

## 付録（単元構造図）

本付録では、民間と連携した水泳授業を実施する際の単元計画例を、単元構造図を用いて示しています。本文では、アンケート、インタビュー、授業視察の結果から、水泳授業における教育的価値、教員の関わり方、学習評価の在り方などについて整理し、今後の民間と連携した水泳授業への示唆を提言しました。本付録は、それらの成果を踏まえ、学校として水泳授業をどのように設計・運営するか、学校として何を整える必要があるかを具体的に示すことを目的としています。

なお、本付録に示す単元計画例(単元構造図)は、各自治体や各学校の実態に応じて柔軟に再構成されることを前提としています。児童生徒の実態、施設条件、教員体制、連携形態に応じて調整しながら、学校体育としての水泳授業の質保証を図るための参考資料として活用されることを期待します。

### 単元計画例(単元構造図)の見方

#### 【1】「単元を貫く問い」や「単元テーマ」について

この単元で教師が児童生徒に何を身に付けさせたいのか、どのような姿を目指すのか等を示しています。

#### 【2】単元目標について

学習指導要領の項目に合わせて(知識及び技能)、(思考力、判断力、表現力等)、(学びに向かう力・人間性等)で示しています。

#### 【3】評価規準について

単元目標の実現状況を把握するための規準(おおむね満足できる状況)を設定しています。

#### 【4】学習の流れについて

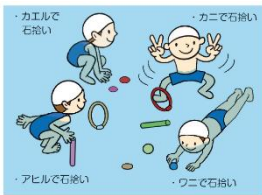
単元計画の実現を目指して、実際の授業で誰が(教師・インストラクター)、何を教えるのか(指導内容)、どのような活動を行うのかを明確にし、縦と横の時系列(分・単位時間)で配列しています。なお、ここにはプールまでの移動時間は含んでいません。また、時数において()で示しているのはプールでの活動時間とします。そのため、実際には適宜休憩を入れるようにして下さい。

#### 【5】評価機会について

評価を実施する主体は教員です。評価規準の内容に沿って形成的な評価を行うために、いつ(何時間目)、何について(観点別)評価を行うか明確にします。

※学習の流れに記載している「イ」はインストラクター、「教」は教員のことです。技術指導を担う指導者を示している。例えば、「イ1」はインストラクターが1名で「イ1・教1」はインストラクター1名と教員1名の2名でグループを指導するということです。

## 小学校低学年(第1学年及び第2学年) 単元名【水遊び】

「単元を貫く問い」や「単元のテーマ」			
水につかって歩いたり走ったり、水にもぐったり浮いたりする楽しさに触れることができるようにする。			
単 元 目 標	(知識及び技能) 水の中を移動する運動遊び、もぐる・浮く運動遊びの楽しさに触れ、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こと、息を止めたり吐いたりしながらもぐったり浮いたりして遊ぶことができるようにする。		
	(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ようにする。		
	(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ようにする。		
時数	1 (教室)	2・3 (プール)	
学 習 の 流 れ	5 (10)	オリエンテーション 1 学習の見通し ○単元の目標 ○移動方法 ○準備物	1 準備運動 ○様々な部位の伸張、回旋等 2 水慣れ ○水かけじゃんけん ○電車ごっこ
	10 (20)	2 約束の確認 ○着替え、トイレ ○プールサイド ○安全の心得	
	15 (30)	3 運動遊びの紹介 ○水の中を移動する運動遊び ○もぐる・浮く運動遊び	3 グループ別に分かれた運動遊び ※教師はプールサイドから俯瞰して全体の態度の様子を見るようにする 【クラゲグループ】「イ1」 水中歩き→カニ歩き(息をぶくぶく) →ワニ歩き→宝探しゲーム等  【アシカグループ】「イ1」 鬼ごっこ→アヒルで石拾いゲーム →バブリング→くらげ浮き等  【イルカグループ】「イ1」 動物鬼ごっこ→バブリング →水中じゃんけん→大の字浮き等
	20 (40)		
	25 (50)		
	30 (60)	4 めあての決定 ○自分の目標を設定	
	35 (70)		
	40 (80)		
45 (90)		4 振り返り ○できるようになったこと、がんばったことを発表し、評価する 5 整理運動 ○様々な部位の伸張、回旋等	
評 価 機 会	知識		①②
	技能		
	思・判・表		
	態度		①

評価 規 準	知識	①水の中を移動する運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。(行い方) ②もぐる・浮く運動遊びの行い方について、言ったり実際に動いたりしている。(行い方)	
	技能	①水の中をいろいろな姿勢で歩いたり、自由に方向や速さを変えて走ったりして遊ぶことができる。(移動) ②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ことができる。(もぐる・浮く)	
	思・判・表	①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。(表現)	
	態度	①水遊びの心得を守って安全に気を付けている。(健康・安全) ②水遊びに進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)	
4・5 (プール)		6・7 (プール)	8 (教室)
1 準備運動 ○様々な部位の伸張・回旋等 2 水慣れ ○水かけじゃんけん・電車ごっこ 3 グループに分かれた運動遊び		リフレクション 1 分かったこと ○～～すれば、水中で早く動くことができる。 ○大きく息を吸うと長く潜ることができる。 2 できたこと ○たくさんの動物になりきって動いた。 ○水の中で目を開けてジャンケンした。 3 今後に向けて ○めあての～～は達成できた。次は、水中で目を開けたい。 ○3年生では、浮いて遠くまで進みたい。	
【クラゲグループ】 「イ1」 ○ワニになって手を床について歩く  ○宝探しゲーム ○ピンポン玉吹き集めゲーム ○壁につかまって浮く・膝を曲げて立つ ○チーム対抗ジャンケン手くぐり	【アシカグループ】 「イ1」 ○動物鬼ごっこ ○バディで協力潜りっこ ○ピンポン玉吹きレー ○バディにつかまって浮く・膝を曲げて立つ ○潜って目を開ける(水中ジャンケン) 	【イルカグループ】 「イ1・教1」 ○手つなぎ鬼 ○バディで協力浮きっこ  ○いかだ引き ○4人手つなぎ潜り ○リングとりゲーム ○チーム対抗じゃんけんまたくぐり	
4 振り返り ○できるようになったこと、がんばったことを発表し、評価する 5 整理運動 ○様々な部位の伸張、回旋等			
			①②
①		②	
①			①
		①	②