

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、どういう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（1日目）

ビュンビュンパーティーを用具を限定して、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。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**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換えれば面白い動きのできる遊び場が作れるのではないか」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、そのときの気付きを「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㊺と両手投げ㊻【持ち方】
- ・ フワッと投げ㊼とビュンビュン投げ㊽【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1日目> 3/5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換えればよい」と考え、遊び場をつくることができる。

(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 教師が提示した工夫の観点を変えた遊び場で運動し、様々な投げ方を比較することで、工夫の観点を変えると投げ方が変わって面白いと気付く。</p> <p>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 ※力強く投げる。㊸, ㊹, ㊺</p> <p>② モンスターの頭をねらえ！ボックスシュートA ボックスにボールを投げ入れる ※正確に投げる。㊼, ㊽, ㊾</p> <p>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 ※力強く転がす。㊸, ㊹, ㊺</p> <p>④ 鍵穴に入れろ！隙間通しA 隙間にボールを通す ※正確に転がす。㊼, ㊽, ㊾ ※○は、子どもが試すと予想される投げ方。</p> <p>・ 全てのアトラクションをクリアするようがんばるぞ。</p>	<p>○ 指示「探検家の諸君。今日は、モンスター退治に出発だ。いろいろなモンスターを倒し、秘宝を手に入れよう」</p> <p>① ブロック落としB ブロックの固まりを重くする【重さ】 ※もっと力強く投げる。㊸, ㊹, ㊺</p> <p>② ボックスシュートB ボックスの位置を高くする【高さ】 ※もっと正確に投げる。㊼, ㊽, ㊾</p> <p>③ ダンボールボーリングB 投げる位置を遠くする【距離】 ※もっと力強く転がす。㊸, ㊹, ㊺</p> <p>④ 隙間通しB 隙間を狭くする【広がり】 ※もっと正確に転がす。㊼, ㊽, ㊾ ※○は、子どもが試すと予想される投げ方。</p> <p>○ 指示「今日は、同じビュンビュンパーティー (遊び場A) でも、工夫のアイテムを使って、別のビュンビュンパーティー (遊び場B) もあるぞ。秘宝</p>

・私は、隙間通しは両手下手投げがいいな。でも、ブロック落としは両手下手投げよりも片手下手投げの方がいいみたいだ。

・ぜひやりたい。次は、〇〇な遊び場にしたい。

・こうすると面白くなると思うよ。

を見つけるには、全てのアトラクションをクリアしなければならない。モンスター退治に必要な投げ方をうまく使ってクリアしてほしい」

○発問「そのアトラクションでは、どの投げ方が合いましたか。カードに○をかきましょう」

【働き掛け1】

○指示「遊び場をつくり替えたいのですね。では、もっと投げ方を迷わせるスーパービュンビュンパーティーを、グループごとにつくりましょう。」

2 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）。

- ①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かったからです。
- ②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。その方が難しいからです。
- ③ぼくは、モンスターを追い払え！ダンボール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。
- ④ぼくは、「鍵穴に入れろ！隙間通し」で投げる姿勢を変えようと思います。訳は、投げる姿勢を変えたとき、動きが変わって面白かったからです。

○指示「ビュンビュンパーティーの一つの遊び場をスーパービュンビュンパーティーにつくり替えましょう。まずは設計図をかきましょう」

【働き掛け2】

○指示「ただし、使ってもよい用具は、ここにあるものだけです」
※用具を限定する。

○発問「どうしてそのような遊び場を考えたのですか。理由も書きましょう」

*子どもが工夫すると予想する工夫の観点

- ・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】

☆ のように、工夫の観点を変えたときの動きの面白さに対する気付きがあれば類推する思考の方法を使って、既習の運動経験をもち出していると判断する。

3 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。

- ・僕は、〇〇のように観点を覚えて、□□のような動きのできる遊び場を考えました。
- ・Aさんの工夫は、僕のと違って、〇〇を変えたんだな。そうすると、□□の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。〇〇を変えるとやっぱり面白い。
- ・Cさんのように、〇〇を変えると、動きが□□のように変わるから面白いな。この工夫を遊び場に取り入れるとよさそうだ。

○指示「みんなが考えた遊び場を発表し合いながら実際に遊び場をつくって試してみましょ。そして、グループで1つの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てみましょう」

○発問「どうしてそのような遊び場を考えたのですか」

○発問「運動してみて、どんな感じがしたかな」

○発問「気に入った工夫は、どれですか。また、その理由は何ですか」

4 後片付けをする。

- ・面白い動きができて、楽しかった。
- ・また明日もがんばるぞ。

○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」

○指示「明日は、自分たちの考えた遊び場でお店を出し、お店屋さんごっこをしましょう」

(3) 評価

- 類推する思考の方法を使って、既習の運動経験をもち出し、遊び場をつくることができたかを、学習カードに記述した設計図と文章（工夫の観点を変えたときの動きの面白さに対する気付き）から評価する。