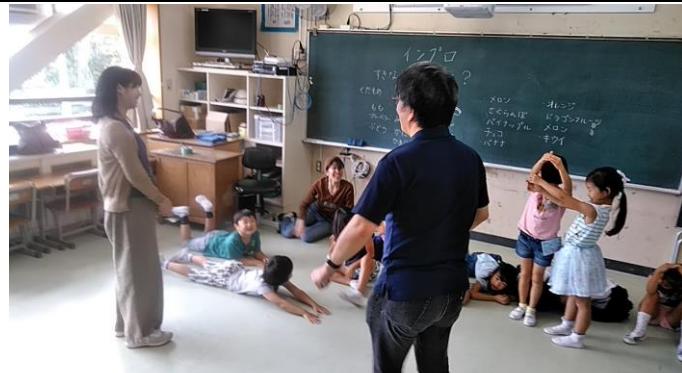


研究題目

自分を表現し、一人一人の良さを認め合う学級作り ～学級活動におけるインプロ（即興表現活動）を通して～



目 次

I はじめに

II 研究主題について

III 実践の概要

IV 研究の成果と課題

V まとめ

柏市立酒井根西小学校 校長 阿部 雅彦

I はじめに

本校は、千葉県北西部の中核都市である柏市の南西部に位置し、学区は松戸市と接している。柏市立酒井根小学校からの分離で、昭和51年に609名の児童で開校し、創立43年目を迎えた。

昭和56年には、820名の児童が在籍していたが、それ以降、児童数減により、令和元年度は児童数は230名・学級数10学級となった。



学校教育目標は、「心豊かに力強く生きる児童の育成」である。また、令和元年度のキヤッチフレーズは「あべあべチャレンジ大作戦」とした。

平成29年度から酒井根中学校学区4校（酒井根中・酒井根小・酒井根東小・酒井根西小）が連携し、「柏市学びフロンティアプロジェクト校」として指定を受け、主に「学力向上」と「小・中連携」について取り組んでいる。

また、平成30年度からは、「算数授業改善プロジェクト校」として、「算数」の授業改善に取り組んでいる。

全国学力・学習状況調査や柏市学力・学習状況調査では、「学力」の他に「自己肯定感」が低いという結果が出た。そこで、「学力」は上記2つのプロジェクトですすめることにし、「自己肯定感」を高めていく指導も必要だと考えた。そこで、「学級経営」の充実が最重要だと考え、平成30年度の2学期から「インプロ」を通して一人一人を認め合う学級作りをめあてとして取り組み、児童の「自己肯定感」を向上させていくことが、「学力向上」にも結びつくのではないかと考え、今まで取り組んできたことをまとめることとする。

II 研究主題について

【学校教育目標】 心豊かに力強く生きる児童の育成

↓

【研究主題】 自分を表現し、一人一人の良さを認め合う学級作り
～学級活動におけるインプロ（即興表現活動）を通して～

↓

【めざす児童像】 あべあべチャレンジ大作戦
あ…すすんであいさつしよう
べ…めあてをもってべんきょうしよう
あ…やすみじかんはおもいっきりあそぼう
べ…きゅうしょくはのこさずたべよう
チャレンジ…むずかしいことにもチャレンジ(ちょうせん)

(1) 学校教育目標から

本校では、「心豊かに力強く生きる児童の育成」を学校教育目標としている。めざす児童像は、教職員及び児童全員に覚えてもらう必要があり、より具体的がよいと考え、キヤッチフレーズとして「あべあべチャレンジ大作戦」とした。その中で特に重要視したのは、「自ら」である。「あべあべチャレンジ大作戦」での5つの行動目標は、「自ら」決定し、行動していくことが、最重要であると考えている。「自ら」考えて行動できるようにするため、「失敗がない」「どんな答えも認める」などをめあてとする「インプロ」（即興表現活動）が効果的ではないかと考え「一人一人の良さを認め合う学級作り」を図っていきたいと考える。

(2) 学習指導要領改定の趣旨から

平成29年3月に告示された新学習指導要領の総則第3章教育課程の編成及び実施の第3節では、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善として①知識および技能が習得されるようにすること、②思考力、判断力、表現力等をいくせいすること、③学びに向かう力、人間性等を涵養することが偏りなく実現されるようにすることが示されている。

また、第4節児童の発達の支援の中では、学級経営、児童の発達の支援・学習や生活の基盤として、教師と児童との信頼関係及び児童相互のよりよい人間関係を育てるため、普段から学級経営の充実を図ること。また、主に集団の場面で必要な指導や援助を行うガイダンスと、個々の児童の多様な実態を踏まえ、一人一人が抱える課題に個別に対応した指導を行うカウンセリングの双方により、児童の発達を支援すること。あわせて小学校の低学年、中学年、高学年の学年の時期の特長を生かした指導の工夫を行うこと。と示されている。

さらに、第6章の第1の「特別活動の目標」では、集団や社会の形成者としての見方・考え方を働かせ、様々な集団活動に自主的、実践的に取り組み、互いのよさや可能性を發揮しながら集団や自己の生活上の課題を解決することを通して、①人間関係育成②社会参画③自己実現の3つの資質・能力を育成することを目指している。

そこで、本校では特別活動を通して自分を表現し、一人一人の良さを認め合う学級作りを目指し、本主題を設定した。

(3) 児童・教職員の実態から

本校の現在の児童の学力は、全国学力・学習調査や柏市学力・学習状況調査での結果で見ると、国語、算数とともに、全国平均よりやや低い傾向にある。算数については、上記で記載したとおり、「算数授業改善プロジェクト」の成果が徐々に出てきており、全国平均との差は縮まっている。しかし、国語については、特に読解や記述問題等に課題がある。生活面は、まじめで、素直で、明るい児童が多い。しかし、自分の思っていることを素直に声にだして表現したり、行動したりすることが苦手で、些細なことで友だちとのトラブルになることが少なくない。

また、柏市調査において、自己肯定感（自分によいところがあると思うか）が平均よりもかなり低い。さらに家庭での会話（家人の人と学校の出来事について話をしていますか）や

地域行事への参加（地域の行事やボランティア活動に参加しようと思いませんか）についても同様である。

つまり、本校の児童は、まじめで、学習や生活のルール等は比較的よく守る。一方友だち、先生、親や地域の人たちとのコミュニケーションをとること、物事に自分から働きかけていくことなどがやや弱く、自分に自信がもてないのではないかと考える。

そこで、この「インプロ」（即興表現）の授業を通して、児童の自己表現力とコミュニケーション能力の育成を図り、一人一人の児童が自分に自信を持ち、その力を結集することで、「よりよい学級作り」をめざしていきたいと考える。

教職員も「インプロ」に一緒に参加することで、児童一人一人の今までと違った面を見る上で、より深い児童理解へつながっていく。そして、「インプロ」の考え方のよい面を吸収し、「よりよい学級作り」に活かしていくとともに、教師としての力量と人間力をつけていくことをねらいとしている。また、本校の教職員は、経験10年未満の若手が半分以上である。勤務態度もよく、活気があり職場もよい雰囲気ではあるが、外部での研修の機会が少ないのが実情である。

そこで、この「インプロ」は、専門の外部講師をお願いしている。児童にとっては、学校や担任以外の社会人の大人と接する機会は滅多にない貴重な場である。一緒に活動することで、より授業に新鮮さや真剣みが増し、今までと違った表情を出したりや表現ができるようになったりする場合が数多く見られる。

一方、教師にとっても、その道の「プロフェッショナル」の考え方や技と一緒に学ぶことで、教師としての力量アップはもちろん、人間力をつける場としての貴重な経験となると考えている。

(4) インプロとは

「インプロ」とは「即興」という意味の英語 Improvisation を略した言葉です。

Improvisation という言葉は、音楽・美術・ダンス・演劇など、芸術分野での「即興表現」全般を意味しますが、「台本のない即興演劇」を由来としています。

即興演劇は、20世紀半ばにイギリス、アメリカなどで盛んになり、世界中に広まっていきました。

わが国には、90年代に俳優たちのためのプログラムとして入ってきましたが、現在では、演劇の枠を超えて、学校教育、社会教育、企業研修など、様々な場所での「遊び」に取り入れられています。（HP「インプロパーク」より抜粋）

(5) 外部講師（※ファシリテーター）について

鈴木 聰之（すずき さとし）氏 インプロネーム「すうさん」



インプロパーク主宰（ワークショップ&パフォーマンス）
武藏野学院大学国際コミュニケーション学部非常勤講師
元千葉県公立小学校教員（21年間）を勤めた後、平成18年から、インプロワークショップのファシリテーターとしての活動を開始。現在は、インプロやドラマワークを活かしたワークショップや授業で活躍中である。

※ファシリテーターとは、ワークショップを円滑に進行するための調整役のこと。

ワークショップは、講師が皆に教えるという場ではありません。参加者全員で、学びの場を作り上げていく役割のことです。（HP「インプロパーク」より抜粋）

III 実践の内容

(1) インプロ（即興表現）の4つのねらい

① 「今の自分」を感じ合い、表明し合い、受けとめ合うこと。

低学年・「今日の自分」を感じ、伝え合う。

中学年・「今日の自分」を感じ、伝え合う。

・今、目の前にいる相手の「今日」を受け止める

高学年・「今日の自分」を感じ、伝え合う。

・互いの表現、互いの存在を活かし合う。

② 「答えがひとつに決まっていること」にチャレンジし、そのチャレンジを認め合う。（正解はひとつではない。人の数だけ正解がある。「間違い」はない。）

低学年・どんなチャレンジをするのか、自分で決め、自分で一步踏み出す。

中学年・どんなチャレンジをするのか、自分で決め、自分で一步踏み出す。

・どんなチャレンジ（表現）しても「ダメ出し」をしない。（自分にも人にも）

高学年・どんなチャレンジをするのか、自分で決め、自分で一步踏み出す。

・自己検閲に気づき、自己検閲を外し、リスクに飛び込んでみる。

③ 「失敗」する（失敗してもめげない・責めない/成功しても威張らない。）

低学年・失敗をこわがらずにチャレンジし、人の失敗も責めないようにする。

中学年・失敗をこわがらずにチャレンジし、人の失敗も責めないようにする。

・失敗だらけのチャレンジを支え合い、失敗を楽しむ。

高学年・失敗をこわがらずにチャレンジし、人の失敗も責めないようにする。

・失敗から新たなルールを生み出す。

④ フィクションの世界で、思いっきり「体」と「心」を動かす。

低学年・架空の世界に飛び込んで、架空の何かになりきることを楽しむ。

中学年・架空の世界に飛び込んで、架空の何かになりきることを楽しむ。

・その場で生まれた架空の「身体表現」や「感情表現」を否定せずに受け入れ合う。

高学年・架空の世界に飛び込んで、架空の何かになりきることを楽しむ。

・その場で生まれた架空の「身体表現」や「感情表現」から、新たな表現を生み出す。

※低学年（1, 2年生） 中学年（3, 4年生） 高学年（5, 6年生）

(2) 指導計画 (全8時間)

① 平成30年8月 教職員研修 ・本校の教職員に「インプロ」の意味、意義等を説明し、 実際のプログラムを体験する。	
② 平成30年9月～10月 平成31年度第1回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生2学級、3年生2学級、4年生2学級、5年生2学級 6年生2学級の計11学級 (11回)	
③ 平成31年1月～2月 平成31年度第2回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生2学級、3年生2学級、4年生2学級、5年生2学級 6年生2学級の計11学級 (11回)	・1年生1学級、2年生2学級、3年生2学級、4年生2学級、5年生2学級
④ 令和元年6月～7月 令和元年度第1回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	
⑤ 令和元年9月～10月 令和元年度第2回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	
⑥ 令和2年1月～2月 令和元年度第3回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	
⑦ 令和2年6月～7月 令和2年度第1回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	
⑧ 令和2年9月～10月 令和2年度第2回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	
⑨ 令和3年1月～2月 令和2年度第3回目の児童への指導 (3日間に分けて行う) ・1年生1学級、2年生1学級、3年生2学級、4年生1学級、5年生2学級 6年生2学級の計9学級 (9回)	

※⑥～⑨については、今後の予定

(3) 指導をするにあたっての確認事項

- ① 事前に各学級担任と打ち合わせを必ず行う。
 - ・名簿（写真）をもとに、各担任が今まで指導してきた中で、児童一人一人のよい点と配慮事項等を話し合う。これは、実際の授業で、児童にいやな思いをさせてしまうことがないよう、最新の注意をはらうとともに、各学級の実態を知り、どのプログラムを行えば効果的であるかの参考にするためである。
- ② 授業にはT1はファシリテーター、T2は担任が行う。
 - ・担任も児童と一緒にプログラムに参加する。時には、ファシリテーターと手本を行うこともある。また、特に配慮が必要な児童の近くにいたり、突発的な事態に 対

応するためである。

③授業前に呼ばれたい「名札」を貼る。

・「インプロ」を行うにあたり、この1時間の中で自分が呼ばれたい名前を書き、見えるところに貼る。（あくまでも自由で架空の時間だということを意識させるため）

例…ニックネーム、名前、キャラクター等

④授業後には必ずリフレクション（振り返り）を書く。

・授業後には、下記【図1】の通り、必ずリフレクション（振り返り）として、「インプロふりかえりシート」を書かせる。児童一人一人の感じたこと、チャレンジしたこと等を把握することで次回のプログラムに活かしていくための資料とする。

年組名前	きょうのインプロでの名前
①きょうのインプロで、一番楽しかったことは何ですか？（その理由も）	
②きょうのインプロで、自分で「がんばった」と思うことを教えてください。 「はじめてやったこと」「はずかしかったけどやってみたこと」「しつぱいしてもがんばったこと」	
③今日のインプロの「かんそう」を自由にかいてください。「しつもん」「おねがい」でもいいです。	

【図1】インプロふりかえりシート（全学年共通A4版）



(4) 実際の授業について

①低学年(1年生)の授業

プログラム	ルール
①グーグーパーパーアンケート <全員で> (出題例)「今の機嫌は?」「体調は?」 」(ネガティブな感情も、表現していい場 をつくる。)	・「今の自分」を感じ合い、伝え合うための問題を出し、参加者は「両手パー」「片手パー」「片手グー」「両手グー」の4択で回答する。 (4択にすることで「普通」「真ん中」という選択肢をなくす) ・全員で、一言も喋らず、なるべく早く、きれいな円陣をつくる。 「誰の身体にも触れない」「五十音順」「誕生日順」「男女交互」などのルールを追加する。)
②ノンバーバルサークル <円陣をつくる>	・進行役が、参加者全員の「呼ばれたい名前」(名札に書いてある名前)を一人一人呼ぶ。参加者は呼び方(読み方)が違っていたら訂正し、大丈夫ならOKであることを示す何らかのサインを出します。
③ネームコール <円陣になって>	・円陣の中央に、1人「オニ」(ゾンビ)役が立つ。ゾンビは、両手を前にのばしたゾンビの姿勢で、円陣の中の誰かにゆっくり近づき、その人の肩や腕にタッチしよとする。ゾンビに近づかれたら、右または左隣の人の名前を(「助けて」という気持ちで)び、呼ばれ
④ゾンビゲーム<円陣>	

 <p>↑ネームコール（6年生）</p> <p>⑤フィジカルシアター <グループで／全員で></p>	<p>た人が、ゾンビと呼んだ人との間に立ちはだかって、「来るな～！」などの言とともに、その人を守る。（ゾンビは防がれたら、中央へ戻って出直す）もし、タッチされてしまったら、その場で、ゾンビのポーズをとって、ゆらゆら揺れていなければならぬ（歩くとはできないし、人を助けることもできない『ゆらゆらゾンビ』になる）が、他の誰かが、に助けてもらってゾンビから身を守ることに成功したら、ゆらゆら揺れている人も、元通り復活する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身体を使って、様々なものの形を表現する。（即興で／相談して） (例)遊園地・動物園・水族館・おもちゃ屋さん・パン屋さん
---	---

②中学年(3年生)の授業

プログラム	ルール
①こんぶ<全員で>	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップの冒頭に進行役から「みんなに静かにしてほしい時は『こんぶ』のポーズで、無言のまま、ゆらゆら揺れるので、気づいた人も、黙ってゆらゆらゆれてほしい」と伝える。（大声や、ハイッスル、太鼓等で合図するのではなく、時間をかけて静かになっていくルール）
②グーグーパーパーアンケート<全員で>	<ul style="list-style-type: none"> ※バリエーション「グーチョキパーアンケート」(3択) 「フингガーアンケート」(0～10)
③バースディサークル<円陣>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の誕生日を紹介しあいながら、誕生日の早い順に並ぶ。
④ネームコール<円陣>	<ul style="list-style-type: none"> ※ルール追加・声を出さずに実施する。 ・進行役が、参加者全員の「呼ばれたい名前」(名札に書いてある名前)をひとりひとり呼ぶ。参加者は呼び方(読み方)が違っていたら訂正し、大丈夫なOKであることを示す何らかのサインを出す。 ・5人組が一番楽しめるが慣れてきたら大人数でもおもしろい。
⑤タケノコニヨッキ<円陣>	 <p>↑タケノコニヨッキ（3年生）</p> <ul style="list-style-type: none"> まず、掌を合わせて「タケノコ」の形を作る。みんなで「タケノコ、タケノコ、ニヨッキッキ！」の掛け声を掛け、それに合わせて、手を4回上から下へと動かし、一度静止する。（静止は、ゲーム開始の合図であり、フライングを防止する意味もある）→誰か1人が、両手をわせて上に伸ばしながら「1ニヨッキ」と言い（タケノコが生えた状態）、「2ニヨッキ」「3ニヨッキ」…と、ひとりずつ声に出して、生えたタケノコのポーズをとっていく。言う順番も、声をだすリズムも決めない。ひとりひとりが自分のタイミングで生えていく。もし2人以上声やポーズが重なってしまったら「1ニヨッキ」に戻ってやり直し。（全員重ならず）に生えたら終了！） ・ニンジャ歩きで移動し、指定された条件でのグループができたら二

<p>⑥ナンバーバルグループ <全員></p> <p>⑦ワンタッチ彫刻<4~5人組></p> 	<p>ンジャポーズで黙って坐る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1人が、何かのポーズをとる。そこに1人ずつ、誰かにンタッチしながら、ポーズを取って加わっていく。→グループみんなが加わったら、出来上がった形を彫刻に見立てて、見ている人がタイトルをつける。
--	---

↑ワンタッチ彫刻（3年生）

③高学年(5年生)の授業

プログラム	ルール
①フィンガーアンケート <全員で>	<ul style="list-style-type: none"> 「今の自分」を感じ合うための問題を出題し、参加者は、喋らずに指の数(0~10本)で回答する。(例)「今の機嫌は?」「体調は?」「冬は好き?」「どのくらいわくわくしている?」(ネガティブな感情も、表現していい場をつくる)
②スケールライン <全員で>	<ul style="list-style-type: none"> ワークの場に、0から10(または0~100)までの架空の目盛を設定したうえで、質問を投げかける。参加者は、その質問に対する自分の「今日の気分」の回答を10段階(100段階)で数値化し、その目盛の場所に移動することで、「今日の自分を表明する。 <p><質問例>「今日の体調は?」「今日のご機嫌は?」「今、甘いものが食べたい度」等</p>
③ナンバーバルサークル <円陣をつくる>	<ul style="list-style-type: none"> 全員で、一言も喋らず、なるべく速く、きれいな円陣をつくる。(「誰の身体にも触れなず、「五十音順」「誕生日順」「男女交互」などのルールを追加する。)
④何見てるの?(客席作り) <グループで/全員で>	<ul style="list-style-type: none"> 「一緒に何かを見ている」シーンを、ひと言もしやべらずに演じる。何を見ているのかを、見ているメンバーが想像して当てる。
⑤・天使と悪魔<全員で>	<ul style="list-style-type: none"> 全員が2列に分かれて向かい合う。その列に挟まれた道を、主人公(2つの選択肢の間で悩んでいるという設定)が、両サイドから次々に囁きかけられる正反対の2つの声(葛藤する自らの頭の中の「天使」と「悪魔」の声)を聞きながら、ゆっくり歩く。主人公は道を通り抜けたら、どちらの選択肢をとるのか、どんな投げかけに心が動いたのかを皆に表明する。

↑天使と悪魔（5年生）

(5) 授業のねらいの振り返りとその考察 (ファシリテーターの鈴木氏「すうさん」が執筆)

授業のねらい①~「今日の自分」を感じ合い、表明し合い、受けとめ合う~

主な実施内容

低学年「ゲーチョキパーアンケート」「ネームコール」

中学年「ゲーベーパーパーアンケート」「ネームコール」「ミラー＆シャドウ」

高学年「フィンガーアンケート」「ネームコール」「ブラインドウォーク」

児童のふり返りシートから

- ・一番楽しかったのは「グーパーアンケート」です。なんかかといふと、みんなのいまのきもちをしれるからです(2年生)
- ・グーカパーで機嫌をあらわすゲームが楽しかったです。りゆうは、いつもできるゲームだからです(3年生)
- ・一番最初の1~10で決めるやつが楽しかったから、次もやりたいです(5年生)
- ・インプロでの名まえを言ってもらったところ。名まえをおぼえてくれたみたいだから(2年生))
- ・4人組でやったかがみのゲーム(「ミラー＆シャドウ」)が楽しかったです。理由は、ふだんは人のまねっこをあまりやっていないので、インプロの時間、みんなと仲良くできてよかったです。インプロの時間ではいつもわくわくしています。みんなと授業をしている時に、ゲームどができるのが音楽と英語の時間ぐらいしか出来ることがなくて、いつもはいっしょに遊べる子も遊べてうれしいです。(4年生)
- ・かがみげーむ・かげゲームが楽しかったです。あいてにあわせて動くのがおもしろかったちょっとまねをする時に、なんか、とりはだがたちました(4年生)
- ・今日のインプロは人のことをまねしてやったり、楽しすぎてこうふんしちゃいました(4年生)
- ・かがみのゲームで、自分がどうするか見られるのが、少しあずかしかったけれど、がんばりました(4年生)
- ・「ブラインドウォーク」が一番楽しかった。理由は、相手がどこに連れていくのかわからなし、相手をどこにでも連れていけるし、パートナーが代わったりして、ハラハラドキドキしたから(6年生)

考察

- ・「今日の自分」を表明し合い、受け止め合うために、どの学年でも毎回必ず実施している。『今日の自分のその日のご機嫌や体調を、指で表すこと』(「グーチョキパーアンケート」)を「一番楽しかったこと」に選んで書く児童が結構いる。「今の自分を表明していい場」であること(不機嫌や体調不良等のネガティブな自分も表明していいこと)から生まれる安心感が、授業の楽しさに繋がっていると考えられる。
- ・「ネームコール」も、毎回必ず行なっている。全員に「呼ばれたい名前」での名札を胸につけてもらって、その名前を進行役の私がひとりひとり呼んでいく。どんな名前でもOK。呼ばれたくないから名札を隠すのもOK。すべての児童とひとりひとり向き合うこの時間を大切にしている。
- ・ペアワークで、相手と向き合って、しかも「言語表現」ではなく「身体表現」で互いの意思を伝え合う「ミラー＆シャドウ」(真似っこ遊び)、「ブラインドウォーク」(目を閉じた相手を案内するのようなプログラムを、意識的に導入している。楽しんで取り組めているが、現時点では、「この人とならば楽しめる(安心して表現できる)」という相手が限られている児童が多いと感じる。そういう相手を増やしていくように「場」の作り方を工夫していきたい。

授業のねらい②～答えがひとつに決まっていないこと」にチャレンジし、そのチャレンジを認め合う～(正解はひとつではない。人の数だけ正解がある。「間違い」はない)

主な実施内容

低学年「好きなものなあに?」「変身ごっこ」

中学年「ワンタッチ彫刻」

高学年「サンキューゲーム」「何やってるの?」

児童のふり返りシートから

- ・インプロはとっても楽しいです。もっともっとやりたいです。答えが自由でまちがいがなのは、わたしもすきです。(3年生)
- ・「サンキューゲーム」が、体や表情で表すからおもしろかった。(5年生)
- ・「サンキューゲーム」がおもしろかった。理由は、すぐに言葉とポーズ、表情など、とっさを考えるとか楽しかったから(5年生)
- ・「サンキューゲーム」は、まちがいがないから、変なポーズをとってもなんも心配しなくていいから楽しかった。(5年生)
- ・「何やってるの?」で、なにしてるのかを聞いた時、「寝てるの」と言われ、「寝た真似」をするのが少しあはづかしかったけど、がんばった。あはづかしくてもがんばってやっていたら、楽しかったり、うれしかったり、最後には、がんばってよかったなと思う言葉しか、浮かびません。(6年生)
- ・「何やってるの?」で、ふだん、人の前でみんなに泣く真似をしたり、怒る真似をしないからあはづかしかったけど、がんばれた。(6年生)

考察

- ・「答えが決まっていない自由さ」を即興の劇遊びの中で楽しめる児童が、回を重ねるごとに増えている。しかし、どうしても正解を探してしまう。上手じゃなければいけないと考えてしまう傾向から抜け出せない児童もまだ多いと感じている。また「あはづかしがっててしまう」自分を「ダメ」な自分と考えている「ふり返り」も見受けられる。自分への「ダメ出し」が減るように、授業の構成や、ひとりひとりへの声かけを工夫していきたいと思う。

授業のねらい③～「失敗」する(失敗してもめげない・責めない／成功しても威張らない)～

主な実施内容

低学年「負けじゃんけん」「声出しじゃんけん」

中学年「タケノコニヨッキ」「アジャジャオジャジャ」

高学年「全員タケノコニヨッキ」「宇宙人探し」

児童のふり返りシートから

- ・タケノコニヨッキが、一番楽しかったです。しっぱいして何回もすわったけれど(注・動きが他の人と被ったり、動くのが最後になってしまったりすると、失格になって「すわる」ルールが楽しかったです。(3年生)
- ・いすとりごっこ(「アジャジャオジャジャ」)がたのしかった。りゆうは、いろいろなほうほうで、きせきてきに(いすをゆずって)くれたりするのが、たのしかったです。(4年生)
- ・いす取りゲームで、気持ちを伝え合うのが、とっても楽しかった。あはづかしかったけど、気持ち伝えられた。(4年生)

- ・いす取りゲームをがんばりました。いやな時はいや、いいときはいいと、はっきりできるゲームでした。(4年生)
- ・いすをうばうインプロで、色々やつてもうばえなくても、がんばりました。(4年生)
- ・「タケノコニヨツキ」が一番楽しかった。理由は、みんなといっしょに遊べるから。(5年)
- ・今、(手を)あげたら、かぶるかも、というドキドキ感と、最後になつたら負けるというきんちよ感がおもしろい。(4年生)
- ・「宇宙人探し」が楽しかった。クラスの人の、いつもどちらがうところがわかったから。(5年生)
- ・「宇宙人探し」が楽しかった。理由は、宇宙人役の人が、うまく化けていてさがしがいがあったことです。(5年生)

考察

- ・インプロは、「正解」が決まっていないから「間違い」はないけれど、無限の選択肢の中から自己選択するので「失敗」だらけ。そんな「失敗」にめげずにチャレンジを続けられるように、「失敗」しても楽しい(むしろ「失敗」することが楽しい)プログラムを意識的に取り入れたいと思う。上記には、「タケノコニヨツキ」で負けたこと、「いす取りゲーム」でいすが奪えなかつこと、「宇宙人探し」で宇宙人の摘発に失敗したことを楽しめるようになった児童のふり返りを紹介したが、授業の様子からは、やはりまだ「失敗してはいけない」と考えている児童がいることが伺える。「失敗を楽しむ」プログラムへの継続的な取り組みを続けていきたい。

授業のねらい④～フィクションの世界で、思いっ切り「体」と「心」を動かす～

主な実施内容

低学年「振り返りニンジャ」「ゾンビゲーム」「フィジカルシアター」

中学年「ナイフとフォーク」「名作写真～ヘンテコモモタロウ」

高学年「イエスアンドイエ～イ」「解決ヒーロー」

児童のふり返り

- ・「ゾンビゲーム」すごくたのしかったです。わけは、ともだちをゾンビからまもったからです。(1年生)
- ・「ゾンビゲーム」がいちばんたのしかったです。わけは、おともだちをよんだり、ゾンビがきてどきどきしたから。(1年生)
- ・おみせやさん(「フィジカルシアター」)のパンのかたちをやるのがたのしくてわらっちゃいました。(1年生)
- ・「ニンジャゲーム」がたのしかった。ひめのたからものをとりかえすのがたのしかったので、またやりたいです。(2年生)
- ・「ナイフとフォーク」でうさぎや、バナナなどになれて楽しかった。(3年生)
- ・『ヘンテコモモタロウ』が、いろいろな形に動いて、体を使うので楽しかった。(3年生)
- ・『ヘンテコモモタロウ』が、本当にヘンテコでおもしろかった。(3年生)
- ・『イエスアンドイエ～イ』で、メチャクチャなことを言ったり、言われたりするのが楽しかった。(5年生)
- ・『イエスアンドイエ～イ』で、何を言われても「そうそう」と言ってやることが楽しかった。(5年生)
- ・「解決ヒーロー」が一番楽しかったです。それは、ぼくが社長をやって、いろいろなことを解

決すると、気持ちがよかったです。(5年生)

- ・「解決ヒーロー」で「解決お母さん」になって、お母さんの気分になれてうれしかった。解決できて楽しかった。(5年生)

考察

・低学年の児童は、フィクションの世界で自分ではない「役」になって思いっきり遊ぶことが得意である。「忍者」になって宝物を奪い返しに行ったり、「ゾンビ」から互いを守り合ったりする設定の中で、本気の身体表現、感情表現を楽しんでいる。高学年も、普段の生活の中ではあまりない「フィクションの世界」での表現に対して、インプロを積み重ねる中で、徐々に抵抗感が薄れてきているようだ。現実の自分ではない「役」としての身体表現、感情表現は、「体の動かし方」「心の動かし方」を学ぶ何よりの機会と考える。安全な設定の中で思いっきり演じることで児童の心を揺り動かしていきたい。

IV 研究の成果と課題

<成果>

- ・はじめは、今までの授業とは違うことで、戸惑ってしまう児童も多かったが、計画的に何回かの授業を受けているうちに、徐々に体と心がリラックスしていく児童が増えた。(児童・担任の振り返りシートから)今後も、常に振り返り等を参考にして、本校の児童の実態に応じた「インプロ」を進めていきたい。
- ・「失敗がない、すべてを認める」という考え方には、特に学級内での特別な配慮が必要な児童にとっては、とてもよい場となっており、前向きに取り組む姿が多く見られ、学級にもよい影響をもたらした。
- ・外部講師を招聘したことは、児童にとっては、担任や専科以外の人の授業が受けられ、より新鮮みが増し、意欲的に活動する児童が多くなった。また、教員にとっても、「インプロ」は新しい形の学級の活動として、協力的かつ前向きに取り組む担任も増え、研修としての役割も果たすことができた。

<課題>

- ・児童は、「インプロ」により、「自分を表現」「認め合う」児童が増えてきるように感じているが、普段の学級内でもその考えが活かされているかの検証(調査等)がさらに必要である。
- ・外部講師招聘には、費用がかかる。昨年度と今年度は、県の特別非常勤講師と柏市のマイプラン事業での謝金で対応した。「インプロ」の効果が出るのは数年かかると考える。つまり、継続的な取り組みが必要である。外部指導者のための、安定した財源確保が最大の課題である。

V まとめ

いよいよ、令和2年4月より、小学校では新学習指導要領が完全実施される。これまでも、「主体的・対話的で深い学び」の実現のため、試行期間として学校の実態に合わせて様々な取り組みを行ってきた。本校では、特に子ども同士の協働、教職員や地域の人々との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深め

る「対話的学び」を重視して取り組んできた。

今後も、身に付けた知識や技能を定着させるとともに、物事の多面的で深い理解に至るために、「インプロ」を通じて多様な表現を認め、教職員と子どもや、子ども同士が対話し、それによって思考を広げ深めていくことを目標にさらに研究を継続していくとい。

<参考文献>

- ・小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 総則編、特別活動編（文部科学省）
- ・小学校における「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善」について
(一般財団法人教育調査研究所)