

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？**

- 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。

〇〇な場面に合わせて水の中の生き物になれるかな？

<p>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</p> <p>ビート板を使って、エイになって浮いたよ！</p> <p>ラッコになって、貝をおなかでわったよ！</p> <p>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</p>	<p>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</p> <p>ペンギンになって食べ物をさがしたよ！</p> <p>ワニのままたくさん食べ物を集めたよ！</p> <p>魚になって、もぐって食べ物を集めたよ！</p> <p>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</p>	<p>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</p> <p>ワニになって、洞窟をくぐったよ！</p> <p>イルカでジャンプして洞窟をくぐったよ！</p> <p>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</p>
--	--	--

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！」

<p>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</p> <p>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？」</p>	<p>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</p>
<p>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</p> <p>②声掛け 「大きなサメがやってきたよ追い払えるかな？」</p>	<p>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</p>
<p>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</p> <p>②声掛け 「大きなサメがやってきたよ逃げられるかな？」</p>	<p>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</p>

物語に合わせて水の中の生き物になれるかな？

- 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