

授業の実際

これまでに子どもは、「つくろう！2の2ふ zoo く動物園」というテーマで、様々な動物になりきり、友だちがつくった動物の動きの真似っこ遊びをしてきました。これは本単元の中心的な活動で行う創作ダンス学習において、表現運動に興味をもち、意欲的に取り組めるようにするためです。

例えば「ゾウが踊りながら鼻でバナナを食べる場面」や「いたずら好きのさる暴れ回る場面」など、具体的なストーリーから、動きをつくり、真似し合います。その動きを動画で撮り、ロイロノートに撮り溜めて「ふ zoo く動物園」をつくり、紹介し合って感想を伝えました。子どもは「もっといろいろなものを表現してみたい」と体を動かして表現することに興味をもちました。そして、次のように働き掛けました。

1 8拍の動き真似っこ遊びをする場を設定し、動きのよくしたいところを問う。

問いをもち、学習課題を生み出すための働き掛けです。ここから、本単元の中心的な活動である創作ダンス学習になります。

子どもに8拍「J（タン）・J・J・J・J・J・J・J・J」（J=100）のリズムで動きを作り、真似っこ遊びをすることを提案しました。子どもは「ジャンプ」「手をあげる」「回る」など様々な動きを考えました。しかし、それぞれの動きは単調で、みんな同じような動きをしているために、おもしろさに欠けていました。

2 いろいろなうごきをつくって、まねしてみよう

ジャンプ	しゃがむ	スキップ
手をたたく	うでを広げる	キック
あしぶみ	まわる	ゆれる



これも みんな にたようなうごきをしている。つまらないな。

そこで、「ジャンプ」の動きの中にも工夫を取り入れていた動きをした子どもをモデルに見

本を見せ、「友だちの動きでよかったところはどこですか」と問いました。子どもは次のように話しました。

C： 晶さんはただジャンプしているだけじゃなくて、左右に動きながらジャンプしています。

C： 佳菜美さんはジャンプを大きくしたり、小さくしたりしている。

動きの変化に目を向けている姿です。動きに変化を加えることで、動きの見た目がよくなることに気付いた子どもに、これからどうしていきたいか問いました。

T： 晶さんや佳菜美さんのようにただジャンプするだけではなく、動きに変化をつけるといいと思います。

C： 回る動きにも「反対」や「速く」「遅く」などの変化を入れて工夫できそうです。

T： 変化を加えると面白い動きができそうですね。学習課題を考えてこれから進めていきましょう。

C： 動きに変化を加えた動きをつくろうがいいです。

もっと面白く、見応えのある動きを表現するためには、動きに変化を加えることが必要であると考えた子どもは、学習課題を「動きに変化を加えた動きをつくろう」と設定しました。

2 8拍の動きをつくり溜める場を設定し、それぞれの工夫した動きを問う。

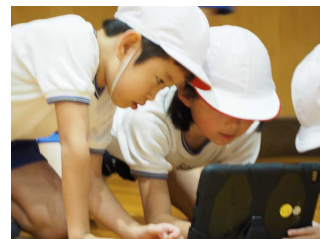
面白い動きを考える視点を明確にさせるための働き掛けです。

「ふ zoo く動物園」をつくったときのようにつくった8拍の動きをロイロノートに溜めて、動きの変化を加えたところが分かるかチェックすることを提案し、活動を始めました。8拍の動きを6つつくるように指示しました。

C： みんなで手と脚を広げながらジャンプをしよう。

C： いいね、やってみよう。→（タブレットで撮影する）

C： （※動きをチェックしながら）ジャンプするときに、1・2で1回小さくなってから、3・4で大きくジャンプするといいんじゃない。それを2回繰り返すのはどう？



これまでの動きに変化を加え、ロイロノートで動画チェックすることで、変化の視点を明確にしている姿です。さらに、どのような動きを作ったか各グループが紹介し、工夫されていた変化を全体で検討しました。子どもは「体をくずす」「リズムをくずす」「人をくずす」といった変化の視点を3つに分類し、共有しました。

上手なうごきポイントを考えよう!

◎おもしろくて、上手なうごき考えた人をよ〜く見てみよう。

体をくずす

リズムをくずす

人をくずす

- ねじる
- まわる
- とぶ

- すばやく
- ゆっくり
- きゅうにとめる

- はなれる
- くつつく
- ほんたいうごく
- くぐる



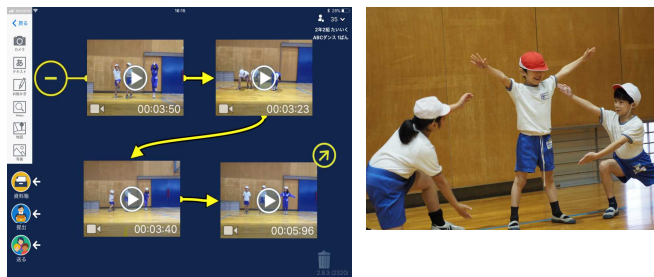
くずす = **へんか**させる

3 6つの動きからから4つを選択し、つないで1つの作品をつくる場を設定する。

つなぐ視点をもたせ、創作ダンスの構成を考えさせるための働き掛けです。

「6つの動きをどうしたいですか」と問いました。すると子どもは、「つなげて音楽に合わせたダンスにしたい」と答えました。そこで、6つの動きから、4つ選択し、それらをつないで創作ダンスをつくる場を設定しました。ここでは、必要な情報を取捨選択したり、つながりを考えたりする必要があります。なぜなら、事前に考えた6つの動きは一連のダンスの動きとしては考えていないためです。

子どもは、始め、動きを4つ選択した後に、適当につないで練習していましたが、途中経過を全体で交流すると、踊りやすいつなぎ方になっていないことに気付きました。ここで、プログラミング的思考が発揮されました。どの動きとどの動きを組み合わせれば、様々な「くずし」を取り入れた踊りやすいダンスができるかを考え始めたのです。動きを選択し直したり、つなぎ直しながら練習しました。



4 作品を工夫した点でうまくいったことや次に改善したいことを問う。

ダンス作品を振り返らせ、発揮したプログラミング的思考を自覚させるための働き掛けです。ダンス紹介の時間を設定しました。工夫した点でうまくいった点や改善したい点を問うと芹澤は次のように発言しました。

芹澤： 私たちは2人と2人に別れて、スキップで離れるという「人とのくずし」を最初に入れました。だけど、離れた後には、戻る動きをつなげなければいけないので、その動きを入れました。
 T： どうして戻る動きが必要だったの？
 芹澤： 最後は4人でそろってポーズをしたかったから、戻ってこなくちゃいけませんでした。だから戻る動きをつくってつなげました。
 T： 最後のポーズを先に考えたら、どんな動きをつなげなければならなかったか分かったんだね。

その他にも、ジャンプでしゃがんだ動きから横に移動するのは難しいから、しゃがんでも次に動きやすい動きをつなげた、など踊りやすいダンス構成を思考する姿が見られました。プログラミング的思考の発揮を自覚した姿です。

子どもは、デジタル化された動きを必要な条件に合わせて選択したり、つなげたりして一連のダンスを創作することができました。また、プログラミング的思考を発揮し、「踊りやすさ」という視点を基に、ダンスを選択した根拠やつなぎ方の理由を友達に分かり易く伝えることができました。