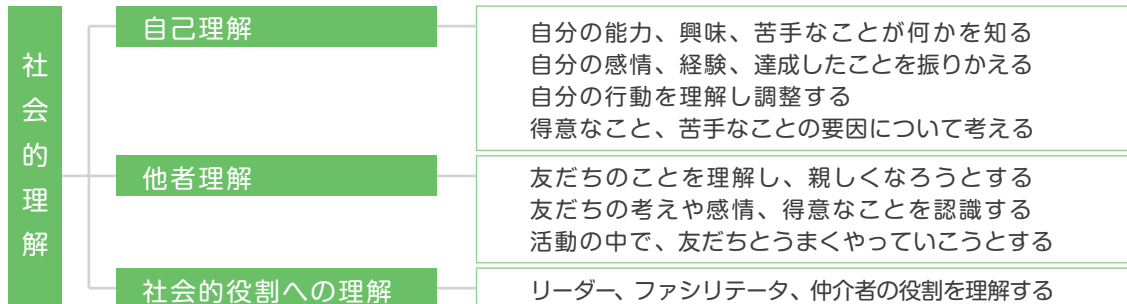


社会性を育む保育環境デザイン まち遊びキットの開発

佐藤朝美 (東京大学大学院情報学環) 山内祐平 (東京大学大学院情報学環) 星野俊樹 (ミサワホーム総合研究所)
 星野裕之 (ミサワホーム株式会社) 中川正男 (ミサワホーム株式会社) 春日亀美智雄 (春日亀意匠)

研究背景

本研究では、保育環境が重要な役割を果たす社会性の発達に着目し、社会性を育む遊具を開発し評価を行う。ここでいう「社会性」とは、ハワード・ガードナーが定義している多重性知能理論の1つである社会的理解を参考にしている。



遊びの中でうまれる社会的相互作用が、社会性を育む。

まち遊びキットのデザインと開発

豊富な他者との関わりがもてるような、環境としてごっこ遊びに着目し、ダイナミックなインタラクションを誘発する遊具として、まち遊びキットを開発する。

C.ガーヴェイは、ごっこ遊びの構成を、「役割」「プラン」「物」として整理している。



これらを参考とし、身近な「街」をテーマに

駅・郵便局・病院・パン屋の遊具、街を移動する乗り物、活動を促す小物を用意した。

駅

Re-board 2200×1600×16 mm

キオスク
ベンチ
待機
券売機
切符を買う
切符を売る
案内する

郵便局

子どもたちの間で、役割が成立し、プランを立て、見立て遊びができるようデザインした。

郵便車に乗りこむ

ゆうパック窓口
荷物を出す
荷物を預かる
手紙を集める
ポスト
手紙を出す

乗り物

手紙を配る

小物

お金、切符、手紙、
注射器、パンなど

プロトタイプを導入と観察

コピーリス쿨のだ保育園 2階教室
2011年6月～7月 4日間 約40分×2回(前半・後半)
対象園児 前半 25人 年長 8(女児4) 年中 9(女児3) 年少 8(女児5)
後半 25人 年長 8(女児3) 年中 8(女児3) 年少 9(女児6)

病院



医師
「どうしましたか?」
「どこが痛みますか?」
患者
「〇〇が痛い」
「足が折れている」
「車にひかれた」
→ 注射を打つ

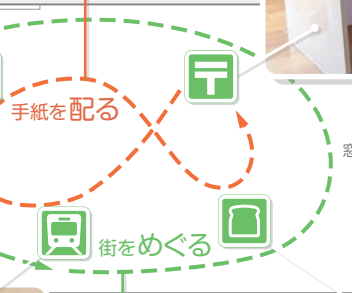
「入院なのでお泊りだから
ごはんを買ってきて」
→ パン屋で買ってくる

乗客「切符ください」
駅員「何人ですか?」
→ 渡す
→ 「お休みです」渡したくない



駅

郵便バイク



郵便局



受取人「お手紙きたよ」
郵便屋さん
→ 「はい どうぞ」
→ 「まだ届いていません」
→ 「ポストに入ってますよ」

先生に手紙を書いてもらい(フリ)
それを別の子に渡しに行く。

お客「誕生日なのでケーキください」
パン屋「売り切れてます」



パン屋



電車

子どもたちの行動観察と発話分析(2グループ×4日間)、保育士へのインタビュー(年長 年中 年少 担任各2名)を行った。

結果と改善

- ごっこ遊びが誘発されている。
- 役を演じるやりとりから、物語が生まれている。
- 異年齢の子どもや、普段の自由遊びとは異なる子ども同士で、インタラクションが発生した。
- 途中から役割があやふやになり、ごっこ遊びが不成立になることがある。
- プランが小さくまとまり、他の遊具と融合したテーマに発展しにくい。
- 小物を独占してしまう子がいた。

保育士への支援

保育士たちへのインタビューをもとに
キットをよりよく使用するポイントをまとめた
インストラクション「保育のポイント」を作成。

キットの改良

- ➡ ● 役割に没入できるように帽子を追加、キット内部の装飾を追加。
- ➡ ● プランが膨らむように、動線に基づく改良。「保育のポイント」でテーマを提案。
- ➡ ● 小物が流通するように、動線を検討。

今後の予定

まち遊びキットには、個々の子ども同士のインタラクションだけでなく、そこからテーマを共有し、皆でストーリーを作り上げていくという発展の可能性が見いだされている。異年齢児との交流をはじめ、自由遊びでは自ら関わり合うことの少ない友だちとの関係も生まれる。今後は、それらの遊びから、社会性が育まれる過程を評価していく。