

単 元 名	水遊び	配当時間	10時間
単元の目標	(1) 仲間との競争, いろいろな課題への取り組みなどを楽しく行うとともに, 水泳プールのきまりや水遊びの心得を守って安全に水遊びをしようとする。 (2) 競争や運動の仕方を知り, 活動を工夫することができる。 (3) 水中を歩いたり, 走ったりすることや水に顔をつけたり, 水中で目を開けたり, 息を吐いたり, 水に浮いたりして, 楽しく遊ぶことができる。		
単元を構想する上での留意点	水遊びは, 2年生の児童にとって, とても楽しみにしている運動の一つであるが, 中には水に恐怖心を抱いている児童もいる。そこで, 本単元では, 単元の前半で1年生で行った水に親しむ運動を行い, 水に慣れさせ, 後半で水にもぐったり浮いたりする運動を行い, 中学年の浮く・泳ぐ運動へと発展させる。		
単元展開例			
準 備	ビート板, フラフープ, ロープ, 碁石 など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
1~2 水遊びのねらいと内容を理解し, 学習の進め方について見通しをもつ。 o 学習のねらいや進め方を知る。 水遊びを楽しもう o マナーや安全な運動の仕方について知る。 o 水慣れをする。 ・まねっこ遊び ・じゃんけん遊び ・水かけっこ ・鬼遊び ・電車ごっこ など 3~4 水に慣れ親しむ水遊びをする。 o まねっこ遊びをする。 ・えさをとるあひるさん ・水浴びするぞうさん ・あわをふくかにさん など o じゃんけん遊びをする。 ・負けたら水に顔をつける ・負けたらもぐる ・水中じゃんけん など o 電車ごっこをする。 o 水かけっこ遊びをする。 ・2人組で ・グループで ・全員で o 鬼遊びをする。 ・こおり鬼 ・子とり鬼 ・手つなぎ鬼 など o 反省し, まとめをする。 ・楽しかったこと ・マナー など 5~8 水にもぐったり浮いたりする水遊びをする。 o 水にもぐって遊ぶ。 ・ロープくぐり ・トンネルくぐり		・安全に気を付けて水遊びを楽しむことを知らせる。 ・プールのきまりや水遊びの心得をしっかり指導する。 ・1年生で学習したことを, 想起させる。 ・前時の様子から児童の実態を把握し, 以下に示す遊びから選択して行う。 ・まねっこ遊びを通して, 「歩く・走る」「顔をつける」「息を吐く」などの動きを身に付けさせる。 ・じゃんけん遊びを通して, 「顔をつける」「目を開ける」などの動きを身に付けさせる。 ・5~6人グループで行わせる。 ・先頭が運転手, 最後尾が車掌となり車掌に指示を出させる。 ・ビート板を置いて, 障害物にしたり, フラフープを置いて水中トンネルにしたりする。 ・電車ごっこを通して, 「歩く・走る」「水に顔をつける」「目を開ける」「息を吐く」などの動きを身に付けさせる。 ・顔に水がかかっても抵抗なく遊べるようにする。 ・鬼遊びを通して, 「歩く・走る」などの動きを身に付けさせる。 評きまりを守って楽しく水遊びをする活動を通して, 「関心・意欲・態度」を評価する。	

・宝探しごっこ など ○水に浮いて遊ぶ。 ・くらげ浮き ・だるま浮き ・つかまり伏し浮き ・伏し浮き ・けのび ・ばた足 など ○反省し，まとめをする。 ・楽しかったこと ・できたこと など 9,10 水中ゲーム大会をする。 ○水中ゲーム大会をする。 ・ビート板リレー ・宝探し など ○単元のまとめをする。	・宝探しごっこでは，暮石など水に沈むものを置き，もぐって探させる。 ・浮いた後，どうやってもとの状態に戻ればよいが不安になる児童がいるので，事前に立ち方の指導をする。（あわてずに，水を手でかきながら最初にかかとをつけて立つ。） ・できるようになったことを生かしながらかえた遊びやゲームで楽しませる。 - 評水中ゲーム大会を通して，「技能」を評価する。 ・感想の発表や自己評価などをさせる。
--	--