
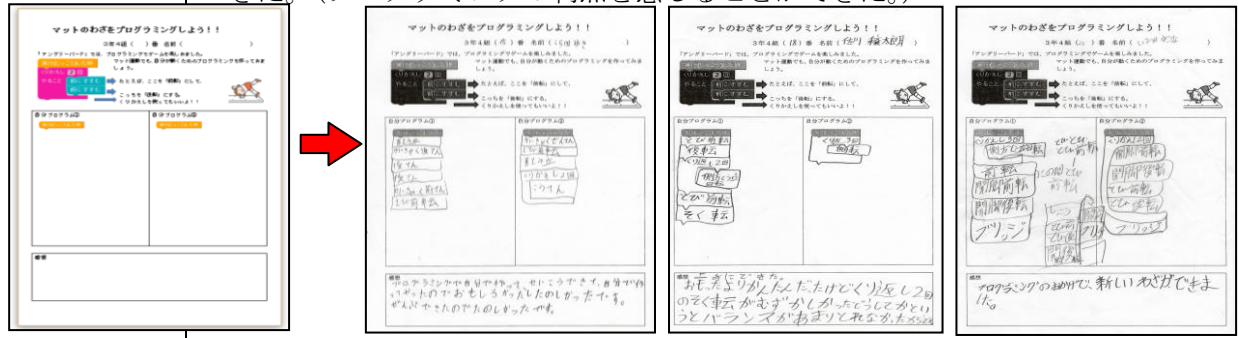


<p>教科 単元名</p>	<p>体育科 第3学年「器械運動 ～ マット運動～」</p>		
<p>教科の目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・回転系や巧技系の基本的な技をできるようにする。【知識・技能】 ・自己の能力に適した課題を見付け、技ができるようになるための活動を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。【思考・判断・表現】 ・運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】 		
<p>プログラミングソフト</p>	<p>アンプラグド (ただし、Hour of Code の“古典的な迷路『Angry Bird』”を事前に行っておく。)</p>		
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・アンプラグドでのマット運動の授業を行う前に Hour of Code の“古典的な迷路『Angry Bird』”を学んでおくことで、プログラミング的思考を自然に学ぶことができる。 ・あらかじめプログラミング的思考を学んでおくことで、マット運動で自分が習得した技を連続で行うことを自分自身でプログラミングし、体験をすることができる。 		
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が自分で自分の動きをプログラミングして楽しむことができていた。 ・自己の能力に適した課題を、プログラミングを通して客観的に考えを持つことができ、連続技に挑戦しようと頑張る姿が見られた。【思考・判断・表現】 ・マット運動に進んで取り組み、友だちのプログラミングから刺激を受けたり、認めたりすることができていた。【学びに向かう力、人間性等】 ・PC 中のプログラミングされたキャラクターはいつまでも疲れることなく、動くことができるが、人間が同じことをすると当然疲れるということに気づくことができた。(プログラミングの利点を感じる事ができた。) 		
<p>課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・3年生はマット運動の技と初めて出会う。(低学年では、マットを使った運動遊び) そのため、基本的な技を一つ一つ丁寧に教えていく必要がある。プログラミングを使った連続技等の発展的な学習を進めるには余裕のある時数確保が必要となる。(事前に1時間 Hour of Code の“古典的な迷路『Angry Bird』”を行う時間をとり、体育でのマット運動は計8時間だったが最後の2時間をプログラミング学習と絡めた学習の時間とした。) 		