

## 7. 支部で目指す子供の姿に迫るための手立て

### (1) 言葉かけ

#### □伴奏

表現運動を行うにあたり、題材や場面をイメージすることが難しい子供もいることが考えられる。そのため、単元前半の授業のはじめに先生が話す口伴奏に合わせて表現する時間をつくるようにする。「周りをよく見渡して進もう。大変だ、トラが出てきた！大慌てで逃げよう！」「海に入って泳ごう。深く潜るとクラゲがいたよ。ゆらゆら一緒に泳いでみよう。」など、できるだけ具体的な口伴奏を話していくことで、イメージしたことを体で表せるようにしていく。また、いろいろな動きができるように、友達の動きをみて真似させたり、よい動きはすぐに全体の前で取り上げてまとめたりして、みんなで共有し、イメージを動きにつなげられるようにしていく。

#### 動きを引き出すための言葉かけや問いかけ

イメージと動きをつなげるためには、先生が子供たちの動きを見ながら適切な言葉をかけ、よい動きを見つけて価値づけを行い、全体に広げていく必要がある。子供の多様な表現を認めつつ、よい動きを引き出すために**イメージを広げる言葉**、**全身を使った動きを広げる言葉**、**群の動きを引き出す言葉**を意識して適切な言葉かけをして、よい動きを引き出して広げられるようにしていく。

#### 【イメージを広げる言葉】

- ・オノマトペ  
(ドッカーン、ヒューヒュー)
- ・イメージを言葉で表してみる(問いかけ)

#### 【全身を使った動きを広げる言葉】

- ・具体的でおおげさな例  
(天井に届くように・・・)
- ・体の部分を具体的に示す  
(頭、髪の毛、目線、表情、肩、ひじ、指先、腰、へそ、足)

#### 【群の動きを引き出す言葉】

- ・動きの例を示す  
(合わせて動いてからばらばらになるのはどう?)

### ◇場面のイメージができない子には・・・

#### 【オノマトペ】



- ・ザブーン、ザザザザ！大きな波が来たよ！
- ・吊り橋が揺れているよ！ユラユラ、グラグラ！

#### 【イメージを言葉で表してみる】



もし実際に真っ暗な洞窟の中にいたら、どんな動きをする？

その様子を、動きで表現してみよう。

「まっくらなどうくつ」のカルタをめくったけど・・・

少しずつ、そろそろと進むかな。



### ◇イメージができているが動きに表せない子には・・・

#### 【イメージを言葉で表してみる】



「強い風」ってどんな感じ？

それなら、頭や手を大きく動かして回ってみようか！

「テントが風でとばされた」のカードだ！  
風が強い様子だけど、どうしたらいいかな？

速くて、回っている感じかな。



◇表現できているが全身を使っていない子には・・・

【場所や体の部分を具体的に示す】



〇〇さんは、おなかを抱えて、床を転げまわって笑っているよ。笑いが止まらない様子がわかるね。

「笑いキノコを食べちゃった」だから、色々な動きをしながら笑ってみよう！



(2) 友達と高め合う関わり方 (対話的な活動の充実)

**題材 (場面) の設定・・・題材とのかかわり①**

今回の授業では、子供が自己の心身を解き放って、イメージの世界に没入できるように、単元の前半は、学習の見通しをもち、心と体をほぐす運動に取り組むとともに、無人島探検の特徴的な場面について、ひと流れの動きにして踊りながらその行い方をできるようにしていく。

単元の導入では、無人島の地図を活用しながら、生息していそうな生物や起こりそうな出来事などを子供が想像することを促すとともに、学習の進め方や単元の目標を確認し、学習の見通しをもつことができるようにしていく。その際、より多くの子供が場面から動きをイメージできるようにするために、複数の場면을提示できるようにしていく。

**イメージカード・・・題材とのかかわり②**

「無人島探検」の中から、いろいろな場면을イメージして表現することができるように、イメージカードを活用して学習を進めていく。イメージカードに書いてある場面の様子や言葉を見てイメージし、即興的に踊るようにする。

イメージカードの内容については、子供たちがイメージしやすいものがよいのではと考えている。そのため、単元のはじめに子供たちに無人島の中で出会いそうな生物や起こりそうな出来事について考えてもらい、イメージマップにまとめ、みんなで共有できるようにする。そして、出てきた場面からイメージが広がりそうなものを選び、イメージカードを作るようにする。

○カードの内容

ジャングルエリア	海中エリア	テントエリア
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ぐらぐら吊り橋</li> <li>・〇〇 (生き物) と遭遇!</li> <li>・まっくらなどうくつ</li> </ul> <p style="text-align: right;">など</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クラゲとゆらゆら</li> <li>・魚をつかまえる</li> <li>・サメが来た! 逃げろー!!</li> </ul> <p style="text-align: right;">など</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テントが風でとばされた!</li> <li>・まきを割って火をつけよう!</li> <li>・服を洗おう!</li> </ul> <p style="text-align: right;">など</p>

○カードの活用の仕方

単元中盤 (広げる)	単元終盤 (深める)
イメージカードをめくり、 即興的に踊る	イメージカードをめくり、 即興的に踊る

### グループ活動・・・子供同士のかかわり

イメージしたことを体で表したときに、自分の動きがよいのか悪いのかわからなくて、自信をもって動けない子どもがでてくることが考えられる。自分の動きに自信をもって動いたり、よい動きを知ったりするために、友達同士で動きを見合う時間を作るようにする。単元後半はペアグループをつくり、お互いの動きを見合う時間を作る。その際、タブレットパソコンで撮影し、自分たちの動きも見られるようにする。よかった動きを見つけ、伝え合うことで動きのバリエーションを増やし、自分たちの動きをタブレットパソコンで見ることで、よりよい動きの工夫ができるようにしていきたいと思う。

単元中盤では、イメージカードを使って、二人組でひと流れの動きで即興的に踊るようにする。イメージカードをめくり、一人が動く役、もう一人が動きを見る役にする。動きを見ることでどんな動きがよいのかを知ることができ、自分の動きの幅を広げることができるのではないかと考えている。また、即興的な踊りの中で、子供の動きの中に「追いつ・追われつ」「戦い・対決」といった、二人組での対応・対立の動きを引き出したい。

単元終盤では、4～5人組グループで運動に取り組み、自らが選んだエリアでひと流れの動きで踊るようにする。表したい感じを中心に、感じの異なる動きや急変する場面など変化のある動きをつなげて、メリハリ（緩急・強弱）のあるひと流れの動きになるように工夫して、感じを込めて踊ることができるようにする。また、課題を見付ける活動では、他のグループの友達に自分たちが選んだエリアでの踊りを見てもらう。その際、ICT 機器で撮影し、自分たちの動きも見られるようにする。よかった動きを見つけ、伝え合うことで動きのバリエーションを増やしたり、自分たちの動きをタブレットパソコンで見ることで、よりよい動きの工夫ができるようにしたりしていきたいと思う。これらの活動を通して、表したい場面がよく分かるように、単元の前半で見付けた特徴的な動きを生かして、変化のある動きを工夫していけるようにしていく。そして、最後の時間で発表会を行ったり、撮影した踊りを見合ったりして、お互いのよさを認めあえるようにしていく。

### (3) 場、ルール

#### 用具を用いた場の設定

単元中盤から終盤にかけて、場の一部に跳び箱の1段目や平均台・マットなど、高さのある物を設置する。そうすることで、子供の動きの高低差をつけ、誇張された動きを引き出せるようにしていく。

#### ルール

子供一人一人が自己の心と体を解き放って踊るためには、安心して運動に取り組めるようにすることが必要不可欠であると考え。また、自己と友達の動きの違いから、そのよさに気づき、認め合うことが、集団で学習するにあたっての大きな意義だと考えている。そのため、単元の導入の時点で、子供に対して以下の点を徹底して指導していく。

- ①運動中は周りをよく見て、友達とぶつからないように心がける。
- ②友達の踊りの中から、自分踊りとの違いやよさを見つけるようにする。  
冷やかしか悪口は絶対に言わない。

(4) 心と体をほぐす運動

どの子も踊ることに対する恥ずかしさや抵抗感なく学習に入れるように、授業のはじめに心や体をほぐすような運動を取り入れるようにする。みんなで体を動かし楽しい雰囲気をつくることで、心を開放することができると考えている。

**「おおげさじゃんけん」(1時間目)**

2人組でじゃんけんをする。

勝った人→全身を使っておおげさに喜ぶ。

負けた人→全身を使っておおげさに悲しむ。

**「仲間集め」(2・3時間目)**

体育館を自由に動き回り、出会った人とハイタッチをする。先生がたたいた拍手の数の人数で集まる。

**「エアスポーツ」(4時間目)**

グループでスポーツの場면을イメージして、みんなで表現する。

**「新聞紙になろう！」(1・2時間目)**

先生やペアの一人が新聞紙を自由に動かし、子供はその動きを体で表現する。

**「リーダーに続け」(3・4時間目)**

4～5人のグループで縦一列に並ぶ。先頭の人がリーダーとなり、後ろに並んでいる人がリーダーの動きを真似する。