おもしろ体育スクール
幼児期の運動あそび

ポッポ第2保育園　井上みなみ

今日の流れ

- 自己紹介
- （苦い思い出）１２年前の実践
- 3，４，５歳児の発達について
- 5歳児たか組の姿
- 保育で大切にしていること
- 3，４，５歳児のボール実践
- ボール実技

3歳児の特徴

- “～しながら～できる”への挑戦
（片足をあげながら進む→ケンケン
ペダルをこぎながら進む→三輪車など）
- 唯我独尊
- 自己主張をしっかりする
- ごっこ遊び大好き
- 行動してから考える
- バランスを取りながら，自分の体を自分で動かす喜びを高める
- 二つの対比概念の成立
（大きいー小さい，長いー短いなど）

3歳児年間目標

全身を使って意欲的に遊び、身近な人に自分の考えや思いを主張したり話したりする

４歳児の特徴

- “～だけども～する”力の確立
- 仲間の中で自分を育てる
- ルールを守ることで楽しく遊べること，気持ちよく過ごせることが分かってくる
- 「成功―失敗」「できるーできない」の見通しを想像できるからこそ揺れる心，葛藤する気持ちを持つ
- 考えてから行動する
- 自己主張と自己抑制に折り合いをつけ，自制心の形成に向けた調整を始める
- 頭の中にあるイメージで自分の体を動かすことが巧みになってくる
- 大人がいなくても友達との遊びが楽しくなり「仲良し」であることに安心や喜びを感じる
- 自分や他者の「頑張り」や「変化」に気持ちを寄せるようになる
- 友達の行動だけでなく，「本当の気持ち」に目を向け，相手に合わせた行動をとろうとする

４歳児年間目標

友達との関りを通して葛藤を経験しながら気持ちのコントロールをしはじめる

５歳児の特徴

・地面から足を離した不安定な姿勢で姿勢制御がうまくなる
・相手の動きに合わせ、少しずつ動きを予測しながら、柔軟に自分の体の動きを調整できるようになる
・紐を結んだり、雑巾を絞ったりできるようになる
・自分の身体の見える部分、見えない部分のことも伝えられるようになる
・真ん中が分かる（負けることもある、だいたい、だんだん）
・大人に見守られながらも、少しずつ自分で、あるいは自分達で物事を解決しようとしたり、目標に向かって自分で生活を作っていこうとする
・言葉が「思考の道具」になる
・経験したことや感じたことを頭の中で考えて時間経過をおって相手にわかりやすく説明する力がついてくる
・できるようになったことを友達に教える
・友達の姿を見て心が動く

５歳児年間目標

集団の中で一人ひとりが意欲的に活動し、友達と協力して新しいことに挑戦する

保育の中で大切にしたいこと

- 子ども理解を深めること
- 子ども達がどこにおもしろさを感じているか掴むこと
- 子ども達がどこに困っているのか掴むこと
- 保育者が、子ども達にどんな姿になってほしいのか願いを持って保育すること
- 教材研究を深め、保育者はどこにおもしろさを感じているのか明確にすること
- 発達を理解すること
- 計画をたて、実践し、振り返りをすること
  - 発達に合っているか
  - 目の前の子ども達に合っているか

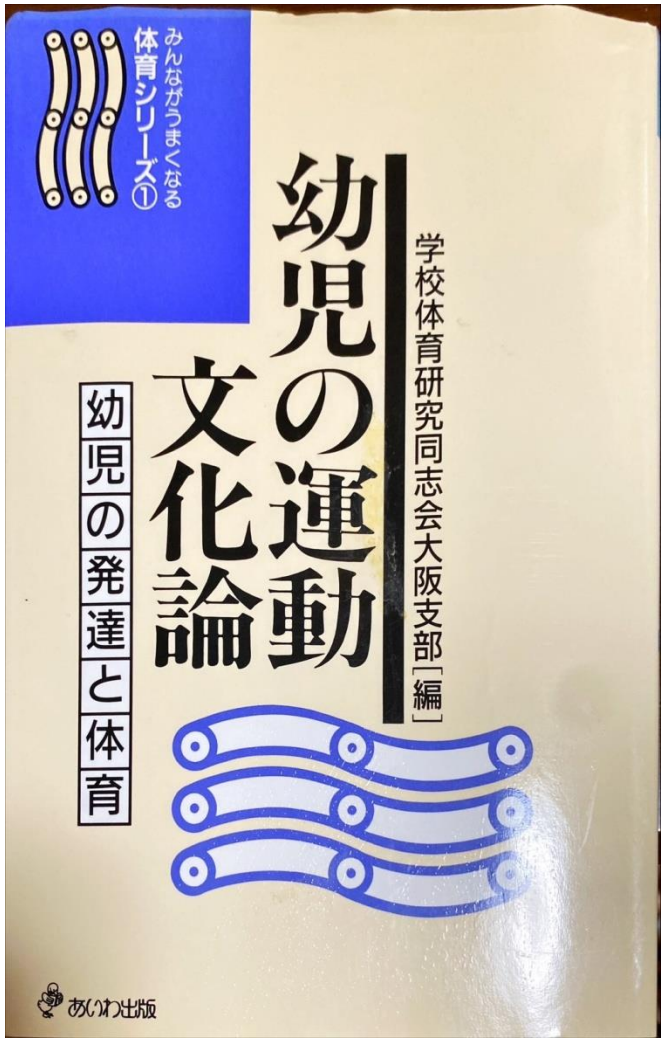
私が思う「就学までにつけてほしい力」

- 「いやなものはいや」「いいものはいい」「わからないことはわからないと」と言える
- 遊びや活動の中で考える力

同志会は就学前に育てたい子ども像として以下の4つを挙げています。

①みんなで技術を共有できる子ども
②楽しいスポーツやあそびを創造できる子ども
③組織・運営力のある子ども
④自分のからだについてわかり、健康な生活ができる子ども

とは言うけれど、具体的にどんなこと？？



引用・参考文献
幼児の運動文化論

①みんなで技術を共有できる子ども

「みんなでどうすればうまくできるか」という技術を客観的に捉え、友達と教え合ったり学び合ったりできる

②楽しいスポーツやあそびを創造できる子ども

「うまい子」も「へたな子」もみんなが楽しめるあそびやゲームを創り出し、ルールを考えたり変えたりできる

③組織・運営力のある子ども

コートのラインを引いたり、ゴールを作ったり、準備や後片付けなどを計画的に自分たちでやりとげられる

④自分のからだについてわかり、健康な生活ができる子ども

自分のからだの仕組みや働き、からだの変化についてわかり、健康な生活を送るためにはどうすればよいのかがわかって、できる

運動あそびで特に育てたい力として3つをあげています。

①姿勢をコントロールする力
②物や人の動きに対して予測・判断する力
③スピードやリズムをコントロールする力

とは言うけれど、具体的にどんなこと？？

①姿勢をコントロールする力

＊固定施設のあそび

雲梯・登り棒・ジャングルジム・鉄棒・つり輪・ぶらんこなど

ぶらさがったり、ふったり、のぼったり、回転したり、逆さになることがたくさん含まれている。

＊水中あそび

水中で歩いたり、走ったり、もぐったり、浮いたりなど。

＊マット、鉄棒、とび箱あそび

両腕で体を支えたり、逆さになったり、体をのばしてまわったりする。

②物や人の動きに対して予測・判断する力

＊ボールあそび

投げる、受ける、蹴るなど。

ボールの空間移動をどう読み取るか、落下地点へどうすばやく移動するのか、空いた場所へどう動いてボールを受け取るか。

＊おにごっこ

鬼から逃げたり、つかまえたり。

相手に対する予測・判断といった身体制御が必要。

③スピードやリズムをコントロールする力

走る、くぐる、まわる、とぶなど、総合的な複合能力を養う障害物走。
ケンパ、ゴムとび、ジグザグ走、うずまき走、走り縄跳び、縄跳び、音楽に合わせて体を動かすなど。

遊びを選ぶポイント

- 発展性のあるものか
- 「やらされるもの」ではなく、「やりたいもの」
- 色んな発見ができるもの
- 自分が考えて、働きかけて、変化のあるもの
- 継続してできるもの

続いては実際にボールで遊んでいる姿を見てもらいます！！