

# 【体育・小1・表現遊び】①

## 育成を目指す資質・能力

(知識・技能) 表現遊びの行い方を知るとともに、題材になりきって踊ることができるようにする。

(思・判・表) 身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。

(学びに向かう力等) 運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

## ICT活用のポイント

自分や友達の動きを動画撮影して視聴し、よい動きを見付けたり、どんな動きをしたらよいか考えたりすることができ、よりよい表現ができるようにする。

### 【つかむ】

虫の動きを表現するという本時の学習課題をつかむ。

### 【追究する】

(活動1) 虫の特徴的な動きを確認してから、表現遊びをしてみる。

(活動2) 活動1の動画を視聴し、新たに取入れたい動きを考えて、虫の動きの表現遊びをする。

### 【振り返る】

虫の特徴を捉えた動きができていたか振り返る。

## 事例の概要

### 【事例におけるICT活用の場面】

撮影した動画を視聴し、自分や友達のよい動きを見付けたり、その動きを参考にどんな動きをしたら、より本物の虫の動きに近づけるようになるか話し合ったりする。話を踏まえて、より上手に表現できるように2回目の表現遊びを行う。その様子も動画撮影し、より上手に本物の虫のように表現できるようになったか動画を視聴して確認する。

# 【体育・小1・表現遊び】②

## 【事例におけるICT活用場面】



写真1



写真2



写真3

追究する場面の活動1では、チョウ、トンボ、カブトムシ等、様々な虫の動きの特徴を全体で確認してから、まずは各自で思い思いに虫の動きの表現遊びを楽しみ、その様子を動画撮影した（写真1）。

活動2では、動画撮影した自分たちの動きを視聴し、本物の虫のような動きができている友達を見つけて発表したり、自分の動きを客観的に見たりした。教師はファシリテーターとなり、児童から「〇〇さんはチョウとトンボで飛び方を変えていたよ。」「チョウはひらひらで、トンボはこう（腕を横に真っすぐ伸ばし、ばたつかせる動作）」等の気付きを引き出していく（写真2）。自分たちの動きを確認できるのはICT端末の大きなメリットである。

虫のよりリアルな動きや新たに取り入れたい動きを意識して、再度虫の動きの表現遊びを楽しんだ（写真3）。その様子も動画撮影し、自分たちの動きを確認した。児童は自分たちの表現力の向上を実感することができた。ICT端末による動画撮影は、毎時間の表現遊びの様子が記録として残るので、学習評価にも活用できる。

### 【活用したソフトや機能】

- ・カメラ
- 動画撮影、映像確認