

子どもの創造的な遊びを促す海外玩具用「環境構成仕様書」の開発 —— ラーニングマテリアルを用いた「環境」「表現」領域の遊びの検証を通して ——

我妻 優美*¹・鉄矢 悦朗*²・佐藤 純子*³
山田 修平*³・村山 大樹*⁴・金子 嘉宏*¹

美術分野

(2017年6月29日受理)

WAGATSUMA, Y., TETSUYA, E., SATOH, J., YAMADA, S., MURAYAMA, T. and KANEKO, Y.: The Development of “Guide for Play environment” for “Learning materials” to Engage Early Childhood Children in Creative Activities. Bull. Tokyo Gakugei Univ. Division of Arts and Sports Sciences., 69: 113-119. (2017) ISSN 1880-4349

Abstract

In this study, we observed how Japanese children play with “Learning materials” those were designed according to the early childhood education curriculum developed in Europe. The aim of this study is to develop “Guide for play environment” and “Planning sheet” for each “Learning material.” By observing how children play with “Learning materials,” we found that children seemed raising interests in creative activities those would become the foundation of ability of “Arts and Crafts” in elementary schools. In this study, we explain the result of observation and introduce how we designed “Guide for play environment” and “Planning sheet.”

Keywords: Early Childhood Education, Learning Materials, Creativity, Art Education

Department of Art, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan

要旨: 本研究は、ヨーロッパで開発された幼児教育カリキュラムに準じてデザインされた玩具（以下、ラーニングマテリアルと呼ぶ）を日本の学校教育の基盤となる幼児教育の現場に持ち込み、子どもたちの遊びの様子を検証した結果を考察し、各ラーニングマテリアルに付属する「環境構成仕様書」及び「保育指導案」の開発を行うことを目的とする。「環境構成仕様書」は、日本での普及時に現場の保育者・保護者が参照しながら、その子どもの育ちに見合った適切な環境としてラーニングマテリアルを提供するために役立つことをねらいとした。「保育指導案」は、ラーニングマテリアルを一つの素材として位置付け、他の素材や人的環境を巻き込みながら、ラーニングマテリアルをきっかけとして子どもたちの創造性を引き出すような活動案を提案した。遊びの検証の結果、小学校学習指導要領「図画工作」の目標で示されている、「作り出す喜び」を子ども同士で分かち合うこと、「造形的な創造活動の基礎的な能力」の素地となる造形への関心を高めることが達成されている姿が見られ、ラーニングマテリアルを用いることで幼児期の遊び経験が小学校以降の学習につながる可能性が示された。本稿では、1事例を取り上げ、遊びの検証の結果と、「環境構成仕様書」及び「保育指導案」の開発時の留意点を考察する。

* 1 NPO法人東京学芸大子ども未来研究所（184-8501 小金井市貫井北町4-1-1）

* 2 東京学芸大学 美術・書道講座 美術分野（184-8501 小金井市貫井北町4-1-1）

* 3 淑徳大学短期大学部 こども学科（174-8631 板橋区前野町6-36-4）

* 4 金沢学院短期大学 現代教養学科（920-1392 金沢市末町10）

1. 研究の背景

1. 1 保育者の造形教育力への指摘

造形活動は多くの幼児教育の現場で日常的に行われている活動である。しかし、保育者養成校において「造形」教科を担当した経験のある水田(1991)は、保育者志望の学生たちが入学時に「造形に対するあまりにも強い苦手意識と受動的な態度」を持っていることを指摘し、通年の「造形教育」授業を通して徐々にそのような態度が解消されていったことを報告している。また、同じく保育者養成校で造形教育を担当してきた佐藤(1996)は、「時間や人数(機材)などの制約から、学生が持っている、美術に対する否定的な先入観さえ払拭することができない場合すらあるのが現状」と指摘する。

上記のような指摘から、幼児教育の現場で造形教育や美術に対する苦手意識を持ったままの保育者が存在しているであろうことは想像にたやすい。養成校での「造形教育」授業では、多くの素材体験をもたせ造形表現の楽しさを味わわせることを通して、豊かな感性と創造性・表現力を養うことを目標としている(佐藤, 1996)。黒川(2004)は、子どもの表現における保育者の役割の一つとして、「子どもたちの状況を見ながら、表現的な活動の発展を予想しそれにふさわしい材料や道具の準備をすることが、具体的な表現活動に一番結びつきの深い保育者の役割」と指摘する。幼児教育の現場で保育者となった後も、継続的に様々な素材を理解し、日々の保育に取り入れながら保育者自身が表現力を磨いていくことを求められていると考えられる。

1. 2 「環境を通して行う教育」の特質

幼児期の教育は、小学校以上の義務教育と接続し、それ以降の教育の基礎を培っている。日本の就学前教育の内容は5つの領域(以下、保育5領域と呼ぶ)に示されている。保育5領域と小学校の教科学習は無関係ではなく、接続するものである。図画工作科であれば、保育5領域のうち表現領域との接続が考えられている。学校教育法第23条には、幼稚園における教育の目標の一つとして、「音楽、身体による表現、造形等に親しむことを通じて、豊かな感性と表現力の芽生えを養うこと。」(文部科学省, 1947)とあり、図画工作や体育科にも接続する幼児の表現領域のねらいの実現のために、創造的な表現活動ができる環境を整えることが必要である。

幼児期の子どもは、様々な物的環境や人的環境にか

こまれた生活経験の中で、「思わぬものを遊びの中に取り込み、表現の素材とすることがある」(文部科学省, 2008a)。例えば、「木の枝や空き箱をいろいろに見立てたり、組み合わせを楽しんだりして、自分なりの表現の素材とすることもある。このような自分なりの素材の使い方を見つける体験が創造的な活動の源泉である。このため(中略)表現活動を楽しむ上で、利用できる素材が豊かにある環境を準備することが大切である」(文部科学省, 2008a)とされている。

また、幼稚園教育要領解説「(3)環境を通して行う教育の特質」においては、物的環境の教育的価値に関して「幼児が自分から興味を持って、遊具や用具、素材についてふさわしいかわりができるように、遊具や用具、素材の種類、数量及び配置を考えることが必要である」(文部科学省, 2008a)と記述されており、保育者たちは教育的価値を含ませながら、意図的、計画的に環境を構成することを求められている。

一般的に、保育室内の物的環境としては、積み木などの遊具や、様々な表現活動のための素材や用具が用意されている。保育者が「遊具や用具、素材の種類、数量及び配置」といった環境構成を考える際は、個々の保育者の知識や経験に頼る部分が多く、その力量に左右されることが予想される。保育者の用意する素材によって、子どもの創造性を引き出すこともあれば、子どもの造形活動が制限され、保育者主導の活動になってしまう可能性もあると考えられる。幼児期の子どもの造形表現行為について研究した村田(2016)は、保育者の役割として「『環境を通して行う教育』において教師(保育者)は、はっきりとした表現としては受け止められない幼児の言葉や行為でさえも表現として受け止めて共感することが必要」と指摘している。

子どもの表現活動や創造的な遊びを引き出す様々な素材を提供する際には、それぞれの遊具や用具、素材を使った遊びを用いて何をねらいとするのか、子どもたちは何を学び発達することができるのかといった、それぞれの素材によって誘発される遊びに対する理解が必要になると考えられる。この点は、次に示す昭和初期の倉橋惣三の指摘にも述べられている。

1. 3 玩具の教育性を理解することへの指摘

日本では大正から昭和初期に玩具市場が拡大し、玩具の議論が盛んになった。永田(2007a)は昭和初期当時の代表的な玩具論として、倉橋惣三の記述を取り上げ、玩具の教育性について次のようにまとめている。

倉橋は、昭和9年(1934)から11年(1936)にかけて出版された『玩具叢書』全8巻のうち、第7巻『玩

具教育論』を担当した。その序文で倉橋は、大人の側からの教育目的を優先して玩具をとらえると、子どもと玩具の関係を見誤ることになると注意している。倉橋は、玩具の教育性は、1) 玩具の形式的教育性(玩具が子どもの心を解放し、興味を満たし、創造活動へと誘導すること)、2) 玩具の具体的教育性(精神・身体発達の面で感覚訓練や身体運動の熟練に役立つこと)の2つに分けて考えることを指摘した。

以上の倉橋の指摘は、現代にも通じるところがあると考えられる。玩具を選択する際、大人が目線で教育目的を押し付けると、玩具の「形式的教育性」にある子どもの創造活動への誘導を阻害することにつながりかねない。また、子どもの発達や熟練に各玩具がどのように貢献できるのかという玩具の特性理解が不足していれば、「具体的教育性」の側面が損なわれることにつながると考えられる。よって、大人が子どもの興味と創造的活動への発展を予測しながら、各玩具の特性を理解した上で、玩具を環境の一部として提供する必要があるだろう。

2. 研究の目的

上記のような問題意識から、本研究は、玩具という素材が誘う子どもの遊びに対する保育者の理解を高めるような玩具付属の「環境構成仕様書」と、玩具をきっかけに子どもの創造的な造形活動を促す遊びを提案する「保育指導案」の開発を目的とする。

本研究では、ヨーロッパで開発された幼児教育カリキュラムに準じてデザインされたラーニングマテリアルを扱う。「環境構成仕様書」及び「保育指導案」の開発にあたっては、日本の幼児教育の現場に持ち込み、子どもたちの遊びの様子を検証した結果の考察を行う。

具体的には、「環境構成仕様書」は、日本でのラーニングマテリアルの普及時に現場の保育者・保護者が参照しながら、その子どもの育ちに見合った適切な環境としてラーニングマテリアルを提供するために役立つことをねらいとする。「保育指導案」は、ラーニングマテリアルを一つの素材として位置付け、他の素材や人的環境を巻き込みながら、ラーニングマテリアルをきっかけとして子どもたちの創造性を引き出すような活動案を提案する。

昨今の幼児教育では、小学校以上の学習との円滑な接続を図ることが求められている。ラーニングマテリアルのように、玩具のデザイン意図がよく考えられて明示されている玩具を素材としてうまく現場に取り入れれば、幼児期にも小学校教科「図画工作」の目標に

ある「作り出す喜びを味わう」ことや「造形的な創造活動の基礎的な能力」を芽生えさせる可能性があると考えられる。しかし、日本には玩具に保育者向けのガイドが付いている事例は少なく、その玩具を通して子どもたちにどのような育ちが期待できるのか、子どもたちは何を学び取ろうとしているのか、ということを見失ってしまうことが懸念される。「環境構成仕様書」を開発することで、そのような問題を解消し、子どもたちの創造的な造形活動を促すことをねらう。

3. 調査概要

3. 1 EEGラーニングマテリアルについて

海外においては、フレーベルの恩物、モンテッソーリの教具、ニキーチンの積み木及び用具など、特定の人物の思想や教育理論のもとに作り出された「教育玩具」がある。永田(2007b)は、これらはいずれもそれぞれの教育理論や思想をよく理解した上で使って初めて教育効果が現れると指摘する。

今回扱うラーニングマテリアルを開発しているのは、ヨーロッパの複数の玩具メーカーが中心となって組織されたEEG(European Educational Group、以下EEGと略す)である。EEGでは、欧州の幼児教育の現場及び大学の研究者と連携をとり、独自の幼児教育カリキュラムを開発している。各ラーニングマテリアルはそのカリキュラムの中に位置付けてデザインされている。よって、EEGのラーニングマテリアルはその背景にあるデザイン意図を理解しながら、現場に持ち込むことが可能であると考えられる。

今回、EEGのラーニングマテリアルを扱う理由は以下の2点である。

- 1) 各ラーニングマテリアルに、現場の保育者向けのティーチャーズガイド(英文)が付属していること。
- 2) 日本の幼児教育の現場への適応可能性が示されていること。

まず、1)のティーチャーズガイドには、玩具の基本的な遊び方や、玩具から発展する遊び、遊びの評価方法などが示されている。これは、本研究が目指す「環境構成仕様書」の開発目的と通じるところがあり、参考にできると考えた。

また、2)の日本への適応可能性に関しては、村山・佐藤(2017)が詳細な検討を行っており、その結果、EEGラーニングマテリアルを使った遊びは日本の保育5領域と親和性があり、幼児教育の現場で活用可能性が高いことが示されているため、日本の幼児教育の現場での検証調査を円滑に進めることができると考えた。

3. 2 調査対象・期間・方法

(1) 期間：2016年10月～2017年2月

(2) 対象：4園（G認証保育園，P認可保育園，R認可外保育施設，M認可保育園）。G園とP園では年少～年長児，R園では1歳～年長児，M園では年長児を対象とした。

(3) 方法：a) 自由遊び検証，b) ガイド遊び検証，c) 保育者ヒアリング検証，の3種の検証を行い，1つのラーニングマテリアルについて3人の異なる保育者の視点から検証を行った。

a) 自由遊び検証：自由保育時に子どもたちが玩具で遊べるよう環境構成し，保育者及び筆者らが遊びの参与観察・記録をした。

b) ガイド遊び検証：保育者及び筆者らが事前に各玩具付属のティーチャーズガイドを読んで各玩具のねらいと遊び方を理解し，子どもたちに遊び方を教え，一緒に遊びつつ観察・記録をした。

c) 保育者ヒアリング検証：保育者が付属のティーチャーズガイドを読んで各玩具のねらいと遊び方を理解し，各玩具を実際に手にとりながら想定される遊びなどを記述した。

(4) 調査内容：検証評価シートに以下の内容を記述した。

a) 自由遊び検証及びb) ガイド遊び検証：①子どもの名前，性別，年齢，一緒に遊んだ人数，遊んだ時間②子どもの玩具への印象（3段階評価）③ティーチャーズガイドの遊びの到達度（3段階評価）④遊びの記録（自由記述）⑤観察者の気づき（自由記述）⑥5領域との関連（5段階評価）⑦玩具の総評（自由記述）

c) 保育者ヒアリング検証：①総評（自由記述），②5領域との関連（5段階評価），③②で示した5領域の「ねらい」と「内容」の記述とした。

4. 「環境構成仕様書」の開発

検証の対象とした75種類のラーニングマテリアルのうち，付属のティーチャーズガイド通りの遊びが観察されて終わったものもあった。本稿では，検証の中で，ガイドに示された遊びから発展し，子どもたちが創造的に遊びを生み出していく姿が観察された「ドキドキ円柱『サイコロ積み木』というラーニングマテリアルに焦点を当てた事例研究とし，考察することとする。

「ドキドキ円柱『サイコロ積み木』」は，サイコロの目の絵が描かれた色のついた様々な高さの円柱と，色と数のサイコロがセットになっている。基本の遊び方としては，色のサイコロと数のサイコロを振り，出た目の色と数と同じ円柱積み木を順番に積んでいく遊び

がティーチャーズガイドに紹介されている。

4. 1 検証の結果

①自由遊び・ガイド遊び検証の事例研究

遊びの記録（自由記述）

- ・色別に積み木を並べて色サイコロを振り，数字の書いてある積み木をどんどん積む。倒れると「バーン!」と言って声を出し喜ぶ。
- ・積み木として自由に積む。円柱を横にしてその上に積む。

観察者の気づき（自由記述）

- ・小さいものから重ねると倒れやすいことがわかった。
- ・ルール遊び以外にも発展する（積み木）。

(2016/11/25)

自由遊び・ガイド遊び検証では，ガイドに示されている遊び方（サイコロで出た目の色と数の円柱積み木を順番に積む）を，5歳児の子どもたちが理解して遊ぶことができることが確認された。加えて，ティーチャーズガイドには記載されておらず，保育者が想定していなかった遊びとして，円柱でできる積み木遊びを自発的に発見していた点が特筆できる。例えば，「円柱を横にしてその上に積む」のように不安定な土台を作ってその上にどれだけ高く積むことができるか，という遊びに発展している様子が見られた（写真1）。



写真1 円柱を横にしてその上に積む

また、写真2のように、円柱を複雑に積んで、お城に見立てて遊び、円柱の太さ、高さを区別しながら、試行錯誤して遊ぶ姿が見られた。これらは、太さ、高さが様々な円柱というラーニングマテリアルの素材としての特性を子どもたちが見出し、発展した遊びであると言える。



写真2 円柱でお城作り遊び

②保育者ヒアリング検証の事例研究

まだ数やルールがわからない子どもでも、「積む」という感覚の発達を促すのに良い玩具だと思う。色と数の組み合わせの要素があるので、遊び方ももっと広がったり、展開させられたりしそうな気がする。子どものアイデアも広がりそう。

(2017/2/7)

保育者のヒアリングの結果からも、「積む」行為を通して感覚を育てられるだろうという予測や、色と数の組み合わせによって遊び方が発展し、「子どものアイデアも広がりそう」であることが指摘された。

③考察

自由遊び・ガイド遊び、保育者ヒアリング検証の結果から、ティーチャーズガイドに記載されている遊び方以外にも、子どもたちの自由な発想から、展開が広がるのが明らかになった。よって、「環境構成仕様書」及び「保育指導案」の開発にあたっては、円柱というラーニングマテリアルの素材の特性を活かした造形活動に展開可能であることを示すことが効果的であると考えられる。

4. 2 「環境構成仕様書」のデザイン

検証の結果を元に、「環境構成仕様書」に掲載する内容とデザインを検討した。「環境構成仕様書」には以下の項目を設けた。

1) 玩具名, 2) 内容物・その他の準備物, 3) 対象年齢, 4) 遊びの目安時間, 5) 人数, 6) 遊びのねらい, 7) 玩具と保育5領域との関係, 8) 遊びの準備(※), 9) 遊びの手順(基本), 10) 遊びの発展(一人でじっくり, お友達と楽しむ, 大人と楽しむ)(※), 11) ゲーム, 12) エピソード(※)(図1)

基本的な項目は既存のEEGティーチャーズガイドから引き継いだ。記述内容は日本での検証を元に変更を加えた。また、※付きの項目は、新設したり詳細に項目を分けたりしたものである。

具体的には、8) 遊びの準備は、ティーチャーズガイドには記述が無かったが、日本の幼児教育の現場では環境構成が重要視されるため、保育者の事前準備の際に役立つと考え、新設した。10) 遊びの発展は、誰と遊ぶかによって項目を細分化した。EEGの基本カリキュラムには、人間関係領域を育む要素がすべての玩具に入っているとされており、実際の検証の際も、子ども同士、保育者など、誰かと一緒に遊び、玩具を介して関係を深める姿が見られた。一人で、お友達と、大人と、遊ぶという場面ごとに発展する遊びを記述することで、保育の中のどのようなシーンで使うことができるか想定できるようにした。12) エピソードは、検証で観察された様子から具体的な遊びの姿が想像できるように具体的な場面をエピソード形式で記述した。

4. 3 「保育指導案」の提案

4.1 検証の結果の③考察でまとめた通り、円柱というラーニングマテリアルの素材としての特性を活かした造形活動に展開可能であることが示されたことを反映し、筆者らで保育指導案の提案を行った。(図2)

具体的には、様々な高さの円柱という形状特性から「積む」という感覚を育て、他の素材を取り込みながら、造形活動につなげていくことができるのではないかと考えた。ラーニングマテリアルの遊びを導入活動と位置づけ、他の素材と組み合わせて構造物を積んだり組み立てたりして造形活動につなげていけるような様々な素材を準備する環境構成を提案した。

5. 結論と考察

本研究では、ヨーロッパで開発された幼児教育カリキュラムに準じてデザインされたEEGラーニングマテリアルを日本の幼児教育の現場に持ち込んで実際に子どもたちの遊びを観察し、保育者のヒアリング調査を行った結果をもとに、ラーニングマテリアルが活用され、子どもたちの創造的な遊びを引き出せるような

この玩具と「保育5領域」との関係

●保育5領域では「環境」の領域に主に関わる玩具です

ねらい (2) 身近な環境に自分からかかわり、発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする。

内容 (2) 生活の中で、様々な物に触れ、その性質や仕組みに興味や関心をもつ。
(7) 身近な物や道具に興味をもってかかわり、考えたり、試したりして工夫して遊ぶ。
(9) 日常生活の中で陸上部の標榜や文字などに関心をもつ。

●その他、保育5領域の「人間関係」の領域にも関わる玩具です

ねらい (2) 身近な人と親しみ、かかわりを深め、愛情や信頼感をもつ。

内容 (4) いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする態度をもつ。
(8) 友達と楽しく活動する中で、共通の目的を見だし、工夫したり、協力したりなどする。

●10の姿との関わり

ねらい 3. 協同性
8. 数量・図形、文字等への関心・感覚

遊びの準備

① 平らな床の上に積み木を取り出します。
② サイコロを取り出します。

遊ぶ場所 …… 机 床

遊びの手順(基本)

Step 1

まずは色サイコロだけで遊んでみましょう。一人の子どもが色サイコロを振ります。

Step 2

出た目の色について話し合います。部屋の中にある同じ色のものを集めて見せます。(赤の色サイコロが出ました。誰が赤い旗を巻いていますか? 赤いおもちゃは誰にありますか?)

Step 3

順番にサイコロを振り、出た目の色の積み木をそれぞれ積んでいきます。誰が一番高いタワーを築めますか?

遊びの発展

一人でじっくり

対象年齢: 特になし

一人でも遊べます。色サイコロだけでなく、数サイコロも一緒にふって、出た目の積み木を選んで積んでいきます。一人の子どものサイコロを振ります。例えば、赤-3が出たら、3のついている色の積み木を選んで積みます。次の子どももサイコロを振り、出た目の積み木を最初の積み木の上に積みます。できるだけ高いタワーを作ってみてください。

お友達と楽しむ

対象年齢: 特になし

色サイコロと数サイコロを同時ふって、出た目の積み木を協力して積んでいきます。一人の子どものサイコロを振ります。例えば、赤-3が出たら、3のついている色の積み木を選んで積みます。次の子どももサイコロを振り、出た目の積み木を最初の積み木の上に積みます。できるだけ高いタワーを作ってみてください。

大人と楽しむ

対象年齢: 特になし

子どもが作ったタワーと同じ高さのタワーを作ってみましょう。タワーを崩し、使った積み木の数字を見て、隠れている数字を当て合せて遊ばせましょう。それぞれのタワーで使った積み木の数字を、隠し合われた数字が同じになっているか、確認しましょう。(積み木に隠れている数字は積み木の高さを表しています。)

ゲーム

数サイコロで遊びます。数字をばらして考えます。
例: サイコロの出は6だとすると、6=5+1、3+3、4+2のように、5と1の積み木二つと、3と3の積み木二つを重ねたものは同じ高さになることを確かめてみましょう。

エピソード

協力して高いタワーを積むゲームで盛り上がる姿が見られました。大人の手を借りるくらいの高さまで築めるので離れないドキドキ感があります。サイコロを使わずに円柱積み木としても発展するので、低年齢児でも楽しめると思います。

図1 環境構成仕様書 項目7) 玩具と保育5領域との関係～12) エピソード

この玩具を使った指導案の例			
年齢	3～6歳	準備	・EEG玩具「ドキドキ円柱「サイコロ積み木」」 ・色々な積み木 ・タワー作りに使える素材と道具 (図用紙、ティッシュペーパーの空き箱、トイレットペーパーの芯、段ボールなど)
人数	10人		
時間	およそ40分		
遊びの内容	EEG玩具「ドキドキ円柱「サイコロ積み木」」で遊ぶ。 様々な素材を使って高いタワーを作って遊ぶ。		
ねらい	・異年齢児やお友達と協力して一つの目標を達成する喜びを味わう。(人間関係:2) ・試行錯誤しながら遊ぶことを楽しむ。(調音:2)		
時 刻	幼児の活動	指導上の留意点	環境・準備
導入 およそ10分	・絵本読み聞かせを聞く。 ・保育者の話を聞く。	・高いタワーや建物が出てくるような絵本を読み、高いタワーへの期待感を高める。 ・一組(～組)のタワーを作ること提案する。	・すべての子どもたちが絵本を見えるように座席する。 ・子ども用の椅子に座った保育者の前に子どもが集まって床に座る。
基本遊び およそ10分	・EEG玩具「ドキドキ円柱「サイコロ積み木」」で遊ぶ。	・早く終わってしまえば「ドキドキ円柱「サイコロ積み木」」を提案する。 ・遊びながら、高いタワーを作るためのヒントを子どもたちと考える。(太い円柱を下に置き、細い円柱を上に乗くとタワーが安定することに気がつくように声かけをする。)	・EEG玩具「ドキドキ円柱「サイコロ積み木」」 ・円柱積み木以外の積み木や素材を用意する。
展開 およそ20分	・他の積み木や、空き箱、図用紙を組み合わせてタワーを作る。 ・「～も使いたい」「～で作ってみたい」など思い思いに発音する。 ・どうなったら完成とするか話し合う。 ・目標を達成したら完成とする。	・子どもたちの発想を引き出しながら、タワーが倒れそうな時は安定して高くできるように声かけをする。 ・子どもたちが必要とする素材を開き取り、準備する。 ・どうなったら完成とするか話し合う子どもたちの様子を見守る。 ・大人(保育者や保護者など)や遊びに参加しなかった子どもの目につく場所に置き、タワーが完成したことに達成感と満足感を持ってもらう。	・日をまたいで継続的に活動できるようにスペースを確保しておく。 ・発表の空間、役割を作る。

図2 保育指導案の提案

「環境構成仕様書」及び「保育指導案」を開発した。現時点で、検証の対象とした75種類のラーニングマテリアルについて、全75種類分の「環境構成仕様書」と20種類分の「保育指導案」の開発が完了している。

開発した「環境構成仕様書」及び「保育指導案」を参照しながらラーニングマテリアルを日々の保育に取り入れることで、次のことが可能になると考えられる。

- ・保育者が子どもの発達や関心の所在を保育5領域と関連付けて考えることができる。つまり、その子どもが何を学び、発達しようとしているのかを保育者が意識できるようになる。
- ・造形活動に苦手意識のある保育者でも、ラーニングマテリアルの理解を深めて使うことで保育の幅を広げ、造形活動の事前準備や環境設定の負担を減らし、余裕を持って子どもの興味関心を見とることができるようになる。
- ・ラーニングマテリアルを遊びの入り口の素材として扱い、他の素材(例えばティッシュ箱やトイレットペーパーの芯など)を準備することで、ラーニングマテリアルから離れて子ども自身から展開する創造的な造形活動につながる環境設定、遊びの準備ができるようになる。

昨今の幼児教育の課題として、小学校の学習との連携の必要性が迫られている。小学校教科「図画工作の目標」としては、「表現及び鑑賞の活動を通して、感性を働かせながら、作り出す喜びを味わうようにするとともに、造形的な創造活動の基礎的な能力を培い、豊かな情操を養う」と記述されている（文部科学省, 2008b）。本稿の背景で指摘したような造形活動に苦手意識を持つ保育者であっても、本研究で開発した玩具に付属する「環境構成仕様書」や「保育指導案」を参照することで、玩具を素材として使って子どもたちの感性を刺激し、造形活動に親しむ創造的な「遊び」を通して、小学校以降の図画工作につながる素地を育むことが可能であると考えられる。

6. 課題と展望

本研究の課題としては、検証園の数が限られていることが挙げられる。様々な現場が参照できるものになっているかどうか、今後は開発した「環境構成仕様書」が実際の幼児教育の現場でどのように機能するのか調査し、改善につなげる必要があると考える。

本研究で開発したような玩具付属の「環境構成仕様書」及び「保育指導案」の提案を行うことは、保育者の日々の保育の幅を広げることにつながり、その先には、子どもたちの遊びの豊かさをもたらすことにつながると考えられる。現在、日本の幼児教育の現場に「環境構成仕様書」や「保育指導案」が付属した玩具

はほとんど見られないが、今後、玩具供給側（玩具メーカーや作家）が現場保育者の意見を取り入れ、その玩具が子どもたちのどのような発達を促すのか、どのような創造的な遊びに展開しうるのか、を想定できるような「環境構成仕様書」や「保育指導案」が付属する玩具開発方法を提案していきたい。

参考文献

- 黒川健一（2004）『新・保育講座11保育内容「表現」』
- 佐藤智朗（1996）「保育者養成教育における造形教育の在り方：1年前期の図画工作の授業実践を通して」『日本保育学会大会研究論文集』49号, p728-729
- 永田桂子（2007）『よいおもちゃとはどんなもの?』, p118 (a), p127-128 (b)
- 水田るり（1991）「造形教育考I:保育者をめざす学生（1年次）の造形に対する意識を通して」『美術教育』262号, p32-37
- 村田透（2016）「幼児期の子どもの造形表現行為と保育の場に関する研究」『美術教育学研究』48号1巻, p385-392
- 村山大樹・佐藤純子（2017）「『生活科』につながる領域『環境』の遊びその1－教育用マテリアルを用いた基礎的研究－」『淑徳大学短期大学部研究紀要』56号, p59-69
- 文部科学省（1947）「第三章 幼稚園」『学校教育法』
- 文部科学省（2008a）「第2章 ねらい及び内容」『幼稚園教育要領解説』
- 文部科学省（2008b）「第2章各教科 第7節図画工作」『学習指導要領』