

就実大学教育学部初等教育学科

平成28年度

卒業研究

題 目

子どもたちの直観を磨く教材の開発

～嗅覚を使わざるを得ない玩具を用いて～

学籍番号 5113004

氏 名 池 本 麻 衣

指導教員 福 井 広 和

目次

第1章 序論

1. 動機
2. 背景
3. 先行研究
4. 問題の所在

第2章 原体験教育について

1. 原体験とは
2. 原体験不足について
3. 指導者・保護者の原体験
4. 原体験8類型と五感の偏り

第3章 教材開発

1. 予備調査①川田の作成した嗅覚を使わざるを得ない玩具の追試
2. 予備調査②オリジナル教材（1）～お茶のにおい～
3. 予備調査③オリジナル教材（2）～入浴剤のにおい～
4. 予備調査の反省点と教具の改善

第4章 授業実践

1. 授業実践① 小学生
2. 授業実践②に向けた教具の改善
3. 授業実践② 保育園

第5章 考察および改善案

1. 直感を磨く教育論について
2. 教材について

第5章 おわりに

【引用・参考文献】

第1章 序論

1. 動機

銀杏のにおいを嗅ぐと小学校時代の登下校を思い出す。私の通っていた小学校にはイチョウの木があり、秋には木から銀杏の実が落ちていた。登下校時にはその木の前を毎日通り、銀杏の実からにおう異臭がとても苦手だったことが今でも記憶に残っている。このようにもう10年以上前の話であるが、同じ銀杏のにおいを嗅ぐとその時の記憶がよみがえる。嗅覚の働きを私は不思議だなと感じていた。

「金柑のにおい」や「金木犀のにおい」と言われて私にはどのようなにおいかわからない。しかし、両親や祖父母に聞いてみると知っていた。友達に聞いてみるとわかる人もいるがわからない人も多かった。そこで、「今の子ども達では知らない人が多いのではないか」という疑問が思い浮かんだ。

小学校の国語の教科書にある物語文の中に「金木犀のにおいがする」という場面が出てくる。児童が文章の意味を理解しても、そのにおいがわからなければ登場人物のその時の心情など、本当の意味でわからないのではないかと考えた。

子どもが発達していく上で五感を育てることは大切である。しかし、最近の子どもたちの嗅覚があまり使われていないのではないかと感じる。そこで保育現場などで、子どもが日ごろから嗅覚を使って遊ぶ楽しさを感じる事が出来れば、もっと感性豊かに成長することができるのではないかと考えた。そこで、本研究では嗅覚を使った遊びが出来るような玩具を開発することを目的とする。

2. 背景

動機で述べた、において昔の記憶が思い出される体験は単に私固有のものなのであるのか、それとも一般的にそうした現象があるのか疑問に思った。

において記憶の関係について調べると、これは「プルースト現象」と呼ばれることが分かった。プルースト現象 (Proust Phenomenon) とは、「あるにおいての遭遇を契機としてそのにおいて関連した幼少期の自伝的記憶がありありと想起される現象」¹⁾ のことで、私が体験したものは一般的な現象であることが分かった。山本が大学生 118 名を対象にした調査によると、プルースト現象による自伝的記憶の想起率は“小学生時代以前” 66.7%、“中学・高校生時代” 13.0%、“最近” 20.5%と“小学生時代以前”の出来事の想起率が高いことが示されている。これは年齢が上がる、嗅覚などの直観的な刺激よりも視覚・聴覚を通した記号的・言語的な情報が優位になり、次第に記憶が概念的になるからではないかと推察する。逆に言うと、幼児期では言語による手がかりよりも嗅覚による手がかりのほうが幼児の記憶に有効であり、保育現場で嗅覚による教育方法や教材を考慮することに意義があるのではないかと考える。

以上のように幼少期に五感を育てることを本研究のテーマとして設定したが、実際に保育園実習やボランティアで現場に行っても、触覚・嗅覚・味覚を意識した活動を見たことがない。また、自由保育での園児の活動の様子を観察しても五感を活かした遊びを自発的に行う子どもに出会ったこともない。では、どのようにすれば子どもたちが嗅覚を使った活動をしてくれるのだろうか？ そのような疑問を抱いていた時、「五感を味わざるを得ない玩具の開発」という先行研究を見つけた。そこには意図的に五感を用いさせる保育のヒントが述べられていた。

3. 先行研究

子どもたちに意図的に五感を用いさせる保育の方法を調べていたら、「五感を使わざるを得ない玩具の開発」という論文が目にとまった。²⁾

川田は情報の8割が視覚に依存していることから、他の感覚を鍛えるには視覚を取り除くのが効果的であることに着目し、触覚・嗅覚・味覚の感覚を使わざるを得ない遊びの教材開発を行った。例えば嗅覚の玩具では、においのするものを入れた瓶を作り、同じ匂いのする瓶のペアを見つける遊びをした。視覚による手がかりを取り除くためにペアの物の印は見えないよう底に貼るという工夫をしていた。最後に裏返すことによって自分で答え合わせができるようにしていた。川田は、この玩具を用いて3歳女兒、5歳男児、7歳女兒が嗅覚をしっかりと使って遊ぶことができるか調査した。研究を通して、日常では視覚と触覚、視覚と聴覚というように無意識に視覚とセットで情報を得ているから確実に情報を得ることが可能なのであり、触覚だけ、聴覚だけにすると情報が曖昧になってしまうことに気づいた。一方で視覚は大きさや形を認識することはできるが、温度や重さは認識できない。そこで手触り・重さ・温度に関する玩具を開発し視覚以外の感覚を使わざるを得ない状態を作り出した。すると、視覚で判断できない分、子どもたちは繰り返し触ることで答えを導き出そうとすることが確認できた。また、調査を通して何でも正解することがいいのではなく、自分で誤りに気づきながら正解を導き、繰り返し試行できる環境を作ることの大切さを考察していた。

以上の研究から、川田は現代の子どもたちが視覚ばかりに頼りすぎて、聴覚・味覚・触覚・嗅覚をあまり使っていないことを確かめ、原体験の不足を指摘した。また、子どもと過ごす日常にこそ、五感を意識できるような保育をする必要があると結論づけた。

4. 問題の所在

川田は今後の課題として次の2点をあげている。

- ① 感覚を用いた遊びは保育者の対応が必須であるため、多人数で一度に行うことはできない。集団保育では何らかの手だてが必要である。
- ② 時間もかかることから、子どもの発達段階をふまえ集中可能な時間に合わせた保育プログラムの柔軟性が必要である。

川田は五感を使う玩具の開発には成功していたが、検証する調査では子ども一人ずつを対象に行っている。これは子どもが直観を働かせるのに時間がかかることや、温度を調べる遊びでは、玩具を適温に調節することが技術的に難しいからである。その結果、川田は五感を使った遊びを多人数で行うことは難しいと判断した。しかし、私は五感を日常から意識させ普段の保育の中に取り入れることが大切であり、そのことにより子どもたちの原体験が増え、バランスの良い成長をするのではないかと考える。

そこで、私は以下の2点に焦点を当て研究していくことにした。

1. 五感を使った活動を日常の保育に取り入れるにはどうすれば良いのか。子どもの直観を磨く原体験とはどのようなものか。
2. プルースト現象に関連する重要な感覚でありながら、五感の中であまり使われることのない「嗅覚」を働かせざるを得ない状態にするには、どのような教材が必要なのか。

第2章 原体験教育について

前章では、川田の先行研究をもとに幼少期に直観を磨くことの大切さについて述べた。本章ではその理論的な拠り所となる「原体験」について調べていく。

1. 原体験とは

雨森は「幼児期における原体験」³⁾のなかで次のように述べている。

触覚・嗅覚・味覚及び視覚・聴覚の五感を重視した体験を原体験(proto-experience)と定義している。このうち触覚・嗅覚・味覚は原生動物も備えている感覚でありすなわち生きていく上での基本的な感覚であると言える。

触覚・嗅覚・味覚とこれに視覚・聴覚を加えた五感は物を認識する原点である。これら五感を重視した体験である原体験は自然物を素材とし、触れたり行ったりすることで体験それ自体を狙いとしている。原体験の類型には、石体験・土体験・水体験・木体験・草体験・動物体験・情感体験などがある。自然の中で遊び、ふれあいを通じて育成される思考力、判断力、表現力などが人間として「生きていく力」の基盤となる。

では、なぜ“体験”ではなく“原体験”という言葉を使うのか。活動したことは全て体験である。そのうち後の学びに結びついた時、それを振り返って原体験と言う。子どもにとって活動は将来役に立つからするのではないが、指導者は子どもの将来を見据えて、体験が偏らないよう多様な活動をさせる必要がある。それが原体験教育であると理解する。

2. 原体験不足について

原体験の不足には主に環境が関連している。

森本⁴⁾は奈良県下の公立幼稚園 31 園の教諭・講師 126 名、奈良教育大学の学生 130 名、奈良在住の一般 50 名に「ふるさとを感じるあそび事典」⁵⁾に搭載されている 257 項目の原体験の有無についてアンケートを実施している。その結果、体験したことのある原体験には育った環境が関係していることがわかった。原体験体験度は幼・小期を山の近くで育った子どもが一番高く、市街地で育った子どもが低い傾向にあることを報告している。

亀山⁶⁾は「幼児が豊富な原体験をするためには、時間・空間・仲間が十分に整えられた遊び場が必要である」述べている。現代の子どもは、都市化により遊び場が減少したことやテレビやインターネットの普及によりスポーツや外遊びの経験が減少したのに対して、家の中でテレビを見たりゲームをしたりして遊ぶ一人あそびが増えている。いわゆる三間（時間・空間・仲間）が減少していることが原体験の不足につながっていると考える。

このように原体験不足には環境の変化がとても深く関連していることがわかる。山の近くで育った子どもの体験度が高いことから、自然を身近に感じ触れることのできる環境があることが重要である。

このことから市街地であっても自然に触れることができる環境づくりをしていくことが幼稚園、保育園、小学校などで求められる。

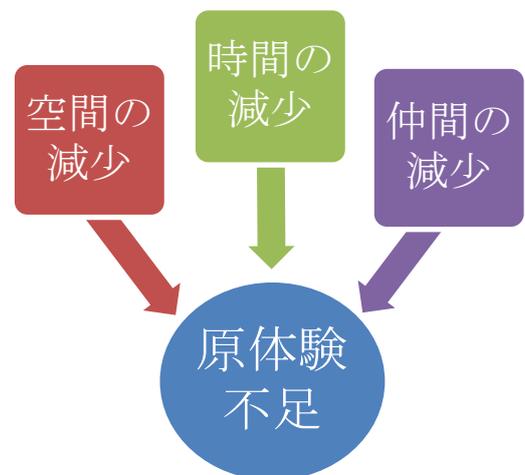


図 1 三間の減少と原体験不足

3. 指導者・保護者の原体験

森本の行ったアンケートによると、幼稚園教諭の原体験体験度は一般よりは高いが、学生と比較すると低く、年齢を重ねれば原体験が増えるわけではないことが分かる。原体験別に見ると幼稚園教諭は草体験のみ学生や一般の人より体験度が高いという結果が出ている。これは女性の草体験の体験度が高いことから、女性の多い幼稚園教諭ではこのような結果が出たと考えられる。子どもの体験に偏りが出ないようにするための「原体験教育」であるにもかかわらず、指導者である幼稚園教諭の原体験に偏りがあるのでは子どもの原体験にも影響が出てしまうのではないかと考える。

前述の通り、子どもの住む環境によって原体験体験度は違っている。森本は「教師も大切な環境の一つである」⁴⁾と述べているが、子どもの遊ぶ環境を整えることも大切なことではあるが、子どもは「まねる」ということから学び取っていくので、教師自身が原体験を増やし、それを子どもに伝えることで子どもの原体験が増えていくと考える。「教師という環境」もしっかり意識して保育する必要があると理解した。

亀山は、「両親が幼児の遊びに対して過保護、過干渉になりすぎ、幼児の原体験を阻止している」⁶⁾という事例を報告している。原体験には火など危険を伴う体験もある。火が危険だと分かるように一度は体験すべきであり、多少のリスクを伴う活動や汚れる活動では保護者との関わりを通じて考えていく必要があると考える。

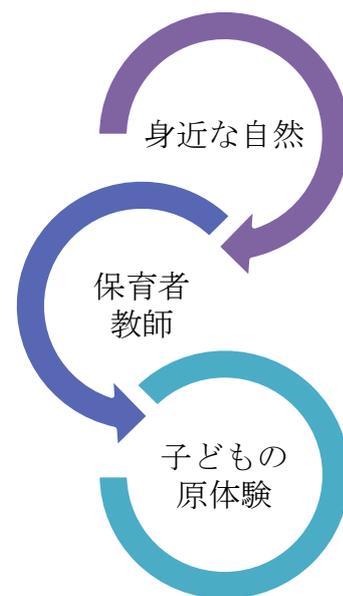


図2 大人の関わりと原体験

4. 原体験 8 類型と五感の偏り

前述の通り、「原体験」とは触覚・嗅覚・味覚及び視覚・聴覚の五感を重視した体験であり、自然物を対象とした五感による直接体験を指す。

原体験教育研究会によると、原体験の対象となるものは自然物を中心に 8 類型が示されている。そのうち火，石，土，水，木，草および動物の 7 つが自然物である。これに加えて、暗闇の恐怖，飢えや渴きなどといった情感や意欲に関する「ゼロ体験」も子どもたちに伝える体験として含められ、全部で 8 類型とされている。この 8 類型を意識して、幼少期に偏りなく体験させることが重要だとされている⁷⁾。



しかし、原体験の 8 類型には「火体験」のように危険な体験も含まれており、安全面から保育現場での遊びの中には取り入れることが少ないという現状がある。火体験のような安全性の問題を抱える活動や虫などの動物のように生理的嫌悪を伴う体験は実施率が低く、体験が偏る原因になっているのではないかと考える。原体験の対象である 8 類型を偏りなく経験していくことが大切であるので、危険な体験でも安全にできるように環境や素材を考えていく必要がある。

五感でも同様に触覚、嗅覚、味覚の体験が不足している。普通に生活していても視覚、聴覚ばかりに頼りすぎているため、偏りのない体験にするためには意図的に「触、嗅、味」の体験取り入れていく必要がある。本研究では、不足している感覚のうち嗅覚に焦点をあて、これを意図的に取り入れる遊びについて考えていく。

第3章 教材開発

川田の先行研究を追試し、そこから教材の問題点を見つけ改善した。

1. 予備調査① 川田の作成した嗅覚を使わざるを得ない玩具の追試

①使用した教材

刺激臭ではなく、生活の中で嗅いだことのある匂いにするこゝで、抵抗のないようにする。また、匂い当てをするため違いを繰り返し確認することで嗅覚を意識できる教材になっている。

白色のケースと茶色のケースに同じ匂いのペアがある。同じ匂いのペアのケースに同じ色のシールを貼っているため、裏返すことによって答え合わせができる。

〈材料〉

- ・調味料入れ・こし袋・ビニ帯・ほうじ茶
- ・インスタントコーヒー・カレー粉

②調査対象

大学生6人（男2名・女4名）

③調査結果

全員、すべてを正解する。

④考察

カレー、お茶、コーヒーと全く違う匂いだったので全員迷わなかった。嗅覚を意識して使う必然性ある場が作れていなかった。



図4 川田考案の匂いの玩具

2. 予備調査② オリジナル教材（1）～お茶のにおい～

①使用した教材

川田の作成した教材は臭いははっきりしすぎていて容易だったので、ケースなどは同じ種類の物を使用し、難易度を上げた玩具を開発した。

〈お茶の葉のにおい〉

1. ほうじ茶
2. 黒豆麦茶
3. 緑茶



図5 オリジナル匂いの玩具

〈材料〉

- ・100均セリアの調味料入れ(ホワイト、ブラウン)
- ・ティーパック(ほうじ茶、黒豆麦茶、緑茶)
- ・底の色が見えないようにガムテープに貼った上にひっくり返すと答えが見えるようカラーのビニールテープにお茶の種類を書く。

②調査対象

異年齢の男女15人

10代女性1人、20代女性8人、20代男性5人、70代女性1人

③調査結果（次頁表1を参照）

最初に白と茶色のケースで同じにおいのものがペアになることを伝え、においあてゲームのやり方について説明した。

- ・お茶は簡単であった為、全部正解者が多かった。
- ・間違えてしまった人で、もう一度やりたいと言いやりだす人もいた。
- ・1つだけペアを作ることの出来た人が、正解したお茶は普段家で飲んでいるもので分かりやすかったと感想を言っていた。
- ・被験者のなかには今回のお茶のにおいが苦手である、生臭く感じるという人もいた。

表 1. お茶を使ったオリジナル教材 (1)

	ほうじ茶	黒豆麦茶	緑茶
10代 女性 (1)	○	○	○
20代 女性 (1)	○	○	○
20代 女性 (2)	○	○	○
20代 女性 (3)	○	○	○
20代 女性 (4)	○	○	○
20代 女性 (5)	○	○	○
20代 女性 (6)	○	○	○
20代 女性 (7)	○	○	○
20代 女性 (8)	×	×	○
20代 男性 (1)	○	○	○
20代 男性 (2)	○	○	○
20代 男性 (3)	×	○	×
20代 男性 (4)	×	○	×
20代 男性 (5)	×	○	×
70代 女性 (1)	○	○	○

④ 考察

全員お茶は普段からよく飲んでいるものなので、においも分りやすいのではないかと感じた。また、正答しやすいものは普段から生活の中で身近に接しているものなのではないかと考えた。

この結果では年齢差も男女差も感じることはできなかった。

においが苦手だという感想があったので、初めに何のにおいであるか、説明したほうが良いのか課題が残った。

3. 予備調査③ オリジナル教材（2）～入浴剤のにおい～

①使用した教材

〈入浴剤のにおい〉

お茶より更に難易度の高い教材を作るために、違うにおいではあるがよく似た甘いにおいがする入浴剤の玩具を開発した。

また、白色と茶色の2色のケースではなく、すべて同色にすると更に難易度が上がってよいのではないかと考え、別のケースを使用した。

〈材料〉

- ・100均ダイソーの調味料入れ（レッドのみ）
- ・ティッシュ（入浴剤3種類を包む）
- ・発泡入浴剤（固形）
- ・厚紙にマーク（ハート、しずく、クローバー）

を書いたものをテープで貼る



図6 入浴剤の匂いの玩具

②調査対象

異年齢の男女14人

10代女性1人、20代女性8人、20代男性5人

③調査結果（次頁表1を参照）

- ・男女で分けた正解率では女性のほうが高いと感じた。
- ・年齢別などは調べるができなかった。
- ・1つにおいが強いものがあるため、それを一番ににおうと他のもののおいがわかりにくいと言う人がいた。
- ・正解者で多かった感想は、入浴剤のような甘いにおい（香水のような）が嫌いだからわかりやすかったということだった。

表 2. お茶を使ったオリジナル教材 (2)

	ハート	しずく	クローバー
10代 女性 (1)	×	×	×
20代 女性 (1)	○	○	○
20代 女性 (2)	○	○	○
20代 女性 (3)	○	○	○
20代 女性 (4)	×	×	○
20代 女性 (5)	○	×	×
20代 女性 (6)	×	○	×
20代 女性 (7)	×	×	×
20代 女性 (8)	×	×	×
20代 男性 (1)	○	○	○
20代 男性 (2)	○	×	×
20代 男性 (3)	×	×	○
20代 男性 (4)	×	×	○
20代 男性 (5)	×	×	×

⑤考察

入浴剤のにおいはどれも良く似ており正解率が低いので難易度の高い問題に適していることが分かった。しかし、強いにおいがある場合には順番を考えておく必要があることが感想から分かった。

作業をしている時に、どれをペアとして置いたのかわからなくなる人がいたので、置き場を作ったほうが良いのではないかと考えた。

同色のケースは大人でも混乱する場面があったので、幼児に使う場合には、色は2種類に分けていたほうが良いと感じた

4. 予備調査の反省点と教具の改善

成人を対象にした3回の予備調査から以下のことが明らかになった。

①素材により難易度が異なる

カレーとコーヒーのような組み合わせは非常に簡単で入門者には良い。また、成人の場合、日常的に口にするもののおいも容易に判別できることから中級として向いている。入浴剤はどれも同じように感じられるので上級編として使用できそうである。

→幼児には「ココア、コーンスープ、コーヒー」が良いのではないかな。

②説明がわかりにくい

どのような手順ですか口だけの説明では伝わらないことが分かった。

→説明ボードに書いておくことで視覚的に理解しやすくなると思った。これは授業のバリアフリー化として他の場面でも使えると思った。

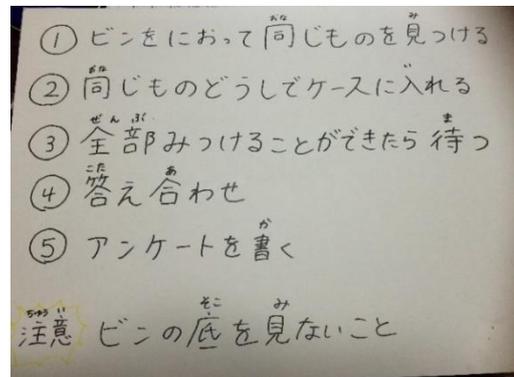


図7 視覚支援による説明

③調味料入れにより難易度が異なる

問題用と回答用のペアにする調味料入れが同色だと、途中で混乱して何度も同じものをにおう場面が見られた。

→問題用と回答用の調味料入れは色を変えるか、同色の場合はマスキングテープ等を貼って区別できるようにする。



図8 マスキング改良版

④教材置き場が必要

におい分けをしている間に、すでにペアにしたものと未分類のものが混ざり、何度も繰り返す場面が見られた。

→ペアにしたものを入れるかごを用意する。また、かごと問題用の調味料入れに番号をつけたほうが後で回答する時にわかりやすいのではないか。これは教材を準備する際にも簡単にセットできると予想される。また、番号を付けることにおいの弱いものから順に試してもらうなどの誘導も容易になると考える。

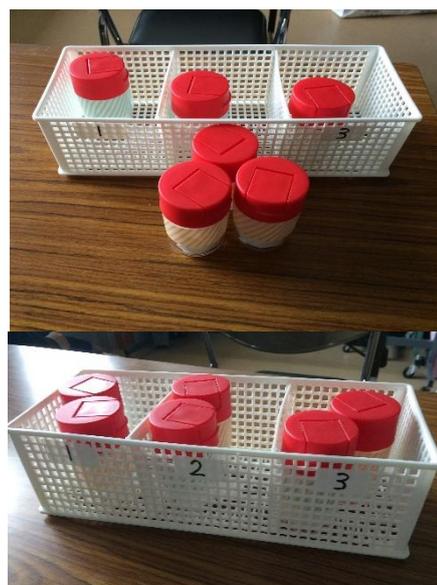


図9 かごを利用した置き場

⑤ 正解しなかった子への配慮

正解できなかったとき、「自分の鼻が悪いのではないかと自信をなくしたり、嫌な気持ちになる子どもがいるのではないかと感じた。

→初めに「正解できなくても大丈夫だ」ということを伝えておく。

⑥ 答え合わせの活動

において正解・不正解を伝えるだけではなく、最後に何のにおいをみんなで考える活動があると良いのではないかと考えた。

→玩具の底に書いていた解答をすべてマークに変え、単ににおいを分けるだけでなく、どのようなにおいをみんなで考えることができるホワイトボード教材を作成した。

また、活動の振り返りのアンケートを作成し、自己評価できるようにした。

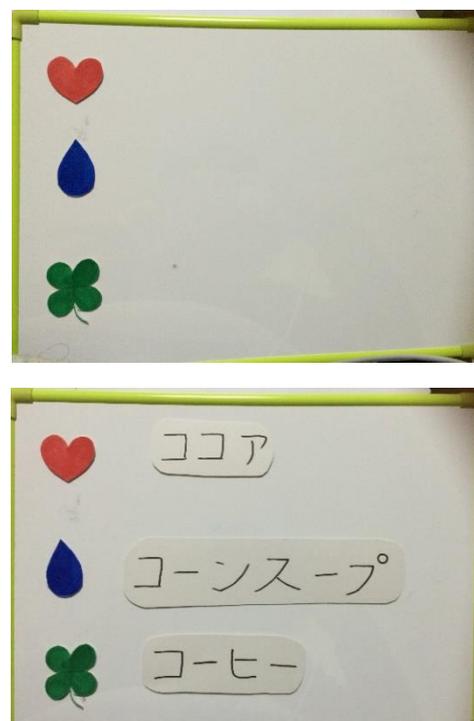


図10 クイズ用ホワイトボード

にのいのアンケート

学年 (年) (男 ・ 女)

1 回目のにのいの解答 (自分が正解したものに丸をつけてください)

・  ハート 

・  しずく 

・  クローバー 

にのいについてのあなたの考えを下のアンケートに答えてください。

当てはまる数字に丸をつけてください。

問 1 このにのいのクイズはむずかしかったですか。

(とてもかんたん 1 かんたん 2 どちらともいえない 3 むずかしい 4 とてもむずかしい 5)

理由

問 2 このにのいのクイズはたのしかったですか。

(とてもたのしい 1 たのしい 2 どちらともいえない 3 たのしくない 4 とてもたのしくない 5)

理由

問 6 においといえはなにを^{おも}い浮かべますか。自由^{じゆう}に書^かいてください。

問 7 あなたの^すきなにおいはなんですか。

問 8 においで^{おも}いでの思い出^{いで}はなにかありますか。

問 9 このクイズを^たの楽しくするにはどうしたらいいと思^{おも}いますか。

問 10 このクイズをむずかしくするにはどうしたらいいと思^{おも}いますか。

ご^き協^{きょう}力^{りょく}ありがとうございました。

第4章 授業実践

予備調査の結果をもとに改善した教材を用い、実際の授業場面を想定して実践を行った。実践は小学生対象と保育園児対象の2度行った。

1. 授業実践① 小学生

〈実施日〉2015年12月26日

〈対象〉アルナイト備前 バレーボールチーム

1年生 1人 2年生 1人 4年生 1人

5年生 1人 6年生 1人（男） 計 5人

〈調査方法と実際の様子〉

① 説明を聞く

ホワイトボードに説明を書いた紙を貼り、事前に作成したマニュアルを読み説明する。読む内容をマニュアル化しておくことで注意点をもらさず伝えることができる。

児童の様子は静かに集中して聞いており、説明を書いた紙への注目はあまりなかったが内容を理解しているように感じた。

② 教材を使用してみる

授業実践①では、6個の容器から3種類のおいおいのペアを作るゲームと何のおいおいか当てるゲームの2つの活動を行った。

子どもたちには間違いがないよう何度もおいおいをかぐ様子が見られた。予備調査の大人の時よりも嗅ぐ回数は多く、かごに置いた後も確認するなど興味を記した。



図11 実践授業①の様子

③ 答え合わせ

全員が終わったことを確認してから教材の底を見て自分の解答が正解しているか確認してもらい、それを用紙に記入してもらった。その後、ホワイトボードに記入し全員でそれぞれが何のにおいだったのか答え合わせをした。

ペアをつくるゲームの答え合わせの時、不正解があった児童の中にはもう一度において確認し直す様子が見られた。

におい当てクイズでは、ひとりずつに答えを発表してもらったが、他の児童の意見には流されず、自分の思ったものを言ってくれていると感じた。



図 12 答え合わせの様子

表 3. においのペア合わせ (小学生)

	ココア	コーンスープ	コーヒー	ほうじ茶	黒豆麦茶	緑茶
1年女子	○	×	×	×	○	×
2年女子	○	○	○	×	○	×
4年女子	○	○	○	○	○	○
5年女子	○	○	○	○	○	○
6年男子	○	○	○	○	○	○

表4. におい当てクイズ（小学生）

	ココア	コーン スープ	コーヒー	ほうじ茶	黒豆麦茶	緑茶
1年女子	チョコ○	おかし	抹茶	梅昆布茶	?	緑のやつ△
2年女子	?	?	?	?	○	昆布茶
4年女子	カフェオレ	クッキー	パピコ△	梅茶	黒々茶○	梅昆布茶
5年女子	チョコ○	おかし	○	○	○	昆布茶
6年男子	○	○	○	梅昆布茶	○	梅昆布茶

○正解 △おいしい

〈環境について〉

- ・部屋が狭く、机を2個しか置くスペースがなかったため後ろの列は3人で座った。間を開けて座ったほうが良いと感じた。
- ・椅子と机があることで自分の空間を作ることができていた。

〈声かけ〉

- ・マニュアル通りに読むとアドリブ多く、足りない支援がたくさんあった。目の前に物があるため、毎度「手は膝に」と言わなければ待ったり話を聞いたりすることが出来なかった。
- ・ほうじ茶の正解者は家で飲んでいるお茶だった。
- ・コーンスープ、コーヒー、ココア等はその香りを使ったお菓子の方に馴染みがあるためお菓子のにおいと回答する児童が多かった。指導者が答えを言った後に、もう一度におい直すと納得した様子であった。
- ・緑茶は苦いから児童にとってはなじみが薄いのではないか。

④ アンケート記入

実践授業の最後にアンケートを記入してもらった。一人ひとり集中して、アンケートを記入してくれていた。

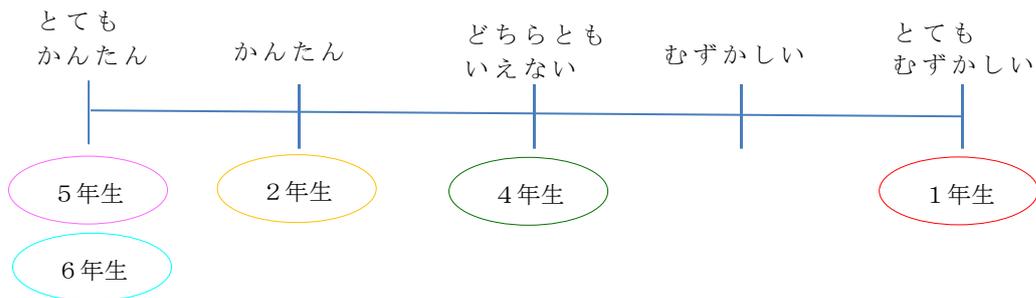
ほとんど空欄もなく、それぞれが思ったことを記入できていた。



図 13 アンケート記入の様子

【アンケート集計結果】

問 1 飲み物のにおいのクイズはむずかしかったですか。

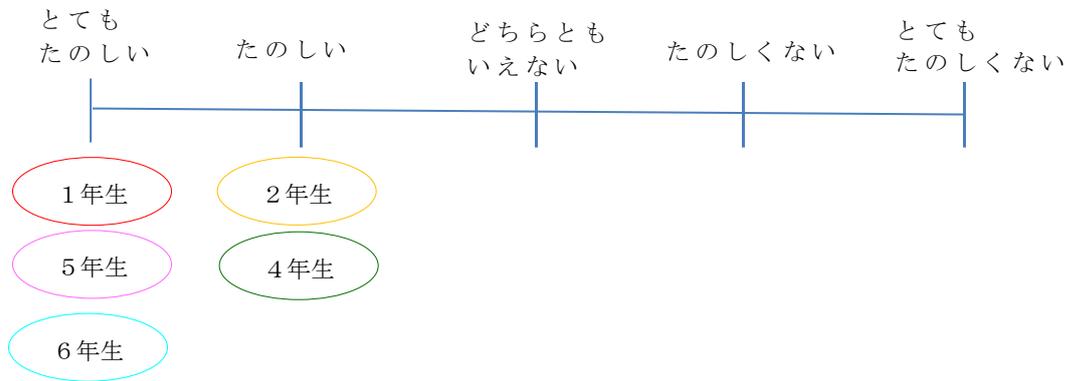


【理由^{りゆう}】

- 1年生 全部揃えるのがむずかしかった。
- 2年生 コーヒーはすぐわかったけど、ココアとコーンスープがわからなかったから。
- 4年生 コーンスープのにおいとココアのにおいが区別しにくかった。
- 5年生 においがわかりやすかった。
- 6年生 特徴のあるにおいがして簡単だった。

アンケート結果から、今回のにおいあてクイズの難易度は中学年向きだということが分かった。

問2 このにおいのクイズはたのしかったですか。

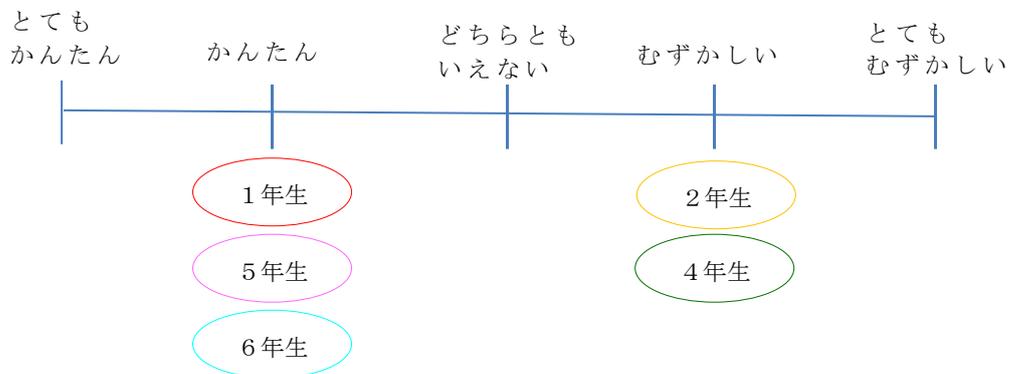


【理由】

- 1年生 問題がとても楽しかった。
- 2年生 いろんなにおいがあるから。
- 4年生 ちょっとドキドキしたから。
- 5年生 全部わかったから。
- 6年生 答えを知らずに嗅覚だけで、答えを調べるので楽しかった。

においあてクイズ自体については、正解・不正解にかかわらず全ての児童が肯定的に評価してくれた。

問3 お茶^{ちゃ}のにおいのクイズはむずかしかったですか。

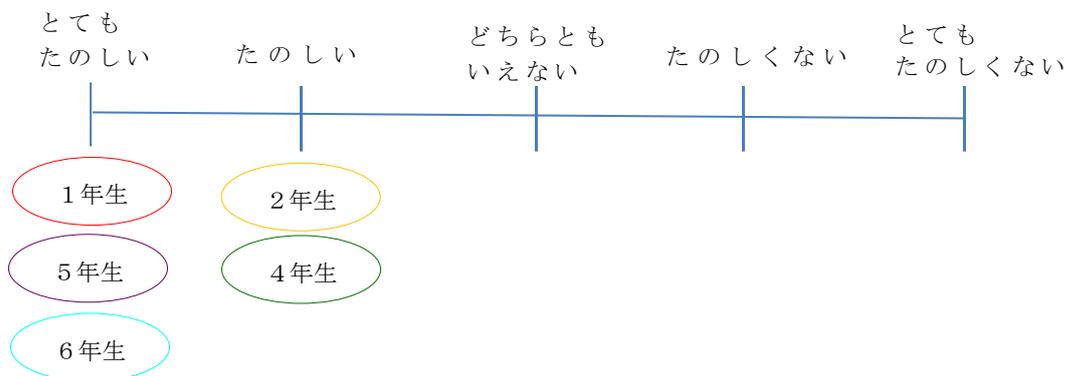


りゅう
【理由】

- 1年生 においが似ていたから。
- 2年生 黒豆麦茶はすぐわかったけど、
ほうじ茶と緑茶がとても難しかった。
- 4年生 においがわかりにくかった。
- 5年生 1回目よりすべてのにおいが似ていたから。
- 6年生 黒豆麦茶と緑茶のにおいが難しかったけど、簡単だった。

お茶のにおいあてクイズはコーヒーなどのクイズと比べると難しいが、
学年よりも生活経験の差が難易度に影響することが分かった。

問4 お茶の^{ちや}においのクイズはたのしかったですか。



りゅう
【理由】

- 1年生 それぞれのお茶のにおいがあったから。
- 2年生 1番よりちょっと難しかったから楽しかった。
- 4年生 難しかったから。
- 5年生 少し難しかったけど、においを嗅ぎ分けるのが
とても楽しかったです。
- 6年生 難しいにおいなどがあって簡単だった。

難易度にかかわらず、クイズを楽しんでくれる実態が分かった。

問5 においとえばなにを^{おも}思い浮かべますか。自由^{じゆう}に書^かいてください。

- 1年生 おもしろい
- 2年生 チョコレート ニンニク
- 4年生 水 わかりにくいと思うから
どうやって嗅ぎ分けるのかなと思ったから
- 5年生 ニンニク 玉ねぎ
- 6年生 自分の猫のにおい

問6 あなたの好^すきなにおいはなんですか。

- 1年生 ミルクのにおい
- 2年生 砂糖
- 4年生 フルーツ (いちご)
- 5年生 あまい クッキー
- 6年生 畳

問7 においでの思^{おも}い出はなにかありますか。

- 1年生 たのしい
- 2年生 玉ねぎを切っている近くに行って、目が痛くなった
- 4年生 なし
- 5年生 玉ねぎを切って目が痛くなった
- 6年生 初めて行ったいちご狩りのにおい

問8 このクイズを楽^{たの}しくするにはどうしたらいいと思^{おも}いますか。

- 1年生 もっといろいろなにおいを試す。
- 2年生 このままでいい。
- 4年生 十分楽しいと思う。
- 5年生 これで楽しいのでなにもつけ足さなくていいと思います。
- 6年生 みんなが身近でにおっているけどなかなかわからないにおい。

問9 このクイズをむずかしくするにはどうしたらいい^{おも}と思いますか。

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 1年生 | わかりにくいにおいにする。 |
| 2年生 | ちょっと一緒みたいなものであればいい。 |
| 4年生 | 嗅ぎにくいにおいを嗅いで答えるクイズも
入れたらいいかなと思った。 |
| 5年生 | ほぼ一緒のようなにおいのものにする。 |
| 6年生 | 少し似たにおいを出すなど、数を増やす。 |

【考察（まとめ）】

- ・大学生と比較して、におう回数がとても多かった。
- ・下級生のほうが正答率は低かった。
- ・たくさん間違えると楽しくないのではないかという仮説があったが、2回とも不正解だった児童でも楽しいと回答していた。
- ・もっと身近なにおいにするといいのではないかと感じた。
- ・集団でやってみて楽しんで行うことはできたが、一人一人が「○○のにおいがする」と主張してくるので、5人でも教師が一人で見るとは厳しかったので改善すべきであると感じた。
- ・においのペアをつくるだけでなく、何のにおいがするのかも、クイズとして考える活動が児童は楽しいと感じていた。

2. 授業実践②に向けた教具の改善

小学生を対象にした授業実践①を振り返り、保育園児を対象にした授業実践②に向け、教材の改善、作成を行った。

① におい当てクイズにする

匂いをマッチングするより、何の匂いかを考える方が子どもたちの試行回数が多く、楽しめることが分かったのでクイズ形式に改善した。

② 個別教材は保育現場では難しい

小学生の実践では机と椅子があり、一人にひとつずつ教材を渡して活動させたが、保育園児を一人ずつ見ていくことは集団では難しい。よって、自分たちで匂い当ての素材を選んで取り出す道具を段ボールと画用紙で作成した。ランダムに玩具を入れる



図 14 においの玩具取り出しケース

のではなく、同じマークの所に入れることができるようにすることで、一度匂ったものが分かり、様々な匂い当てに挑戦できるようにした。

③ 全員正解のレベルを設定する

まずはにおい当てゲームを楽しいと感じてもらうために、保育園の給食で何度も出たことのあるカレー・みかん・バナナを使用し、簡単な物を作成した。前回の実践で行った飲み物のにおいを中くらい、お茶のにおいを難しいというようにコース分けした。



図 15 初級・中級・上級

④ チャレンジカード&シール

一人に1枚チャレンジカードを渡すことで自分が正解したものがわかり、残った課題を意識することができる。また、初めてする遊びなのでシールを貼ることで子どものおい当てゲームへの期待感を持つことができるようにした。

また、シールは動物と金の2種類に分け、上級コースを正解した子どもには金シールを上げることで、初級だけでなく上級を挑戦しようとする意欲や上級を正解できた満足感を味わうことができるようにする。

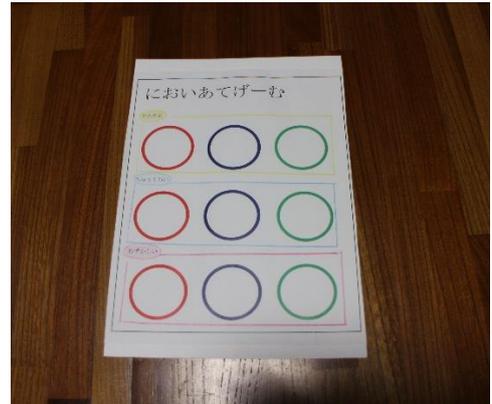


図 16 チャレンジカード&シール
ゴミ入れ (右)

⑤ 導入を作る

授業実践①では、いきなり匂いあてゲームのやり方について説明を始めた。しかし、遊びに対する期待感や目的を明確にするため、まず匂いとは何かを考え、匂いてすごいと関心を持たせる導入が必要であると考えた。そこで、犬の嗅覚のすごさが分かる絵を用意した。



図 17 犬の嗅覚に関する絵

⑥ 実施人数について

いきなり多人数で行うのではなく、まず5人の小集団で行い、その様子を検証して、適切な人数を確定する。

①導入

マットに集まり、「今日はおおい当てゲームをする」ということを伝えると、「早くやりたい」と初めての遊びに興味津々の様子だった。そこで「においは何か？」を問い、初めはその問いかけに理解できず黙っていたが、次第に口々に



図 19 導入の話

「甘いにおい」「変なにおい」などと答えていた。

「先生は匂いっていったらこんな場面があるなって思ったよ」と犬が人の匂いを嗅いでいる絵を見せながら、犬が匂いで相手がどのような人が調べていることを伝えた。子どもたちは「その場面は見たことある」と言っていたが、犬が匂いで相手のことをわかるということを知り、関心を持っているようだった。

「みんなも犬みたいに鼻がよくなったら面白いと思わない？」と匂いに関心を持たせ、遊びに入ることができるよう声掛けをした。

②説明

転がって出てくるケースの中にそれぞれ列ごとに違うにおいが入っていることを伝え、玩具の中の匂いが何かわかったら保育者言いに来て、正解すればシールを渡すというゲームのやり方について説明した。

何の匂いか分かったら「〇〇のにおいだ」とみんなに聞こえるように言ってもいいのか、ということ全体で考えた。みんなが楽しむことができるよう、保育者に小さな声で伝えるべきと言うルールを全員で考え、なぜそのようにするべきか理解し、遊ぶことができるようにしてから、チャレンジカードを配って始めた。

③実際に遊んでみる

まずは、初級からすることを勧めてはいたが、自由にしていたことで、初級からやってみる子やいきなり上級に挑戦する子など一人ひとり違っていた。

また上級から挑戦した A 児は、他の子が正解する中、正解するまで続けたことで、初めからゲームにつまずき、情緒不安定になっていた。そのことで途中、泣き出してしまったが、「この簡単なのをやってみる？」と初級の玩具を渡してみたことで正解し、活動に戻ることができた。



図 20 玩具を使用する様子

何の匂いか分かったら保育者の前に並んで言うという約束をしていたが、玩具の隣にいる私に早く伝えたくて並ばずに言ってしまう子どももいた。このような子どもの発言をまだ自分の答えに自信がない A 児が聞き取り、そのまま答えると言う場面もあった。

初めは初級、中級に挑戦する子どもが多く見られたが、途中で B 児が上級を正解し、金シールをもらったことで、他の子も金シールをもらうために上級に挑戦する子どもが増えた。

正解者が少なくなってきたら、ヒントとして「初級は給食で絶対に食べたことあるもの」「中級は飲み物」「上級はすべてお茶」と伝えた。

様子を見ながら、全員がほとんど全種類を匂ってみたところで「では、そろそろ終わりにするから、あと一人1個ずつにしよう」と声をかけた。それに対し、「まだやりたい」と言う子どもも多かったが、その気持ちは受け止め、活動を終えた。

④ 活動の振り返りをする

初めにそれぞれの匂いの答え合わせをした。答えを聞くと、納得する様子や「それ飲んだことあるから分かる」「そのお茶飲んだことないし、知らないから分からない」とそれぞれに発言する様子が見られた。

次に感想として、遊んでみてどうだったかを尋ねると、「難しかった」「簡単だった」と難易度についての意見は半々であった。また楽しさについては「楽しかった」と答える子どもが多数で、その中に A 児もいた。

最後に、「匂いだけで見てなくても何の匂いかわかったよね。」「それはすごいことだね。」「みんなが生活する中にはたくさん匂いがあるよ。」「これからも散歩する時や給食室の近くで鼻を使っていろいろな匂いをおってみてね。」と活動終了後にも嗅覚を使いたいと思えるよう、話をして終えた。

【反省・考察】

- ・ 保育者の前に並んで、耳元に小さな声で言うことがほとんどできていなかった。
- ・ A 児のように泣いてしまった子どもがいた為、ルールを考える必要があると感じた。しかし保育者が玩具の隣にいたことで、すぐに初級を渡し、活動を再開することができた。
- ・ 金シールを渡すということを最初に伝えていなかったため、途中まで上級に挑戦する子どもが少なかった。
- ・ ココアを「チョコ」、コーンスープを「コーン」や「とうもろこし」、緑茶を「おーいお茶」と答えた子どもには素材は同じであるので正解とし、振り返りのときに本当の名前を教えるようにした。
- ・ チャレンジカードと取り出しケースの色を一致させ同じところに貼るという説明がなくバラバラに貼る子どもがいたので次で改善する。

2) 12月13日② 6人

環境構成、導入、活動の振り返りについては13日①と同じ。説明は反省点から、取り出しケースのマークとチャレンジカードの丸の色とを一致させることを伝えシールを貼る位置を確認した。また、13日①では保育者が取り出しケースに玩具を戻していたが、「自分たちで戻したい」と言う子どももいたので、その場合は任せてみた。

【1日目を終え、園の担当の先生からの助言・感想】

- ・子どもたちは楽しんで活動に取り組めていたので良いと思った。
- ・玩具と保育者の位置が近いことで子どもが並ばずに発言してしまうと感じたので、保育者と玩具の距離を離すなど環境を考えるべきである。
- ・このままでは人数はやはり6人が限界なのであると感じた。

【1日目を終え、自分の反省・考察】

- ・子どもはにおい当てゲームを「まだやりたい」と言ってくれるほど、想像以上に楽しむ姿が見られた。
- ・調査前は自分たちで玩具を返し繰り返し遊ぶことは不可能だと考えていたので、使用した玩具は保育者が取り出しケースに戻すようにしていた。しかし、一部の子どもではあるが戻してまた遊ぶという場面を見かけ、保育者が戻さなくても自分たちで繰り返し遊ぶことができるのではないかと感じた。
- ・保育者が玩具置き場の近くにいることは、A児の場合のようにすぐ別の玩具を渡すことができる利点はあるが、近いことで子どもが保育者の前に並べない、答えを口に出すという反省点があった。
- ・保育者がケースに玩具を戻すことと、子どもの回答を聞いてシールを渡すことを同時にすることは難しいと感じた。

3) 12月14日① 6人

2日目は助言いただいた意見を元に、環境構成と動線を改善した。

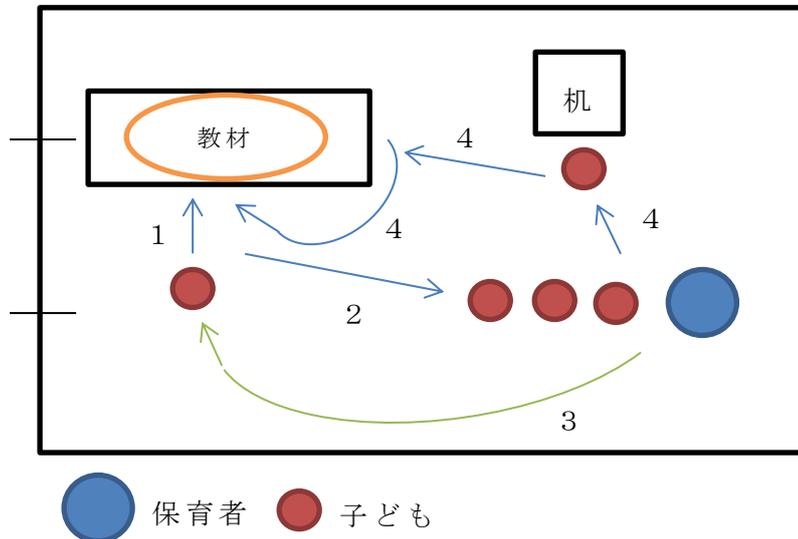


図 2 1 助言を元に図 1 8 を改善した環境構成

【改善点】

- ・教材の隣にいた保育者の位置を遠ざけた。
- ・4でシールを貼った後に、使用した玩具を自分で戻すということをつけ加えた。

① 導入

13日①と同様。

② 説明

自分たちで使用した玩具は元の場所へ戻すということを追加して、13日②と同様に説明を行った。

また、金シールを先に伝えておくほうが、簡単なものばかりではなく難しいものも挑戦できるだろうと仮定し、説明に加えてみた。

③ 実際に遊んでみる

使用した玩具を取り出しケースの元の位置に戻すと説明していたが、取り出しケースの列と玩具の裏のマークが一致していることを伝えていなかったため、ランダムに子どもたちがケースに戻すことになった。これにより、列ごとに玩具を選んでもランダムになっていることで、同じ匂いのもを何度も言いに来る子ができてしまった。

④ 活動の振り返りをする

14日①で協力してもらった子どもの中に支援を要する子どもがおり、最後の話をなかなか聞くことができていなかった。玩具の答え合わせが口頭で伝えるだけになっていることで、話が長く感じると思った。

【反省・考察】

園の先生からの助言通り、保育者と玩具の位置を離すことで子どもたちがきちんと並ぶことができ、答えを順番に耳元で言うことができた。

自分たちで玩具を返すことは可能であったが、説明不足でコースごとにランダムに戻してしまった。説明を加えればできると感じたので次回に改善する。

また、先に金シールがあることを知っていることにより、上級に挑戦する子どもは増えた。しかし、金シールが欲しいために上級ばかり挑戦し「簡単はやらない」と言う子どもがいた。たくさんの匂いに挑戦してもらうことが目的のため、「まずは簡単なのをして、シールを集めるのはどう？」と声をかけたことにより、初級や中級にも挑戦することができたが、全体の正解数が少ないまま終わる結果となってしまった。逆に、前日に同様、玩具の隣にいれば「これはわかるかもよ？」とすぐに渡すことができたはずであり、メリットとデメリットの両面があった。

4) 12月14日② 4人

環境構成、導入については14日①と同じ。説明は金シールについて先に言うことは教育上逆効果であることが分かり、伝えないことにした。また、14日①の反省点である玩具の裏のマークと取り出しケースの列のマーク、チャレンジカードの色を全て統一したことを伝えた。説明が多いので分からないのではないかと不安に感じたが、実際に遊んでみて説明通り「保育者に答えを言い玩具を戻す」という繰り返しで遊ぶことを5歳児はきちんと理解し、きまりに従って実行できることが分かった。

事前に金シールがあることを伝えなかったが、上級を正解した他の子がもらっているのを見て、それ以来上級にしか挑戦しないB児がいた。何度挑戦しても正解できなくて困っていたので簡単なものを勧めたが、どうしても「上級を正解して金シールが欲しい」と言い、他のコースに挑戦せず、少ない正答率のまま終わってしまった。

今回は人数が4人と少なかったので振り返りの場面では、遊んだ玩具をみんなでおいながら答え合わせをしてみた。今までは言葉だけの答え合わせであったが、一つひとつ匂いながら確認したことで、難易度の高い匂いも「これがほうじ茶のにおいなんだ」と新たに確認することができ良い方法だと分かった。しかし、これは少人数だからできたので、さらに改善案を検討すべきであると考えた。

また、B児は他の子どもと比べるとシールの数が明らかに少なかったので、「チャレンジカードを誰にも見せたくない」と少し暗い様子だった。

「でも、難しいのにたくさん挑戦していてすごいと思ったよ」とその場では子どもの気持ちに寄り添ったが、子どもが偏りなく全てのコースに挑戦できるように、やり方を見直し改善する必要があると感じた。

第5章 考察および改善案

第1章で提示した問題について、それぞれの項目ごとに考察及び改善案を述べる。

1. 直感を磨く教育論について

1. 五感を使った活動を日常の保育に取り入れるにはどうすれば良いのか。子どもの直観を磨く原体験とはどのようなものか。

この研究では、五感を偏りなく使って生活していくことで子どもたちが感性豊かに育つことを目指してきた。調査を進める中で、遊びの前に興味付けを行う導入の活動を行う必要があることが分かった。単に匂い遊びを行うだけでは、子どもの匂いに対する興味を喚起することは難しい。そこで、「匂いってすごい」「不思議だな」という気持ちが起きる導入を取り入れ、日々の生活にも目が向けられるように工夫した。その結果、授業実践②の数日後に保育園へ行った際、「先生、またにおい当てゲームやりたい」「カレーの匂いとかあったよね」と子どもたちから匂い遊びについて話しかけてくれた。

嗅覚を使った遊びを一度も経験したことがない子は日常生活で匂いに着目することが少ないが、匂い遊びを繰り返し行っていくことで子どもは「この花はどんな匂いだろう？」と匂いに意識を向けるようになる。五感を使った遊びは一度行っただけで急激に何かが変わる訳ではない。しかし、これを日常的に行い、五感を使う良さを知れば、季節の変化の気づきや物事の考え方がもっと豊かになると考える。

2. 教材について

2. あまり使われることのない「嗅覚」を働かせざるを得ない状態にするには、どのような教材が必要なのか。

実践的調査を繰り返すことで、嗅覚を使わざるを得ない状況の作り方が少し分かってきた。子どもたちが日ごろから嗅覚に関心を持って生活できるよう、保育園で出来る活動を作成した。

(1) 流れ、ルールについて

① 導入

単に匂いについての話や説明を行うだけでなく、絵などの視覚支援を加えることで場面を想像することが容易になる。導入で匂いの不思議さ面白さに興味を持たせてからスムーズに活動に入れるようにする。

② 説明

「この遊びは匂いを嗅いで中身が何かを当てるゲームです。何の匂いか分かったら保育者のところに答えを言いに来ましょう。簡単、中くらい、難しいと3つのコースがあります。まず全員、簡単コースから始めます。正解すればシールがもらえます。簡単コースをすべて正解したら、上のコースに自由に挑戦してもかまいません。中くらいと難しいコースからは金シールがもらえます。チャレンジカードの色と玩具の裏や取り出しケースのマークの色とは一致しているので、それぞれのコースの同じ色のところへシールを貼ってください。また、玩具をケースへ返すときも同じマークの場所へ返します。何の匂いが分かってもまだ挑戦している人のために「〇〇の匂い！」とみんなに聞こえるように言ってはいけません…」というように、ルールを共通理解してゲームを始める。

③ 遊ぶ

初めは簡単コースから挑戦させる。それでも分からなく、つまずいている場合は、「よく給食で食べているよ」「フルーツだよ」などヒントを与える。簡単コースを正解した後、難しいコースに挑戦してつまずいている子どもには中くらいのコースを先にやるよう声かけをする。

④ 振り返り

口頭での答えあわせではなく、もう一度玩具を渡し、みんなでおいながら行う。また、その際にその食べ物の絵や写真などを用い、匂いと物の一致を行うことで子どもが何の匂いかしっかり理解して活動を終わるようにする。正解数が少なく、悲しんでいる様子の子どもがいたら、「がんばっていたところを見ていたよ」などのように認める。

また最後に、「楽しかったか」「難しかったか」などの問いかけをする。「匂いだけで見てなくても何か分かったね」などの声かけにより、五感を使うことの面白さや有用性についてメタ認知し、活動終了後にも嗅覚を使いたいと思えるようにする。

(2) 玩具・取り出しケース・カード等について

① においの玩具

・ 難易度の設定

川田の研究では匂いの玩具が3種類しかなかったが、たくさんの匂いを経験してもらうために9種類用意した。また、匂いが特徴的で分かり易いとあまり嗅覚を使わず、簡単に終わってしまうと考え、難しいものも作成した。ただ、難しいものだけだと嗅覚を使う時間や回数は増えるが、子どもたちが全く分からない場合、嗅覚を使う楽しさや不思議さに気づくことができないのではないかと考えた。よって、9種類の匂いをそれぞれ初級・中級・上級とコース別に分けた。

初級コースで分からなかった子どもはほとんどなく、どの子どもにも馴染みのあるものになっていてよかった。初級を全問正解してから次のコースに挑戦できるというルールも可能ではないかと感じた。

中級コースでは、子どもが飲んだことのないコーヒーの匂いは難しいのではないかと考えていた。しかし、家で匂ったことがあるのか、お菓子の匂いとして知っていたのかは分からないが、正解率が高かった。

上級コースでは、お茶を素材として扱ったが、多くの家庭で飲むお茶の種類は決まっており、多種類のお茶をかぎわけることは高度であった。名前は分からずとも、緑茶のことを「緑のお茶」「苦いお茶」などと表現しながら、何度も匂い、考える場面を見かけた。子どもたちが正解できなくても、最後の答えあわせで名前を知り、新たな匂いとして覚えるという効果も期待できる。よって、子どもにとって馴染みのない素材でも利用可能であると考えた。ただし、ほうじ茶と麦茶の違いがあまりにも難しすぎたので、烏龍茶へ変更する。

・玩具の中身に生ものを使用したこと

初級では、なるべく全員に正解してもらえることを望んでいたため、子どもに馴染みのあるものとして給食で出るバナナとみかんを使用した。それにより正解率は高かったが、素材そのものを使用することは衛生的に気を付けなければいけない。生ものを玩具に使用する場合、早くても前日、もしくは当日の朝に準備を行う必要がある。

②玩具取り出しケース

子どもが自分で取り、遊んだ後に自分で返すという繰り返しが行えるケースを作成した。また、単に匂い別にかごに入れてあるものを取るのではなく、隠れているものが転がって出てくるといふ、ガチャガチャや自動販売機に似たつくりにした。隠れているものが自動で出てくること

で、子どもたちが飽きなく楽しめるポイントになっている。ランダムに玩具を入れるのではなく、列ごとに別の匂いの玩具を入れたことで体験した匂いが分かり、様々な匂い当てに挑戦できていたのは良かった。

③シール

上級は正解することが難しいため金シールを渡すというルールにしてきたが、家で普段飲むお茶の種類に依存するため特定の子どもばかりが正解し、公正さに欠ける問題があった。また、金シールを欲しがるため初級や中級への挑戦回数が少なくなった。よって、初級は動物のシールを渡し、初級が全て正解できた子どもから中級・上級へ挑戦できるようにし、そこで金シールを渡すというルールに改正する。

④チャレンジカード

自分が挑戦し正解した匂いが何か分かり、残った課題を意識することができるように一人1枚ずつチャレンジカードを渡した。

調査では図22の原稿をB5に印刷したが、そのままだと子どもにとっては大きすぎるので、線に沿って切り、一回り小さいサイズにして渡した。それにより持ち運び易くなった。

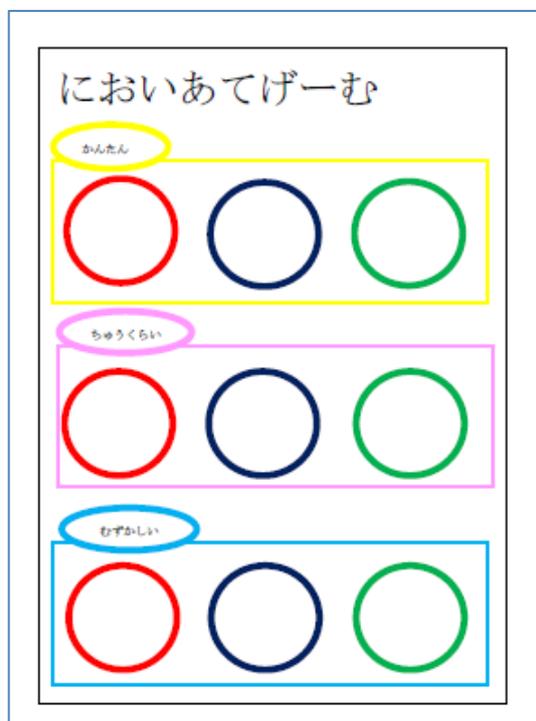


図 2 2 チャレンジカード印刷用

(3) 環境構成について

環境構成では玩具と保育者の位置関係について、それぞれにメリットとデメリットが明らかになった。しかし、初級コースが全部クリアしてから次のコースへ挑戦するというルールに変更したため、上級しか挑戦しない子どもに対する支援が必要なくなったことから、環境構成は変更しないことにした。

教材の位置をずらすことで子どもの動線を円状にし、スムーズに回るようにした。

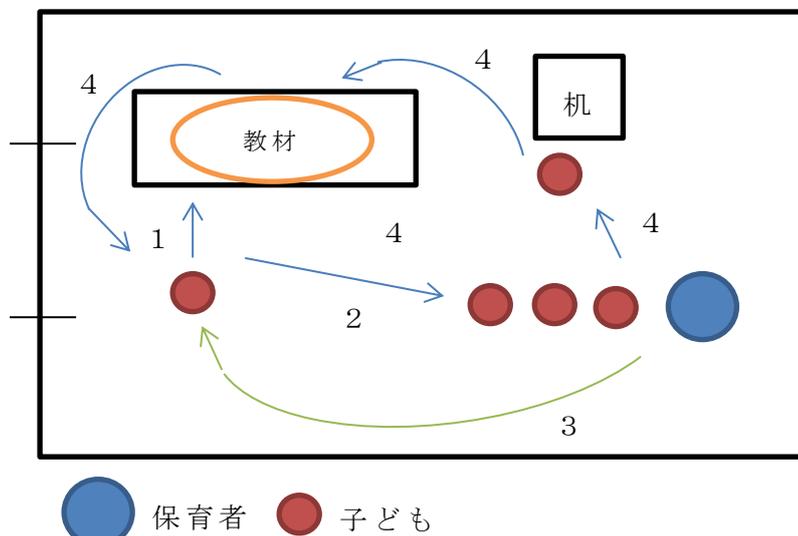


図 2 3 匂い遊び完成版の環境構成

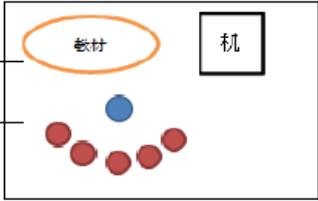
川田の先行研究では匂いに興味をもたせる活動を個別に行っていたが、本研究を通して適性人数は5～6人と判断した。

(4) 設定保育の指導案と日常の取り組みについて

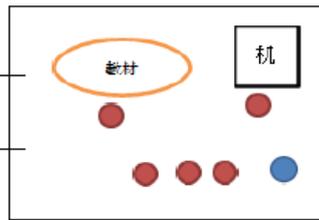
以上の考察をもとに、設定保育での指導案と日常の取り組みについてまとめる。設定保育は5歳児の春に五感を通した活動の導入として位置づけ、匂いに興味を持つことができるようにする。その後、朝の会や帰りの会で季節ごとの特徴的な匂いを紹介するよう考えた。

「嗅覚を使う玩具を使い遊んでみよう。」

氏名 池本 麻衣

12月 日 曜日	みどり組 5 歳児 男児 3名 女児 2名	
「匂い当てゲーム」をする。	<p>ねらい・内容</p> <p>○身近な匂いに親しみ、嗅覚の不思議さや面白さに気付くことで、興味や関心を持つ。</p> <p>・匂いの話を聞き、匂いのすごさや不思議さを知る。</p> <p>・匂い当てゲームでしっかり嗅覚を使って遊ぶ。</p>	
<p>環境構成</p> <p>教室</p>  <p>● 保育者 ● 子ども</p> <p>準備物</p> <p>匂いの玩具(カレー、みかん、バナナ、ココア、コーヒー、コンスープ、烏龍茶、麦茶、緑茶)、取り出しケース、犬の絵、シール、ごみ入れ、机、椅子、チャレンジカード、カメラ</p>	<p>予想される子どもの姿</p> <p>○保育者の周りに集まる。</p> <p>○保育者の話を聞く。</p> <p>・犬の嗅覚に関する絵を見る。</p> <p>・玩具の使い方、ゲームのルールを聞く。</p>	<p>援助・留意点</p> <p>・「新しい遊びをするよ」と声かけをすることで、期待感を持ち、素早く集まることができるようにする。</p> <p>・「今日は匂い当てゲームをやるよ。」「「において何かわかる?」と全体で匂いについて考える。</p> <p>・「犬って匂いを嗅いで相手のことを調べているんだよ。」「匂いって不思議だよ。」と絵を見せながら匂いについての場面を紹介することで、においに関心を持てるようにする。</p> <p>・「みんなも犬みたいに匂いでいろんなことがわかったら楽しいと思わない?」「今日はこの遊びでみんなの鼻を良くするよ。」と声をかけることで、やる気を持てるようにする。</p> <p>・それぞれ物を見せながらルールや決まりを説明する。(匂いを嗅いで中身が何かを当てるゲームで何かわかったら教師のところに答えを言いに来る。簡単、中くらい、難しいと3つのコースがある。簡単コースをすべて正解することができたら、中くらいと難しいコースに自由に挑戦できる。正解すれば簡単コースでは動物シール、中くらいと難しいコースからは金シールがもらえる。シールはごみ入れに捨てる。チャレンジカードのシールの貼り方は、玩具の裏と取り出しケースの裏のマークの色と一致しているので、それぞれのコースの同じ色のところへ貼る。また、玩具をケースへ返すときも同じマークの場所へ返す。)</p> <p>・最後に、何の匂いがわかったら「○○の匂いだ」とみんなに聞こえるように言ってもいいのか、どう思うかを全体で考え、みんなでルールを理解してからゲームに入るができるようにする。</p>

教室



● 保育者 ● 子ども

・チャレンジカードをもらう。

- 匂い当てゲームをする。
- ・取り出しケースから自分で玩具を取り、匂いを嗅いで、何の匂いかを考える。
- ・不正解だった子どもはまた新たな玩具を選ぶか、もう一度同じ匂いを考える。
- ・正解した子どもはシールをもらい、机の所でチャレンジカードに貼る。
- ・シール台紙はごみ入れに捨て、新しい玩具を選ぶ。
- ～繰り返し～

・活動を終える。

・一人に1枚チャレンジカードを渡すことで自分が正解したものがわかり、残った課題を意識することができる。

・初めてする遊びなのでシールを貼ることで子どもにおい当てゲームへの期待感を持つことができるようにする。

・首を傾げ考えている子どもには「分かったら先生のところに来て教えてね」と声をかける。

・みんなの前でってしまった子どもには「どういふ約束だったか覚えているかな？」と聞き、次は気をつけることができるようにする。

・不正解の子どもにも「おいしいね」「もう一回考えてみる？」など声をかけ、またがんばろうと思えるようにする。

・正解の子どもにはしっかり褒め、満足感を感じることができるようにする。

・簡単コースを正解できずに困っている子どもがいたら「よく給食で食べているよ」「フルーツだよ」などヒントを与え、正解できるようにする。

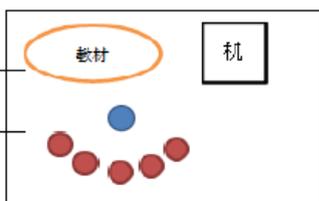
・正解者が少なくなってきたら、ヒントとして「中級は飲み物」「上級はすべてお茶」と伝えた。

・難しいコースばかり挑戦し、つまずいている子どもには「中くらいコースなら分かるかもよ」と勧める。

・様子を見ながら、全員がほとんど全種類を匂って見たところで「では、そろそろ終わりにするから、あと一人1個ずつにしよう」と声をかける。

・「まだやりたい」と言う子どもの気持ちは受け止め、「またやろうね」と次もやることを伝え、終わることができるようにする。

教室



● 保育者 ● 子ども

準備物

絵、匂いの玩具

○保育者の話を聞く。

・活動の振り返りをする。

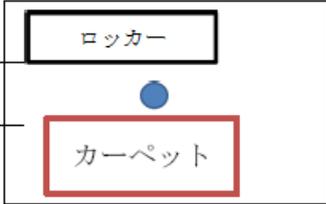
・それぞれの幼児が思ったことを受け止めて、「楽しかったね」「みんなたくさん正解できていたね」など活動が楽しかったと思ってもらえるような言葉がけをする。

・あまり正解できず悲しんでいる子どもには「難しいのにたくさん挑戦していてすごいと思ったよ」と子どもの気持ちに寄り添う。

<p>・口頭の答え合わせだけでなく、絵を使って答えを見せることで視覚支援をする。</p>	<p>・玩具をもう一度匂いながえら答え合わせを聞く。</p> <p>・匂いについての話を聞く。</p>	<p>・「知らない」「聞いたことない」というにおいがあれば、何のにおいだけでなく、少し説明を加えることで新しい匂いについても興味を持てるようにする。</p> <p>・ココアを「チョコ」、コーンスープを「トウモロコシ」と答えた子どもには、「一緒の物だけど、今日は〇〇を使っていたよ」と否定はせず、正しい答えを伝えるようにする。</p> <p>・「匂いだけで見てなくても何の匂いかわかったよね。」「それはすごいことだね。」「みんなが生活する中にはたくさんの匂いがあるよ。」「これからも散歩する時や給食室の近くで鼻を使っているいろいろな匂いをおってみてね。」と活動終了後にも嗅覚を使いたいと思えるよう、話をして終える。</p>
--	---	--

「季節の匂いを知ろう。」

氏名 池本 麻衣

9月 30日 曜日		みどり組 5 歳児 男児 10名 女児 10名	
朝の会で 「今日の匂い」を嗅いでみる。		ねらい・内容 ○身近な匂いに親しみ、関心を持つことで、生活に取り入れようとする。 ・今の季節の匂いを嗅ぐ。 ・匂いの話を聞き、活動後も匂いに着目して過ごす。	
環境構成		予想される子どもの姿	援助・留意点
<p>教室</p>  <p>● 保育者 □ 子ども</p> <p>準備物 机、花瓶、カーペット</p>		<p>○絨毯の上に座る。</p> <p>○保育者の話を聞く。 もらう。</p> <p>○「今日の匂い」を匂ってみる。</p> <p>○「今日の匂い」についての話を聞く。</p>	<p>・「お集まりするよ」と声をかけ、金木犀を持っておくことで期待感を持ち、素早く集まることができるようにする。</p> <p>・「今日は保育園に来るとき公園でいい匂いの木を見つけたよ」「じゃーん、これは金木犀っていう木にできているお花だよ」と紹介をする。</p> <p>・「金木犀は秋に咲く花だから、今だから匂うことができるよ」と季節と関連づけ植物について知ることができるようにする。</p> <p>・「いい匂いがするからみんなに匂ってほしいなと思って持ってきたよ」と伝え、まずその場に座ったまま嗅いでみたり、近くに持っていく嗅いでみたりする。</p> <p>・嫌がる子どもには無理には匂わせず、遠くから見ながら、匂う香りを楽しむことができるようにする。</p> <p>・匂っている際に子どもが発した「甘い匂いがする」「優しい匂いがする」などの言葉を聞き取り、全体で紹介することで匂いに対する表現を感性豊かにすることができるようにする。</p> <p>・「みんなも外で遊んでいる時やお家に帰るときに匂いのする植物があったらまた持ってきてね」「みんなに紹介してあげようね」と声かけをすることで、活動後にも匂いに気づくことができるようにする。</p> <p>・「今日はロッカーの上に置いておくから、また匂ってみてね」と伝え、教室に置いておくことで、関心を持った子どもが自由に匂うことができるようにする。</p>

第6章 おわりに

この2年間の研究を通して、五感を使った原体験を増やすことの大切さに気付いた。現代では五感の中で触覚、嗅覚、味覚の体験が不足しており、普通に生活していても視覚、聴覚ばかりに頼りすぎていることを知った。五感を日常から意識させる為に普段の保育の中に取り入れることが大切である。五感を使ってバランス良く成長するには不足している「触、嗅、味」の体験を意図的に取り入れていく必要がある。本研究はその中の嗅覚に焦点を当てた。子どもに五感を使う経験をさせる中で、子どもたちだけでなく、保育者を目指す自分にとっても必要な考え方や体験があるということに気づかされた。例えば、嗅覚の原体験を増やすことで、散歩に行った時に「お花きれいだね」「かわいいね」という見かけだけでなく、「どんな匂いがするのかな」「甘くて優しい匂いがするよ」など多面的に着目させることができる。保育者が五感を使って感性豊かに表現すれば、子どもたちも視覚だけでなく、五感を使うことでもっと様々な発見に気づくことができるかもしれない。子どもの見本となり、感性豊かに物事を表現できる保育士を目指していきたい。

また本研究で、意図的に嗅覚を使って遊ぶことで子どもの新たな発見や考えが身に付いていることを実感した。よって、嗅覚だけでなく不足している、触覚と味覚についても保育の中に取り入れることができればより感性豊かでバランスの良い成長ができるのではないかと考える。

まだまだ研究として未熟であるため、これから実際の保育現場に出て改善を繰り返しながらより豊かな関わりができるよう、ライフワークとして取り組んでいきたい。

【引用・参考文献】

- 1) 「におい手がかりが幼少期の自伝的記憶の想起に及ぼす影響」
山本晃輔 猪股健太郎 教育実践総合センター研究紀要 教育実践
総合センター研究紀要 (20), 175-180, 2011-03 奈良教育大学教育実
践総合センター
- 2) 「五感を使わざるを得ない玩具の開発」
就実大学教育学部初等教育学科 平成26年度卒業研究 川田彩香
- 3) 「幼児期における原体験」
兵庫教育大学学校教育学部附属幼稚園 雨森良子
- 4) 「幼稚園教諭における原体験について」
森本弘一 山本三恵子 理科教育教室・宝塚市立中山五月台幼稚園
- 5) 「ふるさとも感じるあそび事典ーしたい・させたい原体験 300 集」
山田卓三 1990/07 農山漁村文化協会
- 6) 「幼児の原体験と両親の子どもの遊びに対する養育態度との関連
性」 亀山秀郎 嶋崎博嗣 教育実践学論集、2010
- 7) 原体験教育研究会 <http://www.gentaiken.com/> 2016/10/3 確認