

淑徳大学短期大学部研究紀要第58号 (2018. 2)

教育マテリアルの活用に関する実証的研究

— 5領域（健康、人間関係、環境、言葉、表現） との整合性の検証 —

佐藤純子・山田修平・我妻優美

(2017年10月6日受理)

要 旨

ヨーロッパで開発された玩具（本稿では、教育マテリアルと記す）を日本の幼児教育および保育現場において活用できるのか、その可能性を探るため現場での実践を通じた検証をしている。ヨーロッパのいくつかの玩具メーカーが集まり組織化されたEuropean Educational Group（以下、EEGと略す）においては、様々な国の就学前カリキュラムを踏襲し、独自のカリキュラムを考案している。そのカリキュラムをベースに子どもたちに学んでもらいたい6つ領域を示し、領域との結びつきを重要視しながら教育マテリアルの提供を行っている。本稿の目的は、EEGの6領域が日本の保育指針や幼稚園教育要領などが示している5つの領域にも分類が可能かどうかを調査し、日本での活用の可能性を探るための手がかりを示すことにある。検証の結果、日本国内の保育所等の教育・保育現場では、遊び手である子どもの姿からEEGのカリキュラムが提案する遊び方とは異なる遊びが展開されていることが明らかとなった。EEGでは、各玩具の制作者とは別に、幼児教育に特化した研究者や教育者が各マテリアルの基礎から応用まで遊び方・カリキュラムを開発している。そのため、子どもの学習面での教育的な効果に主眼が置かれ、子ども自身が遊びを発展させるという行為に積極的な傾向が見られた。逆に日本においては、子どもの主体的な遊びを保障することが重要視されていた。このことから、日本においては、子どもの遊びを大切に、環境構成をしていく際の一つの道標としてEEGの教育マテリアルを用い、個々の子どもの発達や学びの状況を確認するためのツールとして活用することが有効的であることが示される結果となった。

キーワード 保育5領域、教育マテリアル、幼稚園教育要領、保育所保育指針、環境構成

1

1. はじめに：研究に至る背景

子どもが誕生し、育つ場所として最も重要な場所は「家庭」になるだろう。昨今では、子どもの社会化がより一層の勢いを増して進行しており、保育所や幼稚園、子育て支援現場な

どの幼児教育を担う場の役割も大きくなってきている。つまり、乳幼児期に子どもの健全な心身の発達を図るために、家庭外においてもさまざまな人的環境と物的環境を用意し、子ども自身が体験を通じて学ぶことのできるような働きかけが不可欠となっている。就学前の子どもたちへの教育・保育では、乳幼児期の特性を踏まえ、環境を通して行うものとされ、遊びや生活をしていく中で様々な習慣を身につけ、子ども自身の意欲を引き出し、その態度を形成していくことが目指されている。保育所や幼稚園、認定こども園では、それぞれの機関に応じた指針や教育要領が示されており、就学前機関を修了するまでに育つことが期待される力や生きるために必要な基礎的な力を育むことを「ねらい」として定めている。すなわち、乳幼児期に育むべき力の養成が「ねらい」であり、「ねらい」を達成するために保育者が子どもに対して適切にかかわっていく事項や援助していく事項が「内容」として示されている。上記の「ねらい」及び「内容」は、子どもの発達の側面から5つの領域に分類されている。この5領域とは、①心身の健康に関する領域「健康」②人とのかかわりに関する領域「人間関係」③身近な環境とのかかわりに関する領域「環境」④言葉の獲得に関する領域「言葉」⑤感性と表現に関する領域である「表現」である。さらに、平成30年の改定においては、新たに「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が設定されることとなった。具体的には、「健康な心と体」「自立心」「協同性」「道徳性・規範意識の芽生え」「社会生活との関わり」「思考力の芽生え」「自然との関わり・生命尊重」「数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」「言葉による伝え合い」「豊かな感性と表現」の10の姿が示されている。つまり、21世紀型能力としてこれから大人になっていく子どもたちに対し、身につけることが期待される能力を乳幼児期から獲得できるように具体的な姿が示されたということになる。

以上のようなコンピテンシー形成を基軸とした考え方や領域別の子ども発達観は、OECDを中心とした諸外国では趨勢の価値観となっており、幼児期における非認知能力の開発や人的投資論への積極的な適応について、わが国でも近年注目が集まってきている¹⁾。ヨーロッパにおいては、さまざまな玩具メーカーが集まり組織化されたEuropean Educational Group (正式名称は、European Education All Group (Ningbo) Ltd.)がある。具体的には、ヨーロッパの玩具各社 (Educo、Beleduc、Top trike、Nienhuis Montessori、Arts & Crafts) を中心に構成されているグループ組織であり、安全で高品質の教育マテリアルを開発している。ISOやEU Toy Regulationなど6つの国際品質保証機構からも認証されており、これまで各国9つの団体からおもちゃ大賞や優良教材の賞などの受賞歴を持っている。現在は、アジアをはじめ世界各地へのさらなる普及を目指し展開しており、EEG独自の6領域からなるカリキュラムも開発している。EEGに加入するメーカーの一つBelducを例にとると、現在60か国以上の国でEEGの教育マテリアルが使用されている。具体的なシェアの内訳は、ヨーロッパが51.38%、中国21.1%、日本を中心としたアジア諸国 (中国を除く) 19.01%、アメリカ7.84%、アフリカ諸国0.22%となっており、販売ルートとしては、全体の80.3%が幼稚園や保育所などの学校・施設に対しての直接的な供給となっている²⁾。

EEGが開発した6領域のカリキュラムとは、①「Mathematics」(算数) ②「Language」(言葉) ③「Health」(健康) ④「Creativity」(創造性) ⑤「Science」(科学) の5領域とこれら

全ての領域に関わる「Social development」(社会性)の5+1領域で構成されている。EEGは、この6領域に基づいた遊具をあえて玩具とは呼ばず、Educational Materials、つまり教育マテリアルと呼んでいる。これらの教育マテリアルは、玩具会社だけで開発するのではなく、大学の研究者や保育者らと共に考案し、教育的な配慮のもとに設計および開発がなされている。すなわち、全てのEEG教育マテリアルが、幼児教育及び保育カリキュラムの中にきちんと位置づけられているということになる。各教育マテリアルには、指導者に向けたティーチャーズガイドが付属しており、保育者は各領域で目指されるべき方向性を理解した上で遊びが展開できるような仕組みとなっている。日本においては、保育所保育指針や幼稚園教育要領との整合性を具体的に説明している玩具はほとんど存在していないことから、日本の教育・保育現場においてもEEGの教育マテリアルを用いた検証の研究が開始されている。先行研究では、EEGのカリキュラムや教育用マテリアルが「日本の5領域と親和性があること」³⁾や「領域環境から生活科につながるような遊びの連続性が見られること」が確認されている⁴⁾。繰り返しになるが、今回の平成30年度に向けた保育所保育指針や幼稚園教育要領の改定では、「幼児期の終わりに育って欲しい姿」が提示されるようになってきている。このことは、保育者が子どもの主体的な遊びを保障しながらも、それぞれの子どもがそれぞれのスピードで「育って欲しい姿」へと近づいていくことが望ましいということを示唆している。このような姿へと子どもたちを導いていくのは保育者の役割であることから、各々の保育者の手腕が問われることにもつながっている。各保育所や幼稚園、認定こども園においては、子どもたちとどのような内容の活動をし、その活動に相応しい環境設定をいかにしていくかは、それぞれの保育者に委ねられている。そのため、保育者に根拠となる専門的知識がない場合には、個人的な好みの保育内容や単に子どもを喜ばせるだけの内容に陥りやすい。すなわち、雑誌やインターネットサイト、TVなどから選択した内容であったりと安易な方法を採用する傾向にあるということになる⁵⁾。保育の質が子どもの発達に与える影響は大きい。そのため、安易な方法に頼るのではなく、保育者自身が子どもの主体的な遊びを保障するために、子どもの学びが十分に発揮できるのかを思考しながら保育展開していくことが重要であり、そこには保育の専門性の向上についても期待が向けられている。つまり、「子どもの主体性」と「保育者の意図」を融合させながら、子どもたちの発達に必要な体験を積めるような現場実践が肝要であり、保育者がいかに専門性を用いて実践するかが保育・教育の質を高めていくことへの鍵をにぎっている。

本稿では、日本の保育者にEEGの教育マテリアルを用いた遊びの観察を依頼し、日本の5領域との整合性について検証を行った。その上で、日本の教育・保育現場での活用の可能性を探っている。また、保育者が一方的な指導や安易な環境構成をするのではなく、子どものありのまま姿や子ども自身の心情・意欲・態度が大切にされる活動が展開できるように、日本版の環境構成仕様書(遊びの仕方、発展の仕方などを示す指導者に向けた仕様書をEEGではティーチャーズガイドと呼ぶ)や指導事例の開発も同時に行い、考察することにした。

2. 目的・方法

本研究は、子どもの直接体験から発達を促すEEG教育材料に焦点を当てた研究である⁶⁾。調査では、EEGの教育材料の日本での活用の可能性を示すため、各教育材料のEEG 6領域との関係性を整理し、日本の保育5領域との整合性を検証することを目的とした。具体的には、都内にある保育園4園で検証調査を行い、自由遊びの時間に子どもたちが教育材料で遊ぶ様子を保育者が観察したり、降園後に保育者に各材料を試用的に遊んでもらったりした。調査に協力してくれた保育者たちには、筆者らが作成した検証評価シートに記入してもらい、そのシートをもとに分析を行った。(資料1、資料2)

- 1) 調査期間：2016年10月～2017年2月
- 2) 調査対象：4園（G認証保育園、P認可保育園、R認可外保育施設、M認可保育園）。

G園P園では3歳～5歳児、R園では1歳～3歳児、M園では5歳児を対象とした。

協力園によって対象年齢にばらつきがあるのは、環境構成仕様書に示した各教育材料の対象年齢を参考にし、検証する材料を協力園と相談して決めたことや異年齢保育を行っている園であったことに起因している。このことも本調査の特徴となっている。具体的には、G園とP園は異年齢保育のため3歳～5歳児、R園は、未満児を対象とした保育施設であることから低年齢（1～3歳児）向け、M園の5歳児に対しては、年長児向けの教育材料を用いて検証を行うこととした。

- 3) 調査方法：EEGの教育材料より、75個を遊びの種類別に各園に均等な数となるよう配慮しながら抽出し、以下の3種類の方法に従って検証を行った。

① 自由遊びの検証：G園にて、75個全て実施した。自由遊びの時間に子どもたちが教育材料で遊べるよう環境構成し、保育者らが遊びの参与観察・記録をした。

検証数75個 検証者 1名

② 環境構成仕様書による検証：保育者たちには、各教育材料に付属する環境構成仕様書を事前に読んでおいてもらい、それぞれの「ねらい」と「遊び方」を理解してから調査に臨むこととした。仕様書にある対象年齢を参照しながら、協力園に在籍する子どもが対象となるように教育材料を選んだ。調査当日は、保育者自らが子どもたちに遊び方や遊びの例を示しながら、子どもたちとともに一緒に遊んでもらい、参与観察を行った上で、検証評価シートに記入することを依頼した。

検証数 75個 検証者 4園、13名

内訳：G園：34個、4名、P園：12個、6名

R園：11個、1名、M園：32個、3名

(合計して75個以上になるのは、複数園でだぶって検証している材料があるため。十分な検証の時間が取れなかったものや記録が薄かったものについては再度検証を実施することとした)

- ③ 保育者ヒアリング検証：子どもたちが降園した後、保育者に集ってもらい検証を実施した。保育者たちには、付属の環境構成仕様書を検証前に読んでもらい、各教育マテリアルのねらいと遊び方を理解してもらった。その後、実際にそれぞれのマテリアルを手にしてもらい、想定される遊びの場面とコメントを検証評価シートに記述を依頼した。次に、教育マテリアルごとに保育5領域とのマッチングを行ってもらうこととした。具体的には、教育マテリアルと5領域との結びつきを0点から5点まで5段階の点数によって重み付けをしてもらった。5領域とのマッチングについては、保育者の主観によって偏る可能性が予測できたため、1つの教育マテリアルにつき3人以上の異なる保育者の視点から評価できるように配慮をした。

検証数 75個 検証者 8名 (一人につき8～10個を担当してもらった)

評価者が保育者ということが本研究における独創的な部分である。保育者ごとの偏りについては、グラフの重み付けで「保育者検証」の結果を示すこととした。今回の主たる検証目的は、5領域の整合性を探ることにあるため、その量的データを裏付ける記述(どのような遊び方が見られたことで、5領域と結びついたのか)を自由記述から拾い、【遊びの検証】としてまとめることにした。つまり、なぜその点数をつけたのか、自由記述の内容を重み付けの補足資料として参照し、【遊びの検証】にまとめたということになる。その上で、上述した3種類の検証によって得られた3人以上の異なる保育者による5点満点の重み付け数値の平均値をとって、最も高い得点をメイン領域、次に高いものをサブ領域として分類した。

4) 調査内容：検証評価シートに以下の内容を記述した。

- ① 自由遊びの検証及び② 環境構成仕様書による検証：子どもの名前、性別、年齢、一緒に遊んだ子どもの人数、遊んだ時間、子どもの玩具への印象(3段階評価)、環境構成仕様書に基づく遊びの到達度(3段階評価)、遊びの記録(自由記述)、観察者の気づき(自由記述)、5領域との関連(5段階評価)、玩具の総評(自由記述)の項目を設定した。
- ③ 保育者ヒアリング検証：総評(自由記述)、5領域との関連(5段階評価)、一番高く評価した領域うち、関連すると思われる「ねらい」「内容」を記入できるようなフォーマットとした。

3. 結果と考察

EEGでは、Mathematics・Language・Health・Creativity・Scienceの5領域と、全ての領域に関わるSocial developmentの5+1で領域が類型化されている。本研究においては、村山・佐藤(2017)が示した、日本の保育5領域とEEG 6領域との対応の研究結果と同じように、日本の保育現場での検証でも同じ領域に分類されるのかを検討した。そのため検証の際は、EEGの領域を参考にしながら、日本の保育5領域とEEG教育マテリアルとの整合性を検証している。その結果、日本の保育現場ではEEGの環境構成仕様書となる指導者向けガイ

玩具名： NPO No.1「いくつあるかな」10までの数カウントセット			
／ ／ ； 記録者：			
総評 保育室に 欲しい・いらぬ			
名前	年齢 0・1・2・3・4・5・6 歳児	子供の玩具への印象	好きそう・普通・好きそうでない
男児・女児	人数 1・2・3・4・5・()人	ガイド遊びの到達度	○ガイド通りの遊びができた △だいたいガイド通りの遊びができた ×ガイドの遊びはできなかった
時間 1/2分 5分 10分 30分 ()分		<記録> 記号 (□◎☆) と自由記述で時間軸にご記入ください。 □ガイド通り ◎発展遊び ☆自由遊び <観察者の気づき>	
もりあがり度 ↑ はじめ 時間 おわり			

資料1 自由遊びの検証及び環境構成仕様書による検証シート

EEG保育者検証記入シート

玩具NPO No.		
玩具名		
日にち	年 月 日 () ；	
記入者		
A. 総評 (保育の場面でこんな風に使いたい、玩具の感想)		
B. 保育室に 欲しい・いらぬ (○をつける)		
C. 5領域との関連 点数付け (5点満点、○をつける)		
健康	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
人間関係	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
環境	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
言葉	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
表現	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
D. 上記C欄で一番点が一番高い領域について、関連すると思われる「ねらい」と「内容」の該当番号。2つの領域がある場合、2つ記入ください。 (例) 健康 ねらい (1) 内容 (2)		
	ねらい	内容
健康		
人間関係		
環境		
言葉		
表現		

資料2 保育者ヒアリング検証シート

ドで提案している遊び方とは異なる遊び方も見られたが、保育5領域とのマッチング（整合性の評価）についてはスムーズに行われ、5領域のいずれか、または複数の領域に分類することができた。一種類の玩具や教材であったとしても想定される領域が複数にまたがることは、当然予測できたため、検証を行う際には、複数の保育者の評価を総合して行った。その結果、各マテリアルに対して一番得点の高かった領域を「メイン領域」、次に高かった領域を「サブ領域」として提示し、分析することが可能となった。以下の結果と考察1)～5)を示す。事例はそれぞれの結果を表す顕著な例である。

結果1) 75個全てが5領域のいずれかに落とし込め、どの領域にいくつの玩具が振り分けられたかを表すことができた（メイン領域の分類のみを参考としている）。75個の教育マテリアルを対象とした検証データを分析した結果は、以下の表1のとおりである。

表1 EEGカリキュラムと保育5領域の関連

【EEGカリキュラム】		【日本 保育5領域】	
算数 (Mathematics)	24	健康	5
言葉 (Language)	16	人間関係	9
健康 (Health)	15	環境	48
創造性 (Creativity))	2	言葉	9
科学 (Science)	15	表現	4
合計	75		75

結果2) EEG領域の分類との一致率を見て、75中65個はメイン領域が一致した。領域が一致した65個の中でも、自由記述を見るとティーチャーズガイドに載っていない遊びが日本独自に観察されていることがあったため、日本独自の環境構成仕様書にはサブ領域を設け、より日本の保育現場に活用しやすいように考慮した。

検証の結果、領域「環境」に分類される教育マテリアルが多かった。その理由の一つとして、EEGでも数が多かった「科学」「算数」のマテリアルが「環境」領域に分類されたことが挙げられる。

今回の検証では、重み付けの高い順に、メイン領域とサブ領域を設けた点特徴的である。例えば、同じ「環境」領域をメインとしても、サブ領域の違いによって、教育マテリアルの遊びの性質を特徴づけて表すことができた。本稿では、事例として、65個のうち、以下の2個の教育マテリアルを示すことにしたい。

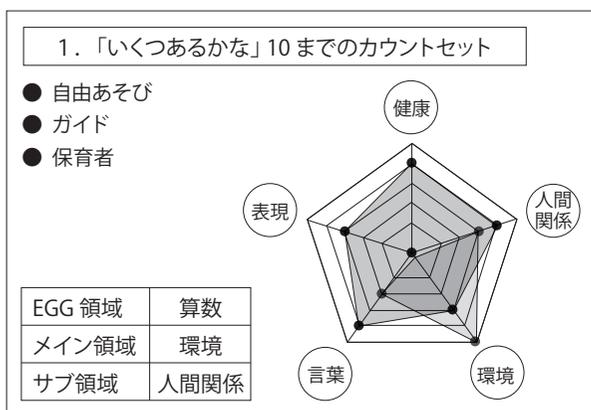
7

事例1：「いくつあるかな」10までのカウントセット

【遊びの概要】

●対象年齢：4歳～6歳

絵に描かれたものの数を数えてビーズを積み上げていく遊び。指先でビーズをつまんで動かしながら、10までの数の感覚を育んでいく。また、カードを見ながら数を数え、友達や



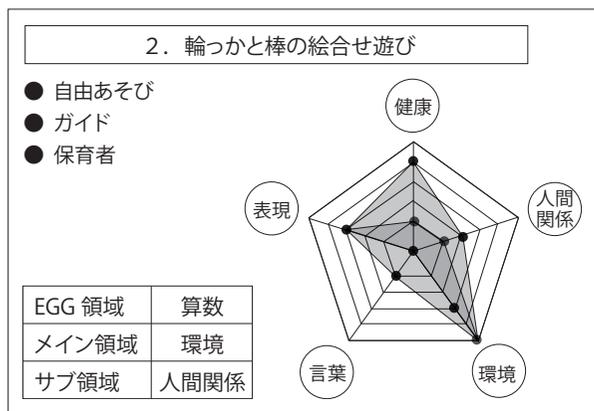
保育者と発見を伝え合うことで新しい語彙の獲得や正しい言葉の使い方を学んでいく。

【遊びの検証】

「いくつあるかな」10までのカウントセットは、保育園の検証では、遊びの概要にも示されているように数を数えながらビーズを積み立てて遊ぶ子どもの姿が多くみられた。それ以外では、一枚の課題カードを用

いて友達や保育者と共に数を数えて遊ぶ姿見られたり、課題カードを数枚選び、紙芝居に見立てて他の子どもに読み聞かせをしたりしていた。また、課題カードに描かれた絵をもとに、クイズを出し合いながら他児とのやり取りを通じて新たな遊びを発見する様子を確認できた⁷⁾。このような共同遊びがさかんに行われたことから、保育者の多くが「人間関係」の領域にも高得点をつけていた。そして検証の結果、領域「環境」をメイン領域として、「人間関係」をサブ領域として位置づけられた。

事例2：輪っかと棒の絵合わせ遊び



【遊びの概要】

●対象年齢：5歳～6歳
色や形を識別し、細かなプラスチックの棒と輪で課題カードの通りに絵を作っていく。指先を上手に使って物を取り扱えるようになる。

【遊びの検証】

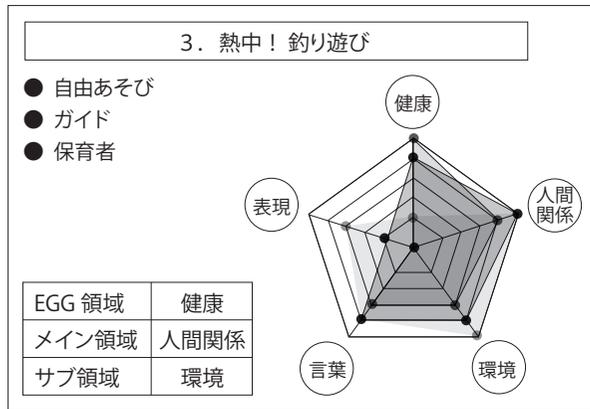
輪っかと棒の絵合わせ遊びは、友達や保育者と一緒に遊ぶ姿も見られたが、それぞれの子どもが自分で思

8
い思いに一枚の課題カードを選んで遊び、個人で課題を達成していく姿が主に見られた。そして、課題カードに合うよう棒や輪っかを用い、形を作ることを通じて完成した形を他児に対して発言するなど図形への関心を高めていく様子があった。そのため、メイン領域は、「環境」として示される結果となった。また、保育者による観察記録からは、個々の子どもの指先の巧緻性を育むことが「ねらい」として設定できるとの記述があり、手先の器用さを育むことが主眼に置かれていたため、サブ領域は「健康」となった。

結果3) EEG分類との一致率を見て、75中10個はメイン領域が一致しなかった。(同じマテリアルでも、日本では、EEGとは異なる領域に対応した。)なぜEEGと異なる分類になったかを自由記述から検討する。

EEGと日本で領域が異なった教育マテリアルは、75個中10個であった。しかし、領域に齟齬が生じてしまうマテリアルであったとしても、EEGの幼児教育カリキュラムにおいて目指されている学習目的は達成できていた。ただし、日本の場合、検証で見られた子どもたちの遊びの姿から、5領域の重み付けを行っているため、学習目的よりも遊びの性質に着眼した結果、領域にズレが生じたのだと考えられる。EEGと領域の相違が見られた10個の教育マテリアルのうち、以下2個を事例として示していく。

事例3：熱中！釣りに遊び



【遊びの概要】

●対象年齢：3歳～6歳

釣り棒を使って魚釣り遊びをする。手先を上手に使うことができるようになる遊び。釣った魚の色の名前、数の数え方など、遊びながら学ぶことができる。友達やグループで遊ぶことを通じて社会性や協調性を伸ばしていく。

【遊びの検証】

熱中！釣りに遊びは、EEGにおいては指先の巧緻性を育むことを主な学びの目的としている。確かに、個々の子どもの遊びに着目すると指先の巧緻性につながる遊びとなっていた。しかし、日本の保育現場では、4本の釣り棒のうち、「誰が」「どの色を釣るか」など、一緒に遊ぶ友だちとの関係性や共通認識を図りながら遊びをしている場面が多く見られた。こうした様子から多数の保育者が「人間関係」がメイン領域であると指摘していた。

事例4：「音当てゲーム」セット

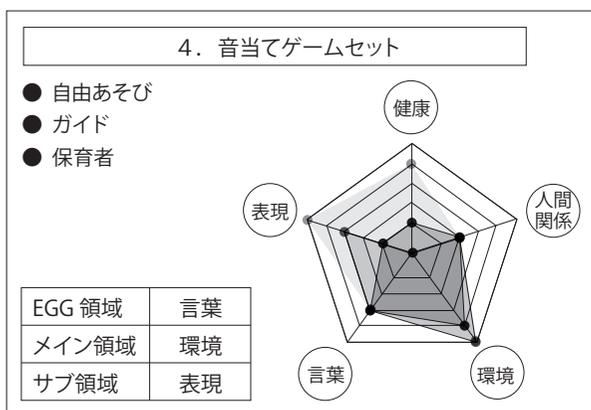
【遊びの概要】

●対象年齢：5歳～6歳

12本のブロックの音を聞き比べて、同じ音の出る2本のブロックを探す遊び。よく聞いて音の違いを聞き分ける遊び。手や指を上手に使うことによってブロックを鳴らしてみる。

【遊びの検証】

EEGでは、聴覚による識別を「言葉」という領域に入れていた。つまり、識別した音を「カ

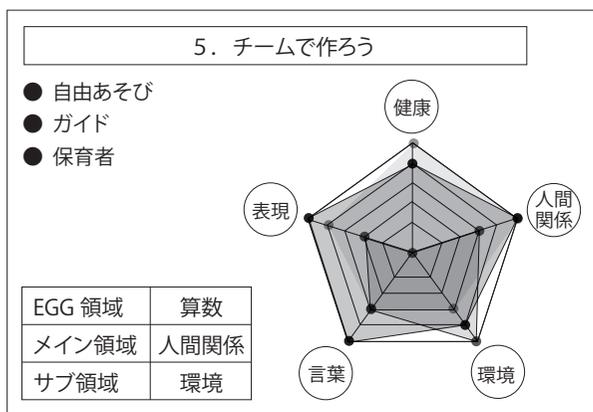


タカタ音がする」や「ガラガラする」など声に表して言い当てたり、伝え合ったりする経験が言葉の獲得につながると評価していた。しかしながら、日本の領域の考え方では、音の識別はどちらかといえば「環境」領域や「表現」領域に入ると考えられていた。そのため、「音当てのゲーム」のメイン領域は「環境」、そしてサブ領域が「表現」となった。

結果 4 と 5 は、日本の検証で特徴的だった事例（EEGの領域とは関係なく）となっている。子どもの遊具や教材を用い活動する場面では、単一領域に限定した領域のもので、「ねらい」を設定することは難しい。なぜなら、子どもの発達には Holistic、つまりは、包括的であり複合的なものだからである。つまり、一つの活動をするにしても、単一領域にとどまらず、むしろ複数の領域が絡みあって展開されていくと考えられているからである。そのため、本調査で取り扱った75個の教育マテリアルもいくつかの領域にまたがった評価がなされていた。他方、このような複眼的な視点があるからこそ、メイン領域とサブ領域の抽出が可能になったといえる。

結果 4) 量的分析の結果から、日本検証で特徴的だった事例として、5 領域全てに 5 点満点がついた玩具が 1 個あった。以下に紹介する。

事例 5：チームで作ろう



【遊びの概要】

● 対象年齢：5 歳～6 歳
 友達と協力して、積み木で「こびと」の建物を作る遊び。見本カードを見ながら立体をとらえることで、空間認識の感覚を養っていく。友達とペアになって協力し、協同性を育んでいく。さらに、手指を上手に使ってものを操作することを学んでいく。

【遊びの検証】

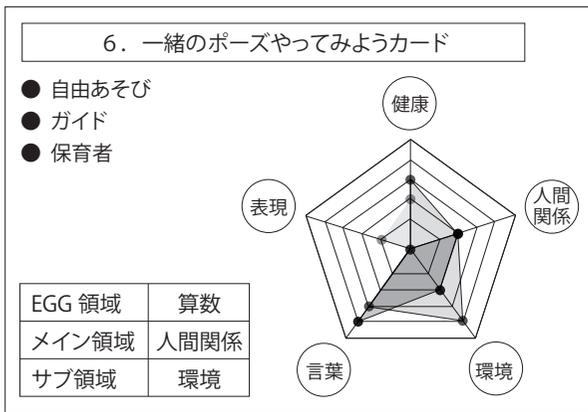
EEGの学習目的においても、ブロックを使った空間認識、言葉、巧緻性、社会性が示され

ており、様々な領域につながる遊びが発展することが予想された。遊びの検証では、ブロックをつまんだり、積んだりする動作、友達と相談しながら一緒に遊ぶ姿、空間を認識していく姿、人形と家を使った見立て遊びをしながら表現する様子が見られた。つまり、こうした子どもたちの遊びの姿から、5領域すべてで高得点となったと考えられる。

5) 全領域の重み付けで5点がなかった教育マテリアル

4) で示した5領域全てで5点満点となったマテリアルとは逆に1つも5点がつかなかった教育マテリアルが1個だけあった。以下に示すことにする。

事例6：一緒にポーズをやってみようカード



【遊びの概要】

32種類のさまざまなポーズが示された見本カードを基にポーズの説明や名称がいえるようになる。ポーズを真似してみることにより身体発達が期待できる。友達や保育者とポーズをしながら一緒に遊んだり、順番を変わったりすることを通じて社会性を育んでいく。

【遊びの検証】

保育者からは、見本カードをあえて使用しなくても保育者や友達など、身の回りにいる人的資源で十分代替が可能な遊びであることが指摘された。例えば、保育者がいろいろなポーズを示し、子どもが真似してみる。または、友達同士でおもしろいポーズをやってみることやイラストに描いてポーズを説明してみるなど、すでにある保育資源で代用できる遊びであるとの判断がなされ、全ての領域と関連性はあるものの、評価としては低くなったと考えられる。

4. おわりに：今後の課題

本研究では、EEG教育マテリアルが日本の教育や保育現場においても通用する物的資源になり得るのかを明らかにするために、保育所の自由遊びの時間に子どもたちに遊んでもらう場面と保育者集団に実際に手に取って試してもらう場面を設定し、日本の保育5領域との整合性についての検証を行った。その結果、EEGの教育マテリアルは、日本の保育5領域とも一致する傾向が見られた。これまで日本の保育や幼児教育の現場では、保育5領域との関連性を示す玩具に付属された指導案や環境構成仕様書（指導者用ガイド）などはほとんど提供

されることはなかった。むしろ日本では、個々の保育者がそれぞれに必要な遊びの内容や活動計画を立案し、教材や玩具、素材などを用意していくものという認識が高いため、玩具を使用する場合でもそれに付属するガイド的な資料が添えられることは一般的ではない。こうした日本の実践方法では、画一的な教育や保育の実施を避けることができる点で評価できるが、その一方で一人ひとりの子どもの関心や興味の所在を確認し、個々の子どもの遊びを見守り、彼らが「今ここで何をつかみ、学ぼうとしているのか」といった領域ごとの学びの方向性を意識的に確認する、すなわち保育者が立ち止まるような機会を減少させる要因となっていた。このことは、調査に協力してくれた保育者たちも同様に「表面的な活動で満足していた」と表現していた。そのため、今回、EEG教育マテリアルと5領域との整合性を保育者に意識化してもらう作業を実施することによって、子どもたちの発達や興味関心の所在をより明確化することができた。

今回の調査では、異なる園に所属する保育者及び著者ら（保育士・幼稚園教諭免許取得者、養成校教員）による異なる視点で見ることで調査の妥当性を高めようと試みた。評価者が保育者ということが本研究における特性であり特徴となっている。そして、保育者ごとの偏りを平準化するため、グラフの重み付けで「保育者検証」の結果を表している。その結果、検証した保育者が現在担当するクラスを想定した記述が多く見られた。こうした点では、客観性に欠ける点があることも否めない。今後は、本研究で用いた調査法で妥当であるのかについても検討していく必要があると考える。また、今回の調査では、対象園数に限りがあったため、5領域と一致する傾向が見られる示唆が得られた。しかし、複数の園で実施することによって、その結果が変化する可能性も想定できる。この点は、これからの課題として、検証園を増やしていき、検証を積み重ねていくことが必要となってくる。上記のような素地的研究の蓄積と併せて、今後は、日本の保育現場に合わせた環境構成仕様書と保育5領域から考案した指導案を日本の保育所、幼稚園、認定こども園、子育て支援現場に紹介していくことでその成果の規模を拡げていきたいと考えている。そして、子どもたちの遊びの場면을継続的に定点調査し、検証を続けていくことを通じて、その効果を可視化し、さまざまな就学前の施設で活用できるよう研究を進めていくことが求められる。その際に留意したいことは、筆者らが日本向けに開発した保育者用のガイドとなる環境構成仕様書や指導案などが、独り歩きにならないようにすることである。むしろこれらの資料は、参考資料程度に活用することを推奨していきたい。なぜなら、指導の手引きありきになってしまうと、子どもに対する遊びの提供が子どもを一方向的に動かすような保育者主導の保育に陥りやすいといった懸念があるからだ。子どもが能動的に遊ぶということはごく自然なことだが、そこには子どもに寄り添う大人側（保育者や養育者）からの子どもに対する発達の期待も介在する。保育者の場合には、その期待とともに個々の子どもの能力を引き出すべく「ねらい」を設定し、指導案などの計画を立てながら日々の活動に反映させて実践を行っていくであろう。そして、活動を振り返り（評価）、改善していくPDCAの繰り返しが就学前教育では大切にされている。

以上のことをEEGの教育マテリアルで置きかえて考えてみると、子どもたちの興味関心や発達の所在を確認し、活動を立案するためのガイドであり資料となるのが環境構成仕様書で

あり、指導案となる。あくまでも目の前の子どもの主体的な遊びがベースとなることを忘れないでおきたい。つまり、子どもの内なる遊びへの意欲を引き出すとはいえ、保育者は無造作に遊具や玩具をただ教育・保育現場に置いておけばよいということではない。むしろ、子どもたちが「やってみたい」「遊びたい」と思わせるような環境設定と保育者の創意工夫や試行錯誤が重要となってくる。その際に求められるものが、保育の専門性やそれに伴う保育の質となるであろう。本稿では、保育の専門性を磨くためのツールの一つとしてEEGの活用を提案するため、その根拠として環境構成仕様書や指導案を日本向けに開発し、保育5領域との関連性についても確認してきたということになる。このことは、本研究の最大の意義となっている。

平成30年度からは、新たな保育所保育指針や幼稚園教育要領および幼保連携型認定こども園教育・保育要領に基づいた現場実践が始まることになる。本研究においてEEGの教育マテリアルが日本の5領域との整合性がある傾向を確認できたことは、多様化する保育・教育現場での活用の可能性を意味している。すなわちこのことは、「幼児期の終わりまでに育って欲しい姿」にもつながっていく。繰り返しにはなるが、EEG教育マテリアルは、就学した後の学習への基礎となる学びを想定し、開発がなされている。日本においても小学校以降学びとも連動する教育や保育の実践が大前提となっている。本稿では、幼保小の接続をより円滑にするための教育・保育資源として、また子どもの主体的な遊びや学びに寄り添うための教材・玩具としてEEG教育マテリアルを試行的に活用することを提案してきた。今後は、事例検証の蓄積が待たれるところである。

謝辞：ご多忙の中、本研究にご協力いただきました各園の先生方にこの場をお借りして心より感謝申し上げます。

付記：本研究は、淑徳大学短期大学部倫理委員会より「海外の教育用マテリアルの活用に関する研究（研究倫理番号：2017-101）」として承認を受けて行ったものである。

注

- 1) 大宮勇雄・川田学・近藤幹生・島本一男編 (2017) 『どう変わる？ 何が課題？ 現場の視点で新要領・指針を考えあう』 ひとなる書房、p.44.
- 2) Beleduc Companyより提供された「Beleduc Company Presentation PDF」の内容を一部抜粋しまとめている。
- 3) 村山大樹・佐藤純子 (2017) 『『生活科』につながる領域『環境』の遊び その1—教育用マテリアルを用いた基礎的研究』『淑徳大学短期大学部紀要』第56号、59-69.
- 4) 佐藤純子・村山大樹 (2017) 『『生活科』につながる領域『環境』の遊び その2—教育用マテリアルを用いた実証的研究』『淑徳大学短期大学部紀要』第56号、71-80.
- 5) 高山静子 (2013) 「保育における環境構成技術の構造的な把握による理論化の試み」『浜松学院大学研究論集』第9号、27-36. 高山静子 (2017) 『学びを支える保育環境づくり—幼稚園・保育園・認定こども園の環境構成—』小学館.
- 6) 本研究における調査は、我妻他が執筆した2017年11月発行の『東京学芸大学紀要芸術・スポ

『ツ科学系』第69号に掲載予定の論文である「子どもの創造的な遊びを促す海外玩具用『環境構成仕様書』の開発—ラーニングマテリアルを用いた『環境』『表現』領域の遊びの検証を通じて—」の調査と併せて実施している。上記論文についても参照されたい。

- 7) 佐藤純子・村山大樹、前掲、75-79.