

# 第3学年 体育学習指導案

## 1 単元名 「水遊び」(浮く・泳ぐ運動) (9時間計画)

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

水の浮力を利用したり、水の抵抗に逆らったり、水の抵抗を利用したりして、自己の身体を水中で思うように操作し、泳いだり、もぐったりすることが楽しい運動である。

#### (2) 子どもから見た特性

##### A. 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

2年生までの水遊びの学習では、水に顔をつける、もぐる、浮かぶ、バタ足をするなどの動きを楽しんできた。事前アンケートでは、「水遊びが好き」と答えている子どもが33名、「あまり好きではない」と答えている子どもが1名、「嫌い」と答えている子どもが4名と、水遊びが好きな子どもが多い。その理由として「泳ぐのがすき」「水が冷たくて気持ちがいい」「いろいろな遊びができて楽しい」「泳げるようになるとうれしい」などを挙げている。水の冷感の気持ちよさや水遊びの楽しさを味わったり、上達していく自分の姿に気づいたりすることなどにより、水遊びに対する興味・関心が高まったと考えられる。一方「泳げないから嫌い」と答え、水遊びに対して苦手意識をもっている子どももいる。

##### B. 技術の習得状況

2年生までの水遊びの学習では、宝探しや水中じゃんけん、水中おにごっこ、輪くぐり、だるま浮きなどの遊びの中から、いくつか選んで組み合わせる遊びを経験している。事前アンケートでは、顔つけができない子どもはいないが、伏し浮きができない子どもが8名、息継ぎができない子どもは13名であった。泳力については、5m未満の子どもがクロールでは3名、平泳ぎでは1名であった。25m以上泳げる子どもは、クロールでは13名、平泳ぎでは8名であった。水に対する恐怖感をもっている子どもがいる一方、スイミングスクールを経験している子どもも多く、技術の習得については個人差が大きい。

##### C. 学び方に関する学習経験の状況

###### ○ 学習の進め方

これまでの体育の学習を通して、準備、活動、後片付けという1時間の学習の進め方を身に付けてきている。3年生初めのタグラグビーでは、グループで協力して用具の準備やゲーム、後片付けを円滑に進めることができた。

###### ○ めあて

跳び箱遊びでは、初めて自分なりのめあてを立てて活動する経験をした。しかし、自分に合っためあてが立てられない子どもや、めあてを意識して学習を進めることができない子どもがいる。

###### ○ 学習ノート

跳び箱遊びでは、確かめ跳びの活動から今自分が跳べる技やそうでない技を学習ノートに整理して書き、自分のめあてを立てられるようになった。また、練習する場や方法を書くことにより、めあてを意識して活動していた。

### ○ 友達とのかかわり

友達と協力して準備や片付けをしたり、話し合っただルールを確認したり、友達同士のかかわりもできるようになってきていて、励ましたり、認めたり、教えたりする姿も見られるようになってきた。準備や後片付けも自分の役割をしっかりと把握し、協力してできるようになってきた。

## 3 学習を進めるにあたって

本単元の指導にあたっては、一人一人の子どもが、今自分ができるもぐり方、浮き方、泳ぎ方を知ることから始める。そして自分に合っためあてを決め、もぐる、浮く、泳ぐ遊びを楽しんだり、できそうな泳ぎ方に挑戦して水遊びを楽しませたい。

単元のはじめに、一人一人が自分に合っためあてをがきちんとかかむことができるように、できるもぐり方や浮き方、できそうな泳ぎ方などを調べさせる。めあて1の活動では、もぐったり、浮いたり、泳いだりする遊びを楽しませたい。そのために、遊び方を例示しどんな遊びをするかをグループで決めて活動させる。めあて2の活動では、自分にできそうな浮き方、泳ぎ方に挑戦して楽しませたい。そのために、ビート板やヘルパーなどの道具を使わせたり、カードで練習のポイントを例示したりする。

毎時間のはじめには、自分のめあてや活動の場を確認するような声かけをし、めあてを意識させるようにする。活動中は、めあてを達成できるよう、ポイントカードも活用させながら、浮くためのポイント、クロールや平泳ぎにつながる手や足の動き、練習方法などについて声かけを行う。学習の終わりには、めあての達成についてどうであったかをノートに書き込むようにさせ、それをもとに次時のめあてを立てさせていく。また教師は、次時のめあてが一人一人の子どもに合ったものとなるよう、子どもの活動の様子や学習ノートの記述から、賞賛の言葉や次時の活動に対する助言などを書くようにする。

めあて1では、固定した異質グループをつくり6つの場で活動させる。めあて2では、同じようなめあてをもった等質グループをつくり3つの場で活動させる。グループの中では、2~3人でバディを組ませ、教え合ったり、励まし合ったりという子ども同士のかかわりをもたせていきたい。バディで活動するときは、順番に泳ぐ練習をするなど互いの安全を確認できるようにし、異変があった場合はすぐに教師に知らせるように指導しておく。

## 4 学習のねらいとみちすじ

### (1) 学習のねらい

めあてをもち、もぐったり、浮いたり、できそうな泳ぎに挑戦したりして、水遊びを楽しませる。

### (2) 学習のみちすじ

めあて1 もぐったり、浮いたり、泳いだりする遊びを楽しもう。

めあて2 できそうな浮き方、泳ぎ方に挑戦しよう。

## 6 本時



### 7 本時のねらい

- グループで決めた遊びを楽しませる。
- 教え合ったり補助をし合ったりして、できそうな浮き方・泳ぎ方に挑戦させる。

### 8 本時指導にあたって

本時のめあて1の活動では、もぐったり、浮いたり、泳いだりする運動を組み合わせた遊びを、グループごと決めさせ十分楽しませたい。カードの中から遊びを選んで組み合わせることで、共通認識のもと遊びが進められるようにしたい。

めあて2の活動では、一人一人の子どもに今の自分の力でできそうな泳ぎを決めさせ、バディが互いのめあてを知り、教え合ったり励まし合ったりして活動できるよう促していく。そのために、補助の仕方を知らせたり、上手な声かけを賞賛したりしていきたい。

学習のまとめでは、楽しかった遊びやできるようになったことを発表させ、がんばりを認め合うようにさせたい。自分が見つけた上達するためのコツとから、次時の活動で上手になるための練習のポイントを意識させることができるようにしたい。

### 9 準備

めあてボード 遊びのカード ポイントカード ビート板 フープ ヘルパー パドル  
足ひれなど

10 展開 (6 / 9)

時間	学習活動と内容	支援								
10	<p>1 学習の準備とめあての確認 ○準備運動 ○シャワー ○場やグループの確認 ○本時のめあての確認</p> <p>2 水遊びをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて1 もぐったり、浮いたり、泳いだりする遊びを楽しもう。</p> </div> <table border="1" style="margin: 10px 0;"> <tr> <td style="padding: 5px;">南</td> <td style="padding: 5px;">2班</td> <td style="padding: 5px;">4班</td> <td style="padding: 5px;">6班</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="padding: 5px;">1班</td> <td style="padding: 5px;">3班</td> <td style="padding: 5px;">5班</td> </tr> </table>	南	2班	4班	6班		1班	3班	5班	<p>○バディを確認させ、安全に学習が進められるようにする。 ○活動の場を示す。</p> <p>○グループごとに遊びを決めさせ楽しませる。 ○楽しく活動しているグループを賞賛する。</p>
南	2班	4班	6班							
	1班	3班	5班							
25	<p>輪くぐり、宝探し、カンガルーリレー、ビート板ずもう など</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて2 できそうな浮き方、泳ぎ方に挑戦しよう。</p> </div> <table border="1" style="margin: 10px 0;"> <tr> <td style="padding: 5px;">南</td> <td style="padding: 5px;">伏し浮き、 ラッコ浮き、 けのびなど</td> <td style="padding: 5px;">モーターボート など</td> <td style="padding: 5px;">クロール 面かぶり かえる足泳ぎ など</td> </tr> </table>	南	伏し浮き、 ラッコ浮き、 けのびなど	モーターボート など	クロール 面かぶり かえる足泳ぎ など	<p>○グループの中で互いのめあてを知り、教え合ったり励まし合ったりして活動させる。 ○それぞれの場で、補助の仕方や見方を知らせる。     けのび・・・おへそをみるように     バタ足・・・ももから動かす     かえる足・・・足のうらで水をける ○上手な補助やいい声かけを賞賛する。 ○必要に応じてポイントカードを使い、浮くためのポイント・クロールや平泳ぎにつながる手や足の動き・練習方法などについて声かけを行う。</p>				
南	伏し浮き、 ラッコ浮き、 けのびなど	モーターボート など	クロール 面かぶり かえる足泳ぎ など							
40	<p>3 学習のまとめと後片付け ○感想を出し合う。 ○後片付け ○目洗い、シャワー</p>	<p>○楽しかったこと、できるようになったことを発表させ、認め合うことで次時への意欲をもたせる。 ○教室で学習ノートに記録させ、次の時間のめあてを決めさせる。</p>								



# 水遊び学習ノート

( )月( )日( )曜日  
名前( )

めあて1 もぐったり、ういたり、およいだりする遊びをしよう。

今日する遊び

めあて2 できそうなうき方、およぎ方に ちょうせんしよう。






コーナー

今日のめあて

めあてをふりかえって

○よくできたこと

○もっとできるようになりたいこと  
(つぎの時間のめあて)

めあてを考えながら水遊びができましたか。	
たくさん水遊びができましたか。	
じょうずになりましたか。	
友だちと教え合ったり、きょう力したりできましたか。	
くふうしたり発見したりしたことがありましたか。	

先生から