

平成21年度 教育研究員

# 研究報告集録

第38号

はしがき

<幼稚園 健康>

- 自ら体を動かして遊ぶ子を育てるための援助の工夫
  - － 戸外での運動あそびを通して －

浦添市立神森幼稚園  
松原朝子

<小学校 算数>

- 考える楽しさを味わわせ、量感を豊にする指導の工夫
  - － 第2学年「長い長さをはかろう」の学習を通して －

浦添市立浦添小学校  
井村えりか

<中学校 教育相談>

- 自己理解を深め自己への気づきを促す教育相談の工夫
  - － 自己肯定感を高めるためのエゴグラムの活用を通して －

浦添市立浦西中学校  
金城園美

平成22年3月

浦添市立教育研究所

## は し が き

「教育は人なり」といわれています。学校教育における教師の果たす役割はたいへん大きなものがあり、教師としての力量の向上を図る研修は、教師一人ひとりにとって必要不可欠なものです。

さて、本研究所では、「教職員の資質向上を図る研修・講座の実施」を大きな柱の一つとして据え、長期研修と短期研修を実施しています。昭和63年の第1期から平成20年度までに、幼稚園34名、小学校95名、中学校53名、合計182名の先生方が研修を修了しております。平成17年度の34期まで、4月と10月の年2回の受け入れでしたが、平成18年度の35期から二学期制の全面実施を機に後期（10月～3月）にまとめられました。後期の入所研修に向けて、5月から毎月一回のオリエンテーション・事前研修を実施し、10月からスムーズに取り組むことが出来る体制となり、より充実した研修になったと自負しております。しかし、平成元年までは年間10名余の研修生受け入れがありましたが、年々縮小され、本年度は幼稚園1名、小学校1名、中学校1名の3名になっております。

松原朝子教諭（神森幼）は幼児教育・健康の領域から「戸外での運動遊びを通して」自ら体を動かして遊ぶための援助の工夫に取り組みました。検証授業では、忍者に扮した年中組の幼児が園庭でのびのびと運動遊びを楽しんでいました。体と心の成長を垣間見ることが出来ました。

井村えりか教諭（浦添小）は、算数の「長い長さをはかろう」の学習を通して量感を豊かにする指導の工夫に取り組みました。学びにつまずき算数が嫌いという児童が学年が上がるにつれ増えるという中、考える楽しさを味わわせることを工夫しています。床に寝転び自分の体を使って長い長さを測ったり、足を使い長さを予想したり、量感を育む検証授業でした。

金城園美教諭（浦西中）のテーマは「自己理解を深め自己への気づきを促す教育相談の工夫」です。エゴグラムを活用して自己を深く見つめさせ、自己肯定感を高めることに努めました。自分の心の中にある様々な思いを言葉にして、友だちと共有し、お互いを認めつつ自分らしさに気づいていく様を検証授業を通して見る事が出来ました。

それぞれがテーマに沿って研究計画を立て、理論研究に取り組み実践へと結びつけていく過程は、毎日が試行錯誤の日々だったと思いますが、粘り強く文献を読み、自らの実践と照らし合わせていく作業は今までにない充実した日々だったと思います。また、幼児・児童・生徒の発達段階に応じた指導の在り方についても意見がしばしば交わされ、校種連携の重要性も強く感じさせる半年になったという声を聴くことも出来ました。

各研究員が、互いに切磋琢磨しつつ真摯に学び、まとめたこの「研究報告集録38号」が、各学校等の研究実践資料として活用し、発展させていただければ幸いです。

終わりになりましたが、研究活動に、ご指導・ご支援いただきました関係者の皆さまに深く感謝申し上げます。

2010年3月15日

浦添市立研究所 所長 宮城むつみ

( 幼稚園 )

## 自ら体を動かして遊ぶ子を育てるための援助の工夫

— 戸外での運動遊びを通して —



浦添市立神森幼稚園

松原 朝子



## 目 次

<b>I</b>	テーマ設定理由	3
<b>II</b>	目指す子ども像	4
<b>III</b>	研究の目標	4
<b>IV</b>	研究仮説	4
1	基本仮説	4
2	作業仮説	4
<b>V</b>	研究構想図	5
<b>VI</b>	研究内容	
1	4歳児・5歳児の運動に関する発達の特性について	6
2	幼児期の運動遊びについて	6～8
3	幼児が自ら体を動かして遊ぶようになるための援助の工夫	8～13
4	運動遊びに関する年間指導計画	14～17
<b>VII</b>	保育実践	
1	検証保育の全体計画	18
2	検証保育 実践事例1	19～21
3	検証保育 実践事例2	22～26
<b>VIII</b>	研究の考察	
1	作業仮説（1）の検証	27～28
2	作業仮説（2）の検証	28～29
3	作業仮説（3）の検証	29～32
<b>IX</b>	研究の成果と課題	
1	成果	32
2	課題	32
	おわりに	33
	主な参考・引用文献	33





# 自ら体を動かして遊ぶ子を育てるための援助の工夫

— 戸外での運動遊びを通して —

浦添市立神森幼稚園 松原 朝子

## 【要約】

本研究は、戸外での運動遊びを通して、様々な運動活動を経験し、体を動かして遊ぶ楽しさを味わうことによって、自ら体を動かして遊ぶ子を育てることを目指し、年間指導計画の作成や援助の工夫を試みたものである。幼児が進んで体を動かして遊びたいような活動を展開し、援助を工夫したことで、幼児は一つひとつの運動遊びができた喜びを味わいながら、自ら体を動かして遊ぶ姿が見られるようになった。

**キーワード** □自ら体を動かして遊ぶ子 □運動遊び □年間指導計画 □教師の援助 □家庭との連携

## I テーマ設定理由

近年、幼児を取り巻く地域社会の環境の変化に伴い、戸外で子どもたちが安心して遊べる場が減りつつある。その為、子どもたちは、家の中でテレビやビデオを視聴したり、ゲームや既製玩具を使って遊ぶなど、室内遊びを楽しむ傾向にあり、体を思い切り動かして遊ぶ経験が乏しくなっている。平成17年1月に出された中央教育審議会答申『子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について』の中でも、社会の急激な変化等に伴う地域社会や家庭での教育力の低下により、子どもの育ちに様々な変化が見られるとし、その中に運動能力の低下もあげられている。

昨年度改訂された幼稚園教育要領「健康」の内容の取扱いの中でも、子どもの運動能力の低下を受けて、新たに「十分に体を動かす気持ちよさを体験し、自ら体を動かそうとする意欲が育つようにすること」と示され、幼児期から運動への意欲を育てることの重要性も明記されている。

また、幼稚園教育要領「健康」の領域の中で「幼児期は身体機能が著しく発達する時期」とされ、幼児期に体を十分に動かして遊ぶことは、身体機能の発達を促す上でも重要であることが考えられる。

幼児が体を思い切り動かして遊ぶ場として、戸外は最適であると考えられる。戸外では、室内とは異なり、解放感を味わいながら、伸び伸びと様々な

活動を展開することができる良さがある。幼稚園では、戸外に出て思い切り遊ぶことができる環境がある。その環境を十分に活用することで、幼児が解放感を感じながら、体を動かす心地よさを味わうことができるであろうと考える。

本園の子どもたちは明るく元気があり活発で、室内遊びでは、自らやりたい遊びを見つけてはいろいろなアイデアを出して遊びを楽しむ姿が見られる。しかし、戸外に出ると最初は喜んで遊ぶが、しばらくすると室内に戻り、ままごとや製作遊び等の室内遊びを楽しみ、あまり体を動かして遊ぼうとしない。

7月に幼稚園で行ったアンケートによると「子どもだけで遊びに行かせるのは心配」「小さい子がいるためなかなか外に連れて行くことができない」などの理由から降園後、室内遊びをしている子が約半数（約51%）いた。外で遊ぶ経験が少ないことも戸外遊びが続かない原因の一つとして考えられる。しかし、「戸外遊びは好きですか」の問いには約8割（約81%）の子が「とっても好き」と答えていた。子どもたちが大好きな戸外遊びを工夫することで、体を動かす活動につながるのではと考える。

これまでの自分自身の保育を振り返ってみると、子どもたちが戸外で自ら体を十分に動かして遊びたいような魅力ある内容や環境作りをしてい

ただろうか、また、活動（遊び）の中で幼児の発達を踏まえた一人一人の理解を行い、それを踏まえた援助ができていただろうか、という反省点がある。

4歳児と5歳児では、発達の特性や能力も異なり、それぞれにあった内容、環境でなければ幼児の興味や関心は引き出せない。発達の特性や能力をより理解することで、それぞれにあった援助や環境を工夫する手立てが見つかる考える。

そこで、4歳児・5歳児それぞれの発達の特性を踏まえた運動遊びに関する年間指導計画を作成し、発達に即した活動の内容や援助の工夫を行うことで、幼児の運動遊びに対する興味・関心や自発性を促し、進んで体を動かす心地よさを十分に味わうことで運動遊びの楽しさを知り、自ら体を動かして遊びを楽しむ幼児が育つであろうと考え、本テーマを設定した。

## Ⅱ 目指す子ども像

自ら体を動かして遊ぶことを楽しむ子

## Ⅲ 研究の目標

幼児が自ら体を動かして遊ぶようになるために、発達段階にあった運動遊びに関する年間指導計画を作成し、活動の内容や援助の工夫を図る。

## Ⅳ 研究仮説

### 1 基本仮説

発達の特性を踏まえた運動遊びに関する年間指導計画を作成し、発達に即した活動の内容や援助の工夫を行うことで、運動遊びへの興味・関心が高まり、自ら体を動かして遊ぶ子が育つであろう。

### 2 作業仮説

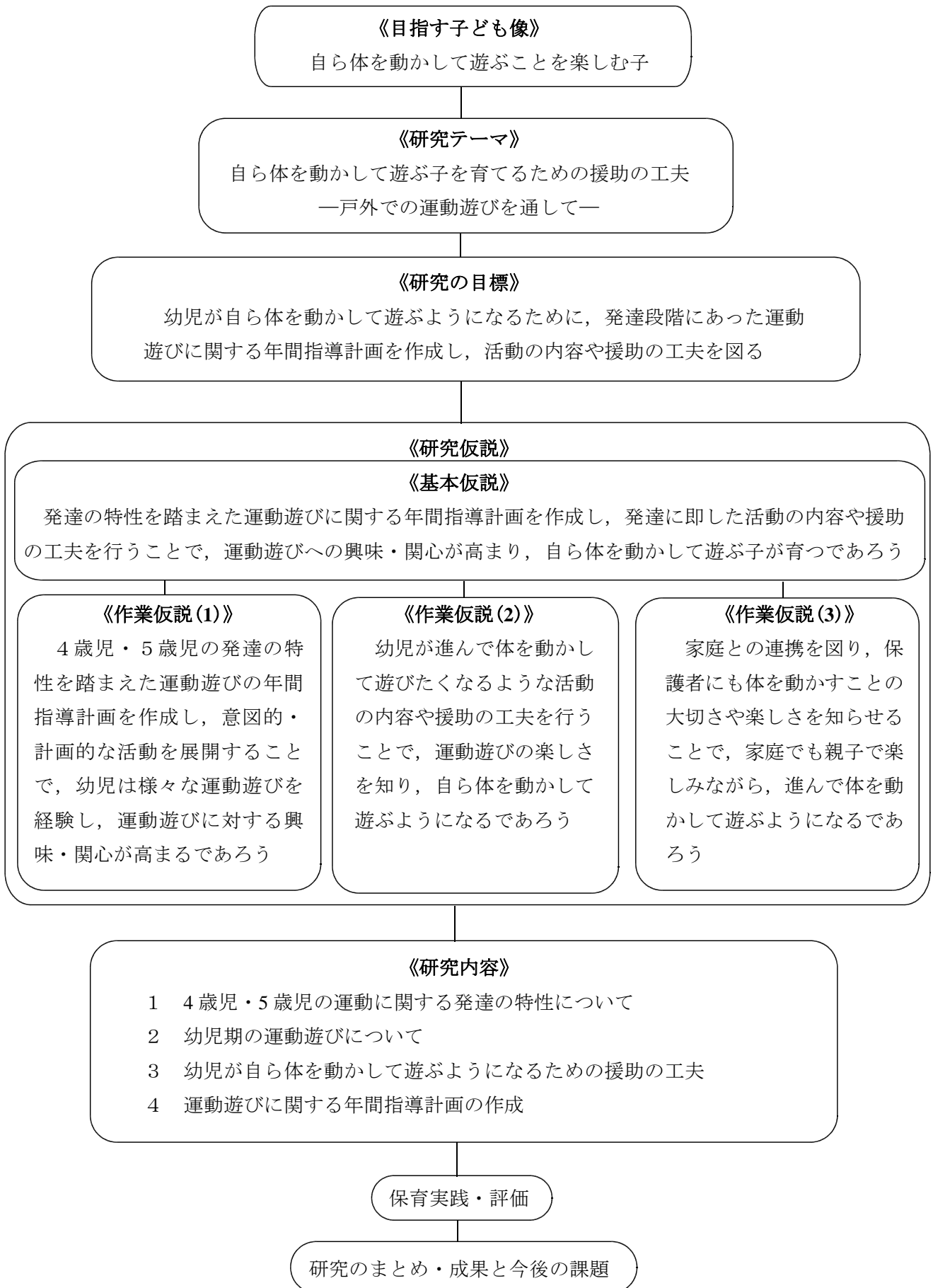
(1) 4歳児・5歳児の発達の特性を踏まえた運動遊びの年間指導計画を作成し、意図的・計画的な活動を展開することで、幼児は様々な

運動遊びを経験し、運動遊びに対する興味・関心が高まるであろう。

(2) 幼児が進んで体を動かして遊びたいくなるような活動の内容や援助の工夫を行うことで、運動遊びの楽しさを知り、自ら体を動かして遊ぶようになるであろう。

(3) 家庭との連携を図り、保護者にも体を動かすことの大切さや楽しさを知らせることで、家庭でも親子で楽しみながら、進んで体を動かして遊ぶようになるであろう。

## V 研究構想図



## VI 研究内容

### 1 4歳児・5歳児の運動に関する発達の特性について

#### (1) 幼児期の発達の特性

幼稚園教育要領解説の中で、「幼児期は、身体が著しく発育するとともに、運動機能が急速に発達する時期である。そのために自分の力で取り組むことができることが多くなり、幼児の活動性は著しく高まる。そして、ときには、全身で物事に取り組み、我を忘れて活動に没頭することもある」と明記している。

幼児期は体を動かすことを好み、遊びの中で全身を使って活動する時期であり、それが本来の幼児の姿でもあるとされている。体を十分に動かして遊ぶ中で幼児は、さらに自ら身体諸機能の発達を促していく。

#### (2) 4歳児の発達の特性

高橋保子氏によると、4歳になると「心身共にダイナミックな発達を見せ、幼児らしい様相になる」とし、「機能的に整った体を存分に使って粗大運動を楽しむ年齢である」と述べている。

また、岡田正章氏らによると、4歳児は「基本的な運動技能も数多く身につけ、リズムカルな動きや細かい動きもできるようになり、集団で行う鬼遊びや簡単なゲームなども遊べるようになる」としている。

4歳児は、上記でも示されているように“育ち盛り”の時期であり、生活や遊びの中で、全身を使い様々な活動を経験することで、より運動機能の発達を促し、数多くの運動技能を身につけていく時期でもある。

様々な活動を経験する中で、4歳児は活動への興味・関心を広げ、いろいろな事を“やってみよう”という気持ちを持ち、次第に“やってみよう”の気持ち（意欲）から“やってみよう”（態度）へと変わり、活動に意欲的に

なる。

4歳児は、いろいろな活動に意欲的に取り組みながら、自分なりの力を獲得し、5歳児の発達へとつなげていく。

#### (3) 5歳児の発達の特性

高橋保子氏によると、5歳になると「全身の運動機能が育ち、敏捷性・瞬発力・防御力などが備わり、機敏な動きを楽しめるようになる。手先も器用になり、細かい動きも楽しめる。興味を持つと集中して取り組むことができ、できた時には素直に達成感を味わうこともできる」と述べている。

上記のように5歳児になると、集中力も高まり、活動時間が4歳児に比べ長くなる。また、4歳児で獲得した、様々な運動機能を使って、いろいろな運動遊びを楽しむことができるようになり、“試してみよう”“やってみよう”“面白そうだな”などの興味・関心にも広がりが見られ、遊びの中で目的意識を持って取り組むようになる。そして、“できた”の達成感を十分に味わうことで、自信となり、次への活動意欲へとつながっていく。

また、5歳児は、仲間意識も高まる時期でもあり、共通の目標や見通しをもって自分の役割を果たしたり、ルールを決めて遊びをより楽しくすることもできる。お互いに認め合い、様々な活動に取り組む楽しさを味わいながら、自分なりの力を獲得していく。

## 2 幼児期の運動遊びについて

### (1) なぜ幼児期に運動が必要なのか

幼稚園教育要領の中で「幼児期は、身体が著しく発育するとともに、運動機能が急速に発達する時期である」と明記されている。そのことから、幼児期にとっての運動は、身体諸機能の発達を促す上でも重要であることが考えられる。

また、岩崎洋子氏によると「幼児期は生涯にわたる健康の基礎をつくるときであり、年

年齢にふさわしい発育・発達を促し、健康的な生活をするには運動が必要である」と述べている。岩崎氏によると「健康の基礎」とは、日常生活を円滑に行う力、自分の体を保持したりコントロールしたりする力、病気に対する抵抗力などの力と捉え、これらの力をつけるには、ある程度の体力と運動能力が必要となってくると述べている。

子どもの運動技能の獲得過程は、近藤充夫氏によると、図1のように示している。

子どもの運動技能は、0~2歳児の移動中心の技能の獲得から始まり、2~6歳の時期には、日常生活に必要な多種多様な動きの基盤となる基本運動技能を獲得していく。その後も、生活の中で様々な活動を繰り返し行いながら、動きを習熟していき、様々な運動技能の獲得へと結びつけていくとされている。

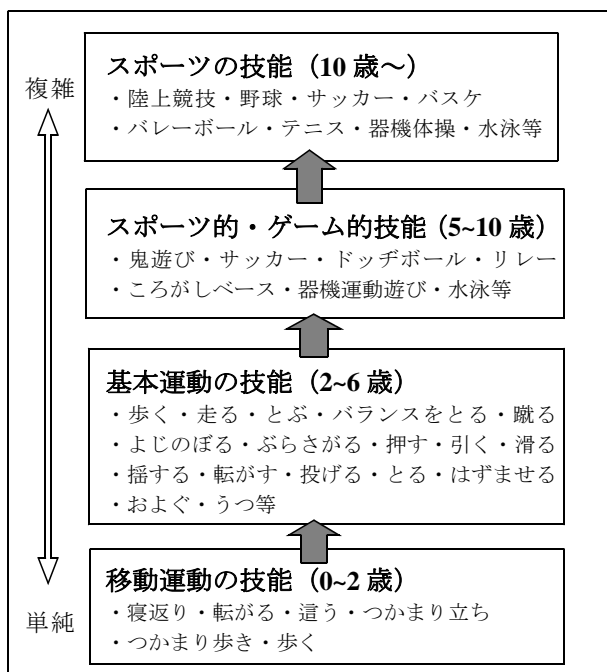


図1 運動技能の獲得過程

「基本運動の技能」は、図1で挙げられているものを含め、一般的に84種類の動きが報告されており、幼児期には座る・寝る・走るの日常生活の動作から、投げる・打つ・蹴るといったスポーツ場面でも使われる動作、つかむ・折る・かくといった手指の動作までを

日々の活動の中で経験し、運動技能として獲得していく。

幼児期に獲得した基本運動技能が、日常生活に必要な動きの基となり、生涯にわたる健康の基礎づくりへとつながると考えられる。

これらのことから、幼児期に運動を十分に行うことは、様々な基本運動の技能の獲得へとつながり、その中で心身の発達を促しながら体力と運動能力を高め、生涯にわたる健康の基礎をつくる上でも必要である。

(2) 幼児期の運動遊びの捉え

① 遊びとは

岩崎洋子氏によると、一般的に遊びの成立条件として、以下のことをあげている。

- A 外部から強制感や拘束感がないこと
- B 活動が楽しいこと
- C 活動自体が目的であること

つまり、子どもたちが活動する中で、自発的に取り組み、子どもたち自身が楽しむことができるものを「遊び」と捉えることができる。

② 運動遊びとは

岩崎洋子氏によると「遊びの中で活発にからだを使う遊びを運動遊び」とし、「走る・跳ぶ・投げる・転がる・泳ぐなど全身運動をともなう遊びや運動遊具、固定遊具を使う遊びなどに用いられることが多い」と述べている。

運動遊びとは、鉄棒や縄跳び、跳び箱などの技能的なものだけではなく、鬼遊びやだるまさんが転んだ、かごめかごめなどのゲーム的な集団遊びもその要素を含むと考えられる。

③ 幼児期の運動遊び

森上史朗氏らによると、幼児の遊びと運動について「幼児は体を動かすことが大好きである。幼児は本来、自分の体を丈夫に育て、体力や運動能力を高めることを自らの運動的な活動を通して行っている。運動的な活動は、大人にやらされて行うものではなく、自ら積極的に環境にかかわる遊びの中で行われている」と述べている。

前述のことから、幼児期の運動遊びは、幼児自ら取り組む遊びの中で、展開するものであることがわかり、幼児の運動を促すには、幼児が主体性を発揮し、遊びが活発になるように援助をしていくことが大切である。

その際に、教師が技能を身に付けさせることをねらって活動を展開するのではなく幼児自身が“楽しい”“やってみたい”と思い、活動に取り組めるようにすることが大事である。幼児の主体的な運動活動を通して、幼児が自ら様々な技能を獲得していくことが幼児本来の姿である。

### (3) 運動遊びの教育的意義

幼児期に様々な運動遊びを展開する中で、以下のような教育的意義が挙げられると考えられる。

#### ① 心身の発達を促す

平成19年度より保育園や幼稚園で運動遊び事業を導入し、展開している兵庫県豊岡市教育委員会より出されている『運動遊び通信』の中で「身体を動かす遊びや運動は丈夫な「身体」をつくるためだけではなく、実は「脳」や「こころ」の発達にも役立っている」とし、「運動」と「脳」と「こころ」の関係を次のように説明している。

脳の前頭葉の中には運動をつかさどっている「運動野」という部分と、感情をコントロールする「前頭前野」という部分がある。運動野は身体を動かすことによって活性化し、このとき前頭葉全体の血流量が増加することによって、前頭前野も同時に活性化する。つまり、全身運動をすることによって、前頭前野が活性化し、感情をコントロールする力（＝注意力や抑制力や判断力）が、よりうまく働くようになる。

体を動かす活動を行うことにより、脳を活性化し、心身の発達を促すことができる。

感情のコントロールができるようになることで安定した心を持ち、いろいろな活動に意

欲的に取り組めるようになると考えられる。

#### ② 生活リズムへとつながる

岩崎洋子氏の著書の中でも「栄養、睡眠、運動、生活リズムの4つはそれぞれに連動し、十分に運動すると、お腹が空き、眠くなる。また、十分食べると眠くなり、眠ると活力が生まれ、運動を楽しむことができる」ことを挙げている。

幼稚園で様々な運動遊びを経験し、十分に体を動かして遊びを楽しむことにより、食欲が増し、睡眠時間も多くなり、生活リズムを整えることにつながってくる。

#### ③ 運動好きな子を育てる

運動の好き嫌いは、幼児期から小学校低学年頃にはっきりしてくることが多いと言われている。（豊岡市教育委員会『運動遊び通信』より）

幼児期に遊びを通して、体を動かすことが楽しいと思える経験や、様々な運動技能を獲得していく中で「出来た」「出来る」という経験を積み重ねていくことで、運動好きな子を育てることができる。

### 3 幼児が自ら体を動かして遊ぶようになるための援助の工夫

“幼児が自ら遊ぶようになる”とは、幼児が遊びの主体となり、いろいろな活動に興味・関心をもって自発的にかかわって遊ぶようになることである。

そのためには、幼稚園教育要領の「幼稚園教育の基本」の中で、「幼児は安定した情緒の下で自己を十分に発揮することにより発達に必要な体験を得ていくものであることを考慮して、幼児の主体的な活動を促し、幼児期にふさわしい生活が展開されるようにすること」と明記されている。

教師は、日々、子どもたちの姿を捉え、信頼関係を築くと共に、一人一人の幼児が自己を発揮できるような指導計画を立て、環境や援助を工夫していく必要がある。

(1) 自ら体を動かして遊ぶようになるための援助の工夫

幼児が自ら体を動かして遊ぶようになるには次のような援助の工夫が考えられる。

① 安定した信頼関係づくり

日々の生活や遊びの中で、幼児の思いに寄り添い、幼児が安心して活動できるように見守り、時には、援助したり励ましたりしながら、幼児との安定した信頼関係を築いていく。幼児は、教師に見守られているという安心感の中で、自己を発揮し、自ら周囲にかかわって遊ぶようになる。また、安定した信頼関係の中で、子どもたちの“やってみたい”の気持ちが育ち、いろいろな運動遊びに取り組むようになるであろう。(図2)



図2 援助①<安定した信頼関係づくり>

② 活動の流れの工夫

幼児の発達過程を踏まえ、日々の子どもたちの遊びの様子を見ながら、活動の内容や流れを考える。

子どもたちが興味・関心を持てるような活動内容やそれぞれの発達に合った活動内容でなければ、子どもたちの遊びは続かない。

子どもたちが、今、どのような発達過程にあり、どのような遊びに興味があるかを考え、活動計画を立てることが大切である。また、活動計画を立てることで、子どもたちに様々な運動遊びを展開することができ、多様な経験へとつなげていくことができるであろう。(図3)

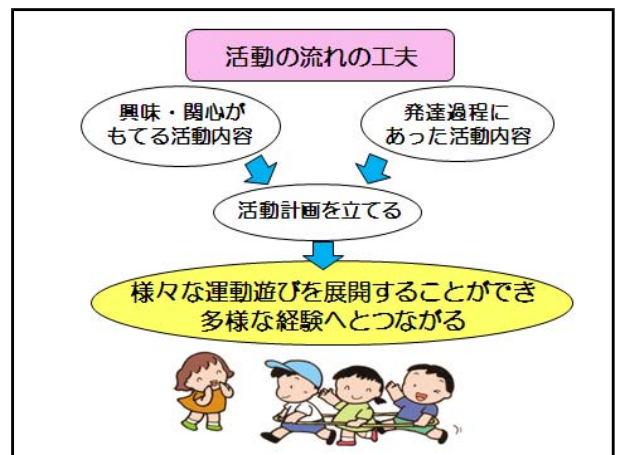


図3 援助②<活動の流れの工夫>

③ 環境の工夫

環境には物的環境と人的環境がある。

ア 物的環境の工夫

体を動かす遊びには、固定遊具や運動用具(跳び箱・縄跳び・フラフープ・平均台など)を利用する遊びと、遊具や用具を使用しない遊び(かけっこ・鬼遊び・かくれんぼなど)がある。

幼児の発達過程や遊びの様子を見ながら、遊具や用具の配置や出し入れを考える必要がある。

また、子どもたちが伸び伸びと体を動かして遊べるように、子どもたちの遊びの動き(動線)を見とり、遊びの場の設定を考えることも、子どもたちの主体的な遊びを促す上でも大切である。

子どもたちの“やってみたい”の気持ちを受け止め、環境構成を考えることで子どもたちの意欲を高めていく。

イ 人的環境の役割

幼稚園における人的環境として、教師と周囲の子どもたち(友だち)があげられる。

幼稚園教育要領の中でも「幼児は、自分の存在を教師や友だちに肯定的に受け入れられていると感じられるとき、生き生きと行動し、自分の本心や自分らしさを素直に表現するようになり、その結果、意欲的な態度や活発な体の動きを身に付けていく」と明記している。

人的環境としての教師の役割として、幼児



の思いや活動に取り組んでいる姿を温かい気持ちで受け止め、励ましたり、共感したりすることで、活動意欲を高めていく。また、時には教師自身もモデルとなって、体を動かすことを楽しんだり、頑張っている子を応援することで、子どもたちも楽しいと感じたり、“面白そう”“やってみたいな”と興味を示したり、友だちを応援しようとする気持ちをもつことにつながっていくであろう。(図4)

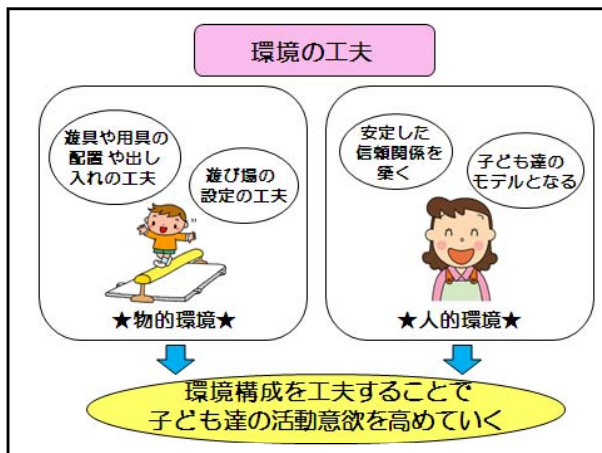


図4 援助③<環境の工夫>

#### ④ 家庭との連携を図る

幼児の遊びを考える上で、家庭での様子を把握すると共に、園での様子を家庭に伝えることで、幼児の活動が充実してくると考えられる。幼児は幼稚園で経験したことを家庭で繰り返し楽しんだり、また、逆に家庭で経験したことを幼稚園で友だちと楽しんだり、様々な経験を繰り返し行いながら遊びを深めていき、次への“やってみたい”へとつながる。(図5)

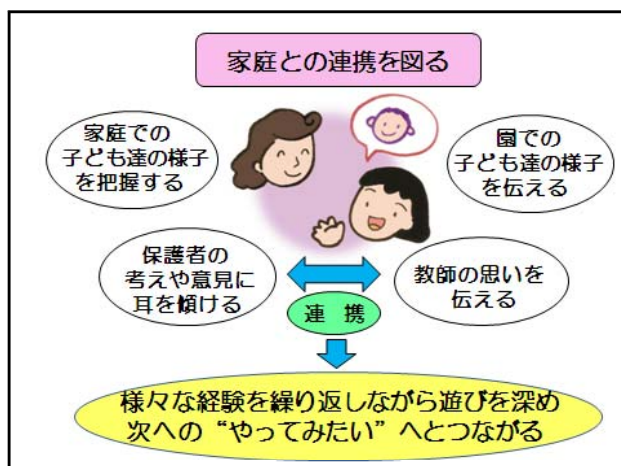


図5 援助④<家庭との連携を図る>

#### ア 幼児の運動と家庭とのかかわり

幼稚園教育要領の中で、幼稚園の役割として「幼稚園が家庭と協力して教育を進めることにより、保護者が家庭教育とは異なる視点から幼児へのかかわりを幼稚園において見ることができ、視野を広げるようになるなど保護者の変容も期待できる」と、明記している。

幼児の運動能力の低下の背景の一つに、家庭での体を動かして遊ぶ遊びの不足があると考えられる。

家庭と連携を行うことで、保護者の運動に対する意識や関心が高まり、子どもたちの運動する機会が増えることにつながっていく。

#### イ 家庭との連携方法

(ア) 運動に関するアンケートの実施(11月上旬)

【対象】 検証保育を行う年中児1クラス

【ねらい】

- ・ 保護者にアンケートを行い、家庭での子どもの様子と保護者の運動に関する考えを把握し、家庭にもその結果を知らせ、今後の連携に活用していく。

【アンケート結果】 回収率 83%

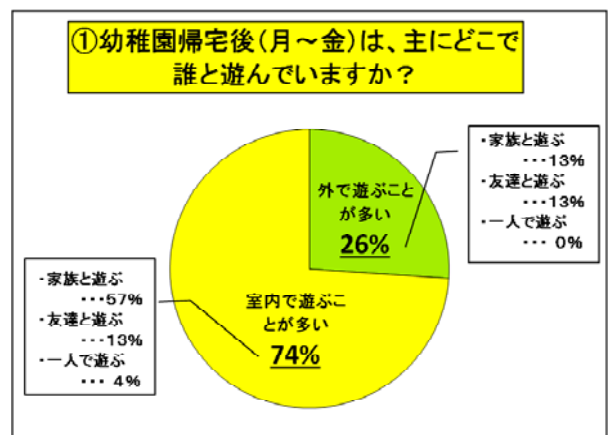


図6 アンケート①の結果

<アンケート①の考察>

- ・ 平日は、約7割の子が室内遊びをしており、戸外で遊んでいる子は約3割弱となっている。年中児ということで、平日も家庭に家族がいる子が多く、遊んでいる相手も家族と答えている子が多かった。また、戸外で遊んでいると答えた子は、兄弟関係を調べてみると、ど

の子も年上の兄弟がおり、兄弟と一緒に戸外で遊んだり、または兄弟から影響を受けて、戸外で遊ぶ傾向にあると考えられる。(図6)

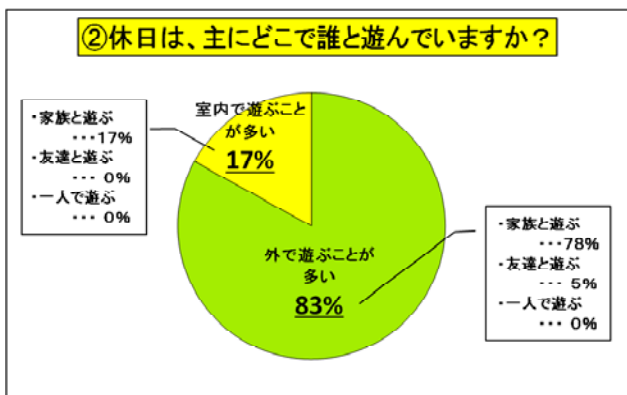


図7 アンケート②の結果

〈アンケート②の考察〉

- 平日は、「小さい子がいるから」「子どもだけで外へ行かせるのが不安」などの理由から、室内遊びに偏りがちであったが、休日には、約8割の家庭が家族で積極的に戸外で遊んでいる。そのことから、保護者の外遊びへの意識の高さがうかがえる。

しかし、休日も室内で遊んでいると答えた約2割の子は、平日の様子も調べてみると、どの子も平日も室内で過ごしていた。この約2割の子への配慮も今後考えていく必要がある。(図7)

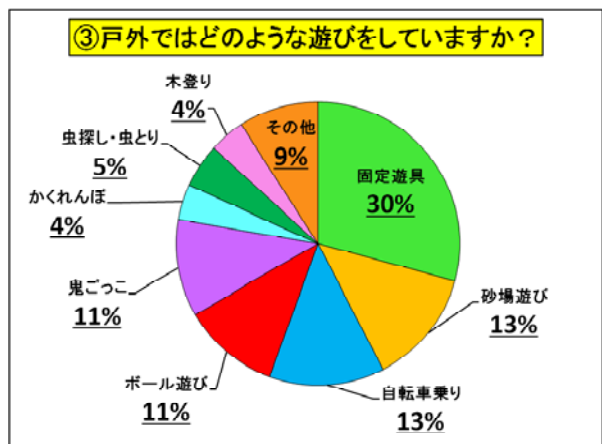


図8 アンケート③の結果

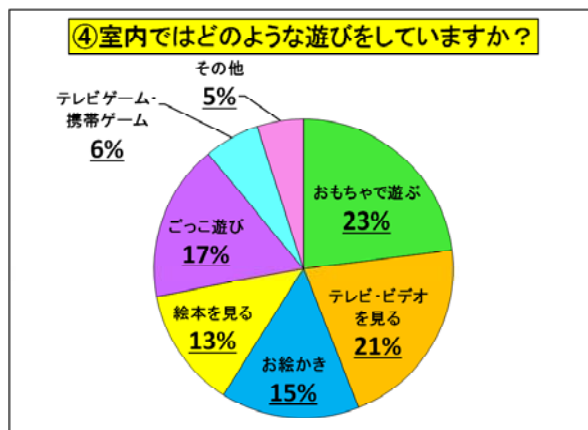


図9 アンケート④の結果

〈アンケート③④の考察〉

- 戸外での遊びは、体を動かす活動が多く行われていると思われる(図8)が、室内遊びにおいては、体をあまり動かさない静的な遊び(テレビ・ビデオを見る、お絵かき、絵本を見る、テレビゲーム・携帯ゲーム)が割合を占めている。中には、テレビゲームや携帯ゲームを楽しむ子が、6%(人数にすると5人)もおり、ゲームの低年齢化が進んでいることがわかる。(図9)

アンケート①の結果より、平日の幼稚園終了後、主に室内遊びをしている子が多いことから、幼稚園での運動活動が重要になってくる。

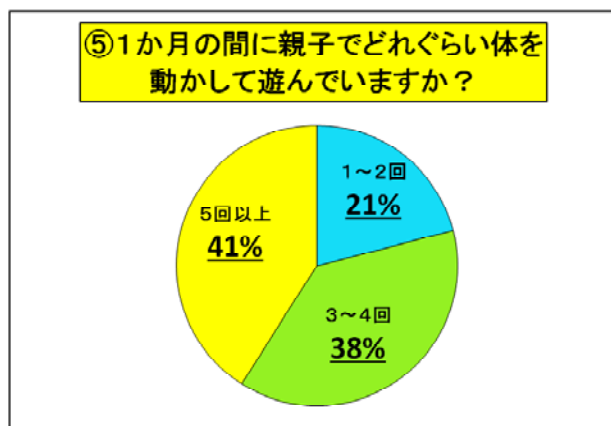


図10 アンケート⑤の結果

〈アンケート⑤の考察〉

- 回答項目に「ほとんどない」も入れてあったが、「ほとんどない」と答えた方はいなかった。体を動かしている回数も「5回以上」が約4割を占め、次いで「3~4回」が多いこ

とから、ほとんどの家庭で体を動かすことを意識していることがわかる。(図 10)

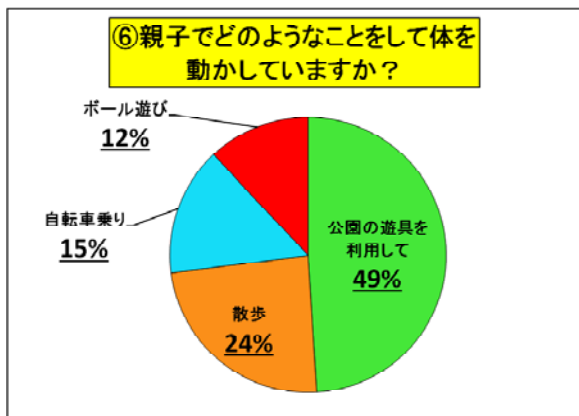


図11 アンケート⑥の結果

〈アンケート⑥の考察〉

- 本園の地域周辺は公園がいくつかあり、家族連れで遊んでいる姿をよく見かける。アンケート結果でも「公園の遊具を利用して」が約半数を占め、次いで「散歩」をしているとの回答が多かった。(図 11)

その他の回答に「児童センターやスポーツ施設などを利用して」の項目も取り上げたが、回答は0であった。そのことから、積極的に戸外での遊びを保護者が意識していることがわかる。

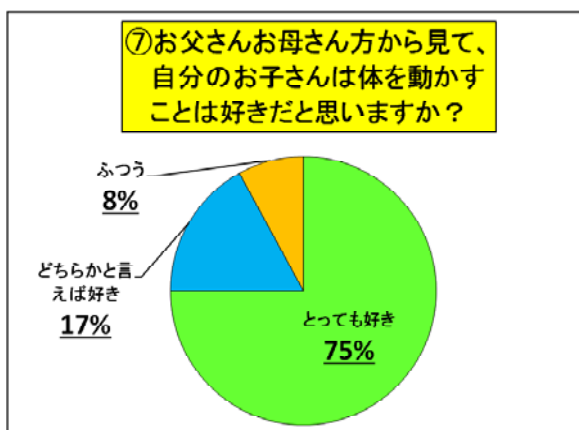


図12 アンケート⑦の結果

〈アンケート⑦の考察〉

- 回答項目に「どちらかと言えば嫌い」と「とても嫌い(苦手)」も入れてあったが、両項目とも回答0で、ほとんどの子が体を動かすことが「好き」という回答を出していた。そのことから、今の時点ではどの子も運動を楽

しむことができる時期と思われ、いろいろな運動活動を経験することで、更に運動を好きにすることができるであろう考える。(図 12)

⑧最近、子どもたちの体力低下が問題視されていますが、その原因についてどう思いますか？

[保護者の意見]

- テレビやビデオ、ゲーム、おもちゃなどが豊富なため、室内で遊ぶことが多く、そのため、外に出て体を動かす機会が減ったことが原因では。
- 安心して遊べる場の減少と、不審者による不安や車の事故が心配で、外で遊ばせる機会が少なくなった。
- 近所付き合いが希薄になり、近所の子も同士で遊ばなくなった。
- 車での移動が多くなり、歩く機会が減っている。
- 親自身も運動をする人が少ないので、子どももあまり運動をせず体力が低下しているのではないか。
- 習いごとをする子が増えたため。

⑨体を動かすことに関して、家庭で気をつけていることや実際に行っていることとかがありますか？

[保護者の意見]

- 休みの日は、公園などで思いっきり体を動かして遊ぶようにしている。
- 子どもが興味を持っている運動に親も一緒になって楽しみながら体を動かしている。
- たまに室内で、手押し車や逆立ち、ブリッジをさせている。
- 室内でもフラフープやけんけんぱなどをして遊んでいる。
- 室内で遊ぶことが多かったと思う日は、夕方、少しの時間外に連れ出すようにしている。
- 子どもと一緒に目標をもって運動をし、目標達成できた時には褒めるように心がけている。
- 定期的に散歩に行く。

#### <アンケート⑧⑨の考察>

- ・ 保護者の意見より、保護者自身、子どもたちの体力低下を問題視し懸念していることがわかる。また、各家庭においても、体を動かす工夫をしている意見が多く見られ、保護者の運動への意識の高さがわかった。

しかし、中には家庭事情によって、思うように運動をさせることができないと答えている家庭もあった。

このことから、今後、家庭と連携を図り、保護者と考えを出し合いながら、どの家庭でも体を動かす活動が行えるように工夫していく必要があると思われる。

#### (4) 家庭での運動遊びを充実できるようにするための連携方法

##### ○ クラスだよりの発行

クラスだよりにて、体を動かすことの大切さを知らせることで、保護者の運動に対する関心を高める。また、家庭でも取り組める運動遊びや各家庭で取り組んでいる運動遊びなどを紹介することで、親子で進んで運動遊びを楽しめるようにしていく。

##### ○ 園での取り組み

園では、子どもたちが体を動かして遊ぶ楽しさを味わえるような活動を展開し、その活動内容と子どもたちの様子を家庭へと知らせる。

また、親子で体を動かす活動を園で取り入れ、実際に親子で体を動かす楽しさを体験することで、家庭でも進んで運動できるようにする。

##### ○ 個別の指導方法

あまり運動をしたがらない子、戸外で体を動かすことを嫌がる子、すぐに運動遊びに飽きてしまう子など、進んで運動しようとならない子への指導方法として、個別に家庭と連携をとり、その子にあった援助の工夫を考え、無理なく運動遊びを楽しめるようにしていく。

#### 4 運動遊びに関する年間指導計画

4歳児・5歳児の発達の特性を踏まえ、理論研究や文献を基にそれぞれの発達に合わせた運動遊びに関する年間指導計画を作成した。

##### (1) 運動遊びに関する年間指導計画（4歳児）

	I期（4・5月）	II期（6・7月）	III期（8・9・10月）
幼児の姿	・教師の側にいることで安定を見出そうとしている反面、友だちや新しい生活に期待を寄せている。	・クラスの友だちにも慣れ、自分の好きな遊びを見つけようとする。 ・遊具の取り合いや意見が合わなかったりしてトラブルが起きたりする。	・戸外での遊びや体を動かして遊ぶことを好み、友だちや先生と一緒に楽しもうとする。 ・簡単なルールのある遊びに喜んで参加するようになる。
発達過程	・新しい生活が始まり、先生や友だちに親しみの気持ちをもつ時期	・周囲の人や物に興味を持ち関わって遊ぼうとする時期	・いろいろな遊びを発見し、挑戦しようとする時期
ねらい	◎園生活に慣れ、先生や友だちに親しみをもち、一緒に遊ぶことを楽しむ。	◎好きな遊びを見つけ、存分に遊び、楽しさを味わう。	◎友だちと一緒に体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ◎簡単なルールのある遊びを楽しむ。
内容	○先生や友だちと一緒に動く楽しさを味わう。 ○固定遊具の使い方がわかり、安全に気をつけて遊ぶ。	○全身を使って遊ぶ遊びを先生や友達と一緒に楽しむ。 ○自分の好きな遊びを見つけ先生や友だちとかがわって遊ぶ。	○いろいろな遊具や用具を使って、戸外で友だちと一緒に体を動かす楽しさを味わう。 ○簡単なルールを守って先生や友達と一緒に遊ぶ。
活動例（幼稚園・家庭）	個の遊び *固定遊具（すべり台・ブランコ・ジャングルジム） *スケーター *ポックリ *固定遊具（鉄棒・うんてい） *けんぱ		
	集団遊び 教師や友だちと触れ合って遊ぶ *追いかけっこ *かごめかごめ *あぶくたった *はないちもんめ みんなと一緒に遊ぶ *おおかみさん今何時？ *だるまさんがころんだ *巧技台遊び *プール遊び 運動会ごっこを楽しむ *玉入れ *かけっこ *リズムダンス		
	親子で遊ぶ 公園で遊ぶ（遊具遊び・ボール遊び・散歩など） 室内で遊ぶ（触れ合い遊び） 親子で触れ合い遊び *親子体操 *親子リズム 親子レクリエーション *体操 *障害物競争 *玉入れ *ジャンケンゲーム *パン食い競争 など 家族で海水浴		
☆教師の援助 ◇環境構成	☆一人一人の思いをくみ取りながら信頼関係を築き、安定して遊べるようにする。 ☆教師も一緒に遊びながら、遊び方や遊具の使い方を知らせる。 ◇園ならではの遊具や用具を準備し、新しいことにも興味をもち参加できるようにする。	☆教師が媒介になって友達との接し方や遊びへの参加の仕方がわかるようにする。 ◇やりたいことがすぐにできる環境作り、と繰り返し遊びを楽しめる時間を確保する。 ☆リズム遊びやダンスをみんなで楽しむことで、体を動かす楽しさを味わえるようにする。	☆ルールがはっきりわかるもの、繰り返し楽しんで遊べるものなどの活動を、幼児の経験や実態に合わせて選んでいく。 ☆教師も一員として遊びに参加し、遊びを盛り上げたり、参加しながらない幼児を誘ったりして、どの子にも経験できるように配慮する。 ◇幼児で誘い合い、刺激し合えるような場を多く設ける。

	IV期 (11・12月)	V期 (1・2・3月)
幼児の姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>運動遊びに興味を持ち、挑戦したり頑張ろうとする気持ちを持つようになる。</li> <li>全身運動が活発になり、繰り返し運動に取り組む姿が見られる。</li> <li>年長児の遊びに関心を持ち、自分達も真似たりして遊ぼうとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊びに必要な技能や遊び方の理解ができるようになり、教師に頼らなくても遊びが進められるようになってくる。</li> <li>友だちと一緒に遊びを進めながら、楽しくするために考えたり工夫したりする。また、持続して遊べるようになる。</li> <li>年長組になることへの憧れや期待が感じられる。</li> </ul>
発達過程	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな遊びに挑戦しながら、遊びや友だちに広がりが出てくる時期</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>園生活の仕方がほとんどわかり、幼稚園が楽しくなる時期</li> </ul>
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎友だちとイメージを出し合いながら、遊びを進めていく楽しさを味わう。</li> <li>◎自己を発揮しながら友だちと遊ぶ楽しさを味わう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎自分の考えを伝えたり、友だちの考えを受け入れたりして、協力しながら遊びを進めていく。</li> <li>◎自分なりの目的をもち、いろいろと遊びを工夫していくことを楽しむ。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>○運動遊びに進んで取り組み、友だちと一緒に楽しむ。</li> <li>○友だちと同じ目的に向かって考えを出したり、表現したりして一緒に遊びを進めていく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○戸外で全身を思い切り動かして遊び、みんなと一緒に遊ぶことの楽しさを味わう。</li> <li>○自分なりの目的に向かって力を出し、頑張ることの喜びを味わう。</li> <li>○いろいろな遊びに興味をもち試したり、工夫したり、挑戦したりして楽しむ。</li> </ul>
活動例 (幼稚園・家庭)	<p>個の遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*固定遊具 (すべり台・ブランコ・ジャングルジム・鉄棒・うんてい)</li> <li>*フープ</li> <li>*縄跳び</li> </ul> <p>集団遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>みんなで挑戦する</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>*縄遊び</li> <li>*マット遊び</li> <li>*跳び箱遊び</li> <li>*平均台遊び</li> </ul> </li> <li><b>忍者ごっこを楽しむ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>*忍者カードの内容を忍術に見立て、忍者になりきって挑戦する。</li> <li>*ダンス♪なんじゃもんじゃ忍者</li> </ul> </li> </ul> <p>親子で遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>公園で遊ぶ (遊具遊び・ボール遊び・散歩など)</b></li> <li><b>親子でマラソン・ウォーキング</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>*地域活動への参加 (てだこウォークなど)</li> </ul> </li> </ul>	<p>忍者カード (運動遊びチャレンジカード) に挑戦!!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*固定遊具 (ブランコ・鉄棒・滑り台・ジャングルジム)</li> <li>*ポックリ *マット (前回り) *けんぱ *大波小波</li> </ul> <p>クラスみんなで楽しむ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*円形ドッジボール</li> <li>*サッカー</li> <li>*手つなぎ鬼</li> </ul> <p>運動チャレンジ大会</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*幼稚園で日頃子どもたちが取り組んでいる</li> </ul>
☆教師の援助 ◇環境構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆自分からやってみようとして取り組んでいる姿を認め、共に喜んだり、励ましながら意欲を高めていく。</li> <li>☆技能的な援助が必要な子には、手を添えるなど個々に応じた援助をする。</li> <li>◇いろいろな運動遊びに取り組めるように、子どもたちの遊びの様子を見ながら用具を準備する。</li> <li>◇年長組と同じ場で遊ぶなど、年長児の遊び方が刺激になるように接点を作っていく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆同じ目的や興味をもって友だちと一緒に取り組み充実感が味わえるようにする。</li> <li>☆面白そうな遊びや活動への取り組みをみんなに知らせながら、互いに認め合うクラスの雰囲気を作ったり、互いの刺激になるようにしていく。</li> <li>◇それぞれが取り組んでいる遊びの中で、一人一人が自分の力を十分に出しきって遊べるよう、場や時間の取り方、用具や遊具などの直接的な援助などを配慮していく。</li> <li>☆一人一人の行動を認め、励ましながら自信を持たせていくことで年長組への期待を持たせるように配慮する。</li> </ul>



(2) 運動遊びに関する年間指導計画 (5歳児)

	I期 (4・5月)	II期 (6・7月)	III期 (8・9・10月)
幼児の姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 集団生活の経験のある子や初めての子など個人差が著しい。</li> <li>・ 進級児は年長になった喜びと自覚を持ち、積極的に園生活を行う姿が見られる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 園生活の流れや身近な環境がわかり、自分の好きな遊びをしたり、気の合った友達と遊ぶようになる。</li> <li>・ 自己主張が強くなり、個々の思いの違いからトラブルが多く見られるようになる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全身的な運動が盛んになり、試したり挑戦したりしながら、いろいろな運動遊びに進んで取り組む姿が見られる。</li> <li>・ 自分なりの目的を持って、頑張ろうとする気持ちが高まってくる。</li> </ul>
発達過程	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遊びや教師との触れ合いを通して園生活を楽しみ安定していく時期</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 気の合う友だちと関わりながら遊びを広げていく時期</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友だちとのつながりが深まり、自分の力を発揮していく時期</li> </ul>
ねらい	◎園生活に慣れ、先生や友だちと一緒に遊びを楽しみながら安心感を持つ。	◎友だちとつながりを深め、思いを伝え合いながら遊びを進める。 ◎戸外で体を十分に動かして遊び、充実感を味わう。	◎戸外で十分に体を動かし、友だちと挑戦したり、競い合ったりして遊ぶ楽しさを味わう。 ◎共通の目的に向かって、皆で取り組む楽しさを味わう。
内容	○自分から遊びを見つけ、友だちと一緒に遊ぶ。 ○固定遊具の使い方がわかり、安全に遊ぶ。 ○集団遊びを楽しむ。	○全身を使って思い切り遊ぶ。 ○いろいろな遊具や用具の望ましい使い方を知る。 ○簡単なルールのある遊びを友だちと一緒に楽しむ。 ○プール遊びを楽しみ、水に慣れ親しむ。	○友だちと運動したり競争したり思い切り体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ○挑戦することに興味を持ち、自分なりの課題を持って取り組む。 ○ルールを確かめたり、考えたりしながら遊びを進める。
活動例 (幼稚園・家庭)	<p>個の遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*固定遊具 (すべり台・ブランコ・ジャングルジム)</li> <li>*スケーター</li> <li>*ポックリ</li> <li>*フープ</li> </ul> <p>集団遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎教師や友だちと触れ合って遊ぶ                     <ul style="list-style-type: none"> <li>*かごめかごめ</li> <li>*ハンカチ落とし</li> <li>*なべなべ</li> <li>*はないちもんめ</li> </ul> </li> <li>◎大勢の友だちと遊ぶ                     <ul style="list-style-type: none"> <li>*おおかみとこやぎ</li> <li>*ドンじゃんけん</li> <li>*フルーツバスケット</li> <li>*プール遊び</li> </ul> </li> <li>◎運動会ごっこを楽しむ                     <ul style="list-style-type: none"> <li>*かけっこ</li> <li>*リレー</li> <li>*玉入れ</li> <li>*組体操</li> <li>*リズムダンス</li> <li>*ラジオ体操</li> </ul> </li> </ul> <p>親子で遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◎公園で遊ぶ (遊具遊び・ボール遊び・自転車など)</li> <li>◎親子で触れ合い遊び                     <ul style="list-style-type: none"> <li>*親子ゲーム</li> <li>*親子リズム</li> </ul> </li> <li>◎親子レクリエーション                     <ul style="list-style-type: none"> <li>*体操</li> <li>*障害物競争</li> <li>*玉入れ</li> <li>*ジャンケンゲーム</li> <li>*パン食い競争</li> <li>など</li> </ul> </li> <li>◎家族で海水浴</li> </ul>	<p>個の遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*固定遊具 (鉄棒・うんてい・登り棒)</li> </ul> <p>集団遊び</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*竹馬</li> <li>*やっこ</li> <li>*縄跳び</li> </ul>	
☆教師の援助 ◇環境構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 個々の幼児と触れ合い安定感が持てるようにする。</li> <li>☆ 教師も一緒に遊びにわり、遊具の安全な遊び方を知らせていく。</li> <li>☆ 集団遊びを取り入れ、仲間とのつながりを感じられるようにする。</li> <li>◇ やりたいことがすぐに見える十分な物と、繰り返してできる自由の時間を確保する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 教師との触れ合いや友だちとの関わり合いを楽しめるよう親しみのある遊びや簡単なルールを投げかけ、楽しめる場を提供していく。</li> <li>◇ 遊びが充実していくように、また繰り返し遊びが楽しめるように場や時間を確保する。</li> <li>☆ プール遊びにおいては、個人差があるので一人一人に応じた援助を心がけ、安全に遊べるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 運動遊びが十分にできるように場や時間を確保したり、用具を整えておく。</li> <li>☆ 自分なりに目標をもって取り組んでいる姿を受け止め、具体的に認め、自信につなげていく。</li> <li>☆ 子ども自身で活動を進めている姿を応援したり見守ったりしながら年長児としての自信を育て意欲を高めていく。</li> <li>☆ 教師も一緒に遊びながら、遊び方やルールを知らせていく。</li> </ul>



	IV期 (11・12月)	V期 (1・2・3月)
幼児の姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 戸外で全身を使った遊びを好み、いろいろな運動遊びに挑戦する姿が見られる。</li> <li>・ ルールのある遊びの楽しさがわかるようになり、友だちと一緒に取り組む姿が見られるようになる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分達でめあてを持って取り組み、最後までやり遂げようとする姿が見られる。</li> <li>・ 友だちとのつながりが深まり、遊びの見通しをもって自分達で遊びを進めていこうとする。</li> <li>・ 一年生になるという喜びと自覚が生まれ、自信をもって積極的に行動するようになる。</li> </ul>
発達過程	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友だちと一緒に遊びを進めたり、課題を乗り越える楽しさを知る時期</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分に自信を持ち、自主的に行動していく時期</li> </ul>
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎自分なりの力を発揮しながら、戸外で体を十分に動かして遊ぶ楽しさを味わう。</li> <li>◎友だちと誘い合って、ルールのある遊びで、全身を使って楽しむ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎自分の目的に向かって取り組み、やり遂げた満足感を味わう。</li> <li>◎友だちと協力し、一緒に遊びを進めていく達成感や充実感を味わう。</li> </ul>
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>○個々の力を発揮しながら、運動遊びを楽しむ、充実感を味わう。</li> <li>○友だち同士で遊びを広げ、意欲的に取り組む。</li> <li>○ルールを守ったり、自分達でルールを作ったりして、心身を弾ませて遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○一人一人が自分なりの目標を持ち、自分の力を十分に発揮しながら最後まで取り組む。</li> <li>○気の合う友だちでグループを作ったり、クラスみんなでルールのある遊びを楽しむ、充実感を味わう。</li> <li>○自分達で協力し合いながら遊びを進めて楽しむ。</li> </ul>
活動例 (幼稚園・家庭)	個の遊び *固定遊具 (すべり台・ブランコ・ジャングルジム・鉄棒・うんてい・登り棒) → <b>運動遊びチャレンジカードに挑戦!!</b> → *固定遊具 (鉄棒・登り棒・うんてい) *竹馬 *やっこ *フープ回し *縄跳び (前跳び・後ろ跳び・片足跳び・あや跳び・ゆうびんやさん) *跳び箱	
	集団遊び <b>ルールのある遊びを楽しむ</b> <b>集団での遊びを楽しむ</b> → *円形ドッジボール      *ドッジボール *リレー *サッカー      *サッカー *鬼遊び *ひょうたん鬼 *色鬼 <b>自分達で遊びやルールを作って楽しむ</b>	
	親子で遊ぶ <b>公園で遊ぶ (遊具遊び・ボール遊び・自転車など) 室内で遊ぶ (触れ合い遊び)</b> → <b>親子でマラソン・ウォーキング</b> <b>運動チャレンジ大会</b> *地域活動への参加      *子どもたちの運動遊びにチャレンジする姿 (てだこウォークなど)      を見たり、一緒に運動遊びに挑戦したりす	
☆教師の援助 ◇環境構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆挑戦意欲を大切にし、できるだけ自分の力でできたという達成感を味わえるようにする。</li> <li>☆自分から進んで活動に関わらない子は誘ったり、教師も一緒に遊びながら意欲を高め、達成感を味わえるようにする。</li> <li>◇自分達でルールを考えて遊びを進めたり必要な物を準備したりしている姿を見守り、その遊びがじっくり楽しめるように、場や時間を確保していく。</li> <li>☆年中児との遊びでは安全面に配慮し、一緒に楽しめるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆繰り返し努力している姿や工夫している姿を十分に認めていくとともに、その気持ちをわかってくれる友だちや教師のことを知らせ、友だちから認められるような機会をつくる。</li> <li>☆協力し合って遊びを進めている様子を見守り、子ども達にまかせながら、必要に応じて関わっていく。</li> <li>◇いろいろな動きに挑戦する姿を認め、遊びの状況に合わせてルールを変えたり、運動量に合わせて十分な場を確保したりする。</li> <li>◇取り組みたい遊びが十分に楽しめるように子どもと一緒に環境を整えていく。</li> </ul>

## Ⅶ 保育実践

### 1 検証保育の全体計画

検証保育の実践にあたり、下記のような全体計画を立てた（全9回）。対象児：4歳児（年中クラス）

実践No.	月日	主題	題材名	ねらい	活動内容	仮設
1	12 / 8 (火)	みんなで体を動かして遊ぼう！	縄で遊ぼう！	・縄を使っているいろいろな遊びを楽しみ、縄遊びに興味・関心を持つ。	・縄を使って、綱渡り、グーパー跳び、ジャンケン遊び等を行い、縄遊びを楽しむ。	1 2
2	12 / 10 (木)		マットで遊ぼう！	・マットを使っているいろいろな遊びを楽しみ、マット遊びに興味・関心を持つ。	・マットを使って、ゆらゆらたまごや焼き芋ゴロゴロ、色鬼等を行い、マット遊びを楽しむ。	1 2
3	12 / 17 (木)		跳び箱で遊ぼう！	・跳び箱を使っているいろいろな遊びを楽しみ、跳び箱遊びに興味・関心を持つ。	・跳び箱を使って、上り下りやいろいろなジャンプをしたり、跳び箱の枠を使って、ごっこ遊びを行う等、跳び箱遊びを楽しむ。	1 2
4	12 / 22 (火)		巧技台で遊ぼう！	・巧技台を使っているいろいろな遊びを楽しみ、巧技台遊びに興味・関心を持つ。	・巧技台を使って、どんじゃんけんをしたり、一本橋・二本橋渡りや斜面登りなどに挑戦し、巧技台遊びを楽しむ。	1 2
5	1 / 12 (火)	忍者を目指しているいろいろな運動遊びに挑戦しよう！	忍者カードに挑戦①	・忍者のイメージを持ち、忍者を目指しながら運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。	・忍者カード（4歳児の運動能力と子どもの実態に合わせた内容の運動遊びチャレンジカード）を子ども達に紹介し、できそうなものから挑戦する。	1 2
6	1 / 14 (木)		忍者カードに挑戦②	・できた喜びを味わいながら、運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。	・忍者カードの中の運動遊びを一つひとつクリアを目指して、みんなで応援し合いながら運動遊びに挑戦する。	2
7	1 / 18 (月)		みんなでチャレンジ！	・みんなで、忍者になっていろいろな運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。	・忍者の衣装を着けて、忍者ごっこを楽しみながら、忍者カードでまだクリアしていない運動遊びに挑戦する。	1 2
8	1 / 19 (火) 本時		みんなで忍者修行の旅に出よう！	・先生や友だちと一緒に体を十分に動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ・いろいろな運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。	・先生も子どもたちも忍者になりきり、いろいろな運動遊び（「忍法～の術」と見立てて）をみんなで楽しむ。 ・自分なりの遊び方で活動を楽しむ。	1 2
9	2 / 10 (水)	親子で遊ぼう！	親子忍者で楽しもう！	・親子で体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。	・保育参観日に親子で体を動かす遊びを紹介し、実際に親子で運動遊びを楽しむ。 ※当日、十分に楽しめるように、事前にクラスだより等で活動内容を知らせておく。	3

## 2 検証保育 実践事例 1

(1) 主題名 『みんなで体を動かして遊ぼう！』

(2) 題材名 ○実践No.1【縄で遊ぼう！】 ○実践No.2【マットで遊ぼう！】  
○実践No.3【跳び箱で遊ぼう！】 ○実践No.4【巧技台で遊ぼう！】

(3) 題材として取り上げた理由

幼児期は体を動かすことを好み、遊びの中で全身を使って活動する時期であり、それが本来の幼児の姿でもあるとされている。

2年保育の始まりの年である4歳児年中クラスの子どもたちは、入園前に保育園等での保育歴がない子も多く、集団で体を動かす経験や運動遊びの経験をしたことがない子も見られる。クラスの子どもたちの遊びの様子を見てみると、活発な子が多いが、外に出て思い切り体を動かす遊びはあまり続かず、砂場や室内で遊ぶことが多く見られた。

そこで、いろいろな用具を使った運動遊びや鬼遊びの活動を展開し、みんなで体を動かす楽しさを味わうことで、運動遊びの楽しさを知り、運動遊びに対する興味・関心が高まると考え、題材として取り上げた。

(4) 活動の展開

主題のねらい：先生や友だちと一緒に体を動かして遊ぶ楽しさを味わい、様々な運動遊びに興味・関心を持つ。

活動の流れ	子どもの姿	☆教師の援助 ◇環境構成
<p><b>12/8 (火) 実践No.1</b> <b>【縄で遊ぼう！】</b> &lt;ねらい&gt; 縄を使っていろいろな遊びを楽しみ、縄遊びに興味・関心を持つ。 &lt;内容&gt; ・長縄の綱渡り ・グーパーどんじゃんけん</p> <div data-bbox="135 1361 475 1451" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             縄から落ちないように・・・         </div> <div data-bbox="177 1458 435 1664">  </div> <p><b>図13 綱渡りに挑戦中！</b></p> <div data-bbox="156 1720 467 1809" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             最初はグー！ じゃんけんポン！         </div> <div data-bbox="164 1798 451 2011">  </div> <p><b>図14 グーパーどんじゃんけん</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動前に子どもたちと運動について話し合うと「<b>運動すると体が強くなる！！</b>」「<b>運動すると元気になる！！</b>」などの言葉が出てきた。先生の話聞いて「<b>早くやってみたい！！</b>」と活動に期待している様子が見られた。</li> <li>長縄の綱渡りでは、ゆっくり慎重に歩く子（図13）もいれば、「<b>こんなの簡単！！</b>」と言って早足で渡る子、それぞれの楽しみ方が見られた。</li> <li>長縄を並行に二本並べたものを使って遊ぶ、グーパーじゃんけんでは、以前にケンパを経験していたこともあり、上手にグーパーで進める子が多く見られた。（図14）グーパーを難しそうにしている子がいると「<b>こうするんだよ</b>」と優しく教えてあげている姿も見られた。</li> <li>全体での遊び後、縄を使って、電車ごっこをしたり、へび跳びや大波小波、一人跳び等、縄を使って思い思いに楽しむ姿も見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 運動遊びを始める前に、子どもたちが運動遊びへの関心を持てるように「なぜ運動するのか？」子どもたちと話し合う。</li> <li>☆ 今日の活動内容を話し、活動に期待が持てるようにする。</li> <li>◇ いろいろな綱渡りが楽しめるように、長縄をへび状と一本線状に置く。全員が綱渡りに挑戦し終えた後は、今度は縄を二本並行に並べ、グーパーで進み出会った子とどんじゃんけんを楽しめるようにする。</li> <li>☆ 教師も楽しみながら、見本を見せたり、子どもたちとゲームに参加したり、また「できない」と不安そうにしている子に声をかけ一緒に手を取りながら挑戦できるようにするなど一緒に活動を楽しむ。</li> <li>◇ 全体での活動後、縄を使って思い思いに遊べるように縄を多めに用意（短縄・長縄）し、時間も確保する。</li> <li>☆ 子どもの思いを受け止めながら、教師も遊びを楽しむ。</li> </ul>

活動の流れ	子どもの姿	☆教師の援助 ◇環境構成
<p>12/10 (木) 実践No.2 【マットで遊ぼう!】 &lt;ねらい&gt; マットを使っているいろいろな遊びを楽しみ、マット遊びに興味・関心を持つ。 &lt;内容&gt; ・ゆらゆらたまご (体を丸めて前後にゆらゆら) ・焼き芋ゴロゴロ (体を伸ばしてマットと平行に横に転がる) ・マットを使って色鬼</p> <p style="text-align: center;">みんなでゆらゆら 楽しいね〜♪</p>  <p>図15 ゆらゆらたまご</p>  <p>図16 焼き芋ゴロゴロに挑戦!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動はじめに、前回の活動を思い出し、思い思いに楽しかったことを話す姿が見られた。教師の顔を見るなり「今日はどんなことするの?」と活動に意欲を見せる子どもも多く見られた。マットの準備も進んで手伝う子どもも多く、マットを出したとたんにマットの上で遊ぶ姿も見られた。</li> <li>ゆらゆらたまごは難しいながらも、それぞれに挑戦する姿が見られた。(図15) また、焼き芋ゴロゴロは、転がるのが楽しくて、手足を十分に伸ばさずに転がっていたので、マットから外れる子どもも多く見られたが、コツを教えると上手に転がれるようになってきた。(図16) 友だち同士で応援し合う姿も見られた。</li> <li>色鬼では、ルールをすぐに理解し、全員が参加してみんなで楽しむことができた。</li> <li>全体での遊び後、マットを丸めたり、折り曲げたりして、その上でジャンプをしたり、マットの中に入って遊んだり、マットを海に見立てて海ごっこを楽しむなど、思い思いに遊ぶ姿が見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 子どもたちと前回の活動を思い出し期待を持たせながら今日の活動について話をする。</li> <li>◇ マットの準備を子どもたちの「一緒にやりたい(手伝いたい)」という思いを受け止め、一緒に準備を行う。</li> <li>☆ 初めて行うマット活動なので、子ども達が「できない」と苦手意識を持たないように、少しでもできた時にはおおいに褒め、頑張っている姿を認め励まし、やり方のコツをつかめるように個別に指導を重ねるなど一人一人が楽しく活動できるように援助を工夫する。</li> <li>☆ 全体で一斉に遊ぶ鬼遊びを活動の中に取り入れることで、教師や友達と一緒に体を十分に動かして遊ぶ楽しさを味わえるようにする。</li> <li>◇ 全体での活動後に、マットを使って思い思いに十分に遊べるように、時間を確保する。</li> <li>☆ 子どもたちが考えた遊びに教師も一緒に参加し「この遊び面白いね」「楽しいね!」と声をかけながら楽しみ、遊びが盛り上がるような雰囲気作りをする。</li> </ul>
<p>12/17 (木) 実践No.3 【跳び箱で遊ぼう!】 &lt;ねらい&gt; 跳び箱を使っているいろいろな遊びを楽しみ、跳び箱遊びに興味・関心を持つ。 &lt;内容&gt; ・跳び箱一人上り下り ・ねらい跳び下り ・鬼遊び(オオカミさん今何時?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>二台の跳び箱(三段の高さ)を使って、それぞれ自分なりの方法で跳び箱の上り下りに挑戦する姿が見られた。ほとんどの子が手を使っていたが、何度も繰り返し挑戦するうちに、手を使わないで上り下りに挑戦する子が出てきた。教師が「すごいね!」と声をかけ、みんなにも紹介すると、「〇〇もできるよ!見ててね!」と言って、他の子どもも挑戦するようになり、遊びに変化が出た。</li> <li>次のねらい跳び下りでは、フープを三つ並べたことで、難易度がアップし、さらに子どもたちの挑戦意欲が高まった。最初は、「一番目(二番目・三番目)のフープに</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 子どもたちと一緒に用具(跳び箱やマットなど)を準備しながら、活動に期待が持てるようにする。</li> <li>☆ 子どもたちの遊びの様子を見ながら活動内容を変えていくことで、遊びが発展できるようにする。また、一人一人の取り組みの様子を捉え面白そうなもの、工夫しているものなどを他児にも紹介していくことで遊びに広がりを持てるようにする。</li> <li>◇ 子どもたちと相談しながら用具を配置することで、子ども主体で活動を楽しめるようにする。</li> </ul>



活動の流れ	子どもの姿	☆教師の援助 ◇環境構成
<p>あのフープに決めた!</p>  <p>図17 ねらいを決めてジャンプ</p> <p>うさぎ組号もうすぐ出発です!</p>  <p>図18 連結汽車ごっこ</p>	<p><b>跳ぶよ!</b>」と一つのフープを目指してジャンプをしていたが、そのうちフープを一つずつ順に跳び越え三段跳びをする子も出てきた。(図17)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>活動の最後に新しい鬼遊びを行うと、すぐにルールを覚え、「<b>おおかみさん今何時?</b>」と元気いっぱい声を出して楽しむ姿が見られた。</li> <li>全体での遊び後、跳び箱の枠を使って、汽車ごっこやお家ごっこ、お風呂ごっこ、また、一段目をひっくり返して、船に見立てるなど、いろいろな方法で友だちと楽しく遊ぶ姿が見られた。(図18)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 教師も一緒に挑戦しながら活動を楽しむことで、より子どもたちの遊びを盛り上げていく。</li> <li>☆ 新しい鬼遊びを紹介することで、色鬼以外の他の鬼遊びにも興味が持てるようにし、皆で体を動かして遊ぶ楽しさを味わえるようにする。</li> <li>◇ 跳び箱やマット、フープなど今回使った用具を全体での活動後に好きなように遊べるよう、時間の確保をし、教師も一緒に遊びを楽しむことで、遊びを盛り上げていく。</li> </ul>
<p>12/22 (火) 実践No.4 【巧技台で遊ぼう!】 &lt;ねらい&gt; 巧技台を使っていろいろな遊びを楽しみ、巧技台遊びに興味・関心を持つ。 &lt;内容&gt; ・一本橋でどんじゃんけん ・巧技台サーキット</p> <p>あわてずゆっくり…</p>  <p>図19 後ろ歩きで挑戦!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分達で準備した巧技台を使って、すぐに今までの経験を活かした遊びが始まった。一本橋が設置されると、友だち同士誘い合っただんじゃんけんを楽しむ姿が見られた。ルールを把握している子、ルールがよくわかっていない子、それぞれの姿が見られた。友だち同士でルールを教え合ったり、教師と一緒にゲームを進めることで楽しめるようになった。</li> <li>・ 巧技台をサーキット形式に形を変えると「面白そう!早くやってみたい!」とすぐに興味を示す子が多かった。最初は慎重に挑戦していたが、何度も繰り返すうちに自分なりの力を試そうと、後ろ向きで挑戦したり(図19)、ケンケンで挑戦したりと様々な方法で楽しむ姿が見られた。また、友だち同士で技を模倣し合う姿も見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ 活動を始める前に、前回の活動を子どもたちと振り返り、今日の活動の期待へとつなげる。</li> <li>◇ 活動に使う用具を子どもたちと一緒に準備を行い、子どもたちがすぐに遊び始めやすいように子どもの様子を見ながら巧技台を組み立てる。</li> <li>☆ どんじゃんけんのルールが把握できていない子には、教師が側につき、一緒にゲームを進め、楽しめるようにする。</li> <li>◇ 巧技台の形をサーキット形式にすることで、より遊びを楽しめるようにする。</li> <li>☆ 子どもたち一人一人が思い思いに挑戦できるように安全に気をつけながら遊びを見守る。</li> <li>☆ 自分なりの力に挑戦している姿を認め、「すごいね!こんなこともできるんだね!」と声をかけることで、挑戦意欲を高めていく。</li> </ul>

【考察】

- 運動遊びを始める前に子どもたちと運動について話し合ったことで、運動への関心の高まりが見られ、活動に対しての意欲も見られた。活動後に子どもたちに運動後の体の様子を聞いてみると「(体をいっぱい動かして遊んだから)体が強くなっている!」「筋肉もりもりになってるよ!」と自信満々に答える子が多かった。
- 運動遊びに抵抗を示していた子も、活動内容にみんなで楽しめるゲーム的なものを多く取り入れることで、どの子も活動を楽しむことができたと思える。
- 子どもたちの動きに合わせて環境を構成することで、子どもたちなりの遊び方で遊びを楽しむ姿が見られた。環境の設定の仕方次第で子どもたちの活動意欲が違ってくることがわかった。
- 巧技台をサーキット形式にする等、活動内容を子どもたちが自分なりの力にあった方法で挑戦できるようにしたことで、どの子も活動を楽しむことができたと思われる。

### 3 検証保育 実践事例2

#### (1) 主題名

『忍者を目指していろいろな運動遊びに挑戦しよう!』

#### (2) 取り上げる題材名

『みんなで忍者修行の旅に出よう!』

#### (3) 主題設定の理由

##### 【4歳児の発達の特性】

4歳児は“育ち盛り”の時期であり、生活や遊びの中で、全身を使い様々な活動を経験することで、より運動機能の発達を促し、数多くの運動技能を身につけていく時期でもあるとされている。

様々な活動を経験する中で、4歳児は活動への興味・関心を広げ、いろいろな事を“やってみたい”という気持ちを持ち、次第に“やってみよう”の気持ち（意欲）から“やってみよう”（態度）へと変わり、活動に意欲的になる。4歳児は、いろいろな活動に意欲的に取り組みながら、自分なりの力を獲得し、5歳児の発達へとつながっていく。

以上のことから、4歳児にとって様々な運動遊びを経験することは、運動への意欲を高めると共に身体諸機能の発達を促す上でも大切であると考えられる。

##### 【クラスの幼児の姿】

入園当初の子どもたちの遊びの様子を見ると、戸外に出ることは大好きだが、遊びが長続きせず、しばらくすると室内に戻り、室内遊びを楽しむ子が多く見られた。

園生活に慣れてくると少しずつ戸外遊びの楽しさがわかりはじめ、固定遊具や砂場で遊ぶことが多くなってきた。しかし、思い切り体を動かして遊ぶ姿はあまり見られなかった。そこで、保育実践の中で、いろいろな運動遊びを経験できる内容を計画し、体を動かして遊ぶ楽しさを味わえるようにしてきた。

これまでの実践の中で、縄やマット、跳び箱、巧技台などを使っていろいろな運動遊びに取り組んできたことで、体を動かすことを

楽しみ「もっとやりたい!」「次は何やるの?」と運動遊びに意欲的な子が多く見られた。また、子どもたちの動きを見ながら、遊びを展開することで、子どもたち一人一人が自分なりの方法で遊びを楽しんだり、友だちのやり方を見て模倣したりと、幼児自らが主体的に遊ぶ姿も見られるようになってきた。

##### 【題材として取り上げた理由】

この時期の子どもたちは発表会の影響も受けて、イメージが豊かになっていると思われる。そこで、ただ単にいろいろな運動遊びに挑戦するのではなく、教師も子どもたちもみんなで忍者になりきって遊ぶことで、より子どもたちの意欲を高めることができると考える。

また、子どもたちが主体的に運動遊びに取り組めるように、これまでに取り組んできた運動遊びを総合的に取り入れた内容を考え、環境を構成する。その環境の中で、忍者修行を行うイメージを教師も子どもたちと一緒に持ち、遊びを展開していくことで、運動遊びの楽しさを味わうことができるのではないかと考え、本題材を取り上げた。

#### (4) 本時のねらい

- ① 先生や友だちと一緒に体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。
- ② いろいろな運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。

#### (5) 保育仮説

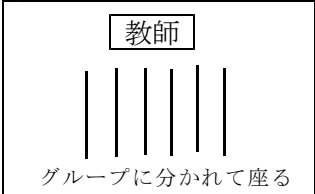

- ① 先生や友だちと一緒に忍者になりきって遊ぶことで、活動意欲が高まり、進んで体を動かして遊ぶようになるであろう。
- ② 活動の中で一つひとつの技をクリアできた喜びを味わうことで、進んでいろいろな運動遊びに挑戦しながら遊ぶようになるであろう。

(6) 本時までの取り組み（保育の展開）

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助
<p>1/12（火）実践No.5 【忍者カードに挑戦①】</p> <p>&lt;ねらい&gt; 忍者のイメージを持ち、忍者を目指しながら運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。</p> <p>&lt;内容&gt; ○忍者について子ども達と話し合う。 ○<u>マット（前回り）とけんぱ</u>に挑戦！</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>忍者の話を聞いて「<b>忍者わかるよ！</b>」とほとんどの子が答えていた。</li> <li>忍者カードに興味を示し、「<b>早くやってみたい！</b>」と挑戦への意欲が見られた。</li> <li>マットでの前回りを初めて経験する子がほとんどで、最初はうまく回ることができなかったが、教師のアドバイスを聞いて次第に上手に回れるようになった。</li> <li>クリアのシールを忍者カードに貼ってもらおうと「<b>やった！きらきらシールもらえた！</b>」と喜び、何度も同じものに挑戦する姿も見られた。</li> <li>マットをクリアしたことで自信を持ち、次のけんぱにも進んで挑戦する姿が見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちがどのくらい忍者について理解しているかを確認しながら、忍者について子どもたちと話し合う。</li> <li>より具体的に忍者のイメージを持てるように、『忍たま乱太郎』のDVDを子どもたちと一緒に視聴し、映像を見ながら、「すごいね！忍者ってこんなこともできるんだね！」や「足も速くて、体も強そうだね！」など、忍者のイメージがもてるような言葉かけをする。</li> <li>子どもたちに忍者カードの説明と挑戦の仕方をわかりやすく話す。</li> <li>子どもたちの頑張って取り組んでいる姿を認め、励まし、できた喜びを共感しながら、忍者カードへの挑戦を楽しめるようにする。</li> </ul>
<p>1/14（木）実践No.6 【忍者カードに挑戦②】</p> <p>&lt;ねらい&gt; できた喜びを味わいながら、運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。</p> <p>&lt;内容&gt; ○<u>縄跳びとぼっくり</u>に挑戦！</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>忍者カードを見ながら、きらきらシールを嬉しそうに数えたり、「<b>あと、これとこれとこれシールもらえたら忍者になれる！</b>」と前回よりも挑戦意欲が高まっている様子が見られた。</li> <li>前回の時は、挑戦する前に「<b>できないかも…</b>」と不安そうにしている子も見られたが、今回は不安そうな姿はあまり見られず、積極的に挑戦する子が多く見られた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一人一人カードの進み具合をチェックし、「きらきらシールが〇〇個だね！すごいね！」「あと△△と☆☆がクリアできたら忍者になれるね！」等と声をかけながらカードをそれぞれ配り、挑戦意欲を高める。</li> <li>子どもたちの取り組みを援助しながら、子どもたち同士で応援し合ったり、友だち同士で楽しみながら挑戦できる雰囲気作りを心がける。</li> </ul>
<p>1/18（月）実践No.7 【みんなでチャレンジ！】</p> <p>&lt;ねらい&gt; みんなで忍者になって、いろいろな運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。</p> <p>&lt;内容&gt; ○忍者の衣装を着けて、<u>鉄棒（ぶたの丸焼き・すずめ・ぶら下がりに10秒）</u>に挑戦！ ○忍者の気分で運動遊びを楽しむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>忍者の衣装を着けると、「<b>かっこいい！</b>」と喜ぶ子もいれば、ちょっぴり恥ずかしそうにしている子も見られた。しかし、時間が経つとどの子も忍者の気分で忍者ごっこを楽しむ姿が見られた。</li> <li>鉄棒の技にも積極的に挑戦し、見事クリアできると、他の技（ぼっくりやうんてい、ブランコ等）にも、友だちと忍者になりきって挑戦しながら遊びを楽しむ姿が見られた。</li> <li>いつもは戸外に出ると、すぐに砂場や泥団子作りのコーナーで遊びだす子が多いが、この日は、衣装を着けている間、体を思い切り動かして遊ぶ子が多く見られた。</li> <li>活動後「<b>また忍者になりたい！</b>」という子が多かった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「みんな忍者カード頑張って、きらきらシールも増えてきたから、今日はね先生が忍者の学校から、忍者の衣装借りてきたよ！」と衣装を出す前に話をし、忍者への変身に期待が持てるようにする。</li> <li>一人一人の忍者姿に「かっこいいね！似合っているね！何か技が使えるそうだね！」等の声かけをし、忍者気分を盛り上げる。</li> <li>「忍者に変身したから何でもできそうだね！」と活動への意欲を高め、みんなで運動遊びに挑戦する。</li> <li>いろいろな技に挑戦している姿を認め、「すごいね！こんなこともできるんだね！」等の声かけをしながら、自信へとつなげていく。</li> </ul>



(7) 検証保育指導案

日時	平成22年 1月19日(火) 9:00~10:15			
対象	うさぎ組(4歳児) 男児17名 女児13名 計30名	題材名	みんなで忍者修行の旅に出よう!	
ねらい	○先生や友だちと一緒に体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。 ○いろいろな運動遊びに挑戦する楽しさを味わう。			
保育仮説	○先生や友だちと一緒に忍者になりきって遊ぶことで、活動意欲が高まり、進んで体を動かして遊ぶようになるであろう。 ○活動の中で一つひとつの技をクリアできた喜びを味わうことで、進んでいろいろな運動遊びに挑戦しながら遊ぶようになるであろう。			
これまでの子どもの姿	いろいろな用具を使っでの運動遊びや鬼遊びを楽しんできたことで、活動を楽しみにし、喜んで参加する姿が見られる。また、活動を繰り返す行う中で、自分の力を試したり、友だちのやり方を模倣して楽しんだり、子どもたちなりに工夫して遊ぶ姿も見られる。体を動かすことを嫌がる子はほとんど見られないが、他の遊び(砂場遊び、固定遊具遊び等)に興味に移り、活動途中に遊びから抜ける子がいる。			
時間	活動の流れ	☆教師の援助	○環境構成	
9:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トイレを済ませて、忍者の衣装を着ける</li> <li>○忍者に変身して集まる(教室で集まる)</li> <li>・グループごとに座る</li> <li>・先生の話聞く</li> <li>・今日の活動について話し合う</li> </ul> <p>《環境設定》</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>教師</p>  <p>グループに分かれて座る</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・靴を履いて園庭に出る</li> </ul>	<p>☆前日に子どもたちと翌日の忍者修行についての話し合いと、忍者になるための衣装を紹介し、当日は衣装を着けてから、集まるように説明しておく。</p> <p>○子どもたちが衣装を取り出しやすいように、種類別にかごに入れ用意しておく。</p> <p>☆忍者に変身してグループごとに座るよう、声をかける。</p> <p>☆これまで取り組んできた遊び(運動遊び)を振り返りながら、子どもたちのイメージを膨らませ、今日の活動に期待が持てるようにする。</p> <p>☆今日の活動の手順や、活動中の約束事を確認する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>《手順》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①忍者先生(真衣先生)の見本を見て、みんなも同じ技に挑戦する→クリアした子に手裏剣</li> <li>②自分たちでいろいろな技に挑戦する</li> <li>③今日の遊びの感想などを話し合う</li> <li>④忍者修行を最後まで頑張った子に忍者メダルの表彰</li> </ol> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>《約束》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①用具の準備と片づけをみんなで頑張る</li> <li>②先生の話や合図をよく聞く</li> <li>③競争ではないので、ゆっくり挑戦する</li> <li>④最後までみんなと一緒に活動を楽しむ</li> </ol> </div> <p>☆あわてずに、靴を履いて園庭に出るよう、声をかける。</p>		

時間	活動の流れ	☆教師の援助 ○環境構成
9 : 1 0	○用具の準備をする ・けんぱの輪（14本） ・巧技台（3段→4台） （6段→1台） ・一本橋（4本） ・マット（5枚） ・長縄 ・タンバリン	☆安全に気をつけながら子どもたちと用具の準備を行う。 ○一本橋や二本橋，斜面登り，タンバリンジャンプの下に安全面を考慮して，マットを敷いておく。 ☆活動内容はこれまで取り組んできたものを取り入れ，どの子ども遊び方が分かりやすく，挑戦できやすいものにする。 ☆子どもたちが興味を持って活動に取り組めるように，教師も忍者になりきって，一緒にダンスを踊ったり，技の見本を見せたりする。 ☆教師の見本を見せたあと，グループごとに挑戦するよう声をかける。前のグループが2つ先の技を挑戦し終えたら，次のグループがスタートするように合図する。 ☆全てクリアできた子に忍者の証として手裏剣を贈呈し，忍者修行への意欲を高めていく。 ☆挑戦し終えたグループは，もとの場所で座って，他のグループが終わるまで待つように声をかける。 ☆頑張っている姿を認め，見守り，自分の力でクリアできるように励ましの言葉をかけていく。 （順番を待っているグループ，挑戦し終えたグループの子ども達からも，応援の言葉が出てくるような雰囲気を作る） ☆できた時には，教師も一緒に喜びを共感し，できた喜びを味わえるようにしていく。
9 : 2 0	○忍者修行を楽しむ <b>*リズムをみんなで楽しむ</b> ♪なんじゃもんじゃにんじゃ♪ <b>*忍者先生の技に挑戦しよう!!</b> ◇忍者先生（真衣先生）の見本を見て，子どもたちも同じ技に挑戦する ≪内容≫ ①けんぱ→②鉄棒ぶら下がり（10秒）→③すべり台→④一本橋→⑤焼き芋ゴロゴロ（マット）→⑥綱渡り→⑦二本橋→⑧斜面登り→⑨タンバリンタッチ <b>★見事クリアできた子は，忍者の証（手裏剣）をもらう</b> <b>*自分たちでいろいろ挑戦してみよう!!</b> ◇上記の内容を自分たちなりの方法で挑戦しながら楽しむ	☆挑戦し終えたグループは，もとの場所で座って，他のグループが終わるまで待つように声をかける。 ☆頑張っている姿を認め，見守り，自分の力でクリアできるように励ましの言葉をかけていく。 （順番を待っているグループ，挑戦し終えたグループの子ども達からも，応援の言葉が出てくるような雰囲気を作る） ☆できた時には，教師も一緒に喜びを共感し，できた喜びを味わえるようにしていく。 ☆以前の子どもの取り組みの中で，どの子どももいろいろな方法で楽しんでいたことをみんなで思い出し，次は，自分たちなりの方法で挑戦することを提案する。 ○子どもたちの遊び方に合わせて，必要に応じてサーキットの形を変える。（※そのままでも楽しめている場合は変えない） ☆「この技すごいね!」「こんなこともできるんだね!」など，一人一人の取り組み方を認めるような声かけを心がけ，挑戦意欲を高めていく。 ☆教師も一緒にいろいろな遊び方に挑戦し，子どもたちと楽しむ。 ☆子どもたち一人一人が頑張っていたこと，遊びの中で工夫していたことなど，良さを認め，伝え合う。 ☆一人一人にメダルを贈呈し，できた喜びを共に味わうことで，今後の活動への意欲を高める。
1 0 : 0 0	○集まる（園庭） ・今日の活動について感じたことを話し合う ・忍者メダル贈呈	☆安全に気をつけながら，子どもたちと用具の片づけを行う。
1 0 : 1 0	○片付けをする	☆安全に気をつけながら，子どもたちと用具の片づけを行う。
評価の視点	○幼児一人一人が活動に興味・関心をもって，意欲的に取り組んでいたかどうか。 ○教師や友だちと一緒に体を動かす活動を楽しんでいたかどうか。 ○今日の活動を通して，体を動かす遊びへの意欲が高まったかどうか。	

## (8) 保育仮説の検証

### ① 保育仮説1の検証

先生や友だちと一緒に忍者になりきって遊ぶことで、活動意欲が高まり、進んで体を動かして遊ぶようになるであろう。

#### 【結果】

- 忍者の衣装を着けることで忍者の気分が盛り上がり、前日より「**忍法～の術!**」と言って忍者の仕草を真似て、運動遊びを楽しむ姿が見られた。また、教師も忍者に変身したことで、「**先生も忍者になってる!**」と嬉しそうにしていた。(図20)



図20 教師と一緒に忍者リズムを楽しむ♪

- 以前みんなで視聴した『忍たま乱太郎』の曲(♪100%勇氣)をBGMとして流すと、忍者のイメージがさらに膨らみ、子どもたちの動きも活発になった。
- 友だちの模倣をしたり、友だちと考えを出し合って、新しい技に挑戦することを楽しむ姿も見られた。

#### 【考察】

- 子どもたちだけではなく、教師も一緒に忍者に変身したことで、子どもたちの教師と一緒に遊べる喜びが子どもたちの活動意欲を高めることにつながったと考える。
- 忍者の衣装や忍者に関するBGM、また、活動の中で教師の意図的な「忍法～術」の言葉かけや忍者の仕草を取り入れることで、忍者のイメージを膨らませることにつながり、活動への興味・関心を高め、同じイメージの中で、意欲的に体を動かす活動を楽しめるようになったと考える。

## ② 保育仮説2の検証

活動の中で一つひとつの技をクリアできた喜びを味わうことで、進んでいろいろな運動遊びに挑戦しながら遊ぶようになるであろう。

#### 【結果】

- 忍者修行のサーキット最後のタンバリンタッチでは、思い切り叩くことで、全部クリアできたと嬉しそうな表情をしている子が多く見られた。(図21)



図21 タンバリンの高さを自分で決めて挑戦

- 忍者の証(手裏剣バッジ)を教師につけてもらうことで、「**やった!手裏剣もらえた!**」と喜び、自信を持って、いろいろな方法で忍者修行を楽しむ姿が見られた。
- 教師や検証保育を見に来ていた先生方に「**この技、前はできなかったけど、できるようになったんだよ。見ててね!**」と声をかけ、自信いっぱい技を披露する子も見られた。

#### 【考察】

- 修行の最後にタンバリンタッチを取り入れ、全部クリアできたという喜びを味わえるようにすることで、幼児一人一人が活動に興味・関心を持ち、活動意欲が高まったと考える。
- 教師の言葉かけやクリアできたことを証明する手裏剣バッジや忍者メダルを用意することで、喜びを共感することができ、挑戦意欲を高めることにつながったと考える。
- 活動内容に今まで取り組んできたものを取り入れたことで、前回の遊び方を基に自分なりに工夫して挑戦する姿が見られ、体を動かす遊びへの意欲が高まったと考える。

## Ⅷ 研究の考察

### 1 作業仮説(1)の検証

4歳児・5歳児の発達の特徴を踏まえた運動遊びの年間指導計画を作成し、意図的計画的な活動を展開することで、幼児は様々な運動遊びを経験し、運動遊びに対する興味・関心が高まるであろう。

#### (1) 手立て

- ① 4歳児・5歳児の発達について理論を深め、それぞれの発達にあった運動遊びを文献から調べ、子どもたちの実態に合わせて年間指導計画を作成する。
- ② 保育実践では指導計画の中から、運動遊びに興味を持つとされているⅣ期から、自分たちで遊びを進められるようになるとされているⅤ期を取り上げ、活動を展開する。

#### (2) 結果

##### ① 検証保育(実践事例1)より

子どもたちの発達と実態に合わせて、簡単にどの子も楽しめそうな内容から取り入れて実践を行ってきたことで、次第にいろいろな用具を使った運動遊びに興味を示し、用具の準備から進んで行う姿が見られた。

用具の使い方を知ると、準備後にそれぞれの方法で遊びだす姿も見られ、実践を進めるうちに自分たちなりに工夫して遊ぶようになった。(図22)



図22 自分たちで考えた一本橋斜面後ろ歩き

##### ② 検証保育(実践事例2)より

年間指導計画をもとに、幼児の実態に合

わせて、ごっこ遊び(忍者ごっこ)を運動遊びに取り入れたことで、共通のイメージの中で、どの子も運動遊びを思い思いに楽しむ姿が見られた。(図23)



図23 友だちと「焼き芋ゴロゴロの術」に挑戦

##### ③ 検証保育前後の子どもの変容より

保育実践を始めた当初は、運動遊びに興味を示さず、砂場やブランコなど自分のやりたい遊びを楽しむ子がクラスに16%いた。様々な活動内容を計画し、なかなか興味を示さない子どもを中心に子どもたちと用具の準備を行ったり、一緒に運動遊びを行うことで、クラスの99%の子が運動遊びに興味を示し、楽しめるようになった。(図24)

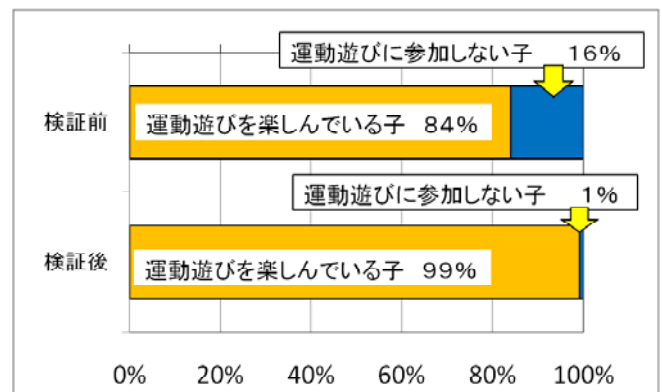


図24 運動遊びに対する子どもの変容

#### (3) 考察

- 実践対象である4歳児の発達と子どもたちの実態を踏まえた年間指導計画を作成し、意図的計画的に取り組むことで、どの子も無理なく運動遊びを楽しむことができたと考える。
- 運動遊びの活動の中で子どもたちが興味のあるような忍者ごっこを取り入れることで、運動遊びへの興味・関心を高め、楽しみなが



ら体を動かす活動の意欲へとつながったと思われる。

- 子どもたちと一緒に用具の準備から始めることで、運動用具に関心を示していた。それらの用具を使って様々な活動を展開することで、なかなか運動遊びへ興味を示さなかった子どもたちも少しずつ興味を示すようになったと思われる。

## 2 作業仮説(2)の検証

幼児が進んで体を動かして遊びたくなるような活動内容や援助の工夫を行うことで、運動遊びの楽しさを知り、自ら体を動かして遊ぶようになるであろう。

### (1) 手立て

- ① 様々な活動の中で、教師がモデルとなり、用具の使い方や用具を使った遊びの楽しさを伝えることで、子どもたちの運動遊びへの意欲を高める。
- ② 活動の中で、子どもたちの動き(遊びの様子)を見ながら、幼児が主体となるように活動を展開する。また、活動後に子どもたちが思い思いに用具を使って遊べるように時間を確保する。
- ③ 忍者ごっこの中で、4歳児の運動能力や子どもたちの実態に合わせた運動遊びチャレンジカード(忍者カード:図25)を作成し、できた喜びを味わいながら運動遊びを楽しめるようにする。

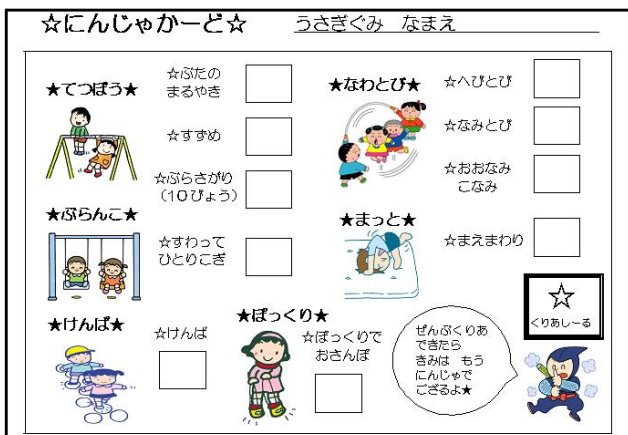


図25 運動遊びチャレンジカード(忍者カード)

- ④ 個に応じた援助の工夫をそれぞれの動きの様子を見ながら、個別に考えていく。

ア 運動遊びに参加しない子には、用具の準備を一緒に行ったり、声をかけながら一緒に運動遊びを行い、少しずつ運動遊びを楽しめるようにしていく。

イ 活動途中から別の遊びに行ってしまう子には、はじめに取り組んでいた姿を認め、「すごいね!こんなこともできたね!」と褒めることで自信へとつなげ、自ら次の目標をもって運動遊びに取り組めるようにしていく。

ウ 活動中に友だちにちょっかいを出す子には、活動に集中できるように声をかけ、教師と一緒に挑戦しながら次々に運動遊びに挑戦する楽しさを味わえるようにしていく。

### (2) 結果

#### ① 検証保育(実践事例1)より

4歳児ということで、運動用具に初めて触れる子が多く、最初はどやって使うのか戸惑う様子も見られたが、教師がモデルとなって用具を使った遊びの楽しさを伝えることで、次第に子どもたちも興味を示すようになった。

様々な活動を重ねるごとに、自分達なりの遊び方を発見し、遊びを楽しめるようになった。実践始めは、教師の意図的活動が中心であったが、子どもたちの動きに合わせた活動内容に変えることで、さらに子どもたちの遊び方に工夫が見られ、遊びが盛り上がった。

#### 子どもの発見とつぶやき

- \* 「マットを丸くするとトンネルができたよ!」  
(マットを使ってトンネル遊び)
- \* 「跳び箱で船ができたよ!」  
(跳び箱をひっくり返して船遊び)
- \* 「(一本橋斜面登り) 後ろ向きでも歩けるよ!」



#### ② 検証保育(実践事例2)より

忍者ごっこを取り入れる前に、みんなで『忍たま乱太郎』のDVDを視聴したことで、共通のイメージを持つことができ、忍者カード

へも意欲的に取り組む姿が見られた。

また、4歳児の運動能力や子どもたちの実態に合わせて運動遊びチャレンジカード（忍者カード）を作成したことで、ほとんどの子が進んでカードに挑戦していた。（図26）技を一つクリアするごとに教師が「よく頑張ったね」「忍者にもうすぐなれるね」などの声かけを行うことで、子どもたちもできた喜びを味わったり、「早く忍者になりたい！」と忍者への憧れを示したりする姿が見られた。

また、忍者の衣装や忍者アニメのBGMを活動の中に取り入れることで、忍者のイメージもさらに膨らみ、楽しんで意欲的に活動するようになった。



図26 友だちと“ぼっくりでお散歩の術”に挑戦

### ③ N子の育ちより（個に応じた援助の一例）

集団で遊ぶことをあまり好まないN子は、運動遊びを始めるとすぐに全体の輪から外れ、別の遊びをやり始めていた。しかし、他の遊びをしながらも、みんなの様子が気になるようで、自分の遊びをしながら活動の様子を見ていた。N子の様子を見ながら声をかけ、みんなが活動が終わる頃にN子が運動遊びを始めたのを見計って、教師も一緒に活動を楽しむ。N子と一緒に活動しながら「上手だね!」「楽しいね!」などと声をかけたり、取り組んでいる姿を認めていくことで、次第に運動遊びの楽しさを味わえるようになってきた。

運動遊びに興味を示すようになってくると、今度は自分から進んで用具の準備を手伝ってくれるようになった。他児にもそのことを伝える

と、N子は嬉しかった様子で、少しずつ皆と一緒に活動を楽しめるようになってきた。

また、少し精神的に不安定なところも見られたこともあり、補充担任を通して、保護者との面談を行うことで、少しずつ気持ちが安定してきた。気持ちが安定してきたことにより、進んで運動遊びを楽しむようになり、他児とのかかわりも増えてきた。

### (3) 考察

- 子どもたちが主体的に遊べるような環境構成や援助を工夫することで、活動意欲を高めることにつながり、自ら体を動かして遊ぶようになったと考える。
- 子どもたちの実態や興味・関心、運動能力にあった活動内容を工夫することで、一人一人が楽しめる活動となり、運動遊びの楽しさを味わうことができたと思われる。
- 個に応じた援助を心がけることで、運動遊びへの興味・関心を高めることができ、さらに運動遊びの楽しさを味わうことへつなげることで、次第に自ら活動を楽しむことができるようになったと考える。しかし、中には、まだ活動に集中できない子も見られるので、活動内容と個に応じた援助の工夫・改善が必要と感じた。

## 3 作業仮説(3)の検証

家庭との連携を図り、保護者にも体を動かすことの大切さや楽しさを知らせることで、家庭でも親子で楽しみながら、進んで体を動かして遊ぶようになるであろう。

### (1) 手立て

- ① 保護者へのアンケートを実施し、家庭での子どもの様子と保護者の運動に関する考えを把握する。（11月に実施）
- ② クラスだよりにて、園での運動遊びの取り組みや子どもたちの様子、幼児期の運動遊びの大切さについて掲載し、保護者の運動に対する関心を高める。（図27）

神森幼稚園  
うさぎ組  
クラスだより

**うさぎぐみだより**

号外  
H22年2月5日(金)  
松原 朝子

**1月19日(火)うさぎ組さん  
みんなで忍者修行をしました♪**

うさぎ組保護者の皆様、お久しぶりです！お元気にお過ごしでしょうか？私が研究所に入所して、あっという間に4か月が過ぎました。これまで研究してきたことを基に、先月19日に幼稚園の園庭にて、うさぎ組の子ども達と共に研究保育の実践を行いました。研究所の先生方をはじめ、園長先生、紀子先生、真奈美先生（預かり担当）が見守る中、子ども達は伸び伸びと遊びを披露してくれました。驚かせていたのは多分、私と真衣先生だけだったと思います。

今回の実践発表では、12月から子ども達と取り組んできたいろいろな運動遊び（縄遊び・マット遊び・跳び箱遊び・巧技台遊び等）と1月に入ってから始まった『忍者カード（運動遊びチャレンジカード）』をミックスした内容を取り入れ、みんなで楽しみました。

忍者修行の内容は…

① けんぼの術 → ② 鉄棒ぶら下がり術 → ③ すべり台の術 → ④ 一本橋渡りの術  
⑤ 柄杓子ゴロゴロの術（マット） → ⑥ 綱渡りの術 → ⑦ 二本橋渡りの術  
⑧ 一本橋坂道登りの術 → ⑨ タンリンタッチの術 ☆☆☆☆

上記の内容をまず真衣先生が見本を見せ、真衣先生と同じ通りにできた子は忍者として“手裏剣バッザ”をもらいました。そして、その次は、同じコースを今度は自分なりにアレンジ（例えば、一本橋を後ろ向きに歩く、マットで動回りに挑戦する、鉄棒でぶたの丸転ぎや前回りなどに挑戦する等）して、忍者修行をしました。どの子も真衣先生先生の技を見事クリアし、2回目の自分なりの方法で行う際も、これまでの運動遊びの経験を生かして、いろいろな方法でそれぞれの技を究めていました。子ども達も自信たっぷりに、いろいろな先生方に「見てよ！」と声を出しては技を披露していました。

実践を見て来ていらした先生方も「子ども達、すごく元気がある、伸び伸びと遊んでいるね！」ととても褒めていました。ますます、自信がついてきた子ども達、忍者修行の終わりの時に「次は（自分達の）お父さんお母さんに見てもらいたい！」と言う子がいっぱいいました。2月10日（水）に幼稚園で運動チャレンジ大会がありますので、ぜひご参加下さい。子ども達の忍者っぷりを見て下さいね☆

☆2月10日（水）運動チャレンジ大会では、遊戯室にて親子で忍者修行を行う予定です。子ども達と一緒に運動遊びを楽しみましょうね☆  
（当日は動きやすい服装でいらして下さいね）

### 幼児期の運動遊びについて

※ 研究を進めていく中で私が知り得たことを保護者の皆様にもお伝えしますね☆

☆ 幼児期は、身体が著しく発育するとともに、運動機能が急速に発達する時期であり、また、日常生活に必要な様々な動きの基礎となる基本運動技能を獲得する時期でもあると言われています（＝幼児期は一生を共にする自分自身の体づくりの大切な時期）。そのため、幼児期に運動することはとても大切であると言えます。

↓  
その他にも、体を動かす事でこんなメリットがあります！

① 感情をコントロールする力がつく  
全身を使った運動を行うことで、脳の前頭葉の中の運動野が活性化され、それとともに同じ前頭葉の中にある感情をコントロールする前頭前野も活性化され、感情をコントロールする力（注意力・抑制力・判断力）がより強くなると言われています。

② 生活リズムを整えることにつながる  
幼児の生活リズムは大きく分けて「遊び（特に体を動かした遊び）」「食事」「睡眠」で成り立っており、この3つはそれぞれ運動していると言われています。体を十分に動かして遊ぶことで食欲が進み、睡眠時間も多くなり、またそれが活力となって、運動意欲へとつながります。

③ 運動好きの子育て  
運動の好き嫌い、幼児期から小学校低学年頃にはっきりしてくることが多いと言われています。幼児期に遊びを通して、体を動かすことが楽しいと思える経験や、「できた」「できる」という経験を積み重ねていくことで、運動好きの子育てへとつながります。

※ 子ども達の健やかな成長を願って、幼稚園においても家庭においても、体を動かす活動（運動）を多く取り入れることを、これから心がけていきたいものです☆  
※ 子どもが一番運動遊びを楽しめるようにするコツは、「大人も一緒に楽しむこと！」です☆大人もどんでん体を動かしましょう！（健康維持のためにも…）

**ご協力ありがとうございました!!**

☆11月の運動遊びに関するアンケートへのご協力ありがとうございました。子ども達の家庭での遊びの様子と保護者の皆様の子ども達の運動に関する考えがよくわかりました。その中でも、各家庭で体を動かす工夫をしている点でいろいろなアイデアがありましたので、紹介しますね！

☆休みの日昼公園などで思いっきり体を動かして遊ぶようにしている。☆子どもが興味を持って運動に積極的になって楽しみながら体を動かしている。☆室内でも手押し車や逆立ち、ブリッジ、フープ、けんぼなどをして遊んでいる。☆室内遊びが多かったと思う日は、夕方から少しの時間外に連れ出すようにしている。☆定期的な散歩に行く。…など

毎日少しずつでも体を動かすことが大切です！家庭でも、無理なく楽しみながら運動できるといいですね！参考までに、資料も配布しますね☆

図27 園での取り組みや運動遊びに関する内容を記したクラスだより

③ 園行事の中で親子で体を動かす活動を取り入れ、実際に親子で体を動かす楽しさを体験できるようにする。

☆5月8日（金）保育参観日

→親子で触れ合い遊び

☆6月7日（日）幼小合同運動会

→親子ダンス（年中児）

♪けっきょくここは南極♪

☆10月3日（土）親子レクリエーション（図28）

→親子体操・障害物競争・菓子喰い競争・

じゃんけんゲーム・玉入れ・親子ダンス



図28 トンネルくぐりを楽しむ子どもたち♪

☆2月10日（水）運動チャレンジ大会

→親子でチャレンジ（年中児）

④ 個に応じた家庭との連携として、仕事を持つ保護者には、事前に行事等の日程を知らせ、できるだけ参加できるように呼びかける。また、子どもの園での様子を伝えることで、子どもの運動遊びへの関心の高さを知らせる。

(2) 結果

① 保育実践より～保護者とのかかわり～

年中児クラスということもあり、親子での行事が取り入れやすく、毎回参加者も20名余（29名中）で、活動への関心の高さを感じた。

初めての保育参観日に、親子で触れ合う遊びを取り入れたことで、まだ園生活に慣れていない子やゴールデンウィークの休み明けで不安定になっていた子も笑顔になり、気持ちが少し安定する姿が見られた。

今年度は運動会が6月ということで、年中児クラスは親子でダンスを行うことにした。本番当日に向けて、3週間前から、お迎え時



間の20分前に園に来ていただき、親子で練習を行った。最初は恥ずかしそうにしていた保護者ではあったが、練習を重ねるに連れ、子どもたちの嬉しそうな表情に喜びを感じ、一緒に元気いっぱい踊れるようになった。運動会当日も大勢の観客の中、楽しく親子でダンスを踊る姿が見られた。

10月に行われた親子レクリエーションでは、土曜日ということもあり、家族みんなで参加する姿も多く見られた。お父さんとお母さんが代わる代わる競技に参加し、子どもたちもとても満足そうにしていた。保護者から「疲れた～」の第一声は多かったものの、その後笑顔で「でも楽しかった～」という方がほとんどだった。子どもたちに後日感想を聞いてみると、「全部楽しかった!」「またやりたい!」と嬉しそうに話していた。

2月の運動チャレンジ大会では、子どもたちが今まで取り組んできた運動遊びを総合的に保護者の皆さんに紹介すると共に、同じ内容を親子でチャレンジできるように設定した。子どもたちも喜んで、自分達ができるようになったものを何度も何度も保護者に披露していた。恥ずかしがって、挑戦するのを躊躇する保護者も多かったが、子どもたちと縄跳びをしたり、一本橋斜面登りやタンバリンタッチに挑戦したりと保護者なりに積極的に子どもたちと関わって遊ぶ姿が見られた。(図29)



図29 親子で縄跳びに挑戦!!

## ② アンケート調査より (2月10日に実施)

※運動遊びチャレンジ大会参加者22名対象

【回答率】76% (保護者の回答から一部抜粋)

### 1. 今日の子どもの様子(運動遊びをしている姿)を見てどうでしたか?

- ☆知らないうちにいろいろなことが出来ていてビックリしました。
- ☆楽しく運動遊びをしている様子が伝わった。
- ☆転んでもまたチャレンジしていて見ても楽しかった。
- ☆とても元気に(イキイキと)動いて楽しそうでした。
- ☆以外に運動神経があると思いました。

### 2. 子どもたちと体を動かして遊んでみてどうでしたか?

- |            |       |
|------------|-------|
| (1)楽しかった   | (20名) |
| (2)ふつう     | (2名)  |
| (3)楽しくなかった | (0名)  |

- ☆普段体を動かすことが少ないので、楽しく過ごせました。
- ☆気分転換になりました。たまには家でもしなきゃと思いました。
- ☆子どもといろいろなことにチャレンジできて良かった。
- ☆お兄ちゃんや妹がいるので、日頃一緒に体を動かすことがなかったので良かったです。嬉しそうでした。

### 3. 前回のアンケート(11月に実施)を行った後から、いろいろな運動遊びを幼稚園で取り組んできましたが、お子さんは以前に比べて運動が好きになっていると思いますか?

- |           |       |
|-----------|-------|
| (1)そう思う   | (20名) |
| (2)変わらない  | (2名)  |
| (3)苦手になった | (0名)  |

**4. 今後、ご家庭でも体を動かす遊び  
(活動)を意識して取り入れよう  
と思いますか？**

- (1) そう思う (21名)  
 (2) わからない (0名)  
 (3) そう思わない (1名)

(1) そう思うと答えた方の意見

☆なるべく公園や外で遊ぶ時間を増やしたい。  
 ☆「後でね」「お母さん忙しい」と言わない  
 ようにして、とにかくすぐのできる遊び  
 (けんぱ！など)を取り入れたい。  
 ☆忍者ごっこを家でもやっています！  
 ☆お兄ちゃんがサッカーをしているので、  
 一緒にボール遊びなど、あと前転とかも  
 家でさせてみたい。

(3) そう思わないと答えた方の意見

☆(普段から体を動かして遊んでいるので)  
 普段通り、自分でいろいろなことに挑戦  
 してほしい。

**③ 個に応じた家庭との連携より**

仕事を持つ保護者へ、個別に連携を取り、  
 事前に行事等の日程を知らせることで、全日  
 程に参加することは難しいながらも、保護者  
 のできる範囲で行事への参加をする姿が見ら  
 れた。

また、子どもの園での運動遊びの取組み  
 の様子を伝えることで、子どもの運動遊びへ  
 の関心の高さを知り、家庭でも親子で運動遊  
 びに取り組もうとする意識が見られた。

**(3) 考察**

- 11月に実施したアンケート結果から(研究  
 内容3の中で記載)も、保護者の子どもたち  
 の運動に関する意識が高かったこともあり、  
 クラスだよりや行事等を通して、保護者と運  
 動遊びに関する共通理解を持つことができ、  
 運動への関心を更に高めることにつながった  
 と思われる。
- 親子で実際に活動を行うことで、保護者に  
 子どもたちが運動遊びを楽しんでいる姿を伝

えることができ、また保護者自身も楽しいと  
 感じる事ができ、家庭での体を動かす活動  
 への意識が高まったと考えられる。

- 実践後のアンケートの項目(4)の中で、「そ  
 う思わない」の回答結果より、両親共働きの  
 家庭においては、親子で体を動かす活動の意  
 義を今後も伝えていく必要があると思われる。
- 個別に連携が必要と思われる家庭と連絡を  
 取り合うことで、園での子どもの運動遊びへ  
 の取り組みに変容が見られたと共に、保護者  
 の意識も少しずつ高めることができたと考え  
 える。

**IX 研究の成果と課題**

**1 成果**

- (1) 幼児の発達の特性を踏まえた運動遊びに関  
 する年間指導計画を作成し、様々な運動遊び  
 を経験できるような活動を展開したことで、  
 幼児の運動遊びへの興味・関心が高まり、活  
 動を楽しめるようになった。
- (2) 幼児の実態や興味に合わせて、幼児主体で  
 活動を楽しめるように、活動の内容や援助の  
 工夫を行うことで、幼児が運動遊びの楽しさ  
 を知り、自ら体を動かして遊ぶようになった。
- (3) 家庭との連携を図り、保護者にも体を動か  
 すことの大切さを伝え、また、園行事等を通  
 して、実際に親子で体を動かす楽しさを味わ  
 うことで、家庭での親子で体を動かす活動へ  
 の意識に高まりが見られた。

**2 課題**

- (1) 4歳児・5歳児の運動遊びに関する年間指  
 導計画を職員の共通理解を基に更なる工夫と  
 改善。
- (2) 幼児が更に興味を持って戸外での運動遊び  
 を楽しめるような活動内容や環境構成の工夫。
- (3) 幼児の動きを見通した安全面の留意と幼児  
 理解に基づいた個に応じた援助の工夫。
- (4) 運動に関する家庭との継続的な連携の工夫。

## おわりに

近年子どもたちの運動能力の低下はますます深刻になってきています。研究を進めていくうちに、幼児期の運動が、子どもたちの体と心の成長にとってどれだけ大切かということの思い知らされました。また、援助や環境の工夫次第で子どもたちが運動遊びを好きになり、進んで体を動かして遊ぶようになることも実感することができました。これからも運動好きな子を育てられるように、半年間の研究の中で学んだ理論や実践を今後の保育に生かし、さらに深めていきたいと思えます。

研究期間中、ご多忙の中、励ましご指導下さいました浦添市教育委員会の高江洲弘美指導主事、沢岬幼稚園の石嶺篤子先生、入所前の事前研修より親切丁寧に指導下さり、いつでも温かく励まして下さいました本研究所の宮城むつみ所長、比嘉清喜係長、島袋優指導主事、ICT支援員の比嘉進様に深く感謝申し上げます。職員の皆様にも大変お世話になりました。また、テーマ検討会などで様々な角度からご助言下さいました浦添市教育委員会の諸先生方にも心より感謝申し上げます。

最後に、研究の機会を与え支援して下さいました神森幼稚園の新川文雄園長をはじめ、いつも温かく励まして下さった諸先生方、半年間の研究を共に支えて下さった同期の研究員の金城園美先生、井村えりか先生に心より感謝申し上げます。

### ＜ 主な参考・引用文献 ＞

『幼稚園教育要領解説』	文部科学省	フレーベル館	2008
『幼稚園教育要領ハンドブック』	無藤 隆 監修	学習研究社	2008
『幼児教育の原則』	無藤 隆 著	ミネルヴァ書房	2009
『3・4・5歳児の指導計画』	高橋保子 著	教育出版	2007
『保育と幼児期の運動あそび』	岩崎洋子 他	萌文書林	2008
『0～5歳児の運動あそび指導百科』	前橋 明 著	ひかりのくに	2004
『演習保育講座 6 保育内容 健康』	森上史朗 他	光生館	1996
『保育内容研究シリーズ 1 健康』	近藤充夫 編著	ひかりのくに	1990
『体育あそび120』	近藤充夫 監修	チャイルド本社	1979
『望ましい経験や活動シリーズ第20巻 運動・安全』	岡田正章 他	チャイルド本社	1981
『運動遊び300』	安藤 幸 他	チャイルド本社	1985
『幼稚園わかりやすい指導計画作成のすべて』	柴崎正行 編著	フレーベル館	1996
『保育月刊紙 ポット』		チャイルド本社	2009
『運動遊び通信』	豊岡市教育委員会ホームページ		2006~2009

( 小 学 校 算 数 )

考える楽しさを味わわせ，量感を豊かにする指導の工夫  
—第2学年「長い長さをはかろう」の学習を通して—



浦添市立浦添小学校 井村 えりか



## 目次

I	テーマ設定理由	36
II	目指す子ども像	37
III	研究の目標	37
IV	研究仮説	37
1	基本仮説	37
2	作業仮説	37
V	研究構想図	37
VI	研究内容	38～43
1	「量と測定」について	38～39
2	量感を豊かにするには	39～40
3	算数的活動と考える楽しさについて	40～42
4	「長さ」の学習での指導方法の工夫改善	42～43
VII	授業実践	43～55
1	単元名	43
2	単元の目標	43
3	単元について	44
4	単元の系統性	45
5	レディネステストの結果と考察	45～47
6	指導計画	47～49
7	本時の指導	49～51
8	板書計画	51
9	授業仮説の考察	51～55
VIII	研究の考察	55～60
1	作業仮説(1)	55～58
2	作業仮説(2)	58～60
IX	研究の成果と課題	60
1	成果	60
2	課題	60
	おわりに	60～61
	主な参考・引用文献	61





# 考える楽しさを味わわせ、量感を豊かにする指導の工夫

— 第2学年「長い長さをはかろう」の学習を通して—

浦添市立浦添小学校 井村 えりか

## 【要約】

本研究は、既習をもとに算数的活動を工夫し、長さの量感を育むための指導方法の工夫改善をすることによって、児童に考える楽しさを味わわせながら量感を豊かにすることを試みたものである。

授業実践では、課題提示と算数的活動の工夫により、探究心をもって意欲的に学習活動に取り組む姿が見られた。また、身体の一部や身の回りの物を基に根拠をもって長さの見当付けができ、実測する活動を通して、量感が豊かになった。

**キーワード** □長さ □量感 □算数的活動 □量と測定

## I テーマ設定理由

新学習指導要領は児童に、「生きる力」を育むことを目指し、改善のための答申の中で、「基礎的・基本的な知識・技能の習得」と「思考力・判断力・表現力の育成」「学習意欲の向上」などが挙げられている。このことをうけて、算数科の基本方針には「発達段階に応じた、算数的活動の一層の充実」が示され、算数を学ぶことの楽しさや意義を実感できるようにするために、児童が目的意識をもって主体的に取り組めるように指導する必要があると述べている。

算数科学習は、教科の中でも既習事項の積み重ねが大きく影響してくる教科である。そのため、繰り返し練習問題を行い知識の定着を図ったり、計算処理などの学習にも重点がおかれる。だが、このような学習に偏り過ぎると、児童の考える楽しさや実感を伴った理解を促すはずの算数的活動の場が不十分になり、学んだことが生かせず「生活との結びつき」も弱くなる。さらに、学年が上がるにつれ学習内容が難しくなっていくと、学ぶ意欲の低下につながりかねないという懸念がある。

本学年の児童への算数学習アンケートを実施してみたところ、「算数がとても好き、まあまあ好き」と答えている子が72%、「あまり好きでない、きらい、学習内容によって違う」の項目を合わせると30%近くいることがわかった。それに加え、難しいと感じた単元については、複数回答で「長さ①」が全体の40%、「とけい」は27%の順で、「量と測

定」の領域であった。

私自身の実践を振り返ってみても、道具の操作や細かい目盛りの読み取りの難しさから個別対応に追われていた。身の回りに目を向けさせ、既習をどのように生かすのかを考える体験的活動の場や生活に結びついた広がりのある学習にまで深めることが弱く、指導の困難さを感じた単元でもあった。

さらに、本校の課題点の一つとして、平成20年度全国学力・学習状況調査の正答率の結果を見ると、算数A「量と測定」(10.5%)で、全国と比べても正答率の差が大きく6.2%低かった。それは、面積に関する量感の問題であった。量と測定の領域で「面積や体積」などの学習の素地を与える役割を担っているのは「長さ」の学習である。

このことから、「量と測定」の指導で、既習事項の定着を効率的に図るとともに、「量感を育む」指導の工夫や目的に応じて学んだことを考えて生かす算数的活動の場が重要になってくると考える。それが、各学年の学習内容を理解する素地となり、知識・技能を身に付けることにつながってくる。

そこで、量と測定の領域「長さ」の単元において、児童の実態に即した既習の定着と算数的活動の工夫、長さの量感を育むための指導方法の工夫改善を図ることで、主体的に活動に取り組み、考える楽しさを味わいながら、量感を豊かにすることができると考え、本テーマを設定した。



## II 目指す子ども像

- ・考えることが楽しいと思える子
- ・量感の豊かな子
- ・身に付けた量感を学習や生活に生かそうとする子

## III 研究の目標

考える楽しさを味わわせ、量感を豊かにするために、既習をもとにした算数的活動の工夫や長さの量感を育む指導方法の工夫改善について研究を行う。

## IV 研究仮説

### 1 基本仮説

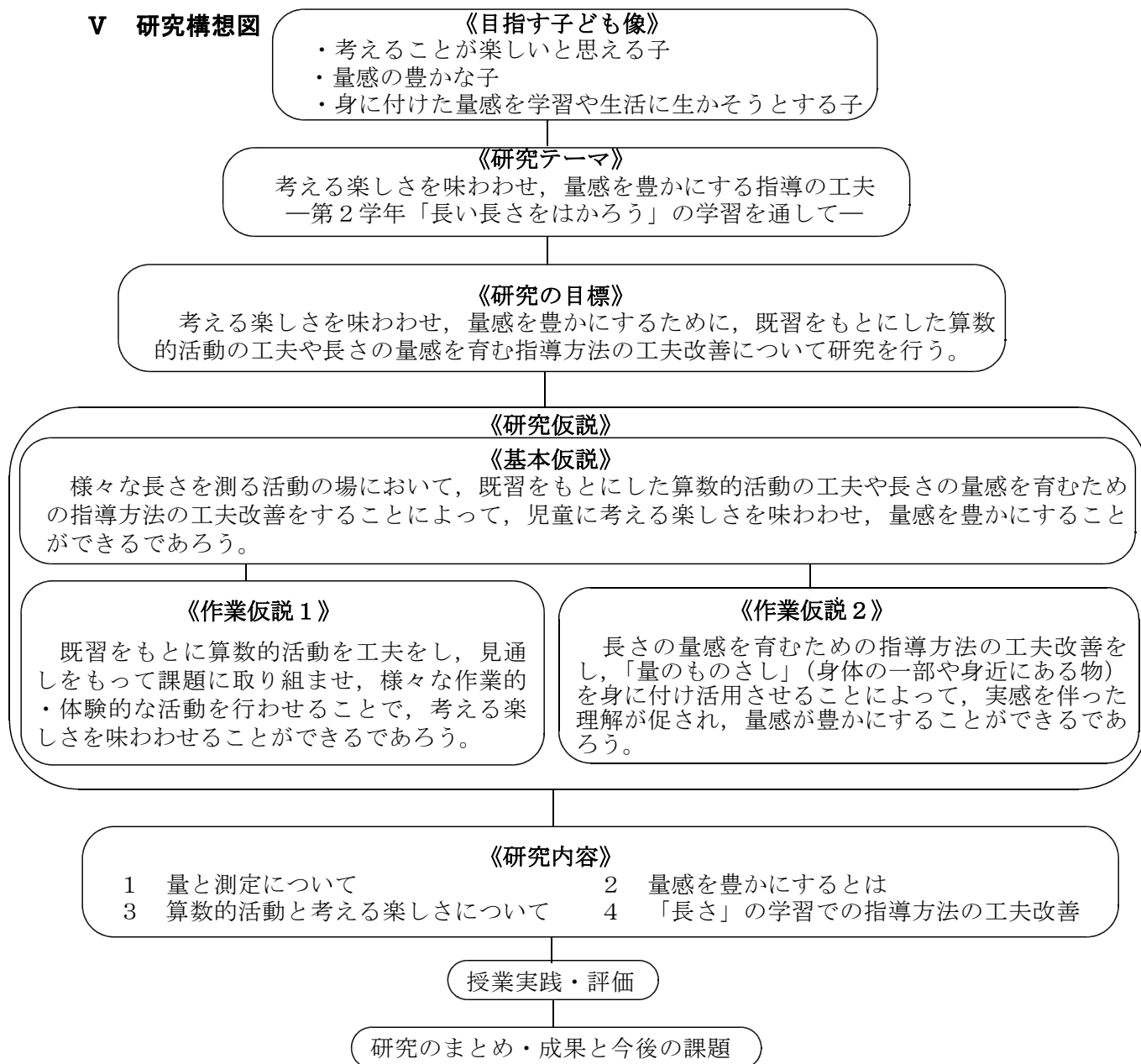
様々な長さを測る活動の場において、既習をもとにした算数的活動の工夫や長さの量感を育むた

めの指導方法の工夫改善をすることによって、児童に考える楽しさを味わわせ、量感を豊かにすることができるであろう。

### 2 作業仮説

- (1) 既習をもとに算数的活動を工夫し、見通しをもって課題に取り組み、様々な作業的・体験的な活動を行わせることで、考える楽しさを味わわせることができるであろう。
- (2) 長さの量感を育むための指導方法の工夫改善をし、「量のものさし」(身体の一部や身近な物の長さ)を身に付け活用させることによって、実感を伴った理解が促され、量感を豊かにすることができるであろう。

## V 研究構想図



## VI 研究内容

### 1 「量と測定」について

学習指導要領解説の算数編に示されている「量と測定」の領域のねらいと指導内容などについては次の通りである。

#### (1) 「量と測定」の領域のねらい

- ①身の回りにある様々な量の単位と測定について理解する。
- ②実際に測定できるようにする。
- ③量の大きさについての感覚（量感）を豊かにする。

#### (2) 指導上の留意点

- ①単位を用いて量の大きさを表すことの有用性に気付かせる。
- ②目的に応じて適切な単位を選んで測定できるように指導する。

「量と測定」の領域で指導する内容は、他の領域の内容とかかわるものが多いことから、複数の領域間の内容の関連に配慮することが大切である。

#### (3) 各学年の指導内容

学年	○量の単位	◇量の比較の測定など
第1学年		<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さ、面積、体積の直接比較など</li> <li>・時刻の読み方</li> </ul>
第2学年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さの単位 (mm, cm, m)</li> <li>・体積の単位 (ml, dl, l)</li> <li>・時間の単位 (日, 時, 分)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さと体積の測定</li> </ul>
第3学年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さの単位 (km)</li> <li>・重さの単位 (g, kg), [t]</li> <li>・時間の単位 (秒)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さと重さの測定</li> <li>・単位や計器を適切に選んでの測定など</li> <li>・時刻や時間の計算</li> </ul>
第4学年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面積の単位 (cm<sup>2</sup>, m<sup>2</sup>, km<sup>2</sup>) [a, ha]</li> <li>・角の大きさの単位 (度 (°))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面積の求め方 (正方形, 長方形)</li> <li>・角の大きさの測定</li> </ul>
第5学年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体積の単位 (cm<sup>3</sup>, m<sup>3</sup>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・面積の求め方 (三角形, 平行四辺形, ひし形, 台形)</li> <li>・体積の求め方 (立方体, 直方体)</li> <li>・測定値の平均・単位量当たりの大きさの求め方</li> </ul>
第6学年		<ul style="list-style-type: none"> <li>・概形とおよその面積 ・面積の求め方 (円)</li> <li>・体積の求め方 (角柱, 円柱) ・速さの求め方</li> <li>・メートル法の単位の仕組み</li> </ul>

各学年のねらいとして、第1学年では、量と測定については「理解の基礎となる経験を豊かにすること」とし、長さ、面積、体積を「①直接比べること」や「②身の回りにあるものの大きさを単位として、その幾つ分かで大きさを比べる」ことを指導する。また、日常生活の中で時刻を読むことができるようにする。

第2学年では、長さや体積について「①多くの人が共通に利用する普遍単位の意味」と「②普遍単位を用いた測定」を指導することなどが記述されているが、どの学年においても指導内容の中で、それぞれの量の「普遍単位に対する量感」も合わせて意図的に育てていくことが重要になってくると考えられる。

(例) 普遍単位に対する量とは、1円玉の重さ：1g、1円玉の直径：2cm

また、町田彰一郎氏は、「小学校で量の指導が大切にされるのは、量が事象と算数を結ぶ窓口になっているからだと言える。重い、速い、広い、かさばっている・・・といった感覚は児童の身体を通じて、数、図形、数量関係の知識と結びつき、なぜ？どうして？という疑問や測ってみよう、比べてみようという探究心を呼び起こし、答えは大体これぐらいになるはずだから今求めた式はあっているだろうという見通しなどが得られることとなる。量の学習は、児童に算数学習のよさと有用感を与え関心・意欲を呼び起こすきっかけを与えることができる。」と述べている。

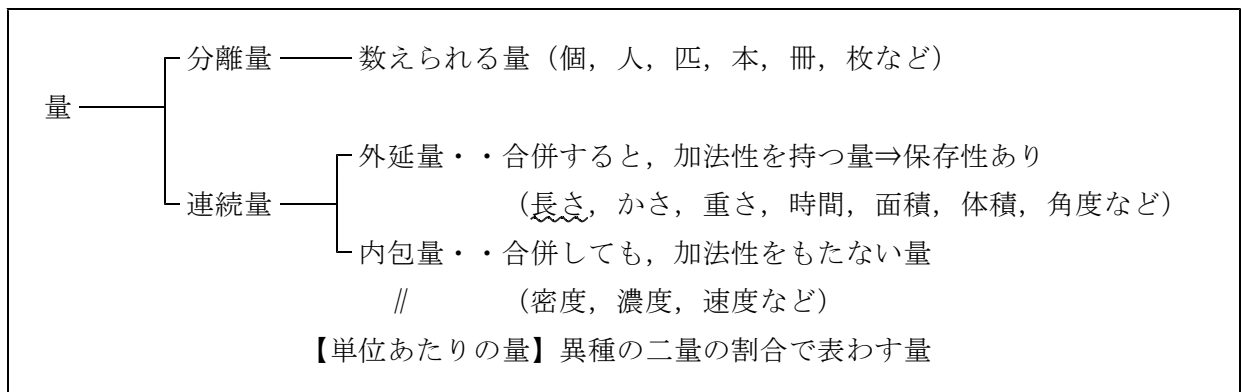
量指導では調べてみたいという探究心と作業的・体験的活動の場、見通しをもちながら考えていく能力も意識して授業を計画していくことが大切であると言える。探究心を呼び起こすには課題の提示の工夫、活動の場は算数的活動の充実を図り、見通しをもたせるには既習事項の定着・量の指導方法の工夫に視点をおき授業づくりをしていきたい。

#### (4) 量の概念と性質

「量」とは、大小の比較ができる対象をもっているもののことである。また、大小を比較できるものは、基準とするものを定め、その幾つ分というように表すこともできる。(指導用語辞典)

この意味で量はその大きさを数値化でき、「長さ」は連続量で、保存性をもつ量である。

量は、以下のように分類される。 ※保存性とは、いくら細分しても「もとの量」は変わらない。



長さは量指導の基本である。単位の長さをそのまま延長していく考えがものを測る基本となり、ものさしや座標の考えにつながっていく。また、長さを二次元的に捉えると面積となり、さらに、軸をとって三次元的に捉えれば体積となっていく。

#### (5) 測定の指導段階

①直接比較	AとBの長さを比較するとき、一方の端をそろえて、他方の端の位置によって大小判断をする
②間接比較	AとBの大きさを別のものに置き換えて、間接的に比較する。
③任意単位による測定	AとBの大きさを同種の量の幾つ分という数値に置き換えて比較する。
④普遍単位による測定	AとBの大きさを、全国(世界)で共通の普遍単位を用いて比較する。

※低学年の時期には、量を他の位置へ移した場合、量の見かけの形が変わった場合、一つの量を幾つかに分割した場合などについて、重ねたり、元に戻したりして、量の大きさを確かめさせるようにし、保存性が認められるようにしむけていくことが必要である。

## 2 量感を豊かにするには

### (1) 量感とは

「長さについていえば、はがきの横の長さや 手を広げた長さがどのくらいかをものさしをあてて

みなくとも、およその測定値をいえる状態にあるとき、長さに対する**量感**があるという。量感は測定を通して養われるものであるが、量感があると、量の大きさに従って**適切な計器や単位を選定**したりできる。また、仕事を計画的・能率的に進めることができる。」(指導用語辞典)

赤畑さとみ氏によると、「量感」とは、単なる直感ではなく、**大きさの根拠を持った直観**であると考えている。その根拠として示すのが、**普遍単位**を基に児童が身に付けた「**量のものさし**」(児童の身体の一部や身近にある物)である。

### (2) 量感を豊かにするには

量感を豊かにするには、まず、児童が様々な体験をすることによりいろいろな量の大きさについての量感を持ち、その量感を場面に応じて適切に働かせることができるところまで高めるようにするということである。

赤畑氏によると、豊かな量感が定着する過程を二段階でとらえている。

第一段階の「量感を持つ」段階は、知識として(図1)に示す四つの量感を持っている状態、第二段階の「量感を適切に働かせる」段階は、知識としての個々の量感を駆使して総合的に使いこなすことができる状態ととらえる。

「豊かな量感を持つとは、単にものの多さに対する量感覚を正しく持つだけにとどまらずに、数や形と量との相互のかかわり合いの中から、算数的なもの見方や考え方を正しい方向に導く役割をするもの」としても考えられている。

### (3) 豊かな量感を育む意義

「量と測定」の領域において豊かな量感を育む意義は、児童が実感を伴って理解できるようにすることにある。実感を伴って理解したことは、使える知識として確実に定着し、量を扱う現実場面でも量の大きさ見積ったり、現実に照

らして量の大きさを見直したり、必要に応じて計器や最少単位を選んだりするなど、学習や生活の中で適切に生かすことが可能となる。

また、学習が終わった後でも身に付けた量感はずぐに掘り起こせる記憶として残ると言えよう。

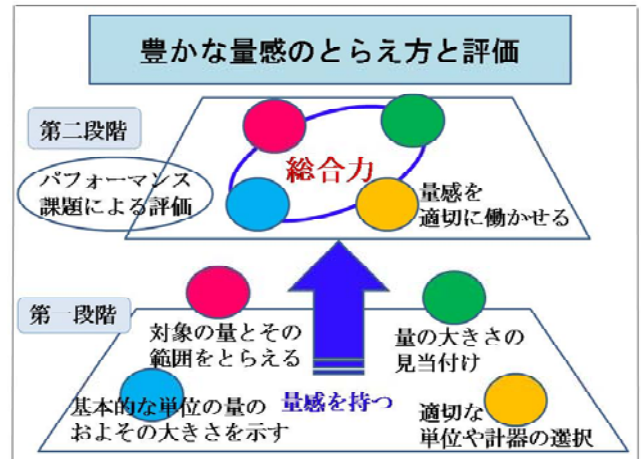


図1 豊かな量感の定着のとりえ方(二段階と評価方法(赤畑))

### (4) 長さに対する豊かな量感について

- \* 1円硬貨の直径は2cmなど、**身近なものを基にして量の大きさを示せる。**
- \* 例えば鉛筆を見て「長さはだいたい20cmぐらい」というように長さの**見当付け**ができる。
- \* 測る対象に応じて、「この物を測るには、30cmのものさしがよい」などと**適切な単位や計器の選択**ができる。
- \* 「1mはこれぐらい」などと、**基本的な単位の量の大きさについて、およその大きさを示せる。**

このように、長さに対する感覚を身に付けるためには、身の回りのものの長さを調べる活動、与えられた長さに近いものを身の回りから探す活動を算数的活動として取り入れる。そして、身に付けた量感を活用し量の大きさを見当付けしたり、実測を繰り返すことで量感が豊かになっていくと考える。

## 3 算数的活動と考える楽しさについて

学習指導要領の改訂で、算数科の目標のはじめに「算数的活動を通して」と位置づけされ、目標の全

体にかかるようになっており、基本方針でも「算数的活動の一層の充実」が示されている。そこで、学習内容にそった算数的活動を展開するために、その内容を明確にしていきたい。

《算数科の目標》

算数的活動を通して、数量や図形についての基礎的・基本的な知識及び技能を身に付ける、日常の事象について見通しをもち筋道を立てて考え、表現する能力を育てるとともに、算数的活動の楽しさや数理的な処理のよさに気づき、進んで生活や学習に活用しようとする態度を育てる。

(1) 算数的活動とは

「児童が目的意識をもって主体的に取り組む算数に関わりのある様々な活動」である。



新たな性質や考え方を見出そうとしたり、具体的な課題を解決したりすることである。

算数的活動は、活動形態から次のように捉えられている

算数的活動 { 外的な活動…身体を使ったり、具体物を用いたりする作業的・体験的活動  
 内的な活動…思考・表現活動（念頭で数量や図形について操作する）

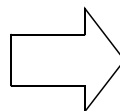
身体を使ったり、具体物を用いながら、算数に関する課題について考えたり、算数の知識をもとに、発展的、実用的に考えたり、考えたことなどを表現したり、説明したりする活動は、具体物を用いていなくても算数的活動に含まれる。

つまり、算数の授業を教師の説明中心の授業から、児童の主体的な活動が中心になる授業に転換することを意図している。

《改善の視点》

[改善のねらい]

- ・算数の授業を児童の活動を中心とした主体的なものとする。
- ・算数の授業を児童にとって楽しいものとする
- ・算数の授業を児童にとって分かりやすいものとする
- ・算数の授業を児童にとって感動のあるものとする。
- ・算数の授業を創造的、発展的なものとする。
- ・算数を日常生活や自然現象と結びつけたものとする。
- ・算数と他教科、総合的な学習の時間等と関連させる活動を構想しやすいものとする。



- ①数量や図形の意味を実感をもってとらえる。
- ②思考力・判断力・表現力を高めたりできるようにする。
- ③算数を学ぶ楽しさや意義を実感できるようにする。

ここで、はっきりさせたいことは、算数的活動の中心は思考活動である。作業的活動や体験的活動は思考活動に達するための過程であり、ただ単に作業や体験を取り入れれば算数的活動というわけではない。(指導用語辞典)

そこで、本研究では、既習をもとに算数的活動を工夫することで、児童に「考える楽しさを味わわせ」、作業的・体験的活動を思考活動へと導き、「量感を豊かに」できると考える。

(2) 算数的活動の内容

算数的活動の例として解説書より

表1 算数的活動の種類

種類	内容
作業的な活動	・手や身体などを使ってものを作るなどの活動
体験的な活動	・教室の内外において各自が実際に行ったり確かめたりする活動。
具体物を用いた活動	・身の回りにある具体物を用いた活動。
調査的な活動	・実態や数量などを調査する活動。



探究的な活動	・数量や図形の意味，性質や問題解決方法などを見つけたりつくりだしたりする活動。
発展的な活動	・学習したことを発展させて考える活動。
応用的な活動	・学習したことを様々な場面に応用する活動。
総合的な活動	・算数や他教科等の学習を通して身に付けたものを総合的に用いる活動。

今回の改訂では，各学年の内容においても具体的・代表的な算数的活動が例示がされている。

(例) 第2学年

ア	整数が使われている場面を見付ける活動
イ	乗法九九表からきまりを見付ける活動
ウ	量の大きさを見当付ける活動
エ	図形をかいたり，作ったり，敷き詰めたりする活動
オ	図や式に説明する活動

### (3) 「筋道を立てて考える」ことと「考える楽しさ」

算数科では，「筋道を立てて考える」ことを目標として挙げている。では，「筋道を立てて考える」とはどういうことだろうか。

学習指導要領の基本方針の中で，「数学的な思考力・表現力」を育成するために，指導を充実させることの一つとして「**根拠を明らかにし筋道を立てて体系的に考えさせる**」ことが記されている。

筋道を立てて考えていくとは，「**根拠を明らかにして論理的に考えたり見直していくこと**」

(内的な活動)であると言えよう。その過程の中で，「なるほど」と納得したり，「おもしろい」と感動したり，「わかった」と実感した子は，「考える楽しさを味わう」こととなり，学ぶ楽しさや意欲を高めることになるであろう。

そして，子どもたちの興味・関心は引き出され，算数の学習過程で身に付いた考え方が学習や生活に活用される力へとつながっていくのではないだろうか。考える楽しさを味わった子は，自分の身の回りにも目を向け，身に付いた

長さの量感を生かそうとするようになるだろう。

長さの単元においては，調べてみたいと思えるような「課題提示の工夫」と自分が何を基にして考えたのか，「理由となる根拠を示せる」ような(「○は△の幾つ分だから□ cm」)学習展開が大事な指導になってくる。

体験学習の意義として，森川みや子氏が述べている言葉がある。『理解の遅い子ほど，抽象力や論理を組み立てる力が弱く，そして，なによりも学習の基礎になる経験が不足しています。子どもたちに豊かな経験をもたせることが学習材の中に潜んでいる論理を自分のものとして使いこなせるための入り口となります。』

このことから学習を進める上で考える力を培うための算数的活動の場をしっかりと保障し，思考活動を促すための工夫を凝らしていくことが大切となってくる。

## 4 「長さ」の学習での指導方法の工夫改善

子どもたちが測定活動を行う際に，長さを測る部分を示す言葉を使うことになるが，その言葉がおさえられておらず混乱したり，どこを測ればよいか判断できないことがある。そこで，長さの量に対する表現を例示し，量の性質についてもふれたい。

### (1) 量の概念と性質の指導上の留意点

#### ① 長さの量に対する日常用語でのとらえ方

長い，短い，高い，低い，厚い，薄い，遠い，近い，大きい，小さい，太い，細いたて，よこ，高さ，ななめ，幅など
---

#### ② 量の保存性・加法性など

○保存性…ものの位置を変えたり，あるいはいくつかに分割したりしてももとの量は変わらない。

○加法性…2つの量を合併したときに，全体量の大きさが二つの量を加えたものとなる

○長さの抽出…太さや形や重さなどの属性にとらわれず，対象となる長さをとらえる。

(2) 長さの量感を得るために

長さの量感を育てる指導は、身近にあるもので使えるものを取り上げた方がよい。

① 身体のものさしをもつ

- ・指の幅 ・人差し指と親指の間 ・手のひら
- ・肘から指先まで ・足の大きさや歩幅
- ・両手を広げた長さ ・頭のまわりなど

② 身近にあるものをものさしとする

- ・教科書の厚さ ・低学年の教科書の縦と横
- ・使っていない鉛筆 ・数え棒 ・ブロック
- ・新聞紙の縦幅・横幅 ・画用紙の横幅
- ・はがき ・ティッシュの箱の幅 など

③ 日常よく話題になるものの長さを調べる

- ・CD ・紙幣の長さ ・お金の直径など

④ 次のようなものを調べて発表する

- ア 家にあるものの長さを調べる
- イ ゲーム感覚でお互いの長さの当てっこをする。

量感とは、概測するときなどに有効に働く。

そのため基準となる量の大きさの感じを身に付けておくことが肝要である。

長さの量感を得るためには、自分の使える「量のものさし」を使って、見当つけた値と実測値を比較することで感覚のずれがわかり、

長さの量感をみかくことができる。

⑤ 普遍単位に対する量感を育む

- ・1mm → つめの厚さ 1円玉の厚さ  
鉛筆の芯の先
- ・1cm → つめの幅 歯の横幅 チョークの直径  
絵本の厚さ ホッチキスの芯の長さ

普遍単位の違いを捉えやすくするために、基本的な長さを身体の部分や身近にある物の中から探して照らし合わせる活動を行う。

(3) 普遍単位の必要性

子ども達は、直接比較、間接比較、任意単位による測定の活動を経験する。その中で、共通単位の必要性や端の長さ（「～の半分」「～とちょっと」）だと長さがうまく比較できない状況から、普遍単位の必要性に気づかせ cm, mm を理解させていく。その後、1m をこえる長さの測定でも cm と mm の単位だけでは不便さや不正確な状況を体験して、1m の長いものさしや m の単位の有用性や理解へとつなげていけるようにしていきたい。（小さな長さ単位・大きな長さの単位の必要性）

## Ⅶ 授業実践

### 第2学年算数科学習指導案

平成22年1月15日（金）2校時

2年4組 男子12名女子13名 計25名

授業者 井村 えりか

#### 1 単元名 長い長さをはかろう (100cm をこえる長さ) 〈啓林館〉

#### 2 単元の目標

○長さの普遍単位 m について理解し、長さを測ったり量感を高めたりすることができる。

【関心・意欲・態度】 ○1m をこえる身近なものの長さを、進んで見当をつけてから測ろうとする。

【数学的な考え方】 ○大きな長さの単位の必要性に気づき、1m をこえる長さを数値化できる。

【表現・処理】 ○1m のものさしを使って、手際よく長さを測ることができる。

【知識・理解】 ○長さの単位「m」を知り、「m」と「cm」の単位の相互の関係を理解できる。

### 3 単元について

#### (1) 教材観

子どもたちは第1学年「ながさくらべ」では、直接比較、間接比較、任意単位による測定を学習している。第2学年では、まず、1学期に学習した「長さ」で、同じ長さのブロックやクリップなどの任意単位による測定、cm、mmなどの普遍単位による測定を学習した。長さの単位 m、cm、mm を一つの単元では扱っていない理由として、m に比べて cm の方が具体的な操作を通して、取り扱いやすいということから、児童の抵抗が少ない cm (mm) を先に取り上げ指導を行っている。本単元では、100cm をこえるものの長さを測定する活動を通して、長さの基本単位 m を指導する。取り扱う長さは、4～5 m ぐらいのものが適切である。

本学年で指導する正確な測定の仕方、長さを予想することができる長さの量感などをもとに、長い長さを測る学習を進める。長さの見当づけ（量感）、長さを測定する計器の選択ができるようにするとともに、その後、第3学年「長い長さ」では、まき尺を使って長い長さを測定し、長さの単位の km を学習していくこととなる。

また、長さの量感を育てるための指導工夫改善として、本単元の前に「昔のものさし」である「ふせ」「つか」「あた」「足」の長さを「体のものさし」として測定し、活用させる。また、本単元でも 1m のものさしが自分の体のどのあたりかなどを調べる。長さを自分の体と照らし合わせて確かめることで、測定するものの長さを予想するときの根拠となるものを身につけさせることとする。

#### (2) 児童観

本学級の児童は、学習に対して意欲的に取り組む子が多い。しかし、知識の定着に差があり算数的活動になると個別では学習が進められない児童もいる。そのような時には、ペア学習やグループ学習で協力して学習を進めようとする態度が育ってきている。

一学期の「長さ」の学習のまとめの段階では、自分たちからロッカーの横の長さや教室の縦の長さに興味をもち、休み時間に大勢の児童が測ろうと 30cm ものさしや 15cm ものさしを並べて協力していたが 30cm のいくつ分と数えたり、合わせた長い長さを数値化できずに終わっている。

このことから、「長い長さのもの」に対して、自分達で長さを調べ出したいという気持ちを強くもっているように思われる。

また、二学期になってから長さについての絵本『ひとあし ひとあし』を読み聞かせし、自分で測ってみたいものについてもアンケートしてみたところ、結果は以下の通りになった。

- |                    |            |              |              |         |
|--------------------|------------|--------------|--------------|---------|
| ・50円玉              | ・チョウの縦の長さ  | ・1000円札の横の長さ | ・テレビの横の長さ    | ・教室の棚   |
| ・上履きの長さ            | ・先生の背の高さ   | ・自分の背の高さ     | ・お母さんの体      | ・先生の机の横 |
| ・黒板の縦              | ・蛍光灯の横     | ・教室の壁        | ・小学校のガジュマルの木 | ・浦添小の校舎 |
| ・わしの羽              | ・学校の運動場の広さ | ・飛行機の横の長さ    | ・地球の周りの長さ    |         |
| ・地球から太陽までの距離など、その他 |            |              |              |         |

児童は、長さの学習は行っているが、実際に自分の身の回りのものを測定する活動は、体験が少ない。しかし、アンケートの結果を見ると、身の回りのものを測ることに興味をもっていることがわかる。

そこで、本時までには自分の体の部分の長さを確かめることと合わせて、児童が興味を示しているものを課題で取り上げながら学習を進め、児童の生活につながるような学習にしたい。

#### (3) 指導観

本単元では、考える楽しさを味わわせるための課題提示の工夫として、「長い長さ」の導入場面で、

立ち幅跳びで跳んだ距離（長さ）の測定を 30cm ものさしで行う。その後、長いものさしやmの単位の必要性・有用性などを実感させ、1m という長さの単位の指導と 1m の量感を自分の体の高さなどでとらえる活動をする。また、1m が自分の体の別の部分でどのあたりになるのかを調べ、両手を広げた長さ（ひろ）を測るなど基本的な量感を体得させる。

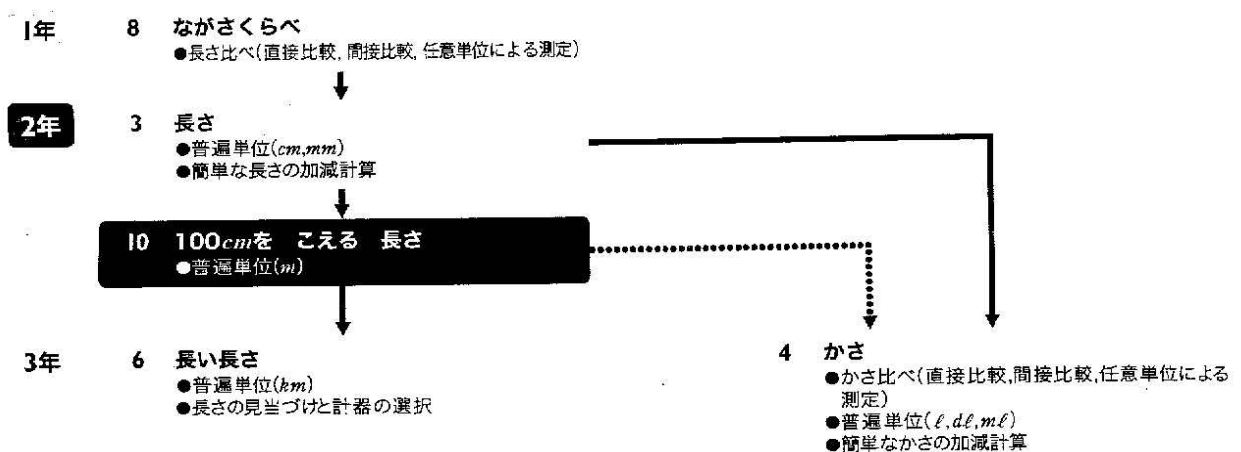
本時は、「1m = 100cm」という関係を理解させ、1m の量感を基に「1m をこえるもの」の長さを見当づけ、1m のものさしを使って測定をする。この測定活動を通して、測定技能や量感を養うことをねらいとする。

その際に、測定する能力を伸ばすだけでなく、長さの量感を適切に働かせるために、見当づけでは長さの根拠を発表させ、意識を高められるように進めていきたいと考える。


この領域では量という具体的な数値を扱うため、算数的活動に適していると考えられる。自分が知っている「量のものさし」（身体の一部や身近にある物）などを長さの見当づけに生かしたり、測定活動をする過程で「○は△の幾つ分とどれだけ」などの表現を意識させる。そうすることで、普遍単位（m）の良さや目盛りの見方などがわかり、結果として算数的なものの見方や考え方の素地を養うことになり、実感を伴った理解へとつながるであろう。

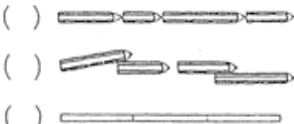
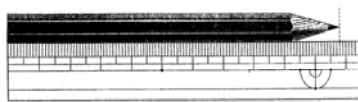


しかし、数値化することや根拠を求めすぎると、課題を難しくとらえる児童がいるように思われる。その場合には、目測による予想や長さを数値化できない児童については「1m のものさしの幾つ分とどれだけ」と表現させる。

#### 4 単元の系統性




#### 5 レディネステストの結果と考察（25名 11月下旬に実施）

	出題のねらい	問題	正答率	主な誤答例	考察
1	鉛筆を使った間接比較ができる。	長い方に○をつけましょう。 ① 	17人 68%	5cm9mm 5cm7mm (1名) たて(8名)	・題意が正しく捉えられていない。・「縦」と「横」の言葉の理解が不十分。・鉛筆を使っての長さの抽出ができない。具体物の測定を通して、言葉の概念をおさえたり、基にする長さで比較できることを指導する。
2	任意単位による測定	教科書の横の長さを測りました。	22人	真ん中	不揃いのものが真直ぐに並んだ時

	の仕方がわかる。	正しい測り方に○をつけましよう。 	88%	(3名)	の長さの長い方を選んだと思われる。同じ長さのものの幾つ分で比較することをおさえない。
3	自分で任意単位を選択し、長さを比較する。(量感を働かせているか。)	自分の机のたてとよこを比べてみましょう。 <input type="text"/> でたしかめると つくえのたては <input type="text"/> つぶん、 つくえのよこは <input type="text"/> つぶんで、 <input type="text"/> のほうがながい。	21人 84%	無答(1人) たて(3人)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・題意が捉えられない。</li> <li>・任意単位とするものは選んでいるが、「たて」と「よこ」を逆に捉えている。</li> <li>・長さの対象にあった任意単位を選択できるように指導する必要がある。</li> </ul>
4	ものさしの cm, mm の目盛りの読み方がわかる。	次の長さはどれだけですか。  ・鉛筆の長さ 10cm8mm	15人 60%	10cm(2人) 18cm(2人) 11cm3mm (2人) その他(4人)	cm までは読み取れるが、mm 単位の長さを読み取れなかったり、複名数での表し方を忘れていたり、数値のない竹ものさしでの測定で、どのように目盛りを活用して読み取る方が良いのか、考えさせながら指導したい。
5	cm, mm の単位の関係がわかる。	□に合う数を書きましょう。 ① 1cm は□ mm ② 25mm は□ cm □ mm	23人 92%	1mm(2人) 20cm5mm (4人) 1mm(1人)	・1cm = 10mm が理解できていない。1cm, 1mm の量感を身に付け、具体的に想起できるようにさせたい。
	(未習)cm と m の単位の関係がわかる。	③ 100 cm = □ m	9人 36%	1000(3人) 無答(13人)	未習であるが、既に知識として気づいている子もいる。
6	cm, mm を量感を伴って理解し、単位選択ができるか。	□にあてはまる、長さの単位を書きましょう。 ① はがきの横の長さ 10 □ ② ノートの厚さは 4 □	23人 92%	① mm(2人) ② m(1人) cm(1人)	10mm や 10cm の長さを実物と関連させて理解できていない。「厚さ」という言葉の理解が不十分。
7	ものさしを用いて、直線の長さを測定できる。	次の直線の長さを測りましよう。 (11cm7mm) 	8人 32%	無答(1人) 12cm(4人) 11cm9mm (4人)	・mm の細かい目盛りを正確に読み取ることができていない。まとまった長さの目盛り(10cm や 5mm などのしるしをおさえて読み、細かい目盛りをていねいによむことを確認する。)
8	ものさしを用いて、mm の単位までの直線をかくことができる。	次の直線の長さを□の中にかきましよう。(10cm5mm) ▼かきはじめ 	18人 72%	無答(1人) その他 (6人)	・端の長さを 1mm ずつ読み、間違えたと思われる。・1cm や 5mm の目盛りの特徴に気付かせ、適切に読むことを指導する。



9	長さの計算ができる。	①下の赤い線の長さはどれだけですか。 	19人 76%	無答(1人) 4cm8mm (3人)	・同じ単位同士で加法や減法をせず、mmとcmで加えて数値を出している。実物の測定と対応させ、加法と減法のしくみをとらえさせる。 ・数字だけを見て加法を行い、単位ごとの加法になっていない。同じ単位で計算することをおさえる。
		② 8cm5mm + 5mm = □ cm	12人 48%	18cm(4人) 90cm(11人)	
		③ 14cm5mm - 10cm = □ cm □ mm	14人 56%		

長さに対する量感がどのように身についているのか、またその根拠がどの程度示せるのか状況を捉えるために、以下のような調査をした。

【調査1】10cmの長さの直線をものさしをつかわないでかきましょう。  
どのようにしてこの長さをかいたか、そのわけ(根拠)をかきましょう。

表2 長さに対する量感の調査結果(10cm)

回答	正答(誤差5mm以内)	誤差(6mm以上1cm以内)	誤差(1.1~2cm以内)	誤差(2cm1mm以上)
人数	9人(36%)	4人(16%)	4人(16%)	8人(32%)
根拠あり	4人	0人	2人	3人

正答した子の中で、10cmちょうどをかけたのは3人で、その内で根拠を示せたのは一人(消しゴムの箱3つ分)、あとの二人は直感である。また、5mm以内の誤差はあっても根拠を示せたのは3人おり(数え棒の一つ分、親指と人差し指の間の長さ、人差し指の長さ二つ分など)、身近なものを基にして長さの大きさを示すことができていた。

他の回答の結果を見ると、全体的に「量のものさし」を使うことや根拠を示すことにも慣れていないことがうかがえる。これから長さの量感を育むためには、自分が使いやすい長短の「量のものさし」を身につけられるようにし、根拠の示し方についての指導も含め進めていきたい。

## 6 指導計画(総時数8時間・体育1時間)

時	■目標	・学習活動【算数的活動内容】	●評価観点◇仮説の検証
朝の学活	■身のまわりにあるものの長さについて話し合う。(12月8日)	・「ひとあし ひとあし」の絵本を読み、しゃくとりむしのように測ってみたいものについて話し合い、各自ワークシートに記入する。	●【関】「長さ」に対する興味を高める。
1	■測定活動を通して、既習のcm、mmの単位の長さを理解し、量感を身に付ける。(12月9日)	・体の部分や身の回りにあるものの中から、1cmと1mmになる長さのものを探し出し、カードに記録する活動を行う。	◇仮説1 算数的活動を通して、考える楽しさを味わうことができたか。
2	■測定活動を通して、体の部分の長さがものさしになることに気づく。(12月16日)	・長さの歴史の話を聞き、「自分だけのものさし」として、「体のものさし」づくりを行う。「ふせ」「つか」「あた」「足」の長さ調べる。	●【表】30cmものさしで体の部分の長さを測り、具体的に長さをつかむことができる。



	する。		
一	■見当をつけて 1m の長さのテープをつくり、実際に測って長さの量感を身につける。	【補充】・テープで 1m と思うところを切り取り、実際に 1m ものさしで測り確かめる。	【関】 1m の量感をもとに、1m の長さに近いテープを進んで作ろうとする。
一	■身の回りの長い長さを正しく測ることができる。(2月2日)	【発展】・テープで 2, 3, 4, 5m のものさしをグループでつくり、いろいろなところの長さを測る。	【表】 長い長さを正しく測ることができる。

## 7 本時の指導 (7/9)

### (1) 目標

- ・先生の身長を見当づけ、1m ものさしを使って長さを測ることができる。

### (2) 授業仮説

- よく目にしている「先生の身長」や 2m をこえる長さ「世界一高い身長」の紙テープを課題提示することにより、関心をもって見当づけや測定に取り組み、考える楽しさを味わわせることができるであろう。(課題提示の工夫)
- 測定活動の場において、これまでに知っている「量のものさし」(身体の一部や身近にある物)で予想を意識づけさせたり、測定に適した計器を選択し実測させることによって、m の単位の長さに気づき、長さの量感を豊かにすることができるであろう。

### (3) 展開

過程	主な学習活動	指導上の留意点 (○教師の支援 ◇発問 ◆予想される児童の反応 ◎個への対応)	評価の観点
導 入 ( 15 分 )	1. 学習課題の把握 ・ A先生の身長と同じ長さの紙テープを用意して見せる。	○長さを測ったようすを見せ、何の長さであるのか、これからこの長さを予想したり、長さを確かめることを伝える。	【関】先生の身長を進んで予想したり、測ったりしようする。 (観察)
	2. A先生の身長の予想 ①目測する。 ・各グループに紙テープを配る。 ②「量のものさし」で比べてみる。 ③予想の長さを発表する。	○今までに測った長さ比べて、長いことに気づかせる。 ◇ A先生を見て身長がだいたいどれぐらいの長さか予想して下さい。 ○直感による予想も認めながら、自分の体の部分と比べたり、これまでの学習で知っている長さを生かしたりするなど、根拠のある予想を引き出す。 ◎前時の 1m の長さをもとにして考えられるよ	

(根拠を意識させる)



3. めあての確認

ものさしをつかって、1mをこえる長さをくふうしてはかろう

うに指導する。

- ◆自分のひろの長さよりも長いから、1m40cmくらいかな。
  - ◆1mものさしの二つ分よりは短いから、180cmくらい。
  - ◆自分の身長より、40cmくらい高いかな？  
(○mmは読まなくてよいことを確認する。)
- ◇どうやって長さをくわしく確かめたらいいですか。

展開

(20分)

4. 測り方の確認と実測
- ・どのようなことに気をつけて測るとよいか話し合う。
5. 測定結果の発表
- ・各グループごとに測定結果をカードに書かせ掲示する。

- ミニものさし、30cmものさし、1mものさしから、適切な用具を選ばせる。
- ◆はしをそろえる、1mごとに印をつける。
- ◇測る時は、グループの中でペア同士で交替し、確かめた長さはグループでまとめてカードに書き、発表することを伝えている。
- ◎手を添えて、起点をしっかりとおさえることや目盛りの読み方などを個別に指導する。
- ・出された測定結果を「1m75cmは1mものさしの1つ分と75cm」、「175cmは100cmものさし1つ分と75cm」と確認する。
- 誤差がでた場合にはなぜそうなったのか考えさせる。

【表】長さに応じて、適切な用具を選び1mをこえる長さを測定することができる。  
(観察、ワークシート)

まとめ

(10分)

6. まとめ
- ・早く、簡単に、正確に測るためにどんな工夫をしたのか確かめる。

- 予想と測定結果を比較し、数値が近いところを賞賛する。
- ◇長い長さをはかってみて困ったことやいいなと思ったことはどんなことですか。
- ◆長い長さも「体のものさし」で調べることができた。
- ◆1mのものさし一つあれば、しるしをつけて長い長さを簡単に、早く測ることができる。
- ◆のこった長さが1mに足りない時は、30cmものさしとあわせて使った方がいい時もある。

7. 発展問題
- 世界一高い人の身長  
(2m57cm) 2008年のギネス認定
- ・同じ長さの紙テープを用意して

- 先生の身長と比べて、さらに長いことに気づかせる。
- ◇1mものさしのいくつ分ぐらいありそうですか。どのくらいの長さだと思いますか。

<p>見せる。</p> <p>・時間があれば感想を発表させる。</p>	<p>○ミニものさし、30cmものさし、1mものさしから、適切な用具を選ばせて、測定してみたい子に前でさせる。</p> <p>・身の回りでさらに測ってみたいものなど</p>
-------------------------------------	--

(4) 評価 【関】先生の身長を進んで予想したり測ったりしようとする。

【表】長さに応じて適切な用具を選び、1mをこえる長さを測定することができる。

## 8 板書計画

長い長さをはかろう 先生の身長と同じ長さの紙テープ

もんだい やすひろ先生のしん長はどれだけでしょう まとめ

よそう ・165cm(1mのものさしとくらべて)  
 ・170cmぐらい。(両手を広げた長さで)

めあて ものさしをつかって、1mをこえる長さをはかろう

《 たしかめた長さ 》

①	1m75cm	(1mが1つ分と あと75cm)
②	175cm	(100cmが1つ分と あと75cm)
③		
④		
⑤		
⑥		

世界一高い人のしん長  
 2m57cm

- ・ひろの長さだと、長さを早くよそうできる。
- ・1mの長いものさしだとべんり。
- ・短いものさしだけではかるとずれやすくて、せいにかくに、早くはかれない。
- ・はかる長さに合わせてものさしをえらぶ。

## 9 授業仮説の考察

### 《授業仮説①について》

よく目にしている「先生の身長」や2mをこえる長さ「世界一高い人の身長」の紙テープを課題提示することにより、関心をもって見当づけや測定に取り組み、考える楽しさを味わわせることができるであろう。(課題提示の工夫)

(1) 【手だて】

① 既習事項の復習と活動の振り返りを行う

見通しをもって活動に取り組めるように、次のような内容を確認した。

ア. 自分が知っている「量のものさし」で「短いものさし」と「長いものさし」には何があるか話し合わせる。

(朝の学習時間)

イ. 体の部分で1mの長さや高さの箇所とひろの長さを確認させる。(検証授業直前)

② 探究心を引き出すような課題提示の工夫を行う。  
 (探究する楽しさ・考える楽しさ)

ア. いつも身近にいる先生の身長を提示することで、実物を目測しながら見当付けや実測をさせる。

イ. 発展問題として、2mをこえる長さ「世界一高い身長」を課題提示し、始めの測定の量感を生かしてさらに長い長さの測定活動に取り組ませる。(学級から児童を代表して実測させる。)

③ 紙テープを用いて、小人数グループ活動で、長さの予想と実測を行わせる。

(2) 【結果】

① 見当付けの場面より (図2)

○既習事項の定着により、自分の使いやすい「量のものさし」を選び出し、試すことができた児

童が多く、「目測」(1人)なども含めて、すべての児童が既習を活用し、予想の長さを考えることができた。

○一人では活動に取り組めない児童もいたが、担任と一緒に児童の「体のものさし」(身体の一部)で活動を行うことによって、グループの児童と繋がりができ、その児童の「体のものさし」を活用して、グループのメンバーと長さを見当付ける活動に参加できた。



図2 見当付けの時の児童の様子



図3 先生の身長を実測している様子

② 児童の感想より

表3 児童の感想より抜粋

- A: 確める時、予想があたっているかどきどきします
- B: 先生の身長が測れるなんて、びっくりした。
- C: みんなで力を合わせないとずれたりするから、教え合ってやれば良いと思います。
- D: 先生がこんなに大きいとは思わなかった。
- E: 世界で一番高い人はこんなに大きいんだな、すごいなと思いました。
- G: cmとmmを間違えたけど、次は間違えないようにしたい。

《学習の感想》

長い長さをはかる時、私のものがはみゆうたとおす11月の。この長さをはかる時、のこの長さにあわせてものさしをつかうこともはじめて矢口した。じやまのやすひろ先生のしんちようをはかたことが楽しかったからとてきよかった。

図4 児童の感想

③ 学習後のアンケート(図5)より

○検証授業後のアンケートでは学級の86.3%の児童が「楽しかった」と答え、あまり楽しくなかった児童はいないという結果になった。

しかし、理解度については、「よくわかった」が63.6%になっている。

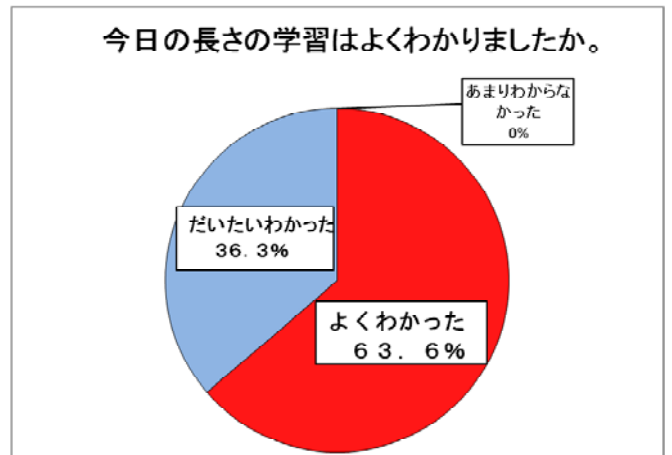
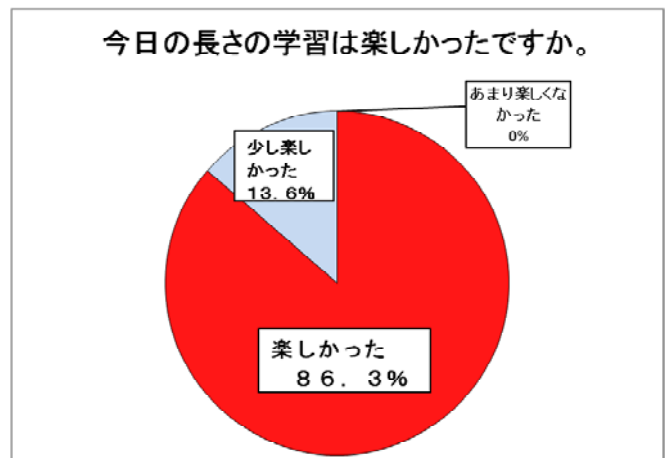


図5 学習後のアンケート(22名, 3名欠席)

(3) 【考察】

児童が関心をもって先生の身長の見当付けや測定活動に取り組めたのは、普段、自分に身近な存在で関わりのある題材を課題提示したことと、自分が使える「量のものさし」を児童が身に付けられていたからだと考えられる。その後の実測についても、児童の感想からわかるように、長さの違



いにも興味を持ちながら測定していた様子が伺える。

また、紙テープ（半具体物）を用いて小グループで活動をしたことにより、協力しながら自分の使いやすい「量のものさし」を照らし合わせたり、お互いの考えを見合ったり、話し合ったりしながら、仲間と安心して活動ができ、見当付けでは多様な考えがでてきたように思われる。

その際、教材・教具を考える道具として扱うだけでなく、根拠を示す時には、説明する時の道具として、児童が扱えるようにすることも大事だと感じられた。

既習事項の定着と課題提示の工夫により、見直しをもって長さの予想や実測ができた。長さの見当付けでは、論理的な思考を伴い、活動することを懸念してしまいがちだが、「どのくらいの長さか考えてみたい、知りたい」という思いから意欲的に活動できたと考えられる。

しかし、授業では見当付けに時間をかけた分、一時間の授業の中では、課題を一つに絞り、学習の「まとめ」の部分で話し合いを充実させるべきであった。そうすることで、気づかなかった考えに「なるほど」と納得したり、「わかった」と実感したり、さらに学習の理解度も高まり、考える楽しさを十分味わわせることが可能だったのではないかとと思われる。

また、1mのものさしの目盛りは、1目盛りで2mmずつになっているが、両端部分だけ1目盛り1mmずつになっているところがあり、児童が混乱をした箇所である。実測の確認の時には、ICT機器を活用して実物を拡大して見せることで、cmの目盛りの読みの確認やmmの長さを省略する時など、間違いに気づいたり、納得した学びや実感を伴った理解が高められ、さらに考える楽しさを味わわせることができたのではないかと考えられる。

《 授業仮説②について》

測定活動の場において、これまでに知っている「量のものさし」（身体の一部や身近にある物）で予想を意識づけさせたり、測定に適した計器を選択し実測させることによって、mの単位の良さに気づき、長さの量感を豊かにすることができるであろう。

(1) 【手だて】

- ① 自分が知っている「量のものさし」を活用し、先生の身長を予想させ、その長さを考えた理由となる根拠を発表させる。
- ② 測定活動の際、mの単位の良さ気付かせるために、「早く・簡単に・正確に」という視点をもたせる。

(2) 【結果】

- ① 予想した長さの理由より（児童の発表）
  - 下の表4を見ると、長い長さの根拠を示して予想することができるようになってきており、教師との対話を通し言葉を整理しながら発表することができた。また、論理的な思考もできつつある。

表4 長さ見当付けの根拠の発表

<p>A：最初は、140cm ぐらいかなと思ったけど、<u>私の身長</u>の132cmよりもまだ高いので、<u>174cm</u>くらいだと思った</p> <p>B：私の<u>足の長さ</u>の20cm測ると、ここまですが1m（5つ分）で、あと残った長さが<u>3つ分と4つ分の半分</u>しかなかったので、70cm。合わせると170cm。</p>
---

- ② ワークシートの記述より

表5 児童が見当付けに使った「量のものさし」の種類と長さの考え方

<p>A：自分や友達の体のひろで…5人</p> <p>B：体の<u>1m</u>ものさしで…3人</p> <p>C：Kくんの脇からかかとまで<u>(1m)</u>とHさんの足<u>(20cm)</u>の3つと半分…4人</p> <p>E：マグネット<u>(20cm)</u>の5つ分と4つ分ぐらいで…1人</p> <p>F：ちりばこ<u>(50cm)</u>の3つ分ぐらい…3人</p> <p>G：Tさんの体の<u>1m</u>の1つ分と半分…4人</p> <p>H：数え棒<u>(10cm)</u>の17本分と指先7回分…4人</p> <p>I：足の長さ（約20cm）の10こ分とちょっと…4人</p> <p>J：目測で考えた。…1人</p> <p><u>*二つの方法で取り組んだ児童もいた。</u></p>
---

授業後に、長さの見当付けの理由について、

「何を使って、どのように考えたのか」(根拠をプリントに記述させた。しかし、文章化できなかった児童については、口答で聞き取りを行った。(表5)

- 検証授業前は、単なる直感で予想していたが、検証授業では、ほとんどの児童が「量のものさし」を活用し、長さの予想をしていた。(表6)
- 「量のものさし」を使っても、「どのようにして考えたのか」をまだ説明できない児童がいる。
- 使いやすい「量のものさし」を選び出し、組み合わせたりするなど、長さがわかりやすい方法を多様に考え出していた。「1m」や「何十cm」というまとまった長さや「長いものさし」を選び出し、組み合わせたりするなど)
- 児童が選んだ「量のものさし」の特徴を見ると、長い長さの「体のものさし」とまとまった長さ(「何十cm」など)でつなげて使いやすい「物のものさし」を選んでいるようである。

② 「まとめ」の場面より

時間内で、学習の「まとめ」は、深められなかったため、次時でもう一度「まとめ」を行った。その内容は以下の通りである。

( ) の中は、再度まとめた内容である。

表6 学習のまとめの内容

- ① よそうでは知っている長さをつかう。(何十というまとまった長さのものは測りやすい)
- ② 体のものさしでも測れる。(長いものを測るときには、1mものさしが必要。1mより短い長さの時には、のこった長さにあわせてものさしをつかう)
- ③ ・のしるしを5cmと覚える。(50cmや10cmのしるしを読むと早く測れる。)

表7 授業後の児童の感想

F: 先生の身長の予想は、違いました。でも、1mものさしで測ったら、はやく、かんたんに、せいかくに測れました。こくばんのよこの長さもみんなと測ってみたいです。

③ 「世界一高い身長」の課題提示場面より

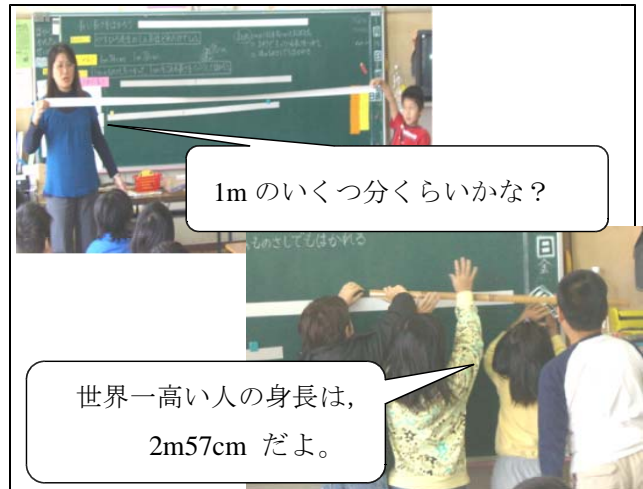


図6 世界一高い身長を予想し、測定している様子



図7 世界一の身長の高さを紙テープで見せた様子

○世界一の身長については、全体で測定をした。目測で「1mのいくつか分くらい?」と尋ねると、「2つつか3つつくらい」と答えた。また、テープの長さを高さに変えて見せると、先生の身長と比べて高さの違いに驚いていた。

(3) 【考察】

先生の身長の見当付けでは、時間をとって自分が扱える「量のものさし」で長さを予想をし、実測した後その予想と近いことがわかって喜んでいった。このことから、身に付いた量感を実際に活用することができていたことがわかる。

また、何を基にしてどう考えたのか(「量のものさし」と「根拠」)を既習事項の復習で常に意識させたことにより、「～より高い」、「△のいくつか分は□cm」などという言い方で、全体の場でも児童が発表できるようになってきた。

「量のものさし」を活用した見当付けで根拠を示させることは、量感を豊かにする上で有効であったと考える。

「まとめ」の場面では、児童から考えを引き出すことが弱かった。そのためには、長いものを測

る時には、なぜ「まとまった長い長さの物」(1m や何十 cm) で測ると便利で正確であるのかを話し合わせれば m の単位の良さが引き出せたと思われる。また、3m 以上の長い長さを取り扱うとよりはっきりと m の単位のよさなどを深められたのではないと思われる。

## VIII 研究の考察

### 1 作業仮説(1)の検証

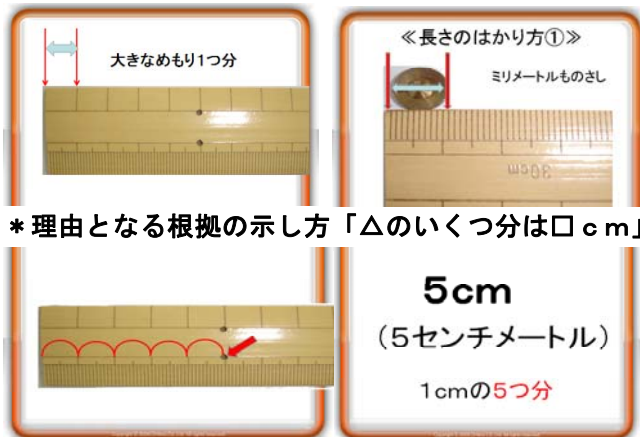
既習をもとに算数的活動を工夫し、見通しをもって課題に取り組み、様々な作業的・体験的な活動を行わせることで、考える楽しさを味わわせることができるであろう。

#### (1) 【手だて】

##### ① 既習事項の復習と活動の振り返り

算数的活動で見通しをもてるようにするために、実物の画像を提示し、「長さクイズ」で復習を行ったり、掲示物で振り返りなどをしてから活動を進めた。(図8)

#### \* mm, cm復習の「長さクイズ」と長さの測り方



#### \* 30cm のいくつか分?

#### \* つめの厚さは?

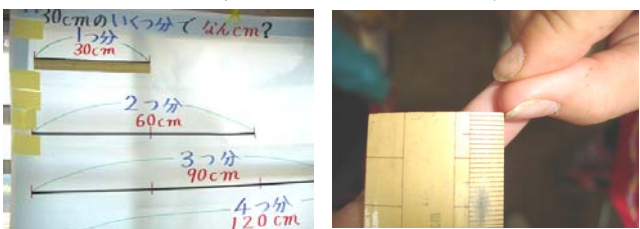


図8 既習事項の復習

#### ② 探究心を引き出すような課題提示の工夫

ア. 体の部分や身の回りにあるものから 1cm

や 1mm になる長さのものを探そう。

イ. 立ち幅跳びで跳んだ距離を調べよう。

ウ. 先生の身長はどれくらいでしょう。

エ. 世界一高い人の身長はどれくらいでしょう。

#### ③ 少人数グループでの協同学習

#### (2) 【結果】

##### ① 長さ探しの活動より



図9 1mm, 1cm探しの様子

○友達と長さを探し出す楽しさを味わいながら、いろいろな物を測定する活動を通して、1mm, 1cm の定着も図られた。また、いろいろな物を持って来て、長さの部分(縦, 横, 厚さ, 太さ, 高さなど)を何と言い表すのか尋ねるようになった。

#### 表8 児童の感想より

A: いろいろな長さや太さがこれなんだ!  
わかった いっぱい見つけられてうれしかった。

B: 測るのが楽しいと思った。自分の好きな生物やなかなか近づけない動物も測ってみたくなった。

C: 1cm や 1mm を探すのは難しかったけど、見つけられるとうれしかったです。

D: 1mm の長さがなくて、Kさんと一緒に見つけるのとたのしかったです。

##### ② 立ち幅跳びの距離を調べる活動より



図10 間接比較をしている様子

○紙テープを用いて、グループで立ち幅跳びの



距離を調べる活動を行った。「自分がどれくらい距離を跳べるのか」試してみたいという想いから、積極的に全員が活動に参加できた。

○グループ活動を行い、長い長さの見当付けの前に自分たちでテープの端をそろえ、長い順で並べて間接比較をし、お互いの長さを比べやすくなった。

○さらに、一人ずつ実測する過程で、「～よりも〇〇cm長い」「～よりも〇〇cm短い」と言いながらグループの友達の跳んだ距離を基に長さの違いを比較していた。このように、長い長さのため困難を要する作業だったが、自分や友達の長さを「知りたい」という気持ちから、見当付けや実測の活動をグループで根気強く行うことができた。

表9 児童の感想より

- A: 今日自分で跳んだ長さが、こんなに長いんだなとわかった。
- B: 測ったり、計算をしたりするのが大変だったけど、楽しかったです。
- C: 長いから測りにくかったけど、とても勉強になりました。おうちにあるもので長いものを測ってみたいです。

③ 表10 「長い長さ」の単元についてのアンケート

「長い長さ」の学習で、考えるのが楽しいと思ったのはどんなときでしたか。

	人数(%)
①今までに習ったことで「長さクイズ」をするとき	17人(68%)
②身の回りから1mmや1cm, 1mの長さを探したり、作ったとき	21人(84%)
③「体やものものさし」で長さを調べたとき	17人(68%)
④立ち幅跳びの距離や先生の身長を予想したとき	16人(64%)
⑤立ち幅跳びの距離や先生の身長を確かめたとき	18人(72%)
⑥予想の長さや確かめた長さを比べるとき	14人(56%)
⑦家庭学習で長さ調べをしたとき	13人(52%)

○アンケートでは、「身の回りから 1mm, 1cm, 1m の長さを探したり、組み合わせて作ったと

き」に考えるのが楽しかったと答えた児童が一番多く 84 %いた。次いで、「立ち幅跳びの距離や先生の身長を確かめた時」の 72 %となっている。

(表 10)

④ 学習内容と日常の事象との関連より

長さの学習後、家庭学習でもいろいろなものの長さを調べてくるようになった。

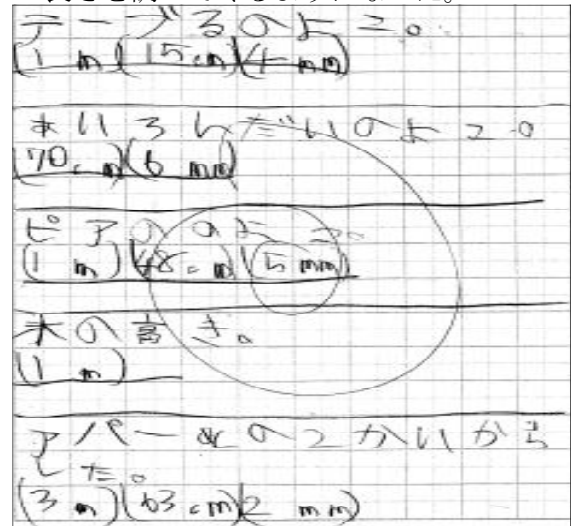


図11 家庭学習の例 (児童のノートより)

○自分の身の回りのものの長さを測っているが、長い長さの物を選んで測ってきている。

はかるもの	長さ	つなげた本の長さ	1本の長さ	はかる長さ
フットボールの長さ	5cm	ふせ	47分半	4cm 6mm
鉛筆の長さ	23cm	フット	17分半	24cm 3mm
20cm	2cm	ふせ	17分半	1cm 4mm
はかりの長さ	20cm	あた	14分	14cm 8mm
はかりの長さ	11cm	ふせ	12分	10cm
あた	25cm	フット	15分	15cm 1mm
算数の本の長さ	23cm	あた	16分	16cm 3mm
マアキの長さ	8cm	ふせ	6分	8cm 4mm
16cm	4cm	ふせ	3分	3cm
3cm	10cm	ふせ	11分	12cm 5mm
CDケースの長さ	13cm	ふせ	15分	13cm 1mm
ケ-91の長さ	5cm	ふせ	5分	5cm 3mm
ケ-91の長さ	10cm	ふせ	11分	11cm 1mm
ふせ	20cm	あた	13分	13cm 8mm
ふせ	5cm	ふせ	7分	6cm 3mm

図12 「体のもものさし」での長さ調べ

○アンケートでは、「身の回りから 1mm, 1cm, 1m の長さを探したり、組み合わせて作ったと

○「体のものさし」で「△のいくつ分で□ cm」と根拠を示しながら長さを予想し、実測を行っている。ティッシュの箱や携帯電話の縦など測る部分に合わせて、「体のものさし」を選んで使っていることがわかる。

⑤ 検証前後の意識調査より（25名実施）

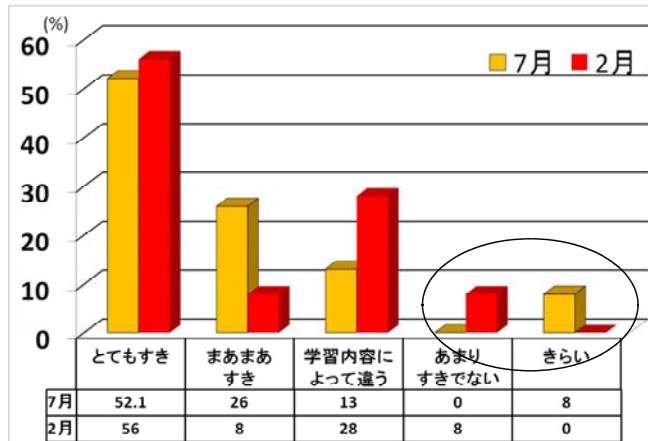


図13 算数の学習は好きですか。

○授業後、「算数の学習は好きですか」の問いに「嫌い」と答えていた8%の児童が検証後にはいなくなり、「あまり好きでない」の項目で同じ割合増えている。「まあまあ好き」と答えていた児童が18%減り、「学習内容によって違う」が15%増えている。また、好きな学習単元については、「かけ算」(44%)、「長い長さ」(28%)の順となっていた。

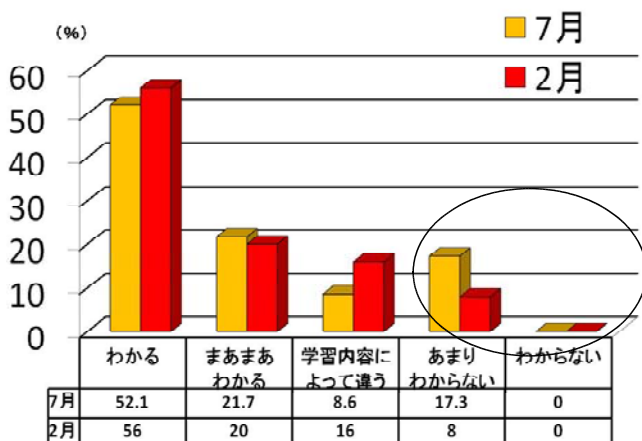


図14 算数の学習はわかりますか。

○理解度については、「わかる、まあまあわかる」を合わせると、検証前に比べ4%程増えている。また、「あまりわからない、わからない」の項目でも9%と程減り、「学習内容によって違う」が8%増えている。その難しいと感

じた学習内容は、5つの単元の中で「ちがいをみて」が32%で、次いで「三角形と四角形」「長い長さ・かけ算」の順となっていた。

(3) 【考察】

自分自身に関わることや自分の身の回りにあるもの、身近な人、興味あるものを題材として課題提示の工夫をすることで、主体的に「測ってみたい」「どれくらいなのかな」と思い、「調べてみたい」という探究心から長さの見当付けや測定に意欲的に取り組ませることができた。

また、理解の遅い児童や既習がなかなか定着できなかった児童についても、活動前の復習や確認、グループ活動で様々な算数的活動に協同的に取り組むことができ、「長い長さ」の単元のアンケート結果から伺えるように、考える楽しさが味わえたのではないと思われる。

さらに、話し合いによる学び合いの場で、算数的活動の中でのよさや気づきを明確にし、しっかりとまとめていくことが算数的活動の深化につながると感じた。

そして、活動時の目的意識をもたせるためには、今日の学習で活用させたい既習事項の内容を絞り込み、「どう考えるか」「どう測るか」に活動の時間をかけさせた方が考える楽しさを実感させるうえでよいと思われる。

これらのことから、児童にとって身近なものや自分自身が体験する楽しさ、「知りたい」と思えるような題材を課題提示として扱うのは、算数的活動を工夫するうえでとても効果的だと考える。

授業後、家庭学習で身の回りにある長さを測ったり、調べたりする児童も増え、既習したことが学習や生活に活かされている様子が見られた。

検証授業後に算数に対する意識調査を実施した。その結果、「算数の学習は好きですか」の問いに対して、「きらい」と答えた児童は減ったが、「学習内容によって違う」が15%増えた。また、理解度も「あまりわからない、きらい」が9.3%減ったことに対し、「学習内容によって違う」が7.4%増えた。

その詳しい内容を見ると、アンケートの選択肢

の単位の中で、「かけ算」に次いでポイントが低かった「長い長さ」が好きな単元になっており、検証前に比べて改善が見られる。

しかし、算数に対する「好き嫌い」と「理解度」について、「学習内容によって違う」の項目が高まった要因として、「ちがいをみて」（数量関係の領域で逆思考の内容）の単元が難しかったことが考えられる。数量関係の領域についても、授業の工夫改善の必要性を痛感した。

## 2 作業仮説(2)の検証

長さの量感を育むための指導方法の工夫改善をし、「量のものさし」（身体の一部や身近にある物の長さ）を身に付け活用させることによって、実感が伴った理解が促され、量感が豊かになるであろう。

### (1) 【手だて】

① 基本的な単位の量（1mm, 1cm, 1m）の長さを身の回りから探したり、長さづくりを行い、文章や絵で記録させる。

② 「量のものさし」づくりを行う。

昔のものさしとして、「体のものさし」が使われていたことから「ふせ」「つか」「あた」「足の長さ」など、自分の体の部分の長さを測って調べる。

③ 理由となる根拠の示し方を指導する。

\* 「△のいくつ分は□ cm とどれだけ」

\* 「～よりどれくらい長い、短い」

### (2) 【結果】

① 長さ探し、長さづくりの活動より



図15 児童が見つけた1cmの長さのもの

○ 1mm, 1cm の違いがよくわかるようになり、「5mm はつめの厚さの 5 つ分くらいだね。」な

どと長さを表す時に、身の回りのものに例えて話ができるようになった。

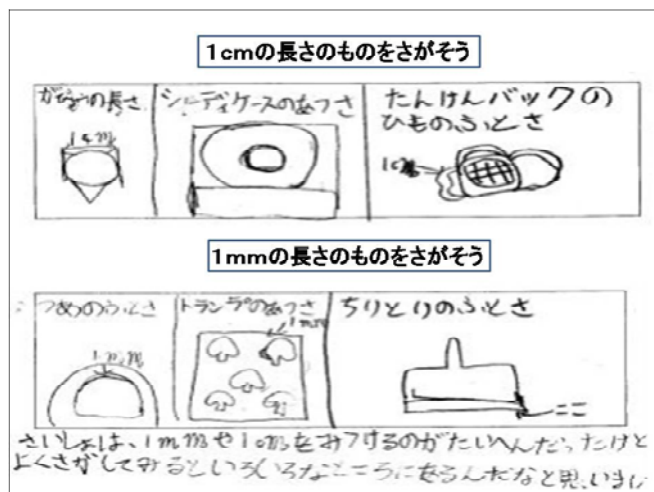


図16 児童のワークシートより

○ よく探してみると身の回りに 1mm や 1cm のものがたくさんあることに気づきはじめ、自分が見つけたことに喜び、友達が見つけたものに関心したりと活動に夢中になる姿が見られ、活動を通して、量感を身に付けることができた。



図17 1mの長さづくりの活動

○ ティッシュの箱を重ねた 1m の長さづくりの活動で、それぞれの箱の高さの違いに気づき、「箱のいくつ分とは言えない。」という意見がでてきた。このことから、「基にする長さ」が全部同じ長さでないと「いくつ分」と言えないことや反対に同じであれば、「かけ算」でも長さが出せるということが話し合われた。

② 「体のものさし」の活用より

身の回りにある物を「体のものさし」で見当付けてから、実測してみる。「ふせ」や「あた」を用いて、ブロックや千円札の長さを予想し、その後ものさしで実測を行った。



◎自分のからだのものさしをつかって、いろいろなもの長さをはかろう。

(めあて)  
 1本のものさしや30cmのものさしをつかって長さをはかろう。

【☆1】自分の体のぶぶんの長さを書きましょう。  
 (1)ふせの長さ (2)つかの長さ (3)あだの長さ (4)あしの長さ

1cm 2mm    6cm/1mm    13cm

【☆2】からだを使って長さをはかろう。

しらべるもの	つかった体のぶぶん	いくつ分あった?	体のものさしではかっただいたい長さ	30cmものさしでたしかめた長さ	◎ ○ △ X
ブロックのふせ	ふせ	2つ分	2cm 4mm	2cm	◎
千円札のつか	つか	2つ分	12cm 2mm	14cm 9mm	◎

体のものさしと30cmものさしではかかった長さをはちかい長さでしたか?  
 (◎)ぴったり (○)とでもちがい (△)まあまあちがい (X)あまりちかくない)  
 5mmちがい 1cmちがい

◎「自分のだけのからだのものさし」をつかって、いろいろなものをはかってみてきづいたことやかんそうを書いてください。

いろいろなけかり方や、いろいろな長さがわかった。

図18 「体のものさし」のワークシート

○身に付けた「体のものさし」の中から、ブロックや千円札の長さにあつた体の部分のものさしを選び出し、予想の長さを考え、およその長さを出すことができた。

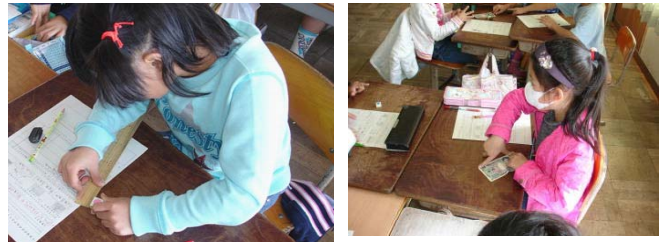


図19 ブロックと千円札の長さを調べる活動

③ 見当をつけて1mのテープを作る活動より

【調査2】1mの長さの紙テープをものさしを使わずにつくりましょう。また、どのようにしてこの長さを決めたのか、そのわけ(根拠)を説明しましょう。

\*但し、「量のものさし」は使ってよいとする。

表11 長さに対する量感の調査結果(1m) (23名実施)

回答	正答(誤差なし)	誤差(1cm以内)	誤差(2cm以内)	誤差(3cm以内)	誤差(4cm以上)
人数	4人(17%)	7人(30%)	2人(8%)	3人(13%)	7人(30%)
根拠あり	全員あり				
根拠内容	窓枠の高さの1つ分 マグネット5つ分 数え棒10本	ごみ箱2つ分 ネームカード10個分 算数ノート4つ分 指先から手のひら	かかとから脇 足の長さ5つ分	指先から肘と手首の間 指先から肘とちょっと ごみ箱2つ分	かかとから脇 両手の1mで ごみ箱2つ分

○検証授業後に、1mの長さのテープづくりを行った。その結果を見ると、全員が根拠をもって長さづくりを行うことができ、自分が使いやすい「量のものさし」を身に付けていることがわかる。検証授業前に「量のものさし」で具体的に根拠が示せた児童は4人程度であった。(表11)

○「量のものさし」の内容については、1mの長い長さに対して計器の選択を見てみると、長い長さではなく、短いものさしでまとまった長さのものを選んで使っている児童もいる。

(3) 【考察】

基本的な量の大きさ(1mm, 1cm, 1m)の長さを身の回りから探したり、作る活動を行うことで「量のものさし」を見つけることができ、その長さの量感も身に付けることができた。

「体のものさし」の活用では、測るもの(ブロックや千円札など)に合わせて「体のものさし」を選ぶことができ、短いものから長いものへと測る物の長さを変えても、見当付けができるように

なった。

また、根拠の示し方の指導では、長さの見当付けを論理的に考えられるようになり、自分の長さの考え方を他者に説明できるようになったり、ティッシュの箱の高さ(一つ分の大きさ)の違いにも目を向けられるようになった。これは、量感が豊かになり、数や形と量の相互のかかわり合いの中から、算数的なもの見方や考え方を正しい方

向へ導いたと言えよう。

量ものさしの選択については、検証授業「量のものさし」の種類からもわかるように、児童の中には、10cmの長さのもの（数え棒やネームカード）を選んでいる児童もいる。だが、自分の使いやすい「量のものさし」（まとまった長さやわかりやすい長い長さ）であれば、正答に近い見当付けができることから、量感を適切に働かせることはほぼできていたと考えられる。

これらのことから、「量のものさし」の活用は、実感を伴った理解を促し、量感を豊かにするうえで有効であったと考えられる。

検証授業後に、長い長さに対する量感について調査をするため、個人で1mの長さのテープづくりを行った。その結果は、正答から誤差3cm以内までが全体の約70%、学級で一番早く、正確な1mのテープが出来上がった児童の「量のものさし」が「窓枠の高さ一つ分」であった。（表11）

このことから、多くの児童が実測に近い見当付けができたことがわかる。また、「なぜ早く、正確に作れたのか」を話し合った。すると、「動きやズレの少ない物で、できるだけ長い長さの一つ分であればよりいいものさしである」ということに話し合いで気づくことができた。

この調査から、基本的な量の大きさ（1m）を身体の一部や身の回りにある物から探し出す活動によって、「量のものさし」として量感が身に付き、使える知識として児童に定着していることがわかる。

## Ⅸ 研究の成果と課題

### 1 成果

- (1) 「量のものさし」が身に付いたことにより、長さの見当付けでは実測に近い見当付けができるようになった。また、いろいろな根拠を

示しながら考えることができるようになり、量感が豊かになってきた。

- (2) 既習事項の定着と課題提示の工夫により、児童が解決の見通しを持ち、楽しさへの期待感から、算数的活動へ主体的に取り組むことができた。
- (3) 自分の身体の一部や身の回りの物から長さを探したり、作る活動での実測を通して、量感が身に付き、その量感を学習や生活に生かせるようになってきた。

### 2 課題

- (1) 量感を育むための「量のものさし」の指導では、年間を通して「短い長さ」と「長い長さ」に分けて計画的に学習を行えば、時間の効率化と児童への量感の定着も図られるであろう。
- (2) 学習の「まとめ」の場面では、「どう考えたか」「どう測ったか」という視点で話し合いが深められるような工夫を考える。（「わかった」という実感を高めるため。）
- (3) 測定技能と量感を高める一助として、ICTの効果的な活用を図る。

### 【おわりに】

これまで日々の授業において、基礎的・基本的な内容を児童に定着させるために、教材教具を工夫したり、ドリル的な復習を繰り返すなど試行錯誤してきました。特に、算数に対して苦手意識のある児童が自信をもち、学習を楽しみ、わかったと実感できる授業にするにはどのようにしたらよいかを考えさせられてきました。

しかし、本研究の「考える楽しさを味わわせ、量感を豊かにする指導の工夫」の実践を通して、児童の生活や興味・関心からの学習課題の提示や体験的・作業的活動の工夫、学んだ事を日常の事象と結びつけることの大切さに改めて気づかされました。また、苦手意識のある児童にとって、仲間と考えるから楽しい、話し合うことでわかったという授業が算数への楽しさを引き出し、意欲を高めることができるのだと思いました。

これからは、知識・技能を高める指導だけでなく、算数的活動の工夫や話し合いを通して算数的なものの方・考え方を学習の「まとめ」でしっかりおさえていけるような授業づくりをしていきたいと思ひます。

研修期間中、ご多忙の中、テーマ検討から検証授業等までたくさんの指導助言をして頂きました浦城小学校の有銘盛和教科指導員、港川小学校の友寄兼秀教科指導員のお二人の先生へ深く御礼申し上げます。

また、いつも温かく励まし指導助言して下さいま

した本研究所の宮城むつみ所長、比嘉清喜係長、島袋優指導主事、浦添市教育委員会の先生方そして、所内で大変お世話になりました ICT 支援員の比嘉進様、職員の皆様へ深く感謝申し上げます。

そして、研修の機会を与えて下さいました浦添小学校の川上喜真校長をはじめ協力して下さいました職員の皆様に対しまして心より感謝申し上げます。

最後に、半年間共に研究を進め、支えて下さった38期研究員の金城園美先生、松原朝子先生大変お世話になりました。有難うございました。

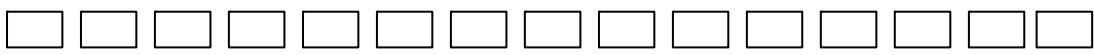
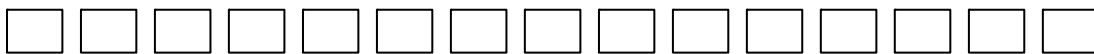
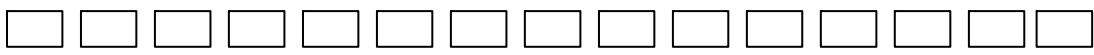
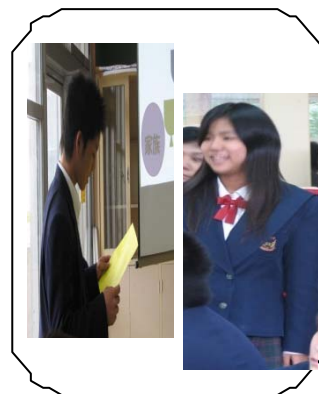
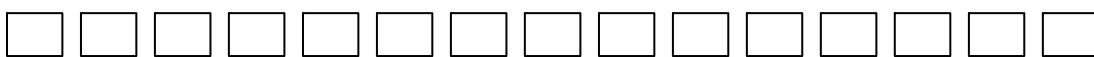
### 《主な参考文献・引用文献》

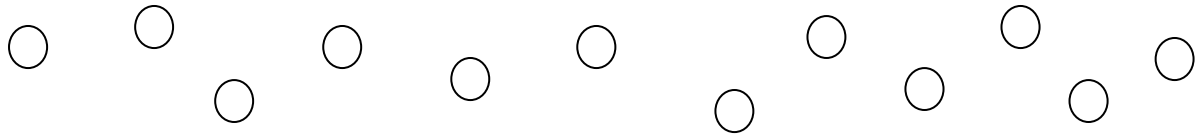
- |   |            |       |
|---|------------|-------|
| ・小学校学習指導要領解説 算数編                              | 文部科学省      | 2008年 |
| ・豊かな量感を育てる量と測定の指導                             | 日本図書教育センター | 1995年 |
| ・算数教育指導用語辞典                                   | 教育出版       | 2009年 |
| ・豊かな量感の定着を評価するためのパフォーマンス課題の開発と実践              | 赤畑さとみ      | 1997年 |
| ・個々の学習意欲を高める指導の工夫<br>ー算数的活動を取り入れた「長さ」の学習を通してー | 松永しお子      | 2008年 |
| ・琉球大学附属小学校 研究紀要 第20集                          |            | 2002年 |
| ・1cm単位の意味を量感を伴って理解する指導                        | 清野佳子       | 2009年 |
| ・算数的活動で子どもの思考力・表現力を育てる                        | 明治図書       | 2009年 |
| ・絵本「ひとあし ひとあし」 作 レオ レオニ 訳 谷川 俊太郎 好学社          |            |       |

( 中学校 教育相談 )

## 自己理解を深め自己への気づきを促す教育相談の工夫

— 自己肯定感を高めるためのエゴグラムの活用を通して —





## 目 次

I	テーマ設定理由	64
II	目指す生徒象	65
III	研究の目標	65
IV	研究仮説	65
	1 基本仮説	65
	2 作業仮説	65
V	研究構想	66
VI	研究内容	67
	1 交流分析についての理論研究	67~72
	2 エゴグラムについての理論研究	72~76
	3 エゴグラムの実践	76~80
VII	授業実践	80
	1 主題名	80
	2 ねらい	80
	3 資料名	80
	4 主題設定の理由	80~82
	5 指導計画	82~85
	6 本時の授業	85~88
	7 検証授業の結果と考察	89~91
VIII	研究の考察	91
	1 作業仮説1の検証	91~92
	2 作業仮説2の検証	92~93
	3 作業仮説3の検証	93~95
IX	成果と課題	95
	1 成果	95
	2 課題	95~96
	おわりに	96
	主な参考・引用文献	97



# 自己理解を深め自己への気づきを促す教育相談の工夫

- 自己肯定感を高めるためのエゴグラムの活用を通して -

浦添市立浦西中学校 金城 園美

## 【要約】

本研究は、エゴグラムの活用を通して自己を見つめ内省することにより、自己理解を深め、自己肯定感のある生徒を目指し、更に、ペアワーク・グループワークを通して、自分の良さへの気づきを深め、自己受容の意識へと結びつくことに繋げるように展開した内容である。

## キーワード

交流分析

自己肯定感

エゴグラム

自己受容

## テーマ設定理由

現代社会は様々な情報が飛び交いそれが刺激となって気づかないうちに心や体にストレスを抱えることが少なくない。心身共に成長の著しい中学生のこの時期に心と体のバランスをとるということは、難しいことであるが、望ましい成長のためにとっても大事なことである。

学校現場においては、学業不振・不登校・情緒不安・人間関係や子どもたちを取り巻く環境などの問題をはじめ、自分自身の存在価値を見出せない子どもたち、自己肯定感の低い子どもたちの実態がある。

教育相談は、生徒の学校生活における学習・生活・進路相談などの悩みを聞き、方向性の助言や支援をする場であり、生徒理解をする上でも学校教育においては、学習指導と並んで重要な意義を持つものである。

新学習指導要領総則及び平成 21 年度沖縄県学校教育における指導の努力点の中の生徒指導の充実では「生徒指導が一人一人の生徒の健全な成長を促し、生徒自ら現在及び将来における自己実現を図っていくための自己指導能力の育成を目指すこと・育むことが重要」と詠われている。更に、教育相談体制の確立を図るために「児童生徒理解に努めること」「児童生徒のアセスメントの充実や学級間、学年間の教職員の情報連携、行動連携による指導・支援（相談活動）の充実に努める」「児童生徒一人一人に

じた適切な指導・支援を行う」という内容も明記されている。更に、財団法人日本青少年研究所より出された自己肯定感に関する調査報告（平成 21 年）によると、自己に対する認識が他国よりも低い、肯定率は最下位という結果が明らかになっている。これらのことより、生徒自身が、自分について深く知る、自分を見つめるという自己分析、自己理解の認識が必要だと思われる。あるがままの自分の姿に気づき自分を受け入れる自己肯定感、そして自己の内省によって見出される自分自身の良さの発見があることによって自分らしい生き方を考えることに繋がりたい。そのアイデンティティをしっかりと心の内側に置くことによって自分の本質に気づくことができ、それを個性の開花にも繋げていきたい。

ベネッセ教育研究開発センターが 2006 年 9 月に行った調査では、子供時代の自己肯定感が将来の仕事の充実感に影響するという結果が明らかにされている。自己肯定感を高めることは、よりよく生きる社会人を育成することと密接に関係するため広い意味でのキャリア教育にも繋がる。

エゴグラムは、自我状態を調べるものである。生徒自身が自己理解するひとつの方法として、エゴグラムがある。それを活用することによって、自己肯定感を高めることができ、又、教育的カウンセリングの役割を担っている教師の技法にも生かせると考え、本テーマを設定した。



## II 目指す生徒像

自己を見つめ内省することによって、自己理解を深め自己肯定感をもつことができる生徒。

## III 研究の目標

エゴグラムの実施及び授業実践を通して、生徒一人一人の自己の内省を深め、自己肯定感を高めることができるようにする。

## IV 研究仮説

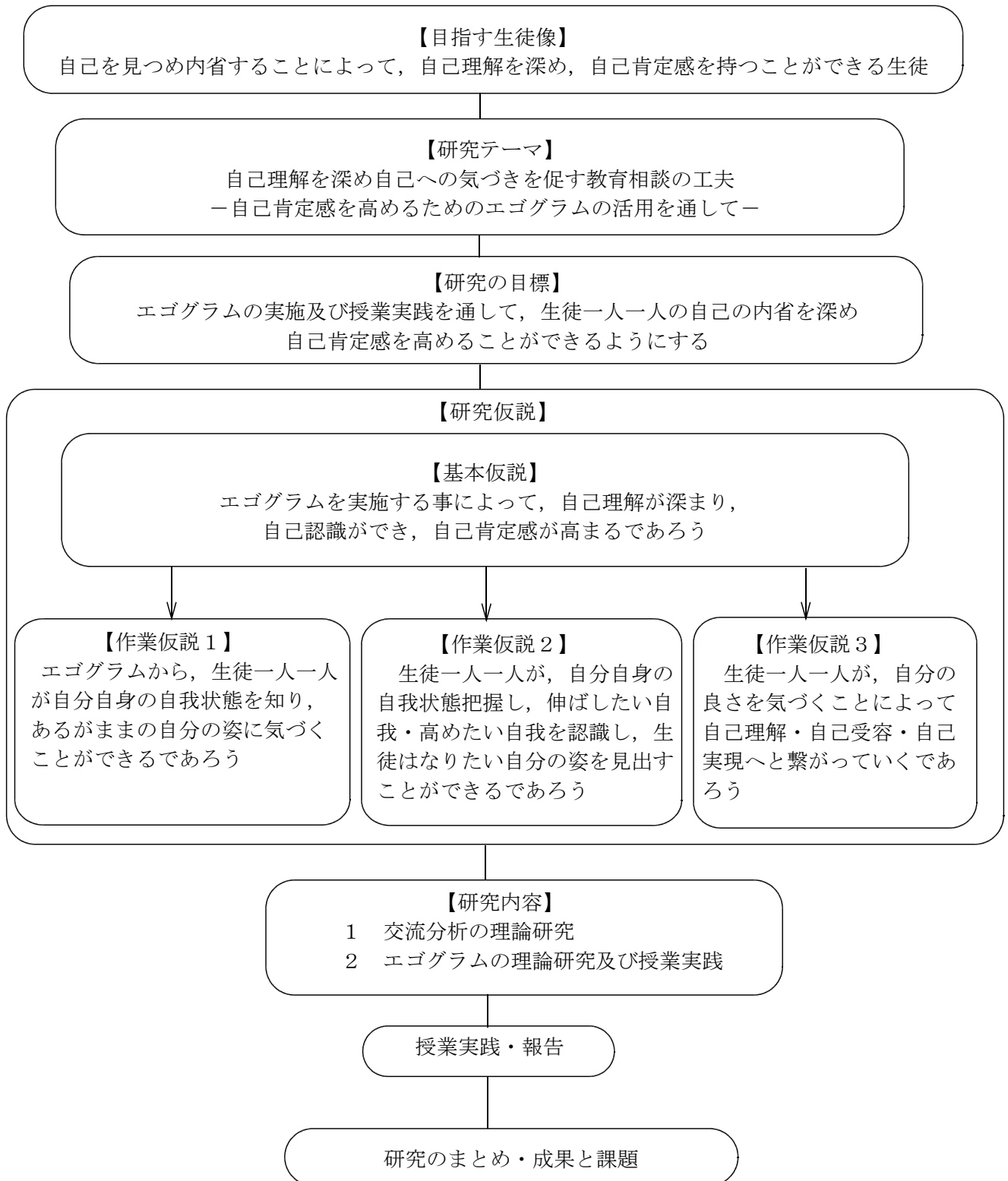
### 1 基本仮説

エゴグラムを実施することによって、自己理解が深まり、自己認識ができ、自己肯定感が高まるであろう。

### 2 作業仮説

- (1) エゴグラムから、生徒一人一人が自分自身の自我状態を知り、あるがままの自分の姿に気づくことができるであろう。
- (2) 生徒一人一人が、自分自身の自我状態を把握し、伸ばしたい自我・高めたい自我を認識し、生徒は、なりたい自分の姿を見出すことができるであろう。
- (3) 生徒一人一人が、自分の良さを気づくことによって、自己理解・自己受容・自己実現へと繋がっていくであろう。

## V 研究構想図



## VI 研究内容

### 1 交流分析についての理論研究

(1) TA・交流分析 (Transactional Analysis) は一つのパーソナリティ理論であり、個人が成長し変化するためのシステムティックな心理療法の一つである。1957年にアメリカの精神科医エリック・バーンによって提唱された。TA 諸々の心理的アプローチの中では、理論の深さと適用の広さにおいて卓越している。又、TA は教育の分野で使われている。教師と生徒達の明快なコミュニケーションを維持し、非生産的な対決場面の回避に役立ち、カウンセリング場面で、特に適切である。TA は個人、人間関係そしてコミュニケーションの理解を必要とするどの領域でも、活用することができる。

(2) TA の主要概念の最も基礎となるのは自我状態モデル (PAC モデル) である。自我状態とは、行動、思考、感情が関連した一連のセットであり、ある時点で自分のパーソナリティーの一部を表現する方法の一つである。自我状態モデルは、Parent, Adult, Child の頭文字をとって、P-A-C と示し、PAC モデルと呼ばれている。

#### ① 自我状態モデル (PAC モデル) について

##### ア 親の自我状態 [P]

親や親的役割の人を模倣した行動、思考、感情。養育的な親 → Nurturing Parent : NP と支配的な親 → Critical Parent : CP の2つに分けられる。

##### イ 大人 (成人) の自我状態 [A]

<今・ここ>での直接の反応としての行動、思考、感情現実を客観的に評価することを目的として、自律的に働くコンピュータのような部分。Adult。

##### ウ 子どもの自我状態 [C]

子供時代の反復としての行動、思考、感情。自由な子供 → Free Child : FC と、順応した子供 → Adapted Child : AC の2つに分けられる。

#### ② 自我状態を見分けるポイント

※自分の中で PAC のどの部分が強いのか

(ア) 言語的表現～用いる言葉

(イ) 行動的表現～動作

(ウ) 対人交流の姿～相手への反応

(エ) 生活史的判断～生活歴

#### (3) 交流パターン (やりとり) 分析

① お互いに取り交わす言葉、態度、行動がどの自我状態から発せられているのかを分析する。

##### ア 相補交流 (平行交流)

交流のベクトルが平行で、それに向けて刺激が出された自我状態が反応するもの。自分が出した自我状態が期待通りに反応が戻る。受信した人は、その受信した部分から発信した人の発信した部分に返す。

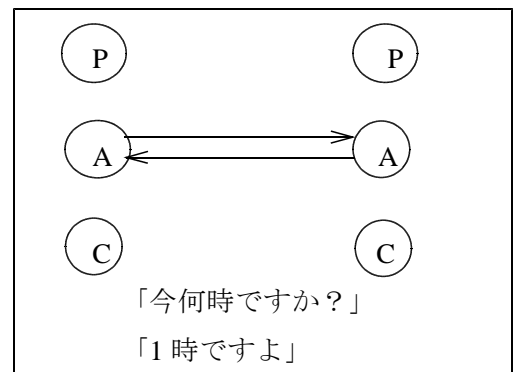


図1 相補交流 (並行交流)

##### イ 交叉交流 (行き違いの交流)

やりとりのベクトルが平行ではない。2本のベクトルが交叉する。又は反応している自我状態が、刺激が向けられたものではない。発信した交流に対して予想外の反応が戻る。

##### ウ 裏面交流 (裏のある交流)

2つのメッセージが同時に伝達される。つまり、相手の PAC に向けて、同時に異なったメッセージを送っている。そのうち一つは明白なもの、又は社交レベルでのメッセージで、もう一つは隠れた、又は心理的レベルのメッセージである。ほとんどの場合、社交レベルのメッセージの内容は、「成人」から「成人」のもので、心理的レベルのメッセージは「親」から「子ども」へのものか、「子ども」

から「親」へのものが普通である。

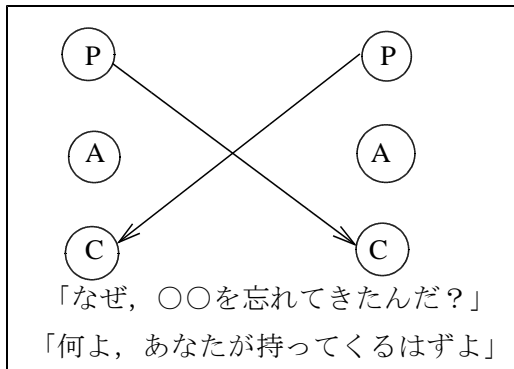


図 2 交叉交流（行き違いの交流）

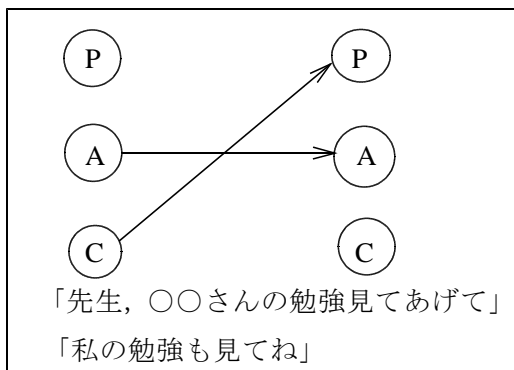


図 3 裏面交流（裏のある交流）

#### (4) ストロークについて

① 交流分析の概念からすると、ストロークは、存在認知の一単位である。他人に対する態度の表現という意味でも用いられる。更に一言でいうならば「ふれあい」である。

#### ② ストロークの種類

- ア 言語的なもの又は非言語的なもの。
- イ 肯定的（ポジティブ・プラス）なもの、又は、否定的（ネガティブ・マイナス）なもの。
- ウ 条件付きなもの又は無条件なもの。
- エ フィジカル

※「褒める・励ます」などは、プラスストローク。言葉を使ったり、態度で示したりしてプラスの影響を与える。逆に「叱る・侮辱する」などはマイナスストローク。「触る・撫でる・握手」などのフィジカルストロークは、プラスストロークと考えられるが、相手との関係性によってはマイナスストロークにもなる。

#### ③ ストロークの例

- ア あなたは素晴らしい  
(無条件、プラスストローク)
- イ 料理のできるあなたは素晴らしい  
(条件付き、プラスストローク)
- ウ お前なんか嫌いだ  
(無条件、マイナスストローク)
- エ 忘れ物ばかりするお前は嫌いだ  
(条件付き、マイナスストローク)

#### ④ ストロークの法則

ア 人間はストロークの必要量がポジティブなストロークで満たされない時、ネガティブなストロークを探し出す。例えば、お母さんに褒められたいと思っている子どもが、それが叶わないとなると、叱られるようなことをする。マイナスのストロークを挑発するような行動を取ることが多い。「自分のことをかまってくれよ」というサインである。

- イ 人間は条件付きのストロークを与えられ続けると、自分自身は、真のストロークを受けるに値しない人間であると感じるようになってしまふ。例えば、いつでも他人の評価や価値観に左右される人間になってしまう。成績や偏差値で愛の増減を体験してきた子どもが、受験に失敗して自暴自棄になったり、大学に入ってから無気力になるなど、条件が外れて恐慌が起きる。
- ウ プラスストロークは、他人に与えれば与えるほど、自分に多く返ってくる。ストロークのブーメラン効果といわれている。
- エ ストロークは、人が生きていく上で、欠かせない「心の栄養」のことである。

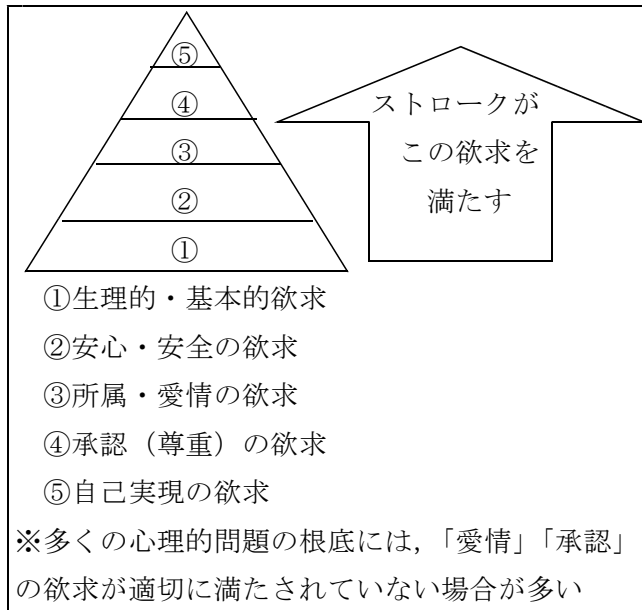


図 4 マズローの欲求階層説

⑤ ストローク・バンク（strookの貯金）

ア 人間は誰でも心の中に「strook・バンク」を持っている。私達がある人からstrookを与えられた時、与えられたその時だけでなく、自分のstrook銀行にその記憶を貯める。後で銀行に行って、自分自身をstrookするのに使うために、それを引き出すことができる。プラスstrookの入金があると、貯えは増える。逆に、マイナスstrookを受けると、負債を増やす。

イ strookの口座の状態によって、その人が他人に与える種類や内容が異なる。プラスstrookがあれば、他人からのマイナスstrookを受け止められるし、逆に、プラスstrookの貯金がなければ、他人のマイナスstrookは受け止めきれず、また、他人にプラスstrookを与える余裕はない。

ウ strookは与えてばかりいると、蓄えられたstrookもやがては底をつき、効果がなくなる。私達は他の人からの新しいstrookを銀行に貯め続ける必要がある。

エ strookは、ハートのstrook、ハートの貯金である。

⑥ メンタルヘルスに生かす「strook」

ア 私達にstrookが必要なのは、認められ

ることへの飢えが根底にあるからである。認められること自体がstrookなのである。

イ 自分自身のstrookを絶やさないようにするためにはポイントがある。

(ア) 与えるべきstrookは惜しみなくたっぷりとする（家族・友人・上司・同僚）

(イ) 欲しいstrookは要求しよう。（FC: 自由な子どもの心を使って、明るく、楽しく要求するようなプランを立てる）身近な人の名前を書き出し、その人から欲しいstrookを紙に書き出す。

(ウ) 欲しいと思っているstrookがきたら喜んで受取る。謙遜の美德よりも欧米人のように素直に「ありがとう」と言えば良い。「とても嬉しいです」と素直に受ければ良い。

褒めてもらったら首を縦に振る。

(エ) 欲しくないstrookがきたら、上手に断る。（A: 大人の心で冷静に受け止め、中立的な立場を崩さない。）

(オ) strookが不足したら、自分で自分にstrookを与える。鏡に向かって自分を褒めると良い。何かで失敗したら「あの時は上手にやれた、だから次は大丈夫」と言うが良い。

(5) 人生の立場（基本的構え）

① 幼児期の親との触れ合いが主体となって形成された人間と人生に対する態度。人生態度・基本的立場・実存的立場などと呼ばれている。こうした立場は自分自身と他人の中に知覚する基本的な価値に対してとる、基礎的なスタンスと態度を表わしている。

② 子どもは親から大事にされ、たくさんのstrookを受けることにより、「自分 OK ~ 大事な存在である」だから、「自分以外の人や自分を取り巻く世界も OK に違いない」と感じ、基本的信頼が確立する。

③ strookの不足や偏りによって、基本的な構えが歪む。「私も、他人も OK」に加え次の人の立場（基本的構え）がある。





ったり、自分の生き方に自信を失った人が自室や空想に引きこもる形で、時間を費やす。相互失調症の特徴、不登校、無気力症にもみられる。長い時間外界からのストロークが入らなくても、幸せでいられる。しかし、あまりにも引きこもっていると、だんだん自分のストローク銀行から引き出しすぎて、ストローク剥奪状態になる恐れが出てくる。

イ 儀式→習慣化された対応の仕方、人と関わる時間の過ごし方。挨拶・習慣・家庭行事など。必要最低限のストローク交換は行われる。お決まりの社交的なやり取りである。これは親の自我状態に属する。私たちは親の指示を聞いている「子ども」なのである。その子どもは「AC」順応した子どもで行われる。儀式は、ストローク銀行の貯金高を増加するには重要な方法である。幼少期に親しい関係の中でストロークをやり取りするのは危険だと決断した人にはプラスになる。

ウ 暇つぶし→かなり会話もするが、感情交流レベルまで踏み込まない。その内容についての行動も全く起こさない。〈今・ここ〉でのことより、過去について話をする。本当は何が起こっているのかということ子どもが避けているということを隠している。声の調子や非言語的信号を観察して、チェックする必要がある。

エ 活動→プラスストロークの交換に自信のない人が、外界の事物を用いてストロークを得る方法。大人であれば仕事中毒、子どもはガリ勉でトップになることで、周囲の承認や賞讃を得る。活動では「成人」が主な自我状態である。これは活動が〈今・ここ〉での目標を達成することに関わっているからである。活動からのストロークには、条件つきポジティブなもの、条件つきネガティブなもの両方がある。

オ ゲーム（心理的ゲーム）→人との関わり合いの中で、最後に両者、あるいはいずれか一人が何らかの嫌な感じを味わうような時間の過ごし方。親が子どもの勉強を見るたびに、くどくど叱るなど。ゲームの開始の段階では、体験されるストロークがポジティブでもネガティブでも、ゲームの終わ

りでは、双方とも否定的な感じを体験する。カ 親密さ→ゲームのない、互いに搾取のない、素直に「子ども」と「子ども」の関係である。社交レベルと心理レベルが一致している。親密さのストロークは、他のどの時間の構造化の形式よりも、強烈である。ポジティブ、ネガティブどちらかのストロークが交わされるが、親密さは真の要求と感情の交換である。

② 自分はどんな時間の構造化をしているかチェックをし、それを知ることは、自分の生活の中でストロークの質と量を知ることになる。

#### (7) 心理的ゲームの分析

① 関わりの中で、終わりに何らかの嫌な感じを受けるとしたら、そこには心理的ゲームが行われている可能性がある。ゲームは元々プラスストロークが十分に受けられない人が、マイナスストロークを求めて行われる。ある人との関係で、繰り返し不快な気分を味わう時にはゲームを演じている可能性がある。ゲーム概念を知っていれば、関わりの中で何が生じているか気づくことができ、嫌な感じを持たずにゲーム回避も可能となる。エリック・バーンは約30のゲームを紹介している。

ア キック・ミー（蹴飛ばしてくれ・怒ってくれ）→例えば、遅刻や私語を続け、怒りを誘発しようと図る。処罰させよう、ダメな人間と認めさせようという目的が隠されている。

イ はいーでもゲーム（水掛け論）→色々なアドバイスを求める人にアドバイスをすると、「でも、それは」と言って受け入れず、最後には「まあもう少し、自分で考えてごらん」で終わる。結局、相手の無力さを証明しようとする。

ウ 愚か者→幼児から「自分はOKではない」と自己否定的な構えを身につけ、自分は失敗者だという自己像を持つ人が行うゲーム。周囲が「また、あんなことをやってバカだなあ」と考えるようなら、それは「愚か者」のゲームである。愚か者を演じる人は、自分のバカさ加減を証明しようとしている。

## (8) ストップ・ザ・ゲーム

① ゲームは生産的なものを何も生み出さないの  
で、回避することにこしたことはない。ゲーム  
の存在に気づくことでそれは可能になる。少な  
くともゲームに気づいていれば、最終的な嫌な  
感じを持たずにすむ。

ア 意識して軽くゲームにのり、会話を楽しむ。

イ 相手の言っていることを言い換えてみる。

ウ 相手が予測しないような答えをしてみる

② はいーでもゲームへの対処

ア 相手を助けてあげたいという気持ちを捨て  
る。

イ 「はい、でもうまくいきませんでした」

→「それは残念でした」とやり過ごす。

ウ 「どうすればいいですか」

→「あなたはどんな方法がいいと思いますか」  
と尋ね返す。

エ 本人が答えたら「それでやってみて、あと  
で結果を教えて下さいね」と言う。

オ 決して、自分から解決策や提案をしないこ  
とがポイント。

③ 愚か者への対処

ア 演じる主役を馬鹿扱いしないこと。相手が  
期待している結果を徹底的に回避するのが基  
本対応。

イ 「あなたはバカではない」と言い聞かせて  
も効果はない。会話をやめて、悪循環をち切  
るのが一番。時々、話を聴いてあげて、プラ  
スのストロークを与えると良い。

## (9) 脚本分析

① 脚本は人生計画である。人生脚本は、人生の  
立場（基本的構え）をベースに、その後の対人  
関係などを含めた人生経験によって強化、固定  
化された、人生の青写真のことである。

② 交流分析では、この脚本を書き直すことがで  
きると考える。自分に気づくことにより、新た  
な脚本を書けるようになり、人生計画を自分で  
決定できるようになると考える。これを脚本分  
析という。

ア 脚本に影響を与える禁止令→幼い頃味わっ

た苦痛な体験や親が日頃から示した不合理な  
態度を子どもの側から捉え、わかりやすい言  
葉にしたもの。

イ 脚本に影響を与える拮抗禁止令（ドライバ  
ー）→禁止令同様、親から与えられたメッセ  
ージだが、禁止令を打ち消すように働くので  
拮抗禁止令といい、人はそうしないではいら  
れないメッセージでもあるので、「駆り立て  
るもの（ドライバー）」ともいわれる。

ウ 脚本分析の実際→脚本分析の過程は、容易  
ではなく、しばしば苦痛を伴い、多くの努力  
も要する。具体的には生活歴を丹念に系統的  
に調べる。一種の自己分析の方法である。

## 2 エゴグラムについての理論研究

(1) パーソナリティの中で、機能的自我状態のそ  
れぞれがどの程度重要なのであろうかというこ  
とで、エリック・バーンの弟子、ジャック・デ  
ュセイは、これを表示するためにその方法を考  
案した、それがエゴグラムである。エゴは自我  
の意味であり、その語源は「私」という意味で  
ある。エゴグラムはあるがままの自分の姿に気  
づくヒントであり、自我状態が明らかになるも  
のである。自我状態は先述の5つのパターンに  
分類されるが人間は、その5つの心の状態を時  
と場合によって、行ったりきたりしながら感じ  
たり、行動したりしている。

(2) エゴグラムのグラフの中で、一番高い部分は  
自分が一番反応しやすい自我状態であり、反対  
に一番低い所は、心がエネルギー不足になって  
いる部分と言われている。エゴグラムは各人の  
個性を現すもので、性格の良し悪しを判断する  
ものではない。グラフの形は常に同じでなく、  
年齢やシチュエーションなどによっても変わっ  
てくる。

(3) エゴグラムにおけるエネルギーの恒常仮説を  
ジャック・デュセイは唱えている。一つの自我  
状態がその強度を増した時には、他の自我状態  
はその分を補うために強度を減じなければなら  
ない。この精神的エネルギーの移行は、エネルギ

一の総和量が恒常性を維持するために起きるのである。

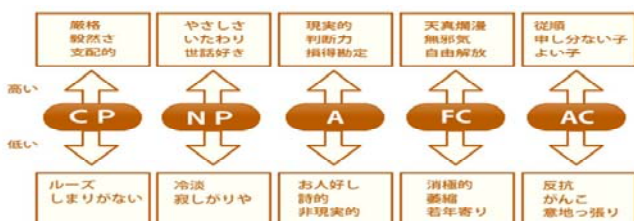
(4) 人の心の5つの領域

表2 人の心の5つの領域

P (親)	CP: 支配的・厳格な親の心 NP: 養育的・保護的な親の心
A (大人)	A: 合理的な大人の心
C (子供)	FC: 自由な子どもの心 AC: 順応した・従順な子どもの心

- ① CP: 支配的・厳格的な親の心  
理想・良心・使命感・責任・批判などの価値判断や倫理観などの厳しい父親的な親の心。
- ② NP: 養育的・保護的な親の心  
共感・同情・救護・保護・受容などの子どもの成長を促進するような優しい母親的な親の心。
- ③ A: 合理的な大人の心  
合理性・倫理性・客観性・計画性などを持ち、事実を観察する。データを収集し、整理・統合するコンピュータ的な働きをする大人の心。
- ④ FC: 自由な子どもの心  
創造性・積極性・豊かな感情を持つ。親のしつけの影響を受けていない、生まれながらの部分で、快感を求めて何も束縛されずに自由に振る舞う子どもの心。
- ⑤ AC: 順応した・従順な子どもの心  
順応性・協調性を持つ。親からのしつけや、教育の影響を受けた部分で、依存的で消極的、従順な部分と、攻撃的で反抗的な部分がある子ども。

(5) エゴグラムの各領域の高低における、行動や感情の傾向。



<http://www.nifty.co.jp/csr/edu/eg/guide/index.htm>

図7 エゴグラム各領域の高低の行動や感情の傾向

(6) 代表的なエゴグラムの型 (パターン)

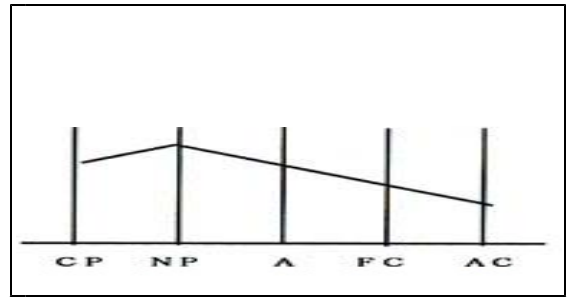


図8 への字型 (円満パターン)

優しく思いやりがあり、一般に対人関係におけるトラブルが少なく、自分も他人も認める常識人といえる。日本人の平均パターンともいわれている。しかし、このパターンは自分を良く見せたがる人 (いいかっこしたがり) の人も描きやすいパターンなので注意は必要である。日本人として人間関係においては理想に近いパターンである。

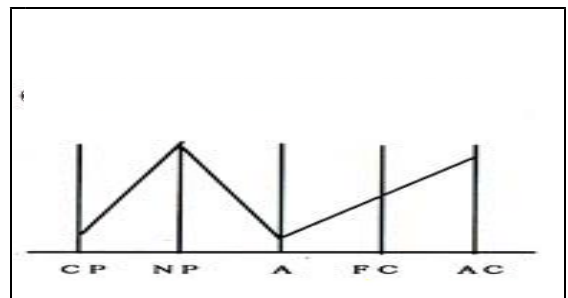


図9 N型 (献身パターン・自己犠牲型)

自分を犠牲にしても人に対して優しくし、気配りができるタイプである。ただ察することを大事にする為、自分が疲れて言いたいことが言えずに心のうちにためやすく、嫌な感情を後々までひきずりやすいので、自律神経失調症などのストレスになりやすい。

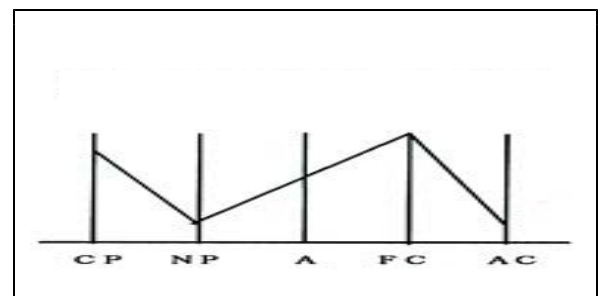


図10 逆N型 (自己主張パターン)

自他ともに厳しいタイプである。リーダーシップをとったり、責任感も強いが、自己主張が

強く、人の気持ちをあまり考えない等、対人関係でトラブルが起こることもある。しかし、その人の持つ野望が芸術や芸能面に向けた時、力を発揮する。

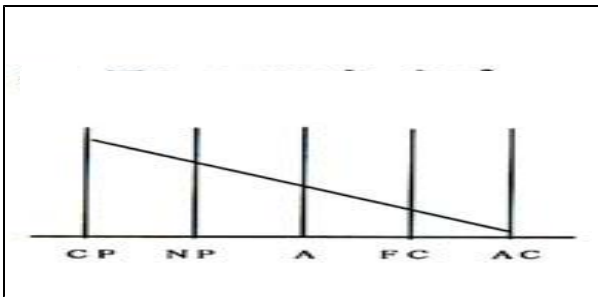


図 11 右下がり型 (頑固・ワンマンパターン)

頑固な人が多い型である。正義感も責任感もあるが、あまり融通が利かない。上から目線であったり、他の人の意見に耳を貸さず、怒りやすい性格で反発を受けたりする。

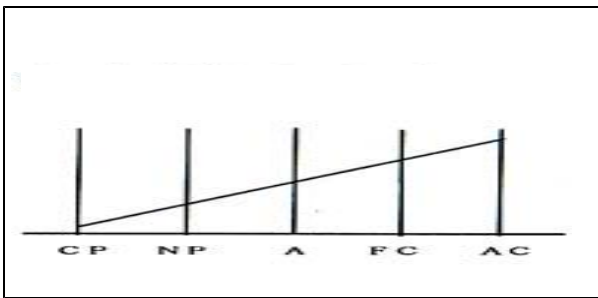


図 12 左下がり型 (人頼みパターン)

おとなしく、人にも気遣いをするが、リーダーシップをとったり、面倒見とかは苦手である。自信を持たず、くよくよと悩むことも多いタイプである。

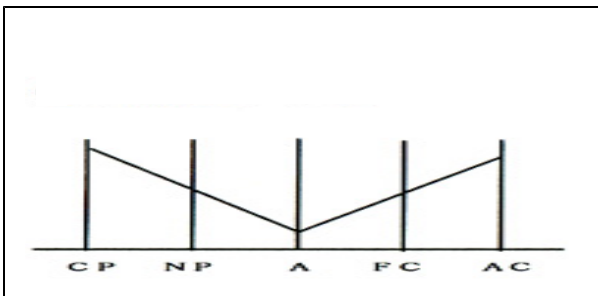


図 13 V型・U型 (葛藤パターン)

自分にも他人にも厳しくストレスを抱え込むタイプである。「こうあるべきだ」「～せねばならない」と自分や他人に要求するが、反面口にしてそれを言えず、自分を責める時も多く、いつも心の中で葛藤を繰り返し悩み多き人である。又、客観性よりも主観性が強い為、人間関係も苦勞するタイプである。

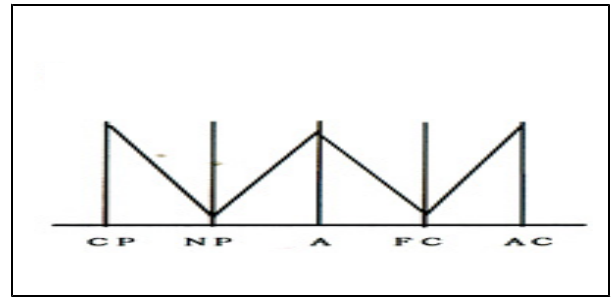


図 14 W型 (苦悩パターン)

完全主義の人が多く、こうあるべきとの思いと、現実のギャップに悩むタイプである。高い目標を掲げ、実行し、現実を吟味したり、分析したりする分、悩みも深刻になる。結果にいつも満足せず、自責の念を持ちやすい。それに加え、他人と温かく楽しく交わることが下手で、不快な気持を持続させやすい。その結果ストレスを多く抱えうつ状態にもなりやすい。

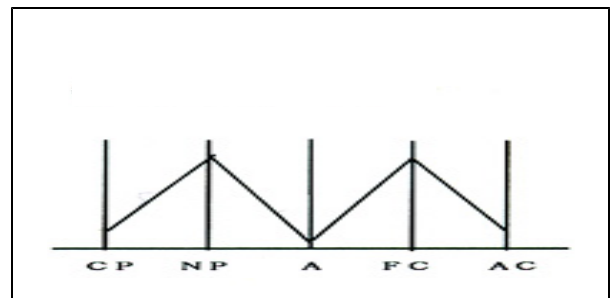


図 15 M型 (明朗パターン)

明るく朗らかな人が多い型である。他人に対する思いやりがあり、好奇心旺盛で楽しいことが好きな人である。ただ、Mの角度が急な場合は、わがままと呼ばれることもあるので、注意が必要である。Aがあまりに低い場合は情に流され物事を冷静に客観的に捉えることができず、問題になる場合もある。

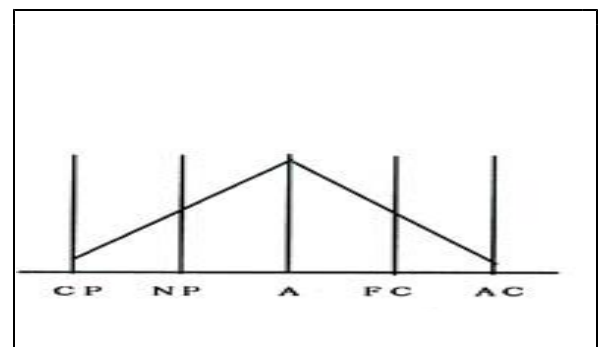


図 16 優位型 (合理的パターン)

円満パターンと似ているが理性的で合理的な考え

を重視する。冷静で客観的な長所を持ち、事実に基づいて判断する力、情報を収集したり、分析したりする。情に流されず現実的である。欧米では理想的なタイプと言われている。

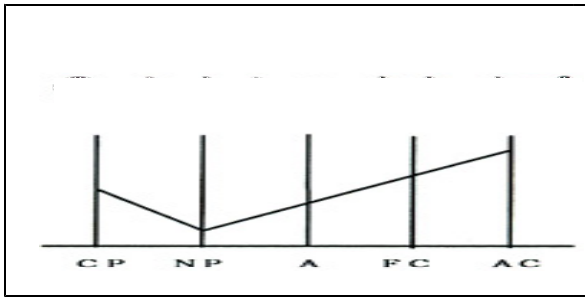


図 17 逆への字型 (かんしゃくパターン)

自他ともに否定しやすく余裕がないタイプである。いつもいっぱいいっぱいの状態である。思いやりに欠ける部分がある。

<http://www.ops.dti.ne.jp/~iwh/kokoro/ta.htm>

(7) 特色あるエゴグラムの型 (パターン)

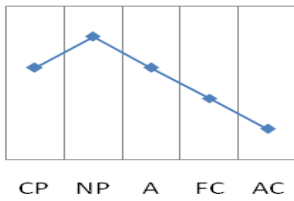


図 18 への字型

NP をピークとしたゆるやかな「への字型」は、優しく温かみがあり、対人関係がうまくいきやすいタイプである。AC より FC が高いので、自分をそれほど押さえつけることもなく、ある程度 FC も高いので自分を適切に表現することができる。

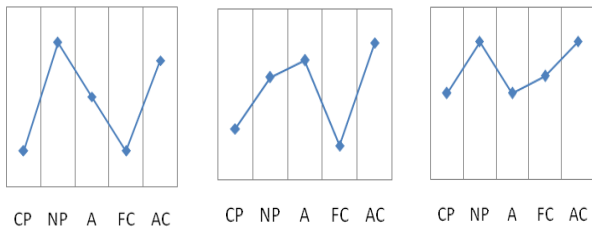


図 19 N型

NP と AC が高く、CP と FC が低い N 型は、NP が高く優しく思いやりがあるが、AC が高い人のために自分が我慢をする傾向がある。FC が低いので、自分をうまく表現することができず、ストレスを溜めやすいタイプである。

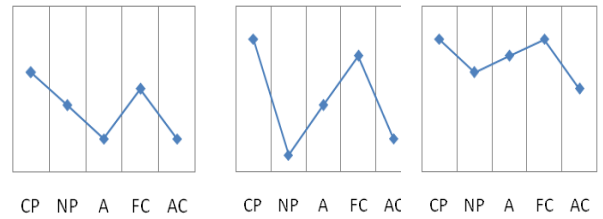


図 20 逆N型

CP と FC が高く、NP と AC が低い逆 N 型は、自分に自信を持って生きているが、CP が高く他人に批判的になりやすいため、周りとの間に摩擦が生じやすいタイプである。FC が高いので自分を表現するのは得意だが、NP が低いので温かみに欠ける部分もある。

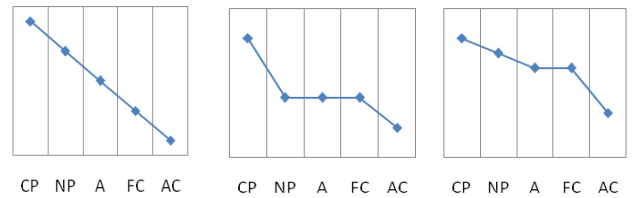


図 21 右下がり型

CP の高い右下がり型は、責任感が強く、しっかりしているが、支配的でワンマンになりやすいタイプである。AC が低いので、個性的ではあるが、人の意見を聞こうとしない部分がある。

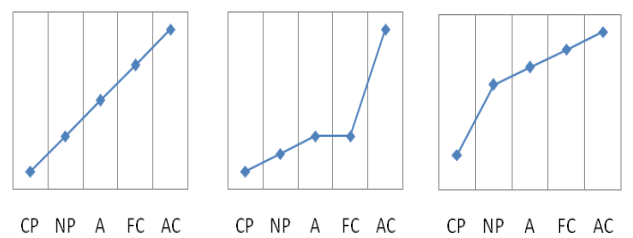


図 22 左下がり型

AC の高い左下がり型は、良い子に見えるが、主体性を欠き、基本的には依存的 (甘えん坊) である。

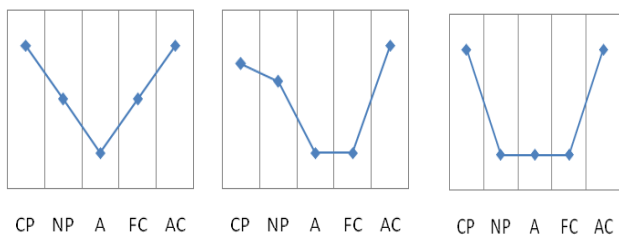
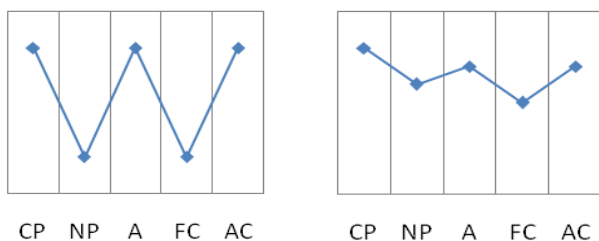


図 23 V型・U型

A が極端に低く、CP と AC が共に高い V 型・U 型は、強い批判を抱きながら適切な自己主張ができずに、常に葛藤状態にある。ジキルとハイドのような二面性を示すこともある。



憂鬱な状態にある時に、W 型がよく現れる。几帳面で真面目だが、優しさや楽しさといった感情が乏しくなっている。

図 24 W型

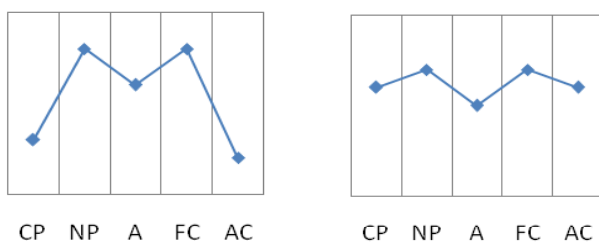


図 25 M型

M 型は、NP と FC が高いので、人間関係は豊かで、一般的に適応は良い。ただ、A が低すぎると、行動にブレーキが利かず、問題行動が現れることもある。

<http://www.nifty.co.jp/csr/edu/eg/guide/index.htm>

#### (8) 教育に生かせるエゴグラムについて

教育者は生徒自身の様々な能力を発達させることを援助する役目にいる。生徒達との様々な場面

でコミュニケーションを図り教育相談の場においては個人的にレポートしながら教育的カウンセリングを行う。エゴグラムは、自分の3つの自我状態の内容を知り、意図や要望がはっきりわかることによって自分の心の働きがわかり自己発見ができ、人間理解や人間関係にも活かせる気づきの科学である。そして更にフィードバックしたり未知なる自分を探したりして自己変容にも繋がる手立てにもなる。又、教師自身も、自分の自我状態に出入りしながら生徒と関わることによって、教育相談のみならず学習指導においても活かすことが出来るといわれている。生徒一人ひとり教師一人ひとりが、自分自身の心のエネルギーをどのように向けるかによって心身共に成長の著しい時期の子供たちに向き合う大人たちに、必要なものだと考える。交流分析の哲学の中では、人は誰でも OK である。誰もが考える能力を持つ。人は自分の人生を自分で決め、自分に必要なものは全て心のエネルギーとして持っているということである。私達人間の本質を見るということは、自己実現への一歩にも繋がることだと考える。

### 3 エゴグラムの実践

#### (1) 実施の対象

- ① 普通学級の生徒
- ② 心の教室へ通っている生徒
- ③ 各家庭(保護者を抽出,親子共実施)
- ④ 適応指導教室の生徒

#### (2) エゴグラム質問紙(自己発見50問)(表3)

5つの項目について10個の質問。自分の性格に合ったものであれば○(2点)・どちらでもない△(1点)・そうでなければ×(0点)とし、各項目ごとに合計点を出しプロフィール表に記入、5つのデータを線で結ぶ。



表3 エゴグラム質問紙

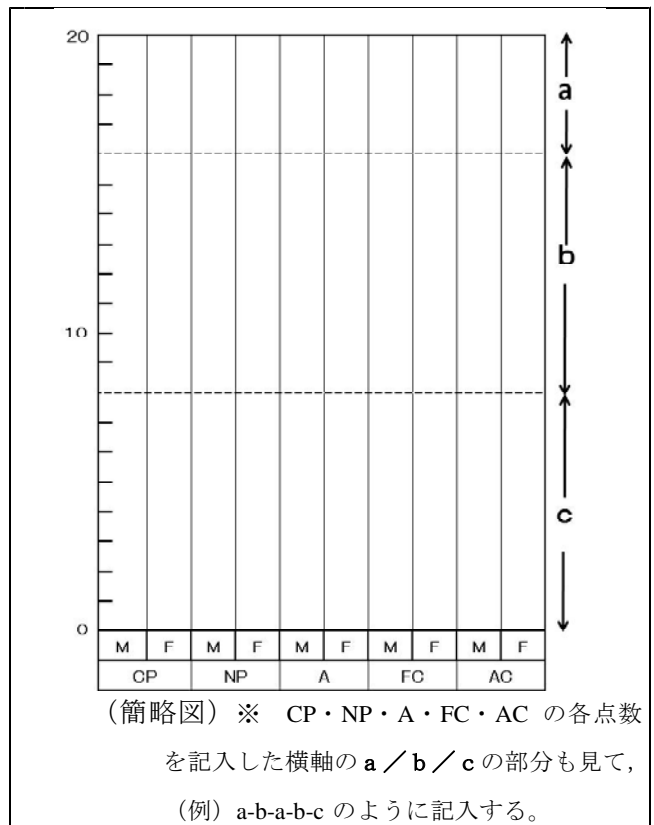
<p><b>CP</b></p> <p>①間違っただけに対して間違いだと言います</p> <p>②時間を守らないことはいやです</p> <p>③規則やルールを守ります</p> <p>④人や自分をとがめます</p> <p>⑤「～すべきである」「～ねばならない」と思います</p> <p>⑥決めたことは最後までやらないと気がすみません</p> <p>⑦借りたお金を期限までに返さないと気になります</p> <p>⑧約束を破ることはありません</p> <p>⑨不正なことには妥協しません</p> <p>⑩無責任な人を見ると許せません</p>
<p><b>NP</b></p> <p>①思いやりがあります</p> <p>②人をほめるのが上手です</p> <p>③人の話をよく聞いてあげます</p> <p>④人の気持ちを考えます</p> <p>⑤ちょっとした贈り物でもしたいほうです</p> <p>⑥人の失敗には寛大です</p> <p>⑦世話好きです</p> <p>⑧自分から温かく挨拶します</p> <p>⑨困っている人を見ると何かしてあげます</p> <p>⑩子どもや目下の人をかわいがります</p>
<p><b>A</b></p> <p>①何事でも何が中心問題か考え直します</p> <p>②物事を分析して事実に基づいて考えます</p> <p>③「なぜ」そうなのか理由を検討します</p> <p>④情緒的というより理論的です</p> <p>⑤新聞の社会面などには関心があります</p> <p>⑥結果を予測して準備をします</p> <p>⑦物事を冷静に判断します</p> <p>⑧わからない時はわかるまで追求します</p> <p>⑨仕事や生活の予定を記憶します</p> <p>⑩ほかの人ならどうするだろうかと客観視します</p>
<p><b>FC</b></p> <p>①してみたいことがいっぱいあります</p> <p>②気分転換が上手です</p> <p>③よく笑います</p> <p>④好奇心が強い方です</p>

<p>⑤物事を明るく考えます</p> <p>⑥茶目っ気があります</p> <p>⑦新しいことが好きです</p> <p>⑧将来の夢や楽しいことを考えるのが好きです</p> <p>⑨趣味が豊かです</p> <p>⑩「すごい」「わあー」「へえー」などの感嘆詞をよく使います</p>
<p><b>AC</b></p> <p>①人の気持ちが気になって合わせてしまいます</p> <p>②人前に入るおりに後ろに引っ込んでいます</p> <p>③よく後悔します</p> <p>④相手の顔色を伺います</p> <p>⑤不愉快なことでも口に出さず押し返してしまいます</p> <p>⑥人によく思われようとふるまいます</p> <p>⑦協調性があります</p> <p>⑧遠慮がちです</p> <p>⑨周囲の意見に振り回されます</p> <p>⑩自分が悪くもないのにすぐ謝ります</p>

<http://www.ops.dti.ne.jp/~jwh/kokoro/ta.htm>

芦原睦著：自分がわかる心理テストより

表4 自己成長のエゴグラムプロフィール表





**AC**

- ①話の聞き手にまわる。
- ②相手の話に相槌を打つ。
- ③上手に甘えてみる。
- ④友達や目上の人の言うことを素直に聞くよう促してみる。
- ⑤少し遠慮や妥協をしてみる。
- ⑥相手を立ててみる。
- ⑦相手がどう感じたか聞いてみる。

## (5) 自我状態を高めるための言葉の処方箋

**CP**

- ①「私の意見は～です」「私は～思う」とはっきり自分の考えを述べる。
- ②決めたことは最後までやろう。
- ③「・・・は好き」「・・・は嫌い」と言う練習をする。

**NP**

- ①あなたの気持ちはわかるよと言う。
- ②そこがあなたのいい所だねと言う。
- ③どうしたの？大丈夫？という声かけをする。
- ④相手の気持ちや感情を認める言葉を使う。
- ⑤あなたは私にとって大切な存在なんだよと言う。
- ⑥よくできたね・いいね・等の言葉がけをする。

**A**

- ①5 W 1 H (What,When,Where,Who,How) の質問をよく使ってみる。
- ②(感情が高まっている時) 少し考えさせて下さいと言う。
- ③「もう少し詳しく話してくれる？」と説明を求める。
- ④相手の話の内容を「～ということですか？」とまとめたり確かめたりする。
- ⑤問題点は何ですか？と聞いてみる。

**FC**

- ①おはよう！おいしい！すてき！きれいだなあ  
わあ～すごい！それは面白い！やってみよう！  
さあ楽しもう！仲間に入れて！嬉しい！

やったあ！などの気持ちをそのまま表す言葉を使ってみる。

- ②ユーモアのある話し方をしたり冗談やギャグを言うてみる。

**AC**

- ①「大丈夫？」「すみません」などの心の声を言葉にして伝える。
- ②あなたがどう思っているのか気になります、と疑問に思ったことや、気になっていることを尋ねてみる。
- ③これでいいの？気を悪くした？という言葉を使って聞いてみる。

<http://www.ops.dti.ne.jp/~iwh/kokoro/ta.htm>

芦原睦著：自分がわかる心理テスト参考

## (6) エゴグラム活用の流れ

質問紙による、第1回エゴグラム



エゴグラム5つの自我・エゴグラムの代表的な型・エゴグラムプロフィール表の見方について学習する。



自己の自我状態を知り、大切にしたい自我、高めたい自我に気づかせる。

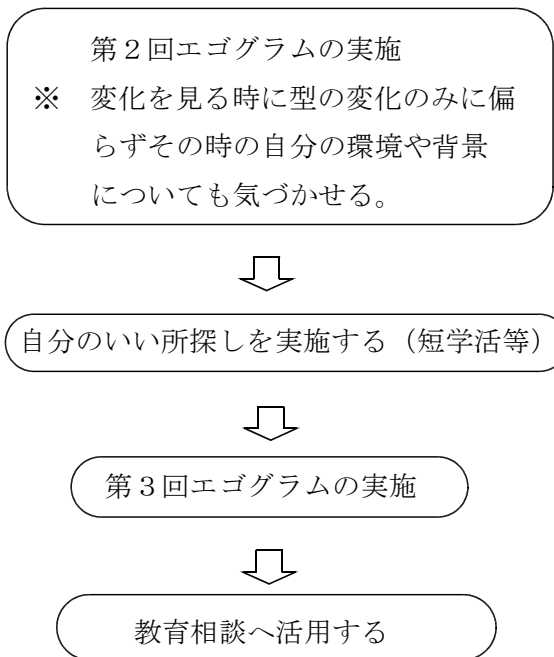


高めたい自我を伸ばすための言葉や態度について考えさせる。



- ・動物エゴグラムを PC にて実施する。
- ・自己の動物の型となりたい動物の型を通して、なぜそうなりたいのか考えさせる。
  - ・動物エゴグラムの「学校における自分」「家庭における自分」「社会における自分」各々の違いを気づかせる。





#### (7) エゴグラム実施上の留意点

- ① 質問紙はエゴグラムの解説は掲載せずに実施する。
- ② 質問紙は全てにふりがなをふる。
- ③ エゴグラムの型の解釈だけを行うのではなく、そこから見えてきた長所や短所に気づかせる。
- ④ 各パターンのキーワードになる言葉を考えさせる。
- ⑤ ACが高い子どもは、教師が見落としがちになるので留意する必要がある。
- ⑥ エゴグラムから見えてくる、長所も短所も受け入れることが大切になる。
- ⑦ エゴグラムを通して、子供の自己を見つめさせることが大切である。

#### (8) 道徳の年間計画における位置づけ

学習指導要領に示されている「道徳の内容」において、「1. 主として自分自身に関すること」/「(5) 自己を見つめ自己の向上を図るとともに個性を伸ばして充実した生き方を追求する」の中において年間授業時数35時間の中で3～4時間エゴグラムを取り入れた授業を実施する。エゴグラムを各学年を通して、計画的・継続的に行う必要がある。また、各教科、総合的な学習の時間及び特別活動との連携も図りながら計画を立て、実施す

る必要がある。

## Ⅶ 授業実践

### 1 主題名

自己理解「自分の良さへの気づき」  
道徳の内容1－(5)

### 2 ねらい

生徒一人一人に自分の良さに気づかせ、自己肯定感を高める。

### 3 資料名

「思い出の大きな木」

### 4 主題設定の理由

(1) 価値観・・・学習指導要領「道徳の内容」では、価値観を「自己の向上を図ると共に個性を伸ばした生き方を追求する」と捉えている。中学生の時期は、自己理解が深まり、自分なりの生き方についての関心が高まってくる。道徳指導の中では、自己を否定的に捉えるのではなく、肯定的に捉えることである「自己受容」、自己の優れている面などの発見に努める「自己理解」など、自己との対話を深めつつ、更に伸ばしていくようにすることが大切である。また、自分の良さは自分ではわからないことが多いので、生徒相互の信頼関係を基盤として互いに指摘し合い高め合う人間関係を作っていくように指導することが重要となってくる。人間としての生き方についての自覚を深め、自分自身の良さや個性を見出していくことができるようにすることが大切であると謳われている。

(2) 資料観・・・ここで用いた資料は、人間の成長を大きな木にたとえて描かれているストーリーである。この資料を通して、①自分自身のこれまでの歩みを振り返り、成長を自分に置き換えて考えさせたい。②自分とは何なのか、自分の良さを見つけるために必要なものは何であるのか気づかせたい。

(3) 生徒観・・・中学3年生のこの時期は、人生の中でも大きな岐路の一つである。自分自身の進路についてじっくり深く考える時期である。現在本校3年生は、学級担任と進路決定に向けての教育相談週間の最中である。学級の男女は仲が良く、話し合い活動もできる。学校行事では、クラス全員一致団結する意識が高く、どの行事においてもまとまりを見せてきた。その中でも校内合唱コンクールでは、グランプリ賞を受賞し、学校代表として那覇地区音楽発表会に参加した。9月に実施したアンケートでは「自分が好きですか」という質問に対し「はい」と答えた生徒は、35名中7名であった。エゴグラムを用いた最初の授業では、生徒の感想として、「心の特徴について知ること

ができた」「自分を見つめることができた」「自分のエゴグラムの細かい分析をしてほしい」「自分についてわからない所がわかった」「もっと詳しく知りたい」「個人の心理的な部分を知る授業は大切だと思う」などがあげられた。また、エゴグラムを実施して「難しかった」「特徴についてもっと考える時間がほしかった」「楽しい気持ちの時と少し悩んでいる時に実施して自分の心の状態の変化を見てみたい」「よくわからない」という感想があった。エゴグラムを通して生徒は、自分自身の心と対話をしているように感じた。その後、動物エゴグラムを実施し、今の自分となりたい自分を比較させた。それを比較したものが図26である。

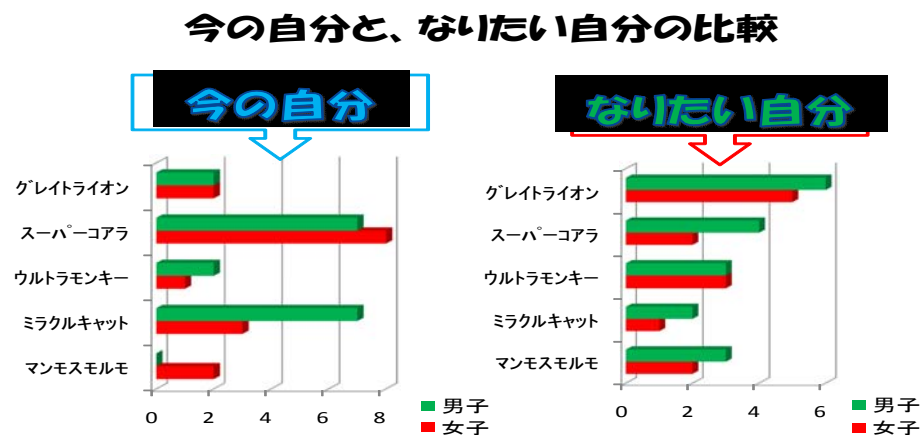


図26 今の自分となりたい自分の比較

\*ではなぜそうなりたいたのかという質問に対し次のような結果が出た。

- ・冷静沈着になりたいから
- ・感情が左右されない人になれるように
- ・責任感が強くなりたいから
- ・責任感が足りないから
- ・感情を自由に出せるようになりたいから
- ・協調性がほしいから足りないから
- ・今のままでいい
- ・周りの人にしっかり耳を傾ける事が必要だと思ったから
- ・優しい広い心になりたいから
- ・好奇心旺盛になってはしゃぎたいから
- ・頼れるから
- ・その部分が一番低かったから

\*更になりたい自分になるために必要だと思うことについての質問に対し次のような生徒一人一人の考えがあった。(言葉のキーワードのみ)

- |          |       |            |       |         |
|----------|-------|------------|-------|---------|
| ・ 気くばり   | ・ 話す力 | ・ 責任感      | ・ 素直さ | ・ 協調性   |
| ・ 行動力    | ・ 計画性 | ・ 自由さ      | ・ 冷静  | ・ 思いやり  |
| ・ 感嘆詞    | ・ 見直す | ・ 気遣い      | ・ 客観的 | ・ ほめる   |
| ・ 好奇心    | ・ 優しさ | ・ 積極性      | ・ 聞く耳 | ・ まとめる力 |
| ・ しっかりする |       | ・ 自分をもっと知る |       |         |
| ・ 深く考える  |       | ・ 日記をつける   |       |         |

このような実態をふまえ、本資料を通して、自分を見つめさせることの大切さ、自分の心の状態について気づかせたい。

#### (4) 指導観

自己を見つめさせる手立ては、生徒の心に様々な思いを湧き起こさせ、自己と向き合いながら内面的に自覚をさせていくことである。自己理解のためにエゴグラムを使用する。本時の授業では自分の良さを引き出せるようなワークの場を設定し、自分自身大切な存在であることに気づかせる意識を持たせるようにしたい。そして自分を大事にすること、自分らしく生きること、を理解させたい。自分の心と対話することを通して、自己肯定感を高める気持ちを持てるようにしていきたい。






### 5 指導計画




時	月/日	教材・題材	学習のねらい及び内容
1	9月 中旬	短学活(第1回エゴグラム実施)	・ 自分の自我状態を知るための、エゴグラムの実施であることを認識させる。
2	11月 中旬	短学活(第2回エゴグラム実施)	・ 自我状態の変化の度合いを見る。(その背景に何があったのか考えさせる)
3	12/3	道徳 「エゴグラムとは」 	<b>★自分の自我状態を知る</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ エゴグラムの5つのパターン(CP・NP・A・FC・AC)の特徴について説明する。</li> <li>・ エゴグラムの表の見方を説明する。</li> <li>・ 自分のエゴグラムを見て、大切にしたい自我・高めたい自我を確認させ認識させる。</li> <li>・ になりたい自分のエゴグラムを作成する。</li> <li>・ 高めたい自我を伸ばすための言葉や態度について考えさせ発表させる。</li> </ul>
4	12/11	道徳「動物エゴグラム」 	<b>★自分の動物のタイプを見る</b> <b>★になりたい動物のタイプを作成する。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 動物エゴグラム(nifty 株式会社)の中に出てくる動物の解説をする。前時で行った5つの自我に合わせた動物のパターンの特徴を再度確認する。</li> <li>・ 動物エゴグラムのソフトを用いて学校での自分・家庭での自分・社会での自分の3パターンにおいてどのような自我状態が出る</li> </ul>


図 27 エゴグラムの学習

図 28 PCを使った動物エゴグラムの実践



時	月/日	教材・題材	学習のねらい及び内容
4	12/11	 <p>図 29 発表</p>	<p>か、個々の動物のタイプを出していく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の今の動物のタイプとなりたい動物のタイプについて根拠も含めて発表する。</li> </ul>
5	1/14	<p>道徳 「ドラえもんにみるエゴグラム」</p>   <p>図 30 ドラえもんで考える</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★シェアする</li> <li>★ドラえもんに置換して考える</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>前時の今の自分・なりたい自分の動物のタイプを分析し、クラス全員でシェアする。</li> <li>動物のタイプを確認シェアした段階でなぜそうなりたいのか、そうなる為にはどのようにしたら良いのか、各自の考えをまとめたものをもう一度クラス全員でシェアする。</li> <li>ドラえもんの物語を鑑賞した後、登場人物（ドラえもん・のび太・しずかちゃん・スネ夫・ジャイアン）の高い自我はどこなのか、グループで話し合いまとめてその後、なぜそう思ったのかも含め発表する。</li> </ul>
6	1/21	<p>道徳 「ドラえもんを通して見つける」</p>  <p>図 31 ペアワーク</p>  <p>図 32 エゴグラムの型の発表</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>★エゴグラムのパターンの内容の再確認</li> <li>★登場人物の型とキーワードを生み出す（ペアワーク）</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>エゴグラムの代表的な10のパターンの復習及び再確認する。</li> <li>登場人物の長所・短所を見つけ出し、それをもとにエゴグラムの型を作成する。またその型のキーワードを見つけ発表する。</li> <li>最後に各登場人物のパターンを確認する。</li> </ul>

時	月/日	教材・題材	学習のねらい及び内容
7  本 時	1/26	<p>道徳 「思い出の大きな木」</p>  <p><b>図 33 ペアワーク</b></p>  <p><b>図 34 シャンパンタワーのモチーフ</b></p>  <p><b>図 35 読み物資料のイメージ</b></p>	<p>学習のねらい及び内容</p> <p>★自分の良さへの気づき ★自分を知るために必要な心</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの授業をもう一度振り返り、再度自分自身について考える。</li> <li>・本時では、①自分が知っている自分のいい所、②自分は知らないが他人が知っている自分のいい所、③自分も他人も知っている自分のいい所、④自分の良さに気づくために必要な心、⑤自分らしい自分の姿、⑥なりたい自分の姿、⑦自分のどこを変えたいか、⑧自分の夢について、の項目ごとに書く・話すという活動をペアワークで行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>自分のいいところ・相手から見た自分のいいところを伝え合い、シェアしている様子</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分を見つめること、自分の良さに気づくこと、自分を大切にすることがなぜ必要なのかシャンパンタワーのモチーフ(図33)を使って考えさせ、さらにそのことについて話をする。</li> <li>・読み物資料を活用して、自分のこれまでの成長を振り返りながら、自己受容や自己理解、自己肯定感への高まりの意識へと繋げる。</li> </ul>
8	1/28	<p>道徳 「エゴグラム」の実施 これまでの授業をふりかえってみてどのような心の動き変化があったのか考えさせる。 最後のまとめ</p>	<p>★より自分らしく生きるために</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・再度エゴグラムの実施をすることで、第1回、第2回実施した時と、どのような違いがあったのか確認する。またその間行っている自分のいいとこさがしカードも照らし合わせて、自分で分析させる。</li> </ul>

時	月/日	教材・題材	学習のねらい及び内容
8	1/28	 <p>図 36 自己のふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・エゴグラム 3 回実施の変化を見て，その変化の裏側に見える自分の心について気づかせる。</li> <li>・「思い出の大きな木」が何を伝えているのか，メッセージを読み取る。</li> <li>・これまでの授業を通して感じたことをまとめ発表させる。</li> </ul>

## 6 本時の授業（7／8）

### (1) 目標

- ・自分の良さに気づく。
- ・自分を見つめる上で必要な心の状態は何であるかを考えさせる。

### (2) 授業仮説

- ・自己理解他者理解を通して更にお互いでペアワークをする中で，自分の良さに気づくことができるであろう。
- ・自己認識をし自己肯定感を高めることが，なぜ大切なのかを考えることができるであろう。

### (3) 準備するもの

- ・ワークシート
- ・プロジェクター
- ・パソコン
- ・スクリーン（学級に設置済み）
- ・ストップウォッチ
- ・黒板掲示資料
- ・BGM用CD（読み物資料朗読の際活用）

### (4) 本時の展開

段階	学習活動	教師の働きかけ (発問・指示)	予想される 生徒の反応	指導上の留意点
導入 (10分)	1. エゴグラムについて再確認 2. 今の自分なりた い自分のタイプの 再確認 3. ドラえもんの登 場人物の型の確認	＊これまでの授業の内容 を振り返ろう。 ＊もう一度シェアしよう。 ＊前時の各ペアが出した 型をもう一度提示し最 後に正解を見てみよう。	＊自分のペアの出 した型が正解し ていて嬉しい。 ＊自分のペアの出	＊スクリーンに目と心を向け させる。 ＊クラスの生徒のなりたい自 分の傾向を再確認する。 ＊それぞれのペアの見解の違 いによって型が異なること だけでなく，人それぞれフ ォーカスする部分が違う，

段階	学習活動	教師の働きかけ (発問・指示)	予想される 生徒の反応	指導上の留意点
展開 (30分)	<p>※ パワーポイントの画像を見ながらおさらいさせる</p> <p>3. 今日のテーマについてふれる</p> <p>4. 自分のいい所をワークシートに記入する</p> <p>5. 相手のいい所をワークシートに記入する</p> <p>※それぞれ時間は1分間</p> <p>6. ペアワーク</p> <p>① AからBへ質問</p> <p>② BからAへ質問</p> <p>7. ワークシートの質問項目の順番に沿って記入しその後A⇔B相互でやりとりする(言葉に出す)</p>	 <p><b>図 37 型の確認</b></p> <p>* 今日のテーマは「自分の良さに気づこう」です。</p> <p>* まず自分のいい所をできるだけたくさん書いて下さい。</p> <p>* 次に相手のいい所をできるだけたくさん書いて下さい。</p> <p>* 時間は各1分間です。</p> <p>* 2人(3人)のペアワークをします。お互いでAさんBさんを決めて下さい。</p> <p>* AさんからBさんへ、質問して下さい。</p> <p>「あなたのいい所はどこですか」</p>  <p><b>図 38 お互いで質問しあう</b></p> <p>* BさんからAさんへ質問して下さい。</p> <p>「あなたのいい所はどこですか」</p>	<p>した型がみんなと違っていた。</p> <p>* 人によって感じ方が違うのだな</p> <p>* なぜ違うのだろうか。</p> <p>* スラスラ書ける生徒、なかなか書けない生徒がいる。</p> <p>* 考える時間が短い。</p> <p>* 声に出して質問する時に、恥づかしがったり逆に抵抗なくどんなことでも話せる姿が見られる。</p> <p>* 予想通りだ。</p> <p>* 意外だ。</p> <p>* 自分の良さを口に出していうのでは抵抗がある。</p> <p>* 人に言ってもらえると嬉しい。</p> <p>* ほんとにそう思っているの。</p>	<p>人それぞれに感じる側面が違うことを認識させる。</p> <p>* 一度心を静かな状態にさせる。</p> <p>* 日々の記録(いい所さがし)を思い出させる。</p> <p>* なぜ1分間なのか説明する。</p> <p>* 時間設定をする。</p> <p>* 相手にわかるように伝える。</p> <p>* お互いで良さを出し合うことによって、そう思っていた自分、そういうふうに見えるんだ、という意外な一面の自分を感じながら、視点の違いに気づかせる。</p> <p>* 自分を見つめることの観点を明確にする。</p>

段階	学習活動	教師の働きかけ (発問・指示)	予想される 生徒の反応	指導上の留意点
展開 (35分)	<p>8. 教師から生徒への質問をする</p> <p>9. これまでの流れを通して大切な自分について考えさせる（シャンプンタワーのモチーフを活用する）</p> <p>10. 各グループごとにそのモチーフを使って発表させる</p> <p>11. 大切な自分に気づかせる</p>	<p>* 次の質問項目に行きます。</p> <p>* 自分のいい所をペアの人に言ってもらってどんな気持ちでしたか。</p> <p>* 自分の知らない自分の良さはどこでしたか。</p> <p>* 自分を知るということは、どんなことに繋がると思えますか。</p> <p>* 自分・家族・友人・知人に分けてシャンプンタワーのどの場所にどれがあてはまるかグループで考えさせる。</p> <p>* 発表者はなぜそうなったのかも含めて発表するように促す。</p>  <p><b>図 39 発表の様子</b></p> <p>* 自分を大事にすることで初めて相手のことも大切にできる。</p> <p>* 自分を大切にすることで自己実現や夢実現にも繋がる。</p>	<p>* 気恥ずかしい</p> <p>* 嬉しい気持ち</p> <p>* 自分はこれでいいんだという自己受容。</p> <p>* 自分を省みる。</p> <p>* これからの自分はこうしていきたいという願望や夢へ繋がる。</p> <p>* グループで意見が分かれる。</p> <p>* グループ全員同じ考えだった。</p> <p>* 自分のグループと同じ意見だ</p> <p>* 全く違う捉え方だ。</p>	<p>※以下各項目ごとの流れを説明する。</p> <p>※質問する時聞く時は向かい合うように促す。</p> <p>* 各グループにモチーフを配布しそこに（自分・家族・友人・知人を記入する）。</p> <p>* なぜそう思うのかという部分に意識を向けさせる。</p> <p>* 自分が一番大切であるという所に意識を向けさせ更になぜそうなのか伝える。</p>
	12. 「思い出の大きな木」を朗読する	* 物語を聞きながら、この中に隠されているメ	* 自分の長所・短所も含めて自分	* 自分の成長を振り返りながら、自分の良さに気づいた



段階	学習活動	教師の働きかけ (発問・指示)	予想される 生徒の反応	指導上の留意点
まとめ (10分)	(CDでBGM効果をつ ける) 13. 一番最初の授業 で話したことを 振り返る(まと めに繋げる)	メッセージは何か考えて みよう。 *自分の心と対話するこ とは大事であると伝え る。	なんだな。 *家族や友人先生 全ての人の支え があって成長し ているんだな。 *素直な気持ちは 大事だな	めに必要な心とは何か考え させる。 *これからの自分の生き方に 繋がるように伝える。

(5) 評価

- ① 自分の良さに気づくことができたか。
- ② 自分を見つめる上で大切な心は何か、また、なぜその心が必要なのか考えることができたか。

(6) 板書計画

※各グループ話合ったことを発表するごとに  
4つのキーワードを順番に貼っていく。  
(シャンパンタワーの図に応じて)

○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	
○	○	○	○	○	○	○	○	
1	2	3	4	5	6	7	8	グループ

(7) 本時のワークシート (縮小版)

平成22年1月26日(火) 5校時 今日のテーマ「自分の良さに気づこう！」		浦西中学校 3年1組 番 NAME:	
⑥あなたの夢は何ですか	③自分も他人も知っている自分の いい所はどこですか	⑦自分の良さに気づくために 必要な心はどんな心ですか	
②他人が知っているあなたのいい 所はどこですか	<b>自分について</b>		④自分のどこを変えたいですか
⑤あなたは自分の心とどんな会話を しますか	① あなたのいい所はどこですか	⑧ 10年後のあなたはどんなあ なたになっていると思いますか	
<p>★ペアの人のいい所を書きましょう (できるだけたくさん書きましょう)</p> <p>★</p> <p>★</p>			





## 7 検証授業の結果と考察

### 【授業仮説1】

自己理解・他者理解を通して、更にペアワークをする中で、自分の良さに気づくことができるであろう。

#### (1) 手立て

- ① 日々の記録「いいところさがし表」も思い出させながら自分の良さを本時で新たに見つめさせる。
- ② お互い姿勢を向き合う形にして話す。



図 40 ペアワークの様子

#### (2) 結果

- 自己理解においては、いい所さがしで日々見つめてきた自分と、本時で新た見つめた自分の良さをまとめることができ、他者理解においては、ペアの人に話してもらうことで喜びを感じ、新たな自分発見にも繋がった。
- ペアワークの時は、生徒同士にこやかな表情で取り組むことができた。あえて姿勢を向き合わせてみたのが良かったと感じた。
- 「他人が知っているあなたのいい所はどこですか」の問いかけに対してもう少し時間をかけて深めることができれば良かった。

生徒の感想より抜粋

- \* 友達やグループで話し合っていく中で、自分の知らなかった自分、また友達の長所など普段考えないような貴重な経験ができました。現在の自分を知ることができ、これからどうすればいいか少しわかってきたので今後に活かしたいです。
- \* 自分のいい所を友達に言ってもらって、なんだか恥ずかしい気持ちもあったけど、嬉しい気持ちになった。
- \* 自分自身を振り返る良いチャンスだった。
- \* 自分ではまだ自分のいい所がわからない。

#### (3) 考察

これまでのエゴグラムについての学習と、エゴグラムを実施していく中で、自分の長所や短所について考える時間を持てたことが良かった。本時の核となる「自分の良さへの気づき」を再認識するという流れをもって、生徒自身もペアワークを抵抗なくスムーズに行うことができた。更に自分では短所と思っていた所が、友人の中から長所だと言ってもらい、自分はこれでいいんだ、という自己を認める気持ちの確認もできていたように感じた。ひいてはそれが自己肯定感を高めるひとつにも繋がると感じた。

### 【授業仮説2】

自己認識をし、自己肯定感を高めることがなぜ大切なのかを考えることができるであろう。

#### (1) 手立て

- ① 自分に焦点をあてるために、シャンパンタワーのモチーフを活用して「自分・家族・友人・知人」のどの位置にどのカテゴリーがきて、なぜそのような順番になるのか、グループディスカッションをし、グループの代表に発表させる。



図 41 グループディスカッション及び発表

- ② 読み物資料を通して、自分のこれまでの成長を振り返りながら、自分の良さに気づくために必要な心を感じさせたり、これからの生き方に深く結びつけて考えさせる。



図 42 読み物資料の朗読

(2) 結果

- グループディスカッションではお互いでどんどん意見を出し合い、より良い話し合いの場面が見られた。
- 各グループの発表を通して色々な角度で、それぞれのカテゴリーを捉え発表することができていた。
- 他のグループの発表を熱心に聞きながら、なぜそう思ったのか、という部分に意識を集中させているような場面が見られた。
- シャンパンタワーに飲み物を注ぐイメージを最初に持たせなかったのが、生徒がそのモチーフを捉えるのに千差万別あった。
- そのカテゴリーに対する答えを出してしまったため、道徳に答えはないという生徒のつぶやきもあった。
- 物語を通して自分に置き換えて、そこから伝わるメッセージを受け取っているように感じた。
- 物語朗読後の余韻をもう少し持てれば良かった。①シャンパンタワー（上から）

生徒の発表より抜粋

\*自分→知人→友人→家族  
 シャンパンタワーは下が崩れたら上も崩れる。自分は家族や友人に支えられて生きていくことができる。

\*自分→友人→家族→知人  
 家族は毎日一緒にいるから友人は大事にしないといけないから自分の次にした。

\*自分→家族→友人→知人  
 自分の一番身近な存在は家族だと思うし、一番下に知人がきたのはシャンパンタワーは多くのグラスが必要で知人というのは身近にはいないけど存在としては多いし、繋がりはなくてもどこか裏では支えられているのかなと思ったので。

\*自分→家族→友人→知人  
 大事な順・大事な人は自分だから。

\*自分→知人→友人→家族  
 自分が一番大切に思ったからで家族は土台として自分を支えているし友人も同じ家族に支えられているから。

\* 友人→知人→自分→家族  
 自分は親に支えられているので親（家族）の上に立っていて知人は範囲が広いので知人の中でも友達を大切にしたいので一番上にもってきました。

\* 自分→友人→家族→知人  
 自分は友人と家族知人といったたくさんの人に支えられているから。

\* 友人→家族→知人→自分  
 友人が一番大切だから上で家族はその次に大事そして知人人を尊敬することは大切だから自分を一番下にした。

②読み物資料

生徒の感想より抜粋

\* 自分を信じることは大切だとわかった。

\* 生きることの大切さ。

\* 受験で100%の力を出そうと思った。

\* 自分も目に見えない所でいろんな人にいっぱい支えられて生きているということがよくわかりました。

\* 自分を信じてがんばろうという気持ちになった。

\* 自分らしく成長していきたい

\* スナオの実は大事。

\* 素直な心になろう・心にぐっときた。

- \* 木も人間も同じく土台の根っこがしっかりしていないと成長しない。
- \* 自分自身の成長をメッセージとして受け取った。
- \* 人間も木のように急に伸びたりしないしゆっくり時間をかけて楽しいこと、辛かったこととか、色んなことを乗り越えて今の自分があるんだなと思った。
- \* 素直な気持ちが大切。
- \* どんなことがあっても、前向きに生きていこうと思った。
- \* 多くの物事は自分を育てる養分になる。
- \* 素直に自分を信じることが大事。

### (3) 考察

物語を通して、自分を見つめるために必要な素直な心、ということだけでなく、今の自分を受け入れる心、自分を信じる心、自分を支えてくれる存在全てに意識を持ち、更に自然の姿と人間の姿をタイアップさせて、そこからまた自分の心との対話をする意識へと繋がったと感じた。これも、自己認識・自己肯定感を持つひとつの手立てとして有効だったと考える。

## Ⅷ 研究の考察

### 1 作業仮説1の検証

エゴグラムを実施することにより自我状態が明らかになりあるがままの自分の姿に気づくことができるであろう

#### (1) 手立て

- ① エゴグラムの実施（3回・2か月ごと）
- ② 動物エゴグラムの実施

#### (2) 結果

① エゴグラムの実施はエゴグラムの学習の前に2回、エゴグラムの学習後まとめの段階で1回行っている。次のグラフはエゴグラムの学習を終えて自己のエゴグラムを確認しながら行ったものである。

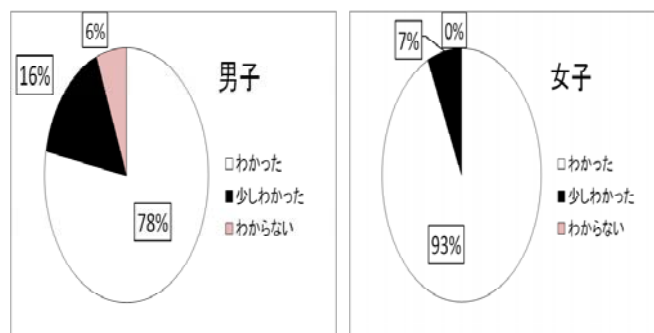


図 43 エゴグラムの理解

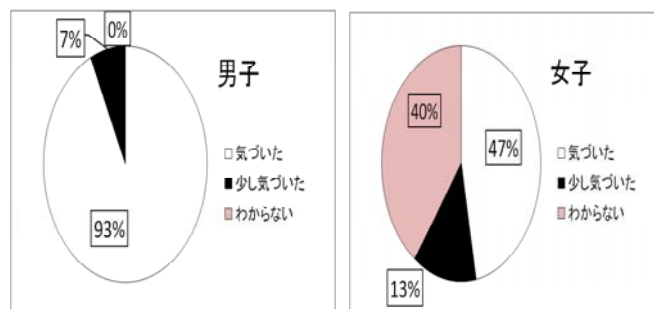


図 44 自分の良さへの気づき

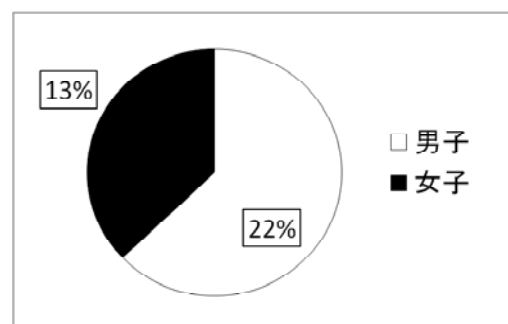


図 45 長所・短所どちらも気づいた

② 動物エゴグラムの場合は、学校・家庭・社会の3項目で自我状態を確認した。動物のキャラクターが、とてもわかりやすかったため、生徒は熱心にPCに向い、自分の型を出して、それと照らし合わせながら自己を見つめることができたようである。

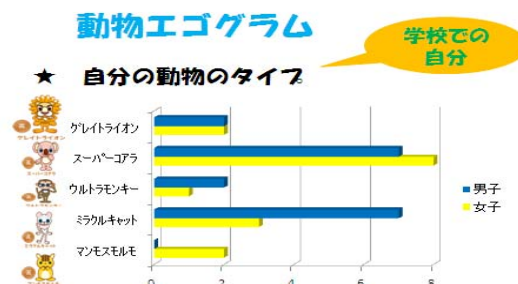


図 46 動物エゴグラム 自分のタイプ

③ エゴグラム 3回実施（動物エゴグラムは除く）  
の変化をみたものである。

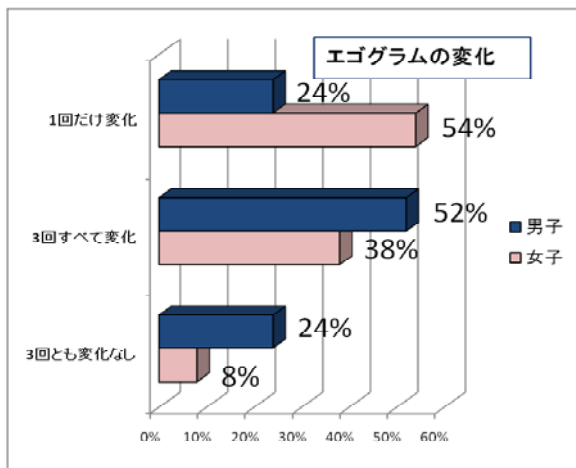


図 47 エゴグラムの変化

④ エゴグラムの変化における気づき  
(生徒用ワークシートより)

★ 3回のエゴグラムを見て気づいた事やその時の自分の背景（心境や感情など）を書きましょう ★  
あまり変化がなかったけど CP が下がる  
ことが多いためやっぱり責任感があまりないのか  
など思った。

★ 3回のエゴグラムを見て気づいた事やその時の自分の背景（心境や感情など）を書きましょう ★  
1回目の時が一番良かった。(全体の点数的な意味で)  
3回目も良かった時もあった元気が、だから点数が低かったりも  
した。  
全部 AC が高かった。

★ 3回のエゴグラムを見て気づいた事やその時の自分の背景（心境や感情など）を書きましょう ★  
3回ともあり急な変化はなかったし 12月から特に大きく変わった事  
はないのでエゴグラムにも表れるかなーと思います。  
でも、かいておけることと FC や AC といった遊ぶ所が低くなっている  
ので、経験のえいほうかなーと思います。

(3) 考察

エゴグラムの理解については、図 43 で示したように、【男子】わかった 78%・少しわかった 16%・わからない 6%、【女子】わかった 93%・少しわかった 7%・わからない 0% だった。その後、図 44 の自分の長所へのづきにおいては、【男子】気づいた 93%・少し気づいた 7%・わからない 0% 【女子】気づいた 47%・少し気づいた 13%・わからない 40%、という結果になった。このことからエゴグラムの理解と自分の良さへの気づきは、必ずしも比例しないということがわかった。その後エゴグラムの内容に関する生徒の理解が、ある程度深まった段階で、動物エゴグラムを用いて自己の自我状態を把握させたことが、今の自分の姿を捉えるのにわかりやすく、かつ、自分の自我状態がイメージしやすいものになり、長所も短所も見つめることができた。しかし、生徒の中には、長所はわからない、短所ばかり見える、と言った生徒もいた。そのことから、日頃から、自分の良さに対する意識を持つことが難しいのではないかと考える。思春期特有の感情の状態もその背景にあるように思う。エゴグラムを 3 回実施したその変化(図 47)を個人個人で見つめさせた時、変化があった生徒は勿論だが全く変化のなかった生徒もその時の自分の環境や心情・感情の変化を捉え自分自身に振り返って心の状態を見つめることができていた。エゴグラムの型やタイプだけに焦点をあてるのではなく、その背景を個人個人が見つめることができたことがこれからの生活に繋がるものだと思うので、そこに意識を向けさせることはとても大切なことだと感じる。

2 作業仮説 2 の検証

自我状態を把握し伸ばしたい自我・高めたい自我を認識することにより、なりたい自分の姿を見出すことができるであろう

(1) 手立て

- ① 動物エゴグラムにおけるなりたい自分の姿



を確認する。

- ② なりたい自分の姿においてなぜそうなりた  
いのか、又、そうなるために必要なことはど  
ういうものか考えさせる。

(2) 結果

- ① 動物エゴグラムにおいては男女ともグレイ  
トライオン（CP）が一番多かった。（図 48）  
② なぜそうなりたのか考えさせた所、CP  
のキーワードがたくさん出てきた。（図 50）  
またそうなるために必要なことも各自キー  
ワードで把握し捉えることができていた。（図  
51）



図 48 なりたい自分の動物のタイプ

今の自分と、なりたい自分の比較

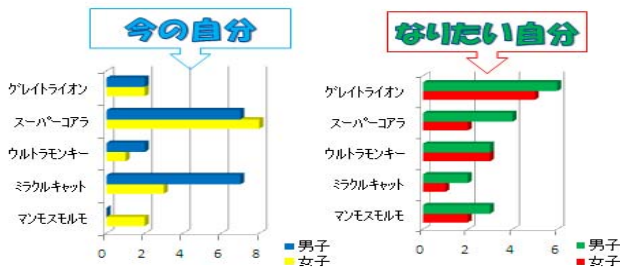


図 49 今の自分となりたい自分の比較

なぜそうなりたい？

- ・ 冷静沈着になりたい
- ・ 感情に左右されない人になれるように
- ・ 責任感が強くなりた、責任感が足りないから
- ・ 感情を自由に出せるようになりたい
- ・ 協調性がほしいから、足りないから
- ・ 今のままでいい
- ・ まわりの人にしっかり耳を傾ける事が必要だと思ったから
- ・ 優しい広い心だから
- ・ 好奇心旺盛になってはしゃぎたいから
- ・ 頼れるから
- ・ その部分が一番低かったから

図 50 なぜそうなりたのか

なりたい自分になるために  
必要だと思うこと…

- ・ 気づき
- ・ 話す力
- ・ 責任感
- ・ 素直さ
- ・ 協調性
- ・ 行動力
- ・ 計画性
- ・ 深く考える
- ・ 自由さ
- ・ 思いやり
- ・ しっかりする
- ・ 冷静
- ・ 感嘆詞
- ・ 見直す
- ・ 気づかい
- ・ 客観的
- ・ ほめる
- ・ 好奇心
- ・ 優しさ
- ・ 積極性
- ・ 聞く耳
- ・ まとめる力
- ・ 自分をもっと知る
- ・ 日記をつける



図 51 なりたい自分になるために必要だと思うこと

(3) 考察

伸ばしたい自我・高めたい自我を長所として捉え、その今ある姿を認識することで、より理想のなりたい自分の姿を考えるきっかけとなり  
どういふ人間になりたいのか、どういふ生き方  
をしたいのか、という自分の生きる道を考える  
ことにも繋がるといふ。なりたい自分の姿を具  
体的に考えた時、初めてそこでエゴグラムで学  
んだ心の中の状態を再認識する。生徒自ら、そ  
の心の状態を難しく捉えるのではなく、ひとつ  
ひとつの言葉のキーワードとして噛み砕いて捉  
えているんだ、ということがわかった。グレイ  
トライオンになりたいと言った生徒が、男女と  
も多かったのは、受験生という今ある現実と向  
き合う為に必要な心の状態、ということを生徒  
自ら感じているのではないかと思つた。また、  
そうなるために大事なことは何であるのか、と  
いうことが、実は生徒の心を見つめる上でとて  
も大切なことだと思ふ。生徒自身が、意識を  
そこにフォーカスしていたことが、言葉のキー  
ワードから読み取ることができる。

3 作業仮説3の検証

自分の良さへの気づきを通して自己理解・自己  
受容・自己実現へと繋げていく手立てになるであ  
ろう

(1) 手立て

- ① 今回の取り組みの中で、まとめの授業にお  
いて、エゴグラムの理解と自分の長所への気  
づきを再度確認し、更に「エゴグラムを活用

したこれまでの授業をふりかえって」というタイトルで感想を書かせた。

## (2) 結果

エゴグラムの内容の理解は(図 52)、全員理解できていた。自分の長所への気づきは(図 53)、7%だけ自分の良さがわからないという生徒がいた。生徒の感想の中では、エゴグラムを通して見えてきた自分の長所、そして、長所のみならず短所も捉えながら自己理解・自己受容している内容が多く記されていた。

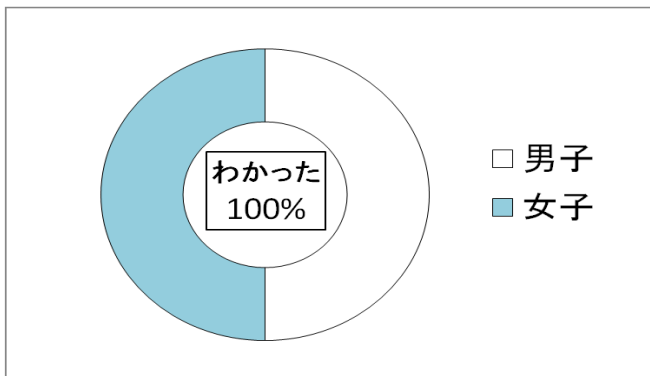


図 52 エゴグラムの理解

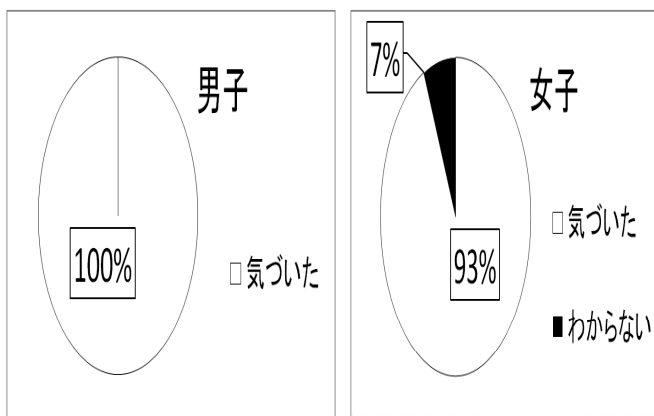


図 53 自分の長所への気づき

### ★ 生徒の感想より (抜粋)

\* 長所と短所が何なのかもわかったので長所を生かせるように短所を長所に変えられるようにしていきたいと思いました。

\* 心の底から自分を見つめることができました。

\* パートナーさんから自分のいい所を聞いて思ってもみなかったことなどを言われてすごく嬉しかったです。

\* この授業のおかげで新しい自分と出会えました。高校に入ったら CP を高めることができたらいいなと思いました。

\* 自分の性格を知ることができて直したい所とかもっと伸ばしたい所とかが見つかって良かったなと思い、わかって嬉しかった。

\* 僕はこのエゴグラムの授業を通して自分の心境の変化がわかりました。(中略)感情が変わると自分の考えや心境も変わるとわかりました。この授業を通して人の考えや性格は様々どのタイプにも長所と短所があることがわかりました。自分のいい所悪い所を見つけることができて良かったです。

\* この授業をやってきてやはり自分と向き合えたこと、本当の自分を知ったことが嬉しかったです。(中略)意識して色々試してみた所徐々に自分のなりたいタイプに近づいてきて今日最後のエゴグラムをやってみると自分のなりたい近づきたい理想のタイプに近かったです。自分を改めて知り自分の中にある本当の自分と向き合えることができて心がスッとして気が楽になりました。このようなものは自分を見つめることができるということでもとても大切だとわかりました。これからもっと自分を知っていききたいと思います。

\* 自分を見つめることのむつかしさがとてもよくわかりました。これからも自分の長所を生かして何かに役立てていきたいし自分らしさを捨てないでずっと生きていきたいです。

\* 自分のことがもっと知りたいもっと知りたいと思ってきてこのエゴグラムの授業が別の意味で楽しくなってきました。(中略)「自分はこういう人だったんだ」と気づかされこういう所を直した方がいいここを伸ばした方がいいとわかるようになってきました。だから自分を見つめること



のできるエゴグラムをこの中3でできたということがとても嬉しかったです。

\* 自分の良さや欠点などがよくわかった。自分自身とちゃんと向き合って自分について考えさせられた。日によって全然違ったりほとんど一緒だったり一日一日違う自分なんだなと思った。今後の人生観に生かしていきたい。

### (3) 考察

生徒は、自分の良さを見つめるということだけでなく、長所も短所も受け入れる心を持ち、今後どのように生きていきたいか、という自分の道を描きながら学習できたと感じた。また、中学3年生、進路決定が目の前に迫っているという現実的な状況もある中で、自分自身の心を見つめることをできたことが、良かったと思う。しかし、7%の生徒が「自分の良さがわからない」と答えていた。その結果を見ると、心の状態だけでなく、生徒を取り巻く様々な環境や、これまで育ってきた背景、そして生徒自身の心の発達段階に応じて自己理解をしているように感じる。その7%の生徒は、自分の良さをわからないと答えていたのにも関わらず、自分のエゴグラムの結果と、自分の夢を結びつけて、心情も交えて細かい自己分析をしていた。それも、自己理解のひとつではないかと考える。そして、自分を理解し受け入れるということは、そこには、ネガティブな感情は一切おこらないのではないかと考える。エゴグラムを活用したことによって生徒の心の扉が開き、生徒理解へ繋がり、支援の在り方を考える一助になると感じた。

## Ⅸ 成果と課題

### 1 成果

(1) 自己肯定感を高めるために、エゴグラムを活用し、今の自分の心の状態・自我状態を客観的

に知ることは、生徒の授業での反応や感想などを通して、自分自身の本質を見つめることに繋がる、という実感があった。特に、中学3年生という時期に取り組めたことで、真剣な気持ちで見つめることが、自己への気づきを深める大きな一歩になった。

(2) PCを活用しての動物エゴグラムでは、どの生徒も熱心に楽しみながら自己分析を行うことができ、動物エゴグラムはわかりやすいという利点と、活用しやすい利点がある。また中学3年生のみならず、どの学年の生徒が実施してもわかりやすく、自我状態を知ることができることがわかった。

(3) ペアワークや、グループワークを通して、お互いで意見を出し合い、自分の気持ちを文字にしたり、言葉にしたりするという表現を通して、自己理解・他者理解することに繋がり、それが固定観念を取り除きながら様々な角度でお互いの良さ自分の良さを発見する場ができた。

### 2 課題

(1) エゴグラムの実施において、型の変化のみを見るのではなく、その変化または無変化における自己の意識の在り方、自分の見つめ方が大切になってくる。そこで、学校全体で、エゴグラムの効果的な活用の研修の必要性がある。また、心の教室・適応指導教室の生徒及び担当教師、保護者においても、エゴグラムを実施する意図や、実践の流れ、最終的な目的等を十分に理解し、教育相談のひとつの技法として計画的な取り組みを見出すことが必要だと感じた。

(2) 道徳・特活・総合的な学習の時間等をタイアップさせるために、年間計画に位置づけた指導計画の必要を感じた。また、発達段階に応じた継続的・実践的な年間指導計画の作成も重要だと考える。

(3) 自分の良さを最後までわからないと言った7%の生徒において、自己の深い部分の意識を見つめさせることは、短期間の研究の取り組みの中では難しいことだと感じた。それは学校教育

の中だけでなく、家庭・地域、全ての関わりの中で初めて確立されるのではないかと感じる。それを伝えていくための学校の役割も大切だと思う。

### 【おわりに】

自己理解を深め自己への気づきを促す教育相談の工夫をメインテーマに掲げ、研究に取り組んできましたが、私の一番の意識は「自分を大事にする・イキイキ生きる」というキーワードが根底にありました。どんな時でも自分の心と対話しながら自己を見つめることは、自分を進化させ成長させてくれることだと思います。私は、今回の研究の内容を道徳の授業の中で展開してきました。それは、道徳教育の意義でもある自己との対話や、生き方を生徒と共に探究していくものであるということと同時に、心を見つめる時間でもあるからです。授業を通して、自分を見つめる時に最も大切な心の状態は「素直な心」だということを実感しました。それが、自己肯定感を高める最も大きな心だと思います。「あるがままの自分」をどう受け入れて、自分の夢や生き方に繋げていくか、方法や手立ては多々ありますが、今回、エゴグラムをきっかけにして、そこから自分を見つめることに繋げていきました。そして、そこで感じたことを教育相談活動の中で展開していくことも、生徒との関わりの中で日々生かせることだと思います。21世紀は心の時代ともいわれています。その心の時代を、自分に素直に生きていくことの大切さをもっともっと伝えていきたいと感じました。

事前研修からこれまで約一年間、多くの学びと気づきがあった時間でした。そして今日まで、いつでも優しく丁寧に、熱心に、客観的に、時には笑いもありながら、ご助言して下さり励まして頂きました宮城むつみ所長・比嘉清喜係長・島袋優指導主事・ICT支援員の比嘉進さん・研究所職員の皆さんは、心強い存在でした。ありがとうございました。そして、研究にあたってご多忙の中、足を運んで下さり、細やかなご指導・ご助言をして下さった琉球大学の平田幹夫教授、どんな時でも教育に対する熱い思いを感じさせて下さり、ご助言して頂いた浦添市教育

委員会の仲盛康治指導主事、常に現場の教師や生徒の立場に立って、温かいご意見やご助言を下さった浦添市教育委員会青少年センターの宮良安剛主査、適応指導教室いまじにおけるエゴグラム実施・授業実施において積極的なご協力を頂き、研究員全員に細やかな励ましを下さった山里崇教諭には、感謝の気持ちでいっぱいです。心からお礼申し上げます。また、実践授業から毎時間授業参観して下さい、ご助言を頂いた浦西中学校の糸数剛校長をはじめ、快く学級を提供してくれた沖本群太教諭、そして、3年1組の35名の生徒達、浦西中学校全職員・PTAの皆さんのご協力のもと、私の研究もスムーズに行うことができました。それと何ととっても、研究所での半年間を共に学び、共に励まし合ってきた38期の仲間がいたからこそ、成し遂げられたと思います。多くの方々との出会いや、多くの学び、その全てが、私の宝となりました。子供たちは、光輝く存在です。いつもキラキラと輝かせるためにも、教師自身も一人の人間として、常に輝いていたいものです。全てのことから心から感謝申し上げます。ありがとうございました。

★ 主な参考・引用文献 ★

- |                                    |                         |             |         |
|------------------------------------|-------------------------|-------------|---------|
| * 【図解】 エゴグラムが見る見るわかる<br>【CD,ROM 付】 | 伊藤友八郎                   | サンマーク出版     | 1999.6  |
| * 新・エゴグラム入門                        | 津田 太愚                   | イーストプレス     | 2007.11 |
| * 自分がわかる心理テスト                      | 芦原睦・桂戴作                 | 講談社         | 2008.2  |
| * 中学校学習主導要領解説（道徳編）                 |                         | 文部科学省       | 2008.9  |
| * TA TODAY 最新・交流分析入門               | イアン・スチュアート<br>ヴァン・ジョインズ | 実務教育出版      | 2008.10 |
| * 教育に生かす交流分析学習会資料                  |                         | 名古屋交流分析学習会  | 2009    |
| * 自己肯定感ってなんやろ？                     | 高垣忠一郎                   | かもがわ出版      | 2009.3  |
| * 私が一番受けたいココロの授業                   | 比田井和孝<br>比田井美恵          | ごま書房新社      | 2009.3  |
| * 自分がわかる心理テスト part.2               | 芦原睦・桂戴作                 | 講談社         | 2009.4  |
| * 自分探しの授業                          | マツダミヒロ                  | アクセス・ブリッキング | 2009.7  |
| * 面白いほどよくわかる！心理学の本                 | 渋谷昌三                    | 西東者         | 2009.12 |
| * 魔法の質問・マンダラチャート                   | マツダミヒロ                  | クローバ経営研究所   |         |
| * 動物エゴグラム                          |                         | ニフティ株式会社    |         |

## 平成21年度 浦添市立教育研究所職員名簿

所 属 ・ 職 名	氏 名
所 長 研 究 係 長 指 導 主 事 情報担当主任主事 主 任 主 事 司 書	宮 城 む つ み 比 嘉 清 喜 島 袋 優 與 那 城 太 一 平 良 昌 代 (喜久山 直 子) 慶 田 元 順 子
IT 指 導 員	與 儀 惠 吉 国 吉 伸 明 宇 根 か お り 下 地 麻 理 緒
学校ICT支援員	比 嘉 進
○ 適 応 指 導 教 室 「 い ま あ じ 」 指 導 担 当 者 適 応 指 導 員 心 理 判 定 員	山 里 崇 宇 栄 原 早 紀 子 ・ 江 嶋 幸 宮 城 夕 希
○ 教 育 相 談 室 教 育 相 談 員 教 育 相 談 員	橋 本 瑞 子 佐 喜 眞 円

研 究 報 告 集 録 (第38号)

平 成 22 年 3 月 発 行

発行人 宮 城 む つ み  
 発行所 浦 添 市 立 教 育 研 究 所  
 所在地 〒901-2103 沖 縄 県 浦 添 市 仲 間 2 丁 目 47 番 1 号  
 電話 (098)876-7522  
 FAX (098)876-7222  
 URL <http://www.urasoe.ed.jp/uraken/>  
 E-mail uraken0@urasoe.ed.jp