

単元を貫く課題 **水の中の生きものになって移動できるかな？**

本時のめあて **水の中のいろいろな生き物になれるかな？**

〇〇な場面に合わせて水の中の生き物になれるかな？

物語に合わせて水の中の生き物になれるかな？

- 心の準備をする。(教室)
今日はみんなで水族館に行くよー！
- めあて(課題)を知る。
水の中の生き物になれるかな？
- 活動①を行う。子どもの自由な発想を認める。
魚になってみよう。
クラゲになってみよう。
カニになってみよう。
- 発想の共有をする。
どんな生き物になったの？
どんな動きをしたの？
魚になってもぐって泳いだよ。
クラゲになって力をぬいて浮かんだよ。
カニになって横向きに歩いたよ。
- 活動②を行う。(多様性を引き出す。)
他の生き物にもなるかな？
友だちはどんな生き物になっていたかな？
イルカにもなってみよう。
友達と手をつないで大きなクラゲになろう。
エビになってピュッとよけていたよ。
- 活動を振り返る。
水の中の生き物になれたかな？
いろんな水の中の生き物になれたよ。

シチュエーションの設定 **水に浮かぶもので遊ぶ水の中の生き物**

シチュエーションの設定 **食べ物を集める水の中の生き物**

シチュエーションの設定 **洞窟を探検する水の中の生き物**

ビート板を使って、エイになって浮いたよ！

ペンギンになって食べ物をさがしたよ！

ワニのままたくさん食べ物を集めたよ！

ワニになって、洞窟をくぐったよ！

ラッコになって、貝をおなかでわったよ！

魚になって、もぐって食べ物を集めたよ！

イルカでジャンプして洞窟をくぐったよ！

水に浮かんでいるものを使って、どんな生き物になって、どんなことをする？

食べ物を見つけることができるかな？
底に沈んでいる食べ物をとれるかな？

洞窟があるね！洞窟を抜けて、向こう側へ行けるかな？

用具
ボール ビート板 ペットボトルなど
引き出したい動き
【浮く】ラッコ、エイなど

用具
ダイブボール スティック リング
ペットボトルなど
引き出したい動き
【もぐる、水の中で目を開ける】ワニ、魚など

用具
フラフープ 浮島など
引き出したい動き
【もぐる、水の中で息をかく、跳ぶ】ワニ、カニ、イルカなど

どのシチュエーションから活動してもよい。児童の実態に合わせて選択する。
水の中の生き物になる中で、場面に合わせた動きを引き出したり、新しい生き物を提案したりする。

動きを広げるための支援

クラゲになってやりすごそう！
イルカになって速く逃げるよ！
アシカの足だといっぱい水が掛けられる！

大きなサメがやってきたよー！
「サメが通りすぎるまではれないようにじっとしておこう。」
「サメから逃げろー！」
「水をかけて追い払おう！」
「渦を作って目を回そう！」

- | | |
|---|--|
| ①シチュエーションの設定
大きなサメにばれないようにじっとする水の中の生き物 | 引き出したい動き
【浮く・もぐる・鼻までもぐる】
クラゲ・カメ・ラッコ・ヒトデ・カニ・ヒラメ |
| ②声掛け
「大きなサメがやってきたよばれずにじっとできるかな？」 | |
| ①シチュエーションの設定
大きなサメを追い払う水の中の生き物 | 引き出したい動き
【水を手でかいたり足で蹴ったりする】
ペンギン・カメ・タコ |
| ②声掛け
「大きなサメがやってきたよ追い払えるかな？」 | |
| ①シチュエーションの設定
大きなサメから逃げる水の中の生き物 | 引き出したい動き
【走る・手でかく・足で蹴る】
イルカ・カジキ・エビ |
| ②声掛け
「大きなサメがやってきたよ逃げられるかな？」 | |

- めあて(課題)を知る。
今日はどんなことがおこるかな？
食べ物を探しに行ってみよう！
みんなサメが来たぞー！
洞窟の向こうには何があるかな？
- 活動①(物語)をする。
お腹がすいたなー
食べ物を探そう！
イルカになってジャンプしよう！
サメが来たー追い払えー！
次は大きなサメだーじっとしておけば大丈夫！
次は洞窟を探検だーワニで低く歩こう！
真ん中は通れないからカニでいこう！
宝物発見だ！ラッコになってもぐっ
- 工夫の共有をする。
どんな生き物になってどんなことをがんばった？
足を大きく動かすといっぱい水をかけられた！
しっかりしゃがんでジャンプした！
- 活動②(物語)をする。
次はどんなことがおこるかな？
さっきはカニになったけどワニになろう！
- 活動を振り返る。
水の中の生き物になれたかな？
いろんな水の中の生き物になれたよ。

児童の活動と教師の支援