幼保連携型認定こども園の現場における３歳未満児の教育の質の在り方に関する研究
～遊具環境と遊びに注目して～

研究代表者　福澤　紀子　（つるた乳幼児園園長）
共同研究者　矢藤　誠慈郎（岡崎女子大学教授）
北野　幸子　（神戸大学大学院准教授）
菊地　義行　（境いずみ保育園理事長）
只野　裕子　（こども園あおもりよつば園長）
青木　恵里佳（子供の家愛育保育園副園長）
岩橋　道世　（こども園るんびにい副園長）
椛沢　幸苗　（中居林こども園理事長）
東ヶ﨑　静仁（飯沼こども園理事長）
坂﨑　隆浩　（こども園ひがしどおり理事長）
平山　　猛　（さざなみ保育園園長)
永田　久史　（第二聖心保育園園長)

研究の概要

人間は生まれてすぐに環境に順応し生きるために自ら学び始めるが、それと同時に周りの保育者は乳幼児が人間としてより豊かに成長するための学びの環境を設定する責任を持つ。つまり保育者は乳幼児が人間として豊かになるために持って生まれた発達プログラムを教育及び保育施設の生活環境や必要な環境構成の中で十分に機能させていかなければならない。但し、この場合乳幼児教育の根幹にあるものとして保育者との信頼関係から成り立つ愛着関係の確立が鍵となる。

愛着関係の確立を基盤とした乳幼児教育は、生涯にわたる生きる力の基礎を培うための認知能力、社会情動的スキルと言われる非認知能力となり、幼保連携型認定こども園教育・保育要領及び保育所保育指針に示されている「育みたい資質・能力」にもつながっていくものと考える。

このことから、乳幼児の教育環境の重要性をより具体的に示すために、全国の教育及び保育施設においておおむね共通して準備されている遊具としてのおもちゃを抽出し、乳幼児の関わりから見える発達について研究をする。

その際、特に年齢によって関わる遊具（おもちゃ）の種類とその使用頻度、また関わった遊具（おもちゃ）への興味の深さや集中力を知る方法として集中した時間を測定する。同時に乳幼児の行動観察から発達過程を読み解く保育者の理解度についても研究の対象とした。

本研究では全体的な人的、物的な要因の中で、特に保育の中で積み上げてきた保育者の経験に基づいて選択された遊具（おもちゃ）が乳幼児の成長発達を誘発する重要な道具であることを保育現場の状況を把握・観察することで、より具体的に明確化できれば、今後の保育の質の向上にも有効にはたらくものと考え物的な要因に視点をあてた。

幼保連携型認定こども園教育・保育要領及び保育所保育指針の乳児期の３つの視点に書かれている「身近なものと関わり感性が育つ」は３歳未満児の５領域にある「ねらい及び内容」にも共通するものであること。更に３歳未満児の教育に関する研究により、その重要性と有効性が証明されていることを踏まえ、３歳未満児のクラスを対象に、保育環境としての遊具（おもちゃ）が、保育現場に適切に配置され、乳幼児の成長を促すものになっていることを確認する。

この場合保育者の関わりも大きく影響することから、平行してその有効性を追求する。

キーワード：３歳未満児における遊具環境の実態
遊具環境において子ども対子ども、保育者等の相互関係
３歳未満児の遊具環境の実際に関する実証研究
３歳未満児の教育の質に関する実証研究

1. はじめに

1-1-1　問題意識

最近幼児教育への社会的関心が高まり、就学前の幼児教育が生涯において重要な役割を果たすことが認識されている。また幼児期の成長・発達は３歳未満児の０歳～２歳までの様々な環境と保育者の関わりが基盤となり、生涯に渡る生きる力の基礎となることも多くの研究から分かっている。今回の研究は乳幼児期の遊具環境と保育者の重要性を前提に、保育現場における３歳未満児の環境に視点を当て、今までの保育実践の中にある遊具環境（おもちゃ）について、０歳、１歳、２歳の年齢別と教育以外の混合保育に分け調査し遊具環境の教育的意義を明確に確認することを目的とする。

今回はその中でも多くの園にある基本的な遊具環境（おもちゃ）を取り上げ、研究協力園の保育者の観察をもとにアンケート調査をまとめたものである。

まずは研究に当たり３歳未満児の遊具環境への関わりを見た時、園児は園生活の中で遊具環境に積極的に関わり楽しむが、その関わり方は遊びの主体である子どもの興味・関心に多くを依存し、提供者である保育者が遊具環境に潜在する学びや発達をより良い方向に導く要素を十分に理解し、保育の中においてその活用度を高める環境構成を工夫しているかについては十分とは言えないものがある。遊具環境への子どもの興味・関心は学びや発達の最優先となるものではあるが、学びの支援者としての保育者は保育実践において、乳幼児教育の専門家としてより良い発達を促す関わりを追求する責務がある。

３歳未満の乳幼児期の特徴的な発達の一つである、園児と保育者の二者の関係から遊具や他者（第三者）、対象（目的）が加わるそれぞれの三者関係（遊びの三角形・ヴィゴツキー）を基盤としたこれらの精神活動も日々の実践から育まれるものであり、３歳児以降の言語獲得にも大きな影響を与えるものと思われる。

また３歳未満児は特に保育者との愛着関係を基盤として育まれる非認知能力はその後に大きく発達する認知能力との相互発達の関係性にも大きく影響する。

特に今回は０歳～２歳を中心に遊具環境としてのおもちゃの使用頻度と遊びへの集中力を検証すると同時に、子どもの遊びの行動から、発達の視点を読み解く保育者の認知度の在り方を検証する。

保育の中で積み上げてきた保育者の経験値に基づいて選択された遊具環境（おもちゃ）が主体である子どもの興味・関心だけではなく、保育者による「ガイドされた学び」は子どもの成長発達を誘発する重要な手段であり、今後の保育の質の向上にも有効にはたらくものと考える。

今回、幼保連携型認定こども園教育・保育要領、保育所保育指針の乳児期の三つの視点に書かれている「身近なものと関わり感性が育つ」は３歳未満児の５領域の「ねらい及び内容」にも共通するものであることと、３歳未満児の幼児教育の研究によりその重要性と有効性が証明されていることを踏まえ、今回３歳未満児のクラスと教育時間以外の混合保育(預かり保育)を対象に、保育環境としての遊具（おもちゃ）が、保育現場に適切に配置され、子どもの成長を促すものになっていることを明確にすることができたものと思われる。

1-2　先行研究の検討

1-1-2　３歳未満児の遊具環境の実際に関する先行研究

・本研究を進めるに当たって、先行する乳幼児期を対象とした研究について主にネット検索を通して情報収集し知見を得た。乳幼児期についての研究は多種多様である。遊具（おもちゃ）に関する研究については、次のような研究をみることができた。

(ア)副次的教育効果としての遊具使用についての研究
(イ)おもちゃの定義と保育者の意識や意図を明らかにする遊具分類の研究。
(ウ)乳児はおもちゃを使ってどのように遊んでいるか行動観察を通して把握する研究
(エ)幼児でのおもちゃの必要性をおもちゃの選び方から議論した研究
(オ)おもちゃの意図的な提供についての研究

具体的には、保育室内における保育環境が遊びとどう関わっているか､遊びのきっかけに注目した研究（齋藤、増田2017)、子どもの主体性について子どもの遊び変容を保育者の意図や関わりから論じたもの（竹内2017)、あるいは子どもの遊びと動線の関係について論じたもの(石橋2017)、また、子どもの遊び場の環境構成について保育者の気づきと行動が子どもの行動に与える影響についての研究（多田2015、2016)、などがある。いずれの論考も保育実践をする上で示唆に富むものばかりで大いに参考になるものである。しかしながら多種多様な研究があるとはいえ、研究の多くは３歳以上の子どもを対象にしたものであり、０歳から３歳未満の子どもを対象にしたものは少ないのが現状である。

1-2-2　３歳未満児の教育の質に関する先行研究の検討

かつて乳幼児期の早い段階から集団生活を経験すると様々な心理的問題が起こるということが言われていた。しかし大規模調査等により入所の時期ではなく保育の質が子どもに影響をおよぼすことが報告さている。３歳未満児の教育の質を検討する際、保育の質を可視化する指標として、海外ではECERS（エカーズ)、SSTEW（スチュー）CLASS（クラス)、SPARK(スパーク)、などのスケールが存在する。それらの特徴を以下に挙げて概観する。

1-2-2-1　ECERS（エカーズ）について

ECERSはHarm博士らによって1980年アメリカで開発された保育の質を総合的に測定するスケールである。３

歳以上児の保育環境スケールでありECERSと同じ著者で３歳未満児の保育環境評価スケールにITERS（イターズ）がある。ECERSの評価では空間と家具、個人的な日常のケア、聞くことと話すこと、活動、相互関係、プログラムの構成、保護者と保育者の７つのカテゴリーの分類のもとサブスケールとして保育室の広さ、保育衛生などをはじめとして設備、備品、教材、遊具、保育者の関わりの様相の43項目を設けて観察またはインタビューにより測定する。1998年の改訂以来大きな改訂であるECERS-3は「保育者と子どもの関わり」と「関わりを通して育まれる子どもの学びに向かう力」が強調される。保育環境の質の測定として日本の保育現場でも使われている。ITERSは子どもが保育の場で暖かさと守り育てられることを確かに経験するために「個人的な日常ケア」と「相互関係」というカテゴリーがあり総合的に３歳未満児の子どもの集団生活において重要なことが総合的にちりばめられている。邦訳は「新・保育環境評価スケール①３歳以上」2016年に埋橋玲子氏「保育環境評価スケール②」2009年に同じく埋橋玲子氏出版された。

1-2-2-2　SSTEW（ステュー）について

SSTEWはI, Sirajらによって2015年に英国で開発された保育の質の評価スケールである。７段階評価であること、評点を定める仕組み等はECERSを踏襲している。またSSTEWは「子どもが何を経験しているか」に焦点をあてた尺度である。特定の保育者と子どもの関わりに焦点にあて「情緒的安定・安心」に加え、「ともに考え、深めつづけること」を鍵概念としている。子どもが21世紀の知識基盤社会を生きていく上で必要な園における学びや思考の経験について発達心理学等に基づく重要な観点から、保育者と子どもの具体的関わりの姿を描写し園の実践ベースで検討できる内容になっている。イングランドで実施された保育の質と子どもの発達に関する大規模縦断調査において具体的な実践を紐解きながら定義され命名された「ともに考え、深めつづけること」という概念も掘り下げて取り上げている。理論と実践が結び付き、実践をよりよくするための評価の手立てである。邦訳は｛「保育のプロセスの質」評価スケール乳幼児の「ともに考え、深めつづけること」と「情緒の安定・安心」を捉えるために｝

2016年に秋田喜代美氏・淀川裕美氏訳で刊行されている。

1-2-2-3　CLASS（クラス）について

CLASSはPianta,を中心にParoやHamreよって2008年にアメリカNICHDの縦断調査等で使用されたスケールである。CLASSには、Pre-K対象のほかに、幼児時期用、Toddler用、K-3年用、小学校高学年用、中学校用があり、同様な方法で、保育教育の質を一貫して評価することが可能である。保育者・教師と子どもの相互作用（プロセス）を取り上げており、クラスでの教育活動を評価している点が挙げられる。CLASSの評価は、①情動的サポート②クラスの構成③指導的サポートの３領域10次元42項目から構成される。主にクラスでの教育活動に焦点化されるため「活動内容」として言語、算数、科学、社会、芸術、その他から選択される。また、指導形態も、日常のルーチン､クラス全体活動､小グループ活動､個別対応、食事、選択活動の６場面から選択する。具体的な観察評価項目のため、理解しやすい他、観察による客観的評価システムであること。さらにCLASS評定の研修情報等がCLASSのHP上で一部閲覧可能などの特徴がある。一方で、子どもと保育者のやり取りは就学前レディネスとして学習を重視した内容であることから日本での活用には配慮が必要であると考えられる。

1-2-2-4　SPARK（スパーク）について

SPARKはMOEにより2010年にシンガポールで認証評価されたシステムである。シンガポールの現状に合わせて開発された保育の質の評価尺度が開発される。SPARKは園長が、幼児の発達とウェルビーイングを促進するために、指導と学び、管理運営と経営プロセスを改善しようとする際に正しい評価と支援を提供することを目的としたものである。個々の保育者を評価するのではなく、園全体を評価する点も特徴である。園が達成すべき目標を理解し、それに照らして自己評価し自分達の成果を確認するための認証基準とされる。まずは、最低基準の質の保障がなされた「登録と規制/許可」の「義務」レベルがあり、その上に保育の向上を目指す「自己評価」外部評価者による「保育の質評価」質評価の高い幼稚園の「認証」という３つの任意レベルである。SPARKの質評価スケールQRSは、①リーダーシップ②計画と管理運営③教職員のマネジメント④リソース⑤カリキュラム⑥教育学の６基準20項目168指標から構成される。

1-3　本研究の位置づけと目的

３歳未満児における教育の実践、乳児の３つの視点、10の姿を見据えた５領域の獲得には、やはり計画が必要不可欠であり、新教育・保育要領では計画のPDCAサイクル構築が求められ目指すところは改善である。改善は的確な評価から導かれ、その導きに向けた評価システムの構築が目的である。昨年は、計画の実施に基づき実施された保育の様子をビデオに収録し、記憶に頼るだけでなく記録を基に振り返り、計画したねらいや内容は問題なく実施できたか、実施した効果、それぞれの年齢ごとに設定したねらいの達成度などの概要部分と、具体的に選択した遊びや活動、用意した環境、保育者の関わりや意識などを洗い出し、その結果をもたらした要因（全体的な人的・物的な要因も含め）は何かを見つけ出し、明確になった要因が次の段階でのPDCAサイクルにおける

思考の出発点となるように配慮した。

今回は、全体的な人的、物的な要因の中で特に、保育の中で積み上げてきた保育者の経験値に基づいて選択された遊具（おもちゃ）が子どもの成長発達を誘発する重要な道具であることを保育現場の状況を把握・観察することで、より具体的に明確化できれば、今後の保育の質の向上にも有効にはたらくものと考え物的な要因に視点をあてた。

1–1問題意識でも述べているが幼保連携型認定こども園教育・保育要領、保育所保育指針の乳児期の３つの視点に書かれている「身近なものと関わり感性が育つ」は３歳未満児の５領域の「ねらい及び内容」にも共通するものであることと、３歳未満の幼児教育の研究によりその重要性と有効性が世界でも証明されていることを踏まえ、３歳未満児のクラスを対象に、保育環境としての遊具（おもちゃ）が、保育現場に適切に配置され、子どもの成長を促すものになっていることを確認する。

この場合､保育者の関わりも大きく影響することから、平行してその有効性を追求する。

２．研究の方法

2-1　研究１ アンケート１の概要

研究１におけるアンケートは０、１、２歳児クラスの日頃の園生活について、普段の保育環境の中で使用している遊具（おもちゃ）について使用頻度と子どもの遊びに対する集中度について回答を求めた。

（１）回答施設数及び対象人数、対象集団数

・調査期間　平成30年６月13日～７月10日

	0歳クラス	1歳クラス	2歳クラス
回答施設数	39	38	41
集計対象クラス・グループ数	39	39	42
集計対象人数	300	626	770

（２）遊具選定

対象とした遊具（おもちゃ）は39種類で、保育で使用されていると思われる遊具（おもちゃ）を任意で選定した。その中にはお絵かきに使うクレヨンやペン等も含まれている。

（３）回答方法

遊具（おもちゃ）に関して、殆ど毎日使っているものに◎、週に２～３日使っているものに○、月に２～３回使っているものに△、ほとんど使わないもの又は使わないものに×を記入する方法をとった。また遊びの中で集中して遊ぶものに●を記入しおよその持続時間を記入してもらった。

（４）分析方法

まず、遊具の使用頻度（日）を利用日数に応じて按分し修正値を算出した。次に調査園による使用頻度と集中度（遊びの継続時間）の回答から割合を算出しグラフ化した。そして子どもの年齢、使用した遊具による遊びの傾向をいくつかの類型に分類し傾向を把握し、使用頻度及び集中度（持続時間）をもとに遊具使用の分布をみて年齢による遊具使用の傾向を見た。

2-2　研究２ アンケート２の概要

研究２におけるアンケートにおいては、遊具（おもちゃ）での遊びの中に、「主体的、対話的で深い学び」につながる育ちが見えるかを判断してもらい、その理由を回答してもらった。

（１）研究対象園及び園児数

・調査期間　平成30年９月19日～10月16日

	0歳	1歳	2歳	0～2歳混合グループ
回答施設数	19	19	20	7
集計対象クラス・グループ数	9	10	11	9
集計対象人数	27	60	66	65（うち0歳16、1歳27、2歳22）

（２）遊具（おもちゃ）選定

アンケート１において使用頻度の高かった遊具もしくは子どもの集中度が高いと認められた遊具（おもちゃ）を選定した。

選定された遊具(おもちゃ)及び調査対象園　（単位：園）

遊具（おもちゃ）	０歳児クラス	１歳児クラス	２歳児クラス	混合グループ
絵本	14	18	16	6
ブロック	14	16	18	6
音の出るおもちゃ	15	14	13	5
ぬいぐるみ	15	16	16	6
ままごと	15	18	20	7
がらがら（0歳児のみ）	12	0	0	2

（３）回答方法

各クラス10：00～11：00のうちの30分程度、コーナー遊びをし、その時の子どもの様子を観察し、アンケートを記入する。３つの学びを、はい、いいえ、どちらともいえないの３つから選択してもらい、その理由を自由記述で回答してもらった。また一日の中で年齢別の時間帯同様、混合グループでの活動も多いことから調査の対象に入れることにした。

（４）分析方法

自由記述に使用されている語彙について使用数を集計し、保育者の言葉の使用傾向を把握する。またよく使われる単語について､どのような使われ方がされているか、

前後の文脈で使用されている単語や文章を考慮して把握する。以上２つの視点から把握できた情報から子どもの育ちや保育者の子どもに対する関わりを考察する。

３．アンケート結果

3-1　研究１　アンケート１の結果について

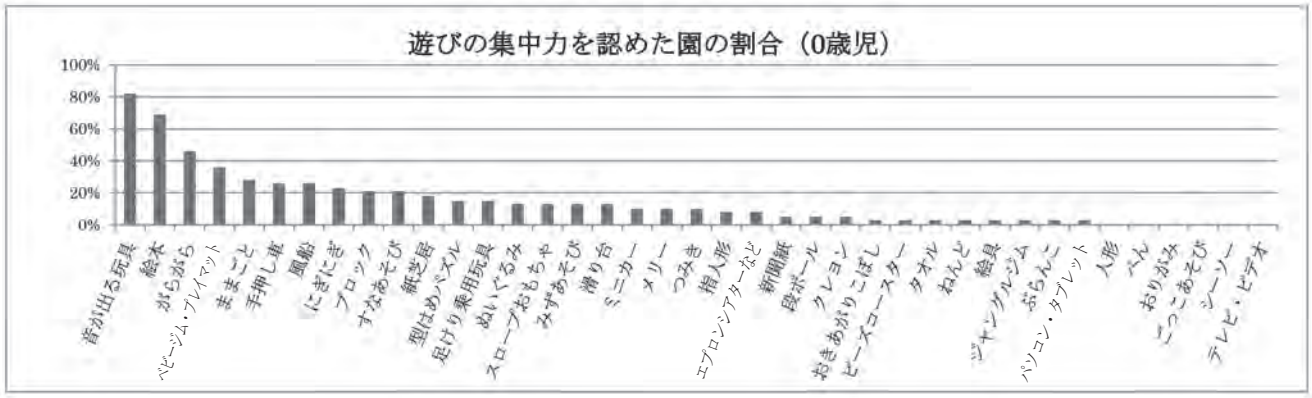
（１）遊具（おもちゃ）の使用頻度と子どもの集中度について

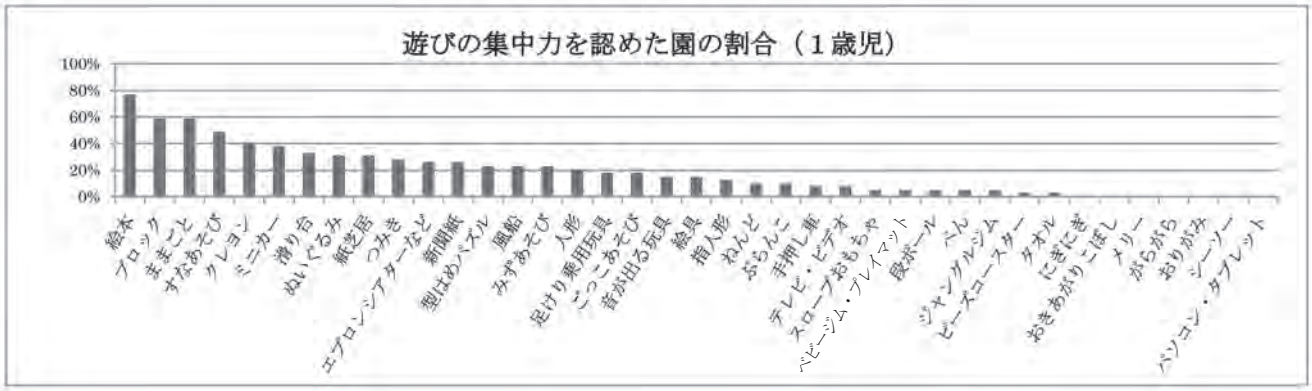
アンケートで回答された遊具（おもちゃ）の使用頻度と遊びに対する子どもの集中度をまとめると図3–1のような結果が得られた。

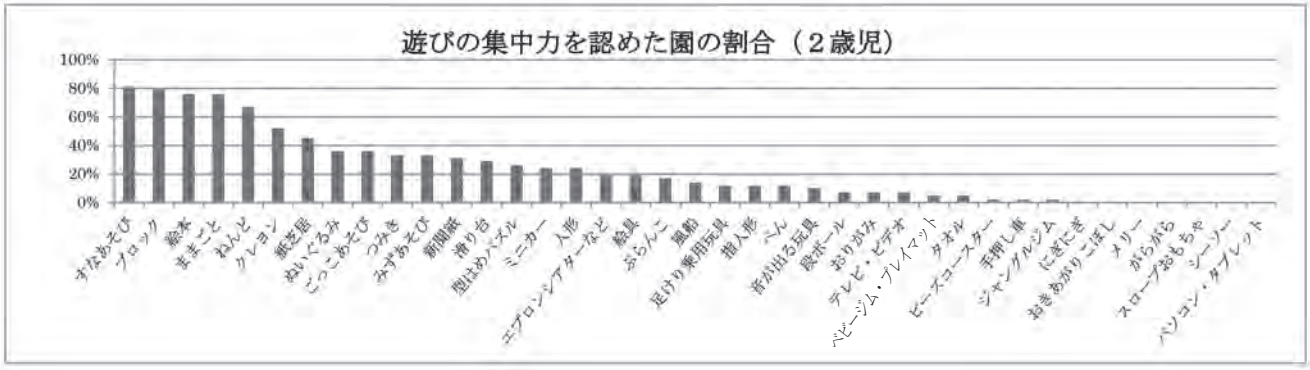
遊具（おもちゃ）の利用頻度について見てみると、回答した園の半数以上が使用していると答えた教材は０歳で２つ、１歳では４つ、２歳では６つであり、多くの遊具（おもちゃ）は共通に使用されいるわけではなく、こども園（保育園）によって様々な遊具（おもちゃ）が使用されている状況である。

一方、回答園の半数以上で子どもが遊びに集中していると認められた遊具（おもちゃ）は、０歳では２つ、１歳では４つ、２歳では６つであった。使用頻度と同様、多くの遊具（おもちゃ）は集中して遊ぶという姿は見られないと捉えられている。

図3–1　遊具（おもちゃ）の使用頻度と子どもの集中度







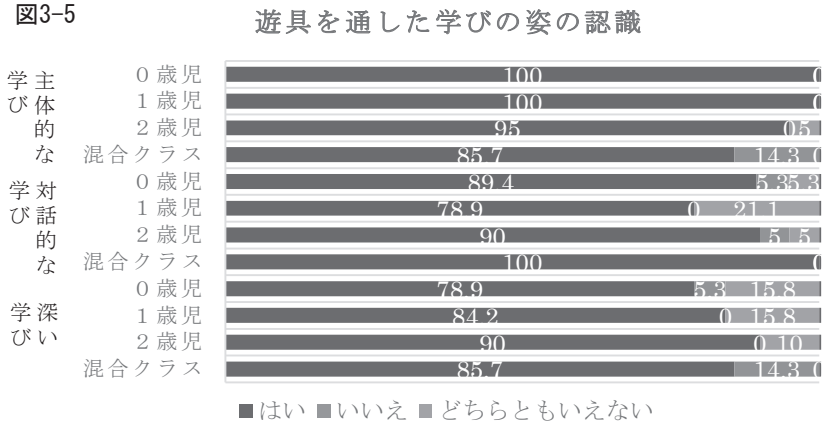
3-2　研究２ アンケート２の結果について

（1）回答の傾向

主体的、対話的で深い学びにつながるような姿が見られたかどうかについての回答結果は図3–5とおりである。おおむね80%以上が「はい」と回答しているが、対話的な学びや深い学びについては、「いいえ」や「どちらともいえない」の回答も見られる。

自由記述による判断理由の回答について、使用されている言葉の使用頻度を見てみると、いくつかの特徴が見いだされた。今回は特定の遊具（おもちゃ）に限定した調査だが、子どもは特定の遊びの中にも様々な遊びを展開している。保育者はその様子を様々な単語を使用して把握しようとしている。（使用される単語の一覧を巻末に添付）

図3–5



4．分析

4-1　研究１ 遊具の使用傾向と分類

（1）遊具（おもちゃ）の利用頻度と集中度の関係

使用頻度及び集中度が見られた遊具（おもちゃ）の上位５位をみると次の通りである。

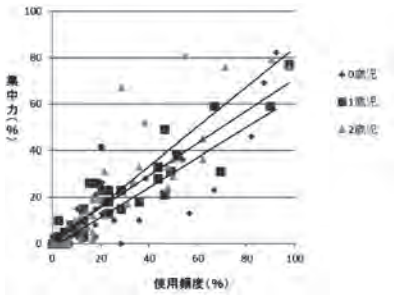
使用頻度が高く集中度もある遊具（おもちゃ）において、年齢に関わらず共通している遊具（おもちゃ）は、絵本及びブロックである。２歳児において、遊具の使用頻度が低くても集中度が見られるものがある。指先を使った遊び、砂遊び、ままごと、等である。

使用頻度及び集中度が高いと認められた遊具（おもちゃ）（上位５位）

順位	0歳		1歳		2歳	
	使用頻度	集中力	使用頻度	集中力	使用頻度	集中力
1	音が鳴る玩具 (92%)	音が鳴る玩具 (82%)	絵本 (97%)	絵本 (77%)	絵本 (97%)	砂遊び (81%)
2	絵本 (87%)	絵本 (64%)	ブロック (89%)	ブロック (59%)	ブロック (90%)	ブロック (79%)
3	がらがら (82%)	がらがら (46%)	ぬいぐるみ (69%)	ままごと (59%)	ままごと (71%)	絵本 (76%)
4	にぎいぎ (66%)	ベビージム・プレイマット (36%)	ままごと (66%)	砂遊び (49%)	紙芝居 (61%)	ままごと (67%)
5	ぬいぐるみ (56%)	ままごと (28%)	ミニカー (51%)	クレヨン (41%)	ごっこあそび (61%)	ねんど (52%)

次に遊具（おもちゃ）の利用頻度と集中度との関係を年齢別に重ね合わせたものが図3–2である。分析の傾向をみると、年齢が上がるとより集中度が上がる傾向を認めることができる。また使用頻度が低く子どもの集中度も低いと回答している遊具（おもちゃ）が多数を占めている。

図3–2　遊具（おもちゃ）の利用頻度と集中度



（2）遊具（おもちゃ）使用のパターン

年齢によって使用される遊具（おもちゃ）の使用傾向が変化するが、その変化にはいくつかのパターンが見られた。５つのパターンにまとめたものが表１である。

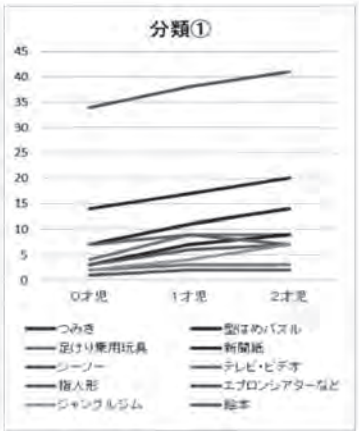
表１の遊具（おもちゃ）の利用頻度と分類それぞれのパターンを図示すると次の通りである。

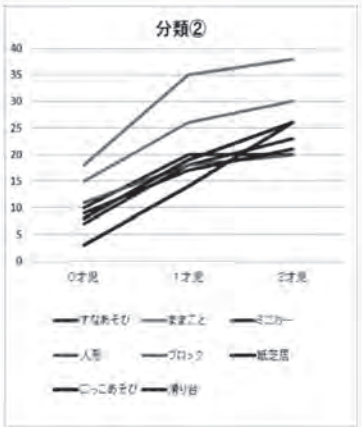
結果を見ると遊具（おもちゃ）の選択は年齢によって使用する遊具（おもちゃ）は異なり、成長によって使用状況に変化がある。同じ分類でもなだらかな変化、急激な変化のように、使用変化の状況が異なるものがある。

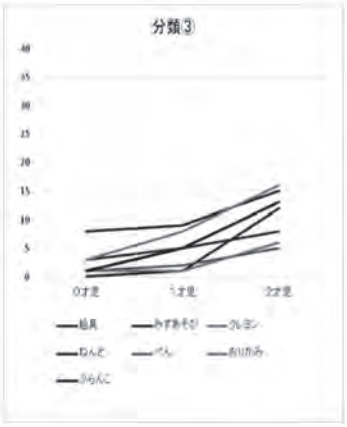
このような遊具（おもちゃ）使用の傾向は、意図的なものなのか、今回の調査における偶発的なものなのかは判断できないが、０歳、１歳、２歳、それぞれの子どもの成長発達に応じて、保育者が相応しいと判断した遊具（おもちゃ）を数も利用頻度も様々に準備し配置していることが示唆される結果となった。

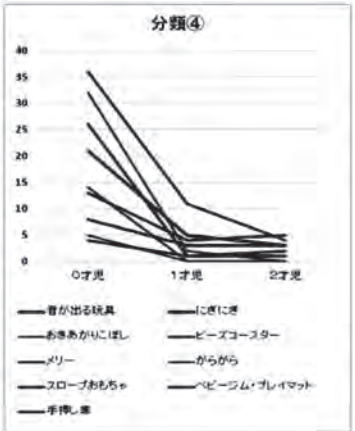
表1

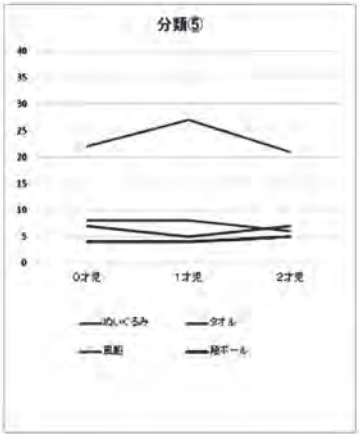
遊具の分類	使用傾向	種類
①	クラスがあがる毎に使用頻度が微増	つみき、足けり乗用玩具、シーソー、テレビ・ビデオ、指人形、エプロンシアター、ジャングルジム、型はめパズル、新聞紙、絵本、
②	1歳頃から急に使用頻度が高まる。	砂遊び、ままごと、ミニカー、人形、ブロック、紙芝居、ごっこあそび、滑り台
③	2歳頃から急に使用するようになる。	絵具、水あそび、ぺん、クレヨン、おりがみ、ぶらんこ、ねんど
④	乳児期には使用するが1歳になるころには使用しなくなる。	音が出る玩具、にぎにぎ、起き上がれこぼし、ビーズコースター、メリー、がらがら、スロープおもちゃ、ベビージム・プレイマット、手押し車
⑤	1歳頃使用増加（減少）し2歳頃は0歳と同程度の使用頻度	ぬいぐるみ、タオル、風船、ダンボール











4-2　研究２の分析

（1）自由記述においてよく使用される単語と傾向

自由記述において使用される単語について、３つの学びのいずれにおいても共通したよく使用される単語がある。動詞については「遊ぶ」「する」「見る」が共通していた。

共通して使用される３つの単語の利用数を表にまとめると次のようになる。３つの学びで使用される単語のうち、上段が使用される単語の総数で、下段が単語を使用した園の数である。同じ園で繰り返し使用される場合もあるため分けて表示した。なお「見る」については、子どもが使用するものと保育者が「～姿が見られた」のように、子どもの様子を把握する単語として用いているのと２つあったので、表では子どもの使ったもののみを集計した。

保育者は子どもの「する」を通して何を見いだしているのだろうか。子どもが何を「する」のか、子どもの姿について、子どもの行動、感情・心の動き、遊びの状況の３つに分けてまとめた。

「する」をめぐる言葉については、保育者は子どもの遊びの中から行動に関する情報を得ている。

「する」の使用回数（上段：回数　下段：園数）

する	0歳	1歳	2歳	混合	合計
主体的な学び	14	11	14	6	45
	11	8	11	3	33
対話的な学び	24	21	30	12	87
	11	12	16	6	45
深い学び	22	30	24	8	84
	13	14	13	3	43
合計	60	62	68	26	216
	35	34	40	12	121

「する」をめぐる子どもの姿

	分類	0歳	1歳	2歳	混合
主体的な学び	子どもの行動	見る、持って行く、確認する、真似する、移動する、要求する	ままごとをする、選択する、真似する、料理する、買い物する	遊ぶ、展開する、工夫する、トントンする、寝せる、ジャンプする、主張する	セットにする、手にする、移動する、言葉にする
	感情・心の動き	満足する、安心する、楽しむ、集中する	共感する、安心する、集中する、気にする	楽しそうにする、集中する、興味がはっきりする	楽しむ
	遊びの状況				
対話的な学び	子どもの行動	指さす、取る、並べる、真似する、模倣する、遊ぶ、やりとりする、会話する、共有する	移動する、遊ぶ、受け取る、会話する、調理する、真似する、返答する、やりとりする、関わる、持ってくる、交換する	ままごとする、会話する、訂正する、エプロンする、作る、食べさあセル、料理する、味見する、真似する、対話する、やりとりする、遊ぶ、見せ合う、お願いする、もらう、丸くする	真似する、混ぜる、抱っこされる、やりとりする、表現する、取り合いする、手にする、声かけする、見せる
	感情・心の動き		満足する、笑う	共感する、反応する	
	遊びの状況			進化する	
深い学び	子どもの行動	発見する、混ぜる、真似する、通す、見る、手にする、行き来する、走らせる、振る、なめる、拍手する、遊ぶ、探る、関わる、積み重ねる、出し入れする、実践する	真似する、貸し借りする、体験する、工夫する、共有する、組み替える、遊ぶ、挨拶する、触る、取る、使用する、切る、お世話する、移動する、話す、展開する	食べさせる、確認する、ままごとする、お店やさんになる、読み聞かせようとする、買い物する、見立てる、展開する、挨拶する、腰掛けにする、大きくする、使用する、遊ぶ、ブラブラする	回そうとする、代わりにする、おんぶする、真似する、工夫する
	感情・心の動き	理解する、集中する	味わう、反応する	意識する、どうしたいいか、集中する、イメージする	集中する
	遊びの状況	発展する	発展する	発展する	発展する

次に「遊ぶ」についてまとめたのが次の図である。各学びの上段が使用回数、下段が単語を使用した園の数である。

「遊ぶ」の使用回数（上段：回数　下段：園数）

遊ぶ	0歳	1歳	2歳	混合	合計
主体的な学び	20	19	26	10	75
	14	14	13	5	46
対話的な学び	9	9	11	8	37
	6	5	8	4	23
深い学び	10	8	10	5	33
	7	6	8	4	25
合計	39	36	47	23	145
	27	25	29	13	94

「遊ぶ」に関しては、子どもの遊具（おもちゃ）に対する興味や他の子どもの遊ぶ様子に触発されて活動につながるという子どもの状況が最も多く見受けられた。それは０歳からみられるものである。

使用される「遊ぶ」がどのような状況で使用されるかを見てみると、０歳の主体性については遊びを通して遊具（おもちゃ）を確認する行動や、他の子どもの遊びに興味をもつこと、自ら進んで遊具（おもちゃ）と関わろうとする様子、あるいは繰り返しやじっくり時間をかける遊び等に使用されている。対話的な学びについては他の子どもの遊びに興味を持ち遊びに関わること、保育者とのふれあいや遊びを模倣することなどで使用されている。また深い学びについては、０歳においては遊具（おもちゃ）を使用して見立て遊びに発展している状況を深い学びとして捉えている。

１歳以降になると、保育者に促されることなく自分で遊具（おもちゃ）を選択し遊びをはじめるという０歳から見られた様子は引き続き言葉として確認できる。他の子どもや保育者との応答的な関わりが、対話的な学びのみならず主体的な学びの姿として捉えられていることも見受けられた。

１歳の深い学びについては、「考える」という言葉も使用されており、子どもの思考力の基礎としても深い学

びの姿を捉えていると考えられる。

次に「見る」についての集計は以下のとおりである。子どもの行動としての「見る」のみを集計した。

「見る」の使用回数（上段：回数　下段：園数）

見る	0歳	1歳	2歳	混合	合計
主体的な学び	5	3	4	1	13
	4	2	4	1	11
対話的な学び	5	9	3	5	22
	4	7	3	5	19
深い学び	3	7	0	0	10
	3	4	0	0	7
合計	13	19	7	6	45
	11	13	7	6	37

「見る」については、保育者は子どもが何を見、どのような遊びをすることが３つの学びの姿につながると考えるのだろうか。

まず主体的な学びについてみると、子どもは遊具（おもちゃ）や他の子どもの遊びを見て遊具（おもちゃ）を確かめ、興味をもって遊具（おもちゃ）に関わろうとしている。また対話的な学びについては、一緒に遊ぶ姿を見ており、深い学びでは、遊具（おもちゃ）や保育者、他の子どもを見て、考えたりや問題を解決しようとしている。保育者はそのような子どもの姿を捉えて３つの学びの姿につながると考えているのである。

「見る」をめぐる子どもの姿

	分類	0歳	1歳	2歳	混合
主体的な学び	対象（何を見たか）	遊具そのもの、教材の動き、他のこども	遊具、各コーナー	各コーナー、遊具、他のこども	遊具
	行動（見てどうしたか）	確かめる、繰り返し遊ぶ、（他の子どもと）同じ遊具に触れる	手に取って「見て」と保育者に見せる、気になって遊びのところへ行き遊ぶ	（保育者に）使い方を聞く、並べる、同じ遊具を探しはじめる	遊具のところへ行って遊ぶ
対話的な学び	対象（何を見たか）	別の子の遊び、別の子のやりとり	他の子どもに関わっている保育者、絵本、他の子どもの遊び	友達と一緒に本を見る、言葉のやりとりをしながら手遊びを見る、友達の遊び	2歳児、保育者
	行動（見てどうしたか）	興味を示し集まる、遊びに加わる同じ遊びをする、体をゆする、笑い合う	泣いている子に絵本を見せる、片付けてから他の遊びにいく、同じ遊びを行う、泣いている子に渡す	片付けて他の遊びにいく、手遊びをする、作ってみる	真似する、楽しそうに見る、一緒に遊ぶ
深い学び	対象（何を見たか）	絵本、保育者の行動、保育者の顔	絵本、他の子ども	該当なし	該当なし
	行動（見てどうしたか）	理解する、考える、取り除く	考えて絵本を見せる、絵本の内容を声に出す、真似する、渡す	該当なし	該当なし

（2）子どもの環境への関わりパターン

自由記述に記載された子どもの遊具（おもちゃ）や保育者、友達との関わりを４つのグループにまとめると表のような特徴がみられた。

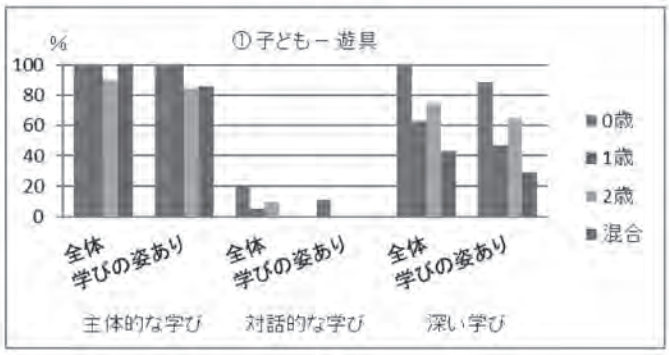
４つの類型を２年齢別にグラフに描いてみると図のようになり、いくつかの特徴が見いだされた。

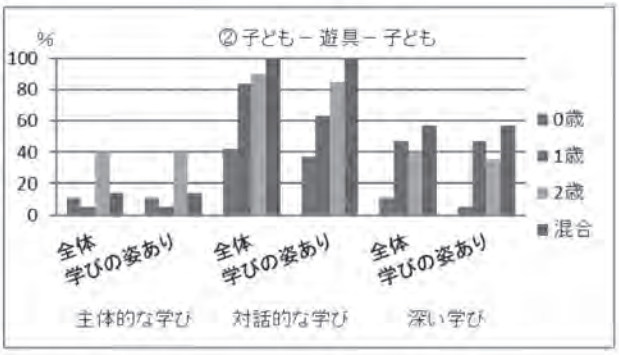
図4-1は、年齢別に３つの学びの姿をまとめたものである。

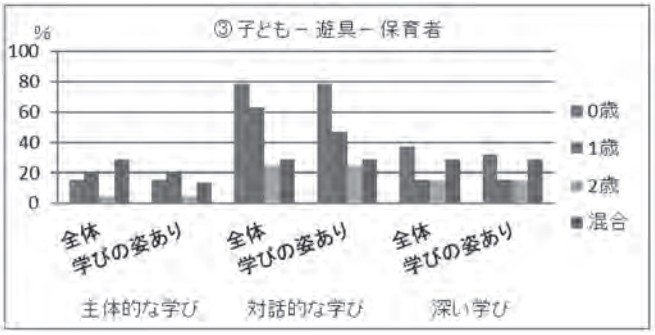
子どもの環境への関わりパターン

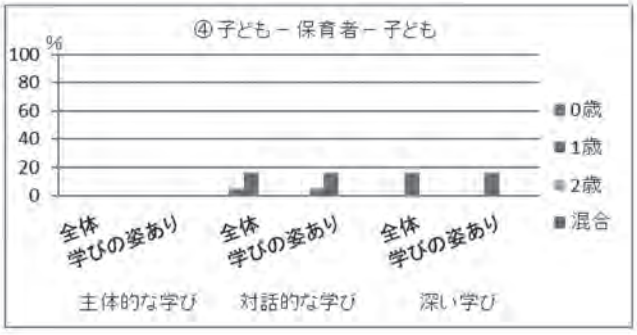
番号	関係性のパターン	内容
①	子ども-遊具	子どもが自分で遊具に関わる
②	子ども-遊具-子ども	子どもと遊具の関わりに他の子どもとの関わりが生まれる
③	子ども-遊具-保育者	子どもと遊具の関わりに保育者が関わる
④	子ども-保育者-子ども	子どもと保育者との関わりに他の子どもとの関わりが生まれる

図4-1　環境との関わりから見た年齢別の３つの学び









まず類型①においては、主体的な学びと深い学びで割合が高いが、主体的な学びにいては年齢が上がっても高い割合なのに対し、深い学びにおいて０歳以外は主体的な学びほど高くはなかった。次に類型②は対話的な学びにおいて顕著だが、年齢が上がるにつれ増加している。また主体的な学びでは４割ほどの園が２歳児にその学び見られると答えており、深い学びについては１歳から割合が増加しているが混合保育の場面で５割を超える園が深い学びの姿が認められると回答している。さらに類型②では、友達同士の関わりにも深い学びにつながる姿が見出されている。続いて類型③では、対話的な学びの姿については０歳と１歳で４割を超えているが、全体的に３つの学びの姿を見出している園は少ない。類型④は、０歳、１歳でわずかに見られる程度である。

５．考察

（１）研究１の考察

３歳未満の子どもへの遊具（おもちゃ）の使用については、年齢による特徴が見られる。子どもの育ちに合わせた遊具（おもちゃ）の配置・使用が考慮されていることが見受けられる。また集中度につながる、あるいはある一定時間遊び込むことができるような遊びの萌芽が０歳から２歳の遊具（おもちゃ）に見い出すことができる。保育者は子どもを様々な遊具（おもちゃ）に関わらせることで、子どもの遊びに向かう力を養っているのではないかと考えられる。それは０歳から２歳までの遊びに対して、保育者が関わることで、遊びに対する意欲が湧いたり、深みが出たり、持続したりするようになるのではないか。そのことが集中度の判断につながるものと思われる。また使用頻度の高い遊具（おもちゃ）と、たまにしか使用しないが、様々な子どもの遊びへの関心を喚起している多数の遊具（おもちゃ）を配置することで子どもの遊びへの刺激を強めているのではないかとも考えられる。それはそれだけ遊具（おもちゃ）の種類が豊富かまたはマンネリ化していないと言えるのかもしれない。いずれにしてもどのような意図で遊具を選択している理由を明らかにすることは、今後の課題である。

（２）研究２の考察

保育者は子どもの育ちを言語化する際に、子どもの動きに着目して把握している。特定の遊びにおいても、様々な遊びの状況や発展に対して現れる単語を「～する」「～遊ぶ」をつなぐ言葉として用い把握している傾向がある。

０歳においても遊具（おもちゃ）や他の子どもへの関心や興味は見られ、他の子どもや保育者と関わり、真似して遊ぼうとする姿がみられる。

今回選択した遊具（おもちゃ）では、子どもたちが主体的に関わり、対話的に遊びこみ、発展させ、それが思考力にもつながり、考えをもって遊んでいることがわかった。保育者はそのような子どもの遊びを促す場として環境構成をしていることが示唆された。

またアンケート結果から考えられることは、遊具（おもちゃ）を限定して調査した結果、０歳児では、一つのコーナーで遊び込むというよりは遊具（おもちゃ）を特定せず、色々と興味のあるものを選んで遊んでいた。１歳児は、絵本を選ぶ子どもが多く、２歳児は、ままごとであった。このことからも伺えるように子どもは、自然に年齢発達における遊具（おもちゃ）を自ら選択して遊んでいる姿が見られた。

調査結果から伺えるように保育者は、子どもたちの発達に即した遊具（おもちゃ）をタイミングよく提供しなければならない。また、月齢や年齢の差に応じることも大切であると考える。このことから、子どもの成長発達に不可欠な物的環境である遊具（おもちゃ）をどのように提供するかは、保育経験を積み上げた保育者により、個々の子どもに育って欲しい能力や力を把握し、計画を立て、実践、評価し、次へ生かせるように計画をたて直すという作業が大切である。そこに、保育者の力量がかなり重要になってくるであろうと考える。

子どもの遊びの中での遊具（おもちゃ）への関わりについては、遊具との１対１の関わり、保育者の介入による関わり、友達と一緒に遊ぶことによる関わり、そして保育者と他の子どもとの関わりに自分も関わっていくというような４つのパターンが見られた。また、同じ遊具（おもちゃ）を使った遊びを保育者は３つの学びを見い出しながら配置、環境構成していることがわかった。また子どもの主体的、対話的、深い学びに保育者は子ども

の様子を見、遊具を使って促し、子どもの様子から育ちを読み取っていると思われる。また３つの学びの関係は、子どもが遊びを通して主体的に友達と関わるようになり対話的に遊ぶ中で深い学びにつながるという流れが３歳未満児から行われており、保育者はそのような子どもの姿を見い出し環境構成していると考えられる。

（3）総合考察

以上のことから､本研究の課題である遊具（おもちゃ）の使用頻度と遊びへの集中度、並びに発達の視点を読み解く保育者の認知度の在り方の検証について、現場の保育者に対するアンケートを実施することで、一定の結果が得られた。研究の目的である「保育環境としての遊具（おもちゃ）が、保育現場に適切に配置され、子どもの成長を促すものになっている」か、保育者の関わりの有効性はどうかという問いに対する答えについてもおおむね見い出すことができたものと考える。

幼保連携型認定こども園教育・保育要領及び保育所保育指針等に定められている保育の内容、特に今回取り上げた３歳未満児における教育及び保育について、乳児期のねらいである「身近なものと関わり感性が育つ」から、満１歳からの５領域の「ねらいと内容」へのつながりについて、保育者は子どもの遊びの中に、主体的、対話的、深い学びにつながる姿を、その時々の子どもの状態を把握し、遊具を用いて遊びを促し、子どもの様子から育ちを読み取っていると思われる。

6．おわりに

本研究（実証）は、保育者の設定する遊具環境について、環境に対する子どもの関わりや子どもの育ちと保育者の関わりや関わりに対する意識について、保育者の視点から明らかにすることが目的であった。その内容は、保育の中で積み上げてきた保育者の経験値に基づいて用意された遊具（おもちゃ）を研究（実証）した結果として示されており、以前は「保育」として位置付けられていた０歳児からの保育所保育において「教育」が存在していたことを示したものといえるのではないだろうか。

保育者は子どもの育ちに関わる専門職として、教育・保育要領に基づいて環境を設定しているが、遊具（おもちゃ）による保育環境の設定についても子どもの年齢や発達、子ども同士の関わりを考慮し意識的に行われており、子どもの学びについて読み取っていることが明らかとなった。

そういう意味で保育者は、子どもたちの発達に即した遊具（おもちゃ）をタイミングよく提供することが必要であり、月齢や年齢の差に応じることも大切である。このことから、子どもの成長発達に不可欠な物的環境である遊具（おもちゃ）をどのように提供するかは、保育経験を積み上げた保育者により、個々の子どもに育って欲しい能力や力を把握し計画を立て、実践、評価し、次へ生かせるように計画をたて直すというPDCAサイクルを回すことが必要になってくる。そこには保育者の力量がかなり重要になってくるであろう。その事は逆に、主体的、対話的、深い学びについて子どもの遊ぶ様子から学びの姿を読み取り、または読み取ろうとする保育者のスキルが大きく影響することを示してもいるのではないだろうか。

今後の課題として、環境構成の中で遊具の位置づけや保育実践や記録の内容、子どもの姿を職員間で情報共有するなど、評価システムの構築に必要な項目のさらなる実証的研究、具体的には子どもと子ども、子どもと保育者とのやりとりを目に見える形で明らかにすることや、保育者はどのようなねらいで遊具（おもちゃ）を使用しているかについて明らかにしていきたい。

【参考文献】

○榊原洋一（CRN所長・御茶の水女子大学大学院教授）
Playful Pedagogy（楽しく遊びながらの教育）から

1.「自由遊び（Free Play)」→最も子どもの主体性が高い
2.「直接教示（Direct instruction)」→最も子どもの主体性が低い
3.「ガイドされた遊び（Guided Play)」→上記１と２の中間（Playful Pedagogy）の鍵となるのが（Guided Play）最も学びの有効性が高い
・ガイドされた遊びは、子どもの言語、数学的知識、社会性、創造的思考などの発達に最も有効であるという多くの研究結果がある。
・ガイドされた遊びに必要な要件
①保育者が教育目的に沿った環境を用意すること
②保育者が子どもの自然な好奇心や探究心を刺激するように遊びの目的を設定する
③保育者が子どもに何を学んでほしいかを考え遊具などを選び与える

○玩具について　―陳鶴琴と倉橋惣三の比較を中心にして―　張　薇
金城学院大学大学院人間生活学研究科論集13　2013
○保育所における「おもちゃ」の意義に関する研究
―対象乳幼児の年齢とおもちゃの形状からの検討―　上村眞生
西南女学院大学紀要13　2009
○１歳児クラスにおける「人」「物」「空間」と「遊び」との結びつき―遊びのきっかけに着目して―　齊藤多江子・増田まゆみ
こども教育宝仙大学紀要８　2017
○子どもの主体性を育む保育」に関する研究　竹内勝哉ほか
保育科学研究８　2017

○室内遊びにおける保育環境の重要性(1)　椙山女学園大学教育学部紀要10　2017
○保育現場の物理的環境の構成に関する探索的研究
山梨県立大学人間福祉学部紀要11　2016
○幼児による遊び場の環境構成に関する研究　多田幸子
山梨県立大学人間福祉学部紀要10　2015
○幼児の「ままごと遊び」における環境構成についての一考察　坂本渉　プール学院大学研究紀要54　2013
「CHILD RESEARCH NET　東アジア子ども学交流プログラム報告書　第３章　おもちゃと子どもの発達」
「56–1–kyouiku 北海道教育大学学術リポジトリ　乳児の遊びの発達に関する研究」

【参考資料】

アンケート回答用紙　1　（年齢ごとに記載してください。）

園名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

（1）対象クラスに☑して下さい

□　０歳児　　□１歳児　　□２歳児

□混合０歳児　　名１歳児　　名２歳児　　名

（2）対象児は年齢が低いため、個人差が大きく記入しにくい部分もあると思いますので、「クラス全体の傾向」でも「顕著に様子が現れた子の抽出」でもどちらを対象にしてお答え頂いても構いません。その際「なぜそう思いましたか？」の解答欄に「クラス全体の傾向」もしくは「顕著に様子が現れた子を抽出」と一言付け加えてください。

（3）以下の問いにお答えください

１．対象児が関わった遊具に○を付けてください（複数回答可）

1絵本（冊数、内容は園に任せる）
2ブロック（各年齢が一番興味を持って関わっているもの。大きさ、色、形等は園に任せる）
3音の出るおもちゃ 楽器（タンバリン、鈴、カスタネット）
4ぬいぐるみ
5ままごと
6がらがら（０歳児のみ）

２．対象児は、教材を自ら進んで手に取り主体的に遊んでいましたか？

①は　い　　②いいえ　　③どちらとも言えない

２－２．なぜそう思いましたか？（遊びの様子を具体的にお書きください）

３．対象児は、友だちや保育者の遊んでいる様子を見て取り組んだり、保育者や友達と関わる等、対話的にあそんでいましたか？

①は　い　　②　いいえ　　③どちらとも言えない

３－２．なぜそう思いましたか？（遊びの様子を具体的にお書きください）

４．対象児にとって深い学び（遊びを発展させたり、考えながらあそぶなど）がありましたか？

①は　い　　②いいえ　　③どちらとも言えない

４－２．なぜそう思いましたか？（遊びの様子を具体的にお書きください）

５．時間の長短関係なく集中してあそんでいましたか？

①は　い　　②いいえ

研究1アンケート結果（0才児）

種　類	番号	品　名	◎	○	△	×	無答	合計	修正値	集中力があるもの(%)
おもちゃ等	1	ミニカー	6	7	6	18	2	39	10	10%
	2	音が出る玩具	32	7	0	0	0	39	36	82%
	3	型はめパズル	3	6	4	24	2	39	7	15%
	4	にぎにぎ	22	8	2	6	1	39	26	23%
	5	おきあがりこぼし	1	6	6	24	2	39	5	3%
	6	ぬいぐるみ	15	13	5	5	1	39	22	13%
	7	人形	6	7	8	15	3	39	11	0%
	8	ビーズコースター	3	2	0	31	3	39	4	3%
	9	メリー	12	4	2	19	2	39	14	10%
	10	がらがら	29	5	2	3	0	39	32	46%
	11	スロープおもちゃ	5	5	5	20	4	39	8	13%
	12	ベビージム・プレイマット	17	8	3	10	1	39	21	36%
	13	つみき	7	13	7	10	2	39	14	10%
	14	ブロック	10	14	4	9	2	39	18	21%
	15	足けり乗用玩具	1	5	4	27	2	39	4	15%
	16	手押し車	6	13	3	16	1	39	13	26%
本など	17	絵本	30	8	0	0	1	39	34	69%
	18	指人形	3	6	9	18	3	39	7	8%
	19	紙芝居	3	9	7	18	2	39	8	18%
	20	エプロンシアターなど	0	2	12	23	2	39	3	8%
	21	新聞紙	0	2	12	20	1	35	3	5%
	22	タオル	3	6	9	19	2	39	7	3%
	23	風船	0	13	13	12	1	39	8	26%
	24	段ボール	1	4	11	22	1	39	4	5%
	25	ねんど	0	0	1	36	2	39	0	3%
	26	クレヨン	0	2	14	21	2	39	3	5%
	27	ぺん	0	0	5	32	2	39	1	0%
	28	絵具	0	2	15	20	2	39	3	3%
	29	おりがみ	0	0	4	33	2	39	1	0%
みたてあそび等	30	すなあそび	4	4	6	23	2	39	7	21%
	31	ままごと	7	14	8	8	2	39	15	28%
	32	みずあそび	3	9	5	20	2	39	8	13%
	33	ごっこあそび	1	3	7	26	2	39	3	0%
								0	0	
遊具	34	滑り台	3	10	7	17	2	39	9	13%
	35	ジャングルジム	1	1	1	33	3	39	2	3%
	36	ぶらんこ	0	1	5	31	2	39	1	3%
	37	シーソー	0	1	0	35	3	39	1	0%
その他	38	テレビ・ビデオ	1	2	0	9	27	39	2	0%
	39	パソコン・タブレット	1	0	0	10	28	39	1	3%

研究1アンケート結果（1才児）

種　類	番号	品　名	◎	○	△	×	無答	合計	修正値	集中力があるもの
おもちゃ等	1	ミニカー	11	16	4	7	1	39	20	38%
	2	音が出る玩具	6	7	12	14	0	39	11	15%
	3	型はめパズル	6	7	12	14	0	39	11	23%
	4	にぎにぎ	0	1	1	35	2	39	1	0%
	5	おきあがりこぼし	0	0	0	38	1	39	0	0%
	6	ぬいぐるみ	19	15	1	4	0	39	27	31%
	7	人形	12	10	4	12	1	39	18	21%
	8	ビーズコースター	1	0	3	34	1	39	1	3%
	9	メリー	0	0	0	37	2	39	0	0%
	10	がらがら	0	3	1	34	1	39	2	0%
	11	スロープおもちゃ	1	2	4	30	2	39	3	5%
	12	ベビージム・プレイマット	3	3	5	27	1	39	5	5%
	13	つみき	8	15	9	6	1	39	17	28%
	14	ブロック	32	6	0	1	0	39	35	59%
	15	足けり乗用玩具	5	4	12	18	0	39	9	18%
	16	手押し車	2	2	8	27	0	39	4	8%
本など	17	絵本	37	2	0	0	0	39	38	77%
	18	指人形	3	9	8	17	2	39	9	13%
	19	紙芝居	8	19	10	2	0	39	19	31%
	20	エプロンシアターなど	0	8	14	16	1	39	6	26%
	21	新聞紙	0	6	27	5	1	39	7	26%
	22	タオル	2	4	6	25	2	39	5	3%
	23	風船	0	11	19	9	0	39	8	23%
	24	段ボール	1	4	11	22	1	39	4	5%
	25	ねんど	0	1	6	32	0	39	1	10%
	26	クレヨン	0	9	28	1	1	39	8	41%
	27	ぺん	0	3	5	31	0	39	2	5%
	28	絵具	1	2	24	12	0	39	5	15%
	29	おりがみ	0	0	10	28	0	38	1	0%
みたてあそび等	30	すなあそび	11	13	6	8	1	39	18	49%
	31	ままごと	15	21	2	1	0	39	26	59%
	32	みずあそび	6	5	7	20	1	39	9	23%
	33	ごっこあそび	6	13	9	10	1	39	14	18%
遊具	34	滑り台	10	13	6	9	1	39	17	33%
	35	ジャングルジム	2	3	2	29	2	38	4	5%
	36	ぶらんこ	2	6	1	29	0	38	5	10%
	37	シーソー	1	1	1	34	1	38	2	0%
その他	38	テレビ・ビデオ	1	3	1	7	27	39	3	8%
	39	パソコン・タブレット	0	0	0	11	28	39	0	0%

研究1アンケート結果（2才児）

種　類	番号	品　名	◎	○	△	×	無答	合計	修正値	集中力があるもの
おもちゃ等	1	ミニカー	11	17	6	8	0	42	20	24%
	2	音が出る玩具	1	4	6	29	2	42	4	10%
	3	型はめパズル	7	13	7	14	1	42	14	26%
	4	にぎにぎ	0	1	0	39	2	42	1	0%
	5	おきあがりこぼし	0	0	0	40	2	42	0	0%
	6	ぬいぐるみ	11	19	5	7	0	42	21	36%
	7	人形	12	15	2	11	2	42	20	24%
	8	ビーズコースター	1	1	1	37	2	42	2	2%
	9	メリー	0	0	0	40	2	42	0	0%
	10	がらがら	0	0	0	36	1	37	0	0%
	11	スロープおもちゃ	1	4	1	33	3	42	3	0%
	12	ベビージム・プレイマット	1	4	2	33	2	42	3	5%
	13	つみき	8	21	10	3	0	42	20	33%
	14	ブロック	34	7	0	1	0	42	38	79%
	15	足けり乗用玩具	5	6	6	24	0	41	9	12%
	16	手押し車	3	4	1	32	2	42	5	2%
								0	0	
本など	17	絵本	40	2	0	0	0	42	41	76%
	18	指人形	4	4	10	22	2	42	7	12%
	19	紙芝居	16	19	4	3	0	42	26	45%
	20	エプロンシアターなど	1	9	13	18	1	42	7	19%
	21	新聞紙	1	9	29	3	0	42	9	31%
	22	タオル	1	11	1	28	1	42	7	5%
	23	風船	1	5	21	14	1	42	6	14%
	24	段ボール	1	5	12	22	2	42	5	7%
	25	ねんど	3	12	20	5	2	42	12	67%
	26	クレヨン	4	20	18	0	0	42	16	52%
	27	ぺん	1	5	15	20	1	42	5	12%
	28	絵具	1	7	28	5	1	42	8	19%
	29	おりがみ	0	6	21	15	0	42	6	7%
								0	0	
みたてあそび等	30	すなあそび	13	18	8	3	0	42	23	81%
	31	ままごと	20	18	4	0	0	42	30	76%
	32	みずあそび	9	10	7	15	1	42	15	33%
	33	ごっこあそび	17	17	4	3	1	42	26	36%
								0	0	
遊具	34	滑り台	11	18	7	6	0	42	21	29%
	35	ジャングルジム	3	7	2	28	2	42	7	2%
	36	ぶらんこ	8	8	6	20	0	42	13	17%
	37	シーソー	2	0	2	36	2	42	2	0%
								0	0	
その他	38	テレビ・ビデオ	2	2	3	7	28	42	3	7%
	39	パソコン・タブレット	0	0	0	13	29	42	0	0%

遊具の年齢別使用

番号	遊具名	使用園			分類	集中力ありの回答園数		
		0才児	1才児	2才児	番号	0才児	1才児	2才児
39	パソコン・タブレット	1	0	0	ー	3%	0%	0%
3	型はめパズル	7	11	14	①	15%	23%	26%
13	つみき	14	17	20	①	10%	28%	33%
15	足けり乗用玩具	4	9	9	①	15%	18%	12%
17	絵本	34	38	41	①	69%	77%	76%
18	指人形	7	9	7	①	8%	13%	12%
20	エプロンシアターなど	3	6	7	①	8%	26%	19%
21	新聞紙	3	7	9	①	5%	26%	31%
35	ジャングルジム	2	4	7	①	3%	5%	2%
37	シーソー	1	2	2	①	0%	0%	0%
38	テレビ・ビデオ	2	3	3	①	0%	8%	7%
30	すなあそび	7	18	23	②	21%	49%	81%
1	ミニカー	10	20	20	②	10%	38%	24%
7	人形	11	18	20	②	0%	21%	24%
14	ブロック	18	35	38	②	21%	59%	79%
19	紙芝居	8	19	26	②	18%	31%	45%
31	ままごと	15	26	30	②	28%	59%	76%
33	ごっこあそび	3	14	26	②	0%	18%	36%
34	滑り台	9	17	21	②	13%	33%	29%
28	絵具	3	5	8	③	3%	15%	19%
25	ねんど	0	1	12	③	3%	10%	67%
26	クレヨン	3	8	16	③	5%	41%	52%
27	ぺん	1	2	5	③	0%	5%	12%
29	おりがみ	1	1	6	③	0%	0%	7%
32	みずあそび	8	9	15	③	13%	23%	33%
36	ぶらんこ	1	5	13	③	3%	10%	17%
2	音が出る玩具	36	11	4	④	82%	15%	10%
4	にぎにぎ	26	1	1	④	23%	0%	0%
5	おきあがりこぼし	5	0	0	④	3%	0%	0%
8	ビーズコースター	4	1	2	④	3%	3%	2%
9	メリー	14	0	0	④	10%	0%	0%
10	がらがら	32	2	0	④	46%	0%	0%
11	スロープおもちゃ	8	3	3	④	13%	5%	0%
12	ベビージム・プレイマット	21	5	3	④	36%	5%	5%
16	手押し車	13	4	5	④	26%	8%	2%
6	ぬいぐるみ	22	27	21	⑤	13%	31%	36%
22	タオル	7	5	7	⑤	3%	3%	5%
23	風船	8	8	6	⑤	26%	23%	14%
24	段ボール	4	4	5	⑤	5%	5%	7%

アンケート２回答用紙

平成30年度　保育科学研究　アンケート

記入年齢		人数		園名	

種　類	品　名	◎、○、△、×	集中力があるものに●	持続時間（分）
おもちゃ等	ミニカー			
	音が出る玩具			
	型はめパズル			
	にぎにぎ			
	おきあがりこぼし			
	ぬいぐるみ			
	人形			
	ビーズコースター			
	メリー			
	がらがら			
	スロープおもちゃ			
	ベビージム・プレイマット			
	つみき			
	ブロック			
	足けり乗用玩具			
	手押し車			
本など	絵本			
	指人形			
	紙芝居			
	エプロンシアターなど			
	新聞紙			
	タオル			
	風船			
	段ボール			
	ねんど			
	クレヨン			
	ぺん			
	絵具			
	おりがみ			
みたてあそび等	すなあそび			
	ままごと			
	みずあそび			
	ごっこあそび			
遊具	滑り台			
	ジャングルジム			
	ぶらんこ			
	シーソー			
その他	テレビ・ビデオ			
	パソコン・タブレット			

研究２　アンケート結果

0歳

番号	園名	問1(教材の種類) 1	2	3	4	5	6	問2(主体的学び)	問2-2(主体性の根拠) ①	②	③	④	問3(対話的学び)	問3−2(対話的根拠) ①	②	③	④	問4(深い学び)	問4−2(深い学びの根拠) ①	②	③	④	問5(集中力)
1	るんびにい							○	○				○		○	○		○	○				
2	さざなみ	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
3	つるた							○	○		○		○		○	○		○	○		○		
4	花園							○	○				○		○			○	○				
5	春日							○	○	○			×	○				△	○				
6	中居林							○	○				△	○	○			○	○				
7	キッズルーム							○	○				○	○		○		○	○		○		
8	飯沼	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
9	かおる							○	○				○			○		○	○				
10	鹿島							○	○				○			○	○	△	○	○	○		
11	第2聖心							○	○				○			○		○	○		○		
12	ドレミ							○	○				○	○	○			○	○				
13	子吉							○	○				○		○	○		○	○				
14	青森よつば							○	○		○		○			○		○	○		○		
15	もとしろ							○	○				○		○	○		○	○	○			
16	ミューズ							○	○				○			○		×	○				
17	やまばと							○	○		○		○			○		△	○				
18	五和							○	○				○			○		○	○		○		
19	中央							○	○				○		○	○		○	○				
20	田迎							○	○				○			○		○	○				
21	和田							○	○	○			○			○		○	○		○		
回答数	19	14	14	15	10	15	12		19	2	3	0		4	8	15	1		19	2	7	0	16
構成比(%)									100	11	16	0		21	42	79	5		100	11	37	0	84

1歳

番号	園名	問1(教材の種類) 1	2	3	4	5	6	問2(主体的学び)	問2-2(主体性の根拠) ①	②	③	④	問3(対話的学び)	問3−2(対話的根拠) ①	②	③	④	問4(深い学び)	問4−2(深い学びの根拠) ①	②	③	④	問5(集中力)
1	るんびにい							○	○				○		○			○		○			○
2	さざなみ							○	○				○			○		○	○		○		○
3	つるた							○	○		○		○		○	○	○	○	○	○		○	○
4	花園							○	○				○		○	○		○	○				○
5	春日							○	○				○		○	○		○	○				○
6	中居林							○	○				○		○	○		○	○				○
7	キッズルーム	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
8	飯沼							○	○		○		△	○	○	○		△	○				○
9	かおる							○	○				○		○			○		○	○	○	○
10	鹿島							○	○				△		○	○		△	○				○
11	第2聖心							○	○				△		○			△	○				○
12	ドレミ							○	○		○		○		○	○		○	○	○			○
13	子吉	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
14	青森よつば							○	○				○		○			○				○	○
15	もとしろ							○	○		○		○				○	○		○			○
16	ミューズ							○	○				○				○	○		○			○
17	やまばと							○	○				○		○	○		○		○	○		○
18	五和							○	○	○			○		○	○		○	○				○
19	中央							○	○				△		○	○		○		○			○
20	田迎							○	○				○		○			○	○	○			○
21	和田							○	○				○		○	○		○	○				○
回答数	19	18	16	14	16	18	0		19	1	4	0		1	16	12	3		12	9	3	3	19
構成比(%)									100	5	21	0		5	84	63	16		63	47	16	16	100

2歳

番号	園名	問1(教材の種類) 1	2	3	4	5	6	問2(主体的学び)	問2-2(主体性の根拠) ①	②	③	④	問3(対話的学び)	問3−2(対話的根拠) ①	②	③	④	問4(深い学び)	問4−2(深い学びの根拠) ①	②	③	④	問5(集中力)
1	るんびにい							○	○				○		○			○	○		○		○
2	さざなみ							○	○				○		○	○		○	○		○		○
3	つるた							○	○	○			○		○	○		○	○				○
4	花園							○					○		○			○	○				○
5	春日①							○	○	○			○		○			○	○				○
6	春日②							○	○				○		○			○	○	○			○
7	中居林							○		○			○		○			○	○				○
8	キッズルーム	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
9	飯沼							○	○				○		○			○		○			○
10	かおる							○	○	○			○		○	○		○	○		○		○
11	鹿島							△	○				×	○				△	○	○			○
12	第2聖心							○	○				○		○			△	○				○
13	ドレミ							○	○	○			○		○			○		○			○
14	子吉	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
15	青森よつば							○	○				○		○			○	○				○
16	もとしろ							○	○				△	○	○			○		○			○
17	ミューズ							○	○				○		○			○		○			○
18	やまばと							○	○	○			○			○		○	○				○
19	五和							○	○				○		○			○	○	○			○
20	中央							○	○				○		○	○		○		○			○
21	田迎							○	○	○			○		○			○	○				○
22	和田							○	○	○	○		○			○		○	○				○
回答数	20	16	18	13	16	20	0		18	8	1	0		2	18	5	0	18	15	8	3	0	20
構成比(%)									90	40	5	0		10	90	25	0		75	40	15	0	100

混合

番号	園名	問1(教材の種類) 1	2	3	4	5	6	問2(主体的学び)	問2-2(主体性の根拠) ①	②	③	④	問3(対話的学び)	問3−2(対話的根拠) ①	②	③	④	問4(深い学び)	問4−2(深い学びの根拠) ①	②	③	④	問5(集中力)
1	るんびにい							○	○				○		○	○		○		○			
2	さざなみ							○	○				○		○	○		○	○				
3	つるた							○	○	○	○		○		○			○	○	○			
4	花園							○	○				○		○			×	○				
5	春日①	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
6	春日②	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
7	中居林	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
8	キッズルーム	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
9	飯沼	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
10	かおる	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
11	鹿島							×	○		○		○		○			○			○		
12	第2聖心	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
13	ドレミ	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
14	子吉	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
15	青森よつば							○	○				○		○			○		○	○		
16	もとしろ							○	○				○		○			○		○			
17	ミューズ	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
18	やまばと	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
19	五和	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
20	中央	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
21	田迎	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
22	和田	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
回答数	7	6	6	5	6	7	2		7	1	2	0	7	0	7	2	0	6	3	4	2	0	6
構成比(%)									100	14	29	0		0	100	29	0		43	57	29	0	86