

平成 29 年 5 月 18 日現在

機関番号：13902

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2014～2016

課題番号：26350715

研究課題名(和文) 幼児期における「遊び込める子ども」の育成を意図した「質の高い遊び」環境構築の試み

研究課題名(英文) Environmental Construction of Play with High Quality which Leads to Children who are "Fully Playable"

研究代表者

鈴木 裕子 (Suzuki, Yuko)

愛知教育大学・教育学部・教授

研究者番号：40300214

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,800,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、幼児期における「遊び込める」という状況を規定する要因を尺度開発を手がかりにして明らかにした。幼児の「遊び込める」は「受容、共感、応答の循環」「環境への能動」「探求への意欲」「創造、想像の収束と実現」「親和と共有」の5因子23項目によって構成された。続いて、幼児の身体的な活動、特に自由遊びのなかでのドッジボールを対象として、遊び込める環境を構築する「質の高い遊び」について、尺度を利用して検討した。幼児期における運動遊びは、もの、ひと、ことのかかわりを通して、遊び込めるといふプロセスが生まれ深まることが考察され、運動遊びの心理社会的効果として捉えられた。

研究成果の概要(英文)： This study aims to examine what it means for children to be “fully playable” through its scale development. Factor analysis was used to divide the results into 5 factors and 23 items. F1, Smooth transition between reception, empathy and reaction; F2, Adaptability to surroundings; F3, Motivation for exploration; F4, Creativity and imagination with focus; F5, Affinity and Cooperation.

Secondaly, it focuses on the effects of dodgeball games among 5-6 year-old children at kindergartens. This Scale was used for the assessment of the 5-year-old class, with strong focus on one boy in the class, boy A. As a result, the following 6 stages were seen in the dodgeball games of 5-year-old children observed. In the case, it was found that each factor rose at different phases and through the encounter of people (other children), things (ball, rules) and situations (trouble), and he became “fully playable.” It was shown that physical play during early childhood has psychosocial effects.

研究分野：保育内容論, 身体教育

キーワード：遊び込める 遊び 質の高い遊び 運動 心理社会的効果 幼児 保育 尺度開発

1. 研究開始当初の背景

筆者は、幼児の身体活動量増強と活動意欲形成の研究から、身体活動性を高める4要因（プレイ、リーダー、チャレンジ、ソーシャル）で構成される「子どもアクティビティ尺度」を開発し、身体活動性を高めるために、からだところの相互作用を活性化する必要性を示した。次に、からだところの相互作用を紐解く視点として、幼児同士がお互いに影響しあう関係性として、身体による相互模倣に着目し、身体的なコミュニケーションという新たな基軸の導入を提唱し有効性を実証した。教育改革の背景には、学力低下だけでなく、他者とコミュニケーションする能力の欠如に端を発した「社会で生きる力」の問題が存在する。この研究は、他者とかわることの基礎がつけられる乳幼児期に、身体を通じたコミュニケーションが円滑に行える支援が重要という考えに動機づけられた。そこでは、幼児にとって身体による模倣発現や相互行為に関わる力とは何かが問われ、幼児期において感性とはどのような行動様式として現れているかを明らかにするために、「幼児の感性尺度」を開発した。さらに幼児期の感性の役割を具体化するために、「身体的な感性」という概念の有効性について実証的に研究した。幼児にとっての「身体的な感性」とは、他者を含めた社会・環境に向かっており、自己の社会化の程度が、身体的な感性の形成や発揮を規定していることが示され、3歳児から5歳児の発達的特徴とともに明らかにされた。幼児期の身体的な感性を、社会へのかかわり方という核に寄せて検討を重ねる意義が認められたと言える。

以上のように、「身体活動量増強と活動意欲形成は互恵的な関係をもつ」とことと「身体的な感性はコミュニケーション能力の基礎となる」という2つの研究成果を経て現在に至った。しかし一方で、現代の子どもたちの育ちの状況を、身体的な感性という視点で見つめた時には、「能動的な応答性」や「身体的な共感性」の弱さが問題として浮き彫りにされてきた。例えば、自分の好きなことややりたいことがはっきりしない、動きながら考えて修正することができない、他者への反応として身体が動き出さず遊びを共有できない。その原因はどこにあるのか。幼児期にそれを育むことができるのか。このような問いに答える材料を充分には得ていない。そこで、この問題を焦点化する切り口として、保育現場において、子どもたちの「遊び込める」という概念を具体化することによって、問題解決のための支援と環境の構築ができるのではないかという課題の設定に至った。先行する研究から得た上記2つの成果を化学反応さ

せることのできる視点が「遊び込める」という概念に通じると考えた次第である。子どもの遊びを創造するのは保育者ではなく、子ども自身がその役割を果たしていけるような援助が重要という考えが、幼児教育の分野で強調されていることにも動機づけられる。

また、幼児期の教育は「環境による教育」とされ、その環境は物的環境、人的環境という言葉で意義づけられているが、身体的な活動や遊びのための環境は、保育者自身が遊べないという課題を含めて、明確な意図を持って具体化されたものが少なく、意外に貧しい。そこで特に、子どもたちの身体的な活動を中心にして、遊び込める環境を構築するための要素としての「質の高い遊び」とは何かを並行して考えることが意味を持つと考えられた。「遊び込める」子どもに育てたい。そのために、遊び込めるような「質の高い遊び」という環境や教材の質を保障することをめざして、本研究に着手し始めた次第である。

2. 研究の目的

(1) 目的

本研究では、幼児における遊び込めるとは何か、遊び込めるという状況を規定する要因は何かを明らかにする。その手だてとして尺度を開発する（研究 ）。次いで、幼児の身体的な活動、特に自由遊びのなかで進められるドッジボールを対象として、遊び込める環境を構築する「質の高い遊び」について、本尺度を利用して検討する（研究 ）。

(2) 「遊び込める」に着目する意義

近年の子どもたちの危機として、日々の生活や遊びの語りに生気がなく、対人関係でも何となく意欲がなく、ぶつからないことが問題視されている。彼らのストレスは、感情・情緒の不安定さ、集中力や自尊感情の低下、社会性の欠如として大きくなる傾向にあり、一方でその対処能力や回復力の低下も指摘される。これらは、遊び時間の減少、遊びの質の変容に伴った活動レベルの低下と無関係ではない。子どもは、遊びの中で社会性を育み、身体を動かすことによって日常の些細なストレスを昇華することができる。また他者とかかわりながら楽しく身体を動かすことによって、身体的な共感性や集中力がもたせられることも経験的に知られている。本研究での「遊び込める」という視点は、このような心理社会的側面に注目することで、運動遊びへの動機づけを高め、結果的に身体面への効果へと結びつけられる点に学術的な特色がある。体力や運動技能など身体的効果に偏る従来の身体活動の目標に替わって、「丈夫なこころ」を養い「賢いからだ」を育てるといった新たな

価値を付加できる可能性がある。

3. 研究の方法

研究 「遊び込める」を規定する要因の

検討：尺度開発を手がかりとして

「遊び込める」という概念の具体化からの 尺度項目収集と選出

<調査期間> 2013.7~9

<調査対象と手続き>

愛知県、岐阜県の保育歴2年以上の幼稚園教諭・保育士を対象に自由記述式質問紙を依頼し郵送で回収した。教示文は「先生御自身が「遊び込める」「遊び込んでいる」と感じられた子どもを（何人でも）思い描いてください。そのように感じられたのは、幼稚園・保育園での、どのような場面、場所、状況からでしょうか。その子どもの年齢、性別を含めて、エピソードとして自由にお書きください。「遊び込める」「遊び込めない」という言葉は、あくまでも先生御自身の感覚で捉えていただいて結構です。」とした。

その結果、96園（回収率85%）315名の回答を得た。内訳は、公立幼稚園18園（58名）、私立幼稚園10園（38名）、公立保育所7園（28名）、私立保育所1園（3名）、公立こども園60園（188名）。保育者の平均年齢31.4歳（SD8.31）、保育経験年数の平均10.0年（SD7.48）。男性6名、女性309名であった。回収された自由記述からは、529例のエピソード事例が抽出された。

<倫理的配慮>

本研究では、調査対象施設の責任者に対して、口頭と紙面により、回答内容によって不利益が生じないこと、子ども及び保育者個人が特定されないことを説明し協力の同意を得た。また、調査協力が得られる回答者には、紙面を通して協力を依頼し、返送を持って倫理的同意とした。

「遊び込める」を構成する尺度項目の 選出

「遊び込める」を構成する項目候補とカテゴリーを抽出する作業は、以下の3つの手続きを経た。手続きでは各エピソード事例の読み取りと解釈を筆者が行った。各事例の文脈テキストに沿って内容的なまとまりとなる部分を抽出し、テーマを案出し言語化し項目候補とした。手続きでは、各エピソード事例に対して、手続きで得られた項目候補のいずれが適応するかを判定した。ひとつのエピソード事例には、複数の要素が絡み合う場合が多い。保育者の記述したエピソードであり、文章表現上の過不足が生じることは否めず、文脈の背景まで解釈を特定できないこともあった。研究者側の過剰な解釈にならないために、各事例のテキストに沿って読み取

り、項目を適応させた。その際、事例の解釈が恣意的な主観性に寄らず、より妥当性の高いものになるように、読み取り2回目は、1回目の結果を見ずに行い、3回目では1回目と2回目で解釈にズレのあった事例について、保育経験のある研究者2名の意見を参考に解釈を行った。その結果、1エピソードから3項目程度が読み取れる事例が多くを占めた。この段階で項目候補の文言を修正する場合もあり、項目候補作成と読み取りの往復を繰り返した。

手続きでは、内容的に類似した項目候補を合議により統合し、尺度の因子名を予測し、カテゴリーとして操作的に命名した。同時に各項目候補について、尺度項目として、子どもの特性ではなく行動様式としての状況や状態を捉えるのに適しているか、保育者間で定義や評価水準が一律になるかに着目し、項目候補の削除や統合、文言の修正等を行った。

以上の手続きを経て得られた「遊び込める」姿としての要素は43項目候補12カテゴリーに抽出分類された。

幼児版「遊び込める」尺度の作成

<調査期間> 2014.6~8

<調査対象と手続き>

愛知県、岐阜県の幼稚園、保育園、こども園78園（回収率80%）の園児278名（5歳男児72名、5歳女児72名、4歳男児62名、4歳女児62名）を対象に質問紙調査を行った。評価回答した保育者の平均年齢は28.99歳（SD6.54）、保育経験年数の平均8.18年（SD5.53）、性別は男性10名、女性129名。

回答は、保育者139名による各担当クラスの男女児各1名に対する代理評価を依頼した。対象児は無作為抽出とするために、男女児ともに原則的に名字の頭文字が「S」の1番最初の園児とした。

43項目に対しての教示文は「対象となった子どもの傾向（最近の3、4週間）についてうかがいます。幼児の遊び場面における遊び込める行動や内面についていろいろな状況が述べられています。それぞれについて、その子どもの最近の行動をお考えになって、実際にその子が見せる程度を、以下の要領でご記入ください。」とした。回答形式は「ほとんど見られない（全くあてはまらない（1））～「非常に多く見られる（たいへんあてはまる）（5）」の5件法を採用した。

<分析方法>

因子構造は、最尤法・プロマックス回転に基づく探索的因子分析によって検討した。

研究：5-6歳児のドッジボール遊びを対象とした「遊び込める」ための遊びの質とその変容（遊び込める環境を構築する「質の高い遊び」の検討）

<対象>

愛知県 T 幼稚園 5-6 歳児（年長児）

5-6 歳男児 1 名、アキラ（仮名）

< 期間 > 2015.10~2016.3

< 手続き >

・週 1 日を原則とし、登園後の自由遊び時間のドッジボール遊び場面において、VTR 撮影を併用した観察を行い、その後、逐語化しフィールドノーツを作成した。観察日数は期間中 20 日であった。

・男児アキラのその日のドッジボール遊び場面の行動を、開発した幼児版「遊び込める」尺度（表 1）によって評価した。その際、担任保育者らと合議することもあった。

・評価に至った根拠を、観察記録をもとに以下の 3 側面に分けて記述した。

運動技能の側面（投げる，捕る，避ける）
心理社会的側面

アキラをとりまく他児のかかわりの側面

・アキラの量的及び質的な変容に基づき、運動遊びにおける「遊び込める」という状況の発現や変容を検討した。

4. 研究成果

(1) 「遊び込める」を規定する要因の検討： 尺度開発を手がかりとして

幼児の遊び込める姿に含まれる要素としての項目について、最尤法・プロマックス回転に基づく探索的因子分析を実施し、固有値、累積寄与率及び因子の解釈可能性の観点から 5 因子解が最適と判断されたため、因子負荷量が .40 以下の項目及び 2 重負荷のかかった項目を除き、5 因子での因子分析を行った。

幼児の「遊び込める」は、「受容・共感・応答の循環」「環境への能動」「探求への意欲」「創造・想像の収束と実現」「親和と共有」の 5 因子 23 項目によって構成された。（表 1）

「第 1 因子：受容・共感・応答の循環 (Smooth transition between reception, empathy and reaction)」には「他者のアドバイスや意見を受け入れる」「他者と目的やテーマやアイデアを共有しながら楽しさやノリを合わせる」など 5 つの項目が含まれる。幼児が、他児を受容し、共感し、応答するという行動様式である。

「第 2 因子：環境への能動 (Adaptability to surroundings)」には 4 項目が含まれる。「知らないもの、ひと、ことに出会うことを楽しむ」「様々な状況の変化を楽しむ」「表情や身体が生き生きとし楽しむ雰囲気溢れる」など、遊びの環境に対して自ら探し求める積極性と、環境への活発で柔軟な感受性、高揚感を伴った行動様式である。

「第 3 因子：探求への意欲 (Motivation for exploration)」には「自分で目標を定めて取り組む」「自分一人でもやり抜こうとする」「意

欲を自分自身で喚起しようとする」など 6 項目が含まれる。様々な事象を探索し、追究し、それらが持続する行動であり、しかも一連の営みが自立して意欲を溢れさせている。子どもたちにとって、遊びのなかでの試行錯誤や探求は「挑戦」と言える。

「第 4 因子：創造・想像の収束と実現 (Creativity and imagination with focus)」には「自分のしたいことや意見を達成したりイメージを表現するために工夫したり提案したりする」など 3 項目が含まれる。遊びを工夫し広げるために、想像したり創造したりする行動である。ただし「遊び込める」ためには、想像や創造をとりとめもなく広げるよりも、目的に沿い、自己決定しつつ、ある方向へと収束させ実現させていくことが必要と捉えられた。

「第 5 因子：親和と共有 (Affinity and Cooperation)」には「競うことや勝敗を楽しむ」「他者とイメージや課題を共有させるために真剣に話し合う」「他者の参加を誘ったり組織化したりする」の 5 項目が含まれる。競うことや勝敗を楽しむためにルールを考えたり作戦を立てたり話し合ったりする行動は、自分に自信を持ち自分を活かそうとす

表 1 幼児における「遊び込める」尺度の因子構造（最尤法・プロマックス回転）

項目	因子負荷量					共通性
	(内因適合性)	(安定性)	I	II	III	
[第 1 因子：受容・共感・応答の循環] ($\alpha = .88$) ($r = .74$)						
他者のアドバイスや意見を受け入れる	1.01	.06	-.11	-.06	-.13	.75
他者のアイデアを認めて取り入れる	1.00	.04	-.03	-.03	-.17	.79
他者を励ましたり教えたり褒めたりする	.64	.14	-.01	.18	-.03	.63
他者の動機や思いを汲み取って考えたり行動したりする	.56	-.20	.24	.03	.18	.67
他者と目的、テーマやアイデアを共有しながら楽しさやノリを合わせる	.43	-.12	-.06	.14	.22	.49
[第 2 因子：環境への能動] ($\alpha = .82$) ($r = .72$)						
知らないもの、ひと、ことに出会うことを楽しむ	.08	.86	-.13	-.11	.09	.70
見知ったものや行なったことがあるもの、ひと、こと、にも新たな興味を持つ	.05	.69	.07	-.03	.08	.59
様々な状況の変化を楽しむ	.05	.63	.15	.02	-.01	.54
表情や身体が生き生きとし楽しむ雰囲気が溢れる	-.05	.58	.05	.18	-.07	.42
[第 3 因子：探求への意欲] ($\alpha = .85$) ($r = .72$)						
自分で目標を定めて取り組む	-.08	.02	.88	.06	-.09	.71
自分なりに納得するまで諦めず続ける	-.08	-.06	.82	.12	-.05	.60
自分にとって困難な課題を設定したり選び取ったりする	.07	.21	.59	.00	-.03	.53
自分一人でもやり抜こうとする	.13	.09	.46	.00	.08	.41
自分の役割を決めて進んで責任を担う	.27	-.12	.46	-.20	.37	.64
意欲を自分自身で喚起しようとする	-.10	.37	.42	.09	.04	.47
[第 4 因子：創造・想像の収束と実現] ($\alpha = .84$) ($r = .75$)						
自分のしたいことを達成したりイメージを表現するために工夫したり提案したりする	.02	.00	.04	.78	.07	.73
自分の経験したことを思い出し再構成したりして活用する	.00	.02	.05	.77	.00	.64
素材や資源をアイデアを持って試行錯誤しながら活用する	.02	-.01	.13	.76	-.19	.52
[第 5 因子：親和と共有] ($\alpha = .79$) ($r = .71$)						
競うことや勝敗を楽しむ	-.11	.21	-.06	-.31	.79	.53
目的のためにルールを考えたり作戦を立てたりする	-.08	-.11	-.06	.24	.73	.58
他者とイメージや課題を共有させるために真剣に話し合う	.28	-.19	.11	.13	.47	.59
他者の参加を誘ったり組織化したりする	-.06	.19	-.21	.29	.44	.40
他者を自然に巻き込む	-.06	.23	-.09	.29	.43	.52
寄与率 38.23 8.13 4.49 4.35 3.93						
累積寄与率 46.36 50.85 55.20 59.13						
回転後の負荷量平方和 6.07 7.81 7.56 7.81 6.63						
因子相関行列						
	.31	.62	.51	.62		
		.40	.50	.49		
			.54	.60		
				.62		

る自尊感情に根ざしている。また幼児の協力的行動は親和感情に強く影響する。「遊び込める」ためには、他児とのかかわりが大きな影響を及ぼすことが捉えられた。

その後、本尺度の信頼性と妥当性を検討した。信頼性検討のために、尺度内での項目得点の一貫性を追究し内的整合性を統計的に算出する方法と、安定性に関する信頼性を追究する方法としての再テスト法を実施した。その結果、信頼性係数(Cronbach's 係数)は高い水準にあり、高い内的整合性を有することが確認された。因子構造の再現性を検討するためのテスト-再テスト法による相関係数も、高い係数を示し再現性が認められた。本尺度の安定性が確認された。

因子構造の基準連関妥当性として、既存の外的基準と照らし合わせた併存的妥当性を検討した。既存の外的基準は、「幼児の社会的スキル尺度」「幼児期の感性」「幼児の身体活動性」とし、本尺度5因子はこれらの3尺度因子と有意な相関を示し、構成概念妥当性が支持された。

(2) 5-6 歳児のドッジボール遊びを対象とした「遊び込める」ための遊びの質とその変容

幼稚園や保育園における 5-6 歳児が自由な遊びのなかで行う戸外での運動遊びとしてのドッジボール場面を、研究で開発した尺度を用いて、「遊び込める」ための遊びの質とその展開、個人における「遊び込める」の変容を検討した。また、そこから、運動遊びの心理社会的効果を明らかにすることを試みた。

5-6 歳児における自由遊びのドッジボール場面の展開

本研究で観察した半年間に及ぶ自由遊びのなかで進められるドッジボールの展開は、その展開内容から大きく6つのフェーズが見られた。それぞれ保育者介入期、保育者場面援助期、子ども主導期、子ども試行錯誤前期・後期、ゲーム展開期と命名された。

保育者介入期(10/8~10/22)

Caregiver intervention phase

ドッジボールの基本ルールや技法を知らせるために保育者が加わり、モデルの役割を果たしてゲームの流れをつくり始める時期。

保育者場面援助期(10/29~11/11)

Caregiver assistance phase

保育者がゲームに加わったり加わらなかつたりしながら、トラブルなどの必要な場面のみ介入し援助する時期。

子ども主導期(11/25~12/7)

Initiative-taking phase

保育者がほとんど介入しなくても子ども間でゲームが流れ、トラブル解決のためのルールが生まれる時期。

子ども試行錯誤前期(12/15~2/1)

Early trial-and-error phase

子どもが自分たちでゲームを始め、子ども同士でいろいろと考えて流れをつくる時期。

子ども試行錯誤後期(2/4~2/15)

Late trial-and-error phase

自分たちなりに楽しさを味わうために、子ども間で指示を出したり、トラブル処理がある程度できたりするようになる時期。

ゲーム展開期(2/18~3/2)

Game development phase

子どもたちがゲームの勝敗などを気にしながら、個人もしくは複数人で簡単な作戦を考えることができるようになり、ゲームとして展開する。子どもがその流れのなかで楽しさを共有しながら遊ぶ時期。

自由遊びのなかで行われる幼児のドッジボール独自の展開が捉えられた。保育者が子どもたちにドッジボールを教えるという形態をとったとしたら、以上のようなフェーズや流れにはならなかったと考えられる。幼児にとって、ドッジボールを学び、それをそのとおりにすることはできても、他者との調整をしながら状況を再構成したり創意工夫したりする行動に至るには時間がかかることが示された。また、スポーツとしてのドッジボールであれば、まずゲームとしての形がつかわれ、その後、その形のなかで、そのゲームをより高度に組織的に遂行させるための何らかの展開が生まれるのではないかと考えられる。それに対して、本研究で見られた展開は、ドッジボールの最低限の形が、保育者によって提示された後、子どもたちの試行錯誤によって徐々に形づくられていた。フェーズの後半になるにつれて、他者との調整をしながら状況を再構成したり創意工夫したりする行動が子どもたちに見られたが、ゲームとしての形が整うに至るには相当に時間がかかることが示された。また、ここでの試行錯誤は、幼児にとっては、自分自身にとって、また他児とのかかわりにおいても、「挑戦」とも言えるものであった。

運動遊びには、子ども間での試行錯誤や挑戦という文脈が生まれ、そのなかで自己決定や自発的な規律調整、他者との調整や創意工夫過程を経験できるという心理社会的な意義が認められた。

「遊び込める」への変容プロセス

6つのフェーズにおける男児の変容を、遊び込める尺度によって評価した。(図1)

その検討からは、幼児の「遊び込める」プロセスとは、子ども自らが、自らを、自らの遊びの中心に据えていくプロセスであることが捉えられた。

今回のドッジボール遊びのアキラの場合、初期には「環境への能動」が上昇し、次いで「受容・共感・応答の循環」「親和と共有」の上昇が見られ、次いで「探求への意欲」が上昇した。さらに最終フェーズのゲーム展開期になって、「創造・想像の収束と実現」に関わ

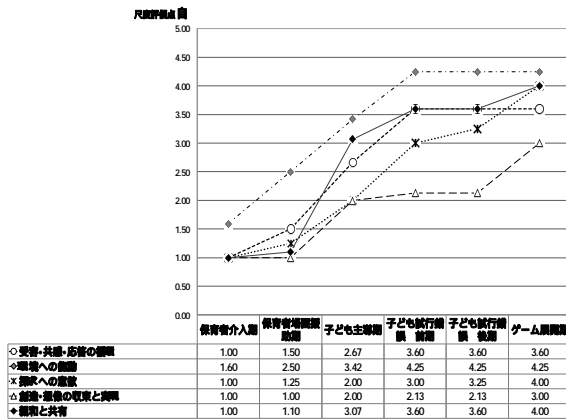


図1 由遊びのドッジボール場面における 5歳児の「遊び込める」尺度評価項目の推移

る姿が出現しはじめた。各因子点が異なるフェーズで上昇することが示された。それらの上昇の根拠として、アキラにとって、ひと(他児)、もの(ボール、ルール)、こと(トラブル)に遭遇し、遊び込む状況が生まれ深まっていく構造が捉えられた。そこでは、それぞれの場面で、ひと、もの、ことの意味をたしかめ、自分にとって必要なことを考え、自分のために楽しさを探し、考えを巡らし工夫する姿が記録された。自分自身でうまくいかないと感じていること、他児(ひと)とのかかわりでうまくいかないことも多くあった。その過程で、アキラは、自身の感情や思考を柔軟にしていくという心の「丈夫さ」が培われ、それが徐々に発揮されていた。アキラは、ドッジボールに必要な運動技能の向上に合わせて、これらの心の「丈夫さ」が獲得されていった。技能面も、楽しいと感じることによる日々の繰り返しによって習得され、適時生かされており、文字通り「身に付いて」「賢く」なっていった。運動遊びという場では、「いま、ここ」で、もの、ひと、ことに対峙する媒体が「体」であり、そこでは、心の丈夫さを発揮できる「体」が求められ育まれていた。それこそが「体」の「賢さ」ともいべき力と捉えられた。

以上の2つの視点から、幼児期における運動遊びは、遊び込めるというプロセスが生まれ深まることによって、「丈夫な心、賢い体：a resilient mind and inquisitive body」が育まれる機会となることが考察された。そして、それは領域健康のねらいとしての「しなやかな体と心」を示すものであり、運動遊びの心理社会的効果として認められた。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計7件)

鈴木裕子. 2017. 幼児の運動遊びにおける心理社会的効果 5-6歳児のドッジボール遊びに着目して. 愛知教育大学研究報告:教育科学編. 66. 105-118. 査読有

鈴木裕子. 2016. 幼児の「遊び込める」姿に含まれる要素の検討. こども環境学研究. 第12巻第2号(通関4号). 54-62. 査読有

鈴木裕子. 2016. 幼児版プレイアビリティ尺度の実用化に向けて. 平成27年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告. 5-12. 査読無

鈴木裕子. 2015. 幼児は身体表現活動のなかで何を得ているのか. 愛知教育大学研究報告:教育科学編. 66.25-33. 査読有

鈴木裕子. 2015. 幼児版プレイメーカー尺度の開発. 平成26年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告. 5-10. 査読無

鈴木裕子. 2015. 幼児期における自由で創造的な身体表現活動における題材の検討. 幼児教育研究. 第18号. 43-54. 査読有

鈴木裕子. 2014. 幼児版プレイメーカー尺度の開発に向けて:「遊び込める子ども」に着目した尺度項目の収集. 平成25年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告. 10-18. 査読無

〔学会発表〕(計5件)

Yuko Suzuki. 2016.7.7-9. Psychosocial Effects of Physical Play in Early Childhood: Focusing on Dodgeball Games Among 5-6 year-Old Children. PECERA 15th Annual Conference. Chulalongkorn University, (Bangkok, Thailand)

鈴木裕子. 2016.5.22. 5歳児における「遊び込める」の構造. 日本保育学会第69回大会. 東京学芸大学(東京都小金井市)

Yuko Suzuki. 2015.7.24-26. Development of the Playability Evaluation Scale of Young Children. PECERA 16th Annual Conference. Macquarie University (Sydney, Australia)

鈴木裕子. 2015.5.10. 幼児における「遊び込める」を具体化する試み. 日本保育学会第68回大会. 椋山女学園大学(愛知県名古屋市)

Yuko Suzuki. 2014.8.9. Characteristics of Children's Physical Interactions that Begin with Being Imitated. PECERA 15th Annual Conference. Inn Grand Bari Beach Hotel. (Bali, Indonesia)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

鈴木 裕子 (YUKO SUZUKI)
愛知教育大学・教育学部・教授
研究者番号: 40300214