

非認知能力を育てる発達支援の在り方

自発的遊びの充実を手立てとする早期からの発達支援を通して

○高橋浩

（一般社団法人大和伸進会関西発達臨床研究所）

KEY WORDS: 非認知能力 自発的な遊び 早期発達支援

（目的）

ノーベル経済学賞を受賞したシカゴ大学のジェームズ・J・ヘックマン（James Joseph Heckman）教授による、学術雑誌“Science”（2006 年）での研究発表を受け、OECD を始め、世界が注目するようになったのが「非認知能力」である。ペリー就学前教育プログラムの検証の中では、そのプログラムを受けた場合と受けなかった場合で、学齢期の認知能力には顕著な差は見られなかったが、卒業後の生き方や生活の点で有意な差が見られた。そこには「認知能力」以外の力の影響が考えられるとして、「非認知能力」と言う言葉が生まれた。

非認知脳力とは、「楽しむ力」、「興味を持つ力」、「意欲」、「努力」、「自信」、「自己肯定感」、「思いやり」、「我慢」、「適応力」、「気持の調整力」といった、認知能力のように数値化できない力である。生涯の生き方につながる能力として、その育ちのメカニズムが発達の中で明らかになってきている。一般的には非認知能力が育つことで学校教育の場への移行もスムーズになるが、発達支援の必要な子どもの場合は、非認知能力の育ちが不十分なのではと考えている。

改善のためには、非認知能力の育ちに必要な早期からの遊びについての研究を通して、非認知能力を育てるための発達支援の在り方についての検討が必要である。今回の研究は、自発的遊びがどのように子どもたちの非認知能力の育成に関わっていくのかを、遊びを中心とした早期発達支援の実践の中から考察し、明らかにしていくことを目的とする。

（方法）

子どもたちは、成長する過程において「遊び」を通して様々なことを学び、吸収し、成長していくことが知られているが、非認知能力を育てるために特に重要なのは「自発的な遊び」とされている。これは、幼稚園教育要領の中の総則でも示されており、日本の幼児教育の根幹ともなっている。

早期発達支援の実践場面の中から、「どのような自発的な遊びがあるのか」、「その遊びがどのように展開するのか」、「そこで子どもたちがどのようなことを学んでいるのか」を探り出し、検証していく。

さらに発達支援として子どもたちの遊びをサポートしていくために、どのような支援ができるのかを考察し、具体的支援の在り方へとまとめていく。

今回、検証対象としたのは、私が勤務する児童発達支援事業所に通ってくる 60 名の子どもたちである。年齢は 1 歳未満から 18 歳までで、医療的ケアの必要な子もいれば、当該学年以上の学習内容に取り組んでいる子もいる。すべての子どもたちが発達支援が必要とされ、受給者証を取得している。

（結果）

「自発的遊び」について、臨床場面の検証により、次のように整理することができた。

1、自己刺激や刺激の大きな感覚遊び

発達初期の子によく見られるが、高い子でもストレスの影響で見られることもある。自分の世界に入りがちだ

が、入り込みは、意欲や集中力を高める点、対象への理解を深める点で重要である。その理解の上で、外への気づきを無理なく促していくことがかわり方のポイントとなる。ともに感覚を楽しむことで、共感性や共有関係を築きたい。

2、散らかし遊び（作品づくり的位置づけ）

棚の上の物や壁についている物は落とす、箱に入っている物はひっくり返す、まとまっているのは、巻き散らかすと言った「散らかし遊び」を好んですることがある。

発散的遊び方で、嬉々としてしている子もいるが、中には脅迫的な遊びになっている子もいる。心が解放されたり、満たされたりするようで、生き生きとした表情になることが多い。片づけようとすると怒り出すこともあり、作品づくり的要素もあるように思う。

不思議と長くは続かない。満足が心の余裕を生み出し新たな遊びへの挑戦を促がす。

3、車や電車を使った遊び

好きな子が多く、遊び方も様々だが、物に注目している。中にはさらに絞って車輪の動きや踏切などの特定の場面に入り込んでしまうこともある。遊び方の違いか子どもへの理解を深めることもできる。遊び込む中で楽しみ方や興味がひろがり、動きや使う道具を工夫することができるようになる。

4、人形やドールハウスを使った遊び

女の子の遊びのように思われがちだが、そうではない。単純な抱っこや家の出入りから始まり、人形を操作すること、家や家具の配置を工夫すること、生活場面を再現することなど、ストーリーが生まれやすい。人形同士の関係性などが表現されることもある。自分の思いの具現化がなされる。

5、ごっこ遊び（ままごと、お医者さんごっこ）

ツールを使って体験の再現がなされる。簡単なストーリーから複雑な物へ成長し、現実性がうまれてくる。人形を使つての遊びから、他児や他者との遊びへと広がっていく。同じことを繰り返しているように見えて、イメージしている物が違っていることもある。心の世界が広がっていく。

6、粘土遊び

感覚遊びからの展開もあるが、他の遊びとの組み合わせや作ることの面白さ、興味によって粘土を使うことも多い。手指の巧緻性、再現性、造形性やイメージ、ストーリーの広がりなど、多くの要素を含んだ遊びで、積極的に取り組む子も多い。

（考察）

自発的遊びとして、6 つの遊びを整理することができた。自発的とは、すでに興味を持っていて、そこに意欲も存在しているため、その遊びが充実することで、達成感や自信が生まれ、次への意欲が育ってくる。興味の無い活動で展開していくのは難しいが、自発的な遊びであれば、無理なく展開することができ、直接的に非認知能力の育成につながるということが分かった。

(TAKAHASHI Hiroshi)