

교수-학습 지도안

교과 : 체육		일시 : 1학년 1~5반		장소 : 운동장		교사 : 심○선	
단원명	플라잉디스크 (얼티미트)					차시	16/30
학습 목표	○ 얼티미트 경기를 알고리즘적 순서에 의해 운영할 수 있다. ○ 플라잉디스크를 이용한 영역형 경쟁활동을 할 수 있다.					대상 학급	
						1학년 1~5반	
학습 모형	스포츠 교육 모형			준비물	팀조끼, 플라잉디스크, 초시계, 호루라기		

과정	교수-학습 활동		시간 (분)	자료 및 유의 사항
	교사	학생		
도입	동기 유발	○ 학습목표 확인	5	활동지 준비
	학습 준비	○ 경기팀과 심판팀을 구성한다.		
전개	-경기장 준비 -역할별로 알고리즘알 기	▷ 사건(작품)분석 알고리즘 작성 - 경기의 전반적인 순서를 세분화하고 표를 작성하여 진행할 수 있도록 한다. ▷ 알고리즘을 이용하여 팀별로 얼티미트 게임 하기 - 게임을 하는 팀은 각 전술의 알고리즘적 순서도를 머릿속에 익혀 실전에 활용한다. - 경기를 운영하는 팀은 경기의 전반적인 순서와 각종 룰을 어겼을때의 조치사항에 대하여 기억하고 운영한다. ▷ 알고리즘을 이용하지 않을 때 나타날 오류 분석하기 - 알고리즘으로 행하지 않을 경우 게임을 하는 팀은 전술에 미치는 영향에 대하여 알아본다. - 경기를 운영하는 심판팀은 각종 룰에 대하여 알고리즘적 순서로 진행하지 않을 경우에 나타나는 사항들을 기록한다.	35	팀별 활동기록지
정리	-경기장 정리 -기록지 제출	1. 알고리즘을 이용하였을 때의 경기 결과에 대해 토론 2. 기록지를 활용한 평가와 질문	5	활동질문지
	차시 예고	얼티미트 경기		