

全身を使って表現することの楽しさや喜びを実感できる児童の育成

～表現運動における多様な動きを引き出し、児童同士で改善する指導の工夫を通して～

前橋市立新田小学校 折茂 友子

I 主題設定の理由

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）での体育科の目標を受けて、前橋市では、「発達段階に応じて、運動の行い方や技能のポイントを示して、仲間と協働した学習活動を設定したり、段階を踏んだ練習の場を用意したりすることで、児童が『分かった』『できた』喜びや楽しさを実感できるようにする」こと、『やってみよう』『できそうな気がする』と思える運動や、楽しく安全に何度も行いたくなる運動を取り入れることで、児童の意欲を高め、一人一人の運動量を十分確保できるようにする」ことを努力点に置いている。

本校 5 年生の児童は、友達と体を動かすことを好む児童が多く、体育の授業にも意欲的に取り組むことができる。一方、苦手な動きを克服するために自分で考えて練習に取り組んだりすることや、動きのポイントを意識してアドバイスし合いながら自分の能力を高めたりすることは苦手で、できないことを理由に領域によって好き嫌いが分かれている。特に、表現運動については、運動会に向けた決められた動きを音に合わせて表現する活動が中心となっており、動きの型が決まってしまう傾向がある。そのため、どう動いたらよいのか、よい動きはどんなものかを自分で考えて動くことが難しい児童が多い。教師側も、児童の多様な動きを引き出す具体的な指導方法や、効果的な交流活動の取り入れ方に課題がある。しかし、表現運動には勝ち負けがなく、心身を解き放して体を動かすことの心地よさや友達と一緒に体を動かすことの楽しさや喜びを感じることができる運動である。そのため、運動が苦手な児童にとっても、楽しんで取り組むことができると考えられる。

こうした実態を踏まえ、本研究では、動きの種類であるレパートリーや動きに工夫を加えたバリエーションを増やす活動を設定したり、観点を明確にしたアドバイスタイムの取り入れ方を工夫したりすることにより、全身を使って表現することの楽しさや喜びを実感できる児童を育成することができると考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

表現運動において、全身を使って表現することの楽しさや喜びを実感できる児童を育成するために、動きのレパートリーやバリエーションを増やす活動の設定や、アドバイスタイムの工夫を取り入れたことの有効性を、実践を通して明らかにする。

III 研究の見通し

- 1 イメージを動きにして即興的に踊る「レパートリーを増やす活動」や、観点を基にグループで動きの工夫を取り入れて踊る「バリエーションを増やす活動」を設定することで、多様な動きを身に付け、全身を使って表現する楽しさを味わうことができるだろう。
- 2 ペアグループで観点を基に動きを見合い、改善する「アドバイスタイム」を工夫する

ことで、自分では気付かない動きのポイントに気付いたり、動きを改善するための方法を考えたりして、動きの質が高まり、できた喜びを味わうことができるだろう。

IV 実践内容

本研究では、小学校第5学年3クラス（児童数 72 名）の体育科「表現運動」において授業実践を行った。実践の流れは表1の通りである。

1 見通し1【動きのレポートリーやバリエーションを増やす活動の設定】

表1 実践の流れ（単元計画）

時数	主な学習内容			まとめ・振り返り
1	ウォーミングアップ	【オリエンテーション】		
		・学習課題、学習の進め方、表現運動の約束事を知る。		
		・心と体をほぐす。		
2		レポートリー	バリエーション	
3		○「リーダーに続け」	○見付けた動きを工夫する活動	○3つの観点に基づいた
4	(くるくる／はねる／からまる など)	『おせんたくしましょ』(2／5)	交流と動きの改善	
5	【発表会】			
	・前時までの活動を振り返りながら、完成させた動きを発表する。			

(1) 実践の概要

動きのレポートリーを増やすために、即興的に踊る場面では、『くるくる』『からまる』『のびる』など、動きのイメージを書いたカードを使った「リーダーに続け」の活動を取り入れた。ここでは、自分では気付かない多様な動きに気付けるように、カードに書かれたイメージを即興的に動きにしたり、リーダーのまねをして動いたりする活動を設定した。

また、動きのバリエーションを増やすために、グループでひと流れの動きを考える場面では、「リーダーに続け」で見付けた動きに3つの観点「Speed（速さ）・Space（空間）・Strong（強さ）」（以降「3◎」とする）を加え、動きに工夫を取り入れる活動を設定した。

(2) 結果と考察

「リーダーに続け」では、イメージを即興的に動きにしたり、友達のまねをしたりすることによっていろいろな動きを知ることができ、動きのレポート

最初の方はまだはかばかしくて、あまり大きく動けなかったけど、たまたまが転んだや材料集めを何回かやっていくうちに大きく動けるようになってきました。

図1 児童の学習カードより



図2 空間を広く使った様子

リーが増えた。短い時間でリーダーを交代し、次々にたくさんの動きに触れさせたことで、抵抗感が減って安心して動けるようになり、表現することのおもしろさを実感したり、楽しく体を動かしたりできるようになった。学年全体で半数以上の児童が、自分の動きの変化を単元後の振り返り（自由記述）に書いていた（図1）。

また、3◎を示したことで、動きを工夫する具体的な方法を考えることができ、狭い範囲で固まって動いていたグループが、空間を意識して広がったりまとまったりしながら動く

さうかみしすつあたになんていことろを、たまたま高くして、おぼふあひあとなんたまたまあたあめか大きく各々ところを広くしたりせましたりしていろいろなところを工夫しました。

図3 児童の学習カードより

など、動きのバリエーションを増やすことができた（図2）。授業後の振り返りでは、3◎を意識した記述が学習カードに見られた（図3）。

2 見通し2【アドバイスタイムの工夫】

(1) 実践の概要

自分では気付かない動きのポイントに気付いたり、動きを改善するための方法を考えたりできるように、ペアグループで動きを見合い交流する活動「アドバイスタイム」を取り入れた（図4）。最初に3⑤の中から自分たちが選んだ観点について、どんなところを工夫したのかを伝えるアドバイスカードをペアグループに渡し、見てもらう観点を明確にしておいた（図5）。相手グループは、その観点到に沿って表現を見て、工夫ができていのかどうか、場面が伝わったかどうか、どうするともっとよくなるかなどを考え伝えるようにした。アドバイスをもらったグループは、それを基にもう一度相談したり、実際に動いてみたりして、動きの改善を図った。



図4 アドバイスタイムの様子



図5 アドバイスカード

(2) 結果と考察

表2 児童と教師とのやり取り

<p>【Strong（強さ）を使ったグループに対して】</p> <p>児A：B君がもっと手足を激しく動かしてみるといいんじゃないかな？</p> <p>児B：どんなふうにしたらいいのかなあ。</p> <p>T：A君だったらどんなふう動くの？</p> <p>児A：こんな感じで！（実際に、手足を動かしたり、ピョンピョン跳ねたりする。）</p> <p>児B：なるほど。もっと大きさにやってみればいいのか。そのほうがポップコーンらしいかも。（グループに戻って、実際に動いてみる。）</p>
--

アドバイスカードを用いたことで、観点を意識した具体的なアドバイスをすることができた（表2）。また、もらったアドバイスを基に、グループでもう一度話し合い工夫することで動きが改善されたり、動きの高まりを感じたりすることができた（図6）。

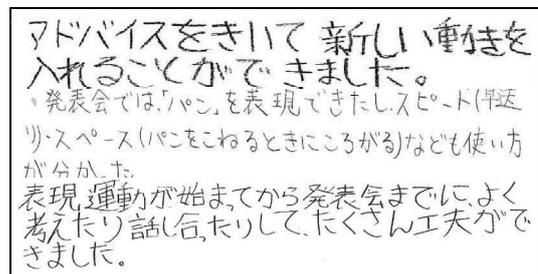


図6 児童の学習カードより

V 研究のまとめ

1 研究の成果

- 動きのレパートリーやバリエーションを増やす活動を設定したことによって、観点を意識して動きを変化させることができるようになり、多様な動きにつながった。また、表現することへの抵抗感が減り、表現することのおもしろさを実感したり、体全体を使って友達と楽しく体を動かしたりできるようになった。
- 動きを工夫する観点を明確にしたことによって、観点到に沿った具体的なアドバイスをし合うことができ、速い動きだけをしていたグループが、遅い動きも取り入れて変化をもたせた動きにするなど、動きの改善につながった。また、改善した動きを見てもらい、認めてもらえたことで、自信をもって表現できるようになり、できた喜びにつながった。

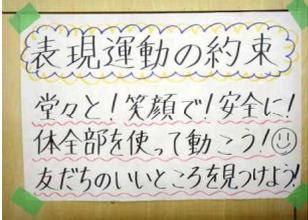
2 今後の課題

- 見付けた動きを工夫する活動において、題材や児童の実態に応じた、より有効な観点を考える必要がある。
- アドバイスタイムでは、『わたあめがぐるぐる回るところ』といったように、表したいイメージを共有した上で交流した方が効果的だったので、観点到の他にも伝え合う情報を吟味する必要がある。

VI 授業案

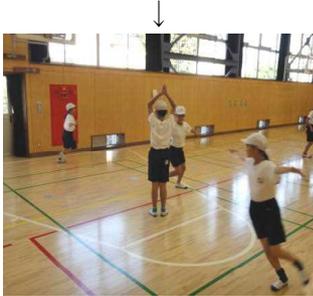
第5学年 単元名 お料理しましょ（表現運動）（本時は4／5）

本時のねらい 全身を使って即興的に踊ったり、見つけた動きを工夫してひと流れにして踊ったりすることができる。

主な学習活動	指導の工夫	子供の姿・反応例
<ul style="list-style-type: none"> ウォーミングアップをする。 <p>【音楽をかけて準備運動】 【だるまさんがころんだ】 【だるまさんが〇〇した】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> リズムカルな音楽を流し、楽しく体操したり、踊ったりすることで、心身を解放できるようにする。 「走って止まる」の繰り返しの中で、自分で考えたポーズでピタッと止まったり、テーマに沿った動きをしたりできるように、テンポよく太鼓で合図をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 体を大きく使ったり、友達と関わり合ったりしながら、楽しく体を動かす。 <p>○反応例 「たくさん動いて気持ちいい。」 「おもしろいポーズができた。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> 本時のめあてをつかむ。 <p>特ちょうのある動きを見付けたり、動きをレベルアップさせたりして、表現を楽しもう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 表現運動の授業での約束事を確認するために、全員で声を出して読むよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> 前回の学習を生かして、さらに動きを工夫していくことを知り、見通しをもつ。 <p>○反応例 「今日は、前よりももっと動きを工夫してみたいな。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> 即興的な動きを楽しむ。 <p>レパートリーを増やす活動</p> 	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな動きに触れることができるように、短い時間で合図を出し、先頭のリーダーを変えていく。 カードには、イメージマップに挙げた料理につながる言葉を書いておく。 自分では気付かない動きに気付けるように、特徴的な動きをしている児童を紹介する。 	<ul style="list-style-type: none"> 「リーダーに続け」をして、カードに書いてある動きを即興的に表現する。 リーダーのまねをして動く。 <p>○反応例 「『くるくる』はこんな感じがいいかな。」 「〇〇くんの体をねじってるのがおもしろいね。」 「そういう動きもあるんだ。」</p>
<ul style="list-style-type: none"> 見つけた即興的な動きを使って、ひと流れの動きを作る。 <p>バリエーションを増やす活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> 動きの質が高まるように、動きを工夫する観点「Speed（速さ）・Space（空間）・Strong（強さ）」を提示し確認できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 「リーダーに続け」で見つけた動きやその場で考えた即興的な動きを工夫して、ひと流れの動きを作る。



もっと広くすると・・・



Speed (速さ)	Space (空間)	Strong (強さ)
速くーおそく スローモーション 早送り 巻き戻し	広くーせまく 高くー低く 散らばるーまとまる 大きくー小さく	力強くーやさしく はげしくー静かに

- ・ 観点を意識して動きを工夫しているグループを紹介し、具体的にどう工夫したらよいか気付くことができるようにする。
- ・ 終わりが分かるように、最後はポーズで3秒止まるよう指示する。
- ・ 自分たちの動きを確認できるよう、鏡コーナーやタブレットコーナーを設置する。

○反応例

「速さの⑤を使って、速く回ってみよう。」
 「『くるくる』の動きを使ってわたあめをやってみよう。」
 「タブレットで撮って、見てみようよ。」



- ・ ペアグループにアドバイスを送ったり、アドバイスを基にさらに動きを工夫したりする。

アドバイスタイム



- ・ ペアグループが選んだ観点を意識して表現を見るように促す。
- ・ 動きの質を高めるために、ペアグループからもらったアドバイスを基に、さらに動きを工夫するよう促す。

評価項目【技】
見つけた動きを工夫して、ひと流れの動きにして踊ることができる。
(観察・学習カード)

- ・ 自分たちで選んだ観点を示したアドバイスカードをペアグループに渡し、そこを中心に見てもらう。
- ・ よかったところや、改善点を伝え合う。

○反応例

「回るところで速さの⑤を使って、速く動いてみるから見ててね。」
 「ゆっくり動く部分も入れてやってみると、変化が出ていいと思うよ。」

- ・ 本時の学習を振り返り、まとめをする。



- ・ 学習の成果を実感できるように、絵や言葉で表す欄や、観点別評価をする欄を設けた学習カードを用意する。
- ・ 動きの質を高める工夫の仕方を確認し、3⑤を意識した動きをしていたグループを賞賛したり、3⑤を意識した記述をしていた児童を意図的に指名したりして、次の学習への意欲付けとなるようにする。

- ・ 学習カードに振り返りを書き発表する。

○反応例

「速さの⑤を使って、速くしたり遅くしたりして、レベルアップできました。」
 「友達のアドバイスを聞いてもっと大きく動けば表したいことが伝わりやすくなると分かりました。」

<参考資料>

吉田伊津美:『たくさん遊んでたくさん動こうー幼児期に多様な動きを経験するためにー』リーフレット,2015.