

1 単元名 **ビュンビュンパーティーで遊ぼう ～ 用具を操作する運動遊び ～**

2 本単元の価値

本単元の目標は、次の通りである。

ボールを投げる動きや転がす動きを取り入れた遊び場づくりを通して、動きに着目した運動の行い方に気付き、体を動かすことの心地よさを味わうことができる。

本単元では、体づくり運動の多様な動きをつくる運動遊びの(ウ)用具を操作する運動遊びを取り上げる。その中でも、中学年のゲームや高学年のボール運動へのつながりを考えて、「投げる動き」に焦点を当て、ボールを投げる動きや転がす動きを中心に行う。

子どもに工夫の観点(次頁表1)を示し、投げる動きの【方向】を変えて「上手投げと下手投げ」を行わせる。そして、【持ち方】を変えて「片手投げと両手投げ」を経験させる。さらに、【強さ】を変えて「フワッと投げとビュンビュン投げ」を行い、この6つの組み合わせにより多様な投げ方や転がし方を身に付けさせる。

より確実に動きを身に付けさせるためには、繰り返し運動させる必要がある。そこで、まずは教師が見本となる遊び場を提示し、そこで運動させる。さらに、子どもに遊び場を工夫させることで、繰り返し運動に取り組みせていくのである。しかし、子どもに運動の行い方を工夫させると、すぐに「別の大きさのボールを使おう」「遊び場に別の用具を使って難しくしよう」などと考え、用具を変えて場を工夫することばかりに着目しがちである。そうではなく、まずは「この遊び場なら、この投げ方がよいのではないか」と動きの工夫に目を向けさせた後に場(用具やルール)の工夫へと思考させていくことが、運動の行い方を工夫するときには必要である。

そうすることで、子どもに、動きに着目して運動の行い方を考えさせ、それが体を動かす心地よさにつながると実感させる。このように、動きに着目して運動の行い方を工夫し、体を動かす心地よさを味わう経験を重ねた子どもは、自ら動きに着目し、工夫しながら運動の課題を解決できるようになる。そして、自分で運動の課題を解決しようという態度が養われ、生涯にわたって運動に親しむことにつながっていくのである。

3 本単元で目指す姿とその姿にするための創造的思考力

本単元では、用具を操作する運動遊びを取り入れた遊び場づくりの活動を通して、**動きに着目した運動の行い方に気付き、体を動かす心地よさを味わう子ども**を目指す。ここで言う「動き」とは、「投げる動きや転がす動き等」のことである。また、「体を動かす心地よさを味わう」とは、「この場なら、どの投げ方が合うのかな」と試行錯誤し、「この投げ方がぴったり合う」と実感することで味わうことができると考える。

目指す子どもにするためには、動きの変え方に気付き、運動の行い方を工夫させる場面と実際に運動して体を動かす心地よさを味わわせる場面とが必要である。前者をもち出しの場面、後者を結び付けの場面と設定し、以下のように働き掛けることで目指す子どもの姿に迫る。

まずは、距離や高さ、広がりなどの工夫の観点を変えた遊び場で運動させる。それにより、子どもに「この場なら、この投げ方が合う」と、動きを比較させることで、動きに着目させる。その後、教師が提示した遊び場をつくり替えさせるからこそ、子どもは動きに着目して運動の行い方を工夫できるようになる。

もち出しの場面では、子どもに教師が提示した遊び場の1つをつくり替えさせて、運動させる。その際、教師が準備した用具の中から自分たちが使用する用具を選ばせる。用具を限定するのは、用具よりも動きに着目させるためである。子どもは、**工夫の観点を変えたときに感じた動きの面白さの経験(既習の運動経験)**をもち出し、「**もっと面白い動きのできる遊び場をつくるためには、工夫の観点を変えればよい**」と類推し、遊び場づくりの見通しをもつ。既習の運動経験で、工夫の観点を変えて動く面白いと気付いているからこそ、動きに着目して遊び場づくりを工夫することができるのである。

結び付けの場面では、動きに着目して運動の行い方を工夫すると、自分たちの遊び場がさらに面白くなったと実感させるために、改善した自分たちの遊び場で運動させる。さらに、「どうしてそういう遊び場にしたのか」と理由を問う。子どもは、**類推する思考の方法**を使って、**最後につくった自分の遊び場の動きの面白さと動きに着目した運動の行い方**とを結び付け、「**もっと面白い動きのできる遊び場にするためには、動きに着目して運動の行い方を考えるとよい**」と実感し、体を動かす心地よさを味わうのである。

このように、本単元では、工夫の観点を基に動きを比較させる運動経験を意図的にを行い、その運動経験を類推させて思考させることにより、目指す姿に迫る学習を構想する。

4 指導の構想

最初に「ビュンビュンパーティーで遊ぼう～モンスター退治に出発だ～」と単元を通したテーマを設定する。「動きを確認しながら運動する時間」として、モンスター退治に必要な投げ方（上手投げと下手投げ【方向】、片手投げと両手投げ【持ち方】、フワッと投げとビュンビュン投げ【強さ】）を体験させる。様々な投げ方を身に付けた子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け1（1日目）

工夫の観点を変えた動きを経験させ、感じ方の違いを問う。

動きに着目させて運動を行わせるために、表1のような動きの工夫の観点を示し、表2のような遊び場（ビュンビュンパーティーA）を提示して運動させる。加えて、工夫の観点を変えた動き（ビュンビュンパーティーB）を行わせ、どの投げ方がその場に合っていたかを問う。子どもに「この遊び場なら、この投げ方が合う」と、場に合った投げ方を考えさせることで、動きに目を向けさせる。子どもは、工夫の観点が違うため、「この遊び場は、どんな投げ方が合うのかな」と試行錯誤する。投げ方をあれこれと迷うからこそ、動きの面白さを味わうのである。

工夫の観点を変えると投げ方が変わって面白いと気付いた子どもは、「もっと面白い（投げ方を試行錯誤できるような）遊び場で運動したい」と考え始める。

表1 工夫の観点

- ・上下、左右、前後【方向】・片手、両手【持ち方】・強く、弱く【強さ】
- ・遠く、近く【距離】・広く、狭く【広がり】・高く、低く【高さ】・重い、軽い【重さ】
- ・立つ、しゃがむ、寝ころぶ【姿勢】・一人で、ペアで、グループで【相手】

表2 ビュンビュンパーティー

ビュンビュンパーティーA	ビュンビュンパーティーB
①モンスターを落とせ！ダンボール落としA （ダンボール箱にボールをぶつけて落とす）	①ダンボール落としB （ダンボール箱を重くする【重さ】）
②モンスターの頭をねええ！ボックスシュートA （上が開いたダンボールにボールを投げ入れる）	②ボックスシュートB （ダンボール箱の位置を高くする【高さ】）
③モンスターを追い払え！ダンボールボーリングA （ボールをぶつけてダンボール箱を動かす）	③ダンボールボーリングB （投げる位置を遠くする【距離】）
④鍵穴に入れろ！隙間通しA （隙間にボールを通す）	④隙間通しB （隙間を狭くする【広がり】）

そこで、「もっと面白い動きのできるスーパービュンビュンパーティーをみんなで作ろう」と学習課題を設定する。この時、子どもは、工夫の観点を変えたときの投げ方の面白さに着目して、「ぜひやりたい。次は、こんな遊び場にしたい」と次時への意欲を高め、どういった投げ方のできる遊び場をつくらうかという問いをもつ。

働き掛け2（2日目）

ビュンビュンパーティーを工夫の観点や用具を限定して、スーパービュンビュンパーティーにつくり替えさせて、運動させる。

遊び場づくりの意欲を高めた子どもに、教師が提示したビュンビュンパーティーの1つをつくり替えさせる。その際、使用したい用具は、教師が用意したものの中から選ばせる。さらに、子どもが選ぶ工夫の観点を教師が意図するものから選ばせるようにする。用具や工夫の観点を限定するのは、用具よりも動きに着目させるためである。

子どもは類推する思考の方法を使い、ビュンビュンパーティーでの工夫の観点を変えたときに感じた動き（投げ方）の面白さの経験をもち出し、「もっと面白い動きのできるスーパービュンビュンパーティーの遊び場をつくるためには、動きの工夫の観点を変えれば面白い動きのできる遊び場がつかれるのではないか」と考え、問いについての見通しをもつ。

その後、個々が考えた工夫を試し、グループで1つの遊び場をつくらせる。子どもは、動きに着目しながら、自分の工夫に友達の工夫も付け加えて遊び場をつくる。

働き掛け3（2日目）

スーパービュンビュンパーティーのお店屋さんごっこを行わせた後、相互評価させる。

グループごとにつくった遊び場を自分たちのお店として、スーパービュンビュンパーティーを開催し、グループ内でお店屋さんとお客さんに分かれさせて、お店屋さんごっこを行わせる。その際、他グループの遊び場を体験した後に、そのときの気づきを「お客様の声」として、感想カードに記述させ、相互評価させる。子どもは、自分たちの遊び場と他グループの遊び場で経験した動きの面白さを比較したり、相互評価を参考にしたりして動きに着目しながらさらに面白くなるための運動の行い方を考える。グループで意見を交流させ、自分たちの遊び場をどうするか話し合わせる。そして、次のように働き掛ける。

働き掛け 4

自分たちのお店を改善し、運動させた後、その理由を問う。

動きに着目して運動の行い方を工夫すると、自分たちの遊び場がさらに面白くなったと実感させるために、改善した自分の遊び場で運動させる。そして、「どうしてそういう遊び場にしたのか」と理由を問う。子どもは**類推する思考の方法**を使って、「前に工夫の観点を変えたら面白い動きのできる遊び場ができたから、今回も工夫の観点を変えると面白い動きのできる遊び場がつくれるはずだ」と**動きに着目した運動の行い方**を考える。そして、実際に運動することにより、「やっぱりそうだ」と**最後につくった遊び場の動きの面白さ**とを結び付け、「**もっと面白い動きのできる遊び場にするためには、動きに着目して運動の行い方を考えるとよい**」と実感し、体を動かす心地よさを味わう。

5 指導計画 全5時間 (15Q)

【第1次：動きを確認しながら運動する時間 (2時間)】

- ボールをつかむ、持つ、回す、投げる、捕るなどの動きを、以下の動きの工夫の観点で動きを変えて運動する。

※場の工夫

- ・ 遠く、近く【距離】・ 広く、狭く【広がり】・ 高く、低く【高さ】・ 重い、軽い【重さ】
- ・ 立つ、しゃがむ、寝ころぶ【姿勢】・ 一人で、ペアで、グループで【相手】

- ボールを投げる動き、転がす動きを、以下の動きの工夫の観点で動きを変えて運動する。

※動きの工夫

- ・ 上手投げ㊸と下手投げ㊹【方向】
- ・ 片手投げ㊸と両手投げ㊹【持ち方】
- ・ フワッと投げ㊺とビュンビュン投げ㊻【強さ】

【第2次：動きを工夫しながら運動する時間 (3時間)】

- 教師が提示した複数の遊び場 (ビュンビュンパーティー) で運動し、投げ方の違いを比較する。
- グループに分かれ、ビュンビュンパーティーの遊び場をスーパービュンビュンパーティーの遊び場につくり替える (自分たちのお店をつくる)。
- お店屋さんごっこを行い、他グループの遊び場で運動し、お客様の声を記入する。
- 実際に運動した経験やお客様の声を基にして、自分たちのお店を改善し、運動する。
- つくり替えたお店で、再度お店屋さんごっこをする。

6 本時の構想<第2日目> 4/5時間 (45分授業)

(1) ねらい

- ・ 工夫の観点を変えたときに感じた動きの面白さの経験を想起して、もっと面白い動きのできるように遊び場をつくり変えることができる。
- ・ 自分たちの遊び場と他グループの遊び場を比較し、工夫の観点を変えたときの動きの面白さに気付くことができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆思考の方法	教師の働き掛け
<p>1 前時を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ぼくは、「モンスターを落とせ！ダンボール落とし」の投げる位置を遠くします。その方がビュンとスピードボールが投げられて面白そうだからです。 ・ 私は、「モンスターの頭をねらえ！ボックスシュート」の穴を狭くします。その方がもっと正確に投げようとして、いろいろな投げ方を試せるからです。 ・ ぼくは、モンスターを追い払え！ダンボールボーリング」のダンボールの重さを重くします。その方がもっとビュンと力が入って面白かったからです。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 指示「昨日は、2つのビュンビュンパーティーの遊び場を試して、スーパービュンビュンパーティーの遊び場を考えてみました。どの工夫のアイテムを使ったのか発表しましょう」 ○ 指示「その工夫のアイテムを使うと、何がよいのかな」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>* 子どもが工夫すると予想する工夫の観点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 遠く、近く【距離】 ・ 広く、狭く【広がり】 ・ 高く、低く【高さ】 ・ 重い、軽い【重さ】 ・ 立つ、しゃがむ、寝ころぶ【姿勢】 ・ 一人で、ペアで、グループで【相手】 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 指示「ただし、今回は、『距離を変える』をなしにして、他の工夫のアイテムで考えましょう」 <p>※距離を変えると片手上手投げに限定される。いろいろな投げ方を経験させたいので、投げる位置は変えないこととする。</p>

<p>2 自分の考えた遊び場の設計図をグループ内で発表し合いながら、個人が考えた遊び場をつくり、試しの運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Aさんの工夫は、僕のと違って、高さを変えたんだな。そうすると、もっと上にフワッと投げる動きができるから面白いな。 ・ Bさんの工夫は、僕の工夫に似ている。重さを変えると力が入るから、やっぱり面白い。 	<p>○指示「みんなが考えた工夫を試しながら、グループで1つの遊び場をつくりましょう」 ※5人1グループで遊び場を考えさせる。 【働き掛け2】</p>
<p>3 グループ内でお店屋さんとお客さんに分かれ、お店屋さんごっこをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ Cグループは、ビュンビュンパーティーのときと比べて、工夫のアイテムの○○を変えたんだな。その方が□□のように動けて、面白くなったぞ。 ・ Dグループは、△△を○○のように変えると、もっと面白いと思います。 ・ Eのお店では、片手上手投げが合うけど、Fのお店は、両手下投げの方が合うな。やっぱり正確に投げるときは、両手下投げがいいみたいだ。 ・ 今度は、僕たちがお店屋さんの番だ。たくさんお客さんが来てくれるといいな。 	<p>○指示「満足のいく遊び場ができたようですね。また、他のグループの遊び場で運動してみたいようですね」</p> <p>○指示「それでは、お店屋さんごっこをして、他のグループのお店でモンスターを退治しよう」【働き掛け3】</p> <p>○発問「他のお店は、どの工夫のアイテムを使ったのかな。そのアイテムを使うと、どんな感じがしますか。気付いたことやアドバイスなどを感想カードに書きましょう」</p> <p>○発問「この遊び場だと、あなはどの投げ方がうまくいきますか。どうしてその投げ方がよいのでしょうか」</p> <p>○指示「次は、お店屋さんごっこの後半を行います。お店屋さんとお客さんを交代しましょう」</p> <p>※お客さんの少ないお店には、教師がお客さんになって、他のお客さんを引き込む。 ※お店屋さんの運動量確保のため、お店屋さんは自分のお店をお客さんと一緒に運動するように指示する。</p>
<p>4 後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 動きの工夫の観点を変えるとやっぱり面白い動きができるぞ。今日の体育は、とても楽しかった。 	<p>○指示「時間です。後片付けをしましょう。自分たちのお店の道具をこちらに持ってきましょう」</p>

(3) 評価

- 工夫の観点を変えたときに感じた動きの面白さの経験を想起して、もっと面白い動きのできるように遊び場をつくり変えることができたかを、学習カードの記述や実際の遊び場の様子から評価する。
- 自分たちの遊び場と他グループの遊び場を比較し、工夫の観点を変えたときの動きの面白さに気付くことができたかを、感想カードの記述から評価する。