

# プログラミング教育実践事例

教科: 体育 実践学年: 第3学年

## リズムダンス

### 1 目標

自分たちで作成した創作ダンスをリズムに乗って踊ることができる。

### 2 使用教材及び授業環境

Scratch

グループ1台のタブレット端末  
大型テレビ及びプロジェクタ

### 3 単元の概要(単元の流れ)

#### 単元前半

1 リズムダンスの6つの基本ステップの模範映像を大型テレビやプロジェクタに大きく映し出し、映像を見ながらステップを習得する。

#### プログラミング学習(総合)

- 習得した6つの基本ステップを曲「本校では『スカイ・ラン』(本村のテーマソング)」に合うように、ボード上で並び替えを行う。
- ボード上で並び替えたら、パソコン(スクラッチ)上で並び替えを行い、班ごとにオリジナルな創作ダンスを作成する。

#### 単元後半

- スクラッチで作成した創作ダンスを大型テレビやプロジェクタに映し出し、映像を見ながら練習する。
- 曲とステップが合っていない場合は、再度プログラムを修正(並び替え)を行う。
- 創作ダンスが踊れるようになったら、自分たちの動き(リズムダンス)をタブレットで撮影し、動きを振り返り確認する。

## 4 授業のポイント

### 教材のポイント

## 並び替えるだけでできるオリジナル

このコンテンツは、事前に教師の方で作成したプログラムである。ステップをブロック定義で作成し、ブロックを並び替えると曲に合わせて人の動きとして映像化できるプログラムである。

児童は、6つのステップ(ブロック)を並び替えるだけで、オリジナルな創作ダンスが作成できるようにプログラムされている。

### 授業のポイント

## 何度も修正可

創作ダンスの練習では、ステップの順番を覚える必要がある。これまでは、ボードやカード上で確認しながら踊る必要があったが、このコンテンツを活用することで、ステップの順番や動きを映像を視聴しながら確認できるため、効率的に練習することが可能である。また、曲とリズムが合っていない場合、途中でステップの順番を並び替えた場合も、ブロックを並び替えるだけですぐに修正ができるため、さらに効率よく創作ダンスを作成することができる。

## 6 授業者のコメント(岩野小学校 横山誠二)

表現運動では、「踊り方が分からない」「踊る順番がよく分からない」という理由で、踊ることに苦手意識を持っている児童が多くいる。しかし、今回の実践では、模範映像を大きな画面で視聴しながら踊ることで、踊り方の習得ができる。また、ステップを並び替えるだけの簡単なプログラミングを活用した創作ダンスを作成したことで、踊る順番や動きを映像を視聴しながら踊ることができる。児童の感想には、楽しみながらノリノリで踊ることができたという感想が多く見られ、児童の興味・関心を高めることにつながった。