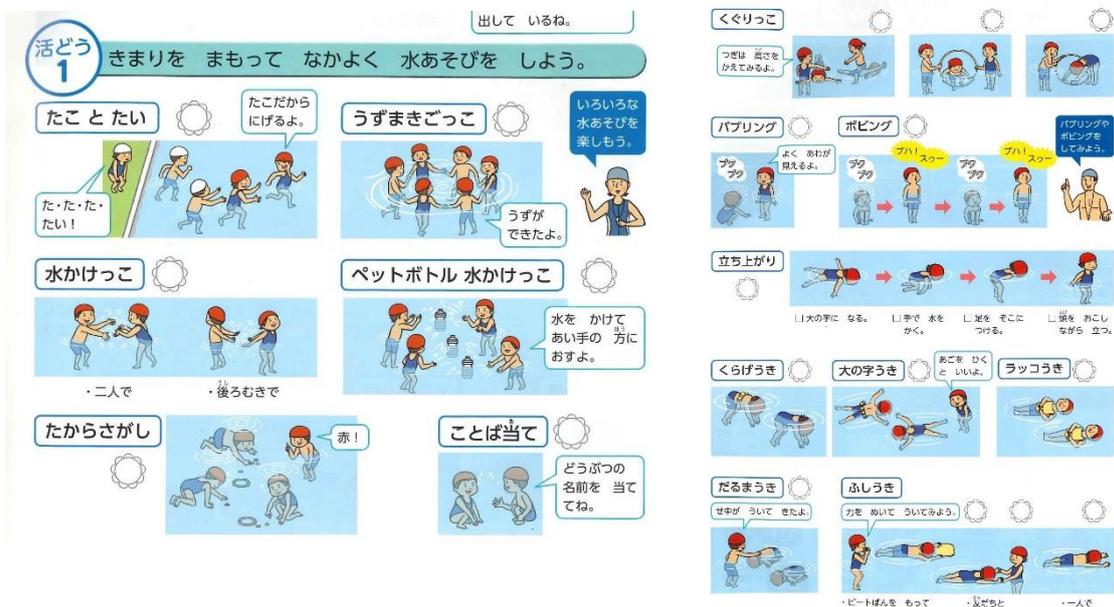


第2学年	単元名	水あそび
指導時間	時間	児童書掲載ページ P16~P19
<p>〈指導にあたって〉</p> <p>低学年の水あそびは、「水の中を移動する運動遊び」及び「もぐる・浮く運動遊び」で構成され、水につかって歩いたり走ったり、水にもぐったり浮いたりする楽しさに触れることができる運動遊びである。また、中学年の水泳運動につなげるために、水遊びの楽しさに触れ、不安感を取り除き、水の心地よさを味わうことから始めて、水の中を移動すること、もぐる・浮くことなどの基本的な動きを身に付けるようにすることが求められる。水遊びを楽しく行うために、順番やきまりを守り、安全に気を付けて仲良く運動遊びをすることも大切である。</p>		
<p>〈学習指導過程〉</p> <p>事前指導</p> <ol style="list-style-type: none"> ①児童書を使い、「水あそび」のイメージを持たせる。 ②プールの使い方・水泳学習の危険性などを伝える。 ③着替えや笛の合図、バディの組み方などを伝える。 <p>○第1～4時</p> <p>「やってみよう」→「きまりをまもってなかよく水あそびをしよう。」</p> <ol style="list-style-type: none"> ①学習のめあてと水泳学習のルール等を確認する。 <div data-bbox="263 1227 1236 1496" data-label="Image"> </div> <ol style="list-style-type: none"> ②「やってみよう」で水に慣れる。 <div data-bbox="263 1568 1268 1825" data-label="Image"> </div>		

③水かけっこ・たからさがし等の活動①を行う。基本的にバディを組み、友だちの動きを見ながら活動を行う。



③気づいたことやできるようになったことを友達と伝え合う。

教員は、動きのポイントを見つけることができるような発問をする。

例：「力を抜いて浮くことができていた人は誰かな」

「〇〇さんは、水から出たときに、どんな風に息を吸っていたかな」

④共有したポイントを確認して、もう一度活動①を行う。

⑤ふり返りを行う。

・本時のまとめや動きのポイントを振り返る。

各時間の事後指導

低・中・高学年のレベルにあった難易度の水泳学習カードを用意する。水泳の時間でできたところにシールを貼ることで、学習の到達度や次時の目標が見えるようにしておく。

○第5～8時「やってみよう」→「いろいろな水あそびをくふうしよう。」

① やってみようで水に慣れる。

② 活動①から2つ程度行う。

③ 活動②を行う。児童に、これまで活動①で身に付けた動きを使って、どんな遊びができるかを考えさせる。

④よい動きの友達を見て、気付いたことを伝え合い、共有する。

「〇〇さんの動きのよいところはどこかな？」などよい動きの児童を紹介する。

活動内容の人数や用具を変えたり、増え鬼や氷おになどのルールを変えたりしても楽しくなることを助言する。

⑤共有したポイントを意識して、もう一度、活動②を行う。

⑥ふり返りを行う。

- ・友だちと水あそびを通して感じたことやよかったところを発表する。



事後指導

児童書の花丸マークや水泳がんばりカードのできた動きにシールを貼り、どのくらい上達したか、何ができるようになったかを振り返る。また、「水あそび」の単元を通してできたこと・次年度の目標等を考える時間を1学期末に確保する。

〈活用して良かった点及び反省点〉

- 水泳学習では、教科書を持ってプールに行くことは難しいが、教室でイラストを見せながら遊びのイメージを持たせたり、A3に拡大、ラミネートしたりして提示しながら活動を行えたので、スムーズに活動することができた。
- つまづきや運動が苦手な児童が意欲的に取り組むことができるように配慮することや指導のポイントが指導書に明記しているのが良かった。