

〈保健体育〉

主体的に問題を解決する力を育む創作ダンス学習の工夫 —即興的な表現を引き出す教材の工夫と課題探究型の学習を通して（第2学年）—

石垣市立石垣第二中学校教諭 前 底 さゆり

I テーマ設定の理由

21世紀に入り、情報技術はさらに進化し、携帯電話、インターネット、ゲームなどの浸透によりバーチャルな映像との接触や間接的コミュニケーションがますます発達し、実体験の中で心身をフル回転させて、感情—思考—運動を統合する経験が希薄になっている。また、近年は深刻な経済状況の中で閉塞感に覆われ、若者が安定志向のあまり内向きに覇気がないといわれる。このような価値観が多様化した時代には、主体的に状況を捉え、判断し、切り拓いていく逞しさが求められている。仲間とともに心と体、すべての関わりの中で創り踊るという課題を解決していくダンス学習は、こうした時代の社会状況の中で大きな役割を担っていると考ええる。

平成20年の中学校学習指導要領の改訂からダンスが必修化された。ダンスは「創作ダンス」、「フォークダンス」、「現代的なリズムのダンス」で構成され、表現や踊りを通して仲間とのコミュニケーションを豊かにすることを重視し、仲間とともに感じを込めて踊ったり、イメージをとらえて自己を表現することに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

しかし、これまでの授業実践では、「現代的なリズムのダンス」「フォークダンス（舞踊・エイサー）」の取り組みを多く行ってきた。その活動過程においては、映像や外部指導者・ダンス経験のあるリーダーの踊りを「真似る」ということが主な活動となるため、決まった動きを完璧に踊れるということが重視されてきた。また、「創作ダンス」においては、「感情を込める」や「イメージをとらえる」ということに思春期特有の抵抗感があり、「恥ずかしい」や「難しい」という気持ちから創作活動が滞る場面が多く見られた。そこで、ダンスの経験のあるリーダーを中心とした学習活動が多く、一方通行な学習であることが多かった。どちらの取り組みも、すでにつくられた動きを覚えることが中心になっていたため、生徒達が主体的に動きを創り出す活動にはなりずらかったと考える。動きを創り出すためには、生徒自身が持っている動きに気づく必要があり、教師はその動きの引き出し方の工夫をすることが必要である。

そこで、本研究では、創作ダンスの授業において、やさしい動きに気づかせることにより、生徒の興味・関心を引き出し、生徒自身がもっている動きに気づかせる。そのことにより、その動きを活用して「即興的な表現活動」を積み上げていく授業の展開を図りたい。やさしい動きや、身近な教材の発掘は、美術教育で用いられている素材体験的な要素を取り入れ、また「即興的な表現活動」を積み上げていく授業の形態として、課題探究型の学習を通して、学習の量的なひろがりだけでなく「どのような学び」であるかという質的なひろがりを目指していく。そのことが、創作ダンスを通し、生徒一人一人にとって主体的に問題を解決する力の育成につながると考え本テーマの設定を行った。

〈研究仮説〉

創作ダンスの学習において、即興的な表現を引き出す教材の工夫と課題探究型（習得・活用・探究）の学習を取り入れることによって、生徒が意欲的に活動する手だてとなり、主体的に問題を解決する力の育成につながるであろう。

II 研究内容

1 ダンス領域の指導内容と具体的目標

「中学校学習指導要領解説保健体育編」（以下「解説保健体育編」と記す）では、楽しさや喜びを味わえるような基礎的なダンスの技能や知識を確実に身につけるとともに、それらを活用して、自らの運動の課題を解決するなどの学習をバランスよく行うことを重視して、ダンスに親しむ資質や能力を育てることを強調している。したがって、ダンス領域の学習を計画実践するにあたっては、「技能」「態度」「知識・思考・判断」の3側面から示された具体的な資質や能力を、授業における具体的目標として掲げ、上記の強調点を実現させながらダンスの楽しさ、喜びを味わい、日常生活に実際に活用できる資質や能力を育つように、計画し実践していくことが大切である。そこで、本研究では「技能」「態度」「知識・思考・判断」の3側面からとらえた具体的目標をかかげ、授業の展開を図る。

(1) 「技能」に関する具体的目標

創作ダンスの技能は、「イメージをとらえて即興的に表現する」ことや「ひとまとまりの表現にして踊ることができることを目標とする。その場合、「動きに変化をつけ」表現して踊ることが技能のポイントとなる。日常的な体の動きを大げさに、大きく小さくしてメリハリをつけて踊る表現技能を身につけることによって、ダンスの表現の楽しさをより味わうことができる。

(2) 「態度」に関する具体的目標

態度では、「互いに良さを認め合う」「分担した役割を果たす」などの肯定的で協力的な態度をもつことを目標にしている。安心した仲間との関わりの中で、一人ひとりが力を発揮できてこそ、よりよい成果がえられる。

(3) 「知識、思考・判断」に関する具体的目標

ダンスの特性、踊りの由来と表現の仕方、関連して高まる体力などが、知識、思考・判断の内容となるが、ダンスに関する基礎的な知識や理解を実践と関連づけて習得し、それらを活用してグループや自己の課題に主体的に取り組んでいくことができる。

2 生徒の主体的な活動を促す創作ダンス学習の工夫

創作ダンスの学習が成立するためには、仲間と協力して自分たちの求める表現を探究する姿勢や、仲間の意見や動きを認め合う態度がかかせない。本研究では、毎時の授業で少しずつ「動き」を作る練習を積み重ねながら、ダンスの運動技能や創作技能について理解を深めていき、系統的に学習を組み立てていく活動が、主体的に問題を解決する力の育成につながっていくと考える。

(1) 即興的な表現で育まれる力

「即興的な表現」とは、直感的にとらえたイメージでその場で次々と思いつくままに表現する行為を指している。「即興」の語句からその性格を考えてみると、「即」すなわち「今、瞬時に集中する」という時間性と「興」すなわち「心におのずからわいてくる」という内発性が挙げられる。それと関連して、発見を探究するプロセスが重視される。踊る一創るが一体となることから、即興の主体は常に演者（生徒・教師）にあるのも特徴である。また、即興表現の魅力は、予期しなかった偶然の出来ことが他者とのコミュニケーションの中で起こり、ともに踊る仲間と共感し合えるところにもある。一人で踊るときには予想しなかった動きを発見したり、他者がしかけてくる偶然のアクションに反応したりするおもしろさがある。こうした即興表現のコミュニケーションの可能性に注目し、他者と関わりながら行う即興表現の取り組みを行うことで、生徒の主体的な活動が促され動きの発見や、仲間と課題を探究する姿勢、意見や動きの認め合う態度が育成され则认为る。

(2) 即興的な表現をより効果的にする素材体験

本研究で最も工夫を図りたい部分が、生徒の動きを引き出す教材の工夫である。その生徒の動きとは、訓練を必要としない動きということで、生徒が本来持っている「素の動き」という意味を持っている。その動きの引き出しには、生徒自身の記憶や感覚につながる必要があるため、それを引き出す手だてが必要だと考えている。

大橋奈希左（2011）は「動きのイメージ」の捉え方を「学習者が『自己』の感情を表現したり、『イメージ』をとらえてからそれをもとに考えるのではなく、学習者が動き始めた瞬間から、ダンスを思考する活動である以上、動きがそしてからだが、なんらかのイメージを含蓄しはじめる」と述べており、本研究は、「イメージ」から「動き」という流れではなく、生徒が「動き」を通して湧いてくる「イメージ」がまた新しい「動き」を生み出していくと考え、生徒の動きははじめが重要だと捉える。その動きははじめの活動として素材体験的な活動を行っていく。

牛山眞貴子（1998）は、素材体験について「素材を体験するということは、物に触れ、物を感じることによって、自己に内発的感情や感覚を芽生えさせる。これは、年齢に関係なく人に直接的な体験を残すもので、直観的なイメージを想起させる具体的な方法であるといえる」と述べており、素材体験は「即興的な表現」の手だてとして、はじめの動きを引き出すことができると考えられる。

表 1 素材体験

素材	1 触ってポーズ	2 ペーパームーブメント
特徴	「触る」というのは行ためであるが、その行ためから生まれる感覚を動きへつなげる。質感の違う物に触れ、その触感から感じ取れるイメージをポーズにすることをはじめの動きとする。その動きを連続することで発展性がある。	「A4の紙」を使った表現活動で、いろいろな連想を引き起こすことができる。また、軽量なため、移動を伴う運動（回転・ジャンプ・走る・転がる）も容易に行うことができる。子どもたちにとって意外性を持つ動きの発見がある。

(3) 生徒の主体性を育む課題探究型の学習

課題探究型の学習は、生徒の主体的な取り組みの姿勢を保障しなければ成立しない。そこで、生徒が見通しをもち主体的に取り組むやすくするために、授業の流れを村田芳子（2011）の提示する「やってみる：習得」「ひろげる：活用」「ふかめる：探究」を系統的に組み立てる課題学習型の学習形態を取り入れる。その学習形態は、「習得」から「活用」への学び（小さな探究）の往還を繰り返しながら「探究」へと発展させ、そのプロセスの総体が「課題探究型」の学習になっているのが特徴である（図1）。したがって、創作ダンスの単元において前半の即興表現の段階では、「習得」と

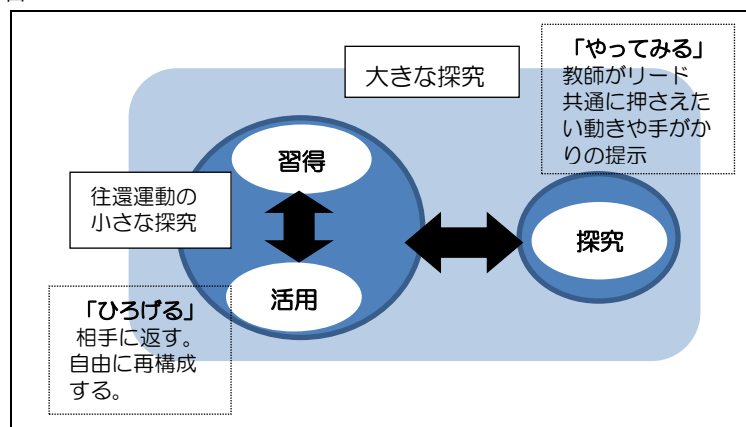


図1 表現運動の学習モデル「習得・活用・探究」の関連（村田）

「活用」を往復した学び（小さな探究）を核に繰り返し、後半の作品づくりでは、「探究」学習へと発展する。重要なことは、「やってみる（習得）」の内容をいかに押さえていくかである。最初から「自由にどうぞ」ではなく、動き始めは教師がリードして「一緒にやってみる内容（この授業で最も重要な動き）」があり、教師が示した内容をヒントにして、自分たち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。その活動が生徒の主体的な学びを促し、自分自身の課題やペアやグループでの課題を探究するプロセスが解決する力の育成につながっていくと考える。

(4) 探究活動がより深まるダンスキーワードの提示

解説保健体育編に示されているテーマや題材には、それぞれ学ぶべき技能（運動技能・創作技能）が内在している。中村恭子（2011）は創作ダンスの学習テーマや題材と学ばせたい主な技能（運動技能・創作技能）の対応を創作ダンスで学ばせたい技能として示した（表2）。大切なのは、どの題材（運動）を学習するかではなく、その題材を用いてどんな技能を習得し、それらを活用して自分らしい動きで表現するかである。そして、表したい主題・イメージを効果的に表現して作品にまとめ、踊ることができることである。さらに、中村（2011）は「学ぶべき技能を明確に示すことで、生徒の学習効率は格段に上がる」と述べ、各テーマ・題材とそれらを手がかりにして学ばせたい主なダンスキーワード（以下「DKW」と記す）を対応させて示した（表2右）。DKWとは、重視したい技能の目標を表した合い言葉である。これらの運動技能・創作技能をしっかりと定着させるために、各技能を教授する上で最適と思われる題材を選んで単元計画の中に配置し、1時間に1つずつ提示していくことが良いと考える。そして、一度学習したDKWは次時以降も繰り返し言葉かけして意識させることで、生徒の心に残り、ダンス表現に必要な技能への理解を深めることができるのである。

表2 ダンスの題材と学ばせたい技能【運動技能・創作技能】（中村）

テーマ	題材例	主な運動（表現）の技能	創作の技能	主なDKW（技能の目標）
身近な生活や日常動作	生きている地球・・・地殻変動・気象	具体的こと象の描写・表現	主題を見つけ対象の観察から、そのものの特徴（動き・イメージ）を捉えて体の動きで表す。	デッサン そのものの特徴を捉えてすぐに動く
	野生動物・・・動物・植物	模倣動作・表現		デフォルメ 動きを変形して特徴を強調する
	スポーツ色々・・・動作・状態	特徴的シーンの抜き出し		
	夏の風物詩・・・出来こと・風景	動きの変形、誇張した表現		
	出会いと別れ・・・感情	感情表現		
対極の動きの連続	戦争と平和・・・思想・社会問題	象徴的概念の表現	変化のある動きの連続「ひと流れの動き」からイメージ・主題につなげる。	ひと流れ 動きのフレーズ感
	走る一止まる	水平移動、スピードの変化		ダイナミック・思いきり 精一杯大きく動く
	跳ぶ一転がる	垂直移動、高さの変化		
	伸びる一縮む	身体意識、大きさの変化		
	捻る一回る	回転、身体の面の変化		
多様な感じ	保つ一崩れる	誇張一弛緩、力の変化	質感のある動きからイメージ・主題につなげる。 感情を伴った主題を表現する。	メリハリ 違いを明確に動く
	見る一見る一見る	空間延長		動きの質 質感の違いを意識して動く
	激しい・力強い・躍動的な	動きの質（複合要素の変化）		
	静かな・弱々しい	速さ：速一遅		
	鋭い・素早い・固い	強さ：強一弱		
	やわらかい、流れるような	形：直一曲		なりきり 感じを込めてそのものの気持ちになつて動く
	重々しい、安定した	大きさ：拡大一縮小		
	軽快な、賑やかな	方向性：垂直一水平		

群 (集団) の動き	集まる-飛び散る くっつく-離れる	集合-分散	群(集団)の構成を工夫してイメージ・主題を強調する。	感じ合い 相手の動きに呼応する
	大回り-小回り	空間の広がり、移動軌跡		対応・対比 相手との関係を強調する
	個一群、主役と脇役	人数の変化、関係性の表現		群構成・空間構成 身体ゾーンを広げる
	2人の関係、対立する群	対応する動き、対立する動き		
	群像	高さの変化、構造的表現		
	ユニゾン-カノン-ランダム	時間性の変化		
使うモノを	新聞紙、布	自在な変形、多様な奇跡	もの(小道具)を4何かに見立てて表現する・動きを強調する。	空間延長 身体ゾーンを広げる
	ゴム、ロープ	引っ張る、空間の延長		全身で動かす 全身で動きを伝える
	傘・扇子	振る、回す、身体の延長		
	椅子、跳び箱	乗る・飛び越す・高さの効果		
ストーリー はこびと	はじめ-なか-おわり	中核を大切にまとめる	主題を効果的に展開する。	はこび 主題を展開する
	序破急	徐々に大きく・激しく・盛り上げる		ストーリー ドラマティックな展開
	起承転結	変化のある展開		
	物語	大切な場面を選んでまとめる		

Ⅲ 指導の実際

1 領域・単元名 領域：ダンス 単元名：創作ダンス

2 単元の目標

- (1) 多様なテーマから表したいイメージをとらえ、動きに変化を付けて即興的に表現したり、変化あるひとまとまりの表現にして踊ることができるようにする。【技能】
- (2) 創作ダンスに積極的に取り組むとともに、よさを認め合おうとすること、分担した役割を果たそうとすることや、健康・安全に気を配ることができるようにする。【意欲・関心・態度】
- (3) 創作ダンスの特性、表現の仕方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組みを工夫できるようにする。【知識・思考・判断】

3 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	運動についての 知識・理解
・創作ダンスの学習に積極的に取り組もうとしている。 ・お互いのよさを認め合おうとしている。 ・分担した役割を果たそうとしている。 ・健康・安全に留意している。	・表したいテーマにふさわしいイメージを身につけている。 ・それぞれのダンスの特徴に合った踊りの構成を身につけている。 ・発表の場面で仲間のよい動きや表現などの指摘をしている。	・動きに変化を付けて即興的に表現している。 ・変化のあるひとまとまりの表現にして踊るための動きができる。	・創作ダンスの特性について、学習した具体例をあげている。 ・表現の仕方について学習した具体例をあげている。 ・創作ダンスに関連して高まる体力について、学習した具体例をあげている

4 指導と評価の計画 領域：「ダンス」単元：「創作ダンス」(2学年)【8時間】

	学習活動に即した評価規準		
	十分満足できる (A)	おおむね満足できる (B)	努力を要する (C) 手立て
関心・意欲・態度	①創作ダンスの学習に積極的に取り組み感じを込めて踊ろうとしている。 ②仲間の良いアイデアや他のグループの違いや良さを認め合い、誰とも楽しく取り組もうとしている。 ③仲間の動きの手助けをしたり、互いに助け合い教え合い、仲間に助言しようとしている。	①創作ダンスの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②仲間のよいアイデアや他のグループの違いや良さを認め合おうとしている。 ③仲間の動きの手助けをしたり、互いに助け合い教え合おうとしている。	・恥ずかしさを軽減させるために、教師が一緒になって活動し、支援する。 ・肯定的な発言や態度で接し、良い雰囲気をつくる。 ・本人と周囲のコミュニケーションを深めさせるための支援を行う。
思考・判断	①表したいテーマのイメージをひと流れの動きにした表現を見つけている。 ②自分や仲間の課題に応じた練習方法を見つけ出している。 ③見せ合いや発表会での仲間の良い動きや表現を指摘し、動きの援助をしている。	①表したいテーマにふさわしいイメージを見つけている。 ②自分や仲間の課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③見せ合いや発表会で、仲間のよい動きや表現などを指摘している。	・教師が一緒になり、仲間の良い動きを指摘する。 ・良い例示やヒントを積極的に示し、動きを引き出す。 ・学習カード等への未記入を防止するために、作品を見るポイント(動きや構成)についてこと前に説明する。
技能	①動きに変化をつけて素早く即興的に表現して踊ることができる。 ②テーマにあったイメージをつかんで、動きを構成したり、暖急強弱などを組み合わせ	①動きに変化をつけて即興的に表現して踊るための動きができる。 ②テーマにあったイメージをつかんで、動きを構成したり、動きを変化させたりしている。	・わかりやすい言葉を意識しながら指導を行い、動きや表現を引き出す。 ・テーマを意識させる声掛けをおこない、動きの引き出しを行う。

	た動きに変化させたりしてる。 ③はじめとおわりを工夫して、簡単な作品に仕上げて感じを込めて踊ることができる。	③はじめとおわりを工夫して、簡単な作品に仕上げて踊ることができる。	・作品になるように、はじめの動きとおわりの動きが滑らかにつながるよう支援する。
知識・理解	①イメージをとらえて自己を表現したり、他者とのコミュニケーションを豊かにすることができる身体表現であることを十分に理解している。 ②発表会の行い方やマナーについて十分に理解してる。 ③自己や仲間の動きについて、感じたことを具体的例を交えて言ったり書き出している。	①イメージをとらえて自己を表現したり、他者とのコミュニケーションを豊かにすることができる身体表現であることを理解している。 ②発表会の行い方やマナーについて理解している。 ③自己や仲間の動きについて、感じたことを言ったり書き出ししている。	・創作ダンスの特性や学び方などをわかりやすく理解させるため、オリエンテーションや掲示物を工夫する。 ・発表の行い方がわかる資料の提示を行う。 ・仲間の動きの良さに注目させる声掛けを行い、発見を学習カードへ記入させる。

時間	学習内容	主な学習活動	DKW	学習に即した評価規準（B）			
				関意態	思判	技能	知理
1	オリエンテーション ○ダンスの特性を知る ○学習の見通しを持つ	ワークシートの記入		①			①
2	心と体をほぐす	「8844221111」のリズムにあわせて体を動かし、オリジナル「8844221111」を創る。	ダイナミック	②		①	
ねらい1 即興的な表現の中で、身体全部を使って自分を表現する楽しさや喜びを味わう。							
3 4	本時1 素材素材1「触ってポーズ」	・様々な感触の素材からイメージした動きを即興的に表現する。 ・イメージした言葉などを書き出す。	デッサン メリハリ			②	③
5	素材2 ペーパームーブメント①	・教師のリードで、紙を動かしひと流れの動きで表現する	ひと流れ	③	②		
ねらい2 ひと流れの作品を創り、表現する楽しさや喜びを味わおう							
6 7	本時2 素材体験2 ペーパームーブメント②	・紙を使った動きからイメージを膨らませて思い浮かべる特徴的な動きを即興的に表現する。 ・相手の動きを感じながら変化をつけて、ひとまとまりの動きにしてみる。	感じ合い はこび			③	②
8	学習のまとめ	発表会 自己評価 相互評価	履修した全てのDKW		③	③	

5 実際の指導

(1) 本時1【3／8時間】

- ① ねらい：テーマにあった「イメージ」をひとまとまりの動きで表現してみよう。
- ② 授業の工夫
 - ・イメージを付箋紙に書き大白紙へ分類分けを行いイメージの広げ合いを行う。
 - ・作品の仕上げを動画として撮影し（タブレット型端末を利用）映像での作品発表会を行う
- ③ 展開

	学習活動・内容	指導上の留意点	評価項目（方法）
導入 5分	1 集合整列・挨拶 2 出欠確認 3 前時の振りかえり 4 本時の説明	○欠席者・見学者の確認・健康観察。 ○話を聞く姿勢を意識させる。 ○本時の流れや学習のねらい、安全に関する注意こと項を確認する。	
展開	5 ウォーミングアップ 「8844221111」 DKW：ダイナミック 6 グループ活動 【やってみる：習得】	○体を精一杯動かして活動するように促す ○仲間とぶつからないように注意を促す。 ○前時で撮影したポーズ（4枚）を見て思	技能【A】② テーマにあったイメージをつかんで、動きを構成したり、暖急強弱などを組み合わせ合わせた動きに変化

35分	・イメージの書き出し ・イメージから動き創り 【ひろげる：活用】 DKW: メリハリ ・ポーズをひと流れの動きにしてみる。 【ふかめる：探究】 ・「ひと流れ」をつくり発表する。 ・各自タブレット端末で作品を撮影する。	いくつかイメージを付箋紙に書かせる。 ○取り出されたイメージをもとに動きを工夫させる。 ○動きをくり返したり、大げさに表現すると、動きが広がることを理解させる。 ○動きを止めたり、スローモーションで動いたりすると動きに変化が出ることを理解させる。 ○撮影者は毎回変わるように促す。	させたりしてる。 技能【B】② テーマにあったイメージをつかんで、動きを構成したり、動きを変化させたりしている。 【C】への手立て わかりやすい言葉を意識しながら指導を行い、動きや表現を引き出す。 (行動観察・学習カード)
まとめ 10分	7 作品発表 ・各グループが撮影した作品を鑑賞する。 8 本時のまとめ ・各グループから感想を発表する。 9 次時の予告・号令	○よい動きや、感じを込めて表現している仲間を賞賛する。 ○グループ活動の反省点（良い点・改善点）の発表させる 本時の「Q」 Q.「メリハリ」をつけるために行った工夫はどんなことですか？	知識・理解【A】③ 自己や仲間の動きについて、感じたことを具体的例を交えて言ったり書き出している。 知識・理解【B】③ 自己や仲間の動きについて、感じたことを言ったり書き出したりしている。 (学習カード)

(2) 本時2【6時間目/8時間】

- ① ねらい 「紙」のイメージをとらえて「ひと流れ」の動きをつくってみよう。
- ② 授業の工夫
 - ・身近な「紙」という素材を用いての色々な動き方を見つける。
 - ・レベルアップシートを作成し動きを「より良く」するための見せ合いを行う。
- ③ 展開

	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	具体的評価
導入 10分	1 集合整列・挨拶 2 出欠確認 3 ウォーミングアップ 「ペアで紙パス」 ・音なしパス・スピードパス	○ペアのスピードを感じながら「音」をたてずに「紙」をし合う声かけをする。 ○段々スピードを上げていき限界を確かめさせる。	
展開 30分	4 本時の説明 5 「習得：やってみる」(5分) ペア活動 「動きを真似る」 ① 高い風ー低い風 ② 速い風ー遅い風 ③ 色々(回る風・跳ねる風) 6 「活用：ひろげる」(15分) DKW【ひと流れ】 グループ活動①(3～4名) ・「効果音」の提示 ・イメージの引き出し ・創作活動	○前時の振り合えりを行いながら、本時の展開へとつなげる。 ○ペアで順に①～③の動きを行う際、動きが切れないように工夫させる。 ○「紙」が偶然に無くなっても、「透明な紙」として動きをつづけるようアドバイスする。 ○どの動きも「メリハリ」を意識して行うように声掛けをする ○活動場所を指定し、その範囲内で行わせる。 ○課題の音を聞きイメージをつくらせる。 ○ペアの動きを使いながら動きをつなげさせるように指示する。 ○「ひと流れ」を意識し動きをつなげる。その際「DKW：はこび」も工夫すると良いことを伝える。	【技能A①】 動きに変化をつけて素早く即興的に表現して踊ることができる。 【技能B①】 動きに変化をつけて即興的に表現して踊るための動きができる。 【技能C手立て】 わかりやすい言葉を意識しながら指導を行い、動きや表現を引き出す。
まとめ 10分	7 「探究：ふかめる」(10分) グループ活動② ・見せ合い 1回1分×人数 8 発表会 ・活動場所を二つに分けて行う 9 本時のまとめ ・カード記入 ・本時の「Q」 10 次時の説明	○1番～順序に見せ合いながらレベルアップシートに記入を行う。その際前の人コメントにプラスの要素を加えるように指示をする。 ○全員が終わったら、用紙を確認し、作品を仕上げさせる。 ○見せ合いであげられた良い点と改善点を取り入れて発表させる。 ○数名指名し本時の感想を発表させる。 ○本時の「Q」 「ひと流れ」をつくる時に工夫したことはどんなことですか？	【知・理A③】 自己や仲間の動きについて、感じたことを具体的例を交えて言ったり書き出している。 【知・理B③】 自己や仲間の動きについて、感じたことを言ったり書き出したりしている。 【知・理C手立て】 仲間の良かった点や自分の工夫を見つけて書かせる。

6 仮説の検証

研究仮説に基づき、即興的な表現を引き出す教材の工夫と課題探究型の学習展開を行った。そこで、素材体験活動は、即興的に表現することに有効な教材だったか、また、課題探究型の学習展開は生徒の主体的な学習を促し、問題を解決する力の育成につながったかについて、学習カードやワークシート、授業後の感想等をもとに検証していく。

(1) 素材体験活動の検証

① 素材体験1「触ってポーズ」での探究活動

「触ってポーズ」は、素材そのものに触れた感触を利用した素材体験活動である。まず、4種類の感触の違う物（氷・わた・たわし・風船）を用意し、目隠しをした箱に入れる（写真1）。その箱を図2のように設置した。次に、生徒を4つのグループにわけ（番号順を4分割）、「触ってポーズ」の体験活動を行う。1つの活動が終わると、次へ移るという流れで行った。初めての表現活動ということで、特に具体的な指示は出さず、「触ったものが何か先生にわかるようにポーズしてみよう」という声掛けのみを行った。「はいっポーズ」の教師の合図で、生徒は中央の教師にむかってポーズをとる。その活動が「習得：やってみる」の「即興的な表現」活動である。

はじめは躊躇する生徒が多く見られ、手フリだけで表現している生徒がほとんどだった。しかし、次の感触へ進むと、立ち位置を変えたり、座る・転がるなどの高さを変えたりと、少しずつであるがポーズが変化していった（写真2）そのときの様子と生徒の学習カード（図3）の記述を考察すると、触ることで、生徒は「何だろう？」と想像し、それからそのモノから浮かんでくる形や様子を手がかりとしてポーズを表現ができていることがわかる。

次に「活用：ひろげる」の「即興的な表現」活動では、「習得」で表現できた動きの探究をはかるため、それぞれが体験した感触の中で、個人が一番ポーズがしやすかったモノを選択させた。同じモノを選択した同士が動きを探究する仲間としてグループ活動を行った。活動は「色々なポーズを考えて写真に撮る」とし、3～4枚のポーズを考え、それをタブレット端末を使い写真に残す活動を行った。

さらに、写真撮りが終了したグループは、ポーズを考えたとときに浮かんだ「イメージ」を付箋紙に残し、それを分類する活動を行った。イメージの分類用紙から生徒の活動を考察すると「触ったモノ」を「具体物・オノマトペ（擬音・擬態語）・物の様子」（図4）などに分類され、表出されたポーズは、様々な部分から思考されていた事がわかる。また、はじめにポーズをするときは個人の頭の中でしかなかった「イメージ」を書き出すことで、お互いの思考を確認することができた。そのことは、相手の思考に対して共感したり、「一緒」という安心感を得ることにともつながり、さらに違い発見も感じる事ができるため、生徒同士の探究活動がより活発になっていたことがうかがえる。

次に「探究：ふかめる」活動では、ポーズを動きにする創作活動を行った。その動きをつなぎ合わせて小さな作品として創作する活動である。作品創作に入ると、お互いの「イメージ」を確認し合いながら新しい動きへの賞賛や、面白い



写真1 箱と物に触れる様子

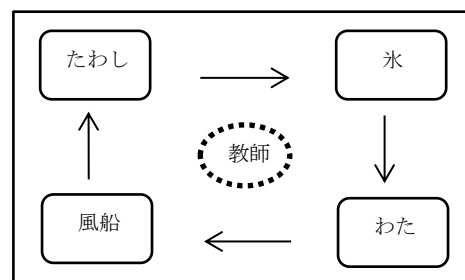


図2 箱の設置と体験の順序



写真2「風船」の習得ポーズ

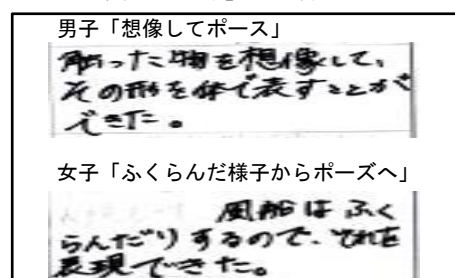


図3「習得」活動での記述

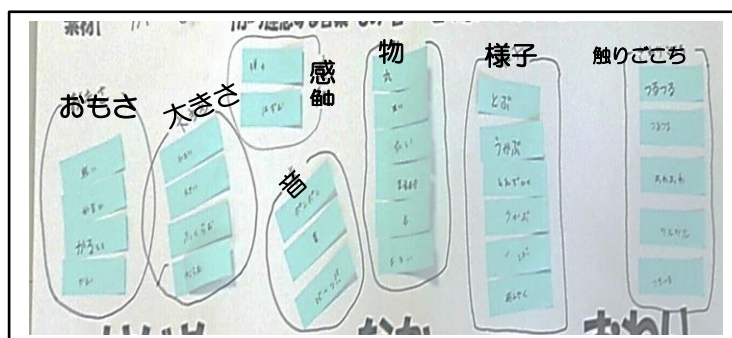


図4「イメージ」の分類の様子

動きができた際の驚きなど、意見を言い合いながら活動している様子があった。その活動のなかで、「活用：ひろげる」活動での「イメージ」の中から、「動き」に発展する「イメージ」（写真3）を選択したり、「ポーズ」と「ポーズ」をつなげて動きにしたり（写真4）、さらに「イメージ」を発展させ新たなイメージを動きにしたりと一つのポーズから、様々な動きへの発展をみることができた。

創作活動後の学習カードやワークシートの記述において「ポーズを動きとしてつなげて、ミニ作品にしたときの達成感は凄かった」や「変きないように常に動いているように工夫した」「普段何気なく見ていたものに新しい発見があった」「自分自身にこんなアイディアがあるとは思わなかった」など生徒の内発的な部分の発見をみとることができる（図5）。

「触る」という行為一つから、生徒が「動き」を見つける手だてとなり、動きの引き出しにつながっていったと考察する。

そのことが、生徒の主体的な活動を促し、仲間とのコミュニケーションの中で、活発にお互いを練り合う場面をつくりだしたと考察する。その練り合いが課題を探究し解決する活動であったといえる。

② 素材体験2「ペーパームーブメント」での探究活動

「ペーパームーブメント」は、「紙」を使った即興的な表現である。A4サイズの紙を用意し、その紙を動かしながら表現活動を行っていく。

「習得：やってみる」活動は、紙の質感を感じさせながら活動を行う。まずはじめに、ペア活動で紙をパスし合う活動から行った。（写真4）その際「音を立てない」という声掛けを行い、紙の音を立てずにパスをするにはどうしたら良いかを考えさせる。

はじめ生徒は、手がぶつかったり、紙がはぐれたりと紙に操られている様子であったが、「音を立てない」という事を意識しはじめたペアは、相手に合わせて走るスピードを調整したり、直接手が触れると「パシッ」という音が鳴るため、パスとキャッチのタイミングで紙を浮かすという工夫を行っていた。回数を重ねるうちに紙の質感を捉え始め最終的には、全員が無音の状態でする事ができた。

紙に意識を向けることで、生徒は夢中に動き、紙の質感を感じながらお互いに「どうすれば上手くいくか」を動きながら探究する姿があった。

紙を動かす事になれてきたら「活用：ひろげる」活動へ入る。次はパスだけでなく、紙を使った様々な動きを発掘させる。その際の注意は、「紙に自分の体をまかせること」や「紙がはぐれてしまっても、その紙の動きを止めないで続ける」ことで、ペアはただ見ているのではなくて、パスし合うタイミングを計りながら紙を受け取ることを意識させた。



写真3 素材「風船」【爆発音—ジャンプ】



写真4 素材「たわし」【生き物—とげとげ星】

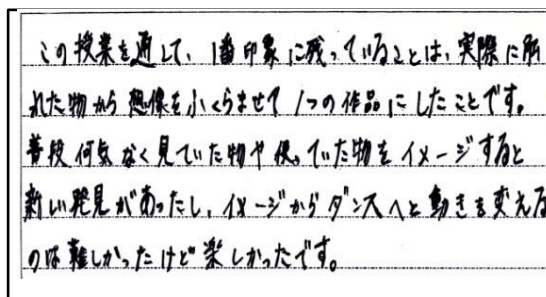


図5 創作活動後の学習カードの記述



写真4 紙を浮かせてパス



写真5 回転してキャッチする様子

その活動の様子は、「紙を動かす」と言うことに意識がいくため、自分が動きを作ってるという意識は無く、無意識に動きが生み出されていたり、紙がはぐれたりするなかでペア同士で偶然に出てきた動きに驚きがあった様子だった。また、動きを重ねていく中で、ペアが自然に練り合い回転運動や高さ（写真5）を意識した動きの発展を見ることができ、動きの躍動感が生まれていた。生徒の感想の中には「紙を使って風になり、たくさんのことができる」と知った。」や「紙を顔で取ったり、お腹で取ったり色々なことに挑戦した。」「難しいことを考えなくても、動きができていたのでびっくりした」など夢中に動いていた様子が書かれていた。単純なパスの動きから紙の質感を利用して、回転活動やジャンプなどの動きに広がっていった。そのことは動きの「習得」から動きの「活用」へとつながったと言える。



写真5 紙の動きに合わせてキャッチ

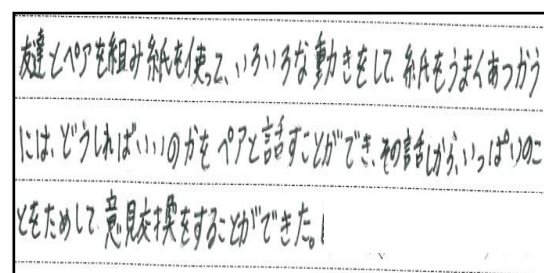


図6 「ペーパームーブメント」の感想

次に「探究：ふかめる」活動へと入った。「探究」の活動では、ペアを3組つなげグループをつくり、まず、それぞれが動いていたときの「イメージ」を付箋紙に書かせイメージの共有を図った。その「イメージ」から作品をつくるテーマを決め創作活動に入った。そのテーマは様々で、「砂漠の旅人」「アフリカの大地」「でっかい台風が来た」など自然と自分をつなげるようなテーマを多く見ることができた。紙を使って動くなかで、自分が「風」になって動いていた、ペアが動いている様子から動きを「何か」に見立てたことが、「イメージ」の深まりがあったと感じた。また、創作活動においても、活動が滞ることがほとんど無く、個人やペアで生み出した「動き」に自信を持って提案している様子がうかがえた（図6）。

素材体験2の探究活動は、紙を持った瞬間から生徒の主体的な活動が始まっていたと考察するその主体性は「活用」の場面でのペア活動や「探究」の場面でのグループ活動においても見ることができ、主体的に課題を解決する活動として有効だったといえる。

(2) 課題探究活動をより深めた場面

① ダンスキーワードを活用した活動の考察

DKWは、主に「活用：ひろげる」活動時に提示した。本来技能の高まりを促すことが目的であるが、本授業においては、動きの練り合い場面や見せ合いの場面で、本時のDKWを意識した声掛けや、動きの工夫を見ることができた。

そこで、毎時の学習カードの記入の際に、本時のDKWに対して自分が「どのような工夫をしたか」を問う質問を与え、技能の高まりを見取った。学習カードでは、時間を重ねる毎にDKWを意識する記述がふえ、特に「メリハリ」というDKWは、動きのメリハリだけでなく、立ち位置などの空間のメリハリなどの工夫の記入も見ることができた。それは、単調な動きに強弱を付けて表現をより効果的にみせようと工夫していたと考察できる。

例：〇〇さんの手の動きがもっと伸びると良い/回るときスピードを早く・遅くする。 など

良い点と課題	= 共通課題 =			
	振りや今よりも大きく見せると良い	良い点と課題		
+α				
	レベルアップする具体的な方法			

図7 レベルアップシート

さらに、1度学んだ他のDKWも継続して意識することができていた。また、作品の完成に近づいた際の見せ合い・練り合いの場面では、レベルアップシート（図7）を用いての発表会を行った。「より良く」という視点で課題をみつけ、その改善点を書き綴っていく方法をとった。そこでは、これまでのDKWをヒントに、個々の課題、グループの課題をとらえる事ができ、さらに課題の解決にむけて創作活動が深まっていったと考察する。

② 生徒の感想からの考察

本研究のまとめに創作ダンスについての感想を書かせた。ほとんどの生徒が自己の発見や仲間との探究活動での充実した様子を書いており、その中で自己の発見や仲間との探究活動を通してダンスの授業の深まりを捉えていた。

その中で、代表的な生徒の感想(図8)から考察を行う。まず、生徒は「ダンスなんて恥ずかしい」という抵抗感を持ってスタートした。しかし、「生き生き踊れている自分にびっくりした」という自己の発見をきっかけに、「アイデアがあふれだした」と自信を持って創作活動を行っていた様子がうかがえる。さらに、日常の生活においても、ダンスについての会話や普段目にしてきたダンスの良さにも気づくことができていた。

即興的な表現活動を通して、課題探究型の学習活動を行うなかで、自己肯定感や仲間とのコミュニケーションが深まり、その中で予想してなかった動きの発見や高まりを感じることができたと考察できる。

この授業を通して、最初は「ダンスなんて恥ずかしいかな」と思っていたけど、おどてみたら、意外といいおどっている自分が出て、とてもびっくりした。また、おどていると、次々とアイデアがあふれだしてきて、とても楽しく学習することができた。
それに、みんなと一緒にダンスをするこゝとによって友達との会話も、ダンスの事が増えたし、クリスマスコンサートなどで発表されていたダンスがすごくかこよく感じ、せんけいした。
ダンスの授業は、面白い事が多くて、いつもの授業より、みんなの笑顔が多いなあと思った。
一番印象に残った授業は、触みポーズでダンスに移ることでうまくつなげて、見る人が面白いと思えるダンスを考えた。ちょっとしかわってないけど、楽しくてもっとやりたいと思える授業だった。

図8 生徒の感想(男子)

IV 成果と課題

1 成果

- (1) 素材体験的な即興表現は、素材が生徒自身の記憶や感覚につながることができ、生徒自身が持っている動きを引き出すことができる。また、やさしい動きや身近な素材を使うことで、生徒の興味関心が高められ、その動きを活用して、更によりよい動きの発掘があった。そのことは、生徒が主体的に問題を解決する活動として有効であった。
- (2) 課題探究型の学習を積み重ねることで、生徒自身が課題を見つける視点の深まりや、生徒同士の練り合いの場面が多く見ることもできた。特に「活用：ひろげる」活動では、意欲的にお互いの良さや課題の発見に対して意見交換する場面を多く見ることもできた。課題探究型の授業は、生徒の主体的な活動において問題を解決する力を育成することにつながっている。

2 課題

- (1) 動きの質の向上を目指した「習得」の活動の充実が必要である。
- (2) 意見交換や練り合いは、流動的に行われるため、その場面を全て教師一人で把握することは難しい、記録に残す手立てとして、動きながらメモを取る工夫や生徒の活動を映像に残し記録をする等の必要である。
- (3) 意見交換や話し合い活動の際に、内容の明確な視点や話し合う意味の提示が必要である。

〈参考文献〉

- 岡野昇・佐藤学 2015『体育における「学びの共同体」の実践と探究』 大修館書店
- 石川泰成・本村清人 2014『学校体育の指導と評価』 廣済堂あかつき
- 文部科学省 2013『学校体育実技指導資料 第9集 表現運動系及びダンス指導の手引き』 図書文化
- 日本ダンス・セラピー協会 2012『ダンスセラピーの理論と実践 からだと心へのヒーリング・アート』 ジェアス教育新社
- 平井タカネ 2012『動く 見つける 創る ―中学校・高等学校のダンス教育』 晩成書房
- 白旗和也 2012 『「体育」の基本』 東洋館出版社
- 北尾倫彦 2012『観点別学習状況の評価規準と判定基準 中学校保健体育』
- 全国ダンス・表現運動研究会 2011『明日からトライ！ダンスの授業』 大修館書店
- 村田芳子 2011『新学習指導要領対応 表現運動-表現の最新指導法』 小学館
- 文部科学省 2008『中学校学習指導要領解説編 保健体育編』

〈参考URL〉

- 牛山眞貴子 1998 <http://iyokan.lib.ehime-u.ac.jp/dspace/handle/iyokan/674>
- 大橋奈希左 <http://www.official.jimu.juen.sc.jp/teacher/teacher.phpid=340>