

幼児期におけるデジタル絵本を用いた役割取得能力トレーニングの効果の検証

—小1プロブレムの予防に向けて—

本間優子（新潟青陵大学福祉心理学部 准教授）

1. 研究の背景と目的

役割取得能力とは、自分の考えや気持ちと同等に他者の立場に立って、その人の考えや気持ちを押し量り、それを受け入れ、調整して対人行動に生かす能力（荒木，1990）である。小1プロブレムという言葉で総称される児童の学校不適応には、要因の1つとして「役割取得能力」の発達の遅れが影響していることが指摘できる。幼児期に役割取得能力のトレーニングを行いその発達段階を促進させることは、小1プロブレムを未然に防ぐ一助となると考えられる。先行研究ではタブレット端末を用いたデジタル絵本は紙絵本使用時よりも、子どもは絵本そのものに接する時間が増え、子どもからの発話数も増える傾向にあることが示されている（e.g. 佐藤・佐藤，2013）。デジタル絵本を教材として役割取得能力トレーニングに用いることで、より子どもたちが主体的・能動的にトレーニングに参加できることが期待される。そこで本研究は幼児用の役割取得能力トレーニング用デジタル絵本（アプリ）を開発し、トレーニング実践の効果検証を行うことを目的とした。

2. 研究の実際

本研究では下記の研究1, 2を行い、得られた知見をふまえた上でアプリ開発およびトレーニング実践の効果検証（研究3）を行った点に特色がある。

研究1 紙絵本およびデジタル絵本の保育場面での利用に関して保育者自身が感じる長所・短所に関する検討

保育場面におけるICT機器の利用の実態、紙絵本・デジタル絵本のどのような点に現職の保育者自身が長所・短所を感じているのかを明らかにすることを目的とした。園への導入時に必要な視点として、使用法に留意することでデジタル絵本は紙絵本と同様に子どもと保育者の交流のツール、すなわちコミュニケーションツールとして用いることができるという着眼点を明らかにした。得られた着眼点は、アプリ名（「こころえほん」）およびアイコンデザインにも活かすことができた。

研究2 こども園におけるデジタル絵本、紙芝居を用いた役割取得能力トレーニングの比較検討

こども園にて年長児22名（各群11名）を対象に、デジタル絵本および紙芝居を用いた集団による役割取得能力トレーニングの参与観察を行った。①発言数②挙手者数③発言内容について検討した結果、デジタル絵本群の方が①～③のすべてが多く、2回という限られた実践での結論ではあるが、デジタル絵本が子どもたちの役割取得能力トレーニングに対する主体性、能動性を促進する上で効果的に働く可能性を示唆し、役割取得能力トレーニング用の教材としての有効性を示した。

研究3 幼児向け役割取得能力トレーニング用のデジタル絵本（アプリ）の開発とトレーニングの効果検証

幼児向け役割取得能力トレーニング用デジタル絵本アプリ「こころえほん」を開発し、こども園に在籍する年長児に対し小グループでトレーニングを行った。トレーニングに参加した12名中7名の児が1段階上の役割取得能力の発達段階の促進を示し（効果あり群）、5名は促進が認められなかった（変化なし群）。介入前後の行動評価尺度得点も、効果あり群については社会的スキル尺度得点について有意な得点の上昇が認められたが、変化なし群については有意な得点の上昇は認められなかった。変化なし群5名のうち、行動評価尺度得点および園内での行動を考慮し3名の園児を抽出し再介入を行った。役割取得能力および行動評価尺度得点の検討を行ったところ、役割取得能力については3名とも明確な発達段階の促進は示されなかった。トレーニング中の対象児の行動・態度を検討すると、グループ構成員間の相互作用がトレーニングに影響していることが明らかとなり、個別（家庭場面）トレーニングの必要性が示唆された。

3. 今後の展望

デジタル教材を用いて子どもたちの学びや体験を豊かにするためには、今回行った研究1から3に対する発展研究が必要である。

今後は保育士養成課程で学ぶ学生向けのICT教育プログラムの検討、

年少児に対する保育場面における集団でのデジタル絵本を用いた役割取得能力トレーニングの有効性の検討、「こころえほん」を用いた家庭でのトレーニング実践および、本研究でトレーニング実践を行った園児に対し学校適応に関するフォローアップ調査を行い、縦断研究という形で小1プロブレム予防への効果を検討していきたい。

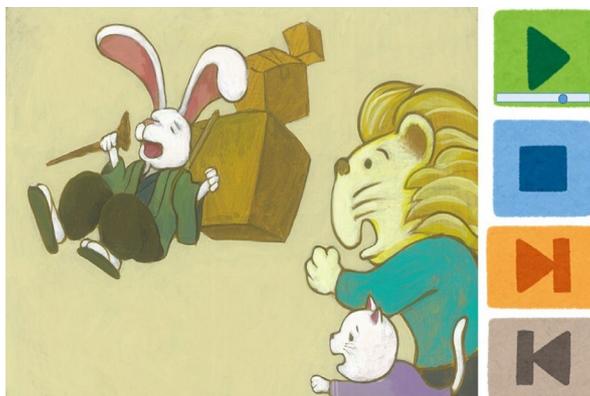


図1 「こころえほん」の物語画面の一例