

第5章 実践研究（Ⅱ）－第2学年「潜って浮いて進め」（水遊び）－

第1節 目的

第5章では、「基本の運動」領域の中でも系統性が強く見られる「水泳」領域につながる2年生の「水遊び」について実践・検証することにした。

それは、「水泳」領域は、平成元年の学習指導要領の改訂にあたって、適時性を考えれば3年生から設定するのがよいと考えられるが、施設の不十分さから4年生から独立領域とするとされた経緯がある¹⁾。しかし、平成20年学習指導要領では、さらに高学年からに設定されている²⁾。著者は、運動発達の観点や身体組成の面から見て、水泳学習は低・中学年で十分可能であると考えている³⁾。また、初心者の指導過程として「だるま浮き」から「平泳ぎ」へ移行するプログラムを提案している⁴⁾。そこで、本実践で、「浮けて、息継ぎができて、推力が発揮できる」水泳学習は、小学校2年生において十分可能であることを実証するとともに、実践のフィルターを通して第3章で述べた原則に基づいて作成した単元カリキュラムの妥当性を検証しようとした。

第2節 方法

表1は、本実践の授業の諸条件をまとめたものである。

1. 対象

兵庫県下F小学校の2年生32名(男子18名・女子14名)を対象とした。

2. 領域・教育内容・単元名

「水遊び」は、特殊な環境での移動運動で、将来の水泳につながる素地経験を培う個人的運動遊びである。著者は、水泳の教育的意義を「水中で身を守るための身体操作技術の獲得」においている。そして、「水泳」領域において措定される教育内容を「浮き身－呼吸の確保－推力の創出」とし、これらの順序で系統的に学習させるのがよいと考えている。

「水中で身を守るための身体操作技術の獲得」の立場に立てば、「浮き身」「呼吸の確保」が最も基本的で重要な内容になる。一方、「推力の創出」の方法には様々あり、競泳を志向した場合、近代四泳法がそれにあたる。

本実践では、「浮き身」を「だるま浮き」、「呼吸の確保」を「呼吸を繰り返してのだるま浮き」、「推力の創出」を「ドル平」⁵⁾とした実践カリキュラムによって授業を試みた。

「推力の創出」については、下田らは「平泳ぎ」を位置付けているが、本実践において「ドル平」に変え

表1. 授業の諸条件

条件	内容	
対象	F小学校 第2学年	
領域	基本の運動：水遊び	
教育内容	浮き身	：だるま浮き 呼吸の確保：呼吸を繰り返しての だるま浮き 推力の創出：ドル平
単元名	潜って 浮いて 進め！	
教授活動	課題解決学習	
時間	12時間	
学習過程	課題をつかむ：4h (小プール)	内容 水に慣れる 浮く・潜る・呼吸の確保 課題 「プカ〜と浮こう」 「パッと呼吸をしよう」
	課題を深める：6h (小プール4h →大プール2h)	内容 呼吸の確保 推力の創出
		課題 「楽な呼吸の仕方を 考えよう」 「息継ぎのタイミングを 考えて進もう」
	技能的特性に 触れる ：2h(大プール)	内容 時間と距離への挑戦
課題 「呼吸を繰り返しての だるま浮きを 3分間続けよう」 「ドル平で25mを 泳ぎ切ろう」		
施設	小プール) 8m×15m ：0.7m→0.8m→0.7m 大プール) 13m×25m：1m→1.2m	
学習集団	2人組(ペア学習)	
指導者	36男性教諭(教職歴15年)	

たのは、中村が、呼吸法を中心に据えた指導の体系に位置付けたこと、呼吸法の後に腕のかき(水を押さえる)を位置付けた根拠に緊張性頸反射のメカニズムに適合した方法を挙げていること、また、足の蹴りを平泳ぎの腕のかきと同型の神経支配による(同時神経支配)ドルフィン型にしたこと、さらには、4000人を超える実践報告から子どもたちの声を大切に考案したことを根拠に挙げているからである⁵⁾。

つまり、下田らの「だるま浮き」から「平泳ぎ」へ移行するその間に、「ドル平」を位置付けてもよいのではないかと考えたのである。

そして、単元名は、子どもたちが潜る^(註2)・浮く・呼吸をしながら進むといった活動のイメージがもてるようにするとともに、遊びの要素^(註3)を取り入れて、楽しみながら主体的に取り組めるようにするため、「潜って 浮いて 進め!」とした。

3. 教授活動・時間・学習過程・施設

下田らは、「中学年児童をつまずかせることなく 10 時間で平泳ぎ 25 m 泳げるようにさせる」とする、大胆な計画案を提案している⁴⁾。今回は、2 年生を対象とすることもあり、「浮き身」「呼吸の確保」の時数を増やし、「課題をつかむ」「課題を深める」「技能的特性に触れる」に沿って、12 時間に編成した。

施設に関しては、「浮く」ことを課題とした場合、ある程度の深さのある方が体感させやすいことから、単元を通して大プールで取り組むのがよいと考えられたが、他学年のカリキュラムとの関係上、第 8 時までには小プールで、第 9 時から大プールで実施した。

「課題をつかむ」段階では、小プールにて水に慣れることと浮く・潜る・呼吸の確保に取り組ませた。単元序盤は不幸にして、風が冷たかったこともあり、身体をあたためる時間を多くとらざるをえなかった。したがって、浮き島に乗ったり(写真 1)、プールの壁際を走り回流をつくって浮いたり潜ったりといった遊びを取り入れ、運動量を確保することが中心となった。

「浮く」は、「だるま浮き」(写真 2)に取り組んだ。特に、脱力することを意識させた。

「潜る」活動を多く取り入れたのは、「浮く」という感覚をより実感させやすくするためである。「潜る」活動では、水中カメラを活用し、水中での変形姿勢を撮影することで、床にへばりつく・回転する・ポーズをとるといった様々な動きの工夫を生み出せるようにした(写真 3)。また、水中でじゃんけんをして負けたら相手の股の間をくぐる・ヒトデになって床にへばりつくなど、遊びの要素を取り入れるようにした(写真 4)。

「呼吸の確保」は、ボビング・バブリングに取り組み、息継ぎの仕方を習得させるとともに、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」(写真 5)に挑戦させた。その際、呼吸の仕方・手の使い方・脱力の仕方を中心に子どもたちにポイントを発見させながら取り組んだ。

「課題を深める」段階では、「呼吸の確保」と「推力の創出」に取り組んだ。

「呼吸の確保」では、継続して「呼吸を繰り返してのだるま浮き」に取り組み、「5 回『呼吸を繰り返してのだるま浮き』をしよう」を挑戦課題とした。その中で、脱力を意識させるために、力を入れてのだるま浮きと、脱力してのだるま浮きを比べさせ、力を入れると沈むこ



写真 1. 浮き島での遊び

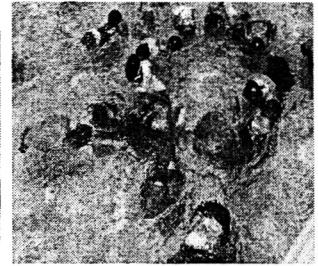


写真 2. だるま浮き



写真 3. ポーズ



写真 4. 股の間をくぐる



写真 5. 呼吸を繰り返しての
だるま浮き



写真 6. 補助をした
ドル平



写真 7. ドル平 (小プール)



写真 8. お腹を床に



写真 9. 大の字で浮かぶ

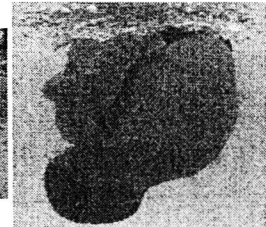


写真 10. 後転



写真 11. 倒立



写真 12. ドル平

と、逆に力を抜くと浮くことを実感させた。また、手の使い方として、「砂場で砂を集めるように動かしてごらん」と言うことによって、平泳ぎのプルに近い動きを導き出すようにした。

「推力の創出」では、「け伸び」の姿勢をする子の手をペアの子がひっぱりながらドルフィンキックをする・呼吸をする、といった活動を取り入れた（写真 6）。その後、ストリームラインを確保した感覚やキックと呼吸のタイミングを大切にしながら「呼吸の確保」を課題として一人で挑戦する場も設定した（写真 7）。

第 9 時から、場所を大プールに移し、プールの深さに慣れること、ゆっくりと平手で水を押さえて立つことを課題とした。小プールで取り組んだ時と同様に、浮く・潜るを大切に、「遊び」の要素を含みこませて取り組んだ。例えば、「お腹が床につくかな?」「大の字でプカ〜と浮けるかな?」と課題を提示し挑戦させた（写真 8・9）。また、いろいろな動きをしてみようと投げかけると、写真 10・11 のような後ろ回り・前回りや倒立をする児童も見られた。

「技能的特性に触れる」段階では、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」と「ドル平」（写真 12）に取り組み、時間と距離に挑戦することとした。

下田らは、5 回息継ぎができて 15 m 泳ぐことができれば「泳げた」といってよいとしているが⁴⁾、今回は、「呼吸を繰り返しながらのだるま浮き」を 3 分続けることと「ドル平」で 25 m 泳ぐことを挑戦課題とした。

教授活動は、単元を通して、課題解決学習で取り組ませた。すなわち、課題をつかむ段階では「プカ〜と浮こう」「パッと呼吸をしよう」、課題を深める段階では「楽な呼吸の仕方を考えよう」「息継ぎのタイミングを考えて進もう」、技能的特性に触れる段階では「呼吸を繰り返してのだるま浮きを 3 分続けよう」「ドル平で 25 m を泳ぎ切ろう」とした。

4. 学習集団

水遊びの得意な子と苦手な子を 2 人組にしたペア学習にした。なぜなら、子どもたちの発達段階・水泳の特性を考えると、2 人組が適していると考えたからである。また、2 人に差のある方が、教え合いが活性化すると考えたからでもある。

5. 学習成果について

(1) 情意的側面

子どもの体育授業に対する愛好的態度を測定するために、態度測定法⁷⁾を単元前後に実施した（付表参照）。

(2) 技能的側面

「浮き身」「呼吸の確保」は、「呼吸を繰り返しての

だるま浮き」の時間と呼吸の回数で評価した。評価基準は、「A：3 分できる」「B：5 回以上呼吸ができる」「C：4 回以下の呼吸しかできない」とした。

「どれだけ泳げるのか（推力の創出）」は、「ドル平」で泳いだ距離で評価することにした。その際、5 回以上呼吸をしていなければ泳げていないものとした。評価基準は、「A：25 m 泳げる」「B：15 m 泳げる」「C：15 m 泳げない」とした。

すなわち、A は文部科学省の言う、「十分満足できる」、B は「おおむね満足できる」、C は「努力を要する」に相当する。

なお、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の呼吸の回数は単元前後に測定したが、「ドル平」で泳ぐ距離は、安全面を考え、単元後のみ測定した。

(3) 子どもの認識の変容

「よい授業への到達度調査」⁸⁾に子どもの感じたことや考えたことを記述できるようにしたアンケート調査を毎授業後に実施し、量的分析と記述内容の質的分析を通して、子どもの認識の変化を把握した。

表2. 態度測定の結果

意見項目		男子		女子		
		単元前	変化	単元前	変化	単元後
よ ろ こ び	1 体育をする喜び	○		○		○
	2 はりきる気持ち	○	↗	○	↗	○
	3 運動の爽快さ		↗	○		○
	4 深い感動		↗	○	↗	○
	5 がんばる習慣	○	↗	○	↗	○
	6 学習の喜び		↗	○	↗	○
	7 挑戦する態度		↗	○	↗	○
	8 体育科目の価値		↗		↗	○
態度得点		B	4	A	B	4
評 価	9 仲間との協力			○	↗	○
	10 授業の流れ			○		
	11 体力づくり	×	↗	○	↗	○
	12 授業の印象	×			↘	×
	13 男女意識		↗	○	↗	○
	14 みんなの喜び	○		○	↗	○
	15 体育授業に対する好嫌	○	↗	○	↗	○
	16 体育授業に対する評価	○	↗	○	↗	○
態度得点		B	4	B	B	4
単元後の態度得点		高いレベル		高いレベル		
単元期間の授業の成否		成功		成功		

第3節 結果ならびに考察

1. 情意的側面について

表2は、態度測定法の診断結果を示したものである。

態度測定の診断結果は、男女とも「高いレベル」で、授業の成否は「成功」と診断された。また、男女ともに共通して標準以上の伸びを示した項目は、「よるこび」尺度で「2. はりきる気持ち」「4. 深い感動」「5. がんばる習慣」「6. 学習の喜び」「7. 挑戦する態度」「8. 体育科目の価値」「評価」尺度で「11. 体力づくり」「13. 男女意識」「15. 体育授業に対する好嫌」「16. 体育授業に対する評価」の計10項目見られた。

「2. はりきる気持ち」「5. がんばる習慣」「7. 挑戦する態度」「15. 体育授業に対する好嫌」は意欲や態度に、「4. 深い感動」「6. 学習の喜び」「11. 体力づくり」は技能に、「13. 男女意識」は社会的行動にかかわった内容である。これらから、男女でかかわりながら、動きが上達し、やる気をもって授業に取り組めたことが示唆される。また、「8. 体育科目の価値」「16. 体育授業に対する評価」といった数値の向上は、体育科の大切さを運動を通して実感したことを示唆するものである。

しかし、女子で「12. 授業の印象」項目が低下を示した。質問内容は、「普通の体育の時間は、運動会の時よりやる気がでません」であり、運動会よりも意欲の

高まりを感じていないことになる。本校は、運動会を「カーニバル」と称し、全校生を赤・黄・青に分け、色別対抗戦と身体・造形・歌などの総合表現を目的としたミュージカルで構成している。とりわけ色別対抗戦は、5月から特別活動において継続的に取り組んでいるうれしのスポーツ（綱引き3回・大玉リレー3回・玉入れ2回）の総合結果がカーニバルの得点に影響することから、子どもたちのカーニバルに対する意識は非常に高い。さらに、1年生において優勝した喜び・勝敗に一喜一憂した経験を有しており、これらと比較したので低値を示したものと思われる。そのことは、それ以外の意欲や態度に関する項目で高値を示していることから伺える。

2. 技能の習得状況からの検討

図1は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の時間と「ドル平」の泳距離の関係を示したものである。

「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分でき、「ドル平」で25m泳げた児童は、32人中17人であった。

「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の時間に2分台の児童は存在しないという特徴が見られた。

これは、2分以上「呼吸を繰り返してのだるま浮き」ができれば、3分以上「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を続けられることを示唆している。つまり、子どもたち

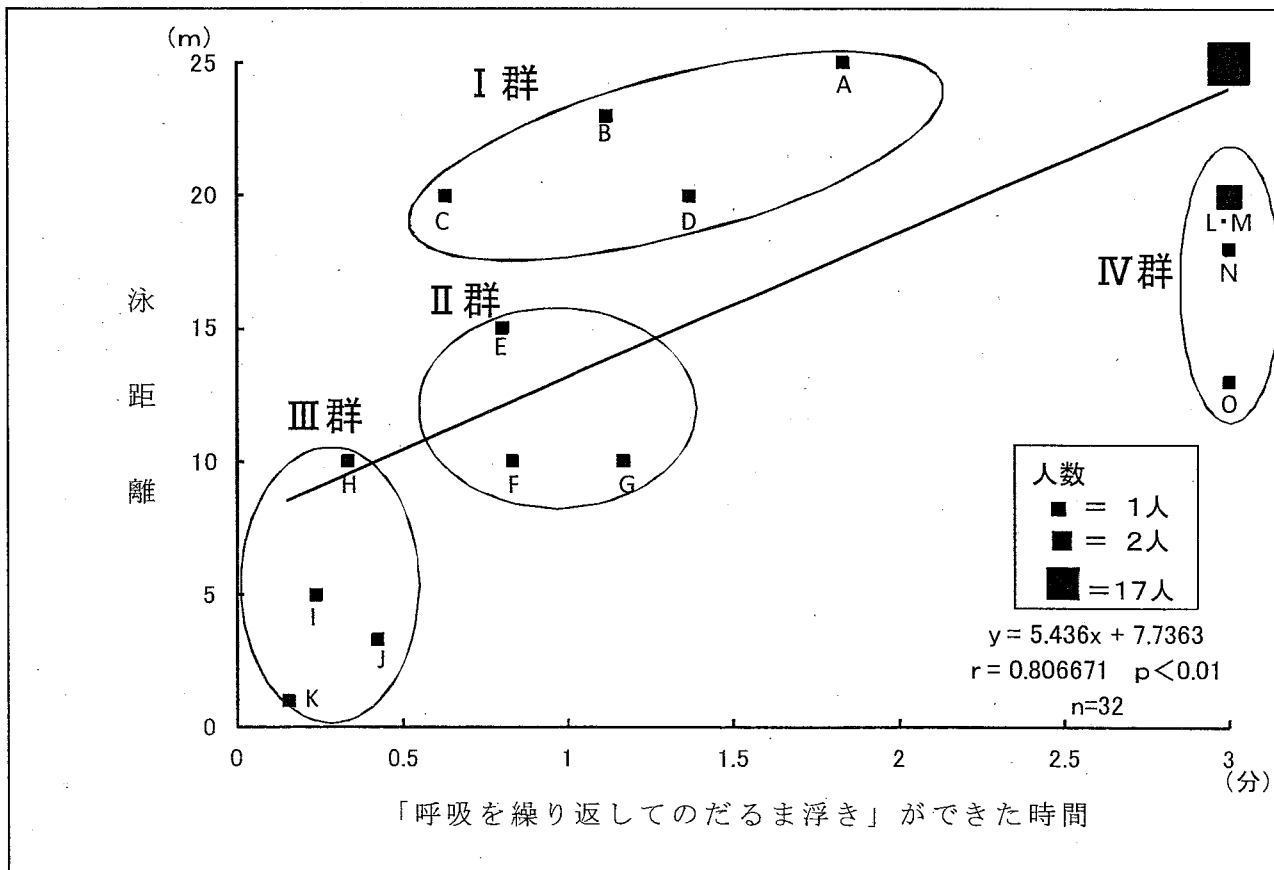


図1. 「呼吸を繰り返してのだるま浮き」ができた時間と「ドル平」で泳いだ距離の関係

表3. 「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の習得状況

基準	内容	単元前		単元後	
		人	%	人	%
A	3分できる	0人	0%	21人	65.6%
B	5回以上呼吸ができる	8人	25%	9人	28.1%
C	4回以下の呼吸しかできない	24人	75%	2人	6.3%
B基準以上の合計 (n = 32)		8人	25%	30人	93.8%

表4. 「ドル平」の習得状況

基準	内容	単元後	
		人	%
A	25 m泳げる	17人	53.1%
B	15 m泳げる	9人	28.1%
C	15 m泳げない	6人	18.9%
B基準以上の合計 (n = 32)		26人	81.3%

にとって2分の壁があり、2分をクリアすればいつまでも「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を続けられることを示唆している。

3分続けられた児童の実態を見てみると、呼吸をした後、浮いてくるまで「だるま浮き」の姿勢を保持し、呼吸がしやすい体勢になってから脱力してゆっくりと呼吸動作に入っていた。一方、2分以下の児童は、「だるま浮き」に力みが見られ、呼吸をした後すぐに次の呼吸をしようとする動きが見られ、結果として呼吸回数は多くなっているが、動きにゆとりが見られず、呼吸の浅いことが推察された。

「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できず、「ドル平」で25 m泳げなかった児童の実態から、4群にわけられた。すなわち、I群は、「ドル平」で20 m以上泳げた、II群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を30秒以上できるが「ドル平」での泳距離が15 m以下、III群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が30秒以下、IV群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」は3分できるが「ドル平」での泳距離が25 mに満たない、である。この4つの群の内実は、後述する。

表3と表4は、単元前後の「呼吸を繰り返してのだるま浮き」と「ドル平」の評価基準と照らし合わせた技能の習得状況を示したものである。

単元前では「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が5回以上できる児童は25%に過ぎなかったが、単元後には2名を除き5回以上でき、3分できる児童は65.6%になっ

た。また、下田らが言う「泳げた」とする基準（呼吸を5回以上して15 m泳げる）で見れば、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」では93.8%、「ドル平」では81.3%と高値を示した。したがって、「水泳」領域の設定は、2年生からでも可能であることが示唆された。

3. 子どもの認識の変容

図2は、「よい授業への到達度調査」を量的に分析したものである。第1時から第4時までは、風が冷たかったことから、運動量を多くした個の運動を中心とした授業展開であったため、当初の計画を変更せざるを得ず、「よい授業への到達度調査」を記述させる時間を確保できなかった。したがって、図2は第5時から示されている。

「精一杯運動することができましたか」と「うまくなったことがありましたか」の情意面と技能面に関しては、単元を通して高値を示したことから、精一杯動き、動きの上達を実感しながら取り組んでいたと読み取られた。

『「あっそうか」』『わかった！こうすればいいのか』ということがありましたか』の認識面に関しては、第8時～第10時に80%前後の高い値を示した。第8時は、最後の小プールの授業であり、小プールの端から端までの15 mを一人で泳ぎきることが多数現れたことが要因であった。記述内容を見ると、いかに脱力することが大切か、息継ぎのための腕の使い方の大切さ、また、「ドル平」を泳ぐときの呼吸をするタイミングに関する内容が多く見られた。

第9時は、初めて大プールに入って泳いだことから、小プールと大プールの共通点や相違点についての気づきが多く見られた。共通点には、脱力の仕方・呼吸をするための腕の使い方についての記述で、相違点は、深さがあることから呼吸をした後沈むので浮いてくるまで待つことが必要であることの記述が中心であった。

第10時は、大プールの横（13 m）を泳ぎきることによって挑戦した。ここでは、改めて脱力と呼吸の大切さを認識していることが認められた。

一方、他の時間では低値を示した。これは、「ドル平」の動きの習得が難しく、動きの上達にかかわる気づきが見られなかったことが原因の一つと考えられた。このことは、記述内容に多くの児童が「いっしょうけんめい動いていたから覚えていない」と書かれていたことから推察された。

「グループの人たちと力を合わせて仲良く運動することができましたか」の社会的行動面に関しては、認識面と同様に、第8時～第10時に高値を示した。

第5時～第7時は、「ドル平」の補助について、相手に合わせたスピードで引っ張ることや、呼吸をするタイミングに手を添えることを試行錯誤する時間であった。

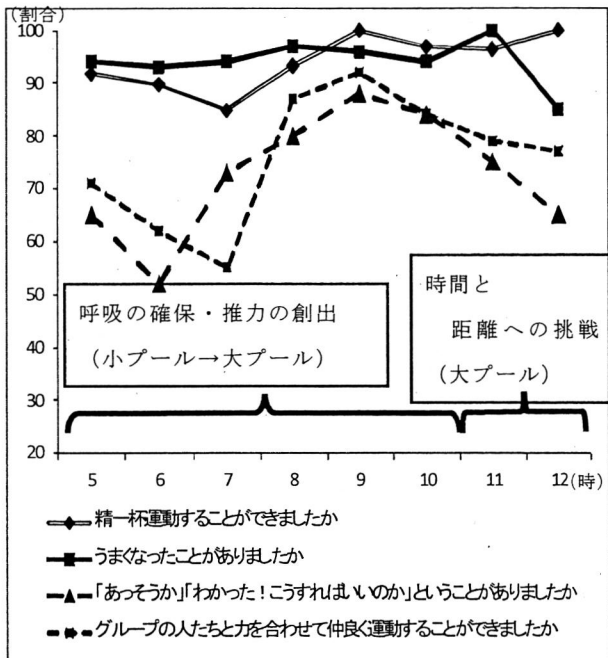


図2. 「よい授業への到達度調査」の
単元経過に伴う変化

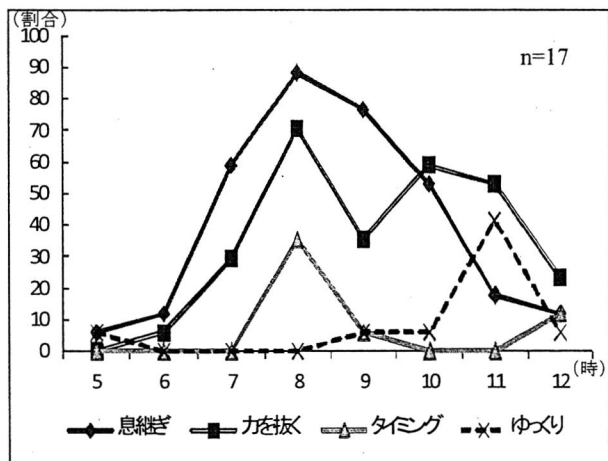


図3. 「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できて
「ドル平」で25m泳げた児童の気付きの変遷

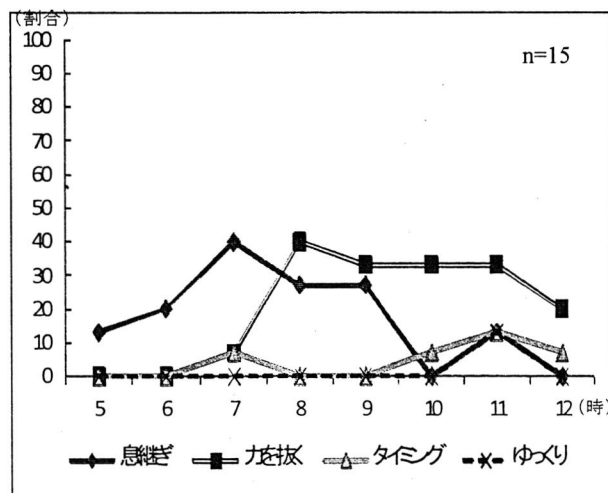


図4. 「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できない、
または「ドル平」で25m泳げない児童の気付きの変遷

「〇〇くんが、速いスピードで引っ張るからやりにくかった」「呼吸をするときに手をはなした」とする記述にみられるように、相手の気持ちを理解した補助ができていなかった。しかし、第8時に、「相手のスピードに合わせて引っ張られた」「引っ張りながら大丈夫と思ったらスーッと手をはなす」など良いかかわりが見られるようになった。この学習カードを紹介し、見本を見せることにより、良いかかわりが増えたことが、第9時に最高値を示したものと考えられた。ただ、第10時以降、かかわり合って活動する場面が少なくなり、また記述内容をみても呼吸の回数を数えたことや、25mに挑戦している時に応援をしたことなど、課題解決に直接結びつかない内容が多々見られた。すなわち、授業の展開が第10時以降の数値の低下要因と考えられた。

(1) 「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できて
「ドル平」で25m泳げた児童の気付き

図3は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できて、「ドル平」で25m泳げた児童の気付きの変遷である。

なお、「よい授業への到達度調査」の記述内容を見ると、「うまくなったことがありましたか」と『「あっそうか」「わかった!こうすればいいのわ」ということがありますか』の技能面と認識面において内容が混在しており、明確に区別して記述できない実態が見られた。したがって、ここでは両者に記述されている気付きを包括的に整理した。

「息継ぎの仕方」が先に、そして「脱力」が遅れて増加している。また、両者とも第8時に最高値を示し、その後、低下している。同時に、「ゆっくり」というスピードに関する内容も見られだした。これは、単元終盤には、「脱力」と「息継ぎの仕方」を習得し、結果として動作が「ゆっくり」になったという実態を示していると言えられた。ここから、「浮き身」や「呼吸の確保」の習得の大切さが改めて示唆される。

「推力の創出」にかかわるキックとプルの「タイミング」に関する記述は、小プールの最後になる第8時に一過性を示したところに特徴がある。ここでキックと呼吸の「タイミング」をつかんだ子どもたちは、飛躍的に泳距離が伸びた。すなわち、「浮き身」で習得したストリームラインの感覚・脱力の仕方、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」で習得した手の使い方・呼吸の仕方等が「ドル平」にいかされ、泳ぎに合理が生じたと考えられた。

この17人の特徴は、表5に示したポイントの記述内容が多数見られたことである。全体で共有した言葉やポイントをめあてとしてしっかりと意識し、さらには、めあてを振り返って次の学習へつなげる意識が高かったことの結果と考えられた。このことは、めあてをもって取

表5. 各段階において子どもたちと共有してきた主なポイント

動き	観点	ポイント		
		課題をつかむ	課題を深める	技能的特性に触れる
だるま浮き	脱力	・ぼか〜んと浮く	・「プカプカ」音が聞こえた ・ふわぁん	
	目線		・足の爪を見る	
	だるま姿勢の保持		・自分の身体をつかむ	
呼吸を繰り返しての だるま浮き	手の動き		・水面を押す ・砂を集めるように ・手をやさしく使う	
	呼吸	・「パッ」と言って 水を吹き飛ばす	・力を抜いて浮いてきた時に 「パッ」と息継ぎ	
け伸び	ストリームライン		・ピシッと ・ピーン	
	脱力		・プカ〜	
ドル平	手の動き			・手をやさしく使う ・水を「ポンッ」と押す
	タイミング		・力をす〜っと抜いて 「ドンドンパッ」	・少し遅くドンドンパッ ・浮いてくるまで待つ

り組み、振り返って修正するといった学び方を習得していることが、運動を上達させるに必要な要件になることを示唆している。

一方、「ゆっくり」が第12時に低下した所にも特徴がみられる。これは、第10時・第11時の2回、大プールの横(13m)を泳げたことから、指導者が第12時に25mに挑戦させることに無理がないと判断してしまったことに原因がある。すなわち、今までのおよそ倍の距離を泳ぐことに不安感を覚え、前に進むことに集中したため、「ゆっくり」という意識をもてなかったものと思われる。したがって、いきなり25mではなく、15m、20mという段階を経て25mに挑戦させれば、「ゆっくり」という意識は保持され、また高まったものと思われる。

(2)「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できない、または「ドル平」で25m泳げない児童の気付き

図4は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分できない、または「ドル平」で25m泳げない15人の児童の気付きの変遷である。

なお、「よい授業への到達度調査」の記述内容に関しては、25m泳げた児童と同様に、技能面と認識面を包括的に整理してある。

泳げた児童と同様に、「息継ぎの仕方」が先に立ち、「脱力」が遅れて増加する傾向が見られた。しかし、記述の割合は低値で、「脱力」と「息継ぎ」の仕方を十分に習得できていないことを示した。また、「タイミングをつかめば飛躍的に距離が伸びた」という実態も見られなかった。

4. つまずきの類型化

「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が3分続けられず、「ドル平」で25m泳ぐことのできなかつた児童のつまずきを整理し、指導の留意点を整理することは、普遍的実践カリキュラムの構築にせまることになる。そこで、本項では、図1のI群～IV群の内実について、考察する。

(1) I群の特徴

I群は、「ドル平」で20m以上泳げた児童である。

A児は、「ドル平」で25m泳ぐことができた。しかし、身体全体に力が入っており、脱力できていない状況が見られた。それは腕の使い方も同様であった。この児童は、「だるま浮きで呼吸をするとき、パッが上手くなりました」「だるま浮きもけ伸びもふわぁんとできるようになりました」と呼吸や脱力について多く記述しており、課題にせまっているように感じられたが、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の腕の使い方が、呼吸確保につながる動きが多く、必ずしも脱力につながる動きができていなかった。

D児は、腕の動作範囲が大きすぎ、無駄な動きが多いことからタイミングが取りづらく、記録測定ではいつも水を飲んで立ってしまう姿が見られた。また、学習カードには、「ドルフィンキックの時に強くドンッとしたらいいと思いました。」「ドンドンが上手になりました」と推力を創出する足への意識が高かった。したがって、進むことに意識をとられたことから、腕の使い方も推力創出に向けられたと考えられる。

この2人に見られるように、この群の4人に共通するのはキックに力強さがあり、推力の確保はなされている

が、腕も推力創出のために動かしている実態が見られ、腕は呼吸確保のために動かすことと理解していなかったことが考えられた。

実践者の反省点として、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」に取り組む際、腕の動かしかたや腕を動かす意味を理解させること、また、泳ぐ際にも同様であることをもっと意識させる必要があったことがあげられる。

(2) II群の特徴

II群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を30秒以上できるが「ドル平」での泳距離が15m以下の児童である。

E児は、第8時をさかいに「呼吸を繰り返してのだるま浮き」ができるようになり、「ブクブクパッ」とする息継ぎの仕方も上手にできていった。また、「ドル平」も上手に泳げるようになり、やっとコツをつかみかけた子である。しかし、距離を測定する際、長い距離の挑戦を意識するあまり急いでしまい、ドルフィンキックと呼吸との間に十分な時間を確保できていなかった。つまり、測定時に気負いすぎ、力が入りすぎたことが途中で止まってしまった原因と考えられた。どのような状態でも力を抜くことを大切にするため、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」で脱力することができるように教えれば、25m泳ぐことは可能になると考えられた。

G児は、脱力をしながら「呼吸を繰り返してのだるま浮き」は比較的上手にできる児童である。実際に学習カードにも「力を抜くってことがわかりました」「伸びれば気持ちいいってことがわかりました」と書いている。「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の時間に比して「ドル平」での泳距離が短いのは、キックとプルのタイミングが図れず、不安から力が入ってしまい、手と足を動かすタイミングがずれたため、呼吸の確保が困難になり、

立ってしまった。タイミングのとりかたは「ドンドンパッ」と言語化して取り組んだが、動きに反映させることができなかったところに課題がある。

この2人に見られるように、この群の3人は、「息継ぎを3回以上して15m泳ぐ」というB基準のボーダーライン上の子どもたちであり、距離の達成を急ぐあまり、無駄な力が入ったことが25m泳げなかった原因と考えられた。脱力の大切さ・心地よさを実感させ、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を3分できるようにしたうえで、推力課題に取り組ませることの重要性が示唆された例である。

(3) III群の特徴

III群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が30秒以下の児童である。

この群の4人は、単元前に顔が水につけられなかったり、顔はつけられるのだが鼻をつまんだり口に手をあてたりする、水に対する苦手意識をもっている子どもたちであった。

表6は、この4人が「よい授業への到達度調査」において記述した内容の変遷を示したものである。

H児は、第8時に鼻をつままずに潜ったり泳いだりでき、第9時では「呼吸を繰り返してのだるま浮き」が10秒できるようになった。そして、第12時では、5回の呼吸で20秒できるようになった。少しずつではあるが、上達していき、それを実感しながら取り組むことができた児童である。

I児は、単元当初から消極的であったが、「だるま浮きが5秒できました」「力をゆるめればいいことに気がつきました」などの気付きを経て、顔付け・だるま浮きができるようになったレベルである。

J児やK児も、単元当初は、顔を水につけ終わった後

表6. III群の児童の「よい授業への到達度調査」に記述された内容の変遷

	第5時	第6時	第7時	第8時	第9時	第10時	第11時	第12時
H児	だるま浮き (鼻をつまんで)	だるま浮き (鼻をつまんで)	見学	鼻をつままずに だるま浮き ができた	だるま浮き が10秒 できた	鼻をつま まずに潜り、 ドル平が できた	鼻に水が 入って しまった	記述なし
I児	水が冷たい	水中で 回れた	力をゆるめ て息継ぎが 3回できた	だるま浮き が5秒 できた	記述なし	大プール の方が泳 ぎやすい	見学	最後のプ ール楽し かった
J児	鼻をつま めができる	鼻をつま まずに顔 つけが できそう	「パッ」と 言って水 を吹き 飛ばさ ばいい	見学	5回息継 ぎが できた	だるま浮 きがい っぱい できた	力を抜 いた らいい こと が わ か っ た	ブクブ クパ ッ と 息 継 ぎ が で き た
K児	水の中 を見 るこ と が で き た	け伸び が で き た	浮くよ うに な っ た	力を抜 くこ と が 大 切 だ と 思 っ た	だるま 浮 き が で き そ う	だるま 浮 き を 教 え て も ら っ た	力を抜 いて だ る ま 浮 き が で き た	だるま 浮 き が で き た

表7. 個別課題とその類型化

児		「呼吸を繰り返してのだるま浮き」ができた時間 / 「ドル平」で泳いだ距離	つまずき	対処法
I群	A	110 秒/25m	脱力と腕の使い方	○呼吸確保のために腕を動かすことの理解
	B	67 秒/23m	呼吸確保	
	C	38 秒/20m	腕の使い方	
	D	82 秒/20m	腕の動作範囲	
II群	E	48 秒/15m	脱力	○脱力と姿勢保持の力加減
	F	50 秒/10m	ストリームライン	
	G	70 秒/10m	タイミング	
III群	H	20 秒/10m	・顔をつける ・だるま浮き ・潜る ・浮く	○水に顔を付けられるような開始前の指導
	I	14 秒/5m		
	J	25 秒/3.3m		
	K	9 秒/1m		
IV群	L	180 秒/20m	深さへの恐怖心	○環境設定
	M	180 秒/20m		
	N	180 秒/18m		
	O	180 秒/13m	手の動かし方	○平泳ぎ

すぐに顔をふいたり、鼻をつまんだり、長時間水の中にいることができなかつた。水に対してこれだけの拒否反応を示したことは、著者の経験からすると、幼少期に溺れた経験²⁴⁾を有していることが推察された。このことは、子どもは本来水遊びが好きであるにもかかわらず、K児を除きいずれも見学の時間のあつたことから推察された。したがって、「水泳」の始まる前に、診断的評価によってこれらの児童を把握し、指導する必要性が示唆された。すなわち、「お風呂の洗面器で顔を水につける練習をする」「お風呂で頭を洗う・シャワーを浴びる」「温水プールに入って水の心地よさを感じる」など、保護者への啓発を含めての事前にトラウマを除く手だてが必要であると考えられた。

(4) IV群の特徴

IV群は、「呼吸を繰り返してのだるま浮き」は3分できるが、「ドル平」での泳距離が25mに満たない児童である。

この4人は、共通して、大プールの深さへの恐怖心を記述していた。このことは、指導者が浅い方からスタートさせて深い方にゴールを設定したことに原因がある。4人とも「呼吸を繰り返してのだるま浮き」を3分間できるので、深いところに台を設定して浅い方をゴールにすれば、全員25m泳げたのではないかと推察された。この環境設定のまづかつたことは、指導者の重大な反省点である。

ただ、O児は、「ドル平」で泳ぐ際の腕の動かし方が

バタフライのように動かしており、「呼吸を繰り返しながらのだるま浮き」で見られた平泳ぎのような動きとはかけ離れた動かし方をしていた。つまり、本人の中で「呼吸を繰り返しながらのだるま浮き」と「ドル平」がつながっていなかったのである。

表7は、I群～IV群に生じたつまずきを類型化し、対処法を示したものである。

I群からは「呼吸確保のために腕を動かすことの理解」、II群からは「脱力と姿勢保持の力加減」、III群からは「水泳開始前からの指導」、IV群からは「教師の環境設定」と「平泳ぎ」が見出された。

5. 修正カリキュラム

付章のp68・69に示した単元カリキュラムは、今回実践した計画カリキュラムに指導上の留意点を加筆し、時数・泳法等を変えた「修正カリキュラム」である。

一つの修正は、あと数時間あればより泳距離の向上が期待されたことから、時数を3h増やした15hに設定したことである。二つ目の修正は、「ドル平」ではなく「平泳ぎ」にもどしたことである。

それは、実践を通して、「ドル平」は子どもたちにとって呼吸のしにくい泳ぎ方であるのではないかと考えられたからである。すなわち、ドルフィンキックをするためには上体を沈めなければならず、身体全体が水中に潜っていく動きにならざるを得ないのである。このことは、本実践において、息継ぎを全員が目標レベルに達しなかつたことも影響していると考えられた。また、図3・4において、「ゆっくり」の数値が低値を示していることもそれを裏付けていると考えられる。なぜなら、「脱力」と「呼吸の確保」が習得されていれば、「ゆっくり」という内容は高値を示すと考えられるからである。また、図1のO児に見られたようなバタフライの手をしてしまう子も、ドルフィンキックだったからこそ現出した姿であった。さらに、ドルフィンキックをするバタフライは、平泳ぎから派生した泳ぎであり、ヘッケルの提唱した「個体発生は系統発生を繰り返す」⁹⁾という観点から見ても、同志会の人たちが主張するように「ドル平」は、「平泳ぎ」よりも先に自然発生するとは考え難いのである。

以上のことから、下田らの提唱するように「だるま浮き」から「平泳ぎ」へ移行する方が、ゆっくりと泳ぐことにつながり、結果として25m泳げる子どもの割合を増加させると考えられる。本実践は、2年生の1学級を対象とした限定的なものである。したがって、この単元カリキュラムの学年段階との適合性は、さらに1～3年を対象に検討する必要がある。

第4節 要約

本実践では、教育内容の明確な体育科カリキュラムの確立に向けて、「基本の運動」領域の「水遊び」を「潜って 浮いて 進め!」と名付けた単元カリキュラムに構成し、成果を検討した。すなわち、提案した単元カリキュラムが小学校2年生の発達段階に適合し、学習成果を高め得ることを実証しようとした。

- 1) 本実践カリキュラムは、態度測定法と「よい授業への到達度調査」、技能の習得状況の結果から、課題に対して楽しんで取り組み、友だちと学び合いながら認識を深め、技能を向上させたことが読み取られ、一定の成果は得られたと評価された。
- 2) 「呼吸確保」「推力創出」にかかわる技能の習得は、「だるま浮きで呼吸が5回以上できる」が93.8%、「3回以上息継ぎをして15m泳げる」が81.3%と高値を示した。
- 3) 以上の結果から、「水泳」領域は、5年生からではなく2年生から設定するのがふさわしいと考えられた。
- 4) しかし、子どもの認識の変遷を質的に分析したり、実際の動きを見たり、25m泳げなかった児童のつまずきを整理したりする中から、「だるま浮き」から「ドル平」に移行することには無理があり、下田らが提案するように「だるま浮き」から「平泳ぎ」へ移行する方がより泳ぎが上達したのではないかと考えられた。したがって、下田らの提案するように、「ドル平」を「平泳ぎ」に戻し、本実践で明らかになった留意点を加筆した修正カリキュラムを提案した。

注

- 注1) 「ドル平」とは、民間教育団体「学校体育研究同志会」が考案した泳法で、キックがドルフィン型、ブルが平泳ぎ型の泳ぎ方で、初心者の方の指導法として紹介されているものである⁹⁾。
- 注2) 下田らのプログラムにおいても、潜ること、水中で立つ動作の習得が位置付けられている。
- 注3) 著者は、「遊び」を「真面目さや失敗を内包し、創造性と不確定性を含めたアゴン・アレア・イリンクス・ミミクリに取り組む中で、夢中・没頭という状況を生み出す子どもたちの行為」と定義している。そして、「基本の運動」領域において「遊び」を方法的に取り入れるには、「創造性」としての「発展性と多様性をもつ内容の措定と場づくり」を、「不確定性」としての「少し難しい課題設定」を意図的に仕組むことが大切だと考えている。
- 注4) 著者が言う「溺れた経験」とは、いわゆる命にかかわったプールや海や池での経験に加え、お風呂で足を滑らせて湯船に一瞬沈んだ等の短時間でも不意の内

に沈んだ経験も含んでいる。なぜなら、本人は溺れたという自覚(記憶)がなくてもその経験が無意識の中でトラウマとなるからである。したがって、「溺れた経験」が、「なかなか顔をつけることができない」「水の中で力を抜くことができない」要因となることに留意する必要がある。

文献

- 1) 文部省(1989)『小学校学習指導要領』
- 2) 文部科学省(2008)『小学校学習指導要領解説体育編』
- 3) 後藤幸弘(2008)『ヒトの基本動作の発達特性に基づく小学校体育科における教育内容(I)ーバランス系・移動系の運動についてー』兵庫教育大学研究紀要32, pp.135-150
- 4) 下田新・芹澤博一・山崎有希・後藤幸弘(2008)『中学年児童を対象とした「だるま浮き」から「背浮き」からの指導過程の有効性の比較』教育実践学論集10, pp.181-194
- 5) 中村敏雄(2008)『中村敏雄著作集3 体育の教材論』創文企画, pp.196-203
- 6) 佐々敬政・中島友樹(2012)『体育科における「遊び」の定義と実践における有効性と可能性』教育実践学論集13, 印刷中
- 7) 梅野圭史・辻野昭(1980)『体育科の授業に対する態度尺度作成の試みー小学校低学年児童についてー』体育学研究27(1), pp.139-148
- 8) 小林篤(1980)『体育の授業研究』大修館書店, pp.224-258
- 9) エルンスト・ヘッケル(1866)『有機体の一般形態学』

〈本章は、兵庫教育大学研究紀要 第40巻(2012)に掲載した。〉

付 表

〈第2学年の態度測定法の質問項目と態度測定の項目〉

1. じかんわりの中で たいいくが いちばん好きです。
〈体育をするよろこび〉
2. たいいくのとき いつも はりきります。
〈はりきる気持ち〉
3. たいいくが おわったあと とても きもちがよい
です。
〈運動のそう快さ〉
4. たいいくのじかん うまく できたときの
きもちが 今でも わすれません。 〈深い感動〉
5. たいいくをすると どんなときでも がんばる
ちからが つくとおもいます。 〈がんばる習慣〉
6. たいいくのじかん だんだんじょうずに
なっていくのが とても たのしみです。
〈学習のよろこび〉
7. たいいくのじかん うまくできないときでも
いつも がんばります。 〈挑戦する態度〉
8. たいいくは たいせつな べんきょうだと
おもいます。 〈体育科目の価値〉
9. たいいくが おわったあと みんなと
あとかたづけを するのは きらいです。
〈仲間との協力〉
10. たいいくのじかん はじめのたいそうや
おわりのたいそうは おもしろくないです。
〈授業の流れ〉
11. あせが いっぱいであるような しんどいたいくは
きらいです。 〈体力づくり〉
12. ふつうの たいいくのじかんは うんどうかいのと
きより やるきが できません。 〈授業の印象〉
13. たいいくのじかん おとこのこ (おんなのこ) と
いっしょにするのは きらいです。 〈男女意識〉
14. たいいくのじかん うまくできるこばかり
ほめられるので つまらないと おもいます。
〈みんなのよろこび〉
15. たいいくのじかん すきなうんどうが なかったら
おもしろく ありません。 〈体育授業に対する好嫌〉
16. たいいくが できるより さんすうや こくごが
できるほうがいと おもいます。
〈体育授業に対する評価〉

第6章 総括

第1章では、カリキュラムの歴史と戦後の体育科学学習指導要領の変遷を概観し、実践的カリキュラム作成に向けての基礎的知見を得た。その中で、カリキュラムの構成にあたっては、「学問的・文化的要請」「(学習者の)心理的・成熟的要請」「社会的要請」の三つの柱をおさえることが重要であると考えられた。

また、「学問的・文化的要請」はスコープとして、「心理的・成熟的要請」はシーケンスとして押さえられた。カリキュラムは、この交点に教育内容が措定・配列され編成されなければならないと考えられた。さらに、「社会的要請」は、時代や流行に左右されるのではなく、普遍的な価値に基づく目標論を重視する必要性が示唆された。

また、作成者の観点から、カリキュラムは、「理想的カリキュラム」「公的カリキュラム」「実践的カリキュラム」「理解できるカリキュラム」の四つに整理された。さらに、『実践的カリキュラム』と『理想的カリキュラム』の相互作用』『授業実践』と『実践的カリキュラム』の相互作用』『理想的カリキュラム』を基盤にした『公的カリキュラム』の作成』『実践的カリキュラム』の成果の『公的カリキュラム』への反映が課題として求められることを指摘した。そして、体育科の実践的カリキュラムは、教科成立基盤である身体運動文化から教育内容を措定し、子どもの発達段階や欲求を重視した融合カリキュラムとして構成するのがよいと考えられた。

そして、体育科学学習指導要領における目標は、「身体教育」から「身体を通しての教育」へ、さらには「運動中の教育」へと変遷していると読みとられた。そして、今後は、これらに加えて「運動についての教育」も含み込ませ、この四つの目標に向けて教育する必要があると考えられた。

これらの原理を踏まえ、領域編成試案を提案した。

第2章では、低学年の運動領域に明示されている「遊び」について考究した。その中で、ホイジンガ、ロジェ・カイヨワ、ジャック・アンリオ、M・J・エリス、西村清和、大西鉄之祐の「遊び」について先駆的に研究を進めた文献を対象に整理した。その結果、「夢中・没頭」「創造性」「不確定性」の3つが「遊び」の本質として導出された。そして、「遊び」は「真面目さや失敗を内包し、創造性と不確定性を含めたアゴン・アレア・イリクス・ミククリに取り組む中で、夢中・没頭という状況を生み出す子どもたちの行為」と定義された。さらに、「遊び」を体育授業に取り入れる視座として、「パイディアからルドゥスへ、つまり、運動遊びから運動(スポ

ーツ)種目へと変遷していく内実に課題の発展性が見られるもの」、「喜びと楽しみの源泉となる生の最も基本的要素の一つ」の2つが考えられた。

また、「遊び」の本質である「創造性」について、「基本の運動」領域では、「発展性・多様性を含む工夫」や「魅力ある場づくり」の2つが、「ゲーム」領域では、「ルールづくり」「場づくり」「作戦の工夫・遂行」の3つが「遊び」の要件になると考えられた。また、もう一つの本質「不確定性」については、「基本の運動」「ゲーム」の両領域ともに、「少し難しい課題」、つまりフロー状態を生み出すことが「遊び」の要件を満たすことになると考えられた。

さらに、体育は、教師・教育内容・学習者との関係概念であることから、これらの関係性の中で、「遊び」という概念を取り入れて実践することが大切であることを論述した。

すなわち、教師は、課題の発展性を意図的・計画的に仕組み、結果として、子どもが、全身全霊をかけて、全智全能をかけて取り組む「夢中・没頭」する姿が見られる実践が目指されることが重要であることを指摘した。

第3章では、低学年における単元配列レベルでのカリキュラム試案を提案した。

具体的には、三つの考え方を基盤として単元を構想した。一つ目は、運動種目への系統が強く見られる内容については、単独で扱う単元を構想する。例えば、「水遊び」である。二つ目は、「基本の運動」領域内で、その内容を関連させた単元構想である。「走・跳の運動遊び」と「用具操作の運動遊び」を関連させた単元がその一例である。三つ目は、「基本の運動」領域と「ゲーム」領域を関連させた単元構想で、「用具操作の運動遊び」と「ゲーム(的あて)」を関連させた単元である。

これらの構想によって作成された単元カリキュラムは、実践のフィルターを通してその普遍性を確かめられる必要がある。しかし、本論文では、時間的な制約から、2つの単元において、実践研究を試みた。すなわち、第4章においては「基本の運動」領域の「器械・器具を使つての運動遊び」、「忍者ワールドへようこそ!」と名付けた単元カリキュラムについて検討した。その結果、提案した単元カリキュラムは、小学校1年生の発達段階に適合し、学習成果を高め得ることが実証された。具体的には、変形姿勢での移動・回転運動と器械運動の種目特性から措定された腕支持・回転・着地を中核とする器械・器具を使つての運動遊び「忍者ワールドへようこそ!」は、倒立・逆上がり・前転・180°回転着地のできばえから、1年生の子どもたちの発達特性に適合して

いることが認められた。また、体育授業に対する愛好度（態度得点）を高め得ることが認められた。

さらに、忍者ワールドによる3人組での課題提示型の解決型学習は、子どもの動きに多様性と発展性を生み出すことに機能することが認められた。

しかし、「倒立」において、片足を壁からはなした倒立を子どもたちに意識させること、「逆上がり」において、腕を伸ばすことと壁を蹴る反対の足を鉄棒にひっかけることを意識させること、「前転」において、大きなゆりかごを十分に習得させることの必要性が指摘された。

第5章では、「基本の運動」領域の「水遊び」、「潜って 浮いて 進め!」と名付けた単元カリキュラムの成果を検討した。その結果、提案した単元カリキュラムは、小学校2年生の発達段階に適合し、学習成果を高め得ることが実証された。具体的には、水に対するトラウマのあると疑われる児童を除くほとんどの児童は3回以上呼吸をして15m泳げるようになり、53%の児童を25m泳げるようにできることが確認された。また、情意面・認識面・社会的行動面の学習成果も高め得ることが認められた。これらのことから、「水泳」領域は、2年生から設定するのがふさわしいと考えられた。したがって、第1章で提案した3年生からの「水泳」領域は、2年生からへと変更された（表1）。

しかし、「伏し浮き」から「ドル平」に取り組むよりは「平泳ぎ」に移行する方が、よりよい結果の得られることが推察された。したがって、下田らの提案するように、「ドル平」を「平泳ぎ」に戻し、本実践で明らかになった留意点を加筆した修正カリキュラムを提案した。

なお、付章において、29頁に示した単元配列カリキュラムで、本研究で残された単元計画案を示した。

表1. 修正された体育科領域編成試案

小学校						中学校		
1	2	3	4	5	6	1	2	3
基本の運動 ・用具操作の運動遊び ・走・跳の運動遊び				体づくり運動 陸上運動 陸上競技				
・器械・器具を 使ったの運動 遊び		器械運動						
・水遊び		水泳						
・表現・リズム 遊び		ダンス						
・力試しの運動遊び				武道				
ゲーム				ボール運動		球技		
攻防分離型		過渡的 攻防相乱型		攻防相乱型				

第7章 今後の課題

低学年の単元の作成における3つの考え方の、残る『基本の運動』領域の内容を関連させた単元と『基本の運動』領域と『ゲーム』領域を関連させた単元について、実践のフィルターを通した普遍性の高い実践カリキュラムの提言は、第3章の表3において21個設定された実践カリキュラムの提言とともに、今後の課題であることは言うまでもない。

同時に、実践した単元の学習成果や低学年の実践的カリキュラムが中学年以降の具体的な実践カリキュラムにどのようにつなげるのかを提示することが大きな課題となる。特に、小学校入学から2年間実践を積み重ねてきた子どもたちが、中学年・高学年・中学校でどのような姿を見せるのかは、追跡調査をして検証する必要がある。

今後も、義務教育段階における普遍的カリキュラム作成に向けて、実践研究を積み重ねていきたい。

また、表1は、各領域において、小学校修了段階で習得させたい技能を仮説的に設定したものである。今後、実践のフィルターを通して、これらの内容に関しても検証していきたい。

表1. 小学校修了段階で習得させたい技能

領域	習得させたい技能	
体づくり運動	体力を高めるためには、どのような運動をすればよいのかを理解し実践できる	
器械運動	マット運動	倒立前転・跳び前転 側方倒立回転前ひねり
	鉄棒運動	後方支持回転 こうもり振り下り
	跳び箱運動	抱え込み跳び 首はね跳び
陸上運動	短距離走	最高速度を維持する走り方
	リレー	走者の合計タイムより速く走る
	ハードル走	技術診断表で5点以上
	走り幅跳び	走り幅跳び診断表でレベル5以上
	走り高跳び	HJS指数80以上
水泳	平泳ぎ	100 m
	クロール	75 m
ダンス	強弱と速さの変化と組み合わせ	
武道	相撲	寄り切り・上手投げ 下手投げ・もろ差し
ボール運動	パスワークプレー・ポストプレーで、ズレをつくって突くパスを入れる	

付章 低学年の単元カリキュラム

1. 第1学年

(1)「基本の運動」領域：器械器具を使つての運動遊び と 走・跳の運動遊び

○ 単元 いろいろな動物に変身しよう！

○ 目標

- ・動物になりきって、移動運動、登り下りや懸垂移行、渡り歩きや跳び下りの動きを楽しむ。 (情意)
- ・動物の名前をラベリングしながら動きを工夫する。 (認識)
- ・いろいろなステップでの移動運動や、高さ感覚、逆さ感覚、腕支持感覚、回転感覚など、基礎的感覚を身につけることができる。 (技能)
- ・ペアで順番に運動する、励ましたり補助をしたりするなど、協力しながら安全に運動する。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・いろいろなステップの移動運動 ・高さ感覚 ・逆さ感覚 ・腕支持感覚 ・回転感覚

○ 学習の流れ(全24時間)

テーマ	主な学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
思いっきり身体を動かそう！	<p>学年指導</p> <p>1. 競争する・いろいろなステップで移動する・遊具で遊ぶ。(6h:20分×14回) 指導形態：学年TT 【時間：モジュール】 6時間を一回の活動時間20分で割ると13.5回になる。したがって、14回、毎朝、走・跳、器械・器具を使つての運動にあてる(45分×6h=270分、270÷20分=13.5回)</p>	<p>○毎朝、精一杯身体を動かすことによって、感じられる爽快感を、子どもたちに感じさせるよう、共感的・問いかけなど言葉がけを通して伝えるようにする。</p> <p>○スキップ・ギャロップ・ケンケンパ・ケンケング・後ろ走りなど、競争する中で身につけられるようにし、また、遊具と遊具の移動の際にも活用して、常にいろいろな動きに触れられるように授業展開を考える。</p> <p>○TTで取り組むため、遊具遊びの際には、3～4の場に分かれ、ローテーションを組むなどして、いろいろな先生や友達と一緒に運動できるようにする。</p>	<p>○精一杯運動することにより、表情が明るくなくなり、終わった後に「楽しかったね」と言える。</p> <p>○先生や友だちの真似をして、できるようになったことに自信をもちいろいろな運動に挑戦しようとしている。</p> <p>○いろいろな友だちと声をかけ合ったり応援し合ったりしている。</p>
附属小の森で変身できる動物って？	<p>学級指導へ</p> <p>2. 各遊具を森に見立て、その中でできる動きを見つけて。(6h) (ジャングルジム) ・平行移動：カニ ・頂上立位：ゴリラ(登り棒) ・垂直移動：サル(鉄棒) ・正面支持：ツバメ(雲梯) ・振り動作：てながザル</p>	<p>○それぞれの場において、順番を守る・譲り合う・周りを見るなどの安全面にかかわる望ましい行動が見られたときには、そのよさを意味づけ共有する。</p> <p>○どの動きがどの動物に例えられるのかを課題として提示し、自分や友だちの動きを動物に例える(ラベリング)ことを通して、自他の動きを感じられるようにする。</p> <p>○恐怖感を感じている子には、その子にとって、少し難しい動きに挑戦することを提案し、一緒にしたり補助をしたりすることで、自分自身の成長を感じられるようにする。</p>	<p>○ペアの子が登り棒をはなれてから登り始め、待っているときには応援したりアドバイスをおくったりしている。</p> <p>○友だちの動きを見て「こもりみたい」などと例え、自分もやろうとしている。</p> <p>○ジャングルジムの上に行くことが怖い子が下部で上下左右に動いている。</p>
かっこいい動きをする動物に変身しよう！	<p>3. 今まで出てきた動きの中で、真似してみたい動きに挑戦する。(6h) (ジャングルジム) ・素早く頂上まで登り、手を離して立って動物の真似をする (登り棒) ・足を使わずに2本使って登る (鉄棒) ・こもりをしながらペアの子とジャンプをする</p>	<p>○友だちとのトラブルや動きがうまくできないなど、困ったことを随時取り上げて話し合うことで規範意識や集団意識を高める。</p> <p>○毎時間の始めに、各感覚(高さ・逆さ・腕支持等)に触れる動きを紹介することで、全員でその動きに挑戦するなどして、動きのレポートリーを増やせるようにする。</p> <p>○ペアを中心に上手になった動きを見つけて、ことを意識づけることで、互いの一生懸命さ・その子なりの動きのよさなどを発見できるようにする。</p> <p>○ペアで協力して生みだされる運動にも価値をおき、工夫の多様性を感じさせる。</p>	<p>○友だちの悩みが解決するように考え、決まったことを実行している。</p> <p>○吊り輪でのふり下りや鉄棒でのツバメから前回りおりなど、新たな動きに挑戦している。</p> <p>○単元はじめごろの動きと今の動きを比較する中で上達に気づき、その理由を考えている。</p> <p>○指導者の体で足抜きまわりをしている。</p>
自分のお話をつくる附属小の森を探検しよう！	<p>4. 自分なりのオリジナルの動きをつくる。(6h) (ジャングルジム) ・垂直方向と平行方向を組み合わせてジグザグに登り、下りてくる時は中を迷路のように下りてくる。 (鉄棒) ・ツバメから前回り下りなど技を組み合わせる (雲梯) ・すれ違うときにジャンプや上に登るなどし、すれ違い方を工夫する</p>	<p>○それぞれの場で、自分なり(自分たちなり)のストーリーを創って運動することで、今まで取り組んできた動きを楽しめるようにする。その際、個人やペアでのお話ばかりでなく、全体で一つのお話を入れる場面を設け、クラス全員で楽しめるようにする。</p> <p>○それぞれの場で、競争や鬼ごっこの要素を取り入れることで、遊び方や楽しみ方にはいろいろあることに気付けるようにする。</p> <p>○自分とクラスみんなのできるようになったことを振り返りながら、継続して取り組めば上達することや、楽しい雰囲気を作り出せたりきまりを守ることができるようになったりしたという個と集団の高まりを実感できるようにする。</p>	<p>○「ロケット発射。宇宙を旅してかえってきた。」などのお話をもとに、登り棒を腕だけで登るなど「登る・移動・下りる」を工夫して運動している。</p> <p>○チーム対抗でやりたいなどルール変更の提案をする。</p> <p>○「～くんが教えてくれたから登り棒を一番上まで行けた」など、自分の成長の中に仲間存在を感じている。</p>

(2)「基本の運動」領域：水遊び

○ 単 元 プールで遊ぼう！

○ 目 標

- ・安全に気をつけながら、浮く・抵抗力があるという水の特性を感じながら運動している。 (情意)
- ・学習が楽しくできるように、水遊びの行い方を考えることができる。 (認識)
- ・水中で「歩く」「走る」「目を開ける」「息を吐く」「潜る」「浮く」などができる。 (技能)
- ・水中でジャンケンをしたり、手をつないで浮いたりなど、協力して運動することができる。(社会的行動)

○ 教育内容

- ・顔をつける ・息を吐く ・潜る ・浮く

○ 学習の流れ (全12時間)

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
プールに入ろう！	<p>1. 入水前から入水後の動きやプールでのきまりを知る。(4h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○水の中で歩いたり、走ったりする。 ・電車になってプールを周回する ・フープを通る 等 	<ul style="list-style-type: none"> ○着替える場所や方法、入水から入水後の動きを知らせる。特に、汚れや塩素を落とすためにシャワーを浴びることを知らせ、全身をよくこすことと水に慣れさせるためにできるだけ顔を上げられるようにする。 ○水の中で思いっきり走りまわること、水に慣れることができるようにする。その際、水に恐怖心を抱いている子もいるので、電車になるなどして、友だちと一緒に運動する場面を設定することで、取り組みやすいようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○水遊びに関心をもち、プールのきまりを守って、進んで学習に取り組もうとする。 ○水の中を歩いたり、走ったりしている。
もぐりっこ名人になろう！	<p>2. もぐりっこ名人をめざして、水遊びをする。(4h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○水に顔をつけて目を開けたり、息を吐いたりする。 ・水中ジャンケン ・宝探し ・浮き島遊び 等 ○様々な潜り方を考えて遊ぶ。 ・トンネル ・イルカ 等 	<ul style="list-style-type: none"> ○水に顔をつけることに恐怖心を抱いている子に対しては、水中ゴーグルを活用し、徐々に顔をつける面積を増やしたり、時間を長くしたり、水中の中で見える景色を楽しんだりしながら、少しの成長を認め、励ましていく。 ○ボビング・バブリングなど、互いに見合いながら取り組むことにより、相互評価を促し、教え合う場面を仕組む。 ○道具を使ったり、あるものになりきったりしながら、様々な潜り方を考えることで、潜る楽しさを味わうことができるようにする。その際、新しい潜り方をしている子を認め、他の子へ広げるようにする。また、教師もヒトデやヘビなどを紹介し、水中でいろいろな動きができるようにする。 ○水中カメラを活用し、いろいろな写真を撮って教室に掲示することで、次の授業への意欲を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ○深さや時間を観点に、自分の成長を自分で感じている。 ○上手にできていることを伝えている。 ○イルカになったりサメになったりしながら、なり切ることで潜る楽しさを感じている。
ぶかぶか名人になろう！	<p>3. ぶかぶか名人を目指して、水遊びをする。(4h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ビート板を使ったり、バディに支えてもらったりしながら、全身の力を抜く感覚をつかむ ・伏し浮き ・手をつないで浮く ・バタ足をして進む ・浮き島で進む 	<ul style="list-style-type: none"> ○最初はビート板を使ったり、バディに支えてもらったりして遊ぶことで、全身の力を抜く感覚をつかむことができるようにする。 ○様々な浮き方を考えて遊ぶ際には、いろいろな浮き方に挑戦している子を紹介し、浮く感覚を高めることができるようにする。そして、最終的には、全身の力を抜いた、伏し浮きへとつなげる。 ○潜っていた時に取り組んだ、ヒトデで、今度は浮いてみようかと促し、また、手をつないでみようかと課題を設定するなどして、少し難しい課題を提示することにより、子どもたちの動きが高まっていくようにする。 ○バタ足など、進むことも遊びの中で取り入れていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○「ぶかぶか」という言葉を手掛かりに、力を抜く感覚をつかもうとしている。 ○いろいろな浮き方に挑戦する中で、いろいろな姿勢で浮く楽しさを感じている。

(3)「基本の運動」領域：表現・リズム遊び

○ 単 元 ミュージカルをつくろう！

○ 目 標

- ・表現する楽しさを感じ、体全体をつかって表現している。 〈情意〉
- ・どのように表現すれば、自分たちが表したいイメージが伝わるのかを考えることができる。 〈認識〉
- ・体全体をつかって、精一杯表現することができる。 〈技能〉
- ・みんなで一つの表現をつくることを通して、動きを合わせるすることができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・強弱の動き ・速さをコントロールした動き ・体全体をつかう表現

○ 学習の流れ（全5時間：特別活動との総合単元なので、話し合いの時間等は特活でカウントする）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
表現を楽しもう！	1. いろいろなイメージを体で表現する。 (1h)	○「大変だ！」の内容を出し合い、その内容について、体で表現する。その際、上手に表現できている子を紹介し、同じ動きをみんなでそろえてみる・その表現からさらなるイメージを膨らませて新たな表現をつくるなど、表現を深めたり広げたりしながらその楽しさを感じることができるようにする。 ○5年生がつくったマスゲームを踊ることにより、リズムにのって踊る楽しさを感じられるようにする。	○イメージに合わせて、自分なりの表現をしようとしている。 ○音楽に合わせて精一杯踊っている。
ミュージカルをつくろう！	2. ミュージカルをつくる。(4h) ・ストーリーをつくる ・それぞれの場面で動きづくりをする ・フィナーレをつくる ・フィナーレを踊る	○子どもたちの生活経験・学習経験から楽しかったことをもとに意見を出し合い、その内容をもとに1年生教員が大きなお話の流れをつくる。その中で、どこを子どもたちと練り合わせながら表現をつくり上げていくのかを明確にし、各場面でTTを通して子どもたちの発想・表現を取り上げながら、動きをつくり上げていく。 ○自分たちで考えた動きを見合うことで、そのよさを出し合い、みんなで一つのミュージカルをつくりあげているという意識をもてるようにする。 ○各クラスで、ワンフレーズのダンスを考え、それを組み合わせフィナーレをつくる。 ○ミュージカルを通して達成感を感じられるようにする。	○入学してから今まで、休み時間や学習を通して楽しかったことを発表している。 ○他のグループのよいところをたくさん見つけている。 ○達成感を感じている。
うれしのカーニバル			

(4)「基本の運動」領域：走の運動遊び

○ 単 元 バトンをつないで走ろう！

○ 目 標

- ・精一杯走る中で、結果に対してその勝敗を素直に認めることができる。 〈情意〉
- ・どのようにすればカーブを上手に走れるのか、バトンをつなぐことができるのかを考えることができる。 〈認識〉
- ・カーブを走り、バトンをつなぐことができる。 〈技能〉
- ・バトンを渡すペアで、どのようにして渡し・受け取るのかを話し合うことができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・バトンをつなぐ ・カーブを走る

○ 学習の流れ（全4時間）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
リレーをしよう！	1. リレーのやり方を知る。(1h)	<ul style="list-style-type: none"> ○チームでバトンを渡してゴールするという継走の意味を、実際にやりながら理解できるようにする。その際、自分が走っていることがチームの勝敗に大きく影響を与えることを理解できるように、チームへの所属意識を高めたり、勝敗にこだわらせたりする。 ○上手にできなくても、相手に渡ればよいことを伝え、次時にむけて「どうすれば上手にバトンを渡せるのか」という課題を形成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○きちんと次の走者にバトンを渡そうとしている。 ○勝敗を受け入れ、互いに頑張った仲間として認める
上手にバトンをわたそう！	2. バトンパスのやり方を考える。(3h)	<ul style="list-style-type: none"> ○前を向くバトンパスと、後ろを向くバトンパスを子どもの姿から取り上げ、実際に両方のバトンパスを体験することで、前を向くバトンパスの方がスピードが落ちないことを感じさせる。また、前を向いた際に、次走者はどのように手を出せばよいのかを課題として設定し、手のひらを上に向けることを確認する。 ○次は、リードすることに気づかせ、適切なリードの仕方を考えられるようにする。ペアを組む中で、その加減を調整できるようにする。 ○同じ場で学習している2年生のリレーを見る中で、自分たちとの共通点や相違点を探り、バトンパスの仕方や走り方など、個人のめあてを考えられるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○試行錯誤の中で、どのような走り方やバトンパスがよいのかを考えながら取り組んでいる。 ○2年生と比較し、自分たちの至らないところを見つけている。

うれしのカーニバル

(5)「基本の運動」領域：用具操作の運動遊び と 「ゲーム」領域：ボールゲーム（的あてゲーム）

○ 単 元 ズレをみつけてシュートをきめよう！

○ 目 標

- ・勝敗を素直に認め、自分たちで決めたルールの中で精一杯プレーすることができる。〈情意〉
- ・作戦を考えたり、作戦を成功させるためのめあて（がんばりたいこと）を考えることができる。〈認識〉
- ・ズレをつくるプレーをし、シュートをきめる（的を突く）ことができる。〈技能〉
- ・作戦成功に向けてどのようにすればよいのかを話し合うことができる。〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・マナーの習得 ・ ルールの遵守 ・ ズレの認知 ・ 的を突く（作戦の成功）・投・捕

○ 学習の流れ（全12時間）

テーマ	学習活動・主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
上手に運ぼう 3時間	○ ボールを持って走ったり、投げてパスをしたりして、目的地までボールを運ぶ。	○ 的に向かって精一杯投げる、上に投げてとるなど、楽しく投捕の運動ができるようにする。 ○ 手渡しパスや投げるパスの2種類のパスをボールを持って走る等、競争の中で取り組む。	○ どのようにすればボールをキャッチやパスができるのかを考えている。
なかよしチームでたくさん点をとろう！ 2時間	<p>〈なかよしゲーム〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 得点 <ul style="list-style-type: none"> ・コーンにあたれば1点 ・2チームの合計得点で、コートごとに得点を競う ● 進行 <ul style="list-style-type: none"> ・シュートチームとボール拾いチームに分かれる ・シュートチームは一人1個ボールを持ち、シュートをする。 ・ボール拾いチームは、ボールを拾い、シュートチームに渡す ● 時間 <ul style="list-style-type: none"> ・30秒×2 ● コート <ul style="list-style-type: none"> ・シュートゲームと同じ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 準備の仕方・得点の数の数え方など、実際に動きながら確認することで自分たちで考えながら行動できるようにする。 ○ 一人1個ボールを持ち、ボールを投げる機会を保障する。その中で、投げる手と反対の足が出るようにして、的をねらえていることを観念に評価し、あてる楽しさを感じられるようにする。 ○ あてていないのに得点を入れた・捕りやすいパスをしてくれないなど、トラブルがおきたときにはどのようにすればよいのかを問いかけながらマナーを守る大切さを実感できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 準備状況を確かめ、友だちと協力して準備している。 ○ 的から外れても、反対の足を意識して、何回も投げている。 ○ 何個も得点を入れる姿を見て、なぜだめなのかを理解して注意している。
どうやったらたくさん点をとれるかな？ 4時間	<p>〈シュートゲーム〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 人数 <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃3人 ・守備1人→2人 ● 得点 <ul style="list-style-type: none"> ・コーンにあたれば1点 ● 進行 <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃時間は3分。 ・各色A対A、B対B、攻守交代をするので12分（3分×4回） ● コート <ul style="list-style-type: none"> ・内円：直径3m ・外円：直径6m 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1人から始めることで、シュートがたくさん決まるようにする。 ○ 「どのようにすれば、相手かわしてシュートできるのだろう」というテーマを受けた課題を提示することで、数的優位をいかした動きを考えられるようにする。 ○ 「だます（フェイク）」「まどわす（ぐるぐる）」といった動きが見られたときにはリプレイし、なぜよいのかを問いかけながら作戦になることを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 得意な子が守つて、苦手な子にパスを出し、シュートが決まったことを喜んで回る。 ○ ぐるぐる回ると点がとれることに気づき、作戦として考えている。
作戦をたててシュートをきめよう！ 3時間	 <ul style="list-style-type: none"> ● ルール <ul style="list-style-type: none"> ・内円と外円の間のスペース（守備ゾーン）に守備2人が入る ・攻撃者は、守備ゾーンへは入れない（片足は認める） <p>〈予定するルールの変更〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備者を3人にして数的優位をなくす ・守備得点として守備ゾーンでボールを捕れば1点 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちの考えた作戦が成功するように、練習の段階から意図的にプレーしているチームを取上げ、各チームが作戦にこだわって取り組む雰囲気を創り出す。 ○ シュートが決まらなくても、作戦が成功することは（完全なノーマークを創り出した）チームワークがよいことだということ価値づけ、そのプロセスに目を向けられるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ぐるぐる回りながら、誰にパスをするのかをサインを決めて練習している。 ○ ボールを持つたらまずシュートをねらうことあるに課題に気づき、練習している。

(6)「基本の運動」領域：力試しの運動遊び

○ 単 元 おして・おして・おして！〈基本の運動領域：力試しの運動〉

○ 目 標

- ・精一杯力を出し切って、相手との駆け引きを楽しんでいる。 〈情意〉
- ・「押す」「引く」動きを選択したり組み合わせたりして運動することができる。 〈技能〉
- ・対戦中に考えていたことを言葉にし、自他の身体について様々な気づきを生み出している。 〈認識〉
- ・応援やアドバイスをしたり、審判・記録をしたりして、協力して取り組んでいる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・攻：押す（水平分力を最大にすることにかかわっての重心操作と力の発揮）
- ・守：バランスの保持（低い位置への重心操作・外乱に対する基底面の確保）

○ 学習の流れ（全8時間）

テーマ	主な学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
すもうをしよう！	<p>1. いろいろな力試し・力比べをする。 (1h)</p> <p>2. 「まわし」を縮めて『すもう』をする。 (5h)</p> <p style="text-align: center;">【主なルール】</p> <p>〈進行〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・土俵：直径約3m ・人数：4人×9チーム ・各チーム先鋒，次鋒，副将，大將が対戦 ・3チームの総当たり戦 ・審判の合図で競技開始 ・時間：40秒 <p style="text-align: center;">引き分けあり</p> <p>〈競技〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・四つに組んだ状態から ・土俵を割る，足の裏以外の部位が土俵につく <p>で勝負あり</p> <p>(・投げのルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①首からはつかまない ②足をかけない 	<p>○準備・片づけ，対戦の仕方等を確認しながら，おんぶジャンケン・ケンケン相撲など，いろいろな力試し・力比べをして楽しめるようにする。</p> <p>○「おしくらまんじゅう」をすることで，重心を低くすることと，基底面を広げることの大切さを確認し，相撲にいかそうとする意識を高める。</p> <p>○重心を低くして素早く「押す」など，子どもたちが動きの中から見出したポイントを紹介し，そのよさを意味づけながら共有する。</p> <p>○下から「押す」攻める動き，バランスを崩されないような土俵に残る守りの動きに関して，「グイグイ押す」「パッと引く」など，擬音語や擬態語・比喩といったその動きがイメージしやすい言語が発せられた際には，動きと共にその言葉を紹介し，動きにいかせられるようにする。</p> <p>○応援する際，「がんばれ」「いけー」というような抽象的な表現ばかりでなく，「今，引いて！」「後ろに線がある」など，タイミングや状況に関する内容にも価値があることを伝える。</p>	<p>○準備片づけの手順を覚え，まだ終わっていない所を手伝っている。</p> <p>○低い重心・基底面確保を膝を曲げる等自分の言葉で表現している。</p> <p>○「膝を曲げて足を広げて押す」など，めあてをもって取り組んでいる。</p> <p>○押して押しての動きを「グイグイグイグイ」などと表現するなどして，自分の動きを見つめ，言葉で表現している。</p> <p>○応援する際，自分も相手と相撲をとっているように声をかけ，勝敗に対して一喜一憂している。</p>
どうすればかてるのかな？			
すもうたいかいをしよう！	<p>3. すもう大会をする。 (2h)</p> <p style="text-align: center;">【大会運営】</p> <p>〈進行〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・総当たり戦をする ・合計ポイントで順位をきめる ・自分たちで対戦表を確認して進める ・競技については同じルールで取り組む 	<p>○いろいろな「押す」を駆使して，相手のバランスを崩そうとしている姿を応援している子どもたちと見つけ，今まで学んできたことが動きに表れていることを確認する。</p> <p>○挨拶や応援，審判のジャッジ，タイムキーパーや記録などは，大会を運営する上で欠かせない要件であることを理解できるように，よい姿が見られた時には称賛しながらその価値を共有する。</p> <p>○単元前半と現在の動きを比較し，攻防の複雑さから楽しさが膨らんできたことを確認することで自他の成長を実感できるようにする。</p>	<p>○どのような動きを組み合わせたのかを見抜き，そのよさを伝えている。</p> <p>○競技ばかりではなく，記録を間違えずにとる等自分に与えられた仕事をきちんとやり切ろうとしている。</p> <p>○引く・投げる動きが駆け引きを膨らませたことを感じている。</p>

(7)「基本の運動」領域：走の運動遊び と 「ゲーム」領域：鬼遊び（カバディ）

○ 単 元 「追って一追われて」を楽しもう！

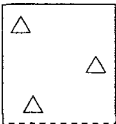
○ 目 標

- ・勝敗を素直に認め、自分たちで決めたルールの中で精一杯プレーすることができる 〈情意〉
- ・作戦を考えたり、作戦を成功させるためのめあて（がんばりたいこと）を考えることができる。 〈認識〉
- ・方向を変えたり身をかかわしたりすることができる。 〈技能〉
- ・作戦成功に向けてどのようにすればよいのかを話し合うことができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・追う一追われる中での身のこなし（方向を変える・身をかかわす）
- ・作戦（いつ・どこで・タイミング）

○ 学習の流れ（全8時間）

テーマ	学習活動・主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
方向を変えて走ろう 2時間	○いろいろなジグザグ走を通して、方向を変えて走る。	○カバディの身のこなし・将来のボール運動のフェイントにつながるようなジグザグラインを引き、止まった後、方向を変えて素早く走りだすことを課題に取り組む。 ○キュッキュッと方向を変えられるような短いラインを入れたり、後ろ向き・サイドステップなど走り方を変えたりして、子どもたちが多様な動きの中で方向を素早く帰られるようにコース・走り方を提示する。	○できるだけやくゴールするためには、どのように走ればよいのかを考えている。 ○前向きの走り方で取り組んだ動きを、コースや走り方が変わってもいかそうとしている。
カバディをしよう！ 2時間	<p style="text-align: center;">〈カバディ〉</p> <p>●人数 ・攻撃1人 ・守備3人</p> <p>●得点 ・攻撃者が防御者にタッチをして、自陣に帰ってきたら1点。</p> <p>●ルール ・タッチした後、攻撃者が自陣に戻るまでに、タックルをして、5秒ホールドすれば得点にはならない</p> <p>●時間 ・攻撃時間は30秒</p> <p>●コート</p> <div style="text-align: center;">  <p>△ △ △ 全て8m 攻撃門</p> </div>	<p>○ルールや方法を確認するための試しのゲームを行い、ルール理解を促す。</p> <p>○タックルする時に、どのようなタックルの仕方がよいのかを考えさせ、前単元での相撲の学習との関連を想起させながら、力加減を理解できるようにする。</p> <p>○作戦の必要性に気づかせ、どのようにすれば、点をとれるのか、点を取られない守りができるのかを課題とし、次時につなげる。</p>	<p>○ルールを理解しようとしている。</p> <p>○相撲では、相手の力を感じていたことを想起し、力加減が大事であることを理解している。</p> <p>○作戦の必要性を感じている。</p>
たくさんポイントをとりよう！ 4時間		<p>○作戦の観点として、「いつ」「どこで」「誰に」タッチをするか、また、「タッチをした後、どのようにして逃げるか」を子どもたちの動きの中から導出する。その際、ジグザグ走でした動きがいかせることを子どもたちに気づかせ、「フェイント」とラベリングする。</p> <p>○上手く動いている子を積極的に称賛し、よい動きを再現したり、どうしてそのように動いたのかを問いかけながら、その動きの価値を共有する。</p>	<p>○攻撃側と守備側それぞれの作戦を立て、その成功のために話し合ったり声をかけたりし、その成功を喜んでいる。</p> <p>○どうして上手に動けるのかを考え、よい所を真似しようとしている。</p>

(8)「基本の運動」領域：器械・器具を使つての運動遊び

○ 単 元 にんじゃ ワールドへ ようこそ！

○ 目 標

- ・ 忍者になりきって、ストーリーに合った動きを精一杯している。 (情意)
- ・ 方向や速さ・リズム等に変化を加えて、設定された場の中で動きを發展させている。 (認識)
- ・ 腕に体重を乗せた運動(腕支持)や上下軸・左右軸の回転運動、音のしない着地ができる。 (技能)
- ・ 上手な動きを真似したり、教え合ったりしながら運動している。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・ 腕支持 ・ 回転 ・ 着地

4 学習の流れ(全9時間)

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
忍者ワールドを楽しもう！	<p>1. 場づくりをしながら、それぞれの場で取り組む課題を確認する。(3h)</p> <p>【主な場での課題】</p> <p>〈倒立の場〉 課題：倒立して3秒止まる</p> <p>〈連続回転の場〉 課題：3回転して止まる</p> <p>〈跳び下りの場〉 課題：音のしない着地</p>	<p>○場づくりの役割分担をし、短い時間で準備をすることが活動する時間が増えることにつながることを伝えることで、安全に素早く準備できるようにする。</p> <p>○それぞれの場において、どのような動きをして、何を課題とするのかを確認し、腕支持・回転・着地の3つに触れられるようにする。</p> <p>○倒立で補助をする、3回連続で前転した時に立てるように手を添えてやる、できているかどうか見て伝えるなど、3人組でのかかわり方を確認しながら、アドバイスをし、見本を見せるなどのよい交流が見られた場合には取り上げて共有する。</p> <p>○倒立や跳び下りなど、どのようなことに気をつければよいのかを問うことで、ポイントや言語化した動きを共有し、それがめあてになることを確認する。</p>	<p>○自分の場所以外の準備も手伝っている。</p> <p>○動きと課題を理解して、運動している。</p> <p>○補助をしたり見たりする中で、励ます・褒める等の声が聞かれる。</p> <p>○フワッと下りるなど言語化している。</p>
忍法をレベルアップさせよう！	<p>2. 動きを工夫して楽しむ。(4h)</p> <p>【主な工夫の観点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 方向・速さ・回数 ・ 距離・高さ・人数 ・ ポーズ・リズム <p>〈倒立の場〉 ・ 足で拍手・横おり</p> <p>〈連続回転の場〉 ・ 後転を入れる連続技</p> <p>・ ゆっくりと</p> <p>〈跳び下りの場〉 ・ 回転(180°~360°)</p> <p>・ 空中ポーズ</p>	<p>○動きの工夫が見られた時には、そのよさを承認しながら、速さの加減・回数の減少など、工夫する観点を伝えることで、他の場で工夫する際のきっかけとする。</p> <p>○今までに取り組んだことのない動きに挑戦することに価値をおき、友だちが工夫した少し難しい動きをその子に応じて紹介することで、挑戦意欲をもったり達成感を感じたりできるようにする。</p> <p>○かえるの逆立ちと倒立やうさぎ跳びと馬跳びなど、類似する運動に関しては、それぞれの場で取り組んだ動きやそこでのポイント・言語化を想起させることで、似ている運動であることを感じながら運動できるようにする。</p> <p>○連続馬跳びがスムーズに行けることが確認できれば、正方形の跳び箱(ボックス)を用意し、連続でボックスを跳ぶ課題を投げかける等、課題の發展を教師からも提示する。</p>	<p>○ゆっくりと動いてもできている。</p> <p>○仲間が工夫した動きに挑戦しようとしている。</p> <p>○うさぎ跳びと馬跳びのリズムの共通性を感じている。</p> <p>○連続馬跳びをリズムよく跳んでいる。</p>
カッコいい忍法にしよう！	<p>3. リズムを感じたり音の出ない動きに挑戦したりする。(2h)</p> <p>【リズム感・音のしない動き】</p> <p>〈倒立の場〉 ・ ゆっくり倒立する</p> <p>〈連続回転の場〉 ・ 同じ速さで回転する</p> <p>〈跳び下りの場〉 ・ 空中でポーズをとりながらも安定した着地をする</p>	<p>○忍者であることの意味(音を立てないで動く)を伝え、どの運動においても、美しい動き(かっこよさ)を志向していこうとする意識をもてるようにする。</p> <p>○リズムに乗って運動している動きを紹介することで、そのかっこよさを共有し、自分も挑戦してみようとする意識を高める。</p> <p>○3人のリズムが合うことにも価値をおき、グループなりのよさを紹介しながら、仲間意識をもてるようにする。</p> <p>○最後に自分たちの動きを見せたい場で、高めてきた動きを発表することで、動きが上達した自分たちの成長に気づくことができるようにする。</p> <p>○成長の過程を振り返り、言語化・モデリング・めあてをもって取り組むなどの学び方を価値づけ、次単位につなげられるようにする。</p>	<p>○音のしない動きをしようとしている。</p> <p>○リズムを感じて運動している。</p> <p>○動きが合って喜んでいる。</p> <p>○最初と比較し、動きの上達を感じている。</p> <p>○上達してきた過程を振り返っている。</p>

(9)「基本の運動」領域：走・跳の運動遊び と 用具操作の運動遊び

○ 単 元 跳んで・走って！

○ 目 標

- ・用具を操作しながら走る・跳ぶ運動を精一杯している。 〈情意〉
- ・できるようになるためのポイントを探している。 〈認識〉
- ・縄やボールを上手に操作して運動することができる。 〈技能〉
- ・タイミングや動きに合わせるためにはどうすればよいかを話し合うことができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・縄の操作 ・タイミング ・ボールの操作

○ 学習の流れ（全10時間）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
縄を上手にまわそう！	1. 走・跳の運動と縄の操作を組み合わせ短縄で運動する。(3h)	<ul style="list-style-type: none"> ○走りながら縄跳びを跳ぶことから始め、縄の操作を自分のリズムに応じてできるようにする。 ○ヘリコプターやバツテンギリなどに左右の手で取り組むなどして、縄を回す感覚を身につけられるようにする。 ○縄跳び検定の9級合格を目指し、そこに含まれる技（両足跳び・ケンケン跳び・グーパー跳び）の習得を個技の練習時間を十分設けながら取り組めるようにする。 ○上手な子は、どのようにして跳んでいるのかを紹介する中でそのポイントを確認し、個々がめあてをもって取り組めるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分のタイミングで縄を回している。 ○縄跳び検定の合格に向けて、音楽に合わせて取り組んでいる。 ○上手な子の真似をしている。
友だちと技をつくりだそう！	2. 集団で取り組む縄遊びをする。(4h) ○短縄での共創縄跳び・二人でいろいろな跳び方に挑戦する ○長縄 ・0の字跳び ・8の字跳び ・短縄との組み合わせ ・跳びながらボールのパスキャッチ	<ul style="list-style-type: none"> ○二人組で前跳び・後ろ跳びをする際、声をかけ合ったり跳ぶタイミングを練習してから取り組んだりして、目標回数に向けて協力して取り組めるようにする。 ○最初一人で跳んでいるところにもう一人が入ってくるなど、二人で跳ぶ跳び方を発展させながら、また、相手を変えて挑戦してみるなど、少し難しい課題に取り組めるように、課題を提示する。 ○長縄でふみきりをする中で、縄の動きを予想して動けるようにする。 ○長縄を跳ぶコースがわかるように、地面にバツ印をかいいたり、その交点に印をつけたりして、視覚化して取り組みやすいようにする。 ○長縄でも発展的な動きを課題として提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○2人で成功した時、喜び合っている。 ○入るタイミングを互いにはかって跳んでいる。 ○長縄の動きをよく見て、どのタイミングで入ればよいのかを考えている。
競争しよう！	3. 短縄・ボールを用いて、いろいろな競争をする。(3h)	<ul style="list-style-type: none"> ○コースをつくり、短縄を回しながら走る・ボールをついたり蹴ったりする・後ろ向きで走るなど、いろいろな課題を与えて競争させることで、工夫すればいろいろと楽しめることを感じられるようにする。 ○休み時間にも取り組めるように、子どもたちが用具を使えるように環境整備をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○工夫すれば楽しみをつくりだせることを知り、休み時間にも取り組んでいる。

(10)「基本の運動」領域：用具操作の運動遊び と

「ゲーム」領域：ボールゲーム（ならびっこフットベースボール）

○ 単 元 けてはしってアウト？セーフ？スリルを楽しもう！

○ 目 標

- ・勝敗を素直に認め、自分たちで決めたルールの中で精一杯プレーすることができる。 <情意>
- ・作戦を考えたり、作戦を成功させるためのめあて（がんばりたいこと）を考えることができる。 <認識>
- ・蹴る・走る・捕るにかかわって、状況判断しながらプレーすることができる。 <技能>
- ・作戦成功に向けてどのようにすればよいのかを話し合うことができる。 <社会的行動>

○ 教育内容

- ・蹴る ・捕る ・状況判断（攻撃側：何点取るか・守備側：どのように並ぶか）

○ 学習の流れ（全10時間）

テーマ	学習活動・主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
ならびっこフットベースボールをしよう！ 2時間	<p>〈ならびっこフットベースボール〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ●人数 <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム：5～6人 ・審判：2人 ●得点 <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側はボールを蹴ってコーンを回ってサークル内に返ってくる。守備側が一行に並んで座る前に返ってくれば得点。 ●ルール <ul style="list-style-type: none"> ・打者一巡、イニング交代制 ●守備 <ul style="list-style-type: none"> ・打たれたボールを捕った人の後ろに、全員が入り列にならぶ（前の人の肩に手を置く） ・パスして並ぶ位置を変えてもよい ●コート <ul style="list-style-type: none"> ・90°のフェアゾーン ・サークルは半径1m 	<ul style="list-style-type: none"> ○ならびっこフットベースボールのルールを紹介し、「アウト」「セーフ」「ファール」などのルールを確認しながら試しのゲームを行う。その中で、微妙な判定については、審判がジャッジをし、そのジャッジに従うこと、同時に、それだけ審判の責任が重いことを確認する。 ○応援の仕方・勝敗に対する態度やマナーを、過去のゲーム領域で学習した経験を想起させることで確認し、その意味も含めて大切さを感じられるようにする。 ○上手な動きは再現したり、ゲームフリーズしたりし、なぜその動きがよいのかを考えさせる。その後、作戦として有効であることに気づかせ、作戦づくりへつなげる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○どのようにすればよいのかを、攻撃側・守備側ともに理解し、プレーしている。 ○守備側が並んだとき <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側がサークルに戻ってきたときに音を鳴らし、どちらがはやかったのかを審判が自信をもってジャッジしている。 ○どのようにすれば、たくさん点をとれるのか・とられないのかを考えている。
たくさん点をとろう！ 4時間	<ul style="list-style-type: none"> ●コート <ul style="list-style-type: none"> ・90°のフェアゾーン ・サークルは半径1m 	<ul style="list-style-type: none"> ○「守備者がいないところに蹴る」「ファールゾーンギリギリに蹴る」といった攻撃側の作戦や、「ポジションを考える」「受け取った時誰にパスをするのかを決める」といった守備側の作戦が成功した時に、そのよさを認め、なぜよいのかを共有することで、作戦づくりの大切さを確認する。 ○作戦タイムでは、どうして負けたのか、どうして上手くいったのかを観点に作戦へ意識を向けられるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○話し合った作戦が成功して喜んでいる。 ○作戦を成功させるために、声をかけ合いながらプレーしている。 ○作戦タイムにおいて、相手の作戦を見抜き、どのように守るかを考えている。
大会をひらこう！ 4時間	<p>〈予定するルールの変更〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コーンを3つ置き、近いところから1点・2点・3点と得点に差をつける ・フライを直接捕れば守備側に1点（守備得点） ・ファールゾーンを設ける 	<ul style="list-style-type: none"> ○これまでの学習の成果を発揮する場と捉えさせ、今までに考えてきた作戦を組み合わせて試合をすることを確認する。 ○自分たちでゲーム大会を運営できるように、役割分担させ、大会をつくりあげているという自覚を感じられるようにする。 ○勝敗を素直に認め合い、お互いに気持ちよく終わることの大切さを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○相手チームが使っていた作戦を自分たちのチームの作戦として採用するなど、これまでの経験を想起して、勝てそうな作戦を選択している。 ○充実感を感じている。

2. 第2学年

(1)「基本の運動」領域：走・跳の運動遊び と 器械・器具を使つての運動遊び

○ 単 元 野を越え 山を越え

○ 目 標

- ・運動場や遊具を野や山に見立て、楽しみながら走ったり登ったりぶら下がったりしている。 (情意)
- ・方向・速さ・回数・高さなどを観点に動きを工夫している。 (認識)
- ・いろいろなステップができたり、高さ感覚、逆さ感覚、腕支持感覚、回転感覚を身につけることができる。 (技能)
- ・友だちの動きを真似したり教え合ったりしてかかわりながら運動している。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・いろいろなステップの移動運動 ・高さ感覚 ・逆さ感覚 ・腕支持感覚 ・回転感覚

○ 学習の流れ (全12時間)

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	評価の視点
運動場や遊具を探検しよう！	<p>1. 運動場や遊具でいろいろな動きに挑戦する。(4h) 〈ジャングルジム〉 ・てっぺんで立つ 〈登り棒〉 ・頂上で手を放す 〈鉄棒〉 ・こうもり下り 〈雲梯〉 ・一段とぼし 〈移動〉 ・スキップ・ギャロップ</p>	<p>○ジャングルジム・登り棒・鉄棒・雲梯の各種遊具で、十分に遊ばせる。その中で、ジャングルジムの山に見立てたり、鉄棒を木の枝・雲梯の下にはワニがいる・登り棒のてっぺんから見える景色の見晴らしの良さなどを語らせる中で、クラスなりの物語をつくることによって、楽しんで取り組めるようにする。</p> <p>○遊具と遊具を移動する際、スキップ・ギャロップ・キャリオカステップ・後ろ走り・などで移動したり、砂場を川に見立てある一定の幅を跳びこしたりして、様々な走る・跳ぶ運動に取り組めるようにする。</p> <p>○周りを気にするなど、安全面に配慮する。</p>	<p>○ジャングルジムのてっぺんに立ってポーズをとる・雲梯で足でジャンケンをするなど、楽しむように工夫している。</p> <p>○各種ステップを、速さや高さを変えて動き、その違いを楽しんでいる。</p>
動きをレベルアップさせよう！	<p>2. 走・跳や遊具での動きを工夫する。(4h) 〈工夫の観点〉 ・回数 ・速さ ・高さ ・タイミング ・リズム ・距離 ・方向 ・姿勢 ・人数 ・条件づけ (片手で等)</p>	<p>○それぞれの場で、子どもたちの動きの工夫を取り上げ、全体の前で紹介させながら、動きの発展を生み出す。具体的には、回る回数を増やす・ゆっくり移動したりジグザグに移動したりするなど、少し難しい動きを挑戦課題として設定する。また、子どもの中から出てこなければ、例えば幅跳びにつながる片足踏切り両足着地などは、課題として提示し、全員が取り組む場を設定する。</p> <p>○3人組グループを編成し、先頭の子の真似をして動くことをルールとして設定することで、一人では思いつかない動きができるようにする。また、リズムやタイミングを合わせたりして、動いているグループを取り上げ、そろった時に感じる心地よさを言語化させて仲間と一緒に運動する楽しさを体感できるようにする。</p>	<p>○ジグザグに動く動きを、1年生で取り組んだカバディのフェイントと同じことに気づくなど、他単元で取り組んだ動きと関連に気づいている。</p> <p>○3人組で、できない子に見本を見せたりアドバイスをしたりしている。</p>
かっこ探検いし動きよう！	<p>3. 自分ができる動きの質を高める。(4h) 〈質の高まり〉 ・スムーズ ・音がしない ・連続してできる ・スピードの調節 ・意図的にできる</p>	<p>○動きの上達した子を見本に、どのような動きが「かっこいい」のかを問いかける中で、左記のような高まりを取り上げ、共通確認する。</p> <p>○3人組で、一番「かっこいい」と思う動きを見合う場を設定することで、それぞれの良さを認め合い、工夫することが運動の面白さを膨らませることを実感できるようにする。</p> <p>○これからも「かっこよさ」を目指すことを確認する。</p>	<p>○雲梯をスムーズに移動することが「かっこいい」と感じている。</p> <p>○いろいろな走る・跳ぶを3人連続でピタッと合わせ、達成感を感じている。</p>

(2)「基本の運動」領域：走・跳の運動遊び と 「ゲーム」領域：鬼遊び

○ 単 元 タッチして逃げろ！タッチさせてタックル！！「カバディ」を楽しもう！

○ 目 標

- ・得点をとるために、精一杯運動している。 (情意)
- ・作戦を成功させるために、上手なフェイントを真似して攻めたり、連携プレーをして守ったりしている。 (認識)
- ・攻撃：スピードの調節をしたり、フェイントをかけて相手を抜いたりすることができる。 (技能)
- 守備：カバーリングをしたり役割分担をしたりして、連携して守ることができる。 (技能)
- ・トラブルを解決する中で、マナーやルールの大切さに気付き、フェアなプレーをしている。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・方向を変える (フェイント) ・マナーの習得 ・ルールの遵守 ・作戦の立案と遂行 (熟考と即興)

○ 学習の流れ (全12時間)

テーマ	学習活動・ルール	教師の働きかけ	評価の視点
速く走ろう	○折り返しリレーをする。(3h)	○速く走るコツを問うことで、コーンのタッチの仕方・方向を変えて走る走り方について、「指先で」「姿勢を低く」「地面に型をつけて」などポイントを引き出し共有する。	○地面に型がつくほど速く方向を変えて走っている。
上手くタッチをして逃げよう！	●人数 ・攻撃：1人 ・守備：3人 ●攻撃 ・一人ずつコートに入り、守備者にタッチをして帰り門に帰ってくれば1点。帰り門の線に、体の一部が触れれば得点とする(倒れても、手で線に触れれば1点)。 ●守備 ・攻撃者にタッチされた後、攻撃者にタックルをする。 ・5秒を過ぎたらアウトになる。 ・タッチされるまでタックルをしてはいけない。 ・タックルは腰へのホルドのものを指し、肩より上・膝から下・服をつかむタックルは反則とする。 ・反則すれば相手に1点が入る	○どのようにすれば、上手くタッチして帰り門に帰ることができるのかを問いかける中で、いつ・どこで・どのようにタッチすればよいのかという攻撃する際の観点を整理する。 ○子どもたちが考える攻撃の作戦として、以下のような作戦が考えられる。 ・一人ねらい作戦：特定の子をねらう ・グルグル作戦：グルグル回りながら追いかける ・帰り門作戦：帰り門付近でタッチをする ○トラブルが起きた際には、どのように解決すればよいのかを考えることで、マナーをみんなが気をつけたり、ルールを守ってプレーしたりすることが、よい試合を創り上げることを理解できるようにする。	○作戦がなぜ失敗したのかを考えて、作戦を修正している。 ○トラブルを解決しようと意見を出し合い、結論を素直に受け入れ、次のプレーでいかそうとしている。
守備得点をゲットしよう！	●時間 ・3分×2＝6分 ●コート ・1辺が6.5mの正方形	○守備得点を入れることで、守備に意識を向けられるようにする。 ○チームで考えた作戦が成功した際には、その作戦を取り上げ、どうしてその作戦がよいのかを問いかけることで、正面に入り込む・先回りをして動くなどの、連携プレーの素晴らしさを共有する。 ○子どもたちが考える守備の作戦として、以下のような作戦が考えられる。 ・おとり作戦：わざとタッチさせて、タッチした瞬間にタックル ・奥タッチ作戦：できるだけ奥でタッチさせ帰り門までの距離を長くする ・帰り門封じ作戦：タッチした後、帰り門に集まってタックルをねらう ○勝敗を素直に認められるように、相手チームのよいところを探すことも大切にする。	○守備で得点が取れるように作戦を考えている。 ○作戦が成功したチームは、何がよかったのかを考え、自分たちのチームの作戦にいかそうとしている。
ゲーム大会で作戦を成功させよう！	●時間 ・3時間	○ゲーム大会をすることを伝え、勝ち点制(勝ち3点・引き分け2点・負け1点)で、順位を決める。その際、勝敗にこだわりすぎるあまり、審判のジャッジや勝敗を素直に認められない態度が予想されるが、今まで話し合ってきたことを想起させたり、新たにどのような姿をめざすのかを確認したりして、良いゲームを創り出そうとする意識を高める。 ○攻撃・守備、それぞれの作戦を考えてプレーすることを大切にし、なぜ成功したのか・なぜ成功しなかったのかについて、今まで学習してきたことと重ね合わせて理由が言えることに価値を置く。	○今まで共有してきた動きを作戦に取り入れたり、相手の作戦を見抜く、その作戦を逆手にとったりして、作戦を中心にしてプレーしている。

(3)「基本の運動」領域：水遊び

○ 単 元 「もぐって ういて すすめ！」

○ 目 標

- ・水に慣れ親しみ，進んで潜ったり浮いたり泳いだりしている。 〈情意〉
- ・めあてをもって運動したり自分や友だちの泳ぎを感じポイントを発見することができる。 〈認識〉
- ・呼吸を繰り返してのだるま浮きを5回，平泳ぎで15m泳ぐことができる。 〈技能〉
- ・ペアの相手のペースに合わせて引っ張る，ポイントを教え合うなどして，かかわりながら取り組むことができる。 〈社会的行動〉



○ 教育内容

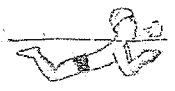
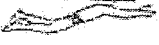


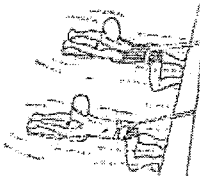


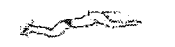
- ・浮き身：だるま浮き
- ・呼吸確保：呼吸を繰り返してのだるま浮き
- ・推力創出：平泳ぎ

○ 施設

- ・大プール) 大きさ：13 m × 25 m 水深：1 m → 1.2 m

○ 学習の流れ(全15時間)

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
だるま浮きで長く浮かぼう	<p>1. 浮く・潜る・呼吸する，に挑戦する。 (5h)</p> <p>〈浮き身〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「だるま浮き」 ○「だるま浮き」からの立ち方  <ul style="list-style-type: none"> ○潜る ・股の間をくぐる ・ヒトデになる <p>〈呼吸確保〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○バブリング ○ボビング ○呼吸を繰り返してのだるま浮き ・5回連続 ・一旦沈んで浮き上がる感覚 	<p>○事前指導として，顔を水に付けられない・浮けない子を把握し，年度当初からお風呂で顔をつける練習をする・シャワーを頭から浴びるなどの協力を保護者へ依頼しておく。</p> <p>○水に対する恐怖心の緩和，観察学習の充実を意図し，ゴーグルを付けて学習を行う。</p> <p>○水に慣れるように，浮き島等で遊ぶ。</p> <p>課題：プカ〜と浮こう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「浮く」では，「だるま浮き」に取り組みさせる。その際，浮きながら力を入れる・抜くを比較させるなどして，脱力と姿勢保持の力加減を見つけられるようにする。また，浮いた後に水を少し下に押さえた上手な立ち方に取り組む。 ○「浮く」ことをより体感させるために，「潜る」活動に取り組む。その際，水中カメラを活用し，いろいろなポーズを認めて楽しく運動できるようにする。 <p>課題：パッと呼吸をしよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○毎時間，バブリング・ボビングに取り組みさせ，呼吸を中心とした呼吸法を習得できるようにする。 ○一旦沈んで浮き上がる感覚をつかませ，浮き上がった時に，手の動作に合わせて息継ぎをさせる。その際，ゆっくりすることに価値をおく。 ○「呼吸を繰り返してのだるま浮き」では，連続5回を目標とし，上手な子を見本に呼吸・脱力の仕方のポイントを発見させながら，全体で共有する。 ○潜水に抵抗のある児童には，手をとって一緒に潜り，沈んで浮き上がる感覚を段階的につかませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴーグルから見える水の中の世界を楽しんでいる。 ○力の入れ具合を調節しながら浮いている。 ○足が下に来るように手を動かしている。 ○潜ってポーズをとったり，回転したりと動きを工夫している。 ○大きな声を出して「パッ」と言っている。 ○手の動きがゆっくりで，水を優しく押している。 ○上手な子の動きを見て，まねしている。

<p>浮いて・息継ぎをして泳ごう</p>	<p>2. 「平泳ぎ」で泳ぐ。 (6 h) 〈<u>推力創出・呼吸確保</u>〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○け伸び ○平手呼吸  <ul style="list-style-type: none"> ○陸上でかえる足 ○キック動作の練習 ○下肢の同時屈伸動作と上肢とのコンビネーション    <p>・15 mを3回以上の息継ぎで移動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○「呼吸を繰り返してのだるま浮き」の練習をさせ、呼吸の際に、ゆっくりとかいて、進めることを感じさせる。 <p>課題：呼吸をしながら進もう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「け伸び」の姿勢を陸上で確認させる。腕は耳の後ろでしっかりと肘をしめさせる。 ○水中で「け伸び」をして、ストリームラインを確保できるようにする。そして、「け伸び」で止まった所から息継ぎをする（平手呼吸）。その際、ペアの子が手の先を持って呼吸の手助けをすることで始める。 ○陸上でかえる足の動作を確認した後、水中で実際に取り組みさせる。かえる足にならない場合は、右図のように腰からゴムひも等をつけて壁に固定し、足指を壁につけないように蹴る練習をさせる。  <p>課題：息継ぎのタイミングを考えて進もう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「け伸び」の後、上肢と下肢の協応動作ができるように、「手ーパッ、キックー。伸びてー、手ーパッ、キックー」のリズムでイメージさせる。その際、ペアで声をかけ合いながら取り組みさせる。 ○「呼吸を繰り返してのだるま浮き」での手の動かし方を想起させ、手は「推力創出に」ではなく「呼吸確保のために」動かすことを理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○「呼吸を繰り返してのだるま浮き」でも進むことを感じている。 ○壁を蹴ってできるだけ遠くまで進もうとしている。 ○ペアの子の助けをかりて、呼吸しながら進んでいる。 ○ゴムひもの場で、かえる足を繰り返し練習している。 ○共有したポイントをめあてにリズムをつかもうとしている。 ○水を軽く押さえて呼吸をしている。
<p>楽に長く泳ぐことに挑戦しよう</p>	<p>3. 「平泳ぎ」で25 m泳ぐことに挑戦する。 (4 h) 〈<u>浮けて、呼吸ができて、移動できる</u>〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○平泳ぎ ・かえる足動作の習得    <p>・段階的に距離を伸ばす 13 m (横) - 15 m - 20 m - 25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○「呼吸を繰り返してのだるま浮き」「け伸び」は継続して取り組みせ、浮く・呼吸する・進む感覚を毎時間確かめられるようにする。 <p>課題：「平泳ぎ」で25mを泳ぎ切ろう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ○かえる足動作の習得を目標とし、陸上で足の動作確認の後、水中でもできているかをペアで観察し合いながら取り組む。できていなければ、ゴムひもを使った練習に戻せたり、ビート板を活用してキック動作の練習（足の裏を持って引きつけた時につま先が外に向くように補助をする）をしたりする。 ○「伸びてー、手ーパッ（呼吸）、キックー。」のリズムで、特に「伸びてー」の際、しっかり「け伸び」の姿勢で伸びることを強調して指導する。 ○13 m (横)・15 m・20 m・25 mと段階的に距離を伸ばしていき、不安感を与えないようにする。また、深い方に台を沈めて深い方から浅い方へ泳ぐようにして、恐怖心を取り除く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○今までのポイントを意識して取り組んでいる。 ○かえる足のポイントや潜って観察した足の状態を伝えている。 ○「伸びてー」の際「け伸び」姿勢を保持している。 ○少しずつ伸びていく距離に意欲的に挑戦する中で、上達を自覚している。

注) 本修正単元カリキュラムは、下田らの「児童をつまずかせることなく泳げるようにさせる指導過程」の試案を参考に、本実践にて得られた知見を加え作成したものである。

(4)「基本の運動」領域：表現・リズム遊び

○ 単 元 ミュージカルをつくろう！

○ 目 標

- ・表現する楽しさを感じ、体全体をつかって表現している。 〈情意〉
- ・お話や音楽に合う表現を考えることができる。 〈認識〉
- ・野菜になりきって表現することができる。 〈技能〉
- ・互いのよい表現を認めたり取り入れたりしながら、ミュージカルをつくることができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・強弱の動き ・速さをコントロールした動き ・体全体をつかう表現

○ 学習の流れ（全5時間：特別活動との総合単元なので、話し合いの時間等は特活でカウントする）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
表現を楽しもう！	1. イメージしたことを表現する。 (1h)	○生活科で学習してきた「野菜」について表現することを確認し、どのような種類があるのか、どのような成長をしてきたのかを、動く中で考える。また、生長する形態を、音楽に合わせて表現することで、リズムに乗って表現する楽しさを感じられるようにする。 ○互いの表現を見合うことによって、個の表現・集団の表現のそれぞれの良さを理解できるようにし、みんなでミュージカルをつくっていかうとする意識を高める。	○種を植えて、芽が出て、茎が伸びて生長していく様子を身体で表現している。 ○よい表現を見つけている。
ミュージカルをつくろう！	2. ミュージカルをつくる。(4h) ・ストーリーをつくる ・それぞれの場面で動きづくりをする ・フィナーレをつくる ・フィナーレを踊る	○子どもがボールで遊んでいて野菜が危ない場面や、害虫がおそってくる場面では、野菜の心情を考えさせるとともに、恐怖感を感じさせる音楽をかけることで、イメージの中でより表現しやすいようにする。 ○フィナーレをつくる際は、音楽を連続で流す中で、まず動いてみることに価値をおき、その中で、取り入れることができそうな動きを共有し、一つひとつ合意の中で完成させていく。 ○ミュージカルを通す時は、全体指導・個別指導といった役割分担を明確にし、TTを機能させる。個別指導する際は、イメージを促したり、一緒に踊ったりしながら、表現する楽しさを感じられるようにする。	○害虫にやられそうな時、怯える表現をしようとしている。 ○積極的に音楽に合わせて動き、でき上がった所まで何度も踊っている。 ○教師と一緒に踊っている。
うれしのカーニバル			

(5)「基本の運動」領域：走の運動遊び

○ 単 元 はいバトンつなぎをしよう！

○ 目 標

- ・バトンをつないで走る楽しさを感じている。 〈情意〉
- ・はやくバトンをつなぐためにはどのようにすればよいのかを考えることができる。 〈認識〉
- ・前を向いて、助走をしてバトンを受け取ることができる。 〈技能〉
- ・バトンを上手につなげるように、何回も練習したり話し合ったりすることができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・バトンの受け取り方（助走をしながら・前を向いて） ・バトンの渡し方（手のひらに置く）

○ 学習の流れ（全4時間）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
リ レ ー を し よ う ！	1. リレーをする。 (1h)	<ul style="list-style-type: none"> ○1年生の時を思い出しながらリレーをすることで、リレーとはどのような運動なのかを理解できるようにする。また、見本を見せながら丁寧に確認することで、自分はどこで待つのか・どのコースに入るのかなど、ルールを十分理解できるようにする。 ○2チームで走る中で、バトンパスの局面で差が縮まったり開いたりすることを確認し、バトンパスが大切なことを実感できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○先生に言われなくても自分から動いている。 ○応援しながらバトンパスの大切さを実感している。
は や い バ ト ン 考 つ え な よ ぎ う を ！	2. はいバトンパスの仕方を考える。 (4h)	<ul style="list-style-type: none"> ○スピードを落とさないバトンパスをするためにはどのようなことに気をつければよいのかを問う中で、「リード」「顔は前」など、イメージしやすい子どもたちの言葉をクラスの共通言語として設定する。 ○誰と誰のバトンパスが上手なのか見付けることを観点に応援させることで、バトンパスの局面を中心にすることを大切にする。その中で、上手な子を見本に気づいたことを交流する中で、助走スピードや手の位置など、よりバトンパスがしやすいポイントを共有していく。 ○過去のタイム比較し、タイムが伸びた原因を問う中で、バトンパスの上達が影響していることに気づかせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○「リード」「顔は前」など、共有したことをめあてにして運動している。 ○助走を走りだすタイミングを考えながらスタートをきっている。
うれしのカーニバル			

(6)「基本の運動」領域：器械・器具を使つての運動遊び

○ 単 元 忍者ワールドへようこそ！パートⅡ

○ 目 標

- ・ 忍者になり切って音のしない動きをしようと意欲的に取り組んでいる。 (情意)
- ・ 技に対してめあてをもって取り組み、自分の上達に気づいている。 (認識)
- ・ 身体を腕で支える腕支持、左右軸・前後軸の回転技、音のしない着地ができる。 (技能)
- ・ 3人組でサーキットを周回する中で、真似をする・アドバイスを伝える・補助をするなど、かかわり合いながら運動している。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・ 腕支持 : 壁倒立(基底面の上に重心線を乗せる)・補助倒立・平均台を使った川跳びうさぎ跳び・ボックスでの開脚跳び・舞台への跳び乗り
- ・ 回 転 : 後転・側方倒立回転・こうもり振り→こうもり下り・ゆりかご・壁を使つての逆上がり前転
- ・ 着 地 : 全ての運動の終末局面を着地と捉え、音のしない動きを志向させる

4 学習の流れ(全10時間)

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	評価の視点
新しい技をおぼえよう！	1. 新しく挑戦する技の取り組み方を知る。(4h) (新しい技) ・後転 ・側方倒立回転 ・「こうもり振り→こうもり下り」→こうもり振り下り ・跳び箱(ボックス)での開脚跳び	○それぞれの技に挑戦する際、どのように取り組めば安全に運動できるのかを、事例を出しながら確認する。 ○新しい技は、スモールステップを提示し、できそうにない技に挑戦することは危険であることを伝える中で、自分の力に合った技を選ぶ大切さを確認する。 ○新しい技に挑戦する楽しさを十分感じることができるよう、個で取り組む時間を確保する。 ○補助をする・アドバイスをおくるなど、どのようなかかわり方ができるのかを確認しながら、次テーマから取り組む3人組のかかわり方につながる学び方を共通確認する。	○間隔をあけてスタートする・ふざけないなど、具体的に考えている。 ○こうもり振りで顔が見えるくらい振れるようになってから、振り下りに挑戦しようとしている。 ○膝の痛さに関係なく、こうもり振りに何度も繰り返し取り組んでいる。 ○倒立で片足を持ちあげる、跳び箱で手を着く位置を教える等、かかわり合って取り組んでいる。
音のしない動きに挑戦しよう！	2. それぞれの場で、音のしない動きに挑戦する。(3h) (音のしない動き例) ・倒立の着地 ・こうもり下りの着地 ・ボックスでの連続開脚跳びの着地 ・逆上がりの着地 ・跳び下りの着地 ・後転の終末局面	○動きの質を高めるために、テーマを伝えることで、それぞれの場で取り組む技の特に終末局面において、音のしない動きに挑戦する意識を高める。 ○音のしない動きが見られた際には、その子がどのようなことに気づいて取り組んだのかを聞くことで、ポイントを共有する。その中で、擬音語・擬態語・比喩を活用した言語化を促し、動きとセットで伝えさせることで、イメージしやすいように整理する。 ○音のしない動きができてきている子には、少し難しい発展技を投げかける。その際にもテーマを意識させることで、発展技においても音のしない着地をしようとする意識をもたせる。	○音のしない動きをするために、全ての動きをゆっくりおこない、膝の使い方を工夫している。 ○倒立とこうもり下りの着地の仕方の共通性を見出し、同じ言葉を思い浮かべたり同じ言葉をかけ合ったりして着地をしようとしている。 ○動きが複雑になっても着地の音がしないように取り組む、音がしない着地ができるようになる。
発展した動きに挑戦しよう！	3. それぞれの場で発展した動きに挑戦する。(3h) (発展技の例) ・後転：開脚後転 ・側方倒立回転 : 足を伸ばす : ホップ・前ひねり ・こうもり下り : 手を前について : こうもり振り下り	○足音のしない動きの習得が予想されることから、発展した動きに挑戦させる。その際、「できない」と思う技ではなく、「できそうな気がする」技に挑戦することを大切にする。その中で、レディネスが十分であるにもかかわらず、挑戦しようとしていない子には、類似運動をさせた後、自信をもたせて挑戦意欲をかきたてる。 ○最初の動きと今の動きと比べることで、自分と仲間の動きの上達を実感できるようにし、なぜ上達したのかを問いかける中で「めあてをもつ」「仲間とかかわり合う」など、学び方を価値づけて次単元につなげる。	○こうもり振りをする際、顔が十分に見えるくらい振れていることを自覚し、こうもり振り下りに挑戦しようとしている。 ○仲間の動きに影響されず、自分の力に合った技を選んで運動している。 ○自分や仲間が上達したことに目を向け、具体的に模造紙に書かれてある言葉を使って、上達した過程を説明している。

(7)「基本の運動」領域：力試しの運動遊び

○ 単 元 押して 押して ふんばれ！〈基本の運動領域：力試しの運動遊び〉

○ 目 標

- ・精一杯力を出し切って、相手との駆け引きを楽しんでいる。 (情意)
- ・重心を相手より下げながら押したり、基底面を確保しながらすもうをすることができる。 (技能)
- ・対戦中に考えていたことを言葉にし、自他の身体について様々な気づきを生み出している。 (認識)
- ・応援やアドバイスをしたり、審判・記録をしたりして、協力して取り組んでいる。 (社会的行動)

○ 教育内容

- ・攻：押す・吊る (水平分力を最大にすることにかかわっての重心操作と力の発揮)
- ・守：バランスの保持 (低い位置への重心操作・外乱に対する基底面の確保)

○学習の流れ (全8時間)

テーマ	主な学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
すもうをしよう！	<p>1. 安定の原則をすもうをする中で体感する。(4h)</p> <p>〈スキルウォームアップ〉</p> <p>(1) 手押しすもう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基底面を広げる ・外乱の方向に基底面を広げる <p>(2) 引っ張りすもう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・吊り上げすもう ・重心を相手より低くする <p>2. まわしの持ち方による違いを考える。(2h)</p> <p>〈スキルウォームアップ〉</p> <p>(1) 右上手すもう</p> <p>(2) 左上手すもう</p> <p>【主なルール】</p> <p>〈進行〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・土俵：直径約3m ・人数：4人×9チーム ・3チームの総当たり戦 ・審判の合図で競技開始 ・時間：40秒 引き分けあり <p>〈競技〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・四つに組んだ状態から ・土俵を割る、足の裏以外の部位が土俵につく で勝負あり ・投げ技は禁止 <p>※一授業は以下のように構成する</p> <ol style="list-style-type: none"> ①課題提示 ②スキルウォームアップ ③競技(作戦タイム含) ④振り返り 	<p>○準備・競技・計時・記録の仕方を例示しながら説明することで、次時より自分たちで進行できるようにする。</p> <p>○「押す」ことに焦点化し、どのように押したのか、押すことを言葉にするとどのような言葉になるのかを問いかけながら、精一杯押すことの価値を共有する。</p> <p>○応援は「がんばれ」以外の言葉を考えさせる。</p> <p>〈スキルウォームアップ〉</p> <p>○手押しすもうでは、足をグーとパーで対戦する中で、基底面の広い方が安定することを体感させると同時に、倒れそうな時に足を出す動きを取り上げ(外乱の方向に基底面を広げる)、すもうで勝つためには大切な動きであることを確認する。</p> <p>○引っ張りすもうでは、グーやパーという言葉を活用しながら、基底面が広い方が安定することを確認するとともに、重心が高い位置・低い位置で引っ張ることを比較させることで、重心が低い方が力が入ることを実感できるようにする。</p> <p>○吊り上げすもうでは、重心を相手より低くするには、相手を吊り上げることも有効であることを吊り上げる・吊り上げられるの両者を体感することで、その有効性に気づけるようにすること</p> <p>○まわしの持ち方によって、感じ方が変わること・力の入り方が変わることを体感できるように、右上手・左上手でまわしを持たせ、押す・押される運動に取り組む。実際の競技においても、「両者右上手」「両者左上手」で取り組むことにより、自分が力の入れやすいまわしの持ち方を探れるようにする</p> <p>〈競技〉</p> <p>○スキルウォームアップで取り組んだ動きが、すもうの対戦にどのような生かされているのか、また、どのように生かされているのかを問うことで、より力を発揮できる体勢を考えられるようにする。</p>	<p>○準備・片づけの手順を覚え、まだ終わっていない所を手伝おうとしている。</p> <p>○「グイッ」など、イメージできる言葉にしている。</p> <p>○グー・パー・チョキなど足の形態と安定感をセットで捉えている。</p> <p>○重心の低い方が力が入ることを「綱引き」などを例に出して説明している。</p> <p>○まわしを上を上げていた対戦を想起し、その有効性に気づいている。</p> <p>○右上手・左上手での対戦を比較し、自分にはどちらの方が力が入るのかを考えている。</p> <p>○苦手を工夫して運動している。</p> <p>○スキルウォームアップで体感した動きを、競技でも活用し、発表している。</p>
どうすればかてるのかな？			
すもう大会をしよう！	<p>3. すもう大会をする。(2h)</p> <p>【大会運営】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・総当たり戦をする ・合計ポイントで順位を決める ・競技については同じルールを進める 	<p>○重心を相手より低くするために、低い体勢で押したり、相手を吊り上げたりする動きを応援している子どもたちを見つけて、今までの学習が生かされていることを確認する。</p> <p>○挨拶や応援、審判のジャッジ、計時や記録などは、大会を運営する上で欠かせない要件であることを理解できるように、よい姿が見られた時には称賛しながらその価値を共有する。</p> <p>○単元前半の動きと比較することで、自他の成長を実感できるようにする</p>	<p>○重心の位置を観点に観察し、勝敗について、分析している。</p> <p>○役割をきちんとすすめること、円滑な進行につながることに気づいている。</p> <p>○動きのこだわりを自覚している。</p>

(8)「基本の運動」領域：用具操作の運動遊び と

「ゲーム」領域：ボールゲーム（ストップベースボール）

○ 単 元 かつとばせ！そして、アウトをとれ！

○ 目 標

- ・勝敗を競う中で「打つ」「投げる」「捕る」ことを楽しんでいる。 〈情意〉
- ・どのようにすれば点をとられないのか、遠くまで飛ばせるのかなど、ポイントを考えることができる。 〈認識〉
- ・「打つ」「投げる」「捕る」ことができる。 〈技能〉
- ・アウトをとるために、中継プレーをする、カバーに入るなど、作戦を立てたり、プレー中に声をかけたりして、連携プレーを成功させようと協力することができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・「打つ」「投げる」「捕る」技能の習得 ・「ズレを突く－突かせない」「フォースアウト」概念の理解

○ 学習の流れ（全10時間）

テーマ	主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
ストップベースをしよう！	<ul style="list-style-type: none"> ●人数 <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム：5～6人 ●教具 <ul style="list-style-type: none"> ・ノーパンクボール ・子ども用テニスラケット ・ゴムバット ●コート <ul style="list-style-type: none"> ・90°のフェアゾーン ・ベースはダイヤモンド型の4つ ・塁間は10m ●ルール <ul style="list-style-type: none"> 〈攻撃側〉 <ul style="list-style-type: none"> ・打者一巡でインニング交代制 ・味方がトスしたボールをゴムバットまたは子ども用テニスラケットで打つ ・5球までに打たなければアウト ・1塁は1点、2塁までいけば2点、3塁は3点、ホームまで帰ってくれば4点 〈守備側〉 <ul style="list-style-type: none"> ・捕ったボールを、ランナーがこれ以上進めない塁に送るとアウト （打者走者が走っている次の塁にボールがおくられればアウト） ・ボール持ったの走り込みも可 ・フライをノーバウンドで捕ればアウト（0点） 	<ul style="list-style-type: none"> ○準備運動において、カキーンゲーム（一人10球連続で打つ、飛んできたボールを受けてキャッチャーに投げる）に取り組むことで、「打つ」「投げる」「捕る」機会を十分に保障する。その際、特に、守る時にボールが来る場所を予測して、回り込んでボールを捕る動きを課題として設定し、上手な子の動きを価値づける。 ○はじめは一つひとつのプレーを止めながら、ルールを確認する。 ○どのように振れば遠くまでボールを飛ばせるのかも同時に課題として設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールをフライで捕る・回り込んで捕ったあと一連の動きでキャッチャーに投げる等、積極的に動いている。 ○「ブンツ」と音がるくらいグリップをしっかり握ってバットを振っている。
たくさん点をとれない守りを考えよう！	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール持ったの走り込みも可 ・フライをノーバウンドで捕ればアウト（0点） 	<ul style="list-style-type: none"> ○どのように守れば点をとられないのかを問うことで、守備位置を考えさせたり、ボールを捕った後の動きを考えたりすることに価値をおく。また、実際に、上手なプレーが見られた際には、再現させたり、考えさせたい場面が見られた時にはゲームフリーズしたりして、どのように動けばよいのかを共通理解できるようにする。 ○打つ時には、ただ遠くへ飛ばすだけではなく、左右をねらったり、守備者がいない空間であるズレをねらったりすることも、挑戦課題として提示する。 ○ベースランニングするときには、弧を描くように走ることが良いことに気づけるようにする。たくさん点をとっている子を見本に、効率的な走り方も実際にベースランニングをする中で身につけることができるようにする。 ○自信をもってジャッジしているオフィシャルを価値づけ、そのよさを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○2塁でアウトをとろうと、遠くまで投げられる子が外野の深い位置に、それを中継する・捕るプレーヤーを配置してる。 ○守備隊形を見て、ライト方向へ打とうとしている。 ○1塁へまっすぐ走ると、2塁への方向転換がしにくいことに気づいている。 ○審判で立ち位置を考えている。
大会を開こう	<ul style="list-style-type: none"> 《予定している追加するルール》 ・守備得点 <ul style="list-style-type: none"> ：アウトに関わった人数が守備側の得点となる 	<ul style="list-style-type: none"> ○守備得点を稼ぐために、数人でパスをつないでアウトにしている。 ○相手の打ちそうな所を予測し、守備隊形を変えている。 ○たくさん点をとるために、ズレを正確にねらって打っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○中継プレーをしようと、ボールを捕った子とベースの間に走り込み、声を出して呼んでいる。

(9)「基本の運動」領域：用具操作の運動遊び と 「ゲーム」領域：ボールゲーム(シュートゲーム：手)

○ 単 元 コンビネーションプレーを成功させて シュートをきめよう！

○ 目 標

- ・仲間とパスを回してシュートを決めるなど、チームで一つのプレーを成功させる楽しさを感じている。(情意)
- ・どのようにすればシュートをきめることができるのかを、考えることができる。(認識)
- ・「投げる」「捕る」ことを基盤に、パスワークやスクリーンなどの連携プレーをすることができる。(技能)
- ・誰がおとりになって、誰がシュートをするのかなど、話し合いながら作戦を立案することができる。(社会的行動)

○ 教育内容

- ・「投げる」「捕る」技能の習得
- ・的を突くためのコンビネーションプレーの成功 (パスワーク・スクリーン)
- ・マナーの習得 ・ルールへの遵守

○ 学習の流れ (全12時間)

テーマ	主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
シュートゲームをしよう	<p>〈準備運動〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○「投げる」「捕る」 ・ネットに投げて捕る(連続) ○パスワークプレーにつながる動き ・対面パス ・動きながらのパス ○スクリーンプレーにつながる動き ・対面に並んで交差する時にパスをする 	<ul style="list-style-type: none"> ○準備運動では、「捕る」ことに価値をおく。したがって、「山なりパス」や「ワンバウンドパス」「胸に投げる」など、相手のことを考えたパスを取り上げ、そのよさを共有する。 ○ゴールマンにパスが通った後もゲームが続いていることを意識させ、どこに動いてもらえばよいのか、ゴールマンは、どのように身体を反転させればよいのかなどを問いかけながら、連続して攻撃ができるようなゲームの流れをつくる。 ○誰を見るのかを決めて、ゲームを観察させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○捕ることが苦手な子に対して、捕り方を教えている。 ○声を出したり手をあげたりしながらディフェンスのいない所へ行き、ボールをもらおうとしている。
コンビネーションプレーを考えよう！	<p>〈シュートゲームⅠ〉(4h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中央のゴールマンにパスが通れば1点 (ワンバウンド可) ・中央でボールを受けた後、攻撃ゾーンのプレーヤーにパスが通ればさらに1点 ・守備は足でシュートを防がない ・時間は3分 ・内円と外円の間(守備ゾーン)に守備が2人入る ・攻撃者は3人で、守備ゾーンには入れない(片足は認める) ・コート  <p>内円：直径3m 外円：直径6m</p> <p>守備ゾーン 攻撃ゾーン</p>	<p>〈シュートゲームⅠ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○攻撃側の作戦は、パスワークプレーとスクリーンプレーの2種類が考えられる。したがって、これらの作戦につながる動きが見られれば、ゲームフリーズしたり、再現したりしてそのよさを共通確認する。 ・パスワークプレー <ol style="list-style-type: none"> ①対面にいる味方にパスをする ②後ろから走ってきた子にバックパス ③三角形に位置してパスを回す ・スクリーンプレー <ol style="list-style-type: none"> ①すれ違う時に手わたしパス ②渡すふりをしてわたしさない ③2人とすれ違いどちらかにわたす ○ゴールマンがキャッチした後、ピボットで身体を反転させてすぐにノーマークの味方にパスをして、さらに次の作戦を成功させるプレーが見られた際は、すぐに次の作戦を成功させようとしたプレーヤーを認めるとともに、ゴールマンの判断のよさも認める。 	<ul style="list-style-type: none"> ○対面にいる味方にパスをする際、相手に合わせて速いパスを出したり、山なりやワンバウンドのパスを出したりしている。 ○右利きの子がボールをもらったらずいすぐシュートできるように、どちらが先にボールをもっておくのかを決めている。 ○ゴールマンがピボットで、相手とのズレをつかってパスをしている。 ○回る方向を決め、コートがかわってもスクリーンプレーを成功させようとしている。
大会を開こう！	<p>〈シュートゲームⅡ〉(8h)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5人対5人 ・赤帽子のゴールマンにパスが通れば2点 	<ul style="list-style-type: none"> ○スムーズに進行できるように、役割分担を明確にする。 ○相手の作戦を見破って予想して守る動きやパスワークプレーとスクリーンプレーを組み合わせた作戦を成功させる動きなどを伝えることで、作戦や動きに高まりが見られることを実感できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○責任感をもって審判している。 ○スクリーンをして逆コートにパスをするなど、作戦を組み合わせている。

(10)「基本の運動」領域：用具操作の運動遊び と 「ゲーム」領域：ボールゲーム（シュートゲーム：足）

○ 単 元 コンビネーションプレーを成功させて シュートをきめよう！〈キックバージョン〉

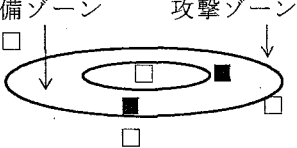
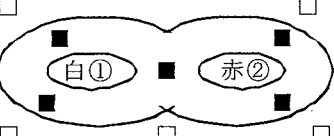
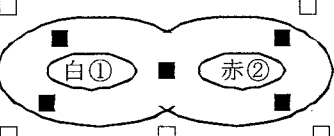
○ 目 標

- ・仲間とパスを回してシュートを決めるなど、チームで一つのプレーを成功させる楽しさを感じている。 〈情意〉
- ・どのようにすればシュートをきめることができるのかを、考えることができる。 〈認識〉
- ・「蹴る」「止める」ことを基盤に、連携プレーをすることができる。 〈技能〉
- ・誰がどのポジションに位置し、どのように動くのかを話し合いながら作戦を立案することができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・「蹴る」「止める」技能の習得
- ・的を突くためのコンビネーションプレーの成功
- ・マナーの習得 ・ルールへの遵守

○ 学習の流れ（全9時間）

テーマ	主なルール	教師の働きかけ	評価の視点
シュートゲームをしよう！ 3時間	<p>〈準備運動〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボール操作の習得 ・8の字ドリブル ○コンビネーションプレー ・対面パス ・ランパス ・円パス <p>（円の真ん中に一人いて、中-外-中-外の順にパスをする）</p> <p>〈シュートゲームⅠ〉（5h）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中央のゴールマンにパスが通れば1点 ・中央でボールを受けた後、攻撃ゾーンのパレーヤーにパスが通ればさらに1点 ・時間は3分 ・内円と外円の間（守備ゾーン）に守備が2人入る ・攻撃者は3人で、守備ゾーンには入れない ・コート 内円：直径5m 外円：直径8m <p>守備ゾーン 攻撃ゾーン</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○足でボールを上手に操作できるように、一人1つボールを持ってトラックを一周走る・8の字ドリブルをする・走りながら相手にパスをするなど、ボールに触れる機会をできるだけ多くする。 ○足の裏で止めてパスをする・ワンタッチでパスをする・インサイドキックをするなど、素早く正確にパスをするためにはどのような蹴り方がよいのかを確認する。 ○手でのシュートゲームとのつながりを考えさせることで、動きの転移を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> ○8の字ドリブルで、横の動きと縦の動きでスピードを変えている。 ○トラップせずにワンタッチで正確にパスをしようとしている。 ○ズレをつくる動きをしている。
コンビネーションプレーを考えよう！ 4時間	<p>〈シュートゲームⅡ〉（4h）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5人対5人 ・赤帽子のゴールマンにパスが通れば2点 	<p>〈シュートゲームⅠ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○手でのシュートゲームで確認してきたパスワークプレーはサッカーでも生かされることを確認し、ディフェンスとのズレをつくらうとした動きを取り上げて、そのよさを共有する。 ○ゴールマンはリターンパスをすれば得点になるので、ボールをトラップしたらすぐにルックアップをし、誰がズレているのかを探さなければならないことを確認する。 <p>〈シュートゲームⅡ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○手でのゲームと違って、ズレがあれば距離が遠くてもパスが通ることを実感させることで、1点コートから一気に2点コートの端へのパスも有効であることに気づくことができるようにする。 ○足の使い方・動き方が上手な子を、サポーターと一緒に探す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○必ずフリーなプレーヤーがいることを理解してルックアップして落ち着いてパスしている。 ○ゴールマンがボールを止めて身体を反転させながらすぐにパスを出している。 ○1点コートでプレーしながら2点ゴールマンとのズレをつくらうとしている。 ○フェイクパスをしている。
大会を開こう！ 2時間		<ul style="list-style-type: none"> ○スムーズに進行できるように、役割分担を明確にする。 ○相手の動きを見破って予想して守る動きや、ボールを受け取ってからルックアップして正確にパスする動きなどを取り上げ、動きに高まりが見られることを実感できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○責任感をもって審判している。 ○常に2点ゴールマンとのズレをつくらせないように動いている。

(11)「基本の運動」領域：走・跳の運動遊び と 用具操作の運動遊び

○ 単 元 跳んで・走って！パートⅡ

○ 目 標

- ・用具を操作しながら走る・跳ぶ運動を精一杯している。 〈情意〉
- ・できるようになるためのポイントを探している。 〈認識〉
- ・縄やボールを上手に操作して運動することができる。 〈技能〉
- ・タイミングや動きに合わせるためにはどうすればよいかを話し合うことができる。 〈社会的行動〉

○ 教育内容

- ・縄の操作 ・タイミング ・ボールの操作

○ 学習の流れ（全8時間）

テーマ	学習活動	教師の働きかけ	主な評価の視点
縄を上手にまわそう！	1. 走・跳の運動と縄やボール操作を組み合わせて短縄で運動する。 (3h)	○短縄の動きに合わせることをねらい、「両足跳びで10回跳ぶー鉄棒の前に短縄を回しながら走って移動するーグーチョキ跳びをする」など、意図的に移動の機会を設ける。 ○縄跳び検定の8級合格を目指し、そこに含まれる技（両足跳び・横ふり跳び・グーチョキ跳び・両足跳び）の習得を個技の練習時間を十分設けながら取り組めるようにする。 ○特に、上手な子の脇をしめての手首の動かし方・足を伸ばしての跳び方に気づかせ、コツを問いかけながら全体でリズム感のある動きのイメージを共有する。	○縄を回すスピードを調整しながら走っている。 ○日ごろの努力がいかされ8級を跳べ、喜んでいる。 ○真似しようとしている。
友だちと技をつくりだそう！	2. 集団で取り組む縄遊びをする。(3h) ○短縄での共創縄跳び・二人でいろいろな跳び方に挑戦する ○長縄 ・0の字跳び ・8の字跳び (かぶり縄むかえ縄) ・キャッチボール跳び	○二人が横に並んで、内側の持ち手を交換して跳ぶ「横並び跳び」や、数人が一定のリズムで短縄を回す中を縄をもたない子が順番に入っていく「トラベラー」など、複数いるからこそできる技・感じられる達成感を味わわせるために、共創縄跳びに取り組む。 ○長縄の動きをよく見て、音が鳴った時に入るなど、上手な子を取り上げながら、入るタイミングを確認する。また、手前で跳びすぎると次の子が跳びにくいこと・真ん中が一番跳びやすいこと・回す子は跳ぶ子が跳びやすいような回し方をすることなど、どのようにすればリズムよく全員が跳べるのかを確認しながら取り組ませる。 ○自分の上手に跳んでいる感覚を、言葉で説明できるように、擬音語・擬態語・比喩を活用して言語化させる。	○上手に跳ぶことができず、何回も何回も練習し、上手にできた時、歓声があがっている。 ○入るタイミングや跳ぶ場所など、めあてをもって跳ぼうとしている。
競争しよう！	3. 短縄・ボールを用いて、いろいろな競争をする。(2h)	○「何回できるかな？」の過去の自分たちの記録への競争と、「どのグループが一番長いこと跳べるかな？」の他者との競争と、2種類の競争を楽しめるようにする。 ○サーキット場にして、走る・跳ぶ・短縄で跳ぶ・長縄で跳ぶ、ボールをつくなど、たくさんの場でいろいろな動きにふれることができるようにする。	○自分の精一杯の力を出して跳んでいる。 ○いろいろな動きを楽しんでいる。

謝 辞

本稿を終えるにあたり、終始、懇篤なご指導・ご校閲を賜りました兵庫教育大学の後藤幸弘教授、ならびに、講義等を通して本研究の遂行に多くの示唆を賜りました生活・健康・総合内容系の先生方に、深甚なる謝意を捧げます。

また、本研究の授業実践に協力いただいた兵庫教育大学附属小学校の児童のみなさんに心よりお礼申し上げます。

さらに、進学のお機会を与えていただきました明石市教育委員会、並びに田中雅和兵庫教育大学附属小学校長には、重ねて謝意を申し上げます。

最後になりましたが、本稿の審査を賜ります兵庫教育大学の永木耕介教授、山本忠志教授、上原禎弘准教授、後藤幸弘教授には、厚くお礼申しあげます。

平成23年12月20日 佐々 敬政