

低年齢児保育における動的環境に関する実践的研究

—ムーブメント遊具を用いた遊びの広がり注目して—

研究代表者	庄司 亮子	(海老名市立わかば学園児童指導員)
共同研究者	飯村 敦子	(鎌倉女子大学教授)
	小林 保子	(鎌倉女子大学教授)
	袴田 優子	(市川市教育センター心理相談員)
	河合 高鋭	(鶴見大学短期大学部保育科准教授)
	岩羽 紗由実	(聖ヶ丘教育福祉専門学校非常勤講師)
	小林 芳文	(横浜国立大学・和光大学名誉教授)

研究の概要

本研究では、低年齢児における動的環境のあり方、とりわけ遊具の活用と遊びの広がり方について着目し、ムーブメント教育・療法（Movement Education and Therapy）の遊具を用いた環境が、子どもの全身を使った動きの種類（数）や具体的な内容について及ぼす影響について調査した。その結果、ムーブメント遊具がない状態よりもある状態の方が、子どもの動きが多く確認されること、遊具によって引き出されやすい動きが異なることが明らかになった。また3種類のムーブメント遊具を活用することで動きの数が増え、内容（遊び）にも広がりがみられた。動きの種類によっては、物的環境である遊具を設定するだけで動きが引き出されるわけではなく、人的環境である大人（保育士）の関わりがあって初めて引き出される動きがあることも明らかになった。

低年齢児保育における動的環境のあり方としては、多様な動きを引き出しやすくする自由度の高い遊具を活用し、その上で保育士が子どもの発達段階に応じた具体的な遊びを提供することや意図した促しをしていくことを提案したい。子ども、動的環境である遊具、人的環境である保育士の関わりとの3項が相互に作用し、循環していくことで、子どもの多様な動きが引き出され、全体的な発達が促されることが示唆された。

キーワード：低年齢児保育、動的環境、全身を使った動き、ムーブメント教育・療法、ムーブメント遊具

I. 問題と目的

近年、世界的にも乳幼児期の保育、教育への関心が高まっている¹⁾。わが国では、厚生労働省の「保育所等における保育の質の確保・向上に関する検討会」²⁾で、低年齢児固有の特性や発達に応じた内容や配慮等、保育のあり方について議論がなされており、保育現場での実践に資する具体的な検討が求められている。平成30年度に施行された「保育所保育指針」³⁾では、3歳未満児保育の内容の充実が図られ、低年齢児保育の重要性が示されている。1歳以上3歳未満児の「健康」に関するねらい及び内容には、「走る、跳ぶ、登る、押す、引っ張るなど全身を使う動きを楽しむ」こと、そのために「体を動か

す機会を十分に確保し、自ら身体を動かそうとする意欲が育つようにすること」と明記されている。このことは、低年齢児が自発的に身体を動かす機会を充実させ、「走る、跳ぶ」などの様々な基本的な動きの発達を保育の中で支えることの重要性を示していると考えられる。この時期の子どもは、歩行が徐々に確立され、ある程度自分の思うように身体を動かすことができるようになる。そのため、「遊び」を通して全身を使って動くことの心地よさや楽しさを体験できるような活動や環境が大切⁴⁾であり、保育士は、この時期の子どもが主体的に身体を動かすことができるような環境を構成したり、関わりを行ったりしていく必要がある。

我々は、令和元年度保育科学研究の助成を受け、

低年齢児保育（1歳児、2歳児クラス）における動的環境や遊びの実態調査（質問紙調査）⁵⁾を実施した。その結果、保育の中で行っている「走る・跳ぶ・登る・押す・引っ張る」動きの要素が含まれる遊びについての質問紙調査からは、「走る」「跳ぶ」「登る」の遊びは、それぞれの園で様々な遊びが展開されていることが示された。一方で、「押す」「引っ張る」の遊びのバリエーションが少ないことや、遊び自体が展開されていないことが明らかになった。これらの全身を使った基本的な動きは、前庭感覚や固有感覚、体性感覚等を刺激し、その後の様々な微細な動きや、バランス感覚を養っていく上で、非常に重要な動きである。子どもたちが保育の中で主体的に、そして楽しみながら全身を使う動きを経験していくためには、基本的な動きを引き出す動的環境や遊びのアイデアについての具体的な検討が急務であると考えられる。

先行研究では、及川⁶⁾や坂上⁷⁾は、親子遊びにおける3歳未満児についての基本的な動きを検討し、動きの種類や頻度等について明らかにしている。また、宮尾⁸⁾は、戸外自由遊び場面について、1・2歳児の基礎的運動パターンと物的環境との関係について明らかにしている。しかし、3歳未満児を対象とした遊び場面における基本的な動きと環境との相互作用について検討した研究は非常に少ない。そこで本研究では、保育現場で広く活用されているムーブメント教育・療法（Movement Education and Therapy）⁹⁾（以下、ムーブメント教育）の遊具を用いて、動的環境の差異による全身を使った動きの変化について分析し、動的環境や遊具の活用方法について考察する。ムーブメント教育を用いる理由としては、その取り組みの特徴として、環境（遊具や音楽、場など）を子どもの発達など寄り添いの目線で豊かに活用することにより、自発性や創造性を重視する点があげられる。そして、ムーブメント教育の環境を作る上で重要なツールであるムーブメント遊具は、色や形、大きさなどに様々なバリエーションがあり、それぞれ異なる感覚を得られる材質が用いられるなど、子どもが思わず手を出したくなる、触りたくなるような工夫がされている。また、ムーブメント遊具には決まりきった遊び方はないため、子どもの自発的な動きが誘発され、遊びの幅が広がりやすいという特徴がある。「保育所保育指針」³⁾の1歳以上3歳未満児の「環境」に関するねらい及び内容には、「玩具、絵本、遊具などに興味をもち、それらを使った遊びを楽しむ」や「身の回りの物に触れる中で、形、色、大きさ、量などの物の性質や

仕組みに気づく」と明記されている。ムーブメント遊具の特徴が、保育所保育指針で示されている「環境」のねらいに即していると考え、用いることとした。

なお、本研究における「動的環境」とは、「子どもが自発的に動きたくなる・手を出したくなる環境、すなわちアフォーダンスのある環境」と定義する。

本研究の目的は、低年齢児保育における動的環境のあり方、とりわけ遊具の活用と遊びの広がり方について着目し、ムーブメント教育・療法（Movement Education and Therapy）の遊具を用いた動的環境が、子どもの全身を使った動きの種類（数）や具体的な内容について明らかにすることである。

Ⅱ. 方法

1. 対象児

対象児は、神奈川県の研究協力園の2歳児クラスに在籍している園児である。研究協力園は3園であり、対象児の人数は31人である。調査対象児を2歳児に設定した理由は、粗大運動が確立する時期であり、様々な動きの観察が期待できると判断したためである。

2. 調査方法

研究協力園3園の2歳児（クラス単位）を対象に、遊び活動の3場面（ムーブメント遊具なしの自由遊び場面・ムーブメント遊具ありの自由遊び場面・ムーブメント遊具ありの設定遊び場面）を設定して、各場面における子どもの動きを映像で記録した。調査期間は、令和4年7月～10月で、各園3回（計9回）の調査を実施した。第1回調査から第2回調査、第2回調査から第3回調査の期間は7日から10日に設定し、ビデオ撮影は3園とも午前中に実施した。使用するムーブメント遊具は、調査ごとに異なるもの（3種類）で、1回の調査時間は30分である。

遊具の選定は、ムーブメント教育で2歳児の中心的課題とされる感覚運動ムーブメント、すなわち、多様な感覚と粗大運動が結びつく活動が誘発されやすく2歳児が扱いやすいもの、という観点で行った。具体的には、ムーブメントスカーフ、スペースマット、プレイバンドの3種類である。表1は、データ収集の概要を示したものである。また、調査に使用したムーブメント遊具の特徴は表2に示した¹⁰⁾。

表1 データ収集の概要

	第1回調査	第2回調査	第3回調査
	使用玩具：スカーフ	使用玩具：スペースマット	使用玩具：プレイバンド
前半場面10分	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ
中間場面10分	自由遊び② ムーブメント遊具あり スカーフのみ	自由遊び② ムーブメント遊具あり スペースマットのみ	自由遊び② ムーブメント遊具あり プレイバンドのみ
後半場面10分	設定遊び ムーブメント遊具あり スカーフ活用	設定遊び ムーブメント遊具あり スペースマット活用	設定遊び ムーブメント遊具あり プレイバンド活用

表2 調査に使用したムーブメント遊具の特徴

使用した遊具名	遊具の特徴
ムーブメントスカーフ	柔らかくて透け感のある薄いナイロン製の布。色は赤・青・黄・緑・ピンクの5色。サイズは大型（100×195cm）と小型がある。とても軽いため投げた際に滞空時間が長く、目で追いやすのが特徴。
スペースマット	適度なストレッチ性とクッション性があるマット。ネオプレーンゴム製で滑らない構造になっている。表面は赤・青・黄・緑・ピンクの5色で裏面は黒。サイズは大サイズ（30×90cm）と小サイズ（30×30cm）がある。
プレイバンド	柔らかくて伸び縮みする幅2.5cm長さ160cmのバンド。色は赤、青、黄、緑の4色。両サイドに手首（足首）が入る輪がついており、輪を利用して複数のバンドを連結させたり、他の遊具につけたりすることができる。

3. データ収集の手続き

表3から表5は、具体的な調査の手順を示したものである。3回の調査ともに、前半の10分間は室内で行う自由遊び場を各園の保育者に設定してもらった。玩具は、各園で普段使用しているものとし、調査者は同席せず、子どもと保育者のみで遊んでもらった。中間の10分間からは調査者も参加し、玩具を片付けた後にムーブメント遊具1種を出し「遊んでみてね」と声をかけた上で自由に遊んでもらった。調査者から遊びの促しや提案はしないが、同席している保育者には子どもと一緒に遊んでよいことと、普段通りの関わりをお願いした。後半10分間は、調査者が中間10分の自由遊びで用いたムーブメント遊具を活用して設定遊びを展開した。設定遊びの内容は、2歳児が該当するムーブメント教育・療法プログラムアセスメント（MEPA-R）¹¹⁾の第4ステージの発達支援目標の内容を参考に作成した。作成した設定遊びの内容は、調査協力園以外の保育園の2

歳児クラスで予備調査を行い、最終的な内容を決定した。ムーブメント遊具を活用した設定遊びの内容と手続きは、研究協力園ですべて統一にし、設定遊びの進行は9回の調査全てで第一調査者が行った。ビデオカメラは、調査開始前に保育室の隅に三脚で設置し、30分間連続で撮影を実施した。撮影したデータは前半10分間、中間10分間、後半10分間に編集し、それぞれの場面ごとに研究協力者2名でビデオ分析を行った。

倫理的配慮については、調査開始前に研究協力園3園の園長に書面で研究の趣旨を伝え、同意書を取得した。A園とB園については対象児の全保護者から同意書を得た。C園に関しては園長から対象児の保護者への口頭での説明を行い、承諾を得た。書面には、ビデオで撮影したデータは匿名性を担保し映像や静止画は公開されないこと、調査で得た結果は研究報告においてのみ使用することを記した。

表3 第1回調査の手順

使用する遊具	ムーブメントスカーフ 小 (柔らかくて薄いナイロン製の布。赤・青・黄・緑・ピンクの5色。サイズは90×90cm)		
設定	方法	引き出したい動き	物的環境
【前半10分】 ムーブメント遊具なし 自由遊び	普段の室内遊び ※調査者は同席しない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう		普段使っている玩具
【中間10分】 ムーブメント遊具あり 自由遊び	遊んでいた玩具を片づける 一旦集合して調査者への注目を促す 調査者が袋からスカーフを出す 「いいもの持ってきたよ 遊んでみてね」と声をかけ自由に遊んでもらう ※調査者からの促しはしない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう	自発的な動き	ムーブメントスカーフ小 (5色×4枚=20枚)
【後半10分】 ムーブメント遊具あり 設定遊び	子ども達からスカーフを集める 1人1枚ずつスカーフを配る 調査者の動きを模倣するよう促す ・スカーフを手に持ち横に振る ・スカーフを手に持ち回す ・スカーフを両手で丸めて上に投げる ・投げたスカーフをキャッチする ・大判のオーガンジーの布を登場させる ・布の周りを大人が持ち子ども達の上で上下させる	振る 投げる とる	ムーブメントスカーフ小 大判のオーガンジーの布

表4 第2回調査の手順

使用する遊具	スペースマット 小 (適度なストレッチ性とクッション性があるマット。赤・青・黄・緑・ピンクの5色。裏面は黒く滑り止めになっている。サイズは30×30cm)		
設定	方法	引き出したい動き	物的環境
【前半10分】 ムーブメント遊具なし 自由遊び	普段の室内遊び ※調査者は同席しない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう		普段使っている玩具
【中間10分】 ムーブメント遊具あり 自由遊び	遊んでいた玩具を片づける 一旦集合して調査者への注目を促す 調査者が袋からスペースマットを出す 「いいもの持ってきたよ 遊んでみてね」と声をかけ自由に遊んでもらう ※調査者からの促しはしない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう	自発的な動き	スペースマット小 (5色×4枚=20枚)
【後半10分】 ムーブメント遊具あり 設定遊び	子ども達からスペースマットを集める 1人1枚ずつスペースマットを配る 調査者の動きを模倣するよう促す ・マットを両手で持って振る、引っぱる ・裏面を上にして、床をこする（押す） 調査者がスペースマットを円状に並べる ・マットでできた円状の道の上を歩く ・うさぎさん(跳ぶ) おうまさん(四つ這い) ・調査者がフープ2本を持ちトンネルを作る ・トンネルをくぐる	振る・引く 押す 歩く 跳ぶ・這う くぐる	スペースマット小 スペースマット小 スペースマット大 フラフープ2本

表5 第3回調査の手順

使用する遊具	プレイバンド (柔らかくて伸び縮みするバンド。赤・青・黄・緑の4色。幅2.5cm、長さ160cm)		
設定	方法	引き出したい動き	物的環境
【前半10分】 ムーブメント遊具なし 自由遊び	普段の室内遊び ※調査者は同席しない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう		普段使っている玩具
【中間10分】 ムーブメント遊具あり 自由遊び	遊んでいた玩具を片付ける 一旦集合して調査者への注目を促す ・調査者が袋からプレイバンドを出しながら 「いいもの持ってきたよ遊んでみてね」と声 かけ自由に遊んでもらう ※調査者からの促しはしない ※保育士には普段通りの関わりをしてもらう		プレイバンド (4色×4=16本)
【後半10分】 ムーブメント遊具あり 設定遊び	子ども達からプレイバンドを集める 調査者と保育士で鈴付きのプレイバンドを出す ・高い位置で持つて：ジャンプして触る バンドを握って引っ張る ・低い位置で持つて：上をジャンプ・またぐ くぐりぬける プレイバンド3本をつなげて輪にする ・全員でプレイバンドを持ち輪になる ・輪になって座ったままバンドを揺らす ・バンドを手前に引いたり上に持ち上げる ・輪になったまま立ち、前後に歩く ・「1、2、3」の合図でバンドを手放す	跳ぶ 引く 跳ぶ 這う・くぐる ふる 引く 歩く	鈴付きの長いプレイバンド 鈴なしプレイバンド 輪にしたプレイバンド

4. 分析方法

映像データの分析を行うために、文部科学省による「幼児期運動指針」(平成24年)¹²⁾に示された動きの資料を参考に、2歳児に可能な全身を使う動きを15種類選定した。動きの出現とその種類に関する評価基準(チェックリスト)を作成し、チェックリストを用いて子どもの動きを分析した。表6は動きの種類と評価基準をまとめたものである。

撮影したビデオは「玩具遊び」「ムーブメント遊具あり自由遊び」「ムーブメント遊具あり設定遊び」の3場面に編集したものを、それぞれ2名の評価者で分析した。1回の調査につき3場面×3回調査×協力園3園分の計27場面のビデオ分析を行った。ビデオ分析では場面ごとに子どもを1人ずつ観察し、15項目の動きのチェックを行った。1場面10分間の動画のなかで、対象児に15種類それぞれの動きの出現が確認されれば「あり」、確認されなければ「なし」の2択で評価した。調査園ごとにそれぞれ2名

の評価者でビデオ分析を行ったところ、 $\kappa=.735$ の一致率が認められ、評価に信頼性があることが確認された。動きの生起の有無について意見が異なった箇所については第一評価者が再度確認し、最終判断を行った。また、ムーブメント遊具を用いた遊び場面における具体的な動きの内容については、子ども達の自発的な動きが引き出すことを目的とした「ムーブメント遊具ありの自由遊び」場面で分析を行った。

遊び環境の違いによる子どもの動きの変化については「ムーブメント遊具なし自由遊び」「ムーブメント遊具あり自由遊び」「ムーブメント遊具活用の設定遊び」の3群に分け、設定場面と動きの有無についてのクロス集計表を作成した。それぞれの動きの種類に対して χ^2 検定ならびに残差分析を行った。これらの統計処理については、SPSS Statistics Ver.25を使用し、統計的有意性は危険率5%未満で判定した。

表6 全身を使う動きに関する評価基準

動きの種類	評価基準
走る	脚を早く動かして移動する
歩く	脚を動かして移動する
跳ぶ	上に向かって跳ねる／前へ向かって跳ねる／両足跳び
這う	手と脚を床につけて移動する
くぐる	かがんで身体を低くして通り抜ける／中間位のままくぐる
投げる	手で持った物を放り投げる／腕を振って物を放る
とる	投げられた物を手で取る／宙に浮いているものを手でつかむ
押す	手の平全体に力を入れて押す
引く	物を手で保持したまま腕を手前に引く／物を両手で引き合う
ふる	物を手で保持したまま繰り返し腕を揺らす
ける	片足を素早く前へ動かす／足を物に勢いよく当てる
横転がり	横転／床に寝転がった状態から1回横転する
寝転ぶ	床に背中や腹部をつけて寝る
回る	その場で一回転する／片足に体重をのせて素早く回転する
登る	よじ登る／両手両足を交互に動かして上へ移動する

Ⅲ．結果

1. 対象児の属性

表7は、調査に参加した対象児の内訳である。調査園3園の参加児の合計人数は、第1回調査が26人、第2回調査が27人、第3回調査が27人だった。調査者の人数は1～3人であり、調査に参加した保育者の数は各回1～3人であった。

実施時期については、A園とB園は3回の調査の間隔を1週間に設定して調査を実施した。同様にC園も1週間の間隔で調査を予定していたが、新型コロナウイルスの感染拡大の影響により園への訪問が難しくなり、調査の間隔が大幅に開いた。第1回調査から第2回調査までの期間は約2ヶ月、第2回調査から第3回調査までの期間は1ヶ月であった。

表7 対象児の数

調査園	1回目調査	2回目調査	3回目調査
A園	11	10	10
B園	9	9	12
C園	6	8	5
合計	26	27	27

単位：人数

2. 2歳児クラスの自由遊び（ムーブメント遊具なし）での子どもの動き

図1は、2歳児クラスの室内自由遊び場面における子どもの動きの数を示したものである。調査の前半10分間は普段の室内遊び場面を設定してもらい自由に遊んでもらった。A園では主に「井形ブロック」「おままごと」「車の玩具」、B園では主に「レゴ」「おままごと」「車の玩具」、C園では主に「井形ブロック」「ぬいぐるみ」「電車の玩具」が使用された。自由遊びのなかで最も多く見られた動きは「歩く」で、第1回調査では19人（73%）、第2回調査では22人（81%）、第3回調査では20人（74%）であり、7割以上の子どもが自由遊び場面で室内を歩いているという結果になった。次に多く見られた動きは「走る」と「這う」で、どちらも2割の子どもに見られた。「這う」動きに関して最も多く見られたのは「ミニカーを持ちながら四つ這い位で移動する」という床にミニカーを走らせて遊ぶ動きであった。他には、全体の1割程度ではあるが「跳ぶ」動きや、広いスペースで「寝転ぶ」動き、1回転する「回る」動きなども確認された。

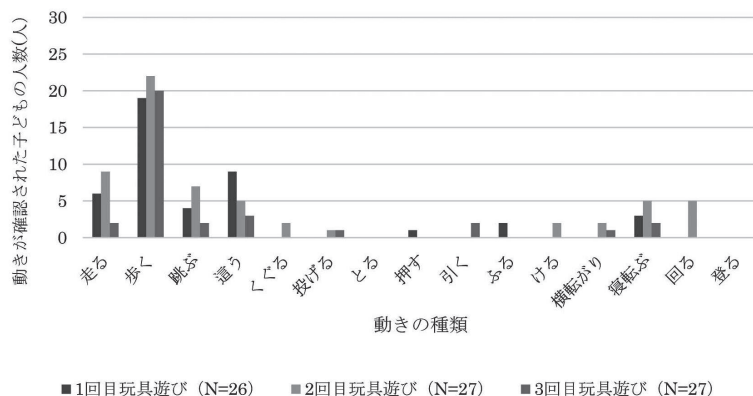


図1 2歳児クラスの室内自由遊びでの子どもの動き

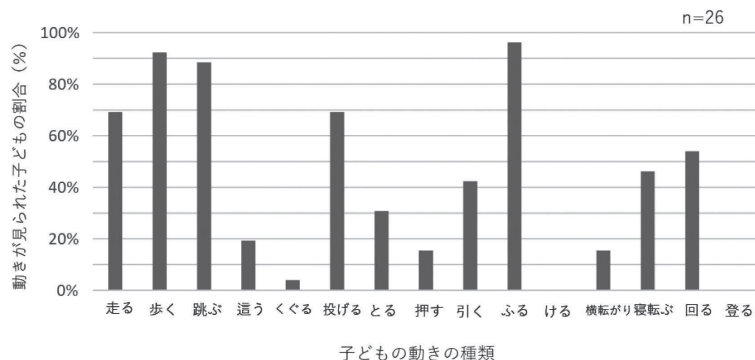


図2 ムーブメントスカーフを用いた自由遊びでの2歳児の動き

3. 2歳児クラスの自由遊び（ムーブメント遊具あり）での子どもの動き

(1) ムーブメントスカーフを用いた自由遊びについて

図2は、ムーブメント遊具＜ムーブメントスカーフ＞を用いた自由遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第1回調査の中間場面の10分間では調査者が「遊んでみてね」と声をかけながらムーブメントスカーフを20枚程度出し、遊んでもらった。場所は普段過ごしているクラスであり、保育者には子ども達と一緒に遊んでもらうよう指示した。調査者からは遊びの提案や促しはしなかった。ビデオ分析の結果、最も多く見られた動きは「振る」で25人（96%）であり、次いで「歩く」は24人（92%）、「跳ぶ」は23人（88%）であった。「ムーブメント遊具ありの自由遊び」場面では、8割以上の子どもがムーブメントスカーフを手持って振り、歩き、跳ぶ動きをしているという結果になった。また「投げる」は18人（69%）「走る」は18人（69%）であり、約7割の子どもがムーブメントスカーフを投げたり、スカーフを持って走ったりしているという結果になった。その他の動きとし

ては、「回る」が14人（54%）、「寝転ぶ」が12人（46%）、「引く」は11人（42%）であった。「ける」「登る」動きは確認されなかった。5割を超える子どもに観察された動きは6種類であった。

表8は、ムーブメントスカーフを用いた自由遊びのなかで見られた遊び（動き）の具体的な内容についてまとめたものである。8割以上の子どもに見られた「振る」動きの具体的な内容は「スカーフを両方の手に1枚ずつ持ち、上下左右前後に振る・振り回す」であった。「歩く」動きでは「両手にスカーフを持ち前後に振りながら歩く」、「跳ぶ」動きでは「両手にスカーフを持ち、上下に振りながら上下に連続で飛び跳ねる」「スカーフを両手で上に投げながら両足で垂直に飛び跳ねる」であった。「投げる」

動きでは「スカーフを複数両手に持ち上に投げる」「友達や保育士に向かってスカーフを投げる」、「走る」動きでは「スカーフの端を持ち走る」「スカーフをマントのように首に巻き走る」という動きがそれぞれ確認された。また、15種類の動き以外では「スカーフを頭にかぶる」や「保育士の頭にスカーフをかける」「スカーフを床に大きく広げて置く」といった動きが確認された。

（2）スペースマットを用いた自由遊びについて

図3は、ムーブメント遊具＜スペースマット＞を用いた自由遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第2回調査の中間場面の10分間では、調査者が「遊んでみてね」と声

表8 ムーブメントスカーフを用いた自由遊びでの具体的な動き

動きの種類	ムーブメントスカーフを用いた際の具体的な動きの例
走る	スカーフの端を持ち、走る；スカーフをマントのように首に巻き、 <u>走る</u>
歩く	両手にスカーフを持ち、前後に振りながら <u>歩く</u> ；スカーフをスカートのように腰にまいてもらい、 <u>歩く</u>
跳ぶ	両手にスカーフを持ち、上下に振りながら上下に連続で <u>とびはねる</u> ；スカーフを両手で上に投げながら、両足で垂直に <u>とびはねる</u>
這う	スカーフを片手に持って、 <u>四つ這いで移動する</u>
くぐる	保育士が持って揺らしているスカーフを <u>くぐる</u>
投げる	スカーフを複数枚両手に持ち、上に <u>投げる</u> ；友達や保育士に向かって <u>スカーフを投げる</u>
とる	スカーフを複数枚両手で持って上に投げ、 <u>キャッチする（とる）</u>
押す	スカーフを床に置き、 <u>押しながら移動する（ぞうきんがけ）</u>
引く	2人でスカーフを <u>引っ張り合う</u>
振る	スカーフを両方の手に1枚ずつ持ち、 <u>上下、左右、前後にふる</u> ；スカーフを両方の手に1枚ずつ持ち、 <u>ふり回す</u>
ける	なし
横転がり	床にスカーフを複数枚置き、スカーフの上で <u>横転がりする</u>
寝転ぶ	床にスカーフを複数枚置き、その上で <u>寝転ぶ</u>
回る	スカーフを両方の手に1枚ずつ持ち、その場で <u>回転する</u> ；スカーフを両方の手に1枚ずつ持ち、 <u>とびながら回る</u>
登る	なし
その他の動き	スカーフを頭にかぶる；スカーフを頭にかぶり、歩く；保育士の頭にスカーフをかける；スカーフを床に大きく広げて置く

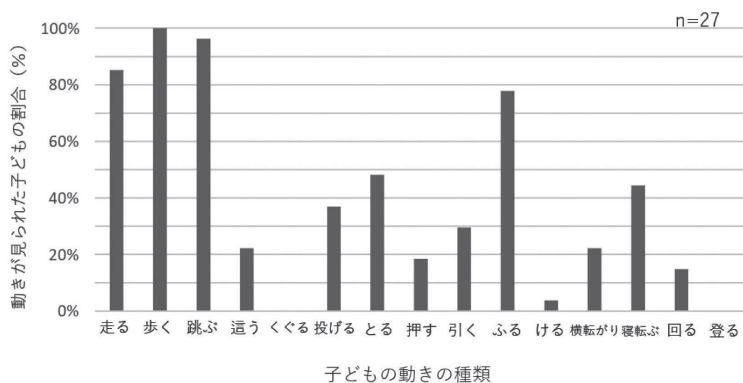


図3 スペースマットを用いた自由遊びでの2歳児の動き

をかけながらスペースマットを20枚程度出し、遊んでもらった。場所は普段過ごしている保育室であり、保育者には子ども達と一緒に遊んでもらうように指示した。調査者からは遊びの提案や促しはしなかった。ビデオ分析の結果、最も多く見られた動きは「歩く」で27人（100％）であり、次いで「跳ぶ」は26人（96％）であった。ムーブメント遊具ありの自由遊び場面では9割以上の子どもが歩く・跳ぶ動きをしているという結果になった。また「走る」は23人（85％）であり、8割の子どもに走る動きが確認された。その他の動きとしては、「振る」が21人（78％）「投げる」が10人（37％）、「とる」が13人（48％）であり、約4割の子どもに見られた。また、「寝転ぶ」は12人（44％）であった。「くぐる」「登る」動きは確認されなかった。5割を超える子どもに観察された動きは4種類である。

表9は、スペースマットを用いた自由遊びのなかで見られた遊び（動き）の具体的な内容についてまとめたものである。9割以上の子どもに見られた

「歩く」動きの具体的な内容は「頭の上にスペースマットをのせて歩く」「スペースマットを並べて置き、その上を歩く」「両手でスペースマットを持ち振りながら歩く」であった。「跳ぶ」動きでは「スペースマットの上に飛び移る」「スペースマットを両手で持ち、振りながら垂直に飛び跳ねる」であった。また「走る」では「頭の上にスペースマットをのせて走る」「スペースマットを並べて置きその上を走る」であった。「ふる」動きでは「両手でスペースマットを置き上下に振る」「スペースマットを丸めて持ち左右に振る」「スペースマットを片手で持ち振り回す」「投げる」動きでは「スペースマットを両手で持ち、上に投げる」「スペースマットを大人に向かって投げる」などの動きがそれぞれ確認された。また、15種類の動き以外では「丸めたスペースマットを海苔巻きやお菓子に見立てて保育士に食べさせる」「両手でスペースマットを持ち上下に振り保育士を扇ぐ」といった動きが確認された。

表9 スペースマットを用いた自由遊びでの具体的な動き

動きの種類	スペースマットを用いた際の具体的な動きの例
走る	頭の上にスペースマットをのせて <u>走る</u> ；スペースマットを並べて置き、その上を <u>走る</u>
歩く	頭の上にスペースマットをのせて <u>歩く</u> ；スペースマットを並べて置き、その上を <u>歩く</u> ；両手でスペースマットを持ち、振りながら <u>歩く</u>
跳ぶ	スペースマットの上にとび <u>うつる</u> ；スペースマットの上をウサギとびの姿勢で <u>とびうつる</u> ；スペースマットを両手で持ち、ふりながら <u>垂直にとびはねる</u>
這う	スペースマットを床に置き、押しながら <u>四つ這いで移動する</u> （ぞうきんがけ）
くぐる	なし
投げる	スペースマットを両手で持ち上に <u>投げる</u> ；スペースマットを床に向かって <u>投げる</u> ；スペースマットを大人に向かって <u>投げる</u>
とる	スペースマットを両手で持ち、上に投げて <u>とる</u>
押す	スペースマットを床に置き、押しながら <u>四つ這いで移動する</u> （ぞうきんがけ）
引く	2人でスペースマットを <u>引っ張り合う</u>
振る	両手でスペースマットを持ち、上下に <u>ふる</u> ；スペースマットを丸めて持ち <u>左右にふる</u> ；スペースマットを片手で持ち <u>ふり回す</u>
ける	なし
横転がり	スペースマットをお腹の上にのせ <u>横転がりをする</u> ；スペースマットの上で <u>横転がりをする</u>
寝転ぶ	スペースマットの上に仰向けに <u>寝て</u> 、お腹の上にスペースマットをのせる
回る	スペースマットを上下にふり、とびながら <u>回転する</u> ；スペースマットを片手ずつに持ち、振り回しながら <u>回転し移動する</u>
登る	なし
その他の動き	手でスペースマットを丸める；丸めたスペースマットを海苔巻きやお菓子に見立てて保育士に食べさせる；スペースマットをつなげて置き、道を作る；スペースマットを両手で持ち、上下にふりながら上にとぶ；両手でスペースマットをもち上下にふり、保育士に風を送る（扇ぐ）

（3）プレイバンドを用いた自由遊びについて

図4は、ムーブメント遊具＜プレイバンド＞を用いた自由遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第3回調査の中間10分間は調査者が「遊んでみてね」と声をかけながらプレイバンドを20本程度出し、遊んでもらった。場所は普段過ごしているクラスであり、保育者には子ども達と一緒に遊んでもらうよう指示した。調査者からは遊びの提案や促しはしなかった。分析の結果、最も多く見られた動きは「引く」で27人（100%）であり、次いで「歩く」は26人（96%）であった。ムーブメント遊具ありの自由遊び場面では9割以上の子どもの引く・歩く動きが見られた。また「振る」は24人（89%）、「跳ぶ」は23人（85%）であり、8割以上の子どものプレイバンドを振る動きと、跳ぶ動きが確認された。また「走る」は18人（67%）であり、6割の子どもの走る動きが確認された。その他の動きとしては、「回る」が11人（41%）であった。「とる」「押す」「ける」「横転がり」「登る」動きは確認されなかった。5割を超える子どもに観察された動きは5種類であった。

表10は、プレイバンドを用いた自由遊びのなかで見られた遊び（動き）の具体的な内容についてま

とめたものである。9割以上の子どもの見られた「引く」動きの具体的な内容は「両手でバンドを持ち、左右に引っ張る(伸ばす)」「大人が持っているバンドを引っ張る」「大人、子どもの3人で輪になり引っ張り合う」であった。「歩く」動きでは「片手でバンドを持ち、床に垂らしながら歩く」「両手でバンドを持ち左右に伸ばしながら歩く」であった。「振る」では「片手でバンドを持ち前後にふる・上下にふる・左右にふる」「片手でバンドを複数持ちグルグル振り回す」であった。また「跳ぶ」動きでは「片手でバンドを持ちクルクル振り回しながら垂直にとびはねる」「両手でバンドを持ち上下にふりながら垂直にとびはねる」「バンドの端と端を持ち、縄跳びのまねをしてとぶ」等の動きが確認された。「走る」動きでは「片手でバンドをもち、床に垂らしながら走る」「片手でバンドを持ちふりながら走る」という動きがそれぞれ確認された。また、15種類の動き以外では「バンドを首や腰、頭に巻く（巻いてもらう）」「大人と子どもが引っ張り合っているバンドにお腹をあて弾力を楽しむ」「大人と子どもが持っているバンドをまたぐ」といった動きが確認された。

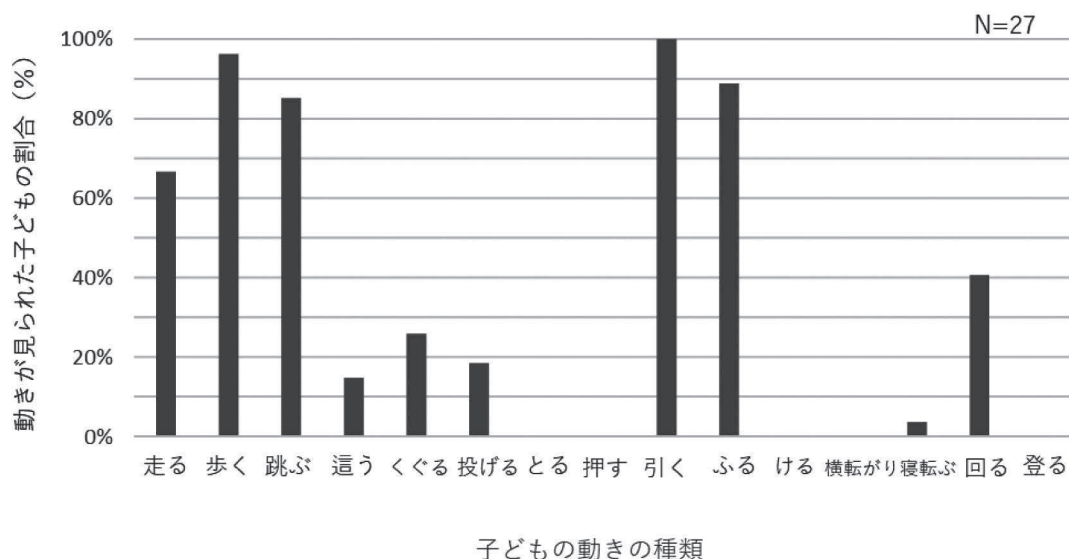


図4 プレイバンドを用いた自由遊びでの2歳児の動き

表10 プレイバンドを用いた自由遊びでの具体的な動き

動きの種類	プレイバンドを用いた際の具体的な動きの例
走る	片手でバンドをもち、床に垂らしながら <u>走る</u> ；片手でバンドを持ちふりながら <u>走る</u>
歩く	片手でバンドをもち、床に垂らしながら <u>歩く</u> ；両手でバンドを持ち、左右に伸ばし（ひっぱり）ながら <u>歩く</u> ；片手でバンドをもち、振り回しながら <u>歩く</u>
跳ぶ	片手でバンドを持ち、クルクル振り回しながら垂直に <u>とびはねる</u> ；両手でバンドを持ち上下にふりながら、垂直に <u>とびはねる</u> ；バンドの端と端を持ち、縄跳びのまねを <u>してとぶ</u>
這う	大人と子どもが引っ張り合っているバンドのしたを <u>四つ這いでくぐる</u>
くぐる	大人と子どもが引っ張り合っているバンドの下をハイハイで <u>くぐる</u> ；大人と子どもがもっているバンドの下をかがんで <u>くぐる</u>
投げる	両手でバンドを複数もち上に <u>投げる</u>
とる	なし
押す	なし
引く	両手でバンドを持ち、左右に <u>ひっぱる（伸ばす）</u> ；大人が持っているバンドを <u>ひっぱる</u> ；大人、子ども3人で輪になり <u>ひっぱり合う</u>
振る	片手でバンドを持ち、 <u>前後にふる・上下にふる・左右にふる</u> ；片手でバンドを複数持ち、グルグル <u>振り回す</u>
ける	なし
横転がり	バンドを持ちながら <u>寝転び、横転がりする</u>
寝転ぶ	バンドを持ちながら <u>寝転ぶ</u>
回る	両手にそれぞれバンドをもち、振り回しながらその場で <u>回転する</u> ；片手でバンドをもち、振り回しながら <u>回転する</u> （パレリーナのように）
登る	なし
その他の動き	バンドを首や腰、頭に巻く（巻いてもらう）；大人と子どもが引っ張り合っているバンドにお腹をあて弾力を楽しむ；大人と子どもが持っているバンドをまたぐ

4. ムーブメント遊具を活用した設定遊びでの2歳児の動き

(1) ムーブメントスカーフを活用した設定遊びについて

図5は、ムーブメント遊具＜ムーブメントスカーフ＞を活用した設定遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第1回調査の後半10分間は調査者が1人1枚ずつムーブメントスカーフを手渡し、調査者の動きを模倣するように促した。模倣を促した動きは「スカーフを手で持ち横に振る」「スカーフを手で持ち腕を回す」「スカーフを両手で丸めて上に投げる」「投げたスカーフをキャッチする（とる）」である。

ビデオ分析の結果、最も多く見られた動きはムー

ブメントスカーフを持って「歩く」で26人（100%）であり、次いで「ふる」は24人（92%）であった。9割以上の子どもが調査者の促しに応じてムーブメントスカーフを振ったり、振りながら歩いたという結果になった。また「投げる」は23人（88%）、「跳ぶ」は22人（85%）であり、8割以上の子どもにムーブメントスカーフを投げる動きと、跳ぶ動きが確認された。また「とる」は14人（54%）であり、スカーフを投げることはできても、スカーフをとる動きは5割にとどまったことが確認された。その他の動きとしては、「走る」が11人（42%）、「引く」が10人（38%）、「回る」が8人（31%）であった。「くぐる」「押す」「ける」「横転がり」「登る」動きは確認されなかった。

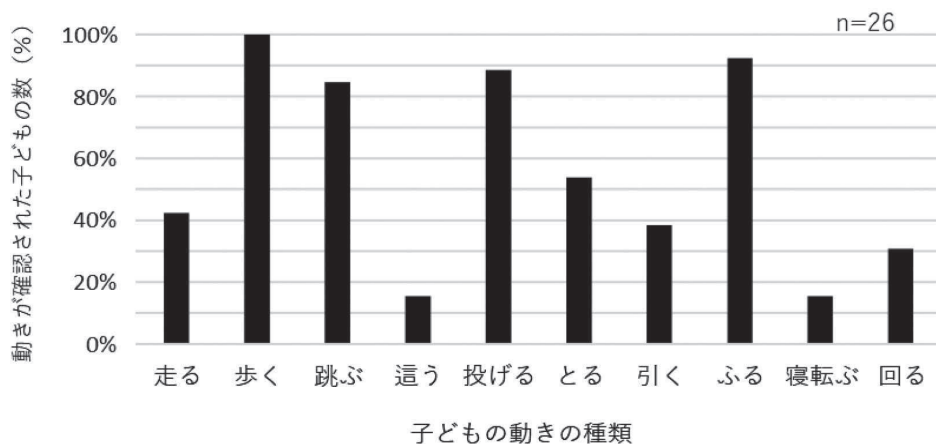


図5 ムーブメントスカーフを活用した設定遊びでの2歳児の動き

（2）スペースマットを活用した設定遊びについて

図6は、ムーブメント遊具＜スペースマット＞を活用した設定遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第2回調査の後半10分間は調査者が1人1枚ずつスペースマットを手渡し、調査者の動きを模倣するように促した。模倣を促した動きは、「スペースマットを手で持ち振る」「スペースマットを両手で持ち引っ張って伸ばす」「スペースマットの裏面を上にして両手をつき床を押す」である。後半はスペースマット大サイズと小サイズをクラス全体に円状に並べ、マットの道を歩くように促した。その後は四つ這いで「這う」動きとジャンプで「跳ぶ」動きも促し、最後にはマットの道にフラフープ2本でトンネルを設定

し「くぐる」動きを促した。

ビデオ分析の結果、最も多く見られた動きは、スペースマットの活用による「歩く」「跳ぶ」「這う」「くぐる」であり、全てにおいて27人（100%）全員の子どもが調査者の促しに応じてスペースマットの上を歩き、跳び、四つ這いをし、フープのトンネルをくぐったという結果になった。

次いで「ふる」「押す」は両方とも26人（96%）であり、9割以上の子どもが調査者の促しに応じてスペースマットを振ったり床に押し付ける動きをしたという結果になった。その他の動きとしては、「走る」が14人（52%）であった。「とる」「ける」「登る」動きは確認されなかった。

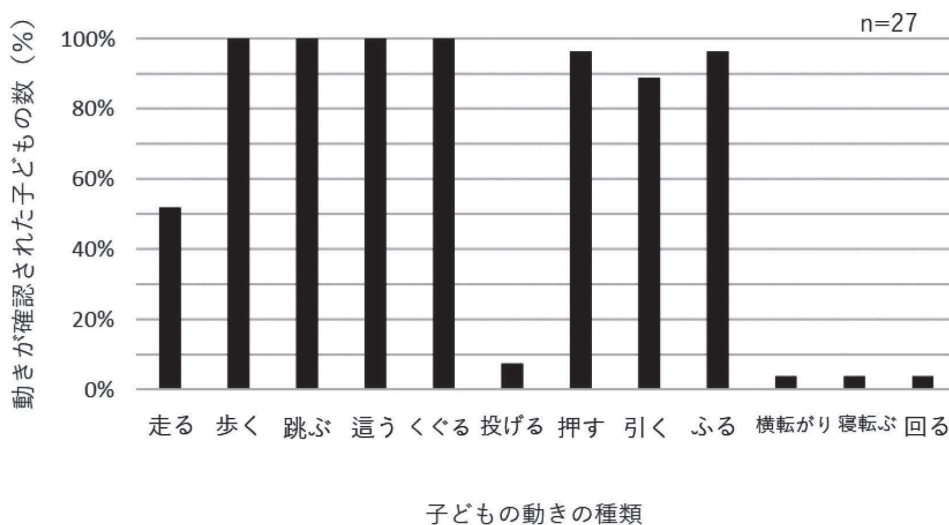


図6 スペースマットを活用した設定遊びでの2歳児の動き

(3) プレイバンドを活用した設定遊びについて

図7は、ムーブメント遊具<プレイバンド>を活用した設定遊び場面における2歳児の動きの数（全体の割合）を示したものである。第3回調査の後半10分間は調査者と保育士の2名で鈴付きの長いプレイバンド（バンドを2本つなげ数個の鈴を付けたもの）を高い位置で持って出し、子ども達にバンドを触ってみるように促した。次に鈴なしの長いプレイバンドを低い位置で持ち、子ども達にバンドの上をまたいだり、ジャンプして飛び越えたりするように促した。後半はプレイバンドを3本つなげて輪にしたものに調査者と子ども全員でつかまって輪になり、座ったまま手前に引っ張る動きや、立った状態から前後に歩く活動を行った。

ビデオ分析の結果、最も多く見られた動きは、プレイバンドの活用による「歩く」「跳ぶ」「くぐる」「引く」であり、全てにおいて27人（100%）全員の子どもが調査者の促しに応じてプレイバンドの上を飛び越え、プレイバンドの下をくぐり、バンドを手で握って手前に引っ張る動きをした結果になった。次いで「ふる」は26人（96%）「這う」は25人（93%）であり、9割以上の子どもがプレイバンドを持って振ったり、プレイバンドの下を這う動きをしたという結果になった。その他の動きとしては、「走る」が13人（48%）、「寝転ぶ」が9人（33%）であった。「投げる」「とる」「押す」「ける」「横転がり」「登る」動きは確認されなかった。

5. 動的環境の有無による2歳児の動きの変化

設定場面を「ムーブメント遊具なし自由遊び」「ムーブメント遊具あり自由遊び」「ムーブメント遊具活用の設定遊び」の3群に分け、15種類それぞれの動きの有無についてのクロス集計表を作成し、 χ^2 検定ならびに残差分析を行った。

1) ムーブメントスカーフを用いた動的環境

表11と図8は、ムーブメント遊具<ムーブメントスカーフ>を用いた動的環境における2歳児の動きの種類と割合の変化を示したものである。残差分析の結果は図8に示した。「ける」「登る」動きは3場面では確認されなかった。 χ^2 検定の結果、3つの設定場面において「這う」「くぐる」「押す」「横転がり」動きが出現した人数に有意な偏りは認められなかった。残差分析の結果、15種類の動きのうち、「走る」「跳ぶ」「投げる」「引く」「ふる」「回る」の6種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、自由遊び②場面では有意に多かった。「歩く」「跳ぶ」「投げる」「とる」「ふる」の5種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、設定場面では有意に多かった。また「投げる」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に少なく、設定場面では有意に多かった。「跳ぶ」「振る」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に多く、設定場面では有意に少なかった。

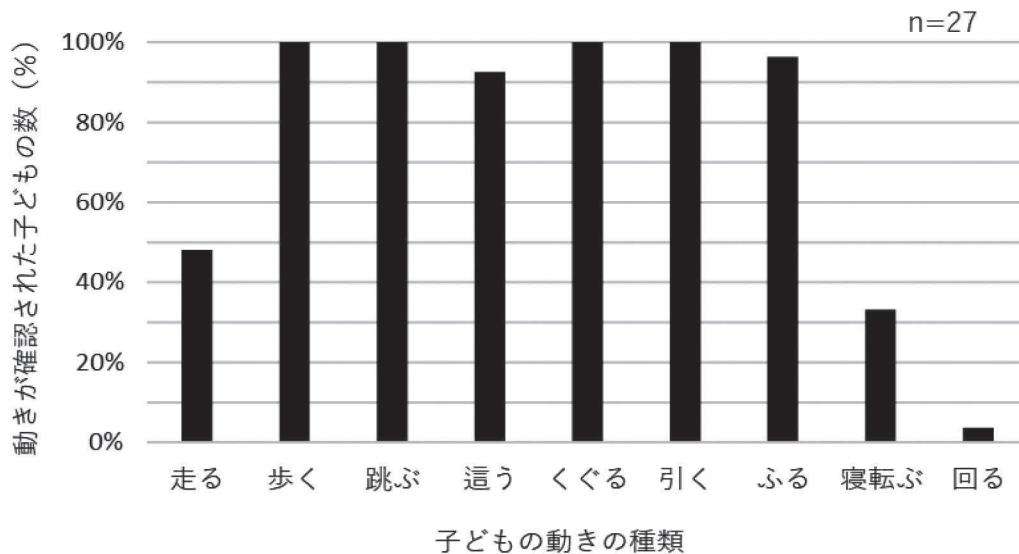


図7 プレイバンドを活用した設定遊びでの2歳児の動き

表11 ムーブメント遊具スカーフを用いた動的環境での子どもの動きの種類と数

動きの種類	動きが確認された子どもの人数（％）			χ^2 検定
	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ	自由遊び② ムーブメント遊具あり スカーフのみ	設定遊び ムーブメント遊具あり スカーフ活用	
走る	6 (23%)	18 (69%)	11 (42%)	*
歩く	19 (73%)	24 (92%)	26 (100%)	*
跳ぶ	4 (15%)	23 (88%)	22 (85%)	**
這う	9 (35%)	5 (19%)	4 (15%)	n. s.
くぐる	0 (0%)	1 (4%)	0 (0%)	n. s.
投げる	0 (0%)	18 (69%)	23 (88%)	**
とる	0 (0%)	8 (31%)	14 (54%)	**
押す	1 (4%)	4 (15%)	0 (0%)	n. s.
引く	0 (0%)	11 (42%)	10 (38%)	*
振る	2 (8%)	25 (96%)	24 (92%)	**
ける	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	n. s.
横転がり	0 (0%)	4 (15%)	0 (0%)	n. s.
寝転ぶ	3 (12%)	12 (46%)	4 (15%)	*
回る	0 (0%)	14 (54%)	8 (31%)	**
登る	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	n. s.

n=26 / *p<.01 **p<.001
n. s.=not significant

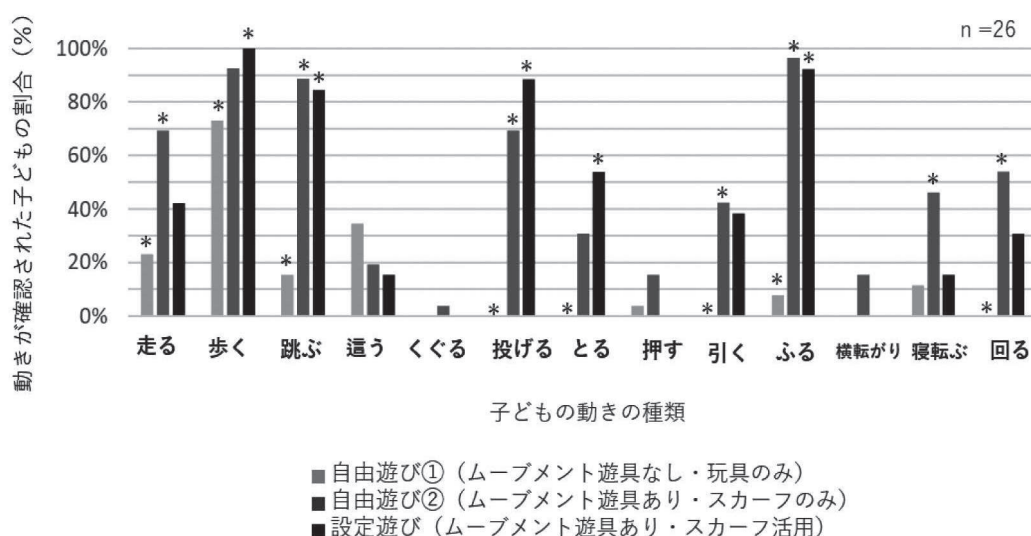


図8 ムーブメント遊具〈スカーフ〉を用いた動的環境での2歳児の動きの変化

2) スペースマットを用いた動的環境

表12と図9は、ムーブメント遊具〈スペースマット〉を用いた動的環境における2歳児の動きの種類と割合の変化を示したものである。残差分析の結果は図9に示した。「登る」動きは3場面で確認されなかった。 χ^2 検定の結果、3つの設定場面において「ける」「横転がり」「回る」動きが出現した人数に有意な偏りは認められなかった。残差分析の結果、

各設定場面において、動きが出現した人数の偏りは有意であった。15種類の動きのうち、「走る」「歩く」「跳ぶ」「這う」「投げる」「とる」「押す」「引く」「ふる」の9種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、自由遊び②場面では有意に多かった。「歩く」「跳ぶ」「這う」「くぐる」「押す」「引く」「ふる」の7種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、設定場面

では有意に多かった。また「這う」「くぐる」「押す」「引く」「ふる」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に少なく、設定場面では有意に多か

った。「とる」「寝転ぶ」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に多く、設定場面では有意に少なかった。

表12 ムーブメント遊具スペースマットを用いた動的環境での子どもの動きの種類と数

動きの種類	動きが確認された子どもの人数 (%)			χ^2 検定
	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ	自由遊び② ムーブメント遊具あり スペースマットのみ	設定遊び ムーブメント遊具あり スペースマット・フープ活用	
走る	9 (33%)	23 (85%)	14 (52%)	*
歩く	20 (81%)	27 (100%)	27 (100%)	**
跳ぶ	7 (26%)	26 (96%)	27 (100%)	**
這う	5 (19%)	6 (22%)	27 (100%)	**
くぐる	2 (7%)	0 (0%)	27 (100%)	**
投げる	1 (4%)	10 (37%)	2 (7%)	*
とる	0 (0%)	13 (48%)	0 (0%)	**
押す	0 (0%)	5 (19%)	26 (96%)	**
引く	0 (0%)	8 (30%)	24 (89%)	**
振る	0 (0%)	21 (78%)	26 (96%)	**
ける	2 (7%)	1 (4%)	0 (0%)	n. s.
横転がり	2 (7%)	6 (22%)	1 (4%)	n. s.
寝転ぶ	5 (19%)	12 (44%)	1 (4%)	*
回る	5 (19%)	4 (15%)	1 (4%)	n. s.
登る	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	n. s.

n=27 / *p<.01 **p<.001
n. s.=not significant

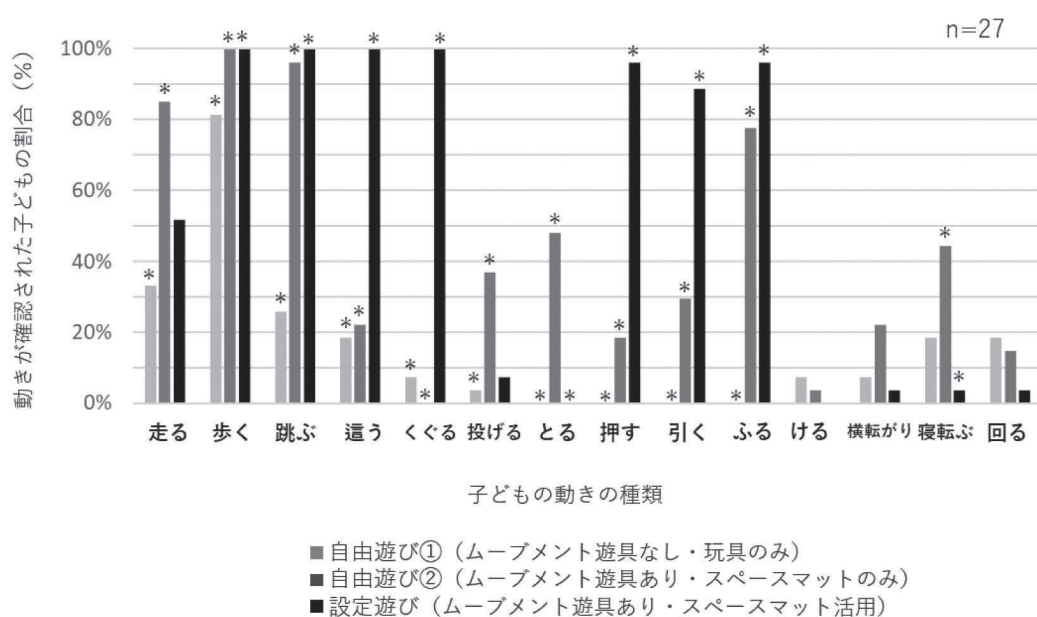


図9 ムーブメント遊具スペースマットを用いた動的環境での2歳児の動きの変化

3) プレイバンドを用いた動的環境

表13と図10は、ムーブメント遊具〈プレイバンド〉を用いた動的環境における2歳児の動きの種類と割合の変化を示したものである。残差分析の結果は図10に示した。「とる」「押す」「ける」「登る」動きは3場面とも確認されなかった。 χ^2 検定の結果、3つの設定場面において「投げる」「横転がり」動きが出現した人数に優位な偏りは認められなかった。

残差分析の結果、各設定場面において、動きが出現した人数の偏りは有意であった。15種類の動きのうち、「走る」「跳ぶ」「這う」「くぐる」「引く」「ふる」「回る」の7種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、自由遊び②場面では有意に多かった。また、「歩く」「跳ぶ」「這う」「くぐる」「引く」「ふる」の6種類の動きは、期待度数に対して自由遊び①場面では有意に少なく、設定場面では

表13 ムーブメント遊具プレイバンドを用いた動的環境での子どもの動きの種類と数

動きの種類	動きが確認された子どもの人数（%）			χ^2 検定
	自由遊び① ムーブメント遊具なし 玩具のみ	自由遊び② ムーブメント遊具あり プレイバンドのみ	設定遊び ムーブメント遊具あり プレイバンド活用	
走る	2（7%）	18（67%）	13（48%）	**
歩く	20（74%）	26（96%）	27（100%）	*
跳ぶ	2（7%）	23（85%）	27（85%）	**
這う	3（11%）	4（15%）	25（93%）	**
くぐる	0（0%）	7（26%）	27（100%）	**
投げる	1（4%）	5（19%）	0（0%）	n. s.
とる	0（0%）	0（0%）	0（0%）	n. s.
押す	0（0%）	0（0%）	0（0%）	n. s.
引く	2（7%）	27（100%）	27（100%）	**
振る	0（0%）	24（89%）	26（96%）	**
ける	0（0%）	0（0%）	0（0%）	n. s.
横転がり	1（4%）	0（0%）	0（0%）	n. s.
寝転ぶ	2（7%）	1（4%）	9（33%）	*
回る	0（0%）	11（41%）	1（4%）	**
登る	0（0%）	0（0%）	0（0%）	n. s.

n=27 / *p<.01 **p<.001
n. s.=not significant

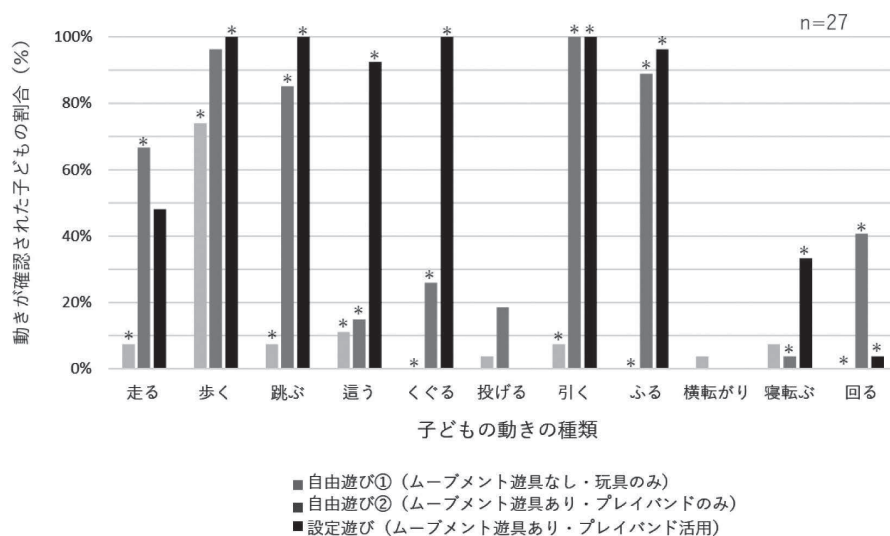


図10 ムーブメント遊具プレイバンドを用いた動的環境での2歳児の動きの変化

有意に多かった。また「跳ぶ」「這う」「くぐる」「ふる」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に少なく、設定場面では有意に多かった。「とる」動きは、期待度数に対して自由遊び②場面では有意に多く、設定場面では有意に少なかった。

IV. 考察

1. ムーブメント遊具を用いた環境が子どもの基本的な動きの数に及ぼす影響

今回の調査では3種類のムーブメント遊具を用いた動的環境が子どもの基本的な動きの数にどのような変化をもたらすかについて調査した。

その結果、遊びによって、ムーブメント遊具がない状態よりもある状態の方が、子どもの動きが多く確認されることが示された。また、遊具の種類によって引き出されやすい動きが異なることも同時に明らかになった。具体的には、ムーブメントスカーフでは「振る」「跳ぶ」「投げる」の3種類の動き、スペースマットでは「歩く」「跳ぶ」「這う」「押す」「引く」「振る」6種類の動き、プレイバンドでは「引く」「跳ぶ」「這う」「くぐる」「振る」の5種類の動きが、「ムーブメント遊具なしの自由遊び」場面では有意に少なく、「ムーブメント遊具を用いた自由遊び」場面と「設定遊び」場面の両方で有意に多かった。「投げる」「押す」「引く」「振る」動きは、操作系の動き⁸⁾とされるため、2歳児が扱いやすく、興味を引くような遊具が保育の環境として提供されることが、動きを引き出す上では、必要不可欠となってくるだろう。

また、スカーフでは「投げる」動き、スペースマットでは「這う」「押す」「引く」「振る」動き、プレイバンドでは「跳ぶ」「這う」「くぐる」「振る」動きが、「ムーブメント遊具ありの自由遊び」場面よりも「設定遊び」場面で多く確認された。そのため、2歳児にとっては、遊具があるだけでなく、保育士が意識的に動きを促す（ガイドする）ような関わりを行ったり、遊びを展開したりすることが非常に重要になってくると考える。

我々が令和元年度に実施した調査⁵⁾において、保育園の2歳児クラスで遊びのバリエーションが少ないとされていた「押す」「引く」動きに関して、今回の調査では設定遊びの中で、「押す」動きについては「(ぞうきんがけのイメージで)スペースマットを床に置いてこする(両手で押す)」動きを促した。その結果、9割以上の子どもで「押す」動きが確認された。また、「引く」動きについては、「プレ

イバンドを引っ張る(引く)」「スペースマットを両手で持って引っ張る(引く)」動きを促した結果、プレイバンドでは全員が、スペースマットでは8割以上の子どもに「引く」動きが確認された。宮尾、吉田(2021)⁸⁾は、1・2歳児は、日常的に30種類程度の運動パターンを経験していると考えられる一方、頻度による偏りは、大きく、単に戸外遊びを行うだけでは、運動パターンの経験が限られることを明らかにしている。このことから保育士は、子どもが経験しにくい動きについて把握し、遊びの中に取り入れていくことが求められるといえよう。

2. ムーブメント遊具を用いた環境が子どもの基本的な動きの内容に及ぼす影響

表8から表10に示したように、今回の調査では、「ムーブメント遊具を用いた自由遊び」場面において大人からの促しや働きかけがなくても子ども達は自ら遊具を手に取り、全身を使って遊ぶ様子が見られた。特に「跳ぶ」や「振る」動きでは、子ども達の様々な動きが確認された。例えば「跳ぶ」動きでは「両手にスカーフを持ち上下に振りながら上下に連続でとびはねる」「スカーフを両手で上に投げながら、両足で垂直にとびはねる」という内容の動きが見られた。この内容から、同じ「跳ぶ」動きのなかに「振る」「投げる」といった別の動きが重複しており、ムーブメントスカーフがあることで、複雑な動きが引き出されることが示された。また、スペースマットを用いた場面では、「スペースマットの上でとびうつる」「スペースマットの上をウサギとびの姿勢でとびうつる」「スペースマットを両手で持ち、ふりながら垂直にとびはねる」であり、同じ「跳ぶ」動きでも、使用する遊具が変われば、動きの内容も変化していることが分かる。さらに、プレイバンドを用いた場面では、「片手でバンドを持ちくるくる回しながら垂直にとびはねる」「バンドの端と端を持ち、縄跳びのまねをしてとぶ」動きが確認された。同様に「振る」動きについても、それぞれの遊具を「前後、左右、上下に振る」や「グルグルと振り回す」など多様な動きが確認された。保育所保育指針²⁾には「体全体を使う喜びを伴った遊びは、運動に関わる諸機能を発達させるとともに、子どもが自分の体で様々な感覚を体験することをもたらす」と明記されている。子ども達が保育の中で多様な動きを経験することは、全体的な発達を促す上で重要であることは言うまでもない。動的環境が作れるムーブメント遊具を保育の中で活用することは、子どもたちの多様な動きを引き出す環境を構成する上で有効であ

ることはもちろんのこと、子どもの発達を支援する
と言う視点においても非常に意義深いことが示唆さ
れた。

V. まとめ

本研究では、低年齢児における動的環境のあり
方、とりわけ遊具の活用と遊びの広がり方につい
て着目し、ムーブメント教育・療法（Movement
Education and Therapy）の遊具を用いた環境が、
子どもの全身を使った動きの種類（数）や具体的な
内容について及ぼす影響について調査した。その結
果、3種類のムーブメント遊具を活用することで、
すべての動きではないものの、動きの数が増え、内
容にも広がりが見られることが明らかになった。し
かし、動きの種類によっては、物的環境である遊具
を設定しただけでは、動きが引き出されるわけでは
なく、人的環境である大人（保育士）の関わりがあ
って初めて引き出される動きがあることも明らかにな
った。そのため、まずは、遊具の特性をしっかりと
理解した上で、目の前にいる子どもからどのような
動きを引き出したいか、そのためにはどのような
遊びを設定し、促しをしていくかという視点が重要
であろう。坂上・金丸⁷⁾は2歳児の基本的な動きに
ついて、子どもが様々なやり方で自発的、能動的に
物を扱う機会を保障していくことが必要であると述
べているが、本研究で取り入れたムーブメント遊具
の有効性が考察された。

以上のことから、低年齢児保育における動的環境
のあり方としては、多様な動きを引き出しやすくす
る自由度の高い遊具を活用し、その上で保育士が子
どもの発達段階に応じた具体的な遊びを提供するこ
とや意図した促しをしていくことを提案したい。子
ども、動的環境である遊具、人的環境である保育士
の関わりとの3項が相互に作用し、循環していくこ
とで、子どもの多様な動きが引き出され、全体的な発
達が促されると考える。

最後に本研究の限界と課題としては、今回の調査
では、15種類の動きについて「あり」か「なし」の
2値で評価を行った。そのため、評価していない他
の動きについては詳細に把握することができていな
い。また、それぞれの動きの出現頻度までは明らか
にすることができなかった。この2点が本研究の限
界といえる。今後は、本研究の成果を元に動きの出
現頻度や種類と動的環境である遊具の関係について
検証を行い、低年齢児保育における動的環境のあり
方についての知見を深めていきたい。

参考文献

- 1) OECD (2017) : <https://www.oecd.org/tokyo/newsroom/improve-early-education-and-care-to-help-more-children-get-ahead-and-boost-social-mobility-says-oecd-japanese-version.htm> (2022年12月1日閲覧)
- 2) 厚生労働省 保育所等における保育の質の確保・向上に関する検討会 (2020) : <https://www.mhlw.go.jp/content/000647604.pdf> (2022年12月1日閲覧)
- 3) 厚生労働省 (2017) : 保育所保育指針
- 4) 汐見稔幸、無藤隆 (2018) : 〈平成30年施行〉保育所保育指針 幼稚園教育要領 幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説とポイント、ミネルヴァ書房
- 5) 庄司亮子他 (2020) : 低年齢児保育における動的環境の検討—感覚運動の発達の育ちを巡って—、保育科学研究, (10), 29–45.
- 6) 及川直樹 (2014) : 幼児の遊びの中で発言する基本的動作の実態と関連要因の検討—地域子育て支援拠点を利用する親子を対象に—、発育発達研究, (62), 44–55.
- 7) 坂上裕子、金丸智美 (2017) : 母子遊びにおいて観察された未就園2歳児の基本的動きの経年変化、保育学研究, (55), 1.19–29
- 8) 宮尾一宏、吉田伊津美 (2021) : 戸外遊びにおける1・2歳児の基礎的運動パターンと物的環境との関係、発育発達研究, (92), 10–20
- 9) 小林芳文、是枝喜代治、飯村敦子、雨宮由紀枝 (2021) : 運動・遊び・学びを育てるムーブメント教育プログラム100—幼児教育・保育、小学校体育、特別支援教育に向けて—、大修館書店
- 10) パステル舎 : <https://pastel4.web.fc2.com> (2022年12月1日閲覧)
- 11) MEPA-R (Movement Education and Therapy Program Assessment-Revised) ムーブメント教育・療法プログラムアセスメント、日本文化科学社
- 12) 文部科学省 (2012) : 幼児期運動指針ガイドブック