

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 6 年 6 月 26 日現在

機関番号：32808

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2023

課題番号：19K14183

研究課題名(和文)4歳児積み木場面における積み木の操作と物語生成に関する検討

研究課題名(英文)Stories in building block play: four-year-old children's building block play at a preschool.

研究代表者

宮田 まり子(Miyata, Mariko)

白梅学園大学・子ども学部・准教授

研究者番号：50350343

交付決定額(研究期間全体):(直接経費) 1,400,000円

研究成果の概要(和文):本研究の目的は、4歳児クラス積み木場面において、積み木の操作とそれに伴う構築物の変化と場面の継続と展開を支える遊びの物語生成との関係について明らかにすることである。幼稚園4歳児保育室での積み木場面への参与観察を行い、積み木の操作と構築物と他児との相互行為に関するデータを収集し、物語が持つ機能に着目して分析した。結果、4歳児の物語生成では、イメージを可視化する物の必要性が確認された。そして、イメージの可視化に不向きである積み木単独では物語生成の可能性は低いことが示唆された。4歳児積み木場面から始まる物語の発生や繰り返すと5歳児での積み木場面の継続との関係について検討することは今後の課題である。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究における学術的意義は、様々な事象が存在する園における4歳児の育ちの中での社会性の発達について、効果測定では捉えにくい現象に迫ったこと、特に園において世界的に普及率が高く歴史的にも長きにわたって存在している積み木との関係からそれらを捉えたことにある。また本研究の社会的意義は、幼保小や小中などの「移行」が課題となる中で、4歳児から幼稚園最終学年である5歳児への移行期の育ちにある「繰り返しの経験」の重要性を明らかにした点にある。

研究成果の概要(英文):The aim of this study was to clarify the relationship between the manipulation of building blocks and the accompanying changes in the constructs and the generation of play narratives that support the continuation and development of the scene in four-year-old class building block scenes. The method consisted of participant observation of a building block scene in the nursery of a four-year-old child in a preschool. Data on the manipulation of building blocks, constructs and interactions were collected and analysed with a focus on the function of stories. The results confirmed the need for objects that visualise images. It was also suggested that building blocks alone, which are unsuitable for image visualisation, have little potential for story generation.

Future research is needed to examine the relationship between the generation and repetition of stories starting from 4-year-old children's building block scenes and the continuation of building block scenes in 5-year-old children.

研究分野：保育学

キーワード：積み木 物語生成 相互行為 4歳児 幼稚園

1. 研究開始当初の背景

我が国の幼児教育は、「幼児期の特性をふまえ、環境を通して行う」ことを基本としている(幼稚園教育要領 2017)。それは幼児の発達に、周囲の環境に気付き、その物に触れ、具体的操作によって認識し、繰り返して世界を広げるプロセスを必要とするからである。そこには当然ながら AI, IoT といったこれからの生活に欠かせない新たな物理的環境も含み、幼児がそれらの環境と出会い、何をどう獲得していくのか、またそのためにそれをいかに設定していくかといったことは、世界的にも幼児教育における今日的課題となっている。加えて、「変動」「不確実」「複雑」「曖昧」が加速される時代の中で、幼児の発達は、どのような物理的環境を設定するかといった「構造の質」の充足のみならず、周囲の物理的環境や他者といかに対話していくかといった「プロセスの質」の向上との関係が重要視されている(OECD 2018)。そのために、幼児期に設定される環境と、そこでの相互行為のプロセスを究明し、その効果を検討することは必須の課題である。

本研究では、保育環境において意図的に設定される物的環境の一つである「積み木」に着目している。理由の一つは、積み木が世界的に広く普及していることにある。また積み木は、制度的保育施設において、教育的意図を持って設置された最古の保育教材でもある。しかし、この教材がどのように幼児の育ちと関わっているかについて明らかにしたものは少なく、議論は十分ではない。よって本研究の知見において、積み木という物理的環境に対する幼児の具体的操作と認識、他者を含む相互行為のあり方を提示することとした。

幼児教育施設において、積み木と他児との相互行為について検討した研究は殆ど無い。宮田(2016)は、3歳児クラスにおける積み木場面において、積み木の特性と積み木場面固有の行為に着目して、探索的に長期的な観察を記録し、それらの結果からより焦点化した観察の記録において微視的な分析を行なっている。結果3歳児が、特に積み木の「崩れ」を刺激として他児の意図を理解したり、他児への働きかけを促進させたりしていることを示唆している。また宮田(2018)では、4歳児は幼児の操作性に優れ、簡単に場を構成できるという積み木の特性から、積み木の道具的利用によるイメージの可視化と、それによる共有化が促進されることや、共有されるものが特定の物ではなく共有しやすい広さ・大きさを持つ場(積み木で囲われた空間)であることから、途中参加と途中参加者による新たな展開の提案を可能にしていることを示している。

しかしこれらの研究において、4歳児積み木場面における積み木の固有性と、積み木による場づくりと遊びの展開との関係に関する一定の知見は提出できたものの、積み木の操作が、場の継続に必要な遊びの物語生成の生成と展開にどのように関係しているかについての検討は未だ十分ではない。例えば、5歳児では積み木場面においては説明や伝達といった発話を促進させる可能性が示唆されている(Lynn Cohen & Joanna Uhry, 2007)。よって積み木の操作と積み木が構成された場で生成されていく幼児期固有の物語生成の生成と展開は関係があることが想定される。しかしそうした5歳児クラスにおける説明や伝達の発話による物語生成の生成と共有に至るまでの過程について、検討した研究は少ない。

2. 研究の目的

本研究は、4歳児クラス積み木場面において、積み木の操作とそれに伴う構築物の変化が、どのような発話を促進し、結果、場面の継続と展開を支える遊びの物語生成を生成させているのかについて検討を行なうことを目的とする。

4 歳児における積み木場面での物の操作と、場の参加者間で生成されていく物語生成との関係を明らかにすることで、保育実践におけるプロセスの何に着目し、どのような物理的環境の設定や相互行為の支援が、質の向上に重要であり必要であるのかを解明することができる。

3．研究の方法

研究協力者:都内公立B幼稚園。研究方法:積み木の構築場面における他児との相互行為と物語生成の最初期の観察が期待できる4歳児クラスにおいて、積み木場面に着目した参与観察を行なう。分析方法:積み木の操作と積み木の構築物の形状と他児との発話や行為のやり取りに関するデータを収集し、物語が持つ機能に着目して解析を行なう。

4．研究成果

4歳児積み木場面に着目した結果、積み木の使用目的において、場面は二つに分類された。一つは、積み木の形状を用いた遊びのための使用で、積み木を構成させて傾斜を作り、ペットボトルの蓋などを転がすような遊びのための使用である。もう一つは、積み木を何かに見立てる遊びで、ごっこ遊びのようなストーリー性のある遊びの中で、イメージした世界を作り出すための使用であった。

高低差を生み出すことができる積み木の構築物の特性を活かした遊びでのやり取りにおいては、「貸して」「どいて」など、最小限の発話が多く、「積む」行動と構築物を活かした物の動き(結果)への注視行動が多く発生していた。

ごっこ遊びのようなストーリー性のある遊びの中での活用では、各々がイメージした場を作り出すことに多くの時間が費やされていた。また、積み木の構築だけでなく、他の素材から遊びの物語に必要な物(電車ごっこの場合は駅の看板など)の制作などに時間が費やされており、その間は互いのイメージが共有されることがないことから積み木場面での物語の展開はあまりみられなかった。しかし、積み木を構築させて、ある一定の面積を占有することが、未だ明確ではないものの物語が生まれるきっかけとなっていたことは確認された。つまり、4歳児積み木場面の物語生成では、1.保育者との協働での物語生成から4歳児単独での物語生成に向けての過程として、イメージを可視化していく物を必要とすること2.イメージを可視化することができる物、つまり可塑性が高い物が必要であること、その意味では積み木は場をつくり出すことにおいては有効であるが見立てることにおいては不向きであり、積み木のみで物語が作られていく可能性は低いことの二点の特徴が示された。

5歳児では、1.言語を用いた対話によるテーマ設定の後に積み木の構築があるパターンと2.積み木の操作と対話は同時か、占有者による積み木の構築物をもとに対話がなされてテーマが設定されるパターンの二つが発生することが保育実践の中で確認されている。4歳児での積み木やその他、可塑性の高い素材を用いた物語生成の繰り返しの経験が、物語の言語化を支えていくのではないか。今後は、この言語化までの過程を明らかにしていきたい。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計0件

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 2件）

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------