

# 小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	体育「器械運動（マット運動）」
学年	小学校第6 学年
目標	連続技の順序を可視化し、お互いの考えを共有しながら試行錯誤することで、よりよい演技構成を考えることができる。
教材タイプ	C S アンプラグド
環境	ボード（ペア（2～3名）に1セット）、i P a d（2台：自分の技を確認するため）
都道府県	鳥取県
実施校	鳥取市立浜村小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>つなぎの技を入れた連続技の種類と順序について、ペアで話し合いと練習を繰り返し、シンクロさせて行う連続技がより美しく力強くなる演技構成を考えよう。</li> </ul> <p>2 学習活動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ウォーミングアップを行い、基本の技の練習をする。（個人）</li> <li>連続技の種類、順番等を決めるため、ペアで話し合いと練習を繰り返す。（ペア）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;児童の様子&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>お互いの得意な技や演技全体の流れを確認しながら、ボードを効果的に活用して意欲的に取り組む姿が見られた。</li> <li>10秒前の様子を自動再生するよう設置されたi P a dを活用し、自分たちの演技の様子を確認することで、各自で課題意識をもって主体的に学習に取り組む姿が見られた。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>グループ（10名程度）の中で、すべてのペアが発表する。</li> <li>学習を振り返る。（全体）</li> </ul>
成果と課題	<p>&lt;成果&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>連続技や技と技のつなぎの演技の順序が可視化されることでペアの話し合いが活発に行われ、演技の練習と構成の作成を繰り返すことができ、自分たちの意図する演技を考えることができた。</li> <li>お互いの演技を見ることで、意欲を引き出すとともにそれぞれのよさを次回の自分たちの演技構成の参考にしようとする意欲が見られた。</li> </ul> <p>&lt;課題&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>引き続き、授業のねらいに合うように運動量の確保と連続技の種類と順序等について話し合う場面をバランスよく設定することが大切である。</li> <li>今後はコンピュータを用いたプログラミング教育にも取り組んでいく。</li> </ul>

