

2節 乳幼児期の発達と遊び

1. 発育と発達

一般に発育 (growth) とは、身長が伸びたり体重が増えたりする、いわゆる形態的な変化をさしている。一方の発達 (development) とは、首がすわるとか、つかまり立ちができる・立って歩ける・走れるというような運動能力の向上や、言語能力の向上、内臓機能の向上など、体の機能的な向上のことである。

子どもが正常な発達を遂げるには、正常な発育が基礎になることはいうまでもなく、特に乳幼児期の子どもの遊びについて考える際にも発育は重要なポイントである。

2. 乳幼児期の発育の特性

乳幼児期の子どもは成人とは異なり、日々発育し続けているところに特徴がある。しかし、その発育速度は、各年齢に応じて、また体の各組織や器官によっては常に一定ではなく、発育パターンとその緩急は異なっている (図3-2)。

とりわけ一般型の特徴については、正常な小児の出生時の体重は約3kg強で、身長は約50cmであるが、満1歳になると体重では約3倍の10kg弱になり、身長は約1.5倍の75cmになる (第一次成長期)。その後は徐々に発育のスピードは遅くなり、思春期 (第二次成長期) を迎えるころまでは、緩慢、かつ安定した発育を示す。しかし、特に頭の大きさは出生時からすでに大きく (身長=4頭長)、年齢が進むにしたがって、頭の身長に対する割合は徐々に小さくなるものの、乳幼児期では成人に比して重心が高いため、転倒あるいは転落しやすいという特徴がある (図3-1)。

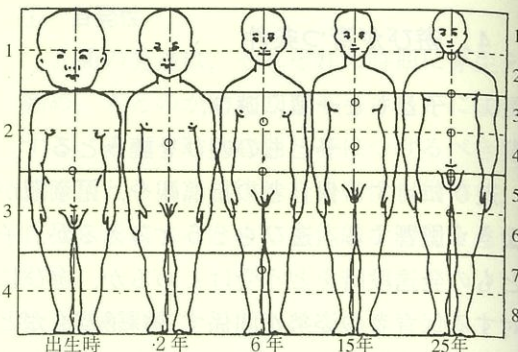


図3-1 発育にともなう体型の変化 (Stratz)

(出典：松尾保編『新版小児保健医学』日本小児医事出版社、東京、第5版、1996、p.10.)

次に神経組織の発育 (神経系型) は、生後すぐから盛んで、身長・体重といった一般型よりも先行する。しかもこの神経組織の発育・発達は、言語能力や社会性など人間としての全般的発達にも関与するが、特に乳幼児期では運動機能の発達が顕著である (図3-2)。

したがって、乳幼児期の子どもの遊びとその指導法などについて考えていく際には、こ

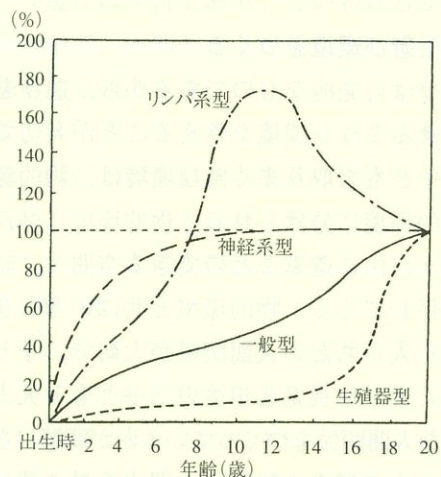


図3-2 臓器別発育パターン (Scammon)

(出典：松尾保編『新版小児保健医学』日本小児医事出版社、東京、第5版、1996、p.10.)

体組織の発育の4型。図には、20歳 (成熟時) の発育を100として、各年齢の値をその100分比で示してある。

一般型：全身の外形計測値 (頭径をのぞく)、呼吸器、消化器、腎、心大動脈、脾、筋全体、骨全体、血液量。

神経系型：脳、脊髄、視覚器、頭径

生殖器型：睾丸、卵巣、副睾丸、子宮、前立腺など

リンパ系型：胸腺、リンパ節、間質性リンパ組織

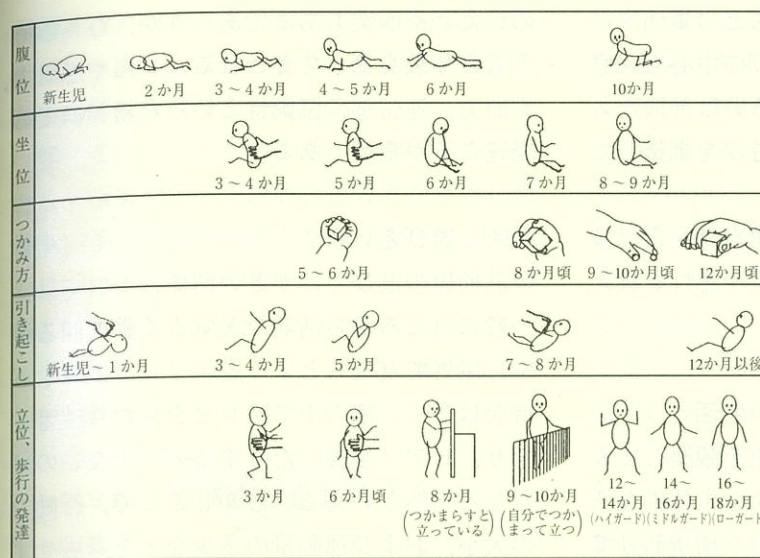


図3-3 乳児期の運動発達

(出典：前川喜平『写真で見る乳児健診の神経学的チェック法』南山堂、東京、第2版、1983、p.36~37.)

の時期における子どもの発育・発達の特徴をふまえておくことが重要である。

3. 精神・運動機能の発達と

遊びの発達

出生時や新生児期では、もっぱら反射的であった運動 (原始反射ともいい、頬を軽く圧迫すると顔を向け、口を開き、唇と舌で乳首をとらえ吸う哺乳反射や、手のひらに物を押しつけると握ろうとする把握反射など) が、月齢とともにしだいに目的をもつ運動 (随意運動) へと発達していく。

特に乳児期 (1歳まで) は、人間のもっとも基本的な運動である直立歩行 (移動能力) と把握運動 (操作能力) が習得される時期である。これらの発達経過については図3-3に示す通り、生後3~4か月で首がすわり、6~7か月で1人座りができるようになり、つかまり立ちは8か月、1人歩きは12か月でほぼ半数の子どもができるようになる。

また、つかみ方 (手の動作) では、生後5

~6か月になると手伸ばし運動が盛んになり、目の前に差し出された小物を主に手のひらと指全体でつかみにいく。そして、9~10か月になるとしだいに指先が分化し、親指と人差し指で小さな豆などでもつまめるようになる。12か月にもなると、「つかむ→離す」という一連の動作ができるようになり、実際の積み木遊びなどに興味を抱き始めるのもこのころからである。

そして1歳半~2歳に

かけてほぼ100%の幼児に直立歩行が確立すると、それに引き続いて走る、跳ぶ、登る、打つ、蹴る、投げるなど、さまざまな基礎的運動パターンが遊びの中で習得され、できる遊びの種類も急激に広がっていく。要するにこのことは、主に中枢神経系の働きに支えられた運動のコントロール能力がこの時期に急速に発達することを意味している。

4. 乳幼児期の遊びの意味と

その必要性

乳幼児期の子どもにとっての遊びとは、生活そのものであり、年齢が低いほど遊びと生活は未分化なものとなっている。しかもそれらの遊びは、子どもの心身の発育・発達の過程においてきわめて重要な役割を担っている。

(1) 乳幼児期における遊びの発展

体や心の発育・発達に伴って生活行動の範囲が家庭内から屋外へと広がることにより、それまでの積み木遊びや砂遊びといったひと

り遊びから、近隣の子どもたちとの集団遊びへと発展していく。また、遊びの中心も家庭生活の模倣から、自分で、あるいは仲間たちと共に自由奔放にいろいろな遊びを創造していけるようになっていく。

こうした過程の中で、乳幼児自身、自己満足感を味わいつつ、豊かな情操や感性を育んでいくのである。

(2) 遊びの特徴とふさわしい生活

何かをして遊んでいる乳幼児を観察してみると、そのほとんどが自発的かつ主体的な活動であることや、まったく自由な創造活動であることが分かる。おそらく遊んでいる子ども心には唯我独尊的な目的があり、よほど楽しさがみなぎっているものと推察される。

そもそも乳幼児とは、好奇心にあふれ、何でも知りたがり屋、試したがり屋で活動的であり、何をやるにしても義務としてやるのではなく、ただ自分のやりたいことに集中・没頭するところにその大きな特徴がある。

したがって、乳幼児期にふさわしい生活とは、保育者（家庭の保護者や、幼稚園・保育所の保育者など）との愛情・信頼関係を基盤として、乳幼児自身が集中して遊びに取り組むことができる環境が保障された生活のことであるといっても過言ではない。

(3) 遊びと友人関係

一般に乳幼児は、自己中心的で自己主張が強く、他人の立場や気持ちを考えることができない。しかし、遊びを通じた友人関係の中で、徐々に社会生活に必要、かつ、人間として基本的なもの（社交性、社会性、社会的常識、道徳的習慣など）を身につけていく。

もちろんこうした過程の中には、友人との間で玩具の取り合いや意見のくい違いなどで

のけんかや衝突もあるであろうが、むしろそうした体験を通して養われるがまんや忍耐力、判断力、連帯感、協調性といった精神面での発達こそが重要である。

(4) 遊びとけが

乳幼児の遊びとけがとの関係については、一般に日ごろから活発で元気よく動き回る子や、屋外で友だちとよく遊ぶ子にけがをする機会は多く、家の中でテレビを見たり読書したり、ピアノを弾いたりする子に少ないのはむしろ当然といえる。しかしここで、行動力の大小、および運動量の多少などを考慮せずに、ただ単に「けがが多いのは悪く、少ないのは良い」などと単純に評価するのは短絡的であると思われる。

なぜならば、元気に走り回っているうちに転倒し、擦り傷・打撲などを受けた子が、その後何回か繰り返すうちに、同じようなけがやその他の小さな事故などに対しても、反射的な防衛力を発揮することができるようになる事実は見逃せないからである。

いずれにしても、乳幼児は危険や安全に対する気づきを「運動遊び」という体験学習を通して学ぶことを忘れてはならない。

(5) 安全に遊ぶ力と環境

危険を伴う遊びについては、保育者による十分な注意が必要である。乳幼児は、その身体発達の特徴から転倒、転落しやすく、頭や顔のけがが多い。したがって、滑り台やジャンダルムといった比較的大きな遊具は、安全点検を怠らないことが大切である。

しかしそれ以上に、子ども自身が状況に応じて危険を予測し、かつ注意して遊ぶ力を養えるよう、指導・援助をしていくことこそが重要である。なぜならば、多少の危険を伴う

運動遊びといえども、やがてそのような危険をくぐり抜け、安全なやり方を発見・体得するのは子ども自身だからである。

要するに、子どもの生活・教育環境の中核として重要である保護者と保育者が寛容に見守り、子ども自身が豊かな遊びを十分に展開していけるような環境を日々の生活の中に確保していくことが大切なのである。

(土井 豊・川上吉昭)

3節 遊びのおもしろさとは

A太：「いっしょに あ・そ・ほ」

B夫：「い・い・よ」

子どもが遊んでいる場に身を置いてみると、遊び始めのきっかけづくりとしてよく耳にするフレーズであり、馴染みのあるやりとりでもある…。

このフレーズの背景には『遊びたい』・『遊ぼう』という心の揺れ動きがある。この揺れ動き、また遊んでいる『そのとき』の心のありようを知ることが、この節のテーマである「遊びのおもしろさ」を探求する大きな鍵となるように思われる。

1. 「おもしろさ」の謎と遊び

(1) 「おもしろさ」ということ

子どもは「おもしろいから遊ぶ」、「おもしろさを求めて遊ぶ」とよく言われる。ここで用いられる「おもしろさ」とは、いったいどのようなものなのだろうか。まず、「おもしろさ」という言葉に着目し、その意味するものを明らかにしてみたい。私たちは一般にこの言葉の意味をとらえようとしたとき、

「おもしろさ」＝「楽しいことのように」という感覚・イメージをもっているのではな

いだろうか。大辞林⁽¹⁾において、「おもしろい(＝名詞：おもしろさ)」という語を調べてみると、その第一義に「楽しい・愉快だ」という記載がある。そして、その楽しさの象徴としての心的・身体的状態を、「笑顔(笑い)」という表情と結びつけて考えることが多いのではないだろうか。ところが、子どもの遊んでいる姿に目を向けてみると、必ずしも笑顔で遊んでいるとは限らない。子どもの表情は驚きに満ちていたり、好奇のまなざしであったり、真剣であったりとさまざまである。遊びにおける表情と活動内容の質を分析した矢野(1996)⁽²⁾によれば、遊びは「遊び顔(play face)での遊び」と「真剣な遊び(serious play)」とに類型することができるという。このように考えると、言葉のうえで何気なくイメージした方程式では、子どもの遊びの本質とそのおもしろさを理解することが難しいことに気づかされる。そうだとするならば、「おもしろさ」という言葉を狭義の意味でとらえるのではなく、子どもの遊ぶ姿の中に再度この言葉の枠を開き、その意味するものを意識的に見つめ直してみる必要があると思われる。

(2) 「おもしろさ」の問い直し

果たして、私たちは子どもの遊びにおける「おもしろさ」ということを、どのようにとらえ、他者の行為の中にある「おもしろさ」を何をもって理解し、認識することが求められるのだろうか。

第一に、「おもしろさ」の意味するものを考えてみる。子どもが遊びに向かう時の心のあり方として、「おもしろさ」を見つめ直してみる際、児童文化における子ども観、遊び観の視点が参考になるように思われる。加藤(1997)⁽³⁾は「おもしろさ」について、子ども