

# からだづくりは 幼児期からの取組！

平成25年度  
子どもを夢中にさせる  
運動遊び推進事業



# モデル園での取組例（5月～11月）

日ごろの運動遊びの内容を記録してみましょう

プログラムの工夫

教師の意識

場の工夫

子どもの意欲・やる気

運動遊びプログラム（学級全体活動）					
予定 日時	体操	歩く・走る	跳ぶ・跳ねる	投げる・捕る	その他
	5月1日	アンパンマン体操 前の体操より動きが楽しそうにできた。	● クマ歩きは、腰が下がってきて手で支持しにくかった。	●	

記録をつけると、

- ・運動の多様性が分かります。
- ・不足した活動が分かります。
- ・振り返りに使えます。



環境構成の工夫

空間の活用

手作り教具の活用

遊具の見直し

人とのつながり

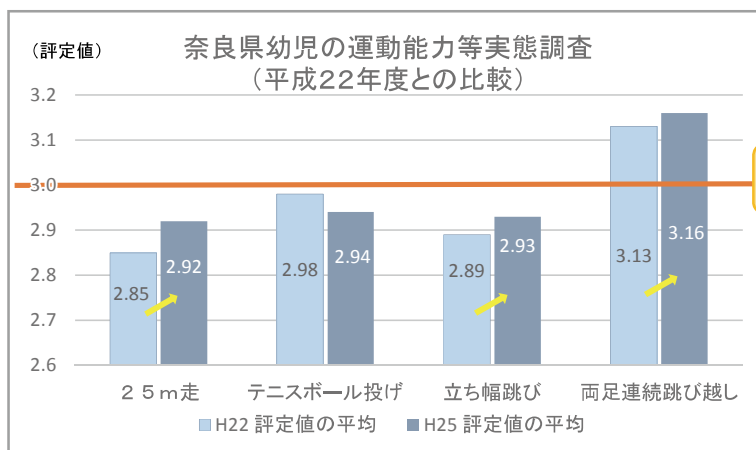
友達と一緒に

異年齢交流



運動能力調査結果から幼児の実態を把握し、日ごろから保育内容に偏りがないように、幼児が楽しく体を動かせるような工夫が大切です。（中面参照）

## 参考 平成25年度 奈良県幼児の運動能力等実態調査結果



全国標準

これまでの取組によって本県の幼児の運動能力は全国標準に近づいています。

平成22年度実施園 29園・所 957名の5歳児が参加  
平成25年度実施園 110園・所 3374名の5歳児が参加

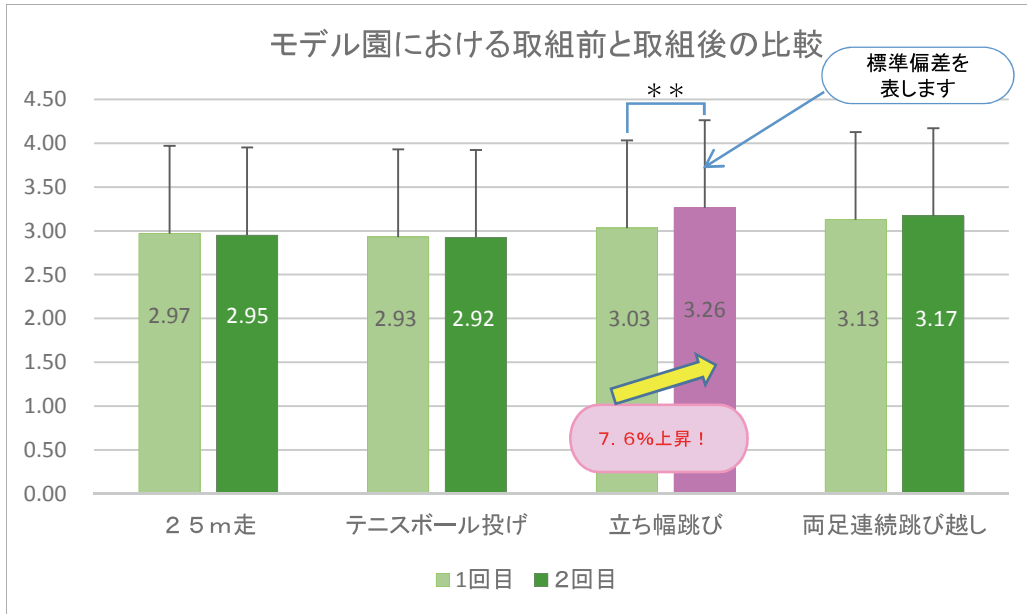
# 平成25年度子どもを夢中にさせる運動遊び推進事業

平成22～24年度の調査で明らかになった幼児の運動能力中、特に低かった「跳ぶ力」の向上を目指して、「跳の動き」に重点を置いた運動遊びプログラムを実践し効果検証を行った。

※本事業は、県立教育研究所がモデル園10園を指定(裏面参照)して実施した。

## モデル園全体の取組結果(5月～11月)

モデル園10園  
253名の5歳児が参加



取組の成果が上がっています。

モデル園全体の1回目と2回目の運動能力調査結果を比較すると、立ち幅跳びの評定値が有意に高くなりました。

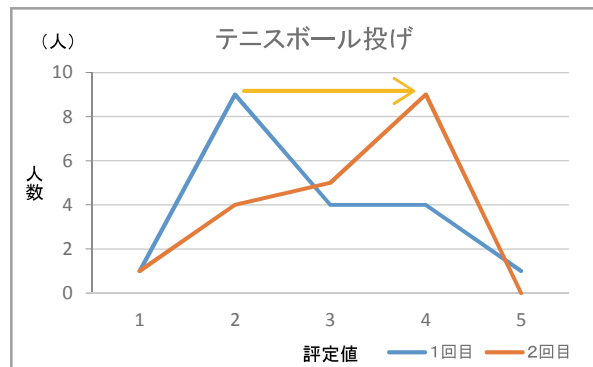
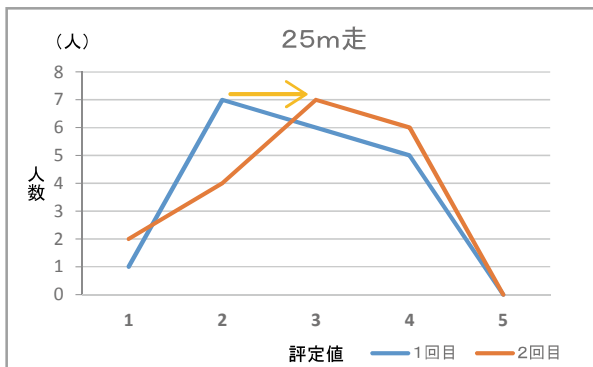
※1回目…5～6月 2回目…10～11月に実施

※ \* p<0.01

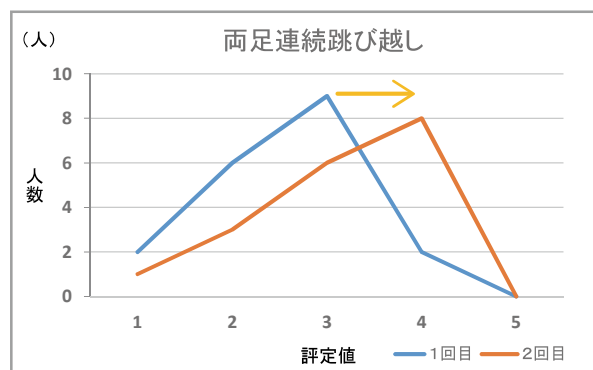
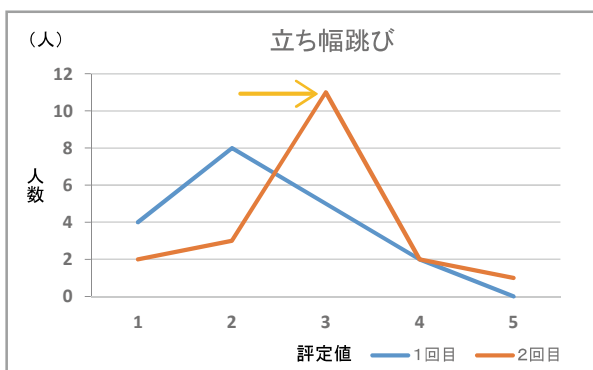
※ 評定値:2008年幼児の運動能力全国調査の結果をもとに作成された運動能力判断基準表の値。5段階(1～5)で表され、「3」は標準的な発達を示す。



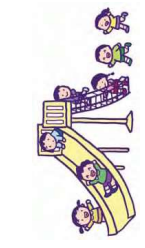
## 最も効果のあったモデル園の取組事例



運動能力調査2回目(11月)の方が1回目(5月)より評定値の高い幼児が多い。(分布が右へ移動している)



幼児の運動能力等実態調査を活用し、継続して運動遊びに取り組むことで、運動能力が高まりました。



# 子どもを夢中にさせる運動遊び



## 歩く・走る

動物歩き・縄の上を歩く・リレー・  
遊具の上を進む・鬼ごっこ等



意欲

縄の上を歩く



手作り

クモの巣になったり下を歩く

友達

リレー遊び

## 投げる・捕る

遠くへ投げる・的に投げる・紙飛行機・  
ボール当て・ドッジボール等



意欲

紙飛行機とばし



手作り

的当てゲーム

友達

的当てゲーム

## 跳ぶ・跳ねる

ケンケンパ・川跳び・ジャンプタッチ・  
ペットボトルハードル・なわ遊び等



意欲

川跳び



空間

ジャンプタッチ

異年齢

ペットボトルハードル

## その他

よじ登る、転がる、バランスなど、  
非日常的な動きを取り入れる



意欲

固定遊具にロープを付けて



手作り

園庭の木にロープを取り付けて水遊び

友達

ジャンプリズムからジャンプ

### プログラムの工夫

教師がまず、日頃の保育内容に動きの盛りがないか、見直しをすることが大切。そして、子どもと一緒に楽しみなから行いましょう。

### 教師

教師の意識  
子どもの変化に対応して遊びの内容も変化させていく。

### 場

場の工夫  
子どもが繰り返しやってみたいくなる場の雰囲気づくり

### 意欲

意欲・やる気  
ちょっと難しいことに挑戦したり、ゆあてをもち運動する。

### 環境の構成の工夫

子どもの動機を意欲した瞬間の再構成によって、日常的に体験できる動きを取り入れましょう。

### 空間

空間活用  
空間をうまく活用することによって新たな運動スペースを作り出す。

### 手作り

手作り教具  
身近なもので簡単につくることができ、子どもの運動に合わせた変えられる。

### 遊具

遊具の見直し  
いつもの遊具に何か加えることで遊びのイメージが広がる。安全面を十分に確保した中でスリル感のある遊びも子どもを生き生きさせる。

### 人とのつながり

友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることで、もっとやりたい気持ちになります。友達から認められることは、子ども達のやる気を育てます。

### 友達

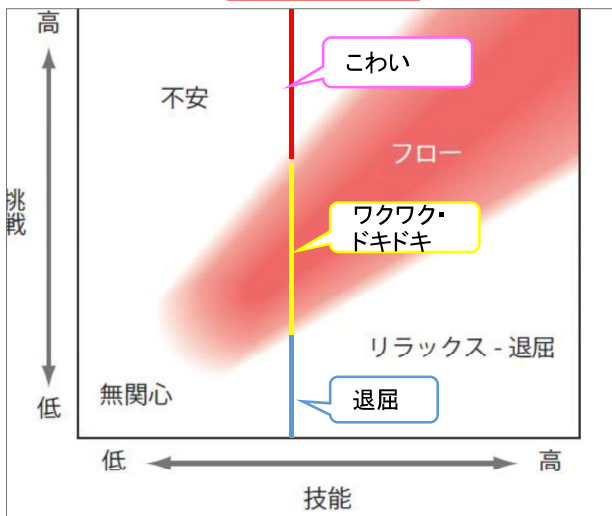
友達と一緒に  
友達と一緒に遊びをすることで、遊びが広がっていく。お互いの良さを認め、認められると自信につながる。

### 異年齢

異年齢交流  
年上の人(保育士の存在)が運動への意欲を伸ばす。あんなふうにしてみたいと刺激することが多い。

# 子どもを夢中にするために <フロー理論>

Aさんの場合



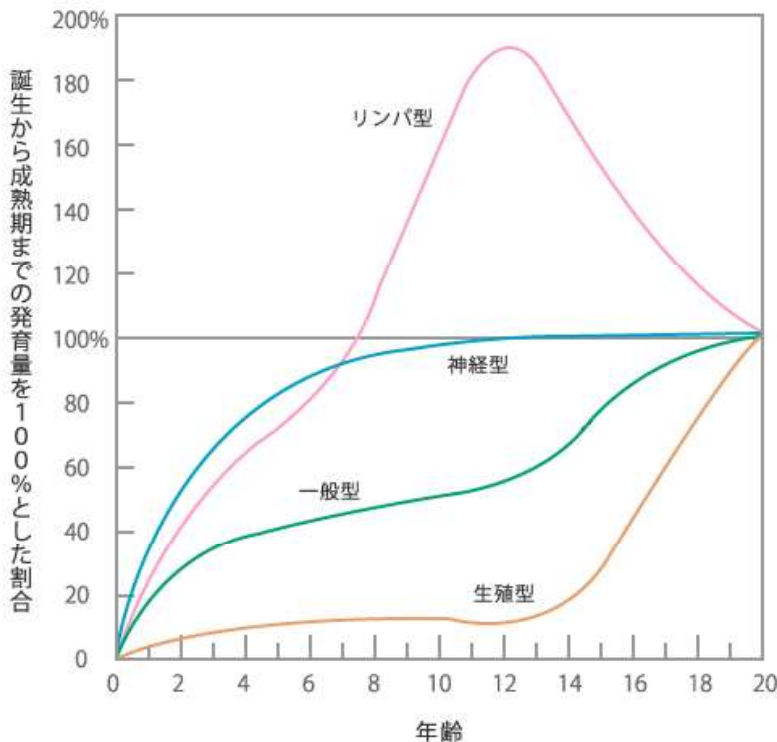
フロー状態とは、一つの活動に夢中になって、楽しさや満足感を感じている状態を指しています。自分の能力に対して適切な難易度のものに取り組んでいる時に感じる状態です。

自分の能力より簡単なもの → 退屈  
 自分の能力より難しいもの → 不安

**幼児の能力とプログラムや環境とのバランスが大切です！**

Jacksonら(著)、今村ら(訳)(2005)「スポーツを楽しむ、フロー理論からのアプローチ」より神戸大学國土将平教授作成

## スキャモンの発育曲線



松尾保編(1996)「小児保健医学新版(第5版)」

神経系統は、生まれた直後から急激に発達し、4, 5歳ごろまでに大人の80%程度に達します。



幼児期に神経回路に刺激を与え、多様な動きを経験させることが大切です。

### 作成協力者

國土 将平(神戸大学大学院人間発達環境学研究科 教授)

### モデル園

奈良市立大安寺幼稚園・奈良市立明治幼稚園・大和高田市立片塩幼稚園・天理市立柳本幼稚園・桜井市立織田纏向幼稚園・五條市立五條幼稚園・葛城市立新庄北小学校附属幼稚園・宇陀市立榛原東幼稚園・斑鳩町立斑鳩西幼稚園・広陵町立真美ヶ丘第一小学校附属幼稚園