

(4) 授業の実際

① 1時間目での活用

オリエンテーションで、「プールでのきまり」、「やくそく」とともに、「やってみよう」や「活動①」、「活動②」の内容について、『わたしたちのたいいく』のイラストを拡大コピーしたものを用いて説明した。言葉だけの説明でなく、視覚的にも理解することができたので、実際の活動をスムーズに行うことができた。



掲示物を使っての内容確認

② 2～12時間目での活用

毎時間の学習の始まりに、その時間に取り組む水遊びについて、「今日は〇〇と、△△と、□□をするよ。」などと、掲示物を使って内容を確認するようにした。イラストを使って動きのポイントを確認することもできた。



だるまうきに挑戦

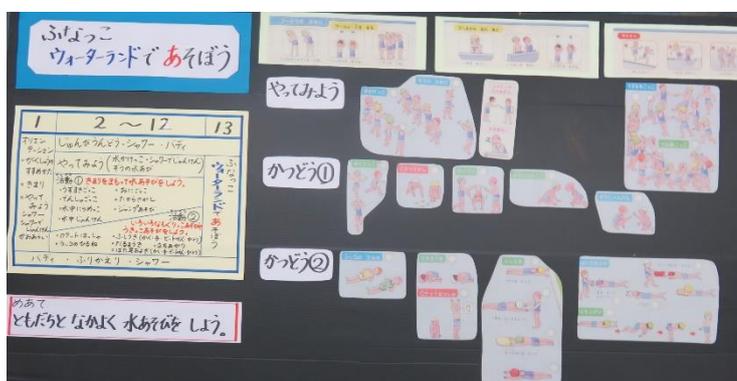
また、学習の終末に、その時間取り組んだ水遊びについて、「今日〇〇がうまくできた人は手を挙げてください。」などと尋ね、ふりかえりにも活用した。自分ができる遊びと、まだできないあそびを意識する児童もあり、課題意識を高めることにもつながった。



友達とばた足およぎ

③ 13時間目での活用

ウォータランドで、自分たちのグループがどんな遊びをするか選ぶ話し合いで活用した。できる遊びを確認したり、できない遊びを練習して取り入れたりするために、イラストが役立った。



『わたしたちのたいいく』のイラストを用いた掲示物

3 終わりに

水に対する抵抗感をなくし、水に親しみ、水を楽しむ子どもを育てるためには、教師が技能の系統を意識しながら、意図的に水遊びをさせることが必要だと考えている。今回、『わたしたちのたいいく』を用いることで、中学年での「浮く・泳ぐ」運動、高学年での「水泳」へとつながる水遊びを系統的に行うことができた。また、掲示物を作成し、「わたしたちのたいいく」のイラストが常に目に入るようにしたことで、取り組む内容が明確になり、児童の意欲を高めることができた。

これまで、本が水に濡れてしまうことから、プールで『わたしたちのたいいく』を活用することは少なかったが、全体に向けての掲示物にすることで学習に役立てることができた。