

幼児は「マルチメディアを利用した絵本」をどのように読むのか 中間報告

四国大学生生活科学部児童学科 村 上 涼
四国大学生生活科学部児童学科 武 市 泰 彦

How Young Children Play with Multimedia-picture Books. An Interim Report.

MURAKAMI Ryo
TAKEICHI Yasuhiko

この研究では、幼児がマルチメディア絵本の音声と画面との相互作用の要因を変化によって、どのように遊び方が変化するのかを、年中児(平均年齢5歳1ヶ月)102人の観察とインタビューからとらえることを試みる。観察場面では、子どもたちは3~6人の小グループで1台のコンピュータを利用してマルチメディア絵本で遊んだ。今回の報告では、観察データは、子どもの(1)2者間のターン数、(2)相互作用持続時間、(3)3者以上の相互作用生起数、(4)マウスをめぐるいざこざ葛藤場面、(5)発話数の視点から分析した。結果は、(1)「音声なし、インタラクションあり」の要因のときに、子どもの発話やインタラクションが多くみられた。(2)コンピュータあそび場面においても、3者以上のやりとりが起こる。(3)マウスをめぐるいざこざ葛藤場面で子どもが使う方略は、10のカテゴリーに分けることができ、その中にはコンピュータあそび場面に特徴的な方略もみられる。なお、この研究は2006年12月まで継続中で、この中間報告は途中経過の分析結果である。

【キーワード】 幼児、コンピュータ、マルチメディア絵本、ソフトウェア

This study examined how five-year old children changed their play-strategy with Multimedia-picture books when sound and interaction¹ factors were changed. The subjects examined were 102 five-year-old children. The children were divided into subgroups of 3-6 children with each subgroup being assigned one computer. Study methods included systematic observation and interviews. In this interim report we analyzed the following five areas: (1) the number of turns-taken, (2) the duration of interaction², (3) the amount of interaction² between three or more children, (4) social conflict behavior, (5) the amount of utterances. This data was compared with data from traditional picture books. The results were as follows: (1) when the software was in 'interaction without sound' mode, the amount of conversation and interaction² between children was seen to increase. (2) Interaction² between three or more children was noted during computer playing scenes. (3) Social conflict behavior relating to the computer mouse was

noted and could be divided into 10 categories including strategy characterized by computer skills. This study will continue until December, 2006.

1: This interaction refer to the children interacting with the software. For example, a child clicks on a bird and the bird dances and sings.

2: This interaction refers to the children's communicative behavior.

【Key word】 Young Children, Computer, Multimedia - Picture books, Software

問題・目的

現在、幼児の生活は社会の情報化の渦中にあり、幼児が家庭でコンピュータに触れる比率は年々増加している。ベネッセが 2005 年首都圏を中心に 0 歳 6 ヶ月から 6 歳就学前の幼児をもつ保護者 2980 名におこなった調査では、子どもがコンピュータに「ほとんど毎日」「週に 3 から 4 回」「週に 1 から 2 回」「ごくたまに」触れると回答した合計比率は 36.9%となっている。また、日本幼児コンピュータあそび研究協議会が 2004 年に関東近郊の保護者 2129 名におこなった調査では、730 名の保護者が「定期的でなくても多少なりともパソコンに触れる機会がほしい」と、290 名が「保育の時間内で定期的に園児がパソコンに触れる時間がほしい」と答えており、さらにパソコンに触れさせたいという保護者のうち 643 名が「1 人でするよりも集団生活の中で行う方が有効だから」と保育場面での利用法についての視点を持つようになってきている。

さらに実際に、幼児が利用するためのコンピュータを導入した実践例がでてきている。堀田ら(2003)は、保育カリキュラムの中に幼児のコンピュータ利用を取り入れ、子どもたちの遊びを発展させることを試みた。また、倉戸ら(2004)は、幼児の発達の特徴であるアニミズムを利用してコンピュータ上に「パルとブルル」という仮想の人物を設定し、これを保育カリキュラムと絡めた。子どもたちが、年間を通したさまざまな保育場面で、「パルとブルル」を心の友として全員で共有し、何かを成し遂げるときの原動力とした姿が浮き彫りにされた。

このような状況を鑑みれば、幼児が社会生活に適応していく上で、直接体験と融合する形でコンピュータ等メディア教材と「どのように付き合っていくのか」を議論する段階に入っているといえよう。

コンピュータは子どもにとってインパクトが強く、惹きつける力をもつ諸刃の剣である。子どもの世界を広げる可能性も持っているが、仮想世界へのアディクションなど負の側面も危惧される。幼児期に「遊びの中の学び」の一環の道具としてコンピュータを位置づけて、児童期に「コンピュータを使うリテラシーを学ぶ」ことにつなげていくことで、子どもが負の方向へ牽引されることを防ぐことができるのではないだろうか。昨今のマルチメディアが関わっている幼い子どもたちの事件や発達遅滞などの問題を考えれば、幼児に関わる保育者、研究者がその利用法を考え、保護者や現場への対応を具体的に考えていくことは急務であると思われる。

上述のような実践例では、保育者と研究者が自作及び工夫したソフトを保育カリキュラムと絡めて、利用している。それ以外に既製のお絵かきソフトや絵本ソフトといった幼児向けエディティメントソフトも現場で利用されている。特に家庭で子どもたちがコンピュータを利用するときには、このよう

なソフトが中心となるであろう。しかし、現在のところ、ソフトの内容について発達的に適切であるかどうか、どのように利用したらよいのか等についての議論、研究はあまりみられない。アメリカのNAEYC (National Association for the Education of Young Children) は発達に即したソフトを子どもに選ぶことの重要性を述べ、発達上適切なソフトは共同遊び、学び、そして創造性の可能性を提供するとしている。さらに子どもの発達に応じた適切なものを保育者が選択できる専門性をもつことを強調している(1996年4月採択)。

保育の現場では、保育者が保護者から幼児のコンピュータ利用について「時間はどのぐらいがよいのか?」「どのようなソフトがよいのか?」など尋ねられるようになってきている。しかし、選定の基準や随伴性の必要性などについて明確な回答は打ち出されていない。保護者への利用法の提示やメディア教育はもちろん、環境として適切な利用方法を子どもたちに提示することは遅れているといえよう。

本研究では、上記のような現状を踏まえて、発達に適したソフトの要因を割り出すに先立ち、まず子どもがそのソフトで遊ぶ姿をとらえようとする試みである。そのために以下の3つの目的を設けた。第一に、まず観察データから子どもが、どのようにソフトとかわるのかを統計的に、また文脈を重視した事例的に把握する。そのデータから、どの要因が発達に即していないのか、またどの要因がこの年齢段階の子どもの発達の特徴と連携できるのか、関わり方に性差があるのか、ほかの遊具との違いがあるのかを明らかにすることができると考えた。たとえば、ごっこ遊び場面での頻繁に起こる「物の貸し借り」の方略や、「いざこざ」の解決方略は、コンピュータのマウスをめぐる貸し借りでも同様に使われるのであろうか。ほかの遊具での遊び場面と比較することは、コンピュータでの遊び場面の特性を浮き彫りにし、その姿から利用方法や環境への設置方法を考慮することにつながる。

観察場面で用いるソフトウェアとしては、近年幼児教育市場多くみられるマルチメディア絵本を取り上げた。その理由としては、配信サービスなどで数量が多く搬出されていることから子どもたちが触れる機会が多い点、同内容の紙媒体の絵本との比較ができる点、保育者や保護者が手軽に作れることから保育場面での活用度が高い点の3点があげられる。

第二の目的は、ソフトウェアとの付き合い方の提示である。データから予測できる選定の基準や、子どもへの提示の仕方、保育者、保護者の役割について示したい。

第三の目的は、コンピュータとネットワークの普及にともなう保育環境の変化を踏まえ、教育工学の視点から、幼児に適したパソコン環境のデザインを検討する。保育場面における設置場所や、設置方法、留意点などを明らかにしたい。また、このことはソフトウェアのインターフェースの改良にもつながると考えた。

本研究では、小グループを意図的に構成し、パソコンで遊ぶ場面を観察する。先行研究(村上,2003)から、パソコンと1対1の場面よりも小集団での場面のほうが、発話の多いこと、さらに発達的にみてこの年齢段階は、ごっこ遊びなど子ども同士のインタラクションを楽しめる時期であること、園という集団生活で取り組むメリットを探究する必要性のあることを考慮して小グループの場面設定とした。

刺激材料に、「マルチメディア絵本」と「同内容を紙媒体にした絵本」を利用し、観察場面のデー

たと、半構造的面接による「想像性」「理解度」を測定して比較を試みる。「マルチメディア絵本」と「紙媒体の絵本」の比較を試みるのは、現在のマルチメディア絵本のほとんどが、紙の絵本を基盤として作成されており、比較媒体があるほうがその特性をとらえやすいと考えたためである。

方 法

【対 象 者】徳島県内の S 大学附属幼稚園年中児 102 人

(男児 55 人 女児 47 人 平均年齢 5:1 範囲 4:7-5:8)

【期 間】2005 年 10 月より継続中

【使用したマルチメディア絵本】

ソフトは、マルチメディア絵本として定評もあるシリーズ「おばあちゃんとぼくと」「リトルモンスターがっこうへいく」(インタープログ社)、五味太郎作の絵本をマルチメディア化した「言葉図鑑、かざる言葉」(NEC インターチャンネル)、自作ソフト「はやく大人になりたいボク」(鳴戸教育大学学校教育センターHyper Card による作品の一部を改変した)の 4 作品を使った。それぞれの作品の紙の絵本版を用意し、子どもたちがマルチメディア版を読む場合とどのように違うのかを観察した。

【呈示計画】

ソフトの側の要因分析を行うために、マルチメディア絵本の呈示条件を 5 要因設定した。

「音声あり/なし」×「インタラクションあり/なし」の 2×2 要因と、読み聞かせ場面の計 5 要因である。これらの 5 要因のほかに比較のために紙の絵本の「読み聞かせ」場面を設定した。合計 6 要因の場面の子どもたちの様子の比較を行う。インタラクションとは、画面との相互作用のことである。画面をクリックすると、絵が変わるなど何らかの変化が起こることをインタラクションとした。

【装 置】

装置は、主に、A. 幼児用パソコン、B. 撮影用 DV カメラ、C. 記録用 DVD レコーダーの 3 つから構成されている。行動記録システムについては、村上(2001)を参考にした。A. 幼児用パソコンは、高さ 52cm、直径 120cm の円形の机の上にディスプレイとトラックボールマウスを設置し、5 名~6 名程度の幼児が椅子を使わずに利用できるようにした。椅子を使用しなかったのは、子どもの場所の移動を可能にするためである。B. 撮影用 DV カメラはパソコンのディスプレイの背後、上部に設置し、幼児の行動とマウスの操作が撮影できるように 170cm 程度の高さから撮影した。C. 記録用レコーダーでは、ビデオミキサーのピクチャー・イン・ピクチャーの機能を利用し、DV カメラで撮影した幼児の様子を主画面、スキャンコンバーターを介してマルチメディア絵本の様子を副画面で同時に記録した。Figure 1. は装置の構成図で、Figure 2. はその装置をテーブルに設置したときの図である。Figure 3. は横から見た設置図、Figure 4. は実際に子どもが利用している場面である。

幼児はマルチメディアを利用した絵本を、どのように読むのか。

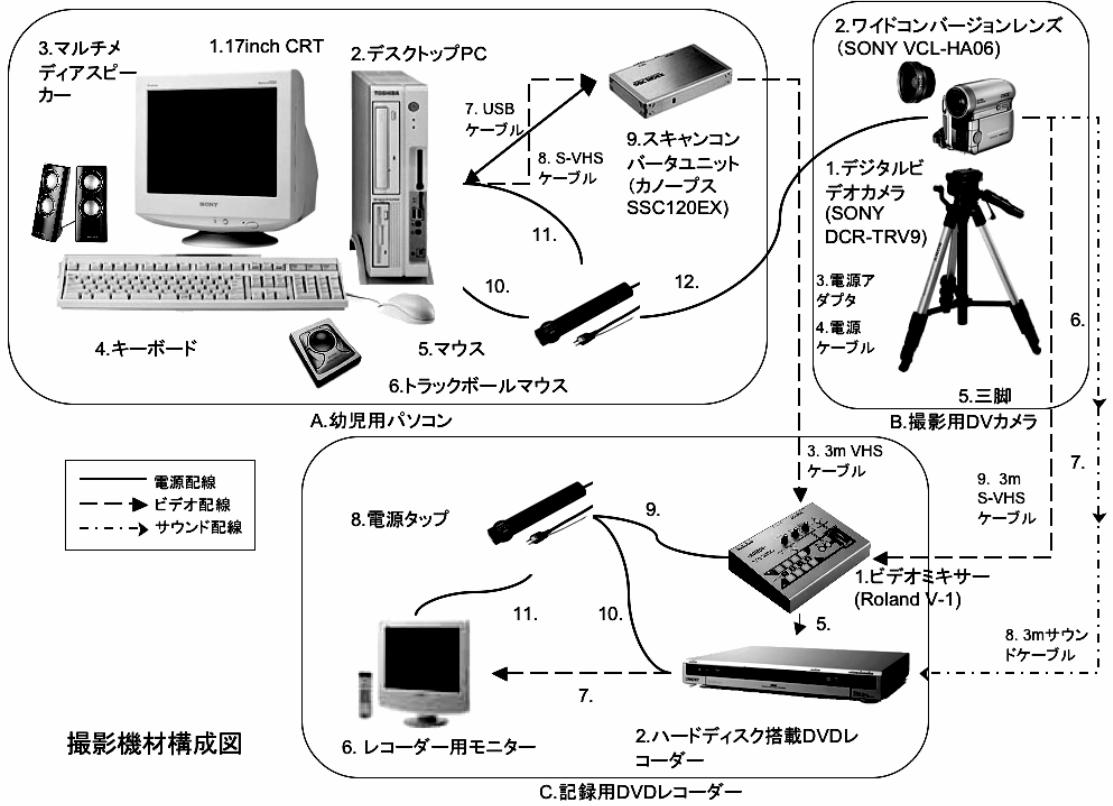


Figure1. 装置構成図

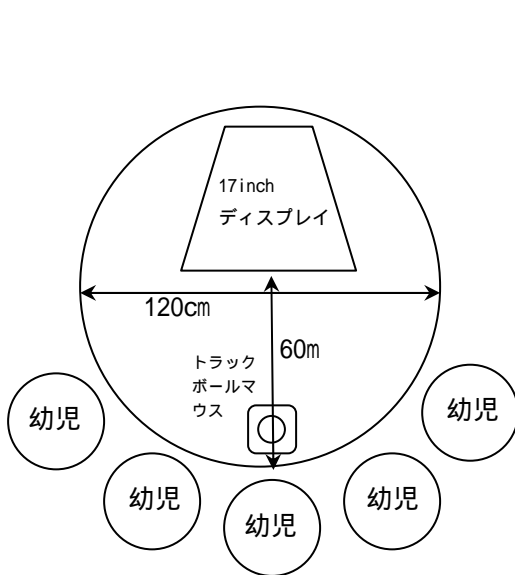


Figure 2. 上からみた装置と子どもの配置図

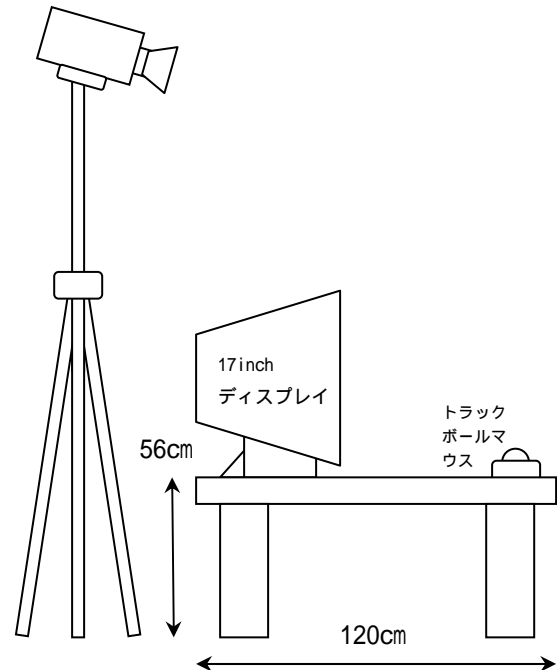


Figure 3. 横からみた装置配置図



Figure4. コンピュータ遊び場面(右上にコンピュータの画面が映っている。)

【手続き】

1. 場面設定の中で自由記述法とビデオ撮影によって非参与観察をした。子どもたちをマルチメディア絵本 4 冊×5 要因 = 20 グループに分けた。1 グループあたり 3~6 人からなる(男児のみ、女児のみのグループと、人数的に端数がでたときには男児女児混合グループとした。また、保育の都合により絵本ごとに人数の変動がでた)。それぞれの子どもは、マルチメディア絵本は、4 冊のうちのどれかがあたるが、内容が同じ紙の絵本にあたることはないように設定した。すなわち、マルチメディア絵本「おばあちゃんとぼくと」を読んだ子どもは、紙の絵本では「おばあちゃんとぼくと」以外の絵本があたるようになっている。紙の絵本の読み聞かせは、幼稚園側の希望により 102 人全員を 3~6 人の小グループに分けて全員におこなった。Table 1. はグループ分けの詳細である。各要因の人数は、総計である。

2. マルチメディア絵本遊びのあとに、1 対 1 の半構造的面接をおこなった。隣の絵本コーナーの部屋にそれぞれの子どもが観察補助者と移動して、そこで質問者と面接をした。それぞれの子どもに時間差がでないように、並行して同時に実施して、面談場面の音声を録音した。理解度は、はじめに絵カードを使って「これは誰かな?」と登場人物の確認をおこなった。その後にあらかじめ作成しておいた質問に口頭で答えてもらった。想像性は、登場人物のその後を自由に話してもらった。

・理解度の質問(「おばあちゃんとぼくと」の場合)

クリッターを指さしながら「クリッターが海でみつけた生き物は何でしょう?」

「クリッターはおばあちゃんに(おばあちゃんの絵を指さして)にどんないたずらをしたかな?」

「クリッターはうきわをふくらまそうとしたけれど、どうなってしまったのかな?」

「クリッターがつくった砂のお城はどうなったのかな?」

・想像性の質問

「今日は、クリッターとおばあちゃんは、海に行ったよね。こんどは、どこに行くかな?そこで、どんな遊びをするかな?」

幼児はマルチメディアを利用した絵本を、どのように読むのか。

Table 1. 要因別グループ分け詳細と人数

	音声あり n=32	音声あり n=18	音声なし n=22	音声なし n=13	n=17	絵本 n=102
絵本名	インタラクシ ョンあり	インタラクシ ョンなし	インタラクシ ョンあり	インタラクシ ョンなし	読み聞かせ	読み聞かせ
おばあちゃんとぼくと	7	5	4	5	5	26**
リトルモンスターが っこうへいく	5	5	5	4	4	26
言葉図鑑かざる言葉	15	0*	10	0*	4	25
はやく大人になりたい いばく	5	8	3	4	4	25

*「言葉図鑑」のマルチメディア絵本は、その性質上インタラク션을削除することができなかった。したがって人数の割り振りは「なし」の0人となっている。

*絵本の読み聞かせの総合計人数である。それぞれ3~6人のグループに分けて読み聞かせをした。

【分析方法】

1. 観察記録についての分析

観察記録からプロトコル・データを作成する。発話数、子ども同士の相互作用数、相互作用の持続時間を統計的に分析する。

文脈の流れから「マウスの交代場面」「いざこざ場面」について発話・行動からカテゴリー化をして、方略の利用頻度を算出する。また、特徴的なエピソードを拾って質的な分析もおこなう。

ソフトのどの要因にどのように反応しているのかという点を明らかにするために、発話・行動の記述をKJ法で分析する。

2. 半構造的面接についての分析

録音テープから逐語録を作成する。理解度は、内容と合致しているかどうかで、評点する。想像性は、発話の長さ・質から評点基準を作成して評点する。

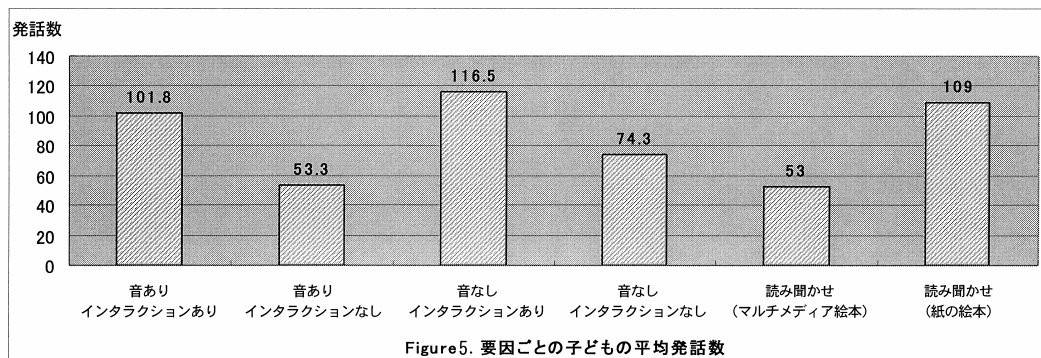
3. データの比較

1,2の分析データを、「マルチメディア絵本」と「紙の絵本」「マルチメディア絵本」内での呈示条件別 性差の比較を試みる。

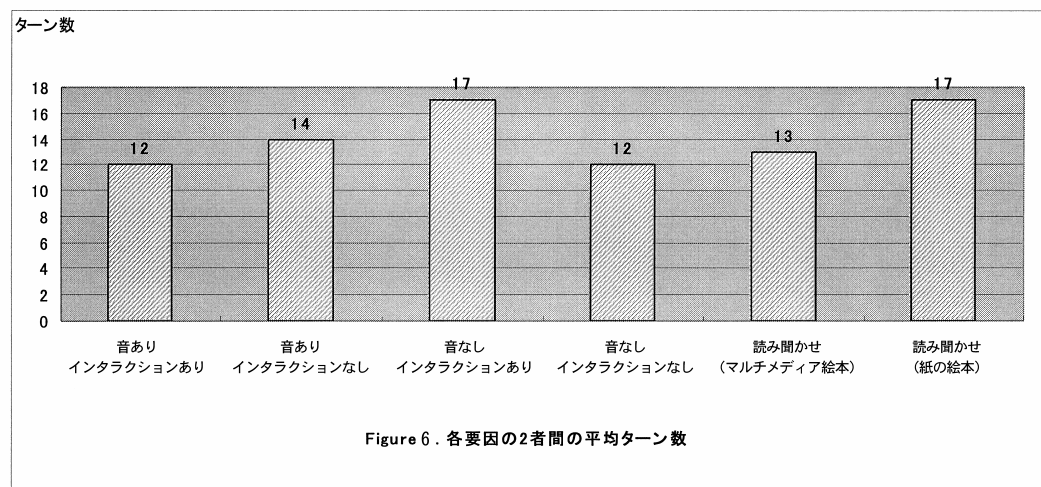
【結果】

現在、研究が進行中なので、上述の分析方法による分析の一部の結果と考察についてご報告する。「はやく大人になりたい」以外のマルチメディア絵本は、観察記録の10分間を、「はやく大人になりたい」については5分間を分析した。「はやく大人になりたい」は絵本の総ページが少ないので、およそ5分間で終了する。「紙の絵本」を読んでいる場面の観察記録も10分間の分析である。

1. 各要因の平均発話数は Figure 5 のようになった。「音なし，インタラクションあり」の場合が，もっとも子どもの発話数が多かった。次に「紙の絵本」，「音あり，インタラクションあり」と続く。インタラクションがある方が発話数は高い。発話数を数えるにあたって，評定者 2 者によるセグメンテーションをおこなった。一致率は， $Kappa = 0.91$ であった。

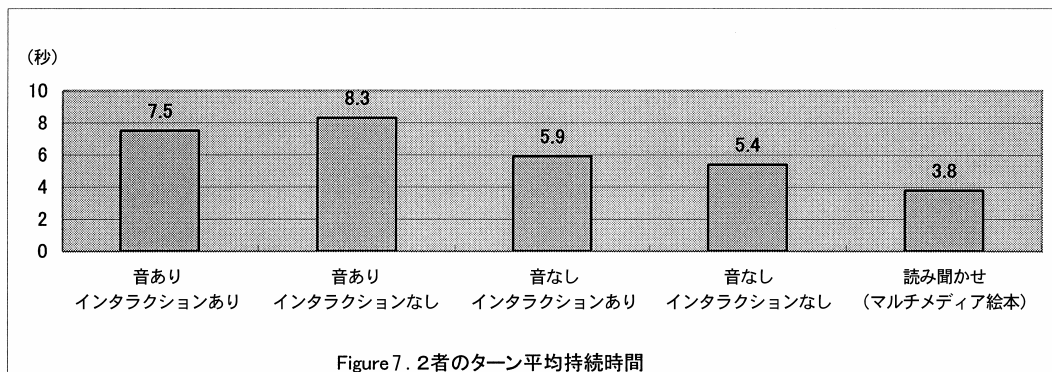


2. 各要因の 2 者の平均ターン数は Figure 6 のようになった。ターン数は「A の子どもが B の子どもに働きかけたときに反応があった場合」を 1 ターンとして，生起数を数えた（2 者間のみ），「音なし，インタラクションあり」の場合と「紙の絵本」が同数値のターン数となった。ターン数においてはインタラクションとの関係性はみられない。

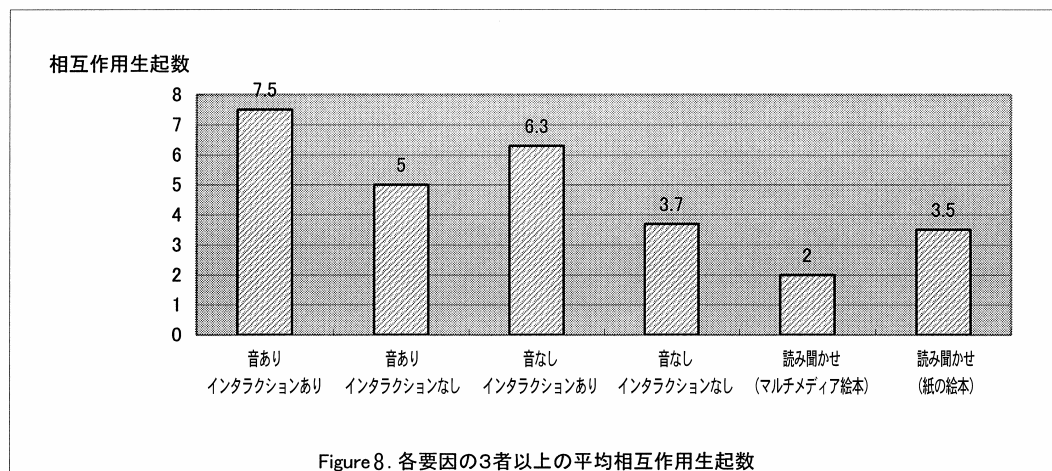


3. マルチメディア絵本の各要因の 2 者のターン平均持続時間は Figure 7 のようになった。この分析では，「紙の絵本」は含まれていない。「音あり，インタラクションなし」が最も持続時間は長くなった。「音なし，インタラクションあり」では，2 者間のターン数は高いのに，持続時間が少ないということは，単発で頻繁に子どもたちがやりとりしているからである。

幼児はマルチメディアを利用した絵本を、どのように読むのか。



4. 各要因の3者以上の相互作用生起数は Figure 8 である。「音あり、インタラクションなし」が「音あり、インタラクションあり」より多少低いのは、対象児が3人であるグループが含まれているからと思われる。今後この要因の人数を増やす予定である。



5. 「マウスの占有をめぐってみられた方略」は Table 2. のようになった。カテゴリーの分類について、2者による評定者間の一致率は、 $Kappa = 0.80$ であった。

Table 2. マウスの所有をめぐる「交代をせまる側」の方略

身体的手段	強引な割り込みや、身体をぶつけあって、場所を占有しようとした り、マウスを身体全体で抱え込んだり、手と手で奪い合いをする。
アイデアの提案	「こうしたらどう?」「わかった!」などアイデアを出すことでマ ウスの交代がおこなわれる。
相手の意識をずらす	別の話題を出すことで、相手の意識をマウスからずらして、その間 にマウスの交代がおこなわれる。
機械の性質を理由にする	「触ったらあかんのや!」「壊れちゃうの。」など機械の性質上の 理由にマウスの交代をせまる。
ルールの主張	「じゅんばんだよ。」「僕の番だよ。」などルールを主張して交代 がおこなわれる。
大人に訴える	「 ちゃんが代わってくれない。」「 はぜんぜんやっていな い。」など大人に向かって訴えることで交代をせまる。
相手を非難する	「 ちゃんはずるい。」「 ちゃんばかりやっとる!」など相 手を非難することで交代をせまる。
交換条件を出す	「 ちゃんは、クリックをして、ぼくは合わせる。」「いまかわ ったら2回してもいいよ。」など交換条件を出すことで交代をせま る。
足踏みや泣いて主張する	足踏みをしたり、泣いたりして交代をせまる。
明確な交代の促し	「かわって。」「いれて。」など明確な言葉で交代をもとめる。

上記のカテゴリーを組み合わせると、マウスの交代がおこなわれる場面もみられた。たとえば、事例1は身体的手段で収拾がつかなくなると、子どもたちの間でルールを決めようとしている場面である。事例2は、「アイデアの提案」で交代をする場面である。

[事例 1.] A,B,C,D,E 児 年中男児 12月8日

C が真ん中でマウスを握って操作している。C「まきもどして。。。」とページのアイコンをゆっくりと慎重にクリックして、前ページにもどろうとする。そのとたんにマウスを奪取する機会をうかがっていた E が「いっー！！」というかけ声とともに、C に体当たりをしながらマウスに手を掛ける。C はよるけるが、マウスをはなさない。E の隣にいた D もマウスをとろうとして、C を身体で押してどかさそうとする。3 人で無言のまま 1 分間ほど押し合いへし合いしてマウスを奪い合うが、C が結局後ろにはじきだされる。

C「あの一。じゅんばんでいこう。」(と「ルールの提案」を背後からする。)

D がマウスを操作するのをやめて後ろを振り向いて C を見る。C は D と E の間におもむろにもどる。するとすかさず E が、

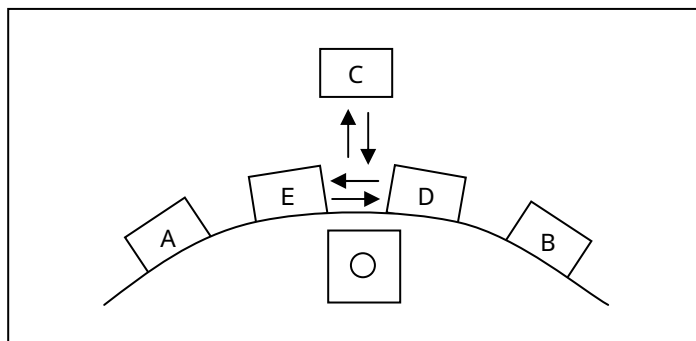
E「こう、こう、こう、こう、こう。」と指で 1 人ずつ指してじゅんばんを決めはじめる。

C「こう、こう、こう、こう、こう、こう、こう。。。。」と別の順番を主張する。それを聞いた途端に C の主張の順番の D がさっと手をのばして、マウスを握る。E は、操作を始めた D と C の顔をのぞきこみながら

E「じゃ、いーなー。それで。(順番についての確認をしている。)」とうなずく。

補足：

右図は事例の間の子どもたちの移動を示す。ECD が押し合いって操作しやすい場所を占有しようとする。



[事例 2.] F,G,H,I 児 年中男児 12月8日

G がずっとマウスを操作し続けている。I はマウスを触りたそうにちらちらそれを見ている。I「いいこと思いついた。いいこと思いついた。」とマウスに手を伸ばす。しかし、G は I の手をすかさず、マウスから払いのける。払いのけられても I はもう一度マウスに手を伸ばしながら I「いいこと思いついた。」と早口で言い、今度はマウスに多少強引に手を掛けてトラックボールをぐるぐる回す。G は一瞬、「なんだよ」という抗議の表情を浮かべるが、I のすることを止めようとはせず、ボールを回す I を 1 秒ほど見たあとに、自分も一緒に回しはじめる。二人で一緒にぐるぐる回すうちにトラックボールをぐるぐる回すこと自体のおもしろさに気づき、G も一緒になってふたりでトラックボールをぐるぐると勢いよく回し始める。G と I は顔を見合わせて声をたてて笑いながらトラックボールを回し続ける。これをきっかけに、次の操作から I もマウスを握る。

【考 察】

1. 要因分析の結果からの考察

マルチメディア絵本では「音なし、インタラクションあり」の要因の場合が、最も発話や 2 者間のターン数、持続時間が多かった。このことは、情報量をある程度減らすことで、相互作用や発話を増やすことができる可能性を示唆しているといえよう。現在、幼児教育市場にでているマルチメディア絵本ソフトは、音声やインタラクションなど仕掛けも多いものがほとんどである。音声も、インタラクションもある場合には、情報量が多すぎて、子ども同士が相互にやりとりをする余裕がなくなってしまうことが考えられる。

また、「音なし、インタラクションあり」の場合には、紙の絵本と同程度の発話と相互作用数がみられる。コンピュータを媒介すると「発話が減る」「子ども同士のやりとりが減る」という意見を聞くが、現時点のデータからはそのような姿は浮かばれない。しかし、持続時間についていえば、この年齢段階の子どものごっこあそびと比較すれば短い。持続時間は、現在のところ平均値で出しているが、偏りが大きく、長時間続くときには続くが、その多くは単発のターンで短い時間である。そのような意味では、ごっこあそびの場面でみられるような「あそびを持続する」力を引き出すための工夫がソフトウェアに必要といえよう。

インタラクションに焦点をあててみると、インタラクションがある場合の方が、3 者以上の相互作用と発話数が増えている。インタラクションがない場合には、テレビと同様に子どもたちは刺激を受動的に試聴するということになる。こちらが働きかけるとそれに応じて変化するということは、環境に能動的に働きかけることで子どもの発達を促されるということの意味しており、重要な機能であると思われる。

2. 子ども同士の相互作用に注目した考察

マルチメディア絵本は、設定によっては 3 者以上のやりとりを生み出すことができる。「音なし、インタラクションあり」「音あり、インタラクションあり」の場合に 3 者以上のやりとりが高くみられた。これは、事例にみられるような「マウスの所有をめぐるいざこざ」場面や「ルールをつくる」場面などが含まれている。ひとつしかないマウスをどのようにして皆で使うかという課題を解決することは、幼児期の子どもたちにとって協調性や社会性を培うことにつながると思われる。園生活という集団内での友達とのやりとりを学ぶ発達の意味を考えるのであれば、やはり 1 人 1 台というコンピュータの使い方よりは、少人数で利用するほうが有効であると思われる。

3. マウスの所有をめぐる方略の発達の变化過程をとらえることの意味

コンピュータを利用する場面では、マウスというひとつの物を数人で使うという状況が、現前の事実として子どもたちに与えられている。そこをクリアしないと、あそびが潤滑に進んでいかない。このような意味で、コンピュータを遊具としてとらえるのであれば、特殊な遊具であることから、その所有方略を分析することは意味のあることであると考えた。しかし、カテゴリー分類における評定者間の一致率が $Kappa = 0.80$ であることから、さらなる分類の定義の見直しと議論が必要であると思われる。現在のところ、カテゴリーの生起頻度などはまだ分析していない。今後、さらにカテゴリーの精査と生起頻度の分析をすすめていきたい。

4. 今後の課題

今回は中間報告なので、途中分析の結果で傾向性をつかめたにすぎない。「想像性」や「理解度」との関係や、ソフトウェアのインターフェースと子どもの行動、発話の関係、統計分析の結果についてはすべての観察が終了してからご報告したい。現在のところの課題としては、発話や「マウスの所有をめぐる行動」のカテゴリーづくりに苦慮している。コンピュータを遊具としてとらえた場合にはたして他の遊具（たとえばごっこ遊びや、絵本読み場面など）場面での発話や行動カテゴリーを参考にできるのだろうか、その出発点で考え込んでしまうからである。コンピュータを遊具であると考えたときに、その特殊性を踏まえた上で、それを使って子どもたちが遊びを展開する場面をとらえる視点が必要となってくる。カテゴリーの信頼性、妥当性を含めて精査検討していきたい。また、今回はグループの人数を同数でそろえることができなかった。人数は、遊びを構成する重要なファクターであると考えられることから、今後は同数のグループをさらに付け加えて観察をおこなっていききたい。

最終的には、その結果をもとに、発達的に即したソフトウェアの要因を割り出して、実際にソフトウェアを作成し、子どもたちが遊ぶ姿の記録からの再評価を試みたいと考えている。その時に、保育者の提示の仕方、たとえば対話をしながら進めていく方法と、そうではない方法の比較などを試みたい。

参考文献

- 堀田博史・金城洋子・新田恵子・新井欣子・竹内淑・中谷浜子・橋本千代美(2003) 保育におけるコンピュータ利用の実態調査 園田学園女子大学論文集, 38: 141-168
- 倉戸直美・岸本義博編著(2004) コンピュータを活用した保育の実際 北大路書房
- 村上優・倉戸直美・倉戸幸枝・渡辺純・山本泰三・山本真弓(2001) コンピュータあそびにおける行動記録システムの開発 日本保育学会大会論文集, 752-753
- 村上涼(2003) 幼児は絵本型ソフトでどのように遊ぶか - 縦割り保育を中心とした自由保育場面の観察を通して - 江戸川短期大学紀要, 18: 47-58
- National Association for the Education of Young Children Technology and Young Children -Ages 3 through 8- <http://www.naeyc.org/about/positions.asp> (2006年8月6日現在)
- 日本幼児コンピュータあそび研究協議会(JCIA)(2005) 幼児とコンピュータに関する実態調査アンケート集計ならびに分析結果報告書