

令和3年度後期

# 「子どもの運動指導法」

## 模擬指導演習の記録

### 1組

- |     |        |      |
|-----|--------|------|
| 1回目 | 跳び箱    | (3歳) |
|     | 跳び箱    | (5歳) |
|     | 縄      | (3歳) |
|     | 縄      | (5歳) |
| 2回目 | フープ    | (3歳) |
|     | フープ    | (5歳) |
|     | 鬼ごっこ   | (3歳) |
|     | 鬼ごっこ   | (5歳) |
| 3回目 | ドッジボール | (3歳) |
|     | ドッジボール | (5歳) |
|     | リズム運動  | (3歳) |
|     | リズム運動  | (5歳) |

## リズム・3歳児

模擬：

記録・支援

### 1. 運動内容

リズムに合わせて自由に動き、動物体操や音楽に合わせて歩いたり、跳ぶなどの運動動作をする。

### 2. 意見

#### ①運動内容について

色々な色の縄で自由に形を作ることができ、動物体操をすることにより、色々な動きに繋がっていた。しかし、リズム感覚を養える運動内容ではあったが、動作が少なく、もっと体を動かせる動きを取り入れたほうが良い。また、活動内容が3歳児にとって難しかったため、発達に沿った動作を取り入れる。

音楽を流す際、ずっと同じ曲で動いていたため、もっといろいろな曲を流せられたら良い。

色を認識して、跳ぶ際、縄に色があり、縄の色を言っているのか、紙の色を言っているのかわからなくなったり混乱するため、縄の色を白にするか、紙をなくして、縄の色を分けることで混乱しなくなる。

動物体操の時、十分に動けるようもっと広がったほうが、動きやすくなる。また、体操をする際、先生が鏡になって体操することで、子供たちがわかりやすい。

#### ②指導方法について

3歳時の特徴を生かして、色を取り入れたのは良かった。しかし、3歳児は保育者から子どもの関係になる発達段階のため、ペアづくりという点は少し難しく思える。音楽の音量も小さく、子ども役の学生まで音が届いていなかったり、指導者や支援者の声も小さく届いてないことがあった。支援者も一部の子ども役の学生にしか声掛けができていなかった。また、説明をする際には、子ども役の学生を座らせるべきであった。

### 3. 講評

次の運動に展開する際、支援者や記録・支援が準備に時間を取り、その間が3歳児の子どもにとつて、集中力が途切れてしまう点になってしまった。支援者が間を繋ぎ、支援・記録が準備することで子どもたちの集中力が途切れずに次の運動に繋げるべきであった。

音楽に合わせて動いたり止まったりする運動をする際の、止まる時、子どもたちが常にリズムを感じるために、足踏みをするなどの工夫が必要になってくる。

音楽の音量が小さいため、音楽がBGMになってしまい、リズムを感じて跳ぶことが出来ていなかつた。そのため、動きも中途半端になってしまっていた。スマートフォンやCDプレイヤーではなく、ピアノを使い、音の大きさや速さを工夫でき、子どもたちに色々なリズムを感じさせる工夫をしていく必要がある。保育者がピアノを弾き、子どもたちがリズムを感じて動くことにより保育者と子どもたちに一體感が生まれる。リズム運動本来の意義を捉え、工夫することを考えなければならない。

### 4. 感想

自分が想像していることと、実際にやってみるのは全然違うと感じました。準備に時間がかかったり、音楽が流れている間動く部分の逆をする必要はなく、音楽が流れている間とまっているだけなので意味がないなとしている最中思いました。声掛けもたくさんするつもりでしたが、余裕がなく、出来なかったです。また、自分の中では大きい声を出しているつもりでもみんなには届いていないことや、縄の色と丸の色が混ざってしまい、難しいと指摘されたことによって気づくことが出来ました。

全体が見える位置に立ち、常に全体が見えるよう心掛けました。その点は良かったですが、子ども役の学生にあまり声掛けをすることが出来ませんでした。指導者の役の学生にも上手く声掛けが出来ず、支援側が行った方が良い場面でも臨機応変に動けなかつたことが反省点です。

全体を見ているつもりでも見えていない部分が多く、また、支援のほうに気を取られてしまい時間を見て行動することができなかつた。臨機応変な対応が大事だと気付かされた。

## 鬼ごっこ・5歳

模擬：

記録・支援：

### 1. 運動内容

しっぽ取りゲームを通して、友達や保育者と一緒に、ゲームのルールを理解する。うさぎチームとねずみチームに分かれて、事前に準備したしっぽをズボンに挟みどちらのチームか分かりやすくし、しっぽ取りゲームを行う。やり方を変えて2回行う。

### 2. 意見

#### ① 運動内容について

良かったところは、「全身を動かすことができた」ことで、しっぽ取りゲームを通して全身を力いっぱい動かすことができた。他にも、「子ども達が知っている動物を取り入れていて想像しやすかった」という意見があった。しっぽの長い動物として「うさぎチーム・ねずみチーム」の2色に分けたことより自分のチームと相手のチームを理解して取り組むことができていた。

一方で、改善すべきところは、「声が聞こえにくい時があった」で子どもたちから離れた距離で行った際に声が届きにくいため、「両チームの子どもたちに声が届きやすい距離に立つと良くなる」という意見があった。

#### ② 指導方法について

良かったところは、しっぽ取りをして体を動かすだけでなく、友達とどうしたらしっぽを取れるのかを作戦会議できる場面が設けられていてよかったです。や約束事を分かりやすく伝えていてよかったです。

一方で、改善すべきところは、「ルールが分からず戸惑うことがあった」という意見や、「しっぽの配布と回収のタイミングが分かりにくかった」という意見から、しっぽ取りを始める前にもう少し分かりやすく説明すればよかったです。

### 3. 講評

鬼ごっここの運動指導を行うにあたって鬼のお面を作ったり、しっぽ取りのしっぽを作ったりして手をかけ工夫していくとよかったです。

一方で、ねらいを引き出す声かけが出来ていなかった。「ルールを知る」というねらいであったので、ルールを理解できているか、子どもたちに聞くべきだった。

しっぽ取りは「逃げる」と「取る」という動作を一緒にするために、  
一度に複数の遊び方なので段階を踏んだ指導をすると良い。  
(逃げる/取るを別々に教えることから、はじめ)

### 4. 感想

運動内容に関しては、子どもたちが理解しやすいように2チームに分かれて全身を使いながらしっぽ取りゲームのルールを理解し取り組むことができた。

指導方法に関しては、子どもたちの様子を見ながら口調を使い分け声掛けをすることことができた。支援者も子どもに聞こえるような声量で声掛けするべきだと思った。