

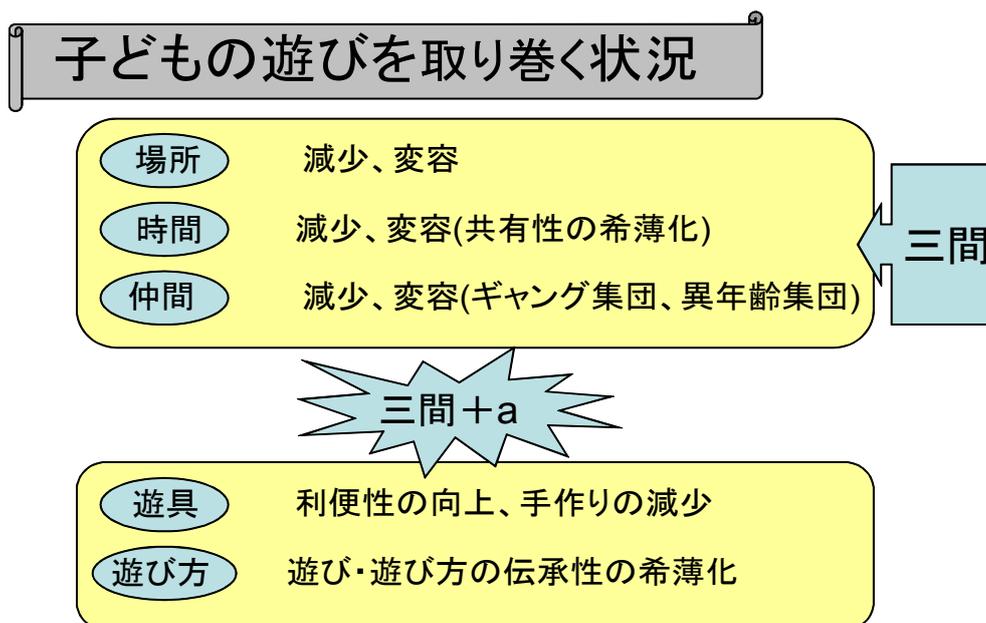
YNUSジャーナル
第2号

Journal of YNU Sports Academy
Vol.2



特定非営利活動法人
YNU スポーツアカデミー
2011

子どもは遊びの天才であり、「三間」さえ補償されれば(遊び仲間、遊びのための空間、遊びのための時間が十分であれば)元気よく活発に遊び、その遊び体験が心身発達に貢献していくといわれています。しかし、現代の子どもの遊びを取り巻く状況は、「三間」さえも十分でなく、さらには、「三間」が補償されても、それだけでは豊かな遊び体験につながらないという主張もなされています。

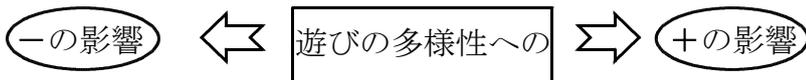
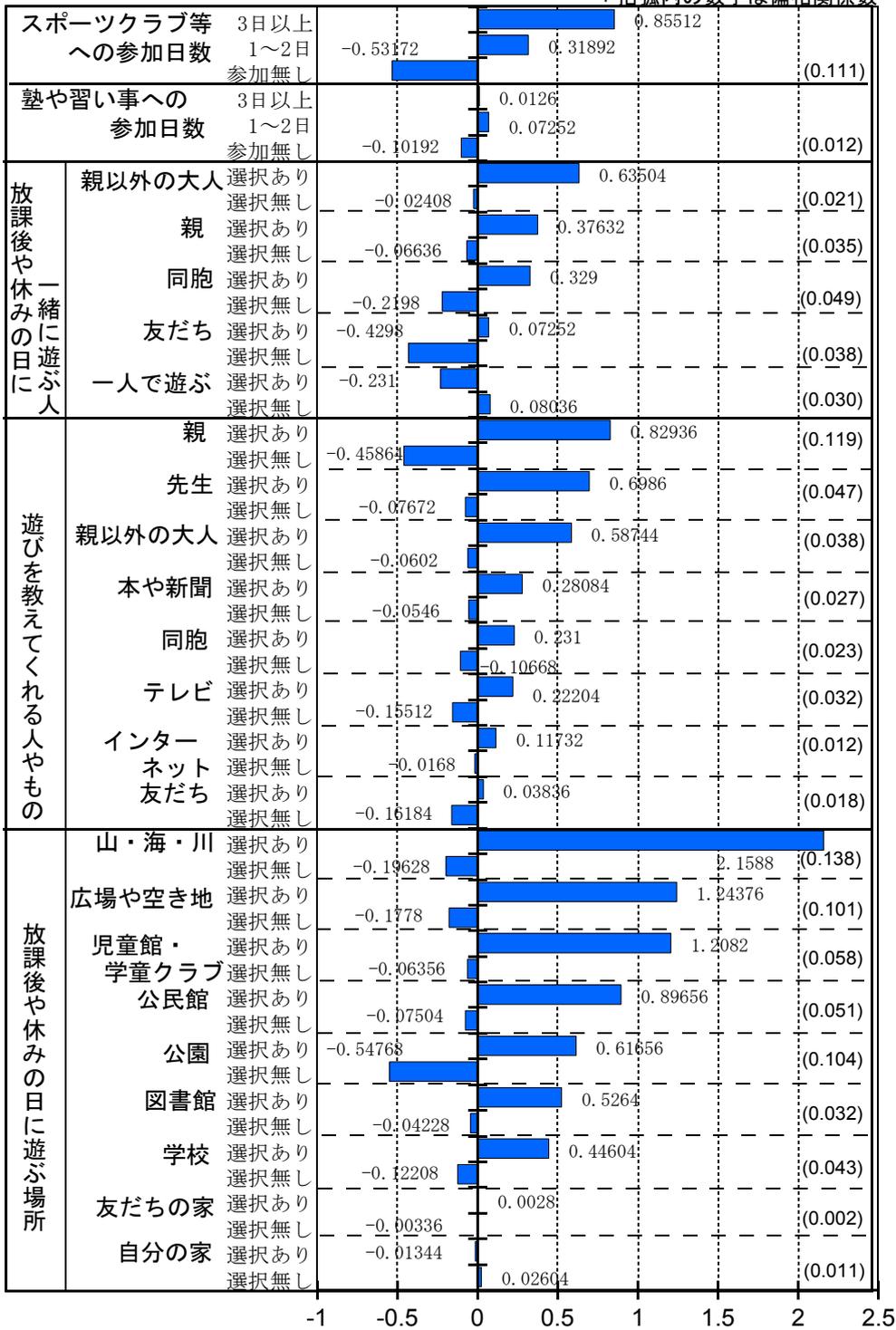


次ページの図は、子どもの遊びの多様性に影響を与える条件について調査した結果ですが、子どもの遊びの多様性には、遊び仲間、遊びの紹介者(指導者)としての大人の関与が大きな影響を与えていることが示されています。

現代っ子の遊びを豊かで活発なものとするためには、大人の関与(支援や指導)が大切であると考えることができます。遊びばかりでなく、より進んだ形での子どもの運動についても、これは同様に重要な視点となるに違いありません。

本号では、子どもの遊びや運動への大人の意図的な関与が大切であるという視点から、子どもの遊びや運動への配慮や指導の事例を寄せて頂き、紹介することとしました。

* 括弧内の数字は偏相関係数



子どもの外遊びの多様性に影響する要因

出典：村瀬 浩二ほか，「子どもの遊びを取り巻く環境とその促進要因—世代間を比較して—」，横浜国立大学教育人間科学部紀要(教育科学)，第7巻，2004

幼稚園での運動遊びの指導・支援

ー大型遊具導入時の教師の指導・支援についてー

鈴木 隆 (立教女学院短期大学 幼児教育科)

1. はじめに

1) 問題の発端

筆者が2009年まで園長を兼務していた、立教女学院短期大学附属幼稚園天使園の園庭は園舎東側と西側の二カ所に分かれて二つ存在している。西側園庭は2006年の園舎増改築時に新設された園庭で、幼稚園認可取得のための必要面積を東側園庭との合算で確保するという目的がその新設の第一義的なものであった。新設にあたっては、東側園庭との差別化を図り、遊具等は設置せずにオープンなスペースとすることを計画した。この園庭は子どもたちから「ひろば」と命名され、おもにボールあそびやリレーなどに使われている。一方東側園庭は既存の園庭で、ケヤキ、ムク、松、楓など大小の木々があり、起伏に富んだ環境は子どもたちにとっても大変魅力的なものとなっている。こちらの園庭には、すべり台二基とウッドデッキなどが設置されていて、園庭全体として子どものあそびにとって有効な循環構造をつくりあげている。¹⁾ この園庭は子どもたちから「おにわ」と命名され、砂遊びやままごと、ごっこ遊びや鬼遊び、虫取りなど、さまざまな遊びを展開する場となっている。しかしながら、多くの幼稚園に設置されているような遊具は設置できておらず、既存のすべり台もすべる際のスピードがほとんどでない状況（いわゆるすべらない状況）であったためか、余り子どもには使用されていなかった。²⁾ 教員間の話し合いの中でも、園庭のあそびはさまざまな様相を見せてはいるが、本園の幼児たちの遊びには、体を大きく使ったり、力一杯取り組む遊び、体のさまざまな機能を駆使して取り組む遊び、ダイナミックな遊びが不足気味なのではないかとの課題があげられることが少なくなかった。その都度、樹木や柱にロープを結んでみたり、縄ばしごを設置してみたりといくつかの取り組みをしてきたが、縄を設置するにしても、保育者が常についていなければ実施することはできず、子どもの遊びとして定着し、日々繰り返されるものにはならない現状があった。

こうした課題は以前からあげられていたことであり、これに対する解決策としては、園庭に遊具を新設することが容易に考えられる。しかしながら、限られた予算の中ではなかなか遊具新設を実現することができなかった。保育用品を扱う各社のカタログを見ても、大型木製遊具の欄には比較的高価なものが並び、オーダーメイドすればさらに予算がかかることは明らかだった。こうした状況の中で、埼玉県内のU幼稚園の関係者より、その園の木製遊具についての話しを聞く機会があった。U幼稚園の木製遊具を設置した業者は、価格的にも大変良心的で、すべてオーダーメイドで希望するものを組んでくれる。しかも、幼稚園や保育所への導入実績を数多く持っている業者であることがわかり、実現の可能性を含めて検討に入った。こうした経緯の中で同時に予算面での折衝も進み、大型遊具の導入が実現されたのである。導入にあたり、園側からの要望としては、既存園庭の木を伐採せず調和を図ること、力一杯登るための高さを出すこと、すべり台を確保することをあげた。業者側はこうした要望には慣れているのか、こともなげに「わかりました」との返答で、遊具設置が進んでいったのである。具体的には、夏休みの期間を利用した工事で工期は約一週間。つまり子どもたちにとっては、夏休み明けに園に登園してきたら新しい遊具があるという、なんともワクワクするような状況になるわけである。

今回の遊具設置は、教員が検討してきた課題から実現されたものである。実際にこうした遊具の設置が子どものあそびや、その結果としての子どもの育ちにどのような影響を及ぼすのかについては、主観的なとらえや経験則から予測はできるものの、実証的にとらえていく必要性も感じていた。そこで、2009年度の園内研究のテーマをここにおき、遊具導入前と導入後の子どものあそびを観察し、比較・検討することでその変化を実証的にとらえる試みに取り組むこととした。以降、設置された木製大型遊具をアスレチックと称する。

なお、研究開始にあたり、横浜国立大学教育人間科学部落合優教授に指導・助言をいただき、園内のスタッフではとらえきれない部分について、同大4年生見上慎哉氏の協力を得て分析検討を進めることとなった。研究にあ

たつては、大型遊具に関わる特別な遊び指導や運動指導を差し控え、子どもたちの自然な姿をみとることを共通理解として進めていくことが確認された。

2) 研究目的

アスレチック設置前と設置後の幼児のあそびの観察から、あそびの変化をとらえ、今後の保育への指針を得る。

3) 研究方法

①当事者による観察

登園後、自由遊びの時間において園庭を含む広場、階段下の畑など戸外での幼児の遊び、および過ごし方を観察し、保育後観察用紙に記入する。

- ・ 新遊具設置前の5、6月に4回
- ・ 新遊具設置後の9、10月に4回

設置前4回の記録、また設置後4回の記録を、以下の7つの拠点ごとにまとめる。各記録者がまとめたものについて、全員で検討考察する。

A: ままごとの拠点

B: 固定遊具を使った体を動かすあそびの拠点

C: 虫や植物等とかかわるあそびの拠点

D: 鬼ごっこの拠点

E: 絵の具や色水等のコーナーとなる場の拠点

F: なわとびやフープ等をつかったあそびの拠点

G: その他

②第三者による観察

登園後、自由遊びの時間において園庭を含む広場、階段下の畑など戸外での幼児の遊び、および過ごし方をビデオ撮影により観察し、分析検討する。

調査日時 2009年6月4・9・18・25日、9月3・4・7・11・15・24日、10月9・16・22・30日、11月6・27日、12月9日、計17日間



写真1 旧園庭



写真2 新園庭

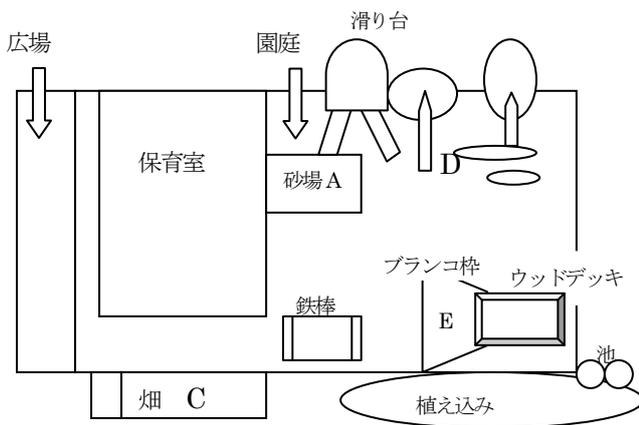
2. 4歳児クラス担任の視点から

1) はじめに

幼稚園における園庭環境を構成する中では、既存の遊具をどのように活用してあそぶかを日々検討しながら構成していく短期的なもの、既存の遊具を幼児がどう使ってあそんでいるか傾向を探り、それに応じて既存の遊具を構成していく長期的なものがある。2009年夏、本園では後者の長期的な視点から、アスレチックを設置することとなった。ここではアスレチック設置前（2009年1学期）と設置後（2009年2学期）の記録をもとに幼児のあそびを考察し、よりよい園庭環境を構成していく手立てを探っていく。

2) 観察記録

【アスレチック設置前】；2009. 5. 26（火）



<砂場…A>

今日は泥んこあそびではなく、ゼラニウムの花によるジュース屋さんを行う。他にも山を作り、その後、水を流してあそぶ幼児がいる。

<忍者…D>

忍者になったつもりで、鬼ごっこをしている幼児がいる。年長との交わりが見られる。

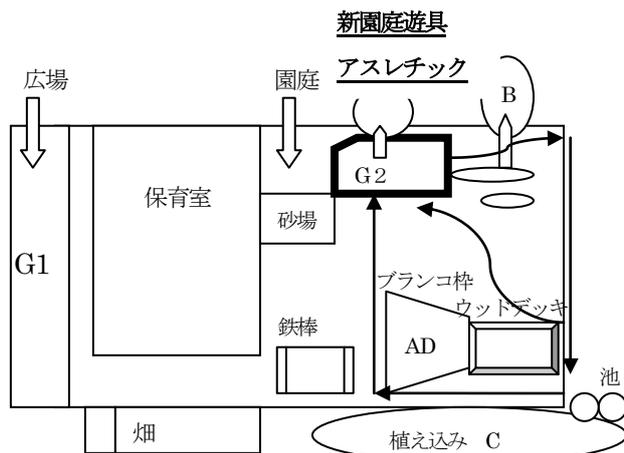
<フィンガーペインティング…E>

色水のジュース屋さんを行う。囲いがあることで場所が守られていて、安定できている。自分たちでペットボトルを利用して水を運ぶため、よく動いてあそんでいた。不安定な幼児は水や絵の具等の感触を味わうあそびをすることで落ち着く。

<木イチゴ採りやダンゴムシ探し、畑へお散歩…C>

朝から外に出かけ、植え込みの虫や植物に関心を寄せる幼児が多い。池の様子にも気持ちを向ける幼児が現れた。また、園長がカリンの木を植える様子をじっくり見る幼児の姿がある。

【アスレチック設置後】；2009. 10. 22（木）



<リレー…G1>

運動会後から引き続き夢中になっている。さまざまな人間関係が生まれている。後半は他のあそび、次の展開を必要としているようであった。

<お化け退治…AD>

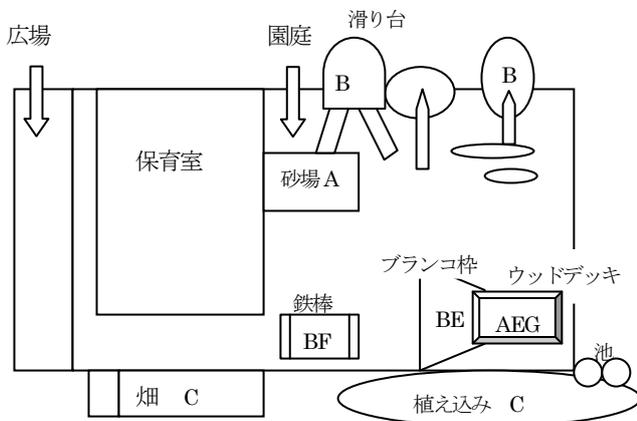
前日にお化けをアスレチックに貼っていたが、手裏剣で当てるには難しいと判断し、ブランコ枠に吊るす。当て易くなり、数名楽しんでいた。

<色メガネ…G2>

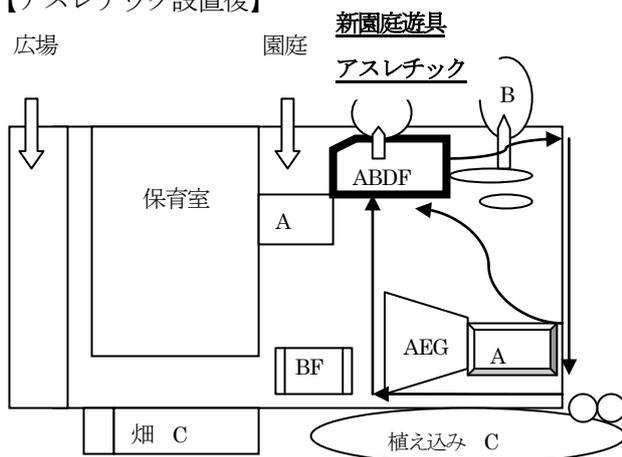
探検に行くときの小道具として、色メガネ作りが盛り上がる。途中から変身メガネと呼ぶ。今日になって新たに始めた幼児もいる。変身メガネを付けながら、アスレチックであそぶことが楽しいようだ。ネットに寝転がりながら、空を眺める姿がある。

3) 研究の結果および考察

【アスレチック設置前のまとめ】



【アスレチック設置後】



砂場あそびA

砂場あそびでは、主に2つのあそびが展開されており、道具を使って料理をしている『ままごと』と水を大量に使って山や川を作りながらあそんでいる『泥んこあそび』がある。同じ砂場の中で2つのあそびが混在しているため、互いのあそびが保障されずにいる。もちろんままごとをしてあそんでいる幼児が、泥んこあそびに入っていくきっかけとなったり、泥を面白く使いながらままごとあそびが展開されたりすることもある。だが、泥んこになることには抵抗があり、じっくりとままごとをしたい幼児にとっては、他の場所にままごとの拠点を設けられた方がよい状態でもあった。ウッドデッキを拠点にして始められることもあったが、砂場と距離があることやウッドデッキ自体が他のあそびから見え難いこともあり、なかなか定着しなかった。

アスレチックができて、その一部がままごとの拠点となった。アスレチック自体が、ねこごっこではねこの家、忍者ごっこであれば忍者屋敷と拠点となる場所に適している。ねこの家であれば、「ここははしごっていうことね」「ここが2階で、下が1階ってことにしようよ」「ここ（アスレチック一部の滑り台）では、スケートができるってことね」とイメージが広がっていくきっかけともなっていた。ただ、アスレチックの上をままごとあそびの拠点とする際、そこにビールケースや椅子を持ち込むことは、落下した際の危険やビールケース上に登って転落したりする危険もあるため、検討が必要なことでもある。泥んこあそびをしている幼児にとっては、砂場を広く使ってあそぶことができるようになった。

ブランコ枠内におけるあそびBE

他によく行っているあそびは、鉄棒・滑り台・モチの木登り等であった。挑戦するあそびにつながることは少ないため、ブランコ枠にタイヤブランコを設置したり、はしごをブランコ枠からウッドデッキに渡したりしていた。その際には保育者がその場にいる必要があるため、一定の時間を設けて取り組む形になり、日常のあそびとしては成立していなかった。また、ブランコ枠は絵の具や色水等のコーナーに適しているため、それらの場所として使用している時にはタイヤブランコやはしごは設置することができなかった。

アスレチック設置後は、クライミングネットやジャングルジム等、日常的に挑戦するものがあることで、今まで一歩踏み出すことに時間のかかった幼児も自分のペースで日々挑戦していく姿があった。また、アスレチックにはしごを設置することで、高い場所まではしごを登っていくスリルを味わう体験ができたり、タイヤブランコを括り付けて常時ブランコを楽しむことができたりするあそび場ができた。また絵の具や色水等のコーナー等、場所を設けて活動を展開する際、常時ブランコ枠内で設定することができるようになった。

鉄棒BF

以前は、鉄棒に縄跳びを付けて縄ブランコをしてあそぶ幼児と鉄棒をしてあそびたい幼児がいて、互いのあそびが保障されなかった。アスレチック設置後は、アスレチックのネットに縄跳びを付けて縄ブランコを楽しむようになった。また、そこではままごとあそびの延長で縄ブランコを楽しむ幼児も現れ、ごっこあそびの世界の中で縄ブランコを活用することもあった。

鬼ごっこD

“ねことねずみ”や“しっぽとり”では、以前は逃げたり、隠れたりする場所が少なく、走り続けなければならぬ状況にあった。アスレチック設置後はアスレチックが鬼から隠れる場所となり、一呼吸入れながらあそぶことができるようになった。上下の動きも生まれ、追いかけてこに面白さが出た。

アスレチック ABDF

1人ひとりのペースでさまざまな動きに挑戦できる遊具となっている。幼児が園庭に1人で出てきて、何となく居られる場所となっている。1人で取り組んでいても、そこに居ることで他のあそびの様子を俯瞰することができたり、他のあそびと絡むことができたりと、幼児があそびに入っていくきっかけが生まれる場にもなっている。

また、むくの木を抱く形でアスレチックができていることや、よじ登るネットに寝そべる動きが出たことで、木がより身近になった。園庭の木は背丈の高い木が多く、幼児の視界に入らなかったが、アスレチック設置により空を見上げる幼児の姿が増え、高い木にも関心を寄せるようになった。そして、木製のアスレチックは、触る時に冷たさや熱さが影響せず、幼児が掴むことや座ることに適している。

4) まとめ

「アスレチック設置により互いの遊びは見えるが守られる場となる」

幼児には園生活の中で体験として思い描いている環境があるため、その環境のどこに遊びの拠点となる場をつくっていくかは、あそびの展開にも大きく左右する。たとえば、ままごとから始まったレストランごっこでは、みんなが通る位置にあるか、絵の具や色水では他のあそびと場所が区切られているか、鬼ごっこではどこが幼児

が嫌になったのか、忍者遊びを止めて砂場で山を作り始めた。mについて遊んでいたdも共に、忍者ごっこをやめて、その場を離れた。

④鉄棒 (m・n) B

日々、坂上がりができるように繰り返し練習している。初めて坂上がりができるようになった友だちを自分のことのように喜んでいる。諦めず集中して最後まで頑張る姿が見られる。m・nは、最近鉄棒以外の場面でも、できないことでもあきらめないで、頑張るようになってきている。

⑤色水 (r・e・s) E

パンジーの花を摘み、すりこぎを使い色水を作り、ジュース屋さん遊びを始める。色の違う花びらの色水を混ぜ合わせることで、色の変化に驚き、喜びあっている。花びらが足りなくなると、葉っぱなどの草も擦りはじめて、新たな発見を楽しんでいた。担任は、片付けの時に、「今度、みんなにも飲んでもらいたいね」と投げかけると、嬉しそうに、他の遊びをしている友だちに、作った色水ジュースを見せに行った。

午後

⑥色水 (r・e・s・a・c) E

午前の遊びを引き続き同じメンバーで楽しんでいる姿が見られる。遊びの仲間も増えて、a・cも仲間に加わり、午前中に作り置いていたジュースを机に並べ始める。ジュースを飲んでもらおうと声をかけるが、自分が作った色のきれいな色水をジュース友だちに分けるのが、惜しくなり、もっぱら自分の色水づくりに専念し始めた。ジュース屋さんごっこは、そのまま終わってしまう。

④鉄棒 (m・n) B

午前からの引き続きのメンバーm・nにiが加わり坂上がりに挑戦している。鉄棒の下にシートを数枚敷いて、鉄棒の家を作りだした。シートの上で裸足になり、鉄棒を楽しんでいる。mの手の皮がむけはじめた。痛みは感じているようだが鉄棒への気持ちが強く頑張っている。坂上がりがまだできないiも諦めないで皆と同じことができるように頑張る姿がある。個々に、目標も決めて鉄棒に取り組む姿がある。

⑤ケーキ作り (m・r・h・e) G

バケツに砂を詰めて型抜きし、特大ケーキを作り始める。ケーキの上に白砂をかけて飾り付ける。そのうちに、白砂を友だちより多く集めることに面白さを感じ始め、ケーキ作りより砂集めを楽しむようになる。より多くの白砂を集めているmに追いつこうと皆必至になっている。最終的には、皆の白砂を山にし、体全体で砂の感触を楽しむ。

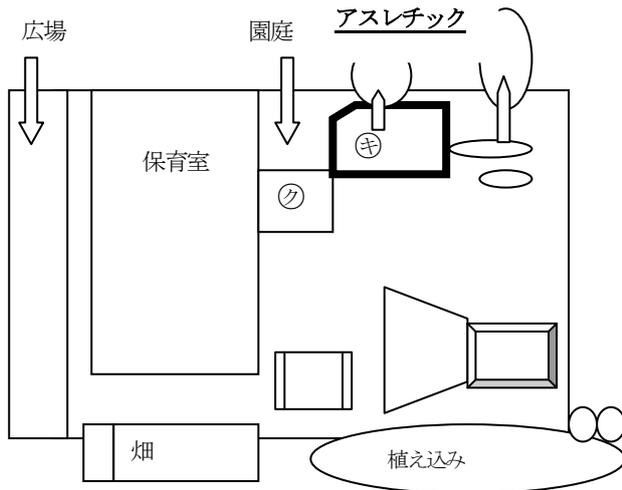
④お助けマン (y・s) G

園庭で木や草の実を集めて、その実とフラフープをもって、二人で考えた物語の中を旅している。フラフープが乗り物の役割をしている。どこかに拠点があるわけではなく困っている人がいると、その実を使って魔法をかけ、その友だちの願いを叶えていくことを楽しんでいる。

⑥よーいドン (s・t・n・k) G

普段自分から遊びに友だちを誘うことができないnが、自分から、s・tに、何か話をしながら、戸外にでてきた。そのまま、げた箱の前から、かけっこを始めた。一回一回勝負を楽しんでいる。全力で走る気持ちよさを味わっているようだ。何度も楽しんでいると、途中からkが参加。kは、自分が負けることがわかると、走ることを止める。周りの友だちから指摘をうけると怒りだす。ルールを守らないことで、ぶつかることが多くなると、教師に助けを求めてきた。教師がいても、負けそうになると勝負を投げだすか、ふざけている。一番ではないことに恐怖感があるのだろうか。

3) アスレチック設置後の9月4日戸外遊び事例



午前

㊦ アスレチック (学級全員) B

夏休み明け。クラス全員がアスレチックへ行き遊び始める。揺れるつり橋では、意図的に揺らしながら渡ることを楽しんでいる。ネットでは、上にただ登る動きから、後ろ向きで登ったり、ネットの裏側から登る姿も見られる。アスレチックの上の踊り場の柵に登りだし、バランスを取りながら難しいところを選んで挑戦している。渡りきった時の笑顔から達成感を読み取ることができる。しばらくの間、多くの子どもがアスレチックを楽しんでいる。すると、突然m・rが「氷鬼するものこの指とまれ」と声を上げる。(m・rは、集団で遊ぶことが大好きで仲間集めもとても上手である。)すぐに数人の子どもが集まり、氷鬼が始まった。さらに、アスレチックで遊んでいた子どもが連なるように、「仲間に入れて」と集まり、すぐに大きな集団での氷鬼が始まる。氷鬼が長い時間続くと、疲れたのか少し休憩できる場を求めようになった。しばらくすると子どもたち自ら、氷の休憩場所(その場に入ると、鬼がタッチできない場所)を作りそこで休むようになった。アスレチックの上り下りがかかりの運動量のためか、水分補給や衣服の調節を自ら進んで行く。山の傾斜を登り降りする足もしっかりと地面を捉えている。

㊧ 泥団子作り→氷鬼 (m) G→B

アスレチックで遊んだあと、砂場で団子作りを始めたm。いかに固い泥団子を作るか1人で夢中になって取り組んでいる。しかし、アスレチックで始まった氷鬼が気になるようで、目は、氷鬼の子どもたちを追っていた。しばらくすると、泥団子を砂場にポイと投げて、「入れて」と氷鬼の仲間の所に駆け出し、氷鬼を楽しんだ。

㊨ 製作→アスレチック縄ブランコ→氷鬼 (y) G→B

アスレチック遊びの後、yは保育室で製作をしたいと言って、保育室に戻る。しばらくしても、友だちが誰も保育室に戻らないことが気になり、げた箱で戸外の様子をみている。げた箱から友だちに「一緒に遊ぼう」と叫んでいるが、だれも遊びに夢中でyの声に気付いていない。yは、製作をやめて、戸外に出てきた。氷鬼の拠点の下のネットに縄をかけて、縄ブランコを作った。縄ブランコにしばらく乗り揺れている。氷鬼で遊んでいる子どもに「ブランコ面白いよ」と声をかける。数人立ち止まるが、氷鬼への気持ちが強く、誰も縄ブランコに乗ろうとはしなかった。すると、突然縄ブランコに乗りながら、「わたしは、鬼だからね」と氷鬼に参加していることを周りの友だちに伝え始めた。氷が縄ブランコの前を通りかかると、yは、縄ブランコから素早く降りて、氷になっている子どもを捕まえ、「y、鬼だからね」と伝える。これをきっかけに氷鬼へと入った。しばらく縄ブランコに乗りながら、待ち伏せして、捕まえていた。yはその後縄ブランコから降りて、色々な場所に捕まえに行くようになった。

4) 分析・考察

- ・アスレチック設置前と設置後の一日の保育を比べてみると1学期は、主にウッドデッキや滑り台の踊り場が拠点であったが、アスレチック設置以来遊びの拠点がアスレチックになっていることが分かる。なにより、子どもがアスレチックに自然に集まるようになった。
- ・つり橋の足場がぐらぐらしているところに子どもが集中し挑戦している。安定感がない動きを好む傾向が見られる。アスレチック設置前は、遊具では決まった同じ動きを楽しむことが多かったが、アスレチック設置後は、自分で新しい動きを考え、試してみる姿が多く見られるようになった。
- ・個人差はあるものの、不安定な動きに面白さを感じる幼児が多く、さらに難しい動きに自ら挑戦するようになっている。
- ・遊びの拠点が重なりあうことにより、違う遊びをしても途中で、魅力的な遊びへと気持ちが移っていくことが分かる。
- ・アスレチックを拠点に新しい遊びのルールが子どもから生まれてきた。
- ・アスレチックでの子どもの動きをみていると、幼児一人ひとりの運動能力の課題が明確になってきた。

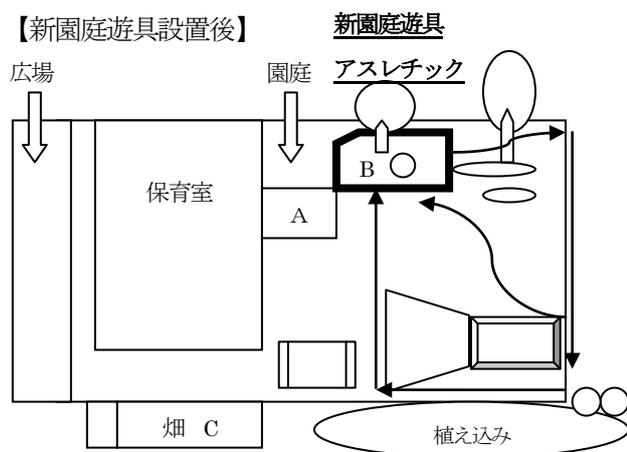
5) まとめ・今後の課題

- ・学級全体では、戸外の遊具を使うことで、体の動きが以前より柔らかく多様になってきていると感じる。しかし、体を動かしている幼児、いない幼児では、個人差が大きい。戸外でいろいろな動きに挑戦し、「体を動かす楽しさ」に気付いてきたので、その気持ちを大切にしながら、経験を豊かにしていく環境の構成や援助を更に工夫していく必要がある。
- ・遊びの動きを細かく見て、記録していくことで、担任自身の視点が変わってきた。挑戦的な遊びにこんなにまで、心を動かされている子どもの姿を受け止め、同じ場、同じ遊具でも、幼児の様子を見ながらいろいろな展開や提案をし続けていきたい。一方で、室内遊びばかり楽しんでいる幼児の実態も把握。戸外遊びへの投げかけなど積極的に行うようになり、担任の意識も変わってきた。
- ・個々の運動能力の課題が明確になった。今後の指導につなげていきたい。

(春日 禄湖)

4. フリー保育者の視点から

1) 観察記録：2009.9.3(木)



<アスレチック…B> 初日なのでほとんどの幼児が行う。

a 児：不安そう。保育者と手をつないで裏のロープ側から登る。ジャングルジムから「降りたい」と自分から言うと、保育者の手を離れ積極的に遊び始める。登り降りを何回か笑顔で繰り返す。その後、畑でのバッタ探し→砂場

b 児：ジャングルジムをなかなか登りきることができず、立ち往生。後から来たc 児に「bちゃん、早く登って」

とせかされるが止まったまま。緊張しているためか表情も読みとりにくい。しばらく見守ったあと「足をこっちにかけてみたら？」と保育者が声をかけると、なんとか登りきる。そのときも笑顔はない。しばらくした後、「先生登った。」と大きな声で叫ぶ。その後保育者が畑からもどると、「登るから見てて。」と誘われる。しかし今回も途中で立ち往生。しばらく見守った後「かにさん歩きで行ってみたら。」と声をかけると登り始め、登りきる事ができた。

<色水あそび…E>

e児：1学期の経験をよく覚えている。「赤い花とりに行こう。」と保育者を誘う。

2) 結果

～あそびごとの拠点をもとに～

A：砂場でのごちそう作りから、机やいすを出してのレストランごっこという形が定番。場所は砂場付近が多かったが、アスレチックを家に見立て最上部に道具を運んでの動きが生まれた。またごさをひくことによって、移動性が生まれウッドデッキや山の上でも展開されることが多い。

B：鉄棒は前まわり、豚の丸焼き、足掛けぶらさがり等のほか、なわとびを結んで木の板をのせる形のブランコが主。アスレチックでの動きはどんどん広がりが見られ、網を後ろ向きに降りる、自分のなわとびをつるしてブランコにする。なわばしごをつるす、ロープをつるしてブランコにする等。

C：階段下の畑では、バッタ捕り、じゅず玉集め、朝顔の種取等。砂場用具置き場近くでは、洋種山ごぼう取り。図書館脇ではキバナコスモス集め、ざくろの実の収穫等。

D：園庭を広く使い高低差を楽しみながら行う。

E：洋種山ごぼうを使っての色水作りが主。砂場横や用具置き場近くで行う。自分たちの手の届くところがあるので、自分でとり、用具を用意して繰り返し行っている。また容器に移して、机やビールケースに並べてジュース屋さんごっこになるときもある。

F：鉄棒ブランコ、ウッドデッキや園庭での一人なわとび、また長縄跳びも園庭で行われている。

G：広場でのエンドレスリレーなど。運動会前は主に年長が行っていたが、運動会後には年少も加わり、また年少だけでも行われるようになる。

3) 考察

以上の結果をふまえ、アスレチックに伴うあそびの変化を考えてみた。

アスレチックができたことにより、網をよじ登る、丸太を登る、つり橋を渡るなどの動きが生まれることは予想できたが、経験を重ねるごとに幼児自身がいろいろな登り方、降り方を考え、またアスレチックに新たな他の道具を加えた動きを楽しむようになっていった。

またアスレチックを使ってのおうちごっこ等ごっこ遊びの拠点ともなっていた。道具を運び込む面での危険性については常に注意を払う必要性も否めないが、経験を重ねるごとに動きがどんどんスムーズになっていった。

そして、アスレチック最上部はとても見晴らしがよく、気持ちのよい空間である。園庭すべてが見渡せることで他の幼児の動きや遊びがよく見え、新たなあそびへの興味関心を引き出す刺激ともなっているのではないかと。また本物の木を抱くような形で設計されているので、実際に木や葉に触れることができる。そしてアスレチック自体が丸太によって構成されているので木のぬくもりが感じられ、金属では感じる事の出来ないあたたかさがある。

4) おわりに

夏休み中に出来上がったことで幼児の生活を保障してアスレチックができあがった。今では生活の一部となっている。

これからも、安全面に留意して、新たな道具を付け加える等、運動面だけでなく、さまざまな動きを引き出す拠点としていろいろな使い方を探っていきたいと思う。

(塚本 由佳)

5. 主任保育者の視点から（今後の課題）

アスレチック設置前後の幼児の遊びへの取り組む姿の変化について、園内で話し合ったことをもとに、来年度以降、アスレチックを生活や遊びそしてひとりひとりの育ちへと繋げ生かしていくため、必要な配慮・工夫・展開例を考えながら、今後の課題を挙げていく。

1) 他の遊具と組み合わせて、遊びのイメージが広がる場づくり

遊具の上部は、木々の間で落ち着く雰囲気の中にあり、ごっこ遊びの場にもなっていた。この特徴を生かし、イメージが広がる工夫と、配慮する点には以下の事項が考えられる。

①ごっこ遊びの場として保障する

遊びの展開で、物を用いることにより遊びの場が安定する。例えば、ままごの場合、ままごの道具があることで向き合うものや動作が具体的になったり、机・イス・シートがあることでわかりやすく落ち着く場となる。その一方で場が固定するため、他の目的でアスレチックを使おうとする幼児との調整が必要になる。その時々、どのような遊びの場として機能させていくのか、それぞれの幼児にとってのアスレチックという場の持つ意味をよくとらえながら、保育者間で共有しつつ場の調整をしていくことが重要である。

②面白さが感じられる動き・場づくりについて

縄は、組み合わせにより多様な動きに繋がる。具体的には上部の柵部分に縄を通して、井戸のように物を持ち上げる動きも面白い。しっかりと結べば、ぶら下がることも可能。長さ、結ぶ場所などその場のイメージによって変化がつけられる。

布やシートは、屋根のように上部に組み合わせていくことで、キャンプ場や木の上の家のような場のイメージを膨ませることに繋がる。

③物を持ち込む際の配慮点

幼児が物を手に持って上部へ上がる際には、(上段への)運び方、物を持っていることで手がふさがってしまうことによる転落などへの配慮が必要である。実際、手にままごと道具を持って移動する途中で転んで小さなけがをすることもあった。また、上部の物が落下する、上部に置いたビールケースの上に乗って幼児が転落するなどの危険性も考えられる。幼児が危険な使い方を自覚していく姿勢を育てながら、遊具の使い方を把握し適切に関わる必要がある。

2) 挑戦への意欲が高まる場づくり

アスレチックは、挑戦しようという意欲をもって取り組む場となっていることが見えてきた。固定遊具であるからこそ、自分の気持ちが向いた時に、自分のペースで繰り返し取り組むことが可能になる。遊びの場として位置づくことは、繰り返すことにも繋がり運動機能も高まる。そして簡単にできるようになると、さらにできないことに挑戦してみたいという意欲も生まれてくる。挑戦したくなる場を設定することでさらに意欲・集中力も高まっていくことであろう。そしてそこを乗り越えた時の達成感は自信へと繋がっていく。

①縄梯子を組み合わせる

下から不安定な梯子を登ることを繰り返し挑戦する幼児の姿があった。縄ばしごは園庭のブランコ柵にかけて設置することも可能であるが、柵の高さが低いため、斜めの設置となる。子どもの取り組みに合わせて固定する場所・位置・角度・数にも変化をつけることで動きも変わってくる。

②縄を組み合わせる

ネットに縄ブランコを取りつける動きが幼児から生まれた。設置の仕方によっては、スリルを味わったり友だ

ちとの繋がりを感じられたりするのではないか。縄の長さ・設置位置・数・乗り方（揺らし方）等幼児の動きをよく見てどこに面白さを感じているのかを読み取りながら、設定することが必要になるだろう。

3) 周辺の自然環境との繋がりについて

けやき・むく等の木々の中に存在する特性を生かし、周りの木々との組み合わせや秋に豊富な落ち葉との組み合わせも可能ではないか。落ち葉をたくさん集めベッドを作り組み合わせることもできる。また、周辺の木々との間にロープを張ってみることで物を吊るしたり、物を移動させたりすることもできる。アスレチックが木を抱き込んだ形であり、とても身近に木と触れ合うことができるようになった。これを生かし周りの自然にも目を向け、周辺の木々や園庭全体の自然環境との調和をイメージしながら遊びに生かしていきたい。

4) 育ちに応じた配慮

今回夏休みに工事を行い、9月からアスレチックを使うようになった。時期的には、新入園児も園の環境に慣れ、人間関係も安定してきている時期であった。今後は年度当初の新入園児への配慮が不可欠である。園庭の中心に位置するためとても目を引くので、新入園児にとっては特にやってみたい気持ちが引き出されることだろう。年度初めは新入園児一人ひとりを理解し、個々の動きの傾向や情緒面、また運動能力を見極めながら、徐々に環境に慣れていくことが求められる。また、遊具に慣れている年長児とまだ慣れていない年少児では自ずと配慮するポイントも変わってくる。十分な安全管理が必要となる。

5) 保育者間の意識の高まりについて

今回園内研究として、アスレチックから生まれた幼児の動きに全教員が着目したことで、この遊具の存在がとても魅力的で、幼児の多様な動きやそこから生まれる様々な意欲を引き出すきっかけをもたらしていることが保育者間で共有できた。今後は、よりこの遊具のよさを生かしていくために、幼児の動きを読み取り、どこに面白さを感じているか、そして保育者はそこからどのように更なる面白さへ繋げようとイメージするのか、という柔軟な視点が必要である。また、アスレチックは、単独で存在するのではなく、園庭環境全体から影響を受けあいながら存在している。そのことをふまえ、園庭環境全体を視野に入れて考える視点も大切である。

幼児の運動能力の変化・遊びの展開・園庭環境の再構成など園内で検討していく様々な角度からの視点や課題が見えてきた。今回の園内研究からそれぞれの保育者が学んだことを、来年度以降の園内研究の基盤として生かしていきたい。

(土方 恵子)

6. 第3者によるビデオ観察の分析より

以下、見上の論文³⁾を参照しながら、適宜要約した。

1) 大型遊具導入当初の効果

大型遊具導入初日にはすべての園児が外遊びをしていた。大型遊具の存在が子どもたちを外に誘導したと考えられる。その後、日にちが経つにつれ大型遊具への関心は次第に落ち着いていった。しかしながら、大型遊具をフィールドとして使った新たな遊びが生まれたことや、外遊びに出てきた子どもが、短い時間であっても大型遊具で登り降りの運動をすることは発育・発達によい効果を与えるであろうと推察できる。

2) 大型遊具導入前後の遊びの変化

大型遊具導入前の遊びでは、虫取り、色水遊び、砂遊び、シャボン玉遊びなど自然に触れるような遊びが多かった。導入後の遊びでは、体を活動的に動かす遊びが増えていった。子どもの表情を観察していると、体を十分に動かすことの気持ちよさを経験できていると推察することができる。

3) 大型遊具の導入と人間関係

大型遊具の導入前は、先生のいる場所に集まる様子がしばしば観察された。導入後にも先生と一緒に遊ぶ子どもが多かった。子どもたちだけで遊ぶよりも、先生と一緒に遊ぶ方が、安心感があり、みんなをまとめてくれて一緒に楽しく遊べるからであろう。しかし、子どもたちが新たな遊びを考えるようになると、先生のもとを離れて、何人かの子どもたちだけで集まって遊ぶようになった。日々の生活での友だちとのかかわりが深くなったことも要因として上げられるが、大型遊具の登り降りを一緒に繰り返したりしたことも要因のひとつとして上げることができる。

4) 導入された大型遊具がなければ、生まれてこなかったと考えられる遊び

- (1) 大型遊具をフィールドとして使った鬼遊び
- (2) ネコちゃん・ネズミちゃんドロケー
- (3) パラシュート投げ遊び
- (4) 忍者ごっこ (忍者修行)
- (5) 落ち葉を集めて運ぶ“お仕事”

そして、これらの観察、考察から見上は「求められる大型遊具の形 (機能)」に、以下の7点を見いだした。

- ①登り降りのできる場
- ②跳び降りのできる場
- ③不安定な場
- ④十分な高さのある場
- ⑤もぐったりくぐったりできる場
- ⑥隔絶された場
- ⑦ある程度の人数を収容できる場

5) 外遊びと大型遊具遊びの時間的推移

撮影したビデオ記録をもとに、登園後の“遊びの総時間”を分単位で計測した。その中で園児が“外で遊んでいた時間”を分単位で1人1人計測し、さらに、大型遊具が導入された後、園児が“大型遊具で遊んだ時間”も分単位で1人1人計測した。

その後、どのくらいの時間、外で遊んでいたか、大型遊具で遊んでいたかを比較検討できるようにするために、以下の①と②の式のように比率を算出した。

表. 1 外で遊んだ時間(%) と大型遊具で遊んだ時間(%)の算出方法

① 外で遊んだ時間(%) = 外で遊んだ時間(分) ÷ 遊びの総時間(分) × 100
② 大型遊具で遊んだ時間(%) = 大型遊具で遊んだ時間(分) ÷ 遊びの総時間(分) × 100

①年少組

年少組の“外で遊んだ時間”は、大型遊具の導入前後両方で、9月15日(9)を除けば、平均値が約50%以上となっている。外で遊ぶ子どもの方が比較的多いことがわかる。外と室内を頻繁に出入りする様子は観察できなかった。

大型遊具導入後の初日である9月3日(5)は年長組の子どももたくさんいたので、大型遊具でそれ程遊ばずに他の遊び(砂遊びや色水遊び)に移っていた。

9月11日(8)の日に数値が上がったのは、遊びの後半になって、“ネコちゃんネズミちゃんドロケー”がスタートしたからである。参加人数もだんだん増えていき、盛り上がっていた。

9月後半から10月中旬にかけては、運動会シーズンであったので、玉入れやリレーが大いに盛り上がった。外で遊んでいる子どもは多いのに、大型遊具で遊ぶ子どもが少ないのはそういう理由からである。

10月9日(11)で両方の数値が上がっているのは、保護者の方が遊びに混ざってくれたことによって、いつもよりも活動的になったからだ。

11月以降(15～17)に外で遊ぶ子どもの数値が減ったのは、気温が下がり、室内で遊ぶ子どもの数が増えたからだ。しかも、この幼稚園は床暖房を完備しているので室内はかなり温かい環境である。室内でマット運動を年長組の子どもとやったり、おままごとや折り紙をする子どもの様子が多く見られた。外に出ている子どもは、大型遊具での運動だけでなく、年長組の真似で忍者ごっこや忍者修行をしたり、落ち葉集めをしたりしていたが、短なわとびや大なわとびも大いに盛り上がっていた。12月9日(17)の室内では、前日に年長組の劇を見たばかりであったので、先生と一緒に劇をやっている子どもが多かった。



図.1 年少組の園児の平均値 (%)

観察後半になると大型遊具で遊ぶ時間も落ち着き安定したものとなった。グラフを見てわかるように、大型遊具の導入が、**劇的に外遊びを増やすわけではない**ことが伺える。しかしながら、外に出てきた子どもは最初に大型遊具を登っていくことが多かった。また、観察していて気づいたことだが、大型遊具の導入される前には、先生のいるところに子どもたちは集まる傾向があった。導入された後も、先生のいるところに集まる傾向はあったが、観察後半になるにつれ、子どもたちだけでまとまって一緒に遊んでいる様子も数多く観察できた。(そのかわり、ルールづくりなどでもめている様子も数多くみられた。)友だちと一緒に大型遊具に登ったり降りたりする運動が、なにかしらの良い影響を与えてこうした傾向を生み出していることが推察できる。

②年長組

遊びの総時間については、年長組にはさまざまな体験のためのプログラムが年間計画に組みこまれており、ビデオ撮影の日と体験イベントが重なってしまい年少組より遊びの総時間が短くなってしまったり、外へ遊びに行く機会を失っている事も考えられる。参考としてイベントとその日付、イベントの大まかな内容を以下に記述しておく。なお、コマ回し・劇の脚本づくり・編み物は全員強制参加ではなく、あくまで自由参加である。ただ多くの子どもがこれらのイベントに参加していた。

(日付の横の番号は、横軸の番号である。)

6月 4日(1)	梅取り	(お泊まり保育の時の梅ジュースのため)
6月 18日(3)	じゃがいも掘り	(遊びの途中に年長組全員で)
6月 25日(4)	小学校のプール	(遊びを早めに切り上げて、水着にお着替え)
10月 9日(11)	おだんご作り	(泥団子ではなく、本物のおだんご作り)
10月 22日(13)	コマ回し	(年長組ほぼ全員で、室内でコマ回しに挑戦)
11月 27日(16)	劇の脚本づくり	(劇の脚本を写し、台紙に貼る作業)
12月 9日(17)	編み物	(多くの子どもが室内で編み物)

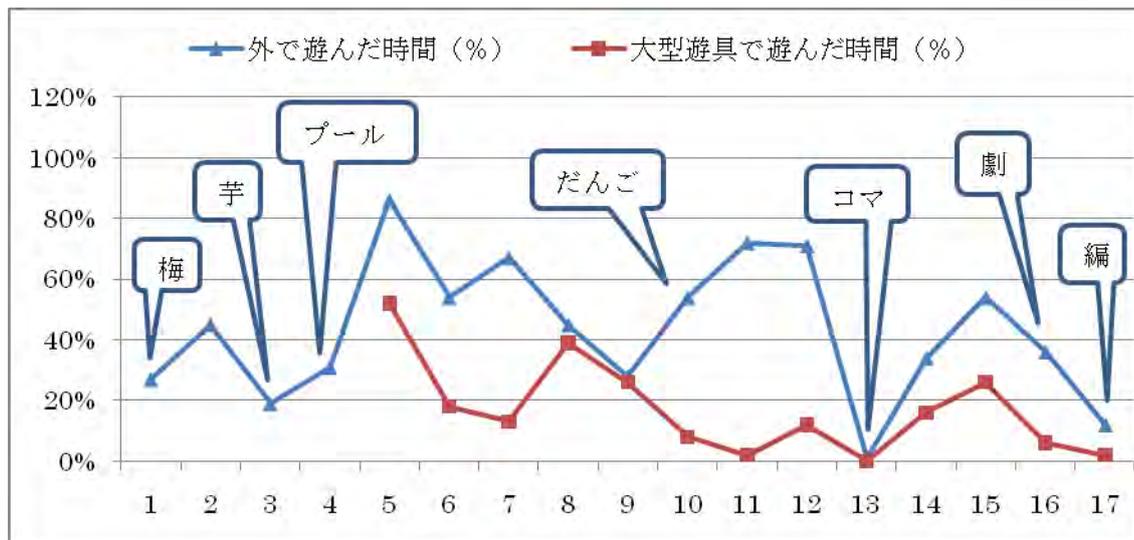


図. 13 年長組の園児の平均値 (%)

年長組の、大型遊具導入前の観察日には、梅取り・じゃがいも掘り・プールがあったため、外で遊んでいる子どもは少なく、室内で遊んでいる子どもが多かった。

大型遊具導入初日である9月3日(5)は、外に出てくる時間に差はあったが、最終的にはすべての子どもが外で遊んでいた。大型遊具での登り降りの運動をひとしきり楽しんだ後、大型遊具もフィールドとして使いながら、みんなで氷鬼を始めた。

9月11日(8)と15日(9)は、外に出てきた子どもは、ほとんどの時間を大型遊具で遊んだ。導入前に室内で遊んでいた子どもたちは、やはり外遊びよりも室内の遊びの方が魅力的で好みなのだろう。

9月下旬～10月中旬には、年少組と同様に、運動会シーズンのため玉入れやリレーなどが流行ったので、外遊びの数値が高いものとなっている。

10月22日(13)に数値がほぼ0になっているのは、室内にてみんなでコマ回しに挑戦したからである。

10月30日(14)は忍者ごっこ(忍者修行)が始まった日である。何人かの子どもは外で忍者ごっこをしていたのだが、室内にいる子どもは指人形を使って人形劇をしていた。そちらの遊びもかなり魅力的であるらしく、多くの子どもがその遊びに参加していた。

11月6日(15)で外遊びの数値が高くなっているのは、忍者ごっこや忍者修行もいまだに残っていたし、落ち葉集めに多くの子どもが従事していたからだ。

12月9日(17)は、室内で編み物を先生と一緒にいる子どもが多かったため、外遊びをする子どもが少なかった。外で遊んでいた子どもも、寒さのせいか、室内に入ってマット運動をやったりして遊ぶ姿が多かった。

先生と一緒に遊ぶことが多い年少組に比べて、年長組の子どもたちの方が自分たちだけでルールを決めて遊んだり、遊びを広げたりしようとする様子が見られた。

(見上論文より鈴木が抜粋要約)

7. まとめ

ここまで述べたことから、アスレチックの導入が子どもの遊びに与えた影響には、以下のようなものがあったと考えることができる。

- ①子どもの遊びの拠点となる
- ②イメージの広がり豊かにする（他児の遊びに注意が向く）
- ③自発的に活動する場となり得る
- ④動きが活性化される（ただし個人差は大きい）
- ⑤動きに広がりが見られ、新しい動きが生まれる（不安定な場や新しい動きへの挑戦）
- ⑥目新しさが過ぎれば安定する（劇的に外遊びが増えるわけではない）
- ⑦安定期にこそ、拠点としての意味が出てくる
- ⑧保育者の視点や意識が変わる

新しい遊具を導入するなどの環境の変化が、子どもの遊びを変容させるのはある意味では至極当然のことである。今回は子どもの普段の遊びの中に、体を大きく使ったり、力一杯取り組む遊び、体のさまざまな機能を駆使して取り組む遊び、ダイナミックな遊びを定着させることを主たる目的として計画した遊具設置であった。つまり、幼児の健やかな運動的発達を願い、その実現のための指導・支援の方法の一つとして、遊具の導入を計画したわけである。そういう意味では一定程度の成果を得たといつて良いのではないだろうか。しかしながら、こうした遊具を設置したからといって劇的に外遊びが増えるわけではないということも明らかになった。また、新しい動きが生まれたり、挑戦したりという姿は認められたが、それよりも大きな効果としてとらえられたのは、遊びの拠点としての効果であったり、子どもイメージを広げるといった効果など、子どもが遊びに向かう興味・関心を高めるような効果であった。

我々教師は、幼児に対して運動指導をしようと考えるとき、体の発達や運動能力の発達に注目しすぎる傾向はありはしないだろうか。幼児の生活が遊びを中心に展開されていることは自明のことであるにもかかわらず、運動指導の際には、その遊びが自然に包含しているさまざまな側面が軽視されることがあるように感じる。大型遊具が子どもの遊びの拠点となったり、子どものイメージを広げる場となったりするという事実は、直接的ではないにせよ、間接的に、あるいは結果的に子どもの遊びを広げ心身の発達を促す機会となり得るのだととらえることは、特に幼児期の子どもと共に生活する教師にとっては重要な視点であると考えられる。

本稿は、拙稿「大型遊具の導入が幼児に及ぼす影響について」立教女学院短期大学幼児教育研究所紀要第12号、7～30頁を加筆修正したものである。

<文献および注>

- 1) 河邊貴子「園庭環境の再構築による幼児の遊びの新しい展開」保育学研究第44巻2号、2006年
- 2) 大型遊具設置を依頼した業者によれば、既存のすべり台は数度の傾斜が足りないことが原因で、子どもがすべろうと思ってもすべりにくく、スピードが出ないということが判明した。
- 3) 見上慎哉「子どもの遊び研究 ～大型遊具の導入による変化～」横浜国立大学卒業論文、2010年1月

小学校低学年・体づくり運動「多様な動きをつくる運動遊び」

(用具を操作する運動遊び, 力だめしの運動遊び)

横浜市立間門小学校 益子 照正

『わくわくスポーツランドへようこそ』

2年生 40名

単元について

遊びに含まれた「多様な動作」の経験が「動き」をつくり、自らの挑戦課題が「動きの質」を高める

小学校1～4年生の時期は神経系の発達がほぼ完成に近づく時期にあたり、一生に一度だけ訪れ、あらゆる物事を短時間で覚えることのできる「即座の習得」を備えている時期であると考えられている。新学習指導要領においても、小中の9年間のうち、この時期を「様々な基本的な動きを身に付ける時期」と位置づけられている。

ある冬のスポーツ誌。「絶対的エースを保持するチーム（大学）は、山上りの5区だけで優勝をさらってしまう」と箱根駅伝の区間再編成論が噴出した際、「子どもの頃にアップダウンのあるところで遊んでいると、山の走りに適した関節の使い方が自然に身につく」という関東学連会長の考え方が掲載された。これは、遊びの中での運動経験が将来、運動の基礎になる動きをつくるという考え方に立っている。だからこそ、子どもの遊びが減少し、運動経験不足を生じさせている社会的背景がある今日、楽しく遊ぶ中での運動経験がとても重要であるといえる。

小学校低学年から「体づくり運動」が導入され、各学年必修の内容として位置づけられたのも、これらの背景を踏まえたものである。低学年における「体づくり運動」は、「体ほぐしの運動」と「多様な動きをつくる運動遊び」で構成されており、この時期に身に付けておきたい体の基本的な動き、つまり、生涯にわたって運動する上で必要になる基本的な動きを楽しく身に付けることが大切である。

本単元は、「多様な動きをつくる運動遊び」の実践であり、ここでは、体を動かす楽しさや心地よさを味わいながら、様々な動きを経験することで動きのレパートリーを増やしていくこと、また、一つ一つの動きを繰り返すことによって無駄な動作を少なくし、動きの質を高めるといふねらいがある。

そこで、経験して獲得した動きをより確かなものにするために、繰り返しその動きを行うことができるように、提示する遊び方には発展性を包含するものを選び、子ども自らが経験した動きに挑戦課題を設定していくことで動きの質的な高まりを図る。

本単元では、子どもに必要な遊びの要素（身に付けさせたい“基本となる動き”）を意図的に含ませた遊び方を提示し、「楽しさが含まれている“多様な運動経験”により、『運動すると気持ちがいい』、『友達と一緒に運動すると楽しい』と体感しながら遊び続けることで、結果として教師がねらう動きの獲得につながり、さらに質を高めていく」授業を展開した。具体的には、1単位時間に静的な動きが中心になる「力だめし遊び」と動的な動きが中心となる「なわ・ボール操作遊び」を配置し、第1～3時には、子どもが正確に動くことができるように（雑な動きにならないように）丁寧に指導を行い、第4～5時には子どもが自分でやってみたい・高めたい動きを選択して挑戦する場を設定した。

つまり、この学習は、多様な遊び（動き）を楽しむ過程の中で、個の課題の解決に向かう思考・判断を重視しながら、その結果としての適切な運動経験・技能の獲得、そして能力（体力）をはぐくむことを意図したものである。

実践校における、第2学年・年間計画「体づくり運動・多様な動きをつくる運動遊び」

ステージ1

体を移動する運動遊び
用具を操作する運動遊び

1～3時	3～5時
一斉に経験	子どもが選択

ステージ2

バランスをとる運動遊び
用具を操作する運動遊び

1～3時	3～5時
一斉に経験	子どもが選択

ステージ3(本単元)

力だめしの運動遊び
用具を操作する運動遊び

1～3時	3～5時
一斉に経験	子どもが選択

単元の実際（5時間扱い）

単元の流れ

第1～3時 スポーツワールド(かだめしランド, 長なわボールランド)での遊び方を知ろう

○「スポーツワールド」での学習の進め方について知り、単元について見通しをもつ。
 提示した遊び方(絵)→ 実際の様子(写真)

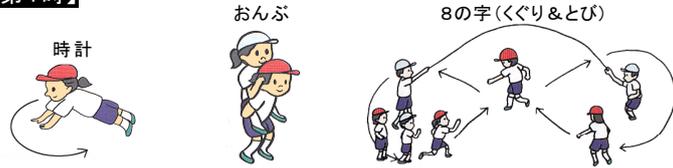
○準備運動をする。
 (肩, 手首, 股関節, 足首)

○「**かだめしランド**」
 “かだめしランド”の場で、いろいろな遊びを経験して楽しみながら、基本となる動きを知る。

○「**長なわランド, ボールランド**」
 “長なわ・ボールランド”の場で、いろいろな遊びを経験して楽しみながら、基本となる動きを知る。

○学習を振り返る。

【第1時】



時計のように動いている？

もう少しでくぐり抜けられる！

既習の動きが生かされて楽しめる
 易しい遊びを提示し、遊ぶこと自体の楽しさを実感できるように、そして新たな動きが獲得できるようにしよう。

【第2時】



手(腕)を伸ばすとやりやすいよ！



同じ強さで押すといいね。

大きいボールは難しいぞ。

【第3時】



なかなか進めないな。

むずかしいな！次こそ！

【子どもの“振り返り”の変容】

第1時 「(時計で) 1時間進めたよ！」
 「(長なわを) 跳べた。楽しかった！」
 ◆運動ができた達成感が中心

第2時 「息を合わせたらやりやすかった。」
 「(ボール運びで) おなかに力を入れたらうまくいった。」
 ◆どんなふうによつたらうまくいくのか具体的な表現が現れはじめる

第3時 「(“キャッチボール2：凶一番右”で) あまり高く上げすぎないようにしてすばやく入れ替わる。」
 「(手押し車で) 手を大きくひらいて“もみじの手”にする。」
 ◆多くの子どもがうまくいった際の感覚を具体的に表現するようになる

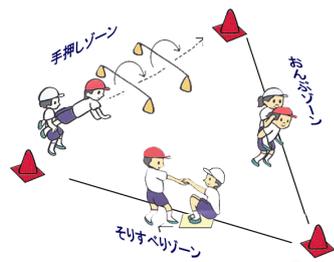
経験した動きを獲得してきたな。
 その動きを生かして楽しめる場を設定し、繰り返して遊ぶことで動きの洗練を期待しよう。

【第4時】 スポーツワールドで、遊びの達人になろう（～第5時）

- 本時の進め方について知り、見通しをもつ。
4つの場を設定 約7分間ごとのローテーション
班は無作為に作成した8班 2つの班(10人)で1グループ
- 準備運動をする。(肩、手首、股関節)
- 経験した遊びを発展させ、自分(＋友達)で決めた遊び方、課題に挑戦して楽しむ。

挑戦課題を見つけやすくするために、使ってもよい器具・用具を何気なく隅に置いておこう。

○「スポーツワールド」



今までにやってきたことで楽しめる、こんなスポーツワールドをつくったよ！
友達と相談して遊び方を変えたり、新記録に挑戦したりしてね！

- 約束
- ・かだめしランドでは走ってはいけない。
 - ・用具を増やしてもよい。

①かだめしランド

2人いっぺんに引けたよ！



別なやり方で2人引けるよ！

障害物をつくったよ！

②ボール運びランド

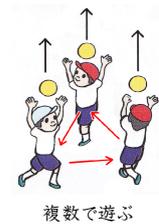


5人でボール4つ！新記録だよ！

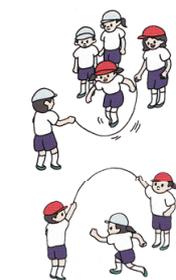
③ボール遊びランド



一人で遊ぶ



複数で遊ぶ



④長なわランド

3人で3つのボールを交換しよう！



なわを跳びながら回転だ！

- 学習を振り返る。

今日の学習はどうだった？
もっとやってみたいことがあるかな？



コースをもっと難しくしてみたいな。手押し車で坂道をのぼって、障害物もこしてみたいな！



ボール運びビッグでもっと人数を増やしてみたいな。できるかな！？

子どもが自由に場を設定できるように使える用具・器具をさらに増やそう。挑戦課題を自ら見つけるはずだ。

【第5時】

- 第5時の進め方について知り、見通しをもつ。
4つの場を設定 班設定はなし 約7分間ごとに場をチェンジ ただし、選択は自由(同じ場所にとどまれない)
- 準備運動をする。(肩、手首、股関節)
- 経験した遊びを発展させ、自分(＋友達)で決めた遊び方、課題に挑戦して楽しむ。



ジャングルコースをつくったよ！

やった！7人でもできた！



4人でボール交換しよう！せえの！



すわってキャッチボールも楽しいよ！

- 学習を振り返る。

考 察

動きの確実な獲得には、一度経験した動きを何度も繰り返すことが有効であるといわれているが、子どもにとって易しく、楽しさが体感しやすい遊びを精選して提示したことにより、運動に対して苦手意識をもっていた子どもも、休み時間になわ跳びをするようになるなど、遊びとして自分の生活に取り入れるようになり、動きの獲得につながったといえる。そのためには、「うまくできた」という感覚をもてることが大切である。苦手なものはできることなら避けてしまいたいと感じるのは大人も子どもも同じである。いこうにうまくできないものに対する意欲は、やがてしぼむ。

1年生時には一人でのボール操作を行い、上へ投げたり下へバウンドさせたりしてキャッチした運動遊び経験をもつ本学級の子どもは、その経験を生かして2人でのキャッチボールに臨んだ。投げ上げる→捕るといったボール操作が獲得できている本学級の子どもは、投げ上げての2人組のキャッチボールを容易に行うことができたが、バウンドさせてのキャッチボールでは戸惑う子どももいた。これは、相手との距離感を把握し、その中央付近にバウンドさせることになかなか気づかず、相手の近くにバウンドさせてしまっていたため、相手がなかなかキャッチできなかったのである。そこで、うまくキャッチボールができている子どもの気づき「二人の真ん中でバウンドさせるといいよ」を全体化したところ、簡単にできるようにすることができた上、手前に弾ませるため、強くバウンドさせる必要が生じ、既習の「大きく腕を振る」動作をも自然に行っていた。【写真1】



【写真1 腕を大きく振ってバウンドさせる】

この様相は、2個のボールを同時に投げ上げて捕る動きにも当てはまり、同時に同じ高さに投げ上げればキャッチしやすくなることを全体化によって共有することで、既習の動きが生かされ、遊びを楽しみ、繰り返すことにつながっていった。

【写真2】



うまくいかない うまくできる子どもの気づきを全体化

【写真2 「同時に同じ高さに投げ上げる」を全体化】



なわの中央を跳ぶことがよいことに気づいた子どもの声で全体化したことも、同様に子どもの遊びを活性化させることにつながった。

【写真3】

【写真3 「なわの中央を跳ぶとよい」を全体化】

一度経験した遊びをもとに繰り返し遊ぶために、挑戦欲求が必要不可欠である。そこで、少しずつ挑戦課題が生まれるように、「おもしろそうな遊びを考えたら教えてね」と発想を刺激したり、使用できる器具・用具を準備したりした。すると、子どもはどんどん新しい遊び方(=挑戦課題)を見つけて遊びはじめた。力試しの運動遊びでの「そりゾーン」では、獲得した基本となる動きを生かして、腰を上げてすべる遊びに挑戦したり、一人が二人を引く遊びも考え出した。【写真4】 この場では、マーカーを利用して曲線コースを作ったり、別の「手押し車ゾーン」ではいくつかの障害物を設定して通るなど、課題を見いだす力の伸長は、本単元のねらい「動きのレパートリーを増やす」、「獲得した動きの洗練」の達成に密接に関わり合っているとさえそうだ。



【写真4 「そりゾーン」における 子どもが見出した挑戦課題】

体育科の究極の目標は、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることであることである。運動を生涯にわたって自分自身の生活に取り込んでいくには、「運動そのものを好きである」ことが最大にして必要不可欠な条件となる。将来の体力向上につながるこの条件の実現には、のびのびと体を動かす楽しさや心地よさを十分に味わうことが大切であり、そのために位置づけられた「体づくり運動・多様な動きをつくる運動遊び」のあり方は、大きな意味をもつと言える。

『みんなで挑戦！4つの動き』 3年生 40名

単元について

動きの質を変える工夫の視点が大切な中学年

新学習指導要領で低学年から、体づくり運動が導入された。子どもの運動に対する二極化の傾向の問題は、以前にも増して深刻なものとなっている。今回の改訂の要点でも体力向上の重視が求められている。そこで体の基本的な動きを培うことをねらいとして、全学年で体づくり運動を扱うようになった。低中学年では、様々な体の基本的な動きを経験することをねらった「多様な動きをつくる運動（遊び）」が取り入れられた。

「多様な動きをつくる運動」では、例示された4つ運動を偏ることなく身に付けることがうたわれている。そこで、1年間を5時間ずつ程度の3回の単元での指導計画を考え、それぞれの単元において2つの運動を取り込んだ指導計画を考えた。【図1】

本単元は、「用具を操作する運動」と「力試しの運動」を取り上げている。さらには、学年の後半に、短い時間設定だが、「組み合わせる運動」を取り上げることにした。3年生で取り上げる事の出来なかった動きや組み合わせる運動は4年生で重点的に取り扱いたいと考えた。

前単元の「バランスをとる運動」や「体を移動する運動」では、それぞれの運動を〇〇ランドと名前つけてローテーションして取り組んだ。「運動すると気持ちがいい」、「友達と一緒に運動すると楽しい」をコンセプトに、第1～2時は、正確に動くことを主眼に置いて教師が提示した動きを行った。どの子も意欲的に取り組む中で、「できるようになった。」「みんなで行うと楽しい。」などの声が聞かれた。第3～5時には、子どもたちが自分でやってみたい・高めたい動きを選択して行ったり、運動の仕方を工夫したりした。学習していく中で子どもたちの中から、ケンステップでの場で「ドンジャンけんジャンプ」が生まれたり、転がりランドでは、「鉛筆転がり」、背中合わせエレベーターを「人数を4人に増やす」などが生まれたりと、様々な運動の仕方の工夫が生まれた。紹介し合う中で「**人数を変える**」「**姿勢を変える**」「**競争する**」ことが運動の仕方を工夫するポイントであることに気づくことができた。また運動の仕方を工夫することで、運動がより楽しくなることにつながることも気付いていった。しかしながら、工夫に目が向くあまり、運動を正しく行わない子が出てくる場面も見られた。

本単元でも第4～5時において、学習の導入時に、工夫のポイントとして提示した。また学習中にも子どもたちと工夫のポイントを再確認することを通して、既習経験が学習に生かされていることを感じられた。そのためにも「工夫した動き」を紹介し合う場面を設定することは大切である。

低学年で「基本の運動」を経験しているとはいえ、「多様な動きをつくる運動」は、全くの初体験の動きがある。今まで取り組んでいない実態も踏まえると、上手にできない運動もあったが、意欲的に学習に取り組むことを願った。

そこで〇〇ランドというネーミングを大切に。運動に子どもたちが考えた名前をつけることで意欲の向上を図る。また様々な運動経験を積むことをねらう上で、学習シールを活用した。学習カードの取り組んだ運動の欄に「頑張りシール」を貼っていくことで、より多くの運動にチャレンジしたいという意識を持たせた。

楽しく意欲的に運動に取り組むことは、正しい行い方の運動を経験することにつながり、それは、今後の運動領域での基本となる動きの習得となることを期待した。

また文部科学省から出されたパンフレットを参考に、例示された運動を洩れることなくしっかりと経験し、身に付けることも重視した。そのために第1～3時で一斉に運動を経験したい。運動のポイントや上手な動きが見られた子を紹介するなどして意欲的に取り組めるようにしたい。そして第4～5時では、場を選んだり運動の仕方を工夫したりする学習展開を進めた。

実践校における第3学年・年間計画「体づくり運動・多様な動きをつくる運動」

【図1】

《本単元》

「バランスをとる運動」「体を移動する運動」	
1～3	4～5
一斉に運動を経験する	場を選ぶ 運動を工夫する

「用具を操作する運動」「力試しの運動」	
1～3	4～5
一斉に運動を経験する	場を選ぶ 運動を工夫する

「組み合わせる運動」
1～3
一斉に運動を経験する

学習の進め方を知り、いろいろな運動の正しい行い方を理解しながら運動を楽しむ。

○学習の進め方を知る。

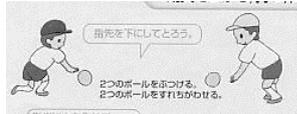
- ・用具（いろいろな大きさのボール）を使った運動と、力だめしの運動に取り組むことを理解する。
- ・グループで協力し、運動に取り組み、運動の仕方を工夫していくことを理解する。

○学習の準備をする。

○わくわくボールワールドでの運動の行い方を知り、運動を楽しむ。

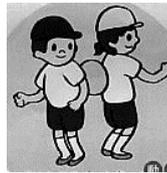
【ボール回しランド】

- ・ボールを両手や片手でつかんで持ち上げたり、回したり、降ろしたりする。
- ・2人組でボールを転がし、ぶつかけたり、すれちがわせたりする。
- ・ボールおくりりレー



【ボール運びランド】

- ・友達と背中やお腹、頭などでボールをはさんでいろいろな方向に運ぶ。
- ・両膝や両足首にボールをはさんで運ぶ。
- ・体のいろいろな場所（お腹や背中など）にボールを乗せて運ぶ。
- ・大きなボールをみんなで運ぶ。



それぞれの運動の正しい行い方を知ることが大切です。

1時間ごとに行う運動（ランド）が変わります。しっかり覚えよう。



【ボール投げランド】

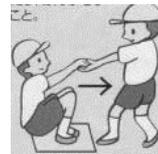
- ・上に投げたボールを両手で捕る。
- ・いろいろな姿勢でボールを投げ上げ捕る。
- ・ボールを投げ上げて拍手をしてから捕る。
- ・大きさのちがうボールを投げ上げて捕る。



○わくわく力だめしワールドでの運動の行い方を知り、運動を楽しむ。

【リフトランド】

- ・友達をいろいろな方向に引きずったり、おんぶしたりする。
- ・友達をおんぶし、安定させながら運ぶ。
- ・ペットボトルの入ったかごを運ぶ。



【ハンドパワーランド】

- ・手押し車など、両腕で自分の体重を支えながら移動する。
- ・腕立て伏臥の姿勢から自分の体を支え、手や足を支点として回る。



リフトランドで友達をおんぶして運べてうれしかった。次は、ハンドパワーランドでたくさん歩きたいな。



○学習をふりかえる。

- ・楽しかった運動や友達や友達と仲よく行えた運動について紹介し合う。

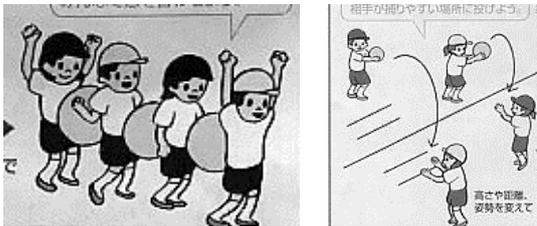
自分たちのやりたい場を選んで、人数を増やしたり、姿勢を変えたりなど、いろいろな運動を工夫しながら友達と一緒に運動を楽しむ。

○学習の準備をする。

○わくわく用具（ボール）ワールドで、自分の行いたい運動を選び、運動の行い方を工夫しながら運動を楽しむ。
（運動の例）

- ボール投げランドを3人で行う。
- いろいろなボールでころころボールランドを行う。
- バランスボールはさみをたくさん的人数で行う。

工夫のポイントを思い出そう！

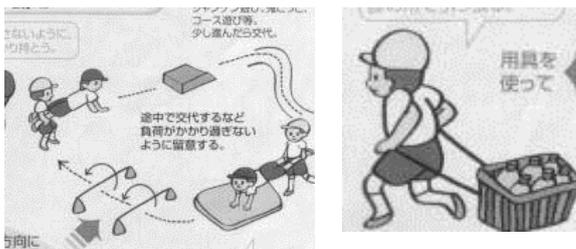


工夫のポイントは「人数を変える」「姿勢を変える」「競争する」だったよ。



○わくわく力だめしワールドで、自分の行いたい運動を選び、運動の行い方を工夫しながら運動を楽しむ。
（運動の例）

- ハンドパワーランドでコースを作って移動する。
- ハンドパワーランドで友達と競争する。



※人数を変えたり、友達と競争したりするなど運動を工夫しながら行うことを伝える。

※工夫した運動の仕方について紹介し合う場面を適宜設ける。

※いろいろな運動の場を選んで行うことを伝える。

※1回で終わらずに、同じ運動を必ず繰り返し行うことを伝える。

みんなで息を合わせてやったら、バランスボールはさみで向きを変えられたよ！

○学習のまとめをする。

- できるようになった運動や楽しく取り組めた運動について話し合う。



考察

本単元は、「用具を操作する運動」と「力試しの運動」を取り上げている。今回の実践は、平成21年度だったので、多様な動きをつくる運動の経験は、全くないので、初体験の動きばかりであった。上手にできない運動も数多くあった。しかし子どもたちは、意欲的に学習に取り組んでいた。力試しの運動を「パワーランド」などのようにとネーミングし、さらには手押し車を「歯車」などのようにそれぞれの動きに子どもたちが名前をつけることを行った。また「頑張りシール」を学習カードに貼っていくことで、より多くの運動にチャレンジしていた。意欲を高める手立てを行うことで、動きができない子も楽しみながら運動に挑戦していた。

「多様な動きをつくる運動」では、例示された4つ運動を偏ることなく身に付けることがうたわれている。

第1～3時では、文部科学省から出されたパンフレットを参考に、例示された運動を洩れることなくしっかりと経験し、身に付けることを重視した。基本となる運動を教師が提示し、一斉に運動を経験する中で、全体へ運動のポイントを示したり上手な動きが見られた子を紹介したりした。その際、子ども自ら動きのポイントに気づける言葉かけを意識した。子どもたちは「こうしたらいいよ。」「こんな運動の仕方に工夫すると楽しいよ。」などと積極的に発言をしていた。生活班を利用し、グループを固定したことも安心して伝え合う事にもつながっていた。子どもたちから「できるようになった。」「教えてもらってうれしい。」などの声が聞かれたことから、教師が活動中に運動の仕方をしっかりと指導する場面を設定することの大切さを改めて感じた。

そして第4～5時では、場を選んだり運動の仕方を工夫したりする学習展開を進めた。前単元と同じように、学習していく中で運動の仕方を「人数を変える」「姿勢を変える」「競争する」ことで運動がより楽しく行えることに子どもたちは気づいていった。さらに「用具を操作する運動」と「力試しの運動」という特長として、ボールの大きさや数を変えるという「用具を変える」という工夫の観点も生まれてきた。色々な種類のボールはもちろんだが、ゴムひもや踏み切り板やマットなど、様々な用具を体育館の中に用意することで、子どもたちは豊かな発想で、運動の仕方を工夫していった。Gボールなどは真っ先に群がっていた。(安全上Gボールを投げることは禁止した。)写真はGボールを体で挟んで運ぶ運動である。人数を増やす工夫をした子どもたちだが、方向転換が上手にできなくて困っていた。本時ではそこを課題として考えるよう支援した。教師の投げかけから、体を回転する方向に子どもたちは気づき、挑戦し上手にできるようになっていった。動きを工夫したが難しくなかなか上手にできない子どもたちもでてきた。基本の動きがスムーズに行えるようになれば、工夫した動きの上達にもつながるはずである。そこで動きのポイントを伝え指導するだけでなく、「繰り返し次の時間も取り組もう。」「学年が上がるとできるようになるはずだよ。」など挑戦意識を高める言葉かけも行った。

またこの時間は、グループで活動するのではなく、個々がめあてをもって運動を選択していく時間にした。そこで事前にネームプレート黒板に貼りながら運動を選択していった。どの友達がどんな運動を選択したのかを知りグルーピングをしておくことで、スムーズな学習活動につながった。また教師にとっても、一人ひとりがどんな運動に取り組んでいるかの把握にもつながり評価の向上にも効果的だった。

今回行った「力試しの運動」だが、基本的な動きについては、誰もが出来る動きが多かった。だから動きのポイントを伝え合うことよりも、「用具を変える」という工夫が学習活動の中心となっていた。しかしながら静的な動きが多く、姿勢や人数の変化などの工夫を求めることが難しかった。子どもたちはペットボトルの数を増やしたり、手押し車コースの障害物の数を増やしたりするなど「用具を変える」というめあてを立てていた。教師がそこをイメージしておかないと子どもにとって分かりにくい学習になってしまうことを感じた。

この実践を通して、楽しく運動に取り組むことはもちろんだが、上手にできるようになりたいという意欲の高まりが運動を身につける原動力となっていた。さらに動きを工夫することは、よりスムーズな動きの獲得へとつながることも実感できた。また教師が積極的に支援する姿勢も大切な領域であることも確認できた。



小学生の時期に身につけたい、走り方の基本.

横浜国立大学教育人間科学部
YNU スポーツアカデミー陸上ユニット
伊藤信之

1. 小学生と短距離走

足の速さというのは、生まれつきの要素が大きいと思われがちのようです。けれども、実際には、短距離走は努力の結果が最も表に表れやすい種目の一つと言えます。50m や 100m のタイムは、走り方で大きく変わってきます。YNU ジュニア陸上クラブでは、毎週土曜日に、週 1 回の練習を行っていますが、記録は着実に向上しています。

速く走るための走り方は、教えてもらわないと、自然にはなかなか身に付いてはきません。正しい知識を持った指導者による指導は不可欠といって良いと思います。

YNU ジュニア陸上クラブは、主に小学校の中学年から高学年の参加となっています。小学校の高学年では、人によって個人差は大きいのですが、身長が急に伸び始める時期があります。また、急に身長が伸び始める少し前の数年間、小学校 4~5 年生くらいの時期になると思いますが、この時期はゴールデン・エイジと呼ばれ、素晴らしい吸収力で、様々な動作を身につけやすいと言われる年代です。この年代では、本物のスプリンターの動きに直に触れさせ、良い技術をどんどん身につけさせたい時期となります。

一方、身長が急に伸び始める時期は、筋力やパワーが急速に増大していく時期となります。少し前までは、お母さんと腕相撲などをしたら、簡単に負けてしまっていたのが、声変わりなどし始める頃には、急に背が高くなり、筋力も強くなってきます。

こうした時期には、実際に大きなパワーを発揮させてあげることが、発育発達に望ましい効果を生み出すこととなります。そのためには、陸上競技の短距離走や、走り高跳び、走り幅跳びといった跳躍運動は、最善の運動となると思います。

中学生になってから、別の種目を選択するとしても、サッカーや野球、バスケットボールといった様々な球技スポーツなどでも、走るスピードというのは大きな武器となると思います。

2. なぜ指導が必要か？

なぜ、指導をしてもらわないと、速く走る動作が身に付かないのでしょうか？走るという運動は、だれでも行う身近な運動なので、速く走るためには、ただ、頑張れば良いと思われがちかもしれません。

しかし、ただがんばって走ろうとすると、実はスピードの出しにくい走り方になってしまうことが多いです。図 1 は、一流選手とジュニア選手の疾走フォームの違いについて示

したものです。ジュニア選手の走り方に、基本が身に付いていない状態で、がんばって走った場合のよくありがちな走り方の例が表れています。

ジュニア選手では、地面を後ろに蹴る意識が強いので、キック後に、身体の後ろに足が蹴り上がってしまっています。これだと足が空回りしてしまうので、がんばっても、がんばっても、身体が前に進まないこととなります。

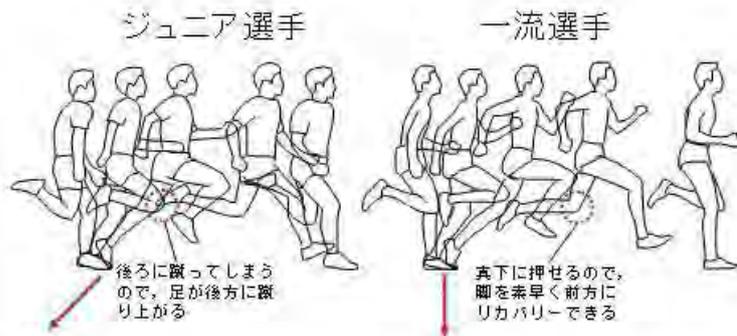


図1 一流選手とジュニア選手の疾走フォームの違い

一方、右の一流選手の走り方では、地面を真下に押すことができているので、キック後の脚を素早く前方にリカバリーすることができています。

普通に考えると、真下に押すと、身体が上に上がってしまって前に進まない気がすると思います。しかし、人間の身体は、地面を真下に押すと、前に進むようにできているのです。このことは、教えてあげないと、なかなか分からないことであると思います。

3. 走る基本を身につけるための練習法

地面を真下に押して、素早く脚をリカバリーするためには、一見、走る動作とは、あまり似ていない練習をすることがあります。スキップを行ったり、短い距離に並べたハードルをまたいでいったりといったことを良く行います。これらの練習のテーマは、主に以下の3つとなります。

- ①身体の中心から動かすこと
- ②片足でまっすぐに立てること
- ③脚を上から下に降ろすこと

図2は脚を上から下に降ろす動作の練習をしているところです。写真の女性は、足を降ろした瞬間に身体の軸が見事に乗っていることがわかります。まっすぐに立って、脚を上から下に降ろすだけのとてもシンプルな動きですが、やってみると、結構難しい練習です。ゴールデン・エイジ以降の時期に、こうした動きを気持ちよく行えるようになると、陸上競技はもちろん、どんなスポーツに進んでも、素晴らしいパフォーマンスを発揮しやすい

身体を育てることになると思います。



図2 脚を上から下に振り下ろす

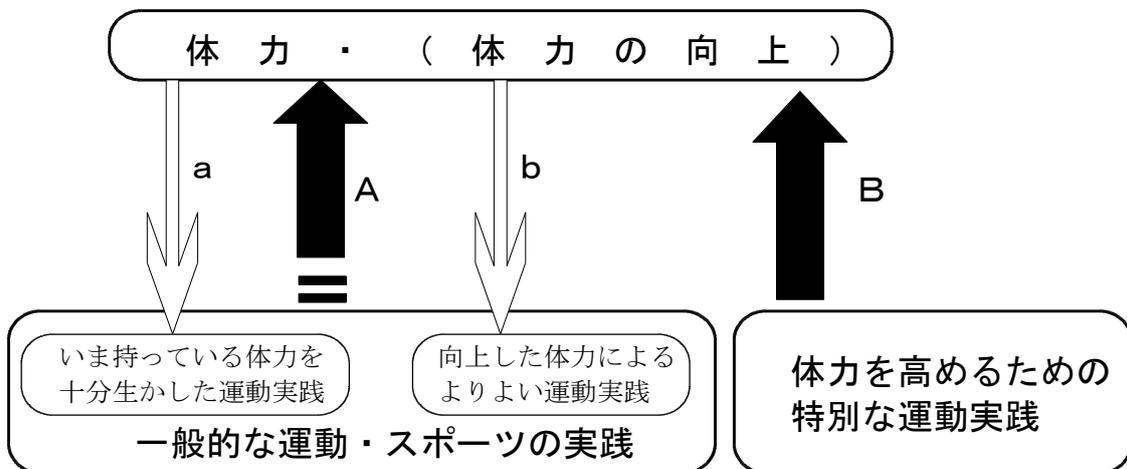
子どもの運動実践と体力

落合優(横浜国立大学教育人間科学部・YNUS調査研究ユニット)

運動・スポーツの実践と体力の向上とのもっとも直接的な関係は、体力の向上をストレートにねらった運動を適切に行うことである。すなわち、体力トレーニングを行うことである。これは、図4のBとして示すことができる。しかしながら、体育の授業をはじめとする学校での身体運動のほとんどが体力トレーニングになってしまうのは異様な事態であり、一般的には推奨できないものである。

学校でまず大切にしたいことは、子どもが自ら進んで楽しく運動に取り組むようになってもらうことである。ただし、ここで留意すべきことは、ただ単に楽しいおもしろいというだけの運動実践にとどまらないようにすることである。子どもが今持っている体力を十分に生かして運動することや(図4のa)、運動を楽しく継続的行った結果として体力・運動能力が向上したことに目を向けるようにする必要がある(図4のA)。すなわち、実際的な運動実践との関係から体力についての意識を高めていくことである。子どもが自らの運動実践をもととした体験との関連から実感として体力の大切さや、自分の体力の状況に気づいていくように配慮することである。こうした過程で体力に対する認識が深まると、子どもは自分の体力がより向上すると、それがより楽しい、より魅力的な運動実践につながることを発見できるようになる(図4のb)。

以上をまとめると、体力の大切さやその高め方などを、子どもが受動的にある意味で抽象論として受け止めるのではなく、積極的に関わる運動実践の中から具体的な体験として身につけられるような支援を展開していくということになる。



子どもの運動実践と体力(体力の向上)

(落合優, 子どもの体力低下と運動・スポーツ実践, 小学校体育ジャーナル, 第50巻, P. 1-4, 2007)