

幼児期の子どもの遊びと学び

高橋 敏之 ・ 梶谷 信之 ・ 尾上 雅信

The base of *Menshenbildung* is cultivated in infancy, and infant education is a firm basis of the education in subsequent years. We can not discuss the education without considering the importance of the infant education. In this paper, we reconsider playing and learning of the infant, taking up the infant education and its adjacent domains. First, we consider the necessity to make playing a kind of learning and suggest concrete measures. Secondly, referring computer games and traditional playing, we examine playground equipments which will activate infants' play. Thirdly, we point out that there is still an insuperable barrier between primary education and infant education. We also verify that the creative education stands on the edge of crisis, relating the current of an exaggerated importance on intellectual training. And finally, we discuss some problems concerning the child-raising support.

Keywords : playing, learning, infant, toy, child-raising support

I. 楽しく遊びながら学ぶ

1. 2400年間の課題

紀元前400年にギリシアの哲学者Platon [前427-前347] は、「エジプトには、子ども達のために工夫された算数ゲームがあって、楽しく遊びながら学ぶことができる」⁽¹⁾と述べ、そのような教育方法をギリシャでも採用すべきだと説いている。つまり、エジプトやギリシャでは、2400年前には既に、遊びの学習化が考えられ、子ども達のための優れた教育方法とされていたのである。一方、日本の学校教育では、20世紀後半ようやく遊びが学習と同列に扱われるまでに昇格した。そして、1990年頃から本格的に、遊びの学習化が議論されるようになった。例えば日本保育学会が、2002年に「遊びと学習」を主題に論文を募集したことは、その傍証の1つである。この流れを実のある教育に結びつけていくためには、どうしたらよいだろう。

2. 日本人の仕事と遊び

オランダの歴史家J.Huizinga (1938) は、名詞「遊び」と動詞「遊ぶ」がもっている一般的な意味

だけでも、以下のような興味深い指摘ができること述べている⁽²⁾。第1に、「ひろく遊び一般にわたる意味のほか、緊張の弛み、娯楽、時間つぶし、気晴らし、遠足、物見遊山、浪費、賭け事、無為安逸、怠惰、無職などの意味」がある。第2に、「何かを演ずる、あるものを表す、模倣するというときにも使われる」。第3に、「車輪とかその他の道具、機械類の限られた形の動きという意味」がある。第4に、「工学上、応力を受くべきものが、応力を受けない状態をいうことがある」。つまり、自動車ハンドルの遊びなどである。第5に、「ある師のもとに遊ぶ、ある土地に遊ぶというような言い方がる」。つまり、遊学である。第6に、「闘いに際して本気にやらない、いい加減に誤魔化しながらするときにも用いられる」。第7に、「日本の美的な茶の湯も遊ばれるものである」。

ここで注目すべきは、第5の意味である。日本人は本来、「学ぶ」という意味も含む「遊ぶ」という言葉を使ってきたのである。さらに、「遊び」という言葉の概念や意味内容は、時代の推移と共に変容するのは当然で、それらを転換する必要がある。

3. 遊びの学習化への転換

日本人が長期間採用してきた、いい加減な気持ちでやるなという意味での遊びと学びの二元論は、現在見直しと修正の時期に来ている。両者を子どもの世界で二分することは、そもそも不自然である。特に、「仕事」「勉強」「学習」の概念が十分発達していない幼児期においては、適用できないであろう。また、教育実践の場で未だに生き続ける「よく学びよく遊べ」や「よく遊びよく学べ」は、そのように言い放っているだけで、具体的な遊び方や学び方、良い遊びや良い学びについては、全く触れていない。しかし子どもは、遊ぶ前に遊びそのものの学習が必要である。遊びのきっかけを作り、それを教えるのは、保護者や保育者の役目でもあろう。

ここで私達は、「遊びの学習化」という重要な課題に立ち向かわなければならない。その必要性が以前から指摘されながら幼小連携教育の実現が難しいのは、幼稚園教育や保育所保育の就学前教育では「子どもの成長＝遊び＝学習」で指導していたものが、小学校へ入学したと同時に学びと遊びの分離が徐々に始まるからである。その分離が、「子どもの成長＝遊び＋学び」であればまだ良いのだが、往々にして「遊び＜学び」になる傾向がある。新しい概念の図式は、「子どもの成長＝遊び×学び」である。

この概念の深層構造は、子ども自身の活動の様子から学ぶことができる。大人から見れば何でもない遊びにしか見えないことが、子どもにとっては、非常に重要な学習になっていることがある。例えば、早期幼児期の描画行動は、落書きを意味するスクリブル [scribble] という学術用語で呼ばれるが、子どもは落書きをしているわけではない。彼らのぐじゃぐじゃ描きが、私達には落書きにしか見えないだけである。

4. 保育における遊びの学習化

遊びが文化を形成し、文化の1つの形態として芸術が存在することを考えると、芸術は高度な遊びであると定義することができる。Platonの「芸術は教育の基礎たるべし」⁽³⁾ という言葉は、「遊びは保育の基礎たるべし」と考えている現代の保育理念と一脈通じるものがあると言えよう。

遊びの学習化を保育内容5領域にそって考えてみよう。保育内容の領域「健康」において、幼児に無理なく自然な形で走る力や投げる力や跳ぶ力をつけたいのなら、サッカーやドッジボールや長縄跳びをすればよいだろう。これらは、ゲームや遊びの要素が多く、小学校体育科教育とも整合しているため、幼小連携教育の段差は少ないと言える。保育内容

「人間関係」では、集団遊びそのものが社会性・道徳性などを育てる場になっている。子どもは、遊びの中でのけんかやいざこざの場面を通じて、様々なことを学ぶ。保育者が、すぐに仲裁や調停をするのではなく、子ども達自身の学びの過程を見守ることも大事である。領域「環境」では、自然との直接体験が最も重要になるだろう。例えば、ある幼稚園では、カイコの餌になる桑を植え、幼児がその葉を与えながら、卵→幼虫→蛹→成虫の変態の様子を学んでいる。カイコのこと詳しく出ている科学絵本を飼育箱のそばに置いて、学習が深まるようにしている。このように保育者の工夫次第で、幼稚園内でも自然と密接に触れ合いながら学習することができる。「言葉」では、紙芝居の上演や絵本の読み聞かせと平行して、憶え始めた「あいうえお」を使った歌留多遊びが考えられる。それはやがて百人一首のような古典の雅（みやび）を理解する素地になるだろう。小学校国語科学習との関連に工夫を要するのは、漢字の書き順と言葉の意味の習得という大きな課題があるからである。例えば、漢字の学習を単に画数の少ない文字から始めるという考え方を転換して、事物の形を描いて簡略化した象形文字から始めれば、漢字合体ゲームのような絵文字遊びを取り入れることができる。そのことは、幼少児の知っていることや体験したことのある概念を刺激し、文字習得を無味乾燥なものにしないので、少々複雑な漢字でも習得できると思われる。「表現」では、音楽表現・造形表現・身体表現が遊びと直結したもので、環境構成を工夫して、あとは子どもの自然発生的な表現への援助をどうするかに留意するとよいだろう。

このような「遊びながら学ぶ」という視点で幼児教育や学校教育の教育システムを再構築していくことは、日本の教育の将来像として検討に値する。したがって、子どもの遊びと学習を議論することは、保育実践と保育学研究における今日的課題の1つであると同時に、21世紀の学校教育の最重要主題である。

5. 自然の中での遊びと学習

子どもにとって、自然の中で遊ぶことほど教育上有益なものは、他にないと言っても過言ではないだろう。ドイツの教育家F.Fröbel (1762) は、「自然と人間のなかには、1つの源から発し、同一の法則に従って働くもろもろの力が働いているのである。それゆえ、自然の注視と観察は、この面からも、人間にとってきわめて重要である」⁽⁴⁾ と人間の教育に自然が必要であることを指摘した。それでは、子ど

もは自然の中で遊びながら何を学ぶのであろうか。

第1に考えられるのは、生と死の問題である。自然は、哺乳類である人間も昆虫などと同様に動物の一員であり、植物を含めたありとあらゆる地球上の生命のひとつと見做すという直観的理解を与えてくれる。同時に自然は、人間を含めて全ての生き物は、自分が生きるために他の生命の命を奪っているという厳然とした事実を思い知らしめてくれる。生きるための殺生について深く考えさせられるのは、食物連鎖の頂点にいる人間の宿命であろう。人間は、生命尊重と狩猟本能との狭間で、葛藤する存在である。例えば、アメリカ合衆国の随筆家H.D.Thoreau(1854)は、「狩る者は狩られる動物の最良の友」「慈悲心という立場から反対するにせよ、狩猟に代わるほどもっとすばらしい遊びが他にあるとは考えられない」「狩猟は私の受けた教育の中で最高にすばらしいことであった」「銃を撃ったこともないような少年には思いやりがあるはずはない」⁽⁵⁾などと述べ、狩猟が自然の中の最高の教育あるとしている。Thoreauの指摘が仮に正しいとしても、日本の現代社会では、残念ながらどの子もできる遊びではない。

動物性の食物を得るという点で狩猟に近いものは、魚釣り・潮干狩り・蛸(しじみ)取り・栄螺(さざえ)取り・沢蟹(さわがに)取りなどである。親が、休日に子どもを連れて出かけることは、家庭教育の面からもよいことだろう。それぞれの生き物の生態を事前に調べて知ることは、遊びの学習化と言える。海にゴミを捨てないなどの道徳教育も合わせて実施できる。植物性食物の採集では、蕨(ふき)・栃(とち)・苺(いちご)・蓬(よもぎ)・蕨(わらび)・薺(なずな)・筍(たけのこ)・薇(ぜんまい)・独活(うど)・土筆(つくし)・水菜(みずな)・野蒜(のびる)・繁縷(はこべ)・山芋(やまいも)・穂の芽(たらのめ)などの山菜取りが挙げられる。採取したそれらの食材を使って、家庭料理を親子で楽しめば、家庭教育として非常に望ましい姿である。家庭菜園などの野菜の栽培も、自然の中で遊びながら学習する1つの方法であり、収穫の喜びを与えてくれる。

第2は、食べることを目的にしない昆虫採集や植物採集のような遊びである。雑木林で見つけた虫の名前を昆虫図鑑で調べたり、磯の小動物の生態を魚貝図鑑で知ったり、四季折々の草花を植物図鑑で確認する喜びは、どこから湧いてくるのだろうか。幼年期に、そのような体験と学習が一体化した活動をするのは、楽しい上に学習が深まるだろう。学びと遊びの融合のヒントは、こういうところにあると言えるだろう。そして、捕まえたクワガタなどの昆

虫やザリガニなどの小動物を飼育することは、科学の目と心を育てる。また園芸は、自分で咲かせた花の鑑賞など別の喜びを与えてくれる。

しかし日本の自然は、確実に減少している。加古里子(1979)によると、「日本の大都市では子ども1人当たりの公園の広さが0.5平方メートル程度で、ロンドンの子どもの29平方メートル使えるのに比べると、極端な公園後進国と言える。一方、ゴルフ場の広さを会員数で割ると1人当たり70平方メートルにもなり、一部の大人が占有している」⁽⁶⁾ 事実が浮かび上がってくる。子どもの存在を無視した大人の論理だけで自然破壊が進む現実を直視して、身近な自然を大切にしながら、子どもが自然の中で活動できる環境を整えていく必要があるだろう。自然の中で遊ぶことは、色・形・臭い・手触り・音などの五感を鍛えてくれる。J.J.Rousseau [1712-1778] は、「自然に還れ」と提言する一方で、「自然のままの放任はより以上に人間を悪化せしめる」⁽⁷⁾ と危惧した。自然の中での遊びと学習を具体化・体系化していくことは、保育内容の「環境」領域、小学校生活科教育、小中学校理科教育を研究する者の課題であると言える。

II. 遊びの質と量

1. 良い遊具は遊びを完成させない

遊びと学習の教育理論を幼児教育や学校教育で実践するには、さらにその前段階として幼児期の家庭教育の基盤が必要である。幼児期の学びと遊びは、物的環境と人的環境に大きく影響を受ける。子どもにとっての物的環境とは、生活空間のすべてであるが、特に日々の遊びを支える遊具は比重が大きいと言える。また、幼児期の子どもにとって最も身近で影響力のある人的環境は、多くの場合その子の両親である。ここで議論を家庭教育と子ども文化へ展開し、まずは良質の遊具と遊びから考察を始めよう。

子どもの発達や成長に遊具は、どのような役割を果たすのであろうか。遊具は、子どもの成長に不可欠なものの1つと言える。この世に子どもが存在する限り、普遍的に愛されるであろうと言われる遊具について、イギリスの発達心理学者J.Newson & E.Newson(1979)の見解⁽⁸⁾をもとにまとめてみよう。第1に、身体的遊びのための運動遊具(big muscle toys)である。ぶらんこ、滑り台、ジャングルジムがその代表で、普通、幼稚園・保育所の園庭や公園などに、固定遊具として据え付けてある。これらの遊具は、空間内での身体感覚を育て、筋力を鍛え、子どもに達成感を与えるだけでなく、例え

ばジャングルジムは、子どもに空間座標のイメージを知らず知らずのうちに与えていると言える。第2に、積み木やブロックなどの小型遊具である。その特徴は、主に室内の遊びで使われ、立体構成力を養うなど多元性のある遊具である。第3に、人形や縫いぐるみなどの愛玩遊具である。これらは、ごっこ遊びを通じて他者への思いやりを育てることが可能である。

Newson夫妻は、この3種類の遊具が普遍的である理由について、子ども達が常に抱いている、探検したい、工夫したい、創造したい、能力を試したい、見せびらかしたい、体力の限界を伸ばしたい、空想したい、ごっこ遊びをしたいなどの要求をかなえるものであり、子どもと共に成長していくもの、つまり幼年時代の長期間にわたり年齢や能力に応じた遊び方ができるものであると分析している。

この他にも、例えばボールのような息の長い、子どもに人気の遊具が存在する。遊具でも絵本でもロングセラーと呼ばれるものは、長い時代の中で選び続けられてきただけに、それ相応の魅力がある。遊具を選ぶときの1つの指針として、子どもには、歴史の中で生き続けてきた遊具から与え始めるのが理想的だろう。結論として、子どもの創意工夫次第で多角的な遊び方ができるものが、良い遊具と言える。良い遊具は、遊びを完成させず、どうやって遊ぶかを子どもに考えさせる。それは、子どもの様々な能力を引き出し伸ばしていくことであり、遊びの中で学ぶことである。さらに、子どもと良い遊具との付き合いは、量と質が大切である。ただ単に、遊んだことがあるかないかという経験の有無ではなく、徹底的に遊びこなしたと思える「量」と、自然の様々な変化や事象を感じたり、共に遊んだ人と充実した時間を共有したというような「質」が問われる。

2. コンピュータゲーム

子どもにとって好ましくない遊具を考えると、どのようなものになるだろうか。一概には言えないが、子どもにすぐに飽きられ、新しいまま見向きもされない遊具は、少なくとも子どもにとって良い遊具とは言えない。遊具の幸せとは、子どもに使い古されひどく傷んで、物理的な有体物としての生命を静かに終えると同時に、子どもの心の中で精神的な無体物として生き続けることである。現代のビデオやコンピュータゲームは、少子化や子どもを取り巻く社会の変化に対応する新しい遊具として、時代が生んだものである。私達は、時代の中で生きている以上、これらを全面的に否定することは難しいが、結局は与え方の問題であると言える。ビデオやテレビに

延々と子守をさせるとか、愛情不足の埋め合わせとして次々とゲームソフトを買い与えるとか、大人の都合で遊具を利用し始めると弊害が出てくる。

現代日本における子どもの遊びの特徴は、作られた遊びや用意された遊びで遊ぶことが多いことであろう。既に完成された遊びで遊んでいるので、工夫が生まれにくい。子どもが、一通りの遊びしかできない遊具と程々に付き合うことができず、電子機器などにのめり込んでしまったのが、一般的に言う「はまる」という状態である。現代の子どもにとって「はまる」遊具の代表は、コンピュータゲームである。特に幼い時期に音や画像の強い刺激に晒されると、先に挙げたような、子どもを育てる力はあるが素朴な遊具とじっくり付き合うことは難しくなるだろう。コンピュータゲームに欠如しているのは、遊びに不可欠の学びの要素である。人生が豊かになるわけでもなく、品性や情操が陶冶されるわけでもない。ただ面白くて、ただ疲れるだけである。コンピュータゲームには、遊び手の創造性が発揮されることは極めて少ない。それでも人間は、創造的であろうとする。ゲームをしている青少年が、本来そのゲームには組み込まれていないプログラムの誤作動を裏技と呼んで発見と習得を喜ぶのは、一元的な遊びに対して創造的であろうとする人間の本性の現れである。ゲームの裏技とは、遊びそのものに創造性を奪われた青少年の逃げ道である。裏技を編集した書籍が発売され、青少年がそれを購入して研究する姿は、彼らの関心の高さを示すと共に、そういう現象が特殊なケースではないことを示している。

一方で全く別の見方をする研究者もいる。例えばアメリカ合衆国の天文学者C.Sagan(1977)は、あるコンピュータゲームについて「2個の壁面の間を完全弾性体のボールが跳ね返るピンポン競技には、直線運動についてニュートンの第2法則のみによって純粹にきまる明快な学習経験が関係してくる。テレビ・ピンポンの結果として、遊び手は最も簡単なニュートン物理学について深い直観的理解が得られる」⁹⁾と述べている。つまりコンピュータゲームは、日常生活では不可能な物理現象を体感できる貴重な学習経験であるとの見解を表明している。

何かをして遊ぼうというときに、わざわざ一人遊びを選択したりするのではなく、みんなで遊ぼうとする子どもに育てるのが大人の使命である。一人だと楽しくないことが、友達と一緒にすると楽しいことがある。一人で感じられなかったことが、みんなですと世界が広がることがある。子どもの世界の開拓には、子どもの仲間が必要である。

3. 良い遊具を作るには

今後の産学連携等を視野に入れ、遊びの中に学びがある遊具の条件や遊具制作の方針について考察してみよう。良い遊具の条件は、遊具に余裕と言う意味での遊びがあり、遊具が完成され過ぎていない点が挙げられる。完成されていないからこそ、工夫や創造が可能で、遊びにバリエーションと発展が生まれる。遊び方が一通りあるいは数通りしかない遊具は、1～数回の遊びで子どもに飽きられてしまうだろう。また、子どもに与える遊具の条件として、「～はしてはいけない」というような禁止事項が少ないことが挙げられる。例えば、「ここに触ってはいけない」「ここに登ってはいけない」というような禁止事項が多ければ多いほど、子どもはその遊具に近づかなくなる。子どもは、夢中で遊ぶ存在だし、夢中で遊びたいものである。色々なことに注意しながら遊ぶのは、愉快ではない。

また、遊具制作のための大前提となるのは、子ども理解である。遊具の対象をどの年齢にするのかをまずは、決めなければならない。対象は、乳児なのか、幼児なのか、小学校低学年なのか、小学校中学年なのか、小学校高学年なのかを決めたあと、その年齢の子どもがどのような一人遊びや集団遊びをするのかを調査・研究しなければならない。子ども理解に関する事前の調査や研究をしないまま、机の上で考えたことをもとに制作へ一足飛びに飛んでも、決して良い遊具を制作することはできない。遊具は、単純なものほど、子どもの創造性やルール作りなどの学びの要素を刺激する。ボールや積み木などがその典型である。かといって、これらに負けない、あるいはこれらを越える遊具を作るのは、並大抵のことではない。

4. 日本の伝承遊び

竹内博・長嶋孝夫 (n.d.) は、「どんなおとなも、子どものころは、凧や独楽や竹とんぼなどの遊びに熱中し、人を驚かしてやろうと工夫をこらした思い出をもっている。人間は幼少のころから、おもちゃの世界＝遊びの世界を通じて、さまざまな刺激を受け、創造性を発揮し、発展させ、成長してきたといえる。遊びという自由な創造行為は、現代人に精神的な余裕を与えるものとして、なくてはならないものである」¹⁰⁾と述べている。遊具に関する現代の特徴は、既製品が大量に流通し、子どもが自分で遊具を作らなくなったことである。1～2世代前までの子ども達は、杉玉鉄砲、叩き独楽、竹とんぼ、竹馬、割り箸銃、カン下駄、ブーメラン、パチンコなどを日常的に作って遊んでいた。

これらの手作り遊具には、制作の段階に最初の学びがある。子どもは、制作に必要な鋸(のこ)・鉋(なた)・錐(きり)・鉋(かんな)・小刀・金槌・ペンチなどの道具が使えるようになる。作った遊具で遊んでみると、必ず不具合に気づく。不具合な部分を作り直して、より高い水準で遊びたくなるのが人間の本性である。不具合を作り直せるということは、遊具の仕組みが分かっているということである。制作上の試行錯誤は、創意工夫と忍耐力を培う。遊具の作り方や道具の使い方は、大人や年長者が年下に教えていた。教える教わるの関係は、人間関係の調整能力を学ばせる。教わっていた者は、やがて教える者になる。このような繰り返しは、螺旋状の循環性を形成し、その中に遊びの学習化が存在する。このように手作り遊具を媒体にした子ども文化には、遊びの中に多くの学びがあると言える。

今は、玩具店へ行けば大抵のものは売っているし、作って遊ぼうという時間も元気も家庭にはないようである。しかしそれは、環境が構成されてないだけで、本来子どもには、遊具を作って遊ぶ力は潜在している。したがって、大人が面倒がらずに少し気をつければ、子どものための良い遊びと遊具を考えることができる。その具体的な手だての1つとして、日本文化における伝承遊びは、大切にしていける必要がある。例えば、剣玉、独楽、竹馬、綾取り、お手玉、折り紙、縄跳び、ボールつきなどは、発達に合ったプログラムになっており、子どもにとっては、遊びながら学べるすばらしい遊具である。これは、子ども文化や遊びと学習にもかかわる問題である。例えば、小学生に正方形を理解させるとき、図を示しながら、「正方形とは、正四角形のことである。正四角形とは4辺の長さが等しい長方形、または4つの角が等しい菱形である。面積は1辺の長さの2乗。対角線は直交し、互いに他を2等分する」と説明しても、児童は意味が分かるだろうか。折り紙遊びから学習に入れば、いろいろな幾何学的図形に対する理解も深まり学習も定着もするだろう。ここで大切なのは、小学校で正方形を学ぶ前に、幼児期に折り紙遊びを先行体験していることである。このように遊びの学習化には、実体験の再構成や再構築が必要であり、意味のある知識の獲得は、事象に関するより深い理解をもたらす。

日本の伝承遊びは、安価で遊び内容の難易度が子どもの心身の発達に見事に適合したものが多く、日本文化の継承という意味においても大事にしなければならない。今後、保育者養成校では、そのようなカリキュラムの編成と児童文化などの授業科目の充実が求められるだろう。それと同時に社会全体が、

日本の伝統文化をもっと大事しなければならない。なぜなら、国際社会における異文化理解の前提にあるものは、自国の文化の理解と継承だからである。

5. 親から子へ伝わる遊び文化

親子一緒に遊具制作は、親と子のコミュニケーションを促し、心と触れ合いの絆を深めるという意味で、教育的価値が高いと言える。手作り遊具の手順が書いてある書籍を購入して親子で一緒に制作すれば、手間はかかるが経済的で、家庭教育の効果も大きいと言えよう。また遊具は、親から子へ遊びの文化を伝える媒体でもある。その過程における親子のコミュニケーションは、親子関係を深めるだろう。どんな遊具でもただ与えるだけではなく、子どもとしっかり付き合っただけで遊ぶ態度が親に求められる。遊んでほしい子どもと、大人はもっと遊んでやるべきだろう。そのためには、まず遊び自体と遊びの面白さを大人が知っていなければならない。大人自身が子どもの頃に遊んだ遊びを入口にすればよい。つまり人は、自分の親に遊んでもらった遊びで自分の子どもと遊ぶ。次に、その遊びの遊び方を子どもに教え、学ばせることである。遊び方は、遊びながら学ぶものである。最後に、子どもとの遊び方を大人が学習することである。自分が遊ぶのと子どもと遊んでやるのとは、遊ぶ方法が違う。

一般的な傾向として、自分が遊びたい遊びを子どもと共有しようとする大人がいる。子どもが遊びたい遊びを自分と共有するのが望ましい。一方で、子どもに「何をして遊ぼうか」と聞かずに、「今日は、水族館へ行こう」と言うことも必要である。子どもは、自分で決めたいときと決めかねるときがあるので、一方に偏らなければ、どちらでもよいだろう。

Ⅲ. 私達の課題

1. 幼小連携教育の難しさ

既述したように、現代保育では、『幼稚園教育要領』における「幼児の自発的活動＝遊び＝学習」または『保育所保育指針』における「子どもの主体的活動＝遊び＝発達に必要な総合的体験」の認識が一般的であり、この一元論は、幼稚園教育と保育所保育の基本理念になっている。しかし、小学校教育が始まると学習時間と遊び時間は、ほぼ分離され「学校生活＝遊び＋学習」に移行する。

このことを明らかにする1つの指標として『小学校学習指導要領』を見てみると、「国語」「社会」「算数」「理科」「家庭」の5教科には、「遊び」に関する記述は全くない。1989年に設置された「生活」

は、幼小連携教育の思想的背景から両者の教育的段差をなくすという意図があったために、幼児教育の理念が反映された。したがって「生活」では、具体的な文言として、「遊びや生活を工夫する」「遊びや生活ができる」「遊びや生活に使うものを作る」などと明記されている。1998年の改訂でもこれらは引き継がれ、さらに「みんなで遊びを楽しむ」という文言が追加されて、「目標」と「内容」の4か所に「遊び」という用語が使われている。生活科は、低学年のみの教科ではあるが、「各学年の目標」に「遊び」という用語が使われている唯一の教科である。同様に「音楽」では、第1学年及び第2学年の「内容」の3か所に、「リズム遊び」「ふし遊び」「音遊び」という用語が、「体育」では、第1学年及び第2学年の「内容」と「内容の取り扱い」を中心に18か所に、例えば「運動遊び」「水遊び」「表現リズム遊び」「ボールゲーム及び鬼遊び」などの用語が使用されている。したがって、『小学校学習指導要領』が定める第3学年以上の「音楽」「体育」における「学習」とは、「学び」を指し示すのであって、「遊び」を通した「学び」は、第2学年までということになる。

それでは「図画工作」は、どうだろうか。1989年の『小学校学習指導要領』「図画工作」では、第1～4学年までに「造形遊び」の用語が使われていたが、1998年の改訂では、全学年に拡大されて使われている。「図画工作」の「内容」「表現」には、第1学年及び第2学年では、「土、木、紙など扱いやすい材料を使い、それらを並べる、つなぐ、積むなど体全体を働かせて造形遊びをすること」と、第3学年及び第4学年では、「木切れなどの材料や場所の特徴をもとに、組み合わせる、切ってつなぐ、形を変えてつくるなど工夫し、新しい形をつくる」とともに、その形から発想してつくりだす造形遊びをすること」と、第5学年及び第6学年では、「材料や場所などに進んでかかわり合い、それらをもとに構成したり、つくるものと周囲の様子を考え合わせて表したりしながら造形遊びをすること」と記述されている。このように「図画工作」では、学習内容の3か所に「遊び」が盛り込まれている。これは、「音楽」と同数ではあるが、「音楽」が3種類の音楽遊びを提示しただけであるのに対して、「図画工作」は、すべての学年において「学び」の中に「遊び」を取り入れようとする姿勢を示しており、その点で9教科の中でも特異な存在と言える。

このように、生活科における「遊びの工夫」や図画工作科における「造形遊び」など一部の例外があるものの、現時点での小学校教育における遊びと学

習は、基本的には意味も時間も明確に区別されている。幼児教育では、「遊びの中に学び」があると考えているが、小学校教育では、第1学年から学びと遊びを分離しているか、十分に多く見積っても「学びの中に遊び」を取り入れようとしているだけに見える。幼児教育と小学校教育における、遊びと学習についての捉えと受け止めの違いという現状は、学びと遊びに関して、一元論にもとづく幼児教育と二元論にもとづく小学校教育というように整理できる。これは、教育理念や教育思想の大きな相違であり、幼小連携教育を推進する場合の障害になっていると指摘できる。幼小連携教育が重要だと叫ばれながらも、具体的な構想と実現が難しい原因は、このような点である。

小学校1年生の保護者参観日の授業中に、教室の椅子の上に立ち上がり両手を挙げているような子どもを見ると、みんな「躰のできてない子ども」と思うだろうが、自由遊びから教科教育への段差を一気に跳躍、克服し、両手を膝に乗せて先生の話の聞いている子ども達の順応性の高さの方にむしろ驚くべきである。保護者も保育者も小学校教員も、どちらが「普通の子ども」なのか、考え直してみる必要があるだろう。

2. 創造性の危機

イギリスの詩人・批評家H.Read(1962)は、40年以上も前に、「大方の教育制度は、子供の美的感受性を台無しにするように入念に計画されたものであるらしいことは疑いのないことである。世界中の現在の学校教育は頭の知識を注入することに専念しており、そのために記憶、分析、計算、分類、総合力といった能力の開発を要求している。美的感受性を発達させるためには、具体性、知覚の鋭敏さ、感情の自発性、注意力、観想力、総体的洞察力、理解力が必要である」¹¹⁾と述べている。これは、学校教育教員や保護者など子どもの教育に少しでも携わる者にとっては、辛辣な批判である。

現代日本では、知育偏重の早期教育がよく問題にされる。知育は一般的に、「徳育・体育などに対して、知的認識能力・思考能力を高めることを目的とする教育」と捉えられている。知育と並んで用いられる徳育・体育・美育は、どうだろうか。徳育は、「道徳面の教育」であり、体育は、「健全な身体の発達を促し、運動能力や健康で安全な生活を営む能力を育成し、人間性を豊かにすることを目的とする教育」であり、美育は、「美の鑑賞と創作の能力を養うことによって人格を向上させる教育」である。このようにそれぞれの教育の特徴を摺り合わせてみる

と、「知的認識能力・思考能力」の養成は、知育が専有しているように見えるが、徳育・体育・美育にも知的認識能力や思考能力は、当然必要である。同様に、体育が「人間性を豊かにする教育」を独占しているわけでもなければ、「人格を向上させる教育」が美育の特有物でもない。したがって、知育には本来、文学・音楽・美術・演劇などに関する認識能力や思考能力や美的感受性も含まれているはずである。

次に必要なのは、知育の内容の議論である。知育偏重とは、表層的には徳育・体育・美育より知育に重心がかりすぎていることが問題であるという意味である。しかし、問題の深刻な二重構造が指摘できる。その知育の中に、さらに偏りが見られるのである。知育偏重の真の姿は、知識に偏重した知育である。その本質は、学力の偏重であって「偏重した知育」とでも呼ぶべきものである。子どもに知識を授けようと思えば、「記憶、分析、計算、分類、総合力」などが要求される。一方、子どもの感受性を育てようと思えば、「具体性、知覚の鋭敏さ、感情の自発性、注意力、観想力、総体的洞察力、理解力」などが必要である。現在の学校教育は、圧倒的に「感受性<知識」になっている。それは、小学校の図画工作科や音楽科の時間数を見れば一目瞭然であろう。日本の子どもには、感受性という学力が不足しているのである。日本の教育界は、余りにも創造性が軽視されている学力観を見直さなければならぬだろう。

3. 子ども支援は遊び支援

日本の少子化は、国家的危機と言われるまでに進み、回復の見込みが全く立っていない。第2次ベビーブームと言われた1971年の2.16を最後に、合計特殊出生率は低下し始め、2002年が1.32、2003年は1.29と低下傾向を示し続け、2005年は1.25と前年より0.04ポイント低下し、過去最低を更新した。この事態は、夫婦3組に子どもが4人しかいないことを意味する。少子化対策として打ち出されてきた文部科学省及び厚生労働省の子育て支援政策は、家庭の育児不安、女性の就労と社会進出などへと対策の幅を広げている。各自治体は、国から少子化対策臨時特例交付金などが交付されており、地域の実情を考慮に入れてそれぞれの取り組みをしている。

例えば、典型的なモデルの1つを例に挙げると、ある自治体の児童育成計画には、3つの基本目標に基づく14の基本施策の中に子育て支援体制の整備があり、その関連事業として、子育て支援ネットワークの構築、地域子育て支援センターの拡充、子育て

て相談の充実，子育て教室の充実，ブックスタート事業の実施，子育てガイドブックの作成，ファミリー・サポート・センターの充実，子育て支援情報提供システムの整備，子育てサークルの支援，子育て支援の人材育成，保育所地域活動の拡充，を盛り込んでいる。このような事業は，すべて子育てに関わるものである以上，保育者に無縁のものはないが，深い関係があるのは，地域子育て支援センターの拡充や子育て相談の充実である。

全国で支援センターに指定されている保育所の主な活動を調査してみると，最終的には，子どもの遊びと子育て相談の2つに大きく集約できる。母親と未就園児を対象にした地域子育て支援センターの主な活動内容の中から，子どもの遊びにかかわるものとして，①園庭・遊戯室・プールなど場所の提供，②遊具・絵本など備品の貸出，③歌遊び・手遊び・リズム遊び・玩具の制作・親子体操など活動の支援，④人形劇・紙芝居・パネルシアターなどの演劇の見物，⑤運動会・遠足・餅つき・雛祭り会などの行事の開催，などが抽出できる。同様に，子育て相談にかかわるものとして，⑥電話相談・面接相談・訪問相談などによる育児相談，⑦子育て講演・子育て講座・体験講座・育児講座などの講演や講座，⑧歯科指導・栄養指導・救急救命指導・親子関係・乳幼児心理学などの指導，⑨子育てサロン・子育てニュース・子育てサークル・情報交換などへの支援，などが列挙できる。

結論として言えるのは，現在，保育者に求められる子育て支援の内容としては，未就園児を含めた遊びへの環境設定と適切な援助，密室育児の回避や子育て不安の解消を目的にした育児相談の2つということになる。つまり，保育者にとっての子育て支援とは，突き詰めれば，子ども支援と母親支援であると言える。さらに，子どもの成長が遊びを中心にしたものであることを大前提にすれば，子ども支援の具体的な内容は，遊びへの支援であり，母親支援の具体的な内容は，育児における小児保健と小児栄養，母親自身の精神保健などである。したがって，母子が心身共に健康な状態のときには，子どもの遊びへの対応が中心課題になってくる。なぜなら1日24時間のうち，睡眠に10時間，食事・洗面・入浴・トイレ等に4時間，午睡1時間とすれば，残り9時間は，子どもにとって遊ぶしかない時間である。結局，子育て支援とは，子どもがしっかり食べて，ぐっすり眠り，病気も怪我もせず元気に遊び，母親が精神的に安定して，楽しく育児ができるようになるのを目指し協力することである。

保育者は，毎日のように子どもと接し，一緒に生

活しながら遊び，学習している。また，地域子育て支援センターとしての役割も，その半分かそれ以上は遊びにかかわるものである。子どもとの遊びは，保育の経験と記憶によっても可能であるが，人的環境としての保育者が教育的な配慮と意図のもとに指導や援助をするのであれば，遊びと学習に関する明確な理論的背景が必要であり，それは保育者の重要な資質でもある。

註

- (1) Sagan,C.(1995):*The Demon-Haunted World: Science as a Candle in the Dark*. Janklow & Nesbit Associates., New York. (青木薫／訳『人はなぜエセ科学に騙されるのか(上)』, 27頁, 新潮社, 2000年.) 「2400年前にはプラトンが、『法律』第7巻の中で科学的無知をこう定義した」とセーガンは触れている。
- (2) Huizinga,J.(1940):*Homo Ludens—Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*.(p.51-53), H.D.Tjeenk Willink & Zoon N.V., Haarlem. (高橋英夫／訳『ホモ・ルーデンス』, 85-87頁, 中央公論社, 1973年.) 原著刊行1938年。
- (3) Read,H.(1943):*Education Through Art*.(p.1). London,Pearn,Pollinger and Higham. (植村鷹千代・水沢孝策／訳『芸術による教育』, 1頁, 美術出版社, 1953年.)
- (4) Fröel, F(1826) : *Die Menschenerziehung*, (p.12), die Erziehungs=, Unterrichts=, und Lehrkunst, angestrebt in der allgemeinen deutschen Erziehungsanstalt zu Keilhau. (荒井武／訳『人間の教育』(上), 20頁, 岩波書店, 1971年.)
- (5) Thoreau,H.D.(1854):*Walden, or Life in the Wood*. (佐渡谷重信／訳『森の生活』, 313-314頁, 講談社学術文庫, 1990年.)
- (6) 加古里子「子どもの遊びと文化」『ジュリスト増刊・総合特集・日本の子ども』, 124頁, 有斐閣, 1979年。
- (7) 河辺利夫・保坂栄一／編『新版世界人名辞典西洋編(増補版)』, 918頁, 東京堂出版, 1993年。
- (8) Newson,J. & Newson,E.(1979):*Toys and Playthings*. Allen and Unwin, Penguin Books. (三輪弘道ほか／訳『おもちゃと遊具の心理学』, 97-135頁, 黎明書房, 1992年.) 邦訳書初版刊行1981年。
- (9) Sagan, C.(1977) : *The Dragons of Eden—Speculations on The Evolution of Human*

Intelligence. Random House, New York. (長野敬／訳『エデンの恐竜』, 254頁, 秀潤社, 1978年.)

- (10) 竹内博・長嶋孝夫／編著『美術の鑑賞』, 52頁, 暁教育図書, n.d.

(11) Read, H. (1962): *A Letter to a Young Painter*. (p.195,196), New York, Horizon Pr. (増野正衛・多田稔／共訳『若い画家への手紙』, 182頁, 新潮社, 1971年.)