

幼児における大型タブレット端末を使用した役割取得能力トレーニングの可能性

—デジタル絵本と紙芝居の比較—

The possibility of Role-taking ability training in a group using a large tablet device in 6-year-old children

— Comparison of digital picture books and picture story show —

本間 優子*1

Yuko HONMA*1

*1新潟青陵大学

*1Niigata Seiryō University

Email: hyuko@n-seiryō.ac.jp

阿部 学**2

Manabu ABE**2

**2敬愛大学

**2 Keiai University

株田 昌彦***3

Masahiko KABUTA***3

***3 宇都宮大学

***3 Utsunomiya University

あらまし：本研究ではこども園に在籍する年長児を対象に、大型タブレット端末を用いたデジタル絵本および紙芝居を用いた役割取得能力のトレーニング実践を行った。トレーニング中の園児の発言回数はデジタル絵本群の方が紙芝居群よりも多く、発言内容も同様にデジタル絵本群の方がオープンエンドで行われており、効果的にトレーニングが行われていた。幼児教育における ICT 教材を用いた教育実践の有効性が示唆された。

キーワード：大型タブレット端末、デジタル絵本、紙芝居、幼児、役割取得能力トレーニング

1. はじめに

保育現場ではテレビやゲーム、スマホやタブレット端末というだけで遊びや学びを阻害する要因と捉える風潮が未だに強い。このような現状に鑑み、本間・阿部(2019)は保育場面における ICT 利用の実態を明らかにすることを目的とした調査を行った。調査の一部では、保育教諭にタブレット端末を利用したデジタル絵本と従来型の紙媒体の保育教材である、紙絵本（紙芝居）に対して持つイメージについて自由記述を求めた。デジタル絵本の長所は「集中しやすい」、短所は「コミュニケーションがない」、紙絵本（紙芝居）の長所は「想像力が養われる」、短所は「大きさによっては見づらいときがある」という回答がそれぞれ最も多く示され、紙絵本（紙芝居）の長所は 213 個、短所は 36 個の記載に対し、デジタル絵本は長所が 72 個、短所が 99 個記載されていた。

実証的な検討として、幼児に対しデジタル絵本、および紙絵本を用いた親子の読み聞かせ場面の観察を行った佐藤・佐藤(2013)では、デジタル絵本使用時の方が子どもから大人に対する発話量が多いことを示している。しかしながら、ネガティブなイメージがデジタル絵本には先行しており、保育場面でのデジタル絵本の使用には、保育教諭のデジタル絵本に対して持つ懸念や不安をまずは払拭することが必要である。そこで本研究では、保育場面における教育実践として、こども園の年長児を対象に大型タブレット端末を用いたデジタル絵本および紙芝居を教材として用いた、他者の気持ちや立場を理解する能力を促進することを目的とする、物語課題を用いた役割取得能力トレーニングを行い、教材の相違によるトレーニング中の園児の発言回数と発言内容を比較検討することを目的とした。

2. 方法

2.1. 対象児

こども園の年長児クラスの園児 22 名（男児 12 名、女児 10 名、各群 11 名）。実践 1 回目のグループ A の平均年齢は 5 歳 7 ヶ月（範囲 5 歳 2 ヶ月-6 歳 2 ヶ月）、男児 7 名、女児 4 名で構成され、グループ B の平均年齢は 5 歳 8 ヶ月（範囲 5 歳 5 ヶ月-6 歳 2 ヶ月）、男児 5 名、女児 6 名の参加であった。

2.2 使用したデジタル絵本および紙芝居について

デジタル絵本は各群 11 名の集団で 1 台用いること、紙芝居とサイズを合わせるために 18.4 インチの大型 Android タブレット端末であるサムスン社製の Galaxy View(図 1)を使用した。本研究は 10 名以上の集団に対する実践であり、対象児自身がデジタル絵本を操作する場面がない。紙芝居を用いた際の相違を検討するため、できるだけ紙芝居と仕様を同一とし、効果音や仕掛けのない、朗読のスタートとページめくり、停止機能のみのシンプルな仕様のデジタル絵本（タイトルページ、物語 3 場面、エンドページの計 5 ページで構成）を作成した（図 2）。



図 1 大型タブレット端末



図 2 デジタル絵本

2.3 役割取得能力トレーニング実践の手続き

2018 年 6 月、9 月の計 2 回実践を行い、使用する教材はグループ間で入れ替えられた。順序効果の相

殺のため各教材の使用はカウンターバランスが取られた。実践前には担当の保育教諭にタブレットの操作方法の他、園児への質問仕方等、役割取得能力トレーニング実践のポイントに関する実践上の留意事項を伝達した上で実践がなされた。計2回の実践は同一の保育教諭1名(クラス担任,女性)が担当した。

1回目のトレーニング課題は代表的な役割取得能力の物語課題である「木のぼり」(荒木, 1988)を用いた。2回目は第一筆者が木のぼり課題に準ずる課題として作話および質問を作成し、保育教諭3名に操作性と難易度について確認を得た「じゅんばん」を用いた。物語課題は3場面で構成され、1場面につき1枚の挿絵があり、物語終了後に役割取得能力トレーニングとして質問が3つ行われた(質問1:主人公の気持ち 問2:主人公はその場でどう行動するか 質問3:主人公がそのように行動するのを見た、もう片方の登場人物の気持ち)。人や物品の配置は、どちらの教材使用の場合でも、おおよそ教材や保育教諭から同程度の距離を取り、図3、4のように、子どもたちがゆるやかに円になる形であった。



図3 デジタル絵本使用時



図4 紙芝居使用時

当日は園児が普段用いている教室で簡単に保育教諭より導入が行われた後、実践がなされた。デジタル絵本の次のページに「すすむ」ボタンの操作等、操作全般は園児の様子を配慮しながら保育教諭が行った。紙芝居使用時も同様に園児の様子を配慮しながら読み聞かせが行われた。なお、デジタル絵本の朗読者(朗読音声)は本実践を行った保育教諭ではなく、他園の保育教諭(女性)であった。その他、教室内にビデオカメラを目立たない場所に設置した上で第一・二著者が観察を行なった。

3. 結果と考察

計2回の実践について発言回数のカウントを行なった(表1, 2)。同一人物による発言もそのまま1回としてカウントした。二項検定より、質問1~3の発言数の合計は $p=.038$ で5%水準(両側検定)で有意差が認められた。園児の発言内容については、デジタル絵本群は1つの内容に偏る(収束する)のではなく、多様性のある発言を行っており、発言内容がオープンエンドになっていた。話し合いがオープンエンドになることは、思考の深化につながり、役割取得能力の発達段階の促進を促す(荒木, 1996)。このことから、デジタル絵本群ではトレーニングが効果的に行われていたと考えられる。他方、紙芝居

群は発言内容に広がりが見られず、保育教諭の「他になんか思うことあった?他にはない?大丈夫?」という問いかけに対し、「ない」という意思表示をするため、首を縦にふる園児が半数以上おり、話し合いがオープンエンドにはならない様子が見られた。これらの特徴は、グループを入れ替えた計2回の実践を通して示され、発言回数が反映されていた。

表1 デジタル絵本群の発言回数

| グループ | デジタル絵本群 (第1回) | デジタル絵本群 (第2回) | 2回の 発言数の 合計 |
|------|------------------|------------------|-------------------|
| 質問1 | 5 | 4 | 9 |
| 質問2 | 14 | 11 | 25 |
| 質問3 | 13 | 10 | 23 |
| 合計 | 32 | 25 | 57 |

表2 紙芝居群の発言回数

| グループ | 紙芝居群 (第1回目) | 紙芝居群 (第2回目) | 2回の 発言数の 合計 |
|------|----------------|----------------|-------------------|
| 質問1 | 4 | 4 | 8 |
| 質問2 | 12 | 5 | 17 |
| 質問3 | 4 | 7 | 11 |
| 合計 | 20 | 16 | 36 |

2回という限定的な実践から導き出された結論ではあるが、デジタル絵本群では、園児の発言回数が多いことが示された。逆の結果が得られたとしたら、集団での役割取得能力トレーニングに保育教材としてデジタル絵本を用いることは、有効ではないと考えられたが、少なくとも本研究で得られた結果からは、大型タブレット端末を用いたデジタル絵本という、新奇性のある教材の使用により、効果的にトレーニングを行うことのできる可能性が示唆された。

4. まとめ

保育者がデジタル絵本にもつイメージでの短所として一番多く挙げられていた「コミュニケーションがない」(本間・阿部, 2019)については、本研究からデジタル絵本群の方が発言回数が多く、発言内容もオープンエンドであることが示された。得られた知見から、一方的にデジタル絵本を園児に視聴させるのではなく、視聴後は園児に質問し、インタラクションを取ることで、紙媒体の教材以上、もしくは同等にコミュニケーションを取ることができ教材であることが示唆された。今後の課題として、実験的に継続的に大型タブレット端末を用いたデジタル絵本の利用を行い「慣れ・飽き」について検討し、効果的な利用頻度を明らかにすることが望まれる。

付記 本研究は第13回博報堂教育財団「児童教育実践についての研究助成」の助成を受け行なわれた。本研究の一部は日本発達心理学会第30大会にてポスター発表された。