

南相馬夏の出前講座「キッズダンス教室」

ディレクター： 竹内 エリカ
チーフ： 櫛田 真也
インストラクター： 谷下田 宜孝、澤村 瞳、佐藤 ゆかり、木森 寛、速水 理花、金野 愛美

準備物： スピーカー、マイク、ピンマイク、音響 (i-pod)、室内履き、レッスン着、指定Tシャツ、タオル、水分、映像 (ビデオ、カメラ)、はちまき4色、プラカード4チーム分、インストラクター用ネームプレート、色マジック数本、ゲーム用タオル

◆チーム編成

8月8日チーフ： 櫛田真也
インストラクター： 谷下田宜孝、澤村瞳 (水色)、木森寛 (黄色)、佐藤ゆかり、金野愛美 (赤)、速水理花 (ピンク)
8月9日チーフ： 谷下田宜孝
インストラクター： 澤村瞳、櫛田真也 (水色)、木森寛 (黄色)、金野愛美、佐藤ゆかり (赤)、速水理花 (ピンク)

◆注意事項

- ・1回100人という大人数です。整列させる・集合させるなどのフォーミングを徹底すること。
- ・適宜インストラクターがローテーションして適切な位置に移動し、声かけ指示だしをすること。
- ・説明は行き届かないので、話し過ぎない。モデリングを徹底すること。
- ・1人1人が個性的なゲームや声かけ、ファッションを意識し、ファンをつくること。
- ・最善をつくし、子どもたちに元気と笑顔を届けること。

◆目標

- ・子どもたちが無心になってゲームを楽しむこと、大声をあげて笑うこと。
- ・インストラクターと子どもたちの間に信頼、絆を築くこと。
- ・恥ずかしさや照れもなく、夢中でダンスを覚えようとする事 (インストラクターがいかに楽しさを演出するかにかかっています。)
- ・自由な発想、自己表現を引き出すこと。
- ・ショーケースを通して夢と希望を与えること。
- ・普段味わえない最高の90分を過ごしていただくこと。

指導計画表

段階	時間	内容	詳細	指導上の留意事項	環境
導入	5分	自己紹介	<p>【主催者挨拶→チーフMC→インストラクター紹介】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 集合の際は入り口で待機し、来た子ども達に笑顔で挨拶する。 • 着ている服や身につけているものに気づき声をかけ、日常会話をする（アクノリッジ）。 • 準備のできた子から誘導し教室隊形に整列して座ってもらう。幅はあけない（フォーミング）。 • また先生も一緒に同じ向きで座る（ミラーリング）。 	<p>【楽しい雰囲気をつくる】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 子ども達との距離を縮める。 • 「楽しそう」という雰囲気作り（キャリブレーション）。 • 自分の特徴がつかんでもらえるような個性的な自己紹介をする。 	<p>【教室隊形】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 子どもたちは教室隊形にクラブごとに整列する。 • きちんと整列できていない時は、肩たたきゲームなどで列を整える。 • 子どもに夢を与えるような服装を心がける。 • スピーカー・音源・IPOD・マイクなどしっかり、事前に音響調整する。
発展	30分	アイスブレイキング	<p>【アテンションゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 指数えゲーム、交差拍手、タオル投げゲーム。（7分） • 男の子の子ゲーム。最後は立って次のゲームへつなげる（リーディング）（3分）。 • ものまねゲーム『ものまねするよ！せーのっ！ポンポン！』（3分） <p>【リーディングゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゴーゴー列車の歌の練習・ジャンケン練習遊び • ジャンケン列車をし、交流する。特急、各駅などのアレンジを加えながら。（5分） • ジャンケン列車で1列になったグループをバームクーヘンで一つのかたまりにする（2分）。 	<p>【興味づけ】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 説明をせず実際やってみせる（モデリング）。 • インストラクターは、常にチーフのサポート役。飽きている子どもや、やる気のない子どもにもしっかりと声をかけてあげる。 • 参加していない子どもや、チーフから距離をおいて後ろにいる人には、声がけして前に移動するよう促す（ローテーション）。 • その場にいる全参加者（指導員・スタッフ）に参加してもらう事で一体感を出す。全員を巻き込む。 • チーフはユーモアと余裕を持って盛り上げる。 <p>【自然な移動】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 説明は短く、ゲーム感覚で。 • インストラクターは一緒に列に入り誘導する。 	<p>【教室隊形】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 教室隊形のままゲームを進行。 • 集中できるようにあまり広がらない。 <p>【一列から集合隊形】</p> <ul style="list-style-type: none"> • ゴーゴー列車で一列になるときは全員を取り囲むように誘導、広がりにすぎず一体感をだす。 • バームクーヘンは後ろが走り出さないようゆっくりと移動し、目的の位置まで誘導する。

			【グルーピング】 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ集まり（拍手の数で）。 ・最後は4グループになる。 	【交流】 <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの交流で子どもが1人にならないように気をくばる。 ・グルーピングでは余っている子がいないように、気を配り適宜インストラクターが入る。 	【グループ散在】 <ul style="list-style-type: none"> ・広がりすぎない。
展開①	15分	振付前半	【振り説明】 <ul style="list-style-type: none"> ・一番最初にチーフが全体に向けて振りを説明する。 【振付】 <ul style="list-style-type: none"> ・空気座りの振り→片足あげの振り→かにさん4つの振り→反対にかにさん4つの振り→アロハの挨拶。 	【遊び感覚で振りを真似する】 <ul style="list-style-type: none"> ・子どもがイメージしやすいようにカウントはつかわない(イメージング)。 ・足が反対だったりしても問題にしない。 ・インストラクターはアクノリッジをして子どものやる気を引き出す。 	【4グループの教室隊形】 <ul style="list-style-type: none"> ・4人のインストラクターはそれぞれのグルームの先頭につく。 ・補助のインストラクターは2グループずつを担当、全体を見渡して補助につく。 ・グループごとが離れない。 ・長くならない。
	10分	休憩	【水分補給・トイレ休憩】 <ul style="list-style-type: none"> ・水分補給・トイレ休憩を促す。 ・グループごとにゲームなどをして、結束を固める。 ・休憩中にはちまきを配布。髪の毛や手首に結び付けてあげる。首など危険な部位はさける。 ・休憩終わったらチーフのところに来るように声かける。 ・子どもが何人いるか数える。 	【グループごとの交流】 <ul style="list-style-type: none"> ・子どもがまた戻って来れる環境づくりをする。 ・インストラクターは子どもたちが盛り上がるゲームをそれぞれ2~3用意する。 	【グループ散在】 <ul style="list-style-type: none"> ・4グループが広がりすぎず、散在する。
発展②	10分 5分	グループ練習 発表	【グループ練習】 <ul style="list-style-type: none"> ・グループリーダーを発表（プラカードを見せる）。 ・グループ毎にオリジナルの練習をする。 ・グループごとに振付のアレンジなどを行う。 【グループ発表】 <ul style="list-style-type: none"> ・ステージのぼって発表。 	【グループごとに個性を発揮】 <ul style="list-style-type: none"> ・子どもの自由な発想を引き出す。 ・グループの個性を引き出す。 ・自由に自己表現できる雰囲気をつくる。 【自己表現・自己解放】 <ul style="list-style-type: none"> ・発表は『発表してくれるグループはある?』と聞き促す。 ・無理強いはいしない。 ・やりたがらないグループはあえて、インストラクターが手をあげるなどして盛り上げる。 	【4チーム整列散在】 <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに向きを変える ・広がり出したら、ローテーションで配置を整える。 【集合隊形】 <ul style="list-style-type: none"> ・一体感を出すように、横長の集合隊形に集約する。

展開③	10分	ダンスショーケース	<p>【ダンスショーケース】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・衣装替えなどの準備のときは、インストラクターの一人がゲームでつなぐ（拍手練習などのゲームが盛り上がる） ・櫛田ソロ→澤村ソロ→谷下田ソロ→最後、木森・佐藤・澤村・金野・速水・谷下田・櫛田の7人全員で合わせたフリを1分ほど踊る。 	<p>【目標を示す】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・衣装は、上赤、下は黒で後は自由で色で統一感をだす。 ・「ダンスってカッコいい！」という夢を与える。 ・ダンスの奥深さ、楽しさを体感してもらう。 	<p>【扇形集合隊形】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ショーケースを見やすいように、インストラクターがミラーリングで扇形に誘導。
整理	5分	まとめ	<p>【まとめ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インストラクターはグループに戻り、少し余韻を味わう。 ・チーフは少しの時間 MC をした後、グループごとの集合、ならびに最後の集合隊形に移動を促す。 ・一番何が楽しかったか、良かった事等聞く。 ・誰か前に出てきて挨拶するように促す。 	<p>【満足感・一体感】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの口から感想を言うってもらうことで、一緒に楽しんだ90分の感情を整理する。 ・挨拶は一度静かに集中させてから立ってもらう。 ・その後に号令かける子どもを決め、受動から能動へと促す。 	<p>【教室隊形】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室隊形に戻して終了。 ・最後が肝心。妥協しない。
見送り			<p>【見送り】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インストラクター全員で子どもたちを見送り ・タッチング・ハイタッチでスキンシップを心がける。 	<p>【感動・余韻】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・また、「楽しかった」「また会いたい」と思ってもらえるよう、心をこめて見送る。 ・撮影、サインにはこたえる。 	

◆インストラクタースキルチェック項目

- 1、はじまるときに、子どもたち10人以上に自然な声かけができた。
- 2、全体に気を配り、自ら適切な場所へ移動し、子どもたちを誘導できた。
- 3、ゲームでは全体の雰囲気をもりあげ、チーフを補助し、子どもたちと一体になって楽しめた。
- 4、振り説明の際に、子どもたちにわかりやすく大きなしぐさで、動きを示すことができた。
- 5、子どもたちを戸惑わせることなく、正確に振りを見せることができた。
- 6、イメージを膨らませるような言葉掛けをして、子どもが気持ちをこめて踊ることができた。
- 7、うしろの方にいる子どもや、つまらなそうにしている子にも気を配り、うまくローテーションできた。
- 8、休憩の際には3つ以上のオリジナルのゲームで子どもたちを盛り上げ、グループの結束が高まった。
- 9、「このグループ、このインストラクターでよかった」と言ってもらえた。
- 10、子どもたちは恥ずかしがることもなく、いきいきと踊ることができた。
- 11、子どもたちが自ら新しいポーズなどを考え出した。
- 12、子どもたちが自ら「ステージで発表したい」と言い出した。
- 13、ショーケース後「かっこよかった」と言ってもらえた。
- 14、プログラム終了後、写真やサイン、握手をせがまれた。
- 15、先生方3人以上と会話できた。
- 16、先生から「楽しかったです」「また、来てください」など直接好意的な声をかけられた。
- 17、子どもたちとの時間が最高に楽しく幸せだった。
- 18、「次はいつ来るの?」と聞かれた。
- 19、今日会った子どもたちに「また、来るね」と言った。
- 20、東北の子どもたちのために何かすることは、自分のミッションだと感じる。