

## 第3学年 体育「フラッグフットボール」

より良い方法を考え最適な作戦を選択する。

### 1 単元について

#### ■目標

- 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようになる。(知識及び技能)
- 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようになる。(思考力、判断力、表現力等)
- 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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ようになる。(学びに向かう力、人間性等)

#### ■プログラミング教育の視点

- ゾーンごとに分けて考えた動きをカード化し、そのカードを組み合わせて作戦を考えることでプログラミング的思考を育む。
- 攻撃の内容や点数を記録し、振り返ることで、試行錯誤しながら継続的に改善できるようにする。

### 2 指導計画

時間	主な学習活動	プログラミング教育の視点に立った留意点
1	●ルールの確認をする。 ●試しのゲームを行う。	
2	●1点ゾーンの動きを共有する。 ●ゲームを行う。	○ゾーンごとに分けて動きを考え、その動きをカード化する。
3	●スタートゾーンでのスタートの仕方を確認する。 ●ゲームを行う。	○ゾーンごとに分けて動きを考え、その動きをカード化する。
4	●作戦を組み合わせてゲームで試してみる。 ●リーグ戦を行う。	○動きを組み合わせてたくさん作戦を作る。
5 (本時)	●たくさん得点できる作戦を選ぶ。 ●リーグ戦を行う。	○攻撃の内容や点数を記録し、振り返る。
6	●自分のチームが得意な作戦を見付け、試合で実践する。 ●リーグ戦を行う。	○攻撃の内容や点数を記録し、振り返る。

### 3 本時について

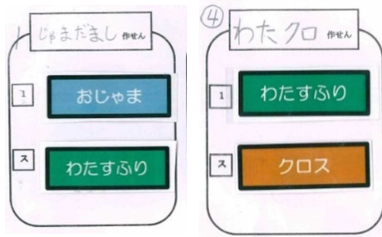
#### ■目標

- 今まで組み合わせてできた作戦の中から、たくさん得点が取れる作戦を選ぶことができる。

#### ■プログラミング教育の視点

- たくさん得点を取るために、より良い方法を考え最適な作戦を選択する。

## 4 本時の流れ

	●主な学習活動	○支援・留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	●本時のめあて、学習の流れを確認する。	○学習内容の見通しがもてるように、掲示資料を基に本時の学習の流れを伝える。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     たくさんとく点できる作せんをえらぼう。                 </div> ●準備運動を行う。 ●ゲームにつながる運動を行う。 ・しっぽ取りおに	○相手がいらない所を見つけて走り込む動きや、フラッグを取る動きを高めさせる。
展開	●ゲーム①の作戦を考える。  ●ゲーム①を行う。  ●振り返りをする。  ●ゲーム②の作戦を考える。   ●ゲーム②を行う。	○今まで作った作戦の中から、どの作戦を選択して攻めるかを考えさせる。 ○友達と声を掛け合って試合をしている児童を称賛する。 ○どんな作戦で4点を取ることができたかを発表させる。 ○第1ゲームや相手の動きを振り返り、第2ゲームの作戦を立てさせる。 ☆今まで組み合わせてできた作戦の中から、たくさん得点が取れる作戦を選ぶことができる。 （思考力、判断力、表現力等・カード） ★たくさん得点を取るために、より良い方法を考え最適な作戦を選択する。（観察） ○第1ゲームに比べ、得点がたくさん取れるようになったチームを称賛する。
	まとめ	●学習カードを記入する。 ●本時の学習を振り返る。  ●整理運動をする。