

第3学年① 体育「マット運動」

CSアンプラグド

○ 単元（題材）について

■ 目標

○マット運動の楽しさや喜びを味わい進んで取り組むとともに、自分の力に合った課題をもって運動の行い方を工夫することで、マット運動の基本的な技を身に付けるようにする。

■ プログラミング教育の視点

○学習の流れや技のポイントをフローチャートで確認することを通して、「順次処理」などの考え方のよさに気付く。

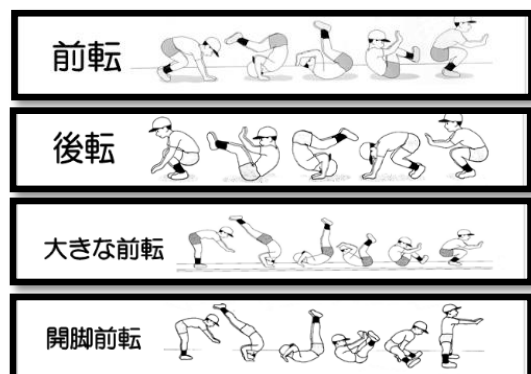
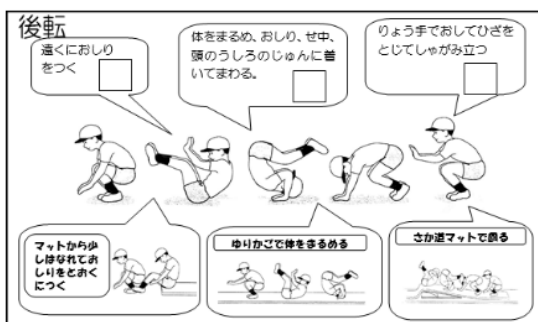
○技の組み合わせをデバッグすることなどを通して、論理的思考を育む。

○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1	○学習の進め方を知る。	・大きなホワイトボードにフローチャートを書き、学習の流れを理解させる。
2	○ポイントタイム 前転（大きな前転、開脚前転） 壁倒立（ブリッジ）	・技のポイントを順を追って理解することで、技を身に付けられるようにする。
3	○チャレンジタイム	
4	○ポイントタイム 後転（開脚後転） 腕立て横飛び越し（側方倒立回転）	・技のポイントを順を追って理解することで、技を身に付けられるようにする。
5	○チャレンジタイム	
6	○チャレンジタイム 前転（大きな前転、開脚前転） 壁倒立（ブリッジ） 後転（開脚後転） 腕立て横飛び越し（側方倒立回転）	・技のポイントを順を追って理解することで、技を身に付けられるようにする。
<u>7</u> <u>（本時）</u>	○チャレンジタイム 技の組み合わせを確かめて発表会を行う。	・技の組み合わせをデバッグして修正することで、よりよい流れの組み立てを考えられるようにする。

○ 備考 ←プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて

○タブレット（班に1台） ○技カード ○CSアンプラグド用のカード+ホワイトボード


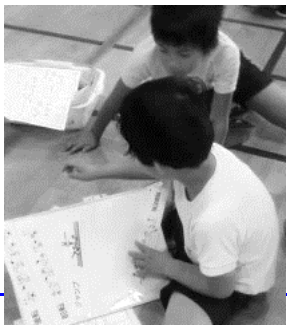



○本時について（7 / 7 時間目）

○本時のねらい

- ・回転技や倒立技に取り組んだり、技を繰り返したり組み合わせたりすることができる。

○本時の流れ

時間	●主な学習活動	○プログラミング教育の視点に立った留意点 ☆教科の評価等 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 自分の組み合わせた技を確かめて発表しよう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ●準備運動をする。 ●場の準備をする。 	<p>○ホワイトボードに掲示物を貼り、学習の流れを可視化する。</p> 
展開 1	<ul style="list-style-type: none"> ●体慣らしをする。 ・横転がり、ゆりかご、だるま転がり、川跳び、かえるの足うち、動物歩き、手押し車 ●チャレンジタイム ・組み合わせた技を順に行い確認することで、よりよい組み合わせを考える。 ・前転（大きな前転、開脚前転） ・壁倒立（ブリッジ） ・後転（開脚後転） ・腕立て横飛び越し（側方倒立回転） 	<p>○ワークシートに書いた技の組み合わせを確認し、組み合わせた技がスムーズに流れるか確認する。カードを入れ替えることで、よりよい組み合わせを見つける。</p> 
展開 2	<ul style="list-style-type: none"> ●技の組み合わせを決めて発表する。 	<p>○技の組み合わせを確認して修正することで、よりよい流れの組み立てを考えられるようにする。</p> <p>☆回転技や倒立技に取り組んだり、技を繰り返したり組み合わせたりすることができる。 (思考・判断・表現)</p> <p>★技の組み合わせがよりよくなるよう、確認して修正するなどして考える。 (思考・判断・表現)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●整理運動をする。 ●学習の振り返りをする。 ●場の片づけをする。 	<p>★順序処理の考え方のよさに気付く。(知識・技能)</p>