

単元名 水遊び「水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び」

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○水中を動き回ったり、水中で目を開けたり、息を吐いたり、水に浮いたりして楽しく遊ぶことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

○水の中で体を動かしたり、ふかふか浮いたりすることが楽しい運動である。

2 単元目標

(1) 関心・意欲・態度

○友達と仲良く協力したり競争したりして、楽しく水遊びをすることができる。

○プールにおける学習の約束を守り、安全に気を付けて水遊びをすることができる。

(2) 思考・判断

○浮く・もぐる遊びの遊び方を工夫することができる。

○いろいろな姿勢での浮き方や水面上での呼吸の仕方がわかる。

(3) 運動の技能

○水の中での感覚を味わい、水中で自由にもぐったり、浮いたり、呼吸をしたりして遊ぶことができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習具 活体 動の に評 お価 け規 る準	①水遊びに進んで取り組もうとする。 ②順番を守ったり、きまりや約束を守ったりして、仲良く安全に水遊びをしようとする。 ③安全に気を付けて水遊びをしている。	①いろいろな水遊びの行い方を知っている。 ②自分の力に合った遊びを選んでいる。 ③いろいろな遊び方を工夫している。	①水の中で、息を吐いたり、目を開けたりすることができる。 ②水に浮いて、立つことができる。 ③け伸びや、ばた足の動きができる。

4 指導計画と評価

	1・2	3・4	5・6	7・8	9・10
20	オリエンテーション ○学習の進め方を知る	用具準備, 健康観察, 準備運動, シャワー, バディの確認, ねらいの確認 — <水に慣れる遊び> — ○動物のまねっこ遊び, 鬼ごっこ, リレー遊び, 流れるプール遊び 等			
40	○プール使用の約束事を確認する	— <浮く・もぐる遊び> —			
60		○水中ジャンケン ○にらめっこ ○石拾い 等	○輪くぐり ○ブクブク・ペア 等	○伏し浮き ○け伸び ○ばた足 等	○水遊び大会 ○学習のまとめ
80	○電車ごっこ, 鬼ごっこ	人員確認, 健康観察, 整理運動, 用具の始末, 学習のまとめ, シャワー			
評価	ア② イ①	イ③ ウ①	イ①④ ウ①②	ア① ウ①②③	イ②③ウ②③

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○1年生で学習した水遊びを毎時間の始めに行い、全員が十分に水に慣れ親しんでから、浮く・もぐる遊びへとつなげていく。また、浮く・もぐる遊びでは、水中にもぐること～水中での呼吸のコントロール～浮くことを段階を追って、教師の示した遊びの中で身に付けられるようにする。

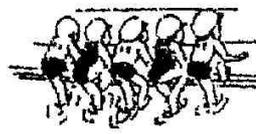
(2) 場の工夫

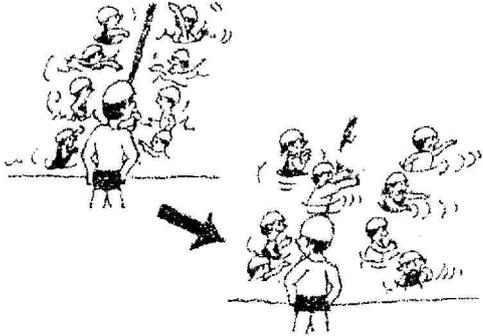
○コースロープでプールを縦・横に区切った場の工夫と、水の深さ・水温・気温への配慮をする。

(3) 用具の工夫 <展開部分参照>

2 年
No.28・29

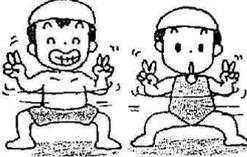
- 1 単元名 水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び
- 2 目標 ・プール使用の約束を確認し、学習の見通しを持つことができる。
・電車ごっこや鬼ごっこをして元気よく遊ぶことができる。
- 3 展開 (1・2/10)

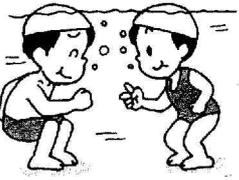
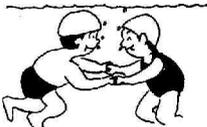
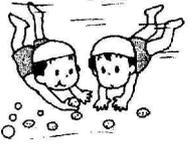
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
25分	<p><50分展開></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">プール使用の約束を確認し、安全に気を付けて入水すること</p> <p>1 移動の準備をする。 ○衣服の脱衣をする。 ○持ち物の確認をする。 ○プールへ移動する。</p> <p>2 本時のねらいを確認する。</p>	<p>○入水の準備について指導する。 ・衣服に名前が書いてあるか、確認する。 ・学習カード、プールカード、水泳帽子等の名前を確認する。</p>	<p>プールカード 学習カード</p>
	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">プール使用の約束を確認し、学習の見通しを持つ</p> <p>3 準備運動をする。 ○ラジオ体操や自校体操をする。 ・それぞれの運動を入念に行う。</p> <p>4 プール使用の約束を確認する。 ○シャワーの浴び方 ○プールサイドでの移動の仕方 ○プールへの入り方 等</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<p>○準備運動を指導する。 ・手足や上体の屈伸、捻転、回旋などを正確に行わせる。</p> <p>○プール使用の約束を指導する。 ・シャワーは手、足、背中、胸、頭の順で浴びるようにさせる。 ・プールサイドでは走らない。 ・飛び込まない。 ・プールの水を自分でかけたり、友達にかけたりしてから、後ろ向きに入る。</p>	
15	<p>5 プールに入り、水に慣れる。 ○プールサイドに腰かけて、足で水をける。 ○体に水をかける。 ○後ろ向きになって一人ずつゆっくり階段から入る練習をする。 ○プールサイドから入る練習をする。 ○水かけっこをする。</p>	<p>○プールに入る約束を徹底させる。 ○始めは静かに、徐々に強く水をけるように助言する。 ○自分や左右の友達に水をかけさせる。</p> <p>◇プールの約束を守って、水遊びをしようとする。</p>	<p>学習カード</p>
10	<p>6 学習のねらいと進め方を知り、見通しを持つ。 ○学習のねらいを知る。</p> <p>○学習の進め方を知る。</p>	<p>○学習のねらいを知らせる。 ・きまりを守って、安全に水遊びができるようにする。 ・水中にもぐったり、浮かんだりすることができるようにする。 ○学習の進め方を指導する。 ・主な学習内容：バブリング・ボビング いろいろな浮き方 等 ・学習カードの使い方</p>	

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	<p data-bbox="260 275 419 309"><40分展開></p> <div data-bbox="272 327 1241 398" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p data-bbox="485 344 1023 378">水中を自由に動き回り、水に慣れ親しむこと</p> </div> <p data-bbox="180 414 233 443">5分</p> <p data-bbox="260 414 620 443">1 本時のねらいを確認する。</p> <div data-bbox="272 461 1241 533" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p data-bbox="485 479 1023 512">電車ごっこや鬼ごっこをして元気よく遊ぼう</p> </div> <p data-bbox="180 548 233 577">10</p> <p data-bbox="260 548 702 613">2 電車ごっこをする。 ○電車ごっこで自由な方向に進む。</p> <p data-bbox="284 719 592 748">○いろいろな電車になる。</p> <ul data-bbox="320 754 448 853" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="320 754 448 784">・各駅停車 <li data-bbox="320 819 448 848">・特急電車  <p data-bbox="284 887 743 952">○トンネルをつくり、電車ごっこをする。</p> <p data-bbox="180 1126 233 1155">15</p> <p data-bbox="260 1126 647 1191">3 鬼ごっこをする。 ○ジャンケン鬼ごっこを行う。</p>  <p data-bbox="284 1599 743 1664">○その他ルールを工夫した鬼ごっこを行う。 (例) 手つなぎ鬼</p> <p data-bbox="180 1805 233 1834">10</p> <p data-bbox="260 1805 675 2004">4 水遊び後の整理をする。 ○人員の確認をする。 ○健康観察, 整理運動をする。 ○学習のまとめをする。 ○シャワーを浴び, 洗眼をする。 ○着替えをして水着を片付ける。</p>	<p data-bbox="770 548 1254 1021">○電車ごっこの指導をする。 ・4～5人のグループで行う。 ・両手を前の人の肩に乗せて行う。 ・手を肩から離さないように気を付けさせる。 ○電車の種類(遊び方)の指導をする。 ・各駅停車: 胸ぐらいまで沈みゆっくり歩く。 ・特急電車: おへそまでつかって友達と離れないように速く走る。 ○トンネルになるグループと電車になるグループを決めておき, 交代させる。 ・高いトンネルや低いトンネルをつくらせ, くぐり方を工夫させる。</p> <p data-bbox="770 1126 1254 1496">○ジャンケン鬼ごっこの指導をする。 ・プールの中央で行う。 ・二人組で向かい合ってジャンケンを行い, 勝った方が負けた児童を捕まえに走る。 ・プールサイドまでに捕まえたら勝ち, 逃げ切られたら負けになる。 ・捕まらないように水をかけたり, 手で水をかきわけたり工夫させる。 ・顔に水がかかってもふかないように努力させる。</p> <p data-bbox="770 1671 1254 1736">・鬼の二人は手をつなぎ, 捕まえに行く。鬼を交代しながら行う。</p> <p data-bbox="770 1742 1254 1807">◇電車ごっこや鬼ごっこを, 進んで楽しむようとする。</p> <p data-bbox="770 1807 1254 1973">○学習カードで自己評価させる。 ○シャワーをしっかりと浴びるよう声をかける。 ○ぬれたタオルや水着の始末の約束の確認をする。</p>	<p data-bbox="1281 548 1390 613">ラジカセ 音楽CD</p> <p data-bbox="1281 1805 1418 1834">学習カード</p>

2 年
No.30・31

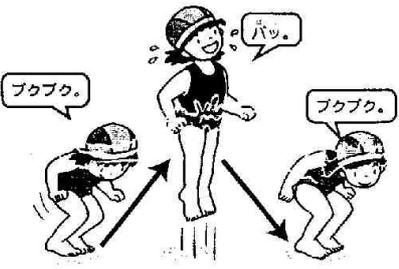
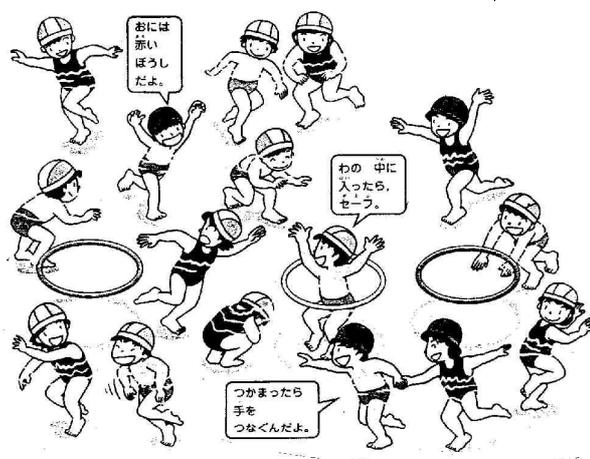
- 1 単元名 水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び
- 2 目標 ・教師の示した水遊び(動物のまねっこ遊び)で楽しく遊ぶことができる。
・水中ジャンケンやにらめっこ、石拾いで元気よく遊ぶことができる。
- 3 展開 (3・4/10)

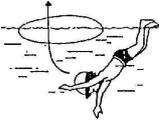
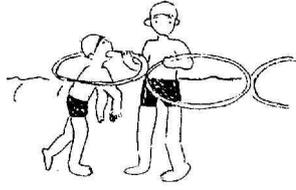
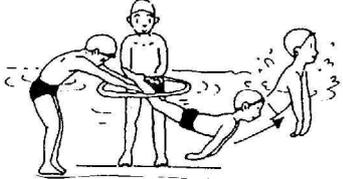
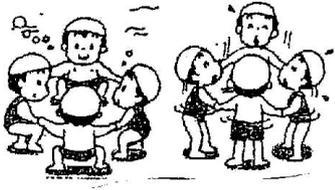
時配	学習内容と活動	指導・支援(○)と評価(◇)	用具・資料
	<p><40分展開> 衣服の脱衣・持ち物の確認・プールへの移動等は休み時間に行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">動物のまねっこ遊びをしながら、口や頭まで水中にもぐる</div>		
15分	<p>1 入水の準備をする。 ○用具の準備をする。 ○健康観察、準備運動、シャワー、人員点呼</p> <p>2 本時のねらいを確認する。</p>		<p>プールカード 学習カード ラジカセ 体操用音楽CD</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">動物のまねっこ遊びをして楽しく遊ぼう</div>		
20	<p>3 動物のまねっこ遊びをする。</p> <p>○うさぎ歩き(跳び)をする。 ・あごが水につかるくらい膝を曲げて小さく跳ねる。 ・口や鼻が水につかるくらい膝を曲げて大きく跳ねる。 ○わにけんけんをする。</p>  <p>○カニ歩きをする。 ・肩まで水につかって歩く。 ・口まで水につかって歩く。 ・鼻まで水につかって歩く。 ・頭まで水につかって歩く。</p> 	<p>○動物のまねっこ遊びについての指導をする。 ○楽しい雰囲気の中で遊べるようBGMを活用する。 ○うさぎ歩き(跳び)では、最初はピョンピョンとリズムカルに跳ねるようにさせる。 ・慣れてきたら、大きく弾むように跳ねさせる。 ○体のバランスをとりながら、けんけんで水中を歩くようにさせる。 ・前傾姿勢をとると前に進みやすいことを知らせる。</p> <p>○カニ歩きでは、段階を追って深く水につかるように歩かせる。 (肩まで→口まで→鼻まで→頭まで) ・頭まで水につかれない児童は、自分のできる歩き方で歩かせる。 ・ブクブクと息を吐きながら歩くようにさせる。</p>	<p>ラジカセ 音楽CD</p>
5	<p>○自分たちで考えた動物のまねっこ遊びをする。</p> <p>○学習カードにより自己評価する。</p>	<p>○いろいろな動物になりきって、自由に水中を歩かせる。</p> <p>◇動物のまねっこ遊びに、進んで取り組もうとする。 ○児童の顔色・唇の色等で健康状態を把握し、プールサイドで休息をとらせる。</p>	<p>学習カード</p>

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
5分	<p><50分展開></p> <p>水中ジャンケンや石拾いをしながら、水中で目を開けること</p> <p>1 ねらいを確認する。</p>		
35	<p>水中ジャンケンやにらめっこ、石拾いをして元気よく遊ぼう</p> <p>2 水中ジャンケンや水中にらめっこをする。</p> <p>○水中ジャンケンをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで水中ジャンケンをする。  <ul style="list-style-type: none"> ・全員で水中ジャンケンをする。 <p>○水中にらめっこをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで水中にらめっこをする。  <ul style="list-style-type: none"> ・水中にらめっこをして遊ぶ。  <p>○石拾い遊びをする。</p> 	<p>○水中ジャンケンの指導をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組で手をつないで、同時に水中にもぐるようにさせる。 ・大きく息を吸ってからもぐらせる。 ・水中で目が開けられない児童は、細目でもよいことを知らせる。 ・顔をふかないように努力させる。 ・もぐれない児童には、顔を水につけて行わせる。 <p>○全員で水中ジャンケンをさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・カニのまねをしながら、同じカニの仲間を見つけてジャンケンをさせる。 ・勝ったらウサギのまねをして、同じウサギの仲間を見つけてジャンケンをさせる。 ・負けたらカニのままで、同じカニの仲間を見つけてジャンケンをする。 <p>○水中にらめっこの指導をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組で手をつないで、同時に水中にもぐるようにさせる。 ・大きく息を吸ってからもぐらせる。 ・相手の顔をよく見るように助言する。 ・水中で目が開けられない児童は、細目でもよいことを知らせる。 ・顔をふかないように努力させる。 ・もぐれない児童には、顔を水につけて行わせる。 <p>○石拾いの仕方を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6人くらいのチームで対抗の石拾いを行わせる。 ・必ず水中にもぐって石を拾うことを確認する。 	<p>ラジカセ 音楽CD</p> <p>石拾い用石 かご</p>
10	<p>3 水遊び後の整理をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人員の確認をする。 ○健康観察、整理運動をする。 ○学習のまとめをする。 ○シャワーを浴び、洗眼をする。 ○教室で着替えをして、水着を片付ける。 	<p>◇水にもぐる遊びに、進んで取り組もうとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習カードで自己評価させる。 ○シャワーをしっかり浴びるよう声をかける。 	<p>学習カード</p>

2 年
No.32・33

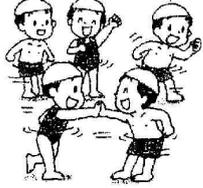
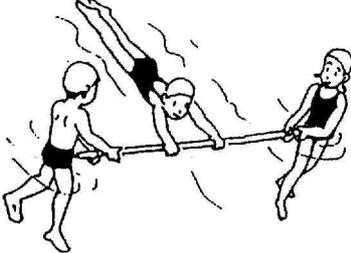
- 1 単元名 水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び
- 2 目標 ・教師の示した水遊び（カンガルージャンプやしゃがみ鬼）で楽しく遊ぶことができる。
・輪くぐりやブクブク・ペアで元気よく遊ぶことができる。
- 3 展開 (5・6/10)

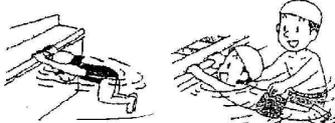
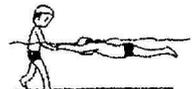
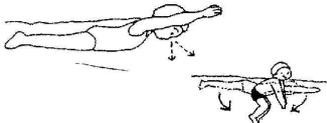
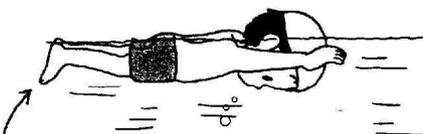
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
10分	<p><35分展開> 衣服の脱衣・持ち物の確認・プールへの移動等は休み時間に行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>水中にもぐったり，水中で息を吐いたりすること</p> </div> <p>1 入水の準備をする。 ○用具の準備をする。 ○健康観察，準備運動，シャワー，人員点呼</p> <p>2 本時のねらいを確認する。</p>		<p>プールカード 学習カード ラジカセ 体操用音楽 CD</p>
20	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>カンガルージャンプやしゃがみ鬼をして楽しく遊ぼう</p> </div> <p>3 カンガルージャンプやしゃがみ鬼をする。 ○カンガルージャンプをする。</p>  <p>○クラス全員でしゃがみ鬼を行う。 ・鬼は帽子の色を変えて行う。</p> 	<p>○楽しい雰囲気の中で遊べるようBGMを活用する。</p> <p>○カンガルージャンプの指導をする。 ・水の中では「ブクブク」と口や鼻から息を吐くように指示をする。 ・ジャンプして水中から出たら，大きな声「パア」を出すよう指示する。 ・最初はその場でジャンプさせる。 (十分水中に沈んでから，思い切ってジャンプさせる) ・慣れてきたら連続でジャンプしながら移動させる。(5回・10回・15回)</p> <p>○しゃがみ鬼の仕方を指導する。 ・クラス全員で行う。 ・浮いている輪の中に入ったらセーフ ・鬼につかまったら手をつなぐ。 ・鬼が4人になったら2つに分かれる。</p> <p>○児童の顔色・唇の色等で健康状態を把握し，プールサイドで休息をとらせる。</p>	<p>ラジカセ 音楽CD</p> <p>体操用輪</p>
5	○学習カードにより自己評価する。	◇カンガルージャンプやしゃがみ鬼に，進んで取り組もうとする。	学習カード

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
5分	<p><55分展開></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">水中にもぐって息を吐いたり、顔を上げて呼吸をしたりすること</div> <p>1 ねらいを確認する。</p>		
40	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">輪くぐりや「ブクブク・ペア」をして元気よく遊ぼう</div> <p>2 輪くぐりや「ブクブク・ペア」を行う。</p> <p>○いろいろな輪くぐりをする。 ・ペアで輪くぐりをする。</p>  <p>○グループでもぐら渡りをする。 ①輪を直線に並べて、もぐら渡りをする。</p>  <p>②輪の並べ方を工夫して、もぐら渡りをする。</p>  <p>○ペアで水平の輪くぐりをする。</p>  <p>○グループで「ブクブク・ペア」を行う。</p> 	<p>○輪くぐりの指導をする。 ・輪の外側から水中にもぐり、輪の中から顔を出す。 ・輪から顔を出したときに呼吸をする。 ・呼吸をしてから素早く水にもぐり、輪の外へ出る。</p> <p>○もぐら渡りの指導をする。 ・6人位のグループで行う。輪を持つ人は交代制とする。 ・輪の外側から水中にもぐり、輪の中から顔を出す。 ・輪から顔を出したときに、口から「ペア」と息を出して呼吸する。 ・呼吸をしてからすぐに次の輪に入るようにする。 ・できるだけ速く輪を全部くぐるようにする。 ・輪を持っている人が数を数える。</p> <p>○輪くぐりの指導をする。 ・輪の外側からジャンプして、頭から輪の中に入る。 ・大きく息を吸ってから始める。 ・水面上に顔を出すと同時に、口を大きく開けて「ペア」と声を出すようにする。</p> <p>○「ブクブク・ペア」遊びの指導をする。 ・手をつないで水中にもぐり、口や鼻から息をブクブクと出し、口が十分水面から出てから「ペア」と息を吐く。 ・声を出しながら行わせる。 ・友達が口や鼻から息を出しているのを水中で確かめ合わせる。</p> <p>◇輪くぐりや「ブクブク・ペア」に、進んで取り組もうとする。</p>	ラジカセ 音楽CD 体操用輪
10	<p>3 水遊び後の整理をする。</p> <p>○人員の確認をする。 ○健康観察，整理運動をする。 ○学習のまとめをする。 ○シャワーを浴び，洗眼をする。 ○着替えをして水着を片付ける。</p>	<p>○学習カードで自己評価させる。 ○シャワーをしっかりと浴びるよう声をかける。</p>	学習カード

2 年
No.34・35

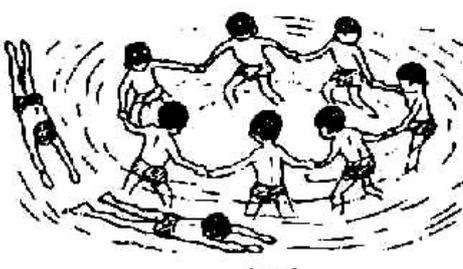
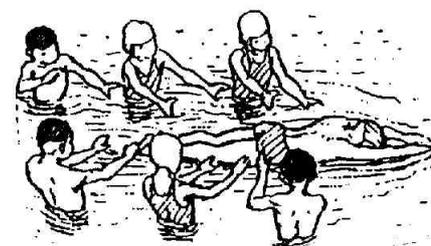
- 1 単元名 水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び
- 2 目標 ・教師の示した水遊び(リレー遊びなど)をして楽しく遊ぶことができる。
・伏し浮きやけ伸び、ばた足をして元気よく遊ぶことができる。
- 3 展開 (7・8/10)

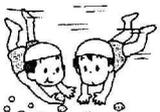
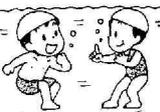
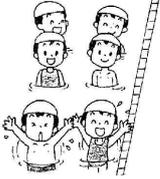
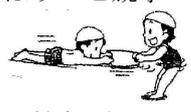
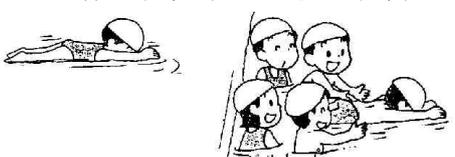
時配	学習内容と活動	指導・支援(○)と評価(◇)	用具・資料
	<p><35分展開> 衣服の脱衣・持ち物の確認・プールへの移動等は休み時間に行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>全身の力を抜き、水に浮く感覚を身に付けること</p> </div>		
10分	<p>1 入水の準備をする。 ○用具の準備をする。 ○健康観察・準備運動・シャワー・人員点呼</p> <p>2 本時のねらいを確認する。</p>		<p>プールカード 学習カード ラジカセ 体操用音楽CD</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>リレー遊びや引っ張りっこをして楽しく遊ぼう</p> </div>		
20	<p>3 いろいろな水中遊びをする。 ○リレー遊びをする。</p>  <p>○ビート板を使っの引っ張りっこを行う。 ・慣れてきたら、ビート板を引いてもらって移動して楽しむ。</p>  <p>○こいのぼりをする。</p> 	<p>○リレー遊びの指導をする。 ・1チーム8人程度の人数とし、折り返しリレーを行わせる。 ・手も使ってしっかり前に進むようにさせる。</p> <p>○引っ張りっこの指導をする。 ・全身の力を抜くことを助言する。 ・ビート板を持つ友達にはしっかり支えて持つように助言する。 ・ヘルパーを腰に付けるなどの工夫してもよい。</p> <p>○こいのぼりの指導をする。 ・三人組で行う。 ・体操棒を二人で引っ張って走る。 ・もう一人は、その棒に腕を伸ばして両腕で耳をはさむようにしてつかまる。 ・棒につかまる人は、力を抜いて足を浮かせる。 ・水中で少しづつ息を出し、苦しくなったら呼吸をする。 ・友達と交代しながら行う。</p>	<p>ラジカセ 音楽CD</p> <p>ビート板 ヘルパー</p> <p>体操用棒</p>
5	○学習カードにより自己評価する。	<p>◇リレー遊びやこいのぼりに、進んで取り組もうとする。</p> <p>○児童の顔色・唇の色等で健康状態を把握し、プールサイドで休息をとらせる。</p>	学習カード

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
5分	<p><55分展開></p> <p>水に浮いて立ったり，ばた足で水を蹴る感覚をつかんだりすること</p> <p>1 ねらいを確認する。</p> <p>伏し浮きやけ伸び，ばた足をして元気よく遊ぼう</p>		
40	<p>2 いろいろなつかまり浮きを行う。</p> <p>○プールサイドつかまり浮き</p>  <p>○ビート板つかまり浮き</p>  <p>○友達つかまり浮き</p>  <p>3 伏し浮きを行う。</p>  <p>4 け伸び (水中ロケット) を行う。</p> <p>○水中ロケット</p>  <p>5 ばた足を行う。</p> <p>○こしかけばた足</p>  <p>○壁ばた足</p> 	<p>○全身の力を抜いて浮く感覚を身に付けさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・背中が出るまで力を抜いて行わせる。 ・力が入ってしまう児童には，教師が腰の部分を支えるように補助を行う。 <p>○全身の力を抜くように助言する。</p> <p>○友達の手につかまって水に浮くようにさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手をつかむ友達にはゆっくり動くように指示する。 <p>○全身の力を抜いて水に浮くようにさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おへそを見るように意識させる。 ・浮いてから腕や足を引いて立つ方法を指導する。 <p>○プールの底をけて伏し浮きをする感覚をつかませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腕を耳の後ろで伸ばすよう助言する。 ・おへそを見るように意識させる。 ・慣れてきたら水中ロケットで輪をくぐるようにさせる。 <p>○プールサイドに腰かけ，ばた足をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・足首を伸ばし，足の甲で水を蹴り上げるようにさせる。 ・ボールを水面に浮かべ，ボールが移動するようにばた足をさせる。 <p>○壁につかまり，ももから足を動かすように助言する。</p> <p>◇伏し浮きやけ伸び，ばた足に進んで取り組もうとする。</p> <p>○学習カードで自己評価させる。</p> <p>○シャワーをしっかりと浴びるよう声をかける。</p>	<p>ヘルパー</p> <p>ビート板</p> <p>ドッジボール</p>
10	<p>6 水遊び後の整理をする。</p> <p>○人員の確認をする。</p> <p>○健康観察，整理運動をする。</p> <p>○学習のまとめをする。</p> <p>○シャワーを浴び，洗眼をする。</p> <p>○着替えをして水着を片付ける。</p>		学習カード

2 年
No.36・37

- 1 単元名 水に慣れる遊び、浮く・もぐる遊び
- 2 目標 ・教師の示した水遊び（流れるプール遊び）をして楽しく遊ぶことができる。
・水遊び大会をし、学習のまとめをする。
- 3 展開 (9・10/10)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	<35分展開> 衣服の脱衣・持ち物の確認・プールへの移動等は休み時間に行う。		
	伏し浮きの姿勢で水の流れて乗って進むこと		
10分	<p>1 入水の準備をする。 ○用具の準備をする。 ○健康観察、準備運動、シャワー、人員点呼</p> <p>2 本時のねらいを確認する。</p>		<p>プールカード 学習カード ラジカセ 体操用音楽 CD</p>
	流れるプール遊びをして楽しく遊ぼう		
20	<p>3 流れるプール遊びをする。 ①流れをつくるグループと泳ぐグループに分かれる。 ②流れが速くなってから泳ぐ。 ③交代して泳ぐ。</p> 	<p>○流れるプール遊びの指導をする。 ・流れをつくるグループと泳ぐグループに分ける。 ・手をつなぎ同じ方向へ円を描くようにして回る。 ・泳ぐ人も同じ方向に伏し浮きをして、水の流れて乗る。 ・一人で伏し浮きができない児童には、ビート板やヘルパーを利用させるようにする。 ・水に慣れている児童は、水中にもぐって流されたり、ばた足で進んだりすることに挑戦してもよいこととする。 ・流れをつくるグループと泳ぐグループとを交代して行う。</p>	<p>ラジカセ 音楽CD</p> <p>ビート板 ヘルパー</p>
	<p>○他の遊びの例 (いかだ流し)</p> 	<p>○いかだ流しの指導をする。 ○浮かぶ姿勢を意識させる。 ・ひじを伸ばす。 ・両足を揃える。 ・両腕で耳をはさみ、軽くあごをひく。 ○いかだと流す人の役割を交代して行うようにさせる。</p>	
5	○学習カードにより自己評価する。	<p>◇流れるプール遊びに進んで取り組もうとする。</p> <p>○児童の顔色・唇の色等で健康状態を把握し、プールサイドで休息をとらせる。</p>	学習カード

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	<p><55分展開></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>水中で息を吐いたり，目を開けたり，水に浮いたりすること</p> </div>		
5分	<p>1 ねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>水遊び大会をし，水遊び学習のまとめをしよう</p> </div>		
35	<p>2 水遊び大会をする。</p> <p>○ペアでの水遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> ・水中ジャンケン ・水中にらめっこ ・イルカ遊び 等 <p>○グループ対抗水遊び大会の種目を話し合って決める</p> <p><遊びの例：技能面を考慮したもの></p> <ul style="list-style-type: none"> ・石拾い競争  ・言葉あて合戦  ・ボビングリレー  ・引っぱりっこ競争  ・け伸び競争 (いかだ流し競争)  	<p>○楽しい雰囲気の中で水遊びができるように，BGMを活用する。</p> <p>○水遊び大会の進め方を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6～8人のグループで行う。 ・グループ対抗で行う。 ・得点の入り方について 等 <p>○時間の関係で児童に人気のあったものをいくつか選んで行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2年生で学習した内容の中から，技能面を考慮して種目を選定するとよい。 <p><石拾い競争></p> <ul style="list-style-type: none"> ・水中で目を開けること ・必ず水に潜って石を拾うこと <p><言葉あて競争></p> <ul style="list-style-type: none"> ・水中で目を開けること ・言う言葉は3文字程度 (トマト，メロンなど) <p><ボビングリレー></p> <ul style="list-style-type: none"> ・頭まで水に沈み，顔を上げたときにパッと息を吐くこと <p><引っぱりっこ競争></p> <ul style="list-style-type: none"> ・全身の力を抜いてビート板につかまること <p><け伸び競争></p> <ul style="list-style-type: none"> ・体をまっすぐに伸ばして水に浮くこと <p>◇友達と協力して，水遊び大会に力いっぱい参加しようとする。</p>	<p>ラジカセ 音楽CD</p> <p>体操用輪</p> <p>石拾い用石 かご</p> <p>ビート板 ヘルパー</p>
5	<p>3 まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○各自の学習カードを見て反省する。 ○来年度の目標や抱負を話し合う。 ○進歩の著しい児童を賞賛して認め合う。 	<p>○学習カードで自己評価させる。</p> <p>○今年の学習を振り返らせ，楽しかったこと，できるようになったこと，がんばりたいことなどを話し合わせ，来年度に希望が抱けるようにする。</p>	<p>学習カード</p>
10	<p>4 水遊び後の整理をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人員の確認をする。 ○健康観察，整理運動をする。 ○学習のまとめをする。 ○シャワーを浴び，洗眼をする。 ○着替えをして水着を片付ける。 	<p>○シャワーをしっかりと浴びるよう声をかける。</p>	

6 補助資料

<教師の言葉かけの例>

- 電車ごっこ
 - ・滑らないように気を付けよう。 ・顔を水につけてトンネルをくぐろう。 ・くぐったあと、顔をふかずにがまんしよう。
- 水中ジャンケン、にらめっこ
 - ・水の中で目を開けてジャンケンしよう。目が開けられない人は、細目でもいいよ。
- 水中ジャンプ
 - ・水にもぐって、ブクブクと息を吐こう。ジャンプしたときに、パッと大きな声を出そう。
 - ・何回も続けてやってみよう。(5回・10回・15回)
- 輪くぐり
 - ・輪の外から水にもぐって、輪の中に入れてみよう。 ・顔を出したときにパッと大きな声を出そう。
- 伏し浮き、け伸び、ばた足
 - ・くらげのように背中が出るまで力を抜いてみよう。 ・手や足を真っ直ぐ伸ばして浮いてみよう。
 - ・ももから足を動かそう。

<学習カードの例>

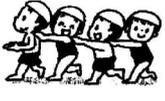
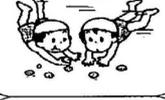
みずあそびがくしゅうカード

くみ なまえ

- みずあそびのやくそくがまもれたらシールをはりましょう。

じゅんぷうんどうをよくする。 	プールへはうしろむきにはいる。 	はしったりふざけたりしない。 	ともだちとなかよくあそぶ。 
---	--	---	--

- きょうあそんだみずあそびにシールをはりましょう。

みずかけっこ 	つかまりあるき 	でんしゃあるき 	でんしゃごっこ 
すいちゅうジャンケン 	すいちゅうにらめっこ 	うさぎあるき 	かにあるき 
ブクブク・バアあそび (ふたりで) 	ブクブク・バアあそび 	リレーあそび 	すいちゅういしひろい 
つかまりうき 	つかまりうき (ビートばん) 	かんがえたあそび	かんがえたあそび

- たのしかったことをかきましょう。