

# 「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 —

村山大樹・佐藤純子

(2016年10月31日受理)

### 要 旨

幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続を図っていくという観点から、「生活科」を中心とした合科的な指導のあり方を検討するために、幼児教育における領域「環境」と小学校「生活科」の学びの連続性に関する調査を行った。

本研究では、保育領域「環境」と小学校「生活科」の内容に焦点を当て、保幼小連携の観点から教育用マテリアル（玩具）活用の可能性を検証することを目的とする。本稿では、基礎研究として、EEGの保育領域と日本の保育5領域の整合性を明らかにした上で、保育園における自由あそびの実践を行い、保育領域「環境」における教育用マテリアルの有用性を考察した。幼児期の子どもの教育用に考えられた教育用マテリアルは、日本の保育5領域と親和性があり、幼児教育の現場で活用可能性が高いことが確かめられた。

キーワード 「生活科」、領域「環境」、幼保小の連携と接続、教育マテリアル

### 1. はじめに

近年、幼児教育と小学校教育の接続がますます重要視されている。平成17年度に中央教育審議会（以下中教審と略す）より示された「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について（答申）」<sup>1)</sup>では、第1章【幼児教育の意義及び役割】において、「幼児は、身体感覚を伴う多様な活動を経験することによって、豊かな感性を養うとともに、生涯にわたる学習意欲や学習態度の基礎となる好奇心や探究心を培い、また、小学校以降における教科の内容について実感を伴って深く理解できることにつながる『学習の芽生え』を育んでいる」とし、いわゆる早期教育とは本質的に異なることにも言及しながら、幼児教育が、生涯にわたる人間形成の基礎を培う普遍的かつ重要な役割を担っていることを示している。

平成28年6月21日に開催された中教審教育課程部会幼児教育部会（第9回）の配布資料「幼稚園教育要領の改善イメージ（たたき台案）」<sup>2)</sup>においても、幼稚園教育を通じて育成すべき資質・能力と初等中等教育（幼・小・中・高）を通じて育成すべき資質・能力との関係

(新) や幼稚園と小学校との接続 (第3章) など、現行の幼稚園教育要領と比較して、小学校教育との接続が意識された文言が追加されていることがわかる。

幼児教育においては、体験が重要視されている。子どもは自分のからだ自分で操作できるようになるに従い、まわりのモノを自分でいじるようになる。また、モノを試した結果の驚きは子どもに好奇心や関心という知的意欲を生み出し、それが次の行動へのエネルギーとなる。そうした自分の行為による変化から、子どもはモノの現象の道筋を発見するとともに、その行為の過程が子どもの内部に認識や思考のフレームをつくる。からだによる生活経験の重要性がここにあり、園での生活の諸場面が学びの場になっているのである<sup>3)</sup>。

こうした、モノとの対話を作り出す保育領域「環境」のねらいは、OECDの調査が示した現在の子どもたちの学力の背景に隠れている大きな課題とも合致している。身近な環境への興味・関心、関わりを育て、生活に取り入れようとする「心情、意欲、態度」を育てなければ、その後の学校教育で得られる知識や技能は子どもの生活を豊かにしていくものにはならない。「小学校以降の生活や学習の基盤の育成」という大きな役割が幼児教育にはあるのである<sup>4)</sup>。

ところで、幼児の興味・関心をひき、活動への意欲を喚起するものに遊具がある。遊具は、幼児がそのもので遊ぶことができる具体物であり、独立した存在である。ある種の遊具は幼児たちを野外に引き出し、それだけで遊びに熱中させる力をもっている。また、ある種の遊具は幼児の知的好奇心をわき起こさせ、探究活動へと導いていく<sup>5)</sup>とされる。

こうした背景を踏まえ、本研究では、幼児教育と小学校教育の連携を主眼に、モノを通した体験を促すための玩具に焦点を当て、その可能性を検証することとする。具体的には、ヨーロッパの玩具メーカーが中心となって組織されたEEG (European Educational Group<sup>6)</sup>): 以下EEGと称す) の教育用マテリアルを取り上げ、日本での活用の可能性を探究し、共通の玩具を用いた幼児教育の「環境」領域と小学校の「生活科」との接続について検討を行う。

## 2. 目的・方法

### 1) EEGの教育用マテリアルについて

EEGとは、ヨーロッパの複数の玩具メーカーを中心に、安全性を保証された高品質の教育玩具を供給するプラットフォームとしての役割を担うために設立された組織である。世界中の全ての子どもたちに、教育用に開発された高品質の玩具を提供することを理想に、アジアをはじめ世界各地への普及・展開を目指し活動を行っている。

EEGマテリアルとは、EEGを構成する各社 (Educo、Beleduc、Top trike、Nienhuis Montessori、Arts & Crafts: 2016年8月現在) が開発した幼児教育用のアイテムのことであり、EEGはこれを玩具とは呼ばず「教育用マテリアル」と呼んでいる。

この教育用マテリアルの特徴は、その1つ1つが保育領域を基に開発され、カリキュラムの中に位置付けられていることである。各マテリアルの開発には、大学の研究者や保育現場の経験者が参加し、保育領域・内容に沿った遊びが展開されるように設計・検討されている。

各マテリアルには、保育現場の先生向けにティーチャーズガイドが付いており、基本的な遊ばせ方や発展の遊び、評価方法などが具体的に記されている。

## 2) 研究の目的

日本国内では、EEGの教育用マテリアルのようなアイテムは少なく、その活用を研究することで、保育環境の一層の充実に資する可能性があると考えられる。また、具体的なモノを使った活動は、小学校低学年を対象とした学習活動にも有用性があると捉えられる。

そこで本研究では、日本の保育領域「環境」と小学校「生活科」の内容に焦点を当て、幼児教育と小学校教育の連携の観点から、教育用マテリアル活用の可能性を検証することを目的とする。なお、本稿は「生活科」につながる領域「環境」のあそびについての研究の基礎研究として、研究の前半部分を報告するものである。

## 3) 研究の方法

本稿では、上記の目的を踏まえ、EEGの保育領域と日本の保育領域との整合性を明らかにし、保育領域「環境」と小学校「生活科」に共通で有用と考えられるマテリアルを検討する。

このため、①EEGの保育領域と日本の保育領域の比較、②M保育園における自由遊びの検証を行い、まとめとして、保育領域「環境」と小学校「生活科」との連携を意識したマテリアルの選定を行った。

## 3. EEGの保育領域と日本の保育領域の比較

本章では、EEGの保育領域と日本の保育5領域を比較し、その共通点と差異を明らかにする。

### 1) EEGカリキュラム

EEGでは、先進各国の保育制度の調査から、EEG独自の保育カリキュラムを開発している。EEGカリキュラムは、「Mathematics」「Language」「Health」「Creativity」「Science」の5つの領域と、これら全てに関わる「Social development」を合わせた5 + 1領域という考え方で構成されている（図1）。

以下に、EEGカリキュラムの各領域の内容を紹介する。

- ①「Mathematics」：算数、計測、幾何学など、数学的思考に関する領域。日本の保育領域「環境」に合致する内容。
- ②「Language」：単語、伝達、区別など、言語に関する領域。日本の保育領域「言葉」に合致する内容。
- ③「Health」：体育、衛生、栄養など、健康に関する領域。日本の保育領域「健康」に合致する内容。
- ④「Creativity」：視覚的表現、音楽的表現、模倣表現など、表現に関する領域。日本の保育領域「表現」に合致する内容。

- ⑤ 「Science」：生物、宇宙、物理など、科学に関する領域。日本の保育領域「環境」に合致する内容。
- ⑥ 「Social development」：文化や慣習、他人との相互作用、ルールの理解など他者との関係に関する領域。上記の5領域全てに関連するという位置付け。日本の保育領域「人間関係」に合致する内容。

各領域は、それぞれ3つほどの下位概念（内容）に分類され、さらにこの内容から習得すべきスキルが設定されるという3段構成になっており（表1）、全てのEEGの教育マテリアルは、このカリキュラムのいずれかに位置付くように配置されている。

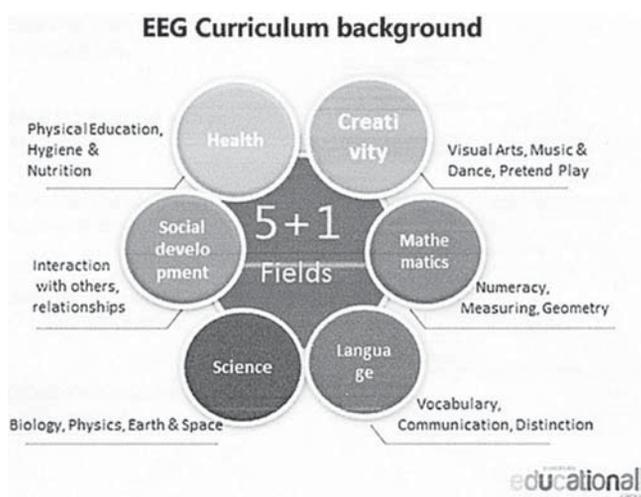


図1 EEGカリキュラムの構成領域

(The 1st International Workshop at European Educational Group: 23 August 2016 配布資料より抜粋)

表1 Main Frame of EEG Curriculum

(The 1st International Workshop at European Educational Group: 23 August 2016 配布資料より抜粋)

MATHEMATICS	LANGUAGE	HEALTH	CREATIVITY	SCIENCE
Numeracy	Vocabulary	Physical Education	Visual Arts	Biology
Number Sense	Words	Motor Skills	Arts and Crafts technics	circle of life
Counting	Speech	Agility		Anatomy
Operations		Endurance		Flora
				Fauna
Measuring	Communication	Hygiene	Music and Arts	Earth and Space
Dimension	Listening	Personal Hygiene	Singing	Geography
Time and Planning	Expression	Social Hygiene	Dancing	Culture
Money			Play Instruments	Weather
Geometry	Distinction	Nutrition	Pretend Play	Physics
Colors and Shapes	Visual Distinction	Food	Imagination and Simulation	Experiments with:
Sorting and Serializing	Auditive Distinction			-Sounds/ Magnets
Spatial Orientation	Tactile Distinction			-Temperature/ Water
				-Electricity

## 2) EEGカリキュラムと日本の保育5領域との共通点

ここで、日本の保育5領域との整合性を検討する。前節で紹介したEEGカリキュラムの内容を精査し、日本の保育5領域の内容と比較検討を行った。

その結果、「Health」は「健康」領域に、「Social development」は「人間関係」領域に、「Mathematics」および「Science」は「環境」領域に、「Language」は「言葉」領域に、「Creativity」は「表現」領域に、それぞれ分類できることが確かめられた。

これにより、EEGの教育用マテリアルは、日本の保育現場においてもスムーズに活用できる可能性があることが確かめられた。

EEG保育領域と日本の保育5領域の関係を図2として以下に示す。

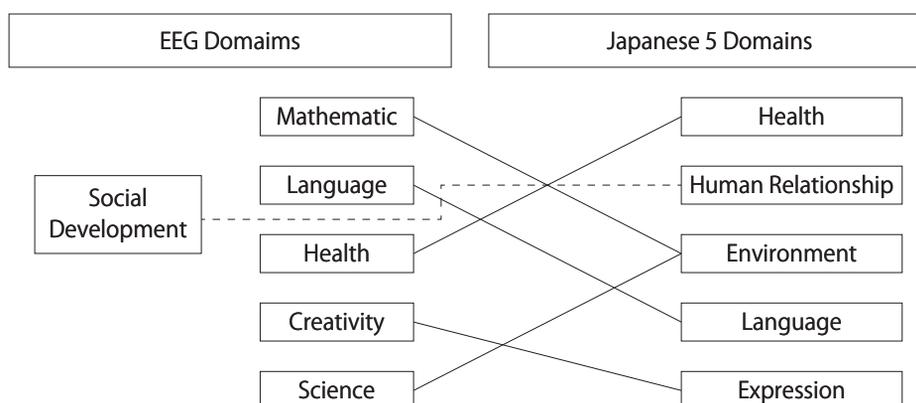


図2 EEGカリキュラムと日本の保育領域の関係図

## 3) EEGカリキュラムと日本の保育5領域の差異

前節では、EEGカリキュラムと日本の保育5領域との共通点を整理した。本節では、両者の差異について触れておく。

EEGカリキュラムでは、子どもたちの活動のゴールとして、具体的なスキルの習得を目指している。日本の幼児教育では、体験そのものや子どもの気付き・発見を大切にしている点で違いがあることがわかる。日本での活動を考える際には、日本の保育になじむように、活動の目的に留意する必要があると言えるだろう。

## 4. 自由遊びの検証

前章では、EEGカリキュラムと日本の保育領域について比較を行い、両者には扱う領域に整合性があることが確かめられた。

本章では、実際に子どもたちが教育用マテリアルに触れた時の遊びの様子を調査するために、東京都M保育所で行った自由遊びにおける検証について報告する。

東京都M保育所（東京都認証保育所）：平成28年度は、0歳～5歳児の45名が在籍している。調査対象者は、3～5歳児クラス18名（3歳児6名・4歳児4名・5歳8名）と担当保育者3名とした。

### 1) 自由遊びの検証方法

自由遊びへの導入は、午前10時～11時、および午後4時～5時の時間帯に、合計7回実施し、全61種類のマテリアルについて検証を行った。各回で8～9つずつ展開し、園児に自由に遊んでもらった。

調査は、幼児期の遊び方を明らかにするために参与観察を行った。その際、本研究の補助的資料とするためデジタルカメラとビデオカメラの撮影も行うこととした。さらに、保育者には観察シートを携帯してもらい、子どもの遊びの様子を記入してもらった。

なお、観察に用いた「EEGマテリアル観察シート」は、表2に示したとおりである。この観察シートは、M保育所の保育者の意見を取り入れながら独自に作成したものである。

### 2) 自由遊びの検証から

保育者のシートへの記入内容から、子どもたちが高いテンションで熱狂して遊ぶというよりも、むしろ集中してじっくり取り組んでいる様子や、考えながら遊ぶ姿が見られたという記述が特徴的であった。

毎回9つ程度のマテリアルを展開していたが、子どもによっては、1つのマテリアルに集中して1時間近く遊び続けるということもあった。そこには、刹那的な楽しさではなく、知的好奇心から来る楽しさに浸る子どもの姿があったと考えられる。

各マテリアルについては、EEGが本来想定する遊び方にとどまるものや、想定以外の遊びに発展するものなど、子どもの想いによって様々な遊びに展開できることが確かめられた。ただし、マテリアルの中には、子どもだけでは遊ぶことが難しく、保育者の説明やフォローがなければ遊ぶことができないものがあることも明らかとなった。

また、複数のマテリアルを組み合わせるなど、マテリアル同士の相性や、子どもの興味や発達に応じたマテリアルのセットなど、保育者による環境構成が大切であることが示唆された。

これらの結果から、EEGの教育用マテリアルは、日本の幼児期の子どもにも十分遊ばせることができ、保育現場でも気軽に活用し、子どもの知的好奇心を刺激することに寄与する可能性が見出された。

6

### 3) 分類表の作成

検証の結果および第2章で紹介したEEGカリキュラムを基に、EEGの教育マテリアルの特徴を整理するための分類表を作成した。なお、本作業には、筆者である村山、佐藤を含む幼児教育関係の研究者3名とM保育所園長、M保育所主任が関わり内容を精査した。

分類表に用いた項目は、以下の通りである。

表2 EEGマテリアル観察シート

【EEGマテリアル観察シート 自由遊び編】

玩具名	Find and count up to 10			日付：2016年8月3日(水) 16:00-17:00		
本来	自由	総合評	観察者：			

子どもの活動内容・ (+写真等)	年齢	人数 男○人 女○人	時間	発展 (深める・ 影響・支援)	遊んだ子 の名前	場所・ 広さ	留意事項

自由遊び用 評価

7

想定される領域	健康・人間関係・環境・言葉・表現
想定されるねらい	
使いやすさ・汎用性	低 1・2・3・4・5 高

表3 EEGマテリアル検証一覧表

写真	マテリアル名	あそびの種類			保育の領域 (該当領域)						活動の内容				適正人数	時間(分)	シチュエーション	場所、空間	実施した遊びの例	留意点
		自身で探める	友達に影響	先生の手援	健康	人間関係	環境	言葉	表現	健康	人間関係	環境	言葉	表現						
1	Find and count up to 10	○	○	○	1	4	5	2	1		8	8	2		1~2	30	じっくり考える	机の上	紙芝居あそび	
2	Counting panorama	○	○	○	0	3	5	2	0		8	8	2		1~2					
3	Dotay	○	○	○	0	3	5	1	3		8	8	2	4	1~4	15	じっくり考える	机の上	誕生日てんとう虫	
4	Coloursticks	○	○	○	1	4	5	2	2		8	8	1	4	1~2	10	じっくり考える	机の上	サイコロで跳らしていく	
5	Scales	○	○	○	0	2	5	2	0		8	2	2		1~2					
6	Weight tubes			○	0	2	5	2	3		6	8	2	1	1~多					
7	Results	○	○	○	0	2	3	5	2		6	4	4	4	1~2					
8	Cause & Effect			○	0	2	3	5	2		6	10	4	4	1~4					
9	Shape sorting puzzle		○	○	2	1	5	0	3	2	4	8		1	1~2					
10	Shapes game	○	○	○	2	3	5	1	3	2	8	8		1	1~4	10	みんなでわいわい	机の上	ハンバーガー屋さん	
11	Colodge	○	○	○	1	3	5	0	3	2	8	8		1	1~2					
12	Rings & sticks	○	○	○	1	1	5	0	3	2	4	8		1	1~2					
13	Bear game	○	○	○	1	1	5	2	1	2	4	8	2	1	1~2					
14	Figurapen	○		○	1	1	5	3	3	2	5	8	4	1	1~4					
15	Find the right posture			○	3	2	4	3	0	2	6	8	4		1~多					
16	Direction game		○	○	0	2	5	3	0		6	8	4		1~多					
17	Team building	○	○	○	0	3	5	3	2		8	7	2	4	1~4					
18	3D creations	○	○	○	1	2	5	3	3		6	8	2	4	1~2					
19	Lace together	○	○	○	1	4	5	4	2	2	8	7	2	4	1~2					
20	Boh together	○	○	○	0	4	5	4	1		8	7	4	4	1~2					
21	Build together	○		○	0	4	5	4	1		6	8	4	4	1~2					
22	Sound tubes	○		○	0	2	5	3	3		6	2	2	1	1~多					
23	Details		○	○	0	3	5	2	2		8	8	2	4						
24	Search and find		○	○	0	5	3	3	0		6	8	2		1~多					
25	Twin Shapes	○	○	○	2	4	5	2	2		8	8	2	1	1~2	10	じっくり考える		Touch and feel boxと組み合わせて遊ぶ	
26	Touch and feel box	○	○	○	4	2	5	2	1		8	7	2	1	1~2	10	みんなでわいわい	机の上	Twin Shapesと組み合わせて遊ぶ	
27	Tactile	○	○	○	0	3	5	3	4		8	8	2	1	1~2	15	じっくり考える	床、机の上	彫刻、造形遊び	
28	Vetsovern	○			3	3	5	0	3	2	4	7		4	1~4					
29	Happy hammer geo set				3	3	5	0	3	2	8	7		4	1~2					
30	Insert mosaic 10mm	○			3	4	5	0	3	2	4	8		4	1~2					
31	Insert mosaic 15mm	○		○	3	4	5	0	3	2	4	8		4	1~2					
32	Mosaic mosaic writing with beads-Mountain	○	○		3	4	5	0	3	2	4	9		1	1~4					
33	Mosaic mosaic writing with beads-Flatland	○	○		3	4	5	0	3	2	4	8		1	1~4					
34	Mosaic mosaic writing with beads-Stream	○	○		3	4	5	0	3	2	4	8		1	1~4					
35	Mini mosaic box with cards and caps	○			3	4	5	0	3	2	4	8		1	1~2					
36	Growth puzzle-Tulip	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
37	Growth puzzle-Grandfather	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
38	Growth puzzle-Children	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
39	Growth puzzle-Frog	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
40	Growth puzzle-Grandfather	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
41	Growth puzzle-Butterfly	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
42	Growth puzzle-Bird	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
43	Growth puzzle-Sunflower	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
44	Growth puzzle-Turtle	○	○		1	2	5	2	2	2	8	4	2	1	1~2					
45	Strapping Friends	○			3	3	5	0	2	2	2	8		4	1~2					
46	Turning Animals	○			3	3	5	0	2	2	2	8		4	1~2					
47	Discovery Puzzle "Garden"	○			1	3	5	2	2	2	8	8	2	1	1~2	15	じっくり考える	机の上		
48	Discovery Puzzle "Meadow"	○			1	3	5	2	2	2	8	8	2	1	1~2	15	じっくり考える	机の上		
49	Discovery Puzzle "Woods"	○			1	3	5	2	2	2	8	8	2	1	1~2	15	じっくり考える	机の上		
50	Match & Mix "Animals"	○	○		0	4	5	2	3		4	8	2	4	1~2					
51	Match & Mix "Transport"	○	○		0	4	5	2	3		4	8	2	4	1~2					
52	Layer-Puzzle "Your Body" Girl	○	○		3	4	5	2	2	7	4	5	2	1	1~2					
53	Layer-Puzzle "Your Body" Boy	○	○		3	4	5	2	2	7	4	5	2	1	1~2					
54	Pyramids	○			1	4	5	0	2	2	4	8		1	1~4					
55	Tropicano		○	○	0	5	3	4	2		8	8	4	4	1~4					
56	Pizza festa	○	○	○	2	5	0	4	3	9	8		4	4	1~4					
57	Find Money!		○	○	0	5	3	4	1		6	8	4	8	1~2					
58	Tastaro		○	○	0	2	5	3	3	3	4	8	2	1	1~4					
59	Anging fever	○	○		5	4	3	3	0	2	4	4	2		1~4					
60	Whizz!?		○	○	0	3	2	5	0		6	8	4		1~4					
61	Beaman			○	5	3	2	3	0	2	8	4	2		1~4					
62	Buddy	○			5	3	3	2	2	2	2	7	2	4	1~2					
63	XXL Tomate	○	○	○	2	4	5	3	2		8	8	4	4	1~4	20	みんなでわいわい	床	高く跳む、すくなく	
64	XXL Pomelo	○	○	○	5	4	2	4	0	2	8	4	4		1~4					
65	ToPoLoGi "Yaso"		○	○	0	1	5	3	3		4	8	4	4	1~2					
66	Sound Box		○	○	0	3	5	3	3		6	2	2	1	1~多					
67	Weight Box		○	○	3	3	5	3	3	2	6	2	2	1	1~4					
68	Counting 1-10	○			0	1	5	1	3		2	8	2	1	1~2					
69	Mosaic "For mosaic writing to create your own world"	○	○	○	0	2	3	2	5		6	2	2	6	1~4					

- ① 遊びの展開：子どもが自身で深めていく、友達に影響されて発展する、先生の支援により発展する、などの遊びの展開の仕方。
- ② 保育5領域（該当領域）：保育5領域について、各領域との関係を、5見法（1～5：5を最大とする）で評価。
- ③ 活動の内容：幼稚園教育要領に示された各領域の「内容」から最も近いものの番号。
- ④ 適正人数：該当のマテリアルで遊ぶのに適した人数。
- ⑤ 時間：該当のマテリアルで遊ぶのに適した時間。
- ⑥ シチュエーション：該当のマテリアルで遊ぶのに適した場面、ねらい。
- ⑦ 場所・空間：該当のマテリアルで遊ぶのに適した場所、空間、広さ。
- ⑧ 発展した遊びの例：子どもたちが発展させた遊び方
- ⑨ 留意点：その他、保育者からの留意点

以上の項目を設け、分類表に、自由遊びにおける検証結果を反映させた。結果を前頁(表3)に示す。

## 5. 保育領域「環境」と小学校「生活科」の連携を意識したマテリアルの選定

ここまで、保育現場の自由遊びに教育マテリアルを導入し、その可能性を検証してきた。本研究の目的は、保育領域「環境」と小学校「生活科」の内容に焦点を当て、幼児教育と小学校教育の連携の観点から、教育用マテリアル活用の可能性を検証することである。

そこで、前章で開発した分類表の中から、保育領域「環境」に属し、かつ、小学校「生活科」と関連すると考えられるマテリアルの選定を行った。

### 1) 「環境」領域マテリアルの選定

全69の検証用マテリアルの中から、保育領域「環境」との関係が深く、かつその内容(8)「日常生活の中で数量や図形などに関心をもつ」に適するものを選出した。続いて、小学校「生活科」との連携を意識したマテリアルの選定を行った。

### 2) 小学校「生活科」との連携を意識したマテリアルの選定

ここで、小学校「生活科」の意義と平成20年度改訂の要点に触れておく。

小学校「生活科」の特質は、直接体験を重視した学習活動を行うこと、身の回りの地域や自分の生活に関する学習活動を行うことなどにある。また、新設当時から幼児教育との連携が重要な要素として位置付けられており、その意味からも生活科が果たすべき役割には大きなものがある。

平成20年度の小学校学習指導要領生活科の改訂の趣旨には「児童の知的好奇心を高め、科学的な見方・考え方の基礎を養うための指導の充実を図る必要があること」および「小1プロブレムなど、学校生活への適応を図ることが難しい児童の実態があることを受け、幼児

教育と小学校教育との具体的な連携を図ること」が挙げられている<sup>7)</sup>。

つまり、小学校「生活科」は、幼児教育と小学校教育の連携を考える際に核となる教科と捉えられ、幼児教育と小学校教育の双方で利用できる共通の題材や教材・教具を用いた活動を計画していくことは、生活科の特質にも合致すると捉えられる。

これらを踏まえ、前節で選定したマテリアルの中から、さらに小学校「生活科」の内容(6)「身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりなどして、遊びや遊びに使う物を工夫してつくり、その面白さや自然の不思議さに気付き、みんなで遊びを楽しむことができるようにする」についての視点で、マテリアルの選定を行った。

その結果、上記に該当する10のマテリアルを抽出することができた(表4)。

これらのマテリアルを小学生に導入し、幼児の遊びとの連続性や発展を観察することで、幼児教育と小学校教育の連携について追究していく。

表4 保育領域「環境および小学校「生活科」との連携を意識した教育用マテリアル例

	写真	マテリアル名	あそびの展開			適性 人数	時間 (分)	シチュエー ション	場所、 空間	発展した遊びの例
			自身で 深める	友達に 影響	先生の 支援					
1		Find and count up to 10	○	○	○	1~2	30	じっくり考える	机の上	紙芝居あそび
2		Dotsy	○	○		1~4	15	じっくり考える	机の上	誕生日てんとう虫
3		Coloursticks	○	○	○	1~2	10	じっくり考える	机の上	サイコロで減らしていく
4		Shapes game	○	○		1~4	10	みんなでわいわい	机の上	ハンバーガー屋さん
5		Twin Shapes		○	○	1~2	10	じっくり考える		Touch and feel boxと組み合わせて遊ぶ
6		Tactillo		○	○	1~2	15	じっくり考える	床、机の上	彫刻、造形遊び
7		Discovery Puzzle "Garden"	○			1~2	15	じっくり考える	机の上	
8		Discovery Puzzle "Meadow"	○			1~2	15	じっくり考える	机の上	
9		Discovery Puzzle "Woods"	○			1~2	15	じっくり考える	机の上	
10		XXL Torreta	○	○	○	1~4	20	みんなでわいわい	床	高く積み、すごろく

## 6. おわりに

本稿では、幼児教育と小学校教育の連携を主眼に、海外で生産された教育用マテリアルに着目し、日本の保育領域との整合性の検証や幼児の遊びの観察等を通してその可能性を探ってきた。

まず、教育用マテリアルを開発しているEEGのカリキュラムと日本の保育領域を比較し、その共通点と差異を明らかにした。EEGカリキュラムと日本の保育領域には整合性が見られ、EEGの教育用マテリアルは日本の保育現場に十分導入が可能であることが確かめられた。

続いて、実際の保育現場の自由遊びに教育用マテリアルを導入し、子どもたちの遊びを観察した。そこでは、子どもたちが教育用マテリアルを使って自由に遊びを展開できることが確かめられた。

これらの結果から、教育的配慮が多くなされて開発された教育用マテリアルは、日本の保育でも十分に活用できる可能性があり、日本の保育の内容・目的に沿って活用することで、より保育環境を充実させることに寄与できる可能性が見出された。

さらに、本研究の目的である小学校「生活科」との関連を検討し、保育領域「環境」と小学校「生活科」との連携を意識した教育用マテリアルを選出した。

本稿では、以上を「生活科」につながる領域「環境」のあそびについての研究の基礎研究とし、続稿において、本稿で選出した教育用マテリアルを使用した幼児および小学生の遊びを調査し、幼児教育と小学校教育の連携についてさらに深めていくこととする。

## 謝辞

本研究を進めるにあたり、株式会社おもちゃ総合研究所俵聡子さま、および東京学芸大学芸の森保育園園長真木千壽子先生、同保育園主任菊地奈津美先生に多大なるご協力を賜りました。また、研究の基礎部分について、淑徳大学短期大学部山田修平先生に、全面的なご協力をいただきました。記して深謝いたします。

## 引用文献

- 1) 中央教育審議会「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について(答申)」、2005。
- 2) 中教審教育課程部会幼児教育部会「(配布資料) 幼稚園教育要領の改善イメージ(たたき台案)」、2016。
- 3) 織田豊・湯川秀樹 編著『保育内容 環境』、北大路書房、2009、p.20-21。
- 4) 小田豊『新 こどもと環境 理論編』、太洋社、2008、p.14。
- 5) 小田豊 前掲書<sup>4)</sup> p.84。
- 6) EEG ホームページ：<http://www.educationall.com> (2016年8月31日取得)
- 7) 文部科学省「小学校学習指導要領解説 生活編」、2008、p.3-4。