

体育科（プログラミング教育）学習指導案

1 単元名 マットあそび（後ろ転がり）

2 活動教材

アンプラグドプログラミング学習

3 目標

- マットを使った運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に転がったり、手で支えて体の保持や回転をしたりして遊ぶことができる。 【知識・技能】
- マットを使った簡単な遊び（後ろ転がり）を工夫したり、友達の良い動きを見つけたりすることができる。 【思考，判断，表現】
- マットを使った運動遊びに進んで取り組み，順番やきまりを守り仲良く運動したり，場の安全に気を付けたりすることができる。 【主体的に学習に取り組む態度】

4 アンプラグド活動内容（取り入れる効果）

マット遊びの後ろ回りを4つに分解することで、素早く連続してよりよい後ろ回りができるために必要なことや自分の課題を気付きやすくする。さらに、目的のために必要な条件を考え、順序よく回れるようにすることでプログラミング的思考の育成につなげる。

5 学習の流れ

(1) 指導計画

次	時	主な学習内容
1	1	<p>「ゆりかごのじゅつ，とびのじゅつ・さかさまのじゅつの名人になろう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ いろいろなゆりかごの術の行い方を知る。 (アンプラグド活動) ○ カエル足，カエル足打ち，うさぎとび，かわ跳びの動きを知る。 (アンプラグド活動) ○ さかさまになってよりよい体の動かし方について考える。
2	2 3 4	<p>「ころがりのじゅつ名人になろう」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ まるた転がり，前転がり，後ろ転がり等のよりよい体の動かし方について考える。 ○ 3人で動きを見合う。気付いたことなどを話し合い，アンプラグド活動をする。 ○ 「転がりのじゅつ」の見せ合いを楽しむ。
3	5	<p>今まで習った術を組み合わせる，術のレベルアップをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「ゆりかご」・「とびのじゅつ」・「さかさまのじゅつ」・「ころがりのじゅつ」の中でできるようになった術をビデオで確認しながら術の上達を目指す。
4	6	「じゅつ名人の発表会を成功させよう」

(2) 実際

課程	時間	主な学習時間	指導の手立て
導 入	10	1 準備運動 2 マスターした術法を行う。 (1) ゆりかご (2) 動きの術(すばやく動く)→くも, クマ (3) 跳びの術→カエル足, カエル足打ち, うさぎとび, 川とび (4) さかさまの術→9タワー, ブリッジ (5) 転がりの術→丸太転がり, 前転がり	○ 今までマスターした術を笛の合図に変化をつけ, テンポよくより良い動きで体を動かすようにする。 ○ マット中でゆりかごや転がりの動きの基本的なポイントを確認する。 (さかさまの術)
展 開	25	3 学習のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 「ころがり(後ろ転がり)のじゅつ名人」になって, ともだちのよいところをはっけんしよう。 </div> (1) これまでのマスターした術を振り返りながら, 「後ろ転がりの術」のコツを探し, マスターする。 (2) 3人でタブレットを使いながら, 動きの確認をする。アドバイスの仕方やよりよい体の動かし方のアンプラグド活動をする。 4 完成した手順カードを使って, 実践し, タブレットでの確認, カードの改善・修正・付け足しなどを行う。(確認タイム)	○ 前時までの術の確認をする。 (自分のアンプラグド活動で作成した手順カードの確認) ○ 本時のめあて・学習の流れ, ルールなどを掲示し, 学習の見通しが持てるようにする。 プ 本時で「後ろ転がりの術」をマスターするために, どんなことを大切にすればよいか(コツ)確認してから, タブレットを確認できるようにする。 プ 3人組で活動することで技の良さや工夫を友達同士で見つけ, 自分のよりよい動き, 「術マスター」の達成を目指すことができるようにする。手順カードの確認をする。 評 確認タイムでは, 友達のよりよい動きの発表や上手なアドバイスをした友達の発表を紹介し, 意欲付けをする。
振 返 り	10	5 まとめを行う。 (1) 改善した手順カードにそって発表を行う。 (後ろ転がりの術の発表) (2) 友達の良かったところを発表し合う。 6 振り返りカードに記入をする。 7 整理運動・次時の確認をする。	評 グループで友達のよりよい動きや頑張りについてレベルアップしたところを伝え合うことができる。 ○ 振り返りカードで本時の達成度確認と次時の意欲付けをする。