

単元名 走り幅跳び

本時2 / 5時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

記録を伸ばすためのポイントを見付け、自分の能力に適した課題を設定して練習できる。(思・判・表)

評価・改善 要素や手順を振り返り、改善する。



Stage2

本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の評価・改善の思考を取り入れ、走り幅跳びの活動を振り返り、記録を伸ばすポイントを見付け、改善する活動に取り組む。走り幅跳びの動きを4つに分解し、自分の課題を見付けさせ、さらに、場の設定を工夫することで、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ
(導入～展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

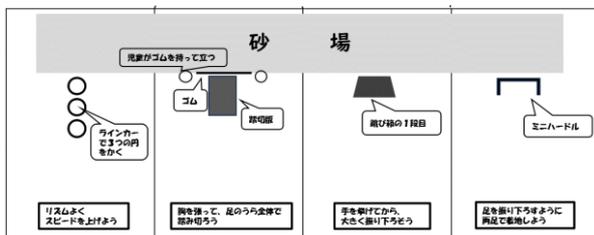
- 1 前時を振り返り、走り幅跳びの全体的な記録を伸ばすポイントを確認する。
- 2 走り幅跳びの動きを4つに分け、それぞれのポイントを考える。
- 3 本時のめあてをつかむ。

記録をのばすためのポイントを見付けて練習しよう。

- 4 運動している様子を動画で撮影し、課題を見付ける。

展開

- 5 練習の場を作る。



- 6 自分の課題に合った場所を選んで、記録を伸ばすための練習をする。

◇助走は7歩または9歩、片足で踏み切って両足で着地する等、前時に基本的な指導をする。

●「走り幅跳びの動きを4つに分けてみましょう。」
→助走、踏切、空中姿勢、着地

◇「走り幅跳びのポイントカード」を参考に、助走・踏切・空中姿勢・着地のそれぞれのポイントを確認する。(カードは、拡大コピーしたり児童数分印刷したりするなどして、準備しておく。)

◇タブレット端末を活用して、走り幅跳びを行っている様子を記録させ、4つの動きのうち、どの部分に課題があるのか考えさせる。

◇4つのコースが作れるように、砂場を横向きに使う。
◇自分たちで練習の場を作らせ、活動の見通しを持ち、関心を高めることができるようにする。

◇それぞれの場での練習の仕方を説明する。
◇児童同士でアドバイスし合うよう声掛けをする。

●「自分の課題に合った場所を選んで、記録を伸ばすための練習をしましょう。」

◇より記録を伸ばせるよう、一つの場での目標が達成できたら他の場で練習するようにさせる。

◇リズムよく助走できている児童、足の裏全体で踏み切っている児童など、ポイントを意識して運動できている児童に模範演技をさせ、ポイントを全体で共有できるようにする。

終末

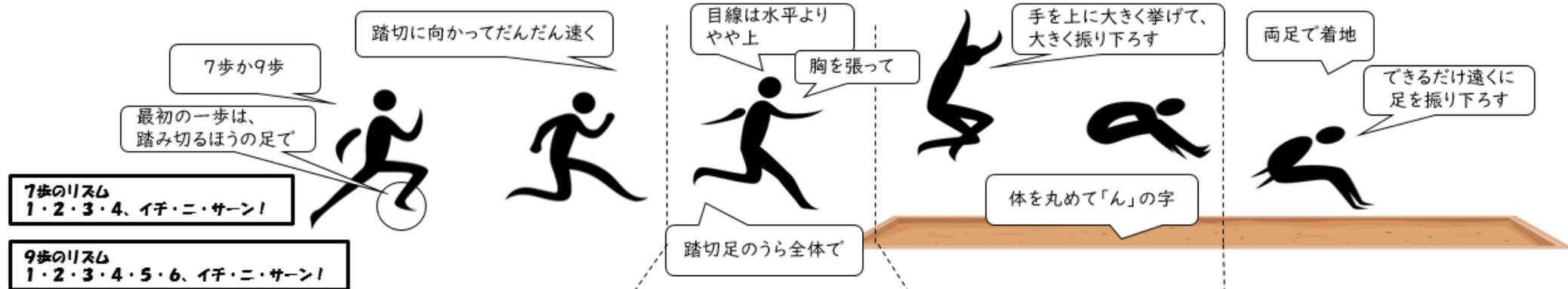
走り幅跳びのポイント

助走

踏切

空中姿勢

着地



練習の場の設定

砂場を横向きに使い、矢印の方向へ向かって練習します。

