

## [体育・保健体育]

# 創作活動を取り入れた協働性と創造性を育むリズムなわとびの工夫

－映像作品の創作をめあてに設定した単元の実践を通して－

本間 葵\*

### 1 主題設定の理由

当該校の短なわ学習では、なわとびカードをもとに個人技の回数に応じた級の取得を目指した技能習得型の計画が立てられていた。なわとび運動を得意とする児童がつまずきなく級を取得し達成感を得る一方で、苦手な児童は、新たな個人技の習得や回数を求められる練習を苦痛に感じ、苦手な技に挑戦する前向きな姿勢が見受けられないこともあった。

なわとび運動における実態を把握するために、在籍校4年生（令和4年度）の児童31名を対象に意識調査を実施した。「なわとび運動は好きですか」という質問項目では、「とても思う」「少し思う」と答えた児童が54%であった。「なわとび運動のどんなところが好きですか」という質問項目では、「新しい技ができることが楽しい」や「たくさん跳べると嬉しい」という回答が得られた。その一方で、「なわとび運動のどんなところが苦手ですか」という質問項目では、「足が痛くなる」や「疲れる」「(何回も跳ぶことが)飽きる」という内容が多かった。このように、新しい個人技を習得することに喜びを感じつつも、何回も同じ技を跳び続けるなわとびを苦痛なもの・退屈なものと感じている児童は少なくないことがわかった。

長谷川ら（1983）は、「なわとびは、だれもがいつでもどこでも手軽に親しむことのできる運動であり、またその運動効果も高い。しかし、単なる時間とびや回数とびでは、動作が単調なだけに無味乾燥なものに陥り易く、実際の指導の場面では、種々のとび方を組み合わせたり、軽快な音楽のリズムに乗って行わせるなど、様々な工夫が必要であろう」と述べている。また、梁川（2008）はリズムなわとびについて、「心身に対して有意的な刺激をもたらす効果のある教材であり、体育関連科目の実践の中で『自分』や『仲間』を知ることでできるものと確信する」と述べている。さらに、戸田（2019）は「体力づくりに適した『なわとび』と、表現活動の『ダンス』を組み合わせたりリズムなわとびは、仲間と協力して練習し、完成度を高めていくことで、学級づくりにもつなげられる活動です」と述べている。加えて、橋本（2021）は、「『する・みる・支える・知る』といった関わり方におけるねらいを明確にして、継続的に実践を重ねたことにより、約95%の児童がリズムなわとびを好きになった。また、運動量と運動の質が実態に合っていたので、体力を効率的に向上させていくことができた」と示し、リズムなわとびの教材としての有効性を述べている。

一方で、森下（2022）は、「今日の体育嫌いが数多く生じつつある現実には、大学生たちが過去の体育授業の中で明確な目的・目標を有さず、受け身的な学びの場に心身共に浸かってきたことを想像させるものである」と述べている。すなわち、現在教員として教壇に立つ者の多くの教師は、リズムなわとびの経験を有していても、あらかじめ構成された演技をただ覚えて発表するといった受け身の取り組みであったことが想像できる。しかしながら、生涯を通じた豊かなスポーツライフを体育で実現していく上で、運動することの「楽しさ」を児童が感じることは不可欠であり、そのためには体育授業の過程の中で楽しさを感じる事が重要である。つまり、本研究の独自性の一つである、児童たちが関わり合っただけでリズムなわとびの演技をつくる過程を通して仲間と協働すること、さらに作品を創作することで創造する楽しさに触れることができるように指導計画を立てることが、運動が楽しいと感じるために有効であると考えた。

さらに、坂本（2023）は、「鉄棒、縄跳び、マットなどの単元は、どうしても技能を習得することがゴールになりがちだ。そこでチームで音楽に合わせて表現活動し、映像作品としてアウトプットすることをゴールとする授業を頻繁に行っている」と述べている。ここでは、クラウドアプリケーション「Canva」を用いた実践例が述べられているが、詳しい方法についての記述はされていない。

これらを踏まえ、本単元では、リズムなわとびの演技を録画し、映像作品の創作を単元のめあてに含んだ。よりよい

\*新潟市立桜が丘小学校

映像作品にするためには、技能習得が不可欠であるが、同じ跳び方の回数を追うのではなく、演技を完成させるための手段として技能習得が必要になる点は、技能取得型学習とは大きく異なる。この点も本研究の独自性と言える。

## 2 研究の目的

本研究は、小学校中学年の体づくり運動「なわとび運動」において、児童が協働的に創作活動に取り組み、映像作品の創作をすることで、実施したリズムなわとび単元の指導計画の有用性について明らかにすることを目的とする。

## 3 研究の構想

### (1) 対象と方法

本研究では、第4学年（令和4年度）31名を対象とし、全7時間の体育科授業として実践を行う。

単元前後にアンケートを実施し、児童の変容の実態を分析する。それぞれの質問に対して、「5：とても思う」「4：少し思う」「3：どちらでもない」「2：あまり思わない」「1：まったく思わない」の5段階評定尺度法を用いて回答を求める。なお、「5：とても思う」「4：少し思う」の評定尺度を肯定的と捉える。

### (2) 単元構成

本研究で実施した単元計画を表1に示した。「演技を組み立てるポイント」は予め計画していたものである。

表1 単元全体の計画（全7時間）

時	学習のねらい（○）と主な活動内容（・）	演技を組み立てるポイント
1	○様々な跳び方を知り、運動に取り組むことができる。 ・教師のリードで、様々な跳び方を学習する。 ・課題曲（「キャラクター」緑黄色社会）で8カウントを学習する。	【8カウント】
2	○音楽に合わせて跳ぶには8カウントに合わせて1マス8回（4回）跳ぶとよいことがわかる。 ・全員パートの創作活動を通して、演技の組み立て方を学習する。	【1マス8回】 【1マス4回】
3	○グループ全員が楽しく跳ぶための役割について学び、グループごとに技の役割分担をして演技を組み立てることができる。 ・グループで話し合い、Aパートの演技を組み立てる。	【技の役割分担】
4	○曲調に合わせて演技を組み立てるとよいことがわかり、決め技をサビに組み立てることができる。 ・グループで決め技を決め、最初からAパートまで音楽に合わせて跳ぶ。	【決め技はサビで行う】
5	○2人以上の技を入れるときは、縄の準備の時間とほどもく時間を取るとスムーズに演技をすることができるということがわかる。 ○グループで演技全体を構成し、音楽に合ったひと流れの動きを組み立てることができる。 ・教師が組み立てた演技を試す活動を通して、2人以上の技を演技に入れるときのポイントを学習する。 ・グループで話し合いBパートからサビの演技を構成する。	【準備の時間とほどもく時間】 【よゆうをもって】
6	○構成した演技を撮影して見直し、修正しながら本番の撮影に向けて練習することができる。 ・構成した演技を撮影しながら練習し、完成度を高めていく。	
7	○構成した演技を撮影し映像作品にすることができる。 ・グループで練習し、演技を撮影する。	

### (3) 授業の工夫

#### ① 演技に取り入れる技

第1時に児童が知っている技を聞き取り、さらに教師が2人以上で跳ぶ技や、跳ぶ以外の技を示して児童に練習をさせる。技を「個人技」と「個人技（特殊技）」、「2人以上の技」に分類し、児童が技の判別がし易いように、技の名前をアレンジした。演技に取り入れた技の詳細は次の通りである（図1）。











個人技		
【ピョンピョン】 一回旋一跳躍の前跳び	【トントン】 一回旋二跳躍の前跳び	【ケンケン】 片足前跳び
【グーパー】 足を「グー」→「パー」と交互に入れ替えながらの前跳び	【グーチョキ】 足を「グー」→「チョキ」と交互に入れ替えながらの前跳び	【ケンパー】 足を「片足」→「パー」と交互に入れ替えながらの前跳び
【かけ足】 かけ足をしながらの前跳び	【あや】 前まわしのあや跳び	【交差】 前まわしの交差跳び
【二重】 前まわしの二重跳び	【二重あや】 前まわしの二重あや跳び	【スイングキック】  膝を上げて前にけりだし、それぞれの動作で跳ぶ
個人技（特殊技）		
【足フリーズ】  回していたなわを足で踏んで止める	【クロスフリーズ】  両腕に十字になわをかけて止める	【アームラップ】  片方の腕になわを巻きつけ、反対に回してほどく
【8の字】  なわを合わせて、体の横で回す	【二つ折りぐるぐる】  なわを二つ折りにして体の前でぐるぐる回す	【ピックアップ】  置かれたなわを釣りのように引っ張って取る
2人以上の技		
【2人組なわ1本向かい合い】  2人組で向かい合って1本のなわを跳ぶ	【2人組なわ2本横ならび】  2人でならび、隣り合ったほうの柄を相手が持つて同時に跳ぶ	【○人組なわ○本】  「2人組なわ2本横ならび」を3人以上で行う

図1 技一覧

② 演技組み立てカードの活用

第2時から取り組む創作活動では、演技組み立てカードを活用する（図2）。8カウントごとにマスを区切り、児童が技を切り替えるタイミングが分かりやすく、演技が創作しやすいように作成した。また、技一覧を図3のように表にまとめ、ロイロノート上での演技の組み立てをスムーズに行えるようにした。坂本（2023）は「GIGAの本質はクラウド活用にある。すなわち、子どもたちが活動する場がそれぞれのタブレット端末の中ではなく、クラウド上にあることで協働的な学びが実現するという算段だ」と述べ、「クラウド上にデータがあることで、子どもたちが同じデータを同時に作業できる共同編集、子ども同士でお互いに見合うことができる相互参照、子ども同士でお互いにはめ合ったりフィードバックし合ったりする相互評価、この3つのメリットを生むことができる」と述べている。このことから、本研究では、当該自治体で採用され、児童も使い慣れているロイロノートの「共有ノート」にグループごとに演技組み立てカードを取り込み、演技の創作を行う。

【グループパート】

曲調	Aパート				Bパート				つなぎ (おまけ)
カウント	8	8	8	8	8	8	8	8	8
技と回数									

曲調	サビ				後奏(Ah~)				ジャン
カウント	8	8	8	8	8	8	8	8	8
技と回数									

図2 演技組み立てカード

個人技			個人技（特殊技）			2人以上
ピョンピョン	トントン	ケンケン	足フリーズ	クロスフリーズ	アームラップ	2人組なわ1本向かい合い
グーパー	グーチョキ	ケンパー	8の字	二つ折りぐるぐる	ピックアップ	
かけ足	あや	交差				2人組なわ2本横ならび
二重	二重あや	スイングキック				
						○人組なわ○本

図3 技カード

### ③ 演技を組み立てるポイントの可視化

授業の中では、演技の組み立てのポイントをカードにして可視化する(図4)。ポイントが書かれたカードは常に見えるように掲示し、そのカードを見ながら演技を組み立てさせる。このポイントは、やりたい技をただ並べるのではなく、音楽に合っていたり、グループ全員が楽しめるような技の組み合わせを考えたりする上で必要となるものである。計画に沿って教師から示すだけではなく、実際に演技を組み立てて試してみる中で、どうすればうまくいくのかを児童とともに考えながら、言葉をまとめていく。

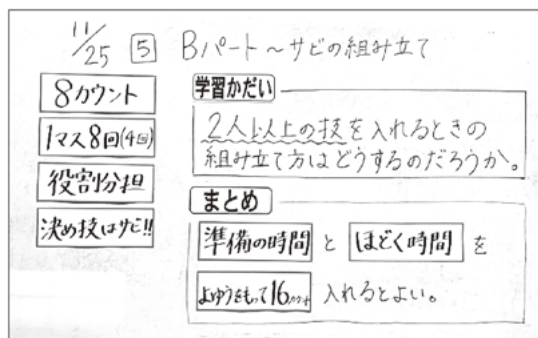


図4 演技を組み立てるポイントのカード

### ④ タブレット端末による自分たちの動きの撮影・再構築

タブレット端末を活用した映像作品の創作を単元のめあてに設定し、演技を組み立て、試し、映像を見て改善する、といったサイクルで自分たちの演技を客観的に見ながら創作活動を進める。完成した演技はグループごとに撮影し合う(図5, 6, 7)。また、撮影した映像を編集することで、うまくいった場面だけを作品として残すことができ、発表会などの人前で失敗することへの恐怖や緊張などの心的負担感を軽減することができ、体育に対する苦手意識を減らすことができると考えた。



図5 練習を撮影する様子



図6 映像を見直す様子



図7 撮影し合う様子

## 4 指導の実際

### (1) 第1時から第2時の実際

第1時で児童は、音楽に合わせて気持ちよく跳ぶためには、【8カウント】に合わせて跳ぶとよいことに気づき、第2時では、実際に演技をするにあたり、1マスでは何回跳ぶとよいのか試し、【1マス8回】ということに気付いた。また、一回旋二跳躍の「トントン」では、1マスで4回跳ぶとよいとした。

### (2) 第3時の実際

なわとびが得意な児童も、苦手な児童も、グループ全員が楽しく跳ぶにはどうすればよいのかを考えさせた。苦手な児童に合わせて簡単な技ばかりを取り入れると、得意な児童の満足度が下がってしまう。そこで、「1マスの中で、『ピョンピョン』と『二重』があってもいいのではないか」という意見が出た。第3時で見つけたポイントは【役割分担】である。2つの技を1マスに入れてもよいことを示すと、色分けをしたり、名前を書いたりする班も見られた(図8)。

曲調	Aパート			
カウント	8	8	8	8
技	かけ足	二重 ピョン ピョン	アームラップ	

図8 技を分担したカード

### (3) 第4時の実際

各グループで演技の中で一番見てほしい技として「決め技」を決めさせた。そして、その技がよりよく見えるためには曲のどの場面でやるとよいのかを考えさせた。児童から出た考えは、曲が一番盛り上がる「サビ」でやるとよいという内容だった。それを踏まえ、【決め技はサビ】ができるように演技を組み立てさせた。

### (4) 第5時の実際

第4時までは個人技で演技を組み立てさせ、第5時では2人以上の技を演技に取り入れるポイントを考えさせた。教師があらかじめ組み立てた演技(図9)を試すと、児童たちは全く跳ぶことができなかった。その原因は、一つ目に2人以上の技をやるためには、なわとびの柄を交換したり、ペアに近づいたりするための【準備の時間】が必要であること、二つ目に次の技をするためになわとびを持ち直したり、ペアから離れたりする【ほどく時間】の確保であった。ま



た、第4時で2人以上の技を「決め技」にしているグループが多かったことから、確実に技を成功させるために余裕のある演技を組み立てることが重要であることにも気付いた。教師が組み立てた演技を修正しながら、子どもたちが試していく中で、【準備の時間】や【ほどく時間】がどのくらい必要なかを考え、【よゆうをもって16カウント】というポイントができ、教師が組み立てた演技を修正した(図10)。余裕をもつことの重要性に気付いた児童たちは、これまでに組み立てた演技についても、その視点をもって組み立て直す姿が見られた。

曲調	前奏		サビ					間奏(Ah~)		
カウント	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
技と回数	ピックアップ	準備	ビヨンビヨン 8回	グーパー 8回	ケンケン 16回	2人組 なわ2本 8回	ビヨン ビヨン 8回	グーパー 8回	足フリ ーズ	

図9 教師が示したカード

曲調	前奏		サビ					間奏(Ah~)		
カウント	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
技と回数	ピックアップ	準備	ビヨン ビヨン 8回	グーパー 8回	準備	2人組 なわ2本 8回	準備	準備	足フリ ーズ	

図10 修正後のカード

#### (5) 第6時から第7時の実際

第6時では、自分たちの演技の完成度を高め、第7時に映像作品にして互いに見合った。演技の終末は全員でオリジナルのポーズをとって終わることとした。

## 5 成果と考察

児童が協働的に創作活動に取り組むリズムなわとび単元を指導した結果、その有用性について、以下の3つの点が明らかになった。

### (1) 共有ノートでの演技組み立てシートの活用

グループごとの演技組み立てを共有ノート上で行うことで、グループで1人がカードを動かせば、全員の端末で同じカードを見ることができたことは協働作業をする際に非常に有効であった。具体的には、演技の組み立ての時間を最小限に抑え、練習時間も含めて児童の運動量を確保することができた。また、担任も全グループの共有ノートを見ることができたため、リアルタイムで演技組み立ての様子を確認することができ、各グループに合った指導をすることができた。さらに、図3の技カードを共有したことで、児童は演技組み立てカードに技一覧からやりたい技のテキストを移動させて並べることができた。テキストは大きさを変えたり、複製したりすることができるため、児童は簡単に演技を組み立てる作業ができた。

### (2) 演技組み立てポイントの効果

第1時から第5時で、演技を組み立てるポイントを考え、毎時間掲示した。視覚的に重要な点を伝えたことで、演技を組み立てる際に、そのポイントを確認しながらカードを動かす様子も見られ、初めて演技創作を目的としたリズムなわとびの学習に取り組む児童が安心して創作に取り組む姿につながった。

### (3) アンケート結果

表2 体育の授業、なわとびに関するアンケート(肯定的評価の割合)

質問項目	単元前	単元後
1. 体育の授業は好きですか。	61%	74%
2. 体育の授業は楽しいですか。	64%	74%
3. 体育で友達と一緒に運動することは好きですか。	71%	89%
4. 体育で友達と一緒に運動することは楽しいですか。	71%	89%
5. なわとび運動は好きですか。	54%	85%
6. なわとび運動は楽しいですか。	61%	85%
7. 3人以上の友達と一緒に話し合いをすることは好きですか？	81%	85%

単元の始めと終わりに、児童に授業に関するアンケートを行った。アンケート結果(表2)からもわかるように、どの項目も肯定的評価が上がった。最も上昇した内容は、「なわとび運動は好きですか」であった。「なわとび運動のどんなところが好きですか」という記述式の質問項目では、表3のような回答の変化があった。これは、グループでの演技創作、「表現すること」を目的とすると、技能習得が主な目的ではなくなり、体育やなわとびを苦手する子どもたちも楽しく運動することができた結果と考える。また、なわとび運動が苦手な児童だけでなく、得意な児童も満足感が得られるように、【役割分担】をしたことで、多くの児童がなわとび運動の楽しさを感じることをできたと考えられる。そのこ

とに加えて、教師の働きかけとして、児童の様子を観察しながら、演技の練習時の声掛けや、スムーズな演技組み立てられている班の様子などを全体に共有し、「全員で楽しむ」ことを意識した授業を展開した取り組みが有効に働いた。

表3 「なわとび運動が好きですか」と「理由」の単元前後の回答比較

児童	単元前 (評定)	単元後 (評定)
A	色々ななわとび方とぶこと(3)	友達と協力してとんだり一人で頑張るとんだりするところが好き(5)
B	とべたとき(4)	音楽によって跳べることに、達成感があることです(4)
C	色々な技に挑戦できるから(5)	みんなで学習できること(5)

#### (4) 今後の課題

単元末にロイロノート内で撮影した映像を学級で鑑賞した。児童たちは、オリジナルのポーズ(図11)をしたり、決め技が班ごとで違ったり、同じ曲で演技創作をしても違う作品ができる面白さを感じていた。動画編集アプリ等で編集を行うと、より「自分たちの作品」という思いをもつことができたものとする。本研究では時数の関係上、動画編集まで行うことはできなかったが、児童のICTスキルが年々向上している現在では、動画の編集等も簡単にできる児童も多くなっているため、今後はよりよい映像作品ができていくのではないかと考えられる。



図11 オリジナルポーズ

また、表2の単元後アンケートで肯定的な回答ではなかった児童は、その理由を表4のように回答した。例えば、なわとび運動が苦手な児童Dは、単元終末までに二重跳びを習得することができなかった。これは個人の技能習得の時間が少なかったことが原因であるとする。共有ノート上で演技を組み立てて運動量を確保したが、演技の構成や練習に時間を多く使うことになり、技能習得の時間を確保することが難しかった。また、児童Eは、自分の意見を伝えることにも苦手意識を感じていた。協働学習を進めていく上で、話し合いのスキルは必要不可欠であるが、当該学級では話し合いの基礎が構築されていなかった部分があったことが原因であるとする。今後は、児童が協働的な学習を「楽しい」と感じる体育授業にしてくために、協働学習を進める上での知識・技能を育み、安心して学習ができる環境づくりをするなど、他の教科指導や学級経営も含め、教師の指導力をさらに高めていかなければならない。

表4 単元後アンケートで否定的評価をした児童の回答

児童	問2	なわとび運動が好きではない理由	3人以上の友達と一緒に話し合いをすることが苦手な理由
D	2	すぐひっかかるところが嫌い	(肯定的回答)
E	1	嫌い	自分のアイデアや意見をみんなに伝えることが苦手だから

## 6 引用・参考文献

- 坂本良品, 「生産性が爆上がり! さる先生の『全部ギガでやろう!』」学陽書房, 2023, pp.140~142
- 戸田克, 「リズムなわとびで学級づくり」, みんなの教育技術, 2019-12-02, <https://kyoiku.sho.jp/28743/>, (参照2023-8-18)
- 橋本光太郎, 「意欲的に学び, 体力を向上させていく児童の育成-『する・みる・支える・知る』におけるねらいを明確にした, リズムなわとびの実践を通して-」, 千葉県教職員教育研究発表会, 2021
- 長谷川聖修, 安田武四郎, 松永尚久, 大藪五百子, 「体操における音響的補助に関する研究: 各種テンポの音に合わせたリズムなわとびについて」, 日本体育学会第34回大会, 1983
- 森下純弘, 「体育嫌い・運動嫌いに関する基礎的研究-脱ゆとり教育世代の場合-」, 流通科学大学論集-人間・社会・自然編-第35巻第1号, pp.1~13, 2022
- 文部科学省, 「小学校学習指導要領解説 体育編 (平成29年3月)」, 日本文教出版, 2019, p.10
- 藤沢祥太郎, 「なわとびの技表(基本技集)。小学校体育・運動指導におすすめ技」なわとびパフォーマーふっくんのナワトビライド, <https://nawatobifukkun.com/skill-list/>, (参照2022-8-20)
- 梁川悦美, 「本学保育・児童学科における体育関連科目の果たす役割(3): 『リズムなわとび』に着目して」, 東京家政大学研究紀要1 人文社会科学, 48巻, 2008, pp.109~115