

1 授業の実際

導入のフォークダンスでは、踊る曲は毎回同じにし、グループや隊形移動に変化をつけるようにした。ステップに慣れ親しみながら、その都度、新鮮な感覚でフォークダンスを楽しむ姿が見られた。準備運動代わりにフォークダンスを行うことで、心拍数の向上と、今から表現の学習をするのだという心と体の準備をねらった。その流れのまま、ピクトタイムに入った。今回は「バスケットボール」のピクテルを提示した。(図1)

シュートのイメージがしやすく、すぐに身体表現することができた。また、「実際のゲームでは、いきなりシュートをうつかな?」と問いかけると、「いや、ドリブルをしてから」「パスをもらってから」というような返答があったので、そこからひと流れの動きになるように促した。教師の太鼓に合わせ、思い思いにドリブルや前動作を行い、



図1 ピクテル

シュートまで表現する姿が見られた。その際、動きカード(図2)を提示することで、即興的な表現につながるようにした。その後のマネキンタイムでは、前時の説明不足を解消するため、

動きカード



図2 動きカード

再度、マネキンタイムの意図と活動の仕方を共有する場を設けた。表現に向かう思考の流れを途切れさせる形にはなってしまったが、よりひと流れの動きを意識するためには必要だと判断したからだ。お題をスポーツに限定することで、ピクトタイムのバスケットボールが活かされるのではと想着ていて、サッカーや野球、卓球やボクシングなど、動きこそ小さい子もいたが、自分がしたいスポーツの表現

ができていたと思う。なりきりタイムのテーマは、これまでのスポーツを総合的に捉え、「オリンピック」にした。選択するスポーツは自由に、ウェビングマップより、共通の課題として「必死な感じ」を示した。その際、「はじめ」「なか」「おわり」の構成が意識できるよう、状況カードの活用を促した。話し合う時間が生まれてしなう分、即興性という面は薄れてしまうが、身体表現する楽しさは味わえると考えた。これまでの時間に比べ、身体表現を楽しんでいる様子が多く見られた。表現自体への慣れ、恥ずかしさの軽減、活動の見通しなどが、その理由として考えられる。授業末の振り返りでは、「没入度はどのように変わっていったか」を問うた。1時間目よりも高くなったという反応が多かったが、「今のままだと、そのスポーツの動きを真似しているだけだから、型にとらわれているということ。だから、没入度4はありえない。」という発言が聞かれた。この単元でねらっていた「即興的に表現する楽しさに着目すること」につながる、鋭い振り返りだと思う。「楽しかった」で終わるのではなく、ループリックを手がかりにして、即興性について自覚的に振り返ることができている姿であった。

2 今後に向けて

今後に向けて、3つの課題が残った。まず、今回設定した「即興的に表現する楽しさに着目すること」が、他の領域にどのようにつながられるか、その意識を追うことである。各領域の運動の特性を踏まえ、「楽しさ」の転移を意図的に単元の中に仕組んでいくことが大切である。次に、ループリックに関して、他の単元でも作成したり、他学年との系統を検討したりと、活用を広げていくことだ。そして、表現領域の系統的な指導が行えるよう、校内での体制作りも大事な課題であると感じた。これらを意識し、今後も研鑽を重ねていきたい。