

幼児期における手指の巧緻性と箸の使い方との関連性： 手指の発達を促す遊びの開発に向けて

山田明日香¹⁾ 木山幹恵²⁾ 阿部真弓²⁾

1) 湖西市立鷺津幼稚園 2) こども健康学科

Relationship Between the Finger Dexterity and Japanese Chopsticks Usage in Early Childhood. : Aiming to Create Play That Promotes Finger Development.

Asuka YAMADA¹⁾, Mikie KIYAMA²⁾ and Mayumi ABE²⁾

1) Kosai City Washizu-Kindergarten, 2) Department of Child Health

要 旨

本研究の目的は、幼児期における手指の巧緻性の発達と箸の使い方との関連性について文献検討を行い、手指の巧緻性を促す遊びを考案することである。まず、文献検討により、手指の巧緻性と箸の使い方の関連性が明らかになった。次に、手指の発達を促す遊びとして、幼児の箸を使って食べる行動の発達パターンをもとに4つのポイントをふまえて考案した。本研究を通して、子ども達が箸を上手に使うためには、巧緻性の発達が必要であるもののそれらには個人差があるため、箸を使うトレーニングは子ども達1人ひとりの発達の状況に合わせて行う必要があることが明らかになった。

キーワード：手指の発達、箸の使い方、手指の発達を目指した遊び

Abstract

The purpose of this study is to examine the literature on the relationship between the development of finger dexterity and how to use chopsticks in early childhood, and to devise a play that promotes finger dexterity. First, a review of the literature clarified the relationship between finger skill and how to use chopsticks. Regarding the idea of play that promotes the development of fingers, the play was devised based on four points based on the development pattern of eating behavior using chopsticks of infants. Through this study, although it is necessary for children to develop their skill in order to use chopsticks well, there are individual differences in them, so training using chopsticks depends on the development situation of each child. It turned out that it was necessary to do it together.

Keywords : finger dexterity, Japanese chopsticks usage, the play that promotes finger development

I. はじめに

「箸」とは、日本人にとって最も身近な食具の一つである。7世紀頃に遣隋使によって隋の国から日本に持ち込まれ、聖徳太子が使い出したと言われている¹。そこから日本の箸文化が生まれ、今日の日々の生活の中で当たり前のように箸を使っている。箸の使い方は、親や保育者などの身近な大人によって教わり、少しずつ修正されながら「理想的な」箸の持ち方ができるようになり、「きちんとしつけされたような」使い方であることができるようになってきている。つまり、私たち日本人にとってきちんと箸を使って食事ができることは、箸が食具であること以上に、身近な文化を伝承するものであるといえよう。しかしながら、近年では食の洋食化が進み、フォークやスプーンなどの箸以外の食具を使って食事をする機会が増加していることから、箸をうまく操作できない子どもを多く見聞するようになった。2013年に「和食；日本人の伝統的な食文化」が、ユネスコ無形文化遺産に登録された一時的に日本の食文化が脚光を浴び、日本の伝統的な食文化を継承していくのは「すべての日本人」と強調されたが²、箸を「きちんと使って食事をする」という意識は、子育て世代を中心に少しずつ意識が薄れているように感じている。

2004年に発表された「楽しく食べる子どもに～保育者における食育に関する指針～」の中でも、3歳以上の子どもの食育目標としてマナーを身につけることがねらいとして定められており³、食育の中でもマナーの一つとして箸を正しく持つことが求められている。

母親の箸に対する意識と子どもの箸の使い方との関係を調べた研究から、「母親が正しく箸を持つことを重要視すると、その子どもは箸を正しく持つことができる」傾向があることが明らかになった⁴。先述のように、箸の使い方は母親をはじめとする身近な大人に教わることから、私は、「より長い時間母親と過ごす幼稚園児の方が、保育園児よりも箸を上手に使うことができるのではないか」と思っていた。しかし、保育実習では3歳児クラスのほとんどの子どもたちが箸を上手に持って食事を摂ることができていた。一方、幼稚園における教育実習では、4歳児のクラス（9月時点）で箸を上手に使える子は少なく、その後同年度の2月においても、まだ箸を使えない子どもが見られた。

子どもの箸の使い方は指の開閉動作と関係があり、年齢とともに正しい箸の使い方ができるものである⁵。しかしながら、3歳の保育園児の方が4歳の幼稚園児よりも箸を正しく使うことができていた。このことから、「箸を上手に使えない子どもは手指の発達の中でも巧緻性の発達が未熟なのではないか」と着想した。幼児期の巧緻性の発達によって、箸の使い方には差があるのか、子ども達の巧緻性を高めるために保育者にできることは何かという思いから、本研究を推敲した。

II. 研究目的と方法

幼児期における手指の巧緻性の発達と箸の使い方との関連性について文献検討を行い、手指の巧緻性を促す遊びを提案することを試みる。

III. 研究結果

1. 手指の巧緻性と箸の使い方（文献検討）

1-1 手指の巧緻性

手指の巧緻性とは手先の器用さや、巧みに指先を使う能力のことである。この能力を幼児期に鍛えることは、幼児脳の発達に大きく影響し、子どもの知能が高められると言われている。この手指の巧緻性の発達傾向は、個人差だけではなく、年齢差もみられることが分かっている。年齢差は学年と月齢の両面から検討されている。学年と手指の巧緻性は相関がみられたが、月齢と手指の巧緻性は相関がみられなかった。このことは、保育所や幼稚園入園後の集団生活の中で、共通した遊びを経験することによって、年齢差を縮小していることが分かる。

1-2 手指の巧緻性が箸の使い方にも及ぼす影響

手指の発達段階は、利き手の薬指・小指を曲げ、親指・人差し指・中指を開閉する動作を子ども達に行なってもらうことで評価できる。結果として、指の開閉動作ができる子は年齢と共に増加傾向があり、正しい箸の使い方との相関がみられた。また、年中は指の発達が未熟であること、手指は年中から年長の間で特に急激に発達することが分かった。

1-3 幼児の箸を使って食べる行動の発達パターンと構造

「箸を使って食べる行動」の一連の行動連鎖は、食物に触れる・食物を食具や手にのせる・口まで運ぶ・口に入れる・口に入れた後の5段階に区分され、各段階での複数の操作から構成されている。また、行為達成のための「食物を食具にのせる動作の繰り返し」は箸を使い始めの3歳児に多く、かつ“はさむ”等の高度な操作時に多く出現することが明らかになっている（図1）。

酒井らは、箸を使い始めの3歳児と、箸の熟練度が高まる5歳児を対象とした縦断的な観察を行い、「箸を使って食べる行動」を構成する複数の操作の発達の变化パターンを明らかにしている⁷。

また、伊与田らは「箸を使って食べる行動」の操作間の関連を明らかにする為に、主成分分析を行った⁸。第1主成分は箸の使い方、第2主成分は箸ではさむ操作、第3主成分は箸を持たない手での補助と分類した。この主成分分析により、第1主成分と第2主成分の主成分得点を観察時毎に算出し、個人の縦断的な変化を示した。3歳頃には左右の手の役割が未分化であり、発達の变化に個人差が大きい。しかし、5歳に向けて、箸を持たない

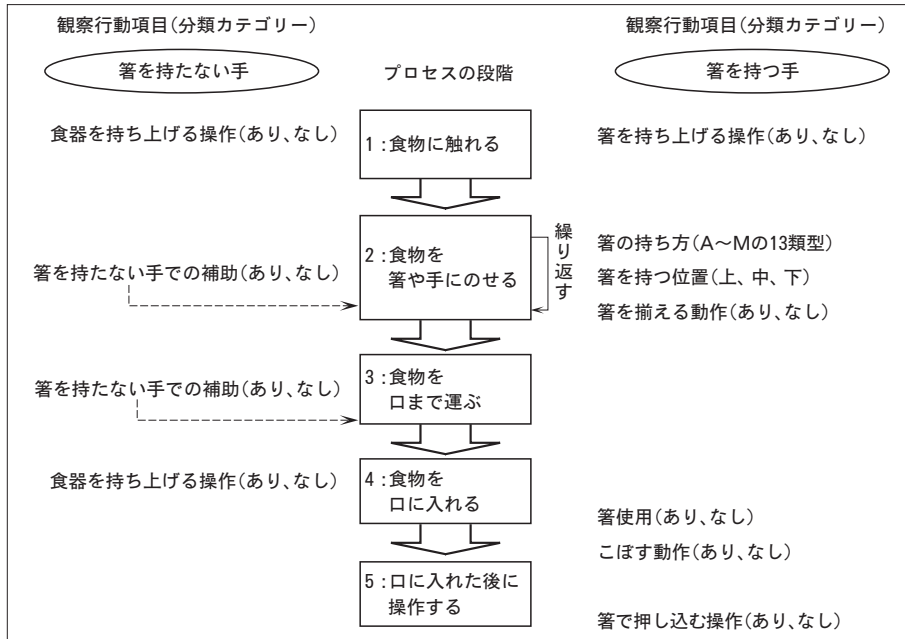


図1. 「箸を使って食べるプロセス」の各段階での観察行動と分類カテゴリー⁶

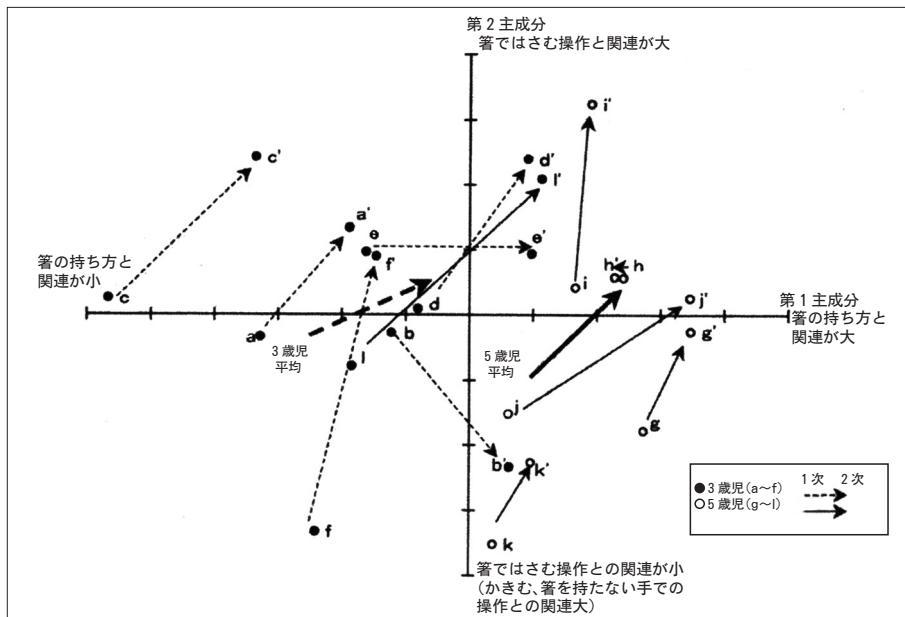


図2. 主成分得点からみた個人の縦断的变化⁷

手は箸を持つ手を補助する役割を果たし、両手のバランスをとるようになり、箸の使い方も発達段階の高い持ち方へと移行することが明らかになった。従って、「箸を使って食べる行動」の発達は、複合的な操作による非線形的な変化であることが示された。(図2)

1-4 コントロール・パラメーター

Thelen らは発達における重要な変化点で、発達の变化の転機を生み出す構成要素のことを「コントロール・パラメーター」と呼んでいる^{8,9}。幼児期の「箸を使って食べる行動」の発達におけるコントロール・パラメーター

として、箸を使い始めの時期には「食具を持たない手の補助的な協調動作」、習熟度を高める時期には「箸の使い方」、両時期を通して「箸ではさむ操作」が抽出された。このように、個々操作が発達する時期は異なり、「箸を使って食べる行動」を諸操作が協同的に働く1つのシステムと捉えれば、個人の幅をもった発達の普遍性と方向性が浮き彫りになる。

1-5 幼児期における箸を用いた食べ方の発達過程

5歳児では料理の種類に関わらず食具を使って食べる行動が定着することが報告されている。一方で、幼児の

箸の扱いについて「箸が使えない」との訴えがあることも多く、成人になっても箸の使い方に少なからず個人差がある。箸を使い始める時期に関しては個人差があるが、2歳～3歳の間に使い始める子が多いという報告がある。

大岡らの研究によると、箸で食物を捕捉する時に近箸と遠箸が交差する「X箸」が、生後44～51ヶ月の児に共通して見られ、複数の観察を通して消失しなかった。従って、幼児期におけるX箸は低年齢児のみならず、4～5歳児においても認められる可能性があることを明示した。また、手指の微細運動機能についてDENVER IIを用いて評価し、幼児期の箸を扱う機能との関係性を検討した。そこで幼児期における箸の使い方と鉛筆を用いて描画を行った際の手指の巧緻性の発達には関連があり、子ども達の年齢の増加にしたのが鉛筆の持ち方の成熟、描画機能の向上がみられ、その後には箸の使い方に関連変化が生じるという発達過程を経る可能性が示唆されている。

これらの研究から、子ども達が箸を使えるようになるには「手指の巧緻性の発達」が関係していると考えられる。従って、日々の活動や遊びの中で巧緻性を高めることを意識することが、重要であると考えた。

2. 遊びの開発に向けた検討

2-1 子どもとのかかわりにおける「遊び」の重要性

會退らは、保育士と管理栄養士が連携して、子ども達に習慣化を促す日常的な食育活動として、食具の持ち方と正しい食事中の姿勢のプログラムを保育所で実践した。そのプログラムでは3歳児はスプーンの、4・5歳児は箸の使い方の練習を行った。その練習は食具を正しく持ち、小豆やスポンジなどの素材を容器から容器に移しかえるものである。プログラムの結果、食態度の前向きな変化をあげる意見もあったが、「現状維持でまだできていない」「箸が得意な子どもは楽しんで積極的に参加していたが、苦手な子どもは集中力が最後までたらず、途中で飽きていた」「マナー教室の内容が毎回同じものである為、子どもが飽きていた」などという、意見が多かった。また、子どもの食具の持ち方や姿勢に対する保護者の評価と保育所の様子と一致していない意見があげられた¹⁰。

一方で中野らは、會退らのプログラムと同じ様に小豆や小さなスポンジを容器から容器へ移しかえる練習をしたが、それを「お箸ゲーム」としてゲーム性・イベント性を持たせて行い、正しい箸の使い方を習得できるように指導した。その結果、友達と競争したり、家庭で練習したりする子もあったという報告がある¹¹。従って、ただの「練習」として行うよりも、「遊び」や「ゲーム」として練習を行う方が子ども達のやる気を刺激する。以上のことから、子ども達の手指の発達段階に合わせて、手指の巧緻性を高められる遊びを行うことは、子ども達が楽しく飽きることなく巧緻性を高められ、子ども達が

正しい箸の使い方を身につけることに繋がると考えた。

2-2 手指の巧緻性を高める遊びの推考

巧緻性を高めると思われる遊びは以下のとおりである。
折り紙 ビーズ ペーパークラフト ちぎり絵 塗り絵

これらは代表的な例であるが、共通しているのは素材や道具を使っていることである。そしてその素材を使って子どもが何かを作り出そうとする遊びである。これらは手指の巧緻性を高めるには有効であるものの、使う素材が一度きりの消耗品となる。これは毎日の園生活の中で遊びを繰り返す際にコストがかかることが懸念される。

2-3 遊びを開発する上でのポイント

巧緻性を高める遊びを開発するにあたって以下の4つのポイントにまとめることができる。

- ① 繰り返しの動作が必要な遊び
- ② 何度も使うことができる素材
- ③ 両手の協応動作が必要な遊び
- ④ 日常生活で経験しづらくなった手指の動作

子ども達が自由遊びの活動に使う「教具」として、ブロック類は使い方が限定されず、積み上げたり、並べたりするだけでも遊べるため、保育者が活動の中で目的を設定し、手本を見せたり指導したりしないかぎり、効果的な手指の巧緻性向上を望むことは難しい。

巧緻性を向上させるためには、両手の協応動作を何度も繰り返すことが必要である。「協応動作」とは、二つの器官や機能が連動する操作のことである。単純な繰り返し動作は退屈で続けることが難しい。しかし先ほど述べたように、繰り返しの動作が「遊び」の中での必要なプロセスであれば、子ども達が退屈さを感じることなく、継続的に取り組むことが可能であると考えられる。そして、一度限りでなく何度も遊ぶことができるように、何度も使うことができる素材を採用することも重要な要素である。

近年の子ども達は手を使う機会が減少し、手の巧緻性が低下していると考えられている。ユニバーサルデザインの普及や生活様式の便利化などにより、幼い頃から水道の蛇口やドアノブをひねる機会さえない。その為、巧緻性を高めるためには、現代の日常生活で経験しづらくなった手指の動作を取り入れることが必要である。

2-4 考案した遊びの概要

手指の発達は、年中から年長の間で急激に発達することが分かっている。そして、箸を使い始める時期は2歳～3歳が多い。5歳頃になると箸の熟練度は上がり、料理の種類に関わらず食具を使って食べることが定着する。また、手指の発達や巧緻性の発達は年齢と共に進むが、その発達には個人差がある。遊びによって巧緻性を高め、

子ども達が箸を使えるようになる為の一つの要素となるようにしたい。子ども達がスムーズに箸を使えるようになるという観点から考えると、巧緻性を高める遊びの対象年齢は、巧緻性の発達が未熟で、箸を使い始める子どもが多い2歳～3歳に設定することが効果的であると考えられる。

また、一つのおもちゃや遊びを長く遊べるように0歳児からも遊べるような遊びから、4～5歳のこども向けに少しレベルアップした遊びも紹介する。

2-4-1. 箸が使えない子も遊べる遊び

◇対象年齢 2～3歳児

◇遊びの種類

- (1) ティッシュ遊び
- (2) おもちゃ運び
- (3) 飾り付け遊び

◇用意するもの ※遊びの種類(1)～(3)共通

- ・ オーボール
- ・ オーガンジー
- ・ 空き箱や空きケース
- ・ アイスの棒やペットボトルキャップ
- ・ フェルト
- ・ 画用紙
- ・ 毛糸

◇下準備 ※遊びの種類(1)～(3)共通

- ・ オーガンジーは端がほつれない様にする。
ライターやキャンドルの火に近づけると糸が溶けてくっつく。
- ・ 箱やケースの蓋部分は入れたいものの大きさに合わせて切っておく。
- ・ ペットボトルキャップは2つ合わせてテープで固定する。
- ・ フェルトや毛糸はリボンや丸型になるように、縫ったり切ったり編んだりする。

◇遊びの方法

- (1) ティッシュ遊び
 - ① オーボールの中にオーガンジーを詰める。
 - ② ティッシュの様に、引っ張り出して遊ぶ。
 - ③ 引っ張り出したオーガンジーは詰め直して何度も遊べる。
- (2) おもちゃ運び
 - ① アイスの棒やペットボトルキャップを摘んで、蓋の穴から入れる。
 - ② 入れたら蓋を開けて取り出して何度も遊べる。
- (3) 飾り付け遊び

- ① 画用紙に大きめに絵を描く。
例) 女の子, 車, 木, 洋服 など
- ② その絵の上に飾りを摘んでのせて飾り付けをする。

2-4-2. お箸あそび

◇対象年齢：4～5歳児

◇遊びの種類

- (1) お絵描き
- (2) 陣地取りゲーム

◇用意するもの ※遊びの種類(1)～(2) 共通

- ・ スポンジ
- ・ 格子状になっている板
(スポンジ片がギリギリ入るくらい)
- ・ どんぐり
- ・ 黒豆や大豆などの大きめの豆
- ・ ペグボード
- ・ 箸
- ・ 輪ゴム

◇遊びの方法

- (1) お絵描き
 - ① スポンジ片なら格子状の板を、どんぐりや豆ならペグボードを用意する。
 - ② スポンジ片や豆を指で摘んで、自分の好きな所に入れて、お絵描きをする。
- (2) 陣地取りゲーム
 - ① ペグボードを囲うように座る。
 - ② 豆は子ども達一人ひとりに用意する。
 - ③ スタートの掛け声で、手前の穴から豆を入れていく。
 - ④ 中心の穴に先に入れた子が勝ち。

◇遊びの POINT

- ・ “自由に穴に入れること”を重きにおく為、お絵描きになっていなくても良い。
- ・ 摘むものはスポンジ片や豆だけでなく、植物の種やどんぐり、小石などの子ども達が拾ってきたものでも良い。
- ・ 保育者がお手本を見せて活動を促したり、隣で一緒に遊んだりする。
- ・ 4・5歳くらいの箸を使い慣れた子ども達には指ではなく、箸で豆を摘んで豆を動かすようにする。
- ・ 箸の場合、木の箸や滑り止めがついていない箸だと滑って摘みづらいので、先端に輪ゴムを巻いて摘みやすくする。
- ・ 摘むものは始めから豆ではなく、どんぐりなどの少し大きめのものから、徐々に小さくしていく。
- ・ 豆だけではなく、フェルトで作ったものなどの引っかかりやすいものをはじめに掴んでもらうと、子ど

も達もやりやすいかも。

- ・ 掴むものや道具などをステップ制にする。
- ・ ペグボードカードなどを作ると、子ども達がどこまでできるようになったのかがすぐに分かり、子ども達自身もやる気や達成感が促される。

これらの遊びは、本大学の柴田俊一教授から貸して頂いた「豆わたしゲーム」を元に、より低年齢の子ども達でも楽しめるように考えたものである。

2-4-3. 結果

お箸が使えない子を想定し考案した遊びと、巧緻性を高められると思われる遊びを「子どもの発達」と「遊びの開発のポイント」の2つの観点で評価し、表1と2にまとめた(表1・2参照)。

(1) 遊びと発達の対応表

◇遊びの種類

- ・ おもちゃ運び
- ・ ティッシュ遊び
- ・ 飾り付け遊び
- ・ ペットボトルマラカス
- ・ 折り紙
- ・ 紐通し
- ・ 塗り絵

これらの遊びは先程述べたように、お箸が使えない子どもを想定し自分で考えた遊びと、巧緻性を高められると思われる遊びである。自分で考えた遊びは「おもちゃ運び」「ティッシュ遊び」「飾り付け遊び」の3つ、巧緻性を高められると思われる遊びは「ペットボトルマラカス」「折り紙」「紐通し」「塗り絵」の4つの、計7つの遊びについて評価した。これらの遊びは表1・2に共通して考えた。

◇発達

- ・ 肩…肩が上がる
- ・ 肘…肘が動く
- ・ 手首…手首のひねりや返しができる
- ・ 握る…手のひら全体を使って握る
- ・ つまむ…親指・人差し指・中指を使い、2本または3本でつまむ

これらの子どもの発達は、手指の動きに関係すると考えられる「肩から指先の動きまで」の範囲で考えた。子どもの手指は遊びの中の動きによってその発達が促されるという考えのもと、それぞれの遊びの中でどこ部分か動いているのか、またその中でどこが中心的に動いているのかを考え、動きがある部分に発達が促されているものとした。

したがって、表1では、これらの遊びの中で行われて

表1. 身体の動きと遊びの中の動きの関係

	おもちゃ運び	ティッシュ遊び	飾り付け	ペットボトルマラカス	折り紙	紐通し	塗り絵
肩	○	○	○	○	△	△	△
肘	○	○	○	◎	○	○	○
手首	○	△	○	○	○	○	○
握る	○	◎	△	○	△	△	◎
つまむ	◎	△	◎	△	◎	◎	△

いる動きが、子どもの発達にどのように影響していると考えられるかを表している。表の記号の意味は、以下の通りである。

◎…遊びの中で動きが多く、発達に与える影響が特に大きいと考えられる。

○…遊びの中で動きがあり、発達に影響があると考えられる。

△…遊びの中であまり動きがなく、発達に与える影響が比較的小さいと考えられる。

(2) 遊びと開発のポイントの対応表

◇開発のポイント

- ・ 繰り返し動作…繰り返しの動作が必要な遊び
- ・ 素材…何度も使うことのできる素材
- ・ 協応動作…両手の協応動作が必要な遊び
- ・ 手指の動作…日常生活で経験しづらくなった手指の動作

これらのポイントは遊びを開発するにあたって、必要となるポイントである。「繰り返し動作」「協応動作」「手指の動作」は、巧緻性の発達を促す為に必要と考えられる要素である。「素材」は遊んだら一度きりになってしまう素材なのか、一度きりにならず何度も遊びに使える素材なのかをもち、巧緻性の発達を促す為に必要であるといわれる「繰り返し遊び」に適した素材であるのかを考える。

したがって表2では、開発のポイントで挙げられた動作が、それぞれの遊びの中の動きでどれだけ対応しているのか、また遊びに使われている素材は、開発のポイントとして挙げられた観点からみるとどのようなものであ

表 2. 開発のポイントと遊びの中の動きの関係

	おもちゃ運び	ティッシュ遊び	飾り付け	ペットボトル マラカス	折り紙	紐通し	塗り絵
繰り返し動作	◎	◎	◎	◎	○	○	◎
素材	○	○	△	○	×	○	×
協応動作	△	△	○	△	◎	◎	○
手指の動作	△	△	△	△	△	△	△

るかを考え、評価したものである。表の記号の意味は、以下の通りである。

- ◎…遊びの中でその動作が比較的多くある
- …遊びの中でその動作がある
- △…遊びの中ではその動作が比較的少ない
- ×…ない（「素材」では一度きりでおわってしまうもの）

IV. 考 察

1. 手指の巧緻性と箸の使い方との関連

子どもたちが箸をきちんと使い食事ができるようになることは非常に重要なことである。人間が成長過程で知識や技術のみならず、文化的なものを身につける為には、心身の発達が必要不可欠である。つまり、子どもが箸をきちんと使えるようになるためには手指の発達、特に巧緻性の発達が不可欠であることが分かった。すなわち、子どもの手指の機能が「箸を使える」段階に達していなければ、どんなに一生懸命に箸の使い方や使い方を教えても、箸を上手に使えるようにはならないのである。

子どもが箸を使えるようになる為のコントロール・パラメーターは、食具を持たない手の補助的な協調動作である。3歳児頃は左右の手の役割が未分化のため、特に個人差が大きい。そのため、片手で持てるガラガラなどの玩具も両手で持ったり、片手で持って両手を振って遊んだりすることも有意義であろう。このことから、左右の手の役割が未分化な状態では片手で箸を持ち、もう片方の手で食器を持って食事をするのは難しいと考えられる。また、箸を使うことができる以前に、スプーンを親指・人差し指・中指の3点で支えて持てること（以下：

ペングリップ）も箸を使える機能に達したかどうかの指標になる。ペングリップができるということは手のひらが動かせることや、指の機能の分化ができてそれぞれの指に力が入るようになること、指の先で支えられるようになることである。ペングリップが安定していると、指先にもきちんと力が入られるので、箸を持つ際に箸を十分に支えられるのではないかと考えられる。

子ども達の発達段階はそれぞれ個人差があり、その発達速度も一定ではない。子ども達が普段遊んでいる様子や、食事の様子をよく観察し、子ども達一人ひとりの発達の状況を捉えることが、子ども達が箸を使えるようになるために重要なことである。発達に合わせた支援ができないと箸が使えないだけでなく、子ども自身が箸を使うことを嫌がったり、そこから食事の時間が苦痛なものになったりしてしまうことが懸念される。

2. 遊びの開発について

結果でまとめた表1・2について考察する。表1では、箸を使う為に必要とされる発達に必要な動きが、どの遊びに含まれているのかを検証した。細かい動きが多い遊びは肩の上下運動や握る動作が無かったり、反対に大きい動作の多い遊びではつまむ等の細かい動作が無かったりした。その中でも、比較的「おもちゃ運び」が全体的にバランス良く身体を動かしていると考えた。おもちゃ運びの中では、つまんだり握ったりしておもちゃを持ち、肩や肘などを使っておもちゃを動かし、手首を返したりひねったりして穴の中におもちゃを入れる。おもちゃ遊びを1回行う為にこれだけの動作が行われている。反対に紐通しや塗り絵などは、基本的に机や床の上だけでじっくり行う遊びである為、肩の上下運動はほとんどない。その為、1つの遊びの中でバランス良く身体を動かす遊びであるとは言えない。しかし、つまむ動作や握る動作などの指先の動作の比重が大きい為、その他の身体を大きく動かす遊びでは難しい動作が、遊びを通して行うことができる。更に、これらの遊びは集中力が必要である為、遊びを通して集中力を高めることができる。その結果、箸を使う為に必要な指先の動きや集中力が養われていくと考える。

次に、表2について考察する。表2は、先程述べられた「遊びの開発のポイント」が、それぞれの遊びの中でどれほど対応しているのかをまとめたものである。全体的にどの遊びも「繰り返しの動作」を行っていることが分かる。反対に、「日常で経験しづらくなった手指の動作」は、どの遊びでも対応が難しいようだ。折り紙において、折り紙を折る際に折り目をつける為に行う「指先でこする」という動作がある。この動作はスマートフォンの画面をスワイプする動作に似ているように感じる。「指先でこする」という動作は減っているようにも思えた。しかし、現代ではスマートフォンの普及に伴い、子どもが幼いうちから親や兄弟のスマートフォンを触る機

会が増えている。その為、指先でこする動作を行う機会は、以前よりも増加しているのではないだろうか。以前よりも日常で経験しづらくなった動作は、時代の変化に伴い最近になって増加していることもある。その為、移り変わる現代社会の中でどの動きが減少し、どの動きが増加しているのかを見極める必要がある。また、「素材」においては折り紙や塗り絵だと「折ったらおしまい」「塗ったらおしまい」というように「1回でおしまい」になりがちである。しかし、飾り付け遊びと一緒にすることによって、自分で塗った絵を自分が折った折り紙で飾り付け遊びをすることができる。1つの遊びだけでは何度も遊べなくても、複数の遊びと組み合わせることによって1度きりにならずに遊ぶことができる。そして、子ども達が今まで遊んできたものを活かすことにも繋がるのではないかと考える。

また、子どものやる気を向上させられるのではないかと考えたペグボードカードは、子ども自身がどこまでできているかが可視化されるというメリットがある。しかし、自分の状態が可視化されているが故に、周りの状況も可視化されている。その為、自分の状況と周りの状況を比べてしまい、子ども自身が劣等感を抱いてしまうのではないかとということが懸念される。ペグボードカードを使用する際には、子ども達の発達の状況をよく確認し、子ども達1人ひとりに合わせた物を用意する必要があると考える。

V. まとめ

子ども達が箸を上手に使うためには巧緻性の発達が必要であることが分かった。また、それを支えるものとして肩や肘、手首などの発達も必要であった。しかしながら、それらには個人差がある。そのため、箸を使う練習は子ども達1人ひとりの発達の状況に合わせて行う必要がある。発達の状態に合わせて無理に訓練すると、箸を持つことができた時に奇妙な持ち方の癖がついてしまったり、食事の時間を嫌いになってしまったりする恐れが生じる。それらを防ぐためにも、「焦らない」ことである。周りの子ども達の「できる」状況に焦ることもあるが、その子のスタート地点がどこなのかを意識する事で焦りが減り、1人ひとりと向き合うことができるのではないだろうか。

身体の発達を促したり、巧緻性の発達を促したりすることは、遊びを通すことで子ども達が無理なく楽しく行うことができる。巧緻性を高めると言われている遊びは複数あるが、「日常生活で経験しづらくなった手指の動作」が多く含まれている遊びを見つけるのは難しい。今後、保育職として働いていく中で、子ども達がどのような活動をして、その活動によってどのように身体を動かしているのかを観察し、子ども達が経験しづらくなった手指の動作に焦点を当て、本研究を踏まえて、その動作が

楽しく経験できる遊びを考えていきたい。本研究を通して、子どもの遊んでいるおもちゃや、子どもの発達についての捉え方を見直す良い機会になったと考える。

おわりに

本研究は、山田明日香氏が卒業研究としてまとめたものを、共同研究者が加筆修正したものである。卒業生が保育現場で研究的視点を持ち続けながら地域社会に貢献されることを願っている。

VI. 参考文献

1. 厚生労働省：平成 17 年度乳幼児栄養調査.
2. 厚生労働省：平成 27 年度乳幼児栄養調査.
3. くらき永田保育園監修，鈴木八朗，2005，『40 のサインでわかる乳幼児の発達』，黎明書房.
4. まいとプロジェクト 幼児教室の子育て&幼児教育辞典 “巧緻性”.
5. こどもまなび☆ラボ “「巧緻性」の意味って？ 簡単にトレーニングできる方法とおもちゃ教えます”

VII. 引用文献

- ¹ 日本文化研究ブログ Japan Culture Lab “箸の起源や歴史、由来とは？ 使い方のマナーとタブー”.
- ² 農林水産省：無形文化遺産の代表的な一覧表への記載についての提案書（農林水産省作成仮訳）.
- ³ 厚生労働省：楽しく食べる子どもに～保育所における食育に関する指針～.
- ⁴ 大瀬良知子，山本千尋，千家梨華，小林美佐子，土江節子，栗原伸公. 幼児の箸の使い方と母親の箸の使い方・箸に対する意識との関連性. 日本食育学会誌 第 12 巻，第 1 号，pp.19-25，2018.
- ⁵ 山本彩子，赤石元子，鳴海多恵子. 幼児の手指の巧緻性における年齢差と性差.
- ⁶ 伊与田（酒井）治子，足立己幸. 箸を使って食べる行動の発達—フォークとの比較—. 小児保健研究 第 57 巻，第 4 号，pp.529-539，1998.
- ⁷ 酒井治子，足立己幸. 幼児の箸を使って食べる行動の発達の变化パターンと構造. 小児保健研究 第 1 巻，第 2 号，pp.297-307，2002-03-31.
- ⁸ Thele E. Corbetta D. Kamm K. Spencer JP. The transition to reaching : mapping intention and intrinsic dynamics Child Development 1993 ; 64 : 1058-1098
- ⁹ Thele E. Smith LB. Lessons from Learning to Walk. A Dynamic Systems Approach to the Development of Action. London : MIT Press, 1994 : 3-20.
- ¹⁰ 會退友美，赤松利恵. 保育所における保育士と管理栄養士との連携による食事のマナーに関する食育プログラム—食具の持ち方と正しい姿勢に関する実践—. 栄養学雑誌 Vol.74 , No.6, pp. 174-181, 2016.

- ¹¹ 中野ひとみ, 鈴木啓子. 子どもの手指の発達が箸の使い方に及ぼす影響. 日本調理科学会大会研究発表要旨集 29 (0), p.188, 2017.
- ¹² 西ノ平志子, 廣中栄雄, 大島千佳, 中山功一. 幼稚園児の手の巧緻性を高める教具の提案. 電子情報通信学会技術研究報告=IEICE technical report : 信学技報 117(420), pp.137-142, 2018-01-26.