

〔研究ノート〕

幼児期の創造的想像に関する研究

—ライトテーブルを使った5歳児の遊び場面のエピソード分析—

尾 花 創
Sou Obana

大阪総合保育大学大学院
児童保育研究科 児童保育専攻

本研究では、目新しい環境としてライトテーブルを設置し、そこで遊ぶ5歳児の創造的想像が見られる場면을類型化する。その上で、どのように創造的想像が生まれるかを明らかにし、遊びの中で見られる創造的想像の出現頻度の傾向の違いについて明らかにする。

その結果、9つのきっかけと5つの項目から生まれる創造的想像とに類型化することができた。9つのきっかけは、①一人で作っている中できっかけが生まれる②一人で作り終えた後にきっかけが生まれる③一人で遊ぶ中できっかけが生まれる④友達が作っているものを見て、自分で作り始める⑤友達が作っているものを見て、友達と作り始める⑥友達と一緒に作る中できっかけが生まれる⑦友達と一緒に作り終えた後にきっかけが生まれる⑧友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる⑨作る前からイメージを持っている、があることが見い出せた。そして5つの項目から生まれる創造的想像は、(1)見立てから生まれる創造的想像(2)探索から生まれる創造的想像(3)目的から生まれる創造的想像(4)崩れから生まれる創造的想像(5)模倣から生まれる創造的想像、に分類することができた。また、一人で遊ぶ遊びから、年度の終わりに向けて友達と協同する遊びの中で創造的想像が見られる場面が増えていく。そして、見立てや目的等の創造的想像が見られたことで遊びが一步前進したり、変化したりするなど遊びの展開に影響していることが示唆された。

キーワード：想像、創造、創造的想像、ライトテーブル

1. 問題と目的

1. 幼児期に育まれる想像と創造

幼児期は、ままごとや何かになったつもりで遊んだり、見立てて遊ぶなどのごっこ遊びや、積み木やブロックのように自分の想像するものを創り出したり、作ったものを使いながら見立てたりするなど想像しながら遊ぶ様子がよく見られる。このような遊びの中で想像する力や創造する力などが育まれ、大人になったときに社会で生きる力として発揮されていく。このような想像と創造について、『幼稚園教育要領解説』（文部科学省、2018）では、「幼児期は、幼児が自分の生活経験によって親しんだ具体的なものを手掛かりにして、自分自身のイメージを形成し、それに基づいて物事を受け止めている時期である」と示されており、幼児期は経験を手掛かりにイメージ（想像）が形成される時期といえる。さらに、「幼児は、思わぬものを遊びの中に取り込み、表現の素材とすることがある。また、例えば、木の枝や空き箱を

いろいろに見立てたり、組み合わせを楽しんだりして、自分なりの表現の素材とすることもある。このような自分なりの素材の使い方を見付ける体験が創造的な活動の源泉である」とも示されているように、素材を見立てたり、組み合わせたりしながら、自分なりの表現を見つけたりといった素材を探索的に扱う経験が創造につながっているといえる。このように、想像と創造は経験が手掛かりになっており、経験をしたことで見立てや模倣といった遊びが見られるようになり、それらが創造へとつながっていくことが考えられる。

次に、想像と創造に関する見立てや模倣について、内田（2020）は「見立て遊びや遅滞模倣は、乳児がかつて見たものやこと、経験したものやことを材料にした遊びです。今見ている現実世界にはないものを頭の中に思い浮かべていることの証拠なのです。目の前の現実とは別のイメージを思い描くためには『素材』が必要です。想像の素材は子どもの過去の『経験』から取り出されるのです。経験は、五官〔原文ママ〕を働かせた『直接体験』や、絵本や図鑑で知った『間接体験』をひっくるめたものです。経験が多いほど豊かなイメージの世界を描きだせるようになるのです」と述べており、見立てや模倣は想像が必要であり、その想像をするためには経験が必要

であることがわかる。

次に、想像と創造に関する探索活動について、今井(1990)は「探索活動には、モノにであったとき『あっ、これは〇〇みたい』『ママの〇〇だ』と、それをあつかう人のつもりになって行動したり、そのものに対するイメージをつくってそれらしくあつかおうとする、いわゆるなぞり行動とか、みたて行為といわれる力も発達していくことをみてきました。これがイメージネーションの発達をうながし、ごっこあそびにつながっていく自己表現の力ではないかと考えます」と述べていることから、探索活動と想像は関係性があるだけでなく、見立てや模倣とも関連していることがわかる。これらのことから、想像と創造には経験が重要であり、見立てや模倣、探索活動が想像や創造に影響した遊びであるといえる。

2. 想像と創造について

これまで取り上げてきた想像と創造について、辞典類をもとに整理する。想像とは、「過去の経験を材料に、新しい考え方やイメージをつくり出すプロセス、またはその能力をいう」(倉石, 2019)と定義されており、経験が想像と関連していることや新しい考え方やイメージをつくり出す過程であることがわかる。また、この想像は細分化することができ、再生的想像と創造的想像に分けることができる。再生的想像とは、「過去の経験をそのまま思い浮かべること」(日本創造学会, 2022)と定義されており、これまでの経験をそのまま思い浮かべた想像のことを指している。それに対して、創造的想像は「過去の経験を特定の目的に沿って再構成し、新しいものを見いだそうとする」(倉石, 2019)ものと定義されており、それに続けて「創造的想像は、連想や類推に

よって生み出されたイメージが統合されることで生み出される。想像力という場合には、創造的想像に関する能力を指すことが多い。想像力は、創造性にも関与する。創造的想像によって生み出された心的なイメージを、既存の知識の影響を受けながら統合することで、新しいもの、新しい価値を持ったものを生み出すことができる」(倉石, 2019)と述べられている。これらのことから、創造的想像とは、目の前の事象や出来事を想像し、過去の経験や知識をもとにそのものを想像し、そこに自分なりの見方、考え方を加えて、新しいものや価値を持ったものを見いだすことであると考えられる。このことから、創造的想像をするために再生的想像が果たす役割は大きく、再生的想像をもとに新たなものや価値を持ったものを見いだす創造的想像が生まれるといえる。次に創造性とは、「課題の解決に際して、型にはまらない独創的で新しい考えや解法を生み出す能力である。単にアイデアを生み出すだけでなく、問題自体を見いだしたり周到な工夫も必要となる」(倉石, 2019)と定義されており、新しいものや考えを生み出す能力であることがわかる。創造性は、創造的想像と関わっており、創造的想像で新たなものや価値のあるものを見いだしたものを生み出していくことが創造性であるといえる。そのため、創造をするためには想像(再生的想像、創造的想像)を働かせる必要があり、再生的想像に既存の知識や経験に自分なりの見方・考え方を組み合わせる創造的想像を行うことで、創造が生まれていくといえる。また、想像(再生的想像、創造的想像)が創造のベースになっているともいえる。さらに、想像と創造に経験が関わっているといえる。

以上を整理すると、図1のようになる。この図は、

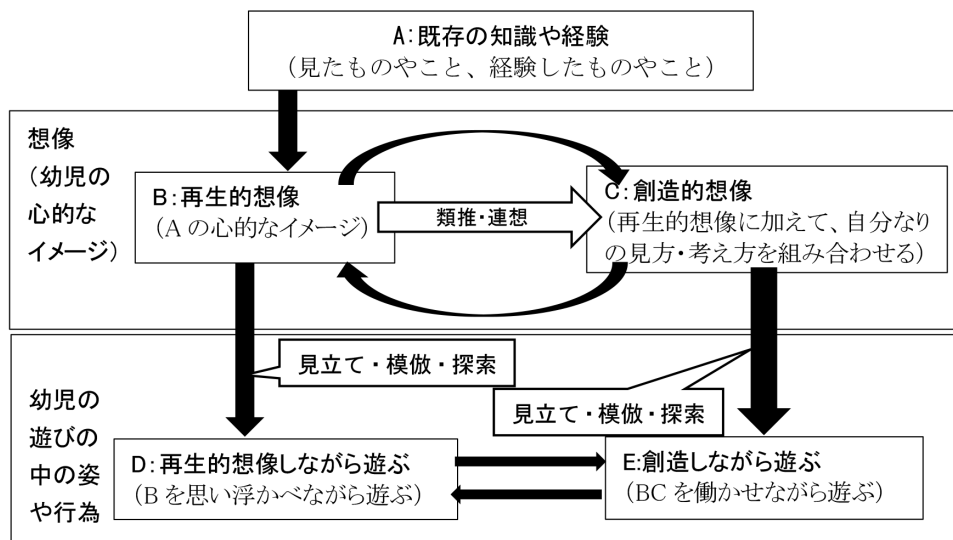


図1 再生的想像と創造的想像の関係（モデル図）

幼児自身が見たものやこと、経験したものやことが「A：既存の知識や経験」となり、そこから想像（幼児の心的なイメージ）が生まれることを意味している。Aを土台として、その心的なイメージとして「B：再生的想像」が生まれ、さらに類推や連想が生じ、自分なりの見方・考え方を組み合わせることで「C：創造的想像」が生まれてくる。幼児の想像しながら遊んでいるときの遊びの姿や行為には、「D：再生的想像しながら遊ぶ」場面や「E：創造しながら遊ぶ」場面が見られるが、遊びの中でそれらが絡み合いながら遊びが展開していく。また、再生的想像・創造的想像は、遊びの中で、見立てや模倣、探索する姿が絡み合いながら現れていることを意味している。

3. ライトテーブルを使った遊びを取り上げる理由

本論文では、図1で整理したように幼児が心的なイメージを持って、どのように再生的想像と創造的想像を働かせながら遊ぶのか、既存の知識や経験から新しいものを生み出す創造をしながら遊ぶまでの過程で見られる創造的想像に焦点を当てて研究を行いたいと考えている。従来、幼児が身近な環境に関わって遊ぶ中で「見立て」「模倣」「探索」などの行為を行う中で、どのように想像や創造をしながら遊ぶのかについては、ごっこ遊びや積み木等の遊びを対象とした研究で行われてきた。ままごとやごっこ遊びでは、既存の知識や経験から生まれる再生的想像をもとに「見立て」を行ったり、その遊びに用いられている環境を探索的に活用しながら、自分なりの見方・考え方を加えて創造的想像をしながら遊んでいるといえる。また、積み木遊びでは積み上げたり、重ねたりと探索する一方で、既存の知識や経験を使いながら再生的想像を働かせつつも、何かの自分なりの目的を持って新たなものを作ろうと創造的想像を働かせて遊ぶ姿も見られる。その中で「見立て」「模倣」「探索」が含まれながら創造に至ると考えられる。しかしながら、先行研究において幼児期の創造的想像と想像と創造の関係や具体的な子どもの遊びの中でどのようにそれが生まれたり、それらがどのように絡み合いながら遊びが展開されていくのかについての研究はあまり見られない。

そこで本論文では、幼児にとって目新しいからこそ「探索」や他児の「模倣」が生まれやすい環境として「ライトテーブル」とその上で遊ぶ「半透明なカラーブロック」を用意して研究を行った。日常の遊びの中でも探索等は見られるが、目新しい環境の中の遊びを観察することで、探索等から幅広く子どもの遊びを観察することができるため、ライトテーブルのある環境で研究を行う。このような環境は、日本の幼児教育施設で

はあまり取り上げられていない環境であるが、先行研究を見てみると、薄暗い環境の中にライトテーブルを設置した中で遊ぶ子どもを対象にした実践研究では、ライトテーブルでの活動に魅力を感じ、夢中で楽しむ姿が見られたことや、遊びへの没入と創造的なアート活動の豊かさをもたらした（深田ら、2017）ことが示唆されている。さらに、様々な形や作品を発展的に作る姿が見られたことや、長時間集中して遊ぶ姿、明るい空間で遊ぶときに比べて小さい声で話し、落ち着いて静かに遊ぶ姿が見られており、それらの姿からライトテーブル活動に特有の暗い環境が影響している（岡本ら、2006）ことが示唆されている。このように、ライトテーブルを使った遊びが想像と創造に影響することが明らかになっている。しかしながら、光や薄暗い環境をテーマとした子どもを対象に行った実践研究はされているものの、上記の深田ら（2017）と岡本ら（2006）が行ったもののみである。さらに光と影を用いた実践研究に対象を広げても、銀嶺幼稚園グループが学会発表を行った尾崎ら（1996）、飯村ら（1996）、安保ら（1996）のみであり、まだまだ十分に明らかにされているとは言い難い。また、それらの研究は活動の過程を丁寧に分析したものではないため、その過程を分析する質的研究を行う意義があると考えられる。この創造的想像がどのような場面で見られているかということが明らかになることで、遊んでいる子どもへの保育者のかかわりや創造性を育む環境構成の手掛かりになることが考えられる。そのため、新しいものを創り出すための活動や方法を模索、企画するものではなく、本研究により積み木やごっこ遊び等の保育の日常にある遊びの場面においても想像や創造、創造的想像が育まれていることを見つけ出す一助になることが考えられる。

4. 本研究の目的

幼児期の創造的想像がどのように育まれていくのかについて、本研究では、目新しい環境としてライトテーブルを設置し、その環境の中で遊ぶ5歳児の姿を観察し、子どもの遊びの過程で生まれている創造的想像のエピソードを収集する。これらのエピソードの分析を通して、どのようなきっかけで創造的想像が生まれ、見立てや模倣、探索等がどのように創造的想像に結びつくのかについて整理し類型化を図る。さらに、約5か月の時期を隔てて2回観察を行うことで、創造的想像の出現頻度の傾向の違いについて明らかにする。

II. 研究方法

1. 研究対象園と研究協力者

研究対象園と研究協力者としてA保育園（F県内の私立保育園）の5歳児（年長児：46名男女比30：16、5月時点の月齢5歳6か月）を対象とした。A保育園は、筆者が勤務している園であり、本研究の他に、これまで地域の大学等の研究に積極的に協力している園である。また、日ごろの園生活の様子として、保育者が創造した環境のもと、子どもの主体的な遊びを通した保育がされている。A保育園では、これまでライトテーブルは使用されておらず、薄暗い環境の中にライトテーブルがあるという環境は子どもたちにとって目新しい環境であり、遊び始めから観察することが可能であるため選定した。5歳児にした理由として、従来であれば異年齢で遊びを展開している園であるが、新型コロナウイルス感染症の感染対策として年齢別保育に変更し、保育の中で他の年齢と関わらないようにしている時期であり、Iで前述したように、経験は想像と創造に関与しており、経験が多いと想像が豊かになることが示唆されているため、多くの経験をしている5歳児を研究対象にした。

2. 観察場所

コの字の保育室に囲まれた廊下を区切って、薄暗い環境を作った。薄暗い部屋（高さ270cm×幅190cm×奥行310cm）にするために、遮光カーテンとプラスチック段ボール（黒）を使用した。

3. 使用したもの

以下の使用したものを選定した理由は、深田ら（2017）の研究で使用されており、創造性に影響していることが示唆されていたため使用した。また、10月に追加したものの理由は、5月の遊びの中で、子どもたちが人形に見立てて遊んだり、ビー玉が欲しいという声があったりしたため、遊びの中の想像や創造につながると筆者が判断し、追加した。

（1）5月に使用したもの

ライトテーブル（高さ50cm×幅100cm×奥行52cm）、デュシマ社製Lumiレンガ積み木（以下、ブロックと称す）計164個、不揃いのブロック 計129個、セロファン（赤・青・黄を各5枚ずつ）計15枚、ブロック等を入れる木箱とプラスチックケース

（2）10月に使用したもの

5月に使用したものに加えて、10月の3日目から次

の2点を追加した。ヘアピック社家族セットの人形（以下、人形と称す）計5体、ビー玉 計5個

4. 観察期間と記録の方法

観察期間は、2021年5月に1週間（月～金）と同年10月に1週間（5月同様）の計2度の2週間実施した。5月は、新たな学年になり友達関係などを育む時期であり、10月は、運動会等を終えたり、園生活等を通して様々な経験が増加したことで、友達との関係性が変わり、関わる機会が増加する時期であり、この両月を比較することで、遊びや創造的想像に変化が出ると考えられるため選定した。対象とする時間は、午前中の活動が行われる9時30分から11時30分の約2時間で行った。対象児を8グループ（男女比＝①4：2②3：3③3：2④5：0⑤4：2⑥4：2⑦4：2⑧3：3、5月時点の月齢①5歳5か月②5歳5か月③5歳8か月④5歳5か月⑤5歳7か月⑥5歳6か月⑦5歳7か月⑧5歳5か月）に分け、対象時間の2時間を1グループあたり15分で交代して遊んだ。なお、グループ分けに関しては、日ごろの園生活で使用しているグループを使用した。この対象時間に、保育実践の場で薄暗い環境の中にライトテーブルを設置し、その環境で遊ぶ子どもの様子を参与観察法によりビデオで撮影したり、メモを取ったりした。また、記録した時間全てを対象とし、ビデオの映像とメモをもとに行動を書き出した。その書き出した行動の中から、創造的想像が見られる場面を創造をもとに抽出し、その場면을エピソード形式に作成し直し、分析した。

5. 分析方法

本研究では、記録した映像とメモをもとに作成した遊びの行動等の記述をもとに創造的想像が見られた事例を抽出し、その事例をもとに分析を行った。事例の抽出では、創造的想像が見られた前後の遊びの過程で見られる行動や言動にも意味があり、その遊びの過程を分析することで、5歳児の創造的想像がどのようなものかを分析することができると思われる。また、創造的想像は頭の中で思い浮かべることであり目で見ることができないため、遊びの過程の中で幼児が新たなものを創り出している様子をもとに創造的想像を抽出する。

事例を分析するにあたり、どのようなきっかけから創造的想像が生まれるかを検討し、次に見立てや探索などどのような状況で創造的想像が見られるのかに注目をして、分析を行い、アフターコーディングの手法を用いて類型化した（表1、表2参照）。

6. 倫理的配慮

研究対象園と研究協力者の保護者に対して、本観察の趣旨の説明、参加の自由の意思の説明、不参加であっても不利益を被らないこと、守秘義務等に関する説明を文書と口頭にて行い、同意書（代諾書）をもって協力を得た。本論文の幼児の名前は、全てアルファベットである。また、本研究は、大阪総合保育大学研究倫理委員会の許可を得て、実施した（承認番号：児保研－053）。

Ⅲ. 結果と考察

1. 事例から得られたきっかけと創造的想像

子どもの遊ぶ様子を書き出した記録から創造的想像が見られた場面を抽出すると、5月22事例、10月19事

例の合計41事例が観察された。その41事例をアフターコーディングしながら分析すると一人で作っている中で見立てが生まれたり、友達と一緒に遊んでいる中で見立てが生まれたりする姿が見られた。さらに、一人で遊ぶ中で作りたいイメージが湧いて目的を持って作る姿や、友達が作っているのを見てそれを模倣して自分で作り始めていく姿も見られた。そこで創造的想像が生まれるきっかけがどのようなものであるか、また見立てから創造的想像が生まれたり、探索から創造的想像が生まれたりすることもあるためどのようなことから創造的想像が生まれているかをコーディングした結果を分類すると、表1のように9つのきっかけになることと、表2のように創造的想像が生まれる場面を5つに分類することができたことがわかった。

表1 9つのきっかけ

自分一人	一人で作っている中できっかけが生まれる	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って一人で作っている中で見立てが生まれ、そこから新たな遊びになったり、異なるものを作ったりする様子が見られる場面
	一人で作り終えた後にきっかけが生まれる	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って作り終えた後、作ったものを見立てることで、その見立てに沿って新たなものを作ったり、加えたりする様子が見られる場面
	一人で遊ぶ中できっかけが生まれる	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って遊ぶ中で作りたいものを思いついたり、遊び方を思いついたりする様子が見られる場面
友達のものを見る	友達が作っているものを見て、自分で作り始める	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って友達が作っているものを見て模倣する途中で、自分で考えながらそれを変化させ、自分なりのものを作っていく様子が見られる場面
	友達が作っているものを見て、友達と作り始める	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って友達が作っているものを見て、その作っているものに共感し、一緒に作る様子が見られる場面
友達と一緒に	友達と一緒に作る中できっかけが生まれる	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使ってテーマに沿ったものを友達と一緒に作る中で、そのテーマに合わせたものを一緒に作ったり、それぞれに作ったりして、一緒に一つのものを作る様子が見られる場面
	友達と一緒に作り終えた後にきっかけが生まれる	ブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って友達と一緒に作り終えた後、その作ったものから新たに作りたいものや新たな遊びが思いついたりする様子が見られる場面
	友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる	人形やブロックを使って見立て遊びをしたり、ビー玉を転がして遊んだりする中で、必要なものや作りたいものを思いついて作る様子が見られる場面
イメージがある	作る前からイメージを持っている	作る前から「○○作ろう」と作ろうとするもののイメージがあり、そのイメージに沿ってブロックや不揃いのブロック、セロファンを使って作る様子が見られる場面

表1は、創造的想像がどのようなきっかけから生まれてくるかを整理したもので、一人で遊ぶ中で生まれるきっかけや、友達のものを見て生まれるきっかけや、友

達と一緒に遊ぶ中で生まれるきっかけがあり、全部で9つのきっかけがあることが見い出せた。

表2 5つの項目から生まれる創造的想像

①見立てから生まれる創造的想像	ブロックやセロファン、ビー玉、人形を扱う中で、「これは〇〇みたい」「〇〇ができた」とイメージが生まれ見立てている様子が見られる場面
②探索から生まれる創造的想像	ブロックやセロファン、ビー玉、人形をどのように使うか並べてみたり、それを組み替えてみたりしながら、その素材を探索して遊びや使い方を見つけていく様子が見られる場面
③目的から生まれる創造的想像	ブロックやセロファン、ビー玉、人形を使って、「〇〇を作ろう」「〇〇しよう」と作るものをイメージして目的を持って作る様子が見られる場面
④崩れから生まれる創造的想像	主にブロックを使って遊んでいる中で、崩れたり、倒したりすることをきっかけに、それまで作っていたものとは異なるものを創り出していく様子が見られる場面
⑤模倣から生まれる創造的想像	友達の作っているものを模倣する中で、自分なりのイメージが生まれ、それを表現することによって、自分なりのものが出来上がっていく様子が見られる場面

表2では、「①見立てから生まれる創造的想像」「②探索から生まれる創造的想像」「③目的から生まれる創造的想像」「④崩れから生まれる創造的想像」「⑤模倣から生まれる創造的想像」の5つに分類することができた。

2. 9つのきっかけと5つの創造的想像の関係

5月22事例、10月19事例の合計41事例を、横方

向に表2で整理した「①見立てから生まれる創造的想像」～「⑤模倣から生まれる創造的想像」を並べ、縦方向に表1で整理した9つのきっかけを並べて、5×9のクロス集計表を作成したものが、表3である。

なお、5月と10月の詳細を比較できるようにした。すなわち、(3+0)という表記は前項が5月、後項が10月を意味している。

表3 5月と10月を合計した結果

きっかけ(始まり)	見立て	探索	目的	崩れ	模倣	計
一人で作っている中で	3 (3+0)	0	0	2 (1+1)	0	5 (4+1)
一人で作り終えた後	2 (2+0)	0	0	0	0	2 (2+0)
一人で遊ぶ中で	0	2 (1+1)	1 (1+0)	0	0	3 (2+1)
友達が作っているものを見て、自分で作り始めていく	0	0	0	0	2 (2+0)	2 (2+0)
友達が作っているものを見て、友達と作り始める	3 (1+2)	1 (0+1)	3 (1+2)	0	0	7 (2+5)
友達と一緒に作る中で	3 (0+3)	0	3 (1+2)	0	0	6 (1+5)
友達と一緒に作り終えた後	0	0	0	1 (1+0)	0	1 (1+0)
友達と一緒に遊んでいる中で	5 (2+3)	3 (2+1)	1 (0+1)	1 (0+1)	0	10 (4+6)
作る前	3 (3+0)	0	2 (1+1)	0	0	5 (4+1)
計	19 (11+8)	6 (3+3)	10 (4+6)	4 (2+2)	2 (2+0)	41 (22+19)

(1) 5月の遊びについて

表3の結果から、5つの創造的想像では、見立てから

生まれる創造的想像が多く、9つのきっかけでは、一人で作っている中できっかけが生まれ、作る前にイ

メージを持って遊んだりしていたといえる。また、模倣は5月にしか見られておらず、目新しい環境では遊び方や使い方がわからないため、友達の遊びを参考にしていたことが考えられる。さらに5月の遊びでは、表1の「自分一人」に分類された項目が多く見られていることから、自分の遊びがきっかけになり、そこから創造的想像が見られることが多かったといえる。

(2) 10月の遊びについて

表3の結果から、5つの創造的想像では、「見立てから生まれる創造的想像」と「目的から生まれる創造的想像」が多く、9つのきっかけでは、表1にある「友達のものを見る」と「友達と一緒に」が多かった。5つのきっかけでは、5月と同様に見立てから生まれる創造的想像が多かったことに加えて、目的から生まれる創造的想像も多く見られており、5月に本研究の環境で遊んだ経験があったことで遊び方や使い方等をある程度知っていたため、それらを使って遊びに必要な物を作ったり、表現の方法を考えたりするなどの目的から生まれる創造的想像が多く見られたと考えられる。また、9つのきっかけからわかるように、「友達と一緒に」や「友達のものを見る」の項目が多いように、遊びの中で友達との関わりが増え、友達の遊びや存在が創造的想像に影響していることが考えられる。

(3) 5月と10月の遊びの比較について

5月と10月の結果を比較すると、「見立てから生まれる創造的想像」が10月は減少しており、「目的から生まれる創造的想像」が増加している。このことから、見立てる遊びが多かった遊びから、目的に沿って作る遊びに変わったということがわかる。また、5月では表1の「自分一人」で遊ぶことがきっかけになることが多かったが、それが10月になると「友達と一緒に」がきっかけになることが増加している。このことから、5月に比べて10月の方が、友達の遊びや存在が創造的想像に影響していると考えられる。しかしながら、5月と10月共に「探索から生まれる創造的想像」の事例数に変化はなかった。5月と10月の2日目までは同じ環境であり、5月に経験していたため、10月の2日目までの遊びでは探索は少なかったことが考えられ、10月の3日目から加わった人形とビー玉をどのようにして遊ぶか等を考えたり、試したりするときに探索していたことが考えられる。

(4) 5月と10月の遊びの合計について

表3の結果から、5歳児の遊びでは「見立てから生ま

れる創造的想像」が最も多く、次いで「目的から生まれる創造的想像」が多く見られている。特に見立ては、5月と10月の中でも最も多い事例数であった。この結果から、5歳児の遊びでは、見立てや目的から生まれる創造的想像が多く見られるということがわかった。また、その遊びのきっかけは、一人で遊ぶ中でも見られるが、友達に関係していることも多く、友達の遊びや存在から創造的想像が生まれることが多かったといえる。さらに、探索や崩れ、模倣からも創造的想像は見られており、事例数は少なかったものの創造的想像と関係性があることがわかった。

3. 事例の考察

以下では、それぞれ見られた創造的想像を1事例ずつ取り上げ、考察を行う。複数の事例数がある創造的想像については、複数ある事例の中の1事例を取り上げる。

(1) 見立てから生まれる創造的想像の事例

①一人で作っている中できっかけが生まれる場合

(5月11日、ティラノサウルスグループ2日目)

Sちゃんは、不揃いのブロックをブロックで四角に囲む。その四角に囲んだブロックを中心にブロックを追加して並べて「これはロボット」と言いながら、四角の中に再び不揃いのブロックを入れる。Sちゃんが作っているものに興味を持っていたのかMRちゃんも参加して一緒に作っているものの上にセロファンを乗せる。セロファンを乗せてすぐにセロファンを外し、不揃いのブロックを入れた四角に囲んだブロックの上にブロックを置き、不揃いのブロックを覆うように積む。その後は作ったものを見ながらSちゃんとMRちゃんは話したり、作ったものを少し変化させたりする。そして、その中の会話の中で「ロボットが宝石を食べている」と、自分が作ったものを観察者に話す。

ブロック等を使って遊ぶ中で「これはロボット」とロボットに見立てたことで、そのロボットをどのように変化させていくのかということや、不揃いのブロックを宝石に見立てたことでそれをブロックで囲んで塞いで「ロボットが宝石を食べている」と言ったように遊びが展開している。このようにブロックを使って遊ぶ中で、ロボットや宝石に「見立てる」ことで遊びが展開し、その展開の中でロボットからロボットが宝石を食べるといった作るものの創造につながる過程の中で創造的想像が見られていたと考えられる。

②一人で作り終えた後にきっかけが生まれる場合

(5月11日、新幹線グループ2日目)

SN君はブロックを縦や横向きに置きながら積む。そして、ブロックを積んでいる間に不揃いのブロックを置く。ある程度積んだところで、積んでいるものの下の部分をブロックを使って広げたり、補強したりする。すると、作っているものを見ていたH君に作っているものを見せながら、「アパートもあるよ」と言う。SN君は同じグループの友達がライトテーブル上で作っているものを見て、一つの街を考えている様子であった。

H君は、「アパートもあるよ」という言葉を聞いた後、すぐにSN君が作っているものを指さしながら「エレベーター1階2階3階4階5階6階」と言う。H君のコメントを聞いてSN君は自慢げに「すごいだろ」と言って、作っているものの横にブロックで新たに積むことを始める。そして、作っているものと同じ高さになると「エレベーターできました」と言う。

SN君がブロック等を使って作った後に、H君に「アパートもあるよ」と作っているものをアパートに見立て、さらにその後エレベーターが作られた。この過程の中では、SN君が作ったものをアパートに見立ててH君に見せた後、H君はSN君が作ったアパートから新たに作りたいものが生まれ、その作りたいものがエレベーターであったといえる。アパートに「見立てる」ことで、エレベーターを作りたいという考えが生まれ、さらに、作ったものをH君に伝えたことでエレベーターという創造的想像が生まれ、アパートとエレベーターという創造が生まれたと考えられる。このアパートからエレベーターを作りたいと考えたところで創造的想像が見られ、またそのエレベーターをどのように作るか考えているところで創造的想像が見られたと考えられる。

③友達が作っているものを見て、友達と作り始める場合

(5月12日、新幹線グループ3日目)

SN君は、ブロックを四角に並べて箱形になるようにする。その箱型の中に青色のみの不揃いのブロックを真剣な表情をしながら入れる。入れ終わると、「温泉できました」と達成感があるような表情を見せて言う。

出来上がるとK君がSN君の作っているものに興味を持っていたのか、真剣な表情で青色の不揃いのブロックをSN君が作ったものの中に入れる。K君

が不揃いのブロックを入れすぎたことにより、箱形に積んだブロックの一部が壊れる。壊れると、SN君とK君の間でブロックの積み方について意見の食い違いが起こるが、箱形に積んだブロックの広さを広げることで双方が納得し、広げる。作っている中で徐々に主導権はK君に移っていき、最終的にK君一人で作ることになる。作りながら不揃いのブロックを水に見立てて動かしながら温泉を表現する。表現しながら、少しずつ作っているものを変更し、ブロックを積んだ箱形のものの一部にブロックが斜めになるように置き、その上を不揃いのブロックを滑らせて楽しそうな表情を見せながら遊ぶ。

SN君が作ったものを温泉に見立てると、それに共感したK君と一緒に作り始める。二人ともどのような温泉を作るかということや、作っている温泉をどのように広げるかということを考えながら作っている。そして、温泉を創造している。この温泉を二人で創造している過程で、創造的想像が見られていると考えられる。さらにその後温泉をK君一人で作ることになるが、そこでは不揃いのブロックを水に見立てて温泉の水の部分表現しようと創造して作っている。このように温泉を作った後も、そこから続けて作ろうと遊びが展開されており、温泉を作った後に水を「見立てる」場面で創造的想像が見られていたと考えられる。

④友達と一緒に作る中できっかけが生まれる場合

(10月25日、新幹線グループ1日目)

HちゃんとKちゃんは、不揃いのブロックを並べた後、不揃いのブロックで四角の囲みを作る。四角に並べた一か所にブロックを一つ置き、「ドア」と言い、ブロックをドアに見立てる。さらに、四角の囲みの中にブロックを置き、「ここお風呂」や「ご飯を食べるところ」などとHちゃんとKちゃんそれぞれが言い、ブロックを使って話し合いながら家の中を作る。

その後もさらに作ることを継続し、作ったり、修正したり、壊れたりすることを繰り返しながら遊ぶ。Hちゃんが「お家できた」と言うと、そこからブロックを人に見立てて、ごっこ遊びをして遊ぶ。

この遊びでは、ブロックを置いて「ドア」と言いブロックをドアに見立てたところから、家を作っていく遊びが展開されている。ドアと言ったように家を連想させるものに見立てたことで、その後お風呂などと次々と家に関連するものを二人で話し合いながら作っている。最

後に「お家できた」と発言しているところからも、ドアに「見立てる」ことで家に関連するものを作り、家を創造していたことがわかる。このように、どのような家を作るかといったことを考えるところで創造的想像が見られ、そしてそれを作ろうとする中でどのようにブロック等を使って表現しようとするか考えるところで創造的想像が見られていたと考えられる。

⑤友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる場合

(10月27日、スピノサウルスグループ3日目)

MOちゃんとMYちゃんは、人形を動かして遊ぶ。遊んでいる中で「こっちがドアだからね」とMYちゃんは言う、ブロックを並べたり、ブロックで四角の囲みを作ってその中に不揃いのブロックを入れたりし、「ここがお風呂ね」と言う。そこで人形を動かして遊びながら、さらにブロックで家を作り、ベッド等も作る。そして、家や家具等ができたところでそれらを人形を使って遊びながら、日常の様子を表現して遊ぶ。

MOちゃんとMYちゃんが人形を動かしながら遊んでいる中で、ブロックなどは何も置いてないが、「こっちがドアね」と「見立てる」ような発言をした後に、二人でブロックと不揃いのブロックを使ってお風呂を作る。作った後は、作ったものを使ってそこで人形を動かしながら遊ぶ。すると、遊びながらさらにベッド等の家具を作ったり、人形を使って遊ぶことを繰り返しながら遊びを展開する。遊んでいるときに、何が必要であるか、それらをどのように作るか等を考えながら作っていたと考えられる。この家に関連するものや人形を使って日常の様子を表現して遊ぶときに創造的想像が見られていたと考えられる。

⑥作る前からイメージを持っている

(5月10日、恐竜グループ1日目)

T君がグループ全員に「皆で宝石の家を作ろう」とわくわくした様子で声をかける。すぐにYS君が参加して一緒に作り始める。T君とYS君は不揃いのブロックを宝石に見立てながら、その不揃いのブロックをブロックで四角に囲み、その四角に並べたブロックをさらにブロックを使って高くしていく。主にブロックを積んでいるのはT君であり、RちゃんやY君はT君が作っているのを見ながら、時々ブロックを積むのに参加するという感じである。しかし、グループ全員がT君の主導で作っているものに

興味を持ち、一緒に作る様子が見られた。

T君は、作る前にグループのメンバーに対して「皆で宝石の家を作ろう」と呼び掛け、その呼びかけに応じたYS君と、不揃いのブロックを宝石に見立てて作り始めた。そして、ブロックと不揃いのブロックを使って家作りをし、最終的に宝石の家という創造した物を作っている。この遊びでは、不揃いのブロックを宝石に「見立てる」ところから遊びは始まっており、その後どのような宝石の家を作るかを考えたり、どのように積んだりするかということを考えたりしながら作っていたことが考えられる。この考えているときに創造的想像が見られていたと考えられる。

(2) 探索から生まれる創造的想像の事例

①一人で遊ぶ中できっかけが生まれる場合

(5月10日、ロケットグループ1日目)

HY君は、セロファンをライトテーブルの上に置いて、それを興味津々に見る。そして、「不揃いのブロックを置いたらどうなるんだろう？」と言い、疑問が生まれる。その疑問を解決するために、セロファンの上に様々な色の不揃いのブロックを置いて遊ぶ。その遊んでいるときに「紫になった。紫とかオレンジになった」と驚いた表情を見せながら言う。

HY君にとって本研究の環境は初めてであり、セロファンをライトテーブルの上に乘せてどのようになるのかといったことに興味津々である。その試したことをきっかけに次に不揃いのブロックを置いたらどのようになるかという疑問が生まれ、それを試している。そして、色が変わることがわかるとそれぞれが何色に変化するかということを試して遊んでいる。このように、興味を持ったものから創造的想像が生まれ、置いてみたり、色を試してみたりといった「探索」をしながら遊びを展開していたと考えられる。

②友達が作っているものを見て、友達と作り始める場合

(10月29日、ブラキオサウルスグループ5日目)

I君はドミノのようにブロックを並べたり、並べたブロックの並び方を変えたりし、そこにビー玉を転がして試す。そのI君の遊びを見ていたST君は「昨日のしょうか」と言い、「ピタゴラスイッチ」と二人で言いながら作る。作っている途中に、二人でどのように並べるかを話し合いながら作ったり、ビー玉を転がして試したりしながら作る。ビー玉を転が

すことができるコースは二つあり、一つは赤ちゃんのコース、もう一つは大人コースと分け、わかりやすいようにコースの途中にトンネルを作り、その上に赤ちゃんの人形と大人の人形を置く。

作ったところにビー玉を転がして遊んでいると、さらにもう一つ新たなコースを作り、お宝コースと名付ける。その3コースを作った後は、遊びながらコースを変化させたり、補修したり、増設したりしながら遊ぶ。

I君はブロックを並べたりしながら、そこにビー玉を転がして、どのように転がるかを試しながら遊んでいる。その遊びに共感したのかST君も参加してブロックを並べたり、ビー玉を転がして試したりして、二人で話し合いながらビー玉転がしのコースを作っていく。そして、ビー玉転がしの遊びを展開しながらコースを増やしたり、コースを変化させたりしながら遊びを展開している。このように、ビー玉をどのように転がしたいのかやどのようにしたらうまく転がるのか等を「探索」しながら、さらにはこっちの方が面白いのではないかと考えたことを考えているところで創造的想像が見られながら遊びが展開されていたと考えられる。

③友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる場合

(10月29日、スピノサウルスグループ5日目)

K君とE君はビー玉を転がしたりして遊ぶ。遊んでいる中でK君が「ペーブレードしよう」と言い、K君とE君でブロックで囲みを作り、試合場を作る。そして、その囲みの中でビー玉をコマのように回して遊ぶ。

K君とE君はライトテーブルの上でビー玉を転がしたりしながら遊んでいる。遊ぶ途中でK君がビー玉の転がっているところとペーブレードの遊びが重なったのか「ペーブレードしよう」と言ったのである。そして、そこからブロックで試合会場を作り、ビー玉をコマ回しのようして遊び始めた。ここでは、友達とビー玉を転がしたりしながらビー玉遊びを試している中でペーブレードのように見えたのか、それともペーブレードのような遊びを思いついたのかは定かではないが、「ペーブレードしよう」という発言後に、ブロックで試合会場を作るなどの遊びが展開されている。このところで、ビー玉を転がしながら「探索」をする遊びからペーブレードという遊びの創造的想像が見られ、その遊びからさらに派生して、どのような形の試合会場を作るかやどれくらいの大きさにするか等を考えるところで創造的想像が見られた

と考えられる。

(3) 目的から生まれる創造的想像の事例

①一人で遊ぶ中できっかけが生まれる場合

(5月11日、ジンベエザメグループ2日目)

ブロック等を使いながら遊んでいると、Y君が思いついたように「東京タワーを作ろう」と言い、ブロックの間隔を詰めて並べながら真剣に作り始めた。作り始めて少しするとY君が作っていたものに興味を示したRS君に作っていたものを壊されてしまい、Y君は嫌そうな表情を浮かべた。

Y君は壊されて嫌そうな表情を浮かべたものの、すぐに同じ形のものを作り始めた。すると、興味を持っていたためか、もしくは申し訳なさを感じたためかはわからないが、RS君も真剣な表情で手伝い始めた。さらに、RI君も参加し、3人が一緒に作るようになった。

間隔を詰めて並べたブロックの上にブロックを置いていき、徐々に山のような形になるように積んでいった。すると、Y君が「階段みたいになってきたね」と一緒に作るRS君とRI君に話しかけながら、その後も積んでいった。積んでいくと徐々に高くなり、身長よりも高く積むことができた。高くなっていく過程の中で、一緒に作っていない同じグループの友達も気になってきて、友達が見に来るほどの大きさのものが完成した。

Y君は、ブロックを使って遊んでいる中で思いついたように「東京タワーを作ろう」と言い、東京タワーを作るという「目的」を持ってブロックを使って作り始める。作っている中で、壊されたりすることもあるが、ブロックを並べたり、積んだりしながら作る。最終的には、ブロックを高く積んだ造形物が出来上がる。このように、ブロックで遊んでいる場面で東京タワーを作ることができるという発想に至るまでに創造的想像が見られたり、その東京タワーを作るという「目的」に向かって作ろうと東京タワーを表現するためにブロックをどのように使うかを考えるところで創造的想像が見られていたと考えられる。

②友達が作っているものを見て、友達と作り始める場合

(10月28日、ブラキオサウルスグループ4日目)

I君は「何か作ろう」と独り言のように言いながら、ブロックの箱を一箱ライトテーブルの上に置く。それを聞いたTK君は「巨大な家を作ろう」と提案

するが一緒には作らず、I君とST君でブロックを四角に囲み、その上にブロックを積むことを始める。作っている途中で、ST君が何かを思いついたように「いいこと思いついた」と言い、作っているものを壊し、「ビー玉転がししよう、ピタゴラススイッチを作ろう」と提案する。さらに、ブロックを少し並べた後に、ビー玉を転がしてI君にしようとする遊びを説明する。

説明した後は、ST君とI君の二人は黙々とブロックを並べたり、積んだりする。そして、時々並べたり、積んだりしたところにビー玉を転がして試して、また並べたり積んだりすることを繰り返す。繰り返して作ると、作ったものと人形で遊んだり、作ったものを変化させたりしながら遊ぶ。

ST君とI君は一緒にブロックで遊んでいたが特に何かを一緒に作るというわけでもなく、一緒にブロックを積むことを楽しんで遊んでいる。するとST君が作っている途中に思いついたように「いいこと思いついた」と言い、さらに「ビー玉転がししよう、ピタゴラススイッチを作ろう」と言ったところから目的を持った遊びが展開している。そしてST君はI君に思いついたことを説明し、一緒にブロックを並べたり、積んだりして、そこにビー玉を転がしたりしながら作っている。さらに、その作ったものを使って人形で遊んだり、ビー玉を転がすコースを変化させたりしながら遊んでいる。このように、ST君が遊びを思いついたことによって遊びが展開されており、遊びの「目的」が明確になったところで創造的想像が見られていたと考えられる。また、その後のブロックを使ったり、コースを変更したりするところで創造的想像が見られていたと考えられる。その結果として、ビー玉転がしのコース等が創造されたと考えられる。

③友達と一緒に作る中できっかけが生まれる場合

(10月26日、ジンベエザメグループ2日目)

RS君は、黄緑色のブロックのみをライトテーブル上に並べる。並べている途中で、RI君も参加し、RS君は並べてRI君はブロックの色を探すという役割分担をして並べる。さらに、途中で並べているブロックをドミノのような並べ方に変える。徐々に黄緑のブロックが減ってきたため、RI君に「緑でもいいよ」と同系色のブロックでもよいことを伝える。並べながらRS君は「緑ってことはクリーパー作っていく？」とRI君に真剣な表情をして聞く。RI君は賛同する

と、クリーパーをイメージしながら並べる。作っている途中で、倒れてしまい残念そうな表情を浮かべる。

しかしながら、RS君は壊れたものを修正しながら「カービーを作ろう」と次に作ろうとするものを言う。並べているときに、作っているものがカービーと異なるものに見えたのか「カタツムリ作る」と作ろうとするものを変更し、並べている形を変えてブロックを並べる。

RS君が緑系の色のブロックを並べている遊びにRI君も参加して、一緒にブロックを並べる。緑系のみを使っていたことで「緑ってことはクリーパー作っていく？」と作るものが明確になる。緑のみのブロックを使っていたことで、そこからクリーパーへと派生したと考えられる。さらに、倒れてしまった後も、クリーパーに続いてカービーやカタツムリなど友達と作りたいものを考えたり、どのようにブロックを並べて作りたいものを表現するかを考えながら作っていたと考えられる。この緑系の色のブロックを並べたところからクリーパーにつながるどころや、壊れた後に作りたいものが浮かぶとき、さらにその作ろうとする「目的」のものをどのように表現するかということを考えているところで創造的想像が見られていたと考えられる。

④友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる場合

(10月29日、ユニコーングループ5日目)

Kちゃんは人形を動かしながら遊んでいると、Aちゃんも参加し、「家を先に作りましょう」とKちゃんに提案する。そして、KちゃんとAちゃんはどのような家を作るかを話し合いながら、一緒にブロックを並べる。ブロックで四角の囲みを作り、その中に不揃いのブロックを入れ、その上にセロファンを置くなどしながら作っていく。

すると、Kちゃんが作っている途中に「2段ベッド作ろう」と提案するが、作っているのを見ていた同じグループの友達に「作るのは難しい」と言われる。しかしKちゃんは「2段ベッド簡単」と言い、ブロックを使って作る。一緒に作っているAちゃんは作っているものを見ながら「屋根を付けたい」と言い、ブロックで作っていた四角の囲みの作り方を変更したり、その上にブロックを乗せたりしながら屋根を作る。そして、KちゃんとAちゃんが作ろうとしているものを作り終わると、作ったものと人形を使い、そして、人形を動かして遊ぶ。

Kちゃんが人形を動かして遊んでいると、そこにAちゃんが参加し、「家を作りましょう」と提案する。そして、その家をどのように作るかを話し合いながら作る。さらに、作っていくと作りたいものがそれぞれ生まれ、ベッドや屋根等を考えながら作る。そして作り終えると、それらと人形を使って遊ぶというように遊びを展開している。このように、人形で遊んでいるところから家を作ると考えたところや、その「目的」からどのような家を作るか、さらに作っている家に家具等の何を作りたいか等を考えているところで創造的想像が見られていたと考えられる。

⑤作る前からイメージを持っている

(10月28日、新幹線グループ4日目)

H君は、わくわくした様子で「迷路作ろうよ」と言い、SN君と一緒にブロックを並べる。そして、ある程度出来上がると「ビー玉迷路」と言い、ビー玉を転がして遊んだり、人形を迷路の中で動かして遊んだりする。遊びながらブロックでさらに迷路を大きくしたり、広くしたりする。一部を壊されてしまうが、SN君とH君の二人で修正し、また迷路の中でビー玉を転がして遊ぶ。転がして遊ぶ中で新たなアイデアが生まれ、迷路の入り口を変えたり、元に戻したりしながらビー玉を転がして遊ぶ。

H君はこれまでの本研究の環境で遊んだ経験から「迷路作ろう」と「作る前から持っているイメージ」をもとにSN君に呼びかけ、ブロックを使って迷路作りをする。そして、ある程度できるとビー玉を転がしたり、人形を動かしたりしながら遊ぶ。そして遊びながら迷路を大きくしたり、広くしたりしており、これらの場面で迷路をどのように変更するか等を考えるところで創造的想像が見られていたと考えられる。また、その後も迷路作りは続き、ビー玉を転がして遊ぶ中で迷路の入り口を変えたり、元に戻したりしながら遊んでおり、ビー玉を転がすことで迷路の変更点やどのようにしたらビー玉転がしの遊びが面白くなりそうかななどの新たなアイデアが生まれていると考えられる。これらの場面で創造的想像が見られ、迷路作りの新たな発想が生まれていたと考えられる。

(4) 崩れから生まれる創造的想像の事例

①一人で作っている中できっかけが生まれる場合

(10月27日、ティラノサウルスグループ3日目)

S君は黙々とブロックを積み、高くする。積んで

いるときに崩れてしまい、先ほどの積み方とは異なる積み方でブロックを積む。しかし、またある程度の高さになったところで崩れてしまう。崩れると1度目と2度目の積み方と変えてK君も参加し、ブロックを高く積む。S君とK君が積んでいるのを見て、MKちゃんが「東京タワー」と言う。

S君は、ブロックを黙々と積んで高くするが、積んでいるブロックが崩れてしまうことが2度続くが、3度目は崩れることなく積み終えることができた。3度とも積み方は全て異なり、ブロックが崩れないようにどのように積むかということを考えながら、また崩れたことをいかにして、次に作る形を変えていると考えられる。このように、「崩れた」ことをきっかけに、どのように積みば壊れにくくなるかということを考えながら作っているところで創造的想像が見られていたと考えられる。

②友達と一緒に作り終えた後にきっかけが生まれる場合

(5月10日、ジンベイザメグループ1日目)

Y君とRS君がブロックを積んで遊んでいた。しかし、そばで同じように遊んでいたRちゃんが別のブロックを取ろうとしたときにライトテーブルに当たってしまい、積んでいたブロックが崩れてしまった。

すると作っていたものが崩れたことをきっかけに、「ピタゴラススイッチがしたいから、ビー玉が欲しい」とRS君、Mちゃん、RI君が観察者に提案してきた。しかしながら、ビー玉は用意していなかったためビー玉を使うことは諦め、Y君はブロックを使ってドミノのように並べ始めた。だんだん長くなってくると、RS君は倒したくなったのか、並べていたブロックを指で押して崩してしまった。そのため、Y君が「もう、やめて」と主張すると、申し訳なさを感じたのかすぐにRS君も参加し、崩れた部分のブロックを作り直し始めた。そのドミノは、やがてライトテーブルを1周するほどのものができ、「できた!」とRS君が手をたたきながら喜びを表す。遊びの主導権がいつの間にかRS君に移っていたのか、RS君がライトテーブルの周りにいた他児の同意を得て、作ったドミノを倒すと、子ども達はその様子を面白がって見ていた。ブロックが倒れていくのを、グループ全員が目しながら見ていた。

すべてのブロックが倒れてしまったので、Y君が倒れたブロックをもう一度ドミノのようにブロックを並べ直し始めた。そこにRS君も参加して並べ直

し始めたが、しばらくすると、それらのブロックが化石のように見えたのか、イメージが湧いたのかは不明であるが、Y君が思いついたように「化石しよう！」と提案した。それをきっかけに、これまで直線状にまっすぐブロックを並べていたものから、恐竜の化石のようにぐにゃぐにゃとブロックを並べて、曲線の多いドミノに変化した。そして、Y君はその作り上げたものを見て嬉しそうに「恐竜みたい」と言った。そして、その恐竜のように見えたドミノは、先ほどと同じように倒して、その倒れる様子を見ていた。

Y君とRS君はブロックをドミノのように並べて遊んでおり、ある時にライトテーブル1周程度のものが出来上がる。それを倒すとY君がもう一度ドミノをしようとブロックを再度並べ始める。並べ始めるとRS君も参加し並べ直し始めてしばらくすると、「崩れた」ブロックが化石に見えたのか、それとも作ろうとするものか思いついたのかわからないが、Y君が思いついたように「化石しよう」と作ろうとするものを提案したのである。それをきっかけにブロックの並べ方が直線から曲線が多いものへと変化している。このように、「崩れた」ことをきっかけに次に作るものを考えたり、化石を作るために並べ方を考えたりするところで創造的想像が見られていたと考えられる。

③友達と一緒に遊んでいる中できっかけが生まれる場合

(10月29日、新幹線グループ5日目)

H君は、ブロックをドミノのように並べて遊んでいたが、途中で崩されて嫌な表情を見せる。しかし、もう一度ドミノのようにブロックを並べ、「ゾンビの道を作っている」とH君が言う。ある程度出来上がったところで、SN君がH君に「倒してもいい？」と尋ねて、許可が出たため倒す。

倒した後、「次ここをこうしよう」とドミノの並べ方を提案し、先ほどのものとは違う形に並べる。並べている間に一部崩れてしまうが、修正をして、さらに真剣にブロックを並べる。そして、並べたブロックが何の形に見えるかをK君とH君、SN君の3人で楽しそうに話し合う。

SN君とH君はドミノのようにブロックを並べたり、倒したりして遊んでいた。二度目にドミノを倒した後に、「次ここをこうしよう」と新たな並べ方が浮かんでいる。この「崩した」ものから新たな並べ方が浮かんだ

ときや、どのように並べるかを考えるときに創造的想像が見られていたと考えられる。また、その後に並べたブロックの形が何の形に見えるかを考えたり、話し合ったりしているときに創造的想像が見られていたと考えられる。

(5) 模倣から生まれる創造的想像の事例

①友達が作っているものを見て、自分で作り始める場合

(5月13日、恐竜グループ4日目)

Rちゃんがブロックを四角に並べ、そこにセロファンを置いて、また四角に並べたブロックを積んで遊んでいた。その作っている様子を見ていたYK君は、Rちゃんが作るものを模倣して、同じようにブロックを四角に並べ、そこにセロファンを置き、その上に四角の上に同じようにブロックを積んでいた。しかしながら、作っている途中から徐々にRちゃんの作っているものと違うものになっていき、最終的にはRちゃんの出来上がったものとは違うものになっていた。

初めは友達のものを見ながら作っていたが、徐々に違う作り方になっていくにつれて、作ることに集中していった。また、出来上がった後には納得した表情で、作ったものを見る様子が見られた。

YK君は、Rちゃんが作るものに興味を持っていたのか、作り始めはRちゃんが作るものを模倣しながら作っていた。作り始めは同じだったが、途中からRちゃんが作るものとYK君が作るものが異なっていき、最終的には異なるものが出来上がっている。このように、「模倣」をしている中で自分なりに作りたいものや、どのように作るかなど思い浮かんだところで創造的想像が見られたと考えられる。また、思い浮かんだことを表現し、表現する中で新たなことが思い浮かび、またそれを表現する中で自分なりのものが出来上がったと考えられる。

IV. 総合的考察

1. 5月と10月の結果からの考察

表3の結果でも述べたように、5歳児の遊びでは、見立てと目的から生まれる創造的想像が多く見られる傾向があるといえる。作ったものを見立てたり、どのようなものを作るかということが明確にあることで、そのテーマに沿ったものの創造的想像が生まれたり、作ろうとするものを表現する中で創造的想像が生まれたりすることがわかった。また、5月と比べ10月になると見立ては減少し、目的は増加している。このことから、どのよう

な物が作れるか、見立てられるかということが遊びを通してわかってくると、そこからどのようなものを作るのかということを明確にイメージすることができるようになるため遊びに変化が起こったと考えられる。さらに、その目的に沿ってどのように表現するかを考えたり、目的に沿ったものの創造的想像が生まれたりしながら遊びが展開されていたと考えられる。

また、5月は自分一人の遊びがきっかけの創造的想像が見られることが多く、10月は友達がきっかけの創造的想像が見られることが増えていることが多かったといえる。この変化の理由として、5月と10月の友達との関係性の変化や5歳児という年齢的な特徴などを含む子ども自身の成長、さらに5月から10月までの5か月の間に園生活等で経験を重ねたことで遊び方に変化があったことが考えられる。このことから、5歳児の遊びは、年度の後半に向けて友達と関わる創造的想像が多く見られるようになり、友達と協同しながら遊びを展開していくことが多くなることが示唆された。また、経験することで遊び方や使い方等がわかるようになることで、作ろうとするものを想像することが可能になり、その結果、友達に助言したり、友達の遊びに参加したりする動機になっていたことが考えられる。さらに、創造的想像が見られたことで、次々と新たなものを考えたり、それを作ったりしていたことから、遊びの豊かさにもつながっていたと考えられる。このことから、目新しい環境では、一人で探索したりする遊びから、徐々に見立てや目的をする遊びが増え、そこに友達と協働したりしながら遊びが展開されていくと考えられる。

2. 41 事例からの考察

各事例の考察において、様々な場面で創造的想像が見られる。事例の分析を通して、遊びの展開の中で創造的想像が影響しているといえる。見立てが生まれたことで遊びが変化したり、作ろうとするものが決まったりする場面で創造的想像が見られ、見立てなどが生まれることによって創造的想像が生まれ、そこから、次々と新たなものが生まれたりしながら遊びが変化していった。また、目的が生まれることでそれをどのように表現するかや、何が必要であるかなどを考える場面で創造的想像が見られた。その他にも遊びを探したり、どのように使うかを考えて試したり、崩れや模倣をする中でひらめいたりするなど探索や崩れ、模倣から創造的想像が生まれていることがわかった。さらに、友達と一緒に遊んだりする中で友達の作るものや想像、創造を見たり、聞いたりして触れることで、自分にはない発想が生まれたり、それを作ったりすることを繰り返す中で創造的想像が次々

に見られ、次々と創造的想像が生まれやすい環境になっていることが考えられる。このように、遊びの中で創造的想像が見られる場面では、見立てができたことで次に作るものの発想が生まれたり、家を作るという目的を持つことで、家に関連するものを作るといったように家に関連するものの発想が次々と生まれるなど、創造的想像が見られたことで遊びが一步前進したり、変化したりするなど遊びの展開に影響していることが考えられる。

3. 今後の課題

以上のように、「1. 5月と10月の結果からの考察」及び「2. 事例の考察」から、創造的想像は遊びの展開や豊かさに影響しており、9つのきっかけや5つの創造的想像を類型化することによって遊びの変化がわかった。しかしながら、本研究は5歳児46名のデータの総和であるため、個人の変化を考察したものではないことや、データ数が少ないこと、グループを月齢別等で作成したものではないため、研究を継続して行いたい。また、5月と10月のそれぞれ1週間の観察から得たものであり、1年間通した遊びを観察して、遊びの変化を考察したものではないため、1年間を通した遊びの変化について研究を重ねたい。さらに、創造的想像が見られている場面では、比較的遊びに集中したり、遊びの継続や探究にも影響しているのではないかと感じる場面が多々見られたことや、遊びの場面で友達と関わる中でどのように想像が広がったり、創造に影響しているかなどを細かく分析することはできていないため、そこについても今後の課題としたい。

文献

- 秋田喜代美 (2003). レッジョ・エミリアの教育学－幼児の100の言葉を育む－ 佐藤学・今井康雄 (編) 子どもたちの想像力を育む アート教育の思想と実践 東京大学出版会 pp.73-92.
- 安保貴子・尾崎春人・飯村静江 (1996). 『光と影』の教材化と実践 (第三報)－造形活動における展開と実践の考察Ⅱ－ (口頭発表Ⅰ、保育環境・保育教材Ⅰ) 日本保育学会大会研究論文集, 49, pp.126-127.
- 深田昭三・青井倫子・佐々木昌夫・原田義明・川崎ひとみ・田淵香織 (2017). ライトテーブルを用いて幼児の創造的なアート表現を育む 愛媛大学教育学部紀要, 64, pp.95-103.
- 飯村静江・尾崎春人・安保貴子 (1996). 『光と影』の教材化と実践 (第二報)－造形活動における展開と実践の考察Ⅰ－ (口頭発表Ⅰ、保育環境・保育教材Ⅰ) 日本保育学会大会研究論文集, 49, pp.124-125.
- 今井和子 (1990). 自我の育ちと探索活動－3歳までのあそびと保育－ ひとなる書房 日本創造学会 創造的想像力 <https://keyword.japancreativity.jp/basics/creative->

imagination/ (2022年8月29日)
倉石和澄 (2019). 想像(力)、創造性 谷田貝公昭(編). 改訂新版 保育用語辞典 一藝社 pp.264-265.
文部科学省 (2018). 幼稚園教育要領解説 フレーベル館
森真理 (2013). レッジョ・エミリアからのおくりもの～子どもが真ん中にある乳幼児教育～ 日東書院本社
岡本弘子・桐生正幸・荘島宏二郎・瀧川光治・馬場耕一郎・野口公喜・井上学 (2006). 子どもの創造性と想像性を育む保育環境に関する基礎的研究 (1) - 保育教材としてのライトテーブル開発とその活用法の検討を通して - 高崎健康福祉大学紀要, 5, pp.193-199.

尾崎春人・飯村静江・安保貴子 (1996). 『光と影』の教材化 (第一報) - レッジョ・エミリアにおける実践過程の考察 - (口頭発表I、保育環境・保育教材I) 日本保育学会大会研究論文集, 49, pp.122-123.

内田伸子 (2020). AIに負けない子育て～ことばは子どもの未来を拓く～ ジアース教育新社

【付記】

本論文に関して、開示すべき利益相反関連事項はない。

Research on Creative Imagination in Early Childhood : Episodic Analysis of 5-year-old Children's Play Scenes Using a Light Table

Sou Obana

Osaka University of Comprehensive Children Education Graduate School

In this study, we set up a light table as a novel environment, and typify the scene where a 5-year-old child's creative imagination can be seen playing there. In addition, we will clarify how creative imagination is born, and clarify the difference in trends in the appearance frequency of creative imagination seen in play.

As a result, we were able to categorize the creative imagination born from nine triggers and five items. The nine triggers found are as follows. ① The trigger is born while making it alone. ② After finishing making it alone, the trigger is born. ③ Opportunities are born while playing alone. ④ See what your friends are making and start making your own. ⑤ See what your friends are making and start making with them. ⑥ The opportunity is born while making it with friends. ⑦ After finishing making with friends, a chance is born. ⑧ Opportunities are born while playing with friends. ⑨ I have an image before I make it. And the creative imagination born from the five items could be classified as follows. (1) Creative imagination born from mimicry (2) Creative imagination born from exploration (3) Creative imagination born from purpose (4) Creative imagination born from collapse (5) Creative imagination born from imitation. In addition, from playing alone to the end of the school year, there will be more opportunities to see creative imagination in cooperative play with friends. Therefore, it was suggested that the development of the play was influenced by the fact that the creative imagination of the imitation and purpose was seen, such as the play taking a step forward and changing.

Key words : imagination, creativity, creative imagination, light table

