

# 教職・保育職志望の学生による ICT を活用した授業支援の可能性と課題

-愛知県南知多町立日間賀小学校・低学年体育「表現リズム遊び」-

至学館大学健康科学部こども健康・教育学科

内田 智子

松岡 礼子

鈴木 達見

健康スポーツ科学科

相馬 秀美

キーワード：双方向オンライン型、ハイブリッド授業、学生反応、パイロット授業、省察

## 1. はじめに

小学校低学年の体育科「表現リズム遊び」では、児童が模倣やなりきりを通して体を動かす楽しさを味わうことが大切にされている。しかし、創作的な動きを取り入れた授業は「低学年には難しいのではないか」という声も多く、教員自身が表現領域に苦手意識をもつことも少なくない（湯浅、2023）。

一方で、ICT を活用した授業づくりが進む中、遠隔授業は地域の条件に左右されずに専門性を共有できる手立てとして注目されている。特に離島や小規模校では、外部とのつながりが学びを広げる大きな力となる。

本研究では、教職・保育職をめざす大学生が ICT を使って低学年の体育授業を支援した取り組みをもとに、授業がどのように成立したのか、また学生・教員がどのような学びを得たのかを整理し、ICT を活用した授業づくりの可能性と課題を考える。

なお本研究は「ヒトを対象とする研究審査申請書」が受理され、至学館大学の承認を受けて実施した。

## 2. 研究の目的

本研究の目的は、教職・保育職志望の大学生がオンラインと対面の両方から授業を支援した取り組みを通して、ICT を活用した低学年の表現活動がどのように成立していくのかを明らかにすることである。あわせて、学生・現職教員・大学教員のふりかえりをもとに、ICT を取り入れた授業づくりの可能性と課題を整理し、今後の指導のあり方考える。

## 3. 研究の方法

2026年2月、こども健康・教育学科の学生13名（内、創作ダンス部2名含）が、愛知県南知多町立日間賀小学校の1・2年生（17名）の体育科「表現リズム遊び」（全3時）の授業を支援した。学生は大学から Zoom で指導するオンライン班と、現地で児童を支える対面班に分かれた（表1「パイロット授業への学生参加様態」参照）。このパイロット授業の特色は遠隔地と接続した双方向オンライン型授業と現地での対面授業とを同時に展開し、児童の表現活動を支援したところにある。大学教員もオンライン・対面に分かれて授業を見守り、ICT 環境の準備、振付指導、発問、現地でのファシリテーションを分担した。データは、学生による児童の達成度評価、学生の自由記述、大学教員・現職教員の観察記録をもとに整理した。

表1 パイロット授業への学生参加様態

		学生1	学生2	学生3	学生4	学生5	学生6	学生7	学生8	学生9	学生10	学生11	学生12	学生13
		1年	1年	3年	3年	3年	3年	3年	3年	3年	3年	3年	3年	3年
		女	女	男	女	女	女	男	男	男	男	男	女	男
第1時	2月9日	オンライン	オンライン		オンライン	オンライン	オンライン	オンライン	オンライン	対面	対面	対面	対面	対面
第2時	2月12日	オンライン	オンライン	オンライン						対面	対面	対面	対面	
第3時	2月13日	オンライン	オンライン	オンライン						対面	対面	対面	対面	

## 4. 単元構成と授業デザイン

### 4. 1. 学習内容の検討

対象は1・2年生の複式学級であるため、学年差を踏まえながら、模倣から創作へと無理なく進めるように単元を組み立てた<sup>注1)</sup>。楽曲「青春ガッカンロール」<sup>注2)</sup>を使い、「オープニング4カウント」と「エンディング8カウント」をグループで考える活動を設定した。

「小学校学習指導要領解説体育編」では1・2年生のリズム遊びについて「軽快なリズムの曲を取り上げ」、「へそ（体幹部）を中心にリズムに乗って踊ったり」、「友達と調子を合わせて即興的に踊ったりすること」が求められている<sup>注3)</sup>。本実践ではこの内容を踏まえ、ジャンプで体幹を大きく動かす、歩幅を広く保ちながら上体をねじる、肩を大きく回すなど、全身を使った動きを取り入れた。短い時間で学生が児童に教える必要があったため、動きの大きさとテンポの取りやすさにも配慮して振付を構成した。振付の内容は表2「表現リズム遊びの振り付け」に示した。

表2 表現リズム遊びの振り付け

拍	使用曲	下肢の動き	上肢の動き	備考
8*5	オープニング	*表現あそび①* 「イケイケイケ イケイケガッカン! ガッカンロールで GO! GO! GO!」		
8*4	Aメロ	両足肩幅で立つ	両手で頭をかかるとたく、肩、膝、反対の肩（2回ずつ）	※2回 繰り返す
		右足一歩右に出し、両足を大きく開き立つ	両手を反対の肩に置き、右にねじる、左にねじる	
8*4	Bメロ①	両足を大きく開き立つ	両手横から上に○の形、両手横から下に×の形を作る	※2回 繰り返す
		前に右足大きく一歩出して戻す	両手前に伸ばし戻す 両肩タッチ	
8*1+4	Bメロ②	両足肩幅立った状態	両手を両肩に置き、両肘を開・閉し、回旋する	
8*4	サビ①	前へ両足ジャンプ（ゆっくり4回）	両肘をまげて前後に軽く振る	※2回 繰り返す
		右かかとを2回床にタッチする	左手を上へ2回パンチする	
8*1	サビ②	両足肩幅立った状態	汗を拭く動作：右肘を右へ2回、左肘を左へ2回	
8*1+4	サビ③	両足でパー・グー（待ち2カウント）・両足パー	両手パー・グー（待ち2カウント）・右手でガッツポーズ	
8*5	エンディング	*表現あそび②*		

低学年の「模倣の運動」では、動物や乗り物などの形や動きを真似たり、そのものになりきって動いたりすることを味わうことのできる運動であることが領域の内容やねらいとなっている。また、模倣する運動では、一人で動きを見つれたり、工夫したり友達と調子を合わせて動いたり、互いに見せ合ったり楽しんだりできる運動として、体育授業において子ども同士の関わりも重要といえる。

表3「学習活動の概要」に単元の概要を示した。第1学年は幼児期の遊びから小学校期の学習へ移行する段階であり、第2学年は表現学習の基礎的な内容を、目的に応じた学習に転換する時期であることを意識して、模倣遊びから動きの創作活動に繋げられるよう内容を検討した。幼児期の模倣遊びにみられる身近なものになりきることやリズムカルな動きを楽しむ活動を取り入れ、1年生と2年生を含めたグループ活動を通して決められたリズムの範囲を意識して動き創作することとした。

### 4. 2. 事前準備物

表現遊びでは児童の発想力が重要となり、体育の授業において児童と指導者との安定した人間関係が土台となって、リズムに合わせて想像した乗り物や動物になりきって表現することを楽しむことができる。Zoom 接続して体育授業を実施する学生と児童は全く面識がなく、オンラインによって児童との人間関係を構築することは困難であることが予測された。

図1「紙芝居舞台ならびに掲示物（進行ボードとペープサート）」に事前準備物の具体を示した。オン

表3 学習活動の概要(第1時～第3時)

①第1時、②第2時、③第3時

ね ら い	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なりきって表現することができる。</li> <li>・同じ題材でもさまざまな表現があることがわかる。</li> <li>・友達の動きをまねしたり、自分の動きを教えたりする。</li> <li>・友達と一緒に協力して表現することができる。</li> <li>・友達と意見交換し、お互いの表現を認めることができる。</li> </ul>		
内 容	導入(模倣の表現遊び)	展開(①②③振り覚え、②③創作)	まとめ
	<p>①好きな動物になってみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動物を模倣して動作を表現する</li> <li>・振付に含まれる動作を連想させる動物のペープサートを示し説明する。</li> <li>・動物になりきってお互いに表現する。</li> </ul> <p>②「いないいないばあ！」から始めよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前回覚えた振付の確認</li> <li>・「いないいないばあ！」を示すペープサートを提示して説明する。</li> <li>・リズムに合わせて各自で考えた「いないいないばあ！」を、全体でタイミングを合わせて表現する。</li> </ul>	<p>①振り覚え</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振りの動作を言葉へ変換</li> <li>・振付の動作を示す</li> <li>・児童に分かりづらい動作を尋ね、部分的に学習する。</li> </ul> <p>②振りの確認、オープニング創作(8カウント×3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大学生が入り、4グループに分かれる。</li> <li>・グループごとの「いないいないばあ！」のタイミングと動きを確認する。</li> <li>・オープニング4カウントの「動きとポーズ」を決める</li> <li>・第1時から出席している児童が中心となって、前回の欠席者に振付を教える。</li> <li>・オープニング4カウントの「動きとポーズ」から通して振付の動きを確認する。</li> <li>・音楽に合わせて繰り返し、グループで動きを合わせる。</li> </ul>	<p>①「振りの動き」の発表</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・モニター側と小学校側と一緒に合わせて踊る。</li> <li>・モニター側から児童へ、気に入った動きを尋ね、表現する楽しさを共有する。</li> </ul> <p>②4グループそろって、創作したオープニングと「振りの動き」の発表</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・モニター側にみせる。</li> <li>・タブレットで写した踊りを視聴する。</li> </ul>
	<p>③「スポーツイロイロ」をやってみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前回創作したオープニング動作と振付の確認</li> <li>・「バスケットボール」の動きをペープサートで提示し、「動いて➡止まる」を説明する。</li> <li>・オープニングからエンディングまでの一連のお手本を示す。</li> </ul>	<p>③振りの確認、エンディング創作(8カウント×4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大学生が入り、4グループに分かれグループ活動になる。</li> <li>・各グループが担当する「エンディング8カウントの移動とポーズ」を創作する。</li> <li>・第2時に出席している児童が中心となって、今回から出席した児童に振付を教える。</li> <li>・オープニング4カウントの「動きとポーズ」から「エンディング8カウントの移動とポーズ」までを通して、振付の動きを確認する。</li> <li>・音楽に合わせて繰り返し、グループで動きを合わせる。</li> </ul>	<p>③4グループそろって、創作したオープニング「振りの動き」エンディングまでの発表</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・モニター側にみせる。</li> <li>・タブレットで映した踊りを視聴する。</li> <li>・グループに分かれて感想を伝えあう。</li> <li>・モニター側からの好評を聞く。</li> </ul>

ラインであっても児童の自由な発想を引き出すためには、モニター画面を通して思考を空想の世界へ移行させる工夫が必要であった。そこで、大学側のカメラの傍らに紙芝居舞台を設置し、紙芝居のもつ児童を物語へ誘うイメージ力を活用することとした。

進行ボードでは授業の進行を示し、今は何をやる時間帯なのか児童みずから気付けるようモニター前に設置できるようにした。

加えて、動きのイメージ創りの一助として、ペープサートを用いた。進行ボードと同様の空間に感じられるように、背景となるパネルを設置した。

第1時は動物のペープサートを動かすことによって、児童と共有したい動作のイメージを想像する助けとなるようにした。ペープサートの表面には動物の黒いシルエットを示し、裏面には動物を示すことで、大学側の学生がクイズ形式で児童と会話できるように設定した。動物のペープサートを上下に動かし、跳ねるような動作をイメージできるように使用した。

第2時は「いないいないばあ！」を示すペープサートを用いた。表面には顔を隠す動作を示した。ペープサートの表と裏を「いないいないばあ！」のリズムに合わせてひっくり返すことで、モニターの向こうの児童と動きを合わせられるように工夫した。楽曲のオープニング 16 カウントを 4 カウントに分け、4 つのグループで順番に「いないいないばあ！」をモチーフにした動作を創作する（図 2「オープニング創作の割り振り」参照）。前半の 2 カウントは「隠す」動作、後半 2 カウントで「表す」動作とすることから、速いリズムを合わせる必要がある。モニターを通した全体の活動ではペープサートを用いて、速いリズムにタイミングよく合わせることを、確認することとした。

第3時はスポーツ動作からイメージを用いて創作することから、ペープサートの表面に「バスケットボール・ドリブル」とし、裏面に「バスケットボール・シュート」を示した。ペープサートの提示では、

進行ボード	ペープサート	
 <p data-bbox="252 1189 480 1220">授業前の掲示物</p>	 <p data-bbox="644 1189 932 1220">第1時の提示物（表）</p>	 <p data-bbox="1075 1189 1362 1220">第1時の提示物（裏）</p>
 <p data-bbox="193 1585 544 1617">グループ活動中の提示物</p>	 <p data-bbox="660 1585 916 1617">第2時の提示物（表）</p>	 <p data-bbox="1091 1585 1347 1617">第2時の提示物（裏）</p>
 <p data-bbox="256 1984 475 2016">授業後の提示物</p>	 <p data-bbox="683 1984 906 2016">第3時の提示物(表)</p>	 <p data-bbox="1114 1984 1337 2016">第3時の提示物(裏)</p>

図1 紙芝居舞台ならびに掲示物（進行ボードとペープサート）



図2 オープニング創作の割り振り



図3 エンディング創作の割り振り

「ドリブル」と「シュート」の動作の切り替えを強制的に説明できるよう用いた。

エンディングの創作部分は、40カウント分を五つの8カウントに分けて検討する。8カウントずつ各グループで順番に動作を創作し、五つ目の8カウントで中央に集合し、各自の思い描いたポーズをするものとした(図3「エンディング創作の割り振り」参照)。

#### 4. 3. ICT 環境

##### 4. 3. 1 大学

表現リズム遊びではモニター越しにダンスを提示するとともに、音楽を用いて授業を展開することを計画していることから、必要な条件として①音楽が流せること②全身が映ることがある。

大学側の環境構成を図4に示した。Zoom 接続用ノート PC を2台用意した。Zoom アプリを利用して授業を展開するため、ホスト用ノート PC では人の音声のみが通信され、音楽を流すことができない。授業用としてホストに接続したノート PC を使用することで、音楽を流しながら展開することが可能となった。正面に大型モニターを設置し、授業用ノート PC はモニター画面と重ならないようにして手前下方の位置に配置した。授業用ノート PC の横に Bluetooth 接続可能なスピーカーを設置した。音楽はスマートフォンに録音されたものを使用した。ノート PC 同士のハウリングを回避するため、ホスト用ノート PC は授業用ノート PC を別室に設置した。

ダンスの動きには移動を伴う振付があることから、全身が映る範囲を前方および左右にラインで示し、ラインの範囲内で動くこととした。より鮮明に人物が映るように、動くエリアラインを示すエリア外の前方に照明を2台設置した。

授業開始時の導入部分はモニター全体に紙芝居舞台が映るように工夫した。したがって、動く範囲を示す前方のラインよりも手前に配置することになり、紙芝居舞台を使用しない時間帯は画面に映らない位置に移動させることとした。

##### 4. 3. 2 小学校

Wi-Fi 接続が可能なネット通信環境が整備され、身体活動が可能な広さのある教室を使用した。小学校の環境構成を図5に示した。

正面に大型モニターを設置し、授業用ノート PC はモニター画面と重ならないように手前下方の位置に配置した。

授業開始時の導入部分では双方向の交流が行われることから、大学側に児童の顔や表情が分かりやすいように、モニターに近づいた位置に集合させることとした。一方、児童がモニターに近づき過ぎる可能性があるため、前方に進入禁止を示す赤色のラインを引くこととした。また、児童の全身が映る範囲を前方および左右に青色ラインで示した。また、ダンスの最中に後方に下がり過ぎる可能性があるため、後方の侵入禁止を示す青色ラインを引くこととした。加えて、ダンスの最中はその範囲内で動くように指示した。

体育授業では児童が水筒を持参することから、水分補給が適宜できるよう、ダンスのエリア近くの壁に沿って並べるようにした。

活動内容の切り替えを意識できるよう、授業開始と終了時の集合場所は、ダンスのエリアやモニターを見る場所とは異なる位置に設定した。

第1時でノートPCのマイクを使用した双方向の交流を行ったところ、音量が不十分で聞き取れなかった。そのため、音声通信はスマートフォンのLINEアプリを用いて、授業中はスピーカー状態にして補助的に活用した。第2時および第3時では、Zoom会議用マイクスピーカーおよびワイヤレスマイクならびにポータブルスピーカーを用いた。授業開始前に音声通信状況を確認したところ、マイクスピーカーの音量が不十分であったため、ワイヤレスマイクをマイクスピーカーの近くに設置し、前方に設置したポータブルスピーカーから音を流すこととした。ワイヤレスマイクはモニターと進入禁止を示す赤ラインの間に設置した。

双方向交流時の改善状況について、第2時および第3時には第1時における機器上の問題点はある程度解消された。しかし、音楽を流すと一部途切れる箇所があり、そのタイミングは毎回同様であった。したがって、オンライン上の授業で音楽を流しリズム遊びを実施する際には、小学校側の授業補助者は、音楽の途切れる箇所を予め把握し、声や手拍子によってテンポを児童に示す援助が必要であることが明らかとなった。

## 5. 分析

参加学生は授業ごとに事後調査「表現リズム遊びにおける児童の達成度評価」（項目1～9）に回答し、ノート等への自由記述によって学びを記録した。なお後掲資料「表現リズム遊びにおける児童の達成度評価」は相馬がフォーマットを作成し、内田が本パイロット授業用に再編集した。

ここでは項目1「児童は『動作を覚えて踊っている』」と項目4「児童は『踊り方を工夫している』」ならびに項目9「児童の動きや反応について、最も印象深く思っていることを文章で書いてください。」への学生の回答を考察対象とする。項目1は児童への振り付け指導・支援についての省察を促し、授業形態（双方向オンライン型・対面ハイブリッド授業）そのものへの評価につながる問いである。項目4は、児童の

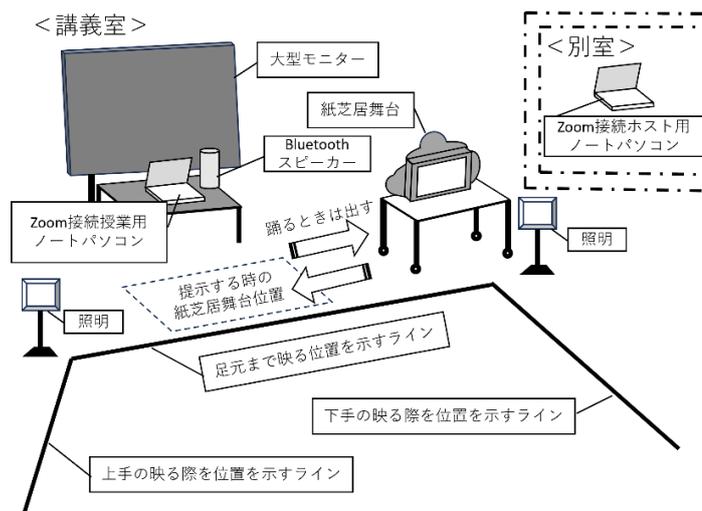
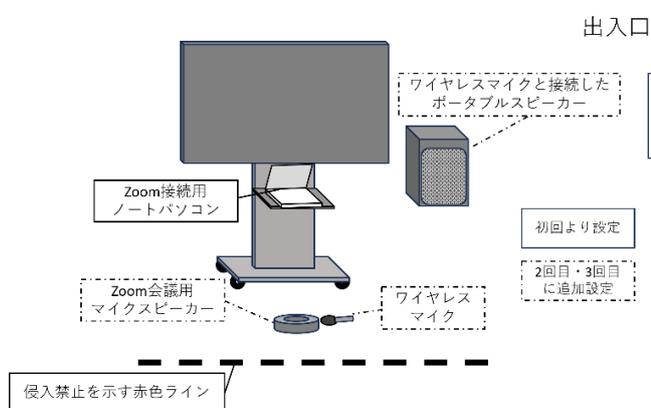


図4 大学の環境構成



モニターを見る場所

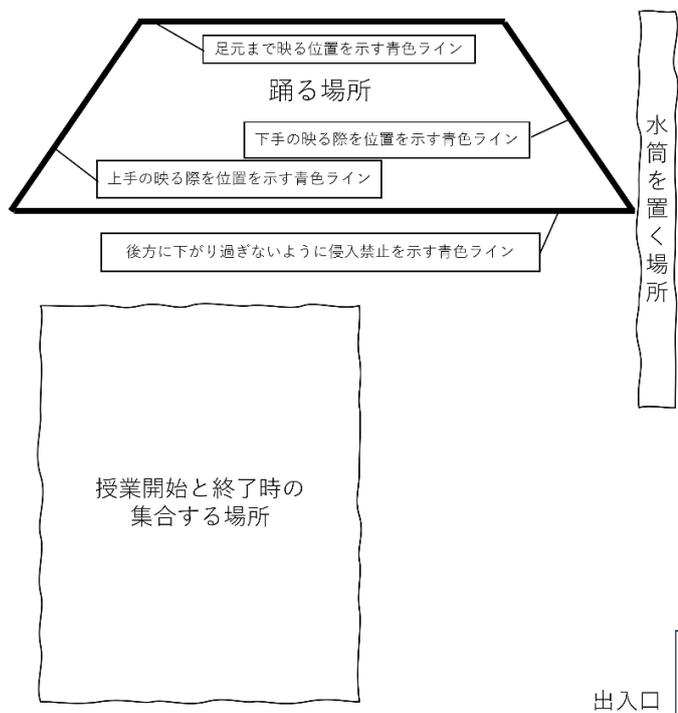


図5 小学校の環境構成

表現の中にその子なりの創意や「考え」等の反映が見られたかを問い、既存の振り付けの模倣から創造的表現へと児童を誘う授業であったか、単元構想そのものの評価につながる問いである。項目9ではみずからの関心にもとづいて体験を価値づけるよう求めた。

まず、第1時の事後調査・項目1の五段階評価を学生の参加形態別に比較すると、オンライン班・3年生5名の平均値4.4に対し対面班・3年生5名は平均値3.4を示し、オンライン班と対面班とで児童の見取りに差異が生じていることが分かる。オンライン班の評価が高くなる理由のひとつには、モニターに映ったものに対する児童の反応が良いため、「真似している」様子を肯定的にとらえたことが挙げられる。反対に対面班は一人ひとりの児童の全身を捉えて何が伝わっていないか判断しており、自身の支援の出来・不出来への評価を含めて厳しい点数を付けたことが考えられる。

次に、対面班・3年生4名の項目4に対する回答の平均値を授業ごとに比較すると、第1時2.8、第2時3.8、第3時4.5と、第2時以降の伸びが顕著である。第2時以降に楽曲のオープニングとエンディングの動きの創作を取り入れたことが反映し、楽曲のメインの振り付けの模倣を中心とした第1時との違いが浮き彫りになったと考えられる。

最後に、表4「第3日・項目9への回答」をもとに学生7人の学びを考察したい。ほぼ全員が初日から参加し続けたメンバーである。対面班は児童との関係を築くこともでき、ふりかえりの言葉が充実している。「子ども自身に自信がついてきて、間違えても楽しく踊れるようになった」という言葉からは、児童が伸び伸びと表現を楽しめるように腐心した学生たちの努力がうかがえる。オンライン班もモニター越しに「良かった」「できた」「楽しかった」という児童の言葉をひろい、取り組みを意味づけられている。児童がみずから考え、意見を交換し合いながら、自分なりの動きを表現する。その一連の過程を支援して、より創造的表現へと児童を誘うためにはどんな改善が要するのか、単元そのものに対する考察にいたったふりかえりも学生反応から見てとることができた。

表4 第3日・項目9への回答

- ・ 動画記録を視聴して全員が「良かった!」「できた!」と反応する姿を見ることができた。
- ・ 初日から比べると大きく動きがそろっていたことが印象深い。
- ・ 新たな動きを取り入れたが何の問題もなくこなしており、児童同志で意見を出し合う姿が見られた。
- ・ 昨日はタイミングが一度も合わなかった「いないいないばあ!」が今日は合うようになり、回数を重ねると自分の声かけがいらなくなっていた。
- ・ 自分たちで考えた動きを上手に表現していた。相手に伝わっていて嬉しそうだった。
- ・ 最後の感想交流で全員が笑顔で「楽しかった」と言ってくれた。回を重ねるごとに子ども自身にダンスの自信がついてきて、間違えても楽しく踊れるようになった。最初よりもかなり上手くなり、成長が見られた。
- ・ 第3時になると振り付けもしっかり覚えて、オリジナルの動きに取り組みやすかった。オリジナルを入れるならダンスをしっかり覚える段階を経てからの方が良いと思った。

## 6. 考察

本研究の成果は①表現リズム遊びにおける創作活動の成立、②ICT活用による離島教育の可能性、③学生の学び、④現職教員への示唆という四つの観点から整理できる。

低学年では創作活動が難しいという先入観があるものの、児童は自分の動きを考え、友達と合わせながら楽しんで表現しており、教員からも「考えることで楽しさが増していた」との声が聞かれたことから、創作活動が十分に成立することが確認できた。

また、離島という教育資源が限られた環境においても、ICTを介して遠隔の指導者とつながることで新たな学びの機会を提供できた。接続の不安定さはあったが、現地支援者の声かけや手拍子が補完的に機能し、オンラインと対面の併用が回を重ねるごとに活動の雰囲気を高めた点は、今後の離島教育にとって重要な示唆となる。

さらに、学生にとっては児童の反応を見ながら言葉かけを工夫し、活動を支える立場を体験する貴重な機会となり、教員志望者が減少する中で意欲を高める契機となったと考える。

加えて、表現領域は評価が曖昧になりやすいが、観点を明確にした授業づくりは教員にとって指導の見通しをもつ助けとなり、児童が自信をもって表現する姿を見取ることによって教員自身の不安を軽減する可能性も示された。

## 7. おわりに：本研究の可能性と課題

本研究を通して、ICTを活用したハイブリッド授業は、低学年でも創作的な表現活動を楽しく成立させる力をもつことを明らかにした。技術的な課題は残るが、対面支援との組み合わせによって授業は十分に成立することを実証できたと言える。さらに、学生にとっては児童理解や指導の工夫を学ぶ場となり、教員志望者の育成にもつながる研究となった。現職教員にとっても、表現領域の授業づくりのヒントとなり、不安の軽減に寄与する可能性を示し得た。

今後は、地域の条件に合わせたICT活用方法をさらに検討し、持続可能な授業モデルとして発展させていきたい。今回のように外部とつながりながら授業をつくる経験を積み重ねることで、児童・学生・教員それぞれの学びが循環する新しい教育の形が広がっていくと考える。

## 謝辞

構想段階から実践のふりかえりにいたるまで本パイロット授業に伴走してくださった愛知県南知多町立日間賀小学校校長・高石幸信先生、教務主任・新美賢一郎先生、1年生担任・横山哲郎先生、2年生担任・野末耕平先生ならびに教職員のみなさまに心より感謝申し上げます。本稿への校名掲載につきましては南知多町立日間賀小学校様より許可をいただきました。

## 注記

- 1) 本研究においては「知多地方教育計画案（知多カリ）」「表現リズム遊び1（2年前期）」を参照し、パイロット授業を構想した。<http://www.chitakyoiku.ed.jp/CCM/main.htm>（最終閲覧日 2026年2月26日）
- 2) 至学館大学同窓会 HP「創設歌・学園歌・応援歌」  
<http://sgk-u.net/dousoukai/knowledge/song.html>（最終閲覧日 2026年3月4日）
- 3) 文部科学省（2018）小学校学習指導要領解説体育編. 東洋館出版社：63.

## 参考・引用文献

- 1 荒木恵美子他編（1994）「身体表現」の学習：系統的な学習指導をめざして. 遊戯社
- 2 生関文翔・岩田昌太郎（2019）小・中学校教員におけるリズム系ダンス指導の悩み事に関する調査研究：性別・校種・ダンス指導歴および教職経験年数の差異をてがかりに. 日本教科教育学会誌 42(1)：65-74.
- 3 文部科学省 小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 低学年・表現リズム遊び [https://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/sports/detail/\\_icsFiles/afieldfile/2011/07/06/1306084\\_08.pdf](https://www.mext.go.jp/component/a_menu/sports/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/07/06/1306084_08.pdf)（最終閲覧日 2026年2月20日）
- 4 湯浅理枝（2023）児童の創造的活動における表現の深まりに関するメカニズム：リズム遊び授業における低学年児童の認知活動や身体活動に着目して. 初等教育カリキュラム研究. 11：35-44.

資料

協力学生のみなさん

2026年2月  
至学館大学 協力教員

表現リズム遊びにおける児童の達成度評価

( 対面班・ オンライン班 )

学籍番号 \_\_\_\_\_ 氏名 \_\_\_\_\_

以下のフォーマットにしたがって ( 2/9 ・ 2/12 ・ 2/13 ) の表現リズム遊びにおける児童の達成度を評価してください。

項目1 児童は「動作を覚えて踊っている」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目2 児童は「リズムに乗って踊っている」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目3 児童は「からだ全身で踊っている」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目4 児童は「踊り方を工夫している」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目5 児童は「進んで取り組もうとしている」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目6 児童は「仲良く踊ろうとしている」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目7 児童は「場の安全に気をつけて、空間を大きく動いて踊っている(友だちとぶつからないように)」

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

項目8 低学年にとって難しい動きだと思った動きはなんですか？ また、それがなぜ低学年にとって難しい動きだと、あなたは考えていますか？

項目9 児童の動きや反応について、最も印象深く思っていることを文章で書いてください。