

仲間との豊かな関わりを通して、心身を解放して表現し合うことの楽しさや喜びを味わい、進んで体を動かそうとする愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県西予市立三瓶小学校 水口 浩 彰

1 テーマ設定の理由

表現運動は、自己の心身を解き放して、イメージやリズムの世界に没入してなりきって踊ったり、互いのよさを生かし合って仲間と交流して踊ったりする楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。昨今、仲間との関わりが苦手な子どもや、自分を表現することに恥ずかしさを感じる子どもが増加している。表現運動の学習を充実させることにより、子どもが自分の思いを表現する方法に気づき、自信をもって伝えることができるようになると思う。

研究を進めるにあたり、子どもたちに表現運動に関する実態把握アンケートを行った。すると、表現運動の経験の乏しさから、動きに正解や不正解があると感じていたり、表現したいという思いはあっても他者の目が気になったりすることで、自分の表現技能に自信をもつことができず、思うように表現することができない子どもが多いという実態があることが分かった。そこで、表現運動は自分の思いを心身を解放して表現する楽しい運動であることを子どもに実感させる研究を行うこととした。そのためには、全ての子どもが安心して表現することができるよう、仲間と励まし合い支え合いながら、一人一人の表現が認められる温かな支持的風土をつくり出すことが重要である。仲間と安心して交流できる環境が整うことで、子どもは表現運動の楽しさや喜びに気づき、進んで取り組むようになるであろう。自分の思いを体全体で表現している姿は、活力に満ちあふれた愛顔につながると考える。このような願いをこめて、本領域テーマを設定した。

西予市学校体育会では、身近な地域の題材を用いて表現運動の楽しさを味わわせることが、仲間と豊かに関わり進んで表現に取り組もうとする子どもの育成につながると考え、研究を進めてきた。1年目は、曲の歌詞に合わせて身近な地域の特色を表現する活動で、2年目は地域の文化的・自然的な遺産を題材に、空想を織り交ぜながらペアで踊りを考える活動を中心に授業研究を行った。授業前後のアンケートでは、表現運動に楽しさを感じ取り、意欲的に表現運動に取り組もうとする子どもが大きく増加する結果が得られた。研究3年目となる今年度は、イメージする世界に没入できるよう、2年目の課題を踏まえ、地域教材の見直しを行い、子どもがより身近に感じられる地域の題材を用いて、研究実践を行っているところである。

2 研究の視点

(1) 教材とつながる

表現運動に対する子どもの意識の実態を把握し、それに合う教材の開発や目的設定を行うことで主体的に表現運動に取り組むことができるのではないかと考えた。

仮説 子どもの実態に合わせて題材が転換する教材を開発するとともに、表現運動を補助する教具を工夫したり、支持的風土を醸成するための目的を設定したりすれば、主体的に表現運動に取り組もうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(2) 仲間とつながる

仲間と豊かに関わり合うことができる活動の場を設定し、ワークシートやICT機器を用いて対話的活動を効果的に行うことで、進んで学び合おうとする子どもが育つと考えた。

仮説 仲間と豊かに関わり合う活動の場を設定し、対話的活動を効果的に行うための工夫をすれば表現運動のよさや楽しさ、仲間とつながることの価値を感じ取り、進んで学び合おうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(3) 自分とつながる

活動で感じたことを毎時間蓄積し、視覚的に振り返りを行うことで、学びの成果を実感させ、自己の成長を感じ取らせることができるのではないかと考えた。

仮説 多面的に活動を振り返る学習カードや環境を工夫し、次への課題や目標につながる評価や助言を行う中で、自己の成長を感じ取らせることができれば、様々なことに自信をもって取り組もうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

3 研究の実際

(1) 教材とつながる

ア 子どもの実態把握の工夫

子どもの表現運動に関する意識を把握するためのアンケートを実施した結果、表現運動に対して否定的な考えを持つ子どもが一定数いることが分かった(資料1)。特に、踊りを見られることに抵抗感を持つ子どもの割合は8割を超えている。記述式の質問項目の結果からは、肯定的な回答が見られる一方で「難しそう」「嫌だと思う」「できるか不安」のような否定的な回答も見られた(資料2)。表現運動の経験不足から、踊ることに価値を見出せず、消極的に捉えている子どもがいることが分かった。表現運動の楽しさや自己を表現する喜び、心地よさを味わわせるとともに、仲間との温かなつながりが生まれる単元を構想することで、全ての子どもが安心して表現運動に取り組めるようになると考えた。

質問項目	単元学習当初	
	肯定的	否定的
音楽に合わせて踊るのは好きか。	57.1%	42.9%
踊りを見られるのは好きか。	17.8%	82.2%
お題から想像して、すぐに動きで表すことが好きか。	67.8%	32.2%
友達といっしょに踊りを考えるのは好きか。	60.7%	39.3%

(資料1) 3・4年生34名を対象とした、表現運動に関する選択式アンケートの結果

表現運動と聞いてどんなことを思い浮かべるか。			
難しそう	ダンス	嫌だと思う	友達と踊りたい
ジェスチャー	組体操	できるか不安	真似すること
踊ること	楽しそう	動物や物をます	思うことがない

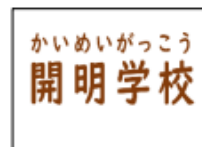
(資料2) 表現運動に関する記述式アンケートの結果

イ 子どもの実態に合った教材や目的設定の工夫

子どもの生活に根差した身近な題材として「四国西予ジオパーク」を取り上げた。子どもの普段の生活を表現する場面や、過去の西予市(海の場合・山の場合・暮らしの場合)を想像して表現する場面、また、過去の西予市にタイムスリップして宝物を見付け、ハプニングを解決しながら現代に持ち帰る場面など、多様な場面設定を用意し、それらをひと流れの動きで踊るシナリオをペアで考えさせた。「具体的な生活の題材」と「空想の世界の題材」を織り交ぜて子どもの想像力を刺激することで、多様な発想を楽しむことができる単元構想を目指した。また、踊りを見られることに抵抗感をもつ子どもが、安心して自己の表現に没入できることを目指し、「うまく踊ること」ではなく「表現運動をみんなで楽しむこと」に重点を置いた単元を設定した。これらの教材、単元設定の工夫により、単元終末には子どもから「友達とクイズ大会がしたい」という自発的な意見が出てくるなど、主体的に表現運動に取り組もうとする子どもの姿が見られた。

ウ 子どもの想像を助けるイメージカードや音楽の工夫

昨年度の研究では、子どもの想像を助けるイメージカードを作成した。海の場合、山の場合、暮らしの場合といった場면을伝えるだけでは、子どもは何を表現すればよいか分からず不安を感じてしまい、表現が画一的なものになると予想された。カードに絵や写真を載せると、子どもの自由な発想を阻害すると考え、場面に沿った言葉のみを書いたシンプルなものにした(資料3)。子どもはカードをめくって出た言葉の特徴や感じを捉え、即興的に表現していた。本年度は、子どもにより馴染み深い物を活用したいと考え、地域に伝わる「宇和町かるた」の絵札をイメージカードに利用した(資料4)。かるたに描かれている風景だけでなく、日差しや風の流れなども想像してイメージを膨らませ、それぞれの解釈で踊りをつくって楽しんでいた。また、ひと流れの動きで踊る際に、場面に適した音楽を選定して流すことで、音の感じに合わせて動き



(資料3) イメージカード



(資料4) 宇和町かるた

を誇張したり、曲調の変化から場面の切り替わりを感じ取ったりして、楽しく表現するようになった。

(2) 仲間とつながる

ア 仲間と豊かに関わり合う活動の場の工夫

子どもの実態から、心と体を解きほぐすことが単元全体の活動を円滑に進めるために必要であると考え、短時間でできる表現遊びを集約した「西予市パッケージ」を作成し、授業の導入などに毎時間取り入れた(資料4)。シンプルで分かりやすい表現遊びの中で、子どもは楽しく体を動かしながら、ペアやグループの仲間と交流を深めていた。また、多様な動きにつながる四つのめあてに合わせて遊びを分類・整理したことで、教師は子どもの実態に合わせて必要な遊びを選択することができ、その後の活動にスムーズにつなげることができた。西予市内の全小学校で西予市パッケージを実践した結果、「子どもの笑顔が増えた」「クラスの協力的な雰囲気が高まった」などの意見が寄せられた。

イ 対話的活動の工夫

本研究では、踊りを見られることへの抵抗感を軽減するために、ペアでの活動を基本にした。子どもに希望を取り、安心して活動できる相手とペアを組ませた。信頼できる相手と活動を重ねていく中で、踊りを見られることに抵抗感があつた子どもも、少しずつ自己表現に自信を付けていった。

「海・山・暮らし」の場面をペアで表現する活動では、簡単なシナリオを書くためのワークシートを活用した(資料5)。場面によって気を付けたい動きのポイントを選択させ、互いの動きを見合う際の視点にした。視点を絞ることで、自分たちの動きをよくするための話合いの内容が質の高いものになり、動きをよりよくするための目標につながっていた。また、シナリオは詳細まで決めさせず、踊りの中で相手と意思疎通を図りながら踊るようにした。子どもは即興的に踊ることの楽しさや、息が合ったときの喜びを感じ取っていた。

さらに、動きを確認する目的でタブレットPCを活用した。昨年度は体育館中央に設置して定点撮影を行った(資料6)。本年度は、ペアで1台のタブレットPCを用いて自分たちの動画を撮影させた。子どもは、自分たちの動きが目指したものになっているかどうかを、客観的に見て話し合っていた。

(3) 自分とつながる

ア 子どもの実態把握の工夫

ウェビングマップを用いて毎時間の振り返りを行った。子どもの気付きを自由に書かせるだけでなく、日付や活動内容も書かせたことで、学びの過程が可視化され、自己の成長を感じ取る様子が見られた(資料7)。教師は、記述内容から子どもの悩みや要望を把握し、指導方針を見直すことができた。ペアでコメントを書き合う場面では、友達のコメントを見て喜ぶ様子が見られた。書かれた内容を教師が紹介すると、周りの子どもからは自然に拍手が起こるなど、支持的風土の醸成にもつながる活動になった。

イ 次への課題や目標を、子ども自身が設定するための工夫

ウェビングマップの子どもの振り返りに対して、教師は励ましのコメントを記入した(資料7)。次時への課題が子どもの意識に残るよう、問い掛ける形で書くこともあつた。子どもの返事には、次時の目標や向上心の高まりが感じられる内容が見られた。

【表現運動】「動きづくりのための 西予市パッケージ」
 ★ 授業始めの5～10分間で取り組み、心と体をほぐしましょう。
 「西予市表現運動4つのめあて」に対応した、遊びやゲームを案じました。子どもたちの日々の様子を見ながら、必要なものを先生方が自由に遊び授業の導入等で使ってください。

めあて1 いろんな動きで (体をかしこめたり、いろいろな動きをしよう)
 ア★ からだジャンケン …説明書 1 ページ
 イ★ いうこといっしょ やることいっしょ …説明書 2 ページ
 ウ★ 言葉を動きに変えて …説明書 3 ページ
 エ★ だるまさんがころんだ …説明書 4 ページ

めあて2 息を合わせて (友達との動きを見ながら、合わせてみよう)
 オ★ 本物と影 …説明書 5 ページ
 カ★ 指先のさいみんじゆつし …説明書 6 ページ
 キ★ ならびかえよう …説明書 7 ページ

めあて3 めざしをつけて (大きく、小さく、速く、ゆっくり、動きを変えてみよう)
 ク★ 新聞紙ムーブメント …説明書 8 ページ
 ケ★ 動物おにごっこ …説明書 9 ページ
 コ★ 進化ジャンケン …説明書 10 ページ
 サ★ お天気ジャンケン …説明書 11 ページ

めあて4 たてこ橋を渡って (場所を広く使って、動きをわかちあおう)
 シ★ かかみにうたって …説明書 12 ページ
 ス★ 愛遊地ゲーム …説明書 13 ページ

※ 活動後には、「気持ちの変化」「うれしかったこと」などを言葉で表現してください。

(資料4) 西予市パッケージの表紙

「山の場面」での動きをペアで考えよう!

場面	内容	そのめあて
オープニング	セリ	かかみにうたって お天気ジャンケン お天気ジャンケン
ダイヤモンドストップ!		
宝探し	たけのこ のけ	かかみにうたって お天気ジャンケン お天気ジャンケン
ハブニング	インシント おいかけろ	かかみにうたって お天気ジャンケン お天気ジャンケン
ダイヤモンドストップ!		
エンディング	たけのこは さる	かかみにうたって お天気ジャンケン お天気ジャンケン

(資料5) ワークシート



(資料6) 定点撮影したものを確認する様子



(資料7) 友達のからコメントと教師とのやり取り

4 研究の成果と課題

(1) 教材とつながる

ア 成果

- ・ 実態把握アンケートにより子どもの意識を詳細に把握することで、実態に合わせた単元を計画することができ、子どもたちの表現運動に対する抵抗感の軽減につながった。
- ・ 「四国西予ジオパーク」は、子どもの実態に合わせて具体と空想の世界を自由に転換できるため、多くの子どもにとって意欲的に取り組むことができる題材だった。
- ・ 子どもの表現を補助するイメージカードや音楽の工夫、みんなで楽しむことに重点を置いた目的設定により、仲間と交流を楽しみながら、進んで自己表現をしようとする姿が見られるようになった。
- ・ 「宇和町かるた」の絵札には、地域のよさが分かりやすく描かれているため、子どもが動きを考える際の助けになった。

イ 課題

- ・ 「四国西予ジオパーク」への理解度により、表現の幅が大きく変わった。多くの子どもの幅広い表現を引き出せるような、より身近な教材を開発する必要がある。
- ・ 場面転換における子どもの表現をより豊かにするために、教具や音楽等の手立てを更に工夫していく必要がある。音楽の長さやテンポ等を工夫して、子どもの自由な発想や表現を妨げないようにしたい。

(2) 仲間とつながる

ア 成果

- ・ 子ども主体でのペア決定は、安心して表現できる環境を保障するものであり、表現し合う楽しさや充足感を味わわせるために効果的だった。
- ・ 「西予市パッケージ」により、授業と表現遊びの境界を子どもが意識なくなり、自然体で表現できる活動の場を提供することができた。また、子ども同士の協調的な声掛けにより、支持的風土が高まった。
- ・ ワークシートにシナリオを書かせて、気を付けたい動きのポイントや、見合う際の視点を定めたことで、話し合いの内容の質が高まった。

イ 課題

- ・ 定点撮影にすると場を広く使って表現することはできるが、細かな動きや表情まで確認することは難しかった。ねらいに応じて、ペア同士で相互に撮影し合う方法も必要だと感じた。
- ・ ICT 機器の活用は自分たちの動きを客観視できる一方、カメラを意識するあまり、表現運動で重要となる没入感を感じにくく、場を大きく使った動きにつながりにくいことが分かった。

(3) 自分とつながる

ア 成果

- ・ ウェビングマップによる振り返りの蓄積で、自己の変容を分かりやすく確認させることができた。記述内容から子どもの悩みや要望を把握し、指導方針を見直す材料になるなど副次的効果もあった。
- ・ 子どもが相互評価を行う活動では、相手の動きをよく観察し、よさを見付けようとする子どもの意欲的な姿が見られた。また、見付けた動きのよさを生かして踊ることで、表現力の向上につながった。
- ・ 教師の評価や助言は、子どもが目標を明確にする一助となった。また、目標を達成した後には、新たな目標を設定するなど、向上心を持って活動に取り組んでいた。

イ 課題

- ・ 振り返りに時間が掛かり、活動時間を短くしてしまった。実際に踊ることを楽しむ時間を何より大切にしたい。そのために、効率的な振り返りと効果的な振り返りを両立する手立てを考える必要がある。

〈参考文献〉

「平成 31 年度・令和 2 年度・3 年度・4 年度・5 年度 研究紀要」愛媛県小学校体育連盟