

幼小連携学習開発部会 実践報告 (表現科)



<幼稚園～4歳児～>

◎エピソード 「色水遊び」

○ねらい

- ・色水をつくる中で、色の変化や友だちとのやりとりを楽しむ。
- ・模倣したり、自分なりに試したりしながらじっくりと色水遊びにとり組む。
- ・自分のイメージしたことをいろいろな方法で表現する。

5月中旬、初めて色水コーナーを用意した。園生活にも慣れ、行動範囲が広がってきていた新入園児のk女にとっては、すべてが目新しく興味津々。目新しい色水の道具にすぐに関心を示してやってみよう自分なりに挑戦し始めた。まずすりこぎとボールを選び、たっぷり水を入れてでクルクルとかきまぜみる。

一方、去年も色水の経験があるH男は、すりこぎとすり鉢を選び、花びらもはっぱもk女より短い時間ですりつぶしてきれいな色水を作っていく。始めは、自分の色水だけに夢中だったk女も、横目でH男の様子をちらっと見て、自分の使っていたものと見くらべていたが、しばらくしてH男と同じすり鉢を取り出しにいった。そして、再びたっぷり水



入れてすりこぎでかきまぜてみた。さっきよりは、時間がかからなくなったものの、やっぱり時間がかかる。

（よく見れば、k女のすり鉢の中では、花びらは水にプカプカと浮いていて、こする部分から離れていた。）そしてとうとう「あんまり色が出ん。」と寂しそうに保育者に訴えてきた。保育者も、「あんまり色が出ないんだ。どうしたらもっときれいな色が出るんだろうね？」と隣のH男に聞こえる声で答えた。

すると夢中で色水をついていたH男がk女の様子に気づき、「始めは水を入れずに、最初に花びらをすりつぶして水を入れるんよ。」と教えてくれた。不思議そうな顔をしながらもk女は、早速H男が教えてくれたようにまず花びらをすりつぶしてから、水を入れるとあっと言う間にきれいな色水ができた。そして、できた色水を大喜びで「見て見て！」と保育者やH男に見せてくれた。保育者は、「ほんとだね。きれいな色だね。」と答えた。

この日、k女は4回色水をつくり、できる度に保育者や友だちに「見て見て！こんなにきれいな色になった。」とうれしそうに見せては丁寧にビニール袋に入れると、大切に4袋の色水を持って帰った。

k女は、次の日からも、登園すると毎日のように色水コーナーへ行き、色水を作っていた。何度も色水を作り、友だちと見せ合う中で「この花きれいな色がでるよ。」「この色、海の色みたいだね。」など友だちと思いを伝え合いながら楽しんでつくるようになっていった。

<考察>

- ・必要な道具をそろえ、きれいな色水を作るまでの方法をいかに獲得していくかは、子どもによっていろいろな過程がある。k女は、H男の様子を「ちらりと見て」それを「まねる」という方法をとった。H男のやっていることを見て、道具が違っていたことに気づき、すり鉢に変えて再度挑戦。このように、子どもたちは友だちの様子からさまざまなことを感じ取りそれを模倣して自分の中にとり込みながら失敗や成功の経験を積み重ねていく。幼児期には、とくに「まねる」ことは大切な学びである。このように友だちの行動を観察する中で感じ取りながら「まねる」経験を積み重ねる。いずれこの経験がもととなり、自分のイメージを膨らませ自分なりの表現できる力に結びつくのではないかと考えている。
- ・また、始めはなかなかうまくいかなかった経験があったからこそ、きれいな色水をつくれた喜びは大きかったようである。色水ができる度に「見て見て。」と保育者や友だちに見せていた姿は、充実感からくる喜びや、こんなものができたよという驚きを共有したいという思いがつまっているようだった。子どもの遊びを盛り立てるには、保育者のひとことが重要で、「見て見て。」と言うk女に「ほんとだねえ、きれいな色だね。」と言うと、これ以上ないくらいの笑顔になった。子どもたちが自分なりに感じてイメージしたことが表れてきた時に、それを受け止めることこそが、イメージや表現する楽しさをふくらませているように感じた。
- ・色水遊びが充実すると、感じたことを自分なりの言葉で表現し伝え合おうし始めた。この過程では、「きれいでしょ。」と友だちと見せ合ったり、「この花きれいな色がでるよ。」「海の色みたい。」などと言い合いながら遊ぶことで、友だちとイメージを共有し、友だちとのかかわりを楽しんでいた。自分のイメージを自分なりの言葉で表現することを繰り返すことができれば、それが遊びを発展させるとともに、「イメージする力」「表現する力」につながっていくと考えている。

1. 題材設定の背景

○ 題材について

本校で行っている「表現科」は、感じることをベースにしてそこからイメージし、表すという一連のプロセスを大切にし、「表す」ことを特化した教科である。本題材では校内の落ち葉や木の実などの自然物を使って遊んだり何かをつくったりする活動を体験する中で、視覚や聴覚、嗅覚、触覚などあらゆる感覚を働かせ、そこから体中でしっかり感じることを大切にしていく。また、音楽的・造形的・言語的・身体的などの表現方法を組み合わせた表現活動を行うことで、子どもたちは感じたことを表すことの楽しさや充実感を味わいながら、より豊かに表現したいという意欲や実践力が高められていくであろうと考える。

○ 児童について

本学級の子どもたちは歌ったり踊ったり絵や工作に表したりという活動について、楽しく活動する姿が見られる。しかし、時には直感的なひらめきでの表出のみで満足してしまったり、同じような表し方を多くの子どもたちがしてしまうものであったりというように多様な表し方にならない場合もある。7月で活動した題材「空からの贈り物ってなんだ？」では、多くの児童が表すことの楽しさを感じたり友だちと見合うことの喜びを感じていた。しかし、天候に左右されたこともあり、体験したことをもとに表現するというよりも、想像したことをもとに表す方が主だってしまった。そのためか、自分から進んで表したい方法をみつけたり友だちとは違う表し方で活動しようとするところについてはまだ難しさを感じていることが伺えた。また、子どもたちは、折々に「みんなでお祭りがしたい。」という希望を担任に伝えることがあった。これは幼稚園での体験やこれまでの生活経験などからの発想と思われる。

○ 学級集団について

心も体も開放して一人ひとりが活動に没頭し表現することの楽しさを味わうことができる集団ををめざしていきたい。本学級の子どもたちは、グループ活動では、意見の衝突や食い違いがみられながらも話し合いながらまとめようとする姿もみられつつある。子どもたちの多くは積極的に自分を表現することを好んでいるが、中には戸惑いや恥ずかしさなどから尻込みしてしまう子どもたちもいる。一人ひとりの子どもたちが活動内容にひたりきるために、表す方法が似ているもの同士で相談できるようなグループ作りをしたり、表すことの楽しさやよさをグループや学級全体で共有できるように、互いの表し方のよさや工夫点などについて披露しあうなどの時間を意図的に仕組みたい。

○ 指導について

指導に当たっては、感じることを大切にし、イメージしたことを自由な発想で開放的に表現できる場を設定するようにする。そのために木の葉をたくさん用意するようにしたり、活動に浸りきれるような時間をしっかり確保したりするようにする。そして、個人やペアであらゆる感覚を働かせるための活動ができるように全身で感じたり、時には視覚を遮断して他の感覚を研ぎ澄ましたりするような活動を意図的に仕組んでいく。表す活動では、感じたことをもとにあらゆる感覚を体験できるような縁日を作る。その際、感じたことを言葉や音や絵や動きなどに表しやすい環境を作り、様々な材料を用意するように心がける。縁日を楽しむ活動では、友だち同士で楽しむ場を設定し、互いの表し方のよさに気づけるようにする。

2. 題材の目標

○ 「落ち葉ランド」で全身を使う活動を通して、視覚、触覚、嗅覚、聴覚などの様々な

感覚を働かせてたくさんの気づきや感想を持つことができる。(感じる力)

- 「落ち葉ランド」での活動を通して見つけた気づきや感想をもとにお楽しみコーナーを作る活動を通して、表したい方法について思い浮かべることができる。(イメージする力)
- 「落ち葉ランドで」見つけた気づきや感想をもとに、表したいものを選び、音や色・形、動きなどを組み合わせて友だちとお楽しみコーナーを作り上げることができる。(あらわす力)
- 「落ち葉ランド」でお楽しみコーナーを作ったり楽しんだりする活動を通して、友だちの表し方についてよさを見つけ、そのことを友だちに伝えたり、自分たちの表現に取り入れようとしたりすることができる。(相手の思いを受け止める力・双方向に表す力)

3. 題材の計画

第1次「校庭の自然にもっとふれて遊ぼう」(4時間)

第2次「遊んだことをもとにしてお楽しみコーナーを作ろう」(8時間)

第3次「みんなで作ったお楽しみコーナーで楽しもう」(3時間)

4. 実践の概要

- 落ち葉を様々な感覚で感じる活動では

全身で落ち葉の感触を味わったり視覚を遮断して嗅覚触覚などを味わったりした。子どもたちは落ち葉集めの際も全身を使って感じる活動をしていた様子であった。アイマスクをして落ち葉の感触を味わう活動では「アイマスクをして鼻も使ったんだけど、桜餅の匂いがして落ち葉を食べそうになりました。」「大きな葉っぱは匂いが強くて小さい葉っぱはあまり匂わなかったです。」などの感想を持っていた。



落ち葉ランドで落ち葉の布団をかぶせてもらい全身で感触を味わっているところ。

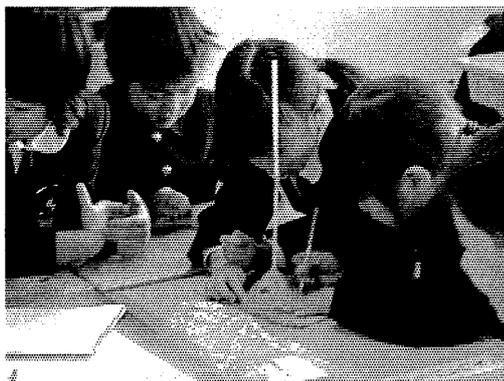


アイマスクをして嗅覚や触覚などで落ち葉の1枚1枚を感じているところ。

- 落ち葉ランドで活動をしたことをもとに表す活動では

子どもたちは「お化け屋敷」と「お店屋さん」に分かれ、落ち葉ランドでのお楽し

みコーナーを作っていた。「お化け屋敷」では主にダンボールをトンネルにしてつなげ、落ち葉ランドにつながるように作る作業をしていた。ダンボールにも落ち葉をつけて、トンネルの中を通るお客さんが怖がるような工夫を考えていた。「お店屋さん」では落ち葉を使ったリースや落ち葉を使った絵、落ち葉で飾り付けをした輪投げなど売るものやゲームで楽しむものなど、手分けして作っていた。感想には「お店グループはリースやいろいろなものをつくっていて、わたしが一ばんすぐかったものはリースでした。またやりたいです。」「きょうおばけやしきに入った人を見て『こわかった。』っていった人がいたのでよかったです。」など違うグループのよさや、お客さんの反応から自分たちの活動をふり返るものが見られた。



「お店屋さんグループ」で輪投げのコーナーを作っているところ

「お化け屋敷グループ」でトンネルづくりをしているところ



活動のあとでアンケートをとった。小学校では次の項目について、題材を終えた後に4段階および記述によるアンケートをとって調査している。

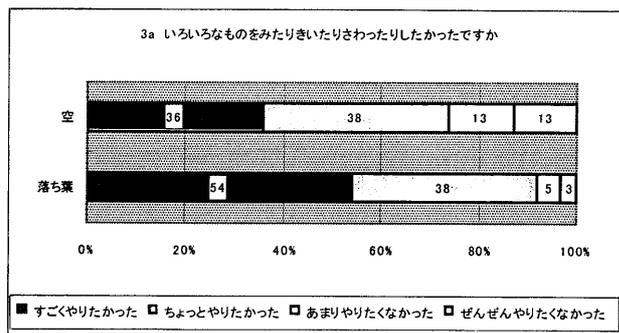
	項 目	
1a	このかつどうは、おもしろかったですか？	4段階
1b	おもしろいことを、いくつみつけましたか？	記述
2a	またやってみたいですか？	4段階
2b	つぎのかつどうではどんなふうにやってみたいですか？	記述
3a	いろいろなものをみたりきいたりさわったりしたかったですか？	4段階
3b	どんなものにみたりきいたりさわったりしたいですか？	記述
4a	かつどうしていて おもしろいことをみつけましたか？	4段階
4b	それは、どんなことでしたか？	記述
5a	なにをしようか じぶんで おもいつきましたか？	4段階
5b	どんなことを、おもいつきましたか？	記述
6a	ともだちとちがうことを おもいつきましたか？	4段階
6b	どんなところが ちがっていましたか？	記述
7a	ともだちに みせるのは たのしかったですか？	4段階

7b	ともだちのはっぴょうをみるのはたのしかったですか？	4段階
8a	ともだちのおもしろいところを見つけましたか？	4段階
8b	いくつを見つけましたか？	記述
9a	ともだちとちからをあわせることはたのしかったですか？	4段階
9b	どんなふうにちからをあわせましたか？	記述

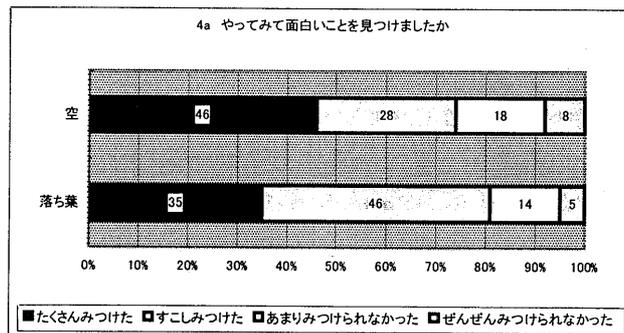
5. 取り組みの成果と課題

本単元もアンケート調査を行い、前単元との比較を行った。

以下は前単元と比較した 3a 4a 6a 7a 7b のグラフである。(以下、グラフでは前単元が「空」、本単元が「落ち葉」となっている。)



<項目 3a>

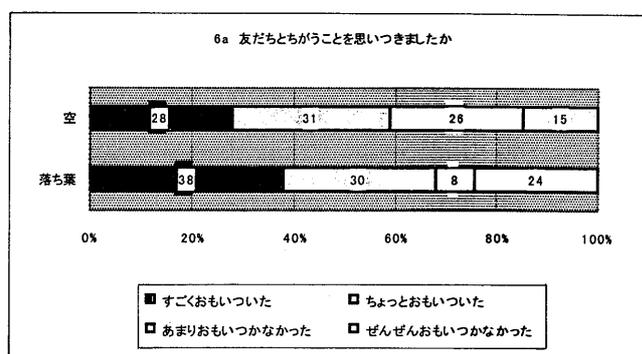


<項目 4a>

項目 3a では「すごくやりました」「ちょっとやりました」を合わせた数値が前単元より 18% 増えた。このことから、感じる活動で様々な感覚をつかって体験を積み重ねたことでより感じる活動への意欲が喚起されたと捉えることができる。

また、体験活動を重視したことにより 4a の割合も 7 パーセント伸びたのではと思われる。「イメージする力」を育むには感じる活動を充実したものにすることが大切であることがデータから伺うことができる。

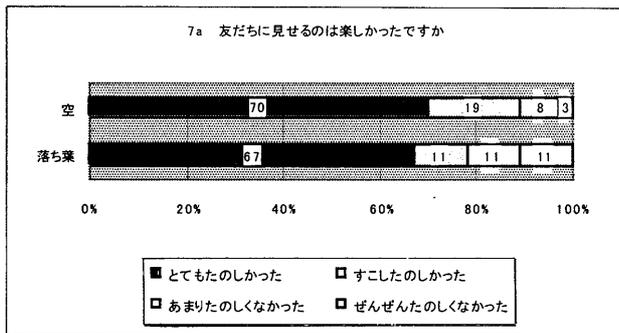
上記の項目で前単元において、あまりよい結果が得られなかった項目 6a についてはつぎのような結果が出た。



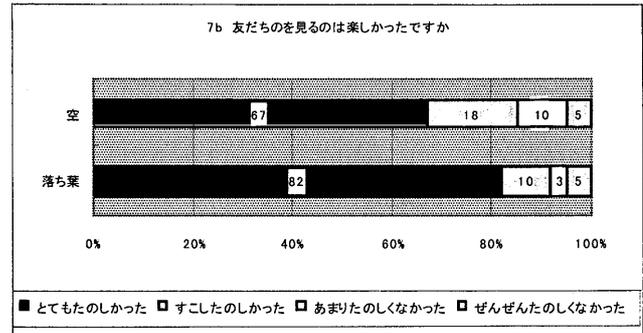
<項目 6a>

この設問については、前単元の活動と比べて「すごく思いついた」「ちょっと思いついた」を合わせた数値が 9% 増えたことがわかる。このことから、自分から自発的に表したいものが思い浮かんだ子どもが増えたことが伺える。しかし、「ぜんぜん思いつかなかった」の

部分だけ見ると9%増えているので、今回は自発的に考えるより友だちに影響を受けながら表していた子どもたちが前回より増えたとも捉えられる。感じる活動に時間を確保しようとしたことで表したいと思う子どもが増えた反面、感じたことと表すことにつながりを持ちにくかったり、強い思いを持っている友だちについて行くだけになってしまったりした子どもの姿がここから伺える。「イメージする力」を育むには感じる活動を充実したものにすることが大切であることがデータから伺うことができるので、その後「表す」活動につなげていくための手だての工夫が必要と思われる。



<項目 7a>



<項目 7b>

項目 7a,については前回より「楽しかった」「少し楽しかった」の割合が11%減り、反対に 7b については6%増えていた。このことから「相手の思いを受け止める」ことに関しては本単元のほうがよくできていたが、「双方向に表す」ことについては前単元のほうがよくできていたことが伺える。本単元では、表す活動で相手の活動をほとんど見ることなく活動していたため、自分たちの活動よりも相手のグループの活動内容により興味をもち、お楽しみコーナーでの活動を楽しんでいたのではと捉えることができる。「相手の思いを受け止める力・双方向に表す力」に関してはまだ十分に育っていないことが伺える。課題の与え方や環境設定など、今後の課題としたい。

単元 アイデアいっぱい4学級ランド～忍者ごっこをしよう～

1 単元設定の背景

本単元は「忍者」をテーマとして、忍者になりきって全身の動きで表現したり、「修行の場」を工夫したりしながら運動表現を楽しく行うことをねらいとして設定した。また、本単元は衣装や舞台背景などに造形活動や、効果音楽などの音づくりの活動を取り入れ、さらに簡単なストーリーを創って表現する「総合表現」として位置づけられる。「アイデアいっぱい4学級ランド」は集団としての表現活動により、友だち同士のコミュニケーションを円滑に行い、互いに認め合うことをねらった。

本学級の児童は一般的に表現活動を大変好み、図工・体育・音楽などの教科にとっても積極的に参加する児童が多い。毎日の朝の会、帰りの会では体を動かしながら全身で楽しく歌を歌うことができる。また、造形活動では自分らしさを伸び伸びと表現することができる。表現科においては7月に「遊園地遊び」を経験しており、その活動についてほとんどの児童が「楽しかった」と答えている。また本学級の児童は身体表現を「やってみたい」という気持ちを前面に出して活動する反面、友だちの活動についてはあまり関心を示さない傾向にある。

自己表現の得意な子も、苦手な子もお互いにかかわり合いながら活動を工夫して楽しく運動ができる集団に育てたい。本学級みんなで何かに取り組むときには大変元気よく取り組む雰囲気がある。一方で集団全体を細かくみると、一人ではなかなか自分を伸び伸びと表現できない児童もいる。しかし、こうした児童も、集団全体の雰囲気の中で表現を楽しんでいる。本単元ではお互いの動きを見合う活動を取り入れることによって、仲間の動きの工夫やよさに気づかせたい。自分が動くことの楽しさとあわせて、仲間とコミュニケーションをとり、仲間にはめられる（認められる）ことを通して自己の有用感を高めさせたいと考えている。

指導にあたっては、「忍者」について児童一人ひとりのイメージを出し合うことから始め、さらに、学級全体としてのイメージへと膨らませていく。その後、「表現してみたい」「表現できる」場面や動き・服装などを出し合い、学級全体で表現を工夫させていく。そして、小グループを作り、簡単な劇を発表し合い、相互評価の内容を自分たちの表現にいかし、さらに自分たちはどうしたらよいか分かる学習にしていきたい。またBGMや発表後の全員の拍手などで雰囲気作りをし、子どもたちの内面にあるであろう「恥ずかしい」という気持ちを「楽しい」という気持ちが上回るように指導していきたいと考えた。

2 単元の目標

- さまざまな感覚を働かせる活動を体験し、感じたことを一人ひとり自分の中に蓄積することができるようにする。
- バランスよく働かせることができるようにする。
- 忍者からイメージできることを「音」「色・質感」「動き」など多様な方法で表すことができるようにする。

○友だちとの表現の違いに気づき、そのよさを認め合うことができる。

3 単元構想 (全15時間)

具体的な活動の流れ	表現を総合的に組み合わせるための手だて
<p>みんなで忍者ごっこをしよう</p> <p>忍者のイメージを出し合おう</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>〈見たことのある忍者〉 恐たま乱太郎 ナルト ソロリにでてきた ドラえもんにてきた ハットリ君 くの一</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>〈動き〉 音をたてずに動く 飛びうつる すばやく動く 手裏剣を投げる つま先で動く 転がる かくれる 床の下をはう</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>〈どんな感じ〉 自立たない 暗い 黒い 忍法が使える 命令を聞く かっこいい</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>〈服装・道具〉 手裏剣 刀 吹き矢 鎖の付いた服 水とんの竹筒 まきびし 頭巾 くま手 黒い服 かぎばしこ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>〈忍法〉 木とんの術 火とんの術 分身の術 水とんの術 葉隠れの術 いろいろなものに変身 むささびの術 水の上を歩く</p> </div> </div> <p>忍者の修行ごっこをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ どんな修行をしたらいいか考えよう よじ登る、投げる、とびこえる、遠くへジャンプ 一本橋を歩く、とびおる、すばやく走る ○ 修行をする場所を工夫してつくろう ○ 忍者になりきって忍者修行ごっこをしよう <p>忍者のうごきをつくろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「こんな動きをしてみたい」ということをカードに書こう ○ カードをめくりながら全員で忍者になりきって動こう ○ 2人組で自由にカードをめくりながら忍者になりきって動こう ○ 4人組で自由にカードをめくりながら忍者になりきって動こう <p>かんたんなお話をつくって動きを工夫して動いてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 先生といっしょにお話に合わせて自由にイメージをふくらませて動いてみよう ○ 一人ひとりが簡単なお話をつくってみよう <ul style="list-style-type: none"> ・自分がしたい動きを取り入れて ・はじめ、なか、おわりに分けてお話をつくってみる ・間に何か出来事を入れて ○ グループごとに表したい忍者のイメージで動きを工夫しよう <ul style="list-style-type: none"> ・見ている人に何を表しているかが分かるように ○ お互いに見せ合って、アドバイスをしあおう <p>よりイメージが深まるように効果音や衣装・舞台を工夫しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 表したいイメージがふくらむように <ul style="list-style-type: none"> ・衣装づくり ・効果音づくり (CDからの選曲、楽器を使って) ・ナレーションづくり <p>アイデアいっぱい4学級忍者ランド発表会をしよう</p> <p>心に残ったことを絵や作文で記録に残そう</p>	<p>○「忍者」に関するイメージをなるべく多く出し合わせることでひとり一人の忍者に対するイメージをふくらませる</p> <p>○いろいろな修行を考えさせることで忍者の動きに関してのイメージをふくらませる</p> <p>○体育館全体を修行の場に見立てて、体育器具を自由に組み合わせて動かしながら、思い思いに修行の場づくりをする。</p> <p>○単なる器具や用具を使った遊びにならないように忍者になりきって修行ごっこをするようにさせる</p> <p>○イメージカードに忍者の動きを命令の形に書かせ、ゲーム形式で即興的に動くことができるようにする。</p> <p>○ふせてばらまいたカードをめくりながら、カードの指示通りに即興的に動く。 教師がリーダーとして →子どもの2人組ごとに →子どもの4人組ごとに</p> <p>○具体物はなるべく使わない。 ○BGMで雰囲気づくりをする。</p> <p>○はじめは教師が提示した簡単な起承転結のあるストーリーに合わせて全員で忍者ごっこをすることでストーリーづくりのイメージを持たせる。</p> <p>○一人ひとりに簡単なストーリーを考えさせる。 ・気に入った動きを取り入れるようにさせる。</p> <p>○ストーリーのイメージが似通った子ども同士でのグループワークを行う。</p> <p>○ビニールや段ボールなど多くの素材を用意し、自由に造形活動を楽しむことができるようにする。</p> <p>○ペアグループごとに活動させ、動きの発表と効果音担当を交互に行うことができるようにする。</p> <p>○記録として残すための表現方法は特に限定せず、ひとり一人の発想のままにさせる。</p> <p>○感想の交流会を行い、お互いの感想や表現方法についても交流させる。</p>

4 実践の概要

(1) 動きのイメージとめあてづくり

子どもたちは幼稚園で「にんじゃごっこ」を経験している。今回はまずこれまでの経験（本やテレビなどで見たことも含めて）をもとに「忍者」についてのイメージを出し合った。

その後、体育器具を自由に使った「修行ごっこ」を行いながら、忍者のイメージをふくらませていった。平均台を体育館のステージからフロアーに渡してよじ登る子、はしごを素早く登る子、跳び箱をよじ登り、セーフティーマットの上に飛び降りる子など様々な子どもたちの姿を見ることができた。

体育器具を使った「修行ごっこ」の後、「自分たちで簡単なお話を作り、道具は使わずに自分たちの動きで忍者を表してみよう」と子どもたちになげかけていった。子どもたちとの話し合いを通して右のような「にんじゃしゅぎょうのおきて」を設定し、学習のめあてとした。この内容はお互いの動きを見合うときの観点とすることもできた。

にんじゃしゅぎょうのおきて	
その一	にんじゃになりきること
その二	備ぜんたしをつかって大げさにうごくこと
その三	ものがなくてもまるであるようにあらわすこと
その四	備ぜんぶを耳にじてじぶんにうごくこと
その五	ひとり一人がしっかりとうごくこと
その六	なかまどしっかりと力を合わせてしゅぎょうをすること

【にんじゃしゅぎょうのおきて】

(2) お互いの動きを見合う活動を取り入れる

「はじめ・なか・おわり」のある簡単な忍者の登場するお話を子どもたち一人ひとりに考えさせ、似通った考えの子ども同士でグループ作りを行った。そしてグループごとに相談し、自分たちが表していくお話をまとめさせていった。

お話ができあがり、グループごとに練習を行い、その過程でグループ相互にお互いの表現を見合う活動を取り入れた。授業の中ですぐに感想を出し合うことも行ったが、全員にそれぞれの感想を持たせたいと考え、アドバイスカードを用意し、それぞれのグループに全員からプレゼントする形をとった。

アイテアいっぱい4学きょうランド にんじゃごっこしよう	
	グループへのアドバイスカード 名前 ()
<input type="checkbox"/> にんじゃになりきってうごいていたね <input type="checkbox"/> 大げさなうごきができていたね <input type="checkbox"/> くふうしたうごきができていたね <input type="checkbox"/> 何をあらわしたいのかよく分かったよ ひと口かんそう	
<input style="width: 100%;" type="text"/>	

【アドバイスカード】

(3) 自分たちの動きをより引き立てるために～そして発表会

忍者らしいいろいろな術や動きを子どもたち一人ひとりが巻物にして表した。ウォームアップ時に全員やグループごとに巻物を開き、そこに記されている動きを即興的に表していくことで多様な動きづくりの一助とした。

また、ナイロン袋を用いて忍者らしい衣装づくりを行った。子どもたちは楽しみながら思い思いにデザインを考え、自分なりの衣装を作っていた。さらに、BGMを子どもたちを選択させていった。この活動は子どもたちの表現に対する意欲をいっそう引き立てるに有効であった。

全ての準備が整い、1年生をお客様にむかえて発表会を行った。異学年に発表することで子どもたちはかなり緊張していたようだったが、1年生から拍手をもらいながら、自分たちなりの表現を楽しむことができた。



5 実践を終えて

当初、女子の多くが「私、忍者ごっこいやなの。だって幼稚園の時、戦いばかりだったんだもの」と話していたが、自分たちで動きを工夫し、あたかも本当にあるように、本当にしているように見えるように工夫を重ねる中で、全員が楽しんで活動に参加することができた。

今回、動きや音・衣装など様々な表現を組み合わせることを行ったわけだが、「忍者ごっこ」という一つのテーマに沿って関連づけながらスムーズに活動が進んだ。

表現活動にお互いの表現を見合う活動は不可欠であると私は考えているが、今回、お互いの動きを見合うことで結果的に「あのグループのお話の方が楽しい」と、自分たちの作ったお話を発表会直前になって変更したグループが多かった。これは指導者の把握不足であり、それぞれの表現に対してより肯定的な評価と具体的な改善点を子どもたちに提示していく必要があったと考えている。また今回BGMは効果音楽のCDが中心であった。太鼓を使う場面もあったが、より多くの楽器にふれさせることで表現方法の広がり在今后期待できるのではないかと考えている。

また、今回はグループごとの発表を行ったが、今回の実践を通して学級で一つの発表を創りあげていくことの可能性を感じた。結果的に一つのお話に人気が集まったということからこのお話を全員で分担しながらの活動していくことも発展した形として考えられるのではないかと思うのである。