

保育者志望の学生のおもちゃに対する考え方

A Thought for Toys of University Students Aspiring a Nursery Teacher

大塚 紫乃*

1. 問題

おもちゃ¹は、子どもの頃の“楽しい”という思い出の中で語られる。保育の世界においては、子どもの発達を促す環境のひとつとして、重要な要素となっている。

保育者志望の学生が、どのようなおもちゃを使って、どのような体験をしてきたのか、これからの子どもたちに、おもちゃを通して、どのようなこと伝えたいと思っているのか、この点を知ることは、保育の内容を考える上で必要なことだと思われる。そこで、本研究では、保育者志望の学生が持つ、おもちゃに対する考え方を整理することにした。

1.1. おもちゃの歴史

おもちゃは子どもの頃の楽しみとしてのものから、教育的な意味合いを含むものとして変化してきた(是澤, 2017)。

多田(2011)も、世界のおもちゃについての歴史をまとめ、是澤と同様におもちゃの意味合いの歴史的な変化について記述している。以下に、内容をまとめる。

おもちゃの歴史を遡ると、初めは“遊ぶためのもの”だったわけではなく、呪術や祭事の際の道具や生活用具が遊び道具に転用されていっ

た流れがある。遊びは、子どもたちが真似の中から生み出したものが多く、その中で玩具²が作られていったと言える。

その後、ヨーロッパでの工業の発展に伴い、玩具は商品として生産されるようになった。素材も自然物だけではなく、錫、パルプ、ゴム、石膏、紙など加工したものが使われるようになった。クリスマスに玩具を贈る風習も生まれ、玩具がさらに「文化的繁栄」することとなった。

18世紀頃からは、玩具に教育的意義が込められるようになってきた。フレーベルは、子どもの発達に合わせた「恩物」と呼ばれる玩具を考案し、玩具を教育的に体系化した。また、モンテッソーリは子どもの自発性を引き出す教具としての玩具を考察した。

19世紀には、ブリキやセルロイド製のおもちゃも誕生し、多様な玩具が生み出されることになった。そして20世紀には、世界規模で玩具の流通が行われるようになり、プラスチックの玩具、コンピュータを利用した玩具が生まれた。現在は、玩具自体の展開が落ち着いていき、子どもに与える影響やコミュニケーションを深める遊び方などが、人間を中心に考えられるようになってきた。

以上のように、おもちゃはそれ自体が発展し、また、おもちゃに込められる意味合いも、変化してきたことが分かる。

1.2. 現代のおもちゃ

現代のおもちゃは、商品として、教育的な目

1 保育の用語では、玩具とおもちゃは使い分けられることが多い。保育用語を説明するテキストでは「玩具は子どもの遊びのために作られた持てる大きさのものです。それに対しておもちゃは子どもが遊びに使うものを広く指す言葉です」(長島, 2013)と記述されている。本論文では、“おもちゃ”という用語を用い、子どもが遊びの用いる道具、すべてを含むものとして考える。

2 多田(2011)の内容のまとめ部分では、引用元の表記に合わせて“玩具”を用いる。子ども用に作られたものという意味合いを含む。

* 江戸川大学こどもコミュニケーション学科

的を込められているものが多い。

近年は、おもちゃはすぐに購入できる環境になっている。大型スーパーやショッピングモールに行けばおもちゃ売場があり、ドラッグストアでもおもちゃが売られている。そこにはキャラクターのおもちゃや目を引くデザインのおもちゃなどが並ぶ。赤ちゃん向けおもちゃに多いが、「育脳」「知育」といった言葉が添えられている。おもちゃの意義が伝わるが、一方でおもちゃを買う人に対して、単純に「おもちゃを与えれば子どもは賢くなる」というメッセージを与えかねない。

保育における“おもちゃ”を考えると、やはり、「ただ与えればよい」わけではなく、発達を支える環境として、人も一緒に関わりながら、保育の意図をもって取り込む必要があると言える。

現代の教育的なおもちゃに慣れている学生が、おもちゃをどのように捉えているのかは関心が高い。

1.3. 研究の目的

芸術と遊び創造協会のグッド・トイのWebページには、「人は遊びを通して五感を磨き、コミュニケーション能力を養い、夢を育てます。よいおもちゃ＝グッド・トイとは、その手助けができるおもちゃのことです。自分で遊びや楽しみを発見しながら思いっきり遊んだ人は、感じる力、考える力、チャレンジする力をもった、人生を楽しめる人になるでしょう」と書かれている。保育者を目指す学生たちにも、おもちゃに対して、このような感性を持って接して欲しいと願う。

本研究では、保育者志望の学生がおもちゃを使ってどのような体験をしてきたのか、また、おもちゃに対してどのような考えを持っているのか、明らかにしたい。さらに、グッド・トイに実際に触れることで、どのような感覚を持つのか、おもちゃに対する考えが広がるのかどうかを検討したい。

保育者養成の授業実践として、おもちゃに触れることの意義も最後に考察を行う。

2. 方法

2.1. 対象

本学こどもコミュニケーション学科の1年生科目「幼児理解」を受講する47名を対象とした。40名が女性、7名が男性であった。

2.2. 授業実践の内容

1年生後期科目の「幼児理解」の1回を使い、おもちゃで遊び、考察をする授業を行った。実際におもちゃに触れ、どのような感覚を得るのか、どのような学びがあるのかを考察してもらった。おもちゃで遊ぶ前後にアンケートに答えてもらい、回答を分析することにした。

おもちゃは17種類を用意した。表1に示した通りである。いずれも、グッド・トイ受賞おもちゃである。

3～5名のグループを作り、グループごとで遊びたいおもちゃを17種類の中から選択させ、実際に手にとって遊ぶ時間を設けた。グループで遊び終わったと思ったら、次のおもちゃを選び、新しいおもちゃで遊んだ。各グループ、およそ60分の中で3～5種類のおもちゃで遊んだ。

2.3. アンケートの内容

アンケートは以下に示す①～⑤の項目を含んでいた。①～③はおもちゃで遊ぶ実践の前に、④～⑤は実践の後に回答してもらった。

① 今まで遊んだことのあるおもちゃは？

今まで遊んだことのあるおもちゃについて、おもちゃの名前と遊んだ時期を記述してもらった。

② どんなおもちゃがいいおもちゃ？

どのようなおもちゃが、良いおもちゃだと言えるのか、考えを記述してもらった。

③ おもちゃ選びで配慮すべき点は？

子どもにおもちゃを選ぶ際に、どのような点に気をつけるべきか、考えを記述してもらった。

④ 心に残ったおもちゃと選んだ理由

授業で遊んだおもちゃの中で、心に残ったおもちゃをひとつ選んでもらい、選んだ理由を記述してもらった。

表1 用いたおもちゃの一覧

	品名	メーカー名
1	ベグさしブロック	ハバ社
2	ジェリク (L)	Chung Jen Emblem Co.,Ltd. (台湾)
3	サボテンバランスゲーム	プラントイ社
4	ゾウのサーカス	銀河工房
5	つみつみ ANIMAL	すいーつばたけ木工房
6	カラフルフレンズ	グリムス社
7	倒れないコマ	つたや物産
8	スピードカップス	アミーゴ社 (ドイツ)
9	クルクルサンサンカー+	スタジオノート
10	森のささやき 響き	酒井産業株式会社
11	リングドール (2個)	アトリエ朝香
12	クッキングセット	株式会社ニチガン
13	ままごといっぱいセット	エド・インター
14	パイプグラム Build (W)	武州工業株式会社
15	トーテム 16	レシオ社
16	イチゴリラ	株式会社すごろくや
17	クネクネバーン (大)	ベック社

⑤ 今日の感想

実際におもちゃに触れ、どのような感覚を持ったのか、授業を考えたことを記述してもらった。

3. 結果と考察

3.1. おもちゃでの遊びの経験

47名の学生のうち、遊んだおもちゃとして多かったものを集計した。遊んだことのあるおもちゃとして多かったものは、レゴブロック (24名)、シルバニアファミリー (24名)、リカちゃん人形 (18名) のようなロングセラーのおもちゃであった。

ままごと (16名)、トミカ (11名)、プラレール (9名) のような、いわゆる女兒向け、男児向けおもちゃも挙げられた。男性で、トミカ (7名中2名)、プラレール (7名中4名) を挙げたが、女性の中でもトミカ (40名中8名) を挙げており、家庭の環境によって、遊びの経験は異なることがわかる。

現在の大学生の幼少期であった頃に流行していた、たまごっち (22名) も多くの学生が経験していた。ゲームのDS (22名) も多く、年代によるおもちゃの流行や発展に合わせて、経験し

ている遊びも変わってきていることがここから推察できる。

また、トランプ (17名)、オセロ、(16名)、人生ゲーム (10名) といった、カードゲームやボードゲームも入っていた。複数で遊べるおもちゃも幼少期の経験として入っているのは、おもちゃの変わらない部分も示している。

一輪車、竹馬、ローラースケート、縄跳び、キックボードといった外遊びに使う道具を、おもちゃとして挙げる学生も12名おり、おもちゃが遊びの中で幅広く捉えられていることも明らかとなった。

3.2. おもちゃへの価値観

芸術と遊び創造協会のグッド・トイの選考基準では、①健全なおもちゃ、②ロングセラーおもちゃ、③遊び・コミュニケーション尊重おもちゃが挙げられている。安全性へ配慮されたおもちゃ、流行を求めた一過性の楽しさではなく、長く親しまれるロングセラーのおもちゃを評価している。とくに3番目の選考の基準は重要であり、知育、早期教育への偏重を慎重に取り扱うべきだと考え、おもちゃを通じてコミュニケーションが豊かになることを大切にしている。

学生が考える“いいおもちゃ”の基準として最も多かったのは、「能力を伸ばす」という視点(47名中22名)であった。「組み立てたり、頭を使うことができるおもちゃ。想像性や手先の動きを鍛える」、「頭を使うおもちゃ。発想力が高くなるおもちゃ」「遊んでいて楽しいと思えるもの。学ぶことができるもの」といった記述が含まれた。

これは、「幼児理解」の授業の中で、遊びと学びの関係についての講義を行った後に、今回のおもちゃの授業実践を行ったために、“遊びを通じた学び”の視点が多かったと考えられる。また、一方で、学生たち自身のおもちゃの経験を通して、おもちゃで学ぶという視点が自然と蓄積していた可能性も考えられる。現代の教育的意味合いを持つおもちゃの広がりにも影響を受けている可能性がある。

いいおもちゃとして、「楽しい」という視点は47名中17名であり、「能力を伸ばす」という視点よりも少なかったのは意外であった。単純な楽しさ以上に、何か付け加わるものがあるべきという学生の考えがあるのだと考察できる。

グッド・トイの評価基準にも挙げられた「コミュニケーション」については、学生は47名中15名が挙げていた。ただし、「皆で遊べる」のように、複数の人数という視点のみであり、コミュニケーションを豊かにするという視点にはやや欠けていた。

保育の場面でも、おもちゃを通じたコミュニケーションは重要であり、この視点を育てる必要がある。

おもちゃを子どもに選ぶ際の配慮については、「安全性」を47名中42名が挙げた。一方、“いいおもちゃ”の基準では多かった「能力を伸ばす」かどうかの視点は、47名中9名であった。また、「年齢にあっている」かどうかの視点は、47名中6名のみであった。ここから、子どもへの配慮として、まず安全性が大切にすべきであるという考えを学生が持っていることが分かる。安全性は子どもたちが楽しく遊ぶ前提となるものであり、欠かせない視点であるが、それだけではおもちゃ選びの配慮としては不十分である。複数の配慮点を挙げられたのは12名のみであっ

た。子どもと関わる者として複数の配慮を挙げられるように、考えを広げる必要がある。

“いいおもちゃ”についての回答と、実際に子どもにおもちゃを選ぶ際の“配慮”についての回答を比べると、中身の違いがあった点は興味深い。“いいおもちゃ”のイメージは多様で、学生自身の経験として、楽しさや頭を使う難しさのように感情に結びついていたようだった。一方、“配慮”では、表面的な事柄(形状、大きさなど)に留まっていた。これは、自身の経験と、実際の保育での子どもとの関わりを分断させて考えているためであると推測できる。おもちゃを通して、子どもに何を伝えたいのか、何を体験してほしいのか、自身の経験と結び付けて考えられるように導くことが、保育者養成では必要であると思われる。

3.3. おもちゃ遊びの実践を通して

グループでおもちゃを選んで遊んでもらう授業実践について、まとめる。

おもちゃで遊ぶ時間を通して、グループでのコミュニケーションが生まれ、笑いながら遊ぶ姿が観察された。このことは、感想の記述からもわかる。「すごく楽しかった。久しぶりにおままごとをすると、こんなに楽しいんだなと思いました。この年になってもやっぱりおままごとはしたくなる。一番大好きな遊びです」、「大学生になっておもちゃを使うのが、懐かしくて楽しかった」、「昔の気持ちになれて楽しかった。おもちゃは大人になっても楽しめるから、不思議だと思った。ゾウのサーカスに似たようなおもちゃで昔遊んでいたから、すごく楽しかった」のように、自身が子どもの頃を懐かしみ、大学生になった今でも、遊ぶことを楽しめていた。

遊んだおもちゃの中で、「心に残ったおもちゃ」を選んでもらい、選んだ理由を書かせた。心に残ったおもちゃについて、選んだ人数の多い順に、表2にまとめた。ひとつに偏ることがなく、それぞれのおもちゃの良さを感じることができたようであった。

選んだ理由として、①おもちゃ自体の巧みさ、②創造力や想像力が鍛えられる、③みんなで楽しめるといった点が挙げられた。以下に、学生

表2 心に残ったおもちゃと選んだ人数

品名	選んだ人数
クッキングセット ^{※1}	8
ままごとといっぱいセット ^{※1}	
パイプグラムBuild (W)	6
ジェリク (L)	5
ゾウのサーカス	5
つみつきANIMAL	4
クネクネバーン(大)	4
サボテンバランスゲーム	2
トーマス16	2
ペグさしブロック	1
スピードカップス	1
イチゴリラ	1

※1 ふたつのおもちゃは、おままごとセットとして一緒に使われた。

の書いた記述をいくつか抜き出す。カッコ内は選んだおもちゃの名称である。

① おもちゃ自体の巧みさ

「リアルな部分が多かったから。(1)塩, コシヨウを振ると中の玉が動いて音が鳴る。(2)火の部分回すと“カチカチ”と音が鳴る。(3)ちゃんと蓋が付いている。(4)食べ物を切ると“ザクッ”と音がする(おままごと)」, 「本来、様々な線を組み合わせ球体を完成させるものを、人間の形にしてサッカーボールの遊びをするなど、色々な遊びができとても面白かった。色も鮮やかでとても綺麗だった(パイプグラムBuild)」

② 創造力や想像力が鍛えられる

「色々な積み上げ方を考え、ゾウの形と組み合わせによって色々なタワーを形成できるのが良かった。完成やバランスを想像できるのが良いと思った(ぞうのサーカス)」, 「すごく頭を使ったから。1つのパターンだけでなく、いくつかのパターンがあったから。片付けまで楽しかったから(おままごと)」

③ みんなで楽しめる

「みんなで落とさないようにする緊張感が楽しかったのと、色々な角度で置ける発見ができて楽しかった(つみつきANIMAL)」, 「1人1人が創造したオリジナルの形が出来て面白かった。いろんな角度だったり、複数つなげることができて、自分でも何を作っているのか分から

ないけれど最終的に面白い形になって、みんなで笑ったり褒め合ったり楽しく過ごす事ができると思ったから(パイプグラムBuild)」, 「皆ですごく笑いながらやっていたから、幸せな時間でした(ペグさしブロック)」, 「みんなと頭を使いながら競い合うことができるし、一番盛り上がるから。楽しみながら頭を鍛えることは良いことだと思うから。カードを見る時もカップを積み上げる時も集中するので、集中力を上げることもできると思ったから(スピードカップス)」

選んだ理由の中で、③のみんなで楽しめるという視点が出ていたのは、この授業実践の成果であると考えられる。実践前には、“いいおもちゃ”の基準としてコミュニケーションの視点は出てきたものの、浅い理解であった。実際におもちゃに触れる中で、コミュニケーションをとり、一緒に笑い合う経験をする事で、おもちゃの意義を改めて実感したのだと思われる。

4. まとめ

本研究では、保育者志望の学生の持つおもちゃに対する考え方を、授業実践の中で考察した。

おもちゃで遊ぶ実践の前では、「遊びながら能力を伸ばせるものが“いいおもちゃ”」という考えや「安全なおもちゃを子どもに与えるべき」という考えを持っていた。これらは、保育の場でのおもちゃとしても、必要な視点であり、学生がおもちゃについての前提となる考えを持っていることが明らかになった。しかし、学生自身が子どもの頃の経験として持っている「楽しさ」や「難しさ」が、おもちゃを語る際に出てこないことも傾向として見られ、おもちゃについての経験と理解が分断されていることが示唆された。

実践を通して、「みんなで遊ぶ楽しさ」についての視点が、実感を伴ったものとして出てきた。この点は、おもちゃに触れる授業の成果であった。保育の場面でも、おもちゃはコミュニケーションのツールとなることがある。「みんなでコミュニケーションをとり取りながら楽しく遊ぶ」というおもちゃに対する考えを持つこと

は、保育者を目指すにあたって大切にしたいことであると考え。大人になってからおもちゃで遊ぶ経験が少ないこともうかがえ、学生が遊ぶ中で昔を懐かしむことで、おもちゃを語る際に欠けていた（あるいは、陰に隠れていた）視点を補うことができたのではないかと。

今後、保育におけるおもちゃについても学生に考察してもらうことも必要である。自身の経験に基づきながら保育の理解を深める授業実践の工夫を続けていきたい。

引用文献

- 是澤優子. (2017). 教育玩具の歩みと現状研究—手遊びから教育・知育・育脳へ—. 子どもと発育発達, (15) 3, 172-175.
- 長澤和代 (編). (2013). これだけは知っておきたいわかる・書ける・使える 保育の基本用語, わかば社.
- 多田千尋 (編著). (2011). スーパーアドバイザーになるためのおもちゃコンサルタント入門 (2) 人々の生活の中に生き続けるおもちゃ. 黎明書房.

引用サイト

- 認定NPO法人 芸術と遊び創造協会. GOOD TOY Awards グッド・トイ受賞おもちゃ. (<https://good-toy.jp/>).2020.12.24 取得