

江別市における児童の体力向上に関する研究（第11報）

—— A小学校における「朝の運動遊び」の異学年交流実践プログラム ——

Studies on projects for improving children's physical fitness in Ebetsu city 11
—— Introduction of different graders alternated practice programs for morning physical exercises in play at A elementary school ——

大 宮 真 一*	晴 山 紫 恵 子**	石 井 由 依***
Shin-ichi OMIYA	Shieko HAREYAMA	Yui ISHII
増 山 尚 美****	竹 田 唯 史****	山 本 公 輔*****
Naomi MASHIYAMA	Tadashi TAKEDA	Kosuke YAMAMOTO

I は じ め に

平成21年度に開始された江別市教育委員会と本学北方圏生涯スポーツ研究センターとの連携による児童の体力向上を目的に継続実施している。これまでの研究事業の内容については本学短期大学部研究紀要第49～52号等^{1～4)}に報告してきた。平成22～25年度の研究事業は対象校及び対象学年を同様にして実施してきた「朝の運動遊び」によって得られた知見から次年度の課題を設定して実践してきた。

5年目に当たる平成26年度の実践は、平成25年度の実施形態の継続とし、主課題を「学校内における運動遊びの環境の醸成に挑戦」とした。朝運動遊びのプログラムの開発は①上級学年児童「ジュニアリーダー（以下 Jr.L）」及び低学年児童の体力・運動能力の向上、②上級学年児童の低学年児への運動遊びの提供と援助の経験、③運動遊び環境（物・ひと・仕組み）の向上、をねらいとして教材づくりに当たった。これらの3点について、運動能力および体力の向上について子ども集団による効果および同胞効果、に加え上級学年児童が「朝の運動遊び」を通して低学年児の期待や憧れの対象となることで生まれるかれらの自己効力感の高まり及び社会性の向上を期待するものとして臨んだ。

本研究報告は平成25年度実践の研究報告に挙げた課題を今年度の実践プログラムを通して検証するものである。①学校内や地域に健全な縦の子ども集団が存在できる条件、②ジュニアリーダーを育てるためのマニュアル、③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間、④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービス、⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発、以上5つの課題である。

II 対 象

江別市内の A 小学校を対象とし、今年度は4学年から6年生の Jr.L が22名、1学年は28名で実施した。Jr.L の育成と異学年交流を主な目的として Jr.L 会議の日と1年生と Jr.L が混合での活動日を交互に行った。

* 北翔大学短期大学部こども学科 ** 北翔大学北方圏生涯スポーツ研究センター
*** 北翔大学大学院生涯学習学研究所 **** 北翔大学生涯スポーツ学部 ***** 札幌こども専門学校

Ⅲ 1年生と Jr.L の混合活動事例等および課題の達成とその成果

1. 資料①

1) プログラム実施案

遊びの名称『 ①フルーツキャッチ ②キック AND キックシュート 』 2014年6月27日(金) 8:00~8:20
 環境構成

①		②		コーディネーション		運動の要素
				定位 ○ 変換 ○ 連結 ○ 反応 ○ 分化 ○ リズム ○ バランス ○	走 ○ 跳 ○ 投 ○ 支持 ○ その他 蹴る ○	

遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ ① フルーツキャッチ対抗戦（Jr.L 指導） フルーツに見たてた紙ボールを仲間チームに向かって投げる側と袋で受ける側に分かれて、時間内に袋で収穫できた量を競うチーム対抗戦のゲームである（紅白に分かれて行う）。 <u>投げる人はフルーツを1度に1個しか拾えない。袋で受ける人はネットを越えてきたフルーツをどれでも袋で受けることができる。受け手は手でボールに触れることはできない。</u> （平均台とネットの間に落ちた紙ボールは無効）途中で「交代！」の合図があったら、チーム毎に <u>素早く投げ手と受け手が交代</u> して、「終了の合図」があるまで続ける。「終了！」の合図でキャッチしたフルーツを <u>チーム毎に一袋に集めたものを計って</u> （収穫した）フルーツの量で勝敗を決める。 ② キック AND キックシュート（学生指導者） 1年生は8グループ（3人）にわかれてスタートラインに並んで立つ。大学生が壁に向かって蹴るボールを1年生が走って追いかけて壁に向かって <u>1キックでシュート</u> する。大学生の蹴るボールを1年生は <u>1回のキックで壁にシュート</u> ができる距離まで追いかけてからキックする。ゴールできたら1点もらえるチーム対抗である。	備考 ・ボールを目で追う経験を狙いとし常に <u>ボールとの距離感が</u> 身につく。 繰り返し遠くに投げようとすることで投げる動作の無駄が減少し、 <u>動作が洗練されていく</u> ことをねらいとする。（イメージから再現へ） ・素早く交代することなど、 <u>勝つために必要な行動に気付いていく</u> ことをねらいとする。 ・勝敗は紙ボールの個数で決めるだけでなく、 <u>重さや目分量（感覚）</u> で決めることも <u>短時間に運動量の確保</u> が可能になる意味がある。 ・ボールを <u>強く正確に蹴ること</u> や <u>全力走と蹴る動作</u> のコンビネーションや相手とのコラボレーションを体験し、 <u>達成感を味わって</u> もらいたい。														
遊びの楽しさ <table border="1"> <tr> <td>競争</td> <td>運</td> <td>模倣</td> <td>めまい</td> <td>達成</td> <td>克服</td> <td>その他</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td></td> <td>○</td> <td></td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> </tr> </table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○		○		○	○		
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他									
○		○		○	○										
遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用															

2) 資料①の実践に対する成果と課題

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果		△
②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成		
③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保		
④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供		
⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		
成果	<p>「フルーツキャッチ」では“捕る”運動に発泡材でできた柔らかいビロロン棒を輪にして広口のビニール袋に巻きつけ、紙ボールを捕りやすい安全な道具開発に至ることができた。</p> <p>また、このプログラムを実施した6月末時点では、「キック AND キックシュート」などをJr.Lと1年生が交流し始めてきたところであり、縦の関係が作られつつあった。</p>	



図1 フルーツキャッチ



図2 キック AND キックシュート

2. 資料②

1) プログラム実施案

遊びの名称 『①変身！森の動物サーキット ②カンガルーの遠足 』 2014年7月11日(金)

環境構成 8:00~8:20

	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び箱は外コースから6段二台、8段2台全て横向き。 ・ネットとマットは被せる。 ・エバーマットは横向きに2枚並べる。 ・エバーマットの手前には、膝からの飛び込み防止に小サイズのコーンを使用。それ以外は通常サイズのコーンを使用。 	コーディネーション		運動の要素	
		定位	○	走	○
		変換	○	跳	○
		連結	○	投	
		反応	○	支持	○
		分化	○	その他	
		リズム	○		
バランス	○				

<p>遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ</p> <p>①「変身！動物サーキット」</p> <p>スタートと同時にダッシュし、飛び箱によじ登りマットに飛び降りる。ネットに引っかからないように四つん這いでくぐり、<u>スピードを落とさないようにカーブを描きながらダッシュしコーンの回りをジグザグ走で進む</u>。最後はエバーマットの前のミニコーンの手前で、両足で踏切、エバーマットにからだを投げ出すように両手を前に伸ばしダイビングする。ゴール後は再度スタート地点に戻り終了の合図があるまで繰り返す。</p> <p>②「カンガルーの遠足」（あんたがたどこさ）</p> <p>ケンステップを並べて、うたに合わせてグーグーパーと両足でリズムカルに跳び進む。<u>鼓動を感じながら一定のリズムで跳び続ける</u>ことがねらいとなる。終了の合図があるまで繰り返し活動する。</p>	<p>備考</p> <p>・山によじ登るときはサルに。洞窟を進むときはトカゲに。山を駆け下るときは鹿に。エバーマットにダイブするときはモモンガに。それぞれの動物のように動きをイメージしながら運動が途切れないうように勢いよく活動する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>自分の体がどう動いているかのイメージと現実とのギャップ。繰り返し活動することで自身の体の動きを認識し適応できるようになることがねらい。</p> </div>														
<p>遊びの楽しさ</p> <table border="1"> <tr> <td>競争</td> <td>運</td> <td>模倣</td> <td>めまい</td> <td>達成</td> <td>克服</td> <td>その他</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>○</td> <td></td> </tr> </table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○					○		
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他									
○					○										

遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用

- ・外コースのみ低い飛び箱を設置し、よじ登りが苦手な児童が選択できるようにする。

2) 資料②の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果		○
②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成		
③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保		○
④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供		
⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		
成果	<p>「変身！森の動物サーキット」をJr.Lが生き活きと全力で行うことによって1年生がその動きを見たり動きの速さや動きと動きのスムーズなつながりなどを感じるとり、1年生のJr.Lに対するあこがれやモチベーションが高まっている様子が伺えた。総じていずれの学年の児童も夢中で何回も遊んでいた。</p>	

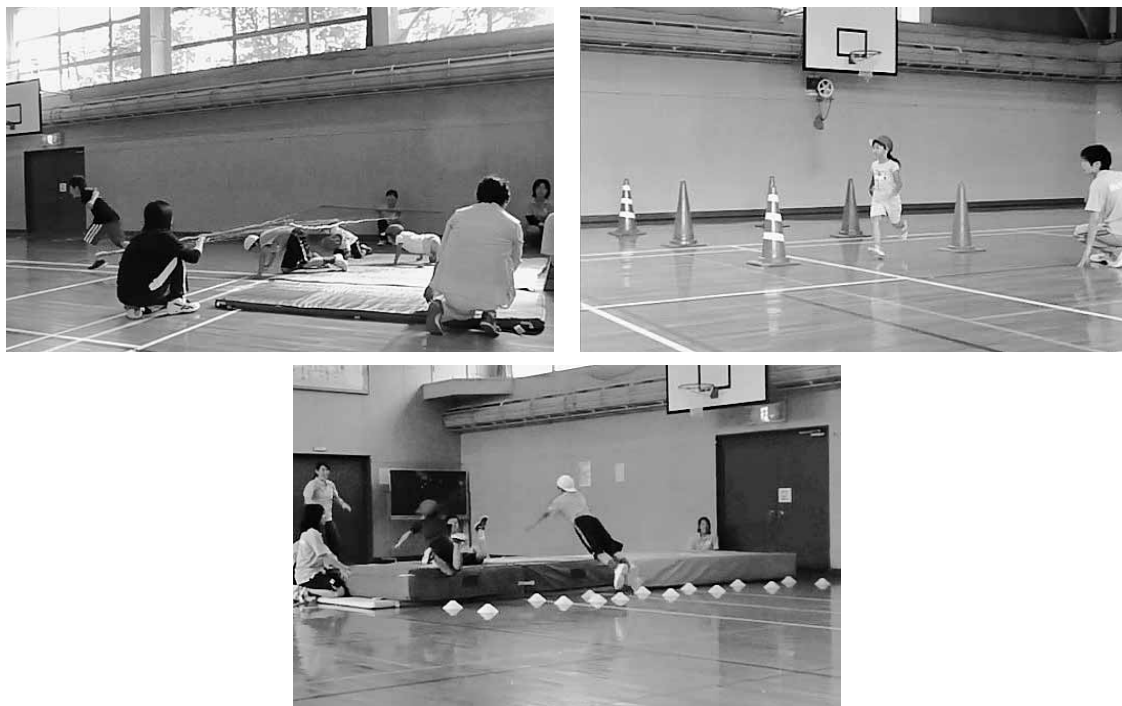


図4 変身！森の動物サーキット

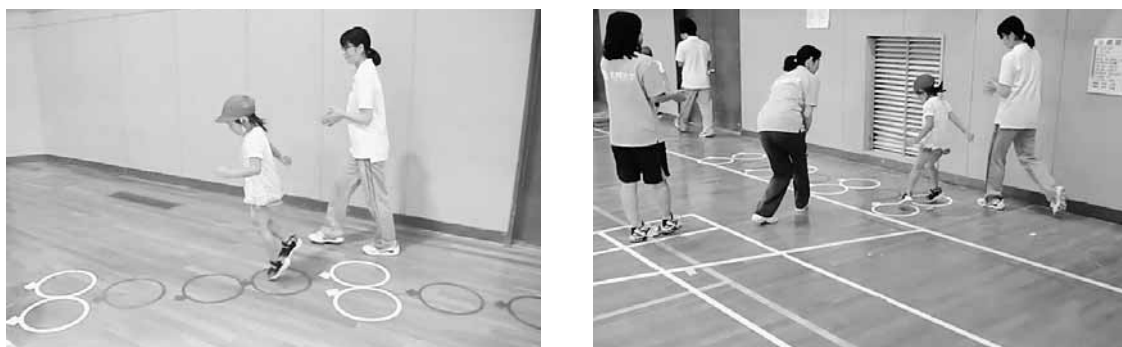


図5 カンガルーの遠足

3. 資料③

1) プログラム実施案

遊びの名称 『①準備運動 ②Wサーキット ③1年生のみWサーキット』 2014年9月16日(火)
 環境構成 8:00~8:20

	・跳び箱は1年生用に右から6段・4段、Jr.L用に右から6段・8段をセットする。Jr.L用の6段の前にだけロイター板を置く。 ・エバーマットは、1年生は横向き、Jr.Lは縦向きにセットする。 ・雑巾コースの始点と終点には回収用のバケツを設置する。	コーディネーション ヨン	運動の要素	
	定位	○	走	○
	変換	○	跳	○
	連結	○	投	
	反応	○	支持	○
	分化	○	その他	
	リズム			
バランス	○			

遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ ①「準備運動」（学生指導） 体育館内を移動しながらサーキットで使用する体の部位を中心に伸ばしたり回したりする。 ②「Wサーキット」（学生説明・Jr.L見本&あいさつ） 1年生コースとJr.Lコースに分かれてのサーキット。 1年生はスタートと同時にダッシュし棒に吊るした雑巾を垂直ジャンプで取る。雑巾がけの姿勢を保ちつつカーブを進み終点のバケツに雑巾を入れたらダッシュし跳び箱によじ登りマットに飛び下りる。最後はエバーマットに両足で踏切りフラフープに体が当たらないようからだを投げ出しダイビングする。Jr.Lはスタートと同時にダッシュしコーンをスラロームで進み大学生が持つ雑巾を奪い雑巾がけの姿勢を保ちつつ勢いよくカーブを進む。終点のバケツに雑巾を入れダッシュしスピードにのったまま跳び箱をよじ登りマットに飛び下りる。最後はエバーマットに両足で踏切りフラフープに体が当たらないようからだを投げ出しダイビングする。ゴール後は再度スタート地点に戻り終了の合図があるまで繰り返す。 ③「1年生のみWサーキット」 そのまま1年生コースで遊んでもJr.Lコースに挑戦してみてもよい。	備考 ・運動が途切れないように勢いよく活動する。 ・1年生のスタートは学生が合図を出す。Jr.Lは前の人をみてスタートのタイミングを自分で判断する。 ・どの跳び箱に行くかは児童が自分で選択し、どのような方法で越えてもよい。（よじ登っても飛び越えてもOK） ・ダイビングではフラフープを使用し、児童が自然に手を前に伸ばし体を垂直にすることがねらいとなる。														
遊びの楽しさ															
<table border="1"> <tr> <td>競争</td> <td>運</td> <td>模倣</td> <td>めまい</td> <td>達成</td> <td>克服</td> <td>その他</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○							自分の体がどう動いているかのイメージと現実とのギャップ。繰り返し活動することで自身の体の動きを認識し適応できるようになることがねらい。
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他									
○															
遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用															

2) 資料③の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果 ②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成 ③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保 ④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供 ⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		○
成果	<p>支持運動を複数に設けたプログラムの中で、夢中になって遊ぶ姿が伺えた。Jr.Lのコースを1年生も体験できる時間を設けたことで、さらに高度な環境に挑戦し達成感を味わわせることができた。また、1年生が何度も繰り返し遊ぶことで動きの流れや自らの身体の動きの意識を認識できる機会となった。</p>	



図6 Wサーキット

4. 資料④

1) プログラム実施案

遊びの名称 『①関所でござる！ ②ラッコの風船つき』

2014年11月14日(金)

環境構成

8:00~8:20

②関所でござる！		①座り風船つき		コーディネーション		運動の要素	
				定位	○	走	○
				変換	○	跳	
				連結	○	投	
				反応	○	支持	○
				分化	○	その他	
				リズム			
				バランス	○		
ステージ		ステージ					

遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ		備考	
<p>①関所でござる！</p> <p>Jr.L3人でチーム(6チーム)をつくる。筒を2個持ってスタートし体育館中央の関所に見立てたポイントで棒に持っている筒を通して通過しダッシュする。筒はバトン代わりとなり次の走者へ渡す。リレー形式のチーム対抗戦である。第一走者・第三走者はA壁側、第二走者はBの壁側にスタンバイする。チーム全員がスタートした場所に戻ったら終了。早かった順に勝敗を決める。</p> <p>②ラッコの風船つき</p> <p>Jr.L6人で円陣をつくり(3グループ)、座った状態のままで風船を上へ打ち上げる。風船を落とさずに何回打ち上げられたかを競う。円陣を作るときは両手を広げて隣の人にぶつからないように広がる。円陣が小さいと風船の返却が大きい時対応し難くなる。</p> <p>体を後ろに倒した上体をラッコに見立てて遊ぶ。前後左右あらゆる方向に倒れたり体を伸ばしたりする)</p>		<p>・大動運動から微細運動へのスムーズな切り替えがねらいとなる。</p> <p>・筒を棒に通す方法は指定しないが<u>棒や筒を床に置いてはいけない。</u></p> <p>(どう工夫して筒を通すのか)</p> <p>・アンカーは帽子を赤にする</p> <p>・チーム編成の際に人数が不足の場合は大学生がチームに加わる。</p> <p>・前プログラムでのチームを利用してチームを編成する。</p> <p>・座位で風船をつくことで普段とは異なる身体の動きをすること・風船が飛んでくる場所を予測しながらつくならねらいとなる。(後ろや横に飛んできた風船に対応するために手を伸ばすなど)</p> <p>・風船をつくときの力の加減</p>	
遊びの楽しさ			
競争	運	模倣	めまい
○	○		○
			○
遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用			
<p>・関所でござる：1年生と実施時は Jr.Lのみ条件をもうける。</p> <p>・ラッコの風船つき：1年生と実施時は Jr.Lがフォローしながら風船を打ち続ける。</p>			

2) 資料④の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果		○
②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成		△
③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保		
④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供		
⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		○
成果	<p>11月になると積極的にJr.Lのメンバーから、1年生へ遊びの説明を行う担当者になりたいという姿が見え始めた。別の日程で行われたJr.Lと1年生のチームで行う「関所でごさる！」では、筒を棒に通す方法についてJr.Lが1年生に教える場面があったり、異学年チームとして競争する意識が高まった。この遊びでは、トイレットペーパーの芯で棒を通す筒を作成したり、空き箱とハンガーを用いて棒を置く装置を作成した。</p> <p>「ラッコの風船つき」では、どこに飛んでいくかわからない風船に対して体を大きく後ろや横へ投げ出したりしながら、声を掛け合ったりしながら遊ぶ姿が伺えた。</p>	



図7 関所でごさる！



図8 ラッコの風船つき

5. 資料⑤

1) プログラム実施案

遊びの名称 『①風船おみこしわっしょい ②爆弾渡し』

2014年11月21日(金)

環境構成

8:00~8:20

	コーディネーション	運動要素	
	定位	○	走
	変換	○	跳
	連結	○	投 ○
	反応	○	支持 ○
	分化	○	その他
	リズム		
バランス	○		

<p>遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ</p> <p>① 風船おみこしわっしょい</p> <p>Jr.L3人で特大風船（ゴミ袋に風船5個入）を床に落とさないように全身を使ってリカバリーしながら（パツと移動したり腕を精一杯伸ばしたり）上へ打ち上げながら進み向こう側の仲間に渡す。特大風船おみこしはバトン代わりとなり次の走者へとリレーされるチーム対抗戦である。チーム編成と配置は9人が一列に並び先頭の3人は反対の壁側、それ以外の6人の列と向かい合ってスタンバイする。チーム全員がスタートした場所に帰り整列した順で勝敗が決まる。</p> <p>②爆弾渡し</p> <p>前プログラムの9人で円陣をつくり、爆弾に見立てた紙ボール（中サイズ2個）をパスでまわす。ボールを持ったと同時に横の人以外にパスをまわさなければならない。前・左右を飛び交う2個のボールを常に視野に入れながら素早く確実に受け・渡すことがねらいとなる。制限時間内に床に落とした数が少ないチームの勝ちとなる。</p>	<p>備考</p> <ul style="list-style-type: none"> ・風船を打ち上げる時の方向や力の加減を調整し、予測しながら進行方向へすすむ事がねらいとなる。 ・一回戦目は条件なし。二回戦目は風船を床に落とすと失格になる。 ・アンカー3人は帽子を赤にする ・チームの人数調整は大学生で補う（最低でも5人必要） ・順位発表時は呼ばれたチームごとに立ってアピールする事を約束とする。 ・前プログラムのチームをそのまま利用する。 ・各チームに大学生がつき盛り上げる（声かけ・回数教えなど） 														
遊びの楽しさ															
<table border="1"> <tr> <td>競争</td> <td>運</td> <td>模倣</td> <td>めまい</td> <td>達成</td> <td>克服</td> <td>その他</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○	○		○	○			
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他									
○	○		○	○											
遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用															
<ul style="list-style-type: none"> ・風船おみこしわっしょい：1年生と実施時はJr.Lがフォローしながら風船を打ち続け進む。 ・爆弾渡し：1年生と実施時はボールを受けてから渡すまでJr.L〇〇秒、1年生〇〇秒とする。（厳しく判定はせず、差別化をはかる事によりJr.Lに意識させることと盛り上がることにねらいを置く。） 															

2) 資料⑤の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果		○
②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成		△
③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保		○
④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供		
⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		○
成果	<p>Jr.Lによる1年生へ説明と手本の見せ方についても段々洗練されてきた。また、異学年チームで行うゲームの回数が増えてきたことから、勝敗に対する意識が高くなりつつあった。「風船おみこしわっしょい」において、風船を打ち続ける動作でJr.Lが1年生をフォローする動きが目立った。このゲームで使用したビニル袋に入れた複数の風船や、「爆弾渡し」で使用した新聞紙で作る紙ボールなども小学校で安全に使用できる用具である。</p>	



図9 風船おみこしわっしょい



図10 爆弾渡し

6. 資料⑥

1) プログラム実施案

遊びの名称 『①修理屋さん ②流星 飛んだ 』

2014年12月12日(火)

環境構成

8:00~8:20

<p>① 修理屋さん</p> <p>バケツ</p> <p>棒</p> <p>紙ボール</p> <p>ステージ</p>	<p>②流星群競争</p> <p>平均台</p> <p>マット</p> <p>ネット</p> <p>ステージ</p>	コーディネーション		運動要素	
		定位	○	走	○
変換	○	跳			
連結	○	投	○		
反応	○	支持	○		
分化	○	その他			
リズム					
バランス	○				

<p>遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ</p> <p>①修理屋さん</p> <p>修理屋さんが素早く確実に修理する様子に見立てて遊ぶ。</p> <p>2 チームに分かれて、ランダムに置かれた尻尾付き紙ボールを拾い、棒に貼ってあるテープを1枚取って紙ボールの尻尾を補強したらダッシュで運び自チームのバケツへ移す。1回で修理して運べるボールは1個とし、どれだけボールを運べるかを競う。ボールは100個でスタートし全部無くなった時点で終了。自チーム毎に数を数えて多く修理し運んだほうが勝ちとなる。</p> <p>②流星 飛んだ</p> <p>2 チームに分かれ、スタートの合図で尻尾付き紙ボールを拾い相手チームのコートへ向かって投げられる。投げるときにマ ットには片足しか乗せられず、マットよりネット側に落ちたボ ールは無効となる。終了時に相手コートに多く尻尾付き紙ボ ールを投げ入れる事が出来たチームの勝ちとなる。</p> <p>遊びの楽しさ</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>競争</td> <td>運</td> <td>模倣</td> <td>めまい</td> <td>達成</td> <td>克服</td> <td>その他</td> </tr> <tr> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td>○</td> <td>○</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○	○		○	○			<p>備考</p> <p>本プログラムのキーワード</p> <p style="text-align: center;">素早く確実に！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・素早く運ぶだけではなく、確実に紙ボールを補強する。 ・大動運動と微細運動 ・棒のテープははがしやすいように貼る ・前プログラム時のグループで行う ・自分が投げたボールをよく見て確実にコートに落とす事がねらいとなる ・ネットは高めにセット ・チームの人数調整は大学生で補う ・順位発表時はチームごとに立ってチームの存在をアピールしたり、他チームを讃えたりする事を約束とする。
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他									
○	○		○	○											
<p>遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用</p>															

2) 資料⑥の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題		課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果		○
②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成		△
③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保		○
④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供		
⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発		○
成果	<p>「修理屋さん」の遊びでは、小さな紙ボールに平テープを付けることによって、しっぽ付のボールとなる。これを次に行う「流星 飛んだ」につなげることで、運動プログラムの流れができる。そして、しっぽ付のボールを相手側へ投げることにより、投げたボールが飛ぶ軌跡を目で追うことができ、より集中できる“投げ”の遊びとなった。</p> <p>Jr.Lと1年生で実施した場面では、遊ぶポイントが複数あることからJr.Lが1年生へ説明する場面もかなり増えてきた。</p>	



図11 修理屋さん

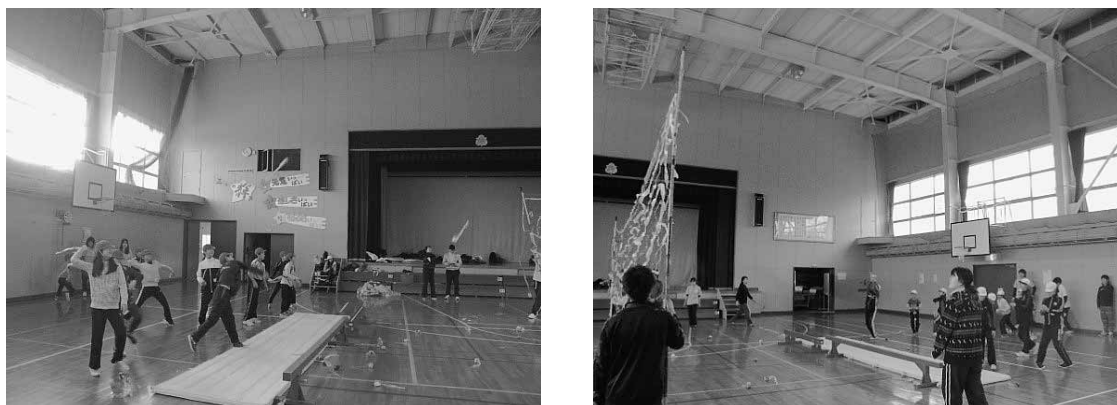


図12 流星 飛んだ

7. 資料⑦

1) プログラム実施案

遊びの名称『①雪雲 虹になれ②オセロ競争③壁かけあがり④カンガルー印の宅急便屋さん
⑤赤・白チームで落とせ！新聞紙』

2014年12月19日(金)

環境構成

8:00~8:20

	コーディネーション		運動要素			
	定位	○	走	○		
	変換	○	跳	○		
	連結	○	投	○		
	反応	○	支持	○		
	分化	○	その他			
	リズム	○				
バランス	○					
遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ		備考				
<p>① 雪雲 虹になれ 雲に見立てたポリ袋を床にお尻を下ろした姿勢で床に落とさないように打ち上げる。袋の落ちてくる位置を予測しながら寝そべったり、転がったりして声を出して数を数えて遊ぶ。一人でも立ち上がったならそこまでの数で終わり。</p> <p>② オセロ競争 白・黒に分かれ相手チームのオセロを自チームの色に変える。1分間に両手を使い何度も繰り返すことができる。終了時に多いチームの勝ちとなる。</p> <p>③ 壁かけあがり 壁に向かってダッシュして壁を駆け上がり貼ってあるシートにタッチする。タッチしたシートによって点数が異なる。得点を競うゲームである。</p> <p>④ カンガルー印の宅急便屋さん 両サイドからそれぞれ荷物を抱えて、歌を歌いながらケンステップを両足でリズムカルに跳び進み『えっさっさ』のサでケンステップをまたぐ。向かい側から来た人にてあつたら荷物でタッチしたら終了。スタート地点に戻る。</p> <p>⑤ 赤・白チームで落とせ！新聞紙 最初に分けた赤・白チームに分かれて、紙ボールを自チームの新聞紙めがけて思いっきり投げる。終了時に紙ボールをたくさんぶつけた形跡（ビリビリ度）が大きいチームの勝ちとなる。何時でも抜け出してぶつけることが可。</p>		<p>備考</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員を前回の赤・白チームに別け、人数調整をしておく。 ・子どもが自由に遊びたいものを選択する。 ・それぞれのコーナーにメイン指導者をおく。 ・コーナーごとにサブがつき声掛けをしながら盛り上げる。 <p>・ネットの新聞紙をチーム別に する。</p> <p>・最後に勝敗を決める。</p>				
遊びの楽しさ						
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他
○	○		○	○		
遊びが楽しくなる工夫／効果的な声かけ・遊びの応用						

2) 資料⑦の実践に対する課題の達成と成果

平成25年度に挙げた課題	課題の達成
①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果 ②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成 ③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保 ④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供 ⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発	○ ○ ○
成果	<p>今年度最後のプログラムは、いろいろな遊びを振り返ることができるコーナー制にした。平成25年度以前に作成した「オセロ競争」や「壁かけあがり」、そして「雪雲虹になれ」も新聞紙に紙ボールを全力で投げることで新聞紙を落とす達成感をいずれの学年の児童も味わわせることができた。児童が好きな遊びに偏りがあったが、必ず一通り体験しながらも、20分間の遊ぶ時間では足りないという様子が伺えた。</p>



図13 ①雪雲 虹になれ (上段左) ②オセロ競争 (上段右) ③壁かけあがり (中段左)
 ④カンガルー印の宅急便屋さん (中段右) ⑤赤・白チームで落とせ！新聞紙 (下段)

Ⅲ ま と め

今年度の実践において平成25年度に挙げた5つの課題の中で、主に①の異学年交流による縦の関係、③の興味が出る運動遊びの空間と時間の確保、⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発についておおよそ達成することができた。一方で、④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスについては本実践だけでは達成することが難しい課題を抱えている。例えば Jr.L の養成についても道半ばである。また子ども集団に任せることが望ましい運動遊びであっても怪我やいじめといった社会的課題を解決する仕組みづくりも必要となる。初等教育機関及び行政機関、研究機関、地域住民のボランティア等の連携によって解決方法を模索する必要と考える。しかしながら、A 小学校では、これまでの本プロジェクトの実践の成果が新たな形で実を結び始めてきた。課題③の興味が出る運動遊びの空間と時間の確保、について「朝運動遊び」で作成した運動遊びプログラムをもとに授業間の中休みや昼休みにクラス単位で運動遊びを展開する取組が始まった。その中で、クラス担任・児童と本プロジェクトが一緒になって関わることでできる人的環境を提供できるようにすることが今後可能になる兆しが見えてきたと考える。次に、② Jr.L を育てるためのマニュアルの作成についても、積極的に1年生へのメイン説明担当をしたいという児童の意欲は大きくなったが、説明の仕方に関しては大学生のサポートがないとスムーズに進まない場面が多々見られた。したがって、説明するためのポイントを決め、その中でも Jr.L が柔軟に説明できるようなマニュアルを作成していくことが望まれ、今後の課題としたい。

参 考 文 献

- 1) 大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・竹田唯史・増山尚美（2011）本学学生の「子ども体力向上事業」への指導者としての参加の事例報告～官学連携による地域の子どもの体力向上事業を活用したキャリア教育の試み～. 北翔大学短期大学部研究紀要, 49: 55-70.
- 2) 大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・竹田唯史・増山尚美（2012）江別市における児童の体力向上に関する研究（第5報）—A 小学校における「朝の運動遊び」実践プログラムの紹介—. 北翔大学短期大学部研究紀要, 50: 43-58.
- 3) 大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・増山尚美・竹田唯史（2013）江別市における児童の体力向上に関する研究（第7報）—A 小学校における「朝の運動遊び」実践プログラムの紹介②—. 北翔大学短期大学部研究紀要, 51: 1-16.
- 4) 大宮真一・晴山紫恵子・石井由依・増山尚美・竹田唯史・山本公輔（2014）江別市における児童の体力向上に関する研究（第9報）—A 小学校における「朝の運動遊び」の新たな実践プログラムの紹介—. 北翔大学短期大学部研究紀要, 52: 1-16.

謝 辞

江別市立文京台小学校校長の松井卓先生をはじめ、関係教職員諸氏、対象児童と保護者の皆様のご協力とご理解に深謝申し上げます。

（付記）

本研究は、江別市教育委員会から平成26年度江別市大学連携調査研究事業補助金の交付を受けて行われたものである。