

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」の開発と評価

本間 優子*, 阿部 学**, 株田 昌彦***

Development and Evaluation of Digital Picture Book Application “KOKORO-EHON” for Role-Taking Ability Training for Children

Yuko HONMA*, Manabu ABE**, Masahiko KABUTA***

1. 研究背景と目的

1.1 研究背景

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推し量る能力⁽¹⁾である。児童期における役割取得能力と学校適応の関連が示されており^{(2)~(4)}、役割取得能力は学校適応を促進することが明らかとなっている。

小学校通常学級での道徳授業において、役割取得能力の促進を目的としたトレーニング実践により、児童の役割取得能力の発達段階の促進と学校適応への効果が示されている⁽⁵⁾。トレーニングプログラムは、本間・内山^{(2)~(4)}と Selman⁽⁶⁾の VLF (Voices of Love and Freedom) プログラムを参考に開発を行ったが、Selman は VLF プログラムをさらに発展させ、VLW (Voices Literature & Writing) プログラムを開発し⁽⁷⁾、e-learning 教材化がなされている。プログラムでは、さまざまなテーマごとの絵本 (例えば「夢」や「自由」や「問題解決」など、合計 48 冊のなかから選択) を用いてトレーニングを行う。用いる絵本はデジタル化がなされ、パソコン上で閲覧でき、紙媒体で数多くの絵本を持ち運びする大変さを軽減している。しかしながら、VLW プログラムの e-learning 教材は教材開発にとどまっておらず、効果検証は行われていない。

絵本をデジタル化することは、持ち運びを簡便にす

るだけではなく、文字について未習得で一人では絵本を読むことのできない幼児においては、親の朗読にかかる労力を低減する。絵本を読み聞かせることに対する親のストレスが指摘されており⁽⁸⁾、デジタル絵本は親の読み聞かせストレスを低減し、気軽に絵本を通じた親子間の交流を行うことを可能にするといえる。

さらに、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では、デジタル絵本使用時の方が子どもから母親に対する発話量が増加することが明らかとなっており⁽⁹⁾、トレーニング時に紙絵本を用いるよりもデジタル絵本を使用することで、子どもが主体的・能動的に役割取得能力トレーニングに参加することができるというメリットが期待される。

デジタル絵本に関する研究は本邦、海外においても 2000 年以降に始まった比較的新しい研究である。本邦では、ディスプレイ⁽¹⁰⁾、ナレーション音声⁽¹¹⁾、親子のデジタル絵本と紙絵本使用時の相互作用の比較⁽⁹⁾など、主に「デジタル絵本」というツールそのものに焦点が当てられた研究が行われており、役割取得能力のトレーニング用デジタル絵本の開発および、トレーニング実践の効果検証 (評価実験) は行われていない。

そこで、本間・井上⁽¹²⁾は、Adobe の PDF インタラクティブ機能を活用した、小学生用役割取得能力トレーニング用デジタル絵本を作成し、特別支援学級お

* 新潟青陵大学福祉心理学部 (Faculty of Social Welfare & Psychology, Niigata Seiryō University)

** 敬愛大学国際学部 (Faculty of International Studies, Keiai University)

*** 宇都宮大学教育学部 (Faculty of Education, Utsunomiya University)

受付日: 2020 年 11 月 7 日; 再受付日: 2021 年 4 月 5 日; 採録日: 2021 年 6 月 8 日