

### 1. 研究目的

視覚情報を利用した知育玩具を通して『子供に影響を与える』ことができるという点に興味を持ったことから研究のテーマとして選んだ。色彩を扱った知育法を考案し、幼児を対象にした知育玩具の制作を行うこと。そして、この知育玩具で遊ぶことで、子供に影響を与える発育の補助教材となるということが本研究目的である。

### 2. 調査内容(事前調査)

#### ・対象年齢の設定

対象年齢を設定していくため3歳児と5歳児で調査を行った。その結果、3歳児と5歳児では、ものとのらえ方に大きな幅があり、双方にも対応できるようなものにはならなかった。したがって、年齢別の遊び方や色についての関心度などを再び検討し、色彩には4歳から興味を示したというデータに基づき下を4歳と置き、ターゲットが幼児を対象としたため、幼児とされる期間が、児童福祉法で2歳から6歳までと定められていることから、上を6歳と設定した。

### 3. コンセプトおよびアイデア展開

遊びのテーマとして色彩を扱った理由は、色彩、私たちの生活において必要不可欠なものである。また、幼児期は色の認識能力を発達させる重要な期間で、幼児にとって色にふれあうことは、とても大切なことであるため本研究で色を扱うこととした。アイデア展開は、遊び方を見極め、形・大きさの検討を行い、検証や調査をしていくこととした。

#### ・ベースは『パズルゲーム』である

チップをボードの穴にはめるという簡単で親しみやすい遊び方により、本研究で定めた年齢層で、どの年齢からでも遊ぶことができる。

#### ・形の統一化

この提案のおもちゃは形で色を覚えさせるのが目的ではない。色の認識度の明確化が狙いのため、チップの形を統一し、チップの色とボードの色が合ったところに合わせさせることで、形で色を覚えさせないようにした。

### 4. 最終提案(作品)

#### ・形状の選択

幼児の遊ぶ様子が、絵描きがパレット上で色を検討しながら絵を描いている姿に見えたら面白さが出ると思いモチーフをパレットとした。

パレットという幼児にとっては「未知なもの」という点で興味を持たせ、この玩具で遊ぶきっかけとなる

ことがねらいである。

#### ・色の選択

幼稚園や小学校などでよく使用される『サクラクレパス16色』の色彩を参考に選択し、この16色の中からも、混乱を避けるため、似た色の黄土色と焦げ茶を抜き、この二色の元となる茶色を残した。

#### ・素材の選択

#### 【木材の良さである3つの点】

1. 重すぎず軽すぎず重量感覚を養えること
2. 自然の抗菌効果
3. 適度な固さ・柔らかさで怪我をしにくく、家具や等の生活環境も傷つけにくい。

以上の特徴を持っていることから、知育玩具には木材が適していると考え素材として選んだ。



### 5. 今後の発展

今後の可能性としては、幼稚園等の教材のような感覚で、幼児が自由に遊んだり、先生が授業の中で使ったりするものになる可能性が考えられる。

### 文献

- [1]<http://iko-yo.net/articles/84> 木のおもちゃのメリット
- [2]<http://mamari.jp/6203> 4歳児の発達と成長
- [3]<http://www.craypas.com/products/regular/craypas/C> サクラクレパス
- [4]<http://matome.naver.jp/odai/2138277305489582901> 子供の色彩感覚
- [5]<http://iro-color.com/colorchart/munsell-color-system.htm> 1 色相環
- [6]<http://allabout.co.jp/gm/gc/405195/> 子供に必要な能力
- [7]<http://www.eonet.ne.jp/~isa-o/kal/zoukei17.htm> 造形表現教育実践講座