－論文―

布遊具遊びに見られる幼児の思考力の芽生え

会津大学短期大学部　幼児教育学科
郭　小蘭

Ⅰ．はじめに

平成 29 年の幼稚園教育要領の改訂により，幼児教育でも今まで以上に環境を通して幼児が能動的に学び，思考力の芽生えが重視されるようになった（文部科学省，2017）。思考力の芽生えを促す物的環境要因は働きかければ変化が見られる遊具で，そして一緒に刺激し合い,発見などを共有できる仲間の人的環境要因である。布遊具はソフトな肌触り感，多様な色彩，親しみやすさ，可愛さ，いろんな形にアレンジできるなど，幼児にとっては面白い・楽しい・可愛いと感じられる遊具である（郭，2015，pp. 87-93）。布遊具遊びにおいて布のぬくもりを感じたり，布遊具がどんな仕組みになっているかを調べたり，仕掛けに気づいたりするなど，幼児の好奇心や探求心を引き出し，思考力の芽生えにつながることができる。一方, 人的環境としての仲間の存在も重要である。特に 4 歳以降幼児は徐々に仲間の遊んでいる姿をよく見て仲間と共に活動するのが好きになる。仲間に自分の発見を知らせたり，仲間の工夫を真似したりする思考力の芽生えが見られる。布遊具の仕掛けはこのような人的関係につながる活動をも刺激することができると考えられる。

布遊具遊びに関する現状は人形遊び，お手玉，洋服を着るなどがある。これらの遊びは複雑ではなく，安全で操作によって変化が生じるような布遊具は多くない（郭，2015）。筆者が指導するゼミで近年布遊具製作を試みてきた。これらの遊具を使って，布遊具は 4 歳児にとって魅力であるか，幼児たちはどのように遊ぶかを観察し，検討してみた。

幼児期は思考力・判断力・表現力等の基礎を築く時期である。遊びや生活の中で能動的な活動により様々なことに気づいて発見すること，過去の体験を生かして，新しいことを試行錯誤しながらチャレンジすること，幼児同士の刺激により自分と異なる友達の工夫に気づき，自分の考えを改善すること，これらの特徴は幼児期の思考力の芽生えの特徴であると考えられる。神長らは『幼児教育・保育のアクティブ・ラーニング　３・４・５歳児のごっこ遊び』（神長，2017）の中で「主体的・対話的で深い学び」をアクティブ・ラーニングとしてとられている。この中でごっこ遊びはその代表的な例である。

本稿の目的は，筆者が指導するゼミで製作した布遊具を用いて 4 歳幼児の遊具遊び及び

保育者の指導過程を観察し，以下の二つのポイントについて検討するものである。ポイント１は布遊具が幼児の探求心・意欲を動機づけるものか。ポイント２は布遊具遊びの中での幼児の思考力の芽生えについて検討することである。

Ⅱ．実験内容

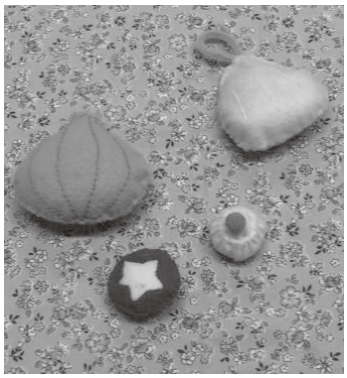
対象　実験協力保育園の園児 10 名（4 歳 5 カ月～4 歳 10 カ月までの間の幼児，男児 4 名，女児 6 名）と保育士歴が長い担任保育士 1 名

方法　事前に筆者が用意した布遊具を保育園に運んで行き，保育園の保育士に実験の目的及び布遊具の遊び方や仕掛けを説明し，4 歳幼児を 10 名選んでいただき，実験の対象とした。実験は午前 10 時半から 11 時までの間で分析対象となる遊具遊びの時間は約 20 分であった。保育士には実験時の環境構成と指導法は普段通りで行っていただいた。幼児が遊具を遊ぶ間は全体の様子が分かるようにビデオで録画した。メインの布遊具のほかに補助的に環境構成用のために布シート 5 枚，布製カバン 1 個，市販のぬいぐるみ赤ちゃん人形，ルックサックのクマ，紙袋 6 枚，プラスティック製の調理用具と小さな弁当箱を用意した。担任保育士に「活動からの気づき」に関する自由記述の記入を依頼した。

布遊具の写真例

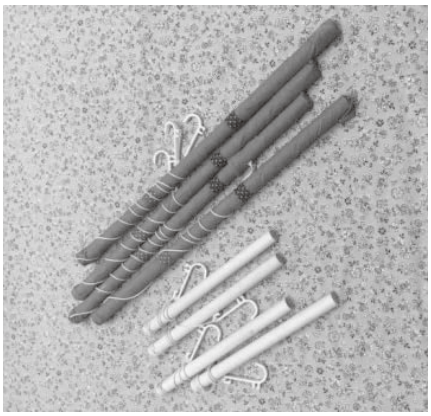
フルーツと包丁

食べ物・人形



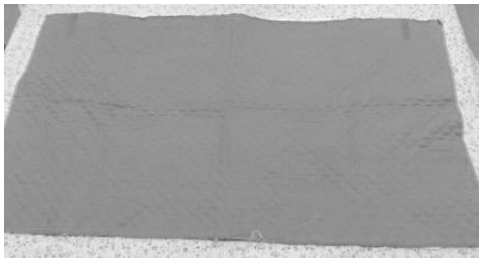
鈴が入っている貝

魚の腹部に仕掛けがある



魚つり竿

補助用食器類



コーナーを作る布シート

分析　録画した実験の様子について，観察し，記録に基づいて以下のいくつかの点について分析を行った。布遊具が幼児の探求心・意欲を動機づけるものかについては，幼児が布遊具に興味を示すかどうかの判断基準としてはまず，幼児が布遊具を見たときの最初の反応と遊具を欲しがる，そして時間いっぱいに遊具を遊んだか，また，遊んでいる時に驚き，喜びなどの歓声や表情，仲間と遊具でやり取りや関わりをもったかで判断する。布遊具遊びでの幼児の思考力の芽生えについては，能動的な活動により布遊具の性質や仕組みに気づいて発見するＡ子の事例，友達の遊び方を観察して自分の遊び方を工夫するＩ君の事例，友達同士の刺激による遊びの充実度で判断する。

Ⅲ. 結果と考察

布玩具が幼児の探求心・意欲を動機づけるものか

まず，実験開始と共に幼児たち全員が急いで速く遊具を手に入れようとお互いに取り合った。4 分間ですべての遊具が遊具箱から取り出され，幼児の手に入った。取りすぎたよ，仲良く使おうなど苦情を言う幼児もいた。このことからこれらの遊具は幼児の意欲を引き出すものであることが読み取れる。次に 20 分の実験の間どの幼児も夢中で遊びに真剣に取り組んでいることがわかる。その間，布包丁で切ったグレープフルーツを先生に得意げに見せたり，魚が釣れた！と大きな声で喜んだり，ミカンの仕掛けを見つけて粒を外したりした。遊びの終了後幼児達はそろって手をあげて楽しかったと言った。また，保育士の何が楽しかったかの問いかけに対して，　低月齢児の 3 人は人形ごっこ，高月齢児の 6 人は包丁でチョキチョキをあげた。このように月齢による変化が見られた。上述した観察結果から布玩具が幼児の探求心・意欲を動機づけるものであることが分かった。

布遊具遊びの中での幼児の思考力の芽生えについては

幼児全員は遊具の素材感，大きさや長さ，形，色彩，仕掛けなどに気づき，探求心が刺激されて各々イメージを楽しむ遊びと操作を楽しむ遊びを展開していた。遊びの中で発見した時の感動，例，「あ！バナナ！」や「おっ！切れた！」「先生，みてみて！」などが歓声

や動作や驚き・喜びの表情で表現された。個の学びにつながる体験ができたのではないかと考えられる。ここでA子の事例を通して，A子は何を発見して，発見したことをどのように次の遊びに生かしたかを取り上げる。

A子の事例

A子は4歳5カ月の女児であった。赤ちゃん人形を手にした時の嬉しい表情，実験の最初から最後まで赤ちゃん人形を離さず，自分の子どものように可愛がる行動が印象深かった。赤ちゃん人形の腹部の素材の感触に惹きつけられて，先生に見せながら赤ちゃんの腹部を触り，曲げたりしていた。おすわりをさせようとしたのかもしれない。また，貝の中の鈴に気づき，振ってみて“音が出る！”と先生に知らせ，貝の釣り用の輪を赤ちゃん人形の指にかけて，赤ちゃんにも遊具の楽しさを感じさせようとした気持ちが推察された。これらの遊びの中に布遊具の性質と仕組みに気づいたこと，遊具同士をつなげて遊びを工夫したことなど，思考力の芽生えが見られた。

I君の事例

全体的にみて1人の幼児が歓声をあげたら他の何人かの幼児も声の方向に振り向けたり近くにいた幼児の工夫を真似したりする姿が多く見られた。ここでI君の事例を通して，I君がG君の遊び方を観察して，自分の遊びの中に取り入れたことを取り上げる。

I君は4歳5か月の男児であった。最初は魚つりをやってみたが，次に先生の近くに来て人形象さんの世話遊びをしていた。象さんを抱きしめ，口づけをした。服を着せてあげようとして長い時間試行錯誤をしながら頑張っていた。それからG君の傍でG君がミカンを切るという遊びを興味津々に観察していた。その後，バケツを持ち出し，バケツにさんまを入れて，座ってさんまを手で切る動作をしてから口をパクパクさせてその後にっこりした。I君の遊びは魚つりから，象さんの世話遊び，G君の遊びの観察，魚を釣れた後の調理と食事，このように4つの遊びが展開されていた。人形象さんの世話遊びは服を着せようとする操作遊びであり，それ以外の遊びにストーリーがあり，内容の連続性があった。I君は話すことが少なかったが，他児の遊びを観察して自分の遊びに生かして充実した体験がされたのではないかと考えられる。

幼児同士の刺激による遊びの充実度

まず，全体については，実験では幼児同士で遊具の貸し借り，赤ちゃん人形の世話遊びを3人で協力しながら楽しんでいた姿，遊具をめぐる取り合いにおいて保育士の「自分たちで話し合ってみたら」という助言を聞いてから話し合って解決した姿が観察された。また，幼児たちは遊びにおける共通の目的意識が明確ではなかったが，互いの遊びに注意を向けながら観察して自分の遊びに真剣になっていた。調理時の他児の遊び方の真似や他児が遊具から離れた隙を見てその遊具を使って遊ぼうとする知恵が観察された。集団だからこそ多様でより充実した活動ができた。

写真１　A 子，B 子，C 子 3 人の世話遊び

写真２　先生，E 子，A 子，D 子 4 人がかかわっている

B 子の事例

B 子は 4 歳 7 カ月のお話が上手な女児であった。赤ちゃん人形，3 人の幼児の母親役をイメージして終始元気な声を出したり，満面笑顔で喜んだり，活発に動いたりしていた。他児に「お母さん」と呼ばれたが，他児と相談して母親役をやるというわけではなく，自身のイメージで母親の仕事など，例，“買い物に行ってくるね”・“ご飯を作っているからね”・“お仕事にいくね”・“赤ちゃんのたべものだからダメ！”，お気に入りの布製カバンをずっと抱えていろいろと発言していた。B 子のこれらの発言がきっかけで仲良しの二人をはじめ，複数の幼児が「出かけごっこ」に参加していた。また，B 子の“鬼が来た！逃げよう！”という発言により，ほかの 5 人の幼児が一緒に元気よく走り回っていた。B 子の発言で集団遊びが一層充実したものになった。大きな声で笑ったり，のびのび遊んでいたりする姿から遊びの充実度が高いと考えられる。

上述した結果の信頼性については，実験対象でない同じ学級のもう一人の担任保育士に実験対象であった 10 人の幼児に関する筆者の見方を聞いていただき，一致性を確認した。ここで見られた幼児の姿は普段の幼児の個性を反映しているものと確認できた。

Ⅳ. 総合的な考察と今後の課題

本研究から次の 2 つのことが示唆されたと考えられる。一つ目は，布遊具は幼児にとって材質の特徴や生活を反映する本物らしさという点で魅力であること。二つ目は魚つり遊具と調理用遊具及び人形という環境は幼児の思考力の芽生えを引き出す物的環境であること。では，先行文献との比較をしながら，上記の結果を総合的に考察する。

「布遊具は幼児にとって材質の特徴や生活を反映する本物らしさという点で魅力であること」ことはすでに「学生の保育実践力を高めるゼミ研究の教学効果についての考察－幼児向け布絵本制作実践例」(郭，2015，pp. 87-93)と「布玩具魚つり遊びに見られる幼児

の発達段階の違いと効果的な指導法について」(郭，2016，pp. 177-186）で例証されたが，例証データの数がまだ少ないので本稿を別の視点から取り上げた。この 2 本の論文との共通点は布遊具が幼児教育・保育の物的環境として幼児を惹きつける物であるというところにある。異なるところは,「学生の保育実践力を高めるゼミ研究の教学効果についての考察－幼児向け布絵本制作実践例」(郭，2015)のほうは研究対象が３・４・５歳児であり，研究目的の一つが年齢ごとに 3 名一組で小集団における遊びに見られる発達特徴の比較であった。また,「布玩具魚つり遊びに見られる幼児の発達段階の違いと効果的な指導法について」(郭，2016）のほうはいくつかの点で異なる。①指導者は現場の保育者ではなくゼミ生であった。②実験対象は３・４・５歳児で年齢ごとに 8 人ずつ，計 24 名であった。幼児たちの発達の違いを見るのが研究目的の一つであった。③指導法を検討するのも研究目的であったため，見守り，共感，励まし，称賛，直接にコツを教えることを指導方法として用いた。その結果，直接に教えることは幼児の年齢段階においては適切な指導法でないことが明らかにされた。本稿の目的は布遊具の教育的効果を幼児の思考力の芽生えの視点から検討するものであった。検討した結果,魚つり用の布遊具とままごと用の遊具を同じ時間，空間に提供する環境構成は幼児の遊びを充実させる指導であった。また，幼児は布遊具の性質や仕組みを調べる中で，面白さや楽しさを感じられるだけに止まらず，どうしてそうなっているのか，どのようにすれば体の動きのコントロールができ，操作がうまくいくかを考える体験ができる。このような体験は幼児期の思考力の芽生えにつながるのではないかと考えられる。

しかし，布遊具の検証方法は事例検討だけでは説得力が十分とは言えないだろう。実験方法で布製遊具とそうでない材質の遊具を比較することが今後の課題である。今回の実験の中で布製包丁が 2 本しかなく，プラスティック製の包丁が 4 本あった。プラスティック製の包丁よりも布製包丁のほうが取り合いの対象となった。布包丁の大きさや握る感覚，切れ味などの点で幼児たちを惹きつけたのが確認された。今後包丁だけではなく，他の遊具における比較も必要である。

引用・参考文献

郭　小蘭．(2015)．学生の保育実践力を高めるゼミ研究の教学効果についての考察―幼児向け布絵本制作実践例．*会津大学短期大学部研究年報*，**72**，87 - 93.

郭　小蘭．(2016)．布玩具魚つり遊びに見られる幼児の発達段階の違いと効果的な指導法について．*会津大学短期大学部研究年報*，**73**，177-186.

神長美津子．(監修・編著)(2017)．*幼児教育・保育のアクティブ・ラーニング　３・４・５歳児のごっこ遊び*．ひかりのくに．

西岡育子（編集人)．(2017)．*平成 29 年告示幼稚園教育要領（文部科学省）保育所保育指*

針（厚生労働省）幼保連携型認定こども園教育・保育要領（内閣府・文部科学省・厚生労働省）原文．チャイルド社．
前田智美．(2008)．*かわいい野菜とフルーツがいっぱい*．日本ヴォーグ社．
文部科学省*「幼稚園教育要領」*
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/1304415.htm

付記
本研究の成果の公表については承諾をいただいていることと，本研究にご協力いただいた保育園の先生と子ども達，及び筆者が指導するゼミの卒業生の皆様に深く感謝の意を申し上げます。