学習活動例　体育 第３学年　 　　　　　　　　　　　　【学習指導要領との関連　新B(2)　現行B(3)】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 題材名 | 器械運動  「跳び箱運動」　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　本時６／８時間 | |
| 本時のねらい | | 本時の授業で育成を目指す  プログラミング教育の資質・能力 |
| 技のポイントを考えて練習方法を工夫し，台上前転ができる。 | | B1：課題解決の過程で，細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりすること。 |
| 【関連する資質・能力】 |
| ―――― |
| 本時のねらいとプログラミング教育とのつながり | | |
| 本時の学習では，細かく分けて順序立てたり必要な情報を組み合わせたりするというプログラミングの順次の考え方を取り入れ，台上前転の動きを細かく分けて，自分の課題を解決しようとする活動に取り組む。この活動により，技のポイントを意識しながら練習しやすくなり，本時のねらいを効果的に達成できると考える。 | | |
| 準備物 | ワークシート（W3-3） | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| プログラミング教育に関する活動の流れ  （45分） | | ●教師の指示  ※教師の支援  ◇指導上の留意点 |
| 導入 | １　準備運動を行い，本時のめあてを確認する。 | ●「今日は，台上前転の技のポイントを考えて練習していきます。」 |
| 展開 | ２ 技のポイントを確認し，ワークシートに記入する。  ３　練習する。  (1)　ペアで互いの動き見合いながら練習する。  (2)　互いにアドバイスする。  (3)　自分が気を付けるポイントをワークシートで確認し，練習を行う。 | ●「台上前転の動きを成功するためのポイントに分けてみましょう。どんなポイントがありますか。」  ※台上前転の５つのポイント「両足で強く踏み切る」「腰を高く上げる」「あごを引き，後頭部をつける」「へそを見て，背中を丸め回転する」「両膝を曲げてピタッと着地する」を順に動作しないと技が完成されないことに気付かせる。  ◇５つのポイントで，自分がどの部分を中心に練習する必要があるのかを考えさせる。  ●「動きを分けて考えると，練習するところがはっきりしますね。苦手なポイントを中心に練習しましょう。」 |
| まとめ | ３　本時の学習の振り返りをする。 | ●「今日の授業のように，技のポイントごとに動きを細かく分けると，練習するべきところが分かりやすくなりますね。技のポイントを順番にクリアすれば，台上前転ができますね。」 |
| 【本時と前後する学習活動】 | | |
| 第５時　マット等を活用し，自分の課題に合った練習をする。  第６時（本時）  第７時　前時の技のポイントを生かし，練習をする。 | | |

★ワークシート（W3-3）の解答例・使い方

体育学習カード　　　　　　　　とび箱（台上前転）

組　名前

◎めあて

技のポイントに気をつけ，台上前転ができるようになろう。

◎台上前転のポイントを知ろう。

④へそを見て，背中を丸め回転する

1. 両足で強くふみ切る

②こしを高く上げる

③あごを引き，

後頭部をつける

⑤両ひざをまげて，ピタッと着地する

５つのポイントをキーワード化する等，児童の実態に合わせて記入させる。

（例）①強いふみ切り

　　　②こしを高く

③あごを引く

④へそを見る

⑤ピタッと着地　等

◎自分の動きをチェックしよう。

|  |  |
| --- | --- |
| 気をつける技の  ポイントの番号 | 気をつけること |
| (例)  　　③  　　⑤ | （例）  頭のてっぺんをつけていたことに気づいたので，もっとあごを引いて，後頭部をつけるようにする。  着地で手をついてしまうので，ひざを曲げて，動かないようにする。  ５つのポイントの中で，どの動きに改善が必要かを考えさせるようにする。 |

◎ポイントに分けて練習したことで気付いたことやうまくできたことを書いてみよう。

|  |
| --- |
| （例）ポイントにわけたことで，れんしゅうするところがわかった。  　　　自分がどこのポイントでできなかったのかが，よくわかった。 |