

身体表現遊びにおける教師の役割に関する考察

－「忍者変身遊び」の実践事例から－

柳瀬慶子, 大森由香*, 原 麻貴*, 長谷川睦子*

A Study on the Role of Teachers in Physical Expression Play
-From a Practice Case : A 'Ninja Transformation Play'-

Keiko YANASE, Yuka OMORI, Maki HARA, Chikako HASEGAWA

2019年11月8日受理

抄 録

本研究では、「対話的学びの三位一体論」に基づく教室の学びを生起させる教師の役割を参考として、身体表現遊びの実践において、【課題1】教師がどのような役割を遂行しているのか、【課題2】子どもの表現が変容した場面に着目して教師の役割の担い方を考察することを目的とした。その結果、身体表現遊びにおける教師の役割は、「進行」「もどす」「みる」「つなぐ」という4つの役割が見出された。また、教師の役割の担い方として、「もどす」役割は子どもが「なりきりの世界から逸脱しそうなタイミング」で遂行すること、「みる」役割は子どもと同じなりきり世界の仲間としての「教師の居方」を大切に遂行すること、「つなぐ」役割は「題材イメージを繰り返しくずす（変化させる）」ことによって子どもの題材イメージが深まることが考察された。これらの教師の役割は、複数の子どもに対して単独もしくは複数の役割を同時遂行していることも考察された。

キーワード：身体表現遊び，教師，役割，担い方，実践考察

1. はじめに

学校・園における身体表現では、教師の即興的なかわりが子どもの豊かな表現力を育む。しかしその一方、身体表現の指導における困難さが見られる。宮川(1995)は、小学校教師を対象に「表現運動領域の学習指導にかかわる意識」に関するアンケートを行い、46%の教師が「表現運動の指導はやりにくい」と回答している。「どちらとも言えない」という回答も合わせると85%にも上っている。その理由としては、「踊り方が決まっていないものは指導しにくい」や「表現の高め方がわからない」などが

* 名張市立桔梗南幼稚園

挙げられている。また、遠藤（2006）は、幼稚園・保育所の保育者を対象に「身体表現の指導で困っていること」を自由記述式のアンケートで尋ね、「指導の困難さ」が66%あり、理由としては「言葉かけ」「抵抗感のある子どもへの指導」「引き出す指導」などが挙げられている。その他、同様の報告が散見しており（北島，玉城，寺山，松田，村田 2012），身体表現の指導の困難さは、時代や校種を問わず課題となっている。

では、なぜ身体表現の指導が困難なのだろうか。学校カリキュラムに位置づく身体表現は、即興表現を基本としている。例えば、小学校体育科の学習指導要領における低学年表現遊びの「知識及び技能」には、「表現遊びでは、その行き方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、そのものになりきって全身で即興的に踊ること。」という記述がみられる。中学年、高学年においても同様である。また、幼稚園教育要領の表現領域の内容も同様に、「感じたこと、考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由にかいたり、つくったりなどする。」や「自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう。」という自己のイメージを即興的に動きで表現するという記述がみられる。この「即興的に踊る」ということは、どういうことなのか。柳瀬（2009）は、「踊っているということ」を明らかにするために、現象学的視点から小学校の表現運動において即興表現を取り扱った授業実践を考察した。その結果、「踊っているということ」は1つの関係であり、「他者関係」の応答を生起することによって成り立ち、「融合関係」「応答関係」「共感関係」という3つの関係の変容が見られることを明らかにしている。また、自己は「他者になったり」（他者のまね）、「他者にならなかつたり」（自分なりの表現）して踊っているということも明らかにしている。こうした他者関係や子どもの表現が刻々と変容する状況において、教師の果たすべき役割が見えづらいことが指導の困難さの原因と考えられる。

佐藤（1995）は、学び自体を他者との関係（対話）として捉えており、学びとは、対象世界（教材や題材）・他者（仲間や教師）・自己との対話であると定義して、「対話的学びの三位一体論」を提唱している。また、佐藤（2006）は、「対話的学びの三位一体論」に基づく教室の学びを生起する教師の役割として、「聴く」「つなぐ」「もどす」という3つの役割を見出している。「聴く」とは、子どもが対象や他者と対話して、感じたことをまずは教師が受け止めて聴くということである。「つなぐ」は、対象と子どもをつなぐこと、子ども同士の考えをつなぐことである。「もどす」は、前段階やグループ活動にもどして、対象や他者とつなぎ直すことである。

そこで本研究は、佐藤の論を援用し4歳児のクラス活動で行った身体表現遊びの実践を通して、【課題1】教師がどのような役割を遂行しているのか、【課題2】子どもの表現が変容した場面に着目して教師の役割の担い方を考察することを目的とする。身体表現遊びにおける教師の指導や援助についての先行研究はみられるものの（古市，若松），文献からの考察や自由遊びの中の事例考察であり、クラス活動を事例的に考察する本研究とは異なっている。

2. 研究方法

A 幼稚園の 4 歳児 B クラスで実践した身体表現遊び「忍者変身遊び」(クラス活動)の動画データ(全 27 分 17 秒, 途中撮影中断 4 回あり)を撮り, その内子どもが即興で自由に表現している 9 場面(後述「3. 身体表現遊びの概要」の「活動内容の行い方」における③④の場面, 計 7 分 46 秒)を, 教師の各動きや声掛け, 子どもの各動きや発話に分けて, 「活動記録」を作成した。子どもの名前はアルファベットで表記した。なお, 本実践を研究対象とするにあたり, 子どもとその保護者, A 幼稚園 4 歳児 B クラスの担任, A 幼稚園園長には, 「常葉大学研究倫理規程」に基づき, 本稿への掲載承諾を書面で得ている。

【課題 1】では, 「活動記録」から佐藤(2006)の論を手がかりとして, 子どもと何(題材・他者など)との対話をさせるために教師がかかわったのかを明確にした上で, 教師の役割を抽出する。抽出の際には, 4 歳児 B クラスの担任が実践中にどのような意図で子どもにかかわったのかを記述した「教師の振り返り」を, 教師自身が実践後に動画データをみて作成した。その「教師の振り返り」を参照し, 佐藤の論をベースに抽出した教師の役割と教師の意図にずれがないかを確認する。なお, 本研究における教師の役割は, 教師の動きや声掛けなど子どもへの直接的なかかわりから抽出することとし, 活動構成や環境構成についての間接的なかかわりからの抽出は行わないこととする。

【課題 2】では, 「活動記録」から, 子どもの表現が変容した 3 場面を抽出し, エピソード記述(鯨岡)によって, 教師と子どもとのやり取り(動き・声掛けや発話)の活動の実際を描き, 子どもの表現が変容したことと教師が役割をどのように担ったのかについての関連を浮かび上がらせる。その際, 「教師の振り返り」もあわせて参照し, 教師の役割の担い方について考察する。

3. 身体表現遊びの概要

本活動は, A 幼稚園の 4 歳児 B クラス担任が実践した身体表現遊びである。活動の概要については, 以下の通りである。

- 実践日: 2018 年 11 月 29 日(木)
- 場 所: A 幼稚園 4 歳児 B クラスの教室
- 指導者: 4 歳児 B クラスの担任 1 名
- 運動者: 4 歳児 B クラスの園児 15 名
- 活動名: 「忍者変身遊び」
- 活動内容と行い方

身体表現遊び「忍者変身遊び」は, 子どもたちが, 紫忍者と黒ボスの 2 チームに分かれて, 次の①～④に沿ったストーリーを基になりきり遊びを楽しんだ。

活動①: 紫忍者と黒ボスの 2 チームに分かれる。

活動②: 宝箱の中に入った巻物を奪いに紫忍者が城へ忍び込む。



写真 1. 変身カード

活動③：宝箱を守る黒ボスに見つかりそうになったら、紫忍者は教師が提示する「変身カード」（写真1）に示された物（壁・木・石）になりきり、黒ボスから身を隠す。

活動④：黒ボスに見つかり紫忍者 vs 黒ボスの戦い（手裏剣・剣の戦い）が始まる。

* 後半は紫忍者と黒ボスの役が入れ換わり、活動②～④を行う。

4. 【課題1】結果及び考察

教師の役割を抽出するために、動画データから教師の各動きや声掛けを計63場面（全体聞き取り不可1場面を含む）、子どもの各動きや発話を計53場面に分けて「活動記録」を作成し、教師の役割を抽出した。

4-1. 【課題1】結果

抽出された教師の役割は、全体聞き取り不可の1場面を除く、全62場面中計66箇所で役割遂行がみられた（1場面で複数の役割遂行がみられた箇所が4箇所あり）。教師の役割は、表1の通り、「進行」「もどす」「みる」「つなぐ」という4つの役割（カテゴリー）に分けられた。また、その役割の中で、9つの役割の内容（サブカテゴリー）が見出された。

表1. 抽出した教師の役割と内容

カテゴリー	サブカテゴリー	定義	抽出数
進行	場面展開	全体的に場面を進めるための動きや声掛け	13
もどす	題材イメージの明示	イメージ明確化のための表現確認や題材イメージを問う声掛け	4
	友だちの表現の紹介	友だちの表現をみせ題材のイメージを持たせるための声掛け	3
みる	待ち	子どもの表現が生起するのを待つ	2
	見守り	安全配慮をしながら子どもの表現の見守り	1
	同調	子どもの表現に合わせた教師の動きや声掛け	6
つなぐ	題材イメージの確認	題材イメージ意識化のための表現確認やイメージ確認の声掛け	17
	題材イメージのくずし(変化)	題材のイメージを変化させるための動きや声掛け	9
	子ども間のイメージ交流の促進	友だちの表現を紹介し周りの子どものイメージを広げるための声掛け	11

「つなぐ」役割は最多で、計37場面でみられた。中でも、題材（忍者イメージ）と子どもをつなぐ「題材イメージの確認」が「つなぐ」役割の内容で17場面と多くみられた。例えば、教師が変身している紫忍者の子どもに「木だな。こんなところに木がある。」と声を掛けて、子どものイメージを確認するといった場面である。次に、子どもに友だちの表現を紹介して子ども間のイメージ交流を図って子ども同士を「つなぐ」という、「子ども間のイメージの交流の促進」が11場面でみられた。例えば、「揺

れている木。かっこいい。」と子どもの表現を褒めて周りの子どもにイメージを広げる場面である。最後に、題材（忍者イメージ）と子どもをより深くつなぐ「題材イメージのくずし（変化）」が9場面で見られた。例えば「（倒れている場面で）もう一度戦うんだ」や「（戦っている場面で）うっ、やられた。」と題材イメージ（紫忍者 vs 黒ボスの戦い場面）をくずす（変化させる）ための教師の動きや声掛けである。

「進行」の役割は2番目に多くみられ、計13場面で見られた。場面を進めるための教師の動きや声掛けである。例えば、教師が「じゃあ、剣で戦うぞ。ヤッ！」といった声を掛けたり、切りかかる動きをしたりして、ストーリーを展開させていく場面である。

「みる」役割は、計9場面で見られた。中でも、子どもが題材や友だちのイメージとしっかりつながっている時に、教師は子どもと同じ動きや同じ言葉を発しながら「同調」してみるという場面が6場面と多くみられた。例えば紫忍者 vs 黒ボスが手裏剣の戦いに夢中になっている時は、教師は後方で子どもと同じ手裏剣を投げるまねをしながらみるという場面である。次いで、子どもが題材（忍者イメージ）とつながりかけている（なりきりかけている）時に子どもの表現が生起するまで「待ち」ながらみるという場面が2場面で見られた。例えば、教師が「忍者はいないか」と声を掛けて、紫忍者が壁に変身するのを待つ場面である。最後に、子どもが題材や友だちのイメージとしっかりつながっている時に、安全に配慮しながら子どもの表現を「見守る」という場面が1場面で見られた。例えば、紫忍者 vs 黒ボスが手裏剣で夢中で戦っている時に、怪我をしないように教師は後方で子どもたちの戦いを見守る場面である。

「もどす」の役割は、計7場面で見られた。中でも、なりきりの世界から逸脱している子どもに、子どもと題材（忍者イメージ）をつなぎ直すために、教師が表現確認を行ったり題材イメージを問う声を掛けたりする「題材イメージの明示」が4場面と多くみられた。例えば、石に変身しているはずの紫忍者が動いたのをみて教師が「あれ、何かしゃべったか？」と声を掛けて動いていないか触って確かめる場面である。次いで、なりきりの世界から逸脱している子どもに、子どもと題材（忍者イメージ）をつなぎ直すために、友だちの表現をみせるという「友だちの表現の紹介」が3場面で見られた。例えば、なりきっていない子どもに、教師が「これペンギンさんだよ。」と声を掛けて友だちの動きをみせる場面である。

4-2. 【課題1】考察

身体表現遊びにおける教師の役割で、「つなぐ」役割、中でも「題材イメージの確認」が最多という結果から、教師はなりきりの世界と子どもが対話してつながることを重視していることが分かる。なりきりという対象世界の中に子どもがいることによって、初めて身体表現遊びが成り立つからこそ、「つなぐ」役割遂行が必要なのであろう。また、なりきりの世界と子どもを「つなぐ」だけでなく、なりきりの世界とつながっている子ども同士をつなげる「子ども間のイメージ交流の促進」によって、共に学び合う協働性を生み出し、その上でさらに子どもたちがなりきりの世界と深くつながっていくように、「題材イメージのくずし（変化）」を行い、深い学びへと誘っているこ

とが分かる。

「みる」と「もどす」役割は、子どもの対話の状況に合わせて遂行するなど、より即興性の高い役割であることが考察された。「みる」役割は、子どもがなりきりに夢中になっている時、もしくはもう少しでなりきろうとしている時を教師が即興的に見極めて遂行した場面が多い。「もどす」役割は、子どもがなりきりの世界に入っているかどうかを教師は即興的に見極めており、「きちんとやりなさい。」という直接指導ではなく、題材イメージを明示したり、友だちの表現を紹介したりする間接的な指導によって遂行されていた。

5. 【課題2】活動の実際

本節では、子どもの表現が変容した3つの場面をエピソード記述として取り上げ、そこでみられる役割を教師はどのように遂行しているのかを考察し、教師の役割の担い方を明らかにする。

5-1. エピソード①：なりきり世界からの逸脱

活動内容③の紫忍者が「壁」に変身して黒ボスから身を隠す場面である（動画データ開始4分22秒～4分43秒までの21秒間）。

表2. エピソード①

教師	「あっ！何か足音がするぞ。」と紫忍者の方を指さす。
黒ボス全員	教師の指さしの合図で、一斉に黒ボスが紫忍者を捕まえに行く。
黒ボスD児	大きな声で「あっ、いた！いた！」と言い、紫忍者I児のところに行く。
黒ボスA児	歩いている紫忍者K児をみると、 <u>両腕を伸ばして捕まえようとして、紫忍者が壁に変身したか確かめている黒ボスの子どもたちの間をすり抜けて走って教室の隅まで追いかける</u> (1)。
教師	黒ボスA児が、紫忍者K児を教室の隅まで追いかけたのを見て、「 <u>忍者はいないか。</u> 」「 <u>おかしいな、(聞き取り不可)と思ったら壁になったな。</u> 」と言い寄って行く (2)。
黒ボスA児	<u>教師の言葉を聞いて紫忍者K児を追いかけるのをやめる</u> (3)。今後は黒ボスG・H児に捕まった紫忍者O児をみて「いた！」と大きな声で言いながら <u>勢いよく走っていく</u> (4)。
教師	黒ボスA児の大きな声に「あっ。」と言って気づき、教師も黒ボスG・H・A児に捕まった紫忍者O児の方へ行き、「 <u>おかしいな。(聞き取り不可)だと思ったら壁になっている。</u> 」と言う。しゃがんで紫忍者O児を触りながら <u>棚の所に動かないように立たせ、黒ボスA・G・H児に「だと思ったら壁だ。」</u> と言う (5)。
黒ボスA・G・H児	<u>その場から離れる</u> (6)。

黒ボスA児と教師のやり取り、紫忍者K・O児への教師の働きかけに着目する。黒ボスA児は、紫忍者K児を走って捕まえようとした際（下線1）、教師は紫忍者K児が壁に変身していることを黒ボスA児にみせる（下線2）。この時の「教師の振り

返り」には、「紫忍者K児は、場所を探して素早く壁の術をしようとしていたため、捕まらないように言葉をかけた。」と記述している。つまり教師は、なりきりの世界から逸脱して友だちを追いかけを楽しむ始めた黒ボスA児への働きかけだけでなく、紫忍者K児に対してもなりきる時間を設けるために「待ち」という役割を遂行したことが分かる。その後、黒ボスA児はなりきりの世界に一旦戻る様子をみせる（下線3）。しかし、黒ボスA児は紫忍者O児を捕まえるために、また走り始める（下線4）。教師は紫忍者O児を壁になりきらせてその様子を黒ボスA児にみせる（下線5）。この時の「教師の振り返り」には、紫忍者O児は「一人違う経験（捕まる）になると戸惑うと思ったため、今は壁の術であることを伝えながら、触りながら壁際へ誘導。」と記述している。ここでも教師は、再びなりきりの世界から逸脱しようとした黒ボスA児への働きかけだけでなく、紫忍者O児の遊び状況に対する混乱を防ぎ、「題材イメージの確認」をして「つなぐ」役割を遂行したことが分かる。その後、黒ボスA児はなりきりの世界にもどる姿がみられる（下線6）。教師は、黒ボスA児に、紫忍者K・O児の表現をみせるという「友だちの表現の紹介」を行うことによって、なりきりの世界に黒ボスA児を「もどす」役割を遂行している。

5-2. エピソード②：教師が子どもの表現を「みる」

活動内容④の紫忍者 vs 黒ボスの手裏剣の戦い場面である（動画データ開始 10分37秒～11分05秒までの28秒間）。

表3. エピソード②

紫忍者と黒ボス全員	檻で捕まっている紫忍者I児以外の全員が、黒ボス vs 紫忍者の2～3人組に自然に分かれて手裏剣を投げるまねをしながら戦う (1)。
教師	後方でしゃがんで手裏剣を投げるまねをしながら (2)、檻の中に一人である紫忍者I児をみる (3)。
教師	しばらくしてからは、子どもたちの戦いを見守る。
教師	黒ボスC児との戦いが一段落して一人で傍へ来た紫忍者K児の手をすかさずつかんで、檻で捕まっている紫忍者I児を救い出させる (4)。
紫忍者I児	今まで捕まっていたなりきり遊びに参加できなかったが、黒ボスD・H児を相手に手裏剣の戦いに参加する (5)。
教師	その様子を見ながら、自身も立ち上がって両手で手裏剣をはさみながら投げる動きをする (6)。

紫忍者と黒ボスの子どもたちが夢中になって戦う様子とそれを「みる」教師、紫忍者I・K児への教師の働きかけに着目する。紫忍者と黒ボスの子どもたちが手裏剣を投げるまねをして夢中になって戦っている場面である（下線1）。教師も子どもたちの後方でしゃがんで同じように手裏剣を投げるまねをしながら、子どもたちの様子を見ている（下線2）。ここでは教師は、子どもと同じ手裏剣を投げる動きをしながら「同調」して「みる」という役割を遂行している。それと同時に、檻に入れられて捕まったままの紫忍者I児をみる（下線3）。この時の「教師の振り返り」では、「紫忍者I

児は術や戦いに参加できていないので楽しめていないと少し前から感じ、どうにかしたいと考えていた。」という記述がある。紫忍者I児と題材とを「つなぐ」役割遂行のタイミングを見計らっていることが分かる。そこに、戦う相手がなくなった紫忍者K児が来て、教師は捕まっている仲間の紫忍者I児を助け出すように伝え、場面を展開する（下線4）。この時の「教師の振り返り」では、「紫忍者K児が友だちとのやりとりではなく一人で手裏剣を投げていた。相手がみつからずじま。紫忍者I児を助け出すことで、使命感や次への意欲・楽しみを感じるであろうと思ひ助け出すという役割を与えることにした。」と記述されている。つまり教師は、紫忍者I・K児に対して、題材のイメージをくずし（紫忍者I児は捕まるから剣の戦いのイメージへ、紫忍者K児は剣の戦いから救出のイメージへ変化）、紫忍者I・K児と題材を「つなぐ」役割を遂行したことが分かる。その後、捕まっていた紫忍者I児も、他の紫忍者と共に黒ボスの子どもたちと手裏剣の戦いに参加する（下線5）。教師はその様子を、子どもと同じ手裏剣を投げる動きをしながら「同調」して「みる」という役割を遂行している（下線6）。

5-3. エピソード③：教師による「題材イメージのくずし（変化）」

活動内容④の紫忍者 vs 黒ボスの剣での戦い場面である（動画データ開始 12分13秒～13分03秒までの50秒間）。

表4. エピソード③

紫忍者全員	教師のまねをして、黒ボスに「ヤッ！」と言いながら切りかかりに行く。
教師	黒ボスA児がやられたまね（腹部に手を当てて）をしながら後退するのを見て、指をさして言葉を掛けている（褒めている様子であるが言葉は聞き取り不可）。
教師	「紫忍者、ちょっとやられた。うっうっ～。」と声を掛ける（1）。
紫忍者O児	今まで戦っていたので、やられることに戸惑う様子をみせる。
紫忍者N児	腹を押さえて後ずさりしてしゃがみ込む。
紫忍者M児	床にしゃがみ込む。
教師	「もう一度戦うんだ、ヤッ！」と言いながら、剣を両手で持って切るまね（2）をする。
紫忍者と黒ボス全員	再び戦いの動きをする。
教師	腹を抱えてうづくまる（3）。そしてうづくまる黒ボスC・B児（それをまねした黒ボスE児）を指さして「痛そ、痛そ、痛そ。」と言いながら、倒れる動きをする（3）。
黒ボスG・H児	その様子を見てまねて床にくずれるように倒れる（4）。
教師	立ち上がって、「紫忍者、最後の力を振り絞って、（黒ボスは）もうやられそうぞぞ。」と黒ボスの方を指さしながら声を掛け、剣を振り回すまねをする（5）。
紫忍者N児	両腕を大きく振りかぶり（6）、倒れていた紫忍者G児の背中に真っ縦に剣を刺すまねをする。

紫忍者N児 黒ボスG児	それでも紫忍者G児は立ち上がって <u>素早い剣さばきでお互い切り合う(7)</u> 。
黒ボスG児	<u>スローモーションのようなゆっくり大きな動き(8)</u> で、剣を右上から左下へ動かし切りかかる動きをみせる。

教師の働きかけによって、表現が変容した紫忍者N児と黒ボスG児に着目する。紫忍者と黒ボスが剣で戦っている時に、教師が「紫忍者、ちょっとやられた。」と声を掛ける(下線1)。紫忍者の中には、突然の場面の変化に戸惑う様子を見せる子どももいるが、紫忍者N児は腹を抱えてしゃがみこむまねをする。その後、「もう一度戦うんだ。」という教師の掛け声で(下線2)、紫忍者は再び戦うまねをする。そしてまた、教師は腹を抱えて倒れるまねをして「痛そ。」と声を掛けて、紫忍者が再度やられるまねをする(下線3)。すると、黒ボスG児は、今までと異なる大きな動きでくずれるように倒れる(下線4)。教師は、「紫忍者、最後の力を振り絞って。」と声を掛けて、剣で戦うまねをする(下線5)。すると、紫忍者N児が、先程と同様に大きな動きで両腕を振りかぶり、黒ボスG児を剣で刺すまねをする(下線6)。黒ボスG児も応戦して、お互いに素早い剣さばきで切り合い(下線7)、黒ボスG児はスローモーションのようなゆっくりした大きな動きで切りかかる(下線8)。教師は、紫忍者がやられたり剣で戦ったりする場面を繰り返し、「題材イメージのくずし(変化)」を行いながら、子どもと題材(剣での戦いのイメージ)をより強く「つなぐ」役割を遂行している。

6. 【課題2】エピソード考察

本節では、前述の3つのエピソードから、教師の役割の担い方を考察する。

6-1. 「もどす」役割はなりきりの世界から逸脱する「タイミング」で遂行する

エピソード①の黒ボスA児は、紫忍者の変身を確認するという黒ボスとしてのなりきりの世界から逸脱し、紫忍者K・O児を追いかけて捕まえることが楽しくなり、追いかけてっこを始める。そこで教師は、紫忍者K・O児が「壁」になっている姿を、黒ボスA児にみせてなりきりの世界にもどしていることが分かる。

このことから、教師の「もどす」という役割は、子どもがなりきりの世界から逸脱しようとする「タイミング」で遂行することが大切であることが考察された。

6-2. 「みる」役割はどのようにみるかという「教師の居方」が大切

エピソード②の紫忍者と黒ボスが手裏剣で戦っている場面で、教師は子どもたちの様子を、後方に下がって子どもと同じ手裏剣を投げる動きをしながら「みる」という役割を遂行している。このような教師のみかたが、子どものなりきりの夢中を継続させていると考えられる。表現運動では、子どもが感じる恥ずかしさが度々問題とされており、麻生(1988)は、子どもが恥ずかしいと感じるのは他者に自分の身体をみられていることを意識することが理由だと述べている。つまり教師が、子どもがなりきっている姿を終始冷静に「みる」だけでは、教師の眼差しを子どもが意識してしまい、

遊びに集中できないと考えられる。そこで、エピソード②のように教師が、子どもに寄り添うようなポジションをとりながら、同じ動きをするなどなりきりの世界に共に遊ぶ仲間として存在する「教師の居方」は、子どもをなりきりから醒めさせず、子どもの夢中を継続する上で大切であると考えられる。

このことから、教師の「みる」という役割は、教師も子どもと同じ動きをするなどなりきり世界の仲間としての「教師の居方」に配慮して遂行することが大切であることが考察された。

6-3. 「つなぐ」役割は題材イメージのくずしを「繰り返し」行う

エピソード③で、教師が「紫忍者、やられた。」「もう一度戦う。」という「題材イメージのくずし（変化）」を繰り返すという、題材（剣の戦いイメージ）と子どもを「つなぐ」役割を遂行することによって、紫忍者N児と黒ボスG児の表現が大きな動きや素早い動き、スローモーションの動きに変容している。このような子どもの姿は「リズムのくずし」「身体のくずし」と言われている。村田（2002）は、「4つのくずし（変化）」について述べており、「リズムのくずし」「身体のくずし」「空間のくずし」「仲間のくずし」があり、これらがくずれる（変化する）ことで、子どもが夢中を継続して長く踊り続けられると述べている。エピソード③で、教師が繰り返し「やられる」という動きと「戦う」という動きのリズムが対極の「題材イメージのくずし（変化）」を指示することで、紫忍者N児や黒ボスG児は、一定の動きのリズムがくずされ、身体の向きや使い方が変化して、メリハリのある表現が生起したと考えられる。

このことから、教師の「つなぐ」という役割は、動きのリズムが異なるような題材イメージのくずしを「繰り返し」行うことにより、子どもの題材イメージが深まり、子どもの豊かな表現が引き出されることが考察された。

6-4. 教師の役割は同時遂行である

エピソード①の黒ボスA児をなりきりの世界へ「もどす」役割を教師が遂行している場面で、教師は紫忍者K・O児にもそれぞれ状況に即した役割を遂行している。紫忍者K児には、「壁」に変身しかけていたため、変身し終えるのを「待ち」ながら「みる」という役割を遂行しつつ、変身した紫忍者K児の姿を黒ボスA児にみせることで、黒ボスA児をなりきりの世界へ「もどす」役割も同時に遂行している。紫忍者O児には、「壁」になるという「題材のイメージ確認」を行って題材と「つなぐ」という役割を遂行しつつ、変身した紫忍者O児の姿を黒ボスA児にみせることで、黒ボスA児をなりきりの世界へ「もどす」役割も同時に遂行している。

エピソード②では、紫忍者K児と檻で捕まっている紫忍者I児に対して、教師が同時に題材と「つなぐ」という役割を遂行している。戦う相手がいなくなって一人でいた紫忍者K児に、紫忍者I児を助け出すように声を掛けて、剣での戦いという題材イメージを変化させて紫忍者K児と題材をより深く「つなぐ」役割を遂行する。同時に、剣の戦いに紫忍者I児を参加させることで、今まで捕まっていたためなりきりの世界を十分に味わえなかった紫忍者I児と題材を「つなぐ」役割も遂行している。

このことから、教師の役割遂行は、単独の役割を遂行するだけでなく、単独の役割

を複数の子どもに向けて同時に遂行する、もしくは複数の役割を複数の子どもに向けて同時に遂行していることが考察された。

7. おわりに

本研究は、4歳児のクラス活動で行った身体表現遊びの実践を通して、【課題1】教師がどのような役割を遂行しているのか、【課題2】子どもの表現が変容した場面に着目して教師の役割の担い方を考察することを目的としてきた。

その結果、身体表現遊びにおける教師の役割は、「進行」「もどす」「みる」「つなぐ」の4つがあることが見出された。「進行」の役割内容としては「場面展開」,「もどす」の役割内容としては「題材イメージの明示」「友だちの表現の紹介」,「みる」の役割内容としては「待ち」「見守り」「同調」,「つなぐ」の役割内容としては「題材イメージの確認」「題材イメージのくずし(変化)」「子ども間のイメージ交流の促進」という、4つの教師の役割の中に計9つの内容が見出された。さらに、その役割の担い方として、「もどす」役割は子どもがなりきりの世界から逸脱しようとするタイミングで遂行すること、「みる」役割はなりきり世界の仲間としての「教師の居方」に配慮して遂行すること、「つなぐ」役割は題材イメージを繰り返しくずして(変化させて)遂行することで子どもの題材イメージが深まって豊かな表現が引き出されるということがそれぞれ考察された。また、これらの教師の役割は、複数の子どもに対して単独の役割を、もしくは複数の役割を同時に遂行していることも考察された。

教育現場において身体表現の指導は難しく、教師の即興的な役割遂行が求められる。本研究で考察された教師の役割やその担い方を意識することによって、子どもの豊かな表現が育まれる可能性が拓かれると考えられる。

本研究は、特定園の1クラスを対象とした事例的考察である。そのため、今後は研究対象を広げると共に、校種が異なる小・中学校でも同様の教師の役割遂行が見られるのか、またその役割の担い方に違いがあるのかについても比較して考察していくことが必要であると考えられる。

【引用・参考文献】

- 麻生和江(1988)「表現運動・創作ダンスの学習における『恥ずかしさ』について」『大分大学教育学部研究紀要』大分大学教育学部 第10巻 第2号 pp.331-339
- 遠藤晶(2006)「幼児の身体表現の指導に関する保育者の意識について -身体表現の指導に関する困難さについてのアンケートの検討を通して」『武庫川女子大学紀要人文・社会科学編』第54巻 pp.91-99
- 古市久子(1986)「豊かなリズム指導についての一考察」『幼児教育学研究』大阪教育大学幼児教育学研究室 第7巻 pp.13-23
- 北島見江(1994)「姫路市小学校教員におけるダンス教育の現状とその意識」『武庫川女子大学紀要, 人文・社会科学編』武庫川女子大学 第42巻 pp.97-102
- 鯨岡峻(2005)『エピソード記述入門 実践と質的研究のために』東京大学出版会

- 松田恵示（2011）「小学校女性教師にとっての『体育』の学習指導」『体育科教育』大修館書店 第59巻 第12号 pp.26-29
- 宮川則子（1995）「表現運動の学習指導における諸問題」『紀要』上田女子短期大学 第18号 pp.45-55
- 文部科学省（2017）「F 表現リズム遊び」『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編』文部科学省 p.62
- 文部科学省（2018）「第2章ねらい及び内容」『幼稚園教育要領解説』文部科学省 p.228, pp.232-233
- 村田芳子（2002）「『4つのくずし』に挑戦」『最新楽しいリズムダンス・現代的なリズムのダンス』小学館 p.13
- 村田芳子（2012）「必修化をチャンスに、今こそ面白いダンスの授業を！」『体育科教育』大修館書店 第60巻 第2号 p.9
- 佐藤学（1995）「学びの対話的実践」佐伯胖ほか編『学びへの誘い』東京大学出版会 pp.49-91
- 佐藤学（2006）『学校の挑戦 学びの共同体を創る』小学館 pp.49-58, 86-94, 152-161
- 玉城昭子（1986）「ダンス指導をめぐる小学校教師の意識」『琉球大学教育学部紀要第二部』琉球大学教育学部 第29号 pp.191-207
- 寺山由美（2005）「舞踊教育における学習内容の検討ー特に小学校における『表現』に着目してー」『日本女子体育連盟学術研究』日本女子体育連盟 第22巻 pp.29-38
- 若松美恵子（2003）「保育園の2歳児クラスに見られる身体表現への保育者の援助」『白梅学園短期大学紀要』白梅学園短期大学 第39号 pp.103-112
- 柳瀬慶子（2009）「表現運動の授業における『他者関係』に関する研究」『日本女子体育連盟学術研究』日本女子体育連盟 第25巻 pp.25-37

付記

本研究は、2019年11月2日に行われた「東海体育学会第67回口頭発表」をもとに、新データを加えて考察を深め、加筆・修正したものである。