

# 幼児教育現場の教材から見た幼児の遊びの指導法

会津大学短期大学部

幼児教育学科

郭 小蘭

## 幼児教育現場の教材から見た幼児の遊びの指導法

郭小蘭

平成 28 年 1 月 10 日受付

【要旨】 本研究の目的は保育園で使われている遊具の実態と保育士が考えている子どもの発達や学習に適した遊具及び指導法の知恵を実例研究で明らかにすることである。本研究は、社会福祉法人南町保育会南町保育園の 0～5 歳児の遊具の実際を写真撮影で調査し、0～5 歳児の担当保育士が考えている望ましい遊具とは何か、保育士の指導法の知恵がどんなものかを面接調査で調べた。その結果、保育士は教育目標や保育のねらいを達成するための遊具の具体例として、子どもの発達のプロセスを見ることができ積木や実生活の再現遊び用の人形や生活道具、人との関わり方も学べる教材、例、ルールのある遊び用の積木やゲームカード、手作り遊具が望ましいと考えている。研究対象園は実際に保育士の考えを参照に購入している。また、指導法の知恵としては、見守り保育の中での保育者がアイデアを出すことやそっとモデルを示すこと、一緒に遊ぶこと、異年齢保育の良さを生かした子ども同士の助け合いを活用すること、遊具の新鮮さを保つようするため、遊具の出し入れを計画的に行っていることなどが明らかにされた。

【キー・ワード】 保育所で使われている 0～5 歳児の遊具の実態、保育士がほしい遊具及び指導法の知恵

## 問題と目的

### 1. 乳幼児の遊びに関連する先行研究

乳幼児の発達と学習は遊びを通して行われるものである。このことは「幼稚園教育要領」と「保育所保育指針」に明確に示されている。乳幼児の遊びに関連する研究が数多くある。本研究の先行研究「子どもの育ち合いを保障する遊びとは何か―「遊びの状況」に着目して―」（河邊、2015）がその一つである。河邊（2015）の研究では、「子どもは身近な環境にかかわることによって、環境の潜在的可能性を引き出しつつ、遊びの課題を生成し、そのことによって遊びの状況を絶えず更新している。このようなプロセスが保障される遊びこそ質の高い遊びであり、育ち合いが保障される。保育者は子どもの遊びの課題と遊びの状況を理解し、援助の方策を考える必要がある」という。子どもの遊びの課題や遊びの状況をよく把握し、環境構成及び援助を行うことは保育者の役割であり、保育内容の基本である。この原理的な内容を遊び課題と状況性という観点から事例検討を行った河邊の研究は保育学研究に貢献するだけではなく、保育士養成校の学生に教える際に具体的で分かりやすい教材資料になるのではないかと考える。

### 2. 乳幼児の遊具に着目して

ところが、子どもの遊びの環境の一つである遊具に着目する研究が少ないように思われる。特に保育現場で実際に使われている遊具はどのようなものがあるか、それらが子どもの発達や学習に適したものなのか、こういう問題意識をもって行われている研究や著書は筆者の調べた範囲ではなかった。保育者養成用の「保育の心理学」「保育内容総論」「保育内容 環境」関連の教科書にはほとんど記載されていない（岡崎等、2015、井戸、2012、永井等 2012、岸井等 2008、大澤等 2008、森上等 2001、御領謙等、1993）。ここは問題の所在である。

ところで、なぜ、保育現場で使われている遊具の実態、また、遊具が子どもの発達や学習に適しているかどうかに関する研究がほとんどないだろうか。筆者の考えでは、一番の理由は公表の問題にある。先行研究『幼稚園で子どもはどう育つか―集団教育のエスノグラフィ』は1998年に出版された名著である。この著書の6頁目にS幼稚園の概要の内容として子どもの人数だけではなく、先生の氏名、経験年数、子どもの姿と先生の姿が具体的に書かれていた。近年個人情報保護、研究倫理意識の向上に伴って人を対象とする研究の困難度が上がった。大学の附属幼稚園が研究対象であるならば、研究内容が特定されにくい内容ならば、まだ可能性があるが、一般の保育園であり、費用と関係がある遊具の公開の了承を得ることが難しいことだろう。

### 3. 保育現場で使われている遊具の実態を研究する意義

筆者はこのような困難を抱えながら、なお、何とか研究してみようと考えた理由が3つある。一つは実践的知識の重要性である。実践的知識を実例で研究する意義については、筆者は『教育方法論』（佐藤、1996）の考えに賛同する。以下は佐藤の著書の引用文である。「教師の「実践的知識」を実証的に調査し、分析する研究は1980年代以降に活発化している。その出発点を準備したのは、カナダ（現在はイスラエル）の教育研究者のフリーマ・エルバズである」。また、教師の「実践的知識」の特徴を5つ挙げ、そのうちの第一に挙げられたのは「教師の「実践的知識」は理論的知識と比べると厳密性や普遍性には乏しいが、具体的で生き生きとした知識であり、機能的で柔軟な知識である。この「実践的知識」は「反省的思考」を通して既知の事柄を再発見したり解釈し直して得られる「熟考的知識」として性格づけることができる。」筆者も実践的知識に関する研究が重要な意味を持っていると考えている。結城（1998）の著書は実践

的知識に関する研究中的名著である。もう一つの理由は乳幼児の教育という視点からみる遊具の意義である。結城（1998）の研究は貴重な実践的研究であるが、研究テーマは集団教育であり遊具ではなかった。筆者が遊具に着目した理由は遊具が子どもにとって遊び意欲を自然に引き出す教材、操作を必要とするので子どもの知的能力の育ちにいい教材、多種類の遊具で組み合わせたり、子ども同士の遊びをつなげたりすることができる教材であることにある。三つ目の理由は保育士養成に貢献できると考えているから。筆者は長年「乳幼児の発達心理学及び学習」、また「保育内容総論」を教えている教員であり、保育者になろうとする履修生に子どもの遊具（教材）及び遊具の指導法を具体的に伝えるのに困難を感じ、この問題を解決するために、まず地元の会津地域で実際の遊具の写真撮影調査及び保育士に直接に聞き取る面接調査を行い、実践的な知識や知恵を実例で研究しようと考えたのである。本研究はその調査の一部分である。

#### 4. 実際の遊具が子どもの発達と学習に適しているかに着目して

筆者は保育現場で使われている遊具の中に生活用品（例、洗濯用洗剤をすくうスプーン、牛乳パック）の再利用で作られている玩具が一般的によく見られるという印象がある。筆者はフェルトや布で作る乳幼児用の玩具を8年間研究しつづけてきた。布玩具の乳幼児にとっての意義は（郭、2014）の研究で述べられた。筆者は布玩具の研究開発の流れの中で保育現場で使用されている実際の遊具の効用がどうなのかという問題意識を持った。ならば、子どもの身近で遊具の遊び方及び遊び方を指導や援助している保育士の考えを聞く方法で、保育士の目から見た遊具の効用を知ることが意味のあることであり、保育士の遊具に関する考えを調べようとした。構造化面接という方法を用いたのは「人びとの考えや意味づけを系統的に引き出すのに適している」（柴田、2006）と考えたからである。

#### 5. 目的

目的1は子どもの遊具に着目して、保育園で使われている遊具及び遊具の指導法の実際を一園の事例から明らかにする。目的2は担当保育士が何を考えて遊具を選んでいるのか、どのように指導や援助をしようとしているのかを「ほしい遊具」というテーマで調べて明らかにする。

本研究の意義は上述したような問題を解決するのに役立つと考え、実践に関する研究として独自性があると考え。なお、本研究は実践に関する研究であるため、現場の貴重な具体例を多く掲載する価値があり、年齢ごとに表をまとめている。本研究の先行研究として、結城（1998）の著書と柴田（2006）の著書が大変参考になった。

### 研究方法

#### 1. 研究対象園の概要紹介

研究対象は、福島県会津若松市にある社会福祉法人南町保育会南町保育園。本研究のデータ公表は南町保育園のご厚意で承諾を得ている。研究倫理上の問題がない。研究対象園の紹介内容は園のホームページの内容を引用する。下記の通りである。保育目標：よくあそべる子ども、自分のしてほしいこと、考えたこと、思っていることをいえる子ども、仲間と力を合わせることを大切にする子ども。南町保育園の特徴：園庭は梅の木に囲まれ、その南側には河川敷公園がある。澄んだ空気と緑豊かで静かな環境のなかで過ごし、散歩を通じて四季の変化を感じることができる。のびのび楽しい環境で子どもの成長を応援する。



木のぬくもりの優しい雰囲気保育室で、厳選された木のおもちゃや発達を促す手作り遊具などを使った遊びを通して、想像力や創造性、思考、言語、人間関係を学び、子どもたちは健やかに成長しています。

乳児は一人ひとりの生活リズムを大切にします。ゆったりとした時間の中で決まった大人と、食べること、寝ること、体を清潔に保つこと、遊ぶことを繰り返しながら信頼関係を築き、安定して過ごします。



幼児は基本的な生活習慣や正しい生活リズムを身につけ、遊びと学習を中心に過ごしています。異年齢集団の中で仲間と関わり方を身につけ、自己コントロールや自分で考えて行動することができるようになります。



幼児組の食事はランチルームで食べます。自分にあった量を自分で考えて配膳し、楽しい食事の時間を過ごします。食材にこだわった安全でおいしい給食を提供します。

上記の写真の出典：「南町保育園ホームページより」（南町保育園の承諾を得たものである）

## 2. 研究内容及び結果の分析方法

研究内容は、目的1を検討するために行う写真撮影による実際の遊具例の調査と、目的2を検討するために行う担任保育士の遊具に関する考えを調べる構造化面接という2つの部分で構成されている。

第一部分写真撮影による0～5歳児クラスの実際の遊具例の調査では2015年12月9日10:00-12:00にて子どもの戸外遊びの時間に筆者がクラス担任の保育士と一緒にクラスに入り、子どもがいない状況で、現在よく使われている遊具例をクラスにあるテーブルに置いていただき、カメラで撮影する。撮影後、遊具の遊び方と指導法を担当保育士に聞く。注：3、4、5歳児は異年齢保育。但し、同年齢の活動もあるので年齢担当の保育士に聞き、要約的にまとめる。

第二部分担任保育士の遊具に関する考えを調べる構造化面接では2015年12月9日13:30-16:30にて6人の担任保育士に対して「自分のクラスでほしい遊具例を3つ挙げること、その理由・遊び方・指導法を記入する」という質問用紙を面接日前に渡して記入しておいていただき、記入内容の意味を面接日に会議室で具体的に確認する。一人の保育士に30分程度の聞き取りを行う。遊具の名前は聞きなれていないものが多く、「こどものとも社」の『おもちゃと家具のカタログ』（こどものとも社、2015）を見ながら確認をする。

## 結果

### 1. 結果のまとめ方

目的1を検討した結果のまとめ方は、0～5歳児クラスの玩具は協力園で沢山あったが、調査時にクラスでよく使われている玩具の例を担当保育士に選んでいただき、それらの写真を撮らせていただいた。それらを例としてここに掲載する。なお、要約的分析方法でそれぞれの年齢段階の遊具の特徴をまとめ、写真例の上に文章で示す。

目的2を検討した結果のまとめ方は、0歳児クラスから5歳児クラスの担任保育士が考えた「ほしい遊具」を表1～表6にまとめた。これらの遊具はすでに研究対象園にあるが、「子どもの発達にとって望ましい遊具であるという意味合いで挙げた」と担任保育士が語った。現場保育士が語った実践的で具体的な言葉

であり、言葉の公表の承諾を得たものであるのが本研究の独自性の一つであるため、表の数及び言葉の数が多いが、下記の通り具体的に示す。

## 2. 目的1を検討した結果（実際の遊具例及び子どもの発達や学習の特徴）

### ① 0歳児クラスの遊具例

特徴：シンプルな人形、動物など基本的な形と色の遊具で、手や指を使って遊ぶことをメインとする。



### ② 1歳児クラスの遊具例

特徴：人形など愛着を持てる物、積木など手首のコントロールが練習できるものがメインとなる。



### ③ 2歳児クラスの遊具例

特徴：さらに形と大きさのバリエーションに富み、遊具同士の関係性、構造が反映されるものがメインとなる。



### ④ 3歳児クラス（異年齢保育）の遊具例

特徴：3歳児は1番目、2番目の写真の遊具をよく使う。ごっこ遊びなど実際の生活の再現遊び、例「クルミを大根、お手玉を鮭の切り身」という想像が興味深い。3番目、4番目、5番目の写真の遊具は5歳児の遊び方を見て真似して遊ぶ。



⑤ 4歳児クラスの遊具例

特徴：遊びの中にルールを導入したり、器用さを求められたりするもの。本物らしい遊具。



⑥ 5歳児クラスの遊具例

特徴：物語など考える力が必要となるものがメインとなる。



3.目的2を検討した結果（担当保育士が考えている理想の遊具、その意義及び指導法）

表 1 0歳児クラス

遊具名	理由	遊び方	指導法
ベビー積み木	0歳—1歳の境目のところの月齢用の玩具がない。指先も発達してきてベビーキューブやリグノなど高く積むことができるようになってきたため、次のステップとして完成型ができるベビー積み木が欲しい。	縦や横に並べる（5個までできる）、重ねて積む。	安全面に配慮。手本を示し、一緒に子どもと繰り返して遊ぶ。できている子どもの遊び方をみて学ぶ子どももいる。ほかの子どもの遊びを壊さないように空間を分けて見守る。

木製型はめパズル	出し入れする遊びができてい るのでまずは〇□▽という形 の基本から学んでほしい。▽ □あるいは長方形を型に入れ てはめる行為がかなり難しい ので指の練習が必要であると 考える。基本の形から型をは めて遊べるように用意した い。	〇や□などの 型にはめて遊 ぶ。	乳児が〇▽□の形の認識がまだでき ていないので形の適合に目を向ける ように「同じ」と声をかけながら一 緒に選んではめる遊びを楽しむ。
帽子などかぶりもの	ボウルやザルを頭にのせてか ぶる子が多くなってきたの で、ぴったりかぶれる帽子を 用意したい。そして簡単な再 現遊びに繋げていきたい。	帽子をかぶ る。お出かけ などのような 簡単な再現遊 び。	季節に合わせて用意する。世話遊び が多くなってきたので、環境構成や 声かけを通してイメージづくりをす る。本園はボランティア団体の作っ てくれた手作り毛糸のものがある が、数や種類がまだ欲しい。

表 2 1歳児クラス

遊具例	理由	遊び方	指導法
人形・ キューピー・ 動物布人形	頭の中でイメージし て、実際に目の前にな い場面や物を何かに見 立て、再現して遊び、 言葉も豊かに育まれる ため。現状はこれらの 人形がある。	世話遊び（布団を敷き寝か せる。ごはんをあげる。お んぶや、こもりうたを歌 う。自分がしてもらったこ とを人形に世話をする）。	わらべうたの場面や日常場 面で一緒に遊んだり、見守 りをしたりする。
積み木・ スティック・ リグノ	「手首を調整しながら 積み木を積もうとする ようになる。」自我が 芽生える一方で、「少 しずつ気持ちを立て直 すこともできるようにな る」発達の姿は積み 木遊びの中にもあらわ れ、崩れた積み木をま た積みなおそうとする 姿が見られるため。	はじめは作ることより、崩 すことを好むが、その段階 を経ると並べたり、積んだ り、同じ色を合わせたりと 「色の区別がわかる」よう になってくる。友だちと同 じ物を作り、「平行遊び」 をする。	構成遊びの第一歩。①同じ 形の積み木から円柱あるい は短い長方形の積み木を追 加するという順序で遊具を 計画的に出す。②遊び込ん だかどうか、タイミングを 見て飽きが来ないように遊 具を出す時期を計画的に子 どもの様子を見ながら出 す。

様々な形に穴をあけた容器	出し入れの行為は生活の中でよくある。遊びを通してこれらを身につけていくことにもつながる。様々な道具に触れる中でその感触を味わい、大きさや量、色や型を知り、互いの関係を学んでいる。	容器の中に遊具を出し入れをしたり、移し替えたりするなど「手先をたくさん使った遊びが見られる」。	①大きい穴から小さい穴へ順序を考えて遊具を出す。 ②□から▽へ③最近手揚げカバンやファスナーカバンが人気。一緒に遊んだり、見守ったりする。
--------------	---	---	--

表 3 2歳児クラス

遊具例	理由	遊び方	指導法
M 積み木	基尺が大きく積みやすい積み木が2歳児の子どもたちの積み木への興味を育む。自分の意思で生活を繰り広げようとする時期。集中して遊び込む体験が子どもの主体性を育む。	自分のイメージしたものを見立てたり、作ったりする（ジーナボーン ネフスピール レンガ積み木などで）。	①クラスの子どもの今の発達及び個人差に応じた指導法（主に環境構成と言葉で質問をしながら遊び方の手本を見せて一緒に遊びを見守りながら楽しむ）。②同じ色、形という規則性の遊びや色や形や素材の組み合わせをする遊び、簡単な「構成遊び」を指導していく。
木製パズル	指先の機能が発達し食事や着替えなど自分のことを自分でしようとする意欲が出てくる。微細、手と目の協応などを育む多彩な遊びが子どもたちの自我の育ちを応援する。	色、形、素材の異なるものの組み合わせをしたり、完成させたりする。（ロンディ、六面体パズル、2重パズルステップパズルなどで）	①図版を見ながら一緒に作る。②子どもはやり方がわかってから自分で操作して遊ぶ。
人形・料理・医者セット	つもりになってふりを楽しみ、言葉のやり取りを楽しむ。身の周りの大人の行動や会話をごっこ遊びで再現して身近な人や物への理解を深めていけるようする。	自分の体験したことを見立てて再現する。	①必要に応じて言葉を添えるが、子ども自身でごっこ遊びをしているのを見守る。②必要に応じて道具を出してあげたりする。

表 4 3歳児クラス

遊具例	理由	遊び方	指導法
積木アング ーラネクス ピュール	手先の器用さが 増し、形や色を 楽しみながら、 一人でじっくり 取り組んだり、 次第に友だちと イメージを共有 しながら遊んだ りすることができる。	机上で様々な積み方に 挑戦し、「自分ででき た」という喜びを感じ る。レンガ積み木やカ プラ等の構造物に加え てイメージに近づけ る。	①3, 4, 5歳児異年齢保育のクラス。年長 児の遊びを日頃観察し、年長児に教えて もらい、保育士に誘導されるなどで学ぶ ことが多い。②低月齢など個人差の対応 は保育士が行う
人形	身近な大人の姿 をごっこ遊びで 再現し、人や物 への理解を深め 社会性を身につ ける。	再現遊び（食事・着替 え。診察・注射・薬を 飲ませるといふ医者ご っこ）	①新しい遊びを導入するときは、保育士 は説明書の写真を子どもたちと一緒に話 をし、遊んでみる。遊具の数の限りがあ るが、保育の中で子どもたちは待つ力が あり、順番に遊ぶことができている。② 子どもたちは別のコーナーで自分の好き な遊びを見つけて遊ぶ。
木製ゲーム カード	少しずつ簡単な ルールを守って 遊ぶ楽しさを感じ られるように なる。	サイコロを振って出た 目（女の子、男の子の 二種類）の内容の札を 取り、手をつなげてい く。	保育士は説明書や説明書の写真を子ども たちと一緒に話し、遊んでみる。子ど もたちは自分のできるようになってきて から保育士は手を少しずつ引き、見守る 指導法に変わる。

表 5 4歳児クラス

遊具例	理由	遊び方	指導法
構成遊び用 （木製の人 形・動物・ 板・布）	友だちとイメージを共有 し、遊びを広げられるよう になる時期。子どもの想像 性、子ども同士の相互作用 を引き出す遊びの材料とす る為。	子どものイメー ジした建物や道 路などに装飾 し、役割遊びの 材料として使用 する。	①4歳9か月～5歳8か月の24人の 子どもが3クラスに入って月齢の差 が大きい。再現遊びをする子どもや 何か作り出したい子どももいる。子 どもの姿に応じて援助する。②少 量・少種から数・種類を増やしてい く。③遊具の遊び方のヒントに気づ かせた、子どもの作りたい場面を聞 き、必要となるもの（例、雑誌から とった写真）を用意する。

粘土ベラ・ストロー・玉かん	より手先も器用になり、粘土でも細かい所まで多様な表現を楽しめるようにする為。	道具を使って粘土に模様をつけ、細やかな表現をする。	①粘土は絵を描くよりもやりやすい。絵の苦手意識がある子どもも楽しめる教材②子どもは保育士のやり方を観察し、自分で繰り返して試みる。③色彩の楽しさを徐々に教えていく。
洋服・布団 電話	子どものイメージはより具体的に現実的になってきているので本物がほしい。道具があることで子どもの想像もより広がり、遊びの設定もより具体的で楽しいものになる。	エプロン、スカートなどでなりきるままごと遊び、役割遊びに使う。	保育士の遊び方を観察し、自分で遊んだり、友達とのやり取りをしたりして遊びが広がる。

表 6 5歳児クラス

遊具例	理由	遊び方	指導法
構成遊び ラキュー	手先が細かく動くようになり、手指の機能が高まる。遊びでも、構成遊びなどで自分のイメージを創造的に表現しようとするになる為。	組み立てる、色合いを考える。	図版の例を見せながら作って見せる。そのあと、子どもたち自身で個別に作ったり一緒に作ったりする。写真5-2は子どもが作った遊覧車である。
机上遊び・ ゲーム	思考力を高める。勝負の経験ができる。負けても次へ向かう気持ちを持てるようになる。負けることで小さな悔しさを経験でき、乗り越える力を身につけられる。	ルールを守り遊ぶ。(木製カードゲーム・動物将棋)	①遊び方の説明書を読み、子どもたちに教える。②子どもたちと一緒に遊ぶ。③子どもたちができるようになってから遊びを見守る。
構成遊び 積み木	友だちと役割を分担しながらあそびが展開していく。創造的に表現しようとして見通しを持ち、予測を立てることができるので、クーゲルバーンのコースも自分たちで考えることができる。	建物をつくる。経験したことを再現する。	①子どもたちは図版を見て自分たちで話し合いながら作り上げていく。②角度や向き、高すぎるときに椅子が要るとヒントを言うなど③この年齢の子どもでは観察し、互いに助け合い、一緒に問題解決する力がある。

## 考察

### 1. 実際の遊具について

本研究で明らかにされた遊具の実態に2つの特徴がある。一つは子どもの発達のプロセス、発達の連続性

を見ることができる「積木」である。0歳クラスにも木製の積木が備えてあることに驚いた。もう一つは実生活を再現することができる遊具、例、IHのキッチン台、医者ごっこ用の遊具などである。

積木については、0歳児クラスは基本的な形と色、1歳児クラスは並べたり、積んだり、同じ色を合わせたりすることができるように積木の量と色の増加、2歳児クラスは形と大きさのバリエーションに富み、遊具同士の関係性、構造などが反映されるもの、3歳児クラスはパズルの特徴、安定性を考える性能の積木、4歳児クラスはルールを導入したり、器用さを求められたりするもの、物語をつくるための積木、5歳児クラスは物語や行事を考える力が必要となるものがメインとなる。このように子どもの指の発達と想像力の発達とともに操作の難易度が上がっていくプロセスが遊具を通して観察されることができる。

実生活の再現遊びの遊具について、木製 IH キッチンコーナーは流し台のシンクが本物と同じ材質で、鍋、ひしゃくなども本物である。医者ごっこ用の遊具にも本物がある。赤ちゃんの世話遊び用のもの、例、毛糸の帽子、服、布団、エプロンなど全部手作りの本物である。これだけ本物にこだわる理由は何かと保育士に聞くとどんな年齢の子どもも世話遊びが好きで本物が好きであるという。子どもの気持ちと必要性に応じて研究対象園は手作り遊具を作っている。幼少期の感性はこのような豊かな環境の中では育っていくのだと感銘を覚えた。

## 2. 保育士の実践的知識と知恵について

保育士が語った理想の遊具については、ほぼ上述したようなものであった。子どもの発達の次のステップを見通して、特に同じクラスにいる月齢の大きい子どものために次の年齢段階の遊具があったらいいと考えている。つまり、遊具の量がさらにあるといいということである。木製で機能性の高い遊具は高価であり、量を増やすのに費用がかかる。本研究内容で他の2つの保育園でも実施した。他園では木製の遊具がこれほどなかった。遊具が足りないときの対策は他クラスの遊具を借りて解決しているという。

指導法の知恵については、よく知られている異年齢保育の良さを活用することのほかに子どもの様子をよく観察して、遊び込んでいるものを常においてあるが、飽きそうになってきたらその遊具を片付けてしばらく出さないように計画的に環境構成している。遊具の新鮮さで子どもの意欲を惹きつける工夫をされていることに驚いた。

## 3. 総合的考察

本研究の目的は保育園で実際に使われている遊具の実態と担当保育士が考えている子どもの発達や学習に適した理想の遊具及び指導法の知恵を実例研究で明らかにすることである。その結果、第一部分の写真撮影調査では、協力園は年齢の違いが分かる積木や大人の役割を自分のイメージの中に同化していくごっこ遊び用の人形や生活道具、社会性の育ちに有効であるルールのある遊び用の積木やゲームカード、手作り遊具が高価ではあるが、備えてあることが明らかにされた。また、面接調査では、保育士は上述した玩具が子どもの指の発達や想像力の育ちにとって望ましい教材であると考えている。保育士の指導法の知恵としては、見守り保育の中で低年齢児には一緒に遊びながらそっとモデルを示すとか、子どもができそうになってきたら手を引き、見守る方法が変わるとか、年長児の優しさと向上心の育ちのためにも、保育士が遊び方の解説書のイラストを年長児と一緒に読み、アイデアを出し合い、年長児がまずできるようになってから、年長児が年齢の下の子どもに教えてあげるように指導しているとか、遊具の新鮮さを保つようするため、遊具の出し入れを計画的に行っていることなど、保育士の実践的な知識や知恵が明らかにされた。

## 今後の課題について

本研究の成果は玩具に着目する研究の方向性を示したこと、保育園で使われている玩具の実際例を示すことができたこと、写真や面接内容の具体例が保育者養成用の教材として使えること、などにある。「問題の所在と目的」のところでも述べたように本研究は実践的知識、実例研究である。その良さがあるが、理論的知識と比べると厳密性や普遍性には乏しいという課題が残されている。この課題を解決するために今後すでに実施した2つの保育園のデータを分析し、研究発表を続けていく。地域の特色、同じ地域でも保育園や幼稚園によって重視している保育目標の違いがあることも踏まえてさらに研究内容の精度を上げ、たくさんの実践例を継続的に研究していくと考えている。

## 文献

- (1) 河邊貴子「子どもの育ち合いを保障する遊びとは何か―「遊びの状況」に着目して―」『保育学研究』第53巻3号、2015年、296-305頁。
- (2) 岡崎友典・梅澤実『乳幼児の保育・教育―乳幼児を育てるとのこと―』一般財団法人放送大学教育振興会、2015年。
- (3) こどものとも社「おもちゃと家具のカタログ」、2015年。
- (4) 井戸ゆかり編著『保育の心理学Ⅰ 実践につなげる、子どもの発達理解』萌文書林 2012年、68-71。
- (5) 永井由利子編著、赤石元子・井口美恵子・桶田ゆかり・関美津子・塚本美紀子・福井直美・宮里暁美著『質の高い幼児期の教育―3, 4, 5歳児の指導と環境構成・実践例』ななみ書房、2012年。
- (6) 藤田節子『レポート・論文作成のための引用・参考文献の書き方』日外アソシエーツ、2009年、1-11頁。
- (7) 岸井勇雄監修 上野恭裕編著『おもしろく簡潔に学ぶ保育内容総論』保育出版社、2008年。
- (8) 大澤力編著『体験・実践・事例に基づく保育内容「環境」―身近な自然・社会とのかかわり―』保育出版社、2008年。
- (9) 柴田真琴『子どもエスノグラフィー入門』新曜社、2006年、100-131頁。
- (10) 森上史郎+大豆生田啓友+渡辺英則編『保育内容総論』ミネルウァ書房、2001年。
- (11) 結城 恵『幼稚園で子どもはどう育つか―集団教育のエスノグラフィー』有信堂、1998年。
- (12) 佐藤学『教育方法学』岩波書店、1996年。
- (13) 御領謙・菊地正・江草浩幸共著『最新 認知心理学への招待』サイエンス社、1993年。

謝辞：本研究にご協力いただいた社会福祉法人南町保育会南町保育園の先生方にお礼申し上げます。

