

お話

千葉大学教育学部附属幼稚園

田中 幸先生

千葉県千葉市立本町小学校

奥田 正幸先生

体育科の特徴

体育科は、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む教科です。

幼児期に遊びを中心とする身体活動を十分に行うことは、生涯にわたって必要な多くの運動の基となる多様な動きを幅広く獲得することにつながるだけでなく、体を動かす楽しさや心地よさを実感することにつながります。

遊びの中で行う、転がったり、よじ登ったり、友達を追いかけて走ったり、物を投げたり、踊ったりするといった様々な経験は、運動種目として成立する以前の基本的な動きであり、小学校以降の体育科の学習を楽しく安全に行うための大変貴重な経験になります。

幼児期において、子供たちの自発的な活動を尊重し、子供自身が遊び方を考えたり、友達や大人と関わったりしながら、これらの基本的な動きを豊富に経験していくことが、小学校以降の主体的・対話的で深い学びにつながっていきます。

幼児期の遊びを通した学び

安定した情緒の下、伸び伸びと自分のやりたいことに向かう中で自己を充実させ、ますます意欲的に遊びや活動に取り組むようになります。自分たちで選択して取り組む遊びの中で、幼児は体を動かす心地よさ、友達と協力したり競い合ったりする楽しさ、決められたルールを守ったり新しくルールをつくったりしながら遊ぶ面白さなどを実感を伴って学びます。

具体的には…

- 風に舞う花びらや落ち葉、チョウやバッタなどの虫を夢中になって追いかけている。
- ごっこ遊びの中で忍者やヒーローなどの役になりきり、友達と一緒に走り回ったり、高い場所から跳び降りたり、不安定な足場を渡ったりしている
- 高い場所によじ登ったり跳び降りたりする友達の様子を見て、自分もやってみたいと繰り返し挑戦する

幼児期の 遊びを通した学び

と

体育科 体づくりの運動遊び

とのつながり



遊びを通した学び

ロープのぼり…
「今日こそ上まで登れるかも！」とゴール地点を見つめながら、しっかりロープを握り、足を突っ張らせ、全身を使いながら、少しずつよじ登っている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

最初はうまく登れなくても、友達にコツを教えてもらいながら、少しずつ登れるようになっていきます。先生が「諦めないで挑戦しているね」「ロープをぎゅっと握って力が入っているね」などと幼児が気付いていないよさや成長を言葉にして伝えることで、挑戦する意欲が高まります。



遊びを通した学び

ビニール紐を使ったクモの巣づくり…
「引っかけたら、ダメってことね！」張り巡らせた紐に触れないように、体の動きを意識して通り抜ける。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

遊びのイメージに合わせ「大きなクモがすんでいそう」などと声を掛けることにより、幼児はさらにイメージを膨らませます。幼児が「クモに食べられちゃうから引っかけたらダメってことね！」と遊びを決め、紐をくぐる、よける、跳び越えるなどの動きを繰り返し楽しむ姿を見守ります。



遊びを通した学び

泡遊び…
「きれいにしよう！」と雑巾がけのように手や足で体を支え、泡をたっぷり含ませたネットを道の上に滑らせている。



遊びを通した学び

基地づくり…
「落とさないように気を付けてね」リヤカーを引く役、後ろから支える役に分かれて協力して運んでいる。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

保育者は、幼児が一人一つずつケースを運ぶのを見て、協力すれば一度に多くのものが運べるリヤカーの使用を提案してみます。幼児はリヤカーを引く役とケースを支える役に分かれ、スピードを調整しバランスを取りながら一度に多くのケースを運びます。



遊びを通した学び

竹馬乗り…
「あそこまで競争ね！」と竹馬から落ちないように、転ばないように、慎重に進んでいる。



遊びを通した学び

大型積み木でコースづくり…
「落ちないように、そおとね」と、細い板の上をバランスを取りながら渡っている。

幼児教育を通して育まれた10の姿

- 健康な心と体
- 協同性

※これらの活動では他にも「自立心」「道徳性・規範意識の芽生え」「思考力の芽生え」などの姿も見えてとれますが、ここではあえて「体づくりの運動遊び」に深くつながるものだけを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- 体づくりの運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、体を動かす心地よさを味わったり、基本的な動きを身に付けたりすること
- 体をほぐしたり多様な動きをつくったりする遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること
- 体づくりの運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

よじ登ったり、紐をくぐったり、バランスを取りながら平均台を渡ったりして、自分で体の動きを意識しながら、全身を使って体を動かすことを楽しんでいる。

目標

- (知識及び運動) 多様な動きをつくる運動遊びの行い方を知るとともに、体の基本的な動き（バランス、移動）をして遊ぶことができるようにする。
- (思考力、判断力、表現力等) 多様な動きをつくる遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力、人間性等) 多様な動きをつくる運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

学習計画

- ①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。
- ②③④「進め！忍者修行」 様々な運動遊び（忍者修行）を楽しむ。
- ⑤⑥⑦「進め！忍者修行 忍術にチャレンジ」（本時） 運動遊び（忍者修行）の行い方や動き方を工夫して楽しむ。

※丸囲み数字は授業時数

【授業展開例】

準備運動

準備運動と簡単な鬼遊びで心と体をほぐす。



- ★忍者修行を始める前に、修行で使う部分をゆっくり伸ばしましょう。
 - 体をいっぱい伸ばすと気持ちがいいな。
- ★鬼遊びで体をあたためましょう。今日の鬼は氷の術を使うよ。→氷鬼を実施
 - 忍者は、周りをよく見て友達とぶつからないように走ることができるんだよね。



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

忍者修行というテーマを設定することで、子供たちの意欲を高めるとともに、本単元で身に付けさせたい動きを引き出す。

活動①

学習の進め方やきまりを確認し、運動遊びを行う。

- ★ペアの友達と、いろいろな修行をしてみましょう。
- ★友達とぶつからないように気を付けながら、順番を守って仲よく活動しましょう。

【場と運動遊び(修行)の設定例】…様々な動きを引き出す場

※修行の場の名前は、子供たちと相談して決める

- マット…転がる、跳び越す、押す(雑巾がけ)、引っ張る
- 跳び箱…よじ登る、跳び乗る、跳び下りる、
- 平均台…渡る、横向きに渡る、くぐる、すれ違う
- 輪…片足連続跳び、両足連続跳び、一回転ジャンプ
- ゴム紐…跳び越える、くぐる、這う
- ロープ…たどって走る、跳び越える
- コーン…跳び越える、避けて移動する

- マットがずれているから危ないね。直してからやろう。
- 赤い輪は片足で跳んで、青い輪では一回転してみようかな。
- 一本橋(平均台)ですれ違うのって難しいから、一緒にやってみようよ。



這ったり跳び越えたりしながら移動する



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

幼児期に経験した多様な動きを生かして、思うがままに様々な動きに挑戦したり、動きを高めたりすることができるような学習の場を設定する。



進め！忍者修行 忍術にチャレンジ。

- ★様々な場で忍者修行を行ってきましたが、その修行に忍術を加えてみましょう。
 - ※忍術…動きに形容詞を付けて変化を加えることで、今まで体験した動きを高める。
 - 「大きくの術」を使って、大きくジャンプするんだ。
 - 「素早くの術」を使うと、ゴム紐修行の場が難しくなったよ。
 - 前回、一本橋(平均台の場)で「巻き戻しの術」ができたときは、嬉しかったな。



活動②

行い方や動き方の工夫について、よい例を全体で紹介し、もう一度運動遊びを行う。

- ★面白い修行をしている友達がいたので紹介しますね。みんなで見てみましょう。
 - 「忍び足の術」を使って、静かに音を立てないようにやってみました。
 - 「分身の術」を使って、友達と一緒に同じ動きをしてみました。
 - 「ねこの術」はねこになりきって修行をします。

その他に「カエルの術」もやってみました。

- ★楽しそうだな、すてきだなと思う友達の修行や忍術は、どんどん真似してよいですよ。
- ★それではもう一度、修行を始めましょう。



「分身の術！」同時に着地しよう



二人で体のバランスを取りながら跳ぶ

まとめ

本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ。

- ★次の時間にやってみたい修行や、真似したい友達の動きを学習カードに書きましょう。
 - 友達と「スローモーションの術」をかけあうのが楽しかったから次もやりたいな。
 - 〇〇さんがコーンの場で素早く移動していて、真似したいと思いました。
- ★新しい忍術を身に付けた人がいっぱいいますね。立派な忍者にまた一歩近づけましたね。

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

一人一人の考えを受け止め、クラス全体に広げることで、教師に見守られているという安心感を満たし、次時への意欲を高める。

幼児期の遊びを通した学び

と

体育科 器械・器具を使っ ての運動遊び

とのつながり



遊びを通した学び

滑り台で…

「手につかまって!」と、友達に手を伸ばす中で、頭が下になる逆さまの感覚を楽しんでいる。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

広幅の滑り台で友達と並んで滑り降りることを楽しみながら遊ぶ子供たち。ある日、下から上に駆け上がる遊びに挑戦し、急こう配に苦戦する中、逆さまになりながら手を差し伸べて手助けしようとしています。



遊びを通した学び

のぼり棒にて…

「見て! フクロテナガザルみたいでしょ?」と、遠足に行った動物公園で見たフクロテナガザルの真似をして、楽しそうに友達と笑い合っていてぶら下がっている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

遠足で「腕が長いね」「腕の力が強いね」「雲梯をしているみたいだね」など会話が弾んだフクロテナガザル。フクロテナガザルの動きを思い出しながら、真似て楽しむ幼児に共感の言葉を掛けながら、いろいろな動きを引き出します。



遊びを通した学び

斜面の一本橋渡り…

「落ちたらワニに食べられちゃう。落ちないように進もう!」バランスを取り、イメージを共有しながら遊んでいる。



遊びを通した学び

基地遊び…

「やっほ~! よく見えるよ!!!」と、鉄棒に掛けたすのこに上り、高さを感じながら、遠くの友達に呼び掛けている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

瓶ケースが不足して基地がつかれないと困る子供たちに、保育者は安全を確認して、すのこを鉄棒に掛けることを提案します。基地ができると、鉄棒って意外と高いなあ…とドキドキしながら、いつもと違う感覚を楽しみます。



遊びを通した学び

胸くらいの高さのある段差に挑戦…「もう少し! がんばって!」自分の体の重さをどう支えるのか、試行錯誤しながら取り組んでいる。



遊びを通した学び

ブランコで…

「見て! サークスみたいでしょ!」「もしかしたら3人でも乗れるかも?」と器用にロープにつかまりながら、挑戦している。

幼児教育を通して育まれた10の姿

●健康な心と体

●自立心

※これらの活動では他にも「協同性」「思考力の芽生え」「言葉による伝え合い」「豊かな感性と表現」などの姿も見えてとれますが、ここではあえて「器械・器具を使っ
ての運動遊び」に深くつながるものを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- 器械・器具を使っ
ての運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること
- 器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること
- 器械・器具を使っ
ての運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

鉄棒を使って、支持する、ぶら下がる、跳び下りる等、体を支える動きや逆さまになる感覚などを味わっている。

目標

- (知識及び技能) 鉄棒を使った運動遊びの行い方を知るとともに、支持しての揺れや上がり下り、ぶら下がりや易しい回転をして遊ぶことができるようにする。
- (思考力、判断力、表現力等) 鉄棒を使った簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力、人間性等) 鉄棒を使った運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や器械・器具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

学習計画

- ①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。
- ②③④「いろいろな動物になって遊ぼう」 鉄棒を使った運動遊び(○組動物園)を楽しむ。
- ⑤⑥⑦「動物の遊び方を工夫しよう」(本時) 鉄棒を使った運動遊び(○組動物園)の遊び方を工夫して楽しむ。

※丸囲み数字は授業時数

【授業展開例】

準備運動

準備運動と固定施設を使った運動遊びで体をほぐす。



- ★動物に変身する前に、いろいろな部位をゆっくり伸ばしましょう。
 - 鉄棒で遊ぶから、腕や肩をしっかり伸ばすんだよね。
- ★まずはグループごとに固定施設を使って遊びましょう。今日は1班がジャングルジム、2班が雲梯、3班は…。
 - 雲梯でさるみたいに渡ってみようかな。



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

動物園というテーマを設定することで、子供たちの意欲を高めるとともに、動物の模倣を通して本単元で身に付けさせたい動きを引き出す。

活動①

学習の進め方やきまりを確認し、運動遊びを行う。

- ★ペアの友達と、いろいろな動物に変身をしてみましょう。
- ★友達とぶつからないように気を付けながら、順番を守って仲よく活動しましょう。

【場と運動遊びの設定例】

- <低い鉄棒(児童の腰からお腹くらいの高さ)>
 - ツバメ…手で支持して止まる(跳び上がり、支持、跳び下り)
 - シマウマ…体を伸ばして手で支え、足は走るように動かす(支持)
 - ぶたの丸焼き…手と足で鉄棒にぶら下がる(ぶら下がり、揺れ)
- <中くらいの鉄棒(児童の胸から肩くらいの高さ)>
 - こうもり…膝をかけて逆さまになる(支持、揺れ)
 - ねこ…支持の姿勢から体を丸めて前に回る(易しい回転)
- <高い鉄棒(児童の頭くらいの高さ)>
 - ナマケモノ…手や足を使ってぶら下がる(ぶら下がり、揺れ)
 - さる…手でぶら下がって移動(ぶら下がり、揺れ)

- 鉄棒を握るときは、親指をからめてしっかり握るんだよね。
- 「ツバメ」の姿勢から、大きく後ろへ跳んでみよう。
- 「ぶたの丸焼き」で片手と片足を離したら、「ナマケモノ」みたいになったよ。
- 先生に台を用意してもらったら、跳び上がりができたよ。



膝をかけて逆さまになり「こうもり」

揺れても怖くないよ!



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

繰り返し挑戦したり諸感覚を働かせ体を思い切り使って活動したりするなど、心と体を十分に働かせることができるような学習の場を設定する。

動物の遊び方を工夫しよう。



- ★様々な動物がいる動物園になりましたが、動物の動きを工夫してみたり、動物同士で遊んだりしてみましょう。
 - 友達と一緒に「こうもり」をやってみたいな。
 - 「ツバメ」で素早く横に移動したら、ペンギンみたいな動きになったよ。



活動②

遊び方の工夫について、よい例を全体に紹介し、もう一度運動遊びを行う。



- ★面白い遊び方をしている友達がいたので紹介しますね。みんなで見てみましょう。
 - 友達とタイミングをずらして前に回ったら、イルカのショーみたいになりました。
 - 三人で並んで「こうもり」をして、ゆらゆらしたら楽しかったです。
 - 体を丸めずに伸ばしたままゆっくり前に回ったら、ねこじゃなくてトラです。
- ★楽しそうだな、すてきだなと思う友達の遊び方は、どんどん真似してよいですよ。
- ★それではもう一度、「○組動物園へ、レッツゴー！」



タイミングを合わせて易しい回転をする

まとめ

本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ。



- ★次の時間にやってみようかな遊び方や、真似したい友達の遊び方を学習カードに書きましょう。
 - さんみたいに、「ツバメ」から後ろへ遠くに跳びたいな。
 - いろいろな動物の動きをつなげてみたいです。
- ★今日もいろいろな動物がいろいろな遊び方をされていてすばしかったです。次回も、動物の遊び方をたくさん見付けていきましょう。



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

自分の思いや考えを言葉や動作などで表し、相手に伝えたり、互いの考えを出し合ったりしている児童を称賛し、次時への意欲を高める。

幼児期の 遊びを通した学び

と

体育科 走・跳の運動遊び

とのつながり



遊びを通した学び

風に舞う桜の花びら…
「わあ、きれい！」と言いな
がら、何とかして地面に
落ちる前にキャッチしよ
うと走り回る。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

地面に落ちている薄桃色の花びらを集めていた子供たち。そこに風が吹いてきて、花びらが空に舞いました。「わあ、きれい！」と眺めた後、誰からともなく花びらをキャッチして遊び始めます。保育者も参加すると、周りに遊びが広がっていきます。



遊びを通した学び

バトンを用いたリレー…
「OOちゃん、パス！」
自然と声を掛け合って、バ
トンを渡したり、受け取っ
たりすることを楽しんでい
る。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

学年でリレーに取り組んだ後、白線やバトンを残しておく、数人の幼児が自分たちでリレーを始めます。いつでも誰でも自由に参加できる場があることで、走る楽しさから勝敗にこだわらないうる楽しさへ、経験を重ねながら楽しみ方が変わっていきます。



遊びを通した学び

いろはにこんぺいとう…
「下、通れみよ〜！」短縄を2本
使った遊びで、地面すれすれの縄
の下をくぐり抜けようとする。



遊びを通した学び

戦いごっこ…
「悪者にはつかまらない
ぞ！」保育者を敵役に見
立て、捕まらないように
距離を取って逃げ回る。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

空き箱で武器をつくらせた幼児たちが、「ここからビームが出るよ！」などとアピールしてきます。保育者が敵役になってそのイメージを受け止めると、幼児はポーズをとるなどヒーローになりきり動きを楽しみます。



遊びを通した学び

高いところからジャンプ…
「初めて跳べた！」何回も小屋の
屋根に上がっては下を眺めていた
幼児。ある日屋根から跳び降りて
「初めて跳べた！」と大喜び。



遊びを通した学び

ダンプカーを走らせて…
「工事に出発！」工事のイメージ
で、ダンプカーを砂場に運び込も
うとしている。砂場まで地面を走
らせて、友達と速さを競い合う。

幼児教育を通して育まれた10の姿

- 健康な心と体
- 自立心

※これらの活動では他にも「協同性」「自然との関わり・生命尊重」「豊かな感性と表現」などの姿も見てとれますが、ここではあえて「走・跳の運動遊び」に深くつながるものだけを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- 走・跳の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること
- 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること
- 走・跳の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

ゴールに向かって力いっぱい走ったり、障害物を走り越えたりする等の遊びを楽しみながら、体の使い方を身に付けている。

目標

- (知識及び技能) 走の運動遊びの行い方を知るとともに、いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりして遊ぶことができるようにする。
- (思考力、判断力、表現力等) 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力、人間性等) 走の運動遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

学習計画

- ①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。
 - ②③④「折り返しリレー遊びを楽しもう」 遊び方を工夫しながら折り返しリレー遊び(かけっこランド)を楽しむ。
 - ⑤⑥⑦「障害物リレー遊びを楽しもう」(本時) 遊び方を工夫しながら障害物リレー遊び(かけっこランド)を楽しむ。
- ※丸囲み数字は授業時数

【授業展開例】

準備運動

準備運動とかけっこをする。

- ★かけっこをする前に、いろいろな部位をゆっくり伸ばしましょう。
 - かけっこだけど、足だけでなく全身を伸ばすんだよね。
- ★チーム対抗でかけっこをしましょう。
 - 今日のコースは「ジグザグコース」と「くるりんコース」です。
 - 最初にどちらを走るか対戦チームと決めてください。2回目はコースを交代しますよ。
 - くるりんコースは目が回りそうで楽しいね。



●児童

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

チームは、走力だけでなく、子供たちの様子をよく見ながら、時期に応じていろいろな友達と関わり合うきっかけとなるように編成する。

コースづくり

学習の進め方やきまりを確認し、運動遊びを行う。

- ★グループの友達と協力して仲よくコースづくりをしましょう。
- ★折り返しリレー遊びのコース(往復40m程度)に障害物を置いて、リレー遊びをします。
- ★今日の障害物の数はどうしますか。→行きが3個、帰りも3個にしましょう。

障害物リレー遊びを楽しもう。

【使用する障害物の例】※矢印の先は、見立てるもの
 短なわ(輪の状態)→水溜まり
 輪 →落とし穴
 低い段ボール →ワニ
 2Lペットボトル(横に4つつなげる) →炎
 ミニハードル →ヘビ
 三角コーン(横に倒す) →犬

- 水溜まりや落とし穴は高くないけれど、幅が広いから、気を付けないといけないね。
- 前はワニ(段ボール)を使わなかったから、今日はワニを使ってみようよ。
- 犬(三角コーン)は、頭の向きをジグザグにしようよ。



●児童

あまり近くに置くと走りづらいよね



障害物をどこに置かか決める

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

集団でコースをつくったり、それぞれが役割を分担して一つのことを成し遂げたりすることで、仲間意識が深まるように支援する。



★教師

- ★コースができたら、自分たちで走ってみましょう。
 - 2つ目と3つ目の障害物が近すぎて走りにくいから、もう少し遠ざけたいな。
 - 水溜まりに入ってしまったよ。もう一回走ってみたいな。
- ★走ってみたら、グループで相談して、障害物の置き方を少し変えてもいいですよ。

競走

つくったコースを使い、チーム対抗で障害物リレー遊びを行う。

- ★チーム対抗でリレー遊びをしましょう。次の走者の手の平にタッチしたら交代です。
- ★まずは自分たちのつくったコースで競走しましょう。
- ★2回目はコースを交換して、相手チームのつくったコースで競走しましょう。
 - さんの走り越え方が、とっても上手だったよ。
 - 負けても怒らないことが大事だったよね。次にまたみんなでがんばろうよ。
 - 次は走る順番も変えてみようよ。
- ★5分の作戦タイムの後にもう一回競走をします。この間に、コースを変更してもいいですよ。
 - スピードを落とさずに走れるコースを考えてみようよ。



●児童



チーム対抗リレーで競走

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

勝敗やきまり等に関連していざこざが生じた場合は、子供に寄り添い励ますことで、子供が自分の気持ちを調整し、友達と折り合いを付けながら、勝敗を受け入れたり、きまりをつくったりすることができるようにする。

まとめ

本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ。

- ★次の時間につくってみたいコースのアイデアや、上手だった友達の動きを学習カードに書きましょう。
 - 障害物を置く間隔をそろえたら走りやすかったな。
 - さんは、足を合わせながらまっすぐ走っていました。
- ★どうやらリズムよく走り越えるコースをつくると、速く走れるようですね。



●児童

幼児期の 遊びを通した学び

と

体育科 水遊び

とのつながり



遊びを通した学び

雨水が溜まって泥遊び…
「**すごく深い!**」
数日前から掘っていた穴に雨水が溜まっているのを見つけた幼児。長靴を履き一步一步慎重に入ったり、感触を楽しんだりしている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

幼虫探しをしていた穴に雨水が溜まり、大きな泥んこ池になりました。先生が「長靴なら入れるかもね」とつぶやくと、すぐに数名の子供たちが長靴で中に入ります。「なんだか歩みにくい」と、いつもの穴との違いに戸惑いつつも、いつの間にか泥んこ遊びに夢中になります。



遊びを通した学び

雨上がりに大きな水溜まり…
「**海みたい!**」と、友達と一緒に中に入り、水をシャベルで掻きながら進む感覚を楽しんでいる。



遊びを通した学び

机でウォーターライダー…
「**スピード速かったね!**」と、順番を待ちながら、滑っていった友達同士で声を掛け合っている。



遊びを通した学び

水遊び…
「**気持ちいいね!**」小さなプールに入り、近くにいる友達と水をかけ合いながら、水の気持ちよさを感じている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

大きなプールではなく、友達との距離がとても近いのが小さいプールのいいところ。水をかけ合ったり、顔を見合わせて笑い合ったり…水遊びの楽しさ、水の気持ちよさ、心地よさを味わいます。



遊びを通した学び

段ボールとカラーポリ袋で盾づくり…
「**水攻撃に負けないぞ!**」とホースの水を盾で防ぎながら、水の重さを感じている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

暑い日は水遊びが気持ちいいけれど、あまり濡れたくない、顔に水がかかるのは嫌という幼児。保育者が、濡れなくてすむ方法を考えることを提案すると、一人が「盾づくり」を思い付きました。保育者の水攻撃を盾でかわすと、水が当たる大きな音や水の重さを感じます。



遊びを通した学び

水のアーチくぐり…
「**次はキャッチするよ!**」と、放物線を描いて落ちてくるホースの水の感覚を手の平で受け止めている。

幼児教育を通して育まれた10の姿

- 健康な心と体
- 協同性

※これらの活動では他にも「自立心」「思考力の芽生え」「自然との関わり・生命尊重」「豊かな感性と表現」などの姿も見られますが、ここではあえて「水遊び」に深くつながるものだけを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- 水遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、その動きを身に付けること
- 水の中を移動したり、もぐったり浮いたりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること
- 水遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

水を手ですくったり、足まで水につかった状態で歩いたり、水の中で体を浮かべせたりする等、全身で水に触れ、水の気持ちよさとともに、水の特徴を感じている。

目標 (知識及び技能) 水遊びの行い方を知るとともに、水につかって歩いたり走ったりして遊ぶことや、息を止めたり吐いたりしながら、水にもぐったり浮いたりして遊ぶことができるようにする。 (思考力、判断力、表現力等) 水の中を移動したり、もぐったり浮いたりする簡単な遊び方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等) 水遊びに進んで取り組み、順番やきまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、水遊びの心得を守って安全に気を付けたりすることができるようにする。	①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。	②～⑩「じゃぶじゃぶお散歩を楽しもう」「スイスイお散歩を楽しもう」(本時) 水の中を移動する運動遊び(じゃぶじゃぶお散歩)を楽しむ。 もぐる・浮く運動遊び(スイスイお散歩)を楽しむ。
	※丸囲み数字は授業時数	

【授業展開例】

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

幼児期の「自分の行動の危険性を予測することができない」という特徴を意識し、安全のための心得については繰り返し指導するとともに、運動遊びの内容や動線、水位等に注意を払う。

準備する

心得を確認し、準備運動をしてシャワーを浴びる。



- ★毎回確認しますが、プールサイドは走らない、プールに飛び込まない、友達とぶつからないように動くなどの心得は必ず守りましょう。
- 命の安全にも関わることだから、心得は大事なんだよね。
- ★シャワーは体全部を濡らすように、丁寧に浴びましょうね。



水遊び①

水の中を移動する運動遊びを行う。



- ★水慣れをします。プールサイドに座り、足の裏でたくさん水を叩きましょう。
- ★次に、水を手ですくい、頭、顔、お腹、胸に水をかけていきましょう。
- だんだん体が水の冷たさに慣れてきたね。
- ★水に入ったら、反対のプールサイドまで歩いてみましょう。
- 水の中だと歩きにくいね。走るともっと動きにくさを感じるよ。



じゃぶじゃぶお散歩を楽しもう。

★いろいろな歩き方で移動をしてみましょう。

【歩き方の例】

- アヒル歩き…肩までつかって歩く
- 怪獣歩き…両手で水をたたきながら歩く
- カニ歩き…口まで水につけて、バブリングをしながら歩く
- カエル歩き…プールの底を触ってジャンプしながら歩く
- ワニ歩き…足を後方に伸ばして手だけで歩く(浅いプール)

- 怪獣歩きをしていたら、いつの間にか顔に水がかかっても大丈夫になっていました。
- 口まで水につけるのが怖かったけれど、手の平にすくった水を吹き飛ばす遊びをしたら、怖くなくなったよ。

- ★上手になったお友達がいたので紹介します。みんなで見てみましょう。
- ★水分補給をしましょう。のどが渴いていなくても、水分を補給しましょう。



水遊び②

もぐる・浮く運動遊びを行う。

- ★いろいろな浮き方をしてみましょう。
- くらげ浮き、伏し浮き、大の字浮き
- 力を抜くのが大事だったよね。

スイスイお散歩を楽しもう。



- ★二人組になりヒーローとマントになって飛び回りましょう。
- ・ヒーロー役…肩まで水につかって、歩いたり走ったりする。
- ・マント役…ヒーロー役の肩に手を置き、伏し浮きをする。
- マント役は顔を水につけられるといいんだよね。
- ヒーロー役が走ったり曲がったりすると楽しいね。
- ★マント役の方は、水に顔を付けている間はバブリングができるといいですね。
- ★手をつないで引いてもらった方が安心な人は、それでもいいですよ。



まだ怖いから手をつないで



遊びながら伏し浮きの感覚を身に付ける

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

「もぐる・浮く」は幼児期に経験がない場合がある。教師に見守られている安心感を満たしつつ、一人一人が満足感を味わい自信をもてるように、できたことを積極的に称賛していく。

まとめ

整理運動をして、本時の学習のまとめを行う。



- ★楽しかった遊びやできるようになった動きを学習カードに書きましょう。
- カニ歩きで、水の中で息を吐きながら歩くことができるようになりました。
- 友達の手をつかまって、マントみたいに浮いているのが楽しかったよ。
- ★整理運動をしっかりに行いましょう。整理体操後はシャワーを浴びますよ。

幼児期の 遊びを通した学び

と

体育科 ゲーム

とのつながり



遊びを通した学び

オオカミ鬼…
「♪森のこみち、散歩に行こう」友達と一緒に手を叩いて歌いながら、鬼の近くを走って回っている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

お面をつけた鬼（オオカミ）が「今からお出かけするところ！」と言ったら、鬼に食べられないように逃げ回る遊びです。鬼役と逃げ役のやり取りが楽しめるよう、保育者も遊びに加わりながら、簡単なルールのある遊びを通して、友達と一緒に遊ぶことのおよきを感じられるようにします。



遊びを通した学び

どんぐり投げ…
「輪っかを通ったら成功ってことね！」園庭で拾い集めたどんぐりを、保育者の持つ輪をめぐらせて慎重に投げている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

どんぐりを拾っては、お金やごちそうに見立てたり、転がしたりと様々な遊びに用いる幼児たち。保育者が輪を持って構えたとねらって投げる遊びが始まります。輪の高さや傾きを変えると、幼児は投げ方や力加減をいろいろと試すようになります。



遊びを通した学び

輪っか転がし…
「誰のが一番遠くに転がるかな？」友達と「せえの」と声を掛け、競い合いながら、坂の上から輪を転がしている。



遊びを通した学び

シュート！…
「どうやって投げるの？」友達に教えてもらいながら、両手でボールを持ってゴールめがけて放り上げている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

バスケットボール好きの幼児たちと一緒にゴールを模した輪を設置すると、ゴールめがけて両手でボールを投げ始めます。他の学級の幼児も投げ方を見て挑戦。失敗しても繰り返して、入ったときには満足感でいっぱい。十分な時間が大切です。



遊びを通した学び

「はっけよい、のこった！」のはずが…？線から出たら負け、というルールを確認したら、いつの間にか線の中を逃げ回る追いかけっこを始めている。



遊びを通した学び

ドッジボール…
「うまくよけられたよ！」ボールを投げる友達の動きから、ボールの行方を予想して逃げている。

幼児教育を通して育まれた10の姿

- 協同性
- 言葉による伝え合い

※これらの活動では他にも「健康な心と体」「自立心」「思考力の芽生え」「道徳性・規範意識の芽生え」などの姿も見えてとれますが、ここではあえて「ゲーム」に深くつながるものだけを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること
- 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること
- 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、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

的をめがけてボールを投げたり転がしたり、ボールを止めたり捕ったりする等、ボールを使って遊ぶ中で、動く物をよく見て動くようになります。

目標

- (知識及び技能) 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。
- (思考力、判断力、表現力等) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力、人間性等) 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、勝敗を受け入れたり、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。

学習計画

- ①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。
- ②③④「規則を工夫しながらゲームを楽しもう」 規則の工夫を考えながら易しいゲーム(的あてシュートゲーム)を楽しむ。
- ⑤⑥⑦⑧「攻め方を選んでゲームを楽しもう」(本時) チームごとに攻め方を選んで易しいゲーム(的あてシュートゲーム)を楽しむ。

※丸囲み数字は授業時数

【授業展開例】

ボール慣れ

準備運動をして、ゲームにつながる運動遊びを行う。

- ★いろいろな部位をゆっくり伸ばしましょう。
- ★パスパスタイムです。チームの友達と二人組になって、パス交換をしてみましょう。
 - 相手が取りやすいパスを心がけることが大事だね。
 - 両手で投げたり、片手で投げたり、バウンドさせたり、いろいろなパスがあるね。
- ★ボールが怖い場合は、柔らかいボールを使ってもいいですよ。



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

幼児期に経験した用具(ボール)を操作する動きを想起させながら、一人一人が安心してボールを投げたり捕ったりする動きを十分に行えるように、場や時間を設定する。

ゲーム①

学習の進め方や規則、今日の対戦相手を確認し、ゲームを行う。

- ★攻撃は4人、守りは2人です。ボールは2つです。
- ★各チーム3分ずつ攻撃をします。これを2回繰り返します。
- ★的は3つ置きましょう。(一斗缶、段ボール、ペットボトル等)

攻め方を選んでゲームを楽しもう。

【攻め方の例】

- ・足元シュート作戦…相手が守りにくいシュートをする
- ・となりにパス作戦…隣にいる味方にパスをして素早くシュートをする
- ・向こう側にパス作戦…反対側にいる味方にパスをして素早くシュートをする

- 4つの辺に1人ずつ立って攻撃しよう。
- パスをするペアを決めると、安心してパスの交換ができるね。
- 外しても責めないという約束をしたから、思い切って強く投げるようにしよう。



今だ、足元にシュート!

チームの攻め方を意識してゲームを楽しむ

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

ボール操作や友達との関わりに苦手意識を持っている子供には、使用するボールを工夫したり、チーム編成を工夫したりする等、その子供らしさを損なわないように支援する。

作戦タイム

ゲーム①を振り返り、気が付いたことや感じたことを友達に伝え、作戦を選び直す。

- ★もう一度、先程の相手と対戦します。ゲーム①を振り返り、作戦を選び直しましょう。
- ★同じ作戦でも、味方の立つ位置を変えたり、新たにシュート方法を加えたりしてもいいですよ。
 - 2人ずつペアになって、ペアの味方との距離を近くしよう。
 - 落ち着いてパスをキャッチしよう。キャッチしたら力いっぱい投げる。
 - 守るときはボールを持っている人との間に立つといいね。



こっちにパスだ!

向こう側にいる味方にパスを出す作戦

ゲーム②

チームで攻め方を確認して、もう一度ゲームを行う。

- ★ゲーム中、先生はゲーム①で負けてしまったチームにアドバイスをしますね。
- ★先生は、ゲーム①で点を取らなかった友達にもアドバイスをしますよ。
 - 先生と一緒に動いて投げるタイミングを教えてくださいましたよ。
 - 同じ人ばかりでなく、いろいろな人がシュートをすれば、得点しやすいね。



まとめ

本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ。

- ★今日うまくできたことや、上手だった友達の動きを学習カードに書きましょう。
 - パス交換からのシュートがうまくいったので、気持ちよかったな。
 - さんは、パスをもらってから投げるのが早いので、真似したいです。
- ★違うチームの作戦も参考にしながら、次の時間も仲よくゲームを楽しみましょう。



POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

ゲームの結果や友達との関わりの中で感じた達成感、充実感、満足感、挫折感、葛藤等を、前向きに捉えるように声を掛け、次時への意欲を高める。

幼児期の 遊びを通した学び

と

体育科 表現リズム遊び

とのつながり



遊びを通した学び

チアガールごっこ…
「ここは手を合わせるよ！」
お客さんの前で、自分たちで考えた振りで踊る。みんなで声を掛け合ってこだわりのポーズを決めている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

保育室の一角に積んだ大型積み木を「ステージみたい」と思い付いた幼児の発言を受け止めます。保育者は、チアダンスの曲をいくつか用意したり、どんな衣装にしたいのかかいてみるよう提案したりしながら、自分たちで振りを考えて楽しむ幼児を支えます。



遊びを通した学び

発表会の衣装づくり…
「こんなドレスを着て踊りたいの！」
自分なりのイメージを絵や言葉で表し、実現に必要な材料を考えている。



遊びを通した学び

忍者ごっこ…
「怪しい敵、発見！」と仲間と一緒に自作の武器を構えて立ち向かい、なりきることを楽しんでいる。



遊びを通した学び

衣装を身に付けアイドルごっこ…
「私たち、月組のアイドルです！」と、おそろいのアクセサリーを真真中に決めポーズをしている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

憧れのアイドル、見よう見まねで踊る幼児たち。一人がつくったプレスレットに「それいいね！」と他の幼児も色違いをつくります。日頃から遊びに必要なものをすぐにつくり始められるように場を整えておくことで、同じものを身に付けて仲間意識がぐっと高まっていきます。



遊びを通した学び

ヒーローショーごっこ…
「ヒーローと悪者は順番こね！」客席で暴れる悪者役の友達を、長い剣を持ったヒーローが追いかけている。

主体的な学びを引き出す保育者の援助と環境の構成

休日に家族とヒーローショーを見た幼児が、友達に声を掛け遊びが始まります。どちらもヒーローになりたいけれど、悪者がいないとショーが盛り上がらないことも知っています。そこで、役を交代しながら行うことに。保育者は他の子供と一緒に客役になり、悪者を怖がったりしながらショーを盛り上げ、一体感が高まります。



遊びを通した学び

運動会の後に…
「年長さんの踊りを踊ってみたい！」と年中児からリクエストされ、みんなと一緒に踊ることを楽しんでいる。

幼児教育を通して育まれた10の姿

- 協同性
- 豊かな感性と表現

※これらの活動では他にも「健康な心と体」「自立心」「社会生活とのかかわり」「言葉による伝え合い」などの姿も見えてとれますが、ここではあえて「表現リズム遊び」に深くつながるものだけを抜粋して記載しています。

小学校の各教科等における資質・能力とのつながり

- 表現リズム遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、題材になりきったりリズムに乗ったりして踊ること
- 身近な題材の特徴を捉えて踊ったり、軽快なリズムに乗って踊ったりする簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えること
- 表現リズム遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすること

幼児期の遊びを通した学び

身近な大人や動物、空想上のヒーロー等になりきって、動きを模倣して、体全体を使って表現することを楽しめます。

目標

- (知識及び技能) 表現遊びの行い方を知るとともに、身近な題材の特徴を捉え、全身で踊って遊ぶことができるようにする。
- (思考力、判断力、表現力等) 身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- (学びに向かう力、人間性等) 表現遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。

学習計画

- ①(オリエンテーション) 学習のねらいを知り、単元の学習の見通しをもつ。
- ②③④⑤「変身！生き物ワールド」(本時) いろいろな生き物に変身する表現遊び(生き物ワールド)を楽しむ。
- ⑥「生き物ワールド発表会」 一番気に入った題材と生き物を選んで発表会をする。
※丸囲み数字は授業時数

【授業展開例】

準備運動

準備運動とリズムダンスで心と体をほぐす。

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

生き物という子供たちにとって身近なテーマを設定することで、子供たちの意欲を高めるとともに、全身で踊ることを通して本単元で身に付けさせたい動きを引き出す。



★教師

- ★今日は体を全部使いますよ。ゆっくり伸ばしましょう。(ゆったりとした曲に合わせて)
- ★リズムに合わせて、体をほぐしていきましょう。(軽快なリズムの曲に合わせて) まずは先生の真似をして踊ってみましょう。
 - 肩や腰を振ったり、体をねじったり回ったり、いろいろな動きが楽しいね。
 - 友達と手をつないで踊ったり、スキップしたりするのが楽しいな。

変身する

学習の進め方を確認し、表現遊びを行う。



★教師

- ★ペアの友達と一緒に、いろいろな生き物に変身してみましょう。
- ★今日は「ジャングルの生き物」に変身でしたね。どんな生き物がイメージできますか。
 - お腹をすかせたライオン
 - 水浴びをするゾウ
 - 木から木へ跳び移るサル
 - 昼寝をしているゴリラ

高く跳んだり、低く跳んだり



体全部を使って表現を楽しむ

変身！生き物ワールド。

- ★体育館中がジャングルだと思って、その生き物になりきって動きましょう。
- ★先生が「変身！」と声を掛けたら、違う生き物に変身してください。お気に入りの生き物を見つけてみましょう。



●児童



●児童

【他の生き物ワールドの例】

小さな生き物ワールド

→カマキリ、チョウ、ダンゴムシ、クモ、ハチ…

水の中の生き物ワールド

→タコ、サメ、ザリガニ、クラゲ、カメ、アザラシ…

- 体全部を使って変身するよ。
- さんの動きが上手だから取り入れよう。
- どんな生き物になればいいか困ったら、先生が見つけたヒントカードに書いてある動物をやってみよう。
- 夢中になりすぎて、友達とぶつからないように気を付けなければいけないね。

- ★気に入った生き物の動きを見付けましたか？

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

教師やペアの友達に、自分の表現を受け止められることを通して、自分なりの動きで即興的に踊ることの楽しさに触れられるようにする。

工夫する

気に入った生き物の動きを工夫して楽しむ。



★教師

- ★気に入った生き物の動きに、「大変だ！○○だ！」などのお話を付けてみましょう。
 - 大変だ！崖から落ちて川に流れちゃったよ！
 - お腹がすいて倒れそうだったけれど、ごちそうを見つけたぞ。
 - 大変だ！ハチの大群が追いかけてくる！
- ★跳んだり、回ったり、ねじったり、這ったり、急に動く速さを変えたり、体全部を使えるといいですね。それでは、お気に入りの生き物に「変身！」



●児童

大変だ！争いが始まった！



お話をつくって動きを工夫する

見合う

お互いの動きを見合い、感想を交流する。



★教師

- ★クラスを半分に分けて半分ずつ変身してもらうので、見合って感想を伝えましょう。
 - さんは、指先や表情までトラになりきっていて、驚きました。
 - △△さんのペアは、急に動きが速くなって、大変な様子が伝わってきました。
- ★先生も、すてきな変身を見付けましたよ。例えば…

POINT

幼児期の学びを踏まえた指導の工夫

見合う時間を確保し、それぞれの表現を友達と認め合い、取り入れたり新たな表現を考えたりすることを楽しむ姿を称賛することで、次時への意欲を高める。

まとめ

本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ。



★教師

- ★楽しかった表現や、上手だった友達の動きを学習カードに書きましょう。
 - タカになって、「台風で前に飛ばない！」が楽しかった。
 - 次は○○さんみたいに、跳んだり這ったりしながら表現したいです。



●児童