

2025 年度後期 子ども健康・スポーツゼミ 実践報告Ⅱ

細川賢司

(名古屋芸術大学 教育学部 講師)

はじめに

2025 年度前期の実践報告では、①車いすバスケットボール体験会（いちい信金アリーナ B）、②デジタルバッティングセンター（バンテリンドームナゴヤ）、③留学生別科異文化交流授業スポーツ交流会（名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 4 階多目的室）の活動についてまとめた。また、2025 年度後期実践報告Ⅰでは、④見て・触って・作る空想動物園ワークショップ（名古屋芸術大学東キャンパス 11 号館 1 階アトリエコモンズ）、⑤あつまれ!!ピクミン探検隊（名古屋芸術大学西キャンパス L 棟 1 階体育館）、⑥北名古屋げんき自慢大会～芸大生には負けへんで！～（名古屋芸術大学西キャンパス L 棟 1 階体育館）の活動についてまとめた。

本稿では、2025 年度後期中ごろ（10～11 月）に実践された⑦スポーツであ～そぼ！、⑧名古屋芸術大学芸大祭企画 A あつまれ！ねばの森 in 名芸、⑨芸大祭企画 B 子ども楽校「ログインキッズ」の活動について報告する。

7. スポーツであ～そぼ！

日時：2025 年 10 月 25 日(土) 事前準備、26 日(日)

企画当日

場所：北名古屋総合体育館 1 階 軽運動室

7.1. 背景

「スポーツであ～そぼ！」は北名古屋市教育部署スポーツ課、およびスポーツであ～そぼ！実行委員会が中心となって推進する地域の子どもたちを対象としたイベントである（図 1）。毎年趣向を凝らしたテーマが設定されており、そのテーマに沿って「走る・跳ぶ・投げる」などの基本動作を活

用した様々な課題に子どもたちが挑戦する。我々は「鬼ヶ島編 2」をテーマにした一昨年度、「戦国忍者編」をテーマにした昨年度に続き、3 回目の参加であった。今年度のテーマは「モンスターハウス編」であり、今回もイベントの趣旨に沿ったプログラムをゼミ生全員で考案した。

なお、本企画は、現 3 年生（2023 年度入学）の卒業論文執筆も兼ねたゼミ活動として位置づけられた。



図 1. 「スポーツであ～そぼ！」のフライヤー

7.2. 内容

7.2.1. 事前準備

2～3 年生は 10 月上旬～中旬にかけて幼稚園（基礎・応用）実習があり、前年度は 9 月中旬から打ち合わせやリハーサルを開始したため準備期間が不足していた。この反省から、今年度は前期の早い段階から準備を開始した。

まず、5月29日(木)のゼミ活動を利用して話し合いの機会が設けられ、前年度と同様に、3つのチームに分かれて意見を出し合った。その結果、「お宝さがし」「絵合わせ」「ピニャータ」という3つのプログラムが提案され、6月12日(木)、19日(木)、26日(木)、7月3日(木)のゼミ活動の時間を利用して、4回の打ち合わせ・リハーサルを実施した(図2)。この過程を経て、最終的には「ゴーストバスターズ」という複合的なプログラムが完成した。



図2. リハーサルの様子

後期には10月16日(木)、10月23日(木)のゼミ活動の時間を利用して、「ゴーストバスターズ」で必要な小道具の作成が行われた(図3)。10月25日(土)の北名古屋総合体育館で行われた事前準備は、13時から設営が開始され、19時ごろに終了した(図4)。今回の「ゴーストバスターズ」では、複数のプログラムを順番に実施していく形式を採

用したため、環境構成が複雑であり、設営に長時間を要した。

その他、本企画の担当学生は、スポーツであ～そば! 実行委員会のメンバーとして会議に参加し、イベント全体の運営にも参加した。





図3. 小道具づくりの様子



図4. 事前準備の様子

7.2.2. 企画当日

当日（10月26日(日)）は午前8時に集合し、運営の流れや環境構成について最終チェックを行った。12名の学生（うち、他ゼミ1名）が参加し、誘導・受付（入口・出口）、プログラムのルール説明、プログラムの運営等、それぞれが役割を分担し、企画の運営にあたった。

7.2.2.1. オープニングセレモニー

9時半からイベント開始となり、体育館2階多目的室でオープニングセレモニーが開催された（図5）。今回の「モンスターハウス」編では、北名古屋総合体育館がモンスターたちに支配されたという設定であり、体育館全館を使用して配置された10個のブースでスポーツミッションをクリアし謎を解くことが求められた。オープニングセレモニー終了後、10個のグループに分かれ、各ブースの引率担当者に案内され移動した。



図5. オープニングセレモニーの様子

7.2.2.2. 誘導・受付（入口・出口）

軽運動室の入口に学生が1名配置され、受付への案内が行われた。時間帯によっては会場が混み合い、多くの待機者ができたため行列の整理が必要であった。

「スポーツであ～そぼ！」は各ブースのスポーツミッションをクリアしていくことでスタンプを集め、謎解きに挑むというスタンプラリー形式が採用されていた。入口側の受付ではスタンプカードが回収され、出口側の受付で押印したのち、返却された（図6）。また出口側の受付では参加の景品として、おもちゃのカボチャが渡された（図7）。



図6. 受付の様子（左：入口、右：出口）



図 7. 参加の景品

7.2.2.3. プログラムのルール説明

待機時間を利用し、プロジェクターで投影されたスライドを視聴することでルールの説明を行った（図 8）。「お宝の鍵を探せ！」の運営者と連携し、説明の時間を調整することで、次のプログラムへスムーズに移行できるよう心掛けた。



図 8. プログラムのルール説明の様子

7.2.2.4. プログラム(1)お宝の鍵を探せ！

このプログラムは、以下の手順で実施された。プログラム実践中の様子は図 9 に示す。

- ① 4～5 人で 1 チームを作る。
- ② スタート位置から 1 人ずつ走り、正面に用意されたコーンを 1 つ開ける。※ただし、走路の途中にはおばけが待ち構えているため、それを避けながら鍵を探す必要がある。
- ③ コーンの中にはお宝の鍵（金、銀、赤、青の 4 種類）が隠されており、見つけた場合は自チームのところへ持って帰る（ダミーの場合もあり）。
- ④ リレー形式で交代しながら、制限時間内にできるだけ多くの鍵を見つける。

すべてのチームが 1 枚以上の鍵を見つけることができたが、開始当初はダミーコーンの数が多く、1～2 枚程度しか鍵を見つけることができないチームがあった。そのため、途中でダミーコーンの数を調節したところ、どのチームも 3～4 枚の鍵を見つけることができるようになった。走路の途中に配置されたおばけは、走路を妨害するだけでなく、鍵を見つけられないチームにはヒントを与えるなど、難易度の調整役としても機能していた。



図9. お宝の鍵を探せ！実践中の様子



7.2.2.5. プログラム(2)お宝交換！

このプログラムでは、以下の手順で実施された。プログラム実践中の様子は図10に示す。

- ① 「お宝の鍵を見つけろ！」で見つけた鍵を担当の学生に渡す。
- ② 鍵の色に応じた宝箱を開け、お宝(=おばけ)を受け取る。
 - ・ 金の鍵…ビーチボール(大)
 - ・ 銀の鍵…ゴムボール(中)
 - ・ 赤の鍵…お手玉様のスポンジボール
 - ・ 青の鍵…ミニカラーボール

各チームが見つけた鍵の色に応じて宝箱を開ける際には大きな歓声が上がリ、喜んでいる様子が見られた。「お宝交換！」では前後のプログラム運営者と連携する必要があったが、担当した学生が臨機応変に対応することでスムーズに運営された。



図 10. お宝交換！実践中の様子

7.2.2.6. プログラム(3)カボチャのおばけをやっつける！

このプログラムでは、以下の手順で実施された。プログラム実践中の様子は図 11 に示す。

- ① 「お宝交換！」で手に入れた武器（＝ボール）を使って、カボチャのおばけを目がけて下から投げる。
- ② カボチャのおばけに取り付けられた巻物を開けることができればクリア。
- ③ ボールは何回でも投げて OK。

どのチームもカボチャのおばけにボールを当て巻物を開けることができていた。一方で、巻物が開くタイミングが早すぎたり、あるいは遅すぎたりする場面が見られた。したがって、このプログラムに関してはルールもしくは使用する道具の改善が必要であると考えられた。



図 11. カボチャのおばけをやっつける！実践中の様子

7.2.2.7. エンディングセレモニー

12時には再び全参加者が体育館2階多目的室に集合し、エンディングセレモニーが行われた(図12)。スタンプラリーの謎を解くことで明らかになった合い言葉を用いて、体育館に巣くっていたモンスターたちを退けるというシナリオであった。最終的に、モンスターハウスは元通りの体育館に戻り、大団円となった。



図12. エンディングセレモニーの様子



7.2.2.8. ブース撤収および反省会

エンディングセレモニー後、ブースの設営に用いた道具の撤収を行い、ゼミ生同士で協力しながら速やかに完了することができた。その後、当日の運営に関する振り返りを実施し、プログラム内容や運営方法など多岐にわたる意見が出し合われた(表1)。また解散時には、スポーツであ～そぼ！実行委員の方々と記念撮影を行った(図13)。

表1. ゴーストバスターズの運営を通して得た気づき

●コーンの数が多く年齢が低い子は見つけ出すのが難しかった。そのためコーンの数を減らし見つけやすいようにすることで全部見つけ出すチームが増えていったのでその場で見ながら対応できたところは良かったと思います。また、入れる場所も決めておくことで回転も少し早くできたところは良かったです。●一回に何回も開けてしまう子がいたがそれはそれで良かったと思います。●年齢が低い子が多かったので分かりやすさを出すならコーンに全部違う絵柄を貼って何を開けたかを分かるようにしても良かったと思います。●年齢問わず積極的に参加してくれたと思います。
●今回はハロウィンが題材で遊びの内容とかは何も考えてないけど、いままでの忍者とか鬼とかに比べたら遊びの内容的には考えやすかったのかなと思ったりした？●例年に比べて運動量はいつもより低かったのかなと感じた。●去年のよかったとこの矢印の誘導とかルール説明とかブース細かくしてやるとことかできてよかったけど、全体的に回せていたのかなと思った。
●ボールを渡すときに投げないでねとか声掛けをみんなにすることができなかった。●スタンプカードが1回ぐちゃぐちゃになって返すのが遅くなった。●スタンプカードを返すところの机が一つだったから机の上がぐちゃぐちゃになっちゃったりしてたからもう一つ増やすのと、仕事量が多いから1人じゃなくて二人でスタンプ押す人、スタンプカードとボール渡す人と分けた方が効率がよくなると思った。
●保護者の方が子どもの様子を見る時に場所が分からなくて戸惑う様子があったので、保護者の案内もして場所を伝えたり、事前に見れる場所を考えたりすれば良かったと思いました。●今回はチームごとで行っていたが、移動することでバラバラになってしまっていたので、「赤チーム」「黄色チーム」とチームごとに呼ぶなど分かりやすくすれば良かったと感じました。●個人的に、自分の担当す

る場所の内容は把握していたのですが、他の場所がどんなことをしているかあまり把握できていなかったもので、周りに聞くなど全体を把握しておけば良かったと思いました。●全体を通して、みんなで協力をして行動することができ、子どもが楽しんでいる姿を見ることができたので良かったです。
【反省点】 カラーコーンの個数が多い、説明の難易度が難しかった、時間配分や役割分担の周知、壁に下から投げてねって貼っておくとよかった（ピニャータ）、保護者席とわかるように紙を貼る、ラッピングスポンジはいらなかった（ピニャータ）、メッセージできたら投げるの終わりとか、ルールを明確にしとけばよかった（ピニャータ）。【良かった点】 臨機応変に対応できていた、周りの様子をよく見て調節してた、連携がよく取れてた。
【良かった点】 宝箱を開けた時の子どもの反応がとても良かった。難しいと感じたらコーンを減らしたり、簡単かもと感じたらコーンを増やしたりしており、臨機応変に対応できていたように感じた。【改善点】 コーンを1個だけめくって戻ると言うことが難しい子どもがいたため説明して1度シミュレーションを行う時間を作るか、分かりやすくルールを変えると良いかなと思った。
【改善点】 出入口が少し混雑していたところと、最初で説明してまたブースのところで説明していたので、大まかなイベントの内容だけ説明してからそれぞれのブースで遊びの説明をすればいいかなと思った。【良かった点】 2個のブースの遊びではすごく子どもが楽しんでいるのが見られたとこ。
子どもたちがすごく楽しそうな姿が見られてすごく嬉しかったです。保護者の方の待機場所をわかるように書いて場所を決めといたほうがスムーズに行くと思いました。ピニャータで高学年が後ろに並んで投げていたが、前の子に当たってしまうことに恐れていて投げられていない子がいたので、前と後ろの場所を分けて高学年は斜めから投げるとかにしたほうがみんなが投げやすいのかなと思いました。
●受付を担当し、説明を待つ間並んでおくよう伝えたが、うまく伝わらずに進んでしまったことがあった。●カードを回収して名前を書く手間が面倒だった。●そのままスタンプを押してカードを持ったままでもいいかなと思った。●グループの人数は調節しやすかったが、カード返すのと整列で出入口でごちゃっとなっていたのでどっちかでもいいかなと思った。
●子どもたちが楽しんで同じグループ友達と協力している姿が見られた。●鍵を見つけるとき、開けた場所を教えてあげたり、初めましての友達ともたくさん会話をしてコミュニケーションを取ろうとする姿が見えた。●年齢によっては、ルールが難しかったり、説明聞いてもルールを理解していない子どもがいた。●1チーム5人に対して鍵の数が4つだったので、1人鍵を持てない人がいたりしていたので、鍵とチームの人数を揃えるといいと思った。
●「説明を早く終わらせて」と言う指示があったが、早く終わらせても前が詰まっていたら進めないもので、場を持たせるのが大変だった。●他のブースが盛り上がるとその分声を張らなきゃいけないので、メガホンとかがあると声を張らずに説明できるかなと思った。●並ばせる人が人数を数え、制限をかけるとより説明にスムーズに入れるかなと感じた。●保護者がどこで説明を聞くか決めていなかったもので、戸惑いを見せていた。声をかけてはいたが、話が通らなかつたりしていたので、待機スペースがあると良いかも。



図 13. 反省会および記念撮影の様子

7.3. 総括

今回も怪我やアクシデントなく、楽しい運動遊びを地域の子どもたちに提供できたと実感している。特に、今回はハロウィンにちなんだおぼけやモンスターに学生たちが扮したことに加え、おぼけの城の書割や段ボールでできた宝箱など小道具づくりの面でもイベントのテーマとなる世界観を演出することができた。また、3つの複合的なプログラムであったことから複雑な運営工程が求められたものの、学生同士が連携し、スムーズに運営できていた。他方で、毎年実施されているブースの人気アンケートでは5位という結果であった。前々回が3位、前回が1位だっただけに、悔しい結果となった。しかし上述したように、例年にならない挑戦もできたため、以下に示す課題を克服することによって、さらにプログラムの質を高められると考えている。

今回は、3つのプログラムを順番に実施していく形式を採用したため、子ども1人あたりの滞在時間が長く、なかには実施できない子どもたちも多く存在したと考えられる。また「お宝の鍵を探せ！」では、1チームにつき鍵は最大でも4枚までしか集められないため、5人チームで実施した場合、次の「お宝交換！」に鍵を持って行く際少々混乱した場面があった。さらに、「カボチャのおぼけをやっつけろ！」では、カボチャのおぼけにボールを当てた際に開く巻物のタイミングが早すぎたり遅すぎたりする場面があった。各プログラムの課題についてはどちらも使用した道具に由来するものが中心であるため、前者については参加者の人数に合わせて鍵の数を用意しておく、後者については的当てでだるま落としをするといったルールに変更するなどの改善が必要である。

なお、後日談としてスポーツであ～そぼ！実行委員長から担当学生に感謝状が贈られるとともに、中日新聞尾張版（令和7年10月30日朝刊）に「ゴーストバスターズ」実践中の写真が掲載された。本企画の詳細については、担当学生により「2026年度名古屋芸術大学教育学部卒業論文『スポーツを通じた地域活性の可能性（仮題）』」としてまとめられる予定である。

8. 芸大祭企画 A あつまれ！ねばの森 in 名芸

8.1. 背景

11号館1階子どもコミュニティセンターは、前年度まで学内における保育の場「にこにこワークショップ」等で使用されていた。今年度からは、創作活動を中心とした交流の場アトリエコモンズとしてリニューアルされた。アトリエコモンズは、これまで実習系授業や学内イベントの会場として活用されてきた。しかし、これまで地域に開かれたイベントは実施されてこなかった。そこで、子ども健康・スポーツゼミの教員・学生が中心となり、名古屋芸術大学祭の機会を活用し、ア

トリエコモンズの機能を活かしたイベントを企画した。

8.2. 内容

企画内容については、子ども健康・スポーツゼミの中核テーマである運動遊びと、アトリエコモ

ンズにおける創作活動が融合した内容にしたいと考えた。そこで、長野県下伊那郡根羽村で自然保育・教育を実施している一般社団法人ねばのもりに協力を仰ぎ、教育学部助手も交えて以下のプログラムを考案した。

表 2. あつまれ！ねばの森 in 名芸の企画内容

名称	内容	11月1日	11月2日
「森と遊ぶ」プレイパーク	根羽村で採集された実際の草木を使ったアーチや、苔と丸太を使用した散歩道を展示する。	○	○
「紙漉き」ワークショップ	漉き上げたの使用～根羽村の草木を使ったオリジナルのデザイン～乾燥までの工程を体験する。	○	○
「遊具で遊ぶ」プレイパーク	複数の幼児向け遊具をサーキット状に配置し、様々な動作や感覚を体験しながら遊ぶ。	○	
「木でつくる」ワークショップ	端材とグルーガンを使用し、自由にものづくりを行う。		○

なお、アトリエコモンは大きく製作スペースと展示スペースの2ヶ所に分かれている。入口に近い展示スペースにはカーペットが敷かれ、照明用ライトやピクチャーレールなどが設置されている。普段、展示を行わない期間は多様な文房具、画材等が配置されており、絵画や保育玩具を製作することができる。また奥側の製作スペースには石のタイルが敷かれ、木や土などの自然物を使った作品を制作することができる。「森と遊ぶ」プレイパークに関しては、本物の樹木を使用したため製作スペースで設営され、それ以外のプログラムは展示スペースで実施された。



図 14. 通常時のアトリエコモンの環境

上（手前側）：「紙漉き」ワークショップで使用

下（奥側）：「森と遊ぶ」プレイパークで使用

8.2.1. 企画前

10月30日(木)2限基礎演習、3限専門演習の時間を使い、ねばのもり関係者とともに子ども健康・スポーツゼミの学生が中心となって「森と遊ぶ」プレイパークの設営を行った。

プレイパークの設営に必要な材料は、長野県根羽村から直接持参され、以下3つのコーナーが作られた。

- ① アーチをくぐろう！…カエデ、ススキなど数種類の草木を使用し、大人用・子ども用2つのアーチを制作した（図15～17）。
- ② 森の中を歩こう！…丸太や切り株、数種類の苔を使用して、跳び渡ったりバランスを取ったりしながら進む小道を制作した（図18）。
- ③ 名芸の木を作ろう！…模造紙で作った木のモチーフに、アーチに使用した草木を貼り付けて遊ぶコーナーを制作した（図19）。

設営にあたっては、自然の動植物に慣れていない学生や、電動ドライバーなどの工具の扱いに不慣れな学生もいる中、ねばのもり関係者の援助を受け時間内に完成させることができた。



図15. 講師にアーチづくりの手ほどきを受ける学生の様子



図16. 電動ドライバーを使用してアーチをつくる学生の様子



図 17. 様々な草木を活用してアーチをつくる学生の様子



図 19. 名芸の木を作ろう！



図 18. 森の中を歩こう！

8.2.2. 企画当日（11月1日）

芸大祭1日目の11号館1階は、アトリエコモンズのみ使用されていたため動線が作られにくく、午前中の来場者はまばらであった（図20）。急遽、呼び込み用のチラシを作成し、運営のサポートにあたった学生たちが手分けして配布した（図21）。午後は大学附属のクリエイ幼稚園から多数の親子が来場しにぎわった（図22）。





図 20. 芸大祭午前中の様子



図 22. 芸大祭午後、子どもたちの来場でアトリエコモンズにぎわっている様子



図 21. 呼び込みに使用したチラシ（教育学部助手作成）



図 23. 紙漉き体験の工程①（漉きげたの使用）

「漉きげた」という木枠を使い、紙の原料が入った水槽でタテヨコに揺らし紙を漉く。



図 24. 紙漉き体験の工程②（草木をつかったオリジナルのデザイン）

「森で遊ぶ」プレイパークで使用された草木を自由に採集し、好みの葉や花を枠の中に置く。



図 25. 紙漉き体験の工程③（紙の乾燥）

ガラス窓に貼り付け、自然乾燥させる。時間がない場合は、ドライヤーを使って急速乾燥させる。

紙漉きキットの数に限りがあること、また一連の工程に1時間程度かかることから、1回あたりの体験の定員を最大6名までとし、それを3セット行うという予定であったが、特に午前中は少数の参加者が間欠的に訪れたため、流動的に体験を実施した。

参加者たちは、漉きげたの扱いに苦労しながらも、好みの草木を選んで思い思いにオリジナルのデザインを施すことを楽しんでいる様子であった。1回の体験で参加できる人数に限りがあったため、特に午後は待ち時間が発生してしまったが、子どもの参加者は「遊具で遊ぶ」プレイパークで体を動かしながら遊ぶことで、楽しんで紙漉き体験を待つことができた。



図 26. 「紙漉き」ワークショップ実施中の様子

8.2.2.2. 「森と遊ぶ」「遊具で遊ぶ」プレイパーク
子ども健康・スポーツゼミを中心とした学生3名で運営された。ねばのもり関係者が講師となっ

て実施する「木でつくる」ワークショップは芸大祭2日目のみの実施であったことから、代替プログラムとして「遊具で遊ぶ」プレイパークを実施した。「遊具で遊ぶ」プレイパークでは、前年度にこここワークショップで実施した遊びの環境を簡易的に再現した（図27）。午後は予想以上に多くの親子が来場したため、安全性の面で少々不安であったが、運営にあたった学生が適切にサポートしたことによって、怪我などのトラブルなく楽しんでもらうことができた。また、「森と遊ぶ」プレイパークにも多くの親子が来場し、「森の中を歩こう！」のコーナーで散歩する姿や、「名芸の木を作ろう！」のコーナーで思い思いに枯葉やドングリを貼り付ける姿がみられた（図28～30）。



図27. 「遊具で遊ぶ」プレイパーク実施中の様子



図28. 「森と遊ぶ」プレイパークの概観



図 29. 「森の中を歩こう！」のコーナーの様子



図 30. 「名芸の木を作ろう！」のコーナーの様子

8.2.3. 企画当日（11月2日）

2日目は1日目と異なり、午前中から多くの来場者で賑わい、16時の芸大祭終了までワークショップへの参加が途切れることがなかった。

8.2.3.1. 紙漉きワークショップ、「森と遊ぶ」プレイパーク

教育学部助手2名と子ども健康・スポーツゼミの学生4名が運営に携わった。紙漉きワークショップ、「森と遊ぶ」プレイパークに関しては前日と同様の内容であったことから、より円滑に運営することができた。ここでは実施中の描写は割愛する。

8.2.3.2. 「木でつくる」ワークショップ

芸大祭1日目の「遊具で遊ぶ」プレイパークは、「木でつくる」ワークショップに変更して実施された。ねばのもり関係者から講師を招き、根羽村に群生しているスギやヒノキなどの樹木の端材を、グルーガンで組み合わせながら自由に創作する活動を行った（図31）。来場した子どもたちが思い思いの発想で取り組んだことで、ユニークな作品が多数できあがった（図32）。人気の端材は途中で足りなくなる場面もあったが、その都度切り足しながら運営することができた。





図 31. 講師に手ほどきを受けながらものづくりに取り組む参加者の様子





図 32. 完成された作品群

8.3. 総括

今回は、アトリエコモンズにおける地域に開かれたイベントとして初の試みであった。また外部団体（ねばのもり）と連携した活動でもあり、自然保育・教育のプロによるワークショップの実践をサポートできたことは学生にとっても非常に意義のある経験であった。他方、紙漉きワークショップに関しては教育学部助手が主導した初の企画であり、こちらも多くの来場者に満足度の高い体験を提供することができ、貴重な成功体験となった。今回は教員・助手が主体となり、芸大祭に合わせてイベントを実施したため、今後はアトリエコモンズ単独でより学生が主体となった企画が実施されること、紙漉き体験や端材を使ったワークショップを発展させた多様なアートワークショップが展開されることを期待している。

9. 芸大祭企画 B 子ども楽校「ログインキッズ」

日時：2025 年 11 月 2 日(日) 11：00～11：45

場所：名古屋芸術大学 11 号館 3 階体育館

9.1. 背景

本企画は、2025年9月に地域スポーツクラブと協働して「あつまれ!!ピクミン探検隊」を実施した現4年生（2022年度入学。以下、担当学生）の卒業論文執筆に関連した継続的な活動として行われた。また本企画は、2025年度名古屋芸術大学大学祭（芸大祭）の開催に合わせて実施された「子ども楽校」の取り組みの1つ「ログインキッズ」として実施された。

「ログインキッズ」は、「あつまれ!!ピクミン探検隊」と同様に、デジタルゲームをモチーフとした楽しい運動遊びの実践を通じて、運動・スポーツ活動への興味・関心を高めることをねらいとした実践である。また、前回と同様に、対象とした子どもたちはいずれも小学生が中心であったことから、子どもたちの主体的な身体活動を引き出す上で有用であると考えられるデジタルゲームの題材として『ピクミンシリーズ（任天堂）』を選択した。

9.2. 内容

9.2.1. 事前準備

「子ども楽校」は、名古屋芸術大学教育学部の学生が主体となり、地域の子どもたちを対象に、自分の専門性を活かした楽しい授業を考案・実施するイベントである（図33）。基本的には、学生たちが先生役となり、子どもたちに国語、理科、生活、体育といった授業を軸とした45分の体験プログラムを提供する形式で進行される。したがって、地域の子どもたちが遊びを通して学びを深める機会になると同時に、学生の教育実践の場としても機能している。

2025年度の芸大祭は11月1～2日に東キャンパスで開催され、子ども楽校の実施日は11月2日であった。それに伴い、本企画も同日11:00～11:45の間に東キャンパス11号館3階体育館を会場として実施することとなった。前回と比較して

会場面積や実施時間が半分程度に縮小されたため、「あつまれ!!ピクミン探検隊」で得たフィードバックを参考としながら、2つの修正プログラム「お宝を集めろ!・改」「お宝しっぽ取り!・改」を考案した。

本企画終了後には、Googleフォームを通じて、保護者アンケートを実施した。質問項目は子ども楽校全体で統一されており、『〇〇（プログラム名、本企画の場合ログインキッズ）』はいかがでしたか（内容や学生の態度など）」という自由記述形式であった。





図 33. 「子ども楽校」の案内チラシ

9.2.2. 企画当日

参加応募は、愛知県内の小学生男子 2 名、女子 16 名、計 18 名（2 年生 1 名、3 年生 8 名、4 年生 5 名、5 年生 1 名、6 年生 1 名、不明 2 名）であったが、当日 3 名が欠席したため最終的な参加者は 15 名であった。今回は、事前に 4 チーム（赤、黄、緑、青）を編成しておき、筆者が開会の挨拶をし、軽い準備運動を行ったあと、すぐにプログラムが開始された。この 4 つのチームにはプログラムの実践を援助する学生サポーターがそれぞれ 1 名配置された。以下では、各プログラムにおける実践の様子、およびイベント終了後に実施したアンケート結果について記す。

前回のイベント後に実施したアンケートの内容を踏まえ、活動の楽しさや参加意欲を高めることを目的とし、各プログラムのルールや環境構成の一部を修正した（図 34）。

9.2.2.1. お宝を集めろ！・改

- ① 子ども 4 人と学生 1 人がグループとなり、5 人 1 チームを作る。

- ② エリア内にあるお宝に見立てたフープ、マーカー、コーンを、他のチームより早く集めることができれば勝利。
- ③ ただし、お宝の色と同じ色のビブスを着ている者しか持ち運べない（※お宝が 2 色以上の場合は、2 人以上で運ぶこととなる）。

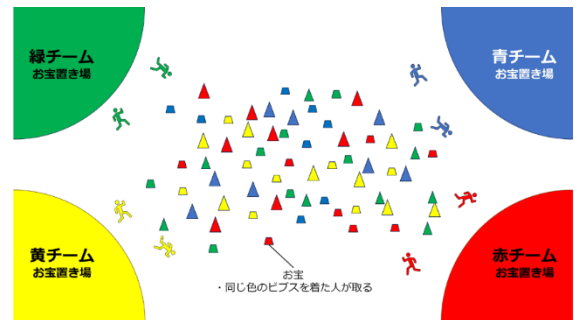


図 34. お宝を集めろ！・改の環境構成

前回の「あつまれ!!ピクミン探検隊」においては、実践中に子ども同士で連携・協力する場面が多く見られた一方、ルールや要求される動作の難易度の低さといった要因から、アンケート結果では低学年に比べ中～高学年で評価が低かった。そこで、今回は、チーム数を増やすことで待機時間を減らし、子ども 1 人あたりの身体活動量を増やすことを目指すと同時に、四隅にチームを配置し、各チームが入り乱れながらゲームを展開する環境構成にした。

今回は、中～高学年が多かったため、前回以上に遊びのルールをスムーズに理解し、積極的に仲間と交流する姿が開始当初から見られた（図 35）。また、前回と同様に、活動を複数回繰り返す合間に作戦会議の時間が設けられ、学生サポーターを交えて「奥から、手前から集めてくる」「マーカーを集めることを担当する、コーンを集めることを担当する」などの戦略を練る様子が見られた。さらに、今回は、自チームの色のカラーコーンやカラーマーカーを見つけるだけでなく、周りの他児とぶつからないように避けながら走る必要性があった。常に空間認知や瞬間的な判断が要求される

ようになったことにより、とりわけ中～高学年の発達段階に即した活動の難易度に調整する要因となったと考えられる。



図 35. お宝を集めろ！・改 実践中の様子

9.2.2.2. お宝しっぽ取り！・改

- ① お宝に見立てたコーンを自陣に持ち帰ること
で得点する。コーンの色に応じて以下のように
得点に変化する。なお、ゲーム開始時はエ
リア中央にお宝が置かれているが、実施中は
他チームの陣地から取っても構わない。
(ア) 自チームの色…3 ポイント
(イ) 他チームの色…2 ポイント
(ウ) その他の色…1 ポイント
- ② 通常のしっぽ取りと同様に自チームの色のビ
ブスをしっぽに見立てて腰から垂らし奪い合
う。
- ③ 他チームにしっぽを取られた子どもは自陣に
設けられた復活エリアへ移動し、仲間に「引

っこ抜かれる」動作を行ってもらうことで、
再び活動に参加できる。

- ④ 1 回 3 分で行い、最終的に最もポイントが多
いチームの勝利となる。

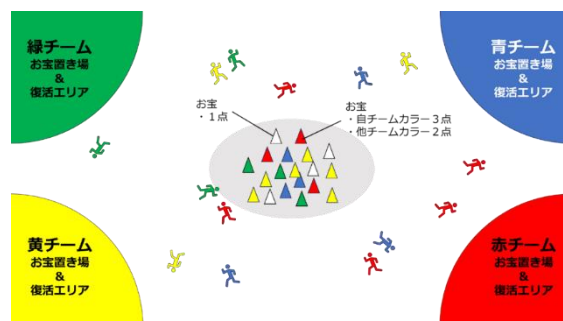


図 36. お宝しっぽ取り！・改の環境構成

前回の「あつまれ!!ピクミン探検隊」において
は、攻めや守りなど「自分自身の好きな遊び方
を見つけて楽しむ」姿が見られた一方、「しっぽを取
られたら自陣に戻って応援する」というルールに
よりしっぽやお宝を守ることが重視され、積極的
に攻めの姿勢を見せる子どもが少なかった。そこ
で、今回は「しっぽを取られても復活できる」と
いうルールを導入した。このルール改訂により、
積極的にしっぽやお宝を奪いにいく姿が見られる
ようになり、前回よりも大胆に行動する子どもた
ちの姿が見られた（図 37）。また、しっぽを取られ
たあとに復活するためにはチームの仲間の協力が
必要であり、自然な身体接触や声かけを通じた関
わりが生まれた。

チームごとの戦い方にも前回にはない特徴が見
られた。たとえば、しっぽを取りに行くことを作
戦の中心に据えるチームもあれば、ある程度お宝
を集めた段階で「これ以上は攻めずに守りに徹し
よう」と判断し、チーム全員で守備を行うチーム
もあった。時には、作戦が思い通りにいかず敗北
してしまい、その悔しさから涙を流してしまう子
も見られた。

全体を通して、子どもたちはチームの勝利に向
けた作戦を話し合いによって主体的に考え、自身

の選択した役割の中で試行錯誤しながら仲間と協力して行動していた。しかしながら、今回は事前に年齢を考慮したチーム編成を行っていたものの、前回と同様にチーム間の運動能力の差によって、特定のチームが繰り返し勝利する場面も見られた。この点に関しては、各チームに了解を得た上でハンディキャップを設定する、あるいは得点方法や勝敗条件を柔軟に変更するなど、すべての子どもが納得感と達成感を得ながら参加できるようなルールの調整が必要であると考えられる。

あったにも関わらず、活動全体を通して楽しそうに取り組む子どもたちの姿が多く見られ、前回の反省を踏まえ修正したプログラムが有効に機能していたことを示唆している。

一方で、会場の広さ、参加人数、活動時間といった実施条件は毎回一定ではなく、それぞれの状況に応じて活動内容や運営方法の柔軟な調整に課題が認識された。加えて、保護者アンケートの結果からは、「体調管理および水分補給への配慮」、「年齢・体格・運動能力の差への配慮」、ならびに「安全面に対する配慮」を求める意見が寄せられた。



図 37. お宝しっぽ取り！・改 実践中の様子

9.3. 総括

「あつまれ!!ピクミン探検隊」では参加者の約半数が低学年であったのに対し、「ログインキッズ」では参加者の8割以上が中～高学年で構成されていた。そのため、「ログインキッズ」においては子どもたちはルールを理解する速度が早く、活動の進行がより円滑に行われた。また、異年齢集団で

表3. 「ログインキッズ」に対する保護者アンケートの記述内容

ピクミンという、親しみのあるキャラクターを使い、4色の色をみんなで協力しながら集め、体を動かしている様子は、見ていて楽しく思いました。未来の先生のご対応もよかったと思います。こんなに動くとは思っていなかったの で、飲み物を準備するよう案内するか、事前に配ってくれるとうれしいなと思いました。
こどもが楽しそうでよかった。年齢幅があつたのもあるが年齢幅や発達考慮したゲーム内容だとよりいいなと思っ た。
学生の方々の子どもに対する接し方が柔らかく、子どもたちが非常にリラックスして受講できていると感じまし た。
ログインキッズ わかりませんが。 全体的にお兄さんお姉さん 優しかったです！！
楽しく遊べました。程よく疲れた。 人数調整なども大変だったと思うが、頑張られていた。 もう少しスタート高くみんなで盛り上がると雰囲気ももっと盛り上がったかもしれない。
小学生向けに考えられて、ゲームの世界観もルールに盛り込まれていて良かったです。
思いっきり体が動かせて良かったと思います。また、4チームであつたのも良かったです。ただ、体格が違うので、 途中、人のシャッフルがあつてもよかったと思います。あと、ほとんどの子どもが裸足だったのですが、一部、シュ ーズを履いている子どももいましたので、ここはどちらかに合わせたほうが良いと思います。(裸足をシューズで踏ま れると怪我のもとです。)最後のスポーツドリンクも良かったです。
良好 体育館シューズあるとよかったかな。学生。好感が持てました

本企画の詳細については、担当学生により
「2025年度名古屋芸術大学教育学部卒業論文『デ
ジタルゲームをモチーフとした運動遊びの実践研
究ー地域スポーツクラブとの協働を通じてー』」と
してまとめられた。

謝辞

「スポーツであ～そぼ！」における「ゴースト
バスターズ」の運営にご協力いただきました北名
古屋市教育部スポーツ課の皆様、スポーツであ～
そぼ！実行委員の皆様、「あつまれ！ねばの森 in 名
芸」の実施にご協力いただきました一般社団法人
ねばのもり杉山泰彦様、ハッピーマウンテン幸山
明良様、その他ご関係の皆様、教育学部助手竹内
亜美様、徳本夏奈子様、教育学部生の皆様、「子ど
も楽校」における「ログインキッズ」の実施にご
協力いただきました教育学部鎌倉博先生、早川知

江先生、教育学部生の皆様にこの場をお借りして
感謝の意を表します。

文献

- 細川賢司（2025a）2024年度前期 子ども健康・ス
ポーツコース 実践報告. 名古屋芸術大学人間発
達研究所年報, 13(1), 1-8.
- 細川賢司（2025b）2024年度後期 子ども健康・ス
ポーツコース 実践報告①. 名古屋芸術大学人間
発達研究所年報, 13(1), 9-17.
- 細川賢司（2025c）2024年度後期 子ども健康・ス
ポーツコース 実践報告②. 名古屋芸術大学人間
発達研究所年報, 13(2), 41-56.