題材「 ふわふわクラゲになろう 」20時間中の第20時

(1) 学習のねらい

水になれ、水に浮くことを楽しみ始めた子どもたちが、みちこの「体の力を抜いて水に浮きたい」という言葉と浮いているクラゲの映像に出会い、体の力を抜くと浮くことができることに気づき、今までより長い時間水に浮くことができるようになっていく。

(2) 本時の学習材

「体の力を抜いて水に浮きたい」というみちこの言葉と水に浮いているクラゲの映像

- 前時、「死んだふり」をして水に浮くことを楽しみ始めた子どもたちは、みちこの「体の力を抜いて浮きたい」という思いを聞き、水に浮くことへの興味、関心が高まっていくだろう。そこで、学習材を提示する。
- 本学習材は前時でのみちこの言葉と上からとった水に浮くクラゲの15秒間の映像である。この二つに出合った子どもたちは、クラゲのように体の力を抜いて水に浮いてみたいと思うようになっていくだろう。

(3) 学習の展開

過程	学習活動	予想される子どもの動き	時間	指導と評価
課題把握	1. クラゲの映像を見る	学習問題 水に浮いているクラゲになろう ・クラゲはふわふわういているね。 ・プールで早く浮きたい。 ○すごく長く浮いてるね。	5'	・前時のみちこの言葉を紹介する。 ○子どもたちがみちこの言葉を聞き、体の力を抜いて水に浮くことに興味関心が高まってきたところで学習材を提示する。 学習材 「体の力を抜いて水に浮きたい」というみちこの言葉と水に浮いているクラゲの映像
	学習課題 体の力を抜いて浮いてみよう 2. 水に浮いているクラゲになろう ①クラゲ浮き（死体浮き） ②バディで競争クラゲ浮き ③みんなで競争クラゲ浮き ④クラゲでせんたくき ⑤魚になりきってせんたくき	・たくさん浮けたよ。 ・○○ちゃんと手をつないだら私にもできた。 ・もう一回競争しよう。 ・○○くんすごいね。 ・ぼくこのポーズの方が長く浮けるんだ。 ○長く浮けるようになってきた。 ・○○先生（実習生）どっちが長く浮けるか競争しよう。 ○水に浮くのってふわふわするね。	20'	・水に浮くのが怖い子にはほかの子どもと手をつなぐように声をかける。 ・授業者の「クラゲー！」の合図で子どもたちはクラゲになるように指示する。 評価 今までより長く水に浮けるようになってきているかクラゲになっている子どもたちの姿や言葉から評価する。
展開	3. 本時を振り返る	・クラゲみたいにふわふわ浮けたよ。 ○体の力を抜いて水に浮くのって気持ちがいいね。 ○前の授業の時よりたくさん浮けたよ	5'	○感想を聞く。
終末				

(4) 反省