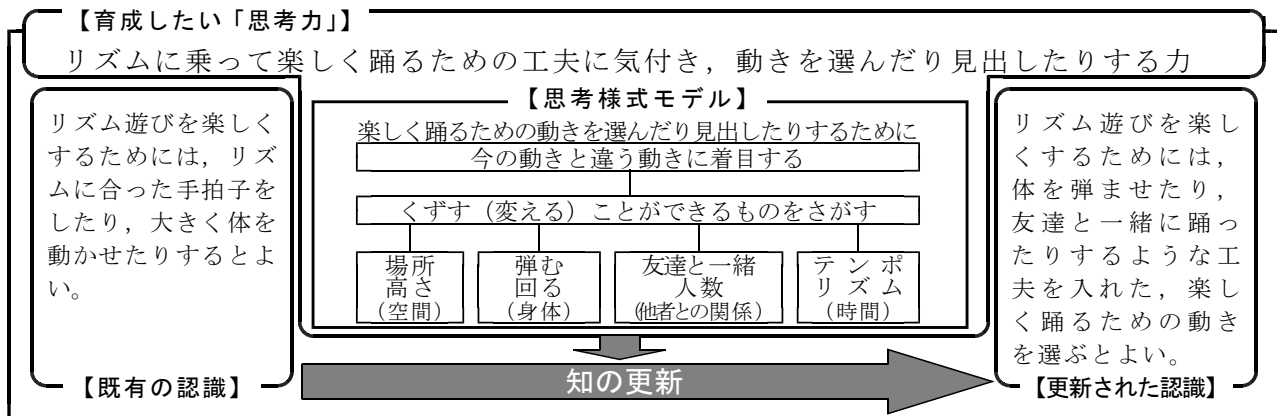


4 言語活動を充実し、思考様式を共有化する学習指導の実際

「リズムにのっておどろう」（第2学年）

(1) 本実践の目標構造



上記「思考力」を育成することで、ただリズムに合う動きを選ぶのではなく、楽しく踊るための工夫を知り、それを生かして動きを選べるようにしたい。そのために、子どもたちが動きを選ぶ際、動きの違いに着目し、「場所」や「人数」など工夫できる観点を入れるようにする。すると、選ぶ動きにも幅が生まれ、意識して楽しく踊ることができるようになり、4つの観点を基にして、動きを選んだり見出したりすることができる。そして、上記のような「知の更新」をねらった。

楽しく踊るための思考様式を習得し、リズム遊びをする際にはいつも活用できるようにしたい。今後、中学年でのリズムダンスにも活用できるものであり、今の時期に習得しておくことは望ましいと考えた。

(2) 思考様式のよさを共有化する言語活動の充実

① 体験の言語化による個の「実感・納得」

思考様式を繰り返し用いる場の設定。

音楽を聞き、基本の踊りを踊った後、自分の踊りをつくっていく過程において、子どもたちは思考様式を活用している。しかし、まだつくり始めの時点で思考様式のよさの「実感・納得」は浅い状態だろう。そこで、つくった踊りを全体で見せ合う際、工夫した観点を焦点化して、板書に整理した。そして、互いに踊りを見せ合い、真似したい友達の工夫を見つけるようにした。そして、それを取り入れ、再度自分の踊りをつくり替える場を設定した（思考のプロセスを自ずと振り返る教材）。友達の踊りの工夫を取り入れることで、見せ合い前の踊りを、自ずと振り返り、見直すことができる。そうすることで、自分が気付いていなかった工夫できる観点を取り入れて、より楽しい踊りをつくっていくことができると考えた。このようにして、思考様式を繰り返し用いて、よさを「実感・納得」できることをねらい、実践を行った。

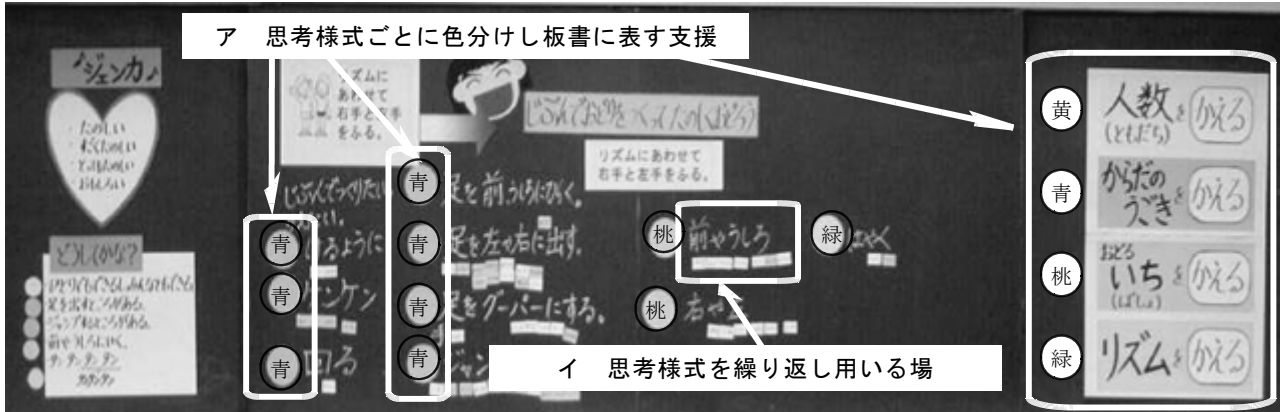
② 集団吟味による「承認・合意」

基本の踊りと自分のつくった踊りを比較させ、工夫したことを整理する際、観点ごとに色分けし、板書に表す支援。

子どもたちが個々に考えてつくった踊りを全体で見せ合う場を設定した。両腕を右、左に振るといふ基本の踊りと自分がつくった踊りの比較をさせることで、子どもたちは、動きの違いが捉えられた。それが、4つの観定のどれに当てはまるものかを考えさせた。その際、どうしてその観点になるのか理由を聞き、言語化させた。そして、工夫の観点を色で仲間分けしながら、踊りをつくる際に選んだ動きを黒板に整理した（結論と思考様式とを板書上で結び付ける）。そこに個々の考えが分かるようネーム磁石を貼るようさせた。そうすることで、楽しく踊るために自分も友達も思考様式を活用していることに気付いていった。このような支援をすることで、思考様式を全体で「承認・合意」することをめざした。

(3) 学習指導の実際

① 本時の板書



② 「思考様式を共有化する言語活動」の詳細

ア 基本の踊りとつくった踊りを比較させ、思考様式ごとに色分けし、板書に表す支援 ～結論と思考様式とを板書上で結び付ける～

本時、まず子どもたちに、基本の踊りを伝えた。それは、両腕を右、左と振るというとても簡単なものである。音楽に合わせて、基本の踊りを踊った。すると、子どもたちはすぐ踊ることができ、「踊りを変えたい。」「簡単ですぐに飽きるので、自分でつくりたい。」「という反応が生まれた。そこで、「じぶんでおどりをつくってたのしくおどろう」というめあてを設定し、基本の踊りを基に自分の踊りをつくっていった。

自分の踊りをつくっていく中で個々に工夫はしているものの、踊りをつくっている本人だけが、どのように工夫しているか分かっている状態である。そこで、つくった踊りを全体で見せ合う場を設定し、子どもたちが動きの違いを捉えられるようにした。子どもの踊りの横で教師が基本の踊りを一緒に踊るようにしたのである。

全体での見せ合いを通して、必ず、踊った本人にどこを工夫したのかを言語化させ、全員で確認ながら板書に整理していった。

C1: (踊った後)「足を出しました。」 (C1とTと一緒に踊る)	C2: (踊った後)「前や後ろ、右や左に動きました。」 (C2とTと一緒に踊る)
T: 「基本の踊りから、C1さんは、 何を変えたの。」	T: 「C2さんは、何を変えたの。」
C1: 「体の動きです。」	C2: 「……………」
	C3: 「C2さんが変えたのは、踊る位置です。」

このようにすることで、子どもたちは、工夫したところを、踊りを実際に見ることで視覚でも捉えて、言語化することができた。さらに、工夫する観点が明確になるように、子どもたちがワークシートで使用しているシールの色と同じ色で色分けし、板書で整理していった。

その後、自分が踊りをつくる際に選んだ動きは、どの観点になるのか当てはめるようにし、ネーム磁石を貼らせていった。

C4: 「私は、踊りにジャンプをしたから、ここ(青色)だね。工夫したところは、体の動きを変えたところだね。次は、あれ(桃色)をしてみたいな。」

このようにして、自分の工夫した観点や友達の選んでいる観点を話し合うことで、楽しく踊るためにはもっと工夫できる場所があることを意識させていった。



【板書での工夫する観点の整理】

イ 思考様式を繰り返し用いる場の設定

～思考のプロセスを自ずと振り返る教材～

つくった踊りを全体で見せ合い、踊りを真似したい友達の動きの中で工夫できる観点を見つけておくようにし、追体験させ、それを基に再度自分の踊りをつくるようにした。

友達の踊りを見て、自分と違う動きをしている友達や真似したい動きをしている友達を見つけさせ、近くで一緒に踊るようにした。本時の前半、子どもたちは、自分だけで踊りをつくっていたので、自分が考えられる範囲でしか工夫できなかった。それが、追体験することで、「〇〇さんのように位置を変えると本当に楽しい。」「一緒に踊ってみると、確かに〇〇さんみたいに動きを変えると楽しい。」というように新しい工夫できる観点があることに気付き、それを取り入れるよさを感じることができていた。そして、最初に自分でつくっていた踊りに新しい工夫点を取り入れ、踊りをつくっていった。



【友達の動きを追体験する】

この際、見取りをしていた子どもたちの様相は、以下のようなものであった。

高①児：Kさんのようにひざを曲げる動きを入れたら、もっと楽しくなりました。自分で踊りがつくれるか緊張したけれど、やってみたら楽しかったです。

高②児：ジャンプしながら回る。Sさんの動きをしてみると、少し疲れたけれど、楽しかったです。新しい音楽で踊って楽しかったです。

低①児：Mさんみたいに、手を振りながらくるくる回ってみたら、楽しかったです。

低②児：Nさんのようにケンケンをしたり、ジャンプしたりしました。

多くの子どもたちが、基本の踊りを基に楽しく踊る工夫を考えて踊ることができていた。

③ 検証データを通して ～量的な見取りから～

本実践の前後でテスト（20点満点）を行い、「思考力」の伸びを検証した。するとその結果、平均値で2.33点向上した。この差についてt検定を行ったところ、有意差が見られた〔 $t(39) = 7.11, P < .01$ 〕。一方、実践直後と1か月後のテストの結果を比較したところ、平均点は0.29点減少し、これは1%有意であるという結果になった〔 $t(30) = 3.50, P < .01$ 〕。これらのことから、本実践を通し「思考力」の向上は図られたものの、その定着は十分でなかったと言える。

また、思考様式の広がりに関しては、本実践の前後と比較して15名から34名に増加した。

④ 考察

本実践では、「人数」「動き」「位置」「リズム」という動きを工夫する4つの観点がねらう思考様式だった。そして、楽しく踊るためには、動きをこの観点から選ぶとよいという認識に更新しようと試みた。実際、子どもたちは工夫する観点をを用いて、楽しい動きを選んだり見出したりすることができていた。表現リズム遊びの場合、思考様式を用いて工夫したことは、動きとして表出される。そのため、一見、子どもたちは意識して工夫しているように見える。しかし、頭の中で思考様式を使って考え、それが動きに表れている子どももいれば、そうでない場合も考えられる。だからこそ、自己の動きを考えた過程を言語化させることが大切だと感じた。

思考様式の広がりについては、習得した子どもの人数が大きく増加したことから、多くの子どもたちにねらう思考様式を習得させることができたと考えられる。その理由としては、ワークシートや板書で色シールを用いて思考様式を分類し、言語化を活性化させたことが考えられる。低学年の場合、思考様式をそのままの観点で表すのは難しい。そこで、今回は分類方法として4色で4観点を表すことにし、毎時間ワークシートや板書で使用した。子どもたちは、選んだ動きに色シールを貼るということで、自ずと分類することが身に付き、思考様式を意識できたのではないかと考える。また、色と観点とが結び付き、言語として捉えることができたのではないかと考える。語彙の少ない低学年の子どもたちには、色シールで分類する活動の繰り返し、ことばを補い、思考様式のよさを共有するためには有効であった。

「思考力」の定着には、課題がある。低位群に得点の減少が多く見られることから、低位群の子どもたちが動きを発表する機会を増やしたり、色シールで表した理由を言語化できるよう教師が何度も聞き返したりしていくことが手だてとして考えられる。