

人形遊びを通した幼児に対する障害理解指導

— 車いすを使用している人形を用いて —

水野智美

(桜花学園大学)

1. はじめに

障害のある人に対して偏見を持ったり特別視をすることなく、同じ社会で生活する一員として受け入れられる態度を形成するためには、幼児期からの系統的な理解教育を行う必要がある(徳田, 1994 など)。

そこで本研究では、車いすを使用している人形を幼児の遊びの中に取り入れ、その遊び方を観察するとともに、幼児に車いす使用者の特性に関する情報を伝えることによって、幼児が車いす使用者をどのように認識するか、車いすの人形を用いた遊び方がどのように変化するかを観察した結果を報告する。

II. 方法

(1) 対象児

茨城県内の幼稚園に通う年長女兒 10 名および愛知県内の幼稚園に通う年長女兒 10 名

(2) 手続き

あらかじめ各幼稚園に年長の女兒 5 名を 1 グループとして 2 グループを選出してもらった。幼稚園の自由遊びの時間に、1 グループずつ別室に誘導した。なお、別室には車いすを使用している人形 1 体、障害のない人形 4 体および人形が使うくしやコップ、くつなどの小道具を用意しておいた。子どもたちに 5 体の人形を見せ、一人に 1 体の人形が渡るように相談してから遊ぶように指示を出し、子どもだけで自由に遊んでもらった(10 分間)。その後、筆者が子どもたちの遊びに介入し、①車いすの名称を知っているか、②どのような人が車いすを使用しているか、③車いすを使用している人は買い物に行くことができるか、④車いすを使用している子どもは運動会に参加することができるか、⑤車いすを使用している人ができないことは何かについて質問するとともに、どのように工夫したら買い物や運動会の参加等ができるかについて子どもたちに考えてもらった。介入する際には、「車いすを使用しているでも工夫したらできることがある」という認識を子どもたちが持てるように教示をした。その後、子ども同士で話し合っ

て人形を交換するように指示し、再び人形を用いて自由に遊んでもらった(10 分間)。

なお、1 グループに要した時間は約 30 分であった。調査時期は、2003 年 9 月であった。

III. 結果

ここでは、便宜的にグループ名を A、B、C、D と

して、それぞれのグループの特徴的な遊び方および車いす使用者に関する認識を示す。

(1) 介入前の遊びの特徴(前半 10 分間の遊び)

1) A グループ

誰がどの人形を使用するかについては、活発な子どもが障害のない人形を先に選んでしまい、比較的動作がゆっくりしている子どもが残っていた車いすの人形を使用することになった。車いすの人形を使用している子どもは、主に車いすを押したり引いたりして遊んでいた。また、他児と同様に人形の髪の毛をくしでといたりサングラスをかけたりしていた。ただし、「私、車いすです。ごめんなさい。」と言って、周りの子どもを笑わせたり、人形を床においたまま小道具を選びに行ったり(他児は、小道具を選ぶ時は片手に人形をもっていた)、「誰か人形替えて」という他児の言葉を受けてまさきに人形を差し出して強引に他の人形と交換するなど、車いすの人形にあまりよい印象をもっていなかった様子がうかがわれた。

2) B グループ

人形を選ぶ際には、動作の早い子どもが真っ先に自分の気に入った人形を手に取り、行動が出遅れた子どもが「何でもいいや」と言って残った車いすの人形を手にした。

車いすの人形を手にした子どもは、車いすを押したり引いたりした後、他児と同様に人形の髪の毛をとくしたり、サングラスをはめたり、靴を履き替えようとしていたりしていた。

3) C グループ

車いすの人形を見て、「何でこの人形、車に乗っているの?」という疑問を一人の子どもが口にしたことから、「〇〇ちゃんもこの車に乗ってるよ」、「〇〇ちゃん、自転車で足をけがしちゃったんだよ」、「車いす、職員室に置いてあるよ」などと子どもたちが口々に話し始める場面があった。

人形を選ぶ際には、2 人の子どもが障害のない 1 つの人形をめぐってじゃんけんで使う者を決めていたが、車いすの人形に関してはある一人の子どもが「かわいそうだから私が使う」と言って手に取っていた。

車いすの人形を手にした子どもは、車いすを押したり引いたりする以外は、サングラスをかけたり、

歯磨きをしたりと他の人形で遊んでいる子どもと同様の遊び方をしていた。途中、他児から車いすの人形を貸して欲しいと頼まれたが、断っていた。

4) D グループ

「みんなで話し合っ人形を選ぶように」との指示を出している間に、一人の子どもが車いすの人形を手にして遊びだし、そのままその人形を使い続けた。途中、他児から「飽きたら貸して」と言われたが、その言葉を無視して車いすの人形で遊んでいた。車いすの人形の遊び方は、車いすを押したり引いたりする以外は、髪をとかししたり、サングラスをかけたりと、他児の遊び方と変わりがなかった。

(2) 介入における子どもの反応

①車いすの名称

すべてのグループの子どもから、「車いす」という名称が出された。

②どのような人が車いすを使用しているか

どのグループからも、病院にいる人、足がいたい人、足をけがした人、歩けない人等の車いすを使用する理由として適切と思える回答が挙げられた。

③車いすに乗っている人は買い物に行けるか

A グループは「車いすを押す人がいれば行ける」、B グループは「車いすを自分で動かせば行ける」、C グループは無条件で「行くことができる」と回答していた。しかし、D グループの中には、クラスの中にけがをして一時的に車いすを使用している友達がいいたため、「足が治ってからじゃないといけない」と答え、生まれつき足が悪くて車いすに乗っている人がいること、買い物に行くことができる車いす使用者がいること等を話しても、なかなか納得できない子どもがいた。

④車いすを使用している子どもは運動会に参加できるか

A グループは「できない」という意見と「できる」という意見に分かれた。B グループは全員「できる」と答え、C グループ、D グループは「できない」と答えた。C グループ、D グループは幼稚園で車いすを一時的に使用している友達が運動会の練習を見学している様子を毎日見ていたことに影響を受けていると思われる。車いすに乗ったままでも工夫したら遊戯や玉入れ等ができることを伝えたところ、A、B、C グループの子どもたちは納得したが、D グループの中にはなかなか納得できない子どもがいた。

(3) 介入後の遊びの特徴 (後半 10 分間の遊び)

1) A グループ

活発な子どもが、車いすの人形を真っ先に手にした。車いすの人形が車いすを自走するように人形の手を伸ばしてその格好をさせてみたり、他の人形を借りてその人形に後ろから車いすを押させるように

したり、車いすで他の人形(他児)のところに遊びにでかけたりしていた。車いすの人形を使って他の人形(他児)のところに行った時には、他児は車いすの人形を特別扱いすることなく、障害のない人形に対するのと同じように対応していた。

2) B グループ

このグループでも、車いすの人形が真っ先に選ばれた。車いすの人形を用いての遊び方は、介入前の遊び方と変わらず、車いすの人形の髪をとかししたり、サングラスをはめたりするというものであった。

3) C グループ

2 人の子どもが車いすの人形で遊びたがり、順番で車いすの人形を使うことになった。車いすを自走させようとする他は、介入前の遊び方と変わりがなかった。

4) D グループ

介入前に車いすの人形を使っていた子どもが、筆者が介入している間も車いすの人形をずっと手にしていた。しかし、他児が貸して欲しいと申し出たので、車いすの人形を渡した。車いすの人形と交換してもらった子どもは、「プールに行ってくる」、「レストランに行ってくる」と言って車いすの人形が一人で外出する設定を作って遊んでいた。ただし、介入の際に車いすを使用している人が買い物に行ったり運動会に参加したりすることができないと考えている子どもは、車いすの人形を用いている子どもに「車いすの人はプールへは行けないよ」等と否定的なことを言っていたが、車いすの人形を用いている子どもは、「車いすの人だって、できるよ」と言って、プールやレストランに行く遊びを続けていた。

IV. まとめ

4 つのグループともに、車いすの人形を使った遊び方も車いすにのっていない人形の遊び方もほとんど変わりがなかった。ただし、最初の 10 分間の遊び(介入前の遊び)では、4 グループ中 3 グループが人形を選ぶ際に、車いすの人形が最後に残ってしまい、活動のペースがゆっくりである子どもがそれを使う状況であった。しかし、介入後の遊びでは、どのグループも一番先に車いすの人形が選ばれていた。介入によって、車いすへの関心が高まり、車椅子に触れてみたい、遊んでみたいと感じる子どもが増えたためであると思われる。しかし、この関心が一時的なものとして終わらないように、継続的に子どもが関心を持てるように車いす等に関する情報を伝えていく必要がある。

また、ただ単に遊びの中に障害に関係する人形やおもちゃ等を置けば子どもたちの障害への関心が高まるわけではなく、適切な大人の介入が必要であることが確認できた。