

感じて考えて行動する

“保育現場における触感覚の考察”

Feel, Think, and Act

“Consideration of Tactile Sensation in Nursery School”

椎橋 げんき (白百合女子大学)

Genki Shiihashi (Shirayuri University)

子どもの造形活動はまず「感じる」ことが重要である。子どもの表現する行為はこの「感じる」ことから能動的な活動につながっていく。また、「感じる」ことでイメージの広がりや思考を深めていくことができる。本稿は主に触れることである「触感覚」から「感じる」活動を保育現場の実践で行ない、同じ素材に触れる子ども達それぞれの感じ方の違いや、活動のプロセスを間主観的に観察し子どもの内面的な気持ちの変化を感じ取り記録する。つまり、子ども達のそれぞれ違う内面的変化に気付くことが保育現場に必要であることを検証する。一方記録を取ることで、この子どもの内面的変化の気付きは保育現場で共有されなければ内面的変化が起こった瞬間や場面は活動の一連の流れとして埋もれてしまうことがわかった。保育現場では内面的変化の気付きを記録（可視化）し、それを保育の中で共有していかなければならないのである。

1. はじめに

本稿は筆者が表現活動に関わる保育園の実践を間主観的にエピソード記述で記録し、活動の広がりやの起点となる子どもの表現活動のきっかけを分析し、その時の「子ども」と「素材」の関わりを触感覚の視点から検討する。つまり、「触感覚で感じることから始まる表現活動」に関して考察を試みる。まず、触感覚は子ども達それぞれ感じ方が異なる。その子ども達それぞれの活動の違いに気付くことが意欲的、主体的となり、広がりや次の展開のアプローチを図ることができる⁽¹⁾。なお、記録方法は活動中の子どもの気付きを受け止める筆者の関わりも重要な要素として位置づけられるため、間主観的に活動を捉えている。

2. 研究の背景と目的

2016年スマートフォンゲーム「ポケモン GO」⁽²⁾が話題となった。このゲームの今までにない特徴は、現実世界とバーチャルな世界が融合された、という点が挙げられる。今までのTVゲーム（TVゲームを広義に捉えスマートフォンアプリゲームも含めている。以下、ゲーム）で代表されるゲームはバーチャルリアリティ（Virtual Reality 以下、VR）が主流で、仮想現実が舞台となり展開していく様式であった。一方、ポケモンGOはオーグメンテッド・リアリティ（Augmented Reality 以下、AR）、一般に「拡張現実」と呼ばれるものである。ポケモンGOはARの技術を駆使し現実世界を歩きながらゲームの展開をするという点でVRと大きく異なる点と言える。ゲームの進め方はスマートフォンのカメラや位置情報機能、地図データを使うことでモニターにゲームキャラクターが登場する。つまり、このゲームの特徴はカメラで捉えた画像にポケモンのキャラクターを合成表示して、あたかもポケモンが現実世界に出てきたような楽しさが味わえることにある⁽³⁾。

今までのゲームはゲーム内容に趣向を凝らした娯楽性の多様と映像の進化であった。ゲームの映像はハード

機とソフト開発の飛躍的な進歩により「現実のようリアルさ」を可能とした。しかし、「現実のようリアルさ」を実現したとしても、「現実のよう」という部分は切り離せず、「現実のような」、つまり「バーチャルな世界」なのである。ゲームはこの「バーチャルな世界」で独立しているからこそ、実体験を伴う運動などの体力面や、特に感覚器で感知する現実との比較ができ、「ゲームばかりしてないで外で遊んできなさい」という言葉が成り立ったのである。この言葉には「外」＝「現実世界で遊ぶ」、という意味が含まれている。しかし、このポケモン GO はその「外」である「現実世界」で遊ぶゲームである。これがポケモン GO のもたらした現実世界と VR の融合、AR である（これまでも体を動かすことで遊ぶゲームはあったが、それらも体の動きを VR の映像に変換した状態で実行されていた）。このことから現実と VR の世界の垣根がなくなりつつある現実がそこまで来ており、子どもの手にする距離にあるといえる。

さて、ポケモン GO を例に、現実世界をカメラで捉えそのモニター内に投影されている VR のキャラクターは実際触れることができる現実世界にいない、ということである。すなわち、仮想現実とは「物質として存在しない情報」で存在する。一方、現実とは「物質としてのもの実態」が存在する世界である。つまり仮想現実とは触覚で捉えることができない世界といえる。AR はこの 2 つの全く異なる世界が 1 つの世界として存在することになる。本稿は VR で社会問題の 1 つと考える「触覚を必要としない世界」という認識が、AR によって「触覚で感知できる現実」を包括した時、今後現実世界の触覚による「感じる」ことの希薄さにつながらないだろうか、という疑問が生じたことが研究の起因になる。VR によって（実際には触れていないが）触れているというつもりになり、AR によって現実が保障されたという思いも重なり、実体験の伴わない触れた感覚（疑似体験）のみの活動が増加するのではないか、ということである。これは視覚では既に起こっている。テレビなどの映像技術が上がり、夜景など実物以上の光の刺激（映像）となり消費されている。

本稿は AR によって現実世界と仮想現実が融合した今、現実世界の触れて感じる重要性を子どもの活動から検証する。そして今後 AR が進む社会と共に歩む現代の幼児教育の分野において、「触覚で感じることから子どもの表現活動が広がる」ことを明らかにする

3. 研究方法

本稿は保育現場で子どもの「感じる」活動がなぜ大事なのかということについて、筆者の保育現場の活動をもとに理論的に検証する。また、触覚による「感じる」ことについて文献をもとに論考する。実践活動では土粘土を使った活動をエピソード記述で記録し、間主観的な観点で質的研究、検証をおこない、触覚からの表現活動を抽出する。最後に「感じること」、「触覚」、「実際に素材に触れる活動」をキーワードに感じて考えて行動することの重要性を明らかにし、触覚で感じることの必要性を示す。

4. 感じること

私たちは何かしようとする時、その前に「何か」を感じている。それは子どもたちも同じである。

Fig. 1 は 1 歳児クラスのフィンガーペインティングの様子である。左下の手を合わせている子（1、とする）から順に時計回りに子どもたちの様子を見ていくと、

- (1) 絵の具を手でこすり合わせている
- (2) 指先を使い絵の具をのばしている
- (3) 手に付いた絵の具を眺めている
- (4) 手の平で絵の具をのばしている
- (5) 腕に絵の具を塗っている



Fig. 1 : フィンガーペインティング

このように子ども達それぞれが違う活動をしている。(5)の子を活動の前後関係で詳しく見ていくと、まず机に広がる絵の具に気付く。それを見て、触りたいという思いがわき起こり、手で触れてみる。手に付いた絵の具の感触や温度を感じ、両手でのぼして絵の具の感触を感じる。絵の具の不思議な感触を腕全体で感じたく思い、写真の様に絵の具を腕に塗っている。このように見て、触れて感じる体験を Fig. 1 の子ども達は経験している。この体験を通して、どうしたいか思い、考え、写真のような行為にいたっている。磯部 (2013) は「子どもたちは『感じる』ことと『あらわす』ことを絶え間なくくり返しなが、一瞬一瞬を生きている」⁽⁴⁾と述べ、子どもたちは常に感じているといえる。

また、平田 (2011) はこの絶え間なくくり返す「感じる」「あらわす」仕組みを、情報や刺激を感覚器官で感じ、感じたことによりイメージとして考え(思う)、それを行動=表現する(その表現を次の情報、刺激としてサイクルしていく)ことを内的循環論⁽⁵⁾として示している (Fig. 2⁽⁶⁾)。平田の内的循環論は内的循環を繰り返すことで、感情を司る前頭葉が刺激され活発化に育まれることを意味し、平田は「前頭葉の育み=ところが育つ」と定義している。健康なところを育てることは保育現場で必要なことである⁽⁷⁾。ところが育つということは「感じて」「考えて」「行動する」ことであり、子どもが豊かな表現するためには「感じる」ことが重要なのである。

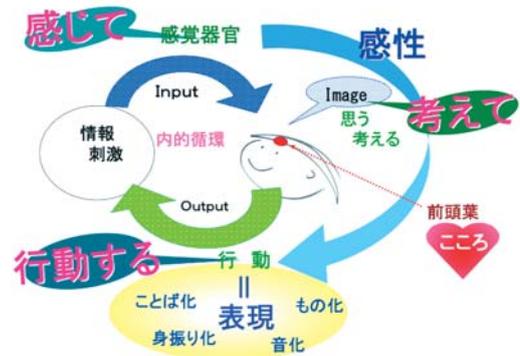


Fig. 2 平田智久説 内的循環論

5. 触感覚

子どもの発達で、目が見えるようになり目で物を追う(追視)ようになる頃から、リーチングをする⁽⁸⁾。リーチングとは子どもが手を出して追視している物に手を触れる(触れようとする)行為である。発達であるので教えることではなく、成長する過程に組み込まれている行為といえる。子どもは生まれながらに物に触れる行為を獲得するようになってきているということである。また、物を捉え、手で触れる行為は「アクティブタッチ」と呼ばれており、ものを知覚することに起因する。ものを知覚する仕組みはとても複雑であり、知覚しようとする手を能動的に動かす⁽⁹⁾。それは手の平であれば「どこ」で触れるか、また季節や加齢によっても変化し、人それぞれに感じ方が違う⁽¹⁰⁾。そして触感覚は手だけではなく全身で感じるができる。つまり、そのものの実態をつかもうと能動的に、もしくは無意識のうちに動かしているということは、考えるために知覚しようとする行為であり、それにはまず「触れて感じる」ということが必要となる。

6. 実践—土粘土の活動—

エピソード：K 認定こども園の活動について一筆者の実践活動の記録をもとに一

実施日：2016.9.7 10時～と11時～ 1回ずつ(実践記録は後半の1クラス)

実践クラス：K 認定こども園5歳児2クラス後半の子ども15名(男児6名、女児9名)

大人3名(担任2名 A 先生女性、E 先生女性、筆者G)

使用素材：土粘土、約10kg。導入前はおおよそ20kgごとにコンテナに収納してある。

使用理由：感触に親しみ、可塑性のある素材と関わることで思いが形になる喜びを知り、表現する楽しさを味わう為。また、全身を使い身体的活動につなげていく為。

エピソード

筆者は今回の実践でK認定こども園（以下、K園）の2クラスある5歳児クラスに午前10時より関わりをもつことになっている。開始時間の少し前、子どもたちは9時半の登園を終え、園庭で個々に遊んでいる時間帯である。クラス担任の2名とは事前に日程調整や教材の事前準備に打ち合わせは行っている。K園の5歳児クラスに入り活動することに関して事前打ち合わせの際、クラス担任に私の入室時間や使う用具・素材と環境設定（教室を使用、机の配置等）は連絡として伝えてある。その少し曖昧にしてある内容に関しては子どもの行う活動に幅を持たせているためである。活動展開についてクラス担任には子どもの活動を見ながら構成していき、活動におけるクラス担任のクラスの子に対しての直感性も大事にしていきたい旨も伝えてある。以上の点から、当日の活動はお互い手探りで確認していくようになる。この曖昧なやりとり、いわば言葉（指導案）で規制や制約を結ばないメリットとしてはその時々に対応できるということにある。デメリットは理屈や理論でない感情的レベル（固定観念から新しいことに対する変化の不安など）で園長や主任から注意が入ることにある。それでもメリットの側面が強いと感じている。

9時半に教室に行き、環境設定を行う。ブルーシートと机3台を設定。机は土粘土をシートなど使わず、そのまま使用しても大丈夫な外用の机を準備してもらった。10時になり、まず前半のクラスの子どもたちが入室する。事前に汚れる旨を伝えてあったので、外遊びのままの体操着にスモッグ、足も裸足になってもらった。後半のクラスも同様の服装である。普段と違う教室の設定にそわそわした感じが伝わってくる。あいさつをすませ、「今日はこれを使って好きにあそんで」と、机を3台設定されている場所に土粘土をコンテナから出し置いていく。置き方はドンッと重量感が伝わるように置いていく。置いた瞬間に粘土自体の重みで形が変形する様子に両クラス、子どもたちの興味が注がれている様子がうかがえた。テーブルに置く土粘土の置き方にも少し工夫を入れている。

土粘土の設定

- 1, 細かい（リンゴ程度）の大きさの集合体で置く
- 2, 他より多めに一塊に
- 3, 平らに置く

これらは最初の設定から、子ども達の興味関心による活動変化、又は活動の傾向が見られるかを長期的に観察しているためである。クラスの雰囲気を感じたところで「遊んで～」と活動をスタートした。（後半も同様の導入、記録は後半の様子）

活動風景



Fig. 3

まずは勢よく言葉にならない声をあげ、子どもたちが各々思う机と向かった。土粘土の設定1の子達は手のひらより少し大きい土粘土に触れ、同じく触れた子同士で顔を見合っている。そこからFig. 3に写っているPちゃんは自分の方に塊一つを持ってきて、指先でつまむように触りはじめた。つまむことで土粘土が変形し、塊からちぎれるように取れると、今度はFig. 3の左手で持っている大きさの土粘土を手でねじるように取り、それをまた小さくちぎるように細かくしていた。つまんだ土粘土の切れ端の感触を確かめるようにぎゅっとつまみ、そのまま机に置き、こちらを向きニヤリとした。私も「形が変わったね」という思いを込め、微笑み返した。その後はこの行為が心地いいのか、繰り返し黙々と行っていた。途中、隣のRちゃんが「お皿つくった



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7

よ」と声をかけ、一緒に盛り付ける姿もあり、触りながらイメージし、周囲からも情報を得てイメージを広げている様子がうかがえた。

Fig. 4ではY君がりんご大の大きさから、手のひらで遊べる大きさに引きちぎり、土粘土を握り、力を込めた分だけ変形していく土粘土を楽しんでいた。握ったあとはそれを両側に引き（Fig. 4）その形の変容を静かに観察し、視覚的な変化に集中して取り組む様子が見られた。変形した土粘土を再度一つの塊にし（小さくちぎった塊として）、また力を込め手に伝わる変形の感触を受け、それから引き伸ばしていき、また一まとめにしていく連続性のある活動見られた。この行為の繰り返し中、Fig. 4下部にあるまとめられ大きくなっている塊に興味を示すことはなかった。

設定2の机に向かった子ども達はまず、抱きかかえてみようとして試みていた。子ども達にとって、土粘土が見た目よりも重かった様子だった。それは持ち方から見受けられた。はじめは手を伸ばし、腕の力で動かそうとしていたが全くビクともしない土粘土に、体全体で挑むようになっていった（Fig. 5）。体で挑むことで、子ども同士個々に関わっていた活動が段々と協力して動かそうとする様子が変わっていった。体で関わる分、どこよりも言葉が少なく、どうしたら動くのかを全身を使い試行していた。子ども同士のコミュニケーションも相手の体の動きや状態でどう関わればいいのか、ということをお互いの動きを感じて対応していたように見えた。

しばらく机の上で試行していると、土粘土は丸みをおび、するっと机から落ちた。それをまた机に戻そうと試みる（Fig. 6）。ただ、今までの机の上での抱きかかえ方と、下にある土粘土を持ち上げる体の使い方が違う、という事に気付く。Fig. 6の真ん中のD君は机の上では土粘土をなんとか持ち上げられたが、Fig. 6の体勢では下に落ちてしまった土粘土の塊をなかなか机まで持ち上げられなかった。

何度かD君自身で試みたものの重さの認識と理解（はじめは、なんとかなる、という思いが見受けられたが、試行錯誤しているうちに自分の力では無理であるという認識と、土粘土の重さに対して、どれくらい重い物なのかという理解）をした様子が見られた。その後の動きがそれを物語っているように思える。D君は直ぐに近くの女兒2人に「これ。そっちから持って」と、自分から声をかけていた。



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

この変化は Fig. 5 では見る事はできなかった。声をかけられた女兒もそれに応えるべく、持ち方を工夫し、無事机に戻した。その直後また机の下に土粘土を落とし、みんなで持ち上げあげる繰り返しを楽しんでいた。

設定3の机では平らな粘土をペタペタと叩く姿が目についた。しばらくしないうちに、手のひらで叩いていた活動が拳になり、パンチに変わっていった (Fig. 8)。手のひらで叩くのと違い、拳の痕跡が残る事が嬉しかったようで「先生、すげえ〜」と得意気に繰り返し行っていた。「力持ちだと手の形、すごいつくんだね」と私も声をかけ、周りの男児も挑戦していた。このパンチで変形した形(穴)に興味を示したようで、掘る活動に移行していった。(Fig. 9)

穴を掘るには指先を立ててえぐるような行為が必要となる。途中霧吹きで穴に水を吹きかけると、感触が変わり掘ると同時に粘土にたくさん触れることができる掘り方を考えていたようだった。

最終的にトンネルが完成し、「先生、ここから手を入れてみて」といい、トンネルの片側に手を入れるよう指示された。私が手を入れると、すかさず向かいから子どもが手をいれ、手を入れた子と握手のように握り合いながら、お互い手をごにょごにと動かし、とヌルヌルした感触にお互い笑顔になって、楽しんだ。

手を入れているうちにトンネルの上部が壊れ、取れてしまったが (Fig. 10)、子どもたちはこの取れた一部を既に違うものに見たてており、奥の子は「にわとり」、手前の子が「王様」とそれぞれなって楽しんでいた。

7. 実践のふりかえり

担任から打ち合わせの際、K園の子どもたちは今回初めて土粘土に触れるということは確認していた。興味関心を土粘土にもっていくため、導入をコンテナから出すところから開始した。導入でもう1つ、普段であれば土粘土に触れるのが嫌な子どもがいることを想定し、バケツやタライなどに少量の水をはり、そのなかに雑巾をいれてその中で雑巾を使い手を洗うときれいに取れる、という導入を入れるのだが、これも事前の打ち合わせで担任より嫌がる子はいないだろう、という話をいただいたので、もし該当する子がいたら個別対応していくようにした。これも普段の導入と変えた点である。結果的に嫌がる子はおらず、手洗いの件は活動の終わりに示した。

机ごとに粘土の設定を変える試みは今年度から行っている。当初、土粘土はこちらがおもむろに無意識に机に置いた形(量なども)が子どもたちにとって最初に触れる塊であった。初回以外はコンテナから各自が好きな

分量を取る形をとっている。以前の初回の設定では似かよった固まりになんとなく集まった子どもたちがそれぞれやってみたいことを行っていたが、中盤からやってみたいことがそれぞれ持つようになり、結果的に机での利権争いに発展してしまうケースがよく起こった。関わりや合意形成として考えると大事な経験ではあるが、今回のように初回は土粘土に集中できる形で向きあうねらいがある場合、話し合いによるプロセスは重要な位置にはないと判断し、子どもたちそれぞれの興味関心に触れられる設定をあらかじめ準備した。その設定での配慮は子どもが自由に興味のあるところへいけること、それぞれの思いが形になるよう足りない場合の為にコンテナに粘土のストックを準備しておくこと、である（これは子どもたちには公表せず、こちらが足りなくなった様子を見て出している。特につくり込む机の子たちの土粘土は一塊であそぶグループに奪われやすい傾向がある）。上記の環境設定で子どもたちの興味関心に触れる試みを行い、活動を進め、机ごとの活動の変化をみることができた。

まず設定1ではPちゃんが指先で触れることで活動がスタートした。指先で可塑性や触感を確かめながら触れ土粘土の形の変化や触れ心地を感じ、土粘土への次のアプローチを図ったと考えられる。

設定2では1と違い、服の上からではあったが体で触れその大きさを実体験したといえる。触れるということがどこまでの定義であるかは後に述べる。D君が全身で感じることで他者との関わりが生じたことが見られる活動であった。

設定3は土粘土とアクションとの応答性から発展したといえる。設定1との違いは設定1は触感覚によって感じた感覚をイメージに変え次の展開（行動）に移行していた。設定3ではアクションを楽しみ、かつ、そのアクション（ここでは叩いたりパンチをするなど）から土粘土が変化や反応（音など）を示し、そのことが子どもらの気持ちを能動的に動かせたといえる。子どもの気持ちに呼応したという意味で、応答性のある活動であったといえる。叩く感触、パンチの時の土粘土の呼応する感触、その変化がきっかけということである。それらを楽しむうちに土粘土は形を変化させ、その変化していく土粘土の形態を視覚情報として感じ、次のイメージへ転換させていった。

これらは最初の設定の形が大きく影響している行為といえるが、能動的に働きかける子どもたちの姿から土粘土と子どもたちのファーストコンタクトは子どもたちそれぞれの気持ちや心持ちに近かったともいえる。

8. まとめと課題

本稿4で「感じること」が表現活動に重要であることを示した。また、5でものの実態をつかむためにはつまり「触感覚」が必要であると述べた。さらに、実践活動では子どもたちの活動はものの実態を感じることで表現活動が広がっていく様子が見受けられた。つまり子どもはまず、ものの実態を触感覚でつかみ、感じることで思考し、行動＝表現した。表現活動の広がりも同様にいえる。触感覚から内的循環論による表現に至り、その表現からさらに感じることで次の表現へつながるといえることである。

以上のことから、本稿の研究目的にあたる「触感覚で感じることから子どもの表現活動が広がる」ことを示した。

さて、1で「触感覚」は子どもたちそれぞれ感じ方は異なり、その違いに気付くことが子どもたちそれぞれの活動が意欲的、主体的となり、広がりや次の展開のアプローチを図ることができる⁽¹⁾と述べた。この子どもたちの感じ方の違い、内面的な変化を感じ取ること、読み取る能力について平田は保育に必要であると述べている。また平田は子どもの「感じて考えて行動する」ことに保育者が寄り添い認めることで子どもは意欲的に育ち、主体的な人になる、という⁽²⁾。つまり「触感覚」は子ども達それぞれ感じ方が異なり、その違いに気付くことが子どもたちの表現活動をさらに広げていくことにつながる。今回の実践では筆者の間主観的な観点に担任との関わりがあまり見られなかった。実践現場においても子どもの活動に対して筆者、保育者それぞれの視点の共有や意見交換が希薄だったといえる。

今後の課題は子どもの気持ちに寄り添った活動の広がりを示すために子どもたちの触感覚で広がる表現活動を筆者と担任とで捉え感じ取ったことを共有し、記録していくことであると感じた。そこからまたどのような活動の展開になるのかを検証していきたい。

〔引用・参考文献〕

- 1) 椎橋元貴・池田純子・伊藤裕子・井戸裕子・福田理恵・宮脇佳子・宮野周『感じて考えて行動する一触感覚の文献的考察一』日本保育学会第69回大会口頭発表
- 2) 《ポケモン GO》「街にいるポケモンを集める」という設定のスマートフォン向けゲーム。ポケモンはゲームソフト「ポケットモンスター」のシリーズに登場する架空の生き物だ。スマホのカメラや位置情報機能、地図データを使い、ポケモンがモニターに登場する。現実の風景の中にポケモンがいるかのような合成映像を見ながら遊べる。地図を手がかりに公園などを歩いて探す。見つけるとスマホを操作し、ポケモンを閉じ込めるアイテム「モンスターボール」を当てることで捕まえる。「昆虫採集」にも通じるような喜びが人気につながっている。他の人が持つポケモンと自分のものを戦わせることもできる。スマホの基本ソフト「アンドロイド」や「iOS」に対応し、アプリを無料でダウンロードして遊ぶ。基本プレーにお金はかからないが、有利に進めるための一部アイテムに課金する。ポケモンブランドを管理する「ポケモン」(東京)と米国のゲーム会社「ナイアンティック」、任天堂(京都)の3社が共同で企画した。朝日新聞DIGITAL <http://www.asahi.com/topics/word/ポケモンGO.html>
- 3) 参考：日経電子版 <http://style.nikkei.com/article/DGXMZO04976290Z10C16A7000000?channel=DF260120166490>
- 4) 磯部錦司ほか『子どもとアート』小学館, 2013, pp.8.
- 5) 平田智久・小野和(編)『すべての感覚を駆使してわかる 乳幼児の造形表現』保育出版者, 2011, pp.32.
- 6) 平田智久 幼児造形教育研究会 研究員のための「研究講座」ppt 資料, 2012
- 7) 文部科学省
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/you/nerai.htm
厚生労働省 HP
<http://www.mhlw.go.jp/bunya/kodomo/hoiku04/pdf/hoiku04b.pdf#search=%27心を育てる+厚労省+保育%27> pp.59
- 8) 舟井賀世子『みんなで造形やってみよう!』サクラクレパス出版部, 2014, pp.9.
- 9) 山口創『皮膚感覚の不思議「皮膚」と「心」の身体心理学』講談社, 2006, pp.37-42.
- 10) 前掲書(2), p.22.
- 11) 椎橋元貴・池田純子・伊藤裕子・井戸裕子・福田理恵・宮脇佳子・宮野周『感じて考えて行動する一触感覚の文献的考察一』日本保育学会第69回大会口頭発表
- 12) 平田智久・小野和『すべての感覚を駆使してわかる乳幼児の造形表現』保育出版社2011, pp.32.

【英文要旨】

In this article, we focus on noting “to feel” by sensory organs’ tactu I sense, and show that it is important “to feel” in expression activities.