き」と「同じ動き」がかけ合いの中心であり、3時間目には「対応の動き」は2倍以上、「同じ動き」は7倍以上になっている。4時間目、5時間目の「かけ合い」の動きは、ほとんど「対応の動き」であるが、6時間目以後の「ねらい2」ではほかの3項目についても発現回数が増加していることがわかる。

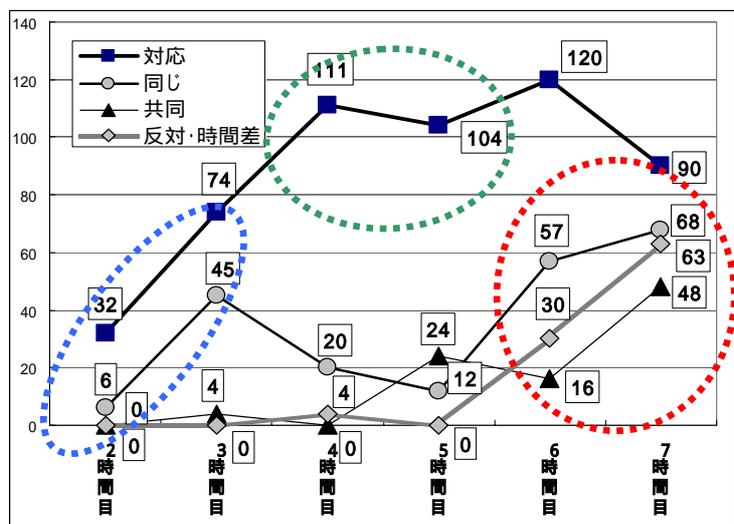


図3-12 「友だちとのかけ合い」の内容別発現回数の変容

図3 - 13は、90秒間の踊りで「かけ合いの動き」の4項目のしめる割合がそれぞれどれくらいかをVTRで分析し、グラフに示したものである。これを見ると授業が進むにつれて、「かけ合い方」のバリエーションが多くなってきていることがわかる。特に6時間目から7時間目にかけては、テーマがほぼ同じであるにもかかわらず、4項目のうちほとんどの児童の踊りに3～4種類の「かけ合いの動き」が見られた。

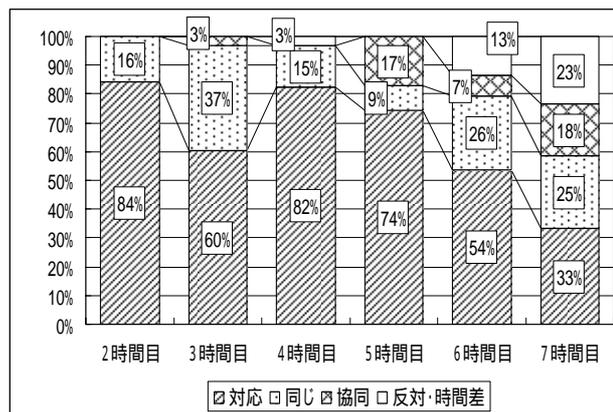


図3 - 13 かけ合い方の割合の変容

(イ) 学習カードの自己評価の分析 (学習カード「たんけん日記」)

図3 - 14は、毎時間のおわりに学習カードに5段階で記入した自己評価「友だちとかけ合って踊ることができたか」について、その変容をグラフにまとめたものである。

「友だちとかけ合って踊ることができたか」について、「よくできた」もしくは「できた」と答えている児童の割合は、3時間目88%、5時間目85%、7時間目には96%に達している。5時間目から学習形態が即興表現から創作表現に移行しつつあった為、多少の増減はあるが毎時間ほとんどの児童が「できた」と感じていることがわかる。

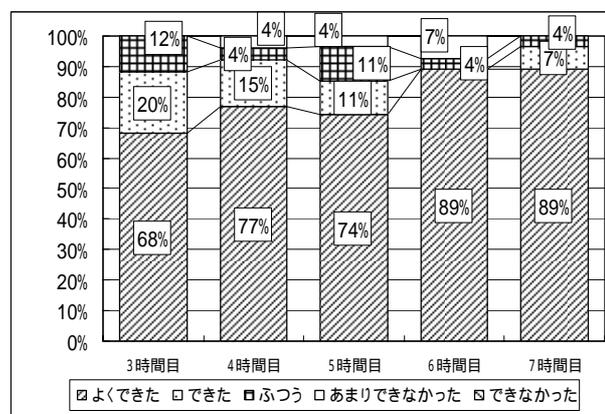


図3 - 14 学習カードの自己評価「友だちとかけ合って踊ることができたか」の変容

「(1)イ 友だちとかけ合いながら踊ることができているか」についての考察

今回の授業では、踊りのペアを初めの時間から決めていたが、2時間目まではただ一緒にいるだけで、ほとんど2人で踊ることの意味がない状態だった。しかし、3時間目の「くずしの運動」において「かけ合いの動き」に重点をおいた内容を取り入れたことによって、3時間目から踊りの中に「かけ合いの動き」が急激に増えたと考えられる。

また、4時間目までの「ねらい1」で様々な「かけ合いの動き」を即興表現の中で経験することにより、かけ合い方のバリエーションが増え、6時間目からの「ねらい2」の創作表現に生かされてきたと考えられる。(図3 - 11)

「かけ合いの動き」の発生数を4つの項目別に見てみると、子どもたちがイメージしやすい動きが「戦い」や「おそわれる」といった「対応の動き」がほとんどだった。これはかけ合って表現する方法の中でも「対応の動き」は、児童の生活に身近であることと題材のイメージと結び付きやすい直接的な表現であることがその原因であると考えられる。また、どのように動いたらよいか迷っている児童に対して、「わからないときは友だちの動きをまねしてごらん」という助言をしたため、3時間目には「同じ動き」をする児童が多く見られたと考えられる。

また、5時間目に「共同の動き」が増加してきているのは、授業のねらいが「表したい感じを強調して表現する」ことにおかれていたため、もっと表現に迫力を出す手段として「一緒に1つのものをつくる」という発想が出てきたからであると考えられる。6時間目に見られるようになった「反対・時間差の動き」についても同様なのではないかと考えられる。「同じ動き」も3時間目に見られるものとは違い、わからないからまねをするのではなく、より迫力を出すために意図的に動きをそえて表現したものに変わっている。

4時間目に4つの項目について、同じように見本を示して説明したが、上記のような結果が生まれてきたことから「対応の動き」・「同じ動き」・「共同の動き」・「反対・時間差の動き」の順で段階的に取り入れていくことがより効果的に学習を進めていく上で重要であると考えられる。(図3 - 12)

また、時間、テーマともあまり変わらない6時間目と7時間目において様々な種類の「かけ合い」の動きが見られるようになったことから、かけ合い方のバリエーションが増えていることがわかる。「かけ合いの動き」の発現回数が増えたこととかけ合い方のバリエーションが増えていることを考え合わせて見ると、踊りの内容が質量ともに豊かになってきていると考えることができる。(図3-13)

また、毎時間の自己評価においてほとんどの児童が、かけ合いながら踊ることができたと答えており、「かけ合いの動き」を無意識のうちに行っているのではなく、意識して行っていることがうかがえる。(図3-14)

ウ 動きに変化を加えて踊ることができたか。

(ア) 2時間目・3時間目・4時間目・5時間目・6時間目・7時間目の動き、踊りの内容の分析(VTR)

図3-15は、毎時間のおわりに行った発表会において、90秒間に何回「変化を加えた表現」をしているかをカウントし、グラフにまとめたものである。ここでは「変化を加えた表現」の視点をスピードの変化に絞り、発現回数をカウントした。

「変化を加えた表現」は、4時間目よりも前には、全く見られなかったが、4時間目を境に、毎時間発現していることがわかる。

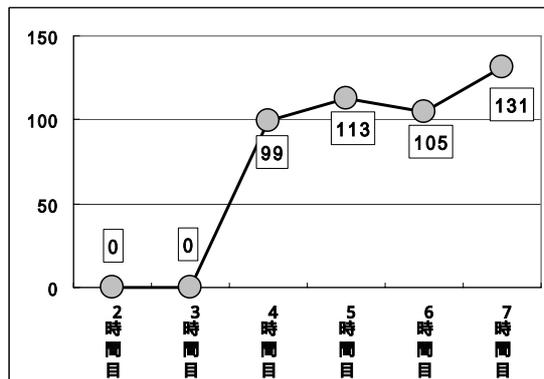


図3-15 毎時間における「変化を加えた表現」発現回数

図3-16は、図3-15における「変化を加えた表現」をスローモーション・早回し・ストップ・コマ送りの3項目に分類し、それぞれの変容をグラフ化したものである。これを見ると「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」を行う前の2・3時間目にはどの項目も全く見られないことがわかる。

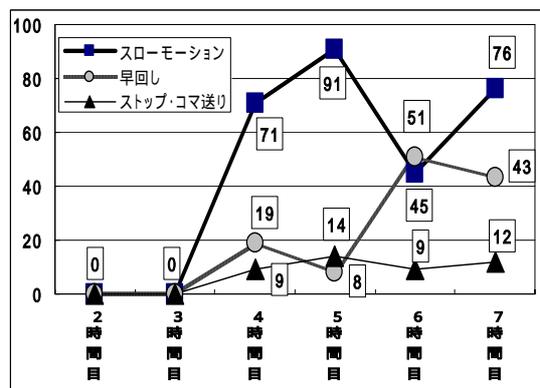


図3-16 「変化を加えた表現」の内容別発現回数の変容

4時間目、5時間目には、「スローモーション」と「ストップ・コマ送り」が増え、6時間目にはこの2つの項目が減っている代わりに「早送り」の表現が増加している。全体的に見ると4・5・7時間目は、ゆっくりとした動きが多くなっているのに対して、6時間目は速い動きが多くなっていることが読み取れる。

(イ) 学習カードの自己評価の分析

(学習カード「たんけん日記」)

図3-17は、「表したい感じを強める工夫ができたか」について、4時間目以後学習カードに5段階で記入した自己評価の変容をまとめたものである。

「よくできた」もしくは「できた」と答えている児童の割合は、4時間目は81%だが、7時間目には92%に達しており、多少の増減はあるが毎時間ほとんどの児童が「できた」と感じていることがわかる。

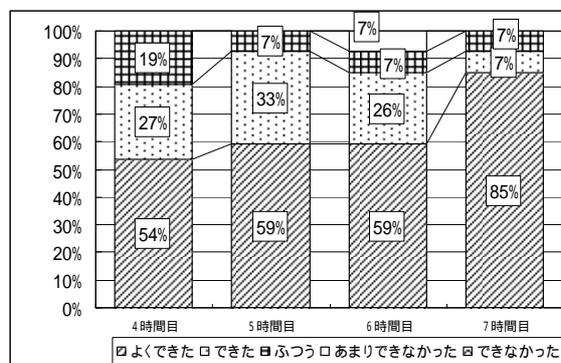


図3-17 学習カードの自己評価「表したい感じを強める工夫ができたか」の変容

「(1)ウ 動きに変化を加えて踊ることができたか」についての考察

今回の授業では、3時間目までは、速さに変化を付けた表現は、全く見られなかった。しかし、4時間目の「くずしの運動」において「リズムのくずし」に重点をおいた内容を取り入れたことによって、4時間目から踊りの中に「スローモーション」や「早回し」「ストップ・コマ送り」など変化を加えた表現が急激に増えたと考えられる。このことから「4つのくずし」の中でも「リズムのくずし」については、授業の中で直接体験をするような題材を設けない限り、発現しないということが考えられる。

今回の授業では、4時間目のテーマを「海底たんけん」に設定することによって、動く速さを制限した。そのことが「迫力を出すためにはスピードを速くする」という児童の考えを転換させ、ゆっくり動くことでかえって迫力が増すということに気付くことができたと考えられる。そのことは、6時間目以後のねらい2では、「ジャングルたんけん」でも「海底たんけん」でもやりたいことを選択して行ったが、一度は速く動くことが多くなりはしたものの、7時間目には同じ題材であったにもかかわらずスローモーションを使った児童が増えていることや、自己評価の7時間目に「よくできた」と答える児童が多かったことからもうかがえる。

(図3 - 15、図3 - 16、図3 - 17)

エ 「くずし」を複合的に取り入れた動きで踊ることができたか。

(ア) 7時間目の動き、踊りの内容の分析

(VTR)

図3 - 18 は、より豊かな表現で踊ることができるようになったかを判断するために「くずし」を複合的に取り入れた動きがあったかどうか、また、その動きは、何種類の「くずし」の要素が含まれている動きか7時間目の踊りをVTRで分析し、グラフ化したものである。ここでの「くずし」については、「空間・身体のくずし」、「人間関係のくずし」、「リズムのくずし」の3つの「くずし」にしぼって発現回数をカウントした。

これを見ると全ての児童の踊りの中に『くずし』を複合的に取り入れた動きを確認することができた。動きに含まれる「くずし」の種類数を見ても59%の児童が3種類全ての「くずし」の要素を踊りの中に取り入れることができていた。

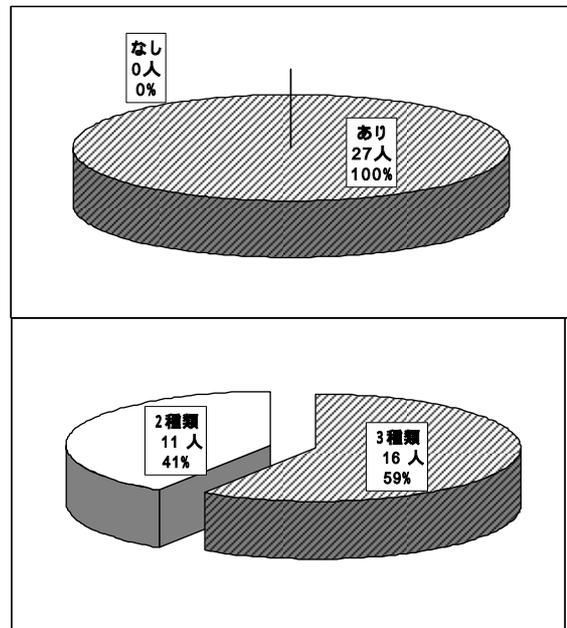


図3 - 18 「くずし」を複合的に取り入れた動きの有無とその種類数

「(1)エ 『くずし』を複合的に取り入れた動きで踊ることができたか」についての考察

単元のまとめともいえる7時間目の踊りで、全ての児童が今まで学んできた「くずし」を複合的に取り入れることができていた。7時間目は、2～5時間目のねらい1において気に入った題材をつなぎ合わせてストーリーをつくって踊るという創作表現を行った。同じ題材を取り上げていてもねらい1の時にはほとんどの児童が1つの「くずし」しか取り入れることができていなかったが、7時間目には、59%の児童が3種類全ての「くずし」を取り入れ、41%の児童についても2種類の「くずし」を取り入れて踊ることができていたのは、「表現運動に必要な動きの要素」である「くずし」を子どもたちが理解していることを示すと同時に、質的にも踊りの内容が豊かになってきていると考えることができる。(図3 18)

「(1)「くずし」を取り入れて踊ることができたかについてのまとめ

以上、述べてきたように、「くずしの運動」を段階的に取り入れて、動き方を理解させるとともにイメージと結び付けることによって、次のことが明らかになった。

からだを大きく使って踊ることができるようになった。

友だちとかけ合いながら踊ることができるといったようになった。

動きに変化を加えて踊ることができるようになった。

「くずし」を複合的に取り入れた動きで踊ることができるようになった。

以上のことから「くずし」を取り入れて踊ることができたと考えることができる。

(2) 表したいものになりきって、その感じを伝えることができたか。

ア 表したいものになりきって踊ることができたか。

(ア) 学習カードの自己評価の分析 (学習カード「たんけん日記」)

図3-19は、毎時間の授業の中で、学習カード「たんけん日記」に記入した自己評価の内容「そのものになりきって踊ることができたか」についての割合をまとめたものである。

「そのものになりきって踊ることができたか」について、「よくできた」もしくは「できた」を選択した児童の割合は、1時間目は74%だが、授業をしていくにつれ増え、7時間目には93%になっている。また、1時間目には「あまりできなかった」という児童が7%いたが、4時間目以降全くいなくなった。このことから、ほとんど全ての児童がそのものになりきって踊ることができたと感じていることがわかる。

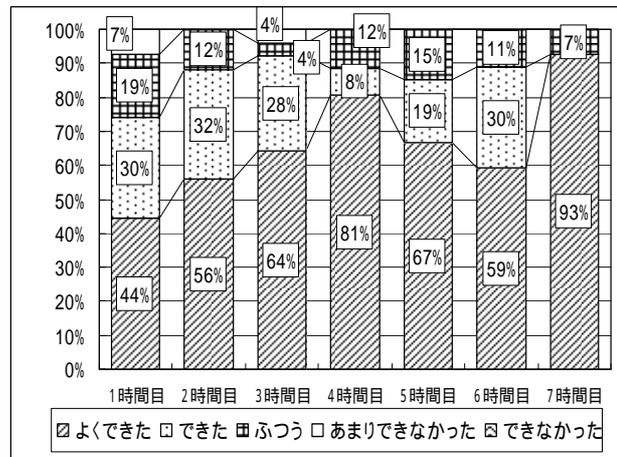


図3-19 学習カードの自己評価「そのものになりきって踊ることができた」の変容

(イ) 事前・事後アンケートの分析 (事前・事後アンケート)

図3-20は、「そのものになりきって踊ることが楽しい」について授業前と授業後で児童の意識がどのように変容したかを示したものである。授業前には、「そのものになりきって踊ることが楽しいと思わない」もしくは「どちらかというと思わない」と答えた児童が41%いたが、授業後には96%の児童が「楽しいと思う」もしくは「どちらかというと思いたい」となった。

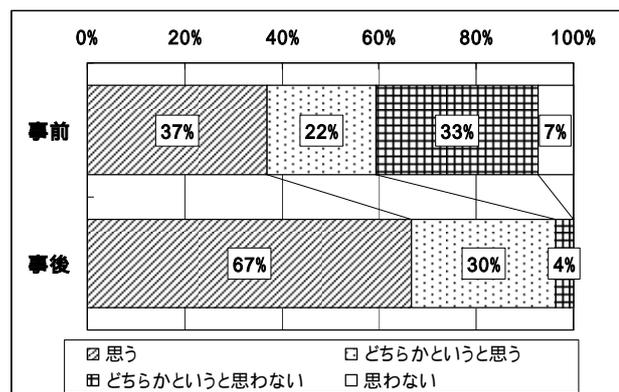


図3-20 「そのものになりきって踊ることが楽しい」事前・事後の変容

「(1)ア 表したいものになりきって踊ることができたか」についての考察

毎時間の自己評価の結果(図3-19)や事後アンケートの結果(図3-20)から、児童は毎回の授業の中でそのものになりきって踊ることができ、その喜びや楽しさを味わうことができたと考えられる。

イ 表したい感じを伝えることができたか。

(ア)「表したい感じを強調して表現する」ことについての分析(見合いカード)

図3-21は、「表したい感じを強調して表現することができたか」を「見合いカード」を使って相互評価した結果をまとめたものである。グラフを見てみると、「表したい感じを強調して表現する」ことを初めて行った5時間目には、感じを強調して表現できた友達に評価された児童は59%であったが、7時間目には、89%にまで増えていることがわかる。

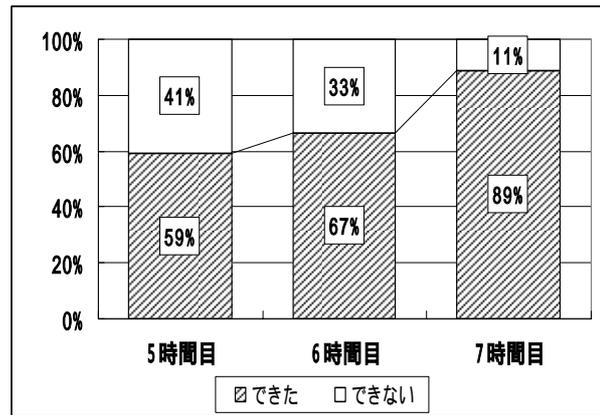


図3-21 表したい感じを強調して表現できたか

図3-22は、3時間目以降に使用した見合いカードの自由記述を分析し、「表したい感じを強調して表現する」ことについて記述しているものの数をまとめたものである。

「見合いカード」は、毎時間行った発表会の中で、友だちと交換するカードで、よかった所をもっとよくしていくためのアドバイスができるようになっている。授業が進むにつれ、「表したい感じを強調して表現する」ことに関する記述が増えていることがわかる。

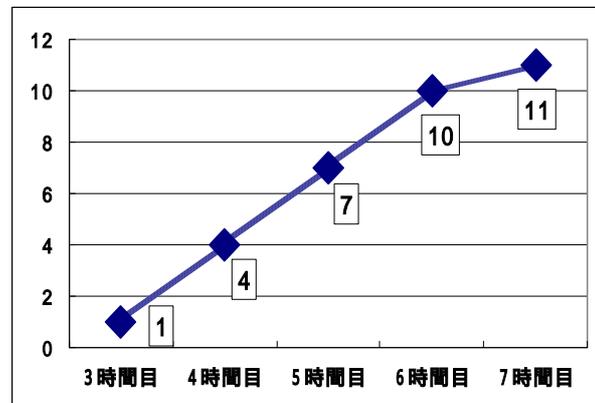


図3-22 「表したい感じを強調して表現する」ことについて記述した人数

また、図3-23は、「表したい感じを強調して表現する」ことの記述を「表したい感じを強調して表現する」と「なりきって表現する」ことの2つに分け、それぞれの児童数をまとめたものである。

グラフを見てみると初めは「なりきって表現する」ことについての記述が多かったが、次第に「感じを強調して表現する」ことの記述が多くなってきていることがわかる。

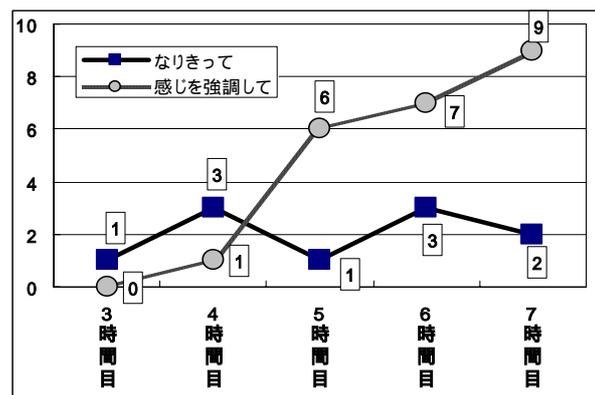


図3-23 「表したい感じを強調して表現する」「なりきって表現する」ことについて記述した人数

表3 - 4は、見合いカードの記述の全てをそのまま書き出したものである。後の時間になるほど記述の内容もより具体的になっていることがわかる。

表3 - 4 「表したい感を強調して表現すること」についての「見合いカード」の記述

時間	「見合いカード」の記述
4時間目	・ちゃんとこわいところはこわかった。
5時間目	・人食いザメからにげるときこわくて転んだところがよかった。 ・ゆっくりやっていて感じがよく出ているよ。 ・ウニがささっていたような感じがよかったです。 ・戦っている様子がよくわかりました。 ・じょうずに感じが表現できていました。
6時間目	・サメから逃げるとき感じが出てておもしろい。 ・戦いがすごかったよ。 ・大げさに動くといいよ！ ・すごく感じがでていたよ。 ・人食いザメの大きい口を表せていてよかったです。 ・もうちょっとわかりやすく。 ・感じが出ててすごくじょうずだった。
7時間目	・とてもオーバーではくりょくがあつてわかりやすかつたし、感じも出ていた。 ・とちゅう動きを止めるのはなくしたほうがよい。あとの方がわからなかつた。 ・カードに書いてあるところとやっているとものすごく似ていてびっくりしました。ターザンがはげしくぶつかつていて四倍、八倍ができていた。 ・サメがとても口が開いていたので上手だった。動きを連続したほうがよい。 ・大つ波！って時2人がたてになっているのが大つ波って感じがして良かった。サメの口を大きくしたり、にげたり倒れたりするところがすごいいリアル。すごい！ ・笑い海草を食べてしびれているところがとてもオーバーでわかりやすくてよかつたです。からだを大きく上下に動かしているところがとてもよかつたです。 ・パーフェクト！わかりやすかつたよ。 ・ワカメになつた動きがとてもオーバーで感じがでてた。ターザンの動きが体全体を使つていました。 ・スローモーションをもうちょっと使うとはくりょくが出て満点になるよ。

「(2)イ 表したい感を伝えることができたか」についての考察

「見合いカード」の相互評価において、「表したい感を強調して表現すること」ができている児童が増加していること(図3 - 21)や自由記述において「表したい感を強調して表現すること」の記述の割合が多くなっていること(図3 - 22、図3 - 23)、さらに自由記述の内容がより具体的になっていることなど(表3 - 4)から、表したい感を強調していることが見ている友だちにも伝わっていると考えることができる。

表したい感を強調して表現できていない児童が3人いたが、いずれの場合もからだを大きく使って動くことやかけ合つて動くことや変化を加えて動くことが少しずつできるようになってきた段階であり、これから表したい感を強調して表現するという段階に入つていったと考えられる。

「(2)表したいものになりきつて、その感を伝えることができたか」についてのまとめ

以上、述べてきたように、題材からのイメージを加えた「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、次のことが明らかになった。

表したいものになりきつて踊ることができるようになった。

表したい感を伝えることができるようになった。

以上のことから表したいものになりきつて、その感を伝えることができた¹⁾と考えることができる。

(3) 仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができたか。

ア 仲間のよい動きに気付くことができたか。

(ア)「見合いカード」の自由記述内容の分析(見合いカード)

「見合いカード」は、毎時間行った発表会の中で、友だちと交換するカードで、よかった所やもっとよくしていくためのアドバイスができるようになっている。つまり、「見合う」視点が記述の中に表れてくる。

図3-24は、「くずしの運動」の3項目に「表したい感じを強調して表現すること」を加えた4項目について「見合いカード」にどれくらい反映されているかを調査し、まとめたものである。

今回の授業では、1・2時間目に「からだや空間を大きく使って表現すること」、3時間目には「友だちとかけ合いながら表現すること」、4時間目には「緩急などの変化を加えて表現すること」、そして5時間目には「表したい感じを強調して表現すること」に重点をおいてきた。図3-24を見ると重点をおいて指導にあたった直後は、見合いカードの記述内容にもそれが反映されていることがわかる。さらに、ねらい2の6・7時間目には4つの項目のどれを取ってみても記述の数が増えており、学習のねらいに触れた記述が多くなっていることがわかる。

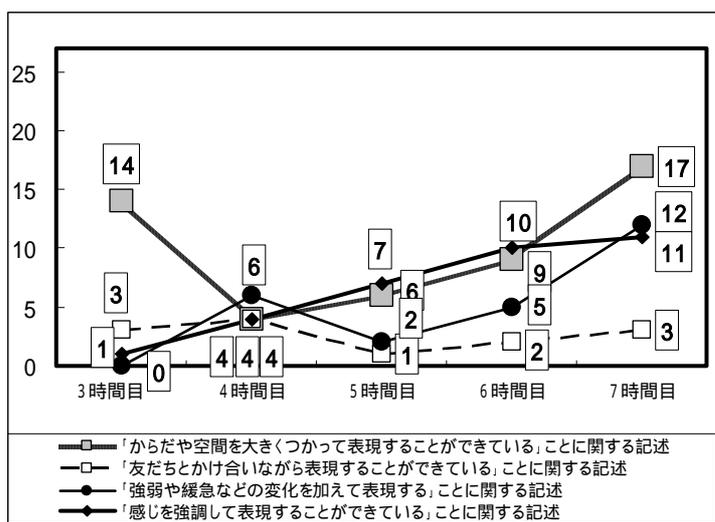


図3-24 見合いカードにおける記述内容の変容

表3-5は、「見合いカード」の記述内容を初めてカードを使用した3時間目と7時間目とで比較したものである。

内容を項目別に見てみると3時間目には、1つのことについて抽象的に触れているだけだが、7時間目には複数の観点で具体的な場面を取り上げて記述していることがわかる。こうした内容的な違いを見てみても、友だちのよい動きに気付くことができている可能性が高いといえる。

表3-5 「見合いカード」の記述(3時間目と7時間目との内容の比較) 一部抜粋

時間	「見合いカード」の記述	空間・身体にくずし... (空・身)	人間関係にくずし... (人)
3時間目	<ul style="list-style-type: none"> ・ものすごく大きさととてもよかったです。(空・身) ・楽しくオーバーにできていて良かった。(空・身) ・動きが大きくてよかった。(空・身) ・次は大きさに動いて 100m 先でも見えるようにしてください。場所をとっても広く使っていた。(空・身) ・じょうずに場所をひろく使っていてよかった。(空・身) ・いっぱい対応していた。(人) ・2人でできていた。(人) 		
7時間目	<ul style="list-style-type: none"> ・とてもオーバーではなく力があってわかりやすかったし、感じも出ていた。(空・身)(感) ・カードに書いてあるところとやっていることがものすごく似ていてびっくりしました。ターザンがはげしくぶつかっていて四倍、八倍ができていた。(空・身)(リ) ・笑い海草を食べてしびれているところがとてもオーバーでわかりやすくてよかったです。からだを大きく上下に動かしているところがとてもよかったです。(空・身) ・ワカメになった動きがとてもオーバーで感じがでた。ターザンの動きが体全体を使っていました。(空・身)(感) ・速さを変えたりもっとオーバーに動くこと！動きを変えたほうがいいと思った。体をいっぱい上下に動かしていた。(リ)(空・身) ・Yさんの上に乗っているところがオーバーでよかった。(空・身)(人) 		

「(3) ア 友だちのよい動きに気付くことができたか」についての考察

学習のねらいに迫る記述内容の数の変容(図3-24)や3時間目と7時間目の具体的記述内容の比較(表3-5)の結果から、抽象的に動きをとらえるのではなく、具体的な踊りの場面からよい動きを見付けていることがわかる。また同時に、「見合いカード」を使用し、よかった所やもっとよくなるためのアドバイスをすることによって、「豊かな動き」「ねらいに迫る動き」のバリエーションがかかわりを通じて相互的に広がっていくとともに、アドバイスをした側の児童にとってもよい動きを再度確認する意味でとても有効であったと考えられる。

イ 自分の踊りに生かすことができたか。

(ア) 6時間目における2人組の踊りと7時間目における4人組の踊りの内容の分析

(VTR)

6時間目は2人組、7時間目は4人組で活動を行ったが、表現の題材(ストーリー)は、それぞれのよい所を生かして踊ることにした。題材は変わらないが、どのように表現するかという表現方法は自分たちで工夫をするという内容で授業を行った。

7時間目の4人組は、6時間目でお互いに見合ったペア同士で組んで4人組をつくった。そのため、お互いのよい所、直した方がよい所については、6時間目にアドバイスし合っている。その上で7時間目の表現にどのように影響しているかを見てみることにした。

図3-25は、6時間目と7時間目における「かけ合いの動き」の種類数の変容を示したものである。

このグラフからもわかるように、踊りの中に発現するかけ合いの動き(「対応の動き」「同じ動き」「共同の動き」「反対・時間差の動き」)の種類が多くなっていることがわかる。実に6割以上の児童が4種類全部の動きが含まれていた。全体を見ても27人全員の動きの種類数が増加していた。

また、図3-26は、特に6時間目において1種類、2種類の動きしか見られなかった児童を取り上げ、その踊りの変容を示したものである。どちらの児童を見ても、人数が2人から4人に増えていても「かけ合いの動き」の種類数が増し、表現の内容が豊かになっていることがわかる。

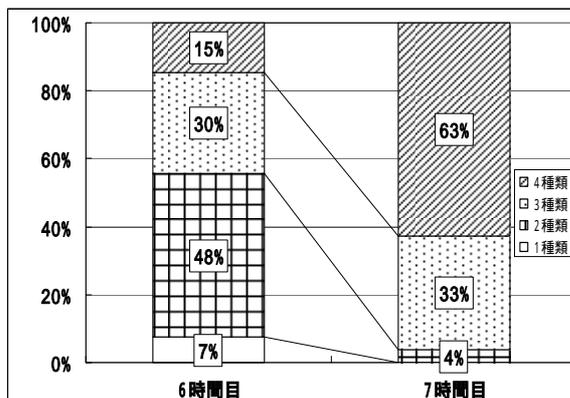


図3-25 6時間目と7時間目における「かけ合いの動き」の種類数の変容

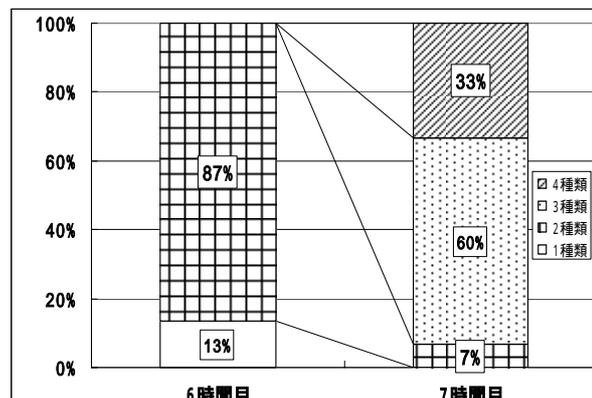


図3-26 6時間目におけるかけ合いの動きが1~2種類だった児童の変容

「(3) イ 自分の踊りに生かすことができたか」についての考察

6時間目と7時間目における「かけ合いの動き」の種類数の変容(図3-25、図3-26)の結果から、前時に、「見合いカード」を使用し、よかった所やもっとよくなるためのアドバイスをしたことを、自分たちの表現に生かし、互いのよさを認め合い、共有化することによって高め合っていることがうかがえる。

かけ合いの動きの種類が増えなかった児童についても、以前にはあまり見られなかったかけ合い方が踊りに見られるなど質的な変化が見られ、友だちのよい動きを自分の踊りに生かそうとしている様子が見られた。

「(3) 仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができたか。」についてのまとめ

以上、述べてきたように、題材からのイメージを加えた「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、次のことが明らかになった。

友だちのよい動きに気付くことができるようになった。

自分の踊りに生かすことができるようになった。

以上のことから仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができた~~と考えることができる。~~

(4) 仮説の有効性について

これまで述べてきたように、次のことが明らかになった。

(1) 「くずし」を取り入れて踊ることができるようになった。

(2) 表したいものになりきって、その感じを伝えることができるようになった。

(3) 仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができるようになった。

すなわち、題材からのイメージを加えた「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使って踊ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかけて表現したりすることができ、さらに仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができたということが明らかになった。

以上のことから仮説「題材からのイメージ」を加えた「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使って踊ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかけて表現したりすることができる。また、仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができる。」の有効性が明らかになったと考える。

7 検証授業を振り返って

これまでは、検証の視点に沿って分析・考察を行い、仮説の有効性を明らかにしてきた。ここでは、検証授業を振り返り、表現運動の特性に触れる楽しさを味わうことができたのかについて振り返ってみる。

(1) 楽しさについて

図3-27は、学習カードの自己評価「楽しく学習することができたか」について、5段階の回答の割合をグラフにしたものである。これを見ると毎回の授業においてほとんどの児童が「よくできた」「できた」と回答しており、楽しく学習できたと感じていることがわかる。

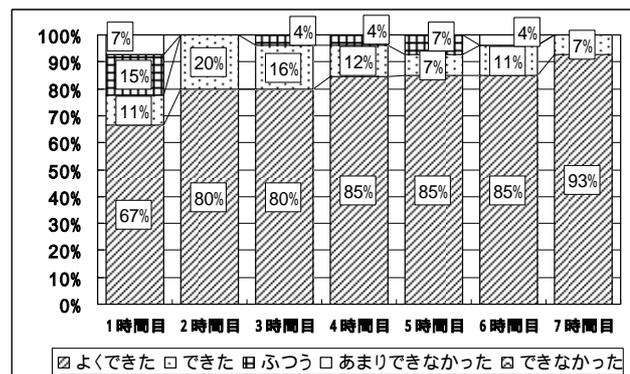


図3-27 自己評価「楽しく学習できたか」の変容

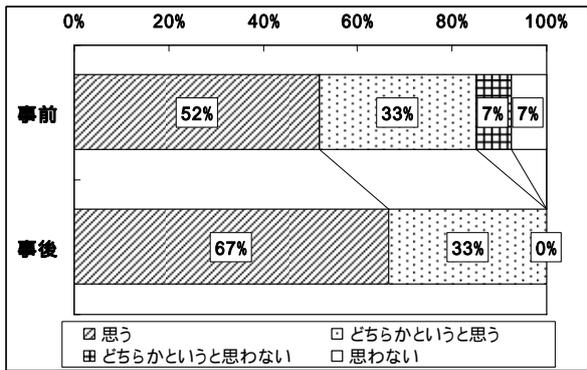


図3-28 「からだをいっばいを使って動くことは楽しい」に関する児童の意識の変容

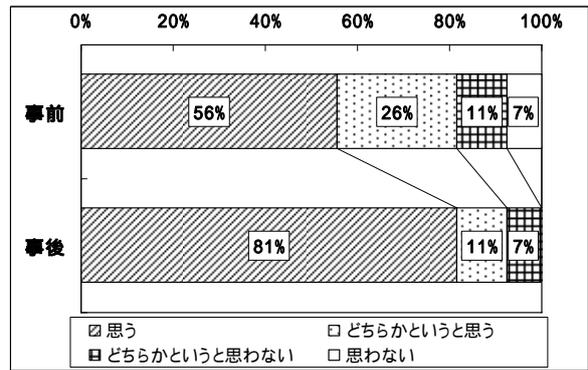


図3-28 「場所を広く使って動くことは楽しい」に関する児童の意識の変容

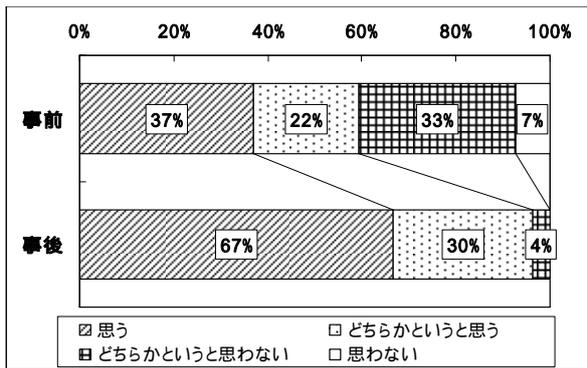


図3-28 「そのものになりきって踊ることは楽しい」に関する児童の意識の変容

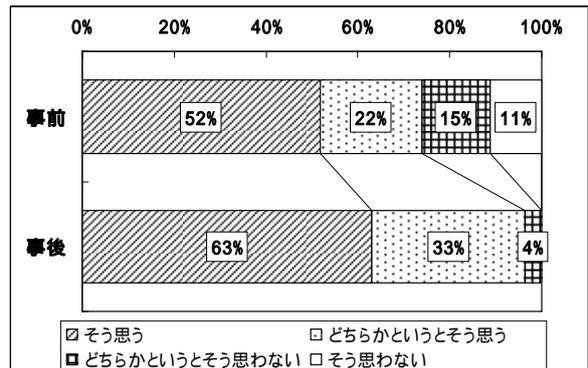


図3-28 「いろいろな感じやイメージを自由に表現することは楽しい」に関する児童の意識の変容

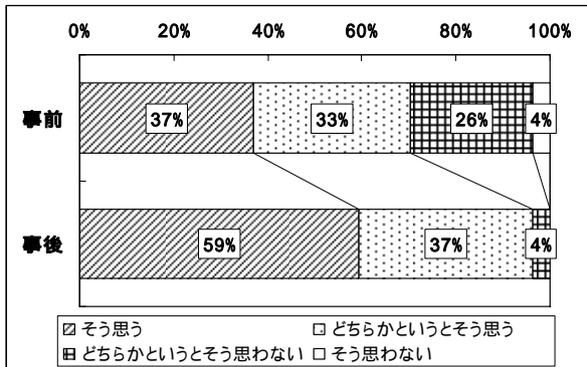


図3-28 「友だちと協力して作品をつくることは楽しい」に関する児童の意識の変容

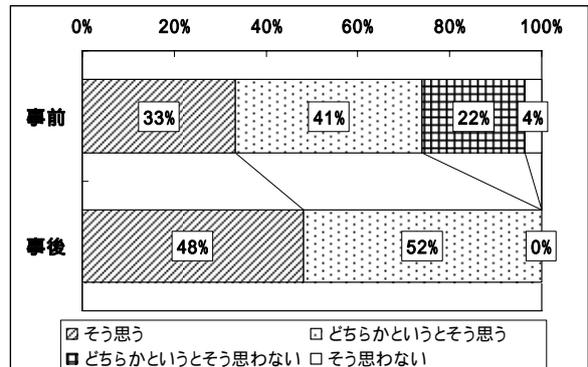


図3-28 「友だちとかけ合いながら踊ることは楽しい」に関する児童の意識の変容

図3-28 - ~ は、表現運動の特性に触れる楽しさについて検証授業を行う前と後に実施したアンケートの回答をまとめたものである。どの項目においてもマイナス要素を選択している児童が減り、プラス要素を選択している児童が多くなっている。このことから表現運動の楽しさに触れることができたと考える。

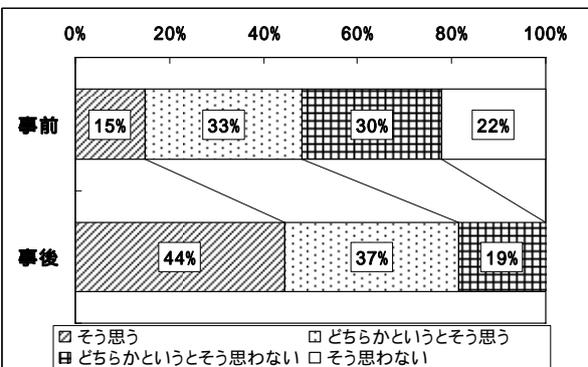


図3-28 「友だちとお互いのよい所を見付けられることは楽しい」に関する児童の意識の変容

図3 - 29 は、事前事後アンケートにおける表現運動に対する児童の意識を示したものであるが、「好き」「どちらかという好き」と答えている児童は事前では48%であったが、事後は93%とほとんどの児童が「表現の授業が好き」と答えている。

また、表3 - 6 に示した児童の記述から、「はずかしさ」や「何をしたらよいのかわからない」という不安が減り、そのものになりきって大きくからだを使ったり、表わしたい感じを動きに変化を付け、お互いにかけて合ったりして表現する楽しさを味わうことができたと考ええる。さらに、どのように動いたらよいかかわかるようになったことで、友だちのよい所が見つけれられるようになり、友だちとのかかわり方にも変化が見られるようになったと考えられる。

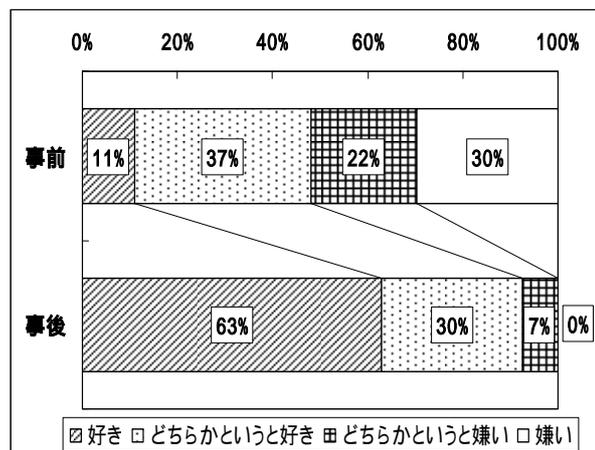


図3 - 29 「表現の授業は好きですか」

表3 - 6 事後アンケートの児童の自由記述

- ・最初は少しはずかしかったけど、なれてきて楽しくなってきた。友だちと考えるのや、友だちと合体するのも楽しかった。海底たんけんやジャングルたんけんのカードをひっくり返してでたのをやるのも楽しかったし、花のカードを渡すのやもらうのはけっこううれしかった。
- ・友だちのいいところも見付けられたし、友だちと協力したりするのがとても楽しかった。他の人にもアドバイスをもらったのでうまくできたと思う。
- ・友だちと10mもあるへびをやったのが楽しかったです。最後まで全部楽しかったです。表現って本当におもしろい！
- ・表現の勉強はとても苦手でした。きらいでもあったしはずかしかった。でもこの3週間で苦手も消えて好きになったし、はずかしかったのもふつうに楽しむことができた。だから来年の表現でもダンスでもだいじょうぶだと思います。来年もまたやりたいです。
- ・四倍の動きや八倍動きや一六倍の動きを使ったりそのものになりきれて今までにない表現運動ができてすごい楽しかったです。友だちとかけ合ったり、海底の動きやジャングルの動きができて楽しかった。
- ・最初は表現の動きが全くわかりませんでした。がじゅぎょうをしていくにつれてだんだん動きがわかってきました。おかげで今では表現が好きです。
- ・最初やる前は好きじゃなかった。でも3週間やっているうちにとてもおもしろいことに気がきました。またやりたいです。友だち2、3人でグループでやったりしていっしょにかんがえたりできてよかったです。
- ・最初は表現のじゅぎょうはどんなふうによればいいのかや本当にこれでいいのかなと思うことがたくさんありました。でもだんだんそんなことも消えていきました。いろいろな表現をしているうちにいろんなことが思いうかぶようになり、いろんなストレスがなくなってすごく楽しくなりました。特に最後のストーリーをつくる表現がいちばん楽しかったです。友だちとお話を作って違う友だちに見せ合ったのが楽しかったです。

- ・だんだんと場所を広く使うようになった。あと4人でやったとき、台風が人をおそうので3人が風やくをやって一人が人のやくをやった。それで3人が風をやったとき人がその風に飛ばされるところをうまくやっていたからこんなことができてすごいと思った。
- ・みんないっぱい楽しいと口に出していて良かったです。私はKさんとグループだったけどYさんとHさんのグループと合体でやってみてターザンのいいところをみつけられてよかったと思います。ジャングルと海底をたんけんして本当にジャングルや海底ですごせたいでよかったです。5年生になったらまたやりたいです。体育はあまり好きじゃなかったのがずっとすきになりました。
- ・この表現をやって「表現」に対してのイメージが変わった気がします。やる前は「表現って楽しいの?」と思ったけど表現をやったら「楽しい!」と思いました。5年生でやる表現でも楽しく身体全体を動かしてレベルアップした表現をやりたいです。レベルアップしても四倍~八倍の動きをがんばりたいです。
- ・私は、「表現というじゅぎょうはあんまり好きじゃなさそうだな」と思っていました。でもやり始めるととっても楽しかったです。一回病気で休んだのがもったいないくらい楽しかったです。普段やらない動きを思い付きりできておもしろかったし、ジャングルではターザンのまねがいちばんうまくできたなと思いました。また表現をしたいです。
- ・表現運動をやったら体育が好きになった。最初はほとんど動かし方がわからなかったけどやっているうちに動かし方がわかってきた。からだをいっぱい動かしてジャンプする動きが楽しかった。
- ・そのものになりきって自由にからだを動かしたら気持ち良かった。4人組でやったら2人組よりもストーリーがまとまるようになった。たった七回だけなのに表現のコツ(速さの変わり方、2人組で合体する動き方、四倍や八倍の動きなど)をたくさん覚えた気がする。
- ・最初ははずかしかつたけれど、なれてくると楽しくなってきた。表現の授業を受けてよかったです。いろんな人の作品を見るのや一緒にストーリーを考えたり、最後に4人のストーリーを組み合わせたりいろんな人と踊るのが今までの表現よりすごく楽しかった。次々と出てくるお題やジャングルたんけん・海底たんけんがすごく楽しかったです。本とうはもっともっと続けたかったんだけどな~。
- ・最初の時はあんなにはずかしかつたのに、今ではやめるのがいやなくらいになりました。カードを見て考え、おどって何より楽しかった。やったりやられたり、2人組でかけあったり、最後では4人でおどれたのがとても楽しかったです。今までの体育の授業の中でいちばん楽しかったです。体育の授業が全部表現でもいいと思ったぐらいです。早く5年生になってもう一回表現の授業をしたいです。

研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 学習の工夫と効果

本研究では題材からのイメージを加えた「くずしの運動」を段階的に取り入れることにより、そのものになりきってからだや空間を大きく使って踊ったり、表したい感じを動きに変化を付け、お互いにかけて表現したりすることができ、さらに仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができるようになる学習指導法の構築をめざした。その結果、「『くずし』を取り入れて踊ることができる」「表したいものになりきって、その感じを伝えることができる」「仲間のよい動きに気付き、自分の踊りに生かすことができる」という視点から、表現運動の特性に触れる楽しさを味わうことに効果があることがわかった。

図4-1は、学習計画を進める中で工夫した内容と効果についてまとめたものである。

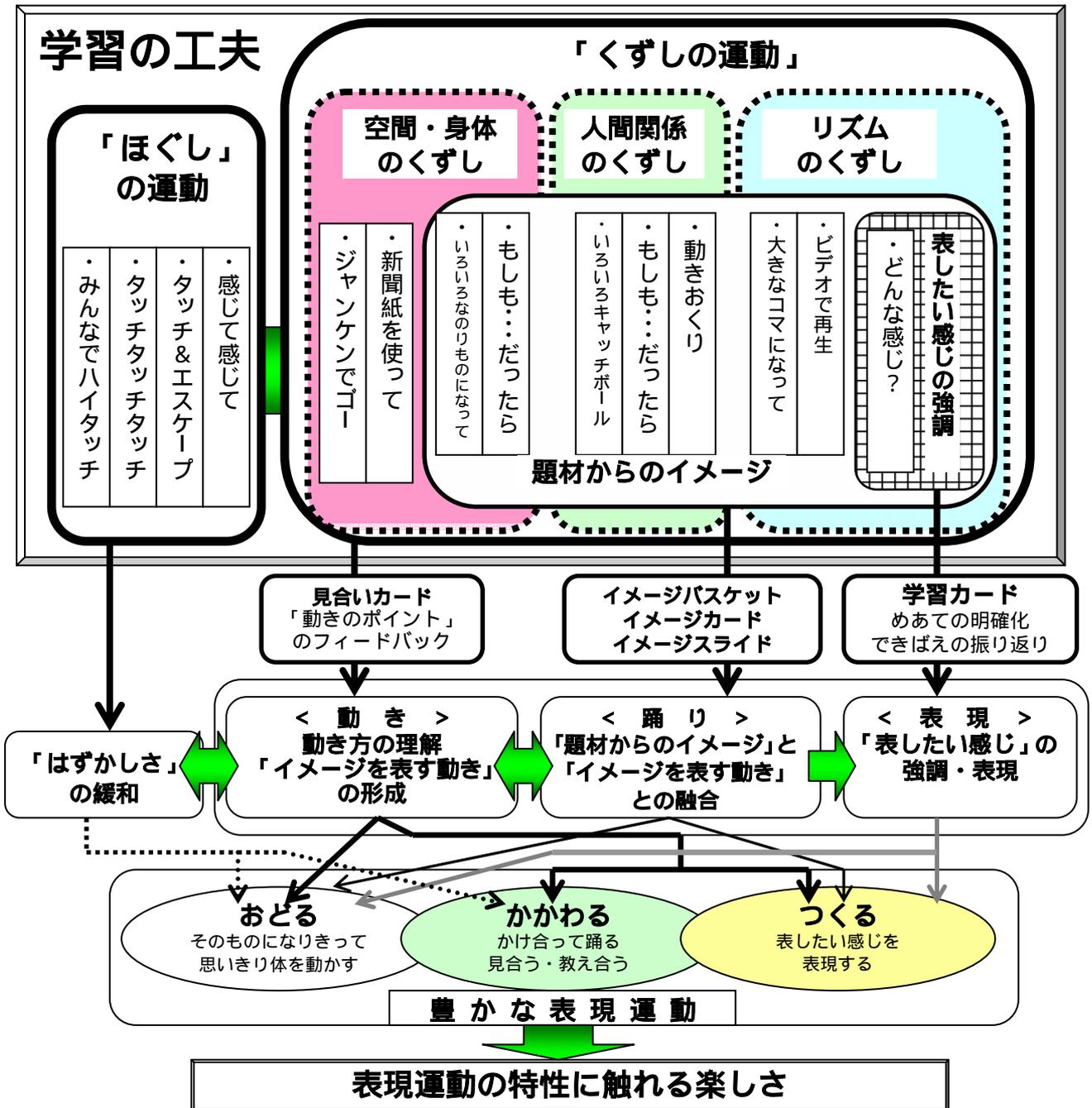


図4-1 学習の工夫と効果の関連

(2) 成果と課題

ア 「ほぐしの運動」と「くずしの運動」について

図4-2と図4-3は、事前事後アンケートにおいて「踊ることははずかしいですか」「どのように動いたらよいかわからないことがありますか」という設問に対する児童の意識の変容をグラフで示したものである。このグラフの示すとおり、今回の授業において「踊ることははずかしい」といっている児童も「どのように動いたらよいかわからない」といっている児童も授業後には減少していることがわかる。

今回行った「ほぐしの運動」と「くずしの運動」は、以前から行われていたものをねらいごとに整理したものがほとんどである。「何をすればよいかわからない」という子どもの不安の表れは、教師の「何を教えたらよいかわからない」という心理の裏返しであるように思われてならない。誰もが表現運動の授業を進んで行えるようにしていくためには、指導内容を明確にしていくことと何をするのかという活動内容を充実させることが必要である。そのためにも、「ほぐしの運動」と「くずしの運動」をより充実させ、誰もが必要に応じて選んで行えるように整理していく必要がある。

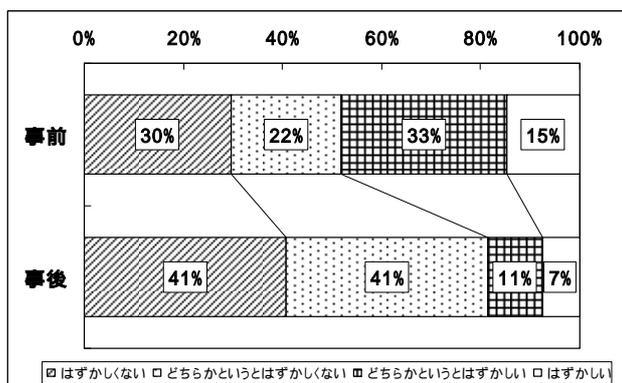


図4-2 「踊ることははずかしいですか」に関する児童の意識の変容

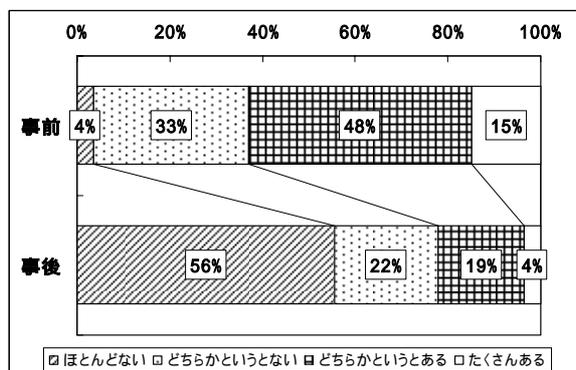


図4-3 「どのように動いたらよいかわからないことがありますか」に関する児童の意識の変容

(ア) 「ほぐしの運動」について

踊ることに対してはずかしさや抵抗感を持っている児童に対して授業の導入で思いきりからだを動かすことは、とても有効だった。特に1時間目にはただ立っている児童が多かったのが、「ハイタッチ」をすることでだんだんと硬さがとれ、活発に動くことができるようになった。今後、「くずしの運動」との関連を一層図り、より授業のねらいに合った「ほぐしの運動」を模索していく必要がある。

(イ) 「空間・身体のかずし」に重点をおいた「くずしの運動」

「4つのくずし」の中でも初めから行いやすいのがこの「空間・身体のかずし」だった。いろいろな方向に動き回るような活動をはじめの段階に取り入れることで、児童が動く範囲が広がり、「大きな動き」のきっかけになった。「空間のかずし」の活動内容自体は、指導者の意図次第で「ほぐしの運動」にもなると感じた。

また、非日常的な動きを意図的に行うことで、ただ走り回っていた児童の動きに変化が見られるようになってきて大きく動く動作につながっていった。この際に、子どもへの声かけの内容が「くずしの運動」を行うことで焦点化され、子どもの動きを引き出すことにつながったと実感した。ただ今回の授業では、ジャンプしたりしゃがんだり寝ころんだり回ったりという動きが主で、からだにねじりを加えたり、うねりを出したりという動きが少なかったように思う。そうした動きも意識できるような「くずしの運動」の内容を探っていく必要がある。

(ウ) 「人間関係のかずし」に重点をおいた「くずしの運動」

今回授業で取り上げた「かけ合いの動き」の4種類(「対応の動き」「同じ動き」「共同の動き」「反対の動き」)のうち、「対応の動き」「共同の動き」については、児童の動きの中にも数多く見られ、「くずしの運動」の効果があったと思われる。ただ、「同じ動き」と「反対の動き」に関してはいくつか動きが見られたものまだ少ないように感じた。原因を考えてみると今回取り扱った「くずしの運動」では、この2つの動きのイメージが

伝わりにくかったように思う。今後、「同じ動き」「反対の動き」のよさを子どもたちがわかりやすい「くずしの運動」を工夫していく必要がある。

また、今回の「人間関係のくずし」に重点をおいた「くずしの運動」は、基本的に2人組で行うものであったが、偶然できた3人組のかけ合い方を見ていると違う要素のかけ合い方が見られた。そこで、次の段階では、3人組で行う「くずしの運動」も考えてみたい。

(エ)「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

今回の授業で一番児童の踊りに変化が見られたのは、この「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」を行った時間だった。動きの速さを遅くすることによって、体や空間を大きく使って動くこと(身体のくずし・空間のくずし)や友だちとかけ合って踊ること(人間関係のくずし)がより強調した形で行えるようになり、それぞれの「くずし」の要素が複合的に表れてきたからである。そうした意味からもこの時間に行った2つの「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」は、効果的であったと考えられる。

今回の授業では、速さの変化のみで終わってしまったが、力性を重視した内容にしていくとより感じや感情のこもった表現になっていくと考える。今後は、力性を重視した内容の「くずしの運動」も探っていききたい。

イ 「見合いカード」について

「見合いカード」を使用することによる成果は4つある。

1つ目は、「よい動き、踊り」のポイントを理解できたということである。毎時間のねらいを反映した観点を示すことにより、「くずしの運動」で行った内容がその都度フィードバックされ、よい動き、踊りの理解につながっていったと考えられる。

2つ目は、動きのポイントが明確になったことにより、「見合い」に質的な変化が見られたことである。初めは、「一生懸命にやっているか」という視点でしか友だちの踊りを見ることができていないため、見合いカードの記述内容も抽象的、主観的なものが多かった。しかし、授業が進むにつれ、記述内容が具体的、客観的なものに変容していった。さらに、自分のがんばった点と評価される点が一致することにより、意欲が向上している様子も見られた。

3つ目は、友だちの踊りのよい点を自分の踊りに生かすことができたということである。自由記述の内容に踊りのポイントが具体的に書かれていることから、自分が踊る際にも意識していることが予想できる。

4つ目は、踊り手が見る側を意識するようになったということである。「見合いカード」を使用するまでは、自分が思いきり動いたり、なりきって踊ったりすることができれば満足していたが、「見合いカード」を使用するようになってからは、相手に強調した感じをわかってもらうことや意識して動いたことを認めてもらうことがうれしいという児童が多くなってきた。この「見る側」の意識をすることができるようになって、「動き」に変化を与えた「踊り」が自分の表したい感じや感情を含んだ「表現」へと昇華した要因であったと考えられる。

ウ 「イメージバスケット」について

イメージバスケットを個人で行った際、初めは画像で動機付けを行おうとしたが、イメージを固定化してしまう可能性があったため、効果音で動機付けを行った。ジャングルの生き物のほか、現実にはあり得ないような音を混ぜることにより、いろいろな意見を書くことができていた。ただ、ジャングルにありそうなものや動物などの名前についての記入が多かった。より豊かな表現に結び付けていくためには、「どんなもの」「どんな様子」「どんな感じの」という記述ができるような助言をしながらイメージバスケットに記入をさせていく方がよいと感じた。

また、今回は個人のイメージバスケットを1つの資料にまとめて配付したが、思ったよりも活用されていなかった。題材からのイメージをより広く深く掘り下げてから授業に入るためには、ブレインストーミングなどの手法でイメージの共有化を図るなどの方法も考えられる。

エ 「イメージスライド」・「イメージカード」について

(ア) イメージスライド

それぞれがちがう題材を踊るイメージカードを使った即興表現の前段階に、使用した。初めは、はずかしさを緩和するための目的で導入したが、全員が同じ題材で踊ることによりいろいろな仲間の表現に触れることで自分の動きのバリエーションも増やすことができていた。また、児童に手本を示してもらった際にも全員が共通の題材で踊っていたため、理解しやすかったと考えられる。しかし、スライドを映す方向が同じであるため、児童の動きの向きが固定されやすい面もあった。児童の活動の様子や反応を見ながらイメージカードへ移行していくようにした方がよいと考える。

(イ) イメージカード

イメージカードを使っただけの即興表現は、いろいろなことができることや何ができるかわからない偶然性など児童が好きな要素を多く含んでいる活動である。授業後の感想でもイメージカードを使っただけの活動が楽しいと答えている児童が多かった。また、いろいろな場面をカードにすることによって、いくつかの場面をつなげて話をつくる「ねらい2」での活動にも生かすことができた。

ただ、いろいろな内容をやりたいがために、1つのカードで踊る時間が短くなってしまったり、カードとカードの移動の時に動きが止まってしまったりする児童も何人か見られた。話をどんどん発展させていくことや動きをときれさせないようにするための声かけや工夫はさらに研究していく必要がある。

オ 学習カードについて

(ア) イメージカード・イメージスライドの内容の記入

ねらい1の「即興表現」を行った際、気に入ったイメージカードやイメージスライドの内容を記入しておいたことが、ねらい2の「創作表現」でストーリーをつくる際に役だった。しかし、一番気に入ったスライドカードやイメージスライドについての記入は毎回できていたが、それ以外イメージカードやイメージスライドについては、時間がなかったためほとんど記入ができなかった。学習カードに全てのカードやスライドの内容を載せておくことで児童のイメージを広げることでもでき、記入の時間短縮にもつながると考えられる。

(イ) 「創作表現」におけるねらいの記入

「何の(どんな題材の)」、「どんな感じを」、「どのような動きで」表現するかという記入は、学習のねらいを具体的に理解させる上でとても効果があったと思われる。踊りの内容を友だちと相談して決めていく際にも何を相談してよいのかを明確にすることができた。また、つくった踊りを見合う際にも、どんな所を中心に見てもらいたいのかを伝えるのに役立てることができていた。

授業後にカードを分析していて気付いたことであるが、「どのような動きで表現するか」についての欄は、初めのうちはほとんどの児童が内容が同じであった。選択式と自由に記入できるものと併用した形をとることで、いろいろな表現方法を試すことにつながると考えられる。

(ウ) 自己評価の記述欄

当日の授業のねらい、「くずしの運動」、「見合いカード」と内容を連動させ、毎時間ひと項目ずつ増やしていく方式をとった。この関連付けによって、動きの要点が再度フィードバックされ、自由記述にこの自己評価欄の内容がよく反映していた。このことから授業における指導の意図が児童に意識させることができたと考えられる。

(エ) 自由記述の欄

今回は、友だちの活動にも目が向くように自分の感想を記述する欄と友だちのよかった所を記述する欄に分けたが、結果的に3時間目から、「友だちのよかった所」の記述欄は「見合いカード」と内容が重複してしまい混乱してしまう児童も何人か見られた。児童が記入する学習カードや見合いカードの相互関係も含め、内容を整理して提示する必要があると感じた。

カ 場の工夫について

ジャングルたんけんを行った2時間目、3時間目に「なりきって踊る」ことを目的として暗幕を閉め、OHPを光源に使用して雰囲気づくりを行った。音楽の効果と相乗作用を生み出し、「本当にジャングルにいるみたい」とのつぶやきが多く聞かれた。しかし、学習が進み、踊ることに対するはずかしさや抵抗感が薄れ、踊ること自体に興味を持ち始めるようになるにつれ、場はシンプルであればあるほどいいように思われた。特に3時間目以降に意識して友だちと踊りを見合うようになってからは、明るくお互いの様子がはっきりと見える場の設定の方を好むようになった。

キ 音楽の工夫について

バックミュージックや効果音等の音楽の重要性を今回の授業の中で強く感じた。特に授業の導入段階における「イメージ」を湧かせるための音楽や「ほぐしの運動」や「くずしの運動」で動きを活性化させるために流したバックミュージックなどは、大変効果があった。また、「たんけん」に入ってから「そのものになりきる」ために重要な役割を果たしたと考えられる。他の題材を扱う上でもその題材にあったムードづくりの音楽は常に開発していかなければならないと思う。

逆に学習が進んだ段階においては、音楽が邪魔になるような場面も見られた。「音楽があわないよ」という児童も何人か見られた。創作表現を中心にして授業を行う場合には、音楽を全くなくした「サイレント」の状態動きに焦点を当てさせたり足音や身体を使っての音のみで表現したりする方法も考えられる。

ク その他

(ア) 学習のねらいを明確にした指導計画の作成

今回の授業は4年生で行ったが、低学年における「表現リズム遊び」から高学年での「表現運動」までの6年間を見通した指導計画を作成する必要性を強く感じた。その際、低・中学年のそれぞれの段階において、どのような動きを経験させ、動き方を理解させるのかということを明確にしながら指導計画を立てていくことが、表現運動にありがちな「活動あって指導なし」、「活動あって内容なし」という状態にならない充実した授業づくりにつながると考える。

(イ) 新しい「題材」の開拓

今回の授業では、「ジャングルたんけん」「海底たんけん」という指導要領にも活動例が紹介されている題材を扱った。こうした題材とともに、児童の実態に即した地域性を生かした題材も開発していく必要があると考える。特に創作表現が中心となる高学年については、児童の直接体験したことをもとにして作品をつくり上げていくものが中心になると考えられる。また、総合的な学習などとの関連も図る上で、地域性を生かしたオリジナルの題材を開拓していくことも大切であると考えられる。

2 今後の展望

(1) 表現の学習内容における「くずし」の重点

今回の授業を行ってみて、子どもが味わっている「楽しさ」には、次の3つの段階があると感じた。

そのものになりきって思いきりからだを動かす楽しさ
 動く速さやかかけ合いなど動きにいろいろな変化を付けて踊る楽しさ
 自分が表したい感じを表現する楽しさ

図4-4は、今回の検証授業成果と反省を生かし、踊りの要素である「くずし」と「踊りとイメージの関係」を小学校6年間を見通してまとめたものである。

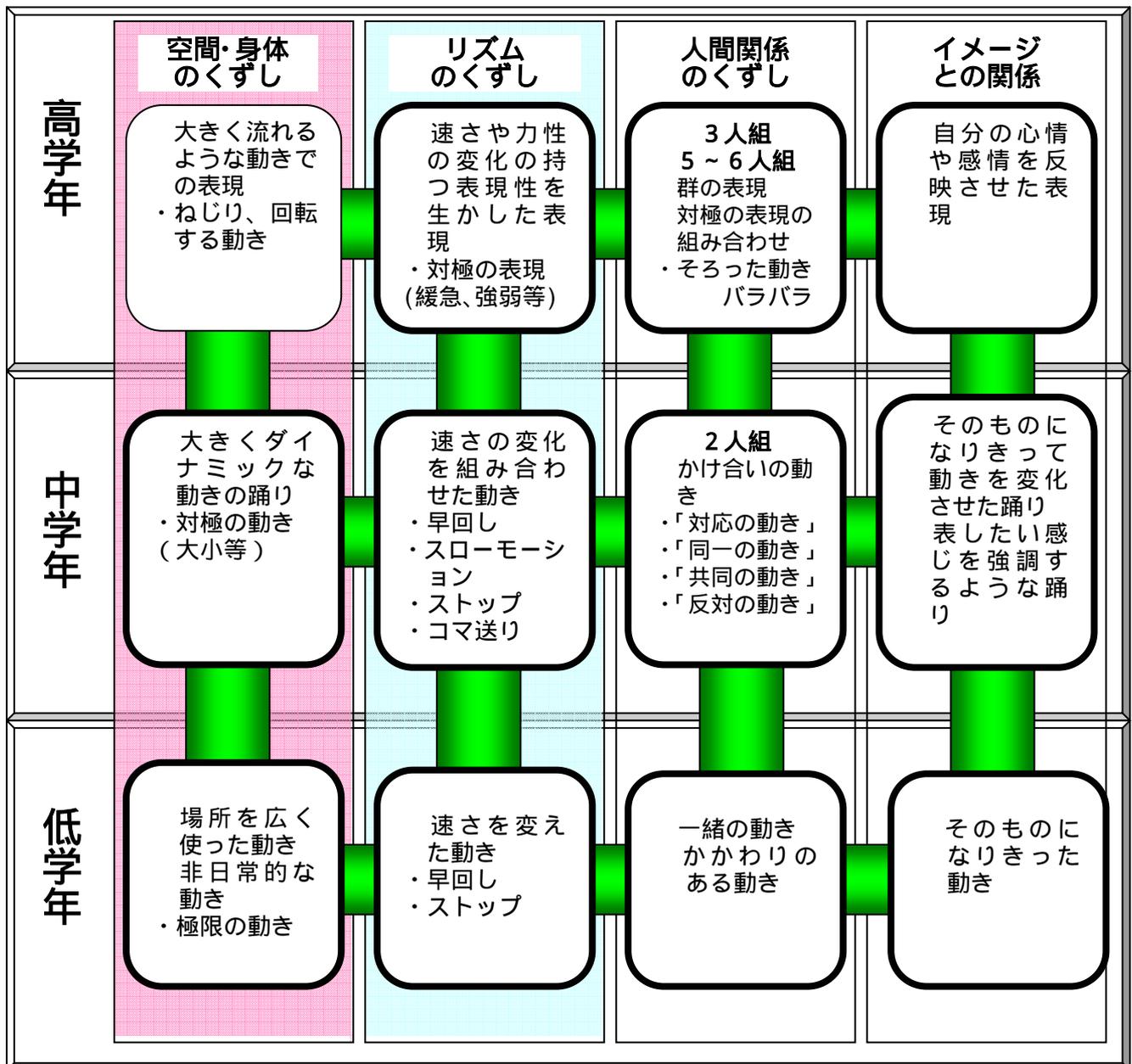


図4-4 小学校6年間を見通した「くずし」と「イメージ」との関係 (私案)

小学校の低学年の「表現リズム遊び」においては、思いきり体を動かして、動物や乗り物などの対象になりきって踊ることが大切であると考えます。

中学年においては、動きに変化を与える要素である「リズムのくずし」と「人間関係のくずし」を中心に学習を進めることが重要だと考えます。

「リズムのくずし」では、比較的この時期の子どもにとっても動きのイメージがしやすい「速さ」に焦点を当てることによって、効果を上げることができると考えられます。

「人間関係のくずし」では、手段の最小単位である2人組において、様々なかけ合いの動きの持つ表現の効果に気付かせていくことが大切であると考えます。2人組の活動を十分に行うことが高学年における群の表現につながっていくのではないだろうか。

さらにこの中学年において、様々な動きが単発的にある「動く」段階からひと流れの動きで動く「踊る」段階へ、さらには自分が表したい感じをからませる「表現する」段階へと昇華させていくことが重要であると考えます。

(2) 高学年における「くずしの運動」

今回の研究では、中学年における「くずしの運動」を用いる授業展開を考えてきた。そこで、ここでは、**図4-4 小学校6年間を見通した「くずし」と「イメージ」との関係**をもとに、高学年における「くずしの運動」の内容について考えてみた。

ここで扱う「くずしの運動」の内容についても、今まで実践されてきた活動ばかりであり、その有効性も多くの実践から明らかになっている。大切なのは、指導していく側の意識であり、具体的には何をねらってその運動を行っていくかという教師の指導の意図にあると考えます。そこで、「くずし」の重点をどこにおいて行う運動なのかを明確に示して運動の仕方とともに示すことにした。

ア 「身体・空間のくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

(ア) 新聞紙を使って

- a 新聞紙で遊ぶ 【空間・身体のかずし】
- b 新聞紙になって動く 【空間・身体のかずし】
 - ・ 2人組を中心に
- c 新聞紙を何かに見たてて遊ぶ 【身体・空間のかずし】【題材からのイメージ】
 - ・ 魔法のじゅうたん、サーフィン、落とし穴、丸めてボールや卵、ちぎって雪や噴水
 - ・ テーマを持たせて思いつくままどんどん動きをつなげて
(忍者の世界、探検、スポーツ)

(イ) オノマトペ(擬声語・擬態語)スライド(カード)を使って 【空間・身体のかずし】
【題材からのイメージ】

図4-5に示したような「オノマトペ」をスライドで映し、それを即興的に表現することで動きのバリエーションを増やしていく。高学年の場合は、発達段階も考慮した上で抽象的な題材である「オノマトペ」を使用する。また、「はずかしさ」を中学年よりもより意識することが考えられるため2人組で行うが、この段階では、かけ合いの動きよりも「大きく、オーバーに」からだを動かすことに重点をおく。

また、よい動きがあった場合には、積極的に取り上げることによって「くずし」についての理解をさせていくようにする。

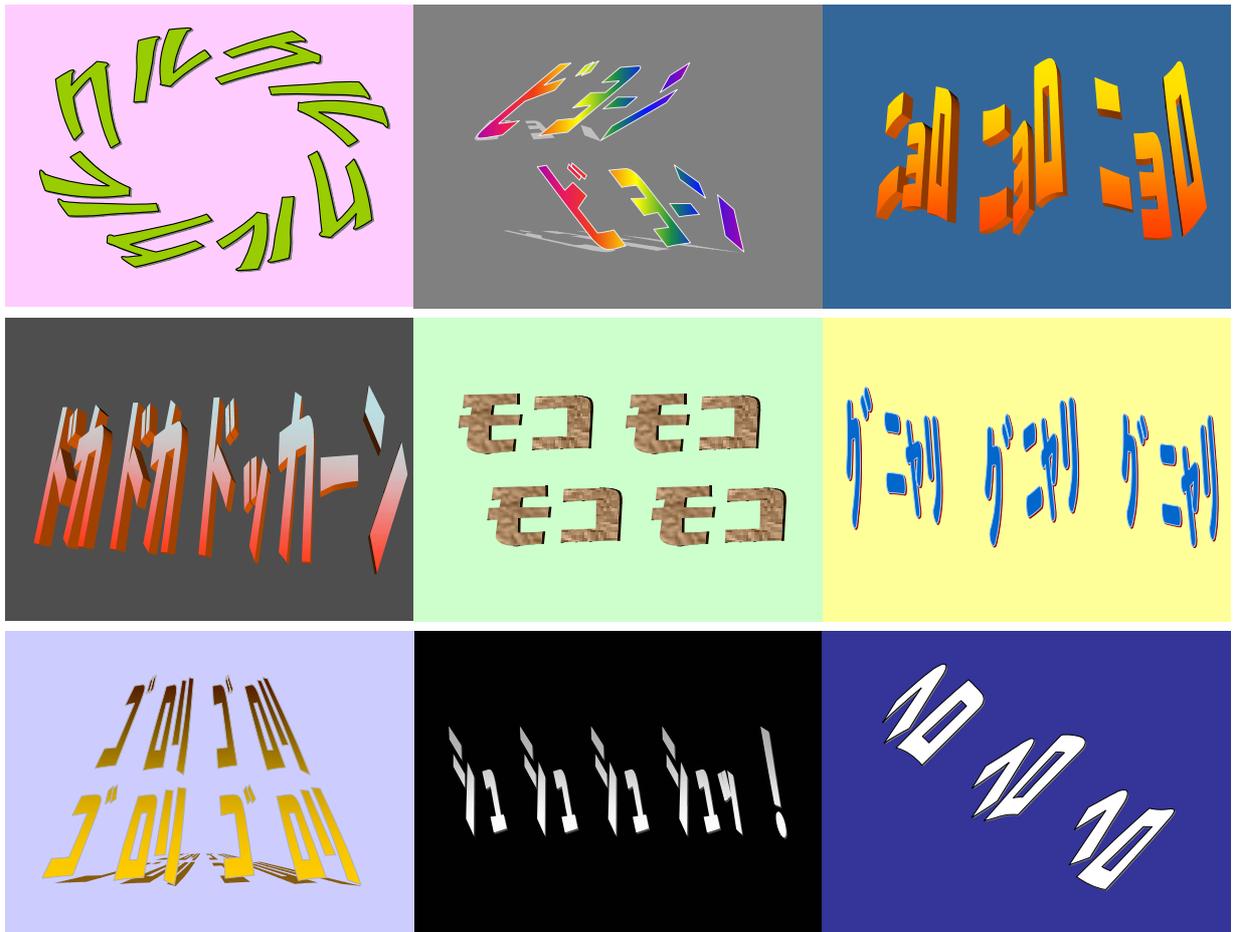


図4 - 5 「オノマトペ」スライドの例

イ 「リズムのくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

(ア)「ビデオで再生！」 【リズムのくずし】【題材からのイメージ】

「オノマトペ」スライド(カード)での即興表現に速さの変化(スローモーション、早回し、ストップ、コマ送り、巻き戻しなど)を加える。教師の声かけなどを合図にして様々な速さの変化を体感させるとともに、速さやを変えることによって感じる表現性の違いについても具体的な場面を取り上げて気付かせるようにしていく。

ウ 「人間関係のくずし」に重点をおいた「くずしの運動」

(ア)「リーダーに続け！」 【人間関係のくずし】【題材からのイメージ】

a 2人組で

初めは2人組で行う。「オノマトペ」スライドを題材にしてリーダーの即興的な動きをまねるように動く。慣れてきたら、「鏡の世界」(左右対称の動き)、「反対の動き」で動くように発展させていく。

b 4人組~8人組で

リーダーの動きをまねることによって動きのバリエーションを増やすと同時に、「同じ動き」「反対の動き」「時間差の動き」などのかけ合いの動きを体感させる。さらにどんどんリーダーが入れ代わることによって、連続したひと流れの動きができるようにしていく。

(イ)「見る 見る 見る」・「聞く 聞く 聞く」【人間関係のくずし】

【題材からのイメージ】【表したい感じ】

- 6～8人で様々な群の動きを体感させる。
- ・リーダーのまねをして見る・聞く
- ・固まって、動きをそろえて同じ所を見る・聞く
- ・散らばって、いろいろな所を見る・聞く
- ・時間差を付けて見る・聞く

図4-6は、上記の「くずしの運動」を「内容の深まり」、「時間」、「活動の人数」という視点で図にまとめたものである。

時間			
活動の人数			
表したい感じ			
題材からのイメージ			
動き			

図4-6 高学年における「くずしの運動」の深まりを考慮した活動例

以上、「くずしの運動」のあり方を考えることによって誰にでも行うことができ、しかも子どもたちが表現運動の特性に触れる楽しさを味わうことができる授業をめざして研究を行ってきた。今回の研究を行ってみて特に印象に残ったのは、子どもたちのとびっきりの笑顔と汗びっしょりになって夢中に動き回る姿だった。「体育は嫌い」といていた子どもも、普段は友だちとなかなかうちとけられない子どもも、だんだん動きが大きくなって「もっとやりたい!」と感想に書くようになった。そんな実際の子どもたちの姿を通して、表現運動のすばらしさを実感することができた。また同時に今回の研究を行うことで自分の勉強不足を実感することができた。今回の研究はほんの一步をふみ出したばかりであると思っている。今後さらに表現運動の授業実践を多く行い、研究を深めていきたいと思う。

【引用・参考文献】

- 1) 文部省『小学校学習指導要領解説 体育編』(1999年)
- 2) 神奈川県教育庁教育部保健体育課『神奈川県小学校体育指導の参考』(2002年)
- 3) 村田芳子・編著『楽しい表現運動・ダンス』小学館(1998年)
- 4) 宇土正彦 監修 坂田尚彦・高橋健夫・細江文利 編集『学校体育授業事典』大修館書店(1995年)
- 5) 神奈川県体育センター「学校体育指導者講習会 小学校 表現運動 資料」(2005年)
- 6) 高橋健夫・編著『体育の授業を創る』大修館書店(1994年)
- 7) 神奈川県体育センター 指導研究部 スポーツ科学研究室「学校体育に関する児童生徒の意識調査 ~小学生の意識~」(2005年)
- 8) 「教育課程審議会答申」(1998年7月)
- 9) 細江文利・編著『心と身体をつむぐ体育 水泳・表現運動』小学館(2006年)
- 10) 「保健体育審議会答申」(1997年9月)
- 11) 村田芳子著「ダンスの授業はここが楽しい ~ダンスの教材としての意味と価値~」『体育科教育』(2005年10月)
- 12) 村田芳子編著『最新楽しいリズムダンス・現代的なリズムのダンス』小学館(2002年)
- 13) 西谷怜子・荒木恵美子・磯島紘子・井上邦江・藤原文江共著
『表現・ダンス学習指導の体系化をめざして~幼稚園から高校までの学習内容を考える~』遊戯社(1986年4月)
- 14) 神奈川県体育センター研修指導室「みんなで楽しむ「体ほぐしの運動」小学校編 資料」(2001年)
- 15) 文部省『学校体育実技指導資料第7集 体づくり運動 ~授業の考え方と進め方~』(2000年3月)
- 16) 松田岩男総監修 松本千代栄監修・編集『ダンスの教育学1 ダンス教育の原論』日本教育書籍(1992年)
- 17) 松本千代枝編著『こどもと教師でひらく表現の世界』大修館書店(1985年)
- 18) 三浦弓杖 編著『ダンスの学習指導 ~生涯体育につながる小学校ダンス教育~』光文書院(1994年)
- 19) 文部省『幼稚園教育要領解説』(1999年6月)
- 20) 文部科学省『中学校学習指導要領(平成10年12月)解説 保健体育編』(1999年9月)
- 21) 文部科学省『高等学校学習指導要領解説 保健体育編 体育編』(1999年9月)
- 22) 舞踊教育研究会編『舞踊学講義』大修館書店(1991年)
- 23) 松本千代栄編著者代表『ダンス表現学習指導全書』大修館書店(1980年)
- 24) 川口千代編『小学校体育実践指導全集5 表現運動』日本教育図書センター(1991年)
- 25) 細江文利著『子どもの心を開くこれからの体育授業』大修館書店(1999年)
- 26) 細江文利/青木真/品田龍吉/池田延行共著『こども・せんせい・がっこう』大修館書店(1990年)
- 27) 池田延行・村田芳子編『子どものからだと心が弾む 体育科の授業と評価 4年』教育出版(2002年)
- 28) 村田芳子・川口啓・山本俊彦・五十嵐淳子編『「体ほぐしの運動」活動アイデア集』教育出版(2001年)
- 29) 東根明人監修『体育授業を変えるコーディネーション運動65選 ~心と体の統合的・科学的指導法』明治図書(2006年)
- 30) 羽崎泰男編著『イラスト版からだあそび 子どもとマスターする46の体力づくり』合同出版(2006年)
- 31) 原田碩三・原田昭子著『間違いだらけの幼児教育』黎明書房(1993年)
- 32) 相模原市教育委員会『心と体をつむぐたくましいさがみっ子 さがみっ子の体育 教師用指導書 低学年』(2006年)
- 33) 相模原市教育委員会『心と体をつむぐたくましいさがみっ子 さがみっ子の体育 教師用指導書 中学年』(2006年)
- 34) 相模原市教育委員会『心と体をつむぐたくましいさがみっ子 さがみっ子の体育 教師用指導書 高学年』(2006年)
- 35) 神奈川県立体育センター「平成18年度学校体育指導者講習会 中・高等学校ダンス 資料」(2006年6月)
- 36) 神奈川県立体育センター「平成17年度学校体育指導者講習会 小学校表現運動 資料」(2005年6月)
- 37) 村田芳子著「ダンスの魅力を実感できる授業を追いかけて」『体育科教育』(2005年12月)
- 38) 村田芳子著「からだははずむ 心ははずむ ~「はずむからだ」が問いかけるもの~」『女子体育』(2005年 vol.47 2)
- 39) 中村なおみ著「「からだ」「あたま」「こころ」に残るダンスの授業」『体育科教育』(2005年10月)
- 40) 松尾正子・小野将道著「生徒の中から表現を引き出すダンスの授業」『体育科教育』(2005年10月)
- 41) 国立教育政策研究所教育課程研究センター
「評価規準の作成、評価方法の工夫改善のための参考資料~評価規準、評価方法等の研究開発(報告)~」(2002年2月)
- 42) 文部科学省『学校体育実技指導ビデオ はずんで!おどって!楽しい表現運動の学習』