

各年令別に見せたが、貼ってある図形に対して無関心で、移り変わる画面に興味を示した。

(3) カード合わせ遊び

○△□⊗のカードを作り、裏を上にして幼児に渡し、マーチに合わせて歩かせ、曲が止つたらカードを裏返して図形を互いに見せ合い、2人1組になって⊙⊙⊙⊙の標識の前にならぶのである。

年令	2才児	3才児	4才児	5才児
事	A先生の助言により○のビラは集まれば他の標識も集まればOK	A先生の助言により△のビラは集まれば他の標識も集まればOK	A先生の助言により□のビラは集まれば他の標識も集まればOK	A先生の助言により⊗のビラは集まれば他の標識も集まればOK
頂	△のカードを貼った	同じ	△のカードを貼った	同じ
様子	○のカードが貼った ※△は嫌い	同じ	同じ	同じ

4つの図形のうち○が好まれるのは、善いことは○、善くないこと(泣く、怒る)は△□で表現されると幼児は感じているのではなからうか。保育の現場で新入園児はこの3つの顔を書いて話をしたり壁に貼ってあつたりしているが、反省してみる必要があると思う。

(4) 対応遊び(フランネル・グラフも使用する)

準備 A あやねるに○△□⊗の図形大中小をそれぞれ2枚ずつ描いて切り取り、布製のカードを作り、机の上に自由に並べておく。 B. 幼児たちを机の回りのイスに腰かけさせておく。

遊び方 机の上においてある図形の1枚を自由に選ばせて、壁にはつてあるフランネルに貼りつけると、次の子どもは貼られた図形と同じ図形をさがしてそれを貼りつける。

2才児では○だけ先生の助言なしに対応して貼れ、3〜5才児ではどの図形も全部先生の助言なしに対応して貼れ、4つの大中小の図形を使って、自動車、家、怪物があはれているところなどと、自発的に種々工夫して貼りつけて飽きることなく、幼児たちの心をとらえてしまった。

(5) 図形を描かせる

2才児においては○らしき形は描ける、その他の図形は描けない。3〜5才児では4つの図形は描けた。

(6) 粘土で図形を作らせる

年令	2才児	3才児	4才児	5才児
○	作れず球をつくる	球は粘土を平面上にのせてつく	3才児と同じ	3才児と同じ
△	作れない	作れない	球を上から平面上にのせて△に作るという苦心している	4才児と同じ方法で正三角形に近い形が作れる
□	作れない	作れない	球から平面上にのせて□にすることに苦心していた	4才児と同じ方法で正方形に近い形が作れる
⊗	作れない	作れない	作れない	4輪の花を作る

(7) ペーパーサート

4つの図形のペーパーサートを作って図形の対応を理解させることを目的とした話を演出す。

題「みんな仲よしにここに顔」

ペーパーサート		人形	
人形の番号	表情	図形	数
1の表 2の裏	表情なし 笑った顔	○	2本
3の表 3の裏	表情なし 泣いた顔	△	1
4の表 4の裏	表情なし 笑った顔	□	2
6の表 6の裏	表情なし 怒った顔	⊗	1
7の表 7の裏	表情なし 笑った顔	□	2
9の表 9の裏	表情なし 笑った顔	⊗	2

話し
○は○と出合つてにこにこ笑う。□は△と出合つたので形が違うと怒るし、△は泣いたが、そこへ口が出てきたので笑い顔になり、泣いた△も同じ△に出合う事ができて笑い顔になった。それを見ていた花も笑つてみんな同じ形のがみつかつた。仲よくなった。同じ図形をさがし合うという兵に重兵をおいて演出したのち、人形を自由に幼児達に使わせたところ、2才児では各表情の変化に興味を集り、互いに動かして喜んでいた。3才児では○だけ出せて動かせるか、△と□の複雑な話の内容は理解できず△と○を同時に登場退場してしまうが、4〜5才児ではせりふの意味は理解できたりしく同じ花ねこという言葉だけは入れて図形を合せあう事ができた。このような「遊び」を毎週一回ずつ行つたあと、再び最初のオルゴールレディを幼児たちに見せたところ、まわり出てくる図形の名前を言ひあつていった。幼児にどの遊びが一番おもしろく、もう一度してみたいのは何かを質問してみたところ、「フランネルグラフだ」と出る。その答を総合してみると次のようになる。

年令	貼った回数	フランネルに貼った回数	形を貼る回数	形を貼る回数	備考
2才	30	30			関心のある図形を選択している
3	30	30	30		他人の様子の図形に対して関心をもつ
4	30	30	30	30	図形の大中小を縦・横・斜めに並べる
5	30	30	30	30	まとまった形がつくられる

この表は集団で調査したので、あまり信用はできないが、フランネルグラフ遊びは年令を問わず人気があつた。壁のフランネルに貼りつけるのが不思議でならないようである。

保育の6領域の中にも、これを利用し生かしたら良いと思つた。とにかく、フランネルグラフに描かれた、○△□を通して基本的な図形をはつきり認知し、なおそれから創造へと発展して行く過程を観察してみると、

- ① 自分で自由に図形を選択できる喜び。
- ② 友だちが選んだ図形を見ていなければ、自分の貼る図形がわからなくなるので、思考力と注意力が養われる。

③ ざらざらした壁やフアンネル生地・ウール地に図形が貼りつくので、「なぜだろうか。」という科学する心が自然に出てくる。

④ 3つの図形を使って、自分たちの知っている物体に少しでも似るようにと、苦心して作り出す努力と、できあがった時の喜びの満足が得られるようである。石原検査表が2部の興味づけとしては、フアンネル・グラフを使用するのが適当ではないかと筆者は思うのである。

幼児たちから、次はどんなことをして遊びの、と要求されたが、続けて検査しては、どの程度幼児たちが遊びを通して図形の認知ができたか、わかりないので、一か月後に石原式幼児色盲検査表の第2部を使って検査することにした。

○△□のカードを幼児たちに見せ、その名称を言わせて、『あのね、この本にも○や△が描いてあるから教えてね。』と軽く導入をし、2才〜5才児、各30名ずつ検査を行なった。先に述べたように専門眼科医が行なう幼児の色覚検査を見学したが、その時の平均検査所要時間の報告が送られてきたので、筆者が行なった平均検査所要時間と比較してみよう。検査条件は同じく50センチメートルの距離で読ませることにした。なお、報告書によると、検査可能年齢は3才児からで、中には検査の意味を理解しないもの、検査をきらって受けないものなどあったとあるが、筆者は検査に必要である図形について、2才児から導入遊びの数をを行なったため、2才児から検査ができた。

年齢	時間	筆者が行なった検査所要時間	専門医が行なった検査所要時間
2才児		21.9 秒	
3才		18.7	22.5 秒
4才		15.3	16.1
5才		8.5	14.7
※3才児の 抜粋の場合		必 速い 9.0 遅い 86.9	

このように、興味づけを十分にし、図形に対して関心を持った結果の差が出たものだと思う。幼児たちは、一か月前の遊びによつて、図形の認知を確実なものにしていただろう。検査に対して何の不安の色もなく喜々として、見える図形の名称を言い、又、カードと対応する幼児たちは『これはおもしろいね。小さな文ばかりで、△が描いてあるもの。』と言う。だれかひとりとして検査をきらった幼児はいなかった。2才児、3才児においては、検査表の図形とカードを対応する幼児が多く、それにひきかえ、4才児、5才児では、検査表の図形の名称を答える幼児が多いので、幼児の言語表現の発達段階も異なることもできた。幼児たちは、「自分が知っている図形のどれが出てく

るかな。」という好奇心いっぱいの輝いた目で見つめていた。一抹の緊張したふんいきが感じられ、終わったあと、彼らの顔には「笑み」がない。幼児の色覚検査表は、これで良いであろうかと考えさせられた。

3. 結論

わが国においては、現在石原幼児色盲検査が唯一のものでとされている以上、これを使用する場合、検査以前の話題として、幼児の年齢や心理発達を考慮した上、適切な興味づけを導入することがいかに大切なことが、身をもって体験したので、本報としてここに発表する次第である。