

1 3	豊橋	○下地小 鈴木進平 津田小 小田加奈子 北部中 横内隆之 西郷小 中矢有紀子 賀茂小 横山哲生 北部中 渡邊彩佳 北部中 近藤大嗣 大村小 村松礼実 西郷小 原田達矢 前芝小 平野嵩晃 前芝中 合田渉馬 津田小 清水颯人
-----	----	---

分科会番号	1 1	分科会名	保健体育（体育）
-------	-----	------	----------

心と体を解放し、仲間と関わり合いながら、
夢中になって運動に取り組む子の育成

～第2学年 表現リズム遊び 「デビルしんぺーとなりきり勝負だ！」の実践を通して～

1 主題設定の理由

スポーツ庁が行った令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果によると、児童生徒の運動能力はコロナ禍の影響を受け、低下しているのが現状である。児童生徒の運動や健康への関心を高め、自ら運動に親しもうとする気持ちを育てるためには、日頃から体を動かす楽しさや気持ちよさを味わえるようにする必要がある。「できるようになる」ことはもちろん大切であるが、技能のみを求めるような授業ではなく、運動が苦手な児童生徒でも「できるかも」「やってみようかな」と思えるような授業展開をしていくことが、運動好きな児童生徒を育てることにつながるのではないかと考える。

本学級には、体を動かすことが好きな子が多く、休み時間には外で遊具遊びや鬼ごっこなどをして遊んでいる。しかし、授業中、自分の考えを友達に伝えたり、よりよくなるように友達へ声かけをしたりする子は少ないように感じ、運動を通した子どもたちの関わり合いが見られなかった。

このような現状から、①音楽に乗ってはずんで踊ったり身近なものになりきったりしながらのびのびと体を動かしながら楽しく表現リズム遊びを行うことで、体を動かすことに夢中で取り組む体験をし、それにより運動好きの子を更に増やしたい。②友達の表現を見たりまねたりすることで、友達に伝えたり声かけしたりするなどの関わりをもてるようにし、多様な動きができるようにしたい。この2つの願いをこめて、本研究主題を設定した。

2 研究の構想

（1）目ざす子ども像

- 心と体を解放し、夢中になって表現リズム遊びに取り組む子
- 工夫した動きを友達に伝えたり友達の動きをまねたりして仲間と関わり合う子

（2）研究の仮説

【仮説1】

4つのくずしと即興性を意識した簡単なダンスをウォーミングアップで行ったり、多様なテーマをたくさん行ったりすることで、心と体を解放し、夢中になって表現リズム遊びに取り組むことができるだろう。

【仮説2】

表現するテーマに変化を与え、工夫した動きを即興的に表現する。工夫した自分の動きをグループで伝える場を設けることで、自分の考えを友達に伝えたり、友達の考えを聞いて動きをまねしたりすることができるだろう。

(3) 研究の手だて

仮説1の手だて

① ダンまねミュージック

単元を通して、ウォーミングアップとして5曲の「ダンまねミュージック」を行う。5曲それぞれで、4つのくずしと即興性を意識して行う【資料1】。簡単に取り組めるダンスを行うことで、子どもたちは夢中になって表現リズム遊びに取り組みだるう。

♪さんぽ	いろいろな方向に歩いたり、踊ったりしよう。(空間・場のくずし)
♪貨物列車	へそベルトを大きく動かして体でじゃんけんをしよう。(体のくずし)
♪アイドル	友達の動きをまねしてみよう。(人間関係のくずし)
♪マツケンサンバ	テーマに合う動きをすぐにやろう。(即興性)
♪ダンス w-up (H25 研究部作成)	スピードを変えて、体を動かそう。(リズムのくずし)

【資料1】ダンまねミュージックについて

② 豊富なテーマと音楽

表現遊びとなるテーマを10種類作成する【資料2】。動きに特徴のあるもの・できごと(ジェットコースター、クモの巣に引っかかる など)や子どもたちの生活経験からイメージしやすいもの(カイク・ポップコーン など)を中心にテーマを設定する。また、テーマをかたる形式でめくるようにし、表現リズム遊びに運の要素も追加した。また、子どもたちが夢中になって表現リズム遊びを行うために、音楽を流した。手元で、選曲や音量を調節できるように、ワイヤレスMP3プレイヤーを使用する。音楽を流すことで、心と体を解放し、体を動かすことができるだろう。



【資料2】動物、遊園地、乗り物、食べ物、ジャングル探検、虫、川・海、忍者、天気？

仮説2の手だて

即興的な表現についての伝え合い

表現リズム遊びに慣れた子どもたちに、工夫した動きを即興的に表現できるように、表現のテーマに変化を与える。これにより、子どもたちは、お題に対応した動きをどうすればいいかわからず、困るだろう。そこで、グループで話し合う時間を設ける。自分や友達の工夫した動きを伝え合うことで、自分たちの動きをよりよくしようとする気持ちが高まり、より洗練された動きを目ざすだろう。

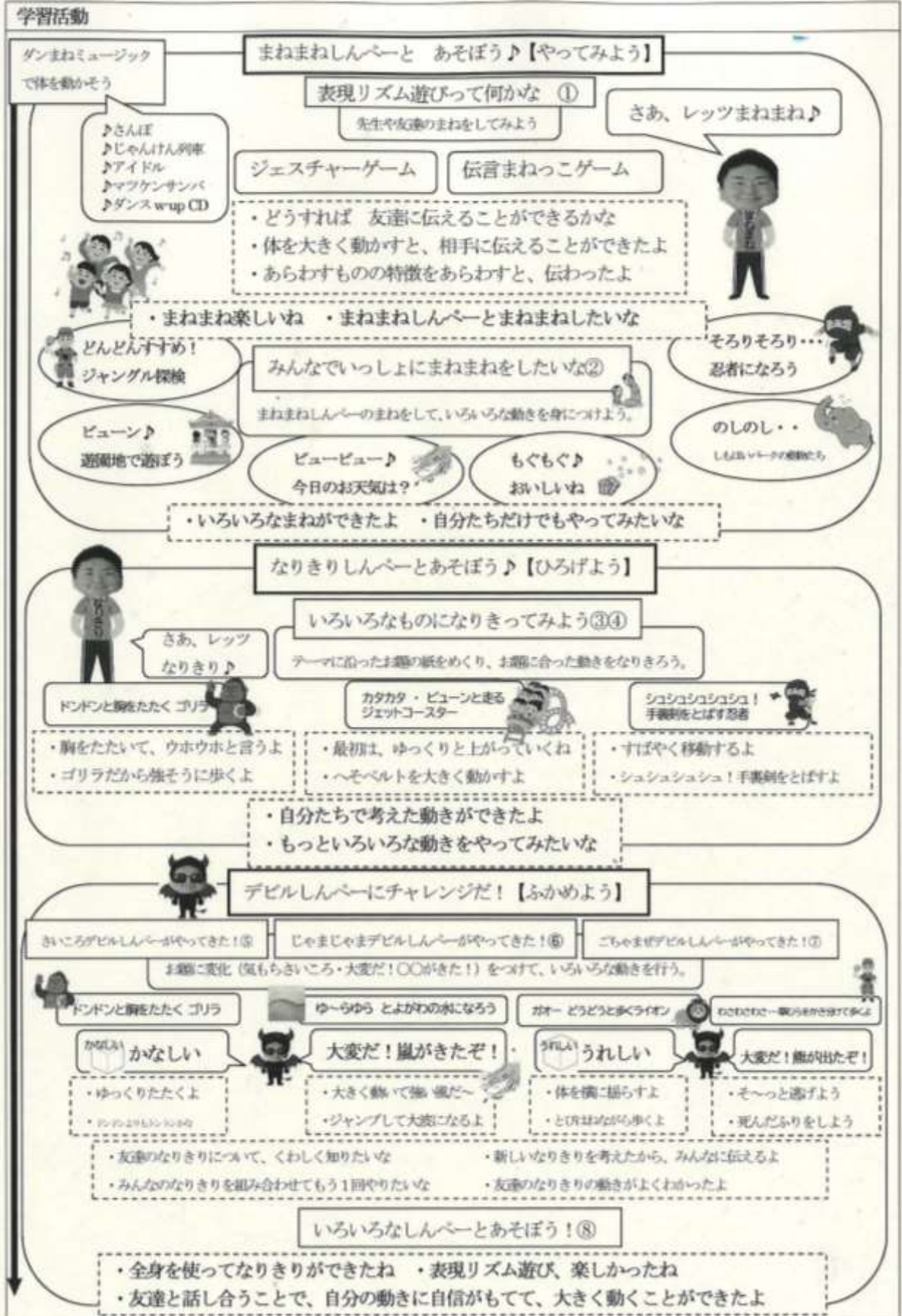
(4) 抽出児について(A児)

A児は、運動に関するアンケートでは、「運動することは、どちらかというと苦手」と答えた。理由を問うと、「走るのが遅いから。」と答えた。また、体育の授業や休み時間の様子を見ていると、タブレット端末を使って友達の動きを見たり友達の走り方をまねしたりするなどの運動に関する友達との関わり合いがあまり見られていない。

本実践を通して、表現リズム遊びに夢中で取り組み、友達に動きを伝えたり友達から動きを伝えてもらったりする関わり合いの中で、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようになってほしい。

(5) 単元構想

【単元構想図】(8時間完了)



3 研究の実践

(1) 表現リズム遊びって何かな まねまねしんぺーと一緒に

みんなでまねまねをしたいな (第1・2時)

ダンまねミュージックやジェスチャーゲーム、伝言まねっこゲームを行った。音楽に合わせて体を動かしたり、身近なものになりきって表現したりする活動を楽しむA児の姿が見られた【資料3】。A児の振り返りでは、みんなと歩いたことが楽しかったと書いていた【資料4】。表現リズム遊びを通した友達との関わる様子が、少しずつ見られてきた。

【資料3】ダンまねミュージックでじゃんけんをするA児 (第1時)



(2) なりきりしんぺーと一緒に いろいろなものになりきってみよう (第3・4時)

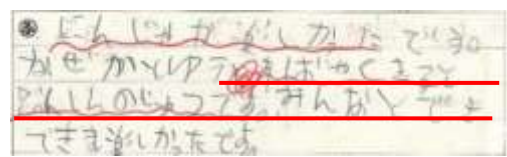
第3時では、A児が友達と更に関わり合えるよう「なりきり遊び」を取り入れた。チームでテーマカードをめくり、先頭の動きを後ろがまねをする。そうすることで、A児がチームの仲間の動きをまねしたり、自分の動きを仲間に伝えたりする姿が見られることを期待した。その中でも、A児は、忍者のなりきり遊びで、チームの仲間すすんで動きを伝えていた【資料5】。振り返りでは、「忍者のときに、みんなとできて楽しかった」と記述していた【資料6】。A児が楽しそうに友達に伝える姿が見られた。表現リズム遊びで、チーム内との関わりをもてたので、学級全体にも関わられるようになってほしいと考えた。

【資料4】 振り返り (第2時)

【資料5】チームに忍者の動きを伝えるA児 (第3時)



【資料6】 振り返り (第3時)



(3) デビルしんぺーがあらわれた!

じゃまをしてくるデビルしんぺーと勝負だ! (第5・6・7・8時)

自信をもってなりきりができてきたA児は、みんなの前で、跳び跳ねたり、すばやく動いたりして、カマキリになりきってデビルしんぺーと戦った【資料7】。振り返りでは、「みんなと一緒にできたことが楽しかった。みんなに動きを伝えた」と記述してあった。以上のことから、A児は、さまざまな表現リズム遊びやグループでの伝え合いを通して、自分の動きに自信をもち、楽しく表現リズム遊びに取り組むことができたことがわかる。



【資料7】みんなの前でデビルしんぺーと虫になりきってバトルをするA児 (第8時)

4 仮説の考察

(1) 仮説1の手だてについて

① ダンまねミュージック

【資料8】は、ダンまねミュージックで、友達（点線）のまねをしようとするA児（実線）である。友達（点線）のまねをして、いろいろな動きを身につけることができた。また、へそベルトを鏡に貼られた四角に入れるために、いろいろなポーズをしようとしていた【資料9】。A児は、ダンまねミュージックで自分の動きに自信をもち、その後の活動に取り組むことができたと考えられる。A児だけではなく、多くの子が、ダンまねミュージックで、ウォーミングアップをすることによって、いろいろな子とハイタッチやじゃんけん、まねなどで関わり合うことができた。そして、4つのくずしと即興性を意識して表現リズム遊びに取り組むことができた。以上の結果より、手だて「ダンまねミュージック」は有効だったと考える。

② 豊富なテーマと音楽

テーマをたくさん準備したことで、子どもたちは飽きずにいろいろな表現リズム遊びに取り組むことができた。また、どんな動きかをイメージしやすくするために、身近なもの（カイト、とよがわの水、ポップコーン など）をテーマに使った。更に、音楽を流すことで、子どもたちはテーマの世界に入り込み、表現リズム遊びに没頭することができた。音楽のテンポを速くしたり遅くしたりすることで、リズムのくずしにつながり、いろいろな速さで表現リズム遊びに取り組むことができた【資料10】。しかし、オノマトペ（ヒューン・あつあつ など）を使ったことで、イメージしやすい反面、動きが単調になってしまった。

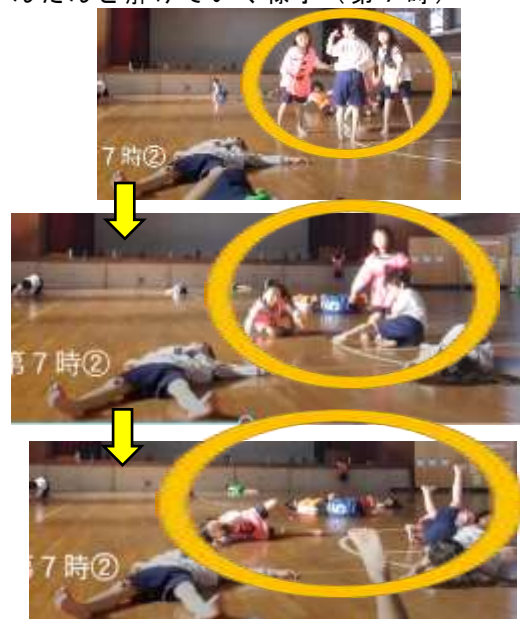
【資料8】 ダンまねミュージックで友達のまねをしようとするA児（第5時）



【資料9】 ダンまねミュージックのときに、へそを大きく動かそうとするA児（第3時）



【資料10】 雪の銅像が太陽の暑さでだんだんと解けていく様子（第7時）



(2) 仮説2の手だてについて

・即興的な表現についての伝え合い

第6時、デビルしんぺーが登場し、納豆のなりきりに突然、表現の動きを変える変化を与えた。突然のことに困惑し、多くの子どもたちが、とっさになりきることができず、立ったままだった。そこで、子どもたちはチームで話し合い、どんな動きがあるか確認した。その後、同じテーマで行うと、跳びはねたり床に寝て体を動かしたりした動きが見られた【資料11】。

自分だけでは、どうやって動けばいいかわからないようなテーマでも、友達と話し合い、いろいろな動きを伝え合うことによって、さまざまな動きが見られた。このことから、手だて『即興的な表現についての伝え合い』は有効だったと考える。

5 成果と今後の課題

(1) 研究の成果

ダンまねミュージックを取り入れたことで、簡単なダンスをしながら、いろいろな動きや4つのくずし・即興性を意識して体を動かすことができた。また、豊富なテーマの中、音楽をかけてやることで子どもたちは解放的な気分で、表現リズム遊びの世界に浸ることができた。そして、デビルしんぺーが登場しテーマに変化を与えることで、子どもたちが話し合いの必要性を感じ、子どもたちの関わり合いを生むことができた。目ざす子ども像に近づくことができたと感じる。

(2) 今後の課題

豊富なテーマや音楽を用意し、教師自身も率先して表現を楽しむ姿を見せることで、子どもたちは単元を通して楽しそうに活動していた。しかし、体全体を使って特徴を表現している児童はやや少ないように感じた。動きが小さい児童に対して、よりダイナミックな表現ができるような教師の継続的な声かけが必要であると感じた。また、テーマが豊富だったことで、1つ1つの表現に対してこだわる時間を設定できなかったことも課題として挙げられる。今後は、1つ1つのなりきをさらに深めたり、1つのテーマからいろいろな表現を編み出して共有したりするための授業展開や教師の声かけについてさらに研究を進めたい。

【資料11】



即興的な出来事にとっさに反応できない



話し合い



話し合いの後、いろいろな動きが見られた

大変だ！
あつあつご飯の
上に！