

- 1 日時 令和6年7月1日（月）第5校時（13：55～14：40）
- 2 場所 松野西小学校
- 3 単元名 アーティスティックスイミングに挑戦（水泳領域）
- 4 授業づくりに関する考え方
  - (1) 児童の実態と教材の特性

児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2年時には、北宇和郡で設定したいろいろな水遊びに取り組んでいる。アンケート結果で、ほぼ全員が「水泳が好き」と回答した。安心感のある中、浮く、もぐる、呼吸をするなどができるようになったことが分かる。 (知識及び技能)</li> <li>○ ゲーム領域の授業では、どんな場面でもチームで協力して話し合っ進めてきた。3・4年生合同の授業であるため、4年生がリーダーシップをとることも多かったが、その分、話をよく聞き、行動しようとする態度が育ってきている。 (思考力、判断力、表現力等)</li> <li>○ 家庭でできる水泳カードを使った取組では、多くの子どもが「がんばった」と回答した。その後のアンケートには、自分自身の技能の向上を感じているという感想を書いており、これから始まる水泳の授業に対する明確な目標をもっていた。 (学びに向かう力、人間性等)</li> </ul>	教材の特性	<p>中学年の水泳運動は、「浮いて進む運動」及び「もぐる・浮く運動」で構成されている。様々な方法で水にもぐる、浮く、呼吸するなどして、その楽しさや喜びを味わうことができる運動である。低学年の水遊びで培った、水中での基礎的な動き方を発展させ、け伸びや初歩的な泳ぎ、もぐる・浮くことなどの基本的な動きや技能を身に付けることをねらいとしている。低学年の水遊びで感じた楽しさや喜びを取り入れつつ、水泳運動の基本となるよい動きを習得できるようにする必要がある。</p> <p>今回扱う「水泳運動」は、目標となる動きの習得に向け、スモールステップでの学習やグループでの協働的な学習を進めることもできる教材である。ワークシートや単元計画の工夫により、教材や仲間、自分と深く関わることができる。また、目標となる動きを設定することで、学習の過程において、目標達成に向けた友達同士での自然な対話が生まれるだろう。さらに、習得した動きを基に発展技を作ることができるなど、子どもたちが自らの手で、自身の学びをコーディネートすることができる教材である。</p>
-------	--	-------	---

(2) 単元構想

ア 単元目標

- いろいろな浮き方やもぐり方、浮き沈みの仕方を知り、その動きを身に付けることができるようにする。  
(知識及び技能)
- 自己の課題を見付け、その動きを身に付けるための活動方法を選んだり、友達のよい動きを見付けて伝えたりすることができるようにする。  
(思考力、判断力、表現力等)
- 水泳運動に進んで取り組み、きまりを守って誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりしながら安全に気を付けて運動することができるようにする。  
(学びに向かう力、人間性等)

イ 本単元を通して育てたい児童像（ゴールイメージ）及び教師の願い

仲間と共に夢中になって活動する愛顔あふれる児童  
仲間とのつながりを感じながら水泳運動の楽しさを味わわせたい。また、水泳運動を多様に楽しむことを通して、それぞれができたと思える実感を味わわせたい。

(3) 単元計画

ア 研究の視点及び手立て

「教材とつながる」	「仲間とつながる」	「自分とつながる」
① 児童が夢中になって取り組むことができるようにするために、「できるようになりたい」と思える課題を設定する。	② 仲間と共にできる喜びを感じることができるようになるために、仲間と力を合わせて取り組む必要がある運動場面を設定する。	③ 自分の成長と課題を確認して次時への意欲を高めるために、振り返り活動を工夫する。

イ 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
ア いろいろな浮き方やもぐり方、浮き沈みの仕方を理解している。 イ いろいろな浮き方やもぐり方、浮き沈みをするができる。	ア 自己の課題を見付け、その動きを身に付けるための練習の場を選んでいる。 イ 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	ア 水泳運動に進んで取り組もうとしている。 イ きまりを守って運動したり、友達の考えを認めたりしながら、安全に水泳運動をしようとしている。

ウ 単元における指導と評価計画

時	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
学習の流れ	プールでのルールを知り、いろいろな技に挑戦しよう。 ○ 学習の見通しを持ち、課題となる技に触れる。	いろいろな技に挑戦しよう。 ○ 課題となる技に触れる。	協力して、みんなで、できる技を増やそう。 ○ 技カードを基に、グループでそれぞれの技の練習をする。			技をグレードアップさせ、コンビネーション技を考えよう。 ○ それぞれの技を振り返り、コンビネーション技を考える。	コンビネーション技の完成に向け、協力して練習しよう。 ○ 自己の課題に応じた練習を選択し、アドバイスを申し合いながら協力して活動する。	コンビネーション技の披露会をしよう。 ○ 披露会を運営する中で、自身と友達の成長を見付ける。
指導の工夫	プールにおける安全指導を行うとともに、課題となる技に触れさせる。子どもの「できるようになりたい」という気持ちを引き出す。	理想の動きと、今の動きを見比べ、ギャップを感じさせることで、学ぶ必要感を感じさせるとともに、学習意欲の向上につなげる。	第3時から第5時では、前時までの学習で直面した課題の解決に向け、グループごとに練習する。技カードを基に学習を進めるにあたり、振り返りの視点を示した振り返りシートをセットで配付する。練習途中で一度振り返りをさせることで、子ども同士で互いに高め合うことのできる、協働的な学習になるよう支援する。また、子どものつぶやきを基にしたアドバイス集を作成し、教室等に掲示することで、子どもの学習意欲向上を図る。			多様な動きを身に付けた子どもは、主体的な学習者となっているだろう。その姿やつぶやきを受け止め、コンビネーション技の考案について提案する。	コンビネーション技をグレードアップさせる時間とする。協働的な学びを充実させるために、掲示物や学習の流れを工夫する。	子どもの主体性を尊重して披露会の企画運営を子ども自身が進める。スポーツへの多様な関わり方に気付かせ、豊かなスポーツライフの実現の一助につなげる。
主な評価	知 ア（様態）	ア（様態）			ア、イ（挑戦状）	ア（様態）イ（技カード）	ア（様態）イ（技カード）	
思			ア、イ（様態）	ア、イ（様態）	ア、イ（様態）	ア、イ（様態、技カード）	ア、イ（発言・ICT）	
態	ア、イ（様態）	ア、イ（様態）	ア、イ（様態）	ア、イ（様態）	ア、イ（様態）			ア、イ（様態）

5 本時の指導 (7/8)

(1) 目標

- 自己の課題に応じた練習を選択し、友達とアドバイスをし合いながら協力して活動できるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 準備物

- 教師 笛、技シート、振り返りシート、曲
- 子ども キャップ、ゴーグル、タオル

(3) 展開

学習活動	○教師の働き掛け ・子どもの意識の流れ	□ 指導上の留意点 ■ 教師の支援・配慮 ◎ 評価規準(方法)【観点】
1 準備運動をする。	○ 全体で準備運動をしましょう。	□ 全体の様子を伺い、体調不良やけが等をしている子どもがいないか確認する。
2 めあてを確認する。	アーティスティックスイミングに向けて、友達と協力しながら技の練習をしよう。	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今日、あの技に挑戦するぞ。</li> <li>・ 友達のいいところを見つけるぞ。</li> <li>・ アーティスティックスイミングにつなげるぞ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 技カードを使って、技の確認をする。</li> <li>■ 入水前にめあてや技を確認することで、落ち着いて教師の話を聞けるようにする。</li> </ul>
3 水慣れをする。	○ みんなで水の中に入りましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水が冷たいな。</li> <li>・ コースロープを上手に越えたい。</li> <li>・ 回転ができるようになりたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ しっかりと水を浴びさせ、安全に入水できるようにする。</li> <li>■ け伸びや回転の苦手な子どもの支援をする。</li> </ul>
4 グループで練習をする。	○ グループで協力して、技の練習をしましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ できるようになった。</li> <li>・ ○○くん、こうするといいよ。</li> <li>・ どうしたらできるかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 技カード、振り返りシートをグループの近くに掲示し、意識を高めさせる。</li> <li>■ 各グループを見て回り、困難を抱えている子どもと他の子どもをつなぐ。</li> </ul>
5 グループで話し合う。	○ グループでお互いのよかったところやアドバイスをしましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ○○くんが、前よりも△△が上手になっています。</li> <li>・ ○○さんは、こうするともっとうまくいくと思います。</li> <li>・ 今日、グループのこの場面を練習しよう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ チームで協力して活動することの楽しさを味わわせるために、協力できているチームを褒めたり、模範的な子どもの動きを、取り上げて称揚したりする。</li> <li>■ グループで困っている友達はいないか投げ掛け、みんなで解決策を考えさせる。</li> <li>◎ 友達のよい動きを見付けたり、伝えたりすることができる。(発言)【思考力、判断力、表現力等】</li> </ul>
6 コンビネーション技を確認し、練習をする。	○ アーティスティックスイミングの練習をしましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ こんな工夫を取り入れようよ。</li> <li>・ ここをもっと練習しよう。</li> <li>・ 掛け声を入れたらそろろうよ。</li> <li>・ みんなを驚かせたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 次時が発表であることを知らせ、見通しを持って練習できるようにさせる。</li> <li>■ グループの中での役割を果たしている子どもや、上手に練習している子どもを褒めることで、自信を持たせ、グループで、協力して活動することの楽しさを味わわせる。</li> </ul>

7 次時の活動を知る。	○ 次の時間は、いよいよ発表会です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 楽しみだな。</li> <li>・ 笑顔で発表するぞ。</li> <li>・ 他の班の発表楽しみだね。</li> </ul>	□ 活動を振り返り、友達のよかった技や感想を発表するようにさせる。
8 西小タイムで振り返りをする。(フォームズ)	○ 今日の授業の振り返りをしましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ これまでの成果を発揮するぞ。</li> <li>・ もう少して完成しそうです。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ ICT 機器を活用し、自他のよい動きや改善点に気付かせたり、評価に生かしたりする。</li> <li>◎ 友達のよい動きを見付けて伝えることができる。(ICT)【思考力・判断力、表現力】</li> </ul>

(4) 本時の研究の視点

- ア 誰もが「できるようになりたい」と思う課題を設定し、水泳運動の楽しさを実感させることができたか。【教材とつながる】
- イ 仲間と力を合わせるが必要な運動場面を設定し、協働的な学びを充実させることで、仲間と共に「できる」喜びを感じさせることができたか。【仲間とつながる】
- ウ 子どもが自分の成果や課題を確認し、次時へと意欲を高めることができる振り返りの活動であったか。【自分とつながる】