

Project  36	地域教育専攻  <b>Enjoy Study プロジェクト</b> <b>～心を1つにLet's dance!!!～</b>
メンバー	[学 生] 中田 匠飛 / 服部 梨乃 / 本庄 桜子 / 木村 彩華 / 加賀谷 英美 / 高橋 美沙紀 [担当教員] 石井 洋
<p><b>【背景】</b> 函館市の小中学生はゲームをする時間が全国平均に比べ高い傾向にあり、また、体力調査が全国平均に比べ低い傾向にある。そのため、生活習慣を見直す必要があると考えた。</p> <p><b>【目的】</b> 前期:体を動かすことの楽しさに気づき、自らが積極的に体を動かし、様々な人とのコミュニケーションを通じて学びの楽しさを味わってもらえるようにすること。 後期:体を動かすことへの楽しさをより1人1人が実感し、ただダンスを楽しむだけでなく、コミュニケーションを取ったり、細かい部分まで気を付けたりしてみんなで一体となって取り組むことの良さを感じてもらえるようにすること。</p> <p><b>【概要】</b> プロジェクトの対象は、八幡小学校学童(風の子クラブ)の2年生16名である。函館市の小中学生の現状から、体を動かすことの楽しさに気づいてもらう活動を行う必要があると考え、子どもたちにとって興味を持ちやすい「ダンス」を中心に活動を行った。前期では、体を動かす楽しさに気づいてもらうために、リズムに合わせて体を動かすゲームやダンスを行った。最終回ではBTSの『Dynamite』を踊った。後期では、前期で出た反省を生かして、コミュニケーションに重点を置いた活動を行ったり、ダンスの左右の動きを意識するためのゲームを行ったりした。最終回では「ジングルベル」を全員で踊った。</p>	
<p><b>【プロセスと成果】</b> 前期は、「みんなで楽しくLet's dance !!!」のタイトルで、全4回の活動を行った。前半では、音楽に合わせてからだを動かすことの楽しさを知ってもらうために、『ジェンカ』や簡単な動き、今後のダンスに使う動きを教えるために、『真似っこゲーム』を行った。話を聞いてくれない子どもが複数いたことが課題となった。後半では、リズムに合わせて曲にあった振り付けを正しくできるようにすることをねらいとして、BTSの『Dynamite』の簡単な振り付けを覚える活動を行った。振り付けの紙を掲示し、1つ1つの動きを確認しながら、練習した。最初はダンスが苦手だった子どもも、楽しそうに取り組んでいる様子が見られた。最後には、ほとんどの子どもが「楽しかった！」と答えていたことから、「体を動かすことの楽しさに気づき、積極的に体を動かす」という目的は、達成することができた。しかし、左右の動きが揃っていないことが課題となった。また、「様々な人とのコミュニケーションを通じて」という目的を立てていたが、子どもたち同士のかかわりを把握することができなかった。</p> <p>そこで、後期はコミュニケーションをとることや左右に気を付けることに重点を置き、難易度を上げて活動に取り組んだ。第1回では、コミュニケーションを中心に、ハロウィンと組み合わせた活動を行った。グループ内で協力している様子が見られ、最後のミッションでは全員で楽しく『マイムマイム』を踊っている様子が見られた。第2回では、児童が受け身にならないようにオリジナル振り付けを考える活動を行った。予想よりも子どもたちだけで振り付けを考え、誰かの意見にプラスしたり、相談したりする様子が見られた。課題としては、最後の方に飽きてしまう様子が見られた。第3回では、左右の動きを揃えることに意識を向けるため、ダンスの振りを使った間違い探しゲームを行った。クイズを楽しみながら左右の動きを意識することができたが、同じような活動が続く、途中から子どもが飽きてしまったことが課題となった。第4回では、振りを揃えることを目標に練習した。間違い探しゲームを間に挟んだことで左右の動きを意識することができ、飽きずに活動できた。第5回では、ダンスの発表会を行い、自分たちが踊った動画を見てよかった点を話し合う活動を行った。成果として、多くの子どもが左右の動きに気をつけて踊ることができ、話し合いの場面では、お互いの良いところを積極的に発表していたことから、周りのことも見ながら活動していたことに気づくことができた。</p>	



【前期 真似っこゲームをしている様子】



【後期 第1回目の活動の様子】

### 【総括と反省・今後の課題】

前期は、音楽に合わせて楽しくダンスをすることができたが、左右の動きを揃えることに課題が見られたほか、想定していた児童同士のコミュニケーションの場を十分に設けられなかった。後期は、動きを揃えてダンスをすることができた。中には、児童同士でお互いのダンスの良い所を交換する様子も見られた。前期の活動と比較して、ダンスの左右の動きがより揃うようになり、児童同士のコミュニケーションの様子も垣間見ることができた。ダンスを楽しんでくれる子どもが増え、その影響かダンススクールに通いだしたという子どももいた。うるさい子やふざける子に構いすぎて真剣に頑張る子を褒めることが出来ないという事が反省として挙げたが、その次の回で改善を試みることができた。振り付けを教える場面では活動がマンネリ化し、途中で飽きてしまう児童も見られたので、もっと飽きさせない工夫を考えることが今後の課題である。

### 【地域からの評価】

1月28日に行われた地域プロジェクト成果発表会において以下のコメントをいただいた。

・ゲームをすることよりも体を動かすことの方が楽しいということを幼いうちから経験することは大切であるが、その経験をさせるのはとても難しい。しかしながら、ダンスという体育での必須内容とからめつつ、振り付けを考えるという自主性を養うような活動も行ったことに対してとても印象に残った。

・考案されたゲームやダンスひとつひとつに楽しんでもらうための工夫があり素晴らしい活動だと思いました。ダンスの振り付けを子どもたちで考えてもらうといった取り組みは身体を動かすだけでなく、頭で考えたりコミュニケーションをとったりすることができとても良いアイデアだと思いました。

### 【謝辞】

本プロジェクトを進めるにあたり、多くの方々にご協力、ご指導をいただきました。最後まで温かく本プロジェクトに協力して下さった、八幡小学校「風の子クラブ」に通う児童と職員の皆様に心から感謝申し上げます。本プロジェクトに関わっていただいた全ての方々に深く感謝し、お礼を申し上げます。

### 【年間スケジュール】

#### ■前期

- 5月25日 第1回  
「音楽に合わせて体を動かそう！（じゃんけんジェンカ）」
- 6月 8日 第2回  
「みんなで真似っこゲームをしよう！」
- 6月22日 第3回  
「曲のリズムに合わせてダンスの振り付けを覚えよう！  
練習（BTSの『Dynamite』）」
- 6月29日 第4回  
「曲に合わせてみんなで楽しくダンスを踊ろう！発表  
（BTSの『Dynamite』）」

#### ■後期

- 10月19日 第1回  
「ハロウィン探しゲーム！」
- 11月 2日 第2回  
「ダンスのオリジナル振り付けを作ってみよう！」
- 11月16日 第3回  
「正しいダンスを見極めよう！間違い探しゲーム」
- 12月14日 第4回  
「みんなでそろえてダンスをしよう！練習  
（ジングルベル）」
- 12月21日 第5回  
「全員で楽しくダンスをしよう！発表  
（ジングルベル）」

