

- 1 日時 令和5年7月7日(金) 第5校時(13:50~14:35)
- 2 場所 日吉小学校プール
- 3 単元名 日吉っ子忍術学園(水遊びコース)
- 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

子どもの実態	<p>児童(1年生男子3名 女子1名 2年生男子3名 女子2名)は、体を動かすことを好み、休み時間には、1・2年生が一緒になって鬼ごっこ等をして仲良く元気に遊んでいる。2年生が遊びをリードし、互いにルールを守って、伸び伸びと遊ぶことができる。</p> <p>○ 新体力テストにおいて、1年生は筋持久力、2年生は投力に課題が見られる。全ての種目において学年差、個人差が大きい、どんな運動にも前向きに取り組む、友達の真似をしたり、自分なりに工夫したりして、運動遊びを楽しんでいる。(知識及び技能)</p> <p>○ 体ほぐしの運動や固定施設遊びでは、2年生が1年生に体の動かし方を教え、1年生は素直にアドバイスを受け入れて、課題解決に取り組んだ。さらに、試行錯誤を繰り返すことで、自分たちで上手くいく方法を伝え合うことができた。</p> <p>(思考力、判断力、表現力等)</p> <p>○ 水の中で目を開けたり、バブリングをしたりする経験がない子どもが多い。水に慣れ親しむことに関しては個人差が大きい。学習のきまりを守り、学年を越えて仲よく運動遊びをすることができる。</p> <p>(学びに向かう力、人間性等)</p>	<p>「水遊び」の本質的な楽しさとは、水中を動き回ったり、もぐったり浮いたりすることの心地よさを感じることである。水中でいろいろな姿勢で歩いたり、もぐったり浮いたりすることで、水の特性を知り、水に慣れ親しむことができる。水遊びに取り組みながら、友達のよい動きを見付けて伝えたり、アドバイスを受けて自己の動きを改善したりすることで、仲間とのつながりを感じることができる教材である。</p> <p>そこで、子ども同士の活動を増やすことで、「する・みる・支える・知る」を実感できる単元構想を考えた。水が苦手な子どものことを考慮し、スモールステップで学習を進めることで、学習意欲や課題解決意欲を高めようと考えた。単元の最後には、身に付けた技の中から発表したい技を決め、披露することで、成長を実感させ、次の学習への意欲を喚起させたい。</p>	教材の特性
--------	---	--	-------

(2) 単元構想

ア 単元目標

- 水遊びの楽しさに触れ、息を止めたり吐いたりしながら、いろいろな姿勢で水に浮いたりもぐったりする方法を知り、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)
- 自分が楽しく運動できる場や遊び方を工夫したり、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)
- 水遊びに進んで取り組み、順番や決まりを守って誰とでも仲良く運動したり、安全に気を付けて運動したり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 本単元で身に付けさせたい力の系統表

	低学年 (水遊び)	中学年 (水泳運動)	高学年 (水泳運動)
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ○ 水中でいろいろな姿勢で歩いたり、自由に方向や速さを変えて移動したりすることができる。 ○ 息を止めたり吐いたりしながら、いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ け伸びや浮いて呼吸をしながら、初歩的な泳ぎをすることができる。 ○ いろいろなもぐり方をしたり、背浮きの姿勢で浮いたり、簡単な浮き沈みをしたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ クロールや平泳ぎでは、手や足の動きに呼吸を合わせて続けて長く泳ぐことができる。 ○ 背浮きや浮き沈みをしながら続けて長く泳ぐことができる。
力、思考力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ○ 水中を移動する運動遊びや浮く・もぐる運動遊びの簡単な遊び方や場を選ぶことができる。 ○ 友達のよい動きを見付けて伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己の課題を見付け、水中での動きを身に付けるために活動を選ぶことができる。 ○ 友達のよい動きを見付けたり、課題解決のための動きのポイントを伝えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自己の能力に適した課題の解決の仕方を工夫することができる。 ○ 仲間の動きのよさを伝えたり、動きのポイントや仲間の課題に適した練習方法を伝えたりすることができる。
力、学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り、誰とでも仲よく運動することができる。 ○ 安全に気を付けて運動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動に進んで取り組み、きまりを守り、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすることができる。 ○ 安全に気を付けて運動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 運動に積極的に取り組み、助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたりすることができる。 ○ 安全に気を配って運動することができる。

ウ 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遊びの楽しさを味わわせたい。また、水遊び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体験させたい。

(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」		イ 評価規準		
		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、「できるようにしたい」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するために、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 振り返り活動を工夫し、自分の成長と課題を確認することで、次時への意欲を高める。	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度			
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	9
主な評価	学習の流れ	<p>プールのおきてを知り、移動の術を身に付けよう。</p> <p>○ 学習の進め方を知り、見通しを持ち、水の中を移動する。【視点③】</p>	<p>忍法エビカニぶくぶくの術を身に付けよう。</p> <p>○ 水中ダンス・じゃんけんなどをして元気よく遊ぶ。【視点①】</p>	<p>動物変化の術を身に付けよう。</p> <p>○ 動物のまねっこ遊びをする。【視点②】</p>	<p>水に浮く術を身に付けよう。</p> <p>○ 浮くための動きを工夫して元気よく遊ぶ。【視点①】</p>	<p>水中移動の術を身に付けよう。</p> <p>○ フラフープくぐりやビート板をして楽しく遊ぶ。【視点②】</p>	<p>日吉っ子忍術披露会をしよう。</p> <p>○ できるようになった技を披露する。【視点③】</p>			
	知	ア(様態)	ア(映像)		ア(映像、一覧表)	イ(映像、一覧表)				
	思				イ(映像、一覧表)		ア(映像) イ(発言)			
態		ア、イ(様態)			イ(映像、一覧表)			ア、イ(ワークシート)		

5 本時の指導 (7/9)

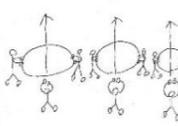
(1) 目標

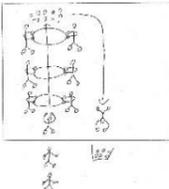
- 素早いフラフープくぐりの術のやり方を工夫し、工夫できたことを友達に伝えられるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 準備物

- 教師 笛、バンダナ、フラフープ、ゴムボール、バケツ、ラジカセ タブレット端末
- 子ども キャップ、ゴーグル、タオル、ワークシート

(3) 展開

学習活動	○教師の働き掛け ・児童の意識の流れ	□ 指導上の留意点 ■ 苦手な子供・意欲的でない子供への支援・配慮 ◎ 評価規準 (方法) 【観点】
1 入水の準備をする。 ・ダンス	体をしっかりほぐそう ・今日はどんなことをするのか。 ・大プールで泳ぎたいな。 ・石拾いゲームでたくさん取りたいな。	□ ダンス曲に合わせて全身運動を行い、安全に運動できるようにする。 ■ 水に顔をつけることへの抵抗を少なくするために、顔からシャワーを浴びるようにする。 □ 学習の約束ごと (プールのおきて)を確認する。
2 水慣れをする。 ・ぶくぶくの術 ・えびかこの術 ・動物変化の術 ・くらげ浮きの術 ・だるまうきの術	水と仲良くなろう ・今日は水が冷たいな。 ・顔を長くつけれるようになってきたよ。 ・うまくもぐれるようになったよ。 ・仲間と協力してがんばるぞ。 ・水の中をスムーズに動けるよ。	□ 楽しい雰囲気の中で遊べるように、ダンス曲を流しながら、今までに行った忍術も取り入れ、必要な部位をしっかりほぐすようにする。 ■ もぐらたたきゲームを取り入れ、もぐることを苦手にする児童の水への抵抗を少なくする。
3 学習のめあてを確認する。 	素早くフラフープをくぐる方法を考えよう ・早くくぐるにはどうしたらいいかな。 ・手を使うとうまくいったよ。 ・バタ足を試みよう。 ・〇〇さんのようにくぐってみたいな。 ・たくさんぶくぶくするとうまくいったよ。 友達(他のグループ)に伝えよう。 ・深くもぐると、うまくくぐれるよ。 ・ぶくぶくをたくさんすると、たくさんもぐれるよ。	□ 1年生と2年生の3人グループで、2人がフラフープを持ち、1人がフラフープを素早くくぐるようにアドバイスさせる。 □ チームで協力して活動することの楽しさを味合わせるために、協力できているチームを褒めたり、模範的な児童の動きを、取り上げて称揚したりする。 □ 練習の時間を設ける。 □ グループの中での役割を果たしている児童や、上手に練習している児童を、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。 □ 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。 ■ フラフープをくぐれない児童には、フラフープの高さを調節するよう促す。 ◎ 友達のよい動きを見付けたり、伝えたりすることができたか。(発言) 【思考力、判断力、表現力等】

4 3で見付けた忍術を習得するコツを参考にして、ゲームをする。 	師匠からの挑戦状に受けてたとう。 ・みんなで協力して、できたな。 ・とても楽しく取り組めて良かったな。 工夫できたことをグループで確認しよう。 ・たくさんフラフープをくぐったよ。 ・次々、挑戦したよ。 ・みんなのために、我慢して頑張ったよ。	□ ゲームのルールを説明する。 ・フラフープをくぐって、ゴムボールを拾い、かごに入れて元の場所に戻る。 ・1個目のフラフープをくぐった先に赤と黄色、2個目に緑色と青色、3個目に白色、それぞれゴムボールを置く。 ・くぐったら、1個、ゴムボールを取れるようにする。 ・赤と黄色が1点、緑と青が2点、白が3点とする。
5 活動を振り返る。	今日の活動を振り返ろう ・次は、もっと早く、フラフープをくぐったり、石を拾ったりできるようになりたい。 ・〇〇さんのように、うまくできるようになりたい。 ・フラフープくぐりの術レベル2ができた。	□ 友達と協力、工夫して取り組ませる。 □ 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。 ◎ 友達のよい動きを見付けて伝えることができたか。(発言) 【思考力・判断力、表現力】
6 次時の活動を知る。	次は、ビート板の術をしよう。 ・次は、ビート板を頑張るぞ。 ・また、協力するぞ。 ・ビート板、できるかな。	□ 次時の活動の予告をする。

(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、水の中で動きたくなるような楽しい基礎感覚作りを体験させることができたか。 【教材とのつながる】
- 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 児童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】

(5) ふりかえりカード

みずあそび 9

めあて ひよっしこにんじゅつひろukaiをしよう なまえ

きょうしたこと

- ぶくぶくのじゅつ えびかにのじゅつ どうぶつへんげのじゅつ くらげのじゅつ
- だるまうきのじゅつ ふらふうぶくぐりのじゅつ びいとぼんのじゅつ

ふりかえり (よくできた◎ できた○ あまりできなかった△)

ともだちのよいごきをみつけたり、かんがえたりしたことをともだちにつたえることができた。	
なかよくあんぜんにみずあそびをすることができた。	

かんそう

(6) 挑戦する技の一覧表

にんじゅつがくえんからのしれんなまえ1年

わ び	ぶくぶくのじゅつ	えびかにのじゅつ	どうぶつへんげのじゅつ	くらげのじゅつ	だるまうきのじゅつ	ふらふうぶくぐりのじゅつ	びいとぼんのじゅつ
イラスト							
レベル1	すいちゅうではなからいきをはく。	バフリングをしなからレベル2をする。		じぶんでかんがえたうまかたをする。	あしをつきながらくりかえしたるまうきをする。	ふらふうぶをうまかくぐる。	びいとぼんをつかって、10めえとるすすむ。
レベル2	すいちゅうにはなをつかまずにもぐる。	レベル2をくりかえす。	じぶんのかんがえたとどうぶつのまねをしなからいどうする。	「くらげうき」でちびよううく。	りょうあしをかかえてうく。	3つのふらふうぶをくぐる。	びいとぼんをつかって、5めえとるすすむ。
レベル3	すいめんにかおをつける。	もぐったあとプールの子をけてかおをたす。	ばんごんのまねをしなからいどうする。	「ふしうき」でちびよううく。	いっしゅんでもりょうあしをかかえてうく。	2つのふらふうぶをくぐる。	らっこうきで1ばんかんうく。
レベル4	こしまですいちゅうにいれる。	すいちゅうにあたまのさきまでもぐる。	もぐらのまねをしなからいどうする。	かべをもって「ふしうき」をする。	かたあしをかかえる。	1つのふらふうぶをくぐる。	びいとぼんにつかまって1ばんかんうく。