

# 教育分野における子どもの発達と会話の促進

武生高等学校 探究文科3年

## 1. Abstract

Today's children are less likely to talk face-face because of the development of the social media. So, our question is how to promote conversations among children. We want to improve children's communication. We read some papers, took questionnaires to 8 kindergartens and visited the kindergarten. From them, we learned that it's important for children to have an experience to tell their ideas to others. Also, we learned that pretend play is effective for children to improve their conversations. That's why, pretend play encouraged children to have more conversations.

## 2. 要旨

現代の子どもたちは、メディアの発達、多様化により以前と比べスマホやゲームを媒介とした会話の機会が増え、対面での会話が減っている。更にコロナの影響も相まって面と向かって会話をするのが少なくなっている。このような状況の変化の中で、子ども間での会話をどのように促進していくかが課題となっている。そこで私たちは、論文や、アンケート、幼稚園訪問を通し子供の会話を促進する方法を模索することにした。その結果、子どもたちにとって、自分の考えを人に伝える経験が重要であることがわかった。また、会話力を高めるためには、ごっこ遊びが効果的であることも明らかになった。

## 3. はじめに

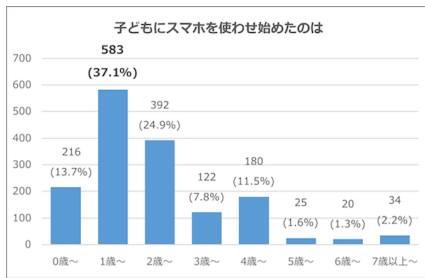
私達が幼児だった頃、スマホやゲーム機などの電子機器は今ほど普及しておらず身近な存在ではなかった。しかし電子機器の普及に伴い幼稚園児、さらには乳児までもがスマホやゲームを手軽に使用できる時代になっている。

資料①、②はNHKエデュケーショナルが2016年に子育て世代を対象に「乳幼児とデジタルメディア」に関する意識調査を行い、計1,612件の回答の結果の資料である。資料①より、親が子供にスマホを使わせ始めたのは1歳児のときが最も多く、0歳から2歳までの間に使用させ始めた人が全体の7割を締めていることがわかる。また、資料②からわかるように現代の子供のスマホの使用頻度が比較的高い傾向になっているということも読み取れる。

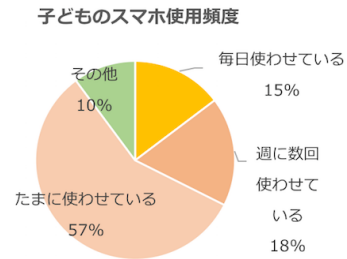
そこで私達は、現代の子供たちはスマホの普及により対面での会話の機会が減少しているのではないかと捉え、現代の子供のコミュニケーション能力を向上させるということを目的として研究を行うことにした。対象は社会性が大きく発達する3～5歳児とする。また、ここでのコミュニケーション能力とは、他人の気持ちを汲み取りながら言葉のやり取りを行える能力を指す。

問いは「子供間での会話を促進させるためにはどうしたら良いか」とした。先程述べたように現代の子どもたちは、ゲームやスマホなどを使って遊ぶことが多く、子供同士で遊ぶ機会が減っている。そのため、友達との間での会話が減っているのではないかと考え、子供間での会話を促進させる方法を考案した。ここでは、オンライン上の会話ではなく対面での会話について考えている。

仮説は、子供同士で遊ぶ際、おもちゃを使用させると良いのではないかと考えた。対面での会話が生まれる条件はなにかと考えたとき、私達はきっかけとなるような出来事が生まれる必要があると感じた。そこで、子供の興味を引くようなおもちゃが会話のきっかけを作る働きを担い、会話の促進につながるのではないかと考えた。



資料①



資料②

#### 4. 実験方法

私達は、八つの保育園や幼稚園にアンケートを送り、保育士や教諭に現代と昔の子供の遊びの違いや年代ごとに普段子どもたちがしている主な遊びについて聞いた。

次に、対話の意義、メディア主体の社会における会話の必要性、幼少期の遊びが子供の成長にとってどう大切なのかを知るために、約十五の論文を読んだ。

そして、子供が自分たちで遊ぶ意欲を掻き立てられるものはどんな遊びやおもちゃなのかを知るため、福井大学の岸野麻衣准教授よりアドバイスを頂いた。また、岸野准教授のご友人である荒木先生にご紹介いただき、福井県越前市二葉保育園を訪問させて頂いた。

仮説を証明するために、おもちゃを作ることを決めた。子供の安全面を考えて、ギャレックス株式会社さんから使わない布を頂き、子供たちがなりきれるようなものを作成することにした。

#### 5. 結果

私達はアンケート調査として主に二つの質問を行った。一つ目は現代の子どもの遊びが十年前と比べ変わったかどうかということだ。そこには、携帯やパソコン、バーコード読み取りレジが出てきて、生活の変化に大きく影響を受けていることがわかる、というような回答が見られた。子供のコミュニケーションを育むことにつながると思うおもちゃや遊びはあるかという質問では、共同製作、集団遊び、主体的遊び、ごっこ遊びが主に挙げられた。

次に論文調査の結果を提示する。中山幹夫氏による論文では、「人間相手のコミュニケーション能力は目の前に人がいなければ育たず、電話やメールばかりでは自分の持っている豊かなコミュニケーション力が退化していく。」と、述べられていた。田中順子氏の論文では、「生身の人間同士の双方向コミュニケーションの価値を認識し、そのスキルを習得することは、情報社会に生きる子供たちにとって大切な鍵である。」と述べられていた。林友子氏の論文では、「幼児にとっては、思いやイメージを互いにやりとりする経験を十分にすること、ごっこ遊びが、言葉でストーリーを紡いでいく楽しさを感じることに繋がる。」と述べられていた。

そして、岸野准教授のよるアドバイスでは、「ごっこ遊びはコミュニケーションを向上させるうえで役に立つが、パペット遊びは飛躍がありすぎて疑問がある」ということだった。そして、三～五歳児にとっては人形を用いて遊ぶというよりも、自分になりきるごっこ遊びのほうが得られる学びが大きいということを教わった。

そこで私達は訪問を許可して下さった保育園に感染対策を徹底したうえで、実際に訪問することにした。保育園訪問を通して、子どもたちは主にごっこ遊びやキャラクターになりきる遊びをしていた。また自分から話そうとする意識が強い、好奇心旺盛であるなどの学びがあった。

また、おもちゃ制作ではコロナの影響で十分な時間が取れず、残念ながら制作を完成させることはできなかった。

#### 6. 考察

アンケートの考察として、保育士の方は共同制作やごっこ遊びをコミュニケーションを育む手段として挙げていた。このことから、メディアが主流の時代であっても、一人で遊ぶゲームよりもごっこ遊びなどの、他者と関わり合いながら遊ぶようなものの方が、会話を促進させる遊びとして重要視されているということが言える。

次に論文の考察として、対面の状態で会話をすることは、画面上での交流の機会が大幅に増え

た、情報社会に生きる現代の子どもたちにとって効果的である。また、彼らにとって自分のイメージを相手に伝えるという経験を大いにすることが大切である。よって、幼少期に自分の考えを伝え、コミュニケーションを取る手段として、ごっこ遊びには大きな有用性があると考えられる。

次に岸野准教授によるアドバイスの考察として以下の事が挙げられる。子供の会話力を向上させるものとして、固定した遊びを提示するのではなく、子供自身の想像力を掻き立てるようなものの方が、子供は友達とコミュニケーションをして探究し、協働し、会話力を上げることに繋がる。

最後に保育園訪問の考察として、ごっこ遊びが主な遊びとして取り上げられていたことから、幼児期の遊びにおいて重要な役割を果たすということが分かった。そしてこのことは、言語発達や思いやりの精神の発達に繋がるということが考えられる。

## 7. 結論

以上のことから、子供の会話を促進させる遊びはごっこ遊びである。

## 8. 今後の課題

時間がなくて実際に子供を用いての研究をすることができなかったため、明確な結果を出すことができなかった。また、コスチュームの制作をしたが、制作を終えることができず、保育園に届けることもできなかった。よって今後の課題として、子ども間の会話が促進されたかどうかを測定することが挙げられる。

## 9. 参考文献

中山幹夫(2005)「メディアとしての情報技術と子供のコミュニケーション能力」

<https://www.nakayama-lab.com/gyouseki/media.pdf>

藤塚岳子(2017)「幼児期における会話の特徴と対人関係の発達過程—幼稚園年長時の自発的活動場面を通して—」

[http://54.199.144.1/dspace/bitstream/11334/1424/1/kyo-kiyo\\_001\\_14.pdf](http://54.199.144.1/dspace/bitstream/11334/1424/1/kyo-kiyo_001_14.pdf)

田中順子(2004)「情報社会における子供とのコミュニケーション」

[https://digital-narcis.org/information\\_society/vol9/tanaka.pdf](https://digital-narcis.org/information_society/vol9/tanaka.pdf)

幼稚園教育要領

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/youkaisetsu.pdf](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/youkaisetsu.pdf)

箕輪潤子(2006)「幼児同士の砂遊びの特徴—ガーウェイのごっこ遊び理論を手がかりとして—」

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/reccej/44/2/44\\_KJ00004528927/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/reccej/44/2/44_KJ00004528927/_article/-char/ja/)

林友子「ごっこ遊びにおける発話調査報告—関係性とストーリーづくりに着目して—」

[http://file:///media/fuse/drivefs-a6644c907bb855d92b8dfed9e25b313e/root/kv4n1p29-36%20\(2\).pdf](http://file:///media/fuse/drivefs-a6644c907bb855d92b8dfed9e25b313e/root/kv4n1p29-36%20(2).pdf)

郭小欄(2015)「学生の保育実践力を高めるゼミ教育の教学効果についての考察」

[information\\_society](http://www.information_society.org/)

PILOT「メルちゃんNews clip～お世話人形がおもいやりの心を育む～」

<http://www.pilot-toy.com/topics/docs/20180605.pdf>

奥谷 佳子, 砂上 史子(2020)「幼稚園の協同的な遊びや活動における保育者の言語的援助—4・5歳児クラスのごっこ遊びと生活発表会に向けた活動における発話の分析—」

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/reccej/58/2-3/58\\_119/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/reccej/58/2-3/58_119/_article/-char/ja/)

長橋 聡(2013)「子どものごっこ遊びにおける意味の生成と遊び空間の構成」

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjdp/24/1/24\\_KJ00008611231/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjdp/24/1/24_KJ00008611231/_article/-char/ja/)

NHKエデュケーショナル(2016)「子供にスマホを使用させたことがある？」

<https://www.sukusuku.com/contents/27776>