

コミュニケーション能力を向上させるための玩具の提案

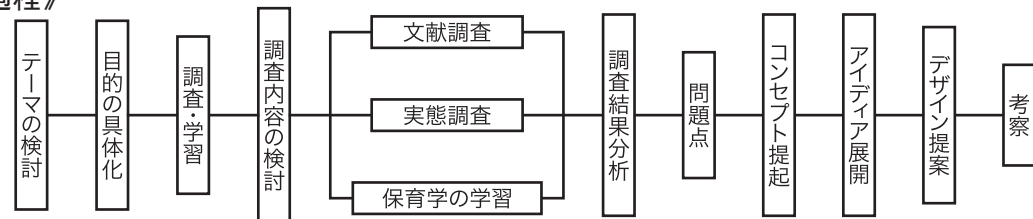
a2200413 佐藤 弥幸

《背景及び制作意図》

人間は生活するに当たり、他人との関わりを断ち切るということは不可能である。また、社会での役割や地位などは、単に個人に割り当てられた仕事をこなすだけでなく、自己アピールや自己表現などによって得られる割合が少なくない。しかし、他人と上手く接することが出来ない人が多くなってきているように思われる。そういった人たちは他人と上手く接することが出来ないため、人間関係で問題が生じやすく、集団社会で孤立し、社会で生活する上で大きなハンディとなる場合が多い。

他人との関わりを持つ時の基本的な能力のひとつであるコミュニケーション力に着目し、それを子供の遊びの中で育成することは出来ないかと考えた。つまり、本研究の目的は、子供のコミュニケーション能力を育むような玩具の開発にある。

《研究過程》



《調査結果及び分析》

1. 子供についての調査

(1) コミュニケーション能力が養われる時期

コミュニケーションとは、2人以上の複数の人間との間で起こる意思や感情、思考の伝達である()ことから自分以外の相手が必要である。同世代の他の子供と接することが増え、コミュニケーション能力が養われる時期はいつかという、幼稚園などに通いはじめる3歳から5歳くらいとされている(3)。

そこで、3歳児と5歳児の遊びの内容を比較してみると、3歳児は他の子が遊んでいるのを眺めたりして相手を求め始めるのに対し、5歳児はすでに仲の良い友達とグループをつくって遊ぶようにまでなる(5)。しかし、5歳児の中にはグループに入れずに1人遊びを続ける、集団から孤立した存在も生まれているなどの特徴がみられる。

(2) 3歳前後の子供の発達過程

知的発達

2歳後半から積極的に友達を求める欲求が強くなり、友達と遊ぶことで共同したり、譲り合ったり、協力したりして集団の中へとけ込んでいく術を身につけるようになる(3)。

身体的発達

出生から幼児期の間の子供の運動能力の発達は、7つの段階に分けることが出来る。3歳児は4段階に当たり、体の大きさばな動きである粗大運動が出来るようになる。4歳までには少しずつバランスも良くなり敏捷な動きが徐々に発揮でき、調整運動が可能となる(8)。また、手の器用さにおいては、2歳児すでに生活する上で必要になる技術を身につけており、3歳児で手を使った遊びが可能となる(10)。

2 遊びについての調査

保育学の中では、遊びとは総合的な発達に寄与する活動(1)であり、子供の発達にとって必要不可欠の活動とされている。遊ぶことによって、子供は社会的に行動する方法を学び、対人的な社会関係を確立する方法、対人関係がもたらす問題の扱い方や解決法を学ぶのである。

子供の遊びは常に変化し流動的であるが、さまざまな観点から分類されており、山下俊郎氏による分類によると、()感覚あそび()運動あそび()模倣ないし想像遊び()受容遊び:絵本()構成遊び、の5つに分けられている。(3)保育学上、この中の模倣遊び、いわゆる「ごっこ遊び」が、社会的・文化的適応を培うのによしとされている。その理由として、「ごっこ遊び」をすることにより、遊びにおける行儀作法の練習ができ、それには教育的効果が大きいからとされている。

しかし、幼児段階で遊べない子供に対しては、遊びの内容があまり適切とはいえない。集団に入れない子供というのは、対人意識の欠如や弱さがあり、自分に自信がないという場合が多い。このような子供には、情緒的な発達を促進する方法によって対人関係を伴う遊びの方が、効果的であるといわれる(4)。

(3) 会津若松市内の幼児の現状

下図は保育所・幼稚園に通う幼児数の統計結果である。0歳児から2歳児までは保育施設に預けられている人数は30%に満たないが、3歳児から急増し5歳児になると約99.6%となることがわかった。このことから、若松市内の幼児は、同年代の子供達とのふれあいの場の確保がほぼ出来ているといえる。

年齢	預けられている 児童数(人)	預けられていない 児童数(人)	若松市内の幼児数 (人)
0歳児	111	928	1,039
1歳児	253	864	1,117
2歳児	302	829	1,131
3歳児	925	291	1,216
4歳児	1,152	44	1,196
5歳児	1,230	5	1,235

平成17年4月1日現在 会津若松市住民基本台帳より

3 玩具についての調査

玩具とは、子供が遊びのために使用する全ての道具を指し、(11)子供に与えて遊ばせ、さらに遊びを誘発し、助長して活動を展開し、持続させるために作り出した道具の総称である。(5)

昨今、私達の回りには多種多様な玩具が氾濫しているが、教育的機能からみた場合()全身運動の活発化に役立つ玩具()社会性の発達に役立つ玩具()表現活動のための玩具()知的発達を促す玩具()感覚運動を誘う玩具、と5つに分類される(3)。

これらのうち、コミュニケーション能力を育てる遊びとしては()が該当する。()の具体例として、ままごと遊び道具、人形、電話、電車ごっこ用ひも、店やごっこセット、ハンドバック、着せ替え人形、電話セット、首飾りなどが挙げられる。下の表は、()の玩具を適当とされる年齢ごとに既製品を割り当てていったものである(6)。0歳から4歳までの玩具は、模倣遊びに沿った物だが、それ以降はゲーム性の強い玩具となっている。これは、子供が成長にあわせて玩具の難易度が高くなったためと考えられる。



4 問題点の提起

これらの玩具をみると、社会的常識、道徳、習慣などを身に付けるには役立つと思われるが、対人意識が弱く、コミュニケーション能力育成という点からは物足りなさを感じる。もっと、意思伝達を必要とする、声かけなどによって遊びが成り立つような玩具が必要であると感じる。

《コンセプト》

- 対象年齢を3歳前後(2歳後半～4歳前半)とし、直接の声かけ、身体接触を伴う相互作用を含んだ遊びを提供する
- 遊びの内容は2人以上の子供が協力することで、達成感を得ることが出来るものとする
- 遊ぶ子供達が向かい合い、お互いを至近距離で認識することにより、対人意識を向上させるものとする

《デザイン展開》

デザインを展開させるに当たり、エド・インターの「マグネット迷路」と、ニチガンオリジナルの「わくわくコースター」からデザイン全体のヒントを得た。(右の写真参照)

遊びの内容としては、参考文献の7と9から遊びの効果に、協応性や相手への興味・関心・親近感を覚えるという機能が含まれるものを選択した。複数の遊びを複合することにより、内容に深みを持たせようとした。

《考察》

人間関係でのトラブルは個人という意識がある限りなくならないが、他人とのトラブルをあまりに恐れるのは、自分に自信がないことが要因となっている場合がある。そういった自分に自信を持つことが出来ない人は、幼児時代に他人と積極的に接することが出来なかった人が多いとされている。このような点からも、幼児期から多くの友達とふれあうことは、とても大切なプロセスであることがわかった。

今回の研究は、玩具の提案ということで、遊ぶことの好きな私にとってつらくも楽しい内容であった。しかし、市場に出回っている玩具の中で、子供の知的成長を促すとされる知育玩具は、集団で遊べるものではなく、個人の勉強道具のように感じるものがあった。そういった玩具のほとんどが、知的側面を気にするあまり子供にとって負担にしかならないようなものもみられた。

今回の研究の結果として、モデル制作後の実際の使用状況についての評価・検討が出来なかったのが大きな反省点となった。しかし、自分にとってこの研究は、とても意義があるものだと感じている。

(参考文献)

- あそびの誕生 / 久保田浩 著
- 新・小児保健 / 今村榮一・巷野信郎 編著
- 遊びの指導 / クリエイティブプレイ研究会 編
- 集団ってなんだろう / 森上史郎・今井和子 編著
- 保育学大辞典 第1巻 / 岡田正章・平井信義 編集代表
- 保育学大辞典 第2巻 / 岡田正章・平井信義 編集代表
- 感覚あそびを育てる / 森嶺・井上勝 編著
- 運動あそびを育てる / 森嶺・小林芳文 編著
- 図説遊びの事典 幼児編 / 村山貞雄 監修
- 日本の幼児の成長・発達に関する総合調査 / 村山 貞雄 編
- 最新保育用語辞典 / 森上史郎・大場幸夫・秋山和夫・高野陽 編

(その他URL)

- 株式会社トミー <http://www.tomy.co.jp/>
 コンビ株式会社 <http://www.combi.co.jp/>
 株式会社ニチガンオリジナル <http://www.nocorp.co.jp/>
 株式会社/バンダイ <http://www.bandai.co.jp/>
 ビーブル <http://www.people-kk.co.jp/>
 株式会社学研トイホビー <http://www.gakken.co.jp/>
 株式会社くもん出版 <http://www.kumonshuppan.com/>
 エド・インター <http://www.kinderbox.co.jp/ed2.html>
 福島県HP <http://www.pref.fukushima.jp/>
 シルバニアファミリー公式サイト <http://sylvanian-families.jp/>