

幼児向け「おなまえカルタ」の提案

—文字に親しむ物的環境の遊具として—

新井 しのぶ(中村学園大学)・廣瀬 由莉(中村学園大学)・山本 翠(中村学園大学)

Proposal for “Onamae karuta” for Young Children.

Shinobu ARAI・Yuri HIROSE・Midori YAMAMOTO

1. はじめに

保育領域「環境」の内容に「(10)日常生活の中で簡単な標識や文字などに関心をもつ。」(文部科学省, 2019)がある。ここでは、幼児が絵本や手紙ごっこを通して自然に文字に触れられるように物的環境を構成することが目指されており、これらの環境設定は多くの保育園・幼稚園等で積極的に行われている。また、家庭においても文字に対する保護者の積極性とその効果は、多く論じられている(例えば、土師ほか, 2007; 岡本, 2016; ベネッセ教育総合研究所, 2019)。

幼児が文字に親しむ遊ぶ教材として、絵本やかるとななどがある。かるたは、安土桃山時代に南蛮カルタとしてオランダから輸入された玩具であり、日本において長く親しまれている。かるたは、絵札にある絵と1文字から内容を推測しながら読み札の内容との関連を考えることと、遊びながら学べるという、2つの特徴を持っている。遊びながら学べる要素として、近年では知育かるたと呼ばれるものが多くあり、例えば臓器、ことわざ、都道府県などが挙げられる。このように、かるたは伝統的なおもちゃでありながら現代に向けて進化している。また、幼児教育では文字への親しみへの利用として幼稚園・保育所の玩具としても取り入れられている。しかし、かるたの枚数は50音を基本としており、まだ文字を覚えていない幼児にとっては難しい側面も持っている。また、絵があったとしても、かるたの1文字を理解できていないと、どの札が正しい札であるのかを考えることは、まだ文字への興味・関心を持っていない幼児にとって難しい遊びと考えられる。

そこで、我々は、多くの幼児が最初に理解するであろう自分の名前の文字のみで構成された「おなまえカルタ」

を提案することとする。このカルタを開発および調査する中で、4つの利点が考えられた。まず、文字に興味・関心がない幼児であっても、自分の名前であることから文字への親しみから遊びに発展すること、そして2つ目に、カルタの枚数が少ないことから、短い時間で何度でも挑戦できること、そして3点目に競争性の高い遊びであることから複数人での遊びを基本とするが、保護者と幼児が1対1で行うのに非常に適しているということ、そして最後に枚数が少ないことから保育者や保護者が幼児のために手作りで作成できるおもちゃであることである。本論文では、「おなまえカルタ」を実際に保育者を目指す大学生に作成させ、感想を分析するとともに、実際に幼児の遊びから利点を考察する。

2. 方法

2.1. おなまえカルタの作成

本調査は、2022年度前期開講の保育内容環境Ⅱを受講した学生のうち、幼稚園教諭免許状と保育士資格の取得をめざす学生を対象とした。

実施日：2022年12月中旬

対象数：91名

実施時間：60分

内容：指定した台紙に人名を使ったカルタを作る(45分)(図1)、グループ内でかるた遊びを行う(15分)
分析方法：カルタを作成し、遊んだ後に学生に自由に感想を記載させた。その記載内容をKH-coderで分析し、おなまえカルタの特徴を分析した。

2.2. おなまえカルタを使った幼児の遊び

おなまえカルタを3歳児の保護者が作成し、実際に幼児と遊ぶ活動をおこない、感想を聞くことで、おなまえ

カルタの特徴について検討した。

3. 結果および考察

学生は名前に使われるひらがなを使って、自由なテーマでカルタを作成した。作成する様子を観察すると、非常に積極的に楽しみながら取り組んでいたようである。学生が作成した「おなまえカルタ」の一部を図1に示す。

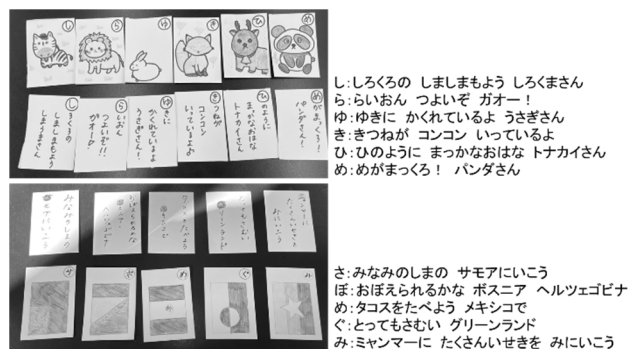


図1. 学生が作成した「おなまえカルタ」

幼児に親しみのある「しらゆきひめ」をカルタの文字として使用した学生は、動物の名前と関連させた。また、アイドルグループの苗字と自分の名前を文字とした学生は、幼児が国旗に親しむことを目的としたカルタとした。このように、学生は自分の発想を生かして、独自のカルタを作成することができていた。「おなまえカルタ」の特徴として、使用する文字数が少ないことから、テーマとするカルタの内容に苦戦する様子は見られなかった。

次に、4～5人の班で作成した「おなまえカルタ」を使って遊ぶ活動を行った。カルタの枚数が少ないため、すぐに決着がつくこと、またそれにより何度も繰り返して行う様子が見られた。このことについて、保育所等での幼児の遊びを想定すると、50音カルタでは、決着までが長く、最終的な勝敗を挽回するためにもう一度行うことは、時間と保育者の労力が多くかかることが予想される。これに対して、「おなまえカルタ」は、5分程度で勝敗がつき、時間と労力を気にすることなく何度でも反復して行うことが可能である。幼児は遊びの中で得た知識・技能を、反復しながら楽しむ様子が知られている (Hutt, 1979)。このことから、「おなまえカルタ」は保育のニーズに合った遊び方を展開できる遊具となるのではないだろうか。

次に、「おなまえカルタ」の作成と遊びの感想について自由記載した学生の文章を KH Coder⁽¹⁾を用いて、田中 (2014) の分析手法を元に分析した。その結果、自分の名前を使ってカルタを作ることで、カルタに「愛着」が生まれる傾向があった。具体的に、「自分の名前を書くことで改めて、自分の名前良いなど愛着が湧きました。子どもたちにも取り組ませると、きっと良いかるたに出来あがるんだろうなと、想像がふくらみました。」「じぶんの名前で作ることで、今よりもっと親しみがもてるよう

になった。」「自分でかるたを作るのを初めてだったけど、想像力をふくらませて楽しく制作できました。自分の名前で、手作りなので、愛着がわきました。」など、自分の名前に対する愛着は「おなまえカルタ」で非常に高まる効果があった。幼児は、遊びや生活の中で「文字」に興味・関心を持つようになる (文部科学省, 2018)。カルタの商品の多くは3歳以上を対象としているが、文字の理解に関して、ベネッセ教育総合研究所が行った調査によると仮名文字を読める年少児は男子で 58.4%, 女子で 70.0%に対し、自分の名前を読める年少児は男子で 79.1%, 女子で 87.7%と多い。しかし、書くことに関しては、自分の名前でも年少児は 31.8%, 女子で 59.6%と低いのが現状である (ベネッセ教育総合研究所, 2012)。つまり、年少児においては50音のカルタの札は、読み札から連想される絵を理解するのではないかと考えられる。しかし、年少児は自分の名前であれば 80%近くが文字を理解しており、「おなまえカルタ」であれば文字と絵を関連させて遊ぶことが可能であると考えられる。特に、学生が感じたように幼児も自分の名前に愛着を持つことで、文字への興味・関心が高まる可能性も示唆される。

また、遊びとしての要素として、読み札が少なく、決着までが早い「おなまえカルタ」の特徴からの楽しさがテキスト分析の「楽しい」と「考える」の関係より得られた。具体的には「なまえかるたであるので数が少なく何度でもあそびやすいため、よかったと思いました。」と遊びとしての利点だけでなく、「名前を覚えてもらうことにとっても役立ちそう。」や「とてもたのしかったです。みんな個性があるし、それぞれ全然ちがくておもしろかったし、私たちの班はみんなでよみふだをシャッフルしてあそんだのでどれがくるかわからずより楽しめました。」など、「おなまえカルタ」の特徴から、発展的な学びや遊びを考えることもできたようであった。

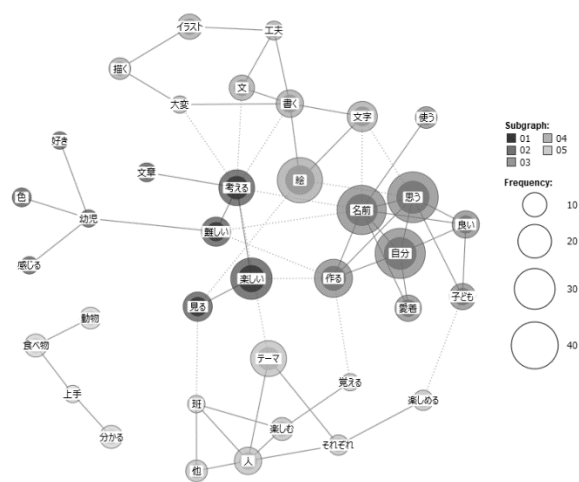


図2. 学生の感想のテキスト分析結果

出現数の多いコードほど大きい円、強い共起関係ほど太い線で描写。

上記の分析を踏まえ、3 歳児の子を育てる著者が「おなまえカルタ」を作成し、その子と遊ぶことを通して、「おなまえカルタ」を評価した。作成したカルタとそれで遊ぶ姿を図 3 に示す。作成した「おなまえカルタ」には、幼児の名前ではなく、人気のアニメキャラクターの名前を使用した。カルタは、幼児にも親しみやすい童謡の歌詞を内容に取り入れた。幼児を対象とした「おなまえカルタ」の遊びを通して、以下の 2 点の利点が挙げられた。まず、1 点目は、幼児の視界の範囲内に絵札を置くことができることから、幼児が容易にカルタに取り組むことができることである (図 3)。図 3 に示すように、カルタは幼児が足を広げた範囲に収まっており、幼児が絵札を探して取る際も、狭い範囲で操作することができた。幼児の視界は大人と比較すると狭く (常石, 2008)、全ての絵札を把握することは難しいと考えられる。このことから、「おなまえカルタ」は幼児の視界の範囲内に収まる遊びとしての利点を有する。2 点目は、学生の感想にも記載があったように、何度も繰り返して遊ぶことができる点である。幼児は楽しい遊びを反復する傾向があるため (Hutt, 1979)、カルタのように読み札が多く、1 回の遊びに時間を有するよりも、短時間で 1 回の遊びが完結する方が、保護者に負担がかからない。以上の実践より、「おなまえカルタ」は幼児との遊具としても、有効なものとなりえる。



図 3. 幼児用に作成したおなまえカルタとそれを使って遊ぶ様子
右の写真は、3 歳児幼児が絵札を探し母親 (著者) が文字札を読む際の様子である。

4. おわりに

幼児教育において、数字や文字への興味・関心は幼小接続の観点から、重要な学びの 1 つとされている。しかし、お勉強としての活動は、幼児の主体的な活動となりえない。よって、生活や遊びの中で数字や文字に触れることができる活動は、保育の環境設定として保育者の工夫によって繰り広げられる。本研究では、遊びの物的環境の 1 つとして、「おなまえカルタ」の遊具を提案した。保育者をめざす大学生が「おなまえカルタ」を作成する様子を観察する限り、文字札の少なさから作成への困難は見られず、平均して 60 分程度で作成を終えることが

できていた。また、遊具としての愛着や、遊びの楽しさも評価されており、今後これが保育に活かされていることを期待する。

注

(1) KH Coder Version 2.00f (Perl 5.14.2, Perl/Tk 804.029) を, <http://khc.sourceforge.net> より 2018 年 11 月 28 日にダウンロードし, 分析に使用した。

文献

- ベネッセ教育総合研究所 (2019): 幼児期から小学校 1 年生の家庭教育調査—横断調査—, <https://berd.benesse.jp/jisedai/research/detail1.php?id=3684> (2022 年 3 月 28 日閲覧)。
- ベネッセ教育総合研究所 (2012): 幼児期から小学 1 年生の家庭教育調査報告書, <https://berd.benesse.jp/jisedai/research/detail1.php?id=3200> (2023 年 6 月 23 日閲覧)。
- Hutt, C (1979): Exploration and Play. In Sutton-Smith, B.(Eds.), Play and Learning: Gargner Press. 175-178.
- 岡本明博 (2016): 幼児期における文字の書き指導に関する一考察—長崎市の幼稚園への実態調査に基づいて—, 未来の保育と教育—東京未来大学保育・教職センター紀要—, 3, 29-36.
- 土師知己, 田島信元, 松本雅昭, 佐々木丈夫, 蜂須賀正博, 相原正明, 泰羅 雅登 (2007): 「読み聞かせ」中の母子の脳活動:fMIRS による計測, 日本生理学会大会発表要旨集, 0, 169.
- 文部科学省 (2018b): 幼稚園教育要領 (平成 29 年告示), チャイルド社。
- 田中京子 (2014): KH Coder と R を用いたネットワーク分析, 久留米大学コンピュータジャーナル, 28, 37-52.
- 常石秀市 (2008): 感覚器の成長・発達, バイオメカニズム学会誌, 32, 69-71