

題材名 マット運動

本時5/6時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

自分の能力に適した技を、組み合わせることができる。
(知・技)



目的に応じて、要素の組合せを作る。

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組合せと評価・改善の思考を取り入れ、技の組合せを考え、よりなめらかな一連の動きとなる表現を見付ける活動に取り組む。これまで学習した前転系・後転系・倒立系・バランス系の技を、それぞれ赤・青・緑・白のカラーコーンに見立てることによって、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
(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 本時のめあてをつかむ。

自分の力に合った技を組み合わせ、発表の準備をしよう。

2 練習の仕方の説明を聞く。

●「自分の力に合った技を組み合わせ、発表の準備をしましょう。」

- ◇習熟度別の6人程度のグループを作っておく。
- ◇表現を工夫する部分を焦点化するため、次のような条件を提示する。
 - ①これまでに学習した技を4つ組み合わせ、表現する。
 - ②マットの端から端まで使う。
 - ③2種類以上の技を入れる。

展開

3 カラーコーンを目印に、技を組み合わせ、発表の練習をする。



- 「4つの技を組み合わせ、発表の練習をしましょう。」
- ◇赤は前転系、青は後転系、緑は倒立系、白はバランス系といったように、色と技を対応させる。
- ◇カラーコーンの組合せは、初めは教師が指定し、練習の仕方に慣れさせる。
- ◇グループで補助したりアドバイスしたりしながら協力して活動するよう声掛けをする。
- ◇慣れてきたら、グループで話し合っ、コーンの色を変えてもよいことを伝える。
- ◇グループで練習する中で、自分の能力に適したより良い表現を見付けるよう声掛けをする。

終末

4 他グループの演技の良い点を見付け、更に改善できるよう練習する。

- 「どんなところが良い表現といえますか。」
- ◇なめらかな一連の動きになっている表現、種類の異なる技を組み合わせている表現に着目させる。

【場の設定】

- ・児童の人数、学校のマットの数によって、グループの数を調整する。

(例) 30人学級→6人×5グループ

カラーコーンの並び順は、まず教師が指示し、慣れてきたら児童に考えさせる。

条件を提示する。
(例)・技は4つ入れる。
・マットの端から端まで使う。
・同じ色は2回まで。

(スタート)

自分の力に合ったより良い表現活動にするため、この活動では、習熟度別のグループ編成が望ましい。

【技の種類とカラーコーンの例】

コーンの色	種類	技の名前
▲	前転系	前転、大きな前転、開脚前転、伸膝前転
▲	後転系	後転、大きな後転、開脚後転、伸膝後転
▲	倒立系	肩倒立、補助倒立、倒立前転、側方倒立回転、倒立ブリッジ、ロンダート
△	バランス系	片手バランス、水平バランス、腕立て、V字、V字バランス、ブリッジ、足上げブリッジ