

子どもの動きとまなざしを手がかりとした 運動遊びの創造と保育者の支援

 兵庫教育大学大学院 学校教育研究科
水落 洋志 (Hiroshi MIZUOCHI)



<https://researchmap.jp/mizuochi-h>

研究成果報告書から見えること

○保育者自身の運動実施

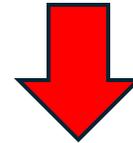


○保育者の運動遊びに対する意識



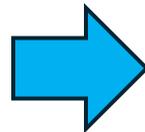
○保育時間中の運動遊びの実態

60分未満が多い



幼児期運動指針（2012）：毎日**合計**60分以上楽しく体を動かすことが大切

○保育時間中の運動遊び場所



室内(30.63%), 戸外(48.89%)

運動遊びの時間・”質”の見直し

VUCAの時代に求められる力

V : volatility (変動性)

U : uncertainty (不確実性)

C : complexity (複雑性)

A : ambiguity (曖昧性)

社会のあり方がどんどん変化（**V**）し、これだけは変わらないというものが見つけにくく（**U**）、すべてのものが複雑に絡み合い（**C**）、はっきりとしたものがない曖昧で正解のない（**A**）世界

「VUCAの時代において、変化に対応し、不断に能力を向上させていくことが重要」
文部科学省「2030年に向けた日本の教育政策について」

「適切な情報を収集するスキル」

「主体的に判断するスキル」

「社会の状況に柔軟に対応できるスキル」

「コミュニケーションスキル」

「課題を解決するスキル」 OECD Education 2023プロジェクト

幼児期の自発的遊びの活動が子どもたちの非認知的能力を育て、それがその人の一生の生き方の創造性、まじめさ、誠実などの基盤となる

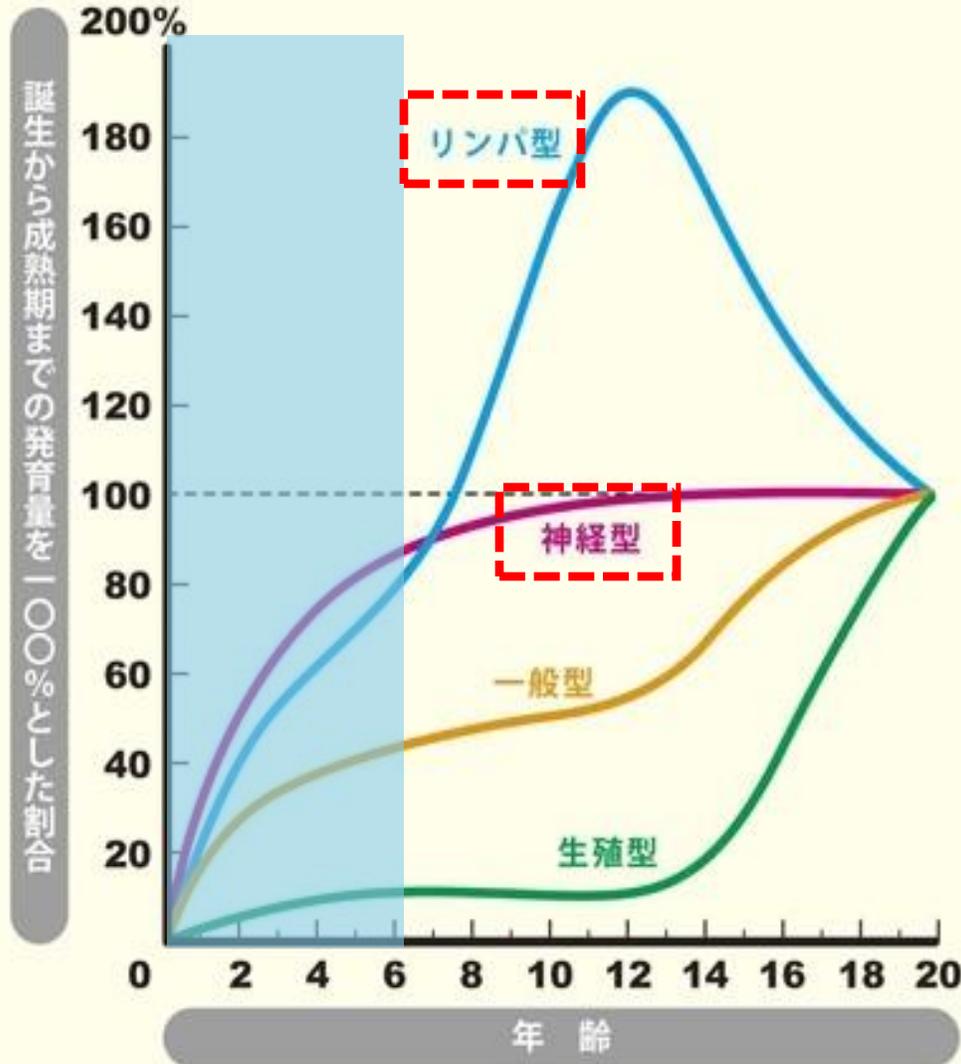
ペリー就学前プロジェクト（1962年—1967年）

<伝えたい9つのキーワード>

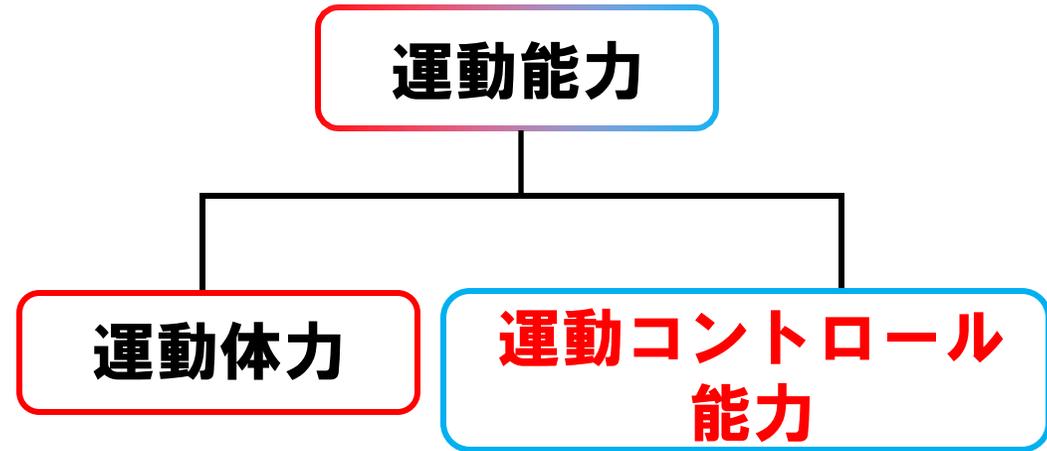
1. 「運動発達の基礎知識」
2. 「運動遊びのねらいを問い直す」
3. 「子どもの動きから遊びを考える」
 - ・事例から未来の動きを予測し、どんな遊びを提供できるか
4. 「子どもの声に学び・繋がりあう」
5. 「保育者の声へ緩やかに繋がる支援」
6. 「理論的視点から支援を考える」
 - (1) 「OPTIMAL理論から考える」
 - (2) 「文脈干渉効果から考える」
7. 「目的は不変，方法は可変」
8. 「楽しさや動くことを共有」

1. 「運動発達の基礎知識」

スキヤモンの発達・発育曲線

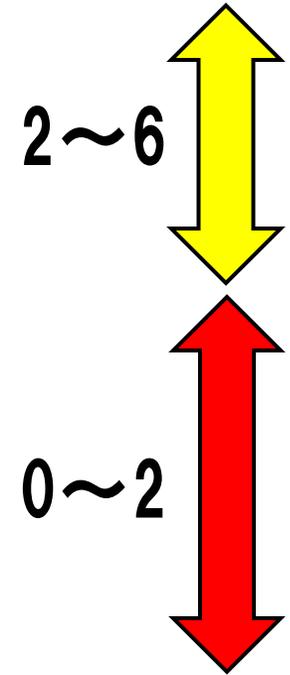


- 神経型
(脳・脊髄・神経等)
6歳頃までに成人の90%程度に達する。
- 粗大・微細運動, 体幹, 感触・感覚



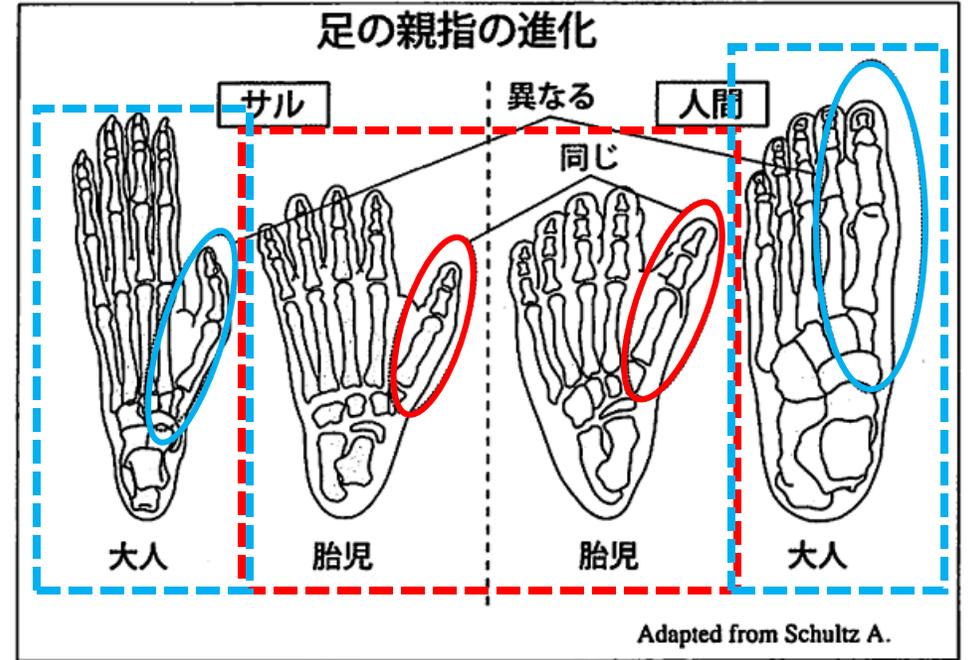
多様な運動経験 (運動学習)

1. 「運動発達の基礎知識」



基本運動の技能（36種類）
例：投げる，跳ぶ，登る，走る等

移動運動の技能
例：ずりばい，ハイハイ，つかまり立ち，伝い歩き，二足歩行，小走り等



おおよその
獲得年齢

獲得されることが予想される
運動技能

近藤（1995）「幼児のこころと運動；p73」を改変

乳幼児のための脳科学，（2010）



3・4歳児



5歳児



10歳児

生涯発達の基盤づくり

2. 「運動遊びのねらいを問い直す」

活動にはねらいと内容がある

例) ね：保育者や友達と一緒にのびのびと運動遊びをすることを楽しむ

例) な：身体を動かして遊ぶことを楽しむ。

な：いろいろな遊具に挑戦しながら、身体を多様に動かすことを楽しむ

○具体的にどんなこと？！

- ・ **今の子どもたちの動作の発達段階は？**
- ・ **その先、何を体験（動きも含め）してほしい？**

子どもたちが、何をしようとしていて、どこまでできているのか

2. 「運動遊びのねらいを問い直す」

- **何を引き出すための環境構成**
- **自園の運動会を想像してみてください。**
- **子どもの姿から運動会種目は考えられていますか？**
 - ※玉入れ＞玉入れのための玉入れ遊びになっていませんか？
 - ＞多様な投げ方を経験？＞投げることへの興味・関心？
- **毎年、同じことを繰り返していませんか？（行事のパッケージ化）**
 - ※他の活動も同様

2. 「運動遊びのねらいを問い直す」

「頑張らせる保育」はやめよう

「頑張る」とは・・・

「我を張ってはいけない」>

「やりたくないことを無理してやってはいけない」

江戸時代

ある事象を乗り越えることが正義となっていないか？

極端に、「あきらめない」、「頑張らせる」・・・

2. 「運動遊びのねらいを問い直す」

子どもがつくる命の物語を支える

「楽しい」は「楽」じゃない

「楽しい」から続けられる

「抑圧」は瞬間的パフォーマンスを発揮するが、何も学びにはならない

ジグムント・フロイト

ネガティブな感情を泣くや怒るで表出する：感情の回避
我慢し続けると・・・ネガティブな感情が植えつく

今日も楽しかったなあ・・・明日もいっぱい身体を動かして遊ぼう！

3. 「子どもの動きから遊びを考える」

「遠くへ跳びたい！」4歳児男児

- ・ある日、Aさんはフープ跳びを楽しんでいたが、1個とばし跳びをしたBさんを見て、「おれもあれやりたい！」という言葉がきっかけだった。
- ・その日から、一生懸命に跳ぶことをやり続けるAさんを見て、Bさんが「こうやんねん！」と意気揚々とジャンプをやってみせた。
- ・何度見ても「うーん・・・」と考えているAさんへ保育者が声をかけた。保「Bさんの足もすごいけれど、腕の力もすごそうだね！」
- ・しばらくして、Aさんは、「腕ブンブンや！！」と言い始めた。

3. 「子どもの動きから遊びを考える」

「腕ブンブン遊びと跳躍動作について考えてみる」

保「今日はみんなで・・・をしようと思います。」

はじめはうまくいかない子どもたちのなかにも偶然、跳ねる瞬間があった。そこで、保はいったん活動をとめて、みんなに問いかけてみた。

保「どうやったら、ボールが高く跳ね上がったかな？」

C：「みんなでせーの！グッ！バーン！」

保「みんなで何を合わせたのかな？声？それとも、どんなことかな？」

D：「声も大事。ボンボンってするときと一緒にになる？のが気持ちいい」

保：「そっか。みんなで、声を合わせたり、ボールが跳ねるのを合わせると気持ちいいのかな？」

保：「よし！みんなありがとう！もう一回やってみようか？」

E「これ！もちつきや！」， 「みんなで声あわせながらもちつきしたらボール跳ねるわ！」

4. 「子どもの声に学び・繋がりあう」

「すべりたい！」



自らの興味・関心から生じる“身心”の成長

4. 「子どもの声に学び・繋がらう」



あるスーパーでの子どもの様子

子：「うんしょ！うんしょ！」

「あ～ダメだ・・・」

子：「うんしょ！うんしょ！」

「やっぱりダメだ（笑）」

子：「とうちゃん！！」

「○○○の○○○とつなひきしたら、
まけちゃった！」 「だから、お願い！」

4. 「子どもの声に学び・繋がりあう」

「トンボをつかまえたい！」

子：「とうちゃん。あみね。トンボさんつかまえたい！」

父：「そうなんだね・・・」 「どうやってつかまえる？」

子：「トンボさん・・・足速いからな・・・」

子：「父ちゃんよりも速いかも・・・」

子：「おしりにエンジンつけて追いかけてみるわ！」

父：「そうかぁ！それおもしろそう！やってみようよ！」

子：「とうちゃん！先生がトンボさんは指にとまるって！」

父：「えっ！ほんと?!」 「どうやるの？」

子：「こうやるんだって!!」

父：「そうかぁ！それいいね！やってみようよ！」

自らの興味・関心から生じる“身心”の成長「楽しいは心のエンジン」

5. 「保育者の声へ緩やかに繋がる支援」

「結果」よりも「プロセスの質」を問い続ける

結果：「〇〇が**できたか/できなかった**」

プロセスの質：「何が**したい**，何かができるようになり**たい**，何かが**知りたい**」などといった気持ちをどう引き出すか

例えば・・・「お芋ほり」

「お芋ほり」を子どもとするときに，何を伝えたくてお芋ほりをして
いますか？

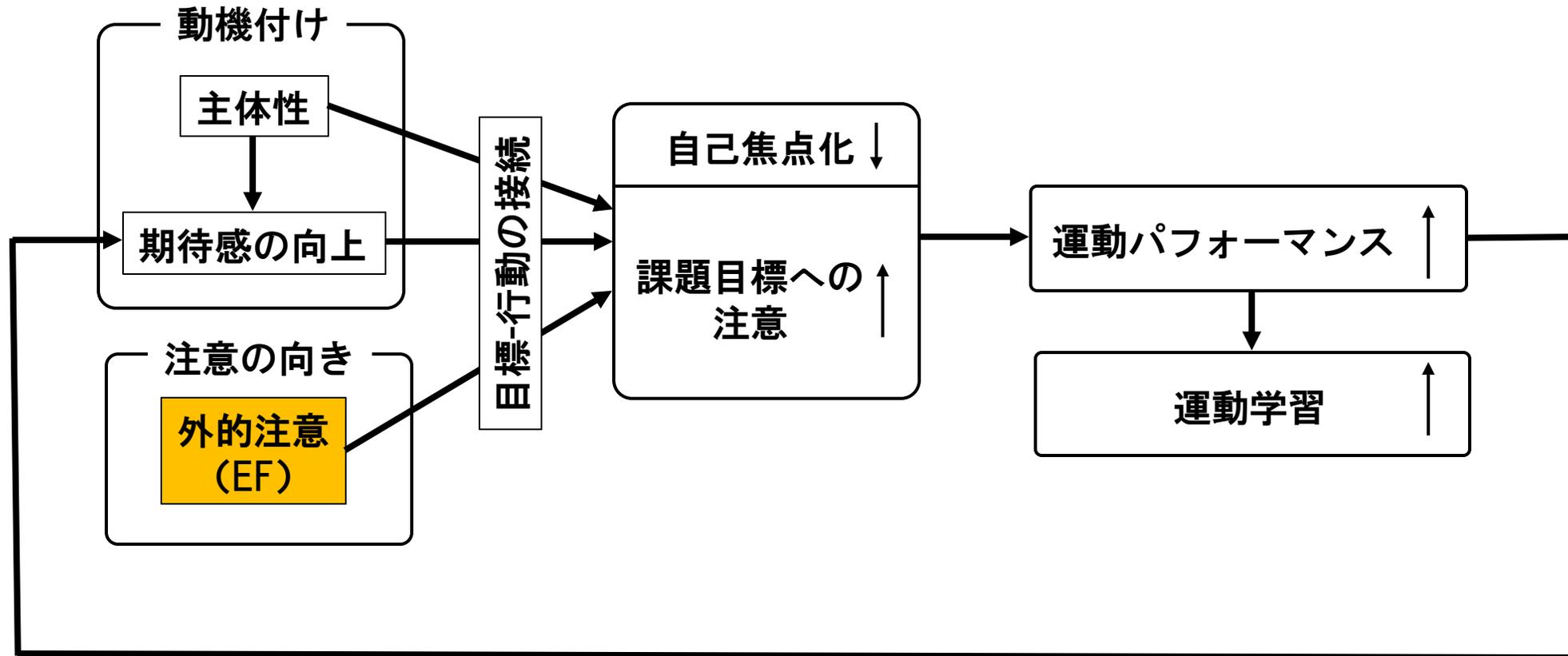
保「今日はみんなでお芋ほりに行きましょう！」って声かけてませんか？

6. 「理論的視点から支援を考える」

OPTIMAL理論

(Optimizing Performance Through Intrinsic Motivation and Attention for Learning)

(Wulf & Lewthwaite, 2016)



6. 「理論的視点から支援を考える」

文脈干渉効果(contextual interference effect) (Goode & Magill,1986)

運動課題:ある運動をA, B, Cという3つのパターンで練習する。

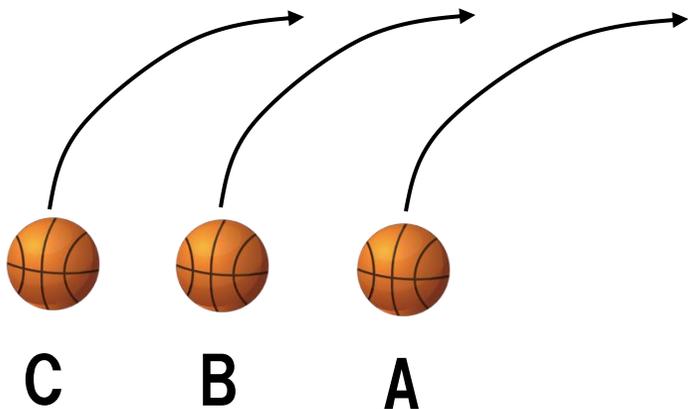
例:バスケットボールのシュート練習

①ブロック練習:Aを30回, Bを30回, Cを30回で計90回

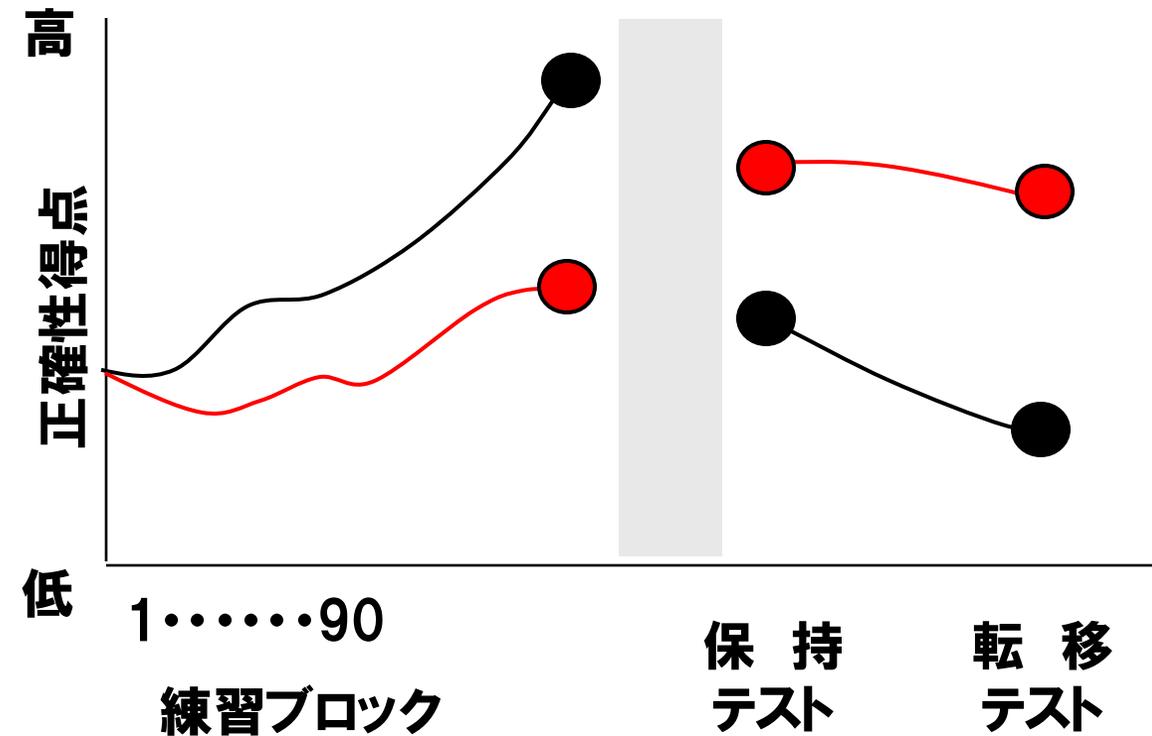
②ランダム練習:A, B, Cをランダムに90回

パフォーマンス指標

- ・練習直後のシュート成功回数
- ・練習後, 一定期間をあけてからのシュート成功回数
- ・類似した動きへの転移
(異なる課題のシュート成功回数)



精緻化説:毎回の動作の差異を意識
再構成仮説:毎回の動作に応じたプログラムの書き換え



6. 「理論的視点から支援を考える」

現象を理論で語る力を身につける

(正) 現象を多角的に理論から語る

(誤) 現象を1つの理論で捉える

○様々な理論的視点を身につけ、子どもの行為に意味付けしていく

視点が一致すれば、同僚と語り合いより質の高い保育を展開できる

感覚知・実践知を語る1つのツールを習得する

7. 「目的は不変，方法は可変」

目的（願い）は一緒：子どもの健やかなる成長を

方法（実践）：無限にある

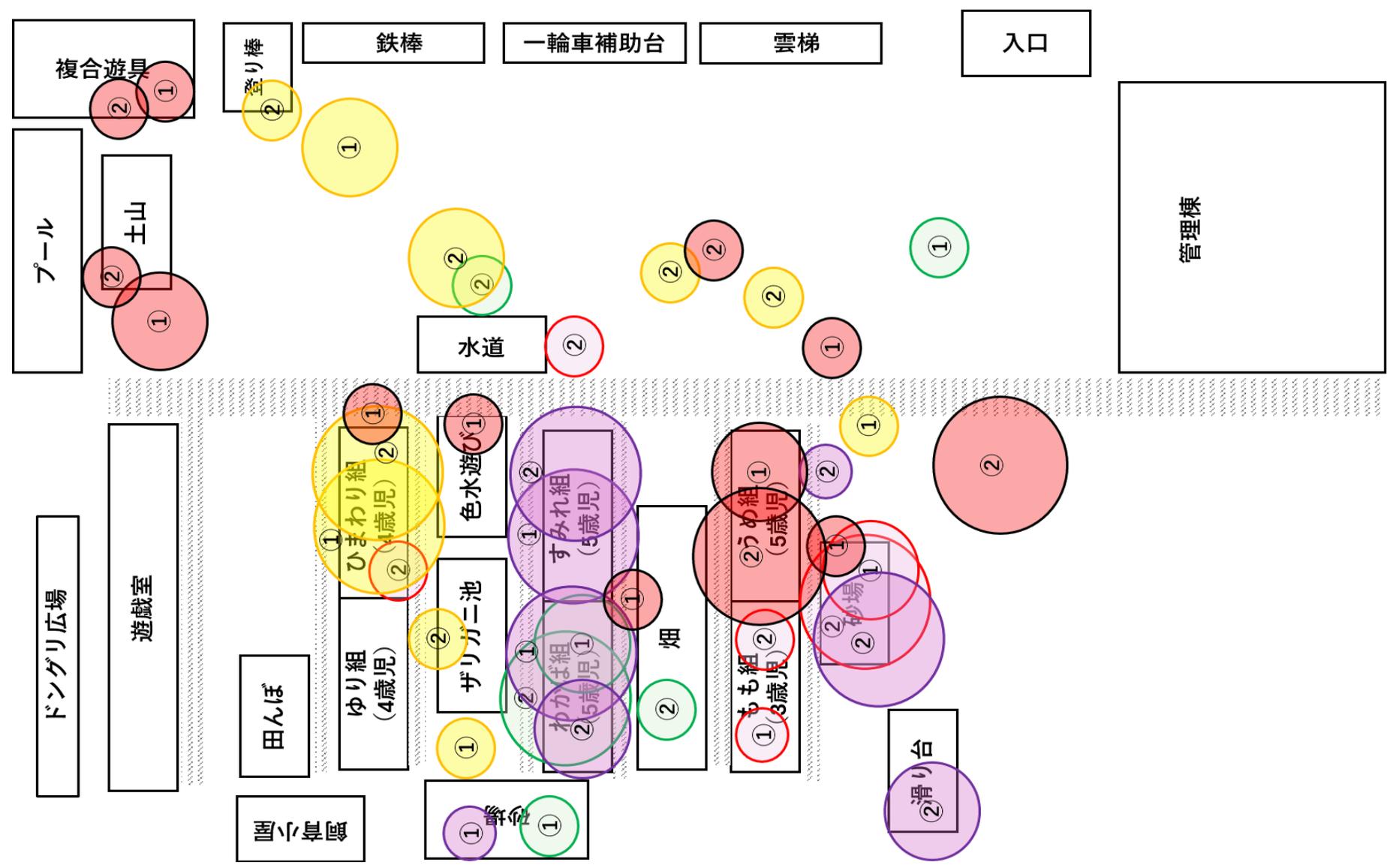
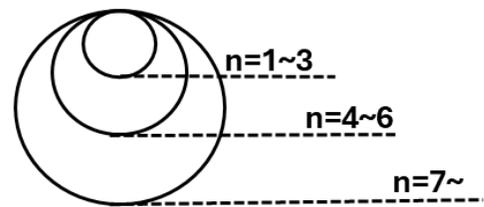
「その**目的**のためには，本当にその**方法**しかないですか？」

全てにおいて疑問をもち，その価値を最大限に引き出すためには何が必要か考え続けてください。

8. 「動きから遊びを考える」, 「楽しさや動くことを共有」

- 【7月8日/10日：もも組, 3歳児】○
- 【7月8日/10日：うめ組, 3歳児】●
- 【7月9日/11日：ひまわり組, 4歳児】○
- 【7月8日/10日：わかば組, 5歳児】●
- 【7月9日/11日：すみれ組, 5歳児】○

- ①：1日目
- ②：2日目



子どもの動きとまなざしを手がかりとした 運動遊びの創造と保育者の支援

子どもたちの未来を支えるため、「8つのキーワード」を基に、自園の保育を振り返っていただく機会になればと思います。

ご清聴ありがとうございました。