

社会性を育む運動遊びの系統性に関する研究

ーバルシューレを導入したプログラム開発ー

澤村省逸・清水茂幸・清水 将・我妻 駿*、千葉紅子・餘目陽子・

渡邊奈穂子・川村真紀・山本 唯・小野章江**

*岩手大学教育学部、**岩手大学教育学部附属幼稚園

(令和4年3月14日受理)

1. はじめに

小学校学習指導要領解説体育編(文部科学省、平成29年告示)では、球技系の領域は、低・中学年の「E ゲーム」、高学年の「E ボール運動」で構成されている。低学年では、「ボールゲーム」と「鬼遊び」が含まれており、ボールゲームで簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをし、中学年以降のゴール型、ネット型、ベースボール型のゲームの学習につなげていくことが求められている。小学校低学年で、すでにボールゲームが取り上げられているため、幼児期にパスやキャッチといったボール操作をはじめ、ボールを持たない動きを身につけ、ボールゲームを理解し、楽しく行えるようにしておく必要がある。

幼児期運動指針(2012、文部科学省)では、都市化や少子化が進化したことは、社会環境や人々の生活様式を大きく変化させ、子どもにとって遊ぶ場所、遊ぶ仲間、遊ぶ時間の減少、そして交通事故や犯罪への懸念などが体を動かして遊ぶ機会の減少を招いていることが述べられている。また、平成19年度から平成21年度に実施した「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究」においても、体を動かす機会の減少傾向がうかがえる結果であったことから社会の変化は、幼児にも大きな影響を与えていると述べられている。

近年では、新型コロナウイルスの影響により、休校中の運動不足や生活リズム乱れている、「新しい生活様式」に合わせて、外出が減り、1日当たりの歩数が減少していることなどが、スポーツ庁の「新型コロナウイルス感染対策 スポーツ・運動の留意

点と運動事例について」で述べられている。コロナ渦において、体育館や運動場などのスポーツ施設の利用が制限されるなど、日常生活でスポーツを行うことが難しくなっている現状からも子どもの運動習慣の低下が考えられる。

幼児期のボール遊びについて、石川(2017)は、ボールを使用した遊びはどの年齢でも好まれる遊びの一つであり、運ぶ、転がす、投げる、捕る、蹴る、よける、打つ、突くなど工夫次第で子どもの多様な動きを引き出すことができることから幼児期の運動の場面でも頻繁に用いられることが多い。実際の活動場面では、発達段階の違いによって扱いやすいボールや興味や関心を持つボールは異なると述べている。

また、ボールを持たない動き、つまり3人目の動きについて、岩田ら(2006)は、「ゴール型」ゲームの中において、有効な空間に侵入し、ボールを保持する(シュートまで持ち込む)ことが、攻撃側の主要な戦術的課題になると述べており、さらに、シュートに結びつく有効な空間を子どもたちにとってわかりやすくすることを意識して教材化を企図すると述べている。3人目の動きとは、パスの出し手・受け手ではない3人目の人がボールに関わる一連の流れのことを指す。(図1)

しかし、幼児期の3人目の動きを伴うボール遊びに関する研究は見受けられなかった。また、加賀屋(2020)は、幼児期のボール遊びを通して、3人の関係での移動を伴う遊びは、3人という関係性では1人だけ当事者ではない時間が存在するため、5～6歳の子どもにとってその時間を我慢することつまり、待つ時間に課題があると述べている。また、

幼児期にボール遊びを通して協働性を育むことは、小学校への接続においても意義のあることであると述べられている。

これらのことから、児童期以降のボール運動や球技に活かすために、運動習慣が低下している幼児が楽しめるボール遊びを行い、その遊びの中で3人目の動きを身につけることは児童期以降の技能面や協働性の基盤とするために意義のあることと考える。

以上のことを踏まえて、本研究では、ボール運動や球技に必要な3人目の動きを引き出すパスゲームの開発をすることを目的とした。3人目の動きを引き出すことで、先にも述べたような技能だけでなく、遊びの中で他者のことを考えて行動することができ、協働性が身につく、社会生活においても生かすことのできる力が備わるであろう。

本研究では、幼稚園の年長を対象にし、一斉遊びの時間にボール遊びを実施し、幼児全員が楽しめるボール遊びを開発することを目指したい。遊びの開発にあたっては、ドイツのハイデルベルク大学で開発されたバルシューレを参考にした。バルシューレとは、幼少期のボール遊びのプログラムであり、「様々なボールを使って、様々なゲーム空間で多様な運動経験やゲーム経験を積むこと」をモットーとし、個別のボールゲーム種目の専門家を養成するのではなく、小さなオールラウンダーを目指している。

このプログラムを参考にして、ボール遊びを考え、実践し、遊びの様子から、3人目の動きを引き出すパスゲームを行うことができるかを検証することを目的とする。

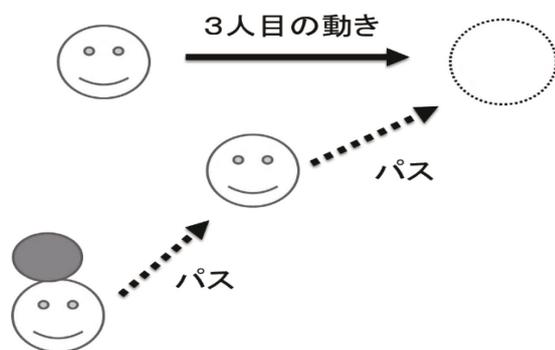


図1 3人目の動き

2. 方法

1. 研究の方法

本研究では、個別のボールゲーム種目の専門家を養成するのではなく、小さなオールラウンダーを目指すことをモットーとしているバルシューレを参考に幼児期のボール遊びを開発し、幼稚園の一斉遊びの時間に実施する。その様子をカメラで撮影し、映像から分析を行い、3人目の動きを引き出すパスゲームを行うことができたかを検証する。

2. 実施場所

岩手大学教育学部附属幼稚園

3. 実施期日・時間・場所 令和3年

期日	時間	場所
12月1日(水)	12:45~13:30	ホール
12月2日(木)	12:45~13:30	ホール
12月6日(月)	10:30~11:30	ホール
12月7日(火)	12:45~13:30	ホール

4. 対象幼児

年長組 T組(19名)、K組(22名)

5. 使用物品

ソフトスポンジボール(molten SPS21G)

6. 撮影機材

ビデオカメラ(SONY HDR-CX675)

GOPRO MAX

7. 遊びの概要

一斉遊びの時間に、3人目の動きを引き出すボール遊びを実施し、その様子を観察した。遊びを説明するときは補助学生とともに実際に行い、内容の理解を図った。パスゲームの人数を1人から2人、3人と段階的に増やし、幼児に合わせ変化させていった。1日目と3日目はK組、2日目と4日目はT組で行った。

3人1組でボール繋ぎを行った。ソフトスポンジボール1つを斜めに並んでいる人にパスを繋ぎ、パスを出した人は次の場所へ移動し、パスを受ける。最終的に的にボールを当てる(図2)。

パスをしたら、もともといた場所のケンステップと同じ色のケンステップへ床の上に作られた橋の上を渡っていくこと(図3)、パスの順番は

決められた順番に行うことの2点をルールとして設定した。パスはすべて転がして行うこととした。「おぼけたいじ」をテーマとして最後の的を大きなおぼけ(図4)とした。

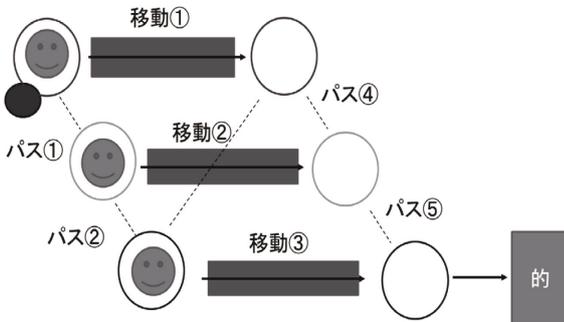


図2 3人ボール繋ぎの図

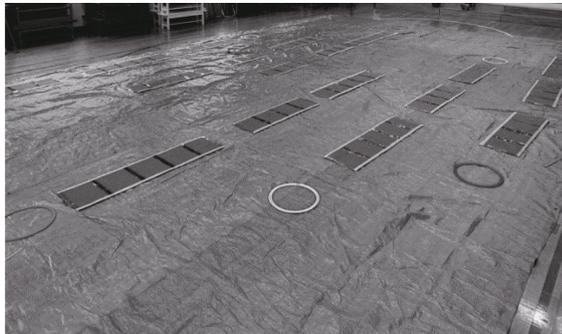


図3 場の設定



図4 おぼけ

8. 分析方法

3人ボール繋ぎの活動の様子を撮影し、その映像の分析を行い、パスとキャッチの正確性、3人目の動きの理解度について評価し、明らかにする。遊びの様子から動作を分析した。

本研究では、中学校教諭1種免許状(保健体育)、高等学校教諭1種免許状(保健体育)を取得見込みの学生3名で映像の分析を行った。3名の視点、見解を組み合わせ、妥当性のある解釈を

促進する分析方法(トライアングレーション)によって評価、分析を行った。



図5 3人ボール繋ぎの実際の様子

表1 パス

- ◎ 相手を向き、相手が捕れるパスをしている。
- 相手を向いていないが、相手が捕れるパスをしている。または、相手を向いているが、相手が捕りにくいパスをしている。
- △ 相手を向かず、捕りにくいパスをしている。

表2 キャッチ

- ◎ 相手を向き、捕っている。または、捕りにくいパスに向かって捕っている。
- 相手を向かずに、捕っている。または、捕りにくいパスに向かって捕っているが、捕れていない。
- △ 捕りやすいパスだが、捕れていない。

表3 3人目の動き

- ◎ 何も言われずに、すぐ走っている。
- 何も言われずに、遅れて走っている。
- △ 誰かに言われてから、走っている。

個人を3つの項目についてよくできた◎、できた○、もう少し△で判断をする。判定する際の◎、○、△の基準は以下の通りである。(表1~3)

「3人ボール繋ぎ」について

パス、キャッチの正確性、3人目の動きの理解度の3つの項目を分析項目(表1~3)で示した、よくできた◎、できた○、もう少し△で判断し、◎→2点、○→1点、△→0点として点数化した3項目の代表値の比較、分析を行った。

9. 統計処理

◎、○、△で分析されたパス、キャッチの正確性、3人目の動きの理解度についてK組とT組の1日目とK組とT組の2日目を比較し、それぞれをjs-STAR XR(version 1.1.8j)を使用してマ

ン・ホイットニーのU検定(両側検定)を行った。

3. 結果

「3人ボール繋ぎ」の1日目と2日目のパス、キャッチの正確性、3人目の動きの理解度について系統的な違いを明らかにするため、1回あたりの平均点を対応させたマン・ホイットニーのU検定を行った。その結果、パスに関しては1日目の平均点が1.68点、2日目が1.72点、キャッチに関して、1日目の平均値が1.74点、2日目が1.84点、3人目の動きに関して、1日目の平均値が1.09点、2日目が1.65点となった。(図6)

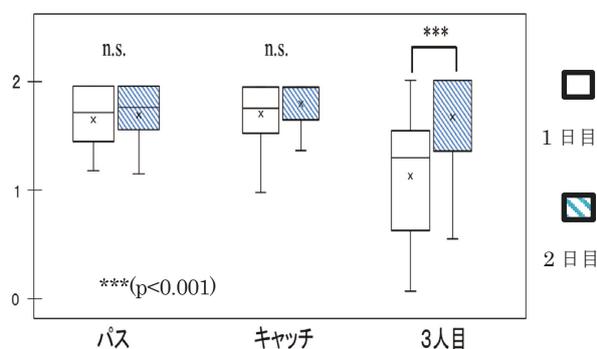


図6 「3人ボール繋ぎ」の1日目と2日目の比較

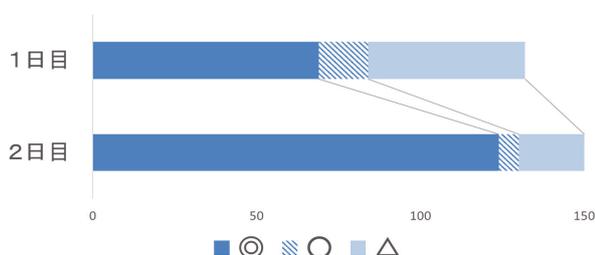


図7 3人目の動きの◎、○、△の出現回数

U検定の結果、パスに関しては、統計量 $U=624.5$ 、 $p=0.4413$ (両側検定) で有意差がなく、キャッチに関しては、統計量 $U=580$ 、 $p=0.2113$ (両側検定) で有意差がなく、3人目の動きに関しては、統計量 $U=321$ 、 $p=0.0001$ (両側検定) であり、有意水準1%で有意であった。「3人ボール繋ぎ」を2日間行ったことは3人目の動きを身に付けるために有効であった。

3人目の動き(図7)についての◎、○、△の出現回数を1日目と2日目で比較を行った。3人目の

動きに関しての◎、○、△の出現回数は、1日目は、全132回中◎が69回、○が15回、△が48回、2日目は、全150回中◎が124回、○が6回、△が20回となった。

4. 考察

本研究の目的である、幼児期のバルシューレを参考にボール遊びを開発し、3人目の動きを引き出すパスゲームを行うことができるのか、「3人ボール繋ぎ」の有効性について考察していく。

「3人ボール繋ぎ」の1日目と2日目を比較したが、3人目の動きについて有意差が見られた。また、◎の出現回数は3人目の動きについて著しく向上し、△の出現回数は減少していた。これらのことから、「3人ボール繋ぎ」は、3人目の動きを引き出すために有効なパスゲームであったと考えられる。

3人目の動きを引き出すことができた要因として3つのことが考えられる。1つ目は、視覚的に分かりやすい場の設定があったためではないかと考えられる。遊び初めは、普段の一斉遊びや自由遊びで3人目の動きを伴うゲームを行うことがないため、どこに動けばよいのかが分からない幼児が多くいた。しかし、同じ色のケンステップに移動することや橋を渡って移動すること(図3)などをルールとしていたため、徐々にパスをした後にどこを通過してどこに移動すればよいのかを理解し始めたのではないかと考えられる。つまり、視覚的に分かりやすい場の設定は、子どもたちの思考の手助けとなり、3人目の動きを引き出すために必要な要素であると考えられる。

2つ目は、幼児同士で具体的な指示を行っていたことがあげられる。なかなか3人目の動きを理解できない幼児には、3人目の動きを理解している幼児が教えて声をかける場面(図8)が何度も見受けられた。遊び初めは、指導者や補助学生などが、次に走るべき場所を教えたり、後ろから背中を触って気付かせていたが、徐々に3人目の動きを理解した幼児が理解しきれていない幼児に「走るんだよ。」「あっちだよ。」などといった声かけを行ったり、パスをした人が次に移動すべき位置を教えていた

り、指をさして教えたり、背中を押してあげる様子などが何度も現れた。3人目の動きを理解した幼児が自分だけでできればよいと思わずに、理解しきれていない幼児のことを考えて、協力してパスゲームを行っていた。パスゲームを行っている最中に、幼児同士で指示したことで3人目の動きを理解できていない幼児も理解しきれていない幼児も理解がより深まったのではないかと考えられる。また、指示をする幼児と一緒にパスゲームを行っている幼児だけでなく、見ている幼児からの指示も増えたことで遊びを見ている幼児も遊びに入り込むことができ、3人だけでなく、遊びを行っている幼児全体の協働性が見られた。

3つ目は、幼児がボールをもらいたいという気持ちを抑えられたことがあげられる。緒言でも述べたように、幼児期における3人の関係での移動を伴う遊びは、3人という関係性では1人だけ当事者ではない時間が存在するため、5~6歳の子どもにとってその時間を我慢することつまり、待つ時間に課題があった。実際に本研究の対象となる幼児においても同様の様子が普段の一斉遊びで起こっていた。遊びの中で、幼児の多くは、ボールをもらいたいという思いが強くあった。

しかし、3人目の動きを行うためには、その気持ちを抑えて行動する必要がある。その気持ちを抑えられた要因として、視覚的に分かりやすい場の設定やパスを出す人と受ける人の役割を明確にしていたことがあげられる。

視覚的に分かりやすい場の設定やパスを出す人と受ける人の役割を明確にしていたため、すぐにボールをもらわず、次の行動することができ、3人目の動きを行った先でボールをもらおうとすることができたのだと考えられる。自分だけがボールを使って遊びたいと思うのではなく、3人で協力して遊びを行おうという気持ちを持ち、自分の気持ちを抑え、自分の役割を守ることができたことは、ボール遊びを通して協働性を育むことにも繋がり、児童期以降の社会的基盤となると考えられる。

以上の3つの要因があったことにより、「3人ボール繋ぎ」を行うことで、3人目の動きを引き出す

ことができたのではないかと考えられる。



図8 動きを教えている様子

5. まとめ

本研究では、3人目の動きに着目し、パスゲームを考案し、実際に幼児を対象として遊びを実施した。活動の様子を撮影し、その映像の分析を行い、パスとキャッチの正確性、3人目の動きの理解度について評価し、明らかにした。3人目の動きを引き出すことでボール運動や球技に必要な力の基盤をつくることに加え、協働性を身につけることができ、その後の社会生活にも活かすことができると考えられる。

しかし、小学校、中学校等の基盤となる幼児期を対象とした3人目の動きを引き出す先行研究がなかったことから、幼児期のバルシューレを参考に3人目の動きを引き出すパスゲームを考案することを目的とした。

先に述べた方法で、バルシューレを参考に開発した3人目の動き引き出すパスゲームを行うことができるのかを検証した結果、1日目と2日目の3人目の動きについて有意差が見られた。また、◎の出現回数は3人目の動きについて著しく向上し、△の出現回数は減少していた。この結果から以下の知見が得られた。

- ①パスを出す人と受ける人を明確にした「3人ボール繋ぎ」を行うことで幼児期に3人目の動きを引き出すことができると示唆された。
- ②幼児期に3人目の動きを理解するためには、視覚的に分かりやすい場の設定が必要であること

が示唆された。

③幼児期に3人目の動きを理解するためには、遊びの中で幼児同士の具体的な指示が有効な場合があると示唆された。

幼児期のバルシューレを参考に開発した3人目の動きを引き出すパスゲームは、ルールを工夫することで幼児期に3人目の動きを理解し、ゲームを行うことができることが検証された。幼児期に3人目の動きを引き出すことにより、児童期以降のボール運動や球技を行うための技能面や協働性の基盤となるため、意義のあることだと考える。

本研究で行った「3人ボール繋ぎ」は、指定された場所に指定されたルートを通っていくルールとしていたため、幼児がボールをもらう位置を選択することはなかった。自らがもらう位置を選択するためには、パスをした後に状況を理解し、次に移動すべき空いている場所を判断するなど一度に多くの処理が求められる。今後は、自らが移動する場所を選択できる遊びについて検証し、ボール運動や球技に必要とされる力をより身につけられるように研究を継続していきたい。

謝辞

本研究を進めるにあたって、協力してくださった岩手大学教育学部附属幼稚園の柴垣園長先生を代表とした諸先生方、有益なご助言を戴いた千葉副園長先生に深く感謝の意を申し上げます。

引用文献

- 岩田靖 (2006) 小学校体育における中学年の侵入型ゲームの教材づくりとその検討—「V字型ゴールハンドボール」ゲームの修正と成果に関する分析—。信州大学教育学部紀要(118):21-31.
- 文部科学省 (2012) 幼児期運動指針ガイドブック, pp.47-50.
https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undo_usisin/1319771.htm
- 石川哲也 (2017) 幼児期の運動発達とボール遊び, 中京学院大学短期大学部研究紀要 48(1)

奥田知靖編 NPO 法人バルシューレジャパン監修 (2017) バルシューレ～幼児から小学校低学年を対象に～.創文企画,pp.10-26.

奥田知靖 前掲書 p.81.

文部科学省 (2018) 小学校学習指導要領解説体育編, pp.57-58.

大木みどり (2018) 幼児期の運動遊びの実態と課題. 羽陽学園短期大学紀要 (10) .

岡みゆき (2019) バルシューレ～幼児期におけるすべてのボール運動に対する基礎能力育成—大阪大谷大学教育学部幼児教育実践研究センター紀要第9.

橋本忠和 (2019) 幼児の社会情動的スキルを育む「ごっこ遊び」の造形表現活動についての一考察 美術教育学研究第 51:265-272.

加賀屋綾乃 (2020) 幼児期のボール遊びを通じた協働性の育成に関する研究—バルシューレを導入した実践—。岩手大学卒業研究. (未公刊)

スポーツ庁 (2021) 新型コロナウイルス感染対策. スポーツ・運動の留意点と、運動事例について https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/sports/mcatetop05/jsa_00010.html