

分類	項目	回答
研究	○今までとの違い	・今年度の研究主題である「自ら学び続ける力」を育むために、子供自身が学びを計画し、課題解決を図ることができるようにした。学習活動、学習方法、学習集団を子供が自己選択することができるようにした。
		・子供自身が遊びに繰り返し取り組む中で、自らの活動を振り返り、新たな課題を設定することができるように、子供の課題解決の時間を多く設定した。
学習活動	○みんなでゲーム	・ゲームを通して浮く、進む、呼吸する感覚や動きを養うことができるようにしている。ねらいのある活動を行い、個別の声掛けや浮く教具など活用するのも有効だと考える。取り組む中で大切なことは、子供ができたと感じることができることだと考える。
		・エンジョイタイムでは、用具等を活用して水遊びをやる。1年生は、水遊びにたくさん触れる、経験することを重視している。2年でピックアップしなくても、1年次に経験したもので選ぶことも2か年で考えるとできるようになる。
	○エンジョイタイム	・1年生では、全ての遊びを経験することができるようにする。全員が同じ用具を使用したり、ローテーションで交代したりして経験する中で、「こんなことができた。」「あんなことをしてみたい」と思えるようにする。
		・2年生では、今まで取り組んだ遊びをもとに、自分の課題を設定しより多様で複雑な動きに挑戦できるようにする。
協働的な学び	○子供同士の関わり	・今回は4つの場を提案するが、学校の児童数や施設の大きさ、指導体制や用具等の実態に応じて活動を絞ることも有効である。自己選択の場を設定し、自らの学びを展開していくことが大切だと考える。
		・子供は、友達の運動の様子をよく見ている。自分が楽しそうだと感じて、真似をする。自分から話しかけて遊びが発展したり、同じような遊びをしている子供に話しかけたりするようになる。
知識及び技能	○顔付け	・また、遊んでいる中でどんなルールで遊ぶか話し合う。例えば、水中トンネル遊びの際に、高さを自分の実態に合わせて決めるなど工夫していく。
		・今回設定している学習活動は、水に入ることができればどの子供も楽しむ活動を設定している。水に顔を付けることが苦手な児童には、顔を付けてみたいと思うことができるように自信を深めていくことが有効である。足のつく場や陸上から取り組み、その子の安心感をいかに確保するかも考えていくことが有効である。
思考力、判断力、表現力等	○めあてのもたせ方	・低学年は「できないことをできるようにになりたい」より「友達のようにできるようにになりたい」という気持ちのほうがよく出てくる。たくさんの友達の様子を見て、なりたい自分を思い描くことが大事だと考える。
	○振り返り	・振り返りは「やったこと」「できたこと・わかったことと方法」「次にやりたいこと」の視点で行う。 ・学習カードの記入は、授業後に行う。発達の段階で記述が難しい場合は、○を付けたリタブレットの音声文字起こしを活用するのも有効である。
学びに向かう力、人間性等	○動機づけ	・モデルを提示したり、オリエンテーションで動画を見たりする。
評価	○評価の方法	・一単位時間の評価の重点を予め設定する。複数の教員で場などで分担し、積極的に評価する。また、学習カードから変化を見取することもしている。
	○工夫の視点	・エンジョイタイムでの工夫の視点は、「人数」や「道具の数」「姿勢」などである。
指導体制	○場の設定	・今回は、遊びのねらいに基づき4つの場を設定した。それぞれの場では「進む」「浮く」「呼吸」「もぐる」動きや感覚を育むことができる。
		・安全管理が第一である。指導者の人数や子供の実態により、場を調節することもある。大事なことは、子供たちが選択できる活動を保障することである。
	○全体への指示	・水泳運動系の指導は、その環境から全体への指示は難しい。全体指導の時間を短くし、グループ活動の時間を増やすと効果的である。