

(体育科)

**子どもたちが水泳の楽しさを味わうことを
めざした授業づくり**

—できる楽しさ・伸びる楽しさ・協力する楽しさを中心に—



浦添市立教育研究所 教育研究員

浦添市立当山小学校 豊里 太

もくじ

I	テーマ設定の理由	1
II	めざす子ども像	2
III	研究の目標	2
IV	研究の仮説	
1	基本仮説	2
2	作業仮説	2
V	研究構想図	3
VI	研究内容	
1	水泳の楽しさをどうとらえるか	4
2	水泳の基礎・基本とその指導について	5
3	評価について	8
4	練習表と学習カード	9
VII	授業実践	
1	単元名	10
2	運動の特性	10
3	子どもたちの学習活動の状況と指導方針	10
4	学習のねらい	11
5	授業仮説	11
6	単元の時間計画	11
7	学習活動と指導・支援	12
VIII	研究の考察	
1	作業仮説(1)の検証	14
2	作業仮説(2)の検証	16
IX	研究の成果と課題	
1	成果	19
2	課題	19

おわりに

引用・参考文献

子どもたちが水泳の楽しさを味わうことをめざした授業づくり

—できる楽しさ、伸びる楽しさ、協力する楽しさを中心に—

浦添市立当山小学校 豊里 太

【要約】

本研究は、子どもたちが水泳の楽しさを味わうために、どのように指導・支援すればよいかを実践的に探求しようとするものである。その方向性として、(1)学習資料の工夫等により泳力を伸ばすこと、(2)指導・支援の工夫等により協力の楽しさを味わうこと、の二つを仮説にし、授業実践を進めた。その結果、多くの子が泳力を伸ばした。しかし、協力の楽しさについては、成果はあるものの、大きな課題が残った。

キーワード □水泳の楽しさ □バブリング・ポビング □け伸び
□スモールステップ(細かいステップ)

I テーマ設定の理由

(社会の要請から)

体を動かす機会が減少し、それにとまなう子どもの体力・運動能力の低下が問題になってきている。社会的に、運動に対する関心や欲求は高まっているものの、活発に運動をする子とそうでない子の二極化が進んでいるという問題も指摘されている。運動に対する期待はますます高まっている。運動嫌いを少なくし、運動を楽しむ子の育成が求められている。

(学校体育のめざす方向から)

以前の体育の授業は、教師が子どもたちに一定の知識や技能を教え込む、「教師中心」のものが多かった。そこでは、わからないことをわからせたり、できないことをできるようにさせることが指導の中心であった。ところで、知識や技能は非常に重要であるが、社会の急激な変化や様々な問題の噴出により、それ以外の新たな課題が取りあげられてきている。つまり、これからの社会を生きていく子どもたちに、主体性を育てるとともに、人との豊かな関わりを体験させることが、より強く求められているのである。そのため、学校体育では、子どものこだわりや願いを大切に「子どもが中心」の授業をめざすようになってきた。そこでは、知識や技能はもちろんだが、「学び方」や「態度」がより重視されている。具体的には、子どもが自分に合っためあてを持ち、挑戦し、試行錯誤し、友だちと協力したりしながら解決していくという課題解決型の学習過程が望まれている。

(これまでの実践から)

これまで、子どもたちが長く泳げるようになることを主な目標にし、授業実践をしてきた。そのなかで、子どもたちは水泳の学習を楽しんでいた、という実感がある。長く泳げるようになったことに対し、大きな達成感を感じていたのだと思う。水泳学習では、「できた」「やり遂げた」という克服感や達成感には特に大きい。この喜びが主体的な学習への大きなエネルギーにもなるだろう。

ところが、(学校体育のめざす方向から)に照らすと、これまでの実践は、「教師中心」の授業になっていたといえる。長く泳ぐことが最高のめあてだと教え、ひたすら長く泳ぐことを指導の中心にしてい

た。そのために効率よく指導することに目がいきすぎ、授業が画一的になっていた。子どもが自分でめあてを持ち、挑戦し、試行錯誤し、友だちと協力しながら学ぶ楽しさを味わえるような授業ではなかった。また、一斉指導に力を注ぎすぎ、水を怖がる子に水泳の楽しさを味わわせることができなかった。一人一人を尊重し、「子供が中心」となるような授業の改善が必要であろう。

(子どもの実態から)

5年2組の子どもたちは、ほとんどが水泳が好きだと言っている。理由は、「泳ぐのが好き(10名)」「楽しいから(6名)」などである。水泳を肯定的にとらえている。そして、「楽しい学習がしたい(10名)」という願いを持っている。一方、3名は、嫌いだと言っている。理由は、「目が痛くなる」「泳げない」「楽しくない」ことである。子どもたちは、「楽しい」かどうかにかかわらず持っているようである。「楽しむ」ことが子どもたちの学習意欲に大きく関わっていると見える。水泳の「楽しさ」を明確にし、多様な「楽しさ」を味わわせることが大切である。

(テーマ設定の理由)

水泳が嫌いな子に好きになってもらいたい。好きな子にはもっと好きになってほしい。そして、水泳を楽しむようになってほしい。楽しむとは、何となく泳ぐのが楽しいということにとどまらない。まず、「できる」楽しさを味わわせたい。また、子どもが自分のめあてを持ち、それに対して主体的に考え、挑戦し、友だちと教え合うなど協力しながら達成していく。その活動自体が楽しいという、より広がりのある楽しさを味わわせたい。そのためには子どもの学習過程にどのように関わり、どう指導・支援していけばよいのか。こういう問題意識を持ち、本研究テーマを設定した。

Ⅱ めざす子ども像

めあて達成のために学習方法を選んだり考えたり、友だちと協力したりしながら水泳を楽しむ子

Ⅲ 研究の目標

子どもたちが水泳の楽しさを味わうための指導・支援のあり方を実践的に探求する。

Ⅳ 研究の仮説

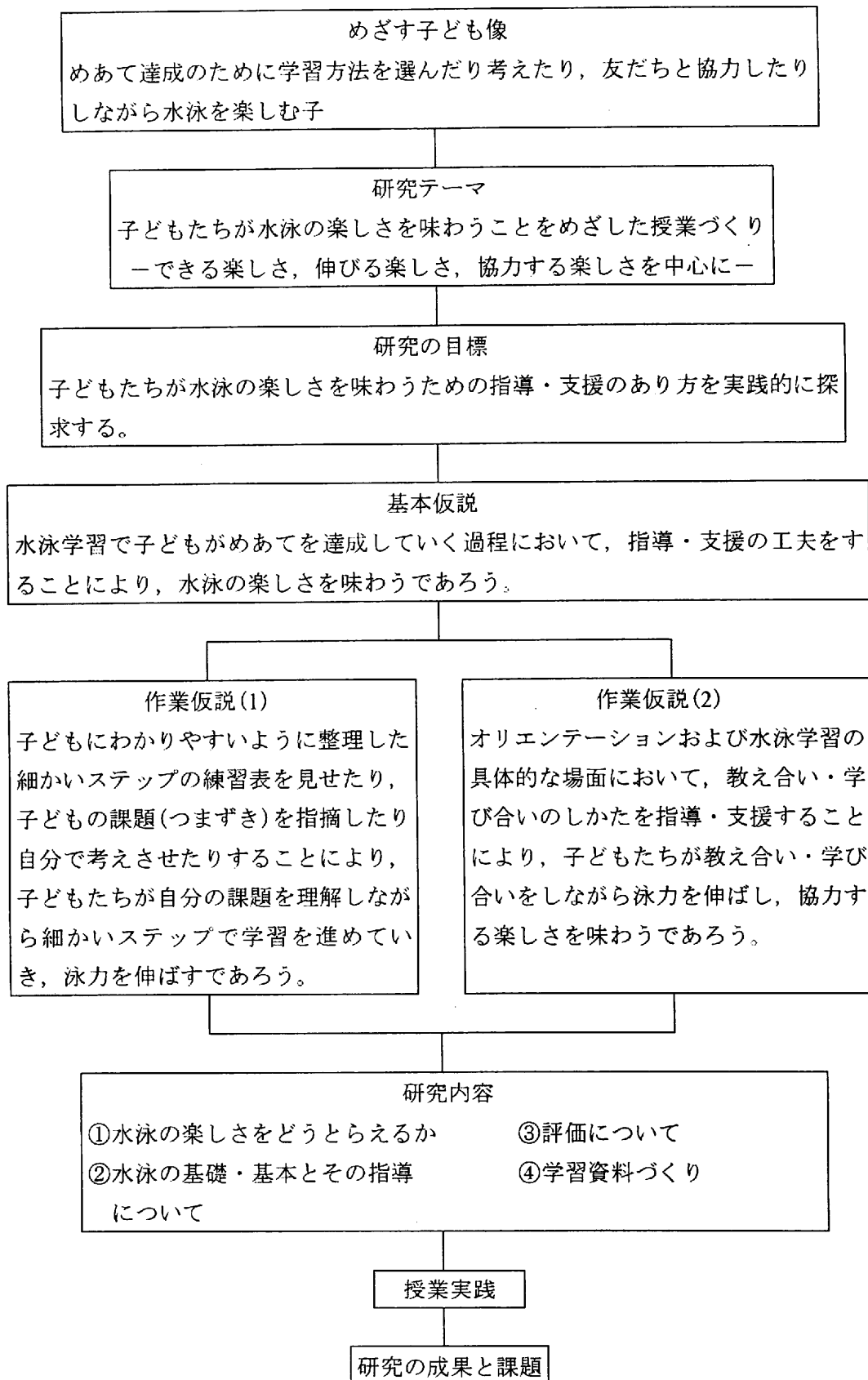
1 基本仮説

水泳学習で子どもがめあてを達成していく過程において、指導・支援の工夫をすることにより、水泳の楽しさを味わうであろう。

2 作業仮説

- (1) 子どもにわかりやすいように整理した細かいステップの練習表を見せたり、子どもの課題(つまづき)を指摘したり自分で考えさせたりすることにより、子どもが自分の課題を理解しながら細かいステップで学習を進めていき、泳力を伸ばすであろう。
- (2) オリエンテーションおよび水泳学習の具体的な場面において、教え合い・学び合いのしかたを指導・支援することにより、子どもたちが教え合い・学び合いをしながら泳力を伸ばし、協力する楽しさを味わうであろう。

V 研究構想図



VI 研究内容

1 水泳の楽しさをどうとらえるか

(1) 水泳の特性から見る楽しさ¹⁾

○できる楽しさ。克服感。

できなかったことができるようになったとき、楽しさを味わうことができる。

○伸びる楽しさ。達成感。

泳ぐ距離や速さなど、記録が向上したとき、楽しさを味わうことができる。

○勝敗感。スリル。

他の人と競争することで楽しさや喜びを味わうことができる。

○心地よさ。

暑いときには、水に入ることで心地よさを味わうことができる。

○自己の体力に応じて運動に親しむことができる。

これは、一般的な水泳の楽しさとしての特性である。小学生は、水泳の初歩的な段階を学ぶ。学習の初期段階である。したがって、特に「できる楽しさ」や「伸びる楽しさ」は、大きな喜びであり、強い学習の動機付けになるだろう。

「できる楽しさ」は、具体的には、

《1・2年生》では「水中で一人で動くことができる」「頭を水中に入れることができる」など。こんな単純なことでも、水中では、楽しいと感ずることができる。

《3年生以降》では「ふし浮きができる」「け伸びができる」「連続の呼吸ができる」「泳げる」など。

このように、それぞれの段階に応じた学習課題そのものができるということが、子どもにとっての楽しみであると言える。したがって、小学生にとっては、特に、「できる楽しさ」を味わわせることが非常に重要である。

(2) より広がりのある「楽しさ」として

「～ができる」といった技能面だけではなく、「人との関わり」が体育科の課題になってきている。人と人との関わりが希薄になっていくなかで、体育科でも、それを担うようになってきた。運動の楽しさを味わうために、子どもと運動との関わりに重点が置かれがちであった実態を踏まえ、子ども同士の関わりや子どもと教師との関わりが意識的に取り上げられてきている。運動に積極的に関われない子が友達の支えや協力によって運動との関わりを強くしていくような実践も行われている²⁾。

友達に教えられたり、教えたり、お互いを認め合うというような学習活動を「楽しさ」としてとらえることができる。水泳学習でそのような体験をすることによって、より水泳が楽しいものになるに違いない。

本研究実践では、以上のことから、

○できる楽しさ・克服感 ○伸びる楽しさ・達成感 ○友達と関わりながら学ぶような、協力する楽しさを重点としていきたい。

(2) 指導について

第1・2学年の「バブリング」「ポビング」、第3学年の「け伸び」は、水泳の大切な基礎技能である。これらをきちんと身に付けることが、その後の技能の向上に大きく関わってくる。そこで、毎時間ウォーミングアップとしてさせることにする。

バブリング・ポビング

バブリングとは水に顔をつけ、口や鼻から息を吐くことである。ポビングとは、息を止めてもぐり、飛び上がって空中で息を吸うことである。小学生に指導するときは、この二つをあわせて「ブクブク・パッ」というふうに表示している。

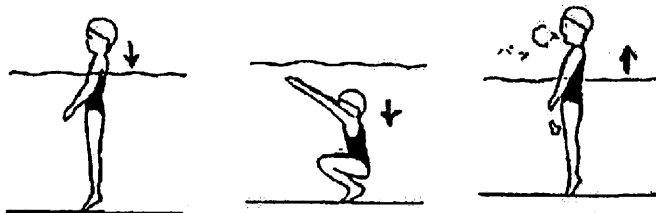
このバブリング・ポビングは、息つぎをしながら泳ぐための前段階として絶対に必要な技能である。しかも、連続でできなければならない。一見、とてもやさしいことのように思えるが、できない子にとっては、非常に難しい技である。たとえば、連続で2～3回はできてもそれ以上はできない場合がある。それは、息が吸えていないということである。

吸えない理由は以下のようなことが考えられる。

- ①水圧や恐怖心により、陸上のように息ができない。
- ②水中で息を吐くことができない。(バブリングができない)
- ③顔を上げたときに顔面を水がしたたり落ち、そのためにうまく呼吸ができない。

そこで、以下のような学習が考えられる。

- ①首やあごまで水につかって呼吸をする練習をする。
- ②水中でいろいろな動作(ゲームや遊び)をする。
- ③水中で鼻をつまんで口から息を吐く。指をはなして口から息を吐く。鼻から息を吐く。
- ④シャワーにかかりながら呼吸する。
- ⑤壁につかまり「ブクブク・パッ」。また、2人で手をつないで「ブクブク・パッ」。1人は回数を数えてあげる。連続で、2回、3回、と増やしていき、30回以上できるとかなりの力になっている。
- ⑥ゆったりと立ったりしゃがんだりしての「ブクブク・パッ」30回。



この方法は、「連続だるま浮き」～「平泳ぎ」につながる有効な方法であるという⁴⁾。

け伸び

け伸びも一見かんたんな技能に見える。しかし、高学年でも、きれいなフォームでけ伸びができる子は案外少ない。きれいなフォームのけ伸びを身に付けることによって、水泳の技能も確実に上がる。ここでは、まずけ伸びの重要性を3つあげる。

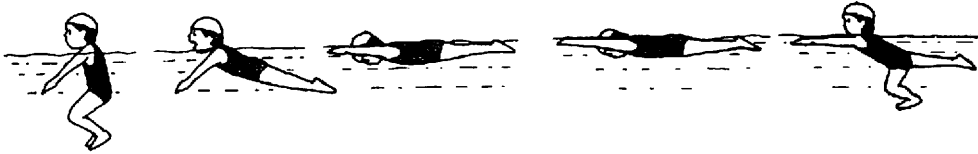
- ①け伸びは泳ぎの基本姿勢であり、きれいな姿勢を保つことにより、水の抵抗を抑えることができ、効率的な泳ぎにつながる。
- ②初心者の多くが、うでのかきが多すぎたり、キックが多すぎたりする、あわただしい泳ぎになる。泳ぎのなかに、け伸びの姿勢ですうっと伸びる瞬間が必要である。それによりゆったりとした泳

ぎができる。け伸びの練習をしながら、子どもたちにこのことを理解させることが大事である。

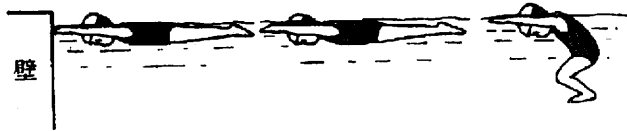
③上手になるにしたがって、け伸びで5m、6m、7mと距離を伸ばしていける。そして、進む感覚をつかむことができる。これは、水泳の上達に大きく影響する。

次にいろいろなけ伸びの方法を紹介する⁵⁾。

①片足でプールの床を蹴ってけ伸び



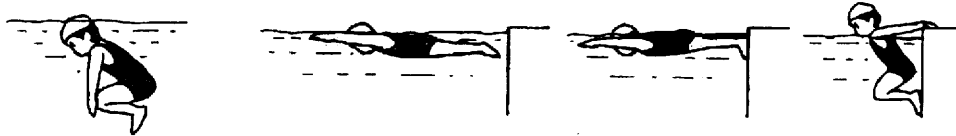
②両足でプールの底を蹴ってのけ伸び



③いったん体を沈めてからのけ伸び



④壁を蹴ってけ伸び



③と④の方法だと、より長くけ伸びができ、進む感覚を得やすい。ぜひ、身につけさせたい。

(3) 水が怖い子の指導について

スモールステップ

水が怖かったり、技能が未熟であればあるほど、課題のもたせ方に気を付けなければならない。例えば、水が怖い子にとって、顔を水につけるという課題は、非常に大きな壁である。「さあ、がんばってつけてみよう」と言っても、なかなか難しい。

このような場合、

①あごまでつけてみよう



②口までつけてみよう



③鼻までつけてみよう



口まで
つけてみよう

というように、課題を細かく刻んであげる（スモールステップ）ことが大事である。さらに、5秒間、10秒間、というようにステップをつくっていく。そうすると、子どもたちは、「できそうだぞ」「やったできた」という気持ちになり、やがて顔を付けられるようになる。目をあけるのに抵抗があれば、ゴーグルをつけさせるのが効果的である。目をあけることにつまずいていると、そのあとの学習ができない。目をあける課題は、水を怖がらなくなつてからでもよいようである。スモールステップは、上手な子にも有効である。より上手になるためには、うで、呼吸、足等の練習を一気に行うよりも、細かいステップをつくってどれかに絞って練習する方がわかりやすく、効果もあるだろう。

おとながついてあげること

水が怖い子にとっては、プールの中にいるだけでも不安である。怖がる子を安心させるには、おとなと一緒に入って手をつないであげたり、声をかけてあげたりしなければならない。上手な子をつけたり、なかよしの子をつけて学習するのも、教え合い、学び合いの関わりがもてるので、よい方法である。しかし、あくまでもそれは進んだ段階であり、はじめの段階では、おとながつくのは必要なことである。

3 評価について

水泳の評価規準例⁶⁾

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
水泳の楽しさや喜びを求めて進んで取り組もうとする。また、協力し合ったり、水泳プールのきまりや水泳の心得を守ったりして、安全に水泳をしようとする。	自分の力にあった課題の解決を目指して、練習の仕方を工夫している。	クロール及び平泳ぎについて、続けて長く泳ぐための技能を身に付けている。

評価規準の具体例と評価の判断の例

評価規準の具体例	A. 十分満足できる状況であると判断する例	B. おおむね満足できると判断する例	C. 努力を要すると判断する例
【運動への関心・意欲・態度】 1. 水泳の楽しさや喜びを求めて進んで取り組もうとする。 2. 友達と励まし合い、教え合いながら協力して練習をしようとする。 3. プールサイドを走らない、準備運動を行うなど、水泳プールのきまりや水泳の心得を守り、安全に気を付けようとする。	<ul style="list-style-type: none"> ・見学がほとんどない。 ・ふざけることなく学習に積極的に取り組んでいる。 ・3分以内に着替え、進んで整理している。 ・回数を数えてあげている。 ・声をかけて励ましている。 ・練習の補助をしてあげたり、してもらったりしている。 ・役割を決めて競争したり、タイムを計ったりしている。 ・友だちの泳ぎをみて、指摘や助言をしている。 ・プールのきまりを進んで守っている。 <ul style="list-style-type: none"> ・プールサイドを走らない ・おぼれたふりをしない。 ・ベルの合図ですぐに集合など 	<ul style="list-style-type: none"> ・見学がほとんどない。 ・ふざけることなく学習に取り組んでいる。 ・5分以内に着替え、整理している。 ・回数を数えてあげている。 ・声をかけて励ましている。 ・役割を決めて競争したり、タイムを計ったりしている。 ・友だちと泳ぎを見せ合っている。 ・プールのきまりをある程度守っている。 <ul style="list-style-type: none"> ・プールサイドを走らない ・おぼれたふりをしない。 ・ベルの合図ですぐに集合など 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の半分以上が見学である ・左記のことがほとんどできない。やろうとしない。 ・プールのきまりをほとんど守っていない。 <ul style="list-style-type: none"> ・プールサイドを走らない ・おぼれたふりをしない。 ・ベルの合図ですぐに集合など
【運動についての思考・判断】 1. 泳ぎ方や目標距離など自分に合った課題を持ち、その解決に向けて練習の仕方を選んでいる。 2. 学習カードや補助具を活用して、自分のできそうな泳ぎ方をできるようにするための練習方法や泳ぎの技能のポイントがわかっている。	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の力に合った課題を選んでいる。 ・その課題解決に適した練習方法を選んだり工夫したりしている。 ・学習カード(練習表)に従って練習をしている。 ・補助具などを使い工夫して練習している。 ・自分の泳ぎの問題点を知り、それに合った練習方法を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の力に合った課題を選んでいる。 ・その課題解決のために練習方法を選んでいる。 ・学習カード(練習表)に従って練習をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・左記のことがほとんどできない。やろうとしない。 ・左記のことがほとんどできない。やろうとしない。
【運動の技能】 1. クロールについて、呼吸をしながら続けて長く泳ぐことができる。 2. 平泳ぎについて、呼吸をしながら続けて長く泳ぐことができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・クロールで 50m 以上泳ぐことができる。 ・または初めよりもかなり距離を伸ばすことができた。 ・平泳ぎで 50m 以上泳ぐことができる。 ・または初めよりもかなり距離を伸ばすことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・クロールで 25m 泳ぐことができる。 ・または初めよりも距離を伸ばすことができた。 ・平泳ぎで 25m およぐことができる。 ・または初めよりも距離を伸ばすことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・左記のことができない。 ・左記のことができない。

4 練習表と学習カード⁷⁾

クロール練習表 年組番()

1人でするのではなく、友だちと見せ合ったり、教え合ったりして進めよう。

① ふし浮き 10秒以上 「おぼけにならしましょう」	
② 両うでで耳の後ろをはさんだきれいなフォームで、けのび 4m以上 「せんすいかんでスタート」	
③ 水の中に立ち、かたまでしずんでうのかき 30回 (かいた水が、後ろにわき上がる)	
④ ばた足	
⑤ 面かぶりクロール	
⑥ 水の中に立ち、かたまでしずんで、風つぎの動き 10回 「1, 2, 3, パッ, 1, 2, 3, パッ」のリズムで または「1, パッ, 1, パッ」のリズムで	
⑦ 水の中をかたまでしずんで歩きながら、風つぎの動き 10回 「うでをまくらにして」	
⑧ 前にのぼしたかた手を水中でささえてもらいながら、クロール	
⑨ 前にのぼしたかた手をビート板でささえて、クロール	
⑩ クロール 25m 50m 100m 100m以上	

平泳ぎ練習表 年組番()

1人でするのではなく、友だちと見せ合ったり、教え合ったりして進めよう。

① ふし浮き 10秒以上 「おぼけにならしましょう」	
② 両うでで耳の後ろをはさんだきれいなフォームで、けのび 4m以上 「せんすいかんでスタート」	
③ 陸上でかえる足 右20回 左20回	
④ 水中でかべにつかまってかえる足 20回 (のびのしせいをきちんととる)	
⑤ ビート板でかえる足 100m(2おうふく)以上 (のびのしせいをきちんととる) (ビート板を使わなくてもよい) (両うででかえる足をすることもよい)	
⑥ 陸上で水かき 20回 「のびて、のびてー、かいて(パッ)、さしてー」 のリズムで	
⑦ 水の中に立ち、かたまでしずんで、水かき 20回 「のびて、のびてー、かいて(パッ)、さしてー」 のリズムで	
⑧ 水にういて水かき 50m(1おうふく)以上 「のびて、のびてー、かいて(パッ)、さしてー」 のリズムで (キックはしない)(ヘルパーを使ってもよい)	
⑨ 陸上で、コンビネーション 「のびて、のびてー、かいて(パッ)、さして、キックー」 のリズムで	
⑩ 水中でコンビネーション 「のびて、のびてー、かいて(パッ)、さして、キックー」 のリズムで	
⑪ 平泳ぎ 25m 50m 100m 100m以上	

ふしうき～練習表 年組番()

1人でするのではなく、友だちと見せ合ったり、教え合ったりして進めよう。

① 陸上で息を30秒止める	
② だるまうき	
③ 連続ブクブクパッ 30回	
④ ふしうき姿勢でかべにつかまり、連続ブクブクパッを30回	
⑤ かべにつかまりドルフィンキック	
⑥ 手のささえてドルフィンキック	
⑦ ビート板でドルフィンキック	
⑧ かたまで水につかかって水を下におさえる (ブクブクパッをしながら)	
⑨ 手でささえてドルフィンキック平泳ぎ	
⑩ ドルフィンキック平泳ぎ 25m	

水泳学習カード 年組番()

はじめの記録() () 終わりの記録() ()

めかて() ()

学習の記録

Ⅶ 授業実践

体育科学習指導案

浦添市立当山小学校 5年2組

男子23名 女子13名 計36名

指導者 豊里 太

期間 平成14年5月23日～6月28日

1 単元名 水泳

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・「泳げる」「泳げない」がはっきりしており、泳げない者にとっては、水中を自由に動き回れたり、浮くことができたり、泳げるようになったときに、大きな感動や喜びが得られる運動である。
- ・泳げるようになると、各種泳法や長く泳ぐ、速く泳ぐなど、課題に広がりのある運動である。
- ・身体各部位のバランスがとれた全身運動であり、これを通して、調整力、筋力、持久力など、身体の調和的な発達をはかることが期待できる運動である。
- ・水に対する不安感や恐怖心を持っている者にとっては、適切な運動経験をさせないと、水泳が嫌いになってしまうという負の特性を持つ運動である。

(2) 子どもから見た特性

- ・友だちと競争やリレーをするのが楽しい。
- ・友だちと一緒に練習するのが楽しい。
- ・泳げなかったのが泳げるようになると楽しい。
- ・いろいろな泳ぎ方ができると楽しい。
- ・水に顔をつけるのが怖いのを克服すると楽しくなる。
- ・鼻や耳に水が入る違和感が無くなると楽しくなる。

3 子どもたちの学習活動の状況と指導方針

(1) 学習のはじめの状況と指導について

学級のほとんどの子は水泳は好きだと感じている。しかし、3名は嫌いだと感じていて、そのうちの2名は、水が苦手で顔をつけるのにも苦勞している。この2名は「水泳は嫌い」とは言っているものの、上手になりたいという願いを持っており、学習に対する肯定的な姿勢ができています。教師が多く関わることによって、その願いがかなうようにさせたい。

学級36名のうち、25mを泳げない子は24名(約66%)おり、その多くは、ほとんど泳げない状況である。また、技能の向上よりも、水遊びやゲームを望む傾向がある。泳げる楽しさや伸びる楽しさを十分に味わっていないようである。ゲームをして楽しみたいという願いも大切ではあるが、ここではまず、泳ぐ技能を身に付けさせる必要がある。技能の向上によって、できる楽しさや伸びる楽しさを味わうことができ、水泳の楽しさがより広がっていくと思う。

(2) 学習のしかた、学び方の状況と指導について

子どもたちにめあてを聞くと、全員が「クロールで～m泳げるようになりたい」というような、はっきりとしためあてを持っている。しかし、「是非ともやり遂げるぞ」という強いものではなく、「問われたから答えた」という程度のもが多いようだ。また、めあてを持ってはいるものの、その達成のために自分にたりないところは何か、どこが悪いからできないのか、という課題を見つけたり、選

んだりすることはまだできていない。めあてはあるが、ただやみくもに泳ぐ練習をするという子が多い状況である。水泳の練習のしかた、学び方の指導が必要である。さらに、(学習のはじめの状況)とあわせて考えると、技能の低い子たちには、教師の関わりを強くし、一斉指導を多く取り入れて練習のしかたを学ばせ、できる楽しさ、伸びる楽しさを味わえるようにしていく必要があるだろう。

(3) 子ども同士の協力の状況と指導について

活発で、だれとでも仲よくできる子が多い。グループ学習に対する抵抗はほとんどないようである。ただし、水泳の学習で、どのように協力し、どのように教え合ったり学び合ったりするのかよくわからずにいる子が多い。協力のしかたを学習資料や実地指導を通して示していく必要がある。

ところで、M子はかなり上手であるが、上級グループよりもK子のいるクロールグループに行きたいということだったので、希望通りにした。上手なM子が見本になったり、教えたりという学習を期待している。同じように、上級グループの子たちには、本人の学習状況に応じて、他のグループへのサポート役として関わりをもたせていきたい。

4 学習のねらい

子どもたちが、めあて達成のために学習方法を選んだり考えたり、友だちと協力したりしながら学習を進めるなかで、水泳の「できる、伸びる、協力する」楽しさを味わうことをねらう。

5 授業仮説

(1) 子どもにわかりやすいように整理した細かいステップの練習表を見せたり、子どもの課題(つまずき)を指摘したり自分で考えさせたりすることにより、子どもたちが自分の課題を理解しながら細かいステップで学習を進めていき、泳力を伸ばすであろう。

(2) オリエンテーションおよび水泳学習の具体的な場面において、教え合い・学び合いのしかたを指導・支援することにより、子どもたちが教え合い・学び合いをしながら泳力を伸ばし、協力する楽しさを味わうであろう。

6 単元の時間計画


ねらい① 水遊びや泳力測定、ボビング・けのび等の基礎的な活動をしながら水に慣れるとともに、教師が、子どもたちの学習活動の状況を把握し、学習の方向性をつかむ。

※ 教師は本学級において水泳以外の授業を受け持っていないので、実態把握に時間をかけた。

ねらい② 今できる泳ぎ方で長く泳いだり競争して楽しんだり、自分のめあて達成のために学習方法を選んだり考えたり友だちと協力したりしながら水泳を楽しむ。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
0分	ねらい①			オリ	体操, ボビング, けのび										
	水遊び, 泳力測定			エン	ね	めあて① 今できる泳ぎ方で楽しむ。									水
↓	ボビング, けのび等, 平泳ぎの練習			テー		・水に慣れる ・長く泳ぐ(距離をのぼす)									
	の仕方等を通して			ショ	い	・競争, リレーなど									運
↓	実態把握			ン		②	めあて② 自分のめあての泳ぎ方を練習する。								
45分					・上手になる。 ・新しい泳ぎ方に挑戦する									会	

7 学習活動と指導・支援

	学習活動	教師の指導・支援（評価）												
はじめ 4時間	<ol style="list-style-type: none"> 水泳の心得を確認する。 プールの使い方 安全に気をつけること 水慣れ、水遊び。 泳力測定（クロール、平泳ぎ） 平泳ぎの実演と練習 オリエンテーション <ol style="list-style-type: none"> 学習の進め方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> 学習の道筋を理解し、学習の進め方について見通しを持つ。 教え合ったり、見合ったりして、協力して学習することを知る。 学習カードや学習資料の使い方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> めあての持ち方、課題のとらえ方。 グルーピング <ul style="list-style-type: none"> 泳力別、めあて別のグループをつくり、活動場所の確認をする。 評価の視点を知る。 <ul style="list-style-type: none"> 「技能」泳力をどれだけ伸ばせたか。 「態度」教え合ったか、協力できたか。 	<ol style="list-style-type: none"> 水泳は、安全確認が最も大切なことを理解させ、悪ふざけやいたづらをしないように十分注意する。 クロール、平泳ぎができない子は、けのび、ばた足等でもよいとする。 上手な子に実演させる。 平泳ぎは初めての子が多いので、泳ぎ方と練習の仕方をおおまかに知らせる。 資料「学習の流れ」 <p>・「学習カード」 「クロール練習表」「平泳ぎ練習表」 「ふしうき～練習表」</p> <p>・「学び方」の視点は、子どもたちには特別には知らせず、学習を進めるなかで適宜指導する。</p>												
なか	<p>○体操、バブリング・ホビング 20 回、 けのび 1 往復 (50m)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>めあて① 今できる泳ぎ方で楽しむ。</p> </div>	<p>・バブリング・ホビング、けのびは、基礎技能なので、毎時間行う。</p>												
9時間	<p>○めあて①の活動をする。 (活動例)</p> <p>A 上級グループ……長く泳ぐ タイムを計る 競争・リレーをする</p> <p>B クロールのグループ……長く泳ぐ(25mをめざす) クロール、面かぶりクロール、 ビート板ばた足、など</p> <p>C 平泳ぎのグループ……めあて②の学習をする。 けのび、かえる足、水かき、 コンビネーション 教師が重点的につき、指導する。</p> <p>D ふし浮きのグループ……水慣れ、ふし浮き、など</p> <p style="text-align: center;">場の設定</p> <p>固定的にとらえない。 達成状況に応じて、移動もある。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">ふし浮き</td></tr> <tr><td style="border-top: 1px dashed black;"></td><td style="border-top: 1px dashed black; text-align: center;">平泳ぎ</td></tr> <tr><td style="border-top: 1px dashed black;"></td><td style="border-top: 1px dashed black; text-align: center;">上級</td></tr> <tr><td style="border-top: 1px dashed black;"></td><td style="border-top: 1px dashed black; text-align: center;">クロール</td></tr> <tr><td style="border-top: 1px dashed black;"></td><td style="border-top: 1px dashed black; text-align: center;">クロール</td></tr> <tr><td style="border-top: 1px dashed black;"></td><td style="border-top: 1px dashed black; text-align: center;">クロール</td></tr> </table> </div>		ふし浮き		平泳ぎ		上級		クロール		クロール		クロール	<p>A 他のグループよりも、より自主的な学習が望まれる。グループの話し合い活動を大切にさせる。</p> <p>B はじめは、25m泳げるようになることをめざすようにさせる。学習への集中度や達成状況に応じて、上級グループのような活動を取り入れる。</p> <p>C クロールと平泳ぎのグループは、基礎的な学習が必要なため、めあて②では、教師が重点的につき、指導する。そこで、変則的ではあるが、平泳ぎグループは、初めのうちは、めあて②を前にもってきて、指導の時間を確保する。達成状況に応じて普通の流れに戻す。</p> <p>D 教師主導であっても、友だちの手を支援してあげるなどの協力の方法を学習させる。</p> <p>D 平泳ぎグループと同時に、教師が重点的につく。</p> <p>D スモールステップで学習を進める。</p> <div style="text-align: center;">  <p>バブリング・ホビング (ブクブク・パッ)</p> </div>
	ふし浮き													
	平泳ぎ													
	上級													
	クロール													
	クロール													
	クロール													



クロール練習表をもとに練習

・評価

〈技能〉

- ・クロールで25~50m泳ぐことができる。
- ・平泳ぎで25~50m泳ぐことができる。
- ・できる泳ぎ方で距離をのぼすことができる。

〈態度〉

- ・プールのきまりを守って安全に水泳をしている。
- ・めあてに従って、意欲的に学習に取り組もうとしている。
- ・友だちと協力して学習している。

〈学び方〉

- ・自分の能力に合っためあてを決め、水泳に取り組んでいる。

めあて② 自分のめあての泳ぎ方の練習をする。

○めあてを確認する。

○めあて②の活動をする。

〈活動例〉

- A 上級グループ…フォームなどに気をつけ、より上手になる。
できそうな泳ぎ方に挑戦する。
他のグループに行って泳ぎ方を見せたり、教えたりする。
- B クロールのグループ…けのび、うでのかき、ばた足、息つき、コンビネーション
教師が重点的につき、指導する。
- C 平泳ぎのグループ…めあて①の学習をする。
長く泳ぐ。(25mをめざす)
- D ふし浮きのグループ…ふし浮き、けのび、ドルフィンキック、など

場の設定はめあて①と同じ



上級グループの子が補助

・学習の進度によって、全体の場での確認は無くしていく。

- A すでに上手な子たちには、新たな課題や友だちとの協力に楽しみを見いだせるように支援する。
- B 基礎的な学習が必要なため、教師が重点的につき、指導する。
- B 教師主導であっても、友だちの手を支援してあげるなどの協力の方法を学習させる。
- C はじめは、25m泳げるようになることをめざすようにさせる。学習への集中度や達成状況に応じて、上級グループのような活動を取り入れる。
- C クロールグループと同時に、教師が重点的につく。
- C 教師がついていなくても、ペアで協力し、自主的に学習を進めるようにする。

・評価

〈技能〉

- ・クロールで25~50m泳ぐことができる。
- ・平泳ぎで25~50m泳ぐことができる。
- ・できる泳ぎ方で距離をのぼすことができる。

〈態度〉

- ・友だちと互いに見合い、協力し合って学習している。(励まし、数を数える、支え、相談、指摘、教え合い、等)

〈学び方〉

- ・自分の泳ぎ方のよい点や問題点を理解して、練習の仕方を選んだり、工夫したりしている。

お
わ
り
1
時
間

- 水中運動会
〈活動例〉グループ対抗リレー
水中ボートボール 水中ホース拾い
- まとめ
反省、感想、これからのめあて等について話し合う。

- ・内容については、課外に子どもたちに決めさせる。
- ・学習の成果(泳力の伸び)を発揮できる内容にする。
- ・一部の子だけではなく、みんなが楽しめる内容にする。

VII 研究の考察

1 作業仮説(1)の検証

作業仮説(1)

子どもにわかりやすいように整理した細かいステップの練習表を見せたり、子どもの課題(つまずき)を指摘したり自分で考えさせたりすることにより、子どもが自分の課題を理解しながら細かいステップで学習を進めていき、泳力を伸ばすであろう。

この仮説のもと、次のような具体的でだてを行った。

- ① 評価の観点を子どもたちに知らせた。つまり、「どれだけ自分の泳力を伸ばせたか」という観点で評価することを知らせた。これにより、具体的なめあて(目標)と意欲を持つことをねらった。
- ② 自分のめあてに応じて、p. 9の「練習表」をもたせた。たとえば、クロールをめあてにしている子は、「クロール練習表」をもつ、ということである。

「練習表」の①～⑩のステップ、または①～⑩のステップに従って、段階を踏んで練習をするように指導した。ただし、できるものはとばしてもよいこととした。また、1時間で全部することはできないので、いくつかを選んで集中的に練習するように指導した。

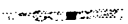









- ③ 「練習表」をもとに、自分の課題(つまずき)を見つけさせた。自分はどの段階でつまずいているのか、どこが悪いから長く泳げないのか、ということを考えさせるようにした。そのうえで、「練習表の～番を中心に練習しよう」というふうに学習を進めるよう指導した。(図①②参照)
- ④ ①、②のてだてでも自分に合った課題を選べなかったり、自分の課題に気づかない子もいた。そこで、学習の場面で、教師が「～番の練習をしてみたら？」や「ばた足の回数が多すぎるから少なくするといいよ」などと課題を指摘した。また、「練習表」の絵や言葉だけでは理解できない場合は、練習のしかたを実際にやって見せたり、できる子にさせて見せたりして、指導した。

6/18	息づきが べつぎが できない!	↓	⑧&⑨ → ⑩ ちょうせん (25m)
(15m およげた)			
6/20	息づきが できない	↓	⑧&⑨ → ⑩ ちょうせん (25m)
(25m およげた)			

図① K子さんの学習記録

クロール練習表 年組番()

1人でするのではなく、友だちと見せ合ったり、教え合ったりして進めよう。

①	ふし浮き 10秒以上 「おばけになりましょう」	
②	両うでで耳の後ろをはさんだきれいなフォームで、 けのび 4m以上 「せんすいかんでスタート」	
③	水の中に立ち、かたまでしずんでうでのかき 30回 (かいた水が、後ろにわき上がる)	
④	ばた足	
⑤	面かぶりクロール	
⑥	水の中に立ち、かたまでしずんで、息づぎの動き 10回 「1, 2, 3, パツ, 1, 2, 3, パツ」のリズムで または「1, パツ, 1, パツ」のリズムで	
⑦	水の中をかたまでしずんで歩きながら、 息づぎの動き 10回 「うでをまくらにして」	
⑧	前にのばしたかた手を水中でささえてもらいながら、 クロール	
⑨	前にのばしたかた手をビート板でささえて、 クロール	
⑩	クロール 25m 50m 100m 100m以上	

図② クロール練習表

《結果と考察》

表① 子どもたちのはじめとおわりの泳力

番号	はじめ	めあて	おわり	達成度
男 1	ク 4 平 10	ク 25	ク 40	↑
2	ク 6 平 4	ク 上手に	ク 10	→
3	ク 25 平 12	平 50	平 200	↑
4	ク 15 平 5	ク 40	ク 30	↑
5	ク 6 平 5	ク 25	ク 25	↑
6	ク 6	ク 25	ク 25	↑
7	ク 12 平 7	ク 15	ク 32	↑
8	ク 25 平 25	ク 200	ク 200	↑
9	ク 4 平 3	平 25	平 30	↑
10	ク 25 平 25	ク 400	ク 675	↑
11	ク 25 平 25	ク 50	ク 50	↑
12	ク 4 平 6	平 30	平 30	↑
13	ク 24	ク 200	ク 50	↑
14	ク 25 平 25	ク 200	ク 200	→
15	ク 25 平 25	ク 400	ク 200	→
16	ク 15 平 10	ク 25	ク 50	↑
17	ク 25 平 15	ク 50	ク 300	↑
18	ハ タシ 3	ク 25	ク 5	→
19	ク 12 平 6	ク 25	ク 35	↑
20	ク 5	ク 15	ク 45	↑
21	ク 10 平 6	ク 25	ク 25	↑
22	ク 9 平 5	ク 20	ク 50	↑
23	ク 7 平 10	ク 上手に	ク 25	↑
女 1	ク 5 平 6	平 10	平 200	↑
2	ク 0 平 0	ハ タシ 5	ハ タシ 5	↑
3	ク 50 平 25	ク 200	ク 200	↑
4	ク 25	ク 50	ク 50	↑
5	ク 20	ク 25	ク 35	↑
6	ク 18	平 きれいに	平 100	↑
7	ハ タシ 3	ハ タシ 10	ハ タシ 9	↑
8	ク 50 平 50	ク 100	ク 200	↑
9	*	*	*	*
10	ク 40 平 50	平 50	平 200	↑
11	ク 50 平 50	25 速く	25m26秒	↑
12	*	*	*	*
13	ク 7 平 3	平 25	平 200	↑

水泳学習のはじめとおわりの泳力は表①の通りである。

・25m 泳げない子は 24 名だったのが、そのうち 18 名は 25m を泳げるようになった。

・表①によると、女子の 9 番と 12 番を除いた全員が泳力を伸ばした。ただし、男子の 2 番と 18 番は、学習がうまくいかずはじめの力から十分に伸ばすことができなかった。また、男子 14 番と 15 番は、はじめから 200m 以上泳ぐ力を持っており、十分伸びたとは言えない。その分を差し引いて、約 88% の子が泳力を伸ばしたとすることができる。

・以上のことから、作業仮説 1 の方法により、おおむね良い結果が得られたとすることができる。

・付け加えて、p. 17 のグラフ③を見ると、「エ. 泳ぎが上手になったり長く泳げるようになる」ことの楽しさの得点が 10 点以上伸びている。できる楽しさや伸びる楽しさを味わうことができたと言える。しかし、それについて、男子 2 番と 18 番はかなり低く評価している。楽しさを味わわせることができなかった。大きな反省点である。

※ ク→クロール 平→平泳ぎ

※ 数は、メートル

※ 女子 9 番と 12 番はほとんど欠席か見学のためデータに入れない。

※ 達成度 ↑…十分伸びた

→…あまり伸びていない

↓…下がった

作業仮説(2)

オリエンテーションおよび水泳学習の具体的な場面において、教え合い・学び合いのしかたを指導・支援することにより、子どもたちが教え合い・学び合いをしながら泳力を伸ばし、協力す楽しさを味わうであろう。

この仮説のもと、次のような具体的なだてを行った。

- ① 評価の観点を子どもたちに知らせた。つまり、「友だちと協力して練習できたか」という観点で評価することを知らせた。これにより、協力しながら学習を進めることを奨励した。
- ② 学習資料(教え合い学び合いをしながら協力して水泳学習をしている絵)⁸⁾を子どもたちに示した。そして、以下のような具体的な教え合い学び合いのしかたを知らせた。

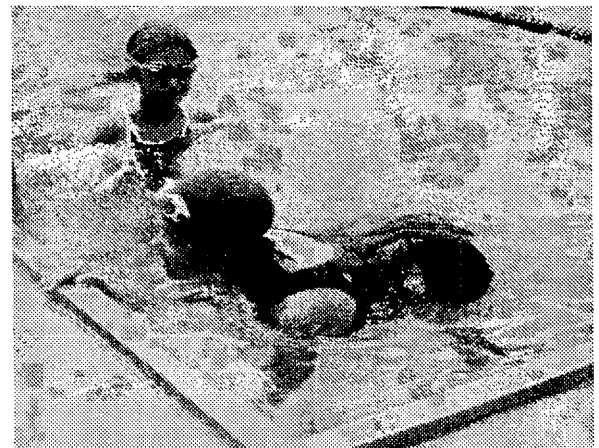
- 「順番を決める」
- 「手をつないでバブリング・ボビングをする」
- 「声をかけて励ます」
- 「回数を数えてあげる」
- 「プールサイドから泳ぎを見てあげる」
- 「腕の動かし方など具体的な方法を教える」
- 「手で支えてあげる」
- 「手で支えて引っぱってあげる」など

これらを、オリエンテーションや水泳をしている実際の場面で手をとったりしながら指導した。

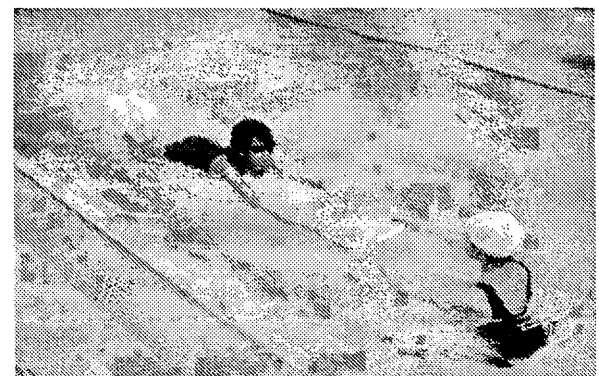
- ③ めあて別のグループ(6人程度)をつくり、その中でバディを組ませた。バディ同士で教え合ったり、グループのメンバーで教え合ったりするよう指導した。上級のグループについては、他のグループに行って補助をしてあげることを勧めた。



バディ同士で教え合い



上手な子が補助



《結果と考察》

単元のはじめとおわりに下のアンケートを行った。

水泳の授業でどんなときが楽しいですか。100点満点で点数を付けてください。

ア. 水遊び・ゲームなど イ. 競争・リレーなど ウ. 友だちと協力して練習する

エ. 泳ぎが上手になったり長く泳げるようになる

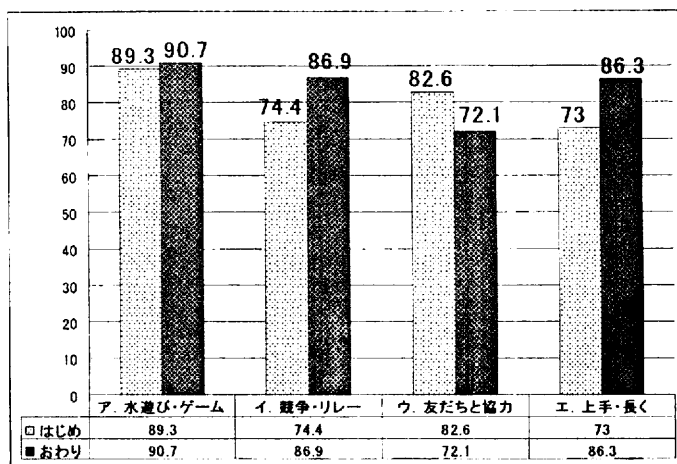
結果は次のページのようになった。

表② 水泳の楽しさについての評価(個人別)

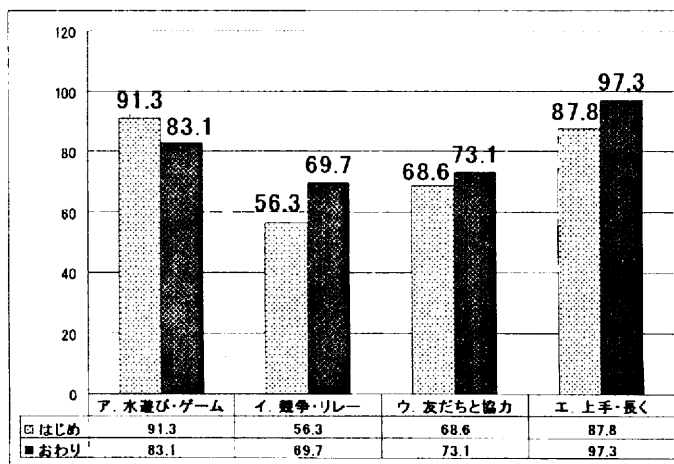
番号	はじめ				おわり			
	ア	イ	ウ	エ	ア	イ	ウ	エ
男1	50	60	◎	80	◎	◎	◎	◎
2	◎	90	◎	80	◎	99	◎	30
3	80	◎	50	30	80	◎	50	70
4	◎	75	95	80	◎	70	95	80
5	◎	◎	◎	95	◎	◎	99	99
6	95	90	95	◎	95	90	90	◎
7	80	60	◎	95	92	50	60	◎
8	◎	◎	◎	◎	◎	◎	90	◎
9	◎	80	50	20	◎	80	30	90
10	◎	◎	0	◎	◎	◎	◎	◎
11	◎	0	◎	30	◎	90	50	60
12	90	◎	◎	◎	◎	◎	90	◎
13	45	5	45	5	◎	90	10	◎
14	90	◎	0	50	90	◎	0	◎
15	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
16	95	52	◎	10	50	90	◎	◎
17	◎	◎	◎	◎	◎	◎	50	◎
18	◎	30	◎	◎	◎	50	60	18
19	◎	◎	98	99	◎	◎	90	◎
20	50	30	70	10	50	70	90	◎
21	80	90	◎	◎	30	20	10	40
22	◎	◎	99	95	◎	◎	95	◎
23	◎	50	◎	◎	◎	◎	◎	◎
女1	◎	0	0	◎	◎	50	20	◎
2	90	0	◎	85	95	2	15	96
3	90	80	60	80	80	◎	70	90
4	◎	80	50	◎	◎	90	◎	◎
5	◎	40	50	50	90	95	◎	◎
6	◎	50	60	◎	50	◎	50	◎
7	70	50	50	◎	80	30	70	◎
8	90	◎	◎	90	50	90	◎	90
9	*	*	*	*	*	*	*	*
10	◎	90	◎	80	◎	◎	90	◎
11	65	◎	95	86	70	80	◎	95
12	*	*	*	*	*	*	*	*
13	◎	30	90	95	◎	30	90	◎

※ ◎は100点

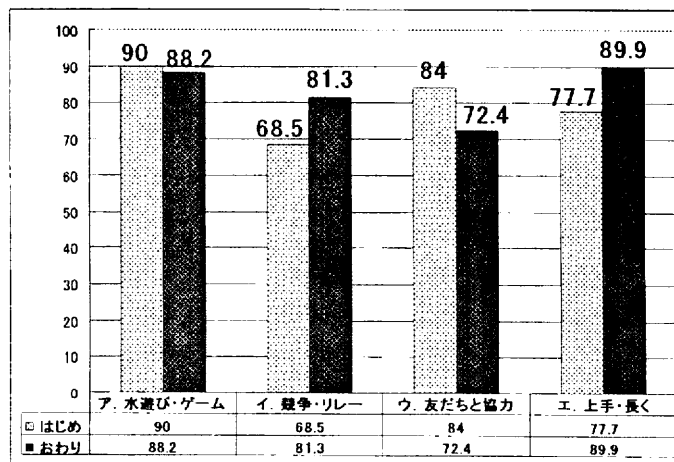
アンケートの結果は、表②とグラフ①～③の通りである。



グラフ① 水泳の楽しさについての評価(男子の平均)



グラフ② 水泳の楽しさについての評価(女子の平均)



グラフ③ 水泳の楽しさについての評価(学級の平均)

- ・表②，グラフ①～③をもとに，仮説2の結果について考察する。「協力する楽しさを味わう」ことが作業仮説2のねらいであるので，特に，「ウ．友だちと協力して練習する」に着目する。
- ・表②から，ウの評価が上昇したのは8名，変わらないのは10名，下降したのは16名である。また，グラフ③を見ると，ウの評価は，10点以上も下がっている。残念ながら，多くの子どもが協力する楽しさを味わえなかったということである。グラフ①を見ると，この傾向は特に男子に強いことがわかる。
- ・以下，ウの評価が大きく下がったり，非常に低い子を抽出し，その理由を考えてみる。

男13番→10点，男14番→0点，男17番→50点 この3人はかなり上手に泳げるので，あまり協力して練習する必要性を感じていなかったし，望んでもいなかったようである。別のグループに行って教えることを勧めても，進んではくことはなかった。しかし，グループ内でタイムを計ったり，リレーをするときなどは協力し楽しんでた。その結果として，イの評価は3人とも高くなっている。

男9番→30点，男11番→50点，男21番→10点 この3人については，理由はよくわからない。21番は，どのように協力したか書かせたところ，「自分で本などを見てやったりして泳げた」と書いている。協力についてあまり必要性や価値を感じていないのかもしれない。

男18番→60点 この子の技能はほとんど伸ばしてあげられなかった。そのため，協力についても否定的にとらえてしまっている。

女1番→20点 技能がかなり伸び，水泳の楽しさを味わえた子である。しかし，協力についての評価は低かった。「協力はちょっと苦手です」と書いていた。

女2番→15点 はじめは水に顔をつけられなかった子で，力を伸ばした結果，「水泳が好きになった」と書いている子である。はじめは教師が多くつき，次に同じレベルの子と一緒に練習したり，上手な子について練習したりして，技能を伸ばした。しかし，観察していると，協力するよりも自分のペースで進める方が本人にとってはやりやすいようであった。

効果があったことについて

- ・グラフ②を見ると，女子は協力についての評価があがっている。学習の様子を観察していても，よく協力しながら活動し，その結果として，技能が向上した。そのため，評価があがったのだろう。
- ・男子20番は，次のように書いている。協力する楽しさを味わったと言えるだろう。
「～くんにクロールの泳ぎ方を教えてもらって，足を水の中でバタバタしているから水面で足をバタバタさせたらいいよと教えてもらって，5mだったのが25m泳げるようになった。もっと泳げるように教えてもらって，手をてきとうに回してちゃんとタッチしていないから，クロール練習表のいきつぎのところをやってもう1回やったら，もっと泳げるはずよ，と言われて泳いでみたら，25～35mになってよかったです。」
- ・以上のことから，作業仮説2の方法により，全体としてはあまりよい結果を得ることはできなかったが，一定の効果もあったと言える。

Ⅸ 研究の成果と課題

1 成果

(1) 水泳が好きになってほしい、水泳を楽しんでほしいという願いを持って研究・実践に取り組んできた。結果、右のようになった。水泳は好きだという子が増えたのが最も大きな成果である。

(2) 多くの子が泳げる楽しさ、泳ぎの力を伸ばす楽しさを味わうことができた。

はじめ	おわり
大好き(18名)	→ (27名)
好き(13名)	→ (7名)
嫌い(2名)	→ (0名)
大嫌い(1名)	→ (0名)

2 課題

(1) 2人の子は、技能を十分に伸ばしてあげられなかった。練習表をもとに練習したり、友だちと協力して練習するようにさせたが、学習がうまくいかなかった。この2人にとっては、もっと教師の個別指導が必要であった。

(2) 協力する楽しさを味わえない子が多かった。これは、指導の手だての不十分さによるものと思われる。たとえば、学習(反省)カードがあいまいであったこと。協力についての細かい項目を作り、子ども自身が活動を評価し、たりないところを意識し伸ばしていけるようなカードにする必要があった。そうすれば、子どもたちは、もっと協力することについて積極的になっていたかもしれない。

おわりに

水泳が嫌いな子に好きになってもらいたい。好きな子にはもっと好きになってほしい。そして、水泳を楽しむようになってほしい。こういう願いを持って研究・実践に取り組んできました。

特に、水泳の楽しさを強調してきましたが、楽しさとは、水が気持ちよいか、水遊びが楽しいということではなく、泳げるようになったぞ、自分の記録を伸ばせたぞ、という克服感・達成感であるところから来ました。また、子どもたちが、自分のめあてを友だちと教え合ったり学び合ったりしながら達成していく。そのような協力する楽しさを味わわせたいと考えました。

結果として、多くの子が泳力を伸ばし、水泳が好きになったと言っています。しかし、協力する楽しさについては、あまりよい結果を得られませんでした。現時点で、協力する楽しさを味わうという課題は、子どもたちの実態や願いに合うものではなかったのかもしれません。

それでも、「協力は苦手です」と書いたり、協力の楽しさの評価を0点とする子がいる実態を見ると、体育の学習で協力する楽しさを味わう体験をすることは、必要なことであると思います。今後の課題としていきたいと思っています。

最後になりますが、研究期間中、温かく見守りながらご指導いただいた大城所長、當間係長、山里指導主事、研究所所員のみなさまに心から感謝申し上げます。そして、研究の内容について専門的にご指導くださった浦添市教育委員会の仲西先生に心から感謝申し上げます。さらに、研修の機会を与え、支援していただきました浦添市教育委員会、当山小学校の山内校長先生、諸先生方に心から感謝申し上げます。

引用・参考文献

- 1) 独立行政法人教員研修センター 『平成 13 年度学校体育指導者中央講習会指導要項』 p. 46 から一部引用した。
- 2) 第 44 回全国体育学習研究協議会沖縄大会沖縄県実行委員会『つみかさね』2000 年
- 3) 渡邊彰「基礎・基本の確実な習得をめざす体育科の学習指導の工夫」『初等教育資料』No. 752 東洋館出版 2002 年 3 月号
- 4) 鈴木智光「手・足・呼吸の調和のとれた平泳ぎ」『楽しい体育の授業』No. 139 明治図書 2001 年 6 月号から引用した。
- 5) 堀井郁子「体の力をぬいて、け伸びに挑戦」『楽しい体育の授業』No. 125 明治図書 2000 年 6 月号から引用した。
- 6) 国立教育政策研究所教育課程研究センター『評価規準の作成，評価方法の工夫改善のための参考資料(小学校)』p. 205 から引用した。評価の判断の例は学校の実態に合わせて作成した。
- 7) 練習表は，以下の文献を参考に，部分的に引用して作成した。
三好康夫「クロールのステップ級別手だて」『楽しい体育の授業』No. 139 明治図書 2001 年 6 月号
向山洋一「教育実践原理原則研究会『「局面限定」の原理原則を活用する』明治図書 1996 年
三宅孝明「系統的指導ができる!50m 完泳カード」『楽しい体育の授業』No. 139 明治図書 2001 年
- 8) 池田延行,細江文利,村田芳子『教育技術 MOOK 体育科の授業No.1』小学館 2000 年 p. 124

その他の参考文献

- 文部省『小学校学習指導要領解説体育編』1999 年
細江文利『子どもの心を開くこれからの体育授業』大修館書店 1999 年
林利八 編『小学校体育指導全集第 6 巻水泳』日本教育図書センター 1992 年