

【調査報告】

本学幼児教育学科における 「体育（運動あそび）」の実践報告

乾 多慶士・中村 泰介

序

本報告は、本学幼児教育学科で実施している「体育（運動あそび）」の実践内容の詳細である。担当教員は幼児教育学科所属教員の乾と中村の二名で各クラス（A、B）の授業をそれぞれ担当している。授業内容を偏りなく統一するためにシラバス作成時より授業毎の内容の計画を行った。また、幼児体育学会で推奨されている運動あそびの実践や指導方法等を参照して、本学科学生の特徴を踏まえた上で十分に検討を行った。

前橋によれば、幼児体育は「…（中略）…各種の身体運動（運動あそび、運動ゲーム、スポーツごっこ、体操、リトミック、ダンス等）を通して、教育的角度から指導を展開し、運動意欲の満足と情緒の解放、身体の諸機能の調和的発達を図るとともに、精神発達や知的発達を促し、社会性を身につけさせ、心身ともに健全な幼児期に育てていこうとする営み（人間形成）であると考えられます¹⁾」、としている。以上からも見て取れるように、幼児期の人間形成を促す重要な教育的な活動の場であると同時に、社会で生きていくための知恵や知識を養い、昨今の子どものコミュニケーション不全の問題を打開する場であるとも捉えている。本体育実技は、以上のような担当教員の「ねらい＝（願い）」を土台に展開されている。

1. 導入での「ウォーミングアップあそび」と「鬼ごっこ」の展開

授業スタート時には毎回「ウォーミングアップあそび」を実施している。一人から二人三人と人数を増やしていく場合や、二人組でストレッチ運動とじゃんけんを織り交ぜながらゲーム感覚で展開するなど、授業へのモチベーションづくりとして行っている。その後、毎回異なった鬼ごっこの実践を通じて、レパートリーを広げていくことと、3歳、4歳、5歳児の年齢に応じた鬼ごっこの展開方法を学習する機会でもある。また、「鬼ごっこ」を競技化した「スポーツ鬼ごっこ」も実施した。



図1 ウォーミングアップあそび1



図2 ウォーミングアップあそび2

2. 「投」動作の向上を図るあそびの実践－「なわ」を使ったあそびの応用と展開－

学生に「なわ」を用いた遊びを各自で展開させてみると、すべての学生がなわをほどいて遊んでいた。このような現象はある程度予測されたが、本実技ではなわをほどかないであそぶことに着目し実践を行った。特に「投動作」の伸び悩みが最近の子どもたちの運動能力調査から指摘されており、そのような問題を改善するうえでも「投げる」あそびの展開は、今後重要な視点になってくると考えられる。またドッチビーのゲームも実施した。

リズムとタイミングをとって両足で踏みつけるあそび



図3 なわを踏むあそび

なわのキャッチボールあそび（距離をひろげていく）



図4 なわのキャッチボールあそび

ドッチビー



図5 ドッチビー

3. 「走」動作の向上を図るあそびの実践ーリレーあそびー

本実技で取り入れた「リレーあそび」は、「走るのが苦手な子どもでも意欲的に参加できる内容づくり」を目的として掲げた。走ることに苦手意識をもっている受講生も少なくなく、その学生たちの「リレー」に対するマイナスイメージを払拭させることが最も重要なポイントであった。「他者と競争する」ことは、子ども創造力（イマジネーション）を育てていく上で極めて重要な要素であるが、「競争の内容を変えてみる」ことによって、体育・スポーツにマイナスイメージを持っている学生の意識を変え、そのことが、運動嫌いの子どものたちをつくらぬことに繋がっていくのではないかと考えている。まず指導者として子どもたちと関わっていく「人の意識を変えていく」ことが、よりよい「走」動作を習得する上で大切なことではないだろうか。

「競争の内容を変更して」実践したリレーあそびの例

- ・「ラグビーボールを足で操作するリレーあそび」
- ・「全員リレー（『幼児体育』テキスト参照）」

1番目の走者から2番目3番目と順番にリレー方式で進行するが、ラストまで休まずに全メンバーが手をつないで最終まで走りきる競技である。

・「足ながチャンピオン（『幼児体育』テキスト参照）」

一列になり、先頭の人が足を大きくひらき、「ハイ」の声で最後尾の人が先頭につき、どんどん距離をかせぎつつ競争するリレーあそびである。



図6 リレーあそび

4. 平衡感覚を養うためのあそびの実践

・サイバーホイール

最近の子どもには、「はう」、「回る」、「転がる」、「逆さ感覚」の動きが不足していると指摘されている（『日本幼児体育学会ニュースレター』）。本実技で使用したサイバーホイールは、以上のような不足している遊びを補填する遊具であるといえる。しかし、本来子どもたちの運動経験を考えた時、このような遊具によって補うよりも自然のなかで経験することが大切であるという前提はあるが、昨今の様々な事情を考慮して安全管理の点からもサイバーホイール等を有効に活用して、子どもの平衡感覚を養っていくことは重要であるといえる。



図7 サイバーホイール

5. 小学校体育への接続を狙ったゲームあそび

小学校学習指導要領におけるゲーム、ボール運動（領域）には、低学年（1～2年生）はゲームとして「ボールゲーム」、「鬼遊び」、中学年（3～4年）はゲームとして「ゴール型ゲーム」

「ネット型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」、そして高学年（5～6年）はボール運動として「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」という流れで示されている。

以上からも、本体育実技では3つのボール運動の実践を通じて、それぞれのボール運動に必要なようになってくる動きの要素を理解して、幼児期に経験しておきたい動きのレパトリーを学習する機会としても機能させた。

ヘルスバレーボール



図8 ヘルスバレーボール

T ボール



図9-1 T ボール



図9-2 T ボール

6. パラバルーンの実践

「パラバルーン」とは、「パラシュート」と「バルーン」を組み合わせた用語であり、円形の大きなナイロン生地を集団でタイミングを合わせながら操作する遊具である。幼稚園や保育園の運動会や、子育て支援等でレクリエーションまたは演技として活用されることが多くある。本実技ではパラバルーンの実践経験がある学生がリーダーシップをとり音楽にあわせて巨大バルーンで演技の実践を行った。



図 10-1 パラバルーン



図 10-2 パラバルーン

ま と め

幼児期の生活習慣をしっかり整えるためには、「食べる」、「休む（寝る）」、「運動（あそび）」の3要素がバランス良く確保されていることが必要不可欠である。特に、本体育実技では、その一つの柱である「運動（あそび）」を充実させることが、子どもの生活習慣の向上改善に繋がるという理念のもと、さまざまな運動あそびを学生と共に実践してきた。子どもの遊びの多様化が進むなかで、自らのからだを動かして、失敗したり、成功したりする経験や、他者とふれあうことで自己の存在を再確認していく機会は、これからますます重要視され则认为ている。今後も、幼児体育の充実を図るために授業内容を十分吟味して、「楽しさが疲れを上回る」実技の展開を目指していきたい。

引用参考文献

- 1) 前橋明・他, 2009, 『幼児体育 [専門]』, 日本幼児教育学会認定幼児体育指導員養成テキスト, 大学教育出版, 34頁.
- 2) 日本幼児体育学会, 2017, 「ニュースレター」, 日本幼児体育学会事務局.

[いぬい たけし コーチング学]
[なかむら たいすけ コーチング学]