

小学校におけるリズムダンスの実践 ——ダンス学習で育むコミュニケーション能力—— Practice of Rhythm Dance at Elementary School ——Communication Skill Fostered by Dance Learning——

石川 裕子

和歌山信愛女子短期大学 保育科

学習指導要領改訂に伴って、保健体育科においても言語活動の充実が求められるようになった。ダンスの授業における創作活動は「課題解決学習」であり、身体を使った「体験学習」であり、創作の過程においては「調査学習」であるなど、様々なアクティブ・ラーニングの形態を持つ。そこで、本研究は小学第5学年で表現運動のリズムダンスの授業を5時間単元で実施し、グループワークでの創作活動を行い、その達成度と形成的授業評価を用いて学びの検証を行った。

キーワード：表現運動、リズムダンス、コミュニケーション、リズムジャンプ

小学校体育

1 はじめに

平成21年に告示された中学校学習指導要領改訂に伴い、中学校1・2年生での武道とダンスを含む全領域の必修化が示された(文部科学省 2008)。そこには、「集団活動や身体表現などを通じてコミュニケーション能力を育成する」ことを重んじる基本方針において、ダンスが必修化された背景がある。

表現運動の特性は、「互いのよさを生かし合い仲間と交流して踊る楽しさや喜びを味わうことができる運動」であり「心と体で仲間とコミュニケーションを豊かに広げることができる運動」である。また、ダンスは、身体の動きだけでなく、他者との関係性における相互行為によってコミュニケーションを育んでいく営みである(向出 2015)。

「創作ダンスのための課題解決学習」は、まさにアクティブ・ラーニングと言える。「創作ダンス」の学習は、「課題解決学習」であり、身体を使った「体験学習」であり、創造の過程においては「調査学習」である等、多様なアク

ティブ・ラーニングの学習形態を持つ。さらに「創作ダンス」は、学習者同士が「グループ・ワーク」を繰り返し、自他の違いを認め合いながら目標の達成に向かって進んでいく学習である(野邊、西田 2015)。そして、活動そのものにおいて、常に自己とのコミュニケーションが行われると考えられ、イメージやアイデアを煮詰め、動きを生み出すことは、現在自分が何を感じ、考えているかを自身に問いかけ認識することから始まるといえる。そこから、今まで知らなかった自分を開拓し、新しい自分を発見することで、「友達の意見を尊重」し、「皆で協力する」という態度や、「同じテーマを与えられても一人一人感じ方、捉え方が全然違う」というように「個性の表れ」も他者との関わりから認識されている(原田 1996)。

さらに、「かかわり合いの中で交わされるアドバイスは、教師の言葉かけよりも生き生きとしており、わずかな技能の高まりをともに喜び合うことで、主体的に課題を解決していこうとする意欲の高まりが見られた。」(辻 2001)とし、かかわりが豊かになれば学習意欲が高まり、技能の向上もみられる。

石川 (2022) は、小学第4学年での表現運動の授業を実施し、2時間単元と4時間単元で行い、毎時間の形成的授業評価の変化と最終発表の質的評価の比較、分析を行った。その結果、表現運動の授業を行う際は、「動き」の習得から「イメージ」につなげる学習方法は有効であるが、創作活動をするためのグループワークを行い、学習成果を上げるためには少なくとも4時間単元で行う必要があると述べた。

そこで、本研究は小学第5学年を対象に、他者との関わりを重視した小学校体育科表現運動領域におけるリズムダンスを5時間単元で実施した。その際、小学校学習指導要領解説(文部科学省 2017)に示されている「即興的に表現する能力やリズムに乗って踊る能力」「友達と豊かに関わら合うコミュニケーション能力」などを培う事をねらいとし、その達成度と形成的授業評価を用いて学びを検証する事を目的とする。

なお、本研究は、研究倫理上、学校長に説明し承認を得ることができている。

2 方法

2.1 調査対象および実践時期

2022年6月に、小学5年生4クラスの120名を対象に、表現運動5時間単元を実践した。

2.2 形成的授業評価

毎時間の学習カードにおける感想(自由記述)、形成的授業評価票(「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4因子9項目)で分析を行った(資料1)。回収した評価票の分析は、各項目「はい」が3点、「どちらでもない」が2点、「いいえ」が1点、として回答を得点化した。

また、感想(自由記述)については、User Local社のツールを使用したAIテキストマイニングとワードクラウドで分析を行った。

2.3 質的評価

最終時に行ったグループごとの創作発表については、質的評価を行った。評価基準は以下の5段階である。

- 達成度5：くずしを2種類以上取り入れることができる
- 達成度4：くずしを取り入れることができる
- 達成度3：提示した動きをアレンジして繋げることができる
- 達成度2：提示した動きを繋げることができる
- 達成度1：連続した動きを作ることができない

2.4 実践内容

実践内容は表1に示す通りである。1、2、5時間目は授業担当者が授業を行い、3、4時間目は担任の教員が各クラスで創作活動を行った。

1、2、5時間目の導入としては、様々なリズムの習得、また創作のヒントとなる動作の提示をする為に、スポーツリズムトレーニング協会の「リズムジャンプ」を120BPMの音源を使用して行った。リズムジャンプとは、ヒップホップダンスと同様にビートの強い曲に合わせて様々なジャンプ運動を行うものである。ラインと呼ばれる障害物(幅5cm×厚さ8mm程度)を使用し、リズムに合わせて前後左右方向にジャンプをすることや、スクワット動作やターンなどを加え難易度を上げる事も出来る。

授業前のオリエンテーションでは、5名の児童に好きな色の色紙を選んでもらい、全員に披露させ、人の顔や体型がそれぞれ違うように、好みも違う。人と違うということは決して恥ずかしいことではないことを理解させた。今回の授業で行う表現も同じで、表現とは「心に思うことや感じることを、体で表すこと」であり、人それぞれ、色々な考えや動きがあることは「当たり前」で、「正解」はないということを伝えた。その後、オリジナルのスポーツかるた(資料2)を使用し、スポーツの動作を身体で表現し、伝え合うゲームを行った。言葉が無くても、身体で表現することで伝えることができるということに加え、1つのスポーツ動作においても様々な動きが生まれ、伝え方は1つではないということに気付かせ、今後の創作活動では「相手を受け入れる気持ち」を大切にすることをルールとした。

2時限目では、表現運動の動きの変化をつけさせる「4つのくずし」を体験させるため「シャイニングスター」を行った。シャイニングスターとは、全員で円になり、担任の教員から指名された児童がセンターで、1時限目に使用したスポーツかるたを思い出し、好きなスポーツの動作を

行い、授業担当者と共にリードを取りながら、全員で同じ動きを行う。その中で、バスケットボールのドリブルの場合は、大きくしたり、小さくしたりして「リズムのくずし」を行い、水泳のクロールや平泳ぎの場合は、移動を取り入れ「空間のくずし」を行うなど、音楽に合わせて動きながら「くずし」を経験させた。

その後、各クラスを無作為に4チームに分け、コリオシート(図6)と照らし合わせながら、創作活動で用いる「Hand Clap」の音源のA~Cごとに曲を聞き、それぞれのパートがどのようなイメージが考えさせた。グループごとにパート毎のイメージを言葉で発表させ、そのイメージの動きをするにはどうすれば良いのかを考えさせた。また、創作活動の最終目標は、5時限目の授業で発表を行い、全16チームの創作した作品を授業担当者が組み合わせ、運動会の振付にするとすることを伝え、創作活動を行った。

3時限目は、各クラス担任の教員が、創作活動を行った。4時限目の創作活動の導入で、シャイニングスターを振り返りながら、資料(資料3)をもとに「4つのくずし」の説明を行い、創作活動の続きと発表に向けての練習を行った。4時限目の最後には5時限目に向けてのリハーサルとしてiPadで撮影を行い、休憩時間に児童達でフィードバックを行った。

5時限目には、1・2時限目同様、体ほぐしの運動としてリズムジャンプを行い、発表に向けての練習を行い、最後にグループごとに発表を行った。

表1 5年生4クラスの実践内容

単元名	表現
単元の目標	表したい感じやイメージの特徴を捉え、即興的に表現したり、ひとまとまりの動きにしたりして表現する
時間	※3・4限目は各クラス担任が授業
第1時	体ほぐしの運動(リズムジャンプ) 説明(オリエンテーション) →表現運動の「約束ごと」 グループワーク① →スポーツかるたを使用し、16カウント

	(8C×2)の動きを考える
第2時	体ほぐしの運動(リズムジャンプ) くずしの学習(シャイニングスター) 全員で円になり、担任の教員から指名された子がセンターで、スポーツの動作を行う授業担当者と共にリードを取りながら、全員で同じ動きを行う この中で「くずし」を体験させる (例:バスケットボールのドリブルを大きく~小さく=リズムのくずし) 説明 →カウント表を配布 4クラスで創作した振付の中から、運動会ダンスの振付として採用する グループワーク② →カウント表と照らし合わせながら「Hand Clap」を聞き、A~Cごとに曲調をイメージさせる 創作活動(Aを考える) 次回の説明 →3・4時間目は担任の教員が授業を行う 5時間目の発表に向け、創作と練習を行う
第3時	各クラス担任による グループごとの創作・練習
第4時	各クラス担任による 「リズムのくずし」の説明 グループごとの創作・練習 中間発表(動画撮影)
第5時	体ほぐしの運動(リズムジャンプ) グループごとの練習 →中間発表のフィードバック 最終発表(動画撮影)

3 結果及び考察

3.1 毎時間の形成的授業評価の分析結果

毎授業後に行った形成的授業評価を元に1時限目と5時限目で比較した。成果が2.46から2.73、協力が2.72から2.92、意欲関心が2.79から2.96に減少、学び方が2.38から2.81で全ての項目において増加傾向がみられた(図1)。これは、全クラスにおいて、運動会の振付に選ばれることを目標にグループでのモチベーションが上がったことが理由のひとつだと考えられる。

3時限目での成果と意欲関心の減少は、創作の時間が始まり、グループ内での対話が生まれ、意見が衝突することや、思うように進まないことに難しさを感じたことが原因と考えられる(図2)。また、自由記述の感想文をAIテキストマイニングで要約すると、振付経験が少ないため「考えるのが難しい」「振付が思いつかない」などのマイナス要素が多かったが、様々な案が出ることで1つに絞れず、振付が決まらないという前向きなものや、「音楽に合ったダンスを発見できて楽しかった」というような意見もあった。

ところが、4時限目になると「意見を合わせたりするのは難しかったけど、楽しかった」や「つかれたけど楽しかった」などと、マイナス要素を上回る楽しさを感じられることができおり、最終の5時限目では「みんなで成功できて、とても楽しかった」「またやりたいなって思う」「みんな元気ががんばっておどけていて良かった」など、達成感を感じられているようなコメントが多かった。

また、自由記述の感想文から各時間の特徴的な単語が抽出された(図2~6)。1時限目では「はずかしい」「むずかしい」といった単語が確認され、「はずかしい」は21件と最も多かった。しかし、2時限目は3件、3時限目では出現しなかったが、4時限目では2件、5時限目では7件であった。これは、1学期のクラス替えをして間もない時期で人間関係ができていない状況であったということと、人前で表現することに慣れていないため「はずかしい」と感じる児童が多かったが、時間が経つにつれ慣れたことが理由で減少したと考えられる。つまり、「はずかしさ」を軽減させるためには、その環境に慣れさせる時間が必要で、グループワークを実践したことや「相手を受け入れる気持ちを大切にすること」のルール設定をしたことが効果的であ

ったと考察する。4時限目と5時限目で出現した「はずかしい」の理由については、4時限目のリハーサル、5時限目の発表で、みんなに注目されることに「はずかしい」と感じたのであろう。これについては、人前で発表することや注目を浴びることに慣れていないための「照れくささ」が原因で、発表時における「動きの小ささ」や「表現力の乏しさ」に繋がった児童も少なくはないと考えるので、今後の課題にしたい。

2時限目には「むずかしい」「考える」といった単語が確認された。これは、最終的な授業のゴールを伝え、課題曲を聞いてグループでイメージして、創作活動に取り掛かったといった授業内容が、文章中に反映されたものである。2時限目の「むずかしい」は、29件と最も多かったが、3時限目では18件、4時限目では16件と減少するものの、出現が認められた。まず、3時限目については、「むずかしい」に加え、「おどれる」という単語が6件認められたことから、創作活動が進み、徐々に完成に向かってきたと解釈できる。また、「むずかしい」というのも、ただ単にイメージが沸かないことや、動きを作り出すことが難しいというだけでなく、「新しいダンスを考えた。ちょっと難しいやつもあったけど、できてうれしかった。」というような難度の高いものへ挑戦する時の「難しさ」や、「みんなダンスになっとくしなかつたり、意見が合わないからダンスを考えるのがむずかしいことがわかった。でも、それがダンスの良い所だと思う。」などと、みんなで合わせることへの「難しさ」を感じていたと捉えられる。このような時間は、児童達が協力し、しっかりと課題と向き合い、グループで考えることができた有意義な時間であったと言える。

4時限目になると「おどれる」が19件に増加したものの「むずかしい」が出現するのは、「くずし」の学習を加え、新しい課題に向き合った成果として捉えることができる。

「くずし」については、シャイニングスターで体験していたものの、実際に担任の教員から説明を受けることにより、更に理解が深まり、全てのグループにおいて、既存の動きを応用させて取り入れることができていた。つまり、「くずし」を取り入れることで「おどれる」という感覚がより感じられるようになったのであろう。

最後の5時限目の特徴的な単語としては、「おどれる」が30件、「きんちょう」が23件、「うれしい」が22件確認できた。「みんなで上手くできて、とてもうれしいし、みんな

でフォローしあって助け合いもできました。」「みんなで1～100まで考えてできたダンスだから、やりがいがあったし、うれしい。」「最初は、とてもきんちょうしたけど、やってみると、だんだんきんちょうがほぐれて発表することができました。」といった記述からも、発表に対する緊張はあったものの、達成感を感じることができたと解釈できる。

これは、全てのグループが、1分30秒の演技をしっかりと踊り切り、発表後には自然と拍手をする姿や、発表前には他のグループからとエールを送られる姿も見られたことから、動きを完成させた「達成感」だけでなく、クラス全員でひとつの課題を乗り越えたという「達成感」ともいえよう。

グループ学習の時間を確保することで「対話」が生まれ、自分とは違う考えや自分とは異なる表現、上手さと対面することにより、学習意欲や学習成果の低下に陥る時間がある。しかし、「技能の差」のある者同士が話し合い、教え合ったりすることで、その後の学習は深まり、学習成果や学習意欲の向上につながったと考察できる。

また、4時限目から5時限目の間に、グループの1人が怪我をしたため、振付の中で行う激しいジャンプができなくなったグループがあった。そのグループは、急遽振り付けを変更し、全員が参加できるような動きを考え直し5時限目の発表を行った。このことから、オリエンテーションでの「相手を受け入れる気持ちを大切にすること」が十分に生かされたと考えられる。

そして、3時限目の段階で、徐々に完成へ向かい始めたチームが出てきたため、4時限目に「くずし」という新しい課題を与えたことも効果的であったと考える。しかし、創作と練習に充てる授業時間は、約2時間しか確保しなかったため、ほとんどの児童が休憩時間も利用したということであった。このことから、今回のような1分30秒程度の作品の創作の場合、ある程度の動きを作る時間として1時間、「くずし」を入れて動きに変化をつける時間として1時間、グループで練習、リハーサルの時間として1時間の合計3時間を確保していれば、より学習成果を上げることができたと考えられる。

さらに、創作開始直後のグループでのコミュニケーションがスムーズに進まず、時間をかけてしまったことも原因として考えられる。現代の子ども達の周りには、マニュアルが多く、自分で考え、工夫する機会が少ないため、人と

異なることをすることに恐れてしまい、自分を表現することに「恥ずかしさ」を感じてしまうこと(図2)が、スムーズにグループワークに取り組めなかった原因だと考えられる。グループワークを行う前の段階で、人と違うことは自然なことであるということに気付かせ、同時に自分と異なる他者を認めることにつなげられるような「体ほぐし」の時間をもう少し確保する必要があったと考察できる。

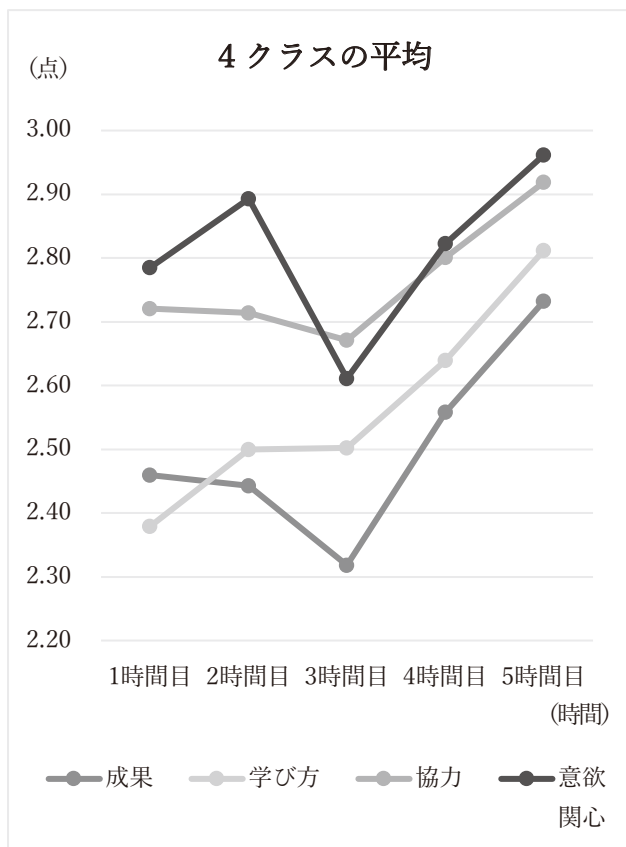


図1 5時間の形成的授業評価の結果

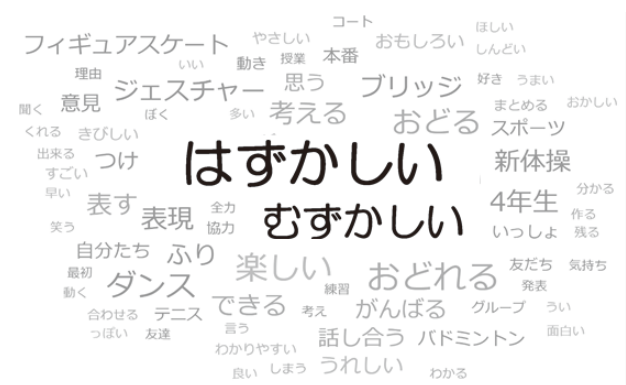


図2 1時限目の自由記述 (ワードクラウドを元に筆者が作成)

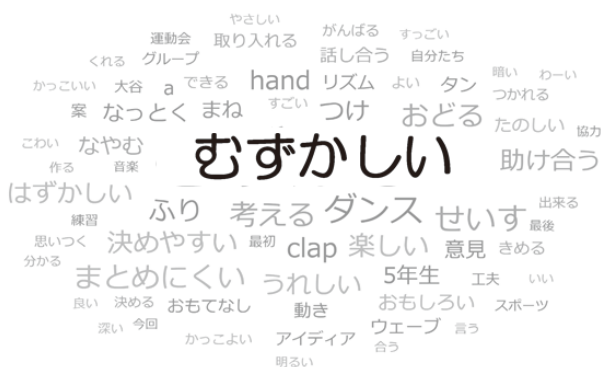


図3 2時限目の自由記述 (ワードクラウドを元に筆者が作成)

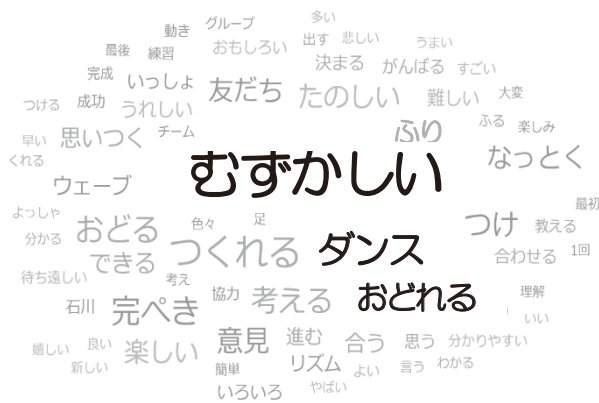


図4 3時限目の自由記述 (ワードクラウドを元に筆者が作成)

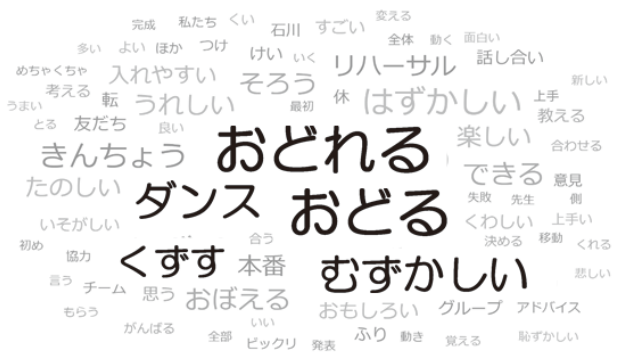


図5 4時限目の自由記述 (ワードクラウドを元に筆者が作成)

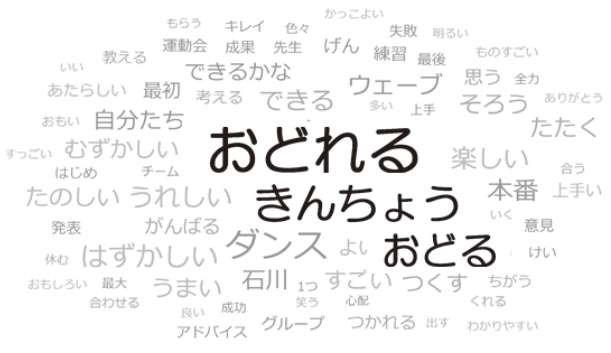


図6 5時限目の自由記述 (ワードクラウドを元に筆者が作成)

3.1 創作発表の質的評価の結果

最終時に行ったグループごとの創作発表の質的評価を行った。16チーム全てが、くずしを2種類以上入れることができており、達成度5という評価になった。しかし、①体のくずしにおいては、立つ・座る・跳ぶ・回る(ターン)という動作が非常に多く、②リズムのくずしは、ほとんどのチームで取り入れることができていた。さらに、③空間のくずしにおいては、円形への隊形移動が12チームで取り入れられていた。また、④人間関係のくずしにおいては、2チームでしか取り入れられていなかった。その他には、⑤時間のくずしは、16チーム全てで取り入れられており、その中でも8チームが「ウェーブ」を取り入れていた。

このことから、リズムジャンプで行った「跳ぶ」「回る」や、シャイニングスターで行った「リズムのくずし」を基に動きを作ることができたと考えられる。③空間のくずしで円形が多かった原因としては、シャイニングスターを円形で行い、他の隊形を行わなかったことだと考えられる。また、④人間関係のくずしは、スポーツかるたを使用したゲームで、テニスを選んだグループが、打つ人と受ける人に分かれて動作を行い、このようなかけ合いの動作もあるという説明だけで終わらせてしまったことが、③空間のくずしと、④人間関係のくずしを取り入れることができなかった原因であると考察する。

⑤時間のくずしにおいては、説明や体験させることはしていなかったが、昨年の運動会での振付でウェーブを行ったことが残っており、簡単な動きで見栄えがするという理由から多くのグループで活用されたと考えられる。

まとめ

本研究は、小学校5年生においてリズムジャンプを活用したリズムダンスの創作活動の実践を5時間単元で実施し、その成果を検討した。また、形成的授業評価票を用いて、毎時間毎の評価の変化と最終発表の質的評価の分析を行った。

その結果、創作活動の経験がない児童に対して、表現運動の授業を行う際は「動き」の習得から「イメージ」につなげる学習方法や、「4つのくずし」を体験させることは有効であることが分かった。しかし、学習していない動き

においては、作り出すことができないため、創作までの時間でより多くの動きや「くずし方」を実際に動き、経験させることが学習成果を上げることにつながることが示唆された。

そのためには、創作までの時間を3時間確保し、スムーズにグループワークへ取り組めるような「ほぐしの活動」と「多様な動きの獲得」、「くずし方の学習」をより深いものにするのと、対話の時間を充実したものにさせるためグループワークの時間も段階的な課題を提示しながら3時間確保し、7時間単元で行うことで、さらに学習成果を得ることができると考えられる。

また、オリエンテーションで提示した「相手を受け入れる気持ちを大切に」というルール設定をすることで、「そんな変な動きは嫌だ」とか「ダサイ」などという発言が見受けられなかったため、導入時でのルール設定は効果的であることが認められた。

今後は、グループ活動での「対話」の時間を十分に確保し、意見の衝突や話が進まないことを悪いものとして捉えず、見守りながら授業を展開することも重要だと言える。

謝辞

本研究を実施するにあたり、X小学校5年生の皆様、学年の関係者の皆様に、御協力頂きましたことに、心から御礼申し上げます。

参考文献

- 石川裕子 (2022) 「小学校におけるリズムダンスの実践～リズムジャンプを用いた創作活動」 『和歌山信愛女子短期大学紀要』 第63号 pp.39-45
- 佐藤阿子 (2018) 「グループワークにおける対話の充実を目指した「表現運動」の指導の研究－「課題設定」「思考」「メタ認知」「対話」のプロセスから－」 『教育実践研究』 第28集 pp.133-138
- 辻敏明、柴崙淳、濱田由紀夫、杉山達郎 (2001) 「豊かなかわりを通して主体的に活動できる体育学習を目指して」 『川崎市総合教育センター研究紀要』 第14号 pp.141-156
- 津田幸保、興儀愛美 (2014) 「中学校教師を対象とした

リズムジャンプを用いたダンス指導の有用性と可能性」 『美作大学・美作短期大学部紀要』 Vol.59 pp.31-39

中野正明、井上美代子、中西幸太、今枝春美 (2008) 「コミュニケーション能力を高める体育学習の在り方－学びへの意欲と学びの質を高める言語活動を中心に－」 『川崎市総合教育センター研究紀要』 第22号 pp.81-96

西川潔 (2021) 「体育教育において協同的な学びを構成する授業づくりに関する文献的検討」 『関西福祉科学大学紀要』 第25号 pp.29-43

野邊麻衣子・西田英司 (2015) 「表現・創作ダンスとアクティブ・ラーニング」 『第67回舞踊学会研究発表』

http://www.danceresearch.ac/taikai/images/syouroku2015_2_1.pdf (danceresearch.ac) (2022年5月1日閲覧)

原田純子 (1966) 「ダンス学習におけるコミュニケーションに関する事例研究」 『舞踊學』 第19号 pp.13

向出章子 (2015) 「表現運動の授業の前後に見る友人関係の意識の変化」 『第67回舞踊学会研究発表』

http://www.danceresearch.ac/taikai/images/syouroku2015_2_1.pdf (danceresearch.ac) (2022年5月1日閲覧)

文部科学省 (2008) 「中学校学習指導要領 (平成20年告示) 解説体育編」

文部科学省 (2017) 「小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説体育編」

User Local テキストマイニング

<https://textmining.userlocal.jp/> (11月7日閲覧)

