

# 令和6年度 東京都小学校体育研究会 水泳運動系領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」  
～運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して～



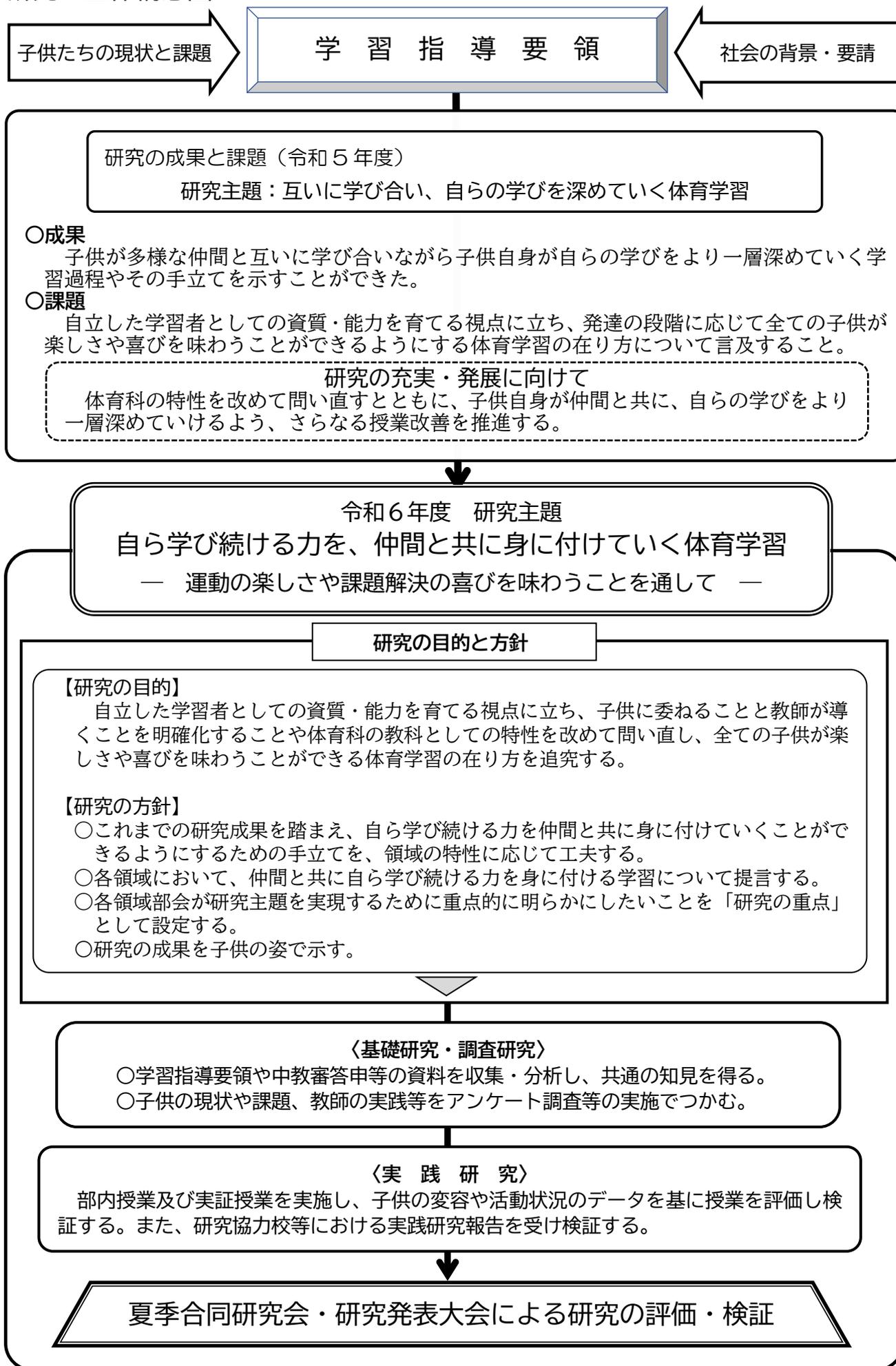
授業日 令和6年9月13日(金) 午後1時45分～  
会場 江戸川区立中小岩小学校 プール  
授業者 柳沼 奨 主幹教諭 石嶋 知奈 教諭 芳賀 敬輔 学年アシスタント  
单元名 第2学年「水遊び」

「レッツ エンジョイ スイミング！！」



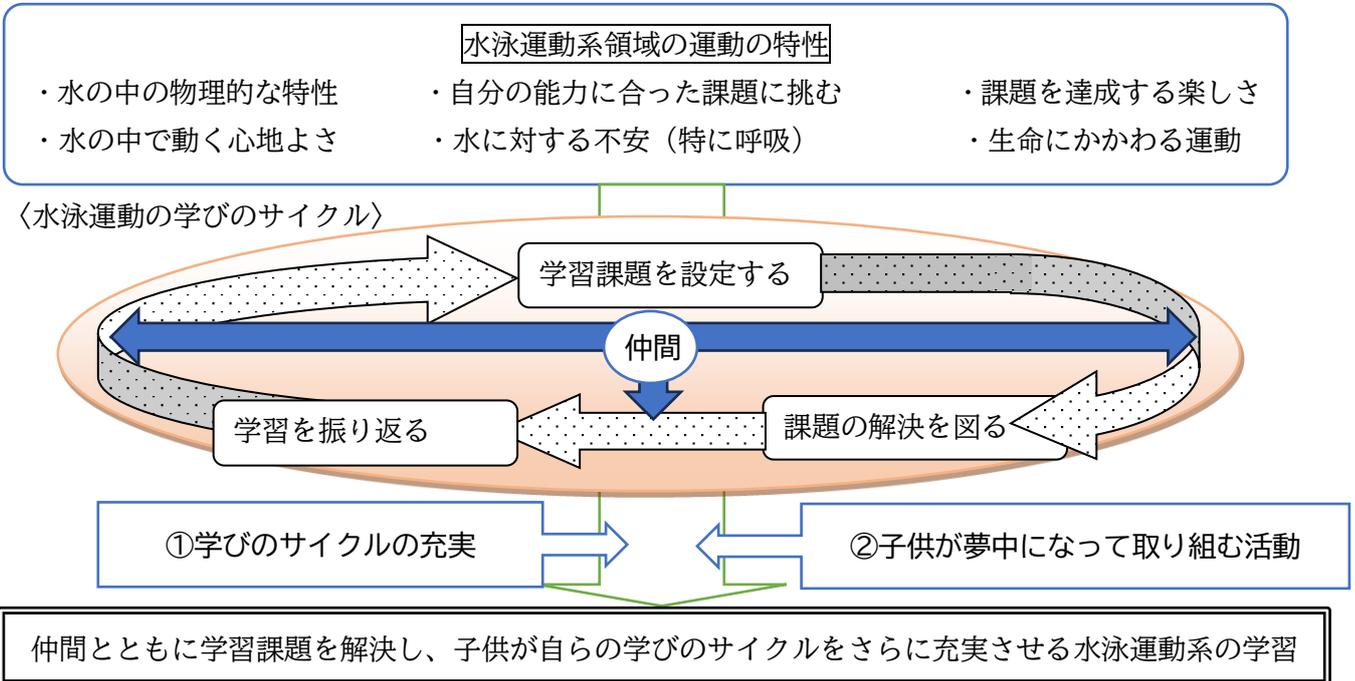
講師 品川区立芳水小学校 副校長 今井 洋登 先生

## 研究の全体構想図



## 1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

本部会では自ら学び続ける力を、「学習課題の設定」「課題解決」「振り返り」の学びのサイクルの中で、子供が自らの学びを改善していく力と考えた。このサイクルを繰り返すことで、自分の能力に合った学習課題を設定し、学習課題を達成する楽しさや喜びを味わうことができる。この学びのサイクルを充実させるのが仲間との学習である。仲間との協働的な学びは運動の行い方の理解や活動の工夫を促進させ、学びを深める。本部会では、仲間とともに学習課題を解決し、子供が自らの学びのサイクルを充実させる水泳運動系の学習を展開していく。



## 2 研究の重点

本部会が1学期に実施した部内授業では、子供たちが学習課題の設定、課題解決、振り返りの学びのサイクルを繰り返して学習を進めている姿が多く見られた。振り返りの場面での教師の言葉がけにより、子供たちが学習の改善を行っていた。また子供たちが十分に運動に取り組む中で、自らの学習課題を見出し出していた。以上のことから研究の重点を次のように定めた。

- (1) 学びのサイクルの充実      (2) 子供が夢中になって取り組む学習活動

## 3 夏季合同研究会より

夏季合同研究会において、本部会が考えた手立てである「夢中になって取り組む学習活動」については、多くの理解を得ることができた。しかし、「学びのサイクルの充実」については、実証授業を通して明確に示す必要がある。子供の一人一人の学びの変容を分析し、自ら学び続ける力を育む上で、本部会が考えた手立てが有効であったか検証していく必要がある。

## 4 学習指導案

### (1) 実証授業実施校、実施学級等

江戸川区立中小岩小学校 第2学年1組、2組 子供数：63名  
指導者：柳沼 奨 主幹教諭 石嶋 知奈 教諭 芳賀 敬輔 学年アシスタント

### (2) 単元名

「レッツ エンジョイ スイミング！！」

### (3) 単元の目標

知識及び技能	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する動きを身に付けることができる。 もぐる・浮く運動遊びの行い方を知るとともに、息を止めたり吐いたりしながら、水にもぐったり浮いたりする動きを身に付けることができる。
思考力、判断力、表現力等	水の中を移動したり、もぐったり浮いたり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。
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ができる。

### (4) 単元の評価規準

知識・技能	①水の中を移動する運動遊びでは、その行い方を知るとともに、まねっこ遊びやリレー遊びなどで、様々な姿勢で歩いたり、方向や速さを変えて走ったりしている。 ②もぐる・浮く運動遊びでは、その行い方を知るとともに、石拾いや浮く遊びなどで、息を止めたり吐いたりしながら、顔を水につけたり、浮いたりしている。
思考・判断・表現	①水の中を移動する運動遊びやもぐる・浮く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、考えたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①水遊びの心得を守り、友達と一緒に水につかって動物の真似をしたり鬼遊びをしたり、様々な姿勢でもぐったり 浮いたりするなど、水遊びに進んで取り組もうとしている。

### (5) 子供の実態

第1学年の水遊びの学習では、水慣れとしてバディ同士の水かけや宝さがしをたくさん行っていた。また、毎時間検定カードを用いて、検定を実施する等、技能中心の学習を行っていた。水遊びの経験がほとんどなく、互いに関わり合って水遊びを工夫したり、一緒に取り組んだりという経験もほとんどない。スイミングスクールに通い、技能を伸ばしている子供がいる一方、顔を水につけるのも嫌がる子供もおり、技能や水への意識において二極化が進んでいる。

本単元では、十分に遊ぶ経験を通して、友達と関わり合う楽しさに気づき、互いに学び合いながら学習を進めることができるようにしていきたい。

(6) 研究主題を実現するための手立ての工夫

①学びのサイクルの充実

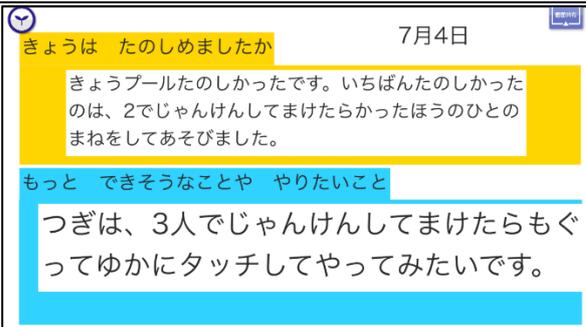
ア 課題設定の工夫

(ア) オリエンテーション動画の活用

単元のはじめに、子供たちが「できそう」「やってみたい」「もっとこうしたい」と、水遊びのイメージを膨らませることができる活動を動画で提示する。動画は、水の中を移動する運動遊びともぐる・浮く運動遊びで構成し、もとなる遊び方と友達と一緒に取り組んで遊び方を視聴することで、学習の見通しをもつことができるようにした。

(イ) 振り返りを生かした学習課題の設定

自分の学習の振り返りや友達の運動遊びを見て思ったことなどから「やりたい遊び」を考えるように促し、子供が自ら学習課題を設定することができるようにする。

オリエンテーション動画	振り返りをもとにした学習課題
	

イ 課題解決の工夫

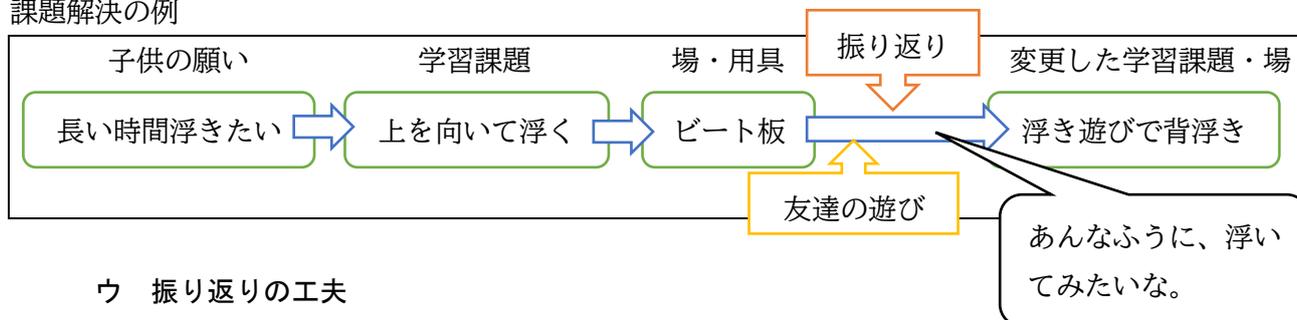
(ア) 学習課題に基づく学習活動の選択

子供自身が設定した学習課題に基づいて、場や用具を自分で選択して取り組む。学習課題の修正に応じて、一単位時間の中で場や用具を変更することも可能とする。

(イ) 柔軟な小集団編成

予め一緒に学習する小集団を決めて固定せず、子供自身の学習課題に応じて小集団を設定していくようにする。一単位時間内で一緒に学習する集団が変更してもよい。

課題解決の例



ウ 振り返りの工夫

(ア) 運動時間の確保

学習の都度行われる振り返りは、次の学習に活かされることで効果的なものとなる。運動遊びの時間、回数を確保し、学びのサイクルを何度も繰り返すことができるようにする。

(イ) 学習カードの蓄積と共有

タブレット端末アプリ「ミライシード」を活用し、毎時間同じ項目(1, 楽しく活動できたかとその理由 2, もっとできそうなことややってみたいこと)を振り返るようにし、自分の学習を振り返るようにする。

## エ 教師の支援

### (ア) 教師の紹介と共有化

「みんなでゲーム」や「エンジョイタイム」において、よい動きや補助具の工夫、友達と協働する姿を積極的にグループや全体で称賛する。子供の学びのサイクルに沿って、「どんな課題なのか」「どんな活動をしたのか」「どうだったか（次はどうしたいか）」を紹介する。

### (イ) ICT を活用した動きの価値付け

タブレット端末アプリ「ミライシード」「Teams」を活用し、子供のよい動きや活動を投稿するようにする。ICT を活用することで、学習以外の時間でも情報を収集し、自己の学びに生かせるようにしていく。教師が価値付ける投稿を行い、子供が具体的な学習課題を設定できるようにする。

## ②子供が夢中になって取り組む学習活動

### ア 水の特性を味わい、楽しみながら浮く・進む・呼吸する動きが身に付く水遊びの活動

簡単なルールで行うリズム水遊びや水の中を移動する運動遊びの時間「みんなでゲーム」を毎時間行い、非日常的な「浮く」「進む」「呼吸する」動きを身に付ける。「リズム水遊び」は、音楽に合わせて動物のまねっこ遊びを行う。「みんなでゲーム」は、陸上で行う伝承遊びや鬼遊びなどをもとにしたゲームを行う。

リズム水遊び	みんなでゲーム
	

### イ 子供の意欲を引き出す補助具、資料の工夫

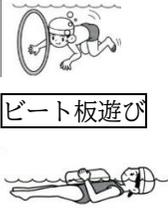
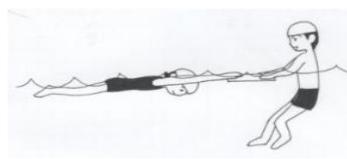
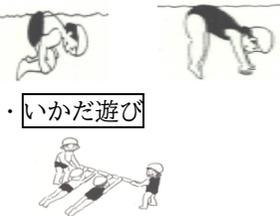
「エンジョイタイム」で「ビート板」「棒」「輪」などの補助具等を活用しながら、「浮く」「進む」「呼吸する」遊びを楽しむようにする。子供が考えた遊びは、動画で記録し、遊びの方法を選択するときの資料とする。

補助具	学習活動の資料	エンジョイタイム
   <p>ビート板          棒                  輪</p>		

## (7) 学習過程          第2学年 水遊び 「レッツ エンジョイ スイミング!!!」

時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
段階	運動遊びの行い方を楽しみながら理解する。		運動遊びを楽しみながら工夫する。								
学習内容・活動	1 リズム水遊び 動物の動きなどを行い、徐々に水に慣れる。 2 みんなでゲーム 水の中を移動する運動遊びを行う。 3 エンジョイタイム 運動遊びの行い方を理解する。 4 学習のまとめ 運動遊びを振り返る。		1 リズム水遊び 胸まで水につかって、様々な動物の動きなどを行い、水の特性（浮力・抗力・水圧・揚力）を味わう。 2 みんなでゲーム 水の中を移動する運動遊びを工夫して楽しむ。 3 エンジョイタイム 自分の行いたい運動遊びを選び、工夫して楽しむ。 ・ビート板遊び          ・いかだ遊び ・もぐり・浮き遊び      ・輪くぐり遊び 4 学習のまとめ 自分の取り組んだ運動遊びを振り返り、学習課題を見い出す。								

(8) 単元の指導と評価の計画

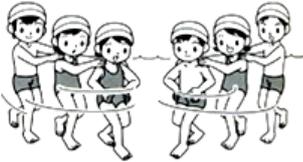
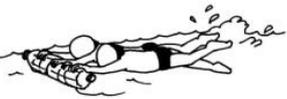
段階	運動遊びの行い方を楽しみながら理解する		運動遊びを楽しみながら工夫する。								
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 (本時)
0 10	1. プールのきまり 変身遊び		1. リズム水泳 胸まで水につかって、大きく息を吸ったり吐いたりして水圧を感じたりして徐々に水に慣れるようにする。								
15	2. みんなでゲーム (水の中を移動する運動遊び) 水につかって、いろいろな姿勢で歩いたり、自由に目的や速さを変えて走ったりする遊びを行う。		2. みんなでゲーム (水の中を移動する運動遊び) 単元前半や今までに行った運動遊びの中から、子供の希望をもとに計画を立てて、1単位時間2つ行う。 ①もうじゅうがりにいこうよ      ②電車ごっこ      ③じゃんけん追いかっこ ④鬼遊び      ⑤水入れ競争      ⑥進化じゃんけん      ⑦たからさがし								
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もうじゅうがりにいこうよ</li> <li>・たからさがし</li> </ul> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>・じゃんけん追いかっこ</li> <li>・鬼遊び</li> </ul> 								
25	3. エンジョイタイム (もぐる・浮く運動遊び) 息を止めたり吐いたりしながら、いろいろな姿勢でもぐったり浮いたりして遊ぶ。		3. エンジョイタイム (もぐる・浮く運動遊び) 4つの場の中から、遊びを選択して行う。(1単位時間内での移動も可)								
40	<ul style="list-style-type: none"> <li>・輪くぐり遊び</li> <li>・ビート板遊び</li> </ul> 		 <p>ビート板遊び</p>  <p>輪くぐり遊び</p>  <p>もぐり・うき遊び</p>  <p>いかだ遊び</p>								
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もぐり・うき遊び</li> <li>・いかだ遊び</li> </ul> 										
45	4. 学習のまとめ、振り返り										
評価計画	知		①			②				②	
	思			①	②		①	②	①	②	
	主	①									①

(9) 本時の学習 (11 / 11)

①本時のねらい

水遊びの心得を守り、友達と一緒に水の中を移動したり、様々な姿勢でもぐったり 浮いたりするなど、水遊びに進んで取り組むことができる。

②本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり◎配慮子供への支援	□評価 (方法)				
1 挨拶、人数確認、準備運動 2 本時の学習を知る	○本時の運動につながる動きを意識させながら、ゆっくり行うように声をかける。 ○1時間の学習の流れを伝える。					
友達と一緒に水遊びを、もっと楽しくしよう。						
3 リズム水遊び 「♪最高到達点」 4 みんなでゲーム (例)・電車ごっこ ・たからさがし 	○手のかきや足のけりなどの動きをゆっくり行っている子供を称賛する。 ○4種類の遊びの中から2種類を選んで取り組めるようにする。 ○みんなでゲームの行い方で工夫したいことがあるか尋ねる。 ◎水に顔をつけることが苦手な子供には、ゆっくり歩いたり、小さなジャンプをしたりして進むように助言する。	□水遊びの心得を守り、友達と一緒に水の中を移動したり、様々な姿勢でもぐったり 浮いたりするなど、水遊びに進んで取り組もうとしている。(観察)				
5 エンジョイタイム 子供が遊びを選択して取り組む。 ・ビート板遊び ・いかだ遊び ・もぐり・うき遊び ・輪くぐり遊び  	○本時で取り組みたいことやできるようになりたいことを確認する。 ◎取り組む遊びが決まらない子供には、以前の学習を振り返るように促す。 ○何度も取り組んだり、友達の遊びに目を向けたりするように促す。 ○工夫された動き (浮く・進む・呼吸) をしている子供を積極的に称賛する。 ○友達と水遊びを工夫している子供を紹介する。 ◎遊びが停滞している子供に対して、他の子供の遊びの様子を見るように促す。 ◎顔を水につけることを嫌がる子供がいるグループには、みんなが楽しめる方法を考えるように促す。					
6 人数確認、学習のまとめ (振り返り)	○体調の変化等をパディで確認するように声掛けをする。 ○自分の学習を振り返り、どんなことをしたのか言語化を図る。	場の例 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ビート板遊び</td> <td>輪くぐり遊び</td> </tr> <tr> <td>もぐりうき遊び</td> <td>いかだ遊び</td> </tr> </table>	ビート板遊び	輪くぐり遊び	もぐりうき遊び	いかだ遊び
ビート板遊び	輪くぐり遊び					
もぐりうき遊び	いかだ遊び					
7 整理運動、挨拶	○自分が考えた遊びをすることができたか、友達と楽しく取り組むことができたか振り返る。					