

**第1学年 水遊び**  
(水の中を移動する運動遊び)

**1 単元構想**

<b>単元名</b>	水の中を移動する運動遊び		
<b>単元の目標</b>	(1) 水の中を移動する運動遊びの行い方を知るとともに、水につかって歩いたり走ったりして遊ぶことができるようにする。 (2) 水の中を移動する簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (3) 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良く運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすることができるようにする。		
<b>単元の評価規準</b>	<b>知識・技能</b>	<b>思考・判断・表現</b>	<b>主体的に学習に取り組む態度</b>
	①水の中を移動する運動遊びの行い方について話したり、実際に動いてみたりしている。 ②水につかってまねっこ遊びや水かけっこなどをして遊ぶことができる。 ③水につかって鬼遊びやリレー遊び、電車ごっこなどをして遊ぶことができる。	①水の中を移動する運動遊びの簡単な遊び方や場を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書き出したりしている。	①動物等の真似をして水の中を移動したり、水をかけ合ったりするなどの運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ②順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。 ③用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④水遊びの心得を守って安全に気を付けている。
<b>単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）</b>			
水につかって歩いたり走ったりして水の中を移動する運動遊びの楽しさや水の心地よさを感じ、安全のための心得を守って楽しく安全な水遊び等に取り組む児童。			
<b>単元を通した学習課題</b>	<b>本単元で働かせる見方・考え方</b>		
水につかって歩いたり走ったりするいろいろな水遊びをしながら、「水と友だち」になろう。	水遊びの楽しさや喜びを味わいながら、水につかって歩いたり走ったりする運動遊びを「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、いろいろな遊び方等を「知る」といった運動遊びとの多様な関わり方で楽しむこと。		

指導計画と評価計画（5時間取扱い 本時5 / 5）		
過程	時間	学習内容・学習活動
一	1	<p>【学習内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水遊びの心得を守って安全に気を付けて水の中を移動する運動遊びに取り組むこと。（態④）</li> </ul> <p>【学習活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習内容の確認</li> <li>・水遊びの心得の確認</li> <li>・準備運動やシャワーの仕方</li> </ul> </li> <li>・水につかっただけの簡単な歩きや走り，水のかけっこ</li> <li>・整理運動や体の洗い方の確認</li> </ul>
二	3	<p>【学習内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水の中を移動する運動遊びの行い方について話したり，動いたりすること。（知①）</li> <li>○ 用具の準備や片付けを友達と一緒にやること。（態③）</li> <li>○ 水につかっただけのまねっこ遊びや水かけっこなどをして遊ぶこと。（知②）</li> <li>○ 友達のよい動きを見付けたり，自分で考えたりしたことを友達に伝えたり書き出したりすること。（思②）</li> <li>○ 水につかっただけで鬼遊びやリレー遊び，電車ごっこなどして遊ぶこと。（知③）</li> <li>○ 動物等の真似をして水の中を移動したり，水をかけ合ったりするなどの運動遊びに進んで取り組むこと。（態①）</li> </ul> <p>【学習活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水につかっただけで歩くこと <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 班や列での集中歩行</li> <li>・ 電車ごっこ</li> </ul> </li> <li>○ 水のかけっこ <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 列での対抗戦</li> <li>・ チームでの対抗戦</li> </ul> </li> <li>○ 動物遊び <ul style="list-style-type: none"> <li>・ カニになって横歩きに歩く→口まで水中に入れてブクブク息を出す</li> <li>・ ワニになって手を床について歩く→ワニの1日（動きを自由に考える）</li> <li>・ 鼻まで水中に入れて呼吸するカバの動き（壁につかまる→壁から離れる）</li> </ul> </li> </ul>
三	1	<p>【学習内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水の中を移動する運動遊びの簡単な遊び方や場を選ぶこと。（思①）</li> <li>○ 順番やきまりを守り誰とでも仲良く運動遊びをしようとしている。（態②）</li> <li>○ 水につかっただけで歩いたり走ったりしながら，いろいろな遊び方で遊ぶこと。（知②③）</li> </ul> <p>【学習活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水につかっただけで歩く <ul style="list-style-type: none"> <li>・ いろいろな歩き方で自由に歩く</li> </ul> </li> <li>○ 水のかけっこ <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 天気予報（晴→曇→雨→嵐の合図ごとに水を多くかけ合っていく）</li> </ul> </li> <li>○ 動物遊び <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなでカニ・ワニ歩き （並んで，手をつないで，先頭の動きを真似して）</li> </ul> </li> <li>○ 接着剤顔つけ <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手を膝につけ，顔を水につける→手を離して顔をふかない活動</li> </ul> </li> </ul>

※表記上の「知」…知識・技能，「思」…思考・判断・表現，「態」…主体的に学習に取り組む態度

時間	指導のポイント	評価の観点等 ★…記録に残す評価の場面で 「具体の評価規準」
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ オリエンテーション               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 水遊びの心得</li> <li>・ 簡単な水中歩きなど</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>特に水遊びの心得などの安全に関わる内容については、毎時間児童と確認していくようにしましょう。</p> </div> 	<p>【態④】（観察）</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水中歩き（徐々に速度を上げて）</li> <li>○ 水かけっこ（2人組で）</li> <li>○ 動物歩き（一定方向に）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>水かけっこで、顔に水がかかることが苦手な児童には、まずは背中合わせや友達との距離を離すなど配慮しながら、楽しい活動ができるようにしましょう。</p> </div> 	<p>★【知①】（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水の中を移動する運動遊びについて話したり、実際に動いてみたりしている。</li> </ul> <p>【態③】（観察）</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水中歩き（前向きや後ろ向き等）</li> <li>○ 水かけっこ（列で対抗戦）</li> <li>○ 動物歩き（顔をつけながら）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>水中歩きでは、いろいろな向きを変えたりスピードを変えたり、障害物（例：フープをくぐる等）を設置したりして楽しくできる活動になるよう工夫しましょう。</p> </div> 	<p>【知②】（観察）</p> <p>★【思②】（観察・学習カード）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 友達のよい水遊びの仕方等を見付けたり、自分で考えた水遊びの仕方を伝えたりしている。</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水中歩き（電車ごっこなど）</li> <li>○ 水かけっこ（チームで対抗戦）</li> <li>○ 動物歩き（いろんな動物で）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>動物歩きでは、様々な動物の歩き方を工夫したり、列になって同じ動きをしたり、鼻まで水につけながら歩いたりするなど、多くのバリエーションで挑戦させましょう。</p> </div> 	<p>【知③】（観察）</p> <p>★【態①】（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 友達や動物の真似をして、水の中を移動したり、水をかけ合ったりする運動遊びに進んで取り組もうとしている。</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水中歩き、水かけっこ（いろんな方法で）</li> <li>○ 動物歩き（自由な発想で）</li> <li>○ 顔つけ（手で顔をふかないように）</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>いろいろな水中での歩き方や水のかけ方ができることを伝えたり、動物歩きの面白い動き方を工夫している児童を紹介したりしましょう。 次単元の「もぐる・浮く運動遊び」につなげるよう、顔つけも練習しましょう。</p> </div> 	<p>★【知②または③】（観察）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水の中で歩いたり走ったりしながら、いろいろな遊び方で遊ぶことができる。</li> </ul> <p>【思②】（観察・学習カード）</p>

## 2 単元における系統等

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)	
小学校学習指導要領第1学年及び第2学年 [知識及び技能] ア 水の中を移動する運動遊びの楽しさに触れ, その行い方を知るとともに, 水につかって歩いたり走ったりする動きを身に付けること。 [思考力, 判断力, 表現力等] ア 水の中を移動する運動遊びの簡単な遊び方や場を選ぶこと。 イ 友達のよい動きを見付けたり, 考えたりしたことを友達に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 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をしたり, 水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすること。	
運動の価値	
水の中を移動する運動遊びでは, 水につかって歩いたり走ったりする楽しさに触れながら基本的な動きを身に付け, 水慣れを通して不安感を取り除き, 水の心地よさを味わうことのできる運動である。	
本単元における系統	
(※下記の動きや技能を習得する過程で, 児童の実態に応じて運動の特性に触れ, 楽しさや喜びを味わわせる。)	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【第1学年及び第2学年】</b>  <b>水遊び</b>            (ア 水の中を移動する運動遊び)            ○水につかっての水かけっこ, まねっこ遊び            ・胸まで水につかっての大きな呼吸            ・水を手ですくって友達との水のかげ合い            ・水につかっているいろいろな動物の真似をして歩いたりすること            ○水につかっての電車ごっこ, リレー遊び, 鬼遊び            ・水の中で自由に歩いたり走ったり方向をかえたりすること            ・手で水をかいたり, 足でプールの底を蹴ったりジャンプしたりしながら速く走ること</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【第1学年及び第2学年】</b>  <b>水遊び</b>            (イ もぐる・浮く運動遊び)            ○水中でのじゃんけん, にらめっこ, 石拾い, 輪ぐりなどのもぐる遊び            ・水に顔をつける, もぐって目を開ける, 息を止めたり吐いたりすること            ・手足を使っていろいろな姿勢でもぐること            ○くらげ浮き, 伏し浮き, 大の字浮きなどの浮く遊び            ・壁や補助具, 友達につかまって浮く, または体を伸ばした姿勢にして浮いて進むこと            ・息を吸って止め, 全身の力を抜いて浮くこと            ○バブリングやポビング            ・水中で息を止めたり吐いたりすること            ・水中から水面まで跳び上がり, 息をまとめて吐いた後, 空中ですぐに吸ってまたもぐること            ・手を挙げながらもぐり, 手をさげながら跳び上がる動きを繰り返すこと</p> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【第3学年及び第4学年】</b>  <b>水泳運動(ア 浮いて進む運動 イ もぐる・浮く運動)</b>            ○け伸び, 初歩的な泳ぎ(補助具を用いた初歩的な泳ぎ, 呼吸を伴わない初歩的な泳ぎ, ばた足泳ぎやかえる足泳ぎなど)            ○いろいろなもぐり方(プールの底タッチ, 股ぐり, 変身もぐりなど)            ○いろいろな浮き方(背浮き, だるま浮き, 変身浮きなど)            ○簡単な浮き沈み(だるま浮き, ポビングなど)</p> </div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【第5学年及び第6学年】</b>  <b>水泳運動(ア クロール イ 平泳ぎ ウ 安全確保につながる運動)</b>            ○25m~50m程度を目安にしたクロール, ゆったりとしたクロール            ○25m~50m程度を目安にした平泳ぎ, ゆったりとした平泳ぎ            ○10秒~20秒程度を目安にした背浮き, 3~5回程度を目安にした浮き沈み</p> </div>	

### 3 指導に当たっての留意点

- 水中を歩く活動では、1人→2人→小グループ→全体など人数を徐々に増やしたり、一定方向への動きから自由な方向に動いたりして、児童が進んで動こうとするような活動を工夫する。
- 動物歩きでは、基本となる動き（カニやワニなど）から、いろんな動き方に発展できるように、児童の自由な発想による動き方の工夫を取り上げ、みんなでやってみるなど様々な動きに挑戦させるようにする。

〇〇君の動き方は、とってもおもしろいな。でも、この動きを加えると「へび」の動きになるぞ。みんなに見てもらおう！



- 次単元の「もぐる・浮く運動遊び」や中学年の「水泳運動」につなげられるように、顔全体を水に付けたり、水中や水面、空中に上がった時などの呼吸の止め方、吐き方などの仕方に挑戦したりできるような運動遊びを工夫する。



初めは水に顔を付けるのが怖かったけど、みんなと楽しく活動しているうちにこわくなくなったよ！

#### <運動が苦手な児童や意欲的でない児童等への配慮の例>

- 水かけっこで、顔に水がかかるとが苦手な児童には、背中合わせになったり、友達との距離を広げたりするなど、遊び方を工夫するなどの配慮をする。

これなら友達と離れているから水もこわくないぞ。でも楽しいからもう少し友達に近づいてみようかな。



- まねっこ遊び（ワニ）で、水面に対して体を水平にした姿勢になり手だけで歩くことが苦手な児童には、より浅い場所で歩いたり、しゃがんだ姿勢でゆっくりと移動したりするなど、段階的な遊び方を工夫するなどの配慮をする。
- 電車ごっこ、リレー遊び、鬼遊びで、水の抵抗や浮力の影響で歩いたり走ったりすることが苦手な児童には、友達の後ろに続いて移動したり、手で水を力強くかいたりすることを助言するなどの配慮をする。



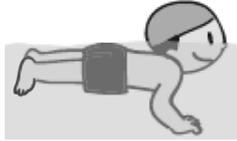
〇〇君の動きは面白いなあ。ぼくもまねをして後ろについていこう。今度はぼくも、面白い動きを考えてみようかな。

#### 4 本時の学習例

(1) 目標 水の中を歩いたり走ったりして、いろいろな遊び方で楽しむことができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)
導入	5分	<p><b>1 課題をつかむ</b></p> <p>① 水遊びの心得について確認する。 ◇ プールでの約束をしっかり守ろう。</p> <p>② 準備運動，シャワー，水慣れをする。 ◇ 前の時間には，こんなことをして遊んで楽しんだね。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【めあて】</b> 水の中を歩いたり走ったりして，いろいろな遊び方で楽しもう。</p> </div> <p>③ いろいろな水中での歩き方や走り方で楽しむことについて問いを持つ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【学習課題】</b> 水中では，どんな歩き方や走り方をして遊ぶことができるのだろう。</p> </div>
展開	30分	<p><b>2 課題の解決に向けて活動する。</b></p> <p>① 水中でのいろいろな歩き方で自由に歩く。 ◇ 後ろ向きや，肩まで水につかりながら歩くと面白いよ。</p> <p>② 水のかけっこ天気予報で遊ぶ。 ◇ 「嵐」の掛け声が聞こえたら，思いっきり水をかけ合うぞ！</p> <p>③ いろいろな動物遊びをして楽しむ。 ◇ みんなで同じワニの動きを，並んですると面白いよ。</p> <div style="text-align: right; margin-right: 50px;">  </div> <p>④ どんな動物遊びができたか紹介する。 ◇ ～～さんは顔を見ずにつけて，息を大きく吐き出しながらワニの動きをしていたよ。力強い動きだったね。</p> <p>⑤ 水中でのいろんな動き方をして更に楽しむ ◇ 友達の動きを真似したり，組み合わせたりして動いてみたよ。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【期待される学びの姿】</b> 自分なりに水中での歩き方や走り方を工夫するなど，いろいろな遊び方を考えて活動している。</p> </div>
終末	10分	<p><b>3 接着剤顔つけに挑戦する</b> ◇ 顔をつけた後も，手で顔をふかないでできたよ。</p> <p><b>4 めあてに対する振り返りをする。</b></p> <p>① 今日の学習を振り返る ◇ 今日の「キラリさん」は～～君です。カニやワニだけではなくて，ヘビの動きを自分で考えてやっていて，すごいと思いました。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>【まとめ】</b> 水中では，いろいろな歩き方や走り方など工夫することで，水中を移動する運動遊びを楽しむことができるということがわかった。</p> </div> <p>② 整理運動，用具の片づけ，シャワー</p>

過程	時間	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水遊びの心得に留意させながら安全な活動について確かめ合う。</li> <li>○ 前の時間まで学習した水中での歩き方や走り方を振り返り, 今日とはどんなことをして遊ぶことができそうなのかを問う。</li> <li>○ さらに楽しんで遊ぶことができるためには, どんな動き方をくふうしていくとよいか児童同士で確認する。</li> </ul>  
展開	30分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ これまでの歩き方に加えて, 体の向きや進む方向, 水面の上下運動等を取り入れながら, 自由に歩かせる。</li> <li>○ みんなで楽しく水のかけっこをすることで, 顔に水がついても怖くないことを感じさせる。 &lt;水のかけっこ天気予報: 教師の掛け声&gt; ※晴: 顔を上げてリラックス     曇: 自分で体や顔に水をかける 雨: 近くの友達と水をかけ合う     嵐: 全体で激しく水をかけ合う</li> <li>○ 動物遊びでは, 自分で自由に, 並んで, 手をつないで, 先頭の真似をしながら等の様々な動き方で楽しむことができることを伝える。</li> <li>○ 工夫した水中での動き方で楽しむために, 友達の楽しい水中での動き方を紹介しあえるようにする。</li> </ul> <div data-bbox="411 1294 1214 1391" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○○さんの動きが本当に動物みたいですごく面白いね。みんなもまねしてやってみよう。もっと面白い動き方があるかもしれないね。</p> </div>   <div data-bbox="363 1406 1278 1554" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>【具体の評価規準】知②または③</b> ○ 水の中で歩いたり走ったりしながら, いろいろな遊び方で遊ぶことができる。(方法: 観察)</p> </div> <p><b>【到達していない児童への手立て】</b> ○ 友達の水中での動き方を真似しながら, 様々な水中での動き方のバリエーションが広がるように寄り添いながら指導する。</p>
終末	10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 顔全体を付けても, 顔を手で拭かないことが, 次の単位につながることを伝える。</li> <li>○ 友達のよい動きや, よい言動を認め合える言葉かけをする。</li> <li>○ 体調不良者がいないか確認する。</li> </ul> <div data-bbox="389 1872 1238 1951" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>□□さんのよい動きについて, よく気づいて発表してくれましたね。みなさんも, 今日できた動きを使って次の時間の活動に活かしてみましょう。</p> </div> 

## 5 場の設定(例)

児童のいろいろな水遊びのアイデアが広がるように、場の中に、様々な教具等を準備しておくことも他必要となります。



【使用する補助具等を周囲に準備した場】

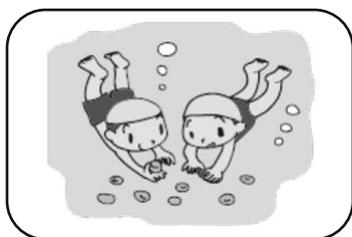
【様々な遊び方を行うコース等を設定した場】

※非常に気温が高い時などは、テント等を設置するなど日陰がある場所を確保し、こまめに休憩を入れたり、給水する時間を設定したりしましょう。

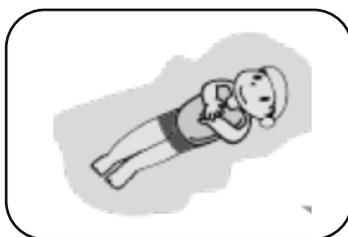
## 6 ICT活用計画

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

例：タブレット等で、水の中を歩いたり走ったりして遊ぶやり方を撮影した動画等を提示し、その動きを真似して遊んだり、新しい遊び方などを考えて実際に動いたりする活動につなげる。



【動物歩きの途中でえさをみつけていく遊びだよ！】



【〇〇さんは、ラッコの真似をしながら、ゆっくり進んでいたよ！】

他の友達の楽しい水遊びの仕方を紹介したり、その他の資料等から参考になる水遊びの仕方を紹介したりする。

※ 水際による撮影などが想定されることから、タブレットには専用のカバー等を付けるなどして対応しましょう。

## 7 見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の学習に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例1：水遊びに関わる安全の心得で学んだことを、日常生活における水辺活動等でも安全に気を付けた活動を行う実践力を身に付ける。
- 例2：水の中で活動する楽しさや心地よさを感じた体験を生かし、中・高学年の水泳活動への円滑な接続を行を目指す。
- 例3：本単元で学んだことをきっかけに、オリンピック等でのトップアスリーの泳ぎ方等にも着目して観戦するなど、水泳への興味関心をもつ。