

学校体育（集団活動）の進め方と指導のポイント

まかろんキッズ R6.12.19



右のQRコードから
左のページの表示を
お願いします。



サンクスシェア
代表社員 田中 聡



第1 目標

心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

第2 各学年の目標及び内容

〔第1学年及び第2学年〕[〔第3学年及び第4学年〕](#)[〔第5学年及び第6学年〕](#)

1 目標

- (1) 簡単なきまりや活動を工夫して各種の運動を楽しくできるようにするとともに、その基本的な動きを身に付け、体力を養う。
- (2) だれとでも仲よくし、健康・安全に留意して意欲的に運動をする態度を育てる。

[〔第3学年及び第4学年〕](#)[〔第1学年及び第2学年〕](#)[〔第5学年及び第6学年〕](#)

1 目標

- (1) 活動を工夫して各種の運動を楽しくできるようにするとともに、その基本的な動きや技能を身に付け、体力を養う。
- (2) 協力、公正などの態度を育てるとともに、健康・安全に留意し、最後まで努力して運動をする態度を育てる。
- (3) 健康な生活及び体の発育・発達について理解できるようにし、身近な生活において健康で安全な生活を営む資質や能力を育てる。

[〔第5学年及び第6学年〕](#)[〔第1学年及び第2学年〕](#)[〔第3学年及び第4学年〕](#)

1 目標

- (1) 活動を工夫して各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、その特性に応じた基本的な技能を身に付け、体力を高める。
- (2) 協力、公正などの態度を育てるとともに、健康・安全に留意し、自己の最善を尽くして運動をする態度を育てる。
- (3) 心の健康、けがの防止及び病気の予防について理解できるようにし、健康で安全な生活を営む資質や能力を育てる。

中学校：保健体育

- 目標 心と体を一体としてとらえ、運動や健康・安全についての理解と運動の合理的な実践を通して、
- 積極的に運動に親しむ資質や能力を育てる。
 - 健康の保持増進のための実践力の育成。
 - 体力の向上を図り、楽しく明るく豊かな生活を営む態度を育てる。

分野・領域	体育分野								保健分野
	体づくり運動	器械運動	陸上競技	水泳	球技	武道	ダンス	体育に関する知識	保健
1年～3年	体ほぐしの運動 体力を高める運動	マット運動 鉄棒運動 平均台運動 跳び箱運動	短距離走・リレー 長距離走 ハードル走 走り幅跳び 走り高跳び	クロール 平泳ぎ 背泳ぎ	バスケットボール ハンドボール サッカー バレーボール テニス 卓球 バドミント ソフトボール	柔道 剣道 相撲	創作ダンス フォークダンス 現代的なリズムのダンス	運動の特性と学び方 体ほぐし・体力の意義と運動の効果	「心身の機能の発達と心の健康」(1年) 「環境と健康」, 「傷害の防止」(2年) 「健康な生活と疾病の予防」(3年)

高等学校:保健体育

目標	心と体を一体としてとらえ、健康・安全や運動についての理解と運動の合理的な実践を通して、 <ul style="list-style-type: none"> 生涯にわたって計画的に運動に親しむ資質や能力を育てる。 健康の保持増進のための実践力の育成。 体力の向上を図り、明るく豊かで活力ある生活を営む態度を育てる。
----	--

科目	体育(7~8)
目標	各種の運動の合理的な実践を通して、 <ul style="list-style-type: none"> 運動技能を高め運動の楽しさや喜びを深く味わうことができるようにする。 体の調子を整え、体力の向上を図り、公正、協力、責任などの態度を育てる。 生涯を通じて継続的に運動ができる資質や能力を育てる。

領域	体づくり運動	器械運動	陸上競技	水泳	球技	武道	ダンス	体育理論
内容	体ほぐしの運動 体力を高める運動	マット運動 鉄棒運動 平均台運動 跳び箱運動	競走 跳躍 投てき	クロール 平泳ぎ 背泳ぎ バタフライ 横泳ぎ	バスケットボール ハンドボール サッカー ラグビー バレーボール テニス 卓球 バドミントン ソフトボール	柔道 剣道	創作ダンス フォークダンス 現代的なリズムのダンス	社会の変化とスポーツ 運動技能の構造と運動の学び方 体ほぐしの意義と体力の高め方

科目	保健(2)
目標	<ul style="list-style-type: none"> 個人及び社会生活における健康・安全について理解を深める。 生涯を通じて自らの健康を適切に管理し、改善していく資質や能力を育てる。

	現代社会と健康	生涯を通じる健康	社会生活と健康
内容	健康の考え方 健康の保持増進と疾病の予防 精神の健康 交通安全 応急手当	傷害の各段階における健康 保健・医療制度及び地域の保健・医療機関	環境と健康 環境と食品の保健 労働と健康



指導資料集

- ▶ [小学校低学年体育\(運動領域\)デジタル教材\(※YouTubeへリンク\)](#)
- ▶ [小学校中学年体育\(運動領域\)デジタル教材\(※YouTubeへリンク\)](#)
- ▶ [小学校高学年体育\(運動領域\)デジタル教材\(※YouTubeへリンク\)](#)

- ▶ [学校体育実技指導資料第4集「水泳指導の手引\(三訂版\)」](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第9集「表現運動系及びダンス指導の手引」](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第2集「柔道指導の手引\(三訂版\)」](#)
- ▶ [小学校体育\(運動領域\)まるわかりハンドブック](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第8集「ゲーム及びボール運動」](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第7集「体づくり運動」\(改訂版\)](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第10集「器械運動指導の手引」](#)
- ▶ [新学習指導要領に基づく中学校・高等学校向け「体づくり運動」「体育理論」リーフレット](#)
- ▶ [多様な動きをつくる運動\(遊び\)パンフレット](#)
- ▶ [新学習指導要領に基づく中学校向け「ダンス」リーフレット](#)
- ▶ [学校体育実技指導資料第1集「剣道指導の手引」参考資料](#)
新しい学習指導要領に基づく剣道指導に向けて

お問合せ先

スポーツ・青少年局参事官(体育・青少年スポーツ担当)

小学校体育(運動領域)まるわかりハンドブック

今回の学習指導要領改訂では、体育・保健体育科における指導内容の明確化を図るとともに、勇
るには、小学校教員が学年(低・中・高)ごとの指導内容や指導上の留意点、中学校への接続を踏
施を図るため、教師用指導資料を作成しました。

低学年(第1学年及び第2学年)

- ▶ [本資料の使用にあたって～発達の段階を踏まえた指導のポイント \(PDF:1152KB\)](#)

体づくり運動

- ▶ [体づくり運動について～多様な動きをつくる運動遊び \(PDF:1510KB\)](#)

器械・器具を使つての運動遊び

- ▶ [器械・器具を使つての運動遊びについて～固定施設を使った運動遊び \(PDF:1087KB\)](#)
- ▶ [マットを使った運動遊び～跳び箱を使った運動遊び \(PDF:1425KB\)](#)

走・跳の運動遊び

- ▶ [走・跳の運動遊びについて～跳の運動遊び \(PDF:1377KB\)](#)

水遊び

- ▶ [水遊びについて～浮く・もぐる遊び \(PDF:1510KB\)](#)

ゲーム

- ▶ [ゲームについて～鬼遊び \(PDF:1350KB\)](#)

表現リズム遊び

- ▶ [表現リズム遊びについて～リズム遊び \(PDF:1569KB\)](#)

体づくり運動

体づくり運動について



●●●このような領域です●●●

- 体ほぐしの運動は、体を動かす楽しさや心地よさを味わうことにより、自分や仲間との状態に気が付き、体の調子を整えたり、仲間と交流したりする運動です。
- 多様な動きをつくる運動遊びは、児童にとって楽しく魅力的な活動を仕組み、伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わいながら、生涯にわたって運動する上で、この時期に身に付けておきたいさまざまな体の基本的な動きを身に付けていく運動です。

→ 解説 P.13・14

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
体づくり運動	体づくり運動	体づくり運動
体ほぐしの運動	体ほぐしの運動	体ほぐしの運動
多様な動きをつくる運動遊び (ア)体のバランスをとる運動遊び (イ)体を移動する運動遊び (ウ)用具を操作する運動遊び (エ)力試しの運動遊び	多様な動きをつくる運動 (ア)体のバランスをとる運動 (イ)体を移動する運動 (ウ)用具を操作する運動 (エ)力試しの運動 (オ)基本的な動きを組み合わせる運動	体力を高める運動 (ア)体の柔らかさ及び巧みな動きを高めるための運動 (イ)力強い動き及び動きを持続する能力を高めるための運動

●●●このような内容を指導します●●● → 解説 P.23～27

(1) 運動



次の運動を行い、体を動かす楽しさや心地よさを味わうとともに、体の基本的な動きができるようにする。
 ア 体ほぐしの運動では、心と体の変化に気付いたり、体の調子を整えたり、みんなでかかわり合ったりするための手軽な運動や律動的な運動をすること。
 イ 多様な動きをつくる運動遊びでは、体のバランスをとったり移動をしたりするとともに、用具の操作などをすること。



(2) 態度

安全に活動するための指導もていねいに行います。

- 運動遊びに進んで取り組むこと。
- きまりを守って仲よく運動をすること。
- 場の安全に気を付けること。



(3) 思考・判断

運動の行い方を工夫するとは、よい動きが分かり、友達のような動き方を身につけたり、自分のやってみたい運動の種や動きを誰人たりすることです。

- 体づくりのための簡単な運動の行い方を工夫すること。



器械・器具を使つての運動遊び

器械・器具を使つての運動遊びについて



●●●このような領域です●●●

- いろいろな器具や用具を使った動きに楽しく取り組んで、自分の力にふさわしい動きを身に付けたときに喜びを味わうことのできる運動遊びです。
- それぞれの器械・器具の条件のもとで、支持、ぶら下がり、振動、手足での移動、逆さ姿勢、回転など、日常生活では通常行われない動きを含んだ運動遊びを行うことが特徴です。

→ 解説 P.14

●●●このような内容の構成です●●●

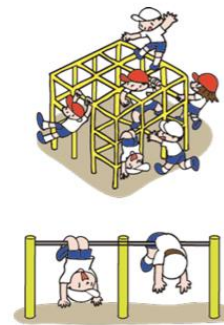
低学年	中学年	高学年
器械・器具を使つての運動遊び	器械運動	器械運動
固定施設を使った運動遊び		
マットを使った運動遊び	マット運動	マット運動
鉄棒を使った運動遊び	鉄棒運動	鉄棒運動
跳び箱を使った運動遊び	跳び箱運動	跳び箱運動

●●●このような内容を指導します●●● → 解説 P.27～29

(1) 技能

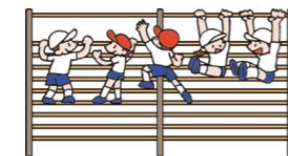
次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

- ア 固定施設を使った運動遊びでは、登り下りや懸垂移行、渡り歩きや跳び下りをする。
- イ マットを使った運動遊びでは、いろいろな方向への転がり、手で支えての体の保持や回転をすること。
- ウ 鉄棒を使った運動遊びでは、支持しての上がり下り、ぶら下がりや易しい回転をすること。
- エ 跳び箱を使った運動遊びでは、跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りや跳び乗りをすること。



(2) 態度

- ・運動に進んで取り組むこと。
- ・きまりを守り仲よく運動すること。
- ・場の安全に気を付けること。



(3) 思考・判断

- ・器械・器具を用いた簡単な遊び方を工夫すること。

よい動きを見つけよう
動きを楽しむ遊び方
を選ぼう



走・跳の運動遊び

走・跳の運動遊びについて



●●●このような領域です●●●

- 仲間と競い合う楽しさや、調子よく走ったり、跳んだりする心地よさを味わうことができる運動遊びです。
- 体を巧みに操作しながら走る、跳ぶなどのいろいろな運動の基礎となる動きを身に付けることができます。

→ 解説P.15・16

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
走・跳の運動遊び	走・跳の運動	陸上運動
走の運動遊び	かけっこ・リレー 小型ハードル走	短距離走・リレー ハードル走
跳の運動遊び	幅跳び 高跳び	走り幅跳び 走り高跳び

低・中・高学年の系統性が、明確になっています。



●●●このような内容を指導します●●● → 解説P.29～31

(1) 技能

- 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。
- ア いろいろな方向に走ったり、低い障害物を走り越えたりすること。
 - イ 前方や上方に跳んだり、連続して跳んだりすること。



伸び伸びと体を動かす楽しさや心地よさを味わえるような運動遊びを基本とすることが大切です。

(2) 態度

- 運動に進んで取り組むこと。
- きまりを守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりすること。
- 場の安全に気を付けること。



友達といっしょに活動したり、誰でも勝てるような遊びを工夫したりして、協力する態度や公正な態度を育てていきます。

(3) 思考・判断

- 走ったり跳んだりする簡単な遊び方を工夫すること。



工夫するとは、運動遊びの行い方を知って、楽しく遊べる場や遊び方を選んだり、動き方を知って、友だちのよい動きを見付けたりすることです。

水遊び

水遊びについて



●●●このような領域です●●●

- 水遊びは、水中を動き回ったり、もぐったり、浮いたりする心地よさを楽しむ運動遊びです。
- 他の運動と違って、水の中で学習をします。運動遊びを通して、水の特性を知り、水に慣れ親しむことができるようにすることが特徴です。
- 生命にかかわることから、プールがないなど水遊びを扱えない場合でも、安全の心得については必ず取り上げます。

→ 解説P.16・17

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
水遊び	浮く・泳ぐ運動	水泳
水に慣れる運動遊び 浮く・もぐる遊び	浮く運動 泳ぐ運動	クロール 平泳ぎ

●●●このような内容を指導します●●● → 解説P.31・32

(1) 技能

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

- ア 水に慣れる遊びでは、水につかったり、移動したりすること。
- イ 浮く・もぐる遊びでは、水に浮いたりもぐったり、水中で息を吐いたりすること。

(2) 態度

- 運動に進んで取り組むこと。
- 仲よく運動をすること。
- 水遊びの心得を守って安全に気を付けること。

(3) 思考・判断

- 水中での簡単な遊び方を工夫すること。

準備や片付けを友達と一緒にします。

順番を守って仲よくします。

楽しい場や遊び方を選べるようにします。

プールサイドは走りません。

友達のよい動きを見付けられるようにします。

ゲーム

ゲームについて



●●●このような領域です●●● → 解説 P.17

- チームの仲間と力を合わせ、競い合うことそのものの楽しさを味わえるようにします。
- 規則を工夫したり作戦を立てたりすることを重視しながら、ボールを投げる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作を身に付けるとともに、みんなで決めた規則を守ってゲームを一層楽しくしていくことが学習の中心です。
- 公正に行動する態度や勝敗の結果をめぐる正しい態度や行動がとれるようにすることは、特にこの領域で大切な内容です。 → 解説 P.17・18

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
ゲーム	ゲーム	ボール運動
ボールゲーム	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム	ゴール型 ネット型
鬼遊び	ベースボール型ゲーム	ベースボール型

「ボールゲーム」にはボール遊び、ボール投げゲーム、ボール蹴りゲームがあります。

●●●このような内容を指導します●●● → 解説 P.32～P.34

(1) 技能

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

- ア ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。
- イ 鬼遊びでは、一定の区域で逃げる、追いかけ、陣地を取り合うなどをする。

【簡単なボール操作】と【ボールを持たないときの動き】を使って楽しくゲームを行います。

- ・わらった所へボールを投げる
- ・転がす、蹴る、捕る、止める
- ・ボールが来るコースに入る
- ・操作できる位置に動く



(2) 態度

- ボールゲームや鬼遊びに進んで取り組むこと。
- きまりを守り、友達と仲よくボールゲームや鬼遊びをすること。
- 勝敗を受け入れること。
- 場の安全に気を付けること。



安全な活動、協力することやきまりを守ることの意識へつながる指導が大切です。

- ・きちんと並んでゲームの初めと終わりの挨拶をする
- ・応援は並んで座って行う
- ・友達のいいところはチーム関係なく認める

(3) 思考・判断

- 簡単な規則を工夫すること。
- 攻め方を決めること。

ゲームがより楽しくなる規則やそれを生かした簡単な攻め方を児童が試していけるように計画します。

- ・わかりやすい簡単な規則の設定
- ・ゲームを十分に行うことができる時間の確保
- ・教師の例示や板書、資料



表現リズム遊び

表現リズム遊びについて



●●●このような領域です●●●

- 身近な動物や乗り物などの題材の特徴をとらえて、そのものになりきって全身の動きで表現します。
- 軽快なリズムの音楽に乗って踊ります。
- 友達とさまざまな動きを見つけて踊ったり、みんなで調子に合わせて踊ったりして楽しむこともできます。 → 解説 P.18

●●●このような内容の構成です●●●

低学年	中学年	高学年
表現リズム遊び	表現運動	表現運動
表現遊び	表現	表現
リズム遊び	リズムダンス	フォークダンス

「内容の取扱い」により

※含む～簡単なフォークダンス(リズム遊び) ※加えて～フォークダンス ※加えて～リズムダンス

●●●このような内容を指導します●●●



→ 解説 P.35・36

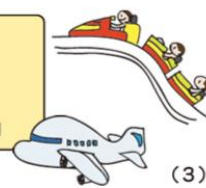
(1) 技能

次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

ア 表現遊びでは、身近な題材の特徴をとらえ全身で踊ること。

イ リズム遊びでは、軽快なリズムに乗って踊ること。

【身近な題材とは…】
鳥、昆虫、恐竜、動物、飛行機、遊園地の乗り物…等
↓
具体的な動きでとらえる
「○○が○○しているところ」



【軽快なリズムとは…】
・やや速いテンポのロックやサンバ
・児童にとって身近で関心の高い曲



(2) 態度

- 運動に進んで取り組むこと。
- だれとでも仲よく踊ること。
- 場の安全に気を付けること。



(3) 思考・判断

○簡単な踊り方を工夫すること。

友達が踊っているのを見て、よい動きを見付けることも大切です。

例えば「サル」を題材とした場合…

木登りをしている
木から木へ渡り歩いている
木の実を取って食べている
親子で散歩している
…等

これらの様子に合った動きを選んだり見付けたりすることです。



集団活動の進行の実際①

じゃんけん自己紹介



「じゃんけん自己紹介」

- 1 クリップをひとり3個持ちます
- 2 スタートの合図で近くの人とじゃんけんをします
- 3 「勝ったら」クリップを相手にひとつ渡します
そして「相手のいいところ」をひとつ誉めます
- 4 話を聞いたら、お互いにお礼を言って握手をします
- 5 別の人とじゃんけんを繰り返します
- 6 クリップが全部なくなったら順番に椅子に座ります
- 7 3分経ったら振り返りをします

【ルール】

- 同じ人と「連続で」じゃんけんをしません
- 話をする人は、相手の目を見てしっかり話します
- 話を聞く人は、相手の目を見てしっかり聞きます



この活動の強み

- **動きがある**
- **全員が同時に動く**
- **短い時間で実施できる**
- **じゃんけんができれば低学年でも実施可能**
- **ルールが比較的簡単**
- **ルールのバリエーションが無限**
- **準備が簡単**
- **時間構成が簡単（進行役の裁量が効く）**
- **他者トラブルが起きにくい**
- **負け続けても「たくさんほめられる」というメリットがある**

活動の構成

【構成するよさ】

- ・ 心理的安心感を確保できる（枠の中の自由）
- ・ 心理的抵抗感を予防し心的外傷から守ることができる
- ・ 子ども相互のふれあいを効率的かつ効果的に促進できる

構成する条件設定「何を構成するの？」

時間

プログラムの
内容とレベル

グループの
種類や大きさ

ルール



振り返りのチェックポイント

- 活動に参加する子どもの気持ちを盛り上げている
- 一方的説明の連続時間は、1分以内である
- 初めに「目的」「内容」「方法」「ルール」を説明している
- 「内容」「方法」「ルール」の理解を助ける補助資料がある
- すべての子が聞いていることを確かめながら話をしている
- 注目を集める「声」「表情」「身振り」が意識されている
- 子どもたちに話をする「位置取り」ができています
- やり方について、モデル提示をしている

- ルールが破られた際は、やり直し等進行を止めて指導している
- 「目的」達成に関わるできごとをメモする

- 活動終了後、「目的」達成に関わる評価コメントをしている

集団活動の進行のポイント



動機付けの工夫



動機付けの工夫

表1 古くからの「遊び」の種類

ピューラーの分類 (心理的機能面)	カイヨフの分類 (遊びの内容)	ピアジェの分類 (知的発達の見点)	バーテンの分類 (遊び方の観点)
①感覚遊び (機能遊び)	①競技遊び	①機能行使の遊び	①専念しない行動 (何もせずこぼらぶらしている)
②運動遊び (走る/投げる)	②偶然遊び (サイコロ遊び)	②シンボル遊び (ごっこ・想像・模倣遊び)	②傍観者遊び (他の遊びを見ているだけ)
③模倣遊び (想像/ごっこ遊び)	③模倣遊び	③ルール遊び	③ひとり遊び
④構成遊び (想像遊び)	④眩暈遊び (渦巻き)		④平行遊び (他の子どものそばで、 同じような遊びを展開 するが互いに関わり合 わない)
⑤受容遊び (動植物・絵本)			⑤連合遊び (他の子どもと玩具の やりとりをして遊ぶ)
			⑥協同遊び(組織的遊 び:共通の目標に向け て仲間関係が組織さ れ役割を持って遊ぶ)



動機付けの工夫

「面白い」とは？

脳のどこ？を
反応させようと
するのか？



「PRESIDENT」 2019.12.13より

脳内物質

ドーパミン

「やる気」の元となる脳内神経伝達物質ドーパミンは、やる気や幸福感を得るだけではなく、感情や意欲、思考等の心の機能にも大きく関与しています。活動することにより分泌が増え、寝転がったり、休んでいる時には分泌が減ります。まずは、行動を！！

オキシトシン

「安らぎホルモン」「思いやりホルモン」と言われる神経伝達物質の一つオキシトシン。オキシトシンが分泌されることにより、コミュニケーション力が良好になり、人間関係等において理解度が向上するとされています。

やる気スイッチ

ON !!



セロトニンとは、ストレスに対して効果のある脳内神経伝達物質です。不足すると、自律神経のバランスが崩れ、イライラやストレス過多、疲労の原因にもなります。

セロトニン

動機付けの工夫

モチベーションって

TEMONA

モチベーションと動機づけ

動機づけの種類



社会的動機付け

外発、内発、達成を包含する

外発的動機づけ

処遇、待遇、金銭、義務

内発的動機づけ

好奇心、感情性、挑戦性、認知性

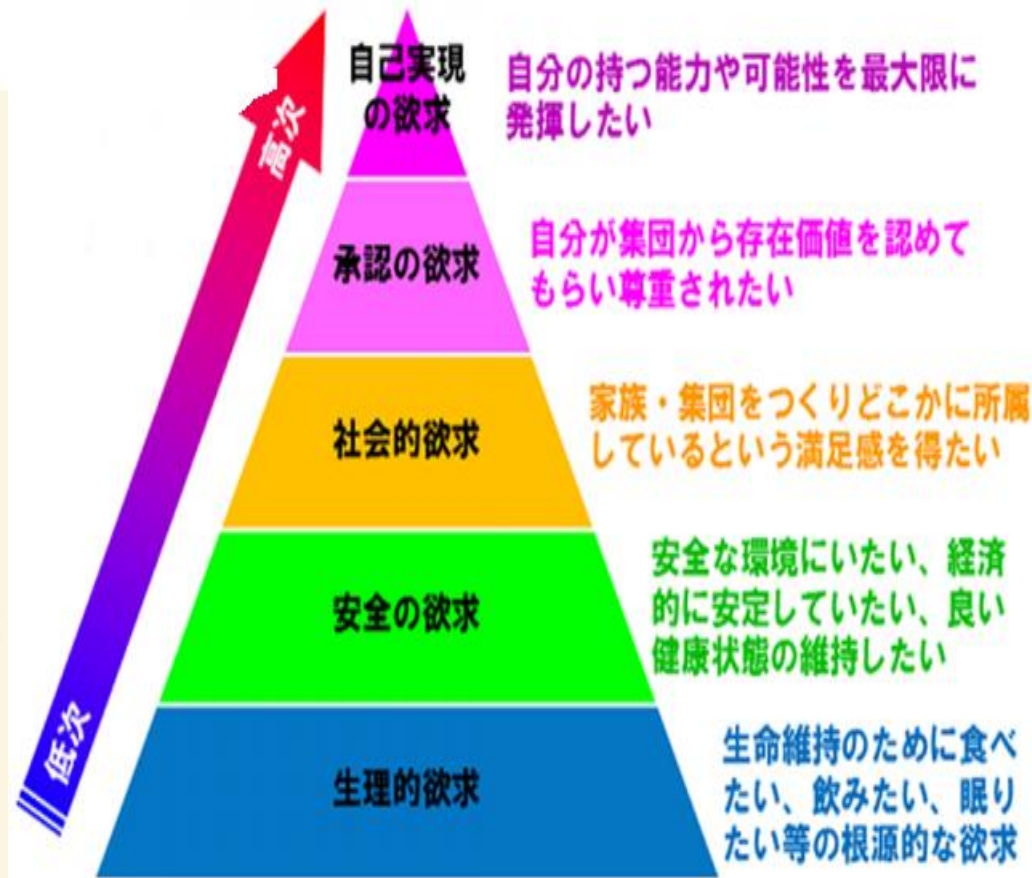
達成的動機付け

より目標達成をしようとする

生理的動機付け

食べたい、寝たい、排泄したい

Maslowの 欲求の5段階説



動機付けの工夫

社会的動機付け

- 遊戯動機**…楽しさや面白さを求める。緊張をやわらげ、冗談やゲームを好む。
- 理解動機**…理論的な考えを求めたり、物事の仕組みを理解しようとする。
- 変化動機**…新しいことを好み、流行に敏感で変革を求める。
- 秩序動機**…安定、秩序、伝統、などを大切にする。整理、整頓、正確さを目指す。
- 達成動機**…努力して高い目標をやり遂げる。才能を生かし自尊心を高める。
- 親和動機**…好きな人の近くにいたい、助け合いたいと思う動機。友情を重視する。
- 屈辱動機**…自分を責め、非難や罰を受け入れたいと思う。敗北を認める。
- 攻撃動機**…言葉や力を使って相手を屈服させたい、反対を克服したいと思う。
- 自律動機**…束縛、強制、横暴な権威、因習を嫌い、自由と独立を求める。
- 支配動機**…人の上に立ちたい、説得や命令によって人に影響を与えたいと思う。
- 服従動機**…優れた人の命令に従い、その人の言う通りにしたいと望む。
- 顕示動機**…目立ちたい、人を驚かせたり、楽しませたりして印象づけたいと思う。
- 援助動機**…弱い者、困っている者などを助け、慰め、励ましたいと思う。
- 依存動機**…甘えたい、助けてもらいたい、愛されたい、同情されたいと思う。
- 異性愛動機**…異性を求め、恋愛関係や性的関係に関心を向ける。
- 屈辱回避動機**…失敗して軽蔑されることを避けたいと思う。自己防衛的な思い。



集団活動をすすめるリーダーの在り方 【資質1】

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その1 【自己開示能力】

①自分の事実 ②自分の感情 ③自分の思考 をオープンにする勇気

【自己開示能力】が大切な理由

- ・参加者のモデルになる
- ・参加者がリーダーに親近感をもつ

【自己開示能力】を高める方法

- ・多様な見分をする
- ・合理的でない固定観念を修正する
- ・子ども心を出すようにこころがける



集団活動をすすめるリーダーの在り方 【資質2】

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その2 【自己主張能力】

現実原則（本能的ではなく理性に従う）を提示する強さ

【自己主張能力】が必要な理由

- ・ 構成的であるため、枠からはずれる参加者に「だめ」と介入が必要
- ・ エクササイズ中に介入が必要な場面がある（心的外傷の防止など）

【自己主張能力】を高める方法

- ・ 失愛恐怖（相手を悲しませるだろう）から脱却する
- ・ アグレッシブになること（敵意的ではない攻撃的）
- ・ タイミングや言い方のモデルを見つけて模倣する



集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

子どもを次の行動へ誘う声掛け

「〇〇すると、●●できるよ！」

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

指示や活動の前には空気づくりを意識する

脳内物質と行動の関係から
(ドーパミン・セロトニン・ノルアドレナリンなど)

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

子どもへ行動を促す指示は具体的にする

「こっちを向くよ。」



「おへそを田中さんに向けます。」

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

子どもへの指示はわかりやすくする

一 時 に 一 事

行動や手順を細分化してスモールステップで

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

Aさせたいなら
B と言え。

片付けさせたい時

- ・これを片付けたあと、一緒に〇〇しようね
- ・どっちが早いかな先生と片付けの競争しよう
- ・このタイマーが鳴ったら遊びは終わって片付けだよ
- ・この写真と同じにできるかな？
(片付けた状態の写真を見せながら…)
- ・片付け手伝おっか？
- ・上手に片付けできたことをお母さんにお話ししようね
- ・終わったら片付けマンシールをあげるね
- ・この音楽が終わるまでに片付けできるかな？
- ・このブロックは、どこに直すといいのかわせて！
- ・次は〇〇するので、その前に片付けタイムね
- ・「お片付け〜♪」 (歌って片付けしてみせる)

走るのを止めさせたい時

- ・お外に行く人〜？
 - ・なわとびする人〜？
 - ・おやつ食べよっか？
 - ・公園に行って思いっきり走ろうよ
 - ・しっぽとり追いかけてこしよう！
 - ・スタートを決めてかけっこ競走しよう
 - ・走るの速いねえ！どうやったらそんなに速く走れるのか先生に教えてくれる？
- ※止めさせ系は、別のことに気持ちを切り替えさせることが有効だと思われます。しっかり気持ちが切り替わった後、ダメな理由等をじっくり言い聞かせる場面をつくりたいと思います！

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

言葉の理解度が高くない子どもの場合
子どもへの指示は1人称を意識する。

「〇〇をします。」

集団活動の進行のポイント

「教える」



② ティーチング

『教える技術』：行動の定義（MORSの法則）

Measured	計測できる：数値化できる
Observable	観察できる：誰が見てもどんな行動をしているのかがわかる
Reliable	信頼できる：どんな人が見てもそれが同じ行動だと認識できる
Specific	明確化されている：何をどうするかが明確になっている

② ティーチング

『教える技術』

行動の分解	教える内容を「知識」と「技術」に分ける
	やるべきことを分解して伝える（できる人の行動を参照）
	子どもが知っていること、できることを把握（アセスメント）する
伝える	指示を具体的な表現に言語化する
	とるべき行動を具体的に表現する
評価	正しく評価するために、行動の数をカウントする

② ティーチング

『教える技術』

教える内容を「知識」と「技術」に分ける

- ・ 知識 . . . 聞かれたら答えることができること
- ・ 技術 . . . やろうとすればできること

Disability

Learning Disability, LD

The screenshot shows the Weblio dictionary page for the word "ability". The page title is "ability" and the subtitle is "Learning Disability, LD". The main content area shows the definition of "ability" as "できること、能力、技量、力量、才能". There are also sections for "主な意味" (Main meanings) and "音節" (Syllables).

Disorder

Attention-deficit hyperactivity disorder、ADHD

The screenshot shows the Weblio dictionary page for the word "order". The page title is "order" and the subtitle is "Attention-deficit hyperactivity disorder、ADHD". The main content area shows the definition of "order" as "順序、順、語順、整理、整頓(せいとん)、整列、(...の)状態、調子、(社会の)秩序、治安". There are also sections for "主な意味" (Main meanings) and "音節" (Syllables).

「できた」「わかった」の**要素分析**と**過程分析**が重要！

【はさみの使い方の要素】

- ・ はさみのもち方
- ・ 切る紙のもち方
- ・ はさみの歯の上下移動の指の動かし方
- ・ はさみの歯で切る位置
- ・ 切る紙の動かし方
- ・ はさみを動かす速さ
- ・ 目線の位置

【はさみを使う手順】

- ① はさみを持つ
- ② 紙を持つ
- ③ はさみを紙に当てる
- ④ はさみを上下運動させる
- ⑤ 紙を持つ位置を移動させる

★ 教える技術

1 2

「3分間で学級全員が跳び箱を飛ばせることができる技術」

- スピードに乗って助走する
- 両足で踏切ジャンプする
- 跳び箱の先の方に両手をつく
- 腕を視点にして体重移動する
- 腕を視点にしてと簿箱の向こう側へ降りる
- 両足で着地する

集団活動の進行の実際②

なんでもバスケット



なんでもバスケット

- 1 人数から1つ減らした椅子を円に配置して座ります
- 2 おにをひとり決め、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 3 カードにあてはまる人は、立って移動して、別の椅子へ座ります
- 4 座れなかった人はおにとなり、リーダーからインタビューを受けます
- 5 おにの人が、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 6 3番にもどってゲームを続けます（繰り返し）
- 7 5分たったら振り返りをします

【ルール】

- ・ 同じ椅子にはもどれません 隣の椅子への移動はOKです
- ・ 座るときは、先にお尻を椅子に付けたほうが勝ちです
- ・ あてはまっているのに動かないなどうそをついてはいけません
- ・ **移動時に、相手を押したり叩いたり蹴ったりしません（退場あり）**



なんでもバスケット

目に見えること	属性	経験	価値観や思考		
知的理解高くない（低学年）					知的理解がある（高学年）
フルーツバスケット	男の人	福祉以外の仕事に就いたことがある人	スポーツが好きな人	長生きしたいと思っている人	
くつしたをはいている人	35歳以下の人	魚釣りをしたことがある人	苦手なことがある人	自分のことが好きな人	
めがねをかけている人	女の人	東京に行ったことがある人	仕事がきれいな人	親友がいる人	
黒色がある服を着ている人	福岡県で生まれた人	外国に行ったことがある人	子どもがかわいいと思っている人	得意なことがある人	
チャックがある服を着ている人	いま一緒に住んでいる人が4人の人	習い事をしたことがある人	お金が好きな人	性格が明るい方だと思っている人	



この活動の強み

- **動きがある**
- **なにもせずに待たされる時間がない**
- **決めた時間内で実施できる（進行役の裁量が効く）**
- **ルールが比較的簡単**
- **ルールのバリエーションが無限**
(カードの内容操作次第でさまざまな目的の活動が可能)
- **少しの準備で実施できる**
- **他者トラブルが起きた際の絶好の指導の機会が生まれる**
- **リーダーのインタビューによりさまざまな深掘りが可能**

振り返りのチェックポイント

- 活動に参加する子どもの気持ちを盛り上げている
- 一方的説明の連続時間は、1分以内である
- 初めに「目的」「内容」「方法」「ルール」を説明している
- 「内容」「方法」「ルール」の理解を助ける補助資料がある
- すべての子が聞いていることを確かめながら話をしている
- 注目を集める「声」「表情」「身振り」が意識されている
- 子どもたちに話をする「位置取り」ができています
- やり方について、モデル提示をしている

- ルールが破られた際は、やり直し等進行を止めて指導している
- 「目的」達成に関わるできごとをメモする

- 活動終了後、「目的」達成に関わる評価コメントをしている

望ましい行動を引き出す行為

- ・ 学び手に**身につけてほしい**のに、できていない行動が**できる**ようにする。
→ (例えば送迎車から降りて、事業所の入り口を入ったら、靴箱にくつを揃えて入れること)
- ・ 学び手の**間違っただ行動**を**正しい行動**へ変える。
→ (例えば、自分が使いたいおもちゃをほかの子が持っていて、相手の子をたたいてそれを奪い取ってしまう)