

# 第4学年 体育科（プログラミング教育）学習指導案

## 1 単元名 目指せ！ロングジャンパー！

### 2 単元の目標

- 走り幅跳びの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、短い助走から強く踏み切って遠くへ跳ぶことができる。 (知識及び技能)
- 自己の能力に適した課題を見付け、動きを身に付けるための活動や競争の仕方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。 (思考力・判断力・表現力等)
- 走り幅跳びに進んで取り組み、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、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。 (学びに向かう力、人間性等)

### 3 本時の目標と展開

#### (1) 目標

それぞれの局面でのポイントを意識し、それらを組み合わせて自分の跳躍をつくることができる。

#### (2) プログラミングを取り入れる効果

幅跳びの動きを4つに分解することで、より遠くへ跳ぶために必要なことや自分の課題を見付けやすくする。さらに、目的のために必要な条件を考え、それらを組み合わせて1本の跳躍にまとめることが、プログラミング的思考の育成につながる。

#### (3) 展開

時間	学習活動と子どもの姿	評価	教師の支援
5分	1 前時までの学習を振り返り、本時のめあてを確認する。		
	それぞれの動きを組み合わせて、マイ・ジャンプをつくろう		
15分	2 自分の課題に合わせた場で、より遠くへ跳ぶための動きを考え、練習する。 ○同じ場を選んだ児童同士で、お互いの動きを見合い、アドバイスし合う。 ○カードに動きのポイントを記入する。	○自己の課題に応じた練習の場を選んでいるか。 ○自分や友達の動きを見て考えたことを伝えているか。	○これまでの学習を振り返り、本時のめあてを確認する場を設けることにより、見通しをもって活動できるようにする。 ○タブレット等を活用し、児童にお互いの動きや手本の動きと比較するよう指示することにより、自分の理想の動きを探究できるようにする。
20分	3 これまで練習してきた動きを組み合わせ、自分の跳躍をつくる。 ○カードを動きの順に並べ、各局面での動きのポイントを意識して跳躍する。	○それぞれの局面でのポイントを意識して跳躍しようとしているか。	○動きのポイントを書いたカードを一行に並べるよう指示することにより、思考を整理するとともに、それぞれの動きをつなぎ合わせて一つの跳躍にすることを意識しやすくする。
5分	4 本時の振り返りをする。		

### 4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	各運動局面で遠くへ跳ぶための動きのポイントを考え、それらを組み合わせて自分の跳躍をつくることができた。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	タブレットで撮影した動画等を活用し、自分の動きを客観的に見て意識すべきポイントを見付けられるようにする。

# 実践事例報告【第4学年 体育科】

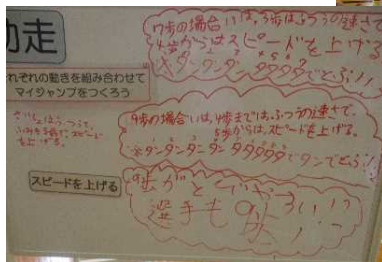
## 1 授業の様子



子どもたちは、「助走」「踏み切り」「空中姿勢」「着地」の4つのカードに、それぞれの局面で自分が意識したいことを書き込んでいった。  
本時では、完成した4つのカードを順番に並べて「マイ・ジャンプ」をつくり、分解した4つの動きを一つにつなげる活動を行った。



個々の課題に応じた練習の場面では、同じ場を選んだ児童同士でタブレットを用いてお互いの動きを撮影し合ったり、手本となる動画と見比べたりして課題の解決に取り組んだ。  
それぞれの場に設置したホワイトボードには、子どもたちが自分なりに考えたポイントを書き込んでいった。その時間での共有だけでなく、次の時間にその場を選んだ児童がそれを参考にして自分の跳躍に生かしている場面も見られた。



本時のまとめとして、カードに書き込んだそれぞれの場面での動きを一つの跳躍につなげ、「マイ・ジャンプ」を完成させた。跳躍の後には見えていた子どもたちがアドバイスを送る姿や、自分が書き込んだカードを見返して上手くいったポイントといかなかったポイントを確認する姿が見られた。



## 2 子どもの反応（※子どもたちの感想）

- ・「空中姿勢で腕を振り下ろしたり、強く踏み切ったりするとたくさん跳べて、嬉しかったです。」
- ・「決まった歩数で踏み切りまで走るように意識しました。」
- ・「助走の歩数やスピードを意識したら、最初が155cmだったのに今日が250cmで95cmも伸びました。」
- ・「記録は伸びなかったけど、手を振り下ろすことができ嬉しかったです。」



## 3 授業の成果と課題

運動局面を4つに分解することで、「より遠くへ跳ぶ」ためにはどのような動きをすればよいかを考えやすくなっていったように感じた。また、それぞれの練習の場を回り、子どもたち同士で試行錯誤しながら各局面に必要なことを考え、一本の跳躍をつくり上げていく姿から、プログラミング的思考を働かせることができていると感じた。

1つの場に2台ずつタブレット端末を配布し、1台は手本となる動画の再生に、もう1台は児童の動きの撮影用に使用したことで、児童は自分の動きを客観的に見たり、手本と比較して改善点を見付けたりすることができていた。また、児童同士で撮影し合うことで、自然と対話が生まれ、主体的に学習を進められていたように思う。

一方で、今回はプログラミングソフトを使用するのではなく、遠くへ跳ぶために考えた条件を自分の体で体現する活動であったため、そこに個々の技能差が反映されてしまうところに課題を感じた。また、一度に複数の動きを意識しながら跳躍を行うことは、4年生の段階では少し難しかったように思う。教科の特性上、日常的に取り入れやすいアンブラグドでの実践を試みたが、今後は発達段階に応じた実践の工夫や、子どもの思考と動きをつなぐ手立てを考えていきたい。