

運動遊びを楽しむ子供を育てる低学年体育科学習指導

－ 思考を促す発問を通して －

長期派遣研修員 嘉麻市立嘉穂小学校 教諭 小田 珠樹

1 主題設定の理由

(1) 社会の要請と教育の動向から

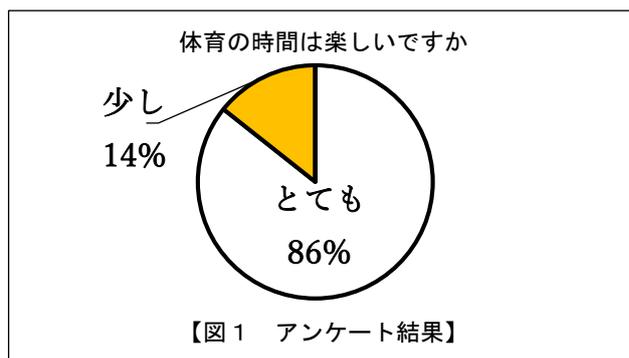
第3期「スポーツ基本計画」(令和4年3月)では、スポーツを「つくる／はぐくむ」、スポーツで「あつまり、ともに、つながる」、スポーツに「誰もがアクセスできる」の3つの新たな視点が必要だと指摘している。その中のスポーツを「つくる／はぐくむ」では、「スポーツに関心を持たない層や苦手な層にとって、その多くは、学校や地域のスポーツ環境の場等において、これまでと変わらないスポーツの種類や実施方法等では、魅力を感じられず興味がわかなくなったり、不満や非効率さを感じていたりするような場合があることが想定される」と指摘している。そこで、そのような課題を乗り越えるためには、「スポーツを楽しみ、喜びを感じながら取り組めるようにするため、既存の手法・態様のみで固執するのではなく、環境や状況に応じて柔軟に見直し、改善しながら取り組むことを促す趣旨のものとして、考えるべきである」と示された。このことから、多様な人々がスポーツを楽しむことができるように、運動(遊び)の行い方を工夫しながら取り組むことが求められていると捉える。そして、今後の施策目標では、「体育・保健体育の授業等を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力(いわゆる「フィジカルリテラシー」)の育成を図る」と示している。つまり、低学年体育科学習においては、子供たちが取り組む運動遊びを楽しむために、本時のめあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、本時の充実感を得たりすることができるような学習活動を仕組むことが重要だと考える。

また、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編では、体育科改訂の趣旨の改善の具体的事項では、「全ての児童が、楽しく、安心して運動ができるようにし、その結果では、体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る」と示している。さらに、低学年の「思考力、判断力、表現力等」に関する目標の「各種の運動遊びの行い方を工夫する」の説明では、「低学年の各種の運動遊びの楽しさに触れることができるようにするために、運動遊びをする場や練習の仕方などを自らの力に応じて工夫したり、選択したりすることを示したものである」と示している。つまり、教師が提示した運動遊びに繰り返し取り組んで楽しむだけでなく、子供が運動遊びを工夫することで、運動遊びの楽しさに触れることが大切だと考える。

これらのことから、低学年から全ての子供が運動遊びを楽しむことができるような体育科学習指導を行うことは意義深いと考える。

(2) 児童の実態から

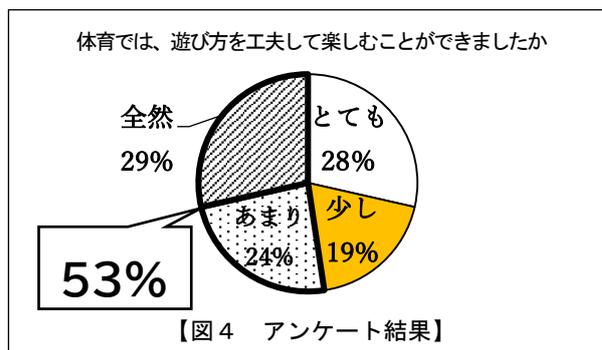
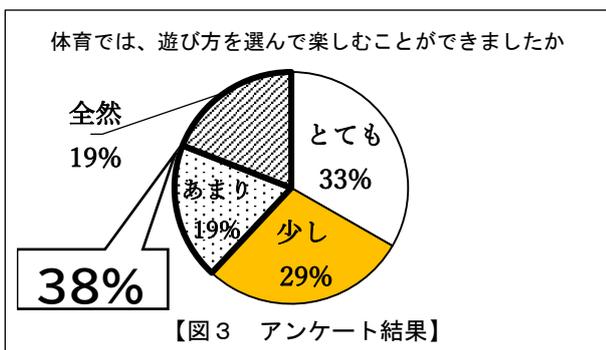
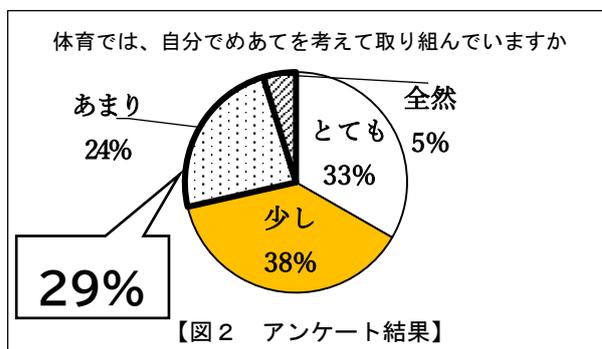
本校第2学年1組21名の子供にアンケート調査を行ったところ、「体育の時間は楽しいですか」の質問では、全ての子供が「とても楽しい」「少し楽しい」と答えている【図1】。その理由では、「鬼ごっこができるからです」「走ることができるからです」など、体を動かす理由が多くあった。一方、「体育では、自分でめあてを考えて取り組んでいますか」の質問では、29%の子供が「あまり思わない」「全然思わない」と答えている【図2】。「体育では、遊び方を選んで楽しむことができましたか」の質問では、38%の子供が「あまり思わない」「全然思わない」と答えている【図3】。「体育では、遊び方を工夫して楽しむことが



できましたか」の質問では、53%の子供が「あまり思わない」「全然思わない」と答えている【図4】。体育科学習の様子として、自分の言いたいことややりたいことを優先して、友達と関わりがうまくいかない子供がいる。

これらのことから、体育の時間は全ての子供が楽しいと感じているものの、本時のめあてをもち、遊び方を選んだり、遊び方を工夫したりしながら友達と仲良く運動遊びを楽しむことができていると考える。

そこで、低学年体育科学習において、全ての子供がめあてをもち、遊び方を選んだり工夫したりして友達と関わりながら運動遊びの楽しさに触れることは大変意義深いと考える。



2 主題・副主題について

(1) 主題の意味

ア 「運動遊び」について

「運動遊び」とは、ねらいとする動きに遊びの要素を取り入れ、子供が楽しみながら取り組むことができる活動のことである。

ロジェ・カイヨワ（1990）は、遊びの要素には、「眩暈」「模擬」「偶然」「競争」の4つの要素を挙げている。また、この要素を取り入れた活動を行うことで子供は、喜びや楽しみを味わったり、自発的な活動になったりすると述べている。

そこで、本研究では、各運動領域の特性を踏まえ、4つの要素を取り入れた活動を自己決定して取り組む中で、ねらいとする動きを楽しみながら身に付けていくようにする。

例えば、マットを使った運動遊びでは、「眩暈」の要素を取り入れて転がる運動遊びを行うことで、いろいろな方向に転がる動きを身に付けることにつながったり、「模擬」の要素を取り入れた動物のものまね歩きを行うことで楽しみながら取り組んだり、「偶然」の要素を取り入れた壁登りじゃんけんを行うことで運動が苦手な子も勝敗を楽しみながら取り組んだりすることができると思う。また、ボールゲームでは、「競争」の要素を取り入れた的当て競争を行い、友達と競いながらボールを操作する動きを身に付けることにつながると考える。

イ 「運動遊びを楽しむ」について

「運動遊びを楽しむ」とは、運動遊びを通して、「動く楽しさ」「遊び方を工夫する楽しさ」「友達と関わる楽しさ」の3つの快感情を味わうことである。

高田（1973）は、体育科学習で感じる楽しさでは、次の4点を挙げている【表1】。

【表1 高田の体育科学習の楽しさ】

動く楽しさ	自ら体を動かそうとして運動を続け、一定量の運動量に達したときの爽快感
伸びる楽しさ	自分が進歩しつつあり、授業毎に新しい自分、違った自分が出現する楽しさ
解かる楽しさ	子供が学習を通して体育に関する何か新しい知識を発見したときの喜びや、体育の見方考え方に新たな方向を見いだしたときの驚き
集う楽しさ	子供が仲間と親しく付き合い、生きる喜びを感じ取る楽しさ

低学年体育科学習では、教師が提示した遊び方を選んだり、遊び方を工夫したりして、友達と仲良く運動遊びに取り組む中で、動きを身に付けることが大切だと考える。このことを踏まえて、何度も運動遊びに取り組む「動く楽しさ」と自分の動きが進歩する「伸びる楽しさ」を「動く楽しさ」、体育の考え方に新たな方向を見いだす「解かる楽しさ」を「遊び方を工夫する楽しさ」、子供が仲間と親しく付き合う「集う楽しさ」を「友達と関わる楽しさ」と捉える。本研究における楽しさと高田の述べる楽しさを以下のように整理する【表2】。

【表2 高田の楽しさと本研究の楽しさ】

体育科学習の楽しさ（高田）	体育科学習の楽しさ（本研究）
動く楽しさ	動く楽しさ
伸びる楽しさ	
解かる楽しさ	遊び方を工夫する楽しさ
集う楽しさ	友達と関わる楽しさ

そこで、本研究で目指す運動遊びを楽しむ子供の姿を次のように考える【表3】。

【表3 運動遊びを楽しむ子供】

動く楽しさ	めあてをもって運動遊びに何度も取り組む子供
遊び方を工夫する楽しさ	教師や友達が提案した遊び方を選んだり、遊び方を工夫したりする子供
友達と関わる楽しさ	友達と仲良く運動遊びに取り組む子供

(2) 副主題の意味

ア 「思考」について

「思考」とは、子供が学習に取り組む中で、自分のめあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、学習を振り返ったりするために考えることである。

金子（2013）は、「最終的に運動ができるかできないかということだけではなく、どのようにすれば、運動ができるようになるか、楽しいものになるか、自ら考えてその方法を生み出す力が重要である」と述べている。

このことから、本研究では低学年体育科学習において、運動遊びを楽しみながらいろいろな動きを身に付けるために、子供が考え、めあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、学習を振り返ったりすることが重要と考える。

イ 「思考を促す発問」について

「思考を促す発問」とは、自分のめあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、学習を振り返ったりする時に教師がねらいとする考えを引き出したり、広げたりするために子供に意図的に問いかける言葉である。

菅原（2022）は、体育科学習の発問について、「各領域で学ばせたい内容や動きなどを、子供が、『できる』『分かる』ようになるために、『教師の意図により考えを焦点化したり、引き出したりする5つの発問』がある」と述べている【表4】。

【表4 菅原の5つの発問】

課題をもたせる発問	自分がこれから解決すべきことに気付かせる発問
理由や根拠を引き出す発問	子供が考えていることや運動して感じたことなどを問う発問
方法の意図への発問	方法を選択した意図を問う発問
よさ・価値に気付かせる発問	運動をするよさや価値を考えさせる発問
自己の成長を感じさせる発問	運動への意欲や自己の成長を養っていく発問

また、菅原は、教師が意図的に引き出したり、焦点化したりする5つの発問と「本当に」「他には」のゆさぶり、「なぜ」「どうして」「どんな」の問い返しを組み合わせることにより、子供の思考を促すことができると説明している。

このことを参考に、本研究では、菅原の5つの発問を、本時のめあてをつかむための「めあてをつかむ発問」、教師や友達が提案した遊び方を選択したり、遊び方を工夫したりするための「遊び方を考える発問」、遊び方を工夫して楽しかったことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを実感するための「充実感を得る発問」の3つの発問として捉える【表5】。

【表5 菅原の発問と本研究の発問】

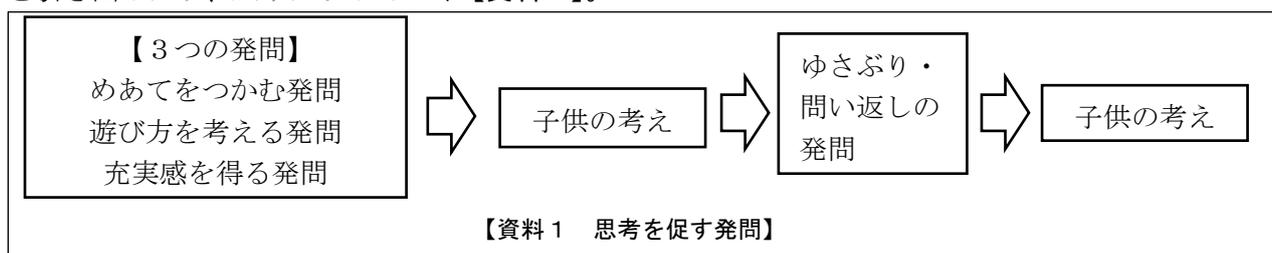
5つの発問（菅原）	3つの発問（本研究）
課題をもたせる発問	めあてをつかむ発問
理由や根拠を引き出す発問	遊び方を考える発問
方法の意図への発問	
よさ・価値に気付かせる発問	充実感を得る発問
自己の成長を感じさせる発問	

また、菅原の「ゆさぶり・問い返し」を教師が子供に意図的に問いかける言葉として捉え、「ゆさぶり・問い返しの発問」とし、ねらいを以下に示す【表6】。

【表6 ゆさぶり・問い返しの発問】

発問	種類	ねらい
ゆさぶりの発問	「本当に」「他には」「もっと」	1つの思考から複数の思考へ広げる。
問い返しの発問	「何が」「どうして」「どんな」	思考した理由を引き出す。

そして、3つの発問と「ゆさぶり・問い返しの発問」を思考を促す発問と捉え、「3つの発問」→「子供の考え」→「ゆさぶり・問い返しの発問」→「子供の考え」の手順で発問を行い、子供の考えを引き出したり、広げたりしていく【資料1】。



以下に思考を促す発問のねらいを示す【表7】。

【表7 思考を促す発問のねらい】

思考を促す発問		ねらい
めあてをつかむ発問	ゆさぶり・ 問い返しの 発問	運動遊びを楽しむために自分が取り組むことを考え、本時学習のめあてをつかむ。
遊び方を考える発問		自分がどんな遊び方をしたのかを考えたり、友達がどんな遊び方の工夫をしたのかを知ったりして、自分の遊び方の工夫に取り入れる。
充実感を得る発問		遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを実感する。

3 研究の目標

低学年体育科学習において、運動遊びを楽しむ子供を育てるために、思考を促す発問の有効性を究明する。

4 研究の仮説

低学年体育科学習において、思考を促す発問を行う上で、次の2点を工夫すれば、運動遊びを楽しむ子供を育てることができるであろう。

- 1 思考を促す発問を位置付けた学習過程
- 2 思考を促す発問を効果的にする具体的支援

5 研究の具体的構想

(1) 思考を促す発問を位置付けた学習過程

本研究では、単元を「気付く段階」「広げる段階」「振り返る段階」の3段階で構成し、ねらいに応じて3つの発問と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付ける【表8】。

【表8 思考を促す発問を位置付けた単元構成】

段階	気付く段階	広げる段階	振り返る段階
ねらい	運動遊びの楽しさに気付き、意欲を高める。	運動遊びの楽しさを広げる。	単元を通じた自己の変容を実感する。
思考を促す発問	めあてをつかむ発問 充実感を得る発問	めあてをつかむ発問 遊び方を考える発問 充実感を得る発問	めあてをつかむ発問 充実感を得る発問
ゆさぶり・問い返しの発問			

また、子供がめあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、充実感を得たりするために、1単位時間を「導入段階」「展開段階」「終末段階」の3段階で構成し、「導入段階」に「めあてをつかむ発問」、「展開段階」に「遊び方を考える発問」、「終末段階」に「充実感を得る発問」とそれぞれに「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付ける。以下に小学校第2学年「マットを使った運動遊び」広げる段階2時間目を例に示す【表9】。

【表9 思考を促す発問を位置付けた1単位時間】

段階	場面	思考を促す発問	思考を促す発問と児童の反応
導入	本時のめあてをつかむ	めあてをつかむ発問	T: わくわくランドをもっと楽しくするにはどうしたらいいですか C: 「人・もの・きまり」で工夫する/変える T: どんな工夫をして楽しみたいですか (問い返しの発問) C: コーンを使う/マットを増やす T: 他にも工夫はありますか (ゆさぶりの発問) C: 友達と競争することです
展開	主運動の途中	遊び方を考える発問	T: どんな遊び方の工夫をしましたか C: コーンを増やす/踏切板を使う/マットを増やす T: 何が楽しかったですか (問い返しの発問) C: マットを増やすと何度も転がるのができて楽しかったです T: もっと楽しかったことはありませんか (ゆさぶりの発問) C: 踏切板をマットの下に置くと、坂道ができて転がれました
終末	本時の振り返り	充実感を得る発問	T: どんな工夫をして楽しみましたか C: コーンを使う/マットを増やす/マットをずらす T: 工夫してできるようになった動きは何ですか (問い返しの発問) C: 何度も転がる/コーンに当たらないように転がる/班で協力する T: コーンを増やすと本当に楽しくなりましたか (ゆさぶりの発問) C: コーンを避けて転がるのができたのもっと楽しくなりました

(2) 思考を促す発問を効果的にする具体的支援

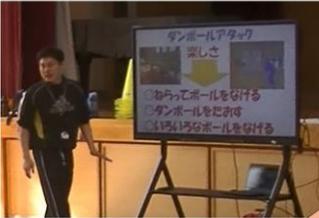
ア 「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする ICT の活用

既習の学習で学んだことを本時の学習に活かすことができるようにするために、電子黒板を活用して、遊び方を工夫できたことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことについて、視覚的に既習の学習内容を振り返る【資料2】。

ICTの活用（電子黒板）

既習を振り返り、想起する

いろいろなボールを選んで投げることができたので楽しかった。



ダンボールを倒して点数をとることができたので楽しかった。

友達と一緒に投げることができたので楽しかった。

【資料2 「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする ICT の活用】

イ 「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする場の設定

遊び方を工夫する視点を明確にして活動に取り組むことができるようにするために、「人・もの・きまり」の3つの視点で遊び方を工夫できる場を設定する【資料3】。「人の視点で工夫する場」は、個人・ペア・グループなど人数を変えたり、友達と競争したり、友達と攻め方を考えたりして遊び方を工夫できるようにする。「ものの視点で工夫する場」は、新たな用具を取り入れたり、増やしたり、位置を変えたりして遊び方を工夫できるようにする。「きまりの視点で工夫する場」は、コートの変えたり、時間を決めたり、回数を決めたり、点数を変えたりして遊び方を工夫できるようにする。

ものの視点で工夫する場

人の視点で工夫する場

きまりの視点で工夫する場



【資料3 「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする場の設定】

ウ 「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする学習カードの活用

毎時間の学びを視覚的に振り返り、思考したことを整理するために、学習カードを活用して、本時で遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことについてアンケート形式で選択したり、記述したりする【資料4】。

「かほりわくわくランドをたのしもう！」がくしゅうカード①

2年 2くみ ()ばん なまえ []

かりかえり
 ともども
 すこし
 あまり
 まったく

めあて

多人数コーナー

ごっこコーナー

比べりコーナー

おかげさすコーナー

メダル () さいげつ!!

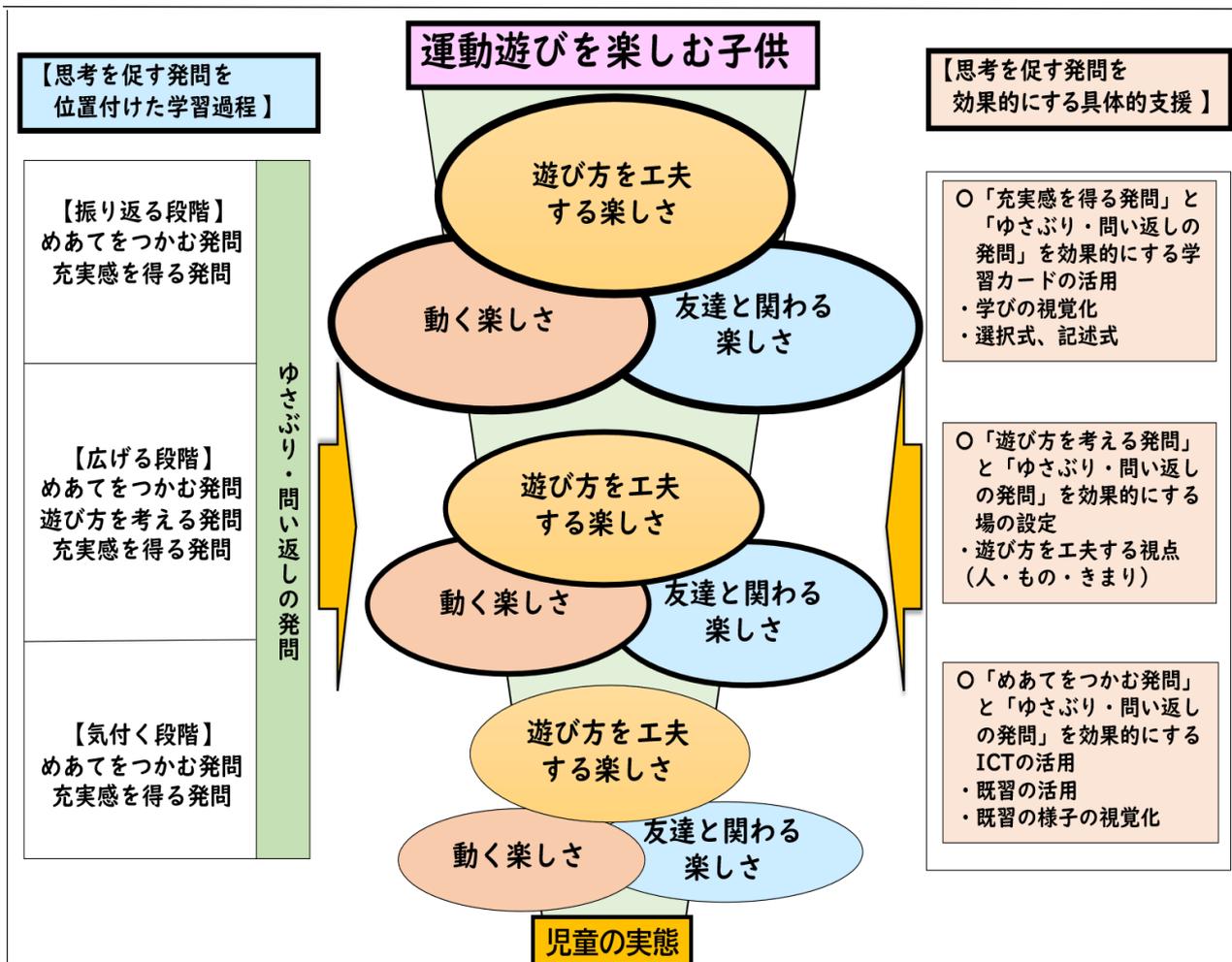
① かほり わくわくランドは たのしみかったですか。また たのしかったですか。	<input type="radio"/> ○ <input type="radio"/> △ ▲
② じゆんで めあてを かんがえることが できましたか。	<input type="checkbox"/> △ ▲
③ かほり わくわくランドに なんどもとりかえることができましたか。	<input type="radio"/> ○ <input type="radio"/> △ ▲
④ ともどもと なかよく あそぶことができましたか。	<input type="radio"/> ○ <input type="radio"/> △ ▲
⑤ こけらからうらうしい あそびに 1つのを かんがえよう。また どのように くらうしたいかを かんがえよう。	<input type="checkbox"/> () <input type="checkbox"/> () <input type="checkbox"/> ()

記号・選択式

記述式

【資料4 「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を効果的にする学習カードの活用】

(3) 研究構想図



(4) 仮説検証の方途

ア 対象

嘉麻市立嘉穂小学校 第2学年1組21名

イ 期間

検証授業Ⅰ 令和4年9月1日～9月15日

B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び

検証授業Ⅱ 令和4年11月9日～11月30日

E ゲーム ア ボールゲーム

ウ 内容と方法

検証の内容	検証の方法
めあてをもって運動遊びに何度も取り組む子供	<ul style="list-style-type: none"> ○事前事後のアンケート比較分析 ○学習の様相観察 ○学習カードのアンケート項目や記述内容の分析
教師や友達が提案した遊び方を選んだり、遊び方を工夫したりする子供	
友達と仲良く運動遊びに取り組む子供	

6 研究の実際と考察

(1) 【検証授業Ⅰ】 全5時間（令和4年9月1日～9月15日）

ア 単元名 「嘉徳小わくわくランドを楽しもう！」

B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び

イ 単元目標

- マットを使つていろいろな方向に転がったり、手や背中で支持しての逆立ちをしたり、体を反らせたりすることができるようにする。
- マットを使った運動遊びの遊び方を選んだり、遊び方を工夫したり、自分の考えを友達に伝えたりすることができるようにする。
- 友達と一緒にマットを使った運動遊びに取り組んだり、準備や片付けをしたり、安全に気を付けていたりすることができるようにする。

ウ 単元計画（全5時間）

単元構成図	単元構成図 B 器械・器具を使つての運動遊び イ マットを使った運動遊び 「嘉徳小わくわくランドを楽しもう！」 第2学年1組				
振る返る	広げる				
① 9月1日(木)	② 9月7日(水)	③ 9月12日(月)	④ 9月14日(水)	⑤ 9月15日(木)	
単元の転回しをもち、学習への意欲を高めることができるようにする。	3つの視点で遊び方を工夫して、いろいろな方向に転がる動きを身に付けることができるようにする。	3の視点で遊び方を工夫して、手や背中で支えて逆立ちをする動きを身に付けることができるようにする。	これまで学んだ遊びを通して、いろいろな方向に転がる動きを身に付けることができるようにする。	みんなが考えた遊びの楽しさを分かち合う。	みんなが作ったわくわくランドを楽しもう。
ねらい	5分	5分			
導入	「必めてをつかむ期間」				
展開	3 4つの運動遊びを全員で回って遊び方を教える。	3 3班で遊び方を工夫して行う。 【遊び方の工夫の例】 ・まるたコーナー → マットを伸ばしたり、ずらしたりして行う。(もの) → 友達と手を繋いで転がる。(人) → 回転、時間を決める。落ちないように行う。(きまり) ・転がりコーナー → マットを伸ばす、ずらす、障害物を置いて行う。(もの) → 友達と競争する。(人) → 回転、時間を決める。落ちないように行う。(きまり)	3 3班で遊び方を工夫して行う。 【遊び方の工夫の例】 ・川隈ひコーナー → 跳び箱で行う。(もの) → 競争、友達の音中で行う。(人) → マットを伸ばさないように行う。(きまり) ・逆立ちコーナー → フローに手をいれながら行う。(もの) → 友達とじゃんけんしながら行う。(人) → 足を着く位置を変えて行う。(きまり)	3 事前に決めた2つの遊びを行う。例分 ・まるたコーナー ・転がりコーナー ・川隈ひコーナー ・逆立ちコーナー ※各コーナーの運動遊びに取り組みことができたらシールを貼る。	3 自分が遊んでみたい遊びを順に取り組み4つの運動遊びを行う。 ・まるたコーナー ・転がりコーナー ・川隈ひコーナー ・逆立ちコーナー ※各コーナーの運動遊びに取り組みができたらシールを貼る。
まとめ	5 本時の振り返り速りをする。	5 本時の振り返り速りをする。	5 本時の振り返り速りをする。	5 本時の振り返り速りをする。	5 本時の振り返り速りをする。
総括	「充実感を味わう期間」				
指	①	②	③	④	⑤
導					
主					
評	①	②	③	④	⑤
値					
主					
知・技	① マットを使った運動遊びのやり方について、言ったり書いたりしている。				
指	② マットに背中で支えて、いろいろな方向に転がることかできる。				
導	③ 手で体を支えて逆立ちしたり、いろいろな姿勢で逆立ちしたり、体を反らしたりして遊ぶことかできる。				
主	④ 運動遊びに進んで取り組もうとしている。				
評	⑤ 場の準備や片付けを友達と一緒にしている。				
値	⑥ 運動の順番やきまりを守ったり、安全に気を付けていたりしている。				
主	⑦ (主体的に学習に取り組む態度)				

エ 授業の実際と考察

(7) 「気付く」段階（第1時）

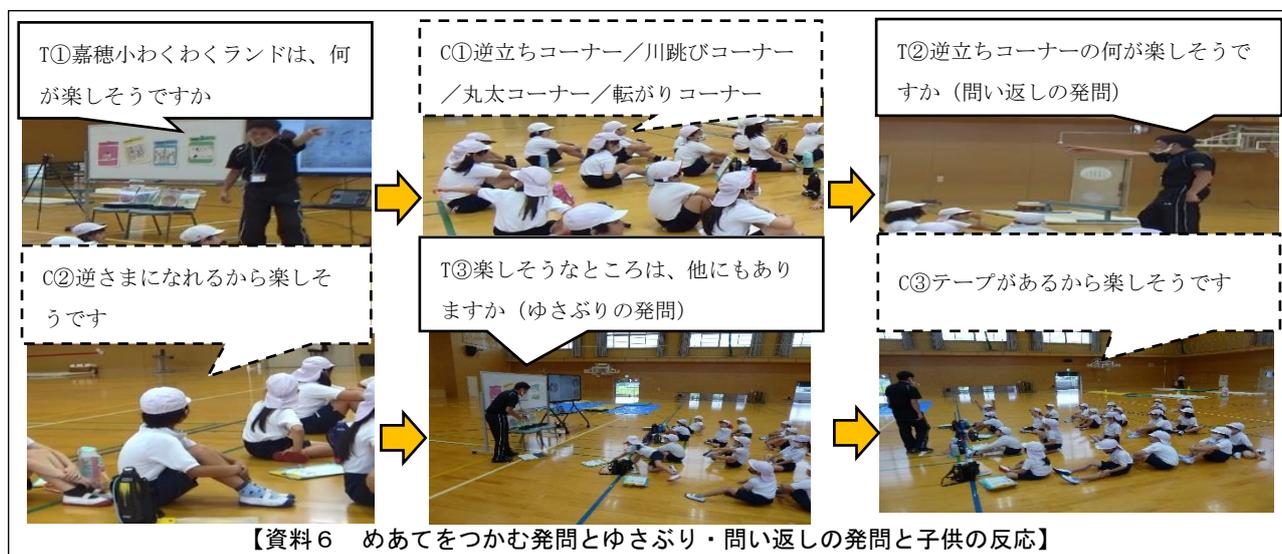
動く楽しさ	めあてをもって何度も運動遊びに取り組む子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方を工夫して楽しみたいという思いをもっている子供
友達と関わる楽しさ	友達と仲良く運動遊びに取り組む楽しさに気付いている子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	運動遊びの楽しそうなどところを見付けようというめあてをつかむ。
ICTの活用	1年生の時の運動遊びの学習カードを提示し、楽しかったことを想起する。
充実感を得る発問 ゆさぶり・問い返しの発問	4つのコーナーの運動遊びに取り組んで楽しかったことを振り返る。
学習カードの活用	4つのコーナーの運動遊びの楽しさや遊び方を工夫していきたいことを選択したり、記述したりする。

導入段階では、まず、類似運動として、「カエル」「クマ」「アザラシ」「クモ」の動物歩きに取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、1年生の時に使っていた学習カードを提示し、運動遊びで楽しかったことを想起していた【資料5】。子供は、「前転がりが楽しかったです」「動物の真似が楽しかったです」など、楽しかったことを発言していた。そして、教師が用意した4つの運動遊びの場を紹介して、「めあてをつかむ発問」を行った【資料6】。



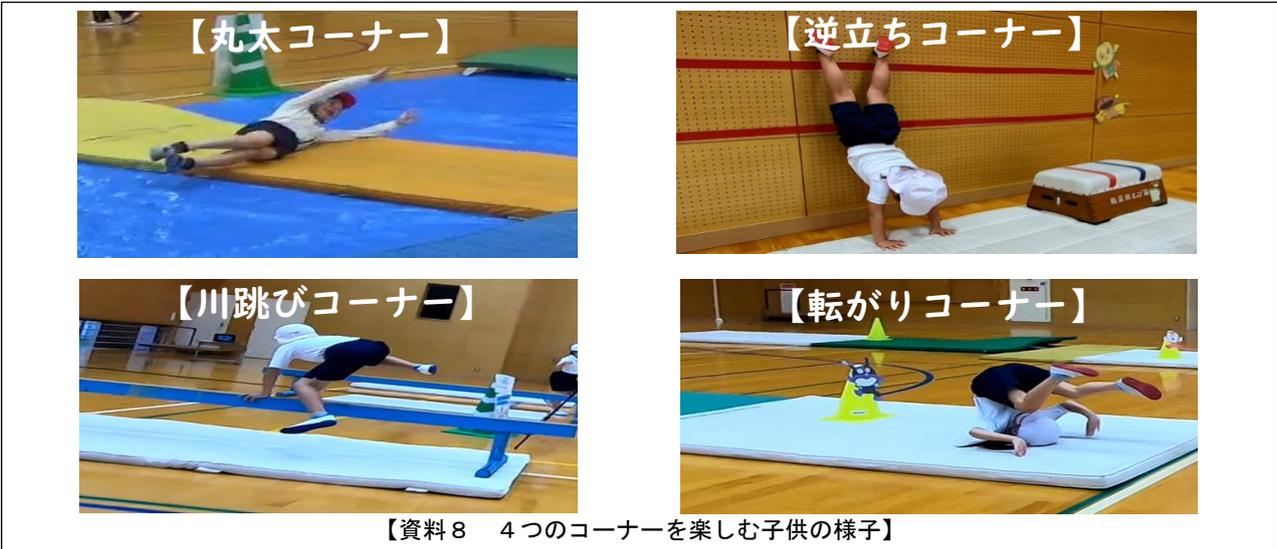
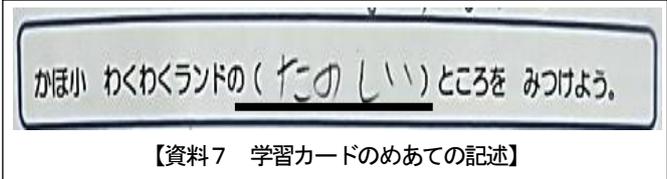
【資料5 ICTを使って運動遊びを振り返る子供の様子】

教師が、「嘉穂小わくわくランドは、何が楽しそうですか」と発問をすると、子供は、「逆立ちコーナーです」「川跳びコーナーです」など、やってみたいコーナーをそれぞれ発言していた。4つのコーナーの具体的な楽しさを引き出すために、「逆立ちコーナーの何が楽しそうですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「逆さまになれるから楽しそうです」と発言していた。そこで、逆立ちコーナーの楽しさを引き出すために、教師が「楽しそうなところは、他にもありますか」とゆさぶりの発問をすると子供は、「テープがあるから楽しそうです」と発言していた。また、他のコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、各コーナーにいろいろな楽しさがありそうだということから、子供たちは、「嘉穂小わくわくランドの楽しいところを見付けよう」というめあてをつかんでいた【資料7】。



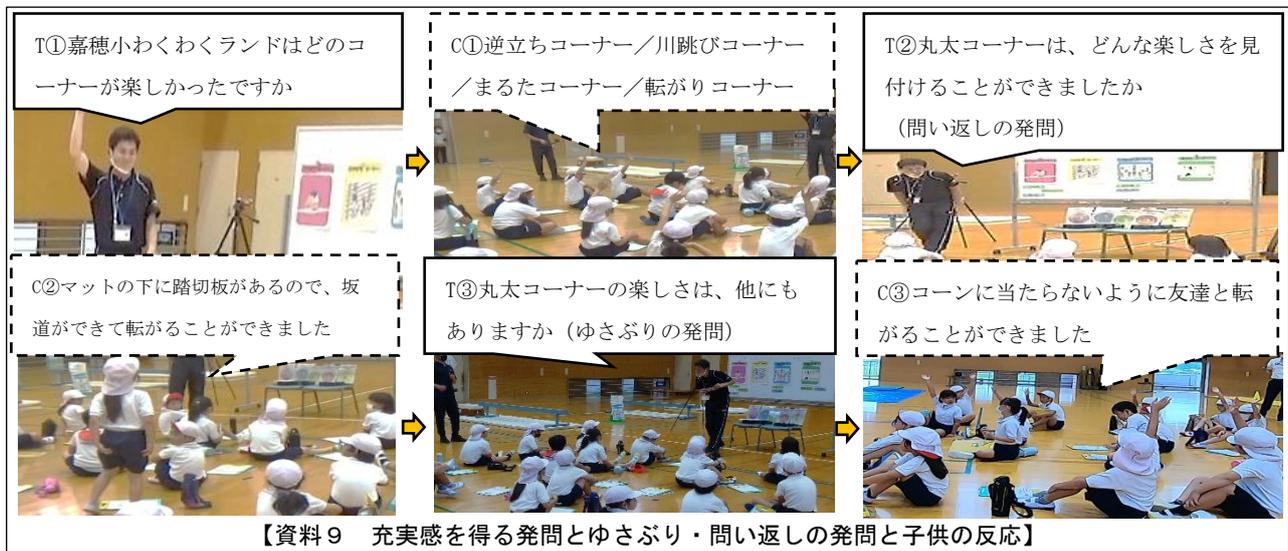
【資料6 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、4つのコーナーの遊び方を説明し、自分が遊びたいコーナーから順に回って取り組んでいた。丸太コーナーでは、マットから落ちないように転がったり、逆立ちコーナーでは、テープより高い位置に足を着いたり、川跳びコーナーでは、平均台に手を着いて跳んだり、転がりコーナーでは、友達と競争して転がったりして取り組んでいた【資料8】。

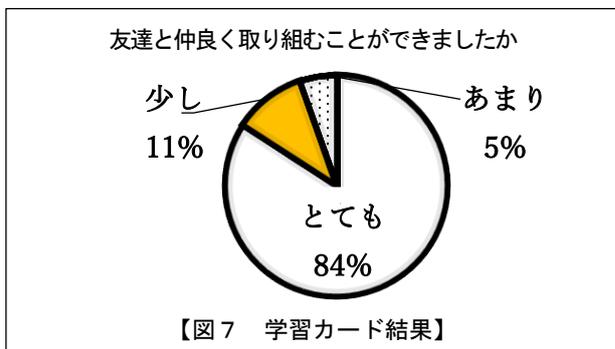
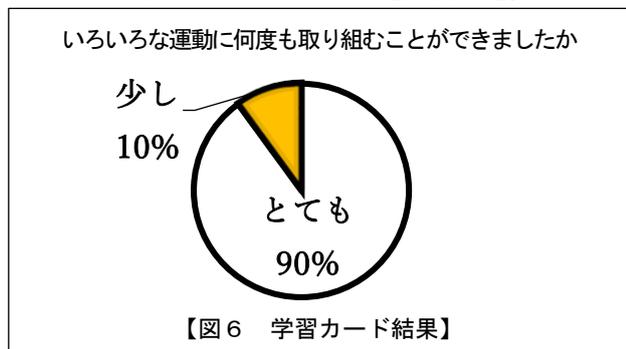
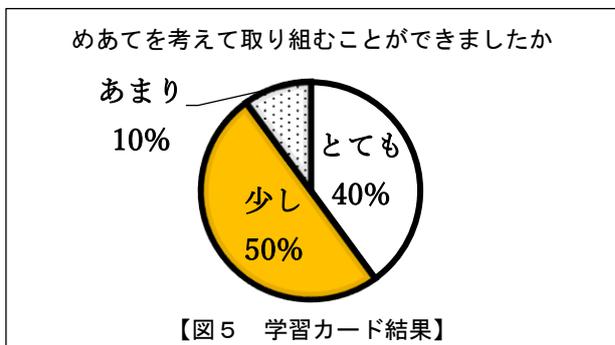


終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料9】。

教師が、「嘉徳小わくわくランドは、どのコーナーが楽しかったですか」と発問をすると、子供は、「転がりコーナーです」「丸太コーナーです」など、発言していた。経験して感じた具体的な楽しさを引き出すために、教師が、「丸太コーナーは、どんな楽しさを見付けることができましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「マットの下に踏切板があるので、坂道ができて転がることができました」と発言していた。そこで、丸太コーナーの楽しさを広げるために、教師が、「丸太コーナーの楽しさは、他にもありますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「コーンに当たらないように友達と転がることができました」と発言していた。また、他のコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、各コーナーにいろいろな楽しさがあったことを全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。



学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、90%だった【図5】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図6】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、95%だった【図7】。楽しかった理由には、「友達と遊んだのが楽しかった」「逆立ちをして線より上にいったから楽しかった」など、友達と仲良くできたことや楽しかった遊び方について記述していた【資料10】。また、これから工夫していきたいこととして、「逆立ちコーナーでタイマーを使って何秒できるかやる」「コースをどんどん増やしたい、友達と競争したい、カーブを増やしたい」など、遊び方の工夫を記述していた【資料11】。



【資料10】 学習カードの振り返り

【資料11】 学習カードの振り返り

考察

【図5】【図6】の結果から、めあてをもって教師が用意した運動遊びに取り組むことができたと考える。これは、導入段階に【資料5】【資料6】のように、ICTを活用して、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、1年生の時に学習した運動遊びの楽しかったことを視覚的に想起し、1年生の時とは違う運動遊びから楽しさを見付けたいというめあてをつかむことに有効に働いたからだと考える。また、一人一人がめあてをつかむことができたことで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【図7】の結果や【資料10】【資料11】の学習カードの記述から、遊び方を工夫して楽しみたいという思いをもったり、友達と仲良く運動遊びに取り組む楽しさに気付いたりすることができたことが分かる。これは、終末段階に【資料9】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供が運動遊びの楽しさを見つけたことや友達と仲良くできたことを共有したり、視覚的に振り返ったりすることで楽しさを実感することに有効に働いたからだと考える。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICTや学習カードを活用したことは、気付く段階で目指す子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

(イ) 「広げる」段階（第2～4時）

動く楽しさ	めあてをもって自分や班の友達が工夫した運動遊びに取り組んでいる子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方を班で工夫している子供
友達と関わる楽しさ	班の友達と運動遊びに取り組む子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	4つのコーナーの遊び方を工夫していこうとするめあてをつかむ。
ICTの活用	前時の活動の様子を提示し、4つのコーナーの運動遊びの楽しさや友達と仲良くできたことを想起する。
遊び方を考える発問 ゆさぶり・問い返しの発問	自分がどんな遊び方の工夫をしたのかを考えたり、友達がどんな遊び方の工夫をしたのかを知ったりして、遊び方を広げる。
3つの視点の場の設定	「人・もの・きまり」の3つの視点の場を工夫する。
充実感を得る発問 ゆさぶり・問い返しの発問	遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを振り返る。
学習カードの活用	遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを選択したり、記述したりする。

広げる段階では、気付く段階で行った4つの運動遊びの楽しさを広げたり、動きを身に付けたりするために、運動遊びを工夫していく必要があると考えた。そこで、第2・3時では、3つの視点で遊び方を工夫して、運動遊びを行った。第4時では、友達が工夫した遊び方を選び、遊びの楽しさを見付ける活動を行った。

a 第2・3時 「4つのコーナーを工夫して楽しむ学習」

第2時では、3つの視点で遊び方を工夫して、いろいろな方向に転がる動きや手や背中で支えて逆立ちをする動きを身に付けることができるようにすることをねらいとした。

第3時では、3つの視点で遊び方を工夫して、手や背中で支えて逆立ちしたり、手で体を支えて移動したりする動きを身に付けることができるようにすることをねらいとした。

第3時を中心に授業の実際と考察を述べていく。

導入段階では、まず、類似運動として、ゆりかごや背支持倒立、動物歩きでは、カエルの足打ちに取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、前時に行った転がりコーナーや丸太コーナーの遊び方を工夫して楽しんでいる様子を提示し、遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを想起していた【資料12】。子供は、「転がりコーナーでは、コーンを増やして避けて転がることができました」「丸太コーナーでは、友達と競争して転がりました」など、遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを発言していた。そして、「めあてをつかむ発問」を行った【資料13】。

教師が、「逆立ちコーナーは、どんな工夫ができそうですか」と発問をすると、子供は、「テープを貼って足の位置を高くしたいです」「友達と競争したいです」など、工夫したい遊び方を発言していた。逆立ちコーナーの具体的な競争の仕方を引き出すために、教師が、「どうすれば友達と競争できますか」と問い返しの発問をすると、子供は、「どっちが逆立ちで長くできるか勝負したいです」と発言していた。そこで、逆立ちコーナーの競争の仕方を広げるために、教師が、「もっと楽しく競争するにはどうすればいいですか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「横歩き逆立ちでどっちが速く歩けるか競争したいです」と発言していた。また、川跳びコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、全体で共有した。そして、「川跳びコーナーや逆立ちコーナーを工夫して楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料14】。



【資料12 ICTを使って工夫したことを振り返る様子】

T①逆立ちコーナーは、どんな工夫が できそうですか	C①テープを貼る／テープより足を高 くする／友達と競争する	T②どうすれば友達と競争できま すか（問い返しの発問）
		
C②どっちが逆立ちで長くできるか 勝負したいです	T③もっと楽しく競争するにはどうす ればいいですか（ゆさぶりの発問）	C③横歩き逆立ちでどっちが速く歩 けるか競争したいです
		

【資料 13 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、逆立ちコーナーで、班の友達とどちらが長く逆立ちができるか人の視点で競争したり、川跳びコーナーで、平均台やフープを使って川跳びをしたりして、ものやきまりの視点で遊び方を工夫して取り組んでいた【資料 15】。

そして、自分がどんな遊び方の工夫を行ったのかを伝えたり、友達がどんな遊び方の工夫を行ったのかを知ったりして、さらに遊び方を工夫するため、「遊び方を考える発問」を行った【資料 16】。

☆さかだちコーナーのくふう(どっちが長くさかだちできるか)

☆川とびコーナーのくふう(どっちが早く4人1組の川とび)

【資料 14 子供のめあての記述】

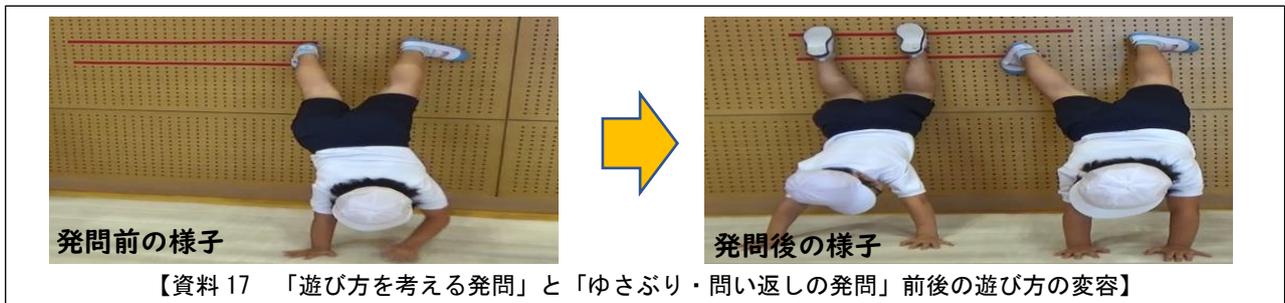
<p data-bbox="207 1220 582 1265">人の視点で工夫する子供の様子</p> 	 <p data-bbox="957 1489 1396 1534">もの・きまりの視点で工夫する子供の様子</p>
---	--

【資料 15 2つのコーナーに取り組む様子】

教師が、「逆立ちコーナーは、どんな工夫をしましたか」と発問をすると、子供は、「競争しました」と班で工夫した遊び方を発言していた。遊び方を工夫したことでどんな楽しさがあるのかを引き出すために、教師が、「どんな楽しさがありましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「友達と勝負したのが楽しかったです」「どっちが長くできるか競争したので楽しかったです」など、遊び方を工夫して楽しかったことを発言していた。そこで、逆立ちコーナーを工夫して楽しかったことをさらに広げるために、教師が「B グループは、逆立ちコーナーでは、どんな工夫をしましたか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「友達と横歩きをすると楽しかったです」と発言していた。また、川跳びコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、全体で共有した。

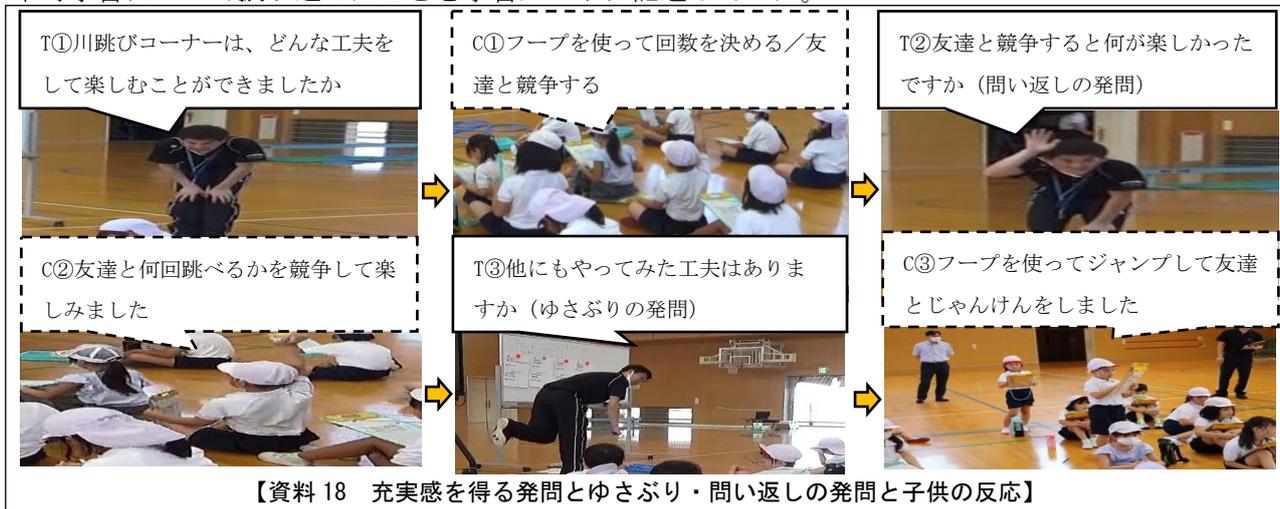


その後、逆立ちコーナーや川跳びコーナーに、再度取り組んでいた。発問前は、テープの位置に足を着く壁登り逆立ちを行っていたが、友達が工夫した遊び方を取り入れて、発問後にテープより高い位置に足を着き、友達とどちらが長く逆立ちできるかを競争したり、逆立ちをして横歩きで友達とじゃんけんしたりして、両手で体を支持する動きを楽しむ様子が見られた【資料 17】。

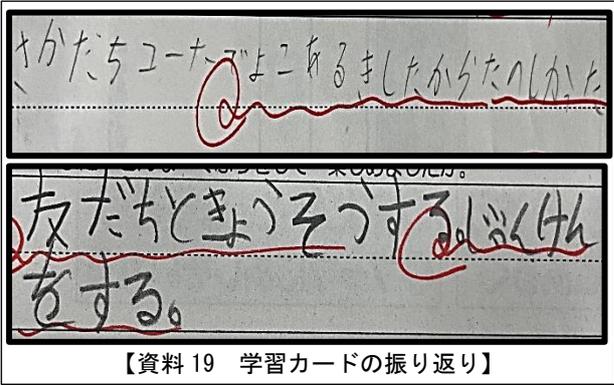
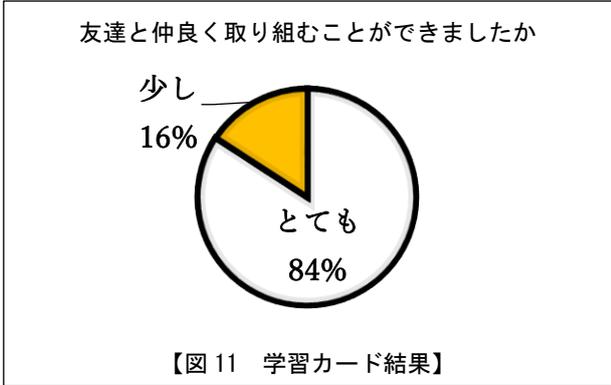
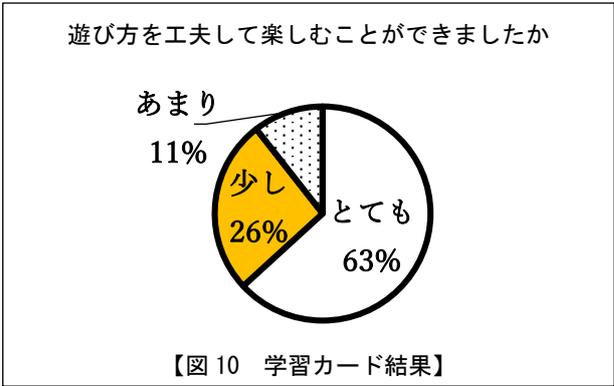
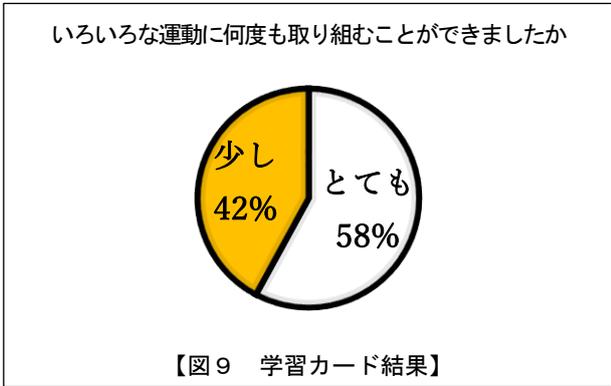
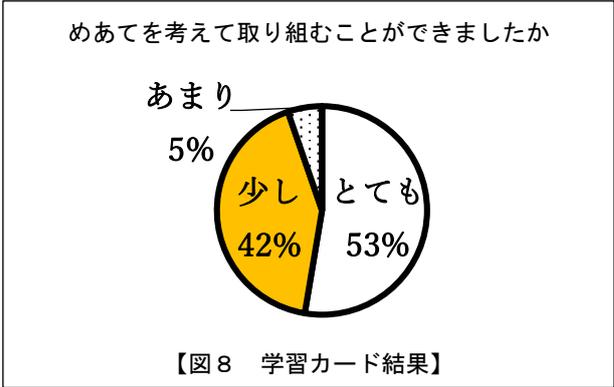


終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 18】。

教師が、「川跳びコーナーは、どんな工夫をして楽しむことができましたか」と発問をすると、子供は、「フープを使って回数を決める」「友達と競争する」など、発言していた。遊び方を工夫してできるようになった動きを引き出すために、教師が、「友達と競争すると何が楽しかったですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「友達と何回跳べるかを競争して楽しめました」と友達と競争する楽しさを発言していた。そこで、川跳びコーナーで遊び方を工夫できたことをさらに広げるために、「他にもやってみた工夫はありますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「フープを使ってジャンプして友達とじゃんけんをしました」と友達と競争して速く跳べるようになったことを発言していた。また、逆立ちコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。



学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、95%だった【図8】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図9】。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は89%だった【図10】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図11】。また、楽しかった理由として、「逆立ちコーナーで横歩きをしたから楽しかった」「友達と競争する、じゃんけんをする」など、記述していた【資料19】。



b 第4時 「工夫してきた遊びの楽しさを味わう学習」

これまで遊び方を工夫してきたことを通して、いろいろな方向に転がったり、手や背中で支えて逆立ちをしたりして回転、支持、逆さの姿勢の動き身に付けることができるようにすることをねらいとした。

導入段階では、まず、類似運動として、カエルの足打ちやゆりかごに取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、第2・3時に遊び方を工夫して取り組んだ様子の写真を提示し、遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを想起していた【資料20】。そして、本時は、これまで工夫してきた4つのコーナーか



ら自分が取り組みたいコーナーを選んで取り組むことを説明し、「めあてをつかむ発問」を行った【資料 21】。

教師が、「どのコーナーを楽しみたいですか」と発問をすると、子供は、「逆立ちコーナーです」「丸太コーナーです」など、自分が楽しみたい4つのコーナーの名前を発言していた。これまで遊び方を工夫した4つのコーナーの楽しさを引き出すために、教師が、「丸太コーナーは、どんな楽しさがありますか」と問い返しの発問をすると、子供は、「マットから落ちないように転がる」「コーンに当たらないように転がる」など、発言していた。そこで、丸太コーナーの楽しさを広げるために、教師が、「丸太コーナーは、友達と一緒に楽しむことはできませんか」とゆさぶりの発問をすると、「友達と一緒に転がると楽しい」「友達とどっちが速いか競走するとおもしろい」など、発言していた。そして、他のコーナーも同様に発問を行い、発言を整理し、「みんなが工夫した遊びの楽しさを見付けよう」というめあてをつかんでいた【資料 22】。

<p>T①どのコーナーを楽しみたいですか</p> 	<p>C①逆立ちコーナー／丸太コーナー／逆立ちコーナー／転がりコーナー</p> 	<p>T②丸太コーナーは、どんな楽しさがありますか（問い返しの発問）</p> 
<p>C②マットから落ちないように転がる／コーンに当たらない</p> 	<p>T③丸太コーナーは、友達と一緒に楽しむことはできませんか（ゆさぶりの発問）</p> 	<p>C③友達と一緒に転がると楽しい／友達とどっちが速いか競走する</p> 

【資料 21 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

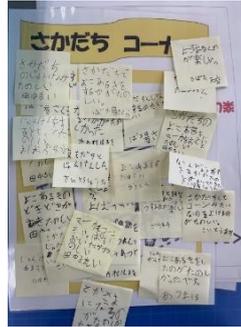
展開段階では、友達が考えた遊びを選んで、友達と競争したり、用具を使って跳んだり、遊び方のきまりを決めて転がったりして、取り組んでいた【資料 23】。また、いろいろな遊びの楽しさがあることに気付くことができるように、遊んでみて楽しかったことを付箋に記述していた【資料 24】。

(まるた)コーナーや(ころがり)コーナーの楽しさをみつよう。

【資料 22 学習カードのめあての記述】

 <p>フープに足を入れて連続ジャンプ（もの・きまり）</p>	 <p>マーカーに当たらないように転がる（もの・きまり）</p>
 <p>どっちが長くできるか競争（人・きまり）</p>	 <p>速く転がってゴールできるか競争（人・もの・きまり）</p>

【資料 23 自分が選んだ遊び方に取り組む様子】



友達と横歩きをしてじゃんけんができたから楽しかった

友達とどっちが長く逆立ちできるか競争できたので楽しかった

【資料 24 付箋に楽しさを記録する子供の様子と付箋の内容】

その後、4つのコーナーの遊びの楽しさを知り、さらに楽しさを広げるため、「遊び方を考える発問」を行った【資料 25】。教師が、「どのコーナーの楽しさを見付けましたか」と発問をすると、子供は、「川跳びコーナーです」「転がりコーナーです」など、楽しさを見つけた4つのコーナーの遊びを発言していた。経験して感じた具体的な楽しさを引き出すために、教師が、「川跳びコーナーは、どんな楽しさがありましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「友達とジャンプして競争しました」と発言していた。そこで、川跳びコーナーの楽しさを広げるために、「川跳びコーナーの楽しさは、他にもありましたか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「フープを使ってジャンプするところを決めました」「跳び箱も使って川跳びをして競争しました」など、3つの視点で遊び方を工夫したことを発言していた。また、他のコーナーも同様に発問を行い、発言を整理し、全体で共有した。

<p>T①どのコーナーの楽しさを見付けましたか</p> 	<p>C①川跳びコーナー／逆立ちコーナー／転がりコーナー／丸太コーナー</p> 	<p>T②川跳びコーナーは、どんな楽しさがありましたか (問い返しの発問)</p> 
<p>C②友達とジャンプして競争しました</p> 	<p>T③川跳びコーナーの楽しさは、他にもありましたか (ゆさぶりの発問)</p> 	<p>C③フープを使ってジャンプするところを決めた／友達と競争しました</p> 

【資料 25 遊び方を考える発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

その後、友達が紹介した遊びを選び、取り組んでいた。発問前は、川跳びコーナーで、跳び箱を左右に跳んで行っていたが、友達が楽しんだ遊び方を取り入れて、発問後に、跳び箱とフープを使って、着地する位置を決めて川跳びを楽しむ様子が見られた【資料 26】。



発問前の様子



発問後の様子

【資料 26 「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」前後の遊び方の変容】

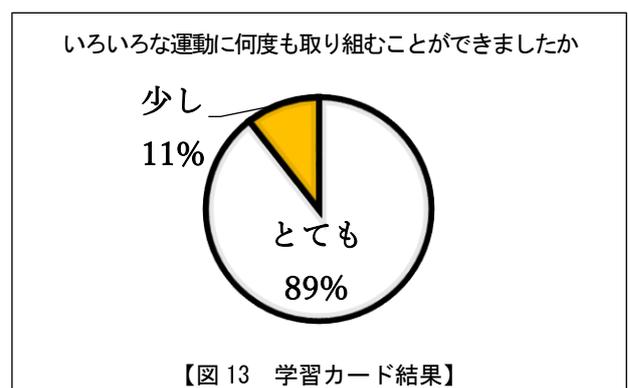
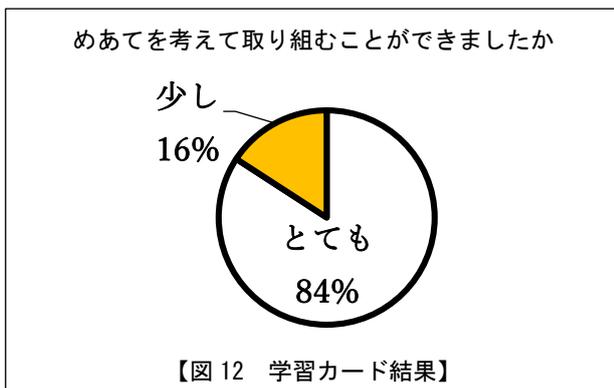
終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 27】。

教師が、「どのコーナーの楽しさを見付けることができましたか」と発問をすると、子供は、「転がりコーナー」「逆立ちコーナー」など、発言していた。転がりコーナーの具体的な楽しさを引き出すために、教師が、「転がりコーナーでは、どんな楽しさを見付けることができましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「転がりコーナーは、友達と競争できたので楽しかったです」と発言していた。そこで、転がりコーナーの楽しさを広げるために、「転がりコーナーで他の楽しさを見つけた人はいますか」とゆさぶりの発問をすると、「前転がりをしたり、後ろ転がりをしたりすることができて楽しかったです」「コーンやマーカに当たらずに転がることができたので楽しかったです」など、できるようになった動きの楽しさを発言していた。また、他のコーナーについても同様に発問を行い、発言を整理し、各コーナーにいろいろな楽しさがあることを全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。

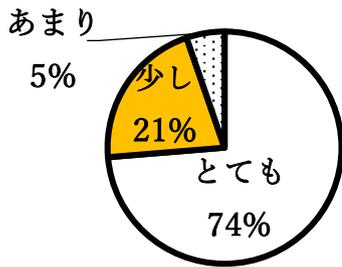
<p>T①どのコーナーの楽しさを見付けることができましたか</p> 	<p>C①転がりコーナーや逆立ちコーナーが楽しかったです</p> 	<p>T②転がりコーナーでは、どんな楽しさを見付けることができましたか (問い返しの発問)</p> 
<p>C②転がりコーナーは、友達と競争できたので楽しかったです</p> 	<p>T③転がりコーナーで他の楽しさを見つけた人はいますか (ゆさぶりの発問)</p> 	<p>C③前転がりをや後ろ転がりができた/コーンに当たらないで転がることができた</p> 

【資料 27 充実感を得る発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

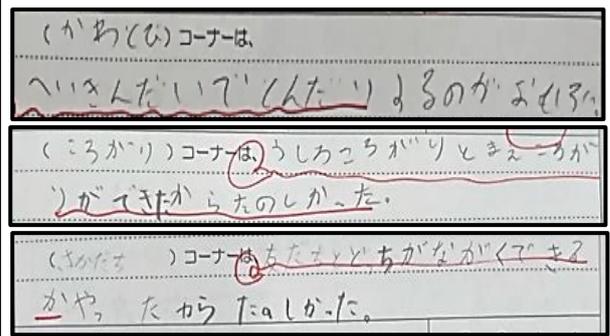
学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 12】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 13】。「遊びの楽しさを見付けることができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は 95%だった【図 14】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は、全員だった。また、楽しかった理由として、「川跳びコーナーは、平均台で跳んだりするのがおもしろい」「転がりコーナーは、後ろ転がりや前転がりができたから楽しかった」「逆立ちコーナーは、どっちが長くできるかやったから楽しかった」など、記述していた【資料 28】。



遊びの楽しさを見付けることができましたか



【図 14 学習カード結果】



【資料 28 学習カードの振り返り】

考察

【図 8】【図 12】の結果から、めあてをもって運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、導入段階に【資料 12】【資料 13】【資料 20】【資料 21】のように、ICT を活用して、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、前時の学習で遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良く活動したことを視覚的に想起し、もっと遊び方を工夫して楽しみたいというめあてをつかむことに有効に働いたからだと考え。また、一人一人がめあてをつかむことができたことで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【資料 15】【資料 23】の子供の様子や【図 9】【図 10】【図 13】の結果から、遊び方を班で工夫して何度も運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、展開段階に 3 つの視点で遊び方を工夫する場を設定し、【資料 16】【資料 25】のように、「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、自分や班の友達と遊び方を工夫して遊んだことを振り返ったり、他の班の友達が工夫した遊び方を知ったりして、【資料 17】【資料 26】のように、さらに自分の遊び方を工夫して楽しむことにつながったと考える。

【図 10】【図 11】の結果や【資料 19】【資料 28】の学習カードの記述から、遊び方を工夫したり、友達と仲良く遊んだりする楽しさを実感していることが分かる。これは、終末段階に【資料 18】【資料 27】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供たちが遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良く取り組んで楽しかったことを共有したり、視覚的に振り返ったりすることで楽しさを実感することに有効に働いたからだと考え。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT の活用や 3 つの視点で遊び方を工夫する場の設定、学習カードを活用したことは、広げる段階で目指す子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

(7) 「振り返る」段階 (第 5 時)

動く楽しさ	めあてをもって運動遊びに取り組み、できるようになった動きを実感している子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方を工夫して楽しかったことを実感している子供
友達と関わる楽しさ	友達と仲良く運動遊びに取り組んで楽しかったことを実感している子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	みんなで作った運動遊びで楽しむというめあてをつかむ。
ICT の活用	第 1 時の運動遊びを想起する。
充実感を得る発問 ゆさぶり・問い返しの発問	遊び方を工夫できたことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを振り返る。
学習カードの活用	単元を通して、充実感を得たことを選択したり、記述したりする。

導入段階では、まず、類似運動として、動物歩きに取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、第1時の嘉穂小わくわくランドの映像を提示し、自分たちで遊び方を工夫する前の運動遊びを想起していた【資料29】。そして、これまで遊び方を工夫してきた第5時の場を確認して「めあてをつかむ発問」を行った【資料30】。

教師が、「最初の嘉穂小わくわくランドと今の嘉穂小わくわくランドはどっちが楽しそうですか」と発問をすると、子供は、「今のわくわくランドです」と発言していた。第1時と5時の遊び方の楽しさの広がり気付くことができるように、教師が、「何が楽しくなりましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「コーンがあったり、友達と競争したりできるからです」と遊び方を工夫する視点をもとに遊び方が楽しくなった理由を発言していた。そこで、嘉穂小わくわくランドが楽しくなったことを全体に広げるために、教師が、「本当に今の嘉穂小わくわくランドの方が楽しいですか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「たくさん遊び方を工夫したので今の嘉穂小わくわくランドの方が楽しいです」と発言していた。また、発言を整理して全体で共有し、「みんながつくったわくわくランドで楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料31】。

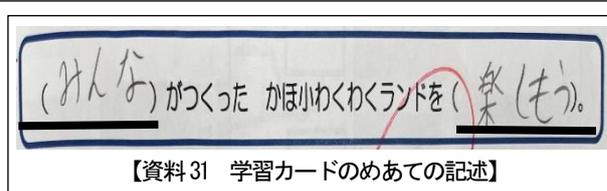


【資料29 第1時の遊び方を視聴する子供の様子】

<p>T①最初のわくわくランドと今のわくわくランドはどっちが楽しそうですか</p>	<p>C①今のわくわくランドです</p>	<p>T②何が楽しくなりましたか (問い返しの発問)</p>
<p>C②コーンがあったり、友達と競争したりできるからです</p>	<p>T③本当に今の嘉穂小わくわくランドの方が楽しいですか (ゆさぶりの発問)</p>	<p>C③たくさん遊び方を工夫したので今のわくわくランドの方が楽しいです</p>

【資料30 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、自分が1番遊びたいコーナーを選び、遊びたいコーナーから順に回って取り組めるようにした。子供たちは、友達と競争したり、遊び方のきまりを守ったりして、いろいろな運動遊びに取り組んでいた【資料32】。また、各コーナーを3つの工夫の視点ごとに分けた一覧図を活用して、工夫の視点や取り組んだコーナーを確認しながら、取り組んでいた【資料33】。



【資料31 学習カードのめあての記述】



【資料32 遊び方を工夫した場で楽しむ子供の様子】



【資料 33 取り組んだ遊びにシールを貼る子供の様子】

終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 34】。

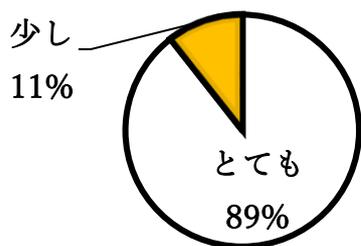
教師が、「5時間やってみて何が楽しかったですか」と発問をすると、子供は、「コーンやフープを使って工夫しました」「友達と競争しました」「マットから落ちないようにしました」など、3つの遊び方の工夫の視点で工夫できたことを発言していた。単元を通して、できるようになった動きを引き出すために、教師が、「最初と今の動きはどのように変わりましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「友達とどっちが長く逆立ちできるかできるようになりました」と発言していた。そこで、できるようになったことを広げるために、教師が、「他のコーナーでも、最初の動きと変わったことは、ありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「丸太コーナーで、ものを置いたり、踏切板を置いたりするといろいろな動きができておもしろかったです」とできるようになった動きを発言していた。また、自分で遊び方を工夫したことで嘉穂小わくわくランドが楽しくなったことを整理して、全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。

<p>T① 5時間やってみて何が楽しかった ですか</p>	<p>C①人（友達と競争）／もの（コーン・跳 び箱）／きまり（回数・当たらない）</p>	<p>T②最初と今の動きはどのように変 わりましたか（問い返しの発問）</p>
<p>C②友達とどっちが長く逆立ちできる かできるようになりました</p>	<p>他のコーナーでも最初の動きと変わった ことはありませんか（ゆさぶりの発問）</p>	<p>C③ものを置いたり、踏切板を置いたりす るといろいろな動きができておもしろい</p>

【資料 34 充実感を得る発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

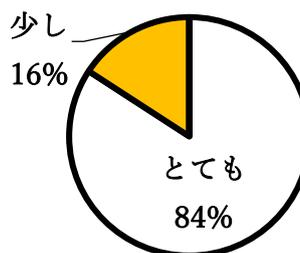
学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は全員だった【図 15】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は全員だった【図 16】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は全員だった【図 17】。また、楽しかった理由には、「みんなで工夫したから」「逆立ちで横に歩けるようになった」「友達と競争して遊び方を工夫できたから楽しかったです」など、遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを具体的に記述していた【資料 35】。

めあてを考えて取り組むことができましたか



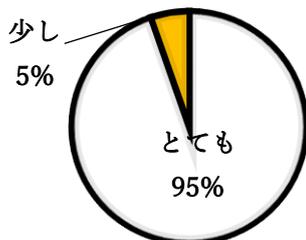
【図 15 学習カード結果】

いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか

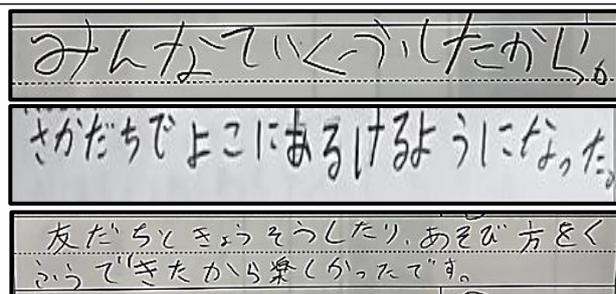


【図 16 学習カード結果】

友達と仲良く取り組むことができましたか



【図 17 学習カード結果】



【資料 35 学習カードの振り返り】

考察

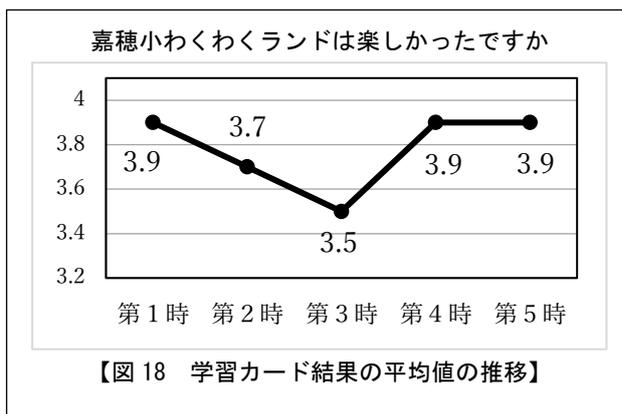
【図 15】【図 16】の結果から、めあてをもって運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、導入段階に【資料 29】【資料 30】のように、ICT を活用して、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、単元を通して、遊び方を工夫しているいろいろな運動遊びに取り組んできたことを振り返り、これまでに工夫した運動遊びに取り組んで楽しもうというめあてをつかむことに有効に働いたからだと考える。また、一人一人がめあてをつかむことができたことで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【図 17】の結果や【資料 35】の学習カードの記述から、単元を振り返り、遊び方を工夫したり、友達と仲良く遊んだりして楽しく遊んだことや動きの高まりを実感していることが分かる。これは、終末段階に【資料 34】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供たちが遊び方を工夫しながら遊んだり、友達と仲良く遊んだりして楽しかったことやできるようになった動きを実感することに有効に働いたからだと考える。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT の活用や学習カードを活用したことは、振り返る段階で目指す子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

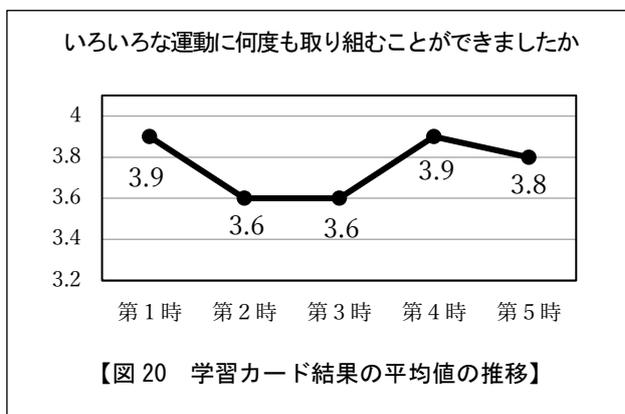
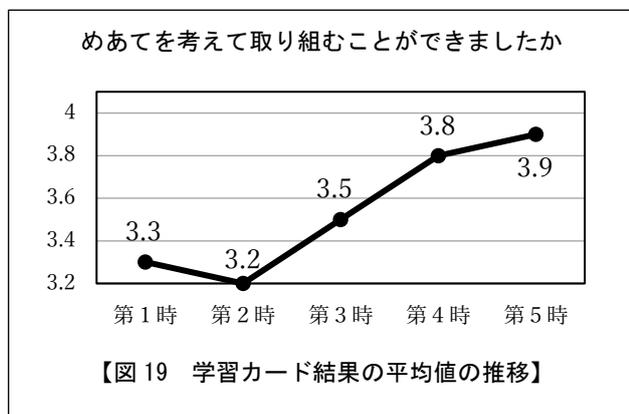
オ 本単元の全体考察

各時間において4件法によるアンケート（「とても」4点、「少し」3点、「あまり」2点、「全然」1点）を行い、平均値を算出した。【図18】は、「嘉穂小わくわくランドは楽しかったですか」の結果では、全体的に高い推移にあり、運動遊びの楽しさを実感しながら取り組むことができたと考える。しかし、第1時から3時において、減少傾向にある。これは、遊び方を工夫することの難しさや運動する時間の減少から前時の楽しさより低下したと考える。



(ア) 動く楽しさ

【図19】は、「めあてを考えて取り組むことができましたか」、【図20】は、「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」と質問した結果の平均値の推移である（第1時から5時）。「めあてを考えて取り組むことができましたか」の結果では、第2時から5時にかけて数値が高まっている。これは、既習を振り返り、本時学習のめあてをもち、いろいろな運動遊びに取り組むことができたことから、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICTの活用をしたことが有効だったと考える。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の結果では、全体的に3.6点以上と高い推移にある。これは、班の友達と遊び方を工夫していろいろな遊び方に何度も取り組むことができたことから、「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、3つの視点で遊び方を工夫する場の設定をしたことが有効だったと考える。しかし、第1時から2時にかけて、0.3点減少したことから、遊び方を工夫することに時間がかかり、運動量が減少したことから、十分に運動遊びに取り組むことができなかったことが原因だと考えられる。



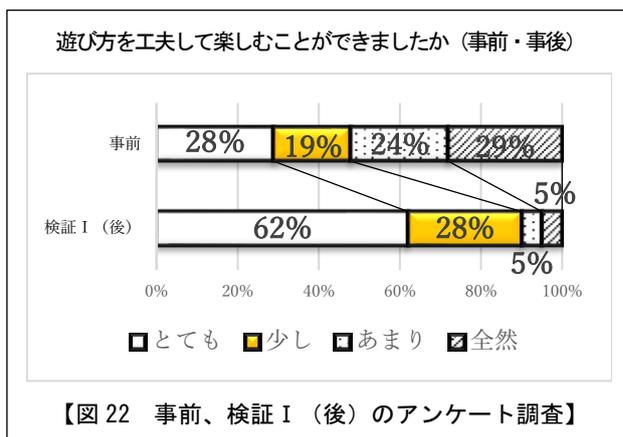
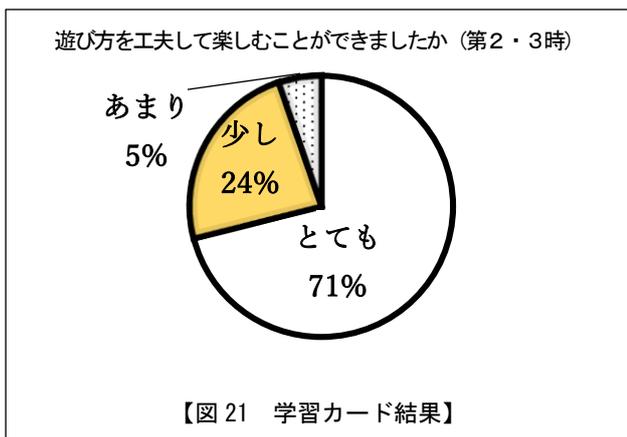
(イ) 遊び方を工夫する楽しさ

【図21】は、第2時と3時の学習カードのアンケート結果である。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」と質問した結果では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供が95%だった。これは、自分や班の友達と遊び方を工夫して遊んだことを振り返ったり、他の班の友だちが工夫した遊び方を知ったりして、さらに、自分の遊び方の工夫を広げることができたと考える。しかし、「あまり思わない」と答えた子供が5%だった。これは、自分と友達の遊び方が同じになり、遊び方を工夫する楽しさに十分に触れることができなかったことが原因だと考えられる。

【図22】は、「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」と質問した検証授業Ⅰの事前・事後

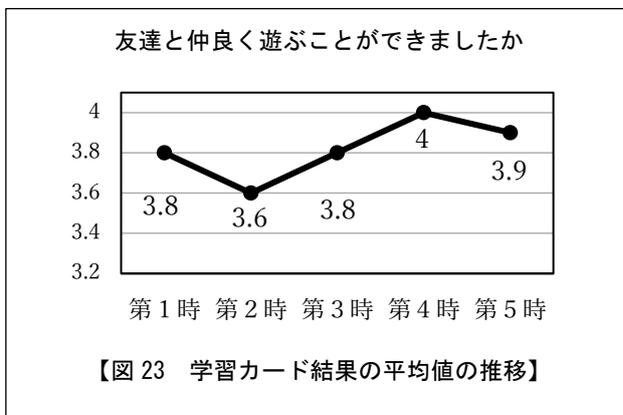
のアンケート結果である。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の結果では、事前と事後を比較すると、事前より検証Ⅰ（後）の方が「とても思う」「少し思う」と答えた割合が、43%増えた。これは、ほぼ全ての子供が遊び方を工夫して運動遊びを楽しむことができたことから、遊び方を工夫して楽しみたいというめあてをつかんだり、遊び方を工夫して運動遊びに取り組んだり、遊び方を工夫して、楽しかったことを実感できたと考える。

これらのことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICTの活用や3つの視点で遊び方を工夫する場の設定、学習カードを活用したことが有効に働いたと考える。



(ウ) 友達と関わる楽しさ

【図 23】は、「友達と仲良く遊ぶことができましたか」と質問した結果の平均値の推移である。「友達と仲良く遊ぶことができましたか」の結果では、全体的に高い推移にある。これは、展開段階に班の友達と仲良く遊び方を工夫して取り組むことができたことや終末段階に友達と仲良くできたことを実感して振り返ることができたことから、「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、3つの視点で遊び方を工夫する場の設定や学習カードを活用したことが有効に働いたと考える。しかし、第1時と2時において、0.2点減少した。これは、班の友達と遊び方を工夫する活動を行うときに子供が遊び方を工夫することに集中してしまい、班の友達との関わりがあまり意識できなかったことが原因だと考えられる。



(エ) 検証授業Ⅰで見えた修正点

検証授業Ⅰでは、思考を促す発問や具体的支援を行うことで、「動く楽しさ」「遊び方を工夫する楽しさ」「友達と関わる楽しさ」を多くの子供が触れることができたが、全ての子供までには至っていない。特に、本時学習のめあてを十分につかめなかったり、友達が考えた遊び方の楽しさに気付かなかつたりする子供が数名いる。そこで、検証Ⅱでは、発問の内容を精選し、個人から集団へ思考を促す発問を計画的に行い、本時学習のめあてをつかんだり、友達が工夫した遊び方の楽しさに気付いたりできるように思考を促す発問を行っていく。

(2) 【検証授業Ⅱ】 全6時間 (令和4年11月9日～11月30日)

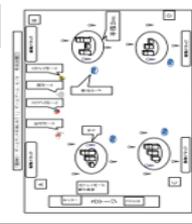
ア 単元名 「嘉穂小ボールランドを楽しもう！」

E ゲーム ア ボールゲーム

イ 単元目標

- ボールゲームの行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。
- 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりして、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- ボールゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

ウ 単元計画 (全6時間)

段階	気付け	広げる				振り廻る	
時数	① 11月9日(水)	② 11月14日(月)	③ 11月16日(水)	④ 11月21日(月)	⑤ 11月24日(木)	⑥ 11月30日(水)	
ねらい	① 自身の動きをもとに、学習の意図を伝えることができるようにする。	② 「1人、のきまりの視点で遊び方を進め、ボールを投げた動きを楽しむことができるようにする。	③ 「1人、のきまりの視点で遊び方を進め、ボールを投げた動きを楽しむことができるようにする。	④ 「1人、のきまりの視点で遊び方を進め、ボールを投げた動きを楽しむことができるようにする。	⑤ 「1人、のきまりの視点で遊び方を進め、ボールを投げた動きを楽しむことができるようにする。	⑥ 簡単にボールゲームのルールや遊び方を理解し、友達と遊ぶことができるようになる。	
導入	<p>1 準備運動を行う。(動物アタック) 5分</p> <p>2 めあてを考える。 5分</p> <p>【めあてをつかむ時間】</p>						
展開	<p>3 動物アタックの行い方を理解し、班ごとに分かれて行う。10分</p> <p>【規則】 紅白ボール(1分×2)</p> <p>3か所の位置から壁に撞出した動物を相手に3人ずつ行う。待っている子供は、応援を行う。</p> <p>4 ボールアタックの行い方を理解し、チームごとに分かれて2つのボール遊びを行う。15分</p> <p>【規則】 4種類のボール(2分×2)×4</p> <p>ダンボールを組んで3人ずつ行う。待っている子供は、ボール投げを行う。</p> <p>【単元のめあて】 嘉穂小ボールランドをもっと工夫して楽しもう。</p>	<p>3 自分でボールやダンボールを運び、チームでダンボールアタックを行う。</p> <p>【工夫の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○大・中・小のダンボールの大きさを3つ選ぶ。 ○4種類のボールから選ぶ。 <p>4 チームで行った遊び方の工夫を全体で発表し、交流する。</p> <p>5 交流して知った工夫を取り入れてダンボールアタックを行う。(1分×2) 5分</p>	<p>3 点数のつり合わせを知り、班対班でダンボールアタックを行う。</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> 3人で行う。待っている子供は、ボール投げや応援を行う。 大→1点、中→2点、小→3点 得点は、ダンボールを倒した子供が行う。残りの人は、ボール投げや応援を行う。 <p>4 友達と競争する楽しさを発表し、交流する。10分</p> <p>5 交流して知った工夫を取り入れてダンボールアタックを行う。(2分×2) 7分</p>	<p>3 守りを入れたダンボールアタックの規則を知り行う。</p> <p>(2分×2) 10分</p> <p>4 守りを入れた楽しさを全体で交流する。</p> <p>【工夫の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを変える。(4種類) ・ダンボールを変える。(大・中・小3種類) <p>5 交流して知った工夫を取り入れてダンボールアタックを行う。(2分×2) 10分</p>	<p>3 チームで攻め方を進んで練習して、ゲームを行う。10分</p> <p>【攻め方の工夫の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いっしょにアタック ・チームで声を揃えて一斉に投げる。 ・れんぞくアタック ・チームで連続で投げる。 <p>4 攻め方の工夫を全体で交流する。10分</p> <p>5 交流して知った工夫を取り入れてダンボールアタックを行う。(2分×2) 10分</p>	<p>3 これまで考えてきた遊び方を進んでダンボールアタックを行う。(2分×2)×3 20分</p> <p>4 友達の良い動きを交流する。5分</p>	
総括	<p>5 本時の振り返りをする。10分</p> <p>6 本時の振り返りをする。10分</p> <p>【振り返りをする時間】</p> <p>6 本時の振り返りをする。5分</p> <p>7 本時の振り返りをする。5分</p> <p>【充実感を伝える時間】</p>						
指導	①	②	③	④	⑤	⑥	
評価	①	②	③	④	⑤	⑥	
価値	①	②	③	④	⑤	⑥	
【知識・技能】	<p>① ボールゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>② わかったところを積極的にボールを投げる。</p> <p>③ 手を止めてボールを止めたため、ボールを捕らえたりする。</p> <p>④ ボールを操作できる位置に動くことができる。</p>		<p>【思考・判断・表現】</p> <p>① 簡単な遊び方を進んでいく。</p> <p>② 3つの視点で遊び方を工夫している。</p> <p>③ 友達の良い動きを真似たり、考えたことを友達に伝えている。</p>		<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>① 運動遊びに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 場の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。</p> <p>③ 勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④ 運動の順番やきまを守ったり、安全に気を付けて行っている。</p>		

エ 授業の実際と考察

(7) 「気付く」段階（第1時）

動く楽しさ	めあてをもって何度も運動遊びに取り組む子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方を工夫して楽しみたいという思いをもっている子供
友達と関わる楽しさ	友達と仲良く運動遊びに取り組む楽しさに気付いている子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	運動遊びの楽しそうなどところを見付けようというめあてをつかむ。
ICTの活用	1年生の時のサッカーやドッジボールの様子を提示し、楽しかったことを想起する。
充実感を得る発問 ゆさぶり・問い返しの発問	2つの運動遊びに取り組んで楽しかったことを振り返る。
学習カードの活用	2つの運動遊びの楽しさや遊び方を工夫していきたいことを選択したり、記述したりする。

導入段階では、まず、電子黒板を活用して、1年生の時にに行ったサッカーやドッジボールの様子を提示し、運動遊びで楽しかったことを想起していた【資料36】。子供は、「ボールを蹴ることが楽しかったです」「コーンを狙ってボールを蹴って倒したのが楽しかったです」など、楽しかったことを発言していた。次に、教師が用意した2つの運動遊びを紹介して、「めあてをつかむ発問」を行った【資料37】。



【資料36 ICTを使って振り返る子供の様子】

教師が、「嘉穂小ボールランドは、何が楽しそうですか」と発問をすると、子供は、「ボールを投げるのが楽しそうです」「鬼のダンボールを倒すのが楽しそうです」など、やってみたい運動遊びの楽しそうなどところを発言していた。ダンボールアタックの具体的な楽しさを引き出すために、教師が、「ダンボールアタックの何が楽しそうですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「ボールを投げるのが楽しそうです」と発言していた。そこで、ダンボールアタックの具体的な楽しさをさらに引き出すために、教師が、「ダンボールアタックの楽しそうなどところは、他にもありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「ダンボールに当てるのが楽しそうです」「ダンボールを倒すとおもしろそうです」など、発言していた。また、動物アタックについても同様に発問を行い、発言を整理し、いろいろな楽しさがあることを全体で共有した。そして、「嘉穂小ボールランドの楽しいところを見つけよう」というめあてをつかんでいた【資料38】。

<p>T①嘉穂小ボールランドは、何が楽しそうですか</p>	<p>C①ボールを投げる／鬼のダンボールがある</p>	<p>T②ダンボールアタックは、何が楽しそうですか（問い返しの発問）</p>
<p>C②ボールを投げるのが楽しそうです</p>	<p>T③楽しそうなどところは、他にもありませんか（ゆさぶりの発問）</p>	<p>C③ダンボールに当てるのが楽しそう／ダンボールを倒すとおもしろそう</p>

【資料37 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、2つの運動遊びを説明した。動物アタックでは、チーム（5人）に分かれて3人ずつで7種類の動物を狙って紅白ボールを何度も投げて学習カードに点数を記録して取り組んでいた【資料39】。ダンボールアタックは、4種類のボール（カラフルボール・紅白ボール・袋ボール・スマイルボール）【資料40】から1つを選び、チームに分かれて、3人ずつ四角コートや三角コートでダンボールを倒す運動遊びに取り組んでいた【資料41】。また、2つの運動遊びの楽しさを学習カードに記述していた【資料42】。



【資料39 動物アタックに取り組む子供の様子】



【資料40 4種類のボール】



【資料41 ダンボールアタックに取り組む子供の様子】



【資料42 運動遊びの楽しさを書く子供の様子】

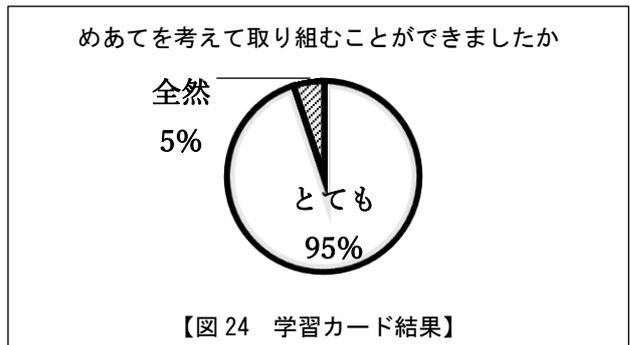
終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料43】。

教師が、「嘉穂小ボールランドは、どちらのアタックが楽しかったですか」と発問をすると、子供は、「動物アタックが楽しかったです」「ダンボールアタックが楽しかったです」など、楽しかった運動遊びを発言していた。経験して感じた楽しさを引き出すために、教師が、「動物アタックは、どんな楽しさを見付けることができましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「ボールを投げると楽しかったです」と楽しかった具体的な理由を発言していた。そこで、動物アタックの楽しさを広げるために、教師が、「他にも動物アタックの楽しさを見付けることができた人はいますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「動物を狙って当たったので楽しかったです」「点数が増えて楽しかったです」と動物アタックを経験して感じた楽しさを発言していた。また、ダンボールアタックについても同様に発問を行い、発言を整理し、嘉穂小ボールランドのいろいろな楽しさを見付けることができたことを全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。

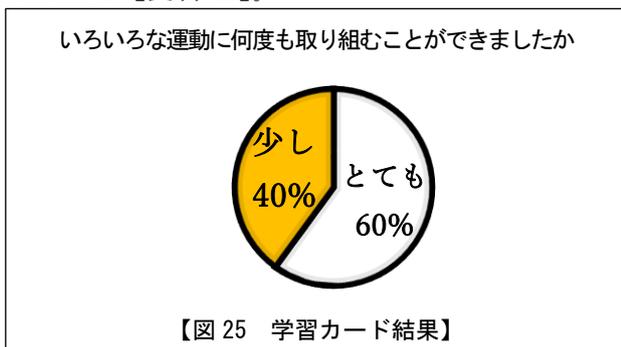


【資料 43 充実感を得る発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

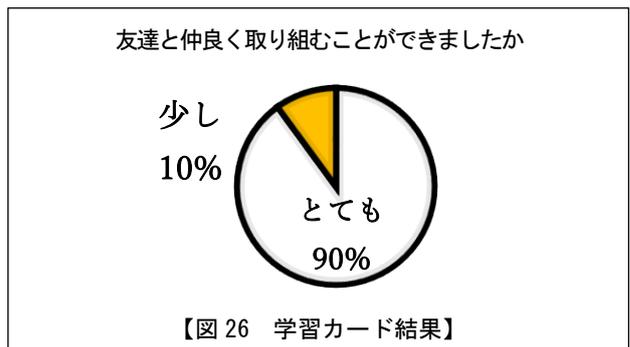
学習カードの振り返りでは、「めあてを考て取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は、95%だった【図 24】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 25】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は全員だった【図 26】。また、楽しかった理由には、「動物アタックは、動物に当てるのが楽しかった」「ダンボールアタックは、ダンボールに当てて、倒すのが楽しかった」など、具体的な理由を記述していた【資料 44】。さらに、これから工夫していきたいこととして、「ダンボールの大きさを変えたり、形を変えたりしたい」「友達と協力プレイをしたい」など、遊び方を工夫することや友達と一緒に協力することを記述していた【資料 45】。



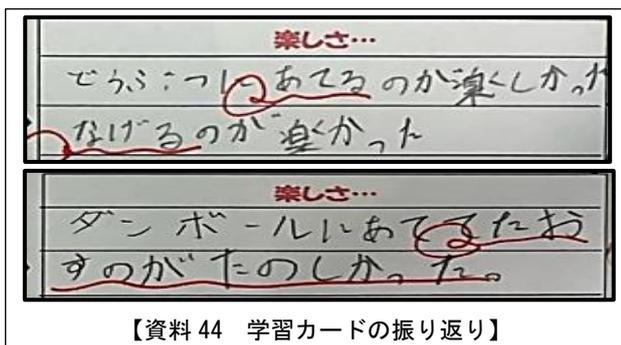
【図 24 学習カード結果】



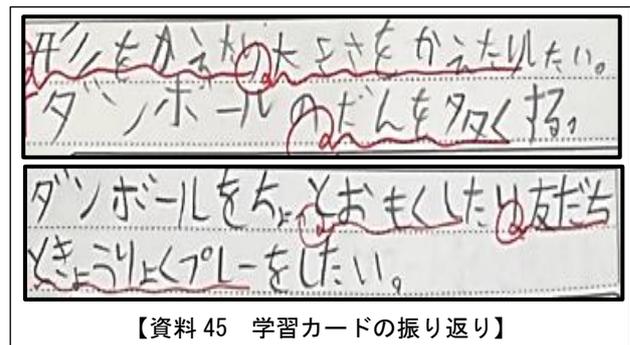
【図 25 学習カード結果】



【図 26 学習カード結果】



【資料 44 学習カードの振り返り】



【資料 45 学習カードの振り返り】

考察

【図 24】【図 25】の結果から、めあてをもって教師が用意した運動遊びに取り組むことができた
と考える。これは、導入段階に【資料 36】【資料 37】のように、ICT を活用して、「めあてをつかむ
発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、1 年生の時に学習した運動遊びの楽し
かったことを視覚的に想起し、1 年生の時とは違う運動遊びから楽しさを見付けたいというめあ
てをつかむことに有効に働いたからだと考える。また、一人一人がめあてをつかむことができたこ
とで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【図 26】の結果や【資料 44】【資料 45】の学習カードの記述から、遊び方を工夫して楽しみたい
という思いをもったり、友達と仲良く運動遊びに取り組む楽しさに気付いたりすることができたこ
とが分かる。これは、終末段階に【資料 43】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発
問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供たちが運動遊びの楽しさを見付けることや友
達と仲良くできたことを共有したり、視覚的に振り返ったりすることで楽しさを実感することに有
効に働いたからだと考える。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返し
の発問」を位置付け、ICT や学習カードを活用したことは、気付く段階で目指す子供の姿に迫る上
で有効であったと考える。

(イ) 「広げる」段階（2～5時）

動く楽しさ	めあてをもって自分やチームの友達が工夫した運動遊びに取り組んでいる子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方をチームで工夫している子供
友達と関わる楽しさ	チームの友達と運動遊びに取り組む子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	2つの運動遊びを工夫していこうというめあてをつかむ。
ICT の活用	前時の活動の様子を提示し、遊び方を工夫できたことやできるようになった動きを想起する。
遊び方を考える発問 ゆさぶり・問い返しの発問	自分がどんな遊び方の工夫をしたのかを考えたり、友達がどんな遊び方の工夫をしたのかを知ったりして、遊び方を広げる。
3つの視点の場の設定	「人・もの・きまり」の3つの視点で場を工夫する。
充実感を得る発問 ゆさぶり・問い返しの発問	遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを振り返る。
学習カードの活用	遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを選択したり、記述したりする。

広げる段階では、気付く段階で行ったダンボールアタックの楽しさを広げたり、動きを身に付けた
りするために、遊び方を工夫していく必要があると考えた。そこで、第2・3時では、ものの視点で
ボールを選んだり、ダンボールの大きさや形を変えたりした。また、きまりの視点で点数を決めたり、
コートの変えたりして、遊び方を工夫し、運動遊びを行った。第4・5時では、人の視点で守り
を入れたり、チームで競走したり、チームプレイを考えたりして、ダンボールアタックを行った。

a 第2・3時 「ダンボールアタックを工夫して楽しむ学習」

第2時では、「もの・きまり」の視点で遊び方を選んだり、工夫したりして、ボールを投げる
動きを楽しむことができるようにすることをねらいとした。

第3時では、「人・もの・きまり」の視点で遊
び方を選んだり、得点を付けたり、チーム同士
で競争したりして、楽しむことができるように
することをねらいとした。

第2時を中心に授業の実際と考察を述べていく。



【資料 46 ICT を使って前時の活動を振り返る様子】

導入段階では、まず、類似運動として、4種類のボールを走って取り、投げ入れゾーンに投げる「走ってアタック」に取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、前時の活動の写真を提示し、楽しかったことや友達と仲良くできたことを想起していた【資料46】。子供は、「動物アタックは、動物を狙って、点数をとれたことが楽しかった」「ダンボールアタックは、ボールやコートが変わったり、友達と一緒にダンボールを倒せたりするのが楽しかった」など、用具を使ったことや友達と一緒に取り組んで楽しかったことを発言していた。そして、「めあてをつかむ発問」を行った【資料47】。

教師が、「ダンボールアタックをもっと楽しくするには、どうしたらいいですか」と発問をすると、子供は、「ボールを変えたりとおもしろそうです」「ダンボールを増やすと楽しそうです」など、用具を変えたり、増やしたりすることを発言していた。具体的な工夫の仕方を引き出すために、教師が、「ダンボールアタックをどのように工夫しますか」と問い返しの発問をすると、子供は、「ダンボールの大きさを変えたり、増やしたりしたいです」と発言していた。そこで、教師が、「ダンボールの他にも工夫できそうなことはありますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「いろんなボールで投げると楽しそうです」「丸のコートでもやってみたいです」など、ものやきまりを工夫していこうとする発言をしていた。そして、発言を整理して、遊び方の工夫ができそうだとすることを全体で共有し、「ダンボールアタックを工夫して楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料48】。

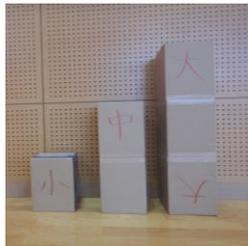
<p>T①ダンボールアタックをもっと楽しくするには、どうしたらいいですか</p>	<p>C①ボールやダンボールを工夫したり、変えたりすると楽しそうです</p>	<p>T②ダンボールアタックをどのように工夫しますか（問い返しの発問）</p>
		
<p>C②ダンボールの大きさを変えたり、増やしたりしたいです</p>	<p>T③ダンボールの他にも工夫できそうなことはありますか（ゆさぶりの発問）</p>	<p>C③いろんなボールで投げると楽しそう／丸のコートも楽しそう</p>
		

【資料47 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、4種類から自分が投げたいボールを選んだり、3つの大きさ（大・中・小）のダンボールをチームで選んだりする様子が見られた【資料49】。また、へその向きに焦点を当てた映像を視聴し、投げるときのポイントを意識していた【資料50】。そして、自分で選んだボールを投げたり、チームで選んだ大きさの違うダンボールを狙ったりして、ダンボールアタックに取り組んでいた【資料51】。そして、ダンボールアタックの楽しさを伝えたり、他のチームの遊び方の工夫を知ったりして、さらに、遊び方を工夫するため、「遊び方を考える発問」を行った【資料52】。

かほ小 ボールランドを(く) (う)して楽しもう。

【資料48 学習カードのめあての記述】

	
--	---

【資料49 大・中・小のダンボールを選ぶ様子】



【資料 50 投げるポイントを見付ける様子】



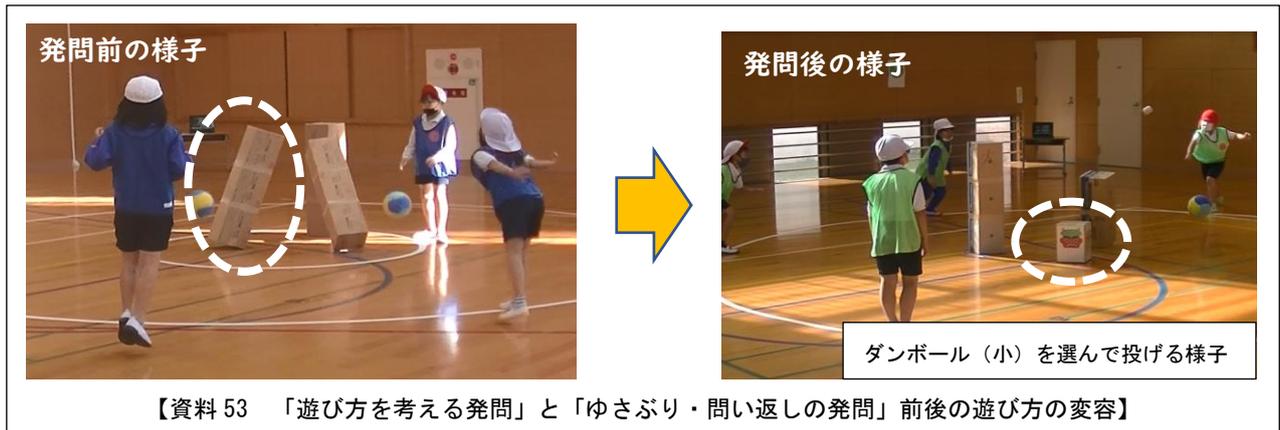
【資料 51 ダンボールアタックを楽しむ子供の様子】

教師が、「ダンボールが増えて楽しかったことは何ですか」と発問をすると、子供は、「違うのに当てられてうれしい気持ちになりました」と発言していた。ダンボールの大きさを変えて行った具体的な楽しさを引き出すために、「大きさの違うダンボールとは、何ですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「大・中・小の違う形のダンボールです」「大きさの違うダンボールです」など、大きさの違うダンボールを倒せたことの楽しさを発言していた。そこで、「特に楽しかったダンボールはありましたか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「小のダンボールは、難しかったけど楽しかったです」と発言していた。そして、教師が、「難しいのになぜ、楽しくなりましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「小のダンボールは、難しいけど倒せたら『やったー』と達成感がうまれるからです」と発言していた。そして、発言を整理して、難しいことに挑戦し、できると楽しさにつながることを共有した。4種類のボールを選んで投げる楽しさも同様の発問を行い、発言を整理し、ボールを選んで投げる楽しさについても全体で共有した。

<p>T①ダンボールが増えて楽しかったことは何ですか</p>	<p>C①違うのに当てられてうれしい気持ちになりました</p>	<p>T②大きさの違うダンボールとは、何ですか (問い返しの発問)</p>
<p>C②大・中・小の違う形のダンボールです / 大きさも違います</p>	<p>T③特に楽しかったダンボールはありましたか (ゆさぶりの発問)</p>	<p>C③小のダンボールは、難しかったけど当たると達成感がうまれるからです</p>

【資料 52 遊び方を考える発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

その後、4種類のボールや3つの大きさのダンボールの楽しさを知り、ボールを選び直して、再度ダンボールアタックに取り組んでいた。発問前は、大のダンボールを選んで投げるチームが多く見られたが、発問後に、中・小のダンボールを選んで投げるチームが増え、それぞれのダンボールの大きさを狙って投げる楽しさや難しさを実感しながら、ボールを投げる動きを楽しむ様子が見られた【資料 53】。

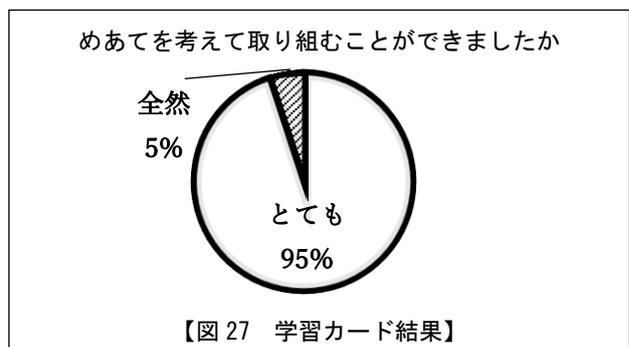


終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 54】。

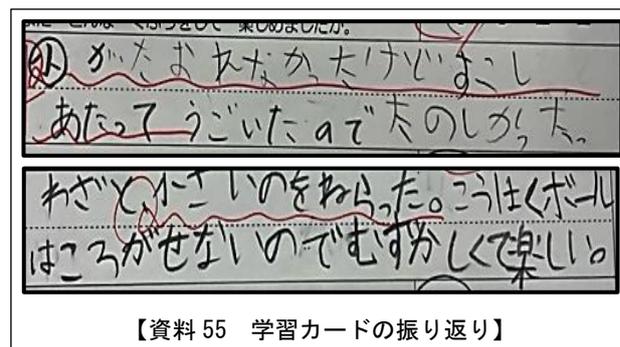
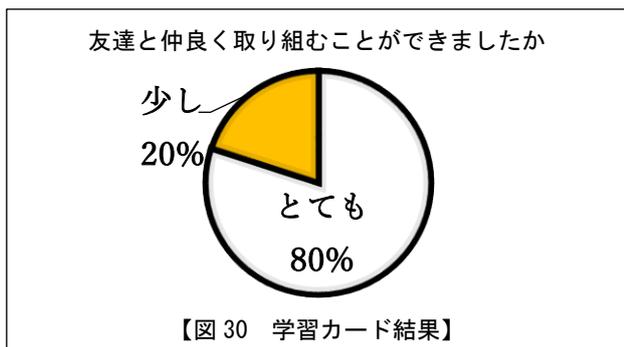
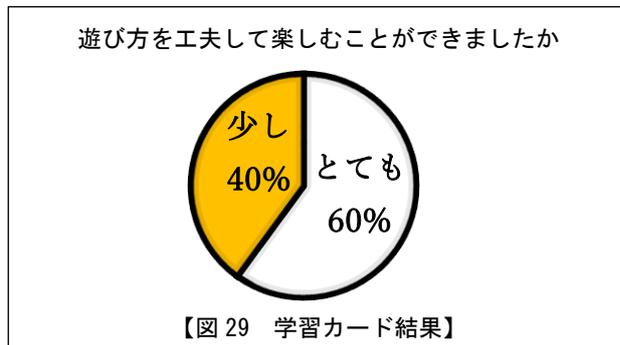
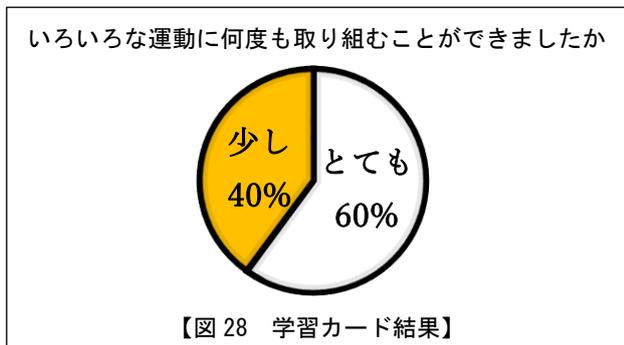
教師が、「どのボールを投げて楽しむことができましたか」と発問をすると、子供は、「袋ボールです」「スマイルボールです」など、発言していた。袋ボールの具体的な楽しさを引き出すために、教師が、「袋ボールを投げて何を楽しむことができましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「袋ボールでダンボールを倒せたので楽しかったです」と発言していた。そこで、袋ボールの楽しさを広げるために、「袋ボールの楽しさは、他にもありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「ダンボールは倒れなかったけど、ダンボールに当たったのでうれしかったです」と発言していた。また、他のボールやダンボールを選ぶ工夫についても同様に発問を行い、発言を整理し、ものを工夫するといろいろな楽しさがあることを全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。



学習カードの振り返りでは、「めあてを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は、95%だった【図 27】。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 28】。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった。【図 29】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図



30】。また、楽しかった理由には、「ダンボール（小）が倒れなかったけど少し当たって動いたのが楽しかった」「わざと小さいのを狙った。紅白ボールは、転がせないのが難しく楽しい」など、ダンボールやボールを選んで投げる具体的な楽しさを記述していた【資料 55】。



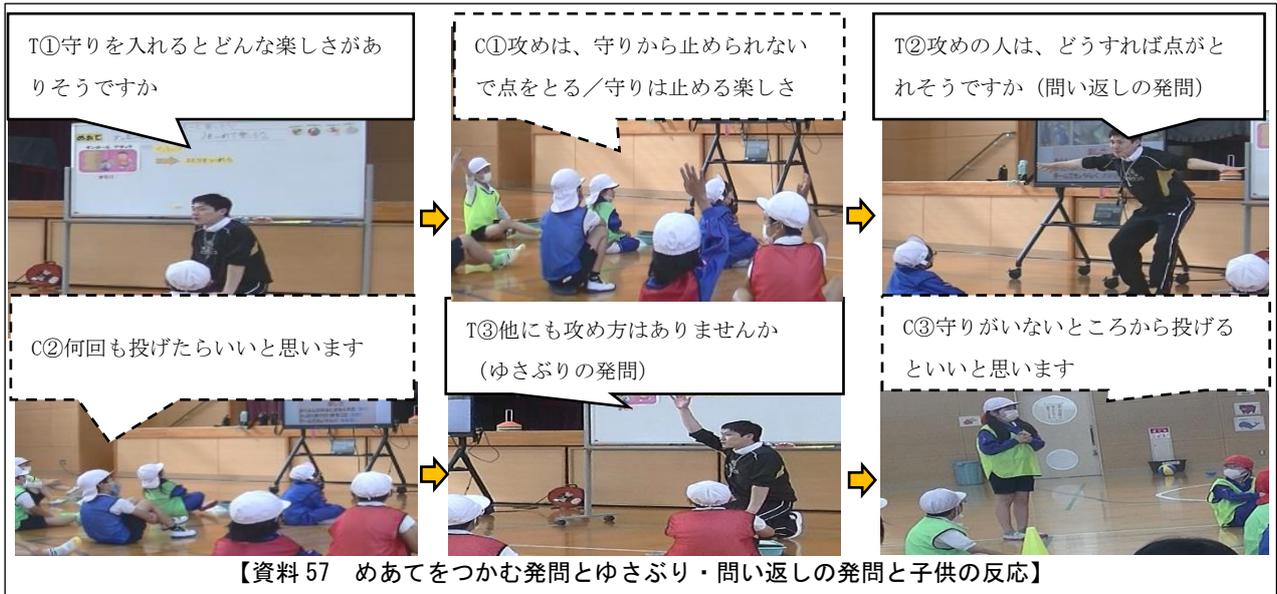
b 第4時 「ダンボールアタックで守りを入れて楽しむ学習」

「人」の視点で遊び方を工夫して、攻守に分かれてボールを投げたり、止めたりして、楽しむことができるようにすることをねらいとした。

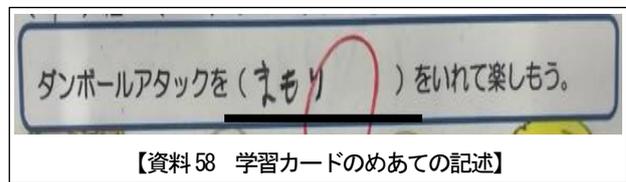
導入段階では、まず、類似運動として、スマイルボールを投げて、返ってきたボールを捕る「動物アタック」に取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、前時の活動の写真を提示し、遊び方を選んで工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを想起していた【資料 56】。子供は、「ボールやダンボールを選んでゲームができました」「勝ったり負けたりして楽しかった」「チームで協力して勝てました」など、遊び方を工夫したことや勝敗を競う楽しさ、チームで協力できたことを発言していた。そして、「めあてをつかむ発問」を行った【資料 57】。



教師が、「守りを入れるとどんな楽しさがありそうですか」と発問をすると、子供は、「攻める人は、守りから止められないで点をとると楽しそうです」「守りの人は、ボールを止めると楽しそうです」など、攻守の楽しさを発言していた。攻め方の楽しさを引き出すために、教師が、「攻める人は、どうすればたくさん点をとれそうですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「何回も投げたらいいいと思います」と発言していた。そこで、攻め方の楽しさを広げるために、教師が、「他にも攻め方はありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「守りがいないところから投げるといいと思います」と発言していた。また、守りの楽しさについても同様に発問を行い、発言を整理した。そして、本時のダンボールアタックは、攻守の楽しさがありそうだとすることを全体で共有して、「ダンボールアタックで守りを入れて楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料 58】。

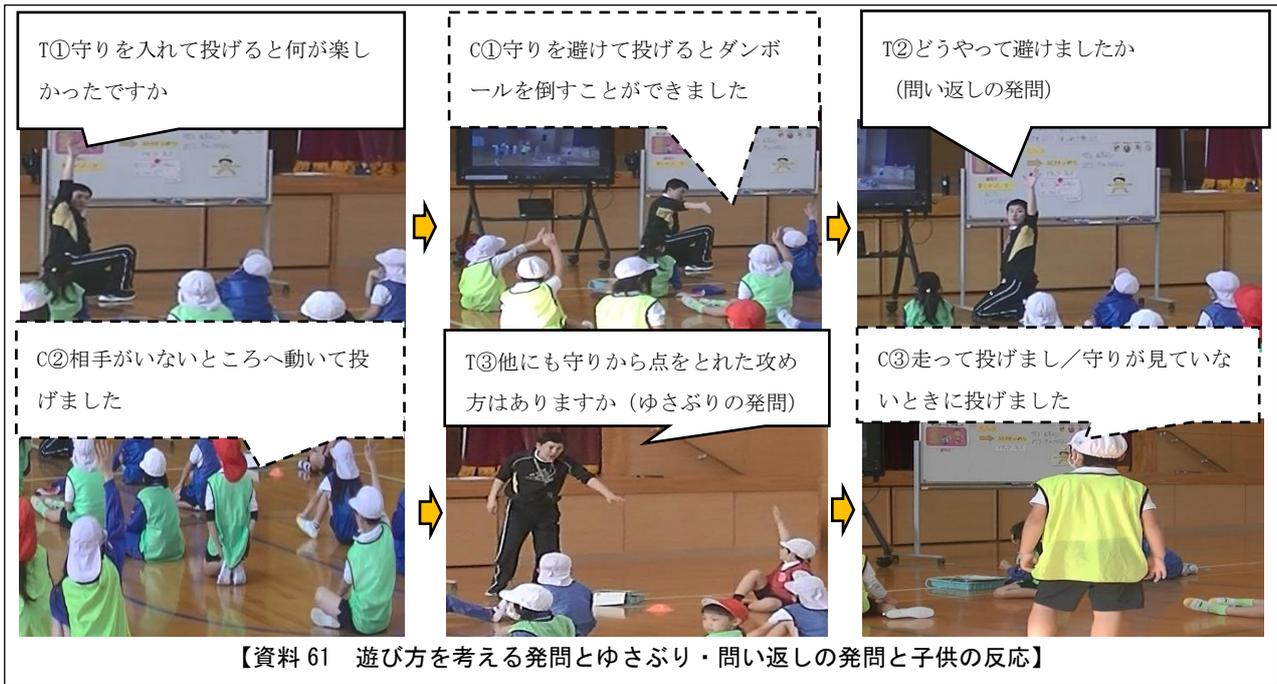


展開段階では、教師が、守りを入れたダンボールアタックの説明を行った。守り方では、内側の線に入らないように両手を広げて、ボールを止めたり、捕ったりすることを説明した。ダンボールアタックでは、守りがいないところへ移動して、ボールを投げたり、両手を広げてボールを止めたりして、取り組んでいた【資料 59】。待っている子供は、友達の良い動きを見付けて、学習カードに友達の名前を記述していた。運動遊びに取り組んだ後、電子黒板を活用して守りがいないところへ動いてボールを投げている子供の映像を視聴して、友達の攻め方のポイントを考えていた【資料 60】。

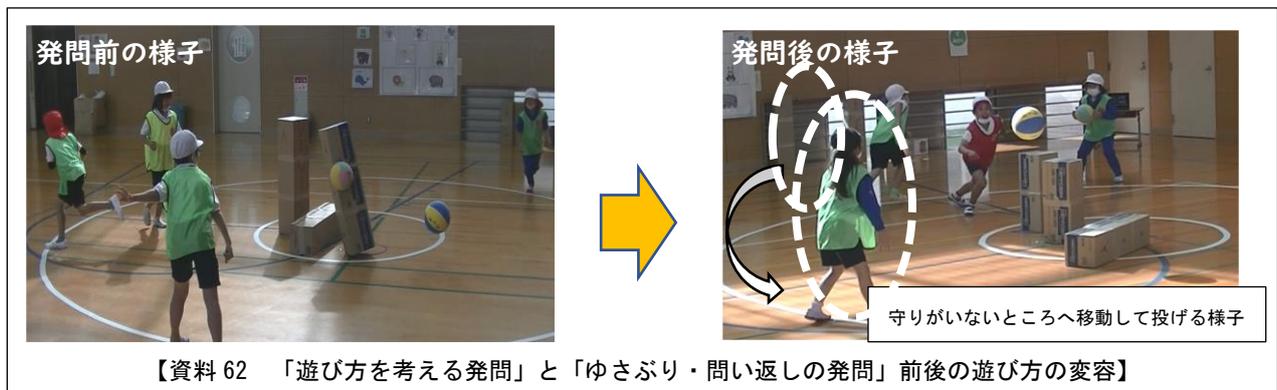


そして、攻守の楽しさを伝えたり、知ったりして、さらに遊び方を工夫して楽しむため、「遊び方を考える発問」を行った【資料 61】。

教師が、「守りを入れて投げると何が楽しかったですか」と発問をすると、子供は、「守りを避けて投げるとダンボールを倒すことができ楽しかったです」と発言していた。具体的な攻め方を引き出すために、教師が、「どうやって避けましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「相手がいなくて動いて投げました」と発言していた。そこで、具体的な攻め方を広げるために、教師が、「他にも守りから点をとれた攻め方はありますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「走って投げました」「守りが見ていないときに投げました」など、自分が行った攻め方を発言していた。また、守りの楽しさも同様に発問を行い、発言を整理し、いろいろな攻守の楽しさがあることを全体で共有した。

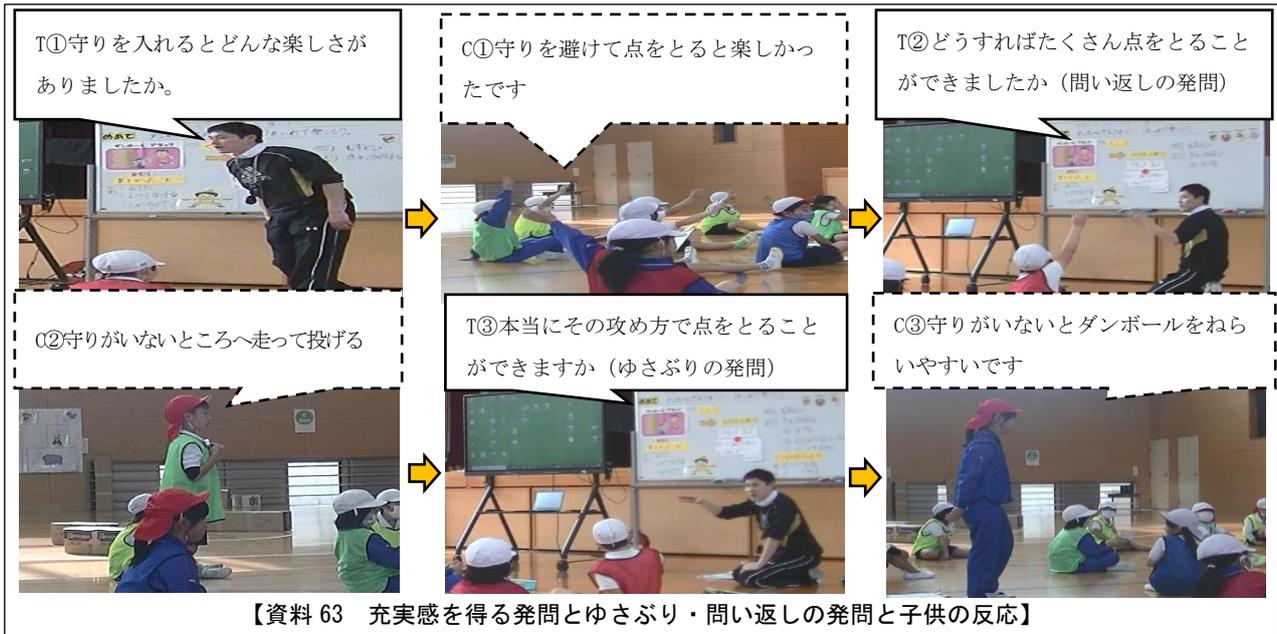


その後、友達が考えた攻め方の工夫を取り入れて、守りがいないところへ走って投げたり、攻めの動きをよく見てボールを止めたりして、攻守に分かれて再度、ダンボールアタックに取り組んでいた。発問前は、守りをめがけて投げたり、棒立ちで守ったりしていたが、友達の攻め方や守り方を取り入れて守りがいないところへ動いて投げたり、攻めの位置を見て守ったりする様子が見られた【資料 62】。

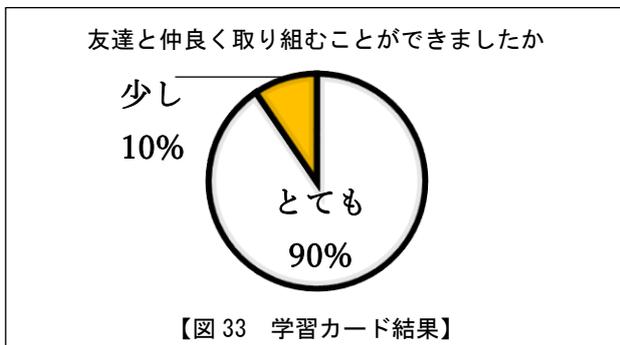
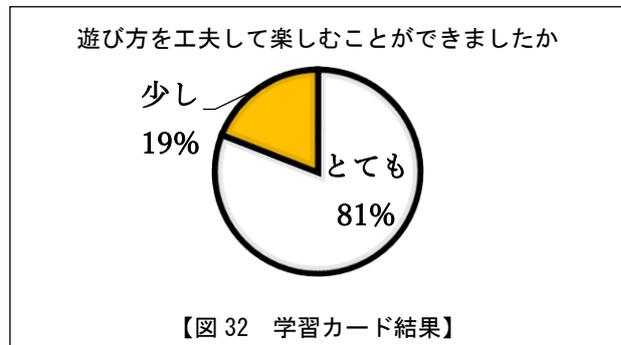
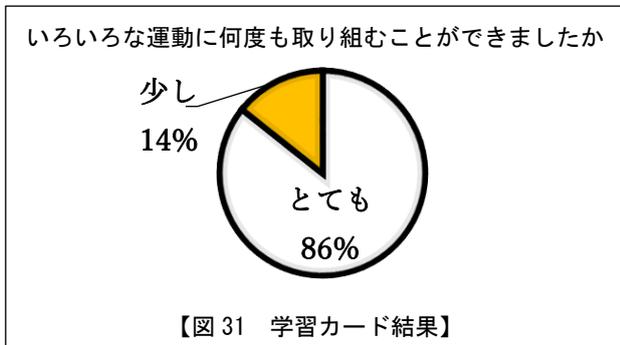


終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 63】。

教師が、「守りを入れるとどんな楽しさがありましたか」と発問をすると、子供は、「守りを避けて点をとると楽しかったです」「ボールを止められるとくやしいけど、ダンボールを倒せるとうれしかったです」など、守りから点をとれた楽しさについて発言していた。できるようになった具体的な攻め方を引き出すために、教師が、「どうすればたくさん点をとることができましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「守りがいないところへ走って投げるとダンボールを倒すことができました」と発言していた。そこで、攻め方ができたことを広げるために、教師が、「本当にその攻め方で点をとることができますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「守りがいないとダンボールをねらいやすいです」と守りを避けて点をとるための攻め方を発言していた。また、守りの楽しさも同様の発問を行い、発言を整理し、守りを入れてダンボールアタックを行うことで、嘉穂小ボールランドが前よりもっと楽しくなったことを全体で共有した。そして、本時学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。



学習カードの振り返りでは、「めあてを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は、全員だった。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 31】。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 32】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 33】。楽しかった理由には、「守りがいると難しくて当てたらすっきりして楽しかったです」「ボールを止めるのが楽しかった」など、攻守の楽しさの理由を記述していた【資料 64】。



【資料 64 学習カードの子供の記述】

c 第5時 「たくさん点をとるためにチームで協力して楽しむ学習」

「人」の視点で遊び方を工夫して、チームの攻め方を考え、ゲームを楽しむことができるようにすることをねらいとした。

導入段階では、まず、類似運動として、「走ってアタック」と「動物アタック」を交互に取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、前時の活動の写真を提示し、守りを入れて遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを想起していた【資料 65】。子供は、「守りをいれると楽しかったです」「守りがいないところへ走って投げることができました」「チームで協力して投げました」など、発言していた。そして、「めあてをつかむ発問」を行った【資料 66】。



【資料 65 ICT を使って工夫したことを振り返る様子】

教師が「もっと点をとるためには、チームでどうすればよいですか」と発問をすると、子供は、「チームで協力するとよいと思います」「チームプレイをすると点がたくさんとれます」など、発言していた。具体的なチームの攻め方を引き出すために、教師が、「チームの攻め方は、どんな攻め方がありますか」と問い返しの発問をすると、子供は、「チームで次々に投げる」と発言していた。そこで、チームの攻め方を広げるために、教師が、「他にもチームプレイはありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「みんなで投げる」「まとめて投げる」など、具体的なチームの攻め方を発言していた。発言を整理して、全体で共有し、「ダンボールアタックでたくさん点をとるためにチームで協力して楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料 67】。

<p>T①もっと点をとるためには、チームでどうすればいいですか</p> 	<p>C①チームで協力する／チームプレイをする</p> 	<p>T②チームの攻め方は、どんな攻め方がありますか (問い返しの発問)</p> 
<p>C②次々に投げる</p> 	<p>T③他にもチームプレイはありませんか (ゆさぶりの発問)</p> 	<p>C③みんなで投げる／まとめて投げる</p> 

【資料 66 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、前時のダンボールアタックの映像を視聴して、順番に投げる攻め方（順番アタック）と同時に投げる攻め方（まとめてアタック）を行っていたチームを紹介した【資料 68】。あるチームは、「順番アタック」の時は、投げる順番を決めて連続で投げたり、「まとめてアタック」のときは、「せーの」と声を出して投げたりして、2つの攻め方に取り組んでいた【資料 69】。



【資料 67 学習カードのめあての記述】



【資料 68 ICT を使って前時の攻め方を振り返る様子】



【資料 69 まとめてアタックを練習する様子】

そして、チームで協力して攻める楽しさを伝えたり、他のチームの攻め方を知ったりして、さらに遊び方を工夫するため、「遊び方を考える発問」を行った【資料 70】。

教師が、「どっちの攻め方で楽しみましたか」と発問をすると、子供は、「順番アタックです」「まとめてアタックです」など、2つの攻め方を発言していた。教師が、具体的なチームの攻め方のポイントを引き出すために、「チームの攻め方で気を付けたことは何ですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「『せーの』と声をかけるとチームでうまく投げることができました」と発言していた。そこで、教師が、攻め方のポイントを広げるために、「他にもチームの攻め方で気を付けたことはありますか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「順番を決めて声を合わせるとたくさん点がとれました」「いろいろな方向から投げるとうまくできました」など、チームでできた攻め方を発言していた。また、発言を整理して、いろいろなチームの攻め方があることを全体で共有した。

T①どっちの攻め方で楽しみましたか

C①順番アタックです／まとめてアタックです

T②チームの攻め方で気を付けたことは何ですか（問い返しの発問）

C②チームで「せーの」と声をかける

T③他にも攻め方で気を付けたことはありますか（ゆさぶりの発問）

C③順番を決めて声を合わせる／いろいろな方向から投げる

【資料 70 遊び方を考える発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

その後、友達が考えたチームの攻め方のポイントを取り入れて、ボールやダンボールを選び、再度ダンボールアタックに取り組んでいた。発問前は、チームで投げるタイミングが合わずに「まとめてアタック」を行っていたが、他のチームの攻め方の工夫を取り入れて、発問後に、「せーの」とチームで声を揃えて、同じタイミングで投げ、ダンボールを倒す様子が見られた【資料 71】。

発問前の様子

発問後の様子

3人で同時に投げる様子

【資料 71 「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」前後の遊び方の変容】

終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料 72】。

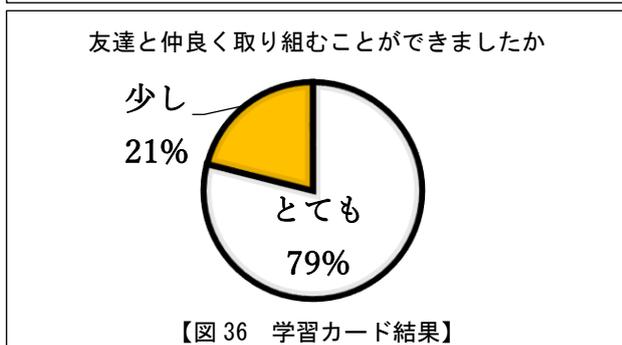
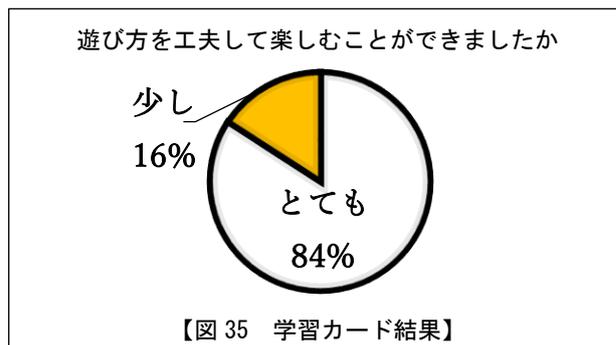
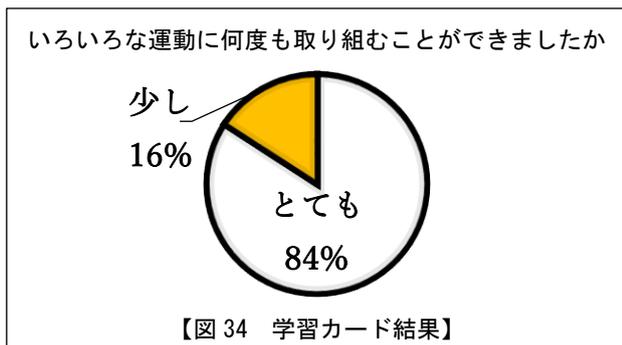
教師が、「チームでどんな攻め方の工夫ができましたか」と発問をすると、子供は、「順番アタックです」「まとめてアタックです」など、発言していた。チームの攻め方でできるようになった動きを引き出すために、教師が、「どんなチームプレイができるようになりましたか」と問い返しの発問をすると、子供は、「チームで『せーの』と声を出すとまとめてアタックができて点がとれました」と発言していた。そこで、チームプレイができたことを広げるために、教師が、「順番アタックでもで

きるようになったことはありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「順番を決めて声を合わせて投げることができました」「チームで協力して投げることができました」など、発言していた。また、発言を整理して、チームで協力して2つの攻め方ができるようになったことを共有した。そして、本時の学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。

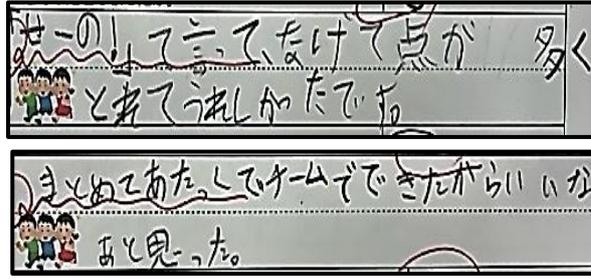
<p>T①チームでどんな攻め方の工夫ができましたか</p>	<p>C①順番アタックです/まとめてアタックです</p>	<p>T②どんなチームプレイができるようになりましたか（問い返しの発問）</p>
		
<p>Cチームで『せーの』と声を出すとまとめてアタックができた</p>	<p>T③順番アタックでもできるようになったことはありませんか（ゆさぶりの発問）</p>	<p>C③順番を決めて声を合わせて投げることができた/チームで協力</p>
		

【資料 72 充実感を得る発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は、全員だった。「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 34】。「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 35】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は、全員だった【図 36】。楽しかった理由には、「『せーの』と言って投げて点が多くとれてうれしかったです」「まとめてアタックがチームでできたからいいなと思った」などの理由を記述していた【資料 73】。



【資料 73 学習カードの子供の記述】



考察

【図 27】の結果から、めあてをもって運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、導入段階に【資料 46】【資料 47】【資料 56】【資料 57】【資料 65】【資料 66】のように、ICT を活用して、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、前時の学習で遊び方を工夫したこと、できるようになった動き、友達と仲良く活動したことを視覚的に想起し、もっと遊び方を工夫して楽しみたいというめあてをつかむことに有効に働いたからだと考える。また、一人一人がめあてをつかむことができたことで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【資料 51】【資料 59】【資料 69】の子供の様子や【図 28】【図 31】【図 34】の結果から、遊び方をチームで工夫して何度も運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、展開段階に3つの遊び方を工夫する場を設定し、【資料 52】【資料 61】【資料 70】のように、「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、自分やチームの友達と遊び方を工夫して遊んだことを振り返ったり、他のチームの友達が工夫した遊び方を知ったりして、【資料 53】【資料 62】【資料 71】のように、さらに自分の遊び方を工夫して楽しむことにつながったと考える。

【図 29】【図 30】【図 32】【図 33】【図 35】【図 36】の結果や【資料 55】【資料 64】【資料 73】の学習カードの記述から、遊び方を工夫したり、友達と仲良く遊んだりする楽しさを実感していることが分かる。これは、終末段階に【資料 54】【資料 63】【資料 72】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供が遊び方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良く取り組んで楽しかったことを共有したり、視覚的に振り返ったりすることで楽しさを実感することに有効に働いたからだと考える。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT の活用や3つの視点で遊び方を工夫する場の設定、学習カードを活用したことは、広げる段階で目指す子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

(ウ) 「振り返る」段階 (第6時)

動く楽しさ	めあてをもって運動遊びに取り組み、できるようになった動きを実感している子供
遊び方を工夫する楽しさ	遊び方を工夫して楽しかったことを実感している子供
友達と関わる楽しさ	友達と仲良く運動遊びに取り組んで楽しかったことを実感している子供
めあてをつかむ発問 ゆさぶり・問い返しの発問	みんなで作った運動遊びで楽しむというめあてをつかむ。
ICT の活用	第1時の運動遊びを想起する。
充実感を得る ゆさぶり・問い返しの発問	遊び方を工夫できたことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを振り返る。
学習カードの活用	単元を通して、充実感を得たことを選択したり、記述したりする。

導入段階では、まず、類似運動として、「走ってアタック」と「動物アタック」に取り組んでいた。次に、電子黒板を活用して、前時の活動の様子を提示し、チームで攻め方を工夫したことやできるようになった動き、友達と仲良くできたことを想起していた【資料 74】。子供は、「チームで順番アタックやまとめてアタックができた」「チームで声かけができた」など、発言していた。そして、これまで遊び方を工夫してきた第5時の場を確認して「めあてをつかむ発問」を行った【資料 75】。



教師が、「最初の嘉穂小ボールランドと今のボールランドはどっちが楽しいですか」と発問をすると、子供は、「今のボールランドです」と発言していた。第1時からの楽しさの広がり気付くことができるように、教師が、「どうしてですか」と問い返しの発問をすると、子供は、「ボールやダンボールを選べるからです」発言していた。そこで、楽しさを全体に広げるために、教師が、「もっと楽しくなったことはありませんか」とゆさぶりの発問をすると、「チームプレイができるからです」「いろんなチームと勝負ができるからです」など、遊び方を工夫してきたことや友達と仲良くできたことを発言していた。そして、発言を整理して、嘉穂小ボールランドの楽しさが広がったことを共有し、本時の「みんなが工夫したダンボールアタックで大会をして楽しもう」というめあてをつかんでいた【資料76】。

<p>T①最初のボールランドと今のボールランドはどっちが楽しいですか</p>	<p>C①今のボールランドです</p>	<p>T②どうしてですか (問い返しの発問)</p>
		
<p>C②ボールやダンボールを選べるからです</p>	<p>T③もっと楽しくなったことはありませんか (ゆさぶりの発問)</p>	<p>C③チームプレイができるから/いろんなチームと勝負ができるから</p>
		

【資料75 めあてをつかむ発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

展開段階では、全チーム総当たり戦でダンボールアタックを行い、待機している時は、点数係や守りを決めて、同じチームの友達の良い動きを見付けて学習カードに書くことを説明した。全6ゲームを通して、自分でボールを選んだり、チームでダンボールを選んだり、攻め方を考えたりして【資料77】、ボールを投げる動きやボールを止める動きを楽しみながら、チームで協力して取り組んでいた【資料78】。



【資料76 学習カードのめあての記述】



【資料77 チームで攻め方を考える子供の様子】



【資料78 ダンボールアタックを行う子供の様子】

終末段階では、本時のめあてを振り返り、「充実感を得る発問」を行った【資料79】。教師が、「ダンボールアタックでは、どんな工夫をしてきましたか」と発問をすると、子供は、「チームで順番アタックやまとめてアタックを工夫しました」「ダンボールを増やしました」など、発言していた。自分たちで遊び方を工夫したことで楽しくなったことを引き出すために、教師が、「ダンボールアタックは、いろんな工夫をするとどのようになりましたか」と問い返しの発問をすると、子

供は、「みんなで工夫したから楽しくなりました」と発言していた。そこで、できるようになった動きや友達と協力できたことを広げるために、教師が、「できるようになったことは、ありませんか」とゆさぶりの発問をすると、子供は、「ボールを投げるのが上手くなりました」「チームで順番アタックやまとめてアタックができるようになりました」など、できるようになった動きや友達と仲良くできたことを発言していた。また、発言を整理して、全員で遊び方を工夫したことで、嘉穂小ボールランドの楽しさが単元を通して、広がったことを全体で共有した。そして、単元を通じた学習について振り返ったことを学習カードに記述していた。

T①ダンボールアタックでは、どんな工夫をしてきましたか

C①順番アタックやまとめてアタックをしました／ダンボールを増やした

T②ダンボールアタックは、いろんな工夫をするとどのようになりましたか（問い返しの発問）

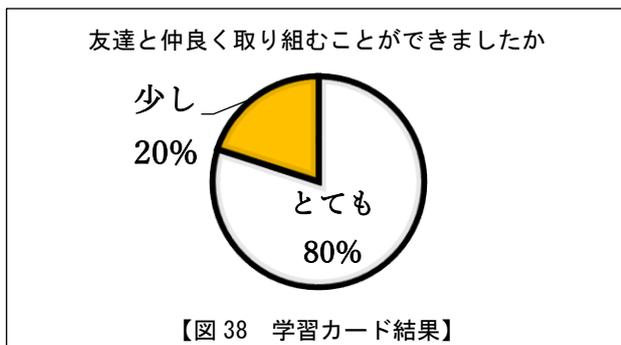
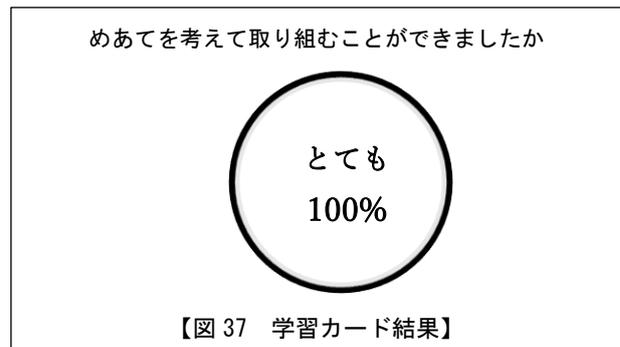
C②みんなで工夫したから楽しくなりました

T③できるようになったことは、ありませんか（ゆさぶりの発問）

C③ボールを投げるのが上手くなりました／チームプレイができました

【資料 79 充実感を得る発問とゆさぶり・問い返しの発問と子供の反応】

学習カードの振り返りでは、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」と答えた子供は全員だった【図 37】。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の質問では、「とても思う」「少し思う」と答えた子供は全員だった【図 38】。楽しかった理由には、「ボールを変えたり、ダンボールの大きさを変えたりするのが楽しかったです」「ダンボールにいっぱい当てられるようになった」「友達と投げて工夫したり協力したりすると、運動するのが楽しい」など、遊び方を工夫したことやできるようになったこと、友達と仲良くできたことを記述していた【資料 80】。



ボールを変えたりダンボールの大きさをかえたりするのが楽しかったです。

(ダンボールにいっぱい当てられるようになった)

友達と投げて工夫したり協力したりすると運動するのが楽しい。

【資料 80 学習カードの子供の記述】

考察

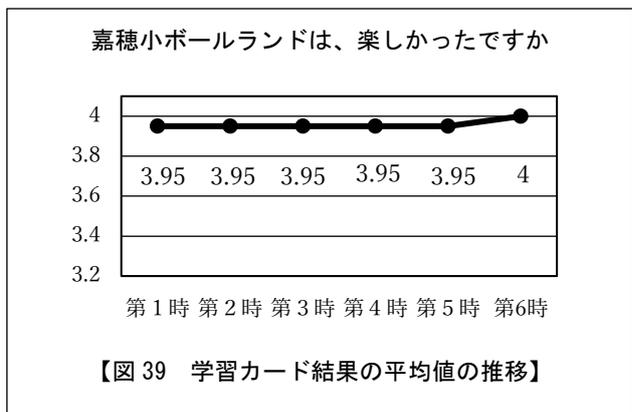
【図37】の結果から、めあてをもって運動遊びに取り組むことができたことが分かる。これは、導入段階に【資料 74】【資料 75】のように、ICT を活用して、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付けたことが、単元を通して、遊び方を工夫していろいろな運動遊びに取り組んできたことを振り返り、これまでに工夫した運動遊びに取り組んで楽しもうというめあてをつかむことに有効に働いたからだと考え。また、一人一人がめあてをつかむことができたことで、めあてをもって運動遊びに取り組むことにもつながったと考える。

【図 38】の結果や【資料 80】の学習カードの記述から、単元を振り返り、遊び方を工夫したり、友達と仲良く遊んだりして楽しく遊んだことや動きの高まりを実感していることが分かる。これは、終末段階に【資料 79】の「充実感を得る発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、学習カードを活用したことで、子供が遊び方を工夫しながら取り組んだり、友達と仲良く遊んだりして楽しかったことやできるようになった動きを実感することに有効に働いたからだと考える。

以上のことから、「めあてをつかむ発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT の活用や学習カードを活用したことは、振り返る段階で目指す子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

オ 本単元の全体考察

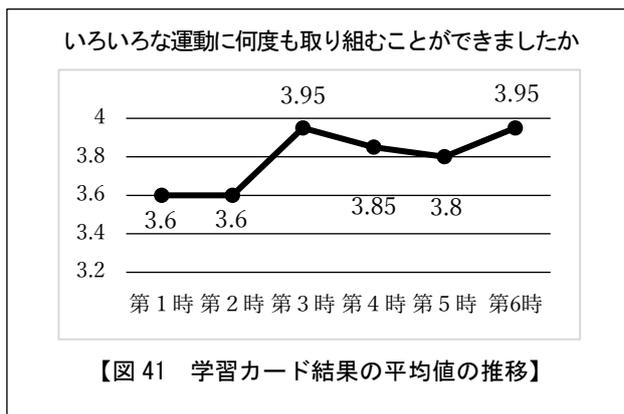
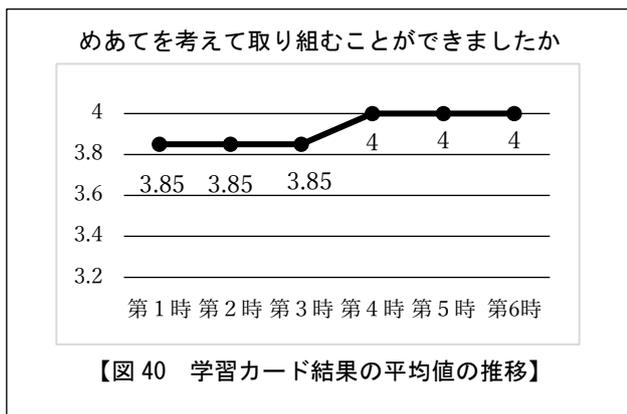
【図 39】は、「嘉穂小ボールランドは楽しかったですか」と質問した結果の平均値の推移である（第1時から6時）。全体的に見ると、3.95 点以上の高い推移にある。第6時では、全員が「とても楽しい」と答えた。これは、全ての段階において、思考を促す発問を行い、運動遊びの楽しさを伝えたり、知ったり、経験したりして楽しさを実感しながら取り組むことができたと考え。



(7) 動く楽しさ

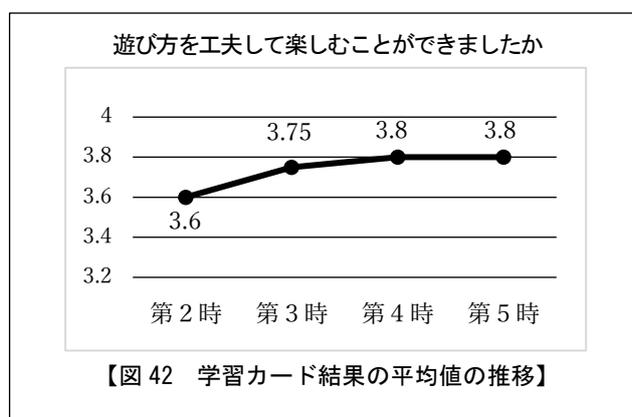
【図40】は、「めあてを考えて取り組むことができましたか」、【図41】「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」と質問した結果の平均値の推移である（第1時から6時）。「めあてを考えて取り組むことができましたか」の結果では、第4時から6時において、全員が「とても思う」という結果となった。これは、既習を想起して本時のめあてをつかみ、めあてをもっていろいろな運動遊びに取り組むことができていることから、「めあてをつかむ発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT を活用したことが有効だったと考える。しかし、第1時から3時では、1名の子供が「全然思わない」と答えた。これは、本時のめあてを自分の言葉で記述することが難しかったことが原因だと考えられる。

「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」の結果では、全体的に 3.6 点以上と高い推移にある。これは、遊び方を班で工夫して何度も取り組むことができていることから、「遊び方を考える発問」と「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、3つの視点で遊び方を工夫する場の設定を行ったことが有効だったと考える。



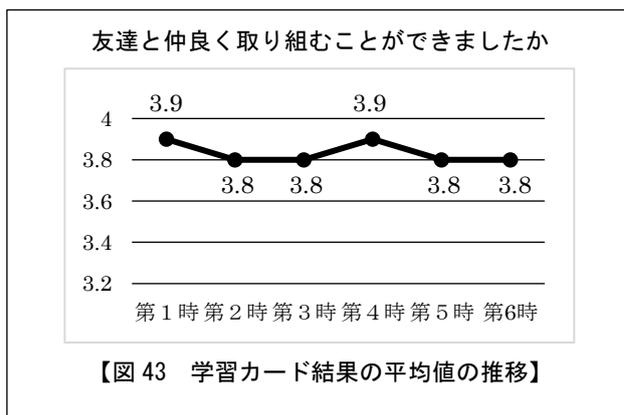
(イ) 遊び方を工夫する楽しさ

【図 42】は、第2時から5時の学習カードのアンケート結果の平均値の推移である（第2時から5時）「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」の結果では、第2時から5時において3.6点以上を維持した高い推移にある。また、第4時と5時では、3.8点と高い推移にある。これは、遊び方を工夫して楽しみたいというめあてをつかんだり、遊び方を工夫して運動遊びに取り組んだり、遊び方を工夫して楽しかったことを実感できたことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICTの活用や3つの視点で遊び方を工夫する場の設定、学習カードを活用したことが有効に働いたと考える。



(ウ) 友達と関わる楽しさ

【図 43】は、「友達と仲良く取り組むことができましたか」と質問した結果の平均値の推移である（第1時から6時）。「友達と仲良く取り組むことができましたか」の結果では、3.8点以上の高い推移にある。これは、展開段階にチームの友達とダンボールの大きさを決めたり、チームの攻め方を話し合ったりする工夫を通して、友達と仲良くできたことや終末段階に友達と仲良くできたことを実感して振り返ることができたことから、「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、3つの視点で遊び方を工夫する場の設定や学習カードを活用したことが有効に働いたと考える。



7 研究のまとめ

(1) 成果

ア 動く楽しさ

検証授業Ⅰ・Ⅱの事前と事後にアンケート調査を行った。【図44】は、「めあてをを考えて取り組むことができましたか」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、検証Ⅰ（後）の方が「とても思う」と答えた子供の割合が20%増えた。また、「あまり思わない」と答えた子供の割合が10%少なくなった。さらに、「全然思わない」と回答した子供は、いなかった。

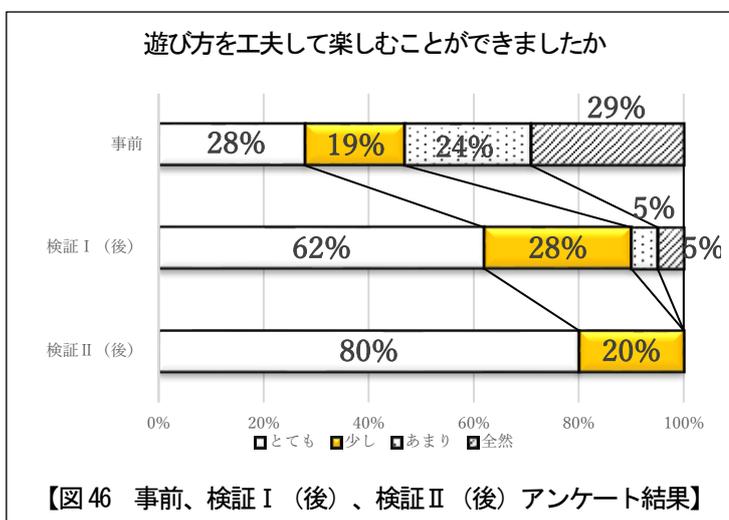
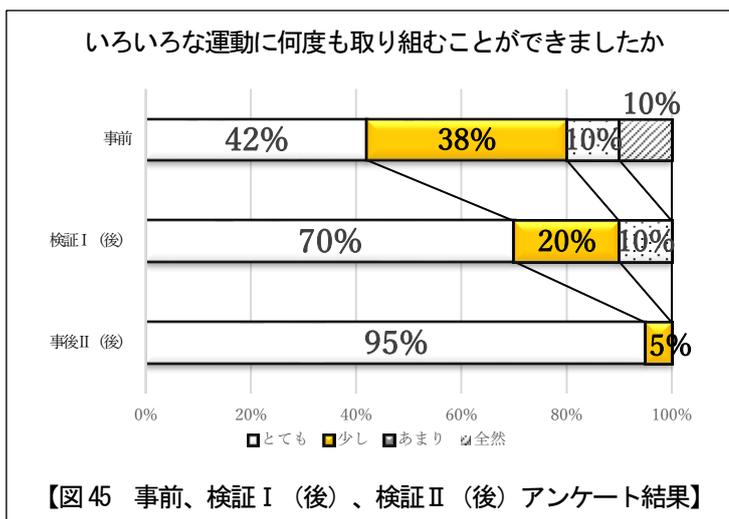
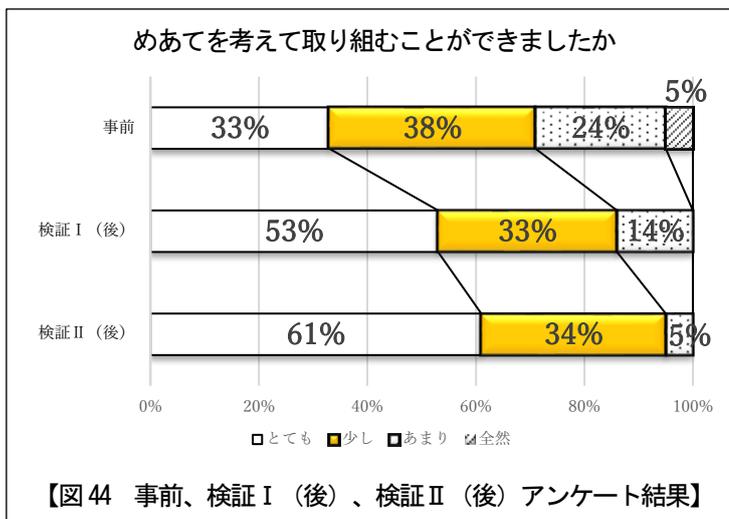
次に、検証Ⅰ（後）と検証Ⅱ（後）を比較すると、検証Ⅱ（後）の「とても思う」の割合が8%増えた。「あまり思わない」と答えた子供の割合が、9%少なくなった。

【図45】は、「いろいろな運動に何度も取り組むことができましたか」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、検証Ⅰ（後）の方が「とても思う」と答えた子供の割合が28%増えた。また、「全然思わない」と答えた子供はなかった。次に、検証Ⅰ（後）と検証Ⅱ（後）を比較すると、検証Ⅱ（後）の「とても思う」の割合が25%増えた。「あまり思わない」と答えた子供は、いなかった。

これらのことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICTの活用と3つの視点で遊び方を工夫する場の設定を行うことは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

イ 遊び方を工夫する楽しさ

【図46】は、「遊び方を工夫して楽しむことができましたか」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、検証Ⅰ（後）の方が「とても思う」と答えた子供の割合が34%増えた。また、「あまり思わない」と答えた子供の割合が19%少なくなった。さらに、「全然思わない」と答えた子供の割合が24%少なくなった。次に、検証Ⅰ（後）と検証Ⅱ（後）を比較すると、検証Ⅱ（後）の「とても思う」の割合が18%増えた。「あまり思わない」「全然思わない」と



答えた子供は、いなかった。

これらのことから、「めあてをつかむ発問」「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、ICT の活用や3つの視点で遊び方を工夫する場の設定、学習カードの活用を行うことは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

ウ 友達と関わる楽しさ

【図 47】は、「友達と仲良く取り組むことができましたか」と質問した結果である。事前と検証Ⅰ（後）を比較すると、検証Ⅰ（後）の方が「とても思う」と答えた子供の割合が9%増えた。また、「あまり思わない」と答えた子供の割合が5%少なくなった。

次に、検証Ⅰ（後）と検証Ⅱ（後）を比較すると、検証Ⅱ（後）の「とても思う」の割合が13%増えた。「あまり思わない」と答えた子供は、いなかった。

これらのことから、「遊び方を考える発問」「充実感を得る発問」にそれぞれ

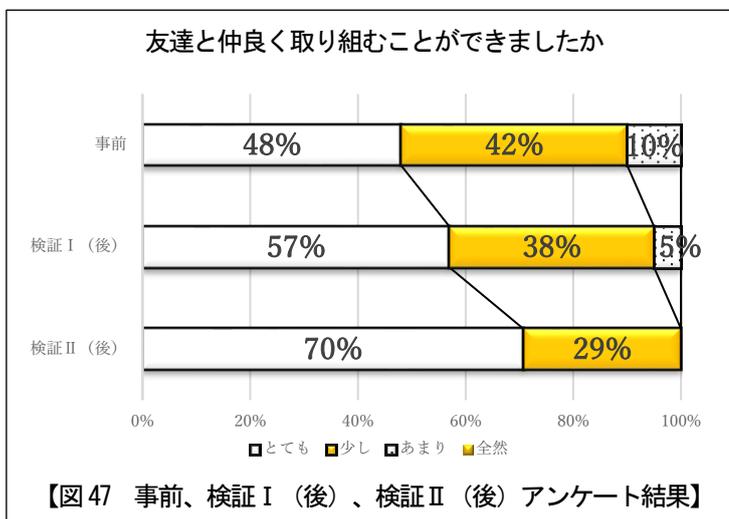
「ゆさぶり・問い返しの発問」を位置付け、3つの視点で遊び方を工夫する場の設定と学習カードの活用を行うことは、目指す子供に迫る上で有効であったと考える。

以上のように、検証授業Ⅰ・Ⅱを通して、思考を促す発問を位置付けた学習過程と思考を促す発問を効果的にする具体的支援を行うことで、運動遊びを楽しむ子供に迫ることができたと考える。

(2) 課題

思考を促す発問を行うことで、めあてをつかんだり、遊び方を工夫したり、充実感を得たりして、子供は運動遊びの楽しさに触れることができたが、全ての子供までには至っていない。

特に、発言が苦手な子供や支援が必要な子供への配慮が必要である。そのためにも発問の内容を子供が理解し、発言しやすい言葉を精選して、どの段階に活用するのかを計画的に仕組む必要がある。また、個別の発問、グループ発問の内容を具体的に考える必要がある。さらに、他領域においても、本研究を継続、発展させていく必要がある。



〈引用・参考文献〉

- ・ 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 2018
- ・ 中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編 文部科学省 東山書房 2018

- ・ 高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説 保健体育編 体育編 文部科学省 東山書房 2019

- ・ 体育科教育学入門「三訂版」 岡出美則・友添秀則・岩田靖 編著 大修館書店 2021
- ・ 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校 体育 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 東洋館出版社 2019
- ・ 新しい体育授業の運動学 子どもができる喜びを味わう運動学習に向けて 三木四郎 著 明治出版 2005
- ・ 小学校これだけは知っておきたい新「体育授業」の基本 白旗和也 著 東洋館出版社 2019
- ・ 器械運動の授業づくり 高橋健夫・三木四郎・長野淳次郎・三上肇 編著 大修館書店 1992
- ・ 体育の授業 新みんなが輝く体育 学校体育研究同志会 編著 創文企画 2019
- ・ 小学校ボールゲームの授業づくり 梅野圭史 著 創文企画 2017
- ・ 体育科教育 第 68 巻第 10 号 「『身体的対話』は言葉の次元を超える」 石垣健二 著 大修館書店 2020
- ・ 体育科教育 第 70 巻第 5 号 「体育授業の発問カテゴリーの作成と活用」 菅原純也 著 大修館書店 2022
- ・ 体育科教育 第 70 巻第 5 号 「小学校体育授業における発問の現状」 吉岡正憲 著 大修館書店 2022
- ・ 体育科教育 第 70 巻第 10 号 「体育におけるコミュニケーション・チャンネルの実態」 日高正博 著 大修館書店 2022
- ・ 遊びと人間 ロジェ・カイヨワ・多田道太郎・塚崎幹夫 著 講談社学術文庫 1990
- ・ 子どものための体育 高田典衛 著 明治図書 1980
- ・ 「発問」する技術 栗田正行 著 東洋館出版社 2021
- ・ 教師のための発問の作法 野口芳宏 著 学陽書房 2011
- ・ 小学校体育の評価規準づくり 高田彬成・森良一・細越淳二 著 大修館書店 2022
- ・ 体育授業を観察評価する 高橋建夫 著 明和出版 2003
- ・ 小学校体育授業の重点指導 白旗和也 著 明治図書 2011
- ・ 体育の授業を変えるコーディネーション運動 東根明人 監修 明治図書 2006
- ・ つまづかない、転ばない奇跡のくねくね体操 荒木秀夫 著 宝島社 2018
- ・ 体育の学習 細江文利・池田延行・村田芳子 著 光文書院 2015
- ・ スポーツ運動学 クルト・マイネル 著 大修館書店 1981
- ・ 小学校新学習指導要領ポイント総整理 岡出美則・植田誠治編 著 東洋館出版社 2017
- ・ 幼少年期の体育 デビット・L・ガラヒュー 著 大修館書店 1999

おわりに

10年間、笑顔溢れる子供達と過ごしてきた日々から、一転、体育研究所の長期派遣研修員として、体育科学学習の専門的知識を数えきれないほど学ばせていただき、大変貴重な1年間となりました。この1年間を通して、次の3つを今後の教員生活で活かしていきたいと考えます。

【目標をつかみ計画を立てること】

1年間をかけて、研究を進める際、研究計画書提出や中間報告会、検証授業、最終報告会など、全て期日があります。期日までにどこまでこだわって研究内容を改善していくのか、期日を守るには、1日、1週、1カ月、1年をどのように過ごすかが、とても大切であり、とても難しいことを実感しました。これは、授業づくりを計画することにも大きく関係していると思いました。今後も子供たちの笑顔をたくさん引き出したり、広げたりできるように計画を立てながら子供たちを育てていきます。

【子供の心で考えること】

今までは、1日6時間授業を行う中で、忙しさを理由に「これぐらいの授業をすればなんとかなるだろう」という気持ちで授業を行っていました。特に、体育の授業では、「子供が楽しければよいだろう」「運動量が大事だから、みんなで話し合う時間は、少なくてよいだろう」と、子供が運動を楽しいことに重点を置いた授業を優先していました。検証授業を計画する際に、単元構想図、学習指導案、発問計画、学習カード、場の設置図などを作成しました。「体育が苦手な子供が楽しくできるような1時間目にしたい」「この言葉で発問した方が子供に分かりやすい」など、指導主事の先生方と何度も会議を繰り返し、言葉にこだわりながら完成させていきました。実際に授業を行うと、子供たちは、目を輝かせて、考えながら全力で体育に取り組んでいました。授業後に子供たちから、「嘉穂小わくわくランドや嘉穂小ボールランドは、いっぱい工夫をしてすごくわくわくしました」「これからも体育を工夫してみんなと楽しみたいです」など、感動する言葉をたくさんもらいました。子供たちが心から楽しむためには、子供の心で考えて準備することが大切だと実感しました。今後も体育が得意な子供は、「もっとやってみたい」、体育が苦手な子供は、「自分でもできそうだ、体育は楽しい」と思えるような授業づくりをしていきます。

【先生方と楽しく学ぶこと】

研究を進める際、長研会議が行われます。会議では、それぞれの校種の指導主事の先生方から御指導・御助言をいただきながら、研究を進めていきます。限られた時間の中で、研究内容を改善していく時間は、大変有意義な時間でした。また、指導主事の先生方は、時に厳しく、時に優しく支えていただきました。何より、同じ長期派遣研修員の仲間と支え合い、困難なことにも試行錯誤して、乗り越えることができました。今、困っていることを伝え合うこと、時に雑談をして楽しむこと、このような時間が、心の支えとなりました。また、所長をはじめ、指導主事の先生方や短期研修の講師の先生方など、体育のスペシャリストの先生方と関わり、専門的知識を向上できたことに心から感謝しています。本当に大きな財産となりました。この体育の専門的知識をたくさん先生方へ伝えていけるように終わりなき学びに取り組んでいきます。今後は、チーム学校として、共通理解を図り、先生方と楽しく学び合って連携していきます。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、筑豊教育事務所、嘉麻市教育委員会に厚くお礼申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたり、温かい御指導・御助言をいただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、義務教育課、スポーツ科学情報センター、福岡県体育研究所の皆様にも深く感謝申し上げます。また、検証授業に快く協力いただきました、嘉麻市立嘉穂小学校の市川校長、明星教頭、大石主幹教諭をはじめ、多くの御支援をいただきました池永先生、田原先生、浦部先生、鍛冶屋先生方に心から感謝いたします。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

令和5年2月17日

長期派遣研修員

小田 珠樹（嘉麻市立嘉穂小学校）