

## 題材名「創作ダンス」

### 目 標

- ・ 自分のイメージするものを全身で表現することの楽しさを味わう。
- ・ 仲間と一緒に協力して1つの作品を創り上げる。

### コンピュータを活用する利点

今回使用した機器は、ビデオカメラで撮影した映像が5秒遅れで映し出されるものである。鏡の前で踊りながら自分の動きを確認するのは違い、踊る時は踊り、観る時は観るといったことが可能である。フレーズごとに動きを細かく確認することで、作品をより良く創り上げていくことを目指した。

### 授業の流れ

全体でウォーミングアップ  
とストレッチ

本時の内容説明（フレーズ  
ごとの動きを決定）

グループごとに分かれてダ  
ンスを創作

ビデオカメラを使って動  
きやバランスのチェック

全員集合し、各グループの  
進行状況を確認。  
次回はフレーズをつなげ  
て一連の動きにしてい  
くことを伝える。

### ICT 活用場面

ダンスは自分のイメージするものを相手に伝えるため、全身を使って表現することが求められる。そのため自分の動きが観る側にどのように伝わるかを確認するため鏡などがよく活用される。

今回はそれに加え、ビデオカメラを使って映像を5秒遅れで映し出す機器を使用した。これにより、短いフレーズであれば踊ったすぐ後に自分たちの動きや全体のバランスを全員でチェックすることが可能になる。フレーズの動きが決まったグループは、ビデオカメラの前で自分たちのダンスがイメージ通りに表現できているかを確認していった。



### 成果と課題

鏡であれば動きながらチェックすることで視線が常に前を見ていなければならないが、この機器を活用することで横向きの動きも確認できるため、生徒は視線の先を気にすることなく踊っていた。踊ったすぐ後に自分たちの動きが映し出される映像にグループみんなで一喜一憂する姿が印象的だった。

ただ、ビデオカメラとテレビは1台だけなので、順番待ちをしたり映像を観ている時間がどうしても長くなりがちである。運動量を確保するためには、グループごとに機器を使う時間を区切る必要があると感じた。

### ICT 活用環境等

使用周辺機器	ビデオカメラ、テレビ、5秒遅れの機器
使用ソフト名	特になし
使用教室	体育館フロアー