

## 中学校段階のリズムダンスの授業における学習者の形成概念

— カードとキネクトによる動きの提示とタブレット型PCによる動きの確認を工夫して —

松本 奈緒\*

### Student's conception of junior high school rhythmic dance with effective use ITC for vary movement and check their performance

MATSUMOTO, Naho

#### Abstract

The purpose of this study was to grasp actual state of student's learning on rhythmic dance through balloon method at a junior high school. Subjects was 72 third-year students, who was 34 boys and 38 girls. For analyze conception of students, as method balloon method was used in which students fill out free description, and it was taken after every dance class. This was analyzed from one dance researcher who working at University with ensuring trustworthiness member check was conducted. As a result 1141 description emerged. This result suggest that students accept this rhythmic dance learning as enjoyable fun activities; recognition of many variety of movement and vocabulary for layer movement variation and quality; creation movement and choreography with good cooperation; effect and regarding important on music; good learning way practice-refine-complete-public performance; exchange and co-learning with other persons; effective utilization learning materials witch were movement cards, dance game KinectXbox360 and tablet video recorder; several difficulty for learning. The limitation of this study was subject number and better study would be with analyzed with interviews.

**Key words :** student's conception, rhythmic dance, digital contents, ICT, balloon method

キーワード：学習者の認知, リズムダンス, デジタルコンテンツ, ICTの使用, ふきだし法

#### 1. 諸言

構成主義において、学習者の認知は学習の重要なキーファクターである。この考え方において学習者の学習や獲得できる学習内容が学習者が持つ既存の知識の上に構築されていることを示しており、学習者の認知研究や形成概念の研究が着目されている (Rovegno and Dolly, 2006; Solomon, 2006; 松本, 2015)。リズムダンスは学校教育のダンス領域のうちのひとつであり、「ロックやヒップホップなどの現代的なリズムの曲で踊るダンスを示しており、リズムの特徴をとらえ、変化のある動きを組み合わせ、リズムに乗って体幹部(重心部)を中心に全身で自由に弾んで踊ること」(文部科学省, 1998)である。中学校段階において、指導されることの多い領域であり(松本, 2010; 松本・寺田, 2013)、多くの実践が公開されている。しかし、リズムダンスについての報告の多くは指導実践例やその指導方法である。活動の中で学習者がどのような活動を行っているのか、ダンス

学習では学習者の自主性を重視したグループ活動を中心に活動が展開されている為、これらを把握することは重要であるが難しく、これまでほとんど明らかにされてこなかった。

ではこれまで、ダンスと認知についてどのような研究がなされてきたのであろうか。林・北島(2000)はダンスの楽しさについて教師と生徒の認知に着目し、因子分析を通してその因子を明らかにした。特に学習者である生徒の認知については、協調と達成、指導、鑑賞、被注目の緊張感の因子について楽しいと受け取っていることが明らかとなった(林・北島, 2000)。清水・岡田(2013)はストリートダンスの即興過程を新しく有用な踊りを生成する際の対戦相手の影響についてダンサーの認知側面から研究した。研究の結果、一人で踊った場合には既存の踊りに部分的な変更を加えた、姿勢の比較的安定した動きが生成され、対戦相手と活動した場合には既存の踊りに組み合わせ方の変化といった構造的な変更を加えた、ダイナミックな性質を含んだ新しい踊りを生成して

\* 秋田大学教育文化学部

いたことが明らかとなった(清水・岡田, 2013)。内山ら(2013)は中学生1, 2年生を対象とし、現代的なリズムのダンスの楽しさと恥ずかしさについて分析した。研究の結果、教えられることや覚える過程と踊る過程の両方に楽しさを感じるが、後者の方がより楽しいと感じ、仲間と一緒に曲をかけて笑顔で踊ることで楽しさが深まることが示唆された。また、振り付けを覚え、皆と一緒に、曲に合わせて、間違えずに上手に踊れた時に楽しさを感じているのが多数派であった。一方で恥ずかしさは発表・見せ合い・見られること・撮影される場面の対人緊張による不安と間違えた・失敗した・できなかったなどの自己呈示の失敗に対別され両者は相互に関係することが明らかとなった(内山ら, 2013)。松本(2016)は大学生を対象として動きの提示のためにカードやゲーム(キネクト)を使用したリズムダンスの授業を行い、ふきだし法を方法として用い、学習者はどのように活動を捉えたのかを研究した。研究の結果、学習者は動きを提示した学習資料を用いることをおおむね好意的に捉え、多様な動きを知れる、動きを名称と共に理解でき、何回も練習でき、動きの比較ができるところがよいと捉えた。また、リズムダンスについて、全身運動であり運動量が確保できる、新しい動きや自分達で動きを付加することに喜びを見出している、動きのリズム、速さ、曲に合わせて踊ること、曲と動きの関係、自主的に活動を進め完成度を高めることに留意して活動を進めていることが明らかとなった(松本, 2016)。

以上のように、研究によってダンス授業における学習者の認知について一定の成果が明らかになったが、中学校段階での研究はきわめて少数であり、より研究を進めていく必要があると考えられる。そこで本研究の目的として、中学校段階のリズムダンスの授業において、学習者は学習をどのように捉えたのか(認知)について明らかにすることを目的とする。

## 2. 研究方法

### 2-1. 研究の手続き, 研究対象者, 分析方法

本研究では質問調査紙法を用い、ふきだし法によって学習者の自由記述を採取し分析の対象とする。ふきだし法については、元来数学教育の分野において学習者の思考プロセスを知るために用いられた方法(亀岡, 1992, 1996, 2012; 吉野他, 2003)であるが、学習者の認知や概念形成を知るために松本が改良し体育分野に適用した(松本, 2010, 2015, 2016)ものである。この研究は質的研究の手法を踏襲するものであるため、学習者自身の視点を尊重し自由回答させる。分析方法としては、学習者がふきだし法に回答した内容を舞踊教育を専門とする本研究者1名がカテゴリー化し分類した。対象者は

中学校3年生であり、全72名(男子34名, 女子38名)であった。データ採取については、中学校におけるリズムダンスの単元において、毎時間授業実施後に行った(資料1)。調査紙は中央に踊っている生徒の写真、その周りにふきだしが複数個記入され、「今日のダンスを振り返り気づいたこと、学んだことをなるべく多く書きましょう。(書ききれなかった場合はふきだしを増やして書き込みましょう)」と文章で指示を記したものであった。分析方法は質的研究の方法にのっとり、ふきだし法にみられる記述を内容毎に分類しラベルをつけ因子とした。また共通項のある因子はまとめ、さらに情意の傘概念でラベルをつけた。なお、記述内容が長い場合は意味毎に区切り、複数のカテゴリーへと分けて分類した。分析者はダンスを専門とする大学の研究者1名であり、1名が行った作業をメンバーチェックにより実践者にも見せ、気づいた点を指摘・修正する方法を用いた。

### 2-2. 単元計画

全5~6時間一単元(クラスA全6時間, クラスB全5時間)のリズムダンスの単元である(表1参照)。単元計画は、先生主導でまたは動きのカードやキネクトXbox360のゲームを用いてリズムダンスの多様な動きを経験し、グループ毎に作品をつくり、タブレット型端末を利用した動画で出来栄を確認し、グループ単位で交流・アドバイスをし、最後の時間に発表を行う構成とした。

具体的には、ダンスウォームアップは全員でひとつの輪になって先生のリードにより8844221111のリズムで左右に歩いたり、簡単な動きを行う等の活動であった(1~5時間目実施)。ペアで行うダンスウォームアップは、相手を次々と変え2人で手をつないだり手を合わせて音を出したりしながら簡単な動きの連続を行うものである(2~5時間目実施)。また、本授業ではリズムダンスにおける基本的な動きを多く無理なく経験させるために、動きのカード、ゴメスのヒップホップインボックス(2006)と1・2・3ダンス(2010)を用いた。これはヒップホップの動きを子どもでも行えるようにアレンジし、動きのひとつひとつを名称と共に写真付きで記載したものである。キネクトXbox360のダンスセントラル2を用いた。このソフトは米国のストリート系ダンスの振付家が振付を担当し、実施者の動きがリンクするアバターを通じて自分の動きを確認しながら本格的なダンスを体験できるゲームである。動きのカードは2時間目以降に床にふせておき、2人組で次々とカードをめくりカードに記載してある動きを動く、ダンスカルタの活動を行った。また、後半グループ毎のダンスの動きや振付を考える際にヒントカードとしても使用することとした。また、

キネクト Xbox360 のダンスセントラル2については、1回に2名迄のみアバターを動かしてダンスに参加することが出来ないため、グループ毎に使用時間を区切り、ゲームを行いながらダンスの動きを習得するよう使用した。なお、このダンスセントラル2ではレパートリーが多くあり、動きの振付の難易度も易しいものと難しいものが選べるようになっている。また、4時間目には、できたところまでつになったグループ（兄弟チーム）同士で発表し見せ合い、その動画をタブレット端末で記録

し、見ていたグループはアドバイスや改善点をふせんに書いて渡すこととした。そして、そのダンスの動画を自分のグループで確認し、アドバイスを参考にして次へのめあてを設定することとした。5時間目にはダンス発表会を設定し、作ったダンスを全員の前で発表した。さらに、前時間の振り返り活動として、本調査紙でもあるふきだし法の用紙を渡し、活動を振り返って学習したことを生徒に記入させた。

表1 リズムダンス単元計画

1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目
1. ダンスウォームアップ ・サークル	1. ダンスウォームアップ ・サークル ・ペア	1. ダンスウォームアップ ・サークル ・ペア	1. ダンスウォームアップ ・サークル ・ペア	1. ダンスウォームアップ ・サークル
2. グループ作り・曲相談	2. 動きのカードを活用したダンス即興	2. 動きのカードを活用したダンス即興	2. 動きのカードを活用したダンス即興	2. ダンス発表会の練習および準備
3. キネクト紹介 (いくつかのグループに後退でダンスゲームを経験させる)	3. グループ活動：曲決め・ダンスの振りを決める / 交代でキネクトによるダンスゲームを経験	3. グループ活動：ダンスの振りを決める、練習	3. グループ活動：ダンスの振りを決める	3. 発表
4. 振り返り (ふきだし法用紙記入)	4. 振り返り (ふきだし法用紙記入)	4. 振り返り (ふきだし法用紙記入)	4. できたところまで発表—タブレットで映像撮影、兄弟班からのアドバイス—撮影映像を確かめる、アドバイスを元に次のめあてを決定	4. 振り返り
			5. 振り返り (ふきだし法用紙記入)	

\* クラスAは2時間目にあたる内容を2回実施（全6回）

### 3. 結果

研究の結果、全1141の記述が採取できた。分析の結果、22の大因子、151の中因子、77の小因子が明らかとなった(表2参照)。大因子である「情意」(n=106)は楽しさ・面白さ(小因子：楽しさ、リズムにのる楽しさ、体を動かす楽しさ、みんなで踊る楽しさ、振付を考える楽しさ、ダンスの面白さ)、意欲、恥(小因子：恥ずかしくない、恥をすてる、恥ずかしい)から構成される。例えば、中因子である楽しさ・面白さでは、「楽しい」、「ダンスは創作するのも良いけど自分の思うままに体を動かすというのも楽しいと思った」(楽しさの小因子)、「みんなで踊ると楽しい」(みんなで踊る楽しさの小因子)、「創作で1からダンスをつくることの楽しさを感じる事ができた」(振付を考える楽しさの小因子)等の記述がみら

れた。また、中因子である恥では、恥を克服する「みんなで全力でやれば恥ずかしくはならないと思った」(恥ずかしくないの小因子)、「恥ずかしくがらずに踊るともっとかっこよく見えもっと楽しくなる」(恥をすてるの小因子)記述がみられる一方で、「はずかしかった」(恥ずかしいの小因子)等恥を克服できていない記述もみられた。大因子である「達成・成功感」(n=5)は、達成感、成功の中因子から構成される。例えば達成感では「できた時の達成感がとても良い」、成功では「全体的に成功した」等の記述がみられた。大因子である「精神力」(n=7)は努力、集中、積極的に、頑張る、緊張の中因子から構成される。例えば、努力では「楽しくがんばる」、集中では「ダンスにより集中できた」、積極的にでは「グループが決まり曲もおおまかに決めることができたので次か

表2 ふきだし法記述因子

大因子		中因子		小因子		記述例
情意 (n=106)	楽しさ・面白さ (n=82)	楽しさ (n=55)	リズムにのる楽しさ (n=8)	体を動かす楽しさ (n=7)	みんなで踊る楽しさ (n=9)	楽しい/楽しむことが大切等
						リズムにのる楽しさ
						体を動かす楽しさ (n=7)
						みんなで踊る楽しさ
						創作で1からダンスをつくることの楽しさを感じる事ができた等
						ダンスの面白さがよくわかった
						また踊りたい等
						恥ずかしいことなく踊れた/みんなで全力でやれば恥ずかしくはならないと思っただけ
						恥をすてる心/恥ずかしがらずに踊るともつとかつこよよく見えもつとダンスが楽しくなる等
						恥ずかしかった/はずかしかったが楽しかった等
達成感 (n=4)	達成感 (n=4)	達成感 (n=4)	達成感 (n=4)	達成感 (n=4)	達成感 (n=4)	できた時の達成感がとても良い等
精神力 (n=7)	成功 (n=1)	努力 (n=1)	集中 (n=1)	積極的に (n=1)	頑張る (n=3)	全体的に成功した
						楽しくがんばる
						ダンスにより集中できた
						グループが決まり曲もおおまかに決めることができたので次から積極的に踊っていききたいです
						これからよいものをつくっていきけるように頑張りたいです等
						緊張してあまり動けなかった
						リズムを感じる/曲によってリズム等を工夫すればより楽しく踊れる等
						全力でリズムを感じていきたいと思っただ/リズムに合わせてふりつけの踊り方を学べた等
						メンバーで見える等
						カウント大事/テンポの違いによって踊りやすさに違いがあった等
リズム・タイミング・速さ (n=106)	リズムと動き (n=13)	タイミング (n=4)	テンポ・速さ (n=21)	リズム (カウソト) の取り方 (n=2)	リズムや音と変化 (n=1)	同じ踊りでもカウソトのとり方(表・裏)や速さで印象が変わる等
						リズムを刻むようなリズムや音の大小が変化する場合を利用してダンスをつくらるとよいことが分かった
						曲によって振り付けや気分も異なってくる
						拍手をいれてくれたので踊りやすかった

動き (n=247)	多様な動き (n=66)	動きの種類・多様な動き (n=17)	動きの種類がとて多かかった/いろいろな振りつけを組み合わせて1つのダンスができていくことが分かった等
ひとつひとつの動き (n=1)	ひとつひとつの動き (n=1)	同じ動きが多いので改善 (n=5)	同じ動きが多いので改善する/種類を増やしていきたい等
動きの名称 (n=3)	動きの組み合わせ (n=29)	動きの組み合わせ (n=29)	簡単な動きの組み合わせでも意外と良く見えることが分かりました/組み合わせは無限である等
新しい動き (n=1)	ステップ (n=13)	ステップ (n=13)	色々なステップ、ステップの多様さ等
一人一人の動き (n=2)	踊りの要素 (n=1)	踊りの要素 (n=1)	ダンスにはたくさんのおどりの要素がある
工夫 (n=7)	バトル (n=1)	バトル (n=1)	友とダンスをバトルする楽しさ
	ひとつひとつの動き (n=1)		ひとつひとつの動きを大切にできた
	動きの名称 (n=3)		それぞれの動きに名前が付いていたこと等
	新しい動き (n=1)		新しいダンスの動き
	一人一人の動き (n=2)		一人一人違う動作も入れてみたい
	自分で工夫 (n=2)		自分で動きを工夫できる
	繰り返し面白 (n=2)		繰り返し面白/ダンスは繰り返していったって発展させていくのが良い!
	ポーズも入れる (n=2)		ポーズも入れることでより華やかになる
	動作をダンスらしくアレンジ (n=1)		動作をダンスらしくアレンジ
	動きの連携 (n=2)		足と手の動きの連動等
	ダイナミクス (n=82)		大きく動く (n=68)
			おおげさに動く (n=7)
			全身を使って (n=9)
			た/全心(身)全霊等
			振りをたくさくさいれてしまおうと動きが小さくなってしまうとわかった等
			体全体で感じる (n=1)
	動きの長さ (n=1)		ダンスの振りをたくさくさん踊ってみることができた
	動きの長さ (n=1)		「動きの数が少ない」というアドバースから、1つの動きは8回のくり返し14秒くらいがちょうどいいかなと感じた
	動きの質 (n=36)		キレのある踊り (n=9)
			素早い動き (n=3)
			躍動感を出すことが大切等
			いきいきと (n=2)
			ノリノリで踊る/ノリが大切等
			動きの大きさを強さを調整することがあった等

## 中学校段階のリズムダンスの授業における学習者の形成概念

表情・視線 (n=44)	バラバラ (n=2)	少しバラバラだった等
	表情 (n=36)	笑顔で楽しく踊ることが大事/表情を明るく/ただダンスをするよりもどんな表情でどんな気持ちでダンスをするのかによって全然違った等
	アイコンタクト (n=1)	アイコンタクトをとりながら踊ると仲間と関わりながらできる
	視線 (n=2)	前を向って踊ることの大切さ等
	顔の向き (n=5)	顔の向きをそろえる等
踊りの特徴 (n=8)	踊りの特徴 (n=3)	人それぞれ踊りの特徴をつかみマネすることができた
	踊りの印象 (n=2)	かっこいい等
	リズムダンスへの理解 (n=1)	リズムダンスがどのようなものか少し分かった
	どんなダンス (n=1)	今日はグループの作成、踊る曲、どんなダンスにしたいかなどを決めました
	ダンスの種類 (n=1)	ブレイクダンス
踊り方 (n=2)	クライマックス (n=2)	サビは1番盛り上がるように/クライマックスを考えて踊る
創る (n=52)	素早くつくる (n=1)	ダンスを素早くつくる必要性
	ダンスを考える (n=10)	たくさんアイデアがうまれた/もつと曲をよくきいて考えたいと思った等
	イメージを決める (n=1)	曲は決まっていけないが互いのイメージを決めた
	振付 (n=34)	テーマに合うように振付を考えたい/曲のイメージが伝わるようふりつけたい等
	初歩的な振り (n=1)	ダンスのリズムや初歩的なふりが少し分かりました
	簡単な動作もダンスに (n=5)	ステップなどで上げを合わせるだけで本格的な動きになると思った/リズムを工夫しポーズをするだけでも振り付けになる
そろえる (n=33)	息を合わせて踊る (n=6)	息の合わせ方/グループの人と全員で息を合わせておどりたいと思う等
	動きをそろえる (n=25)	全体を合わせる/動きをそろえる一つ一歩感等
	人と同じ動き (n=2)	グループメンバーと同じ動作をする楽しさ等
他者・仲間 (n=105)	人と踊るのは楽しい (n=4)	友達と踊ると楽しい/みんなと踊ると怖くない・・・テキナ等
	人と踊るのは大変 (n=1)	人や多くの人と踊るのは大変だと思いました
	仲間と協力 (n=18)	ダンスでは仲間と協力する/みんな動きを協力して考え、覚えられた等
	仲間と一丸 (n=3)	1つのダンスをつくりだすことで仲間と一丸になれととても楽しかったです等

動きの本質 (n=1)	大きく曲の雰囲気に合わせて動きのやわらかさをそろえる (カクカクなど)
丁寧な動き (n=1)	丁寧な動き
細かい動き (n=1)	細かい動きを入れて完成度を上げる
動きのなめらかさ (n=4)	動きがとてもなめらかだった等
動きの改善 (n=3)	中心の人の動きが改善されよりよいダンスにできた等
動きを究める (n=1)	一人一人動きを究めたい
動きの変化 (n=5)	変化のある動きをすることが大切だと思ふ、自分としては大きすぎる変化を意識した方がちょうどよい等
アレンジ (n=1)	曲はある程度振りがついているものをアレンジしてやることに
動きを増やす (n=1)	他の班のアドバイスなどを参考に増やしていきたいです
空間性 (n=6)	左右の動きも大きくなくなった 上下縦横の両方の動きを組み込む 横や縦の動きがあると見ている方としても楽しく感じられた等
身体性 (n=14)	身体部位を意識した動き (n=11) 手先足先まで意識 (n=3)
動きの達成 (n=1)	手先・足先やうでをのばすことに気を配ると、うまくみえる等
動きの確認 (n=3)	88442211のリズムでやるといことが出来た
動きのつなぎ (n=2)	ペアでダンスの動きを確認した等 動きと動きの間の所をスムーズになるように (n=1) とよく良くなった 次への動作への移り (n=1)
行った動きを活かす (n=1)	w-upを生かしてダンスの動きを取り入れることができたこと
上手い下手 (n=3)	簡単な振りでも上手い下手の差がでるダンスが上手い人の動き等
動くこととわかる (n=2)	リズムダンスはどんなかんじなのか実際に動くことでわかった等
できる箇所を増やす (n=1)	決めるポイントを考えるのでできる箇所を増やしていくことにつながる
簡単な手軽 (n=1)	簡単な振りだと手軽にできる
隊形や配置 (n=20)	隊形を考えて動きを工夫できた等
立ち位置 (n=9)	観客から全員が見える立ち位置を心がけたい等
構成 (n=16)	別々に動くところをつくるとおもしろそう、全部が全部動くのもありだと思ふうが手拍子でリズムをとるのもありだと思つた等
整った (n=1)	整ったダンスになってきた

音楽と振り (n=1)	音楽のタイミングと振りが合うときも ちい		
音楽と一体 (n=1)	リズムダンスの心地よさは音楽と一体 になって体を動かせること		
曲調と動き (n=7)	ダンスの振付けと曲の転調と合わせる こと等		
歌詞と踊りやすさ (n=1)	歌詞も覚えておいた方が踊りやすい		
動きと曲の確認 (n=1)	ダンスの動き、曲を確認した		
動きと曲の関係 (n=1)	音楽が変わると同じリズムでも合わな い振りが出てくること		
学習資料 (n=71)	X box キネクト (n=44)	面白い・楽しい (n=15) 行い方 (n=3) 性能 (n=3) 様々なステップや動きや 振付 (n=10) よりよくなるコツ (n=1)	Xboxがおもしろかった/XBoxで続々と 楽しいダンスができた等 XBoxのやり方等 最近のゲーム機はすごいと思っ た等 Xboxをみてダンスの動きを学べた/ ゲームダンスの動きを自分の踊りに 入れていきたい等 Xboxをやることによって上下の動きと横の 動きを組み合わせることによってダンスがよ りよくなること等 イメージづくりに役立つ (n=1) 大きく動く大切さ (n=2) リズムにのる大切さ (n=1) 覚えたい (n=1) ゲーム機でもダンスがで きる (n=1) その他 (n=6)
	カード (n=15)	動きを学ぶ (n=4) 振付の参考 (n=10) カードがヒント (n=1)	Xboxのキャラクター他 カードを使ってさまざまなステップを 学ぶことができた等 ダンスカードを利用して振り付けを考 えることができた等 カードを使って1分間で踊るヒントを 得られました 自分が思っているのと見た感じは違 う等 実際動画で見るとあまり大きく動いて いなかったのもっと大きく動きたい 等 ビデオから改善が見つかった 動画をくり返してみる
	ビデオ・動画を通して (n=12)	実践 (n=6) 大きく動けてない (n=8) 改善 (n=1) くり返し (n=1)	

仲良く (n=1)	ダンスで仲良くなれた、グループであ まり話していない人もいるので仲良くな りたい等		
人とふれあう (n=2)	色々な人とふれ合うことができ る等		
グループづくり (n=1)	スムーズにグループづくりができた グループでの役割 (n=1)		
皆の意見 (n=6)	意見を出しあって学習できた等		
協力して動きを考える (n=6)	班で協力して動きを考えられた/チー ムの人と意見を出しあう大切さ		
仲間と協力した組み合わ せ (n=2)	2人で左右に分かれダンスを組み合わ せると統一感が生まれ達成感がつな がる		
仲間と話し合う (n=3)	仲間と話し合いよりよいものをつ ついでいく大切さ等		
時間が短い程協力 (n=2)	時間がみじかいかい程協力してでき ることがわかった等		
教えるやうがい (n=1)	ダンスを教えてそれを友が理解して くれたことの達成感		
周りと見合う・見習う (n=37)	動きが見合えて互いに高め合える/ 他のグループの動きから役立ちそう な動きを見つけたことができた等		
他の班との共通点 (n=1)	他の班と自分達の班のダンスを見 てその共通点		
アドバイス (n=8)	アドバイスを生かしたい/アドバイ スをうけて自分の班の課題をみつ けることができた等		
褒められる (n=1)	自分達で特に気をつけていたところ を褒めてもらえてよかった		
ペア (n=2)	ペアで組むと相手に合わせるので踊 りやすい		
人数を生かしたダンス (n=5)	人数が多いのでそれを生かしたダン スにした		
曲に合う (n=8)	曲に合った踊り等		
曲の種類 (n=15)	明るい曲 (n=3) リズムカルな曲 (n=1) アップテンポの曲 (n=2) 踊りやすい曲 (n=9)		
曲を決める (n=29)	曲を決める (n=29)		
同じ曲でも違う動き (n=1)	同じ曲でも違うダンス		
ダンス用の曲 (n=2)	ダンスに使う曲は重要等		
曲をつかむ批評する (n=3)	曲をくりかえしきく/グループでその 曲を批評してみる等		



ら積極的に踊っていきたいです」, 頑張るでは「これからよいものをつくっていきけるように頑張りたいです」, 緊張では「緊張してあまり動けなかった」等の記述がみられた。大因子である「リズム・タイミング・速さ」(n=106) はリズム, リズムと動き, タイミング, テンポ・速さ, リズム(カウント)の取り方, リズムや音と変化, 曲によって変わる, 拍手で踊りやすいから構成される。例えば, リズムでは「リズムを感じる」, リズムと動きでは「リズムに合わせたふりつけの踊り方を学べた」, リズム(カウント)の取り方では「同じ踊りでもカウントのとり方(表・裏)や速さで印象が変わる」等の記述がみられた。

大因子である「動き」(n=247) は多様な動き(小因子: 動きの種類・多様な動き, 同じ動きが多いので改善, 動きの組み合わせ, ステップ, 踊りの要素, バトル), ひとつひとつの動き, 動きの名称, 新しい動き, 一人一人の動き, 工夫(小因子: 自分で工夫, 繰り返し面白い, ポーズも入れる, 動作をダンスらしくアレンジ), 動きの連携, ダイナミクス(小因子: 大きく動く, おおげさに動く, 全身を使って, 動きが小さくなる, 体全体で感じる), 動きの量, 動きの長さ, 動きの質(小因子: キレのある踊り, 素早い動き, 躍動感のある動き, いきいきと, ノリよく, 動きの大きさや強さ, 動きの質, 丁寧な動き, 細かい動き, 動きのなめらかさ), 動きの改善(小因子: 動きの改善, 動きを究める), 動きの変化, アレンジ, 動きを増やす, 空間性(小因子: 左右の動き, 上下縦横, 横や縦の動き), 身体性(小因子: 身体の部位を意識した動き, 手先足先まで意識), 動きの確認, 動きのつながり(小因子: 動きのつながりをスムーズに, 次への動作への移り), 行った動きを活かす, 上手下手(小因子: 上手い下手, 上手い人の動き), 動くことでわかる, できる箇所を増やす, 簡単だと手軽から構成される。例えば, 多様な動きでは「いろいろな振りつけを組み合わせさせて1つのダンスができることが分かった」(動きの種類・多様な動きの小因子), 「簡単な動きの組み合わせでも意外と良く見えることが分かりました」(動きの組み合わせの小因子), 等の記述がみられた。また, ダイナミクスでは「全身を使って踊ることが大切だと思った」(全身を使っての小因子), 動きの質では「キレのある踊りをしたい」(キレのある動きの小因子), 「生き生きと踊る大切さ」(いきいきとの小因子), 身体性では「手先・足先やうでをのぼすことに気を配ると, うまく見える」(手先足先まで意識の小因子)等の記述がみられた。

大因子である「隊形や構成」(n=48) は隊形や配置, 立ち位置, 構成, 整った, バラバラの中因子から構成される。例えば, 隊形や配置では「隊形を考えて工夫できた」(隊形や配置の中因子), 立ち位置では「観客から全

員が見える立ち位置を心がけたい」, 構成では「別々に動くところをつくとおもしろそう」, 等の記述がみられた。大因子である「表情・視線」(n=44) は表情, アイコンタクト, 視線, 顔の向きから構成される。例えば, 表情では「笑顔で楽しく踊ることが大切」, 視線では「前を向かって踊ることの大切さ」, 顔の向きでは「顔の向きをそろえる」等の記述がみられた。大因子である「踊りの特徴」(n=8) は踊りの特徴, リズムダンスへの理解, どんなダンスから構成される。例えば, 踊りの特徴では「踊りの特徴, 踊りの印象, リズムダンスへの理解, どんなダンス, ダンスの種類の中因子から構成される。踊りの特徴では「人それぞれの踊りの特徴をつかみマネすることができた」, リズムダンスへの理解では「リズムダンスがどのようなものか少し分かった」等の記述がみられた。大因子である「踊り方」(n=2) はクライマックスの中因子から構成される。クライマックスでは「サビは1番盛り上げるように」等の記述がみられた。大因子である「創る」(n=52) は素早くつくる, ダンスを考える, イメージを決める, 振付, 初歩的な振り, 簡単な動作もダンスにから構成される。例えば, ダンスを考えるでは「たくさんアイデアがうまれた」, 振付では「テーマに合うように振付を考えたい」, 簡単な動作もダンスにでは「ステップにうで上げを合わせるだけで本格的な動きになると思った」等の記述がみられた。大因子である「そろえる」(n=33) は息を合わせて踊る, 動きをそろえる, 人と同じ動きで構成される。例えば, 息を合わせて踊るでは「グループの人と全員で息を合わせておどりたいと思う」, 動きをそろえるでは「動きをそろえる一つ一体系」等の記述がみられた。

大因子である「他者・仲間」(n=105) は人と踊るのは楽しい, 人と踊るのは大変, 仲間と協力, 仲間と一丸, 仲良く, 人とふれあう, グルーピング, 皆の意見, 協力して動きを考える, 仲間と協力した組み合わせ, 仲間と話し合う, 時間が短い程協力, 教えるやりがい, 周りから見合う・見習う, 他の班との共通点, アドバイス, 褒められる, ペア, 人数を生かしたダンスで構成される。例えば, 人と踊るのは楽しいでは「友達と踊ると楽しい」, 仲間と協力では「ダンスでは仲間と協力する」, 仲間と話し合うでは「仲間と話し合いよりよいものをつくっていく大切さ」, 周りを見合う・見習うでは「他のグループの動きから役立ちそうな動きを見つめることができた」, アドバイスでは「アドバイスを受けて自分の班の課題を見つけることができた」等の記述がみられた。

大因子である「曲」(n=77) は曲に合う, 曲の種類(小因子: 明るい曲, リズミカルな曲, アップテンポの曲, 踊りやすい曲), 曲のイメージ, 曲を決める, 同じ曲でも違う動き, ダンス用の曲, 曲をつかむ批評する, 音楽

と振り、音楽と一体、曲調と動き、歌詞と踊りやすさ、動きと曲の確認、動きと曲の関係の中因子で構成される。例えば、曲に合うは「曲に合った踊り」、ダンス用の曲は「ダンスに使う曲は重要」、曲をつかむ批評するは「グループでその曲を批評してみる」、音楽と一体は「リズムダンスの心地よさは音楽と一体になって体を動かせること」等の記述がみられた。大因子である「学習資料」(n=71)はXboxキネクト(小因子:面白い・楽しい, 行い方, 性能, 様々なステップや動きや振付, よりよくなるコツ, イメージ作りに役立つ, 大きく動く大切さ, リズムにのる大切さ, 覚えたい, ゲーム機でもダンスができる, その他), カード(小因子:動きを学ぶ, 振付の参考, カードがヒント), ビデオ動画を通して(小因子:実態, 大きく動けてない, 改善, くり返し, 動画から学ぶ)で構成される。例えば, キネクトXboxでは「Xboxがおもしろかった」(面白い・楽しいの小因子), 「Xboxを見てダンスの動きを学べた」(様々なステップや動きや振付の小因子), 「キネクトを通してもっと大きくしっかり動かすことが大事だと分かった」(大きく動く大切さ), 「ゲーム機でもダンスできることが分かった」(ゲーム機でもダンスができるの小因子)等の記述がみられた。カードでは「カードを使って様々なステップを学ぶことができた」(動きを学ぶ), 「ダンスカードを利用して振り付けを考えることができた」(振付の参考)等の記述がみられた。ビデオ・動画を通してでは「実際動画で見るとあまり大きく動けていなかったのもっと大きく動きたい」(大きく動けてないの小因子), 「ビデオから改善が見つかった」(改善の小因子), 「動画をくり返しみる」(くり返しの小因子)等の記述がみられた。大因子である「学習環境」(n=1)では鏡を使っての中因子から構成される。例えば, 鏡を使ってでは「鏡を使ってステップを学ぶことができた」の記述がみられた。

大因子である「課題」(n=48)は課題を解決, 動きの多様化, 大きく動く, 構成の工夫, 覚える, 動きを合わせる, 振りの完成, リズム・曲に合わせる, 明るい雰囲気, 他者への羨望の中因子で構成される。例えば, 課題を解決では, 「課題を解決していきたいです」, 動きの多様化では「回る, 飛ぶなどのパターンも取り入れたい」, 覚えるでは, 「練習あるのみ, 振りを覚える!」, リズム・曲に合わせるでは「リズムやテンポにの「のりたい」等の記述がみられた。大因子である「達成・完成」(n=8)はめあての達成, 完成(小因子:完璧に踊る, 完成度, 最後まで踊る), やりとおすで構成される。例えば, 完成度では「まだ完成度を高めたいです」(完成度の小因子), 「最後までしっかり踊る」(最後まで踊るの小因子)等の記述がみられた。大因子である「練習」(n=16)は練習の必要性, 練習の成果(小因子:練習通りに踊れた,

練習の成果)で構成される。例えば練習の必要性では, 「練習してこようと思った」, 練習の成果では「きちんと練習の成果を出しきることができる」(練習の成果の小因子)等の記述がみられた。

大因子である「ダンスの難しさ」(n=99)はダンスの難しさ, 動くことは難しい, 動きの組み合わせは難しい, 動きを合わせるのは難しい, ダンスの曲は難しい, 曲を探すのは難しい, 音楽に合った動きを見つけるのは難しい, リズムに乗るのは難しい, ゆっくりの動きを難しい, 振付を覚えるのは難しい, 創ることは難しい, 完璧に踊るには難しい, 動きを伝えることは難しい, 短時間で完成させるむずかしさ, 人前で踊る難しさ, 最後までできない, 教える難しさ, 恥を忘れるのは難しい, 笑うのは難しい, まねは難しい, 頭で考えていても思い浮かばない, 全然踊れないの中因子で構成される。例えば, リズムに乗るのは難しいでは「動きがもたもたしていると曲に遅れてしまう」, 短時間で完成させるむずかしさでは「短時間でダンスを完成させるのはやはり難しかった」, 人前で踊る難しさでは「人が見ていると動きが小さくなってしまう」, 等の記述がみられた。

大因子である「覚える」(n=16)では, 見て覚える, 覚えるの中因子から構成される。例えば見て覚えるでは「とにかく見て覚えることが重要」, 覚えるでは「振りで流れを覚える」等の記述がみられた。大因子である「発表」(n=17)は, 発表を失敗しないように話し合う, 発表の効果, 発表, 人前, 最高の発表, よい発表, 発表が上手くできなかったの中因子で構成される。例えば発表を失敗しないように話し合うでは「明日の発表を失敗しないようによく話し合った」, 人前では「大勢の前でもなんとか動くことができた」, 最高の発表では「過去最高のパフォーマンス」, 発表が上手くできなかったでは「練習のように踊ることができなかった」等の記述がみられた。大因子である「その他」(n=3)は, 質が高い, 寒い, 不明で構成される。例えば, 質が高いでは「クオリティが高すぎる」, 寒いでは「半そでまだ肌寒い体育館」という記述がみられた。

#### 4. 考察

##### 4-1. 楽しい面白いダンスの授業, 恥ずかしさの克服

はじめに, 情意の大因子内の楽しさ・面白さから, 本授業は生徒が楽しい, 面白いと思える授業であったことが明らかとなった。特に踊ること自体, 思うままに体を動かすこと自体が楽しいと学習者が受け取った。恥ずかしさについては, 大部分(n=13)の生徒が恥ずかしくない, 恥ずかしがらずに踊ることが大切と回答し, 恥ずかしいと回答した生徒は少数(n=2)であった為, この授業において学習者は恥ずかしさを克服して活動で

きていたことが明らかとなった。恥ずかしさはダンス学習を阻害する理由でもあり（内山，2013；松本，2010，2013），成功裏な学習を妨げる要因でもあるが，本授業では恥ずかしさのために学習が停滞するようなことが少なかったことが推察できる。

#### 4-2. 動きと動きの変化 質，構成の深い学習

次に，本研究では動きの多様性や動きを変化させるための因子が非常に多くみられた。例えば，動きの大因子の多様な動きや組み合わせ，ステップ，ダイナミクスや動きの質，空間性や身体性，隊形や構成の大因子の隊形や配置や構成等であった。このことから，学習者はリズムダンスの中で多種多様な動きを学ぶことができ，その違いに気づき（動きの質），さらに，それを変化させるための概念（ダイナミクス，空間性，身体性，隊列や構成）を獲得することができたことが推察できる。この因子の量及び種類が豊富であることから，この多様な動きと動きの変化について学習者は深い学びができたのではないかと推察できる。

#### 4-3. 創る活動・振付を仲間と協力して行う

次に創作過程についてであるが，リズムダンスにおいてよい振付をユーチューブの映像やカード，キネクトのダンスゲームの真似を行うことで作品を作っていることが分かった。この時，すばやくつくことを心掛け，簡単な動きもダンスになることに気づきながら，考え込まないで作品をつくることを学習者が意識していたことが推察できる。また，創作の過程で動きや構成，曲決めなどに皆の意見を生かしながら，協力して動きを考えることを学習者は意識していたことが明らかとなった。

#### 4-4. 曲の影響

リズムダンスは音楽をともなってリズムに乗って踊ることを前提としているので，使用する曲の影響力も大きい。曲の大因子に曲に合う，曲の種類，曲のイメージ，音楽と一体等の中因子が明らかとなり，学習者は曲を作品を円滑にするための重要な要素であると捉え，その選別や収集に労力をかけるべきであると捉えたことが推察できる。

#### 4-5. 練習・仕上げ・完成・発表

次に作品を完成し発表するための過程において，動きをそろえ，練習の成果が出せるように練習し，完成度が高く踊れるように学習者は意識していたことが明らかとなった。この練習の過程ではより凝った動きの構成や表情や視線も含めて踊るように，詳細にわたり意識できたことが明らかとなった。また，本番の緊張感や成否についての記述もみられることから，学習者にとって発表会が大きな意味を持ち，それに向けた質の高い練習ができていたのではないかと推察できる。

#### 4-6. 他者との交流・学び合い

他者との活動や交流について，学習者は人と踊るのは楽しく，仲間と協力して活動を進めることを意識できていたことが明らかとなった。さらに，お互いの動きを見合い，アドバイスをを行う活動についての因子が，周りで見合う・見習う，アドバイス，課題，褒められるにみられ，学習者はこの活動について重要だと考え，アドバイスが生きそれによって自分達の課題が明確になると捉えたことが明らかとなった。この結果から，本リズムダンスの学習における他者との協力や学び合いは成功裏に展開できたことが推察される。

#### 4-7. 学習資料の工夫の効果—Xbox キネクト，カード，ビデオ・動画の効果

本授業においては，キネクトやカード，タブレット型の動画撮影等，動きの手本や確認に使用する学習資料を工夫した。これに関して，Xbox キネクトでは面白い・楽しい，様々なステップや動きや振付，リズムにのる大切さ等の因子がみられたことから学習者にとって効果的で参考になると受け取られたことが明らかとなった。また，カードについても，動きを学ぶ，振付の参考，カードがヒント等の因子がみられ，授業計画者が想定した動きの参考になるという効果を学習者は感じており活動で活用したことが推察される。また，タブレット端末の動画撮影に関しても，実態，改善，繰り返しといった因子が明らかとなり，学習者が動きを実態把握し改善するために役立ったと捉えたことが明らかとなった。したがって，これら学習資料の工夫は本リズムダンスの学習において効果があったと推察できる。

#### 4-8. 難しさ

全体的に成功裏に終わった今回のリズムダンスの学習であったが，いくつかの点で学習者は難しさを感じていた。ダンスの難しさとして，動きの組み合わせるのは難しい，つくる難しさ，覚えられない，人前で踊る難しさ，本番の難しさ，完璧に踊る難しさ，短時間で完成させる難しさの因子が確認できた。したがって，本リズムダンスの学習において，学習者は組み合わせや創作過程，覚えること，人前や本番に完璧にパフォーマンスすること，時間内に完成させることを難しいと感じたことが明らかとなった。発表時の緊張感や見られることに対する不安については内山（2013）の論文で指摘されていることだが，人前で踊る難しさや本番の難しさ等今回の研究でも類似の結果が明らかとなった。また，本研究は発表時だけでなくつくる過程でも一定の難しさが存在し，上手くいったと肯定的に捉える学習者もいれば難しいと捉える学習者も捉えることが明らかとなった。また，本実施は研究授業のスケジュールの関係で全5-6時間の短い単元計画であったため，時間の不足を問題視する学習者も

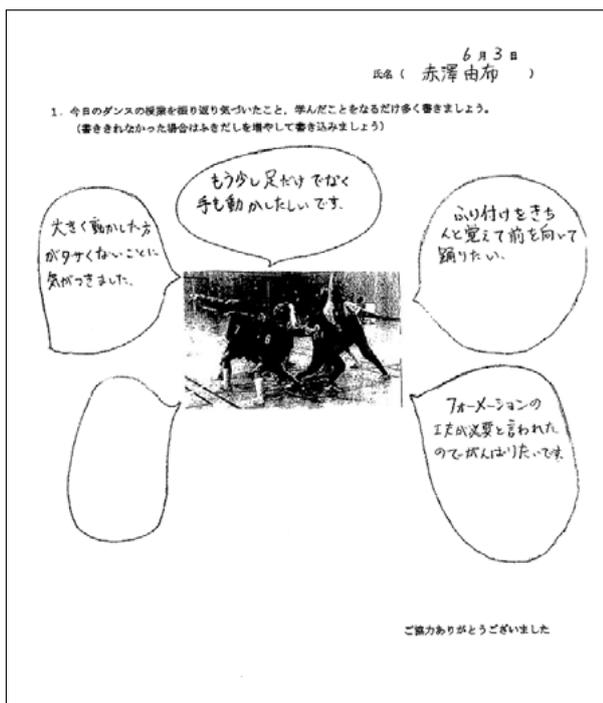
いたのではないかと推察できる。これらのリズムダンス学習においての難しさや問題が明らかになることにより、今後の指導を改善する一定の資料となりうるだろう。

## 5. 結語

本研究は中学校3年生72名を対象として、ふきだし法を用いリズムダンスの学習の学習者の捉え方について明らかにした。本研究の結果、学習者は本リズムダンスの授業を面白くて楽しい学習であり、動きと動きの変化について深く学習し、創る活動・振付を仲間と協力して行い、練習・仕上げ・完成・発表を丹念に行い、他者との交流や学び合いを行いながら学習を進めていったことが明らかとなった。また、学習資料に関し、曲の選定やイメージが作品作りに重要であると学習者が考え、キネクト Xbox のダンスゲームやカードによる動きの提示、タブレット型端末の映像により動きの振り返りを行うことが効果的であると学習者が捉えたことが明らかとなった。また、全体は成功裏に学習が進みながらも、学習者は動きの創作や組み合わせ、覚える事、完璧な本番のパフォーマンス、時間的な制約の点で困難さを感じていたことが明らかとなった。

以上により学習者の書いた記述からリズムダンスの授業の受け取り方が明らかとなった。今後の課題としては対象者の数を増やして研究を行うことや、学習資料等を工夫しない単元との比較の研究を行うこと、学習者の記述に加えインタビューのデータを合わせて分析することが挙げられるだろう。今後の発展を期待したい。

## 資料1



付記：本研究は秋田大学手形地区ヒトを対象とした研究倫理審査委員会の倫理審査を受け、2016年5月20日に認定（第28-2号）の元実施しています。

謝辞：本研究は秋田大学教育文化学部附属中学校、保健体育教諭、加賀谷武英先生が実践された授業でデータを採らせて頂きました。研究協力に感謝致します。

## 参考文献

- 亀岡正睦 (1992) 「ふきだし法」による子への対応に関する研究Ⅰ. 日本数学教育学会会誌, 74 (4) : 87-93.
- 亀岡正睦 (1996) 「ふきだし法」による指導と評価の一体化に関する研究. 日本数学教育学会会誌, 78 (10) : 297-302.
- 亀岡正睦・神保勇児 (2012) 算数科におけるメタ認知形成方略としての「ふきだし法」に関する研究 (1). 文教大学臨床心理学研究報告, 5 : 25-35.
- 林信恵・北島順子 (2000) ダンスの授業における楽しさを規定する要因—生徒と教師の認知—. 大阪体育大学紀要, 31:77-86.
- 松本奈緒 (2012) 秋田の盆踊りの学習における学習者の認知研究—デジタルコンテンツを用いたダンス学習での自己教育力の育成を目指して—. 秋田大学教育実践研究, 34 : 57-70.
- 松本奈緒 (2010) ダンス領域を教える上で、授業のポイントとは何か—中学校でのダンス必修化によせて—. 保健体育ジャーナル, 91 : I -4, 学研教育みらい：東京.
- 松本奈緒 (2010) デジタルコンテンツを活用した秋田の盆踊りの学習—モーションキャプチャー技術を応用したDVDを用いて—. 秋田大学教育文化学部研究紀要教育科学編, 65 : 57-65.
- 松本奈緒 (2016) 学習資料を工夫したリズムダンスの授業における学習者の認知—動きのカードとキネクトによる動きの提示から—. 秋田大学教育文化学部紀要教育科学編, 71 : 59-69.
- 松本奈緒 (2016) 創作ダンスの熟練教師指導映像に対する学生の認知—大学院「教材開発論」の授業を通して—. 秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要, 38 : 59-66.
- 松本奈緒 (2015) 中学校段階の体ほぐしの運動における学習者の概念形成—ふきだし法による自由記述とインタビューの分析を通して—. 体育科教育学研究, 31 (2) : 1-15.
- 松本奈緒・寺田潤 (2013) 男女必修化時代の中学校ダンス実施の現状と指導者の問題意識—秋田県中学校保健体育教諭のレポートを参考として—. 秋田大学教育文化学部紀要教育科学編, 68 : 25-34.
- 文部科学省 (1998) 中学校学習指導要領解説保健体育編, p.121.
- Rovegno, D. and Dolly, J. D. (2006) Constructivist perspectives on learning. The handbook of physical education, Kirk, D., McDonald, D. and O' Sullivan, M., Sage publishers, pp. 242-261.
- 清水大地・岡田猛 (2013) ストリートダンスにおける即興的創造過程. Cognitive Studies, 20 (4) :421-438.

Solomon, M. (2006) *Leaner cognition*. The handbook of physical education, Kirk, D., Mcdonald. D. and O' Sullivan. M., Sage publishers, pp. 226-241.

内山須美子・松尾健太・奥山美希 (2013) ダンス学習の動機づけに関するテキストマイニング分析—中学校の「現代的なリズムのダンス」の授業を事例として—. 白鷗大学教育学部論集, 7 (1) : 71-108.

吉野巖・篠原宋弘・吉野典史・高坂康雅・工藤俊夫 (2003) 数学学習における「吹き出し法」のメタ認知的効果の検討. 北海道教育大学紀要教育科学編, 54 (1) : 13-23.