

1. 研究目的

現代では外遊びが減少し、運動能力が衰えていることが問題とされている。そこで本研究の目的は、「子どもが室外で体と頭を動かす中で体力と知力を向上させる」ことである。効果として「運動能力の増加」「発想力の養成」「自発的な行動力の育成」が生じると期待される。

2. 調査内容

平成14年以降と昭和47年代の子どもを比較すると、「室内遊びの増加」「運動能力の低下」が問題視される。これにより、文部科学省は「生活習慣病」と「肥満児の増加」を懸念し、体育にダンスを取り入れるなど国として体力向上を試みている。

子どもの発達の中では、1歳半～3歳児の黄金期時代が最も重要である。この時代に頭脳と体力の両面を鍛える必要があると考えられている。

中でも頭脳面では様々な知育玩具が発売されている。しかし、体力面では遊具の劣化に伴う公園の利用率低下などにより、子どもが遊ぶ場がなくなっている。一方有料の施設は増加しつつあるが、そこで遊べる子どもは限られている。

3. コンセプトおよびアイデア展開

以上の調査から、「黄金期の子どもが全身を使って遊ぶ知育遊具の制作」をコンセプトとした。遊具自体は単純な動きをするものとし、子どもが自ら遊びを考えることができるものを狙いとする。また遊ぶ場所は、体内時計の正常化や身体を丈夫にするなど様々なメリットがあげられる室外が最適である。

◇検証

単純な動きをする遊具に子どもは反応するのか、またどのような遊び方をするのかを検証するために、試作を行なった。学園祭で検証した結果、遊び方は次の3パターンに分かれることがわかった。(図1)

1. 上からボールを落として、滑車をまわす
2. 距離のある所からボールを投げ、滑車をまわす
3. 一人が滑車を回し、他の子がボールを投げる



図1 検証時の遊び方の再現

◇使用から予想される効果と問題点

- ・ボールを「投げる」: コントロール力と体力の育成
- ・滑車を「回す」: 自分以外のものを動かす喜び
- ・ボール落下地点を予測し取りに「走る」: 脳へ刺激
遊具を理解してから、新しい遊び方を「考える」ことができていた。

問題点として保護者からは、一緒にいない時のケガの恐れや、黄金期より年齢の高い子ども向けではないかとの指摘をうけた。

4. 最終提案

検証から年齢を二段階に分けた遊具提案をする。試作品は幼稚園高学年からを対象として、自分以外のモノをコントロールする遊具とした。

新たな制作品は黄金期の子どもを対象として、自分の身体をコントロールする遊具とした。形体は秘密基地を模して、子どもの探究心を刺激する。「潜る」「回す」などの単純な動きから、遊びを通して身体能力を育ませる。壁にある滑車は、回した際に柄や色が視覚的な変化をすることで脳に刺激を与える。

5. 今後の発展

新たに制作した遊具をサレジオ幼稚園にて、実際に検証を行なった。結果として、子どもは大いに楽しみ自ら遊び方を考えていた。(図2)

今後は長期間の使用による体力・知力の向上について検証を行なう必要があるだろう。

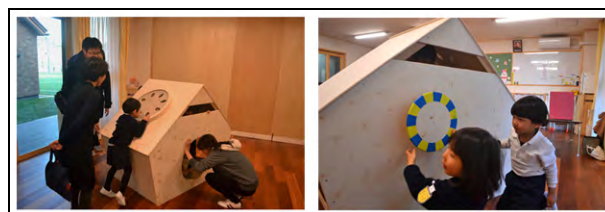


図2 実際に遊んでいる様子

文献

- [1] Benesse, “子どもの体力低下 第一回”, <http://benesse.jp/blog/20071122/p63.html>
- [2] 文部科学省, “子供の体力の現状と将来への影響”, http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/attach/1344530.htm
- [3] 七田真, “赤ちゃん・幼児の知力と才能を伸ばす本”, PHP 研究所, pp. 17-64, Sep. 1999
- [4] 塚田紘一, “第2版 子どもの発達と環境 児童心理学序説”, 明星大学出版部, pp. 71-82, Jan. 2009
- [5] アネビートリムパーク, <http://aneytrimpark.com/area/>