

## 事例研究

### — 自発的な教科外学習へつなぐ創作ダンス学習 —

高橋 るみ子

A Case Study

— Creative Dance : Progress toward Student-Initiated  
On-Campus Activities —

Rnmiko TAKAHASHI

#### 1. はじめに

従来「体育」で取り上げられる表現運動や創作ダンスの学習では、学習者が創作した作品は、一般的にはその単元の最後の時間に、学習者相互の“見せ合い”といった形で発表される。時にはイベント等（校内発表会や県レベルのダンス発表会）で広く発表される例もあるが、この場合でも、単元計画の当初に、この種の“発表”が学習の達成目標に設定されることは少ない。しかし他のスポーツ種目を専門とする体育科専攻学生が、自作品の学外発表を機に創作ダンスを積極的に楽しむ姿を目にし、改めて従来の学習が“創作作品”やその“発表”をいかに軽く扱ってきたか、言い換えるならば、ダンスを“創る”ことばかりにとらわれて、創った作品を楽しむ（“発表”や“上演”を楽しむ）学習を行わずにきたかを省みることとなった。

そこで新たに“創作作品の学外発表”を目的に掲げた運動学実習「ダンスⅠ」（1年次前期）と「ダンスⅡ」（2年次前期）を計画し実践した（平成2年度）。その結果2年後（平成4年度）には、これらの運動学実習「ダンス」（3単位）を履修した第3学年を中心に、自主的かつ単位取得を目的としない履修（運動学実習「ダンスⅡ」の再履修）が生じた。さらにこの再履修で創作・学外発表した作品が、「全日本高校・大学ダンスフェスティバル（神戸）」のコンクール部門で受賞したことも影響して、5年後（平成7年度）には創作ダンスの自発的な教科外学習が起り、大学期の新たなダンス体験（運動学実習と生涯学習をつなぐ活動）を拓くに至った。

一方ダンス・フォ・オールあるいはダンスの時代の到来が認められる今、時代のニーズを受けて、自治体主催の健康・スポーツ教室やカルチャー・スクール等で様々なダンスが賑わいを見せている。しかしそこには教育の場で継続的に取り上げられ評価されてきた身体表現（表現運動や創作ダンス）は見当たらない。なぜ創作ダンスは生涯学習で取り上げられないのか。幼児期から青年期までの身体表現の学習成果をどうしたら生涯学習へつなぎ生かすことができるのか。その答えは、自主的かつ単位取得を目的としない履修や自発的な教科外学習で、生き生きと“踊り”“創り”さらにさまざまなイベントで“発表”を楽しむ学生の姿に隠されている

と思われる。

そこで本研究では、生涯学習（自発的な活動）における創作ダンスの可能性を探ることを目的に、前述した自主的かつ単位取得を目的としない履修や自発的な教科外学習が、“創作作品の学外発表”を目的に掲げて計画された運動学実習「ダンス」の何によってもたらされたかを、平成6年度・運動学実習「ダンスⅠ」の授業分析によって明らかにする。さらに、運動学実習「ダンス」や、自主的かつ単位取得を目的としない履修、あるいは自発的な教科外学習の目的に掲げた“創作作品の学外発表”が、宮崎大学教育学部保健体育科の学生にとってどのような魅力（＝満足感・達成感）になっていたかを、事後感想文の分析から探り、それぞれの結果から、生涯学習（自発的な活動）につなぐ大学期（あるいは高校期の選択制）の創作ダンス学習のあり方を考察する。

## 2. 本 論

### 授業分析—平成6年度・運動学実習「ダンスⅠ」

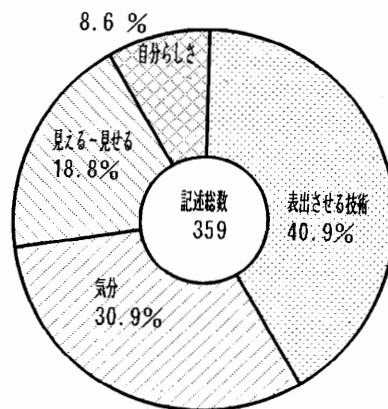
“創作作品の学外発表”を目的に掲げて計画された運動学実習「ダンス」（「創作ダンスのための課題解決学習」）の何（学習内容／学習方法）が、自発的な教科外学習の前段階である自主的かつ単位取得を目的としない履修をもたらしたかを探るために、平成6年度前期に実施した「ダンスⅠ」（表1参照）の毎時の学習成果（学習カードに記録させた「できたこと／できなかったこと」と「わかったこと／わからなかったこと」）を分析する。なお学習カードに記録された学習成果は、対象が教育学部に在席する学生であることから、“表現する立場”（学習者）で書かれたものと“表現させる立場”（指導者）で書かれたものに分けられた。本研究の目的に沿い、今回は“表現する立場”で書かれた学習成果を分析データーとした。該当するデーター（358）をKJ法を用いて分析し、「表出技術」

表1 平成6年度 運動学実習「ダンスⅠ」

時	実施日	課 題	
1	4/20	導 入	①ダンスオリエンテーション VTR鑑賞 ②新聞紙から小さなストーリー
2	4/27		③見立ての世界 ふうせんを〇〇に見立てて
3	5/11	基本的な課題	①運動課題<走る-止まる> ②イメージ課題<出口をさがせ>
4	5/18		③イメージ課題<忍者> ④群の課題<集まる-離れる>
5	5/25		⑤群の課題<ひとり-みんなで>
6	6/1	作品づくりへつなぐ課題	①7MV s<寂しいMV> 曲想を手がかりにして
7	6/8		②7MV s<楽しいMV> 曲想を手がかりにして
8	6/15		③7MV s<鋭いMV> 曲想を手がかりにして ④群の課題<個-群-個>
9	6/22		⑤運動課題<捻る-回る> ゆっくり-すばやく ⑥運動課題<大回り-小回り> はじめのポーズ-終りのポーズ
10	6/29		⑦主題-構成課題<七夕>
11	7/6		①課題の復習 ②ソロ作品づくり「私の好きな色」
12	9/10		③クラス作品づくり 「15人を7色に染めて」 7MV sを生かして

(149, 41.6%) 「気分」(112, 31.3%) 「見える—見せる」(66, 18.4%) 「自分らしさ」(31, 8.7%) の4グループを得た (<グラフ1>参照)。そこで各グループのデータ数と記述の内容から、この初歩的な段階の学習者(第1学年/13名/M=7, W=6)を対象に実施した運動学実習「ダンスI」の学習成果を具体的に考察する。

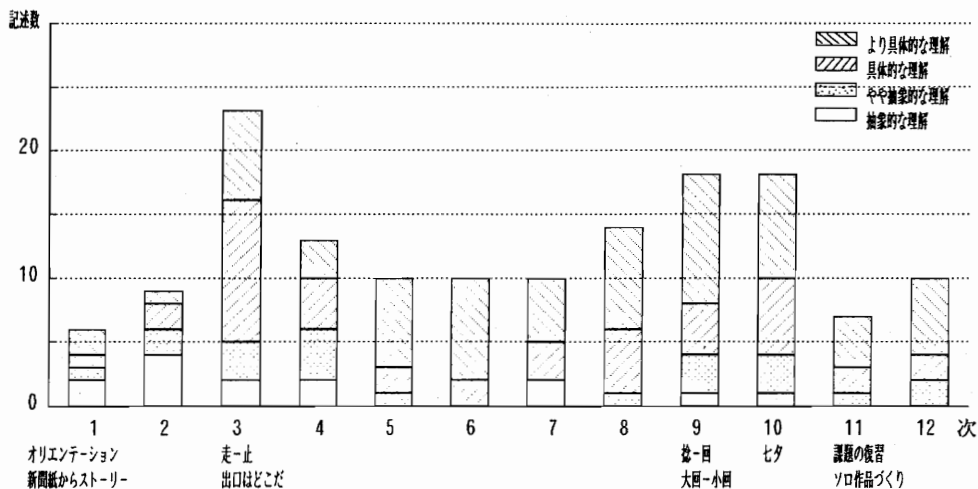
グラフ1 「ダンスI」の学習成果



①表出技術(グラフ2および資料1参照)

学習の内容・方法と学習成果「表出技術」との関わりを探るために、学習者が毎時に認知した「表出技術」の量およびそれらの理解度(抽象的~具体的)を、毎時のデータ数とその内容から分析した。毎時のデータ数の比較から、導入期(第1時/第2時)とソロ作品づくりの第11時は、「表出技術」の認知量が少なく、初めて基本的な課題を解決した第3時と身体が多軸性と空間性を学習した第9時およびクラス作品づくりに不可欠な人的構成を学習した第10時は、「表出技術」の認知量が多いことが、それぞれ明らかになった。毎時のデータの内容の比較からは、作品づくりにつながる課題を設定した第6時/第8時/第9時/第10時は、「身体—運動」「運動—変化—連続」「群—構成」「運動の質」からより具体的に「表出技術」を捉えた記述が多く、前述の第3時は、「~の特徴を出す」「~様子を表す」「~の感じで」「~の雰囲気で」といった初歩的な「表出技術」の記述が多いことが、それに対し導入期の第2時とはじめて群の課題を解決した第4時は、「なりきる」「~の気持ちになる」「~らしく」「まねする」「ふりをする」といった抽象的な「表出技術」の記述が多いことが、それぞれ明らかになった。

グラフ2 課題と学習成果「表出技術」

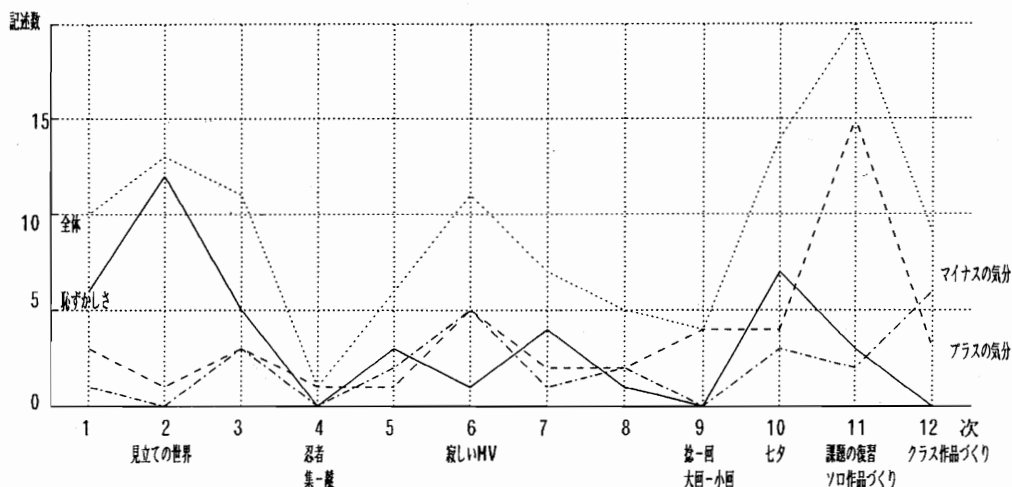


以上のことから、初歩的な学習者の「表出技術」の認知には、基本的な課題の中でも運動課題<走る-止まる>やイメージ課題<出口はどこだ!>が有効であり、一連の基本的な課題（運動課題、イメージ課題、群の課題）の解決が、学外発表を目的とした作品づくり（鑑賞に耐える作品づくり）に欠かせないより具体的な「表出技術」の理解と実践を可能にしていたことが明らかになった。

### ②気分（グラフ3-1／グラフ3-2および資料2参照）

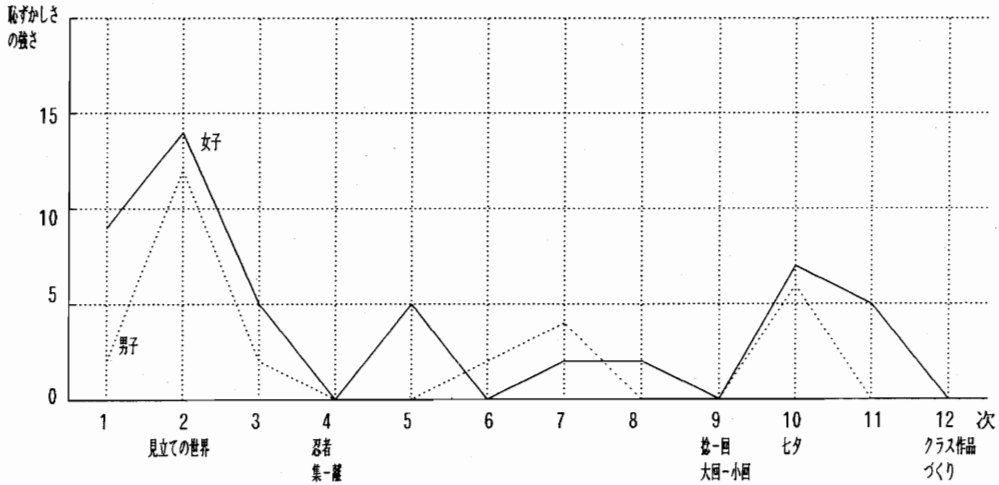
学習の内容・方法と学習成果「気分」との関わりを探るために、抽出した毎時のデータを、常に創作ダンスの学習で問題視される“恥ずかしさ”と“その他の気分”（プラスの気分／マイナスの気分）に分類した。同時に毎時の“恥ずかしさ”を3段階に得点化（恥ずかしい-3ポイント／少し恥ずかしい-2ポイント／あまり恥ずかしくない-1ポイント）して、男女の“恥ずかしさ”を比較した。

グラフ3-1 学習に伴う学習成果「気分」の変化



毎時のデータ数の比較から、導入の3時間と初めて7MV sを解決した第6時、同じく初めて主題-構成課題を解決した第10時と初めて作品づくりに挑戦した第11時の記述数が多く、課題学習法に慣れた（と推測される）第4時の記述数が少ないことが明らかになった。次に毎時の“恥ずかしさ”と“その他の気分”の割合を比較したところ、“恥ずかしさ”の割合は<見立ての世界>に挑戦した第2時が最も高く（92%）、続いて導入の第1時、<楽しいMV>を解決した第7時、<ひとりで-みんな>を解決した第5時および人的構成を学習した第10時の割合が高い（それぞれ60%、57%、50%、50%）ことが明らかになった。また“その他の気分”は、前述の第4時と身体の高軸性と空間性を学習した第9時およびソロ作品づくりの第11時の“プラスの気分”が高く、逆にクラス作品づくりの第12時の“マイナスの気分”が高ことが明らかになった。一方男女の“恥ずかしさ”の比較から、学習全体では女子の“恥ずかしさ”が男子を上回る（平均で約2ポイント）こと、中でも導入の第1時と前述の第5時および第11時は女子の“恥ずかしさ”がやや高い（5～6ポイント）ことが明らかになった。

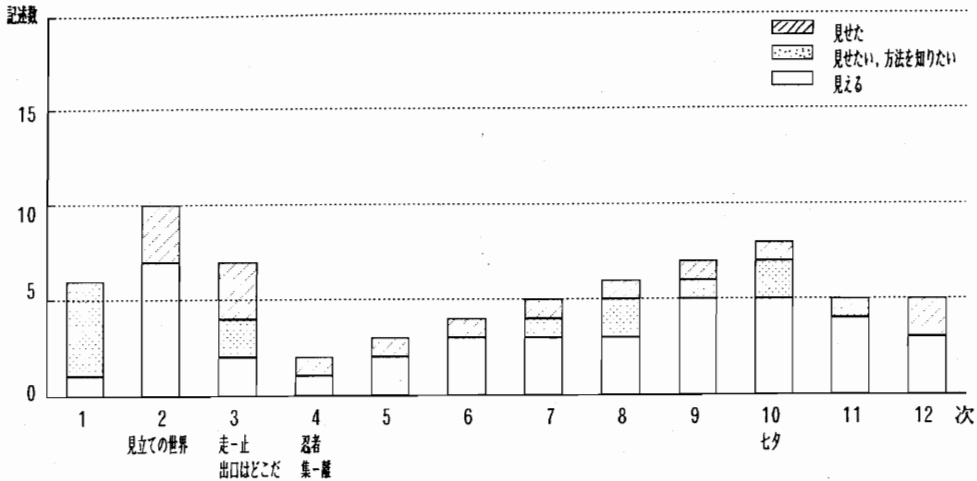
グラフ3-2 学習に伴う“恥ずかしさ”の変化



以上のことから、段階を踏んで設定した一連の課題の中では、“初めて”学習する内容(新しい課題)が初歩的な学習者の「気分」を高め、その「気分」中でも女子にやや強い“恥ずかしさ”は、導入期から増減を繰り返しながら(個の動きや役割分担の動きを要求されると高まる)最終的には減少していることが明らかになった。なお個々の“プラスの気分”の記述からは、ダンスの楽しさに対する変化が読み取れた。例えば第2時の「なぜか感動した」が、第3時と第5時の「目立ってうれしい」や第6時の「評価されてうれしい」「先生の手を借りずにできて満足だ」へ、さらに第8時の「みんな(のリズム)から外れても気にならない」や第10時の「自分の動きが取り上げられてうれしい」へ変化しており、見られることの楽しさや自己表現の楽しさに気づいていく過程が明らかになった。

③見える—見せる (グラフ4および資料3参照)

グラフ4 学習に伴う学習成果「見える—見せる」の変化



学習の内容・方法と学習成果「見える－見せる」の関わりを探るために、毎時のデータ数の変化に注目した。データ数は第1時と第2時および第3時が多く、第4時で一旦減少する。しかしその後は学習の経過に合わせて徐々に増加していく。これらのことから、導入の3時間はまず「見える－見せる」の気づきを一気に高める役割を果たしていたことが、続く一連の課題は学習者の「見える－見せる」の気づきが徐々に高まるように効果的に（段階を踏んで）選択・配列されていたことが、それぞれ明らかになった。

次に記述内容から毎時のデータを、“見える”（表出の気づき）と“見せたい”（意欲）そして“見せた”（“見せる”の実行）に分類し比較した。その結果、前述の学習の経過に伴う「見える－見せる」の気づきの高まりは、表出の気づきである“見える”の増加によることが明らかになった。つまり、学習の経過に伴い学習者の鑑賞力も高まったと考えられる。一方“見せたい”は、見られる心構えをつくることを意図したオリエンテーション（VTRによる上級生作品の鑑賞）の効果で第1時が高く、“見せた”は第2時と第3時がやや高い。これらから導入の3時間の中でも第1時が、学習者の“見せたい”という意欲を高める役割を果たし、続く第2時の＜見立ての世界＞と3時の基本的な課題の解決が、学習者に“見せる”の初体験を提供する役割を果たしていたことが明らかになった。

なお前述したように学習の経過に伴い学習者の鑑賞力は高まるが、“見せる”の実行である“見せた”に大きな変化は見られなかった。しかし改めて第12時で創作したクラス作品の学外発表（平成6年度「第8回宮崎県創作ダンス発表会」）後に実施したアンケートでは、この“見せた”が一気に高まったことから、毎時に実施した“見せ合い”の限界（言い換えるならば学外発表の必要性）を改めて強く感じさせられる結果であった。

表2 学習に伴う「自分らしさ」の変化

N=13 (M●=7 W○=6)

月日	実施日	自分らしさ
1 4/20	①ダンスオリエンテーション ②新聞紙から小さなストーリー	○ 人の似たような動きしかできない。 (M=1)
2 4/27	①見たての世界 「ふうせんを使って」	○○○他人と違う動きをして目立ちたい。 ○ 他人には思い浮かばないような動きをする。 ● 他人と違う動きをしたら面白かった。(N=5)
3 5/11	①運動課題 「走る－止まる」 ②イメージ課題 「出口を探せ」	○○ 自由に自分の動きを出したい。 ●● 人と違った動きができた。 ○ 人と似てしまう。 ○ 人それぞれ。 ○ 同じイメージでも一人ずつその動きが異なる。 ● 人と違う動きが大事だ。 ● 人と違う動きは難しかった。(N=9)
4 5/18	①イメージ課題 「忍者」 ②群の課題 「集まる－離れる」	○ 異なった考え方が一つの作品を作り上げる。 ○ 自分だけの動きでイメージを伝えたい。 ○ もっと自分を出さなくては。 ● 同じ動きから、人と違ったイメージが出せた。 ● 人と違う動きはどうしたらできるか。(N=5)
5 5/25	①群の課題 「ひとりで－みんなで」	
6 6/1	①7モーティブ 「寂しいMV」	● 動きの種類が少なく、人と同じになってしまう。 ●●○似た動きをする人がいるとつまらない。(N=5)
7 6/8	①7モーティブ 「楽しいMV」	○ 人と同じ動きを選ばなかった。 ○ みんなに混ざって目立てない。 ○ 自分の殻から抜け出せない。 ● イメージを違えても動きは同じになってしまう。 ● 似ている動きをどう自分らしく動くか。(N=5)
8 6/15	①7モーティブ 「鋭いMV」	
9 6/22	①運動課題 「捻る－一回る」 ②運動課題 「大回り－小回り」	
10 6/29	①構成課題 「七夕」	○ 周りに遠慮してしまって、思ったままの動きができない。 ● 自分の動きが取り上げられてうれしい。(N=2)
11 7/6	①課題の復習 ②ソロ作品の創作 「私のイメージカラー」	○ 自分らしさを出す。 ○ 自分の動きを思いきりできた。 ● とうとう他人と違う動きができた。 ● 自分だけの動きができた。(N=4)
12 9/10	①クラス作品の創作 「7色に輝きはじめた15人」	○ 自分だけだせない。 ● 自分たちも最高のものを作りたい。 ● 自分らしい動きをする。(N=3)

#### ④自分らしさ（表2参照）

抽出した学習成果「自分らしさ」の記述からは、学習者が学習の経過に伴い、自分らしい動きの大切さや難しさ、面白さに気づいていく様を読み取ることができた。学習の内容・方法と「自分らしさ」の関わりを考察すると、学習の前半の〈見立ての世界〉とイメージ課題〈出口はどこだ！〉および群の課題〈集る—離れる〉は、“運動とイメージは人それぞれ”に気づかせる課題であった。また〈見立ての世界〉は他人と違う動きの面白さを、運動課題〈走る—止まる〉は“対極の動きのひと流れ”を自分らしく動く難しさを、それぞれ気づかせていた。それに対し学習の後半の課題は、自分らしい“見方や考え方”があつて初めて自分らしく動けることに気づかせていた。例えば7MV sは、似通った動きを面白くするためには一人一人が自分らしさを出さなければならないことを、主題—構成課題〈七夕〉では、自分らしい役の解釈が見る人の楽しさを誘うことを、それぞれ具体的に気づかせた課題であった。また同じ作品づくりであっても、ソロの作品づくりは自分らしさ（自分らしい見かたや考え方）を発揮（表現）する機会を提供し、クラス作品づくりは、その自分らしい見かたや考え方をさらに集団の中で発揮（表現）する機会を提供していたことも明らかになった。

以上をまとめると、学習の導入期（第1時、第2時）の課題は、学習者を感動させ（ただし感動の対象は明確ではない）、他人と違う動きの面白さや“運動とイメージは人それぞれ”であることに気づかせ、学習者の見せたいという意欲を高める役割を果たしていたことが明らかになった。その分この期の学習成果は、「表出技術」の認知量も少なくかつその理解も抽象的であり、「気分」も“恥ずかしさ”や“照れ”が主になっていた。続く基本的な課題は、初歩的な「表出技術」の体感を通して、学習者に見せる楽しさを提供していたことが明らかになった。よつてこの期の学習成果は、“恥ずかしさ”や“照れ”からではなくダンスの楽しさ（見られることの楽しさ）から評価されていた。続く第6時から第10時の作品づくりへつなぐ課題は、より具体的な「表出技術」の実践を通じて、作品づくりへの期待を高める役割を果たしていたことが明らかになった。例えば一連の7MV sの課題は、同一の運動の質を動く中で自分らしく動くには、自分らしい見方や考え方を見せなければならないことに気づかせる役割を、第10時の人的構成課題は、この自分らしい表現が見る人（鑑賞者）をも楽しませることに気づかせる役割を、まとめ期の第11時は、自分らしさをソロで発揮（表現）する楽しさに気づかせる役割を、第12時は、自分らしさを集団の中で生かす難しさを気づかせる役割を、それぞれ果たしていた。したがつてこの期の学習成果は、「見る—見られる」に伴う“うれしさ”や“充実感”から評価されており、中でも第11時では“プラスの気分”が一気に高まり、導入期に比べると学習の何が自身の感動をもたらしたかを明確に捉えていた。

これらの分析から、初歩的な段階の履修者を自主的かつ単位取得を目的としない履修へ向かわせた平成6年度「ダンスI」を考察すると、まず“見える”の気づきと意欲“見せたい”の高まり（導入期の学習成果）が、学習者の“恥ずかしさ”を減少させ、その後の「見せる—見られる」の気づき（基本的な課題の学習成果）が、見られることの楽しさを引き出し、続く“自分らしい表現”の気づき（作品づくりにつなぐ課題の学習成果）が、“自分らしい見方・考え方を見せる・伝える”創作と発表の楽しさに至らせていたことが明らかになった。以上のことから、この「ダンスI」で到達したダンスの楽しさ（“自分らしい見かた・考え方を見せ

る・伝える” ) が、“創作作品の学外発表”を目的とした自主的かつ単位取得を目的としない履修へ進む内的動機になっていたことが認められた。

### 学外発表の魅力（満足感・達成感）を探る

運動学実習「ダンス」や“自主的かつ単位取得を目的としない履修”あるいは“自発的な教科外学習”の目的に掲げた“創作作品の学外発表”が、宮崎大学保健体育科の学生にとってどのような魅力（満足感・達成感）になっていたかを、既成の自作品に対する事後感想文の分析から探る。該当する9作品（平成3年度から7年度までの5年間に学生が創作し学外発表した作品）の中から、今回は、第5回及び第6回「全日本高校・大学ダンスフェスティバル」で発表した4作品（『ロンドン塔の幽霊たち』『ぼくらが会おう少年たちへ』『夏の魚たち』『思いっきりスタジアム』）を抽出し、この4作品の主な創作者であった平成6年度の第4学年（11名）の事後感想文（各作品の創作及び学外発表について、自由記述）を分析の対象とした。分析の目的に沿い、データーから“満足感・達成感”に関する記述（98, 95%）を抽出しKJ法を用いて分析した。その結果、「主題・イメージの伝達」（39, 39.8%）「自分の動き」（25, 25.5%）「作品の仕上がり」（18, 18.4%）「他者の評価」（12, 12.2%）「仲間との親和的な関係」（4, 4.08%）の各語に代表される5グループを得た（グラフ5-1参照）。

そこで改めて同じ学生を対象にアンケートを実施し、その結果から“創作作品の学外発表”の魅力を探った。アンケートでは、作品ごとに5つの“満足感・達成感”をそれぞれ4段階（「ある」+2ポイント／「少しある」+1ポイント／「あまりない」-1ポイント／「ない」-2ポイント）で評価させ、回答を集計した。

まず各作品の“満足感・達成感”について考察する。

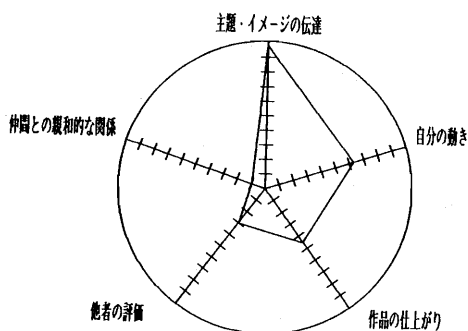
『ロンドン塔の幽霊たち』（グラフ6-1参照）

（作品創作）平成3年度後期／運動学実習「ダンスⅠ」の授業作品

（学外発表）第5回「全日本高校・大学ダンスフェスティバル」／参加発表部門

- ・ 5角形の面積が小さく、歪みも大きい。つまり作品の“創作および学外発表”に対する“満足感・達成感”が小さく、かなり偏っている。
- ・ 中では「仲間との親和的な関係」と「他者の評価」の“満足感・達成感”やや大きく、「主題・イメージの伝達」と「自分の動き」は特に小さい。

グラフ5 “満足感・達成感”





『ぼくらが会会う少年たちへ』（グラフ 6-2 参照）

（作品創作）平成 4 年度前期／運動学実習  
「ダンスⅡ」の授業作品

（学外発表）第 5 回「全日本高校・大学ダンスフェスティバル」／コンクール部門

（評価）「審査員賞」受賞

- ・ 5 角形の面積は大きいですが、歪みも見られる。つまり作品の“創作および学外発表”に対する“満足感・達成感”は大きいですが、偏っている。
- ・ 中では「仲間との親和的な関係」と「他者の評価」の“満足感・達成感”が大きく、「自分の動き」「作品の仕上がり」「主題・イメージの伝達」の“満足感・達成感”は小さい。

【夏の魚たち】（グラフ 6-3 参照）

（作品創作）平成 5 年度前期／自主的かつ単位取得を目的としない履修の作品

（学外発表）第 6 回「全日本高校・大学ダンスフェスティバル」／コンクール部門

（評価）「特別賞」受賞

- ・ 5 角形の面積がかなり大きく、形もかなり正五角形に近い。つまり作品の“創作および学外発表”に対する“満足感・達成感”はかなり大きい。
- ・ 中では「自分の動き」の“満足感・達成感”がやや小さい。

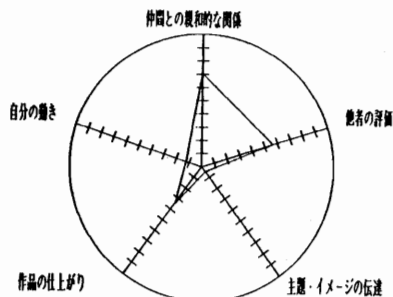
【思いつきスタジアム】（グラフ 6-4 参照）

（作品創作）平成 5 年度前期／自主的かつ単位取得を目的としない履修の作品

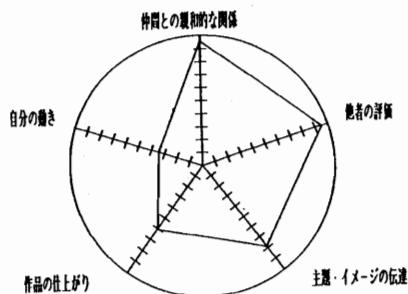
（学外発表）第 6 回「全日本高校・大学ダンスフェスティバル」／参加発表部門

- ・ 5 角形の面積は小さいが、形はかなり正五角形に近い。つまり作品の“創作および

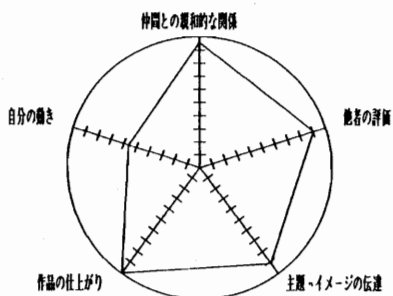
グラフ 6-1 『ロンドン塔の幽霊たち』



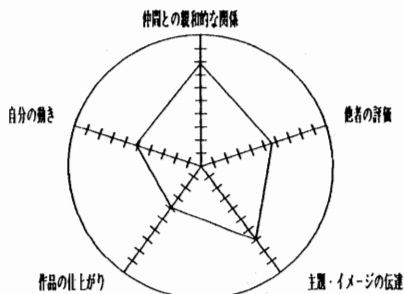
グラフ 6-2 『僕らが会会う少年たちへ』



グラフ 6-3 『夏の魚たち』



グラフ 6-4 『思いつきスタジアム』



び学外発表”に対する“満足感・達成感”は小さいが、偏っていない。

これらの結果から各作品の“満足感・達成感”を比較すると、初歩的な段階（「ダンスⅠ」）の作品の“創作および学外発表”は、「主題・イメージの伝達」の“満足感・達成感”は少ないが「仲間との親和的な関係」の“満足感・達成感”は大きいことが、コンクール部門での発表に向けて創作し受賞した作品はそれぞれの“満足感・達成感”が高く、その結果、参加発表部門での発表に向けて創作した作品に比べて大きな“満足感・達成感”をもたらしていたことが、ただし「自分の動き」の“満足感・達成感”だけは、進んだ段階の作品の“創作および学外発表”であっても、コンクール部門での発表に向けて創作し受賞した作品であっても容易に高まらない“満足感・達成感”であることが、それぞれ明らかになった。

次にこの5つの“満足感・達成感”について考察する（グラフ7参照）

#### 「仲間との親和的な関係」

- ・コンクール部門で受賞した『夏の魚たち』『ぼくらが会おう少年たちへ』のポイントが高く、参加発表部門での発表した『ロンドン塔の幽霊たち』『思っきりスタジアム』のポイントが低い。コンクール部門での受賞が、「仲間との親和的な関係」の“満足感・達成感”を高めたと考えられる。

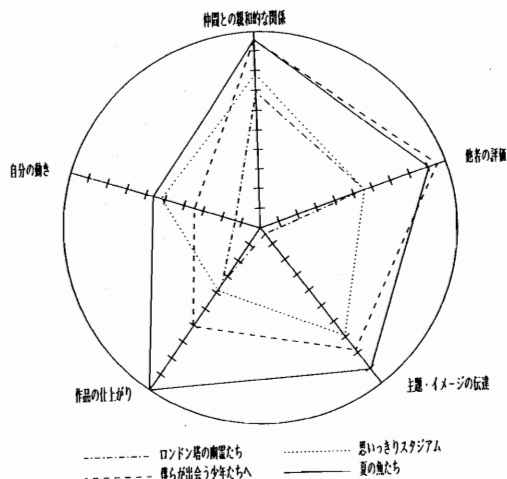
#### 「他者の評価」

- ・「仲間との親和的な関係」と同様に、コンクール部門で受賞した2作品のポイントが高く、参加発表部門で発表した2作品のポイントが低い。コンクール部門での受賞が、「他者の評価」の“満足感・達成感”を高めたと考えられる。
- ・両部門の2作品を比較すると、それぞれポイントに差が見られない。「他者の評価」の“満足感・達成感”に対し、学習者のダンス体験は影響力がなかったと考えられる。

#### 「主題・イメージの伝達」

- ・「仲間との親和的な関係」「他者の評価」と同様に、コンクール部門で受賞した2作品のポイントが高く、参加発表部門で発表した2作品のポイントが低い。コンクール部門での受賞が、「主題・イメージの伝達」の“満足感・達成感”を高めたと考えられる。

グラフ7 “満足感・達成感”の比較



- ・コンクール部門で受賞した2作品を比較すると、“自主的かつ単位取得を目的としない履修”の作品である『夏の魚たち』のポイントは高く、「ダンスⅡ」の作品である『ぼくらが出会う少年たちへ』のポイントは低い。同じく参加発表部門で発表した2作品を比較すると、“自主的かつ単位取得を目的としない履修”の作品である『思いっきりスタジアム』のポイントは高く、初歩的な段階の作品である『ロンドン塔の幽霊たち』のポイントはかなり低い。学習者のダンス体験が「主題・イメージの伝達」の“満足感・達成感”を強く高めていたと考えられる。

#### 「作品の仕上がり」

- ・「仲間との親和的な関係」「他者の評価」「主題・イメージの伝達」と同様に、コンクール部門で受賞した2作品のポイントが高く、参加発表部門で発表した2作品のポイントが低い。コンクール部門での受賞が、「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”を高めたと考えられる。
- ・コンクール部門で受賞した2作品のポイントに大きな差が見られる。それに対し参加発表部門で発表した2作品にポイントの差は見られない。学習者のダンス体験の中でも特に“受賞”の経験が、「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”を高めていたと考えられる。

#### 「自分の動き」

- ・他の“満足感・達成感”に比べると4作品のポイントは低い。中では“自主的かつ単位取得を目的としない履修”で創作した『夏の魚たち』と『思いっきりスタジアム』のポイントが高く、初歩的な段階の作品である『ロンドン塔の幽霊たち』のポイントは低い。学習者のダンス体験が、「自分の動き」の“満足感・達成感”を高めたと考えられる。
- ・他の“満足感・達成感”と異なり、参加発表部門で発表した『思いっきりスタジアム』のポイントが、コンクール部門で受賞した『ぼくらが出会う少年たちへ』のポイントより高い。進んだ段階では、「自分の動き」の“満足感・達成感”に対し、コンクール部門での受賞は影響力がなかったと考えられる。

これらの結果から、スポーツと同じように競い合うことを前提としたコンクールにおける受賞は、「仲間との親和的な関係」「他者の評価」「主題・イメージの伝達」「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”を高めるが、「自分の動き」の“満足感・達成感”だけは影響を受けないことが明らかになった。また学習者のダンス体験（学外発表を含む）は、「主題・イメージの伝達」「作品の仕上がり」「自分の動き」の“満足感・達成感”を高めるが、「他者の評価」の“満足感・達成感”は影響を受けないことが、また前者の中でも「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”は“受賞”の経験に強く影響されていたことが、それぞれ明らかになった。

以上、平成6年度の4年生にとって、“創作作品の学外発表”の魅力は、一つ、スポーツのように競い合うことを前提としたコンクールと、スポーツの順位のように明確に示される結果（賞）によって高まる「仲間との親和的な関係」「他者の評価」「主題・イメージの伝達」「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”であった。一つ、“創作作品の学外発表”を目的に掲げて

計画された“創作ダンスのために課題解決学習”を履修することで高まる「主題・イメージの伝達」「自分の動き」の“満足感・達成感”であった。一つ、コンクールの受賞経験で高まる「作品の仕上がり」の“満足感・達成感”であった。つまり彼らは、“創作作品の学外発表”における“発表者（踊り手）と鑑賞者のコミュニケーション”（作品に託した自分たちの見方や考え方を真剣に受け止め、評価してくれる）の楽しさに魅力を感じていたのである。

### 3. おわりに

“創作作品の学外発表”を目的とした平成6年度「ダンスⅠ」の実践を分析・考察した結果、宮崎大学教育学部保健体育科の学生のような初歩的な段階の学習者を対象に、生涯学習（自発的な活動）へつなぐことを目的に創作ダンスのための課題解決学習（の単元学習）を計画する場合は、その導入期には、以降の学習の“恥ずかしさ”を減少させる“見える”の気づきと意欲“見せたい”を高める課題を設定し、前半は、具体的な「表出技術」の体感を通して“見える一見られる”の気づきを高める基本的な課題を設定することを、後半は、まとめ期の作品づくりに不可欠な具体的な「表出技術」の実践を通して“自分らしさ”を高める課題を設定することを提案したい。同時に学習の主目的として“創作作品の学外発表”を掲げることを、さらにその学外発表に対する他者（鑑賞者）の評価を学習者に戻す（明らかにする）ことを提案したい。

今回の研究では、“自主的かつ単位取得を目的としない履修”の内的動機となるダンスの楽しさ（「見られる」楽しさや、自分らしい見方・考え方を「見せる」「伝える」楽しさ）に到達させるためには、あるいは十分に保証するためには、大学期であっても、仮説・検証の実証的実践をもって開発された“創作ダンスのための課題解決学習”の実践が有効であることを、改めて実証することとなった。加えて、学習者を次のステップ（自発的な活動）へ向かわせるためには、大学期のダンスの学習の成果を、外に向けて「見せる」「発表する」「上演する」機会を学習者に提供する必要を痛感する研究となった。この大学期の“自発的な教科外学習”での経験が、スポーツでもなく、他のダンスでもなく、創作ダンスを生涯学習として続けていく内的動機になることを期待したい。（なお本研究は、財団法人水野スポーツ振興会助成金を受けて実施した）。

### 参考文献

- 松本千代栄, 「序章」『ダンス学習法』, 『ダンスの教育学1』, 徳間書店, 1992  
山崎正和, 『演技する精神』, 中公文庫, 1988

資料 1-1 学習に伴う「表出技術」の変化

N=13 (M●=7 W○=6)

月日	課 題	抽象的な理解 → → → → → → → → → → 具体的な理解			
		なりきる～らしく	まね・ふり	特徴・様子・感じ	具体的な表現技術
1 4/20	①オリエンテーション ②新聞紙から 小ストーリー	● 「新聞紙」になって動いた。 ●○ 「新聞紙」の気持ちになれた。 (N=3)	○ 「重さ」を出す。 (N=1)	● “ここが表現したい”というところ をみつける。 (N=1)	○○ (B-M) できるだけ体を大きく使う。 (N=2)
2 4/27	①見たての世界 -ふうせんを使って	●● 「カメ」そのものになりきる。 ● なりきると伝わる。 ○ 「カメ」になると決めたら「カ メ」になる。 (N=4)	● 「カメ」のまねをす る。 ○ 「カメ」らしく動く (N=2)	● 道具を使う。 ○ 変化を追う。 (N=2)	○ (M-V-S) だんだん変わっていく過程を順に動く。 (N=1)
3 5/11	①運動課題 「走る-止まる」 ②イメージ課題 「出口を探せ」	○ ただ表現に徹する。 ○ 「火事から逃げる人」の気持 ちになる。 (N=2)	● 動きで訴える。 ○ 「逃げる」ふりをす る。 ○ 心を出す。 (N=3)	●●○○ 最もおもしろい、わかりやすい動きだ けを残して他の動きを捨てる。 ●● 見る人に、わかりやすい題をつける。 ●○ 表現対象の特徴をとらえる。 ● ただ大きく動くだけではだめ。 ●○ 合う曲をつける。 (N=11)	●● (B-M) 伝えるには全身でオーバーに動く。 ● (B-M) ビタッと「止まる」には息も止める。 ● (M-V-S) 止まったように見せるにはまず走る。 ● (T-V-S) 雰囲気合った曲を選ぶ。 ○ (M-V-S) 極限の動きが印象に残る。 ○ (T-FV) 単純な動きも群ですれば迫力が出る。 (N=7)
4 5/18	①イメージ課題 「忍者」 ②群の課題 「集まる-離れる」	○ 「忍者」の気持ちになる。 ○ 「木」になりきって、忍者が 化けているのを忘れた。 (N=2)	● 忍者のまね。 ● 動きで訴える。 ● 忍者になるわけでは ない。 ● 扮する。 (N=4)	●● 衣装をつける。 ○○ 表現対象の本質をよく知る。 (N=4)	● (M-V-S) 意識してスピードを変化させる。 ● (M-V-S) よりハイテンポな「動」や力強い「動」 が、「静」を強調する。 ○ (B-M) 隙間がないくらいくつつく。 (N=3)
5 5/25	①群の課題 「ひとり -みんな」		○ 気持ちを入れる。 (N=1)	● 具体的なイメージをもって動く。 ● 雰囲気をつくる。 (N=2)	●○○ (G-C) イメージに合わせて一緒に動くか、徐々に 動かすかを使い分ける。 ● (B-M) 動きと動きの間に素顔を出さない。 ○ (B-M) 腰の動きを大きくする。 ○ (B-M) 大きく動けば見映えがする。 ○ (G-C) 視線が動けば、空間も動く。 (M=7)
6 6/1 自習	①7モーティクス 「寂しいMV」			● テーマをとことん追求する。 ● “もっともっと”と思いつきながら動く。 (N=2)	●● (B-M) 表情を練習する。表情に気を配る。 ● (B-M) 背中も表現に使う。 ● (M-V-S) 止まるために動く。 ● (B-M) リアルに見せるには体を大きく使う。 ● (M-V-S) 動きをそろえなくても、「集まる-離れ る」をはっきり見せると、そろっている ように見える。 ●○ (G-C) 視線の先に手を伸ばすと、さらに空間が強調 される。 (N=8)
7 6/8	①7モーティクス 「楽しいMV」	○ 「小鸟」になることができた。 ● イメージどおりに動けた。 (N=2)		● 誰もが知っている動きは簡略化する。 ○ 様子を指く。 ○ リアルな動きは抽象化する。 (N=3)	●● (M-V-S) ずっとリズムに合わせない。リズムに合 わせた動きはとことん入れる。 ●○ (M-V-S) インパクトを出すには動きを繰り返す。 ● (B-M) 表現対象に合わせた表情が大切。 (N=5)

## 資料1-2

月日	課題	抽象的な理解 → → → → → → → → → → 具体的な理解			
		なりきる～らしく	まね・ふり	特徴・様子・感じ	具体的な表現技術
8 6/15	①7モチーフス 「鋭いMV」		○ 心を出す。  (N=1)	● 場面が連想できる動きを使う。 ● 道具を使う。 ○ 「ゴキブリ」の特徴をとらえて。 ○ ムードをつくる。 ○ 説明的にしない。  (N=5)	●○ (M-V-S) 動きと動きの間も気持ちを切らない。 ● (T-FV) 「悲しさ」は、ゆっくりな動きの中に激しい動きを混ぜる。 ● (T-FV) トライアングルに動いて「鋭さ」を出す。 ○ (T-FV) 思いっきり「楽しそうに」に・思いっきり「暗そう」に。 ○ (T-FV) 「楽しさ」はリズムのある曲を使う。 ○○ (G-C) 踊る位置で空間を変える。(N=8)
9 6/22	①運動課題 「捻ねる-回る」  ②運動課題 「大回り-小回り」	● 「いも虫」そのものになりきって踊れた。  (N=1)	●○ ～らしい動きをする。 ● 真実みを出す。  (N=3)	○ イメージの特徴をとらえて。 ○ それらしい調で伝える。 ○ 様子を描く。 ○ 曲で印象づける。  (N=4)	●○○ (M-V-S) 群で「捻る」ときは、互にくっつきすぎない。間をとる。 ● (M-V-S) 動物や昆虫は「動-止まって見る」をはっきりと出す。 ○ (G-C) 「捻-回」で「やわらかさ」が出せる。 ○ (M-V-S) すばやく回るためには体の中心を捻る。 ○ (B-M) 表情を変えるだけで雰囲気が変わる。 ○ (G-C) 動かない人が一人いると、動く人がつくる空間がはっきりする。 ○ (T-M-S) インパクトのある作品をつくるなら、動きにマッチした曲を選ばなくてもいい。 ○ (G-C) 群の中の個を生かして、印象的な場面にする。(N=10)
10 6/29	①構成課題 「七夕」	● 「一番星」になりきれた。  (N=1)	●● リアルに動く。 ● 心情を出す。  (N=3)	● 一生懸命にやる。 ● 何をやりたいかははっきりさせる。 ● 形のまねだけではいけない。 ● 雰囲気をつくる。 ● 感じをつかむ。 ● ころから表現を楽しむ。  (N=6)	●● (B-M) 肩から胸のラインを意識して動くと、ダンスらしくなる。 ●○ (M-V-S) 大きなジャンプをする前はできるだけ体を小さくする。 ● (G-C) 1人で空間を広く見せる-四方八方に走る。 ● (M-V-S) ソロ-自信ありげに動く。(N=10)
11 7/6	①課題の復習 ②ソロ作品の創作 「私の好きな色」		● ～らしさを動く。  (N=1)	● 表現対象に近い動きをする。 ● 感じをつかむ。  (N=2)	●○○ (T-FV) 「流れる」はスピードを変化させる。 ● (T-FV) 「流れる」は雰囲気を合わせて動く。(N=4)
12 9/10	①クラス作品の創作 「7色に輝きはじめて15人」		○ 感情を出す。 ○ 内面を出す。  (N=2)	● 変化をつける。 ● 様子を表現する。  (N=2)	● (G-C) それぞれがポジションを変えると、空間が変わる。 ● (T-FV) 瞬間的に突き刺すと「鋭さ」が出る。 ○ (M-V-S) 高いジャンプを抜けるときは、全員が一度に跳ばない。タイミングをずらして跳ぶ。 ○ (T-FV) 「楽しさ」は疲れていてもニコニコする。 ○ (T-FV) 「ナチュラル」は普段の動きを続けられたい。 ○ (M-V-S) 自分が“きつい”と思える動きが伝わる。(N=6)

資料2-1 学習に伴う「気分」の変化

N=13 (●=7 ○=6)

月日	課題	“ 恥ずかしさ ”			恥ずかしさ以外の気分	
		恥ずかしい	少し恥ずかしい	あまり恥ずかしくない	プラスの気分	マイナスの気分
1 4/20	①ダンス オリエンテーション ②新聞紙から 小さなストーリー	○ 少し恥ずかしい。 ○ 照れながらしている。 (N=2)	○ リーダーになって 動くときが、恥ずか しい。 (N=1)	● 恥ずかしがらずにできた。 ○● 新聞紙があったので、恥ずか しさを取りはらうことが できた。 (N=3)	● 初めてのことで、緊張した。 ○● ぜひ神戸で発表したい。 (N=3)	○ 頭もからだもついていけな くて、情けない。 (N=1)
2 4/27	①見たての世界 ふうせんを使って	● 理性が働いて動けなかった。 ● 自分を捨てて動けなかった。 ○ まだ照れている。 ○ 恥ずかしかったわりには、 ビデオは結構楽しそうだ。 ● 動いていない方が、恥ずか しいと思った。(N=3)	○● 先週より、恥ずか しくなくなった。 ○ ビデオを見るのが 恥ずかしい。 ○ 見る方が恥ずかし くない。 (N=4)	● 恥ずかしさを捨てることが できた。 ○● 今日は、恥ずかしさが感じ られなかった。 (N=3)	● できあがり、なぜか感動した。 (N=1)	
3 5/11	①運動課題 「走る-止まる」 ②イメージ課題 「出口を探せ」		○ 照れがなくなった。 ○ 「見せ合い」が恥 ずかしい。 (N=2)	● 恥ずかしさより見せ合う業 しの方が大きい。 ● 熱中していると、不思議と 恥ずかしくない。 ○ 人の前で平気で踊れる。 (N=3)	● 1年後には、ビデオの「熱帯」 のようなダンスを創りたい。 ○ 「あっ！今ダンスをしている」と 感じた。 ○ 目立つとうれしい。 (N=3)	● 自分のグループのときに、 納得できない。 ● 動きが求められていると、 なんとなく拘束されている 感じがした。 ● いまいち満足できなくて、 悔しい。 (N=3)
4 5/18	①イメージ課題「忍者」 ②群の課題 「集まる-離れる」				○ いつでもどこでも、踊れるよう になりたい。 (N=1)	
5 5/25	①群の課題 「ひとりてー みんなて」		○● 人の前でお尻を振 るのは、ちょっと 恥ずかしいもの がある。(N=2)	○ 人の前であがらなくなった。 (N=1)	○ 目立つ動きができて、うれしい。 (N=1)	● 自分たちのグループには、 情熱が欠けていると思った。 ● 自分には真剣さがない。 (N=2)
6 6/1	①7モチーフス 「寂しいMV」  *自習		○ (VTR) まだ、恥 じらいが感じられ る。 (N=1)		● 指導者がいないということで、積 極的になれた。 ● 他のグループから自分のグル ープの動きが印象的だと評価され てうれしい。 ● 先生の助けを借りずにできて、満 足だ。 ● 学習したことを応用すれば、小作 品ができる(満足)。 (N=5)	○ 手順がわからず、気分もだ らだらしてしまっただ。 ○ テーマを決めてから先へ進 めなくて、いらいらした。 ● アドバイスがなくて、なん となく満足感がない。 ○ (VTR) 撮えたつもり の動きが揃ってなくて残念だ。 ● 1分の作品でもこんなに苦 労した、神戸の作品はすご い。 (N=5)
7 6/8	①7モチーフス 「楽しいMV」	● 恥ずかしくて、ぎこちなく なりました。 (N=1)		●○○速い授業の展開に、恥ずか しいと思う暇がない。 (N=3)	● 来週、どんなイメージでどんなダ ンスになるのか楽しみだ。 ○ みんなの出した動きを、素直に動 けるようになった。 (N=2)	○ 目線が下向きなのは、まだ 自分の殻から抜け出せない からか？ (N=1)

## 資料2-2

月日	課題	“ 恥ずかしさ ”			恥ずかしさ以外の気分	
		恥ずかしい	少し恥ずかしい	あまり恥ずかしくない	プラスの気分	マイナスの気分
8 6/15	①7モチーフ 「鏡いMV」		○ 日常的な動きが恥ずかしくて真剣にできなかった。  (N=1)		● その気になっている。 ● リズミカルなダンスではないので、みんなから外れても気にならない。 (N=2)	● まわりくどいダンスは面白くない。 ○ 説明的なダンスが、幼稚に感じられる。 (N=2)
9 6/22	①運動課題 「捻る-回る」  ②運動課題 「大回り-小回り」				●● (VTR)【カメレオン】のような作品だったら、自分も踊りたい。 ● 早く神戸で踊りたい。 ○ 自分から踊ろうという気になって、初めてダンスが楽しく感じられた。 (N=4)	
10 6/29	①構成課題 「七夕」	● 恥ずかしいと真剣に動けない。  (N=1)	● 役があると、恥ずかしい。 ○ 早く照れをなくして、どんどん動けるようになりたい。 ○ 織り姫はどうしても恥ずかしくて踊れなかった。 ○ 男と女の出会いを、照れくさくて、いい加減な動きでごまかした。  (N=2)	○● みんなの前では、恥ずかしいという気持ちが無くなってしまった。  (N=2)	● 自分の動きが取り上げられて、うれしい。 ● 役ももらうと、一生懸命になる。 ○● ストーリーのあるダンスが割れて、うれしい。  (N=4)	● イメージどおりに動けないのはイヤだ。 ● 動きが思いつかないと、1分が非常に長く感じる。 ○ 照れているのを端でみると、余りいい感じがしない。  (N=3)
11 7/6	①課題の復習  ②ソロ作品の創作 「私のイメージカラー」		○ 照れがまだ残っている。 ○ みんなに見られていると、目のやり場にこまってる、みんなの方がかり見してしまう。  (N=2)	○ 今まで、感情表現は苦手だったが、照れずにできた。  (N=1)	○○○●● 先生にほめられたことが、一番うれしい。 ● 一生懸命踊るとからだがあててくれて気持ちいい。 ● 授業が盛り上がり、興奮した。 ● 充実感がある。 ● 自分の納得いくでできて、うれしい。 ● ダンスが面白くなってきた。 ● (VTR) 上達したのがうれしい。 ○ のっている。 ○ 意欲が出てきた。 ○ 自分たちも最高のものを創りたい。 ○ 他のパートの踊りも、踊りたいと思った。 (N=15)	● いつも、一回でできないことが悔しい。 ○ 自分でどうしたらいいかわからずに、悲しくなった。  (N=2)
12 9/10	①クラス作品の創造 「7人に輝きはじめて15人」				● 意欲が出てきた。 ● 充実感がいっぱい。 ● 上級生の作品「ガラスのプロペラ」に出たい。  (N=3)	○○●● 自分の動き(出番)が減らされてショックだった。 ● 今まで何回も学習してわかっているはずなのに、指導されてしまい、悔しかった。 ○ ダンスをやっている人なら当たり前前の技が、できなくて悔しい。 (N=6)



## 資料3 学習に伴う「見える—見せる」の変化

N=13 (M●=7 W○=6)

月日	課 題	見 える	見 せ たい	見 せ た
1	4/20 ①ダンスオリエンテーション ②新聞紙から小さなストーリー	○ 今までは、人に見せるだけのダンスをしてきた。 (N=1)	●●○ 速く見えるには? ○○ 目立ちたい (N=5)	
2	4/27 ①見たての世界 「ふうせんを使って」	● (VTR) 見えるテクニックがあることに気づいた。 ● (VTR) だらだらした動きが、いかに見苦しく見えるものかわかった。 ● 静止が中途半端だとだらだら見える。 ●○ 動いているつもりでもそう見えない。 ○ みんなで単純な動きをするだけで見る人に強い力を感じさせる。 ○ 自分の動きには見るおもしろさに欠ける。 (N=7)		○ 見ている人におもしろいと思ってもらえるように踊った。 (N=3)
3	5/11 ①運動課題 「走る—止まる」 ②イメージ課題 「出口を探せ」	○ だらだらした動きはやる気がないように見える。 ○ 「ふうせん」は使い方しだいでいろいろなものに見えた。 (N=2)	○○ 自分の動きがどう見えるか知りたい。 (N=2)	● 見せることを意識してみた。 ○ 軽く見えるように動いた。 ● 見る人のイメージをひろげようと思った。 (N=3)
4	5/18 ①イメージ課題 「忍者」 ②群の課題 「集まる—離れる」	○ 「壁」も「木」も見ようによっては同じように見える。 (N=1)		○ 見ている人に木だとわかってもらえるようにした。 (N=1)
5	5/25 ①群の課題 「ひとり—みんなで」	○ (VTR) 動いているつもりでもそう見えない。 ○ 視線を集めると、そこに何かがあるように見える。 (N=2)		○ 集まってさらに視線を集中させて迫力を見せつけた。 (N=1)
6	6/1 自習 ①7モーディブス 「寂しいMV」	●○ 4人5人では、もっと人数に差があるように見える。 ● 「集—離」をそれぞれをはっきりさせると、動きをそろえたように見える動きが「決まって」見える。 (N=2)		● 見る人に与えるイメージを重視した。 (N=1)
7	6/8 ①7モーディブス 「楽しいMV」	● 集まって動きを繰り返すと、人数が実際より多く見える。 ○ 「群」対「個」は、お互いが映える。 ○ 「群」対「個」は、どうしても「個」が目が行ってしまって船体が見えない。 (N=3)	● 同じような動きをどうやって違う動きに見せるのか? (N=1)	○ 見る人が楽しめるように楽しそうに踊れた。 (N=1)
8	6/15 ①7モーディブス 「寂しいMV」	● メリハリのあるダンスは見た目がいい。 ● (VTR) 動きに目に残るものがなかった。 ○ 「群」対「個」では「個」を生かすと作品がよく見える。 (N=3)	●● 見る人に考えさせるダンスにするには? (N=2)	○ 見る人のイメージを拡げたいので説明的な動きを省いた。 (N=1)
9	6/22 ①運動課題「捻る—回る」 ②運動課題「大回り—小回り」	●○○空間がないと、いくら「捻」ってもただの固まりに見えてしまう。 ●○ 動かない人がいると、動いた人が描く空間がはっきり見える (N=5)	○ すばやく動いているように見せたい。 (N=1)	○ 「糸」があるかのように動いてみた。 (N=1)
10	6/29 ①構成課題 「七夕」	● 四方八方に走ると空間が広く見える。 ● 楽しそうにダンスをすると見ている方も気持ちがいい。 ● 踊る本人が楽しんでいないと見ている人も楽しくない。 ● (VTR) ソロの人は自信ありげに動いているように見える。 ○ 2~3人で踊ると、上手な人ばかり目立ってしまう。 (N=5)	● 一生懸命に動いているのにそう見えないのはどうして? ○ ジャンプを大きく見せるには? (N=2)	● 勢いがあるように見せたかったのですが、同一方向へおもしろいバラバラに動いた。 (N=1)
11	7/6 ①課題の復習 ②ソロ作品の創作 「私のイメージカラー」	● (VTR) できたつもりでもそう見えない。 ● 意図もなくただ動いていても見えておもしろくない。 ● 雰囲気を含ませないでバラバラに動かし、流れは見せられない。 ● 人数が多いほうが見た目がいい。 (N=4)	○ もっと見映えのする動きをした。 (N=1)	
12	9/10 ①クラス作品の創作 「7色に輝きはじめた15人」	●○ 人に見られると上達する。 ● 悲しい、静かな動きはきれいに見える。 (N=3)		● それぞれがポジションを移動していかにも空間が変わったように見えた。 ○ 見つめて敵かを見た。 (N=2)