

エチオピアの民族舞踊

ー「簡易モーションキャプチャー：キネクト」を使った学習の実践を通してー

立命館大学 野田 章子, 相原 進

キーワード：小学校5年生, 総合的な学習, エチオピアの民族舞踊

実践の概要

小学校5年生の「総合的な学習の時間」で「エチオピアの民族舞踊」を取りあげた国際理解学習を実践し、エチオピア民族舞踊の特性をより理解する手立てとして「簡易モーションキャプチャー：キネクト」(以下キネクト)を使用しその可能性を検証した。

1. 目的・目標

本実践の目的は、エチオピアの民族舞踊を通してエチオピアの社会文化的な背景に興味をもつことである。エチオピアの民族舞踊には民族固有の動きがあり、それは社会文化的背景と深く関わっている。だからこそできるだけ本物を見せて体験させたいと考える。しかし授業に遠く離れた現地の人を連れてくることは難しい。そこで、筆者らはエチオピアでフィールドワークを実施し、キネクトを用いて現地の人びとの舞踊を収録した。本実践では、この3D映像を加工した教材で児童の理解を深めることを目的としている。現在「教育の情報化加速化」を受け、学校現場では早急な対応が迫られており、文部科学省も効果的なICT活用に向けた産学官連携の支援等を推進している。(磯2017:53) また、学校現場では教育用データベースの不足が指摘され、学習の質を考えたコンテンツの重要性が改めて問われている。このような現状から筆者ら研究者の人類学的なフィールドワークの成果をデジタル教材にして教育に生かすことを実践の目標としている。

2. 実践内容

実践は2017年2月7日(火)の第5校時に5年生49名と体育館で行った。最初に児童全員で「どこにあるのかな?」「どうやっていくの?」「首都は?」などの最小限のエチオピア情報をクイズ形式で学習した。その

後、「今日はエチオピアの民族舞踊を踊ってみましょう!」「キネクト君と踊ってみましょう!」と展開した。

本実践に使う教材は、キネクトを使って現地の舞踊を3Dで録画し加工した映像である。また、加工した映像の木の人形に「キネクト君」と名前をつけた。

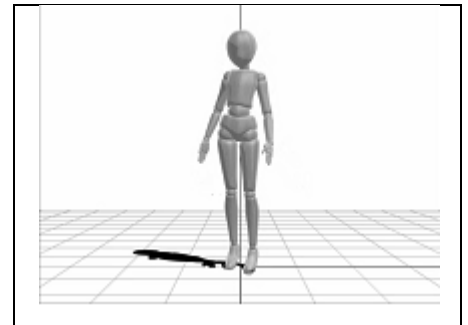


図1 キネクト君

(図1)。また本時に使用した映像は、2015年9月23日にエチオピア西南部のカファ地方で16才女子が踊ったカファ舞踊「シュリベ」で約1分30秒である。

最初に児童全員で「キネクト君」の映像を見て、次に「キネクト君」の映像を真似して動くことを行った。さらに5名の代表者を選び、1人ずつ「キネクト君」と一緒に踊ってもらった。この時、代表者の動きもキネクトで撮影しリアルタイムでステージ上のスクリーンに映し出し、見ている児童が「キネクト君」と代表者の動きを見比べることを可能にした。(図2) また、最後の代表者の動きは、リアルタイムに映しだし見比べた後、さらに正面、横、上からのマルチアングルで再生し、同様に再生した「キネクト君」の動きと見比べを行った。その都度、代表者には感想を聞き、見ていた児童には気づいたことを発表してもらった。その後児童の意見をまとめてカファの舞踊の特徴を明らかにし、授業者のタンバリン

【本時の学習内容】

●指導目標

- エチオピアの民族舞踊の基本的な動きが分かる。
- エチオピアの民族舞踊を皆で楽しく踊って交流できる。
- エチオピアの社会文化的背景に興味をもつ。

●評価

エチオピアの民族によって踊りが違うことに気づき、各民族舞踊の背景に興味を持てたか。

【指導略案】

●単元指導計画(全体5時間)

- (1)エチオピアの民族舞踊を踊ってみる。(2時間)(本時1/2)
- (2)エチオピアの民族舞踊の背景について調べる。(1時間)
- (3)エチオピアの民族舞踊で交流会をひらく。(1時間)

●本時の目標と展開 平成29年2月7日 児童数49名
本時の目標は、エチオピアのカファ地方の舞踊を体験しカファの舞踊の特徴を知り、カファに興味を持つ。

学習活動	指導上の留意点	準備物・資料等
(1)授業者紹介 エチオピアの簡単な紹介(映像使用)	○児童が興味を持つような映像を見せる ○クイズ形式で紹介する	パソコン 2 プロジェクター2 キネクト1 スピーカー1 スクリーン2
(2)動きの練習 「キネクト君と踊ろう」 ①映像を見る ②映像を見ながら動く ③代表者5名が「キネクト君」と踊る ④マルチアングル3Dで動きを見比べる ⑤気づきを発表する ⑥動きを練習する ⑦映像を見ながら踊る	○プロジェクターに投影する ○気づいたことを児童に自由に発言させる ○マルチアングル3Dで録画、再生をする ○現地の子どもと踊っているような演出をする	音楽用デッキ1 タンバリン1
(3)ワークシート記入	○声をかける	ワークシート1

に合わせて動きの練習を行った。そして、その特徴を意識しながらもう一度全員で「キネクト君」の映像と一緒に踊った。さらに活動のまとめではカファの子どもが踊っている映像をスクリーンに映し、現地の子どもと一緒に踊っている気持ちで楽しめるような工夫をおこなった。

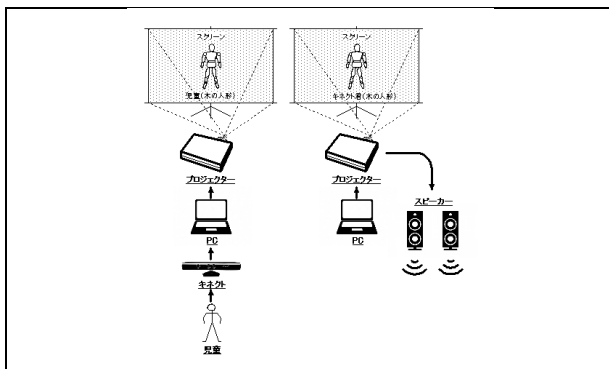


図2 代表者の動き撮影時の機材配置

これらの活動後「キネクト君と踊ろう！」のワークシートを記入させた。以上のように、担当授業者の紹介5分、エチオピアの簡単な説明10分、キネクトを使った学習25分、ワークシート記入5分、計45分の授業を実施した。

3. 成果

最初、正面からの3D映像に合わせて踊ったときは児童が自由に跳びはねていて単に歌のリズムに合わせて動いている様子だった。しかし、マルチアングル3D映像で学習後のワークシートには、「簡単そうに見えるけど難しい!」、「頭が揺れていない」、「横から見たのと同から見たので違った」、「違う角度から見ると予想と違った」などの気づきが記述され、多くの児童が、「違う」という言葉を記述していることから学習前には気づいていなかった動きや体の違いに着目できていたと読み取れた。さらにカファの動きの特徴を理解して踊った後の感想では、「ダンスの動画を見たとき簡単できつくないだろうと思っていましたが、本当にきつかったです。足がパンパンでした。」、「ちょっとした動きが難しかったです。」、「跳んでこしを動かします!」など身体的実感に基づいた動きの理解が記述されていた。また「シュリベをみんなで踊ったときは、けっこうきつくてでもとても楽しかったです。」の感想のように、自分達とは違った体の使い方に気づいたことで、ほとんど「跳ぶ」だけに見えていた「きつい踊り」が楽しい、興味深いものになっていったことも読み取れた。このようにキネクトを使った本実践では児童が「動く」だけでなく「どんな体の使い方でお動くのか」を考えて踊りを体験できていて、それが自分との身体性の違いなどに気づく機会となっていたことから、民族舞踊の本質を学習するのに有効であったといえよう。

4. 今後に向けて

収録を行ったエチオピアのカファ地方は、首都アディスアベバから車で10時間近くかかる村であり大がかりな舞踊動作の収録は困難である。しかしキネクトは持ち

運びも容易で、電気（コンセント）さえあれば使用可能であったため、3D映像で舞踊動作を収録することができた。エチオピアには80以上の民族がいて舞踊にもその多様性が反映されている。肩の動きを特徴とする民族をはじめ、首、腰、尻、足など民族ごとに違った体の動きが存在している。それはその民族の価値観の象徴でもあれば、生活様式を映し出しているときもある。例えば髪が女性の美しさに関わっている民族では踊りに女性が髪を振り回すような首の動きが見られ、生活の中で足をあげることの多い民族では踊りに足を上げる動作が多く見られるなどである。よって現地で収録してきた動きをマルチアングル3D映像で再現できたことは児童により本物に近い動きを提示できる手段となり、学習に有効であった。エチオピアの民族舞踊には、上半身、下半身を前後左右に大きく動かすものがあり、2D映像ではその動きが伝わりにくい。また、上半身、下半身を別々に動かしながら踊る場合や体の一部分だけを巧みに動かして踊ったりする場合も2D映像ではその激しさや、力強さ、微妙な動きなどが分かりにくい。そのためエチオピアの民族舞踊を舞台上で上演する時でもダンサーが自転しながら踊る、座って踊る、舞台に背をつけて踊るなど様々な角度から観客が動きをみられるように工夫されている。その点でもキネクトは、正面から、上から、横からなど見る方向が変えられるため、エチオピアの民族舞踊の動きの提示に適していたといえよう。また学校現場での活用にはキネクトは値段が安い、操作が簡単、手軽に使える（大きさ、設置場所、準備時間など）点で有効であろう。

しかしながら技術的な面に課題も残った。体育館では採光調節が難しく動作収録がスムーズにできないことがあった。また機材の準備や片づけで授業時間を超過してしまい改めて体育館でデジタル機材を使う大変さを感じた。さらに、現時点ではキネクトで全ての動きが収録できるわけではない。キネクトは今回教材化したカファ民族のヒップホップのような腰を中心とした下半身の動きの収録には適していたが、アムハラ民族のショルダーダンスのような肩の動きの収録には適さず、何度も現地で収録を試したが教材化できなかった。今後の課題としたい。しかし、今回学校現場での実践に挑戦できたことは今後に向けての大きな成果だったと考えている。

<引用文献> 磯寿生 (2017) 『「教育情報化」に対する文部科学省の試作』、『学習情報研究』2017年1月号、東京、pp.52-61



写真1 授業の様子