

# 小学校C 表現運動の指導方法について

飯田 一成 (木更津・袖ヶ浦) 大倉 茂人 (長生) 池田 大祐 (夷隅)  
 原田 幹士 (安房) 菅野 雄太 (君津) 花澤 幸之助 (市原)

○はじめに

平成24年度のアンケート結果から、千葉県の小学校の先生方が抱えている課題の一つとして表現運動の指導方法がわからないという課題に対して、昨年度は表現運動とは何か、題材はどんなものを選択すればいいのかという表現運動に指導のポイントを示した。26年度では引き続き表現運動の指導方法を具体的に紹介していく。

## こうすればダンスになる！

①動きを連続させる	②動きに変化を起こす	③動きにメリハリをつける
<ul style="list-style-type: none"> <li>●動きをつなぐことがダンスの始まり。</li> <li>●3回繰り返す。</li> <li>●つなげれば、どんな動きもダンスになる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●気がついたら変化を起こそう。</li> <li>※4つのくずし</li> <li>●動きに差をつける。</li> <li>●変化が感情を呼び覚まし面白くする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●動きの生命感はメリハリから生まれる。</li> <li>●まとまり感を大切にして、始まりからラストへ一気に踊る。</li> <li>●特に、ラストは印象的に。</li> </ul>

### ※4つのくずし

☆空間のくずし (方向、場の変化)

☆身体のくずし (身体的位置、部分の多様化)

☆リズムのくずし (すばやく、ストップ、スローなどのメリハリはダンスの生命線)

☆人間関係のくずし (くっついたり、離れたり、反対になったり、掛け合ったり仕掛ける)



【動きに変化をつける】



ダイナミックにジャンプする



速さに変化をつけて転がる

素早く動いたり、急に止まったりする

## 「〇〇忍者 参上！」(中学年の参考となる指導方法)

### ●子どもと忍者の表現●

「忍者」は、音もなく走ったり、様々な術を使って奇想天外なことができたりするスーパーマンのような存在であったり、スパイのように少し怪しい存在でもあったりするため、中学年の子どもには人気の高い題材である。特におもっきり動きたいという欲求が強く、戦いや非現実の題材を好む傾向にある中学年の子どもたちにとって、変幻自在に動き回る忍者は関心が強く、魅力的な題材である。自由にイメージを広げながら、忍び、対決、忍法などの多様な動きを踊って楽しんだり、変化のあるストーリーを工夫したりして、小作品にして踊って楽しむことができる。



●学習の道すじと評価●

こうすれば表現運動は指導できる！！

単元の構成（7時間扱い）					
ねらい	ねらい①（4時間） 忍者の色々なイメージを、思いつくまま自由に踊って楽しむ。			ねらい②（3時間） 表したい忍者のイメージの動きを工夫し、小作品にして踊って楽しむ。	
	忍者の対決	忍法〇〇	密書を探せ！	イメージ別グループごとに踊りこみやルーピング	創作を見せ合う→演出の工夫→発表会
一時間の流れ	①イメージを広げ思いつくまま踊る。 ②動きのワンポイントを工夫する。			①表したいイメージの確認。 ②感じを強める工夫をして踊る。 繰り返し・固まるー離れる・速いー遅い 曲を選んでつなげる。伴奏の工夫など。	
	忍びの動きと戦いの動き	場面が急変する奇想天外な場面	簡単なストーリーをつけて	③見せ合ってアドバイスをし合う。	

●忍者になってどんなことができそうかな？●

イメージのバスケットをいっぱいにして！

忍びの作業

音もなく動く つま先で走る  
抜き足・差し足・忍び足  
木から木へ 屋根から屋根へ  
屋根裏を 縁の下をはう  
ひらりとととぶ ふせる 転がる  
壁へへばりつく 聞き耳をたてる  
ドロンと消える のぞく  
水の上を歩く

忍びの作業

すいとんの術 分身の術  
火とんの術 葉隠れの術  
変身の術 たつまきの術

黒装束の衣装  
スパイ  
煙にまく



戦い

手裏剣を投げる かわす  
どんでん返して消える  
くもの糸を投げる  
大風に乗って空を飛ぶ  
吹き矢 まきビシ 爆竹 目つぶし

その他の手立て

合言葉は？  
忍者ハットリ君の真似をしてみては？  
忍たま乱太郎の真似をしてみては？  
秘伝書を探せ！密書を探せ！などのテーマをもたせる。

ねらい①の学習・・・忍者のいろいろなイメージを思いつくまま自由に踊って楽しむ。

評価のポイント！（指導と評価）

- ◎関心・意欲・態度
- 忍者になりきって動く。
- 誰とでも楽しく踊る。
- ◎思考・判断
- 表したい忍者のイメージを捉えている。
- 友達の良い動きに気付く。
- ◎技能
- 忍者の特徴的な動きをとらえ、感じを込めて踊ることができる。
- 変化のあるひと流れの動きにすることができる。
- 友達の良い動きを見つけて参考にする。

【忍者のイメージと動きの例】

○忍びの動き



○壁づたいに走る



○忍法〇〇の術

↓  
ガマガエルに変身

↓  
竜巻になってドロンと消える

ねらい②の学習・・・表したいイメージ忍者のイメージで動きを工夫し小作品にして楽しむ。

【作品へのまとめ方例】

◆「忍者学校の日」



今夜も忍者学校で修業が始まる。忍者走りなど。

忍法合戦が始まり、出会う忍者に忍法をかける。

1人の忍者の忍法が強すぎる。全員が金縛りの術をかける。

◆「赤影対青影の対決」

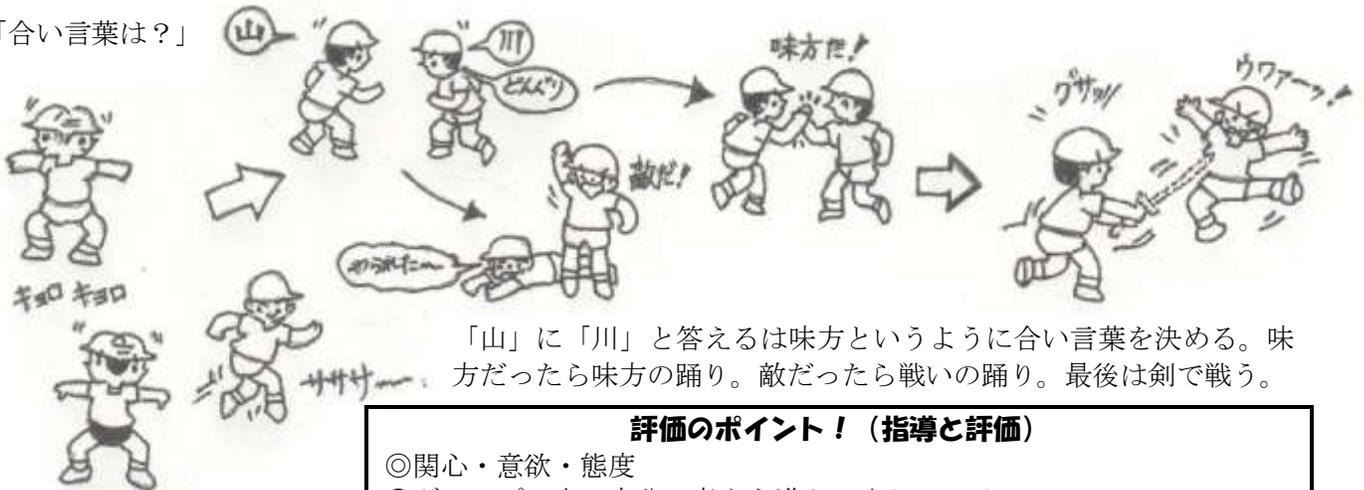


あたりを警戒しながらお互いに近づいていく。

お互いのリーダーの合図で戦いが始まる。

最後はリーダーの一騎打ち。互いの忍法で犬と猫に。

◆「合い言葉は？」



「山」に「川」と答えるは味方というように合い言葉を決める。味方だったら味方の踊り。敵だったら戦いの踊り。最後は剣で戦う。

密書を盗みに敵の城に忍び込んでいく。

評価のポイント！（指導と評価）

- ◎関心・意欲・態度
- グループの中で自分の考えを進んで出している。
- ◎思考・判断
- グループのめあてにそって作品作りをしている。
- ◎技能
- 表したい内容を強調する個や群の動きや簡単な構成を工夫して踊る。

# 〇〇忍者参上! 学習カード

【毎時間使う 自己評価カード】

〇〇忍者 参上!



月 日 ( )  
名前【 \_\_\_\_\_ 】

今日のテーマ

<一番気に入ったイメージや動き>

★今日の表現運動はどうでしたか。また、なぜそう思ったのか、あてはまるものに○をつけましょう。○はいくつつけてもいいですが、一番強く思うものに◎をつけましょう。

とても楽しかった ( )    楽しかった ( )    ぶつう ( )    楽しくなかった ( )    まったく楽しくなかった ( )

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| ( ) 気持ち…忍者になりきって動いた  | ( ) 気持ち…はずかしくて動けなかった |
| ( ) 発見…忍者の動きを見つけた    | ( ) 発見…動きがあまりうかばなかった |
| ( ) 工夫…動きをいろいろ工夫した   | ( ) 工夫…動きを工夫できなかった   |
| ( ) 仲良く…だれとでも一緒に動いた  | ( ) 仲良く…友達とうまくできなかった |
| ( ) 見る…友達の動きを見るのが楽しい | ( ) 見る…人に見られるのがいやだった |
| ( ) その他…             |                      |

【相互評価カード】(見せ合い活動で使う 最後に友達に伝えてあげよう)



〇〇忍者 参上!

さんへのメッセージ



- ( ) 気持ち…「忍者になりきって力いっぱい踊っていたね。」
- ( ) 発見…「忍者の動きをたくさん見つけていたね。」
- ( ) 工夫…「大げさにできて忍者の感じが出ていたよ。」
- ( ) 工夫…「固まらないでいろいろな場面で動いていたね。」
- ( ) 工夫…「見ている方がハッとするとこころがあって面白かったよ。」
- ( ) 工夫…「一番表したいことがよくわかったよ。」