

## <体育>

# 表現の楽しさや喜びを味わう授業の工夫 ——表現運動におけるゴールフリー学習を通して（第3学年）——

浦添市立仲西小学校教諭 赤 嶺 えりか

## I テーマ設定の理由

平成20年改訂小学校学習指導要領解説体育編（以下「解説体育編」とする）では、体育科の目標として「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、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成の基礎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」ことが示された。内容についても運動が有する特性や魅力に応じて基礎的な身体能力を身に付け、発達段階のまとまりを考慮し、指導内容の明確化・体系化が図られた。

さらに、中学校第1・2学年でのダンスが必修化されたことで、感性や創造性が豊かな小学校の段階から表現運動の特性と楽しさを十分に体験させて学習をつないでいくことが重要となる。そのため6年間を通して心身が大きく発達することを踏まえ、系統性を認識した学習計画が必要であると考え。

表現運動の特性は解説体育編によると「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、互いのよさを生かしあ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」であると述べている。

これまでの授業実践では、楽しく踊ることができる児童は体全体でその気持ちやうれしさを表現していたがその反面、恥ずかしがり何をどう動いていいかわからない児童もいた。また、即興的な表現に広がりがなく、画一的な動きになる場面もあった。要因として単元の導入で心をほぐす活動が十分でなかったことや、児童の自由なイメージや多様な動きを引き出す手立ての工夫が必要であったことが考えられる。

この課題を改善するには、児童が仲間とかかわり合いながら表したいイメージを即興的に表現し、踊る楽しさや喜びを味わうための手立てとして、学習過程の構想が重要であると考え。

そこで本研究では、ゴールフリー学習（目標探究型学習）の授業展開を図っていく。村田芳子（2011）によると「表現運動の創造的活動は、皆が同じゴールの到達を目指す『ゴール学習（目標達成型学習）』ではなく、『今、ここから』始まり施行錯誤しながら探究するプロセスを大切に『ゴールフリー学習（目標探究型学習）』であり、『やってみる（習得）』から『ひろげる（活用）』への学びの往還をくり返しながらか『ふかめる』の探究へと発展させていく」と述べている。まず、「やってみる（習得）」の段階では教師と一緒に踊り、体験しながら学習の目標である動きを習得していく。次に「ひろげる（活用）」の段階では題材のイメージを、ひと流れの動きで即興的に踊る。そのイメージを引き出すためにイメージカルタを使って動きをつなげていく。そして「ふかめる（探究）」の段階では、表したい場面を中心に「はじめと終わり」を踊り、発表の場を工夫していく。その中で発表見せ合いカードなどを活用して友達のよい動きを認め合い、動きのポイントを知り楽しく踊るための自分に合った課題を見つけ、練習方法を工夫することで思考・判断も高まると考える。これらの活動を通して、児童が仲間とかかわり合いながら表したいイメージを即興的に表現し、踊る楽しさや喜びを味わうことができるのではないかと考え本テーマを設定した。

### <研究仮説>

表現運動の表現を学習する場において、ゴールフリー学習に取り組み、また学習資料や学習カードを活用することにより、仲間とかかわり合いながら表したいイメージを即興的に表現し、踊る楽しさや喜びを味わうことができるであろう。

## II 研究内容

### 1 表現運動の特性とねらい

表現運動の特性は、「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、互いのよさを生かしあ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」（「解説体育編」）である。授業の中で児童に空想の世界を体感させ、他者との交流を行うことで互いのよさに気づき認め合うようになる。自分の思いを自由に表現し踊る楽しさに加え、仲

間とともに踊り、創り、見せ合い、交流する中で豊かなコミュニケーションが広がり、表現運動の喜びが生まれていくと考える。

「解説体育編」では、「運動の特性や魅力に応じて、身体能力や知識・技能を身に付けることができるようにする」と示し、「表現運動の学習指導では、児童一人一人がこれらの踊りの楽しさや喜びに十分に触れていくことがねらいとなる」としている。細江文利（2009）は「運動の魅力を運動の構造的な特性と子どもとの関係性から運動（動き）のおもしろさの特徴をとらえることが、学習指導要領上有効である」と述べている。リズムや、空間、他者とのかかわり、体の動きなど踊るたびに違うおもしろさに気づき、違う動きに出合い、それが新たな創作を生み出す楽しさや喜びとなる。

このことから、表現運動の楽しさや喜びと動きのおもしろさが、関連し合い深まっていくような学習過程の構想や教材作り、一人一人の創意工夫が生かされペア・グループ活動での学び合いなど多様な活動の場の設定を図っていくことが大切である。

## 2 ゴールフリー学習の意義

これまでの体育学習においては、児童の現在身に付けている力を基本にした自主的・自発的な学習過程（めあて、ねらい学習）が推奨されてきた。今回の改訂では、基礎的・基本的な知識や技能の習得とそれらを活用し思考力、判断力、表現力等を育成するということが重視されている。こうした「習得・活用」に加え、表現運動の学習過程では、表したい題材やテーマを選び、作品創作へと発展させていく「探究」の視点が大切であると考えられる。

そこで、表現運動の特性を生かした学習過程の構想について村田（2011）は「ゴールフリー学習」を提唱している。村田によると、「表現運動の創造的活動は、皆が同じゴールの到達を目指す『ゴール学習（目標達成型学習）』ではなく、『今、ここから』始まり試行錯誤しながら探究するプロセスを大切にした『ゴールフリー学習（目標探究型学習）』であり、『やってみる（習得）』から『ひろげる（活用）』への学びの往還をくり返しながらかめる』の探究へと発展させていく」と述べている（図1）。さらに重要なことは『やってみる（習得）』の段階に教師が教えたい内容をいかに押さえていくかである」と示している。したがって、学習の目標である動きを教師と一緒に踊り、体験することで児童は動きのポイントを習得していき、それをヒントにして次の「ひろげる」の活動では自分達で動きを自由に再構成したり、即興的なひと流れの動きにつないでいくことができると考える。また、浜井俊洋（2009）は「『習得』楽しく行ううちに自然に身に付けさせ、教えて考えさせて身に付けさせる。『活用』身に付けたことを動きの条件、場やルールを変えてできる。『探究』自ら課題を見つけて課題研究し、発展的な場面を想定して挑戦する」と述べている。このことから、「習得」「活用」「探究」の活動は相互に関連性

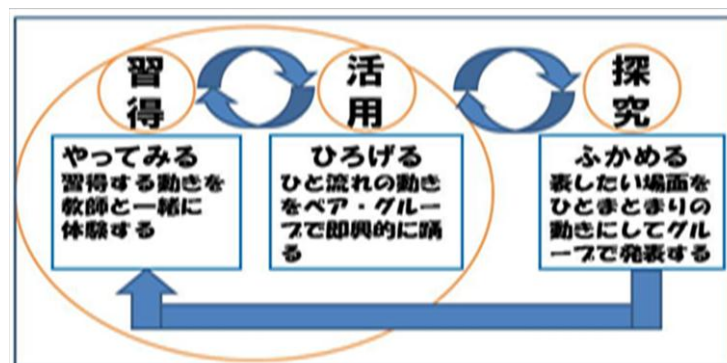


図1 ゴールフリー学習の流れ

をくり返すことで、それぞれの活動のよい点が生かされていくと考える。

## 3 表現の楽しさや喜びを味わう授業づくり

### (1) 題材からイメージを広げる工夫

村田（2011）は「表現の技能は、『何を』『どのような動きで』表現するかという観点でみるとわかりやすい」と述べている。「何を」で示すのはテーマや題材からのイメージや感じであり、「どのような動きで」で示すのは、即興的な表現と簡単なひとまとまりの表現である。

中学年では、具体的な生活からの題材やそれと対比する空想の世界からの題材を選び、その主な特徴や感じをとらえてひと流れの動きで即興的に表現したり、表したい感じを中心に「はじめと終わり」を付けた動きにしたりして表現していくことがねらいである。そこで、題材として児童の関心が高く、ダイナミックに動いて表現を楽しめる「忍者」を取り上げる。奇想天外で、変幻自在に動き回る忍者の動きは、忍び、対決、忍法など多様な動きを表現できる豊かな内容である。その表したい忍者の特徴や感じをとらえやすくするために「イメージバスケット」の作成に取り組んでい

く。まず、あらかじめ題材の分類枠を模造紙に書いておき児童が思いつくイメージや動きをどんどん書き出し似たものをくくり、イメージを具体化していく。その中でイメージが広がり動きにつながっていくと考える。

## (2) ゴールフリー学習による学習過程の工夫

### ① やってみる（習得）の段階

題材から共通のイメージを教師と一緒に踊り、体験する活動を進めていく。児童は動きの基礎を習得することができさらに何をどう動いていいのかわからない児童への手だてになると考える。だからこそ教師が4つのくずし（空間・体・リズム・人間関係）を意識した場を工夫し、イメージが途切れないような声かけや演出をすることが重要である（図2）。

### ② ひろげる（活用）の段階

やってみる（習得）の段階で体験した動きをヒントや材料にして、表したいイ

メージをひと流れの動きにしてペアやグループで即興的に踊る活動を進めていく。多様なイメージを引き出すために「イメージカルタ」を使って活動する。「イメージカルタ」とは、作成した「イメージバスケット」からおもしろそうな場面や動きをカードにしたもので、ペアでそれをめくりながら何枚か組み合わせて即興的に踊っていく。カルタをめくるたびにいろいろなイメージに出合い、画一的な動きが多い児童への動きのヒントにもなり、メリハリのある「ひと流れの動き」につながっていく。その中で児童は、自分の思いを自由に表現し、なりきって踊る楽しさを味わうことができるだろう。また、見せ合いの活動も工夫していく。グループを半分に分けて見せ合い、感想を発表したりグループ同士で互いの動きをまねし合ったりすることで、互いの違いやよさに気づきそこから学びの共有化を図っていく。

### ③ ふかめる（探究）の段階

表したい場面を中心に、感じの異なる場面や「大変だ」の急変する場面など変化のある動きをつなげ、「はじめとおわり」を工夫して踊りグループの作品を発表する活動を進めていく。作品がまとまらないグループには、「動きのヒントカード」を使って多様な動きを引き出していく。「動きのヒントカード」とは、対立する動きや対極の動きなど本単元で習得する動きを絵や写真で掲示し、児童がひと流れの動きやひとまとまりの動きをつくっていく時の手立てとなるものである。見せ合いの活動では、「発表見せ合いカード」を活用していく。「発表見せ合いカード」とは、互いの作品を見た感想をカードに書きグループ同士で「言葉のプレゼント」として渡し、よい動きを認め合いアドバイスをしていくものである。それを生かし、課題を確認し練習方法を工夫することで思考・判断も高まると考える。最後に学習のまとめとしてグループの作品をひとつのストーリーにつなげて「発表会」をする。司会・ナレーター・小道具・プログラムなど役割分担をし自主的に取り組ませる。演出の工夫として主役（見せるグループ）を盛り上げ、引き立てるために脇役（見るグループ）が周りで即興的な動きをする参加型見せ合いに取り組む。対決の場面などで脇役（見るグループ）が大きな群になり、即興的にダイナミックな動きをすることで空想の世界が広がり、なりきって踊る楽しさを味わうことができると考える。

## (3) 表現運動につながる準備運動の工夫

表現運動の授業では、心と体を十分ほぐして楽しく学習を始める導入である準備運動の工夫が大切である。仲間とかかわり合いながら心身をほぐしたり、音楽のリズムに乗って思いっきり踊ったりする活動から学習を始めることは、表現運動に対して恥ずかしさを感じている児童への手だてになると考える。そこで、学習の導入における準備運動として表現運動につながる「体ほぐしの運動」や「リズムダンス」などを取り上げていく。村田（2011）は自由即興において「4つのくずし」の重要性を示している。「『くずし』（変化）が入ると動きにダイナミックさやメリハリが生まれ、自然に表現的になる」と述べている。このことから、教師も一緒に踊りながら4つのくずしを実践する



図2 4つのくずし

ことで、児童が動きの面白さを感じ豊かなコミュニケーションを図ることができると考える。また、心と体をほぐすための言葉かけも工夫していく。「友達の背中に耳をあて、体の声を聞いてみよう」など教師が問いかけることで、互いにリラックスしやすい気持ちになる。それが、相手や自分の体への気づきとなる。

#### (4) 学習資料や学習カードの効果的な活用と工夫

児童が学習意欲を喚起し、自発的に取り組み学習を深めていけるように、学習資料や学習カードを作成する(表1)。それぞれの学習活動における効果的な活用が必要であり、評価するための手がかりとなるものである。授業の最後に自己評価カードを記入し、学習内容を振り返るようにする。その記述が教師にとっては授業分析になり、児童理解につながり、児童にとっては次時への意欲につながると考える。また、学習カードによって動きのヒントが視覚化されることで、動きのイメージが豊かになり、即興表現につなげることで表現運動に対する苦手意識を取り除く手立てにもなる。

表1 学習資料・学習カード

| 資料カード \ 学習段階 | オリエンテーション | やってみる(習得) | ひろげる(活用) | ふかめる(探究) |
|--------------|-----------|-----------|----------|----------|
| 学習計画表・学習のルール | ○         |           |          |          |
| イメージバスケット    | ○         |           | ○        |          |
| イメージカルタ      |           |           | ○        |          |
| 4つのくずしカード    |           | ○         | ○        | ○        |
| 動きのヒントカード    |           |           | ○        | ○        |
| 発表見せ合いカード    |           |           |          | ○        |
| 自己評価カード      |           | ○         | ○        | ○        |

授業分析になり、児童理解につながり、児童にとっては次時への意欲につながると考える。また、学習カードによって動きのヒントが視覚化されることで、動きのイメージが豊かになり、即興表現につなげることで表現運動に対する苦手意識を取り除く手立てにもなる。

### Ⅲ 指導の実際

#### 1 単元名 「表現運動」忍者2組族 ～修行の旅～ (全7時間)

#### 2 単元目標

- (1) 身近な生活などの題材やそれと対比する空想の世界からの題材を選び、その主な特徴をとらえ、対比する動きを組み合わせたり繰り返したりして踊る。
- (2) 運動に進んで取り組み、だれとでも仲良く練習や発表をしたり、場の安全に気を付けたりできるようにする。
- (3) 自己の能力に適した課題を見付け、練習や発表の仕方を工夫できるようにする。

#### 3 単元の評価規準

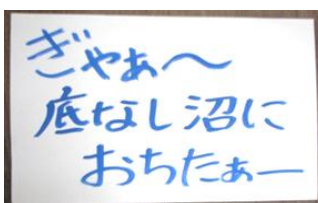
| ア 運動への関心・意欲・態度                                                    | イ 運動についての思考・判断                                                     | ウ 運動の技能                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| ①表現に進んで取り組もうとしている。<br>②友達と協力し練習や発表をしている。<br>③場の安全を確かめて活動しようとしている。 | ①自分の表現したい題材を選んでいる。<br>②友達のよい動きを自分の動きに取り入れている。<br>③練習や発表の仕方を工夫している。 | ①動きの基礎がわかり即興的に思いつくまま踊ることができる。<br>②ひと流れの動きで即興的に踊ることができる。<br>③表したい感じをひとまとまりの動きで踊ることができる。 |

#### 4 単元構成

| 分  | 1時        | 2                                                                                       | 3 | 4 | 5                                                                                                   | 6 | 7 |  |
|----|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|--|
|    |           | 準備運動（表現運動につながる体ほぐしの運動）                                                                  |   |   |                                                                                                     |   |   |  |
| 10 | オリエンテーション | [やってみる]<br>・忍者になりきって特徴のある動きをみんなと一緒に踊る。<br><br>[ひろげる]<br>・ペア・グループでイメージカルタをめぐりひと流れの動きで踊る。 |   |   | [ふかめる]<br>・グループで表したい場面を選び、感じの異なる動きや急変する場面をつなげ「はじめ」と「おわり」をつけて簡単なひとまとまりの動きにして踊る。<br><br>・発表会をする。（7/7） |   |   |  |
| 20 |           |                                                                                         |   |   |                                                                                                     |   |   |  |
| 30 |           |                                                                                         |   |   |                                                                                                     |   |   |  |
| 40 |           |                                                                                         |   |   |                                                                                                     |   |   |  |
|    |           | 本時のふり返し・発表                                                                              |   |   |                                                                                                     |   |   |  |



## 5 単元計画

| 時           | 学習のねらいと活動                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 指導上の留意点                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 資料・カード                                                    | 評価                  |    |             |  |    |                                                                                  |                                     |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------|----|-------------|--|----|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1           | <p>◇オリエンテーション</p> <p>学習のねらいと道筋を理解し学習の進め方について見通しを持つ。</p> <p>◇イメージバスケット作り</p> <p>忍者についてイメージバスケットを作る。</p> <p>◇新聞紙で遊ぼう</p> <p>①新聞紙を体につけて走ったり、キャッチしたりして遊ぶ。</p> <p>②教師が扱う新聞紙になっているいろいろな形の特徴をとらえて動く。</p> <p>③2人組で新聞紙を扱う人と新聞紙になる人を決めて交代し動く。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>○学習計画表を基に単元の前半は「やってみる」と「ひろげる」でひと流れの動きで即興表現的に踊り後半は「ふかめる」で表したい感をひとまとまりの動きで踊ることを説明する。</p> <p>○忍者から思いつくイメージや動き、おもしろそうな場面などを書き出し似たものをくくりグループでまとめさせる</p> <p>○表現運動の導入として新聞紙を使いダイナミックな動きや空間の使い方を体感させる。</p> <p>○一連の動きをオノマトペの言葉にし、空間を大きく移動する動きやジャンプストップや床を使った動きなど、変化やメリハリをつけて新聞紙を動かすようにする。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>学習計画表</p> <p>学習ルール</p> <p>イメージバスケット</p> <p>自己評価カード</p> | <p>ア③</p> <p>ア①</p> |    |             |  |    |                                                                                  |                                     |
| 2<br>3<br>4 | <p>◇導入</p> <p>ウォーミングアップ（体ほぐしの運動）</p> <div><p>やってみる</p><p>往還運動</p><p>ひろげる</p></div> <p>忍者になりきって特徴のある動きをみんなで一緒に踊る</p> <p>第2・3時（忍者屋敷での修行）</p> <p>第4時（ジャングルでの修行）</p> <p>ペア・グループでイメージカルタをめくりひと流れの動きで踊る</p> <p>○体育館のフロアにまかれたカルタをめくりながら即興的に踊る。</p> <div><p>イメージカルタ</p></div> <p>○気に入った場面を組み合わせてひと流れの動きで踊る。</p> <p>◇見せ合いをする</p> <p>○グループ同士で見せ合いアドバイスし合う。</p> <p>◇まとめをする</p> <p>○自己評価カードで活動を振り返り、感想を発表する。</p> | <p>○心も体もほぐれるように声かけ、雰囲気づくりをする。</p> <p>○学習の目標になる動きを教師のリードで一緒に踊り体験させる。</p> <table border="1"><tr><td>対極</td><td>跳ぶ・転がる・動く・止まる</td></tr><tr><td>対比</td><td>追いつ・追われつ・戦い</td></tr><tr><td></td><td>対決</td></tr></table> <p>○口伴奏や言葉かけを工夫して動きに変化をつけ即興的な動きにつなげる。</p> <div><p>背中にも目がある、耳がある。息をひそめて。忍者はすぐには倒れない。見る・見る・見る。顔も忍者になりきる</p></div> <p>○めくったカルタを見て思いつくままのイメージで踊ることが即興的な表現であることを説明する。</p> <p>○恥ずかしがりイメージをすぐに動きにできない場合は、友達のまねをしたり動きのヒントカードを見せたり支援をする。</p> <p>○気に入った場面を3〜4つ選び、はじめと終わりをつけ、ひと流れの動きにする</p> <p>○半分のグループに分けて見せ合い、互いの良い動きを真似しあったり、良かったグループの動きを全員でやりひと流れの動きのコツを体感する。</p> <p>○次時の学習を確認し意欲づけを行う。</p> | 対極                                                        | 跳ぶ・転がる・動く・止まる       | 対比 | 追いつ・追われつ・戦い |  | 対決 | <p>イメージバスケット</p> <p>4つのくずしカード</p> <p>イメージカルタ</p> <p>動きのヒントカード</p> <p>自己評価カード</p> | <p>2時ウ①</p> <p>3時イ②</p> <p>4時ウ②</p> |
| 対極          | 跳ぶ・転がる・動く・止まる                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                           |                     |    |             |  |    |                                                                                  |                                     |
| 対比          | 追いつ・追われつ・戦い                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                           |                     |    |             |  |    |                                                                                  |                                     |
|             | 対決                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                           |                     |    |             |  |    |                                                                                  |                                     |

|   |                                                                                                   |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                |                                              |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 5 | ふかめる                                                                                              |                               | グループで表したい場面を中心に<br>感じの異なる動きや急変する場面<br>をつなげ「はじめ」と「おわり」<br>をつけて簡単なひとまとまりの動<br>きにして踊る。<br>・発表会をする。(7/7)                                                                                                                                                                                                                                                             | ストーリー<br>カード<br>4つのくず<br>しカード<br>動きのヒン<br>トカード<br>発表見せ合<br>いカード<br>自己評価<br>カード | 5時<br>イ①<br>ア②<br>6時<br>イ③<br>7時<br>ア②<br>ウ③ |
| 6 | 往還運動                                                                                              |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                |                                              |
| 7 | やってみる<br>ひろげる                                                                                     | やってみる<br>ひろげるの活動への<br>往還運動となる |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                |                                              |
|   | ◇ウォーミングアップ (体ほぐしの運動)<br>◇グループで練習をする。<br>◇見せ合いをする。<br><br>◇まとめをする<br>○自己評価カードで活動を振り返り、感想を発表<br>する。 |                               | ○ストーリーを話し合いグループで表し<br>たい場面に「大変だ」の急変する場面<br>など変化をつけ続け方を工夫させる。<br>○ストーリーカードをつなげ各グループ<br>の表したい場面の内容を確認させる。<br>○踊る一創の一観るの授業の流れで活動<br>する。<br>○参加型見せ合いなど演出の工夫をする<br>○発表見せ合いカードを活用し互いの動<br>きについてアドバイスし練習に生かす<br>ようにする。<br><br>○発表会は司会・ナレーター小道具・プ<br>ログラムなど役割分担をし、自主的に<br>取り組ませる。<br>○フィナーレは全員でリズムダンスをし<br>て踊る楽しさや喜びを共有する。<br><br>○学習を振り返り良かったところや変容<br>を認め次の学習の意欲へつなげる。 |                                                                                |                                              |

## 6 本時の指導 (7/7時間)

### (1) ねらい

グループで表したい感じを中心にひとまとまりの動きにして踊る (発表会をしよう)

### (2) 本時の展開

| 時                                                                                  | 学習のねらいと活動                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 指導上の留意点                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 資料・カード                                                             | 評価               |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|------------------|
| 導<br>入<br>10<br>分<br><br>ふ<br>か<br>め<br>る<br>25<br>分<br><br>ま<br>と<br>め<br>10<br>分 | <p>◇ウォーミングアップで体ほぐしの運動をする。<br/>○円形コミュニケーション</p>  <p>◇発表会をする。<br/>◇グループで表したい場面を中心に、感じの異なる動きや急変する場面をつなげ「はじめ」と「おわり」をつけて簡単なひとまとまりの動きにして踊る。(プログラム)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①はじめあいさつ (司会)<br/>②修行の旅 内容の発表 (各グループ)<br/>③修行の旅 はじまりでござる<br/>④宝物ゲット祝いのダンス (全員)<br/>⑤よいでござるカード記入 (見せ合い)<br/>⑥カードのプレゼント・発表<br/>⑦修行日記の記入 (自己評価カード)</p> </div> | <p>○心も体もほぐれるよう声かけをする。<br/>○リズムにのっておへそを中心に弾む感<br/>じで相手と顔を見合わせて踊る。<br/>○リラクゼーションでは相手の気持ちに<br/>なって身をゆだねたり、声かけなどを<br/>させる。<br/><br/>○役割分担を確認し自主的に進行させる<br/>○各グループで表したい場面を観る側に<br/>動きのポイントが伝わるように発表さ<br/>せる。<br/>○「大変だー」の場面に「参加型見せ合<br/>い」の演出を取り入れ対決の場面で一<br/>緒に真似して動き大きな群をつくる。<br/>○フィナーレは全員でリズムダンスで盛<br/>り上げ踊る楽しさや喜びを共有する。<br/><br/>○発表見せ合いカード (よいでござるカ<br/>ード) を使って発表会を振り返る。<br/>○自己評価カード (修行日記) で学習を<br/>振り返り互いの良かったところを発表<br/>させる。</p> | <p>ストーリー<br/>カード<br/><br/>発表見せ合<br/>いカード<br/><br/>自己評価<br/>カード</p> | <p>ア②<br/>ウ③</p> |

## 7 仮説の検証

本研究では表現運動におけるゴールフリー学習を通して児童が表現運動の楽しさや喜びを味わうことができたかを、検証授業における学習資料や学習カード・ワークシートの記述内容や授業前後のアンケート結果・記録映像から分析、考察する。

### (1) 題材からイメージを広げる工夫からの検証

単元のテーマである「忍者」のイメージを広げるため、オリエンテーションにグループで「イメージバスケット」を作成した。模造紙に「修行」「忍法」など思いつくイメージや動きをどんどん書きだしていった(図3)。児童は互いのイメージを共有することができ、具体的に忍者の特徴や感じをとらえることに有効であった。また、図書館で忍者に関する本を読むなど興味・関心が高まり、空想の世界のおもしろさを知りさらにイメージが広がった。

### (2) ゴールフリー学習による学習過程の工夫からの検証

#### ① やってみる(習得)の段階からの検証

「忍者」の特徴的な動きや学習の目標となる動きを教師と一緒に踊り、体験する活動を進めていった(写真1)。第2・3時は「対極の動き」を取り入れた。「跳ぶ・転がる・動く・止まる」などの動きを一つひとつ区切って行うのではなく、「サササー、ピタッと止まる」など口伴奏を入れ、動きの流れが途切れないようにした。第4時は「対比の動き」を戦いや対決の場面を取り入れた。「忍者屋敷」や「ジャングル」など修行の場を演出する音楽で雰囲気を出し、「忍者は背中にも目がある、耳がある」など教師の言葉かけを工夫したことで、児童は気持ちが途切れず忍者になりきって動いていた。また、4つのくずしを意識させ、思いっきり空間を使ったり、「見る・見る・見る」「スローモーション」などリズムを変えたりしてメリハリのある動きを体験させた。最初は教師の動きを真似しながらも慣れてきたら、児童は自分なりの多様な動きをつくりだしていた。それがどう動いていいのかわからない児童への手立てにもなった。また、学習の目標となる動きを習得することで、動きの幅が広がり画一的な動きから即興的な動きへの変容が見られた。

#### ② ひろげる(活用)の段階からの検証

やってみる(習得)の段階で体験した動きをヒントに好きなイメージをひと流れの動きにしてペアやグループで即興的に踊る活動をした。即興表現の楽しさや多様なイメージを引き出すために、「イメージカルタ」を活用した。事前に作成したイメージバスケットからおもしろそうな場面や動きをカードにしてフロアいっぱいに裏返して置き、2～4人でそれをめくりながら気に入った動きを3つぐらい組み合わせて即興的に踊る(写真2)。児童はカルタをめくるたびに、何がとびだすかわからない期待感とゲーム感覚でのびのびと即興表現を楽しんだ。画一的な動きが多い児童にとってイメージカルタが動きのヒントになり、自分の思いを自由に表現する手立てとなった(写真3)。やってみる(習得)の動きの基礎を生かしながら大きくはっきり動くなど、メリハリ・誇張・くずしをいれることで

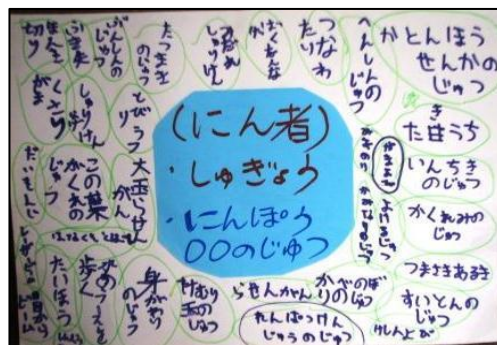


図3 イメージバスケット



写真1 やってみる(習得)



写真2 イメージカルタをめくる



写真3 イメージカルタで即興表現



変化のある「ひと流れの動き」になることを押さえ、即興表現の楽しさを味わうことができた。また、「見せ合い」の場面では、グループを半分に分けて見せ合い、感想を発表したり、良い動きを真似し合ったりして互いの違いや良さを認め合っていた。そこから仲間と主体的にかかわり、相互に学び合うことができた。

### ③ ふかめる（探究）の段階からの検証

第5・6時は、グループで表したい場面を中心に、感じの異なる動きや「大変だ」の急変する場面をつなげ「はじめ」と「おわり」をつけて簡単な「ひとまとまりの動き」にして踊る活動をした（写真4・5）。踊る（ウォーミングアップ）—創る（グループの作品）—観る（グループでの見せ合い）の授業の流れで進めていったが、作品がまとまらないグループが多かったため、やってみる（習得）の段階に戻り、もう一度動きのポイントを押さえた。「タタタッ」など口伴奏を入れ表したい場面の雰囲気を出し、メリハリのある動きなどを全員でやってみることが作品づくりのヒントになった。ふかめる（探究）の段階からやってみる（習得）の段階へのフィードバックが児童にとって動きの基礎の再確認となった。また、「大変だ」の急変する場面が単調な動きになってしまうグループは「動きのヒントカード」や「4つのくずしカード」を活用し、動き方や続け方の工夫をして「ひとまとまりの動き」につなげていった（図4）。このことからゴールフリー学習の「習得」「活用」「探究」の活動は、学びの往還をくり返ししながら相互に関連性を持ち、それぞれのよい点が活かされていくことがわかった。グループの作品を見せ合う活動では、発表見せ合いカード（よいでござるカード）を活用し、互いの作品の良いところやアドバイスを「言葉のプレゼント」として渡した（図5）。グループ同士でカードを読み合うことから、気づいたことや発見したことを互いで共有し、また新たな課題を見つけていき、練習方法の工夫へとつながっていった。それが、課題の焦点化、グループでの練り合い・授業の最後に全員で学びを共有するプロセスとなり思考・判断も高まったと考える。第7時には各グループの作品をひとつのストーリーにつなげて発表会をした。司会・小道具など役割分担をし、自主的に取り組んでいた。発表会では一人ひとりが忍者になりきり、自分達で考えたストーリーの世界を楽しんでいた。演出の工夫として「参加型見せ合い」を取り入れ、対決の場面で他のグループも主役のグループの真似をして一緒に動き大きな群を作り即興的にダイナミックな場面が出来上がった。発表会をすることで児童は作品を創りだすことで空想の世界を楽しみ、仲間とかかわり合いながらいきって踊る楽しさを味わうことができた。



写真4 対決の場面



写真5 大変だの場面



図4 動きのヒントカード

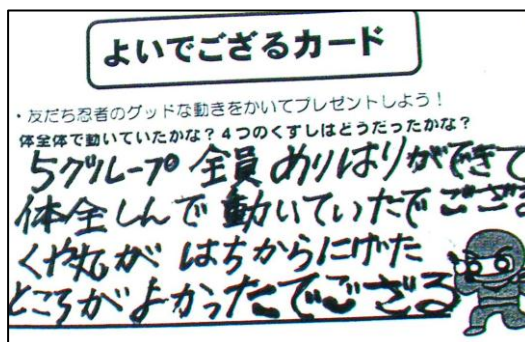


図5 発表見せ合いカード



(3) 表現運動につながる準備運動の工夫からの検証

ウォーミングアップとして体ほぐしの運動の趣旨を踏まえたいろいろな活動の中から、表現運動の特性と関連させて以下の4つの活動を実践した。

① 「グループでドン！」

「わあー」と大声をだしながら自由に体育館を走り「ストップ」の合図で、教師が叩いたリズム太鼓の回数の人数でグループになり座る。その人数から外れた児童が疎外感をもたないようにコミカルなポーズをして和やかな雰囲気になるよう配慮した。児童は空間いっぱいに広がりながら、誰とでもグループを作る活動を楽しんでいた(写真6)。



写真6 グループでドン！

② 「新聞紙であそぼう！」

教師が新聞紙を丸めたり、破ったりする動きに合わせて児童はその新聞紙になりきって動いた。「ぎゅーとねじる」「ビリッビリッ」などオノマトペの言葉を使うことで想像力を膨らませながら児童の動きがより新聞紙に近づいていった。非日常的な動きを体験し、新聞紙の不安定な状態が体のいろいろな表情や多様な動きを引き出していた(写真7)。



写真7 新聞紙であそぼう

③ 「円形コミュニケーション」

全員で一つの輪になりスキップやギャロップで移動したりする。次に輪になって座りつながって前の人の体をほぐしたり、背中に耳を当てて体の声を聞いたりした。友達と触れ合う中で、相手がリラックスできるような言葉かけをしたり力加減を考えたりとコミュニケーションを図りながら、相手や自分の体への気づきが生まれた(写真8)。



写真8 円形コミュニケーション

④ 「リズムダンス」

ダンスの動きを、見てすぐに真似できる簡単な動作を繰り返すパターンにしたことで、すぐに動作を覚えリズムに乗って楽しく踊ることができた。それが踊ることに対して恥ずかしさや抵抗を感じている児童への手だてとなった。また、曲のリズムを変えてバリエーションを増やし、パートナージュをしたことで、友達と自由にかかわり合いながら楽しく踊ることができた。

⑤ アンケートや児童の感想からの検証

授業後の感想では「新聞紙になりきった」「変身できた」など表現運動につながる言語表現が多く見られた。また、アンケート調査では「音楽に合わせて踊ることは好きですか」の質問に対して、授業前は87%の児童が「好き」と回答している。「どちらかといえば好き」と回答している13%の児童については、教師も一緒に踊りながら「おへそを中心に踊ろう」など具体的に言葉かけをし、空間いっぱい広がったり大げさに動いたりすることで4つのくずしを意識した動きで変化をもたせた。「円形コミュニケーション」では緊張して目を閉じ友達の体に触れることができなかった児童も、徐々にコミュニケーションが図れるようになり変容が見られた。その結果、授業後は全員が「好き」

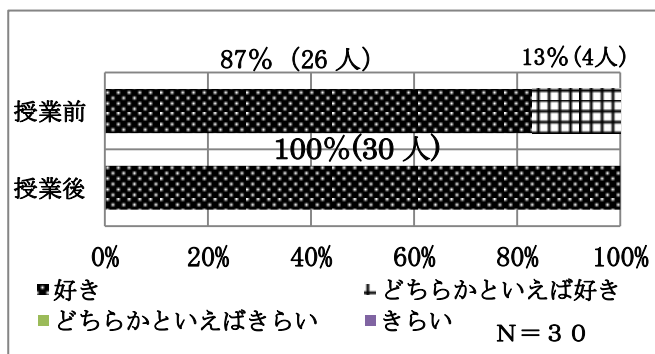


図6 音楽に合わせて踊ることは好きですか

と回答している（図6）。また、「音楽に合わせて踊ることが好きな理由」を記述式で複数回答させると授業後は「心も体も弾んで楽しい」（20人）「音楽に合わせて心も体もリズムに乗っていた」（15人）「気持ちウキウキしてうれしい」（11人）などの感想が見られた。このことから、児童は音楽のリズムに乗って仲間とかかわり合いながら心も体もほぐすことができ、表現運動の導入として体ほぐしの運動やリズムダンスが有効だと考える。

#### (4) 学習資料や学習カードの効果的な活用と工夫からの検証

「イメージバスケット」「イメージカルタ」「動きのヒントカード」「4つのくずしカード」を活用することで、より具体的にイメージが広がり、即興表現につなげていくことに有効であった。常時体育館に掲示し説明する中で、動きのポイントとして定着を図り課題の再確認の場となった。それが児童にとっては、表現活動の動きを見る視点・課題の焦点化につながった。また、見せ合いの場面や各カードの記述内容にも具体的にそれが明記されていた。また、自己評価カードでは学習内容や自己の学びを振り返り、発表見せ合いカード（よいでござるカード）では互いの考えや発見を共有し、相互評価を図った。そこから、個の学びと集団の学びの相互作用を見取ることができた。その記述が教師にとっては授業分析や児童理解となり、児童にとっては次時への意欲につながった。また、アンケート調査では「表現運動は好きですか」の質問に授業前は83%の児童が「好き」と回答している。「どちらかといえば好き」と回答している17%の児童については、ひろげる（活用）の段階で「動きのヒントカード」を使い実際にもう一度多様な動きを体験させた（図7）。それによって動きに広がりやメリハリなど変容が見られ、グループの中でも自信をもって踊ることができ、その気持ちの変容を自己評価カードから見取ることができた（図8）。このことから、児童は学習資料や学習カードを使って自分の感じたことを自分の言葉で表現し伝え合ったり、さらには、実際に踊ることで体と言葉を合わせて表現したりと言語活動の充実を図ることができたと考える。

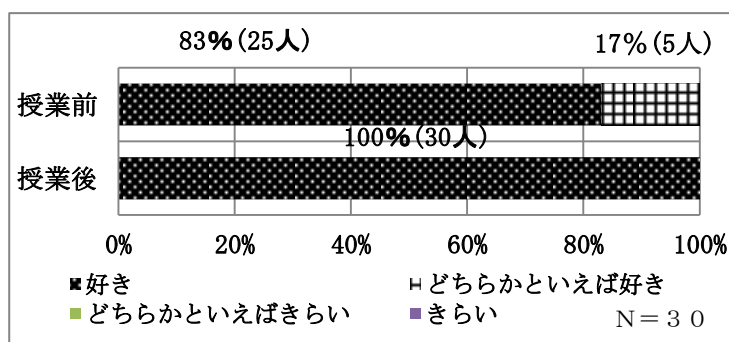


図7 表現運動は好きですか

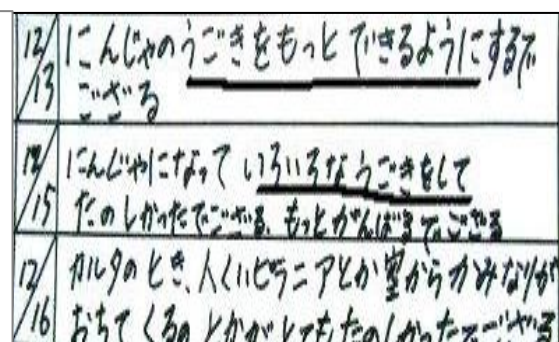


図8 児童の自己評価カード

## IV 成果と課題

### 1 成果

- (1) ゴールフリー学習を通して、やってみる（習得）・ひろげる（活用）・ふかめる（探究）の段階における活動の良さを生かし、学びの往還をくり返すことで相互の関連性を図ることができた。
- (2) それぞれの活動に適した学習資料や学習カードを活用することにより、イメージを多様な動きにつなげることができ、仲間とかかわり合いながら、踊る楽しさや喜びを味わうことができた。
- (3) ペアやグループでの見せ合いの場面で発表見せ合いカードを活用することで、互いの表現の良さに気づき課題の焦点化・練り合い・学びの共有化を図ることができた。

### 2 課題

- (1) 児童の発達の段階を踏まえた、より効果的な題材の研究と指導の工夫を図る必要がある。
- (2) 児童の多様なイメージや動き、題材の特徴を引き出すための言葉かけの工夫が必要である。

### <主な参考文献>

- 白旗和也 2011 『小学校体育授業の重点指導』 明治図書  
 細江文利 2011 『小学校体育における習得・活用・探究の学習』 光文書院  
 村田芳子 2011 『表現運動—表現の最新指導法』 小学館