

中学校保健体育教員を対象にしたダンス指導の研修プログラム開発
～教材理解の促進に焦点をあてて～

廣兼志保・梶谷朱美・吾郷修治・中村展久
(島根大学・島根県立大学・島根県教育庁保健体育課)

1. はじめに

島根県では、平成27年度から毎年、中学校保健体育教員を対象にダンスの教材や指導法に関する研修を実施している。平成30年度は、研修のコンセプトを以下のように設定した。

- 従来から実施していた、講師の実技指導によるダンス教材を体験する知識・技能インプット型の研修プログラムに加えて、知識・技能アウトプット型の研修プログラムを構築する。
- 知識・技能アウトプット型の研修プログラムでは、体育科教育学の教材づくりの理論に基づき、教材案を構想し実践する力の向上をめざす。
- 研修の目標を「本時の目標に応じた導入時の下位教材を構想し、実践できる」と設定する。
- グループワークを通して各校の教員が交流しながら課題解決に取り組めるような活動とする。

本研究の目的は、平成30年度に島根県で実施したダンス指導者研修における知識・技能アウトプット型研修プログラムの成果と課題を探ることである。

2. 研究の方法

2-1. 研修の概要

実施日時：平成30年10月18日～19日^{注1}

実施場所：島根県立体育館

受講者数：34名

分析の対象とした研修プログラムの実施内容：

教材づくりに関する理論の講義→ダンス教材における下位教材の類型(アイスブレイク型・運動感覚育成型・構成原理習得型^{注2})についての講義と各類型の典型例の体験→各校での実践情報の交換→指導案の作成→模擬授業→相互評価とリフレクション→指導講師からの評価と助言

2-2. 分析の方法

指導者役の受講者グループが作成した構想ワークシートの記述と、全受講者が模擬授業実施後に記述したコメントカードの記述から、指導者役が構想していた活動のねらいと受講者が記述したコ

メントが合致しているかを考察した。構想ワークシートからは「下位領域名」「教材名」「教材の類型」「活動のねらい」についての記述を抽出し、コメントカードからは「活動のねらいの達成」についての記述を抽出した。コメントカードの分析では、文の趣旨を要約してコード化し、記述内容が類似したコード同士を同じカテゴリーに分類した。

次に、コメントカードの分析で得られたカテゴリーから、受講者がどのような視点から教材を理解していたかを考察した。

記述の分析におけるコード化と分類や、考察の際は、教歴36年と教歴27年の大学教員2名で協議し意見が一致した結果のみを採用し、教歴20年と教歴18年の保健体育科指導主事2名のチェックを受けた。

3. 結果と考察

研修では、5～6人の構成員から成る6つのグループに分かれて、授業の導入にあたる約10分間の教材を構想し模擬授業を実践した。表1は、各グループが作成した教材の概要である。

表1 各グループが作成した教材の概要

グループ名	下位領域名	教材名	類型	活動のねらい	活動の概要
A	創作ダンス	彫刻ハトル	構成原理習得型	全身で彫刻を創り、見ることで、見栄えの良さを伝える	グループの一人一人が次々と即興的に関わり全身で彫刻を創っていき同時に2つのグループが彫刻を創り、個々の彫刻のよさ(見栄え)を比較し価値つけていく
B	創作ダンス	あんたがたどこさ	運動感覚育成型	走る→止まるの動きを手がかりに表したいイメージを表現する	あんたがたどこさの「さ」の部分に止まる動きを入れ、走る→止まるの動きをてがかりに2人組で互いの動きを真似しながら互いに流れの動きを表現する
C	創作ダンス	ジェスチャーゲーム	アイスブレイク型 構成原理習得型	物事の特徴をとらえて、すぐに動く 題材の特徴にふさわしい動きを身につける	提示された課題(題材)をグループの一人が10秒以内で即興的に表現し、同じグループの仲間が表現された課題(題材)を当てる
D	現代的なリズムのダンス	原文字で名前のチューン 身体誕生日ゲーム	アイスブレイク型	仲間と一緒に身体表現をする楽しさを味わう	自分の名前の頭文字を原文字で表現したり、誕生日を全身を使って表現したりしてグループの仲間が繋がっていく
E	現代的なリズムのダンス	リズムにのってお掃除	運動感覚育成型	日常の動作をヒップホップに取り入れよう	ヒップホップのリズムの曲に乗り、日常の動作である掃除の特徴的な動きをグループで表現する
F	現代的なリズムのダンス	じゃんけんゲーム	運動感覚育成型	じゃんけんを通してステップの感覚を身につける	ヒップホップのリズムに乗って語りながら2人組で足じゃんけんを行い、勝った人の動きを負けた人が真似していく

各グループが実践した教材へのコメントカード

の記述を分析した結果、以下のことがわかった。

Aグループの場合、教材の類型は「構成原理習得型」であり、「空間」カテゴリーに分類された記述は7件、「ねらい」カテゴリーには1件、「集中」カテゴリーには1件の記述があった。「彫刻、広がり、空間、高低、連続性など気づかせるよい教材だと思った」とのコメントから、教材「彫刻バトル」は空間の使い方や見せ方の学習に適した教材であると受講者に理解されたことがうかがえる。

Bグループの場合、教材の類型は「運動感覚育成型」であり、「空間・時間」カテゴリーに分類された記述は3件、「空間」カテゴリーには1件、「運動感覚」カテゴリーには1件の記述があった。「知らず知らずのうちに緩急、高低がつけられる仕掛けだった」「動く、止まるの感じは分かった。導入としてちょうどよい」とのコメントから、教材「あんたがたどこさ」は緩急や高低の構成原理や運動感覚の学習に適した教材だと受講者に理解されたことがうかがえる。

Cグループの場合、教材の類型は「アイスブレイク型」と「構成原理習得型」の混合型であり、「表現力」カテゴリーに分類された記述は5件、「教材の意義」カテゴリーには3件の記述があった。「体で表現するきっかけOK。いろいろな表現方法を知る、気づくことにつながった」「モチーフの表現をゲームを通してできた」とのコメントから、教材「ジェスチャーゲーム」は物事の特徴を捉えてすぐ動くことをゲーム感覚で学ぶのに適した教材だと受講者に理解されたことがうかがえる。

Dグループの場合、教材の類型は「アイスブレイク型」であり、「アイスブレイク」カテゴリーに分類された記述は2件、「コミュニケーション」カテゴリーには2件、「ほぐれる」カテゴリーには2件、「表現力」カテゴリーには3件の記述があった。「ダンスに抵抗がある生徒も緊張がほぐれ授業に入っていくやすい」「体で表現する最初の段階としてわかりやすい。知っている字、数だからすぐにイメージできる」とのコメントから、教材「尻文字で名前のチェーン」「身体誕生日ゲーム」は初めて出会う仲間と一緒に身体表現をする楽しさを味わうのに適した教材だと受講者に理解されたことがうかがえる。

Eグループの場合、教材の類型は「運動感覚育成型」であり、「動きのバリエーション」カテゴリーに分類された記述は3件、「教材の発展」カテゴリーには2件、「モチーフの発見」カテゴリーには2件の記述があった。「音楽に合わせて日常の動作をダンスのバリエーションとして使える」「日常の動きがヒップホップになるんだ！という驚きや発見があって良い」とのコメントから、教材「リズムにのってお掃除」は日常の動きを手がかりにダンスの動きを考える学習に適した教材だと受講者に理解されたことがうかがえる。

Fグループの場合、教材の類型は「運動感覚育成型」であり、「教材の階層性」「アナログン」「導入」の各カテゴリーに分類された記述が各3件あった。「リズム、ステップとダンスにつながる要素が多く良いと思った」「じゃんけんに勝った人の動きを真似することでヒップホップの動きに近づける良い導入だと思う」とのコメントから、教材「じゃんけんゲーム」はステップに含まれる運動感覚を育てる学習の導入に適した教材だと受講者に理解されたことがうかがえる。

4. まとめ

以上のことから、本研究で実施したダンス指導研修において、どのグループもそれぞれのねらいに適した教材を構想し実施できていたと評価できた。また、受講者は、模擬授業で体験した教材を、学習内容と学習意欲の視点から理解していたことも推察できた。したがって、研修プログラムの目標「教材づくりの理論に基づいて教材案を構想し実践できる」に対して、一定の成果があったと評価できた。

注1:このうち、19日の9:00~15:00に実施した研修プログラムを分析の対象とした。

注2:筆者の提案による下位教材の3類型。2つ以上の類型の混合型もあり得る。

主要参考文献

岩田靖(2012)体育の教材を作る一運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて. 大修館書店:東京, p.26,28