

仲間との対話を通して主体的に活動に取り組む中で、自分のよさや役割に気付き、自己の心身を解き放って表現する楽しさや喜びを味わう愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県東温市立西谷小学校 渡部好紀

1 テーマ設定の理由

表現運動領域は、低学年の「表現リズム遊び」と中・高学年の「表現運動」で構成されている。このうち、低学年の表現リズム遊びは、身近な動物や乗り物などの題材の特徴を捉えてそのものになりきって全身の動きで表現したり、軽快なリズムの音楽に乗って踊ったりする楽しさを感じることでできる運動遊びである。そして、中・高学年の表現運動は、自己の心身を解き放ち、イメージやリズム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合って友達と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

しかし、学年が上がるにつれて、恥ずかしさなどから表現することに抵抗を感じて十分に活動を楽しめない子どもの様子が見られる傾向がある。また、それに伴って集団の雰囲気が停滞し、活動がうまくいかない場面も見られる。集団の規模に関わらず、子どもが表現運動に意欲的に取り組み、その楽しさや喜びを味わうことができるのは、集団の雰囲気によるところが大きいものと考えている。

これまでに実施したアンケートでは、表現運動を苦手と捉えている子どもも、友達と体を動かすことは好きであるという傾向が見られた。また、友達と運動することが楽しい様子や応援などによって支えられることのよさを感じている子どもも多いことが分かった。

一昨年度・昨年度は第2学年と第3学年において実践を行った。表現するもののイメージやリズムの世界に没入できるように、リズム遊び（ダンス）から活動を始め、主運動へつなげる単元を構成した。毎時間取り扱う題材は違うものの、単元の流れをパターン化することで、子どもが見通しをもって活動に取り組むことができるようにした。また、友達と対話を深めながら課題解決ができるように、課題や場の設定を工夫してきた。

本年度は、昨年度の研究を改善し、第3・4学年を対象に研究を行うこととした。特に、学習指導要領で示されている「特徴や感じ」「ひと流れの動き」「即興的に踊る」といったことをキーワードに、題材選びや課題設定などを工夫していく。これらのことに重点を置いて研究を進め、自己の心身を解き放って表現する楽しさや喜びを味わう愛顔あふれる子どもを育てたいと考え、本領域テーマを設定した。

2 研究の視点

(1) 教材とつながる

見通しをもって主体的に活動できるように単元構想を工夫したり、運動のポイントや行い方が明確な教材を開発したりする。また、ICTを活用して、表現する対象物の質感や形状の変化に対するイメージをもてるようにする。さらに、動きを誇張したり変化を付けたりして、ひと流れの動きにして即興的に表現することができるよう、手や顔、目などの体の一部分を使った表現と、体全体を使った表現を行うようにする。

(2) 仲間とつながる

題材の質感や形状の変化を意識して表現に取り組むことができるように学習課題を工夫する。また、ペアやグループで表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、自分の考えや友達のよさを伝え合ったりすることができる場の設定を行う。さらに、対話的な学びが活性化するように、単元全体を見通して仲間と考えて運動できる場面を設定する。

(3) 自分とつながる

単元のまとめを子どもが作り出すことができるように、学習の流れを工夫する。また、学習の軌跡や自他の変容が分かるよう、ワークシート等の活用を工夫する。

3 研究の実際

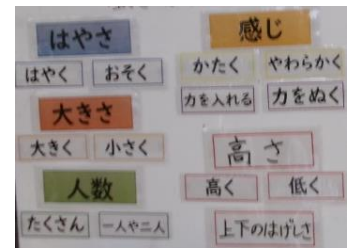
(1) 教材とつながる

ア 子どもの思考の流れに沿い、イメージやリズムの世界に没入できる手立ての工夫

(7) 見通しをもって主体的に活動できるように単元構想を工夫したり、運動のポイントや行い方が明確な教材を開発したりする。

子どもが学習の見通しをもつことで、活動に集中できると考え、1単位時間の流れをパターン化した。まず、リズム遊び(ダンス)の要素を含んだウォーミングアップを行った。主運動である表現運動の活動に入る流れで単元を通して行った。ウォーミングアップは、①教師の動きを模倣する、②グループ内で子どもが順に思い付くままに動き、模倣し合う、③教師が指名した子どもの動きを全員で模倣する、という流れで行った。学習の流れが決まっていることで、子どもは学習の見通しをもつことができ、一つ一つの活動に集中して取り組むことができた。また、活動の始めにリズム遊び(ダンス)を取り入れることで、子どもは体を動かして表現することへの抵抗感が少なくなった。

また、子どもの言葉を基にして「表現カード」を作成した(資料1)。「表現カード」には、動きの大きさや速さ、表したい感じなどの動きの要素を記した。そのカードがどのような質感を表すかを子どもの意見を聞きながらホワイトボードに分類し、まとめた。表現の仕方が思い浮かびにくい子どもも、「大きく動こう」「繰り返して動こう」といった表現方法を参考にして体を動かすことができるようになっていった。学習が深まり、グループ同士で鑑賞し合う場面では「大きく体を使っていて、迫力があつた。」「止まってから広がっていて、感じが出ている。」といった言葉が聞かれるようになった。



(資料1) 表現カード

(イ) ICT を活用して、表現する対象物の質感や形状の変化に対するイメージをもてるようにする。

表したい感じや特徴を捉えて「ひと流れの動き」で表現するためには、題材のイメージを具体的にもつことが大切である。「ひと流れの動き」については、「題材の質感や形状が変化する前後の動き」と解釈している。例えば、手持ち花火は火を付けると火花を激しく散らしながら最後は消えるものであるが、燃え始める様子を細かく見ると、火を付けた後、少しずつ火が大きくなり、火花を散らすようになる。こうした題材の変化を「ひと流れの動き」と捉えさせた。

また、表現を行う上で、生活経験の差によるイメージの相違が課題である。テーマに対する動きのイメージがないと、その動きを表現することは難しい。そこで、題材の感じや特徴を捉える手立てとして、ICT を活用して動画を提示し、具体的にイメージを広げる時間を設けた。特に、質感や形状の変化が分かるような動画を示したことで、イメージをもたせることができた。

イ 動きを誇張したり変化を付けたりして、ひと流れの動きにして即興的に表現することができる学習過程の工夫

(7) 手や顔、目などの体の一部分を使った表現と、体全体を使った表現を行うようにする。

動きを誇張したり変化を付けたりしてメリハリが生まれるよう、リズム遊び(ダンス)から「空間のくずし」「体のくずし」「リズムのくずし」「人間関係のくずし」を意識した。また、

2年次までの研究では、子どもが体全体を使った表現に取り組んでいることが多かった。動きの誇張や変化を更に生み出すために、3年次では体の一部分だけを使った表現をしてから体全体を使って表現するように授業の流れを構成した。そうすることで、表現の違いに気付き、踊ることの楽しさを感じることができた。その一方で、体の一部分を使った表現の仕方には課題があった。手だけを使った表現に取り組んだが、具体的に使う部分までは示していなかったため、漠然とした動きになってしまった。「手のひらだけ」で表現したり、「腕も使って」表現したりするようにするなど、小さい部分から徐々に大きい部分を使って表現するような流れにすると、より誇張したり変化を付けたりした表現になったのではないかと考える。

(2) 仲間とつながる

ア 仲間と関わりながら解決できる学習課題や場の設定

(ア) 質感や形状の変化を意識して表現に取り組むことができるように学習課題を工夫する。

2年次の研究では、学習課題を「○○（題材名）な感じを表現するには、どうすればよいだろう。」といった疑問形で示した。しかし、子どもの動きが、質感や感じを表現するというよりは、形態模写にとどまることが多かったという課題が残り、3年次は「○○の△△な感じを表現するには、どうすればよいだろう。」という題材をより具体的に捉えた学習課題を単元通して設定した。例えば、洗濯物というテーマを提示した際には、洗われたり干されたりしている動画を示しながら、子どもから「ぐちゃぐちゃ」「ゆらゆら」「さらさら」などの質感や感じを表す言葉を引き出した。その上で、「洗濯物のぐちゃぐちゃ（ゆらゆら・さらさら）な感じを表現するにはどうすればよいだろう。」という学習課題を設定した。これにより、質感や感じを表現しようとする場を作り出すことができた。今後、質感を追求できるような働き掛けをしたり、質感や感じをオノマトペで表現させたりするなどの手立てが更に必要だと感じる。

(イ) ペアやグループで表したい感じをひと流れの動きで即興的に表現したり、自分の考えや友達のよさを伝え合ったりすることができる場の設定を行う。

「イメージサイコロ」を用いて表現する題材を提示した（資料2）。「イメージサイコロ」には、サイコロの各面にイラストで題材を示しており、サイコロを振って出た目の題材を即興的に表現させた。どの目が出るかというわくわく感やどきどき感をグループで感じながらサイコロを振って題材が決まると、自然と表現方法についての話合いが始まった。「イメージサイコロ」を取り入れたことで安全面を確保しながら、表現に主体的に取り組む子どもの様子が見られた。



(資料2) イメージサイコロ

イ 対話的な学びの活性化

(ア) 自然な対話が生まれるよう、単元全体を見通して仲間と考えて運動できる場面を設定する。

基本的に4人グループで表現するようにした。4人という少人数で表現活動を行ったことで題材から浮かんだイメージや表したい感じを話し合いながら、即興的に表現することができた。題材によっては人数が多い方が、より表現のバリエーションが増えることが考えられるので、人数設定の工夫が必要であった。

(3) 自分とつながる

ア スポーツを「つくる／はぐくむ」ための単元構想の工夫

(ア) 単元のまとめを子どもがつくりだすことができるように、学習の流れを工夫する。

単元の最後の時間にどのように活動したいか子どもに尋ねた。これまでの学習の中で、子どもは大人数で表現を行うことの楽しさや達成感、人数が増えることで迫力が増すこと、新しい表現ができることを理解していた。人数を増やして表現し、その表現を見合いたいという意見が出てきた。最後の時間では人数の増加をうまく使って、感じや様子を表す表現が見られた。

イ 学習課題、変容、振り返りが連動する学習の記録の工夫

(イ) 学習の軌跡や自他の変容が分かるよう、ワークシート等の活用を工夫する。

毎回の授業後に、振り返りができるようワークシートを活用した。「楽しく踊ったこと」「友達と協力したこと」について数値化して自己評価をし、自分や友達の実践のよさや変化などを記述できるようにした。授業が進むにつれ、表現が上手くできるようになってきたことや、友達の実践のよさに気付いた記述がよく見られるようになった。

ふり向きカード「からだで絵日記」					
【第1時】風船・新聞紙 年 組 番()					
月 日	よくできた	ふつう	できなかった		
楽しくおどれた	5	4	3	2	1
友だちと協力した	5	4	3	2	1
【ふり向き】					

(資料3) 振り返りカード

4 研究の成果と課題

(1) 教材とつながる

ア 成果

1 単位時間の流れをパターン化したことで、子どもが毎時間の活動の仕方に見通しをもつことができた。また、「表現カード」を作成したことで、子どもが表現の仕方を工夫し、友達との対話にも意欲的に活動することができた。子どもの生活経験の差が影響しないように、動画などを活用してイメージの共有化を図ったことで、ほとんどの子どもがスムーズに表現活動に取り組むことができた。

イ 課題

題材の感じや質感を捉えさせるために、体の一部分を使った表現をさせたが、行い方が漠然としていた。「手のひら」「腕」のように具体的に細かい部位を示して、小さい動きから大きい動きへとつなげていきたい。

(2) 仲間とつながる

ア 成果

授業展開をパターン化したことで、子どもたちはグループで表現した後はペアグループと交流するという学習の流れが定着した。疑問形で表現の仕方を考えさせる学習課題の提示や、「表現カード」を子どもたちと作り上げていったことで、考える視点が分かりやすくなり交流の苦手な子どもへの支援になった。

イ 課題

題材によって人数設定の工夫が必要であった。

(3) 自分とつながる

ア 成果

スポーツを「つくる／はぐくむ」視点から、単元終末の活動に子どもたちの意見を取り入れたことで、子どもの主体性が高まり、より表現の世界に没入することができた。

イ 課題

子どもの内面の変化を捉える評価の仕方や方法に課題がある。感じの捉え方や動きだけでなく、表現することによる心の変化にも意識を向けていきたい。

〈参考文献〉

「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック」文部科学省（HP）

「小学校体育（運動領域）指導の手引 ～楽しく身に付く体育の授業～」スポーツ庁（HP）

「『指導と評価の一体化』」のための学習評価に関する参考資料（小学校編・中学校編）」

国立教育政策研究所（HP）