

1 研究主題

「一人一人が水遊びの楽しさを味わう学習」

2 主題設定の理由

(1) 水遊びの指導の実態

東京都小学校体育研究会水泳系領域部が平成24年度に実施した教師の指導の実態調査（P.4 調査研究参照）によると、1・2年生の「水遊び」において全員一斉の指導が行われている。行われている内容は、「水に慣れる遊び」「浮く・もぐる遊び」の他、「伏し浮きやけ伸びといった浮く運動」「クロールや平泳ぎといった泳法の指導」「検定等に基づく技能別指導」が行われている。

(2) 遊びのとらえ方

「遊び」は、「自由で自発的な活動、喜びと楽しみの源泉」（ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」）、「幼児自らの動機で自らの活動をそれ自体の活動を楽しむために引き起こすこと」（小川博久「遊び保育論」）といわれ、自由で自発的な活動であり、遊ぶこと自体を楽しむ活動である。

幼稚園教育要領では、「遊び」は子供の「自発的な活動」であるとされ、「心身の調和のとれた発達の基礎」を培うもので、「重要な学習」と位置付けられている。そして指導者には、「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の各領域のねらいが総合的に達成されるように、遊びを通して子供一人一人の特性に応じて指導していくことが求められている。

子供はおもしろいことを見付けると熱中し、物事に自分から進んで取り組もうとする自発性を発揮する。「楽しい・おもしろい」「もっと・もう一度」と遊びを繰り返し、そのことによって心身の発育・発達、健康や体力の増進、生活動作の獲得、知識の習得、ものごとのきまりを認識していく。また遊びの中で「何・なぜ・どうして」という疑問を抱き、遊びに熱中し、探究心を育てていく。

幼児期の発達において、自発性と探究心は、心身の発達の原動力であり、これは「生きる力」の基礎ともいえる。幼児期にたくさんの遊びを体験することが、その子供の成長の糧となる。

小学校における「運動遊び」は、ねらいをもった学習である。「運動遊び」を通して、簡単なきまりや活動を工夫して各種の運動を楽しくできるようにするとともに、その基本的な動きを身に付け、体力を養うこと、だれとでも仲よくし、健康・安全に留意して意欲的に運動をする態度を育てる必要がある。

幼稚園教育要領・保育所保育指針の趣旨を踏まえ、小学校低学年の発達の段階では、一人一人の願い・特性に応じて、自由で自発的であり、遊ぶこと自体が楽しい「運動遊び」を行い、ねらいを達成できるような学習を展開していく必要がある。

(3) 水遊びの楽しさ

「水遊び」は、水中を動き回ったり、もぐったり、浮いたりする心地よさを楽しむ運動である。それぞれの児童が今もっている力で、自発的に活動に取り組み楽しむことで、水の特性について知り、水に慣れ親しみ、運動の楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

水の特性は「浮力」「抵抗」「水圧」である。これらは陸上では味わうことのできないものであり、水遊びの楽しさにつながると考える。「浮力」「抵抗」「水圧」を感じながら、自発的に十分に遊ぶことが小学校低学年の発達の段階では必要である。

本領域部会では「水遊び」の楽しさを味わわせるために、「遊び」の要素を踏まえ、以下のような水遊びを行う。

- ① 自ら選んで取り組む水遊び
- ② 遊ぶことそれ自体が目的となり、夢中になって取り組むことができる水遊び
- ③ 「またやってみたい」「できた」といった楽しさや喜びを感じられる水遊び
- ④ 友達とかかわり合ったり、新しい発見があったりする水遊び

「水遊び」の学習においては、水中での様々な動きや感覚を「遊び」を通して楽しみながら、動きを身に付けることが、発達の段階、幼稚園や保育所とのつながりから見て大切である。「遊び」に十分にに取り組むことを通して、ねらいを達成することが小学校低学年の学習では必要である。

水泳系領域部会では、以上のことから、「一人一人が水遊びの楽しさを味わう学習」と研究主題を設定した。小学校入門期において、「一人一人が水遊びの楽しさを味わう学習」を十分に経験することが、中学年の「浮く・泳ぐ運動」、高学年の「水泳」での学習の礎であると考えている。

3 調査研究

- (1) 平成24年度実施 水泳指導における教員の実態調査
- (2) 平成27・28年度実施 1年生児童の水泳指導における意識調査
- (3) 平成28年度実施 幼稚園・保育所における水遊び実態調査

4 研究内容

- (1) 楽しんで取り組み、基本的な動きを身に付けられる水遊びの開発と展開
- (2) 思考・判断の力をはぐくむ単元計画
- (3) 指導と評価の一体化

5 目指す児童像

水泳系領域部会では、楽しさを味わえる水遊びの学習を行っている児童の期待したい姿を「水遊びに夢中になって取り組む児童」ととらえた。この姿を我々の目指す研究主題を追究する中で、その表れを期待したい。

水遊びに夢中になって取り組む児童

6 研究仮説

幼稚園・保育所の実態調査に基づき、

- 楽しんで取り組み、基本的な動きを身に付けられる水遊びの開発と展開
- 思考・判断の力をはぐくむ単元計画の作成
- 指導と評価の一体化

の3点を柱とした学習活動を工夫すれば、児童は、水遊びに夢中になって取り組み、一人一人が水遊びの楽しさを味わう学習が展開されるであろう。

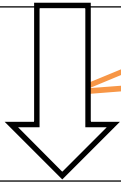
7 検証方法

- (1) 実証授業を行った学級及び、同じ実践を行った部員の学校における実態調査（アンケート）
- (2) 同じ指導を行った教員への聞き取り調査（学年の教員、部員の所属校の1学年担任）

8 研究構想

都小体研研究主題

「一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習」



○東京都の小学校の水泳系指導の実態

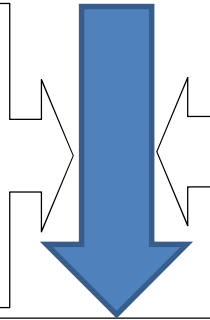
・児童の実態 ・指導の実態 ・指導者のニーズ

水泳系領域部 研究主題

「一人一人が水遊びの楽しさを味わう学習」

(基礎研究)

- 水遊び(遊び)の楽しさの究明
- 水遊びの基本的な動き・感覚の解析
- 低学年における思考・判断の指導
- 幼稚園教育要領・保育所保育指針の趣旨の理解



(調査研究)

- 小学校入学以前における水遊びやその内容についての経験の調査
- 幼稚園・保育所における水遊びの調査
- 児童の意識調査

研究内容

- (1) 楽しんで取り組み、基本的な動きを身に付けられる水遊びの開発と展開
- 水遊びの特性を味わうことのできる遊び
 - ・「浮力」「抵抗」「呼吸(水圧)」を経験
 - 友達と協力して、工夫して楽しむことのできる遊び

- (2) 思考・判断の力をはぐくむ単元計画
- 2年間を見通した水遊びの単元計画
 - ・知る→楽しむ学習
 - ・思考・判断の段階の明確化
 - 一単位時間の流れの工夫
 - ・一単位時間のねらいに基づいた活動の展開
 - ・発問の工夫

(3) 指導と評価の一体化

- 評価計画の作成
 - ・一単位時間の目標と評価規準、評価方法の明確化(誰が、誰を、いつ、何を評価するか)
- 水遊び集の作成

目指す児童像

「水遊びに夢中になって取り組む児童」

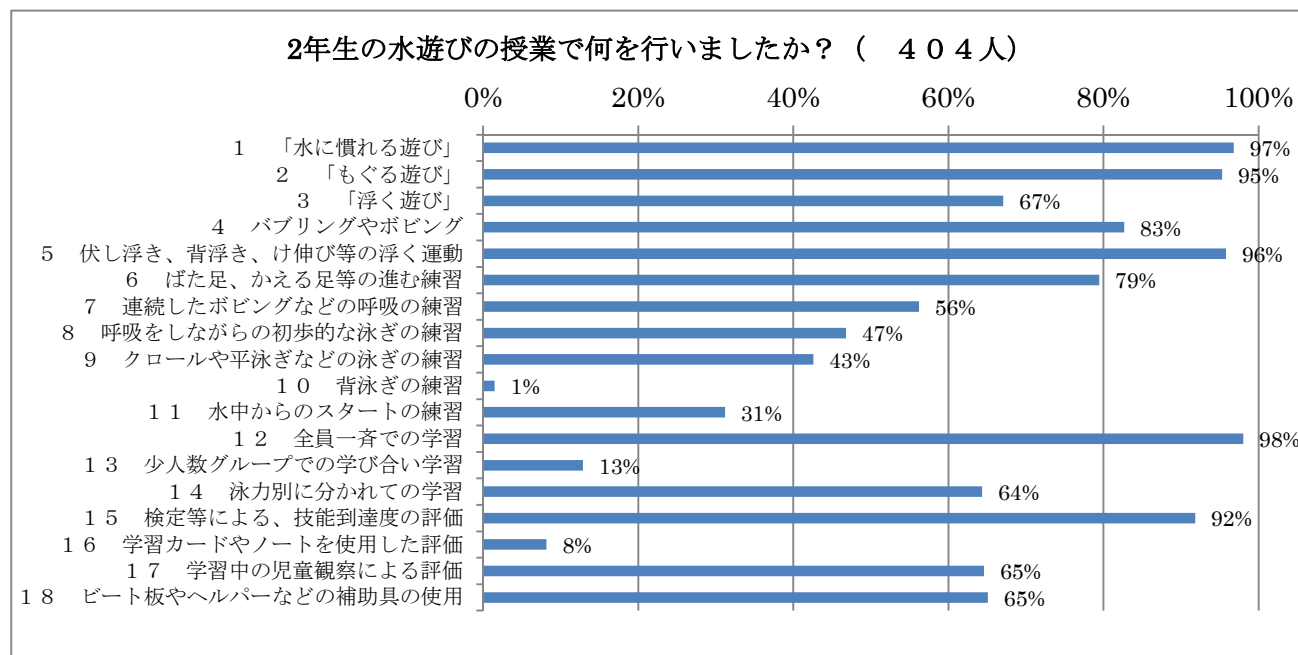
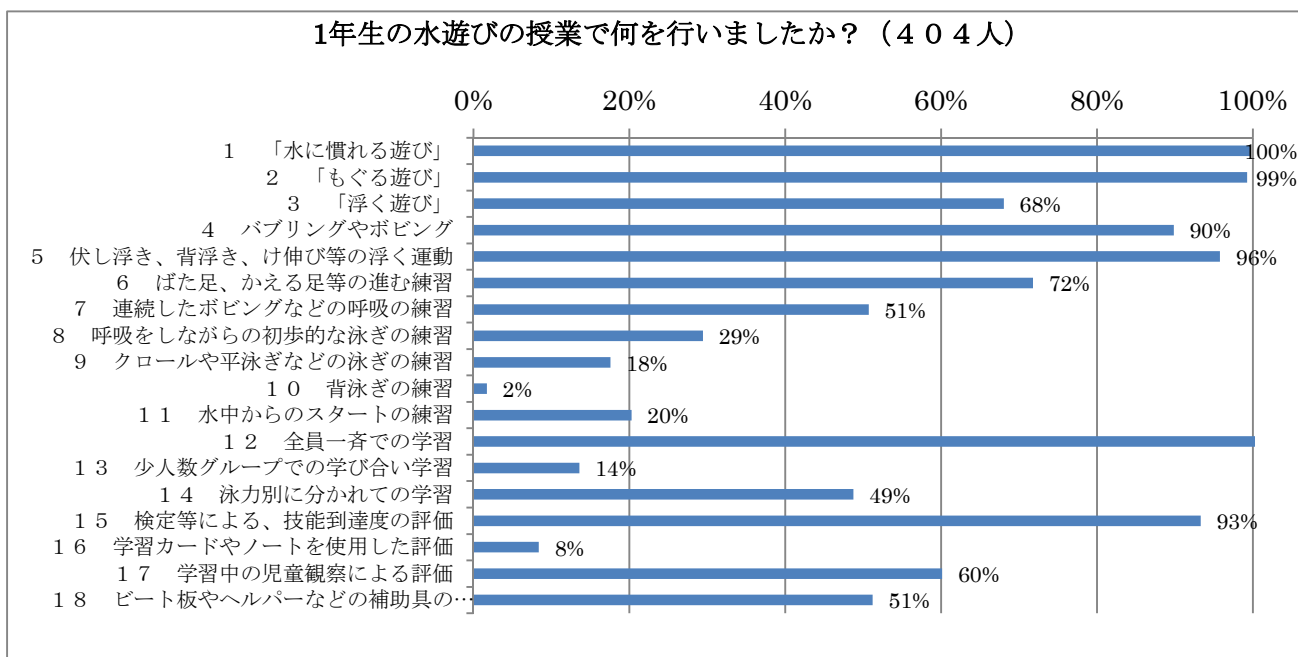


実証授業 平成28年9月9日

府中市立府中第六小学校 第1学年 水遊び「六小ウォーターランド」

9 調査研究

(1) 平成24年度実施 教師の指導の実態



<考察>

ほとんどの授業で行っていることは、1年生では「水に慣れる遊び」「もぐる遊び」「バブリングやボビング」「伏し浮き、背浮き、け伸び等の浮く運動」「全員一斉での学習」「検定等による、技能到達度の評価」2年生では「水に慣れる遊び」「もぐる遊び」「伏し浮き、背浮き、け伸び等の浮く運動」「全員一斉での学習」「検定等による、技能到達度の評価」であった。1・2年生での指導はほとんど共通している。

以上のことから1、2年生ともに、浮く・もぐる技能を高めるために一斉指導を行い、検定等により技能到達度の評価をしている実態が分かった。段階的に十分に水遊びに取り組むことを提案することが必要であると考えられる。

(2) 幼稚園・保育所における水遊び実態調査

実施日時：7月上旬

調査方法：質問用紙にて回答

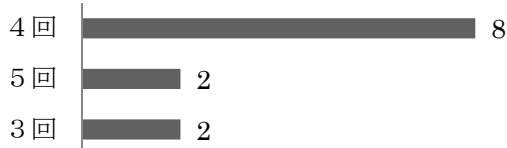
対象：品川区、江戸川区、板橋区、三鷹市の13園

① プールの大きさはどれくらいか。(全てcm)

縦500～700 横300～400 深さ60～70

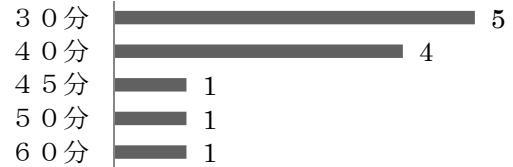
② 年長園児は週何回プールに入るか。
(以下の質問は全て年長園児クラスについて。)

週何回プールに入るか



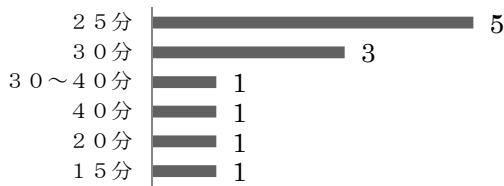
③ 1回のプール遊びはどれくらいの時間か。
(水着でいる時間)

1回のプール水遊びの時間



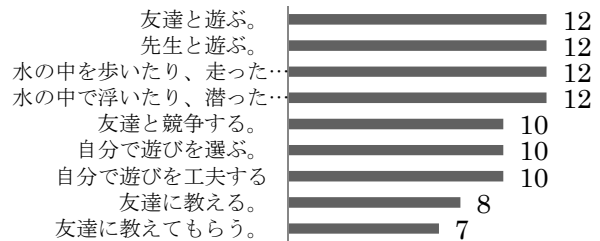
④ 1回のプール水遊びの中で、実際にプールに入っているのはどれくらいの時間か。

1回でプールに入っている時間



⑤ プール水遊びではどんな遊びをしているか。(※複数回答可)

やっている水遊び



※その他の記述

(個人もしくはペアで)

水をかけあう、水の中でジャンプ、カニ歩き、ワニ歩き5、クマ歩き、カエルジャンプ、ラッコ泳ぎ3、水中じゃんけん、けのび2、バタ足、水の中で体操やダンス2

(用具)

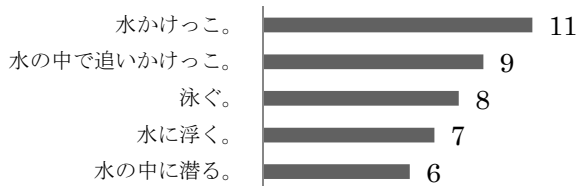
ビート板を使って自分なりに泳ぐ5、浮き輪を使って泳ぐ4、フープトンネル4、フープでイルカジャンプ、1.8mのバーに3～4人でつかまって先生が引っ張って浮く

(全員)

同じ方向に走る(流れるプール、波のプール)5、宝取り7

⑥ プール水遊びで園児が好んでいることは何か。(※複数回答可)

好きな水遊び



※その他の記述

(個人やペア)

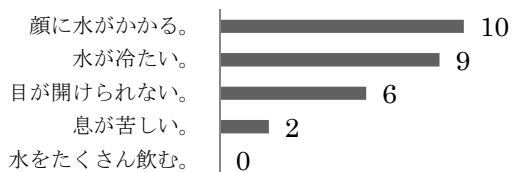
けのび、伸び伸びと泳ぐ、ワニ歩き 3、浮き輪遊び、ウォーターライダー、忍者になりきって水かけっこ

(先生やみんなと)

四つんばいの先生の背中に乗る、先生や友達と追いかけて、先生と友達と水かけっこ 2、先生に引っ張ってもらって浮く 2、浮き輪で友達と連結して浮く、流れるプール、宝物拾い 4、フープくぐり 9

⑦ プール水遊びで園児が苦手なことは何か。(※複数回答可)

苦手な水遊び



※その他の記述

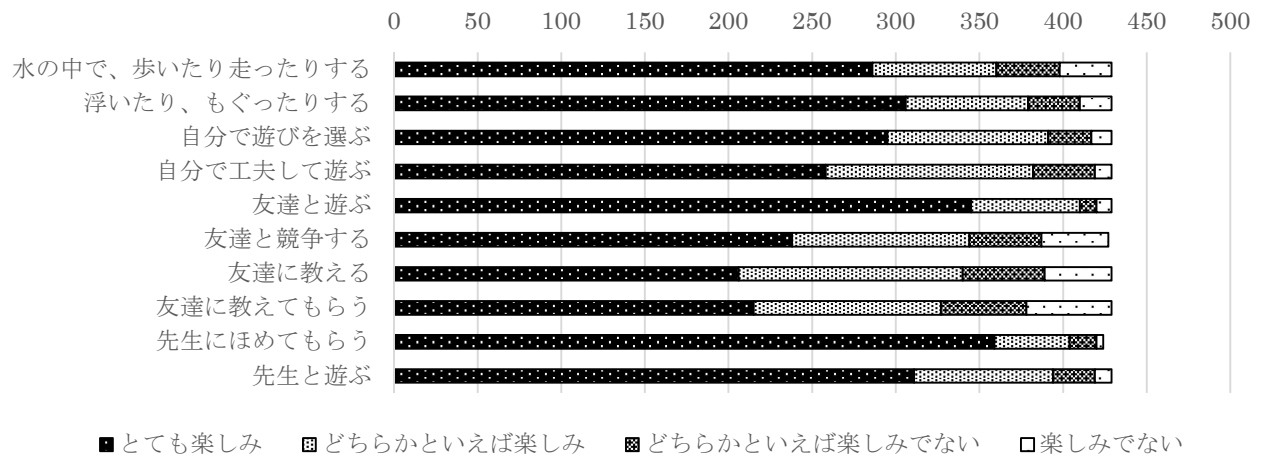
シャワー、プールから出たら寒い 2、顔に水がかかる 2

<考察>

プールの時期になるとほぼ毎日プールに入っている園児がほとんどだった。(質問②)そして水遊びをしている間は、プールから上がったりせず、プールの中にずっといる園児が多かった。水の中で遊ぶだけでなく水の中で涼しもうとしている様子が分かる。また時間は30～40分と小学校と比べて短い園児が多かった。(質問③④)水遊びの内容は小学校の水遊びと大きな違いはなかった。大きく違うのは、「浮き輪を使用する」「流れるプール」「波のプール」であった。園児は時間をかけてたつぷりと小学校と同内容の水遊びをしている様子が分かった。(質問⑤)好きな水遊びでは、「先生や友達と一緒に遊ぶ」が多かった。(質問⑥)苦手な水遊びでは「水が冷たい(寒い)」「顔に不意に水がかかる」が多かった。それ以外で多かった「目が開けられない」については、指導していないため苦手という理由があった。逆に「水をたくさん飲む」と答えた園児が0であった。プールの大きさも含めて考えると、潜って遊ぶほど深くはないプールで遊んでいることが分かった。(質問⑦)

以上のことから、園と小学校の大きな違いは、「プールの大きさ」また「潜れるほどの水の深さ」があり、そこを考慮しながら少しずつ段階を追って水遊びをさせていくことで、児童みんなが夢中になって水遊びに取り組めると考える。

水遊びで、どんなことが楽しみですか。



10 研究の内容

(1) 楽しんで取り組み、基本的な動きを身に付けられる水遊びの開発と展開

「水遊び」においては、遊びの特徴である自主性、目的性などから、児童が遊びに取り組む中で水中での基本的な動きや感覚を身に付けられるような活動を展開することが必要である。

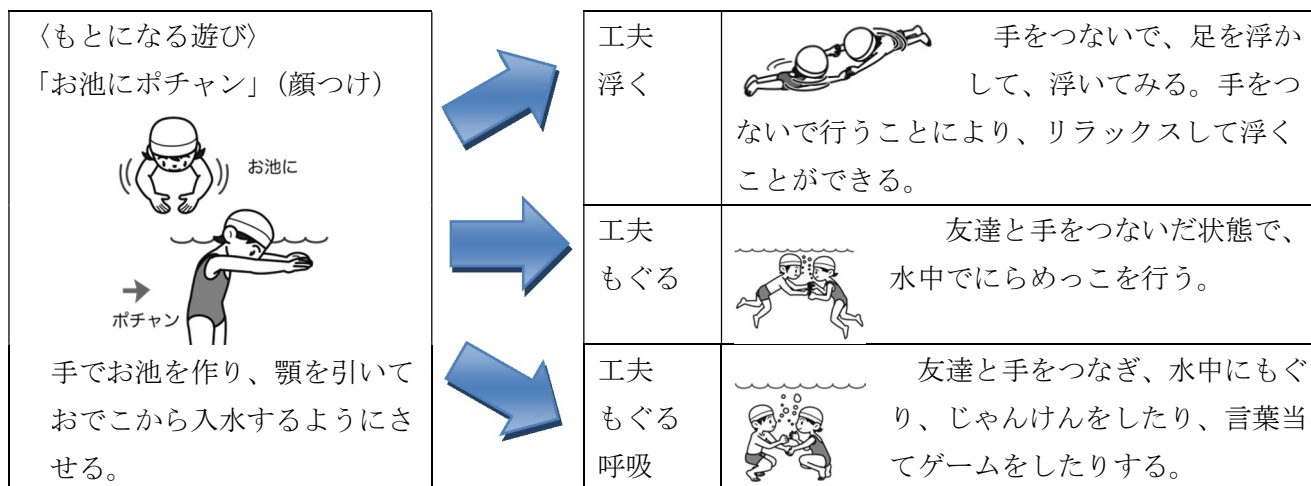
低学年において身に付けさせたい基本的な動きを「手でかく」「進む（歩くを含む）」「顔つけ」「もぐる」「目を開ける」「浮く」「呼吸」とし、それらを味わうことができる「水遊び」を考えた。

友達と一緒に「水遊び」を行い、児童の自由な発想や友達の遊び方を参考にして「水遊び」を工夫して行い、水中での感覚や多様な動きを身に付けられるようにしていく。

水遊びに十分にに取り組むことで、動きの修正が行われ、洗練された動きになる。自発的に取り組み、基本的な動きを身に付けることができる「水遊び」を開発し、それらを展開していく必要がある。

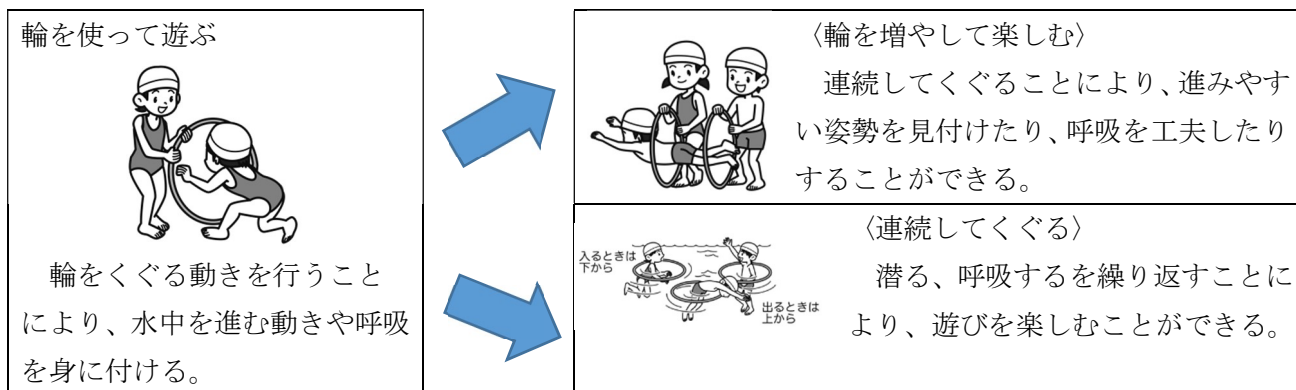
①水遊びの特性を味わい、基本的な動きを味わうことのできる遊び

友達と2人で「水遊び」を行い、主となる動きや感覚の要素を味わうことができるようにする。教師の声かけの工夫や児童の「こんなことをしてみたい」という思いによって他の要素を加えて工夫して楽しむことができる。



②友達と協力して、工夫して楽しむことのできる水遊び

3～6人のグループの友達とかかわり合いながら、遊びを工夫して楽しむことができるような活動を展開する。「水遊び」をもとにグループ全員の発想をもとに遊びを工夫して楽しむことができるようにする。



(2) 思考・判断の力をはぐくむ単元計画の工夫

「水遊び」における思考・判断の目標は次の通りである。

- 水中での簡単な遊び方を工夫できるようにする。
- ・水に慣れる遊びや浮く・もぐる遊びの行い方を知り、楽しく遊ぶことができる場や遊び方を選ぶこと
 - ・水につかったときの動き方や水に浮いたりもぐったりする動き方を知り、友達のよい動きを見付けること

技能や態度に加えて思考・判断の力をはぐくむためには、思考・判断する活動、時間を意図的に設定する必要がある。

低学年の思考・判断する具体的な場面として次のような場面が挙げられる。

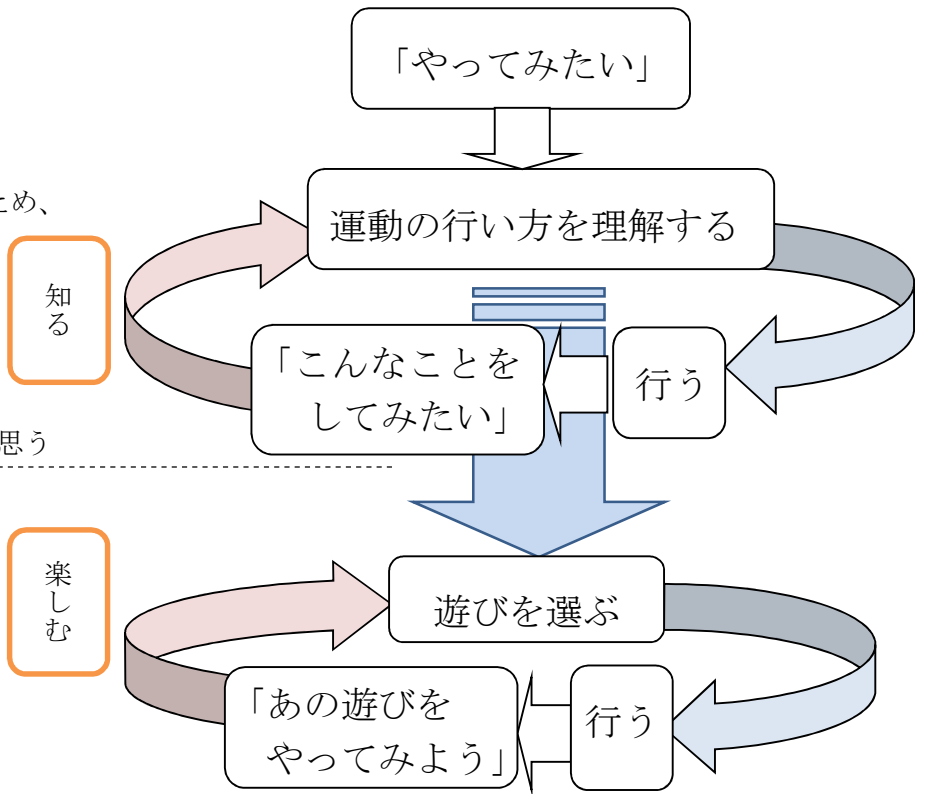
学習の約束事を理解し、実践する。 運動遊びの行い方を知り、行う。 運動遊びを行いながら、「うまくできた」「こうやるとできる」と感じる。 「こうすると、もっと楽しい」と考えて、行う。 「この遊びで、こんなことをしてみたい」と思いをもつ。 自分の思いをもって、運動遊びを選ぶ。	1年生 ↓ 2年生
自分がやりたい運動遊びの行い方を、友達に伝える。 友達の運動遊びを見て、「あになりたい」という願いをもつ。	

これらの活動や場面を単元全体及び一単位時間の学習の中で行う。さらに、教師の言葉かけや称賛により、児童が進んで思考・判断することができるようにする。

① 単元計画の工夫

思考・判断する場面を設定するため、次の学習活動を取り入れる。

- ア 運動の行い方を理解する
- イ 運動をやってみたいと思う
- ウ 行う
- エ こんなことをしてみたいと思う
- オ 遊びを選択する
- カ 友達と一緒に遊んだり、遊びを紹介したりする
- キ やってみたい遊びを行う



1年生では、プールでのきまりや安全面を十分に理解し、確認しながら実践していくことを大切にする。教師が提示した水遊びを行いながら、より楽しむために遊びを工夫していくことができるようにする。

1年生には様々な遊びを経験させることが重要である。また、自分たちでその遊びを十分に楽しむ時間も必要である。児童が様々な遊びに無理なく主体的に自信をもって取り組むことができるように、難易度を考慮して水遊びを構成する。

多様な遊びの経験から、「こうしたらできた」「もっとやりたい」という思いをもって取り組むことができるようにする。

2年生では、1年生での学習をもとにさらに遊びを充実させることをねらう。「工夫して楽しむ時間」を多く設定し、自らの意志で遊びに取り組むようにする。十分に遊ぶ時間を確保して、「こんなことをしてみたい」「〇〇さんのようになりたい」という思いをもって、取り組むことができるようにする。

1年生、2年生共に、水が苦手な児童もいる。無理に行うのではなく、抵抗感を徐々に減らすことができるように「水に慣れる遊び」を毎時間行うようにする。

〈みんなで遊ぼう〉

「みんなで遊ぼう」では、みんなで共通の課題に取り組む。音楽に合わせて易しい運動に取り組む「リズム水遊び」や顔があまりかからず、どの児童でも水遊びの特性に触れることのできる「水に慣れる遊び」に取り組む。単元後半になるにつれ、行い方が複雑になる。

〈ペアで遊ぼう〉

「ペアで遊ぼう」では、基本的な動きを身に付けるために、単元を通して同じペアで行う。単元前半では、教師の提示した遊びを中心に行い、後半では、取り組みたい遊びを選び、他の動きを加えて工夫して楽しむ。

基本的な動きを「かく」「進む」「顔をつける」「目を開ける」「もぐる」「浮く」「呼吸」とし、これらを経験できる遊びを行う。単元前半では、幼稚園・保育所でも経験している易しい遊びを行い、徐々に難しく多くの動きを経験できる遊びを行うようにする。(かく、進む、顔つけ→呼吸、進む) 単元後半では、今まで取り組んだ遊びの中から選択し、2人で相談しながら動きを工夫し、多様な水遊びを行うことができるようにする。

〈グループで遊ぼう〉

「グループで遊ぼう」では、より遊び方を工夫できるように、単元を通して同じ3～6人のグループで行う。単元前半では、教師の提示した遊びを中心に行い、後半では、取り組みたい遊びを選んで、グループで相談しながら遊び方を工夫していく。

「ペアで遊ぼう」と同様に、「かく」「進む」「顔をつける」「目を開ける」「もぐる」「浮く」「呼吸」の動きを味わうことのできる遊びを行う。グループで取り組むことにより、ペアに比べ多くの意見が出て、多様な遊び方が発生する。1年生の単元前半では遊び方を知ることのねらいとし、2年生の単元後半ではもとの遊びを発展させてより工夫された遊びを行うことをねらいとする。

1年	1～7	8～12
段階	知る	楽しむ
内容	みんなで遊ぼう（リズム水遊び・水に慣れる遊び）	
	<p>ペアで遊ぼう</p> <p>2人組で基本的な感覚・動きを身に付けることのできる運動遊びを行う。</p> <p>1時 2時 3時 4時 …</p> <p>A → B → C → D → … b → c → d → e → …</p> <p>1つの遊びを2時間続けて繰り返し行い、十分に楽しさを味わわせる。</p>	<p>ペアで遊ぼう</p> <p>「知る」段階で行った遊びの中から選択して楽しむ。</p>
	<p>グループで遊ぼう</p> <p>グループの友達と協力して運動遊びを楽しみながら行う。</p>	<p>グループで遊ぼう</p> <p>「知る」段階で行った遊びの中から選択して楽しむ。</p>

2年	1～4	5～12
段階	楽しむ	工夫して楽しむ
内容	みんなで遊ぼう（リズム水遊び・水に慣れる遊び）	
	<p>ペアで遊ぼう</p> <p>1年生で行った遊びを確認しながら、楽しむ。</p>	<p>ペアで遊ぼう</p> <p>提示された遊びを選択し、さらに楽しむことができるように遊びの工夫をする。</p>
	<p>グループで遊ぼう</p> <p>グループの友達と協力して運動遊びを楽しみながら行う。</p>	<p>グループで遊ぼう</p> <p>グループで遊び方を工夫して、楽しむ。考えた遊びを紹介し、取り組む。</p>

※ 一単位時間の中で、「ペアで遊ぼう」と「グループで遊ぼう」が同じ動きを味わうことのできる遊び（「もぐる」、「浮く」、「進む」など）になるようにする。また、1年生の「ペアで遊ぼう」の「知る段階」では、前時で行った遊びと新しい遊びの2つを行う。（少し変化をつける場合もある。）

② 一単位時間の流れの工夫

一単位時間の流れをわかりやすくするとともに、遊びを通して身に付けさせたい基本的な動きを課題として設定し、主体的に取り組むことができるようにする。

(第1学年 第7時の例)

時	学習内容・活動・〈学習形態〉	指導事項
0	◎本時のねらい 水に浮いたりもぐったり、水中で息を吐いたりすることができる。(技能)	
	○あいさつ・バディ・準備運動 シャワー・入水	・プールでの約束を確認する ・入水後、4列縦隊などで整列する。
10	○○プールの中を冒険しよう	
	○水に慣れる遊び 「リズム水遊び」 ・歩く・動物の動き等	・音楽を聞きながら、一つ一つの動きをゆっくり行うように声をかける。 ・動物の動きをイメージしながら行う。
20	「おにあそび」	手もかいて逃げると、速いね。 ・タッチされた児童は、リングバトンを持ち、鬼となる。
	○ペアで遊ぼう 「水中にらめっこ」	「アップップ」で息をたくさん吸いこんでるね。 ・2人で手をつないで、向かい合うようにしてにらめっこをする。
30	「ジャンプでゴー」	連続してジャンプしているね。 ・手をつないで、2人の児童が連続してジャンプする。
	○グループで遊ぼう 「わくぐり」	姿勢や動きを変えてもくぐれたね。 ・もぐることができない児童もいるので、輪の高さを調節する。
40	○バディ・学習のまとめ	・めあてを振り返り、できばえを確認する。
45	○整理運動・あいさつ・シャワー	・使った部位をゆっくりとほぐす。・水遊びの心得を確認する。

(3) 指導と評価の一体化

①一単位時間の目標と評価規準、評価方法の明確化

各時間のねらいを明確にするとともに、評価規準を設定する。各時間のねらいが明確になることにより、指導のポイントをはっきりさせることができ、学年間で到達目標と評価規準の具体例を共有することができる。(詳しくは、水遊び集、指導計画に掲載する)

また、評価方法だけでなく、評価の対象者を明らかにすることにより、「だれが」「いつ」「だれの」「何を」評価するのかを計画し、それに基づき、指導にあたる。

②指導資料の作成

各水遊びの運動の特性を明らかにし、それに基づく声かけ例(水遊び集)を作成する。指導者は、共通理解のもと指導にあたるようにする。