

(第10回 日本子ども学会 学術集会)

「第10回子ども学会議」報告

『つながるチャイルドサイエンス 遊びと学び—おもちゃ・ロボット・メディア』

渡辺富夫 (岡山県立大学)



2013年10月12日(土)・13日(日)の2日間にわたり、第10回子ども学会議(日本子ども学会学術集会)を岡山県立大学で開催させていただきました。今回は、記念すべき10年目の節目の会議でしたので、子ども学のこれまでの10年、今現在、これからの10年、20年と、過去・現在・未来の観点から、様々な分野の様々な立場の人々が一堂に会して、子どもの未来及び子ども学の未来を語る場にしたいと思い、大会テーマ「つながるチャイルドサイエンス 遊びと学び—おもちゃ・ロボット・メディア」を掲げて、準備を進めて参りました。当日は岡山らしい好天に恵まれ、地方での開催にも拘わらず193名ものご参加をいただきました。

初日は、原島博・東京大学名誉教授による基調講演「ハラッパで三兎を追う」、浅田稔・大阪大学教授による基調講演「子どものこころを育むようにロボットのココロを育てる」の2つの基調講演で、深い洞察と最先端研究に触れて大いなる刺激をいただきました。また、ポスターセッションでは、43件もの多数の素晴らしい研究発表があり、時間を忘れての白熱した議論が展開されました。理事の皆様のご審査により選定された4件の優秀発表賞をイブニングセッションで表彰し、喜びを分かち合いました。

2日目は、シンポジウム「つながるチャイルドサイエンス」で、子どもの情動を揺さぶる「おもちゃ・ロボット・メディア」とは、またそれらを通じた「遊びと学び」そして「つながり」を考え、デザインするには、等について議論致しました。さらに10周年記念シンポジウム「チャイルドサイエンスの未来」で子ども学の未来を俯瞰し、輝かしい子どもの未来に向けて議論を深めました。最後に日本子ども学会理事長を勇退される小林登・東京大学名誉教授による10周年記念講演「子どもは未来である」で、子どもと子ども学の未来とともに、大いなる元気と励ましをいただき、本会議を締めくくる予定でしたが、やむを得ない事情で欠席となり、代理として私が母子相互作用研究を基盤とした身体的引き込みによるうなずきロボットや共感インタフェースの研究開発を通しての情動共有やつながることの重要性など、小林先生の思いの一端を紹介させていただきました。

多くの皆様を支えられ、ご参加いただき、誠にありがとうございました。本会議が学会10周年に相応しい、子どもの未来を一層輝かしいものにする次の大いなる一歩になったと確信しております。



● **大会概要**

日 時：2013年10月12日(土)・13日(日)

会 場：岡山県立大学（岡山県総社市窪木 111）

主 催：日本子ども学会

後 援：岡山県立大学、岡山工学会振興会

協 賛：学校法人創志学園 環太平洋大学

大会長：渡辺 富夫（岡山県立大学教授）

プログラム

● **第1日目 10月12日(土)**

10：30 開会式

10：40 基調講演1 「ハラッパで三兔を追う」
原島 博（東京大学名誉教授）

13：40 基調講演2 「子どものころを育てるようにロボットのココロを育てる」
浅田 稔（大阪大学大学院教授）

15：10 ポスターセッション

17：30 イブニングセッション／ポスター優秀賞表彰式

● **第2日目 10月13日(日)**

10：00 シンポジウム「つながるチャイルドサイエンス」
渡辺公貴（タカラトミー 欧米戦略本部開発グループリーダー）
三宅なほみ（東京大学教授）
竹林洋一（静岡大学大学院教授）
座長／一色 伸夫（甲南女子大学教授）

13：00 10周年記念シンポジウム「チャイルドサイエンスの未来」
内田伸子（十文字学園女子大学特任教授・筑波大学監事）
原島 博（東京大学名誉教授）
坂上浩子（NHK エデュケーショナル子ども幼児部統括部長）
座長／榊原 洋一（お茶の水女子大学教授）

15：15 10周年記念講演「子どもは未来である」
小林 登（日本子ども学会名誉理事長） 代理：渡辺富夫

15：45 閉会式



開会式



基調講演2



シンポジウム



10周年記念シンポジウム

基調講演 ①

ハラッパで三兎を追う

原島 博 (東京大学名誉教授)

「二兎を追うものは一兎をも得ず」ということわざがあります。同時に二つのことをしようとすると、どちらも成功せずにだめになってしまうという意味です。でも子どもの教育は違います。一兎だけを追っていると人間的に偏ってしまいます。私自身、長年大学で、一兎だけを追って入学してきた学生を数多く見てきました。でも、社会ではそれでは通用しません。少なくとも三兎は追わなくては、本当の意味での人間力は身につけません。

その三兎はどこにいるのでしょうか。学校の教室には一兎しかいません。その一兎も狭い兎小屋で飼われていて元気がありません。残りの二兎は、昔はハラッパにいました。でもいま都会からハラッパはなくなりました。これから三兎を追うにはどうしたらいいのでしょうか。その問題を一緒に考えたいと思っています。

基調講演 ②

子どものこころを育むようにロボットのココロを育てる

浅田 稔 (大阪大学大学院工学研究科、大阪大学未来戦略機構認知脳システム学研究部門)

子どものこころをどう育むか？ 特に、少子化や超高齢化が急速に進む現在の日本社会においては非常にシリアスな課題であるが、本講演では「ロボット」という一見、子どものこころとは距離のありそうな人工物の設計、製作、作動を通じて、その成り立ちを考えてみたい。

「こころ」の表記に関して、私は、個人的かつ意図的に以下のように使い分けている。

- 心：人間の大人の正常な心。
- こころ：未熟もしくは、こころらしきものがあると考えられる動物のこころなど。発達障害者の場合も含まれるかもしれない。
- ココロ：人工物の心もどき、もしくはこころもどきが近いかもしれない。カタカナは四角くて、いかにもである。

上記に従えば、本講演は、ココロを創る試みを通して、子どものこころの発生や発達の謎に迫ろうとするアプローチを紹介し、この問題を学会員の皆さんと多面的に捉えたい。

まず、最初にロボットの学習法について概観し、ロボカップでの適用例を通じて、子どものこころの育て方とのアナロジーを示す。ロボットがゴールにシュートするロボカップの課題では、易しい場面から始めて、少しずつ難しい場面に移行することで、学習時間の短縮が図られる。人間に例えれば、自信を持たせて、能力を伸ばしてやることと同じであろう。

次に、より内面的にロボットのココロの成り立ちを設計する手法として、「認知発達ロボティクス」を紹介する。認知発達ロボティクスは、人間の認知発達過程を構成的手法を用いて理解する事を目的とする。核となるアイデアは、物理的埋め込み(身体性)と社会的相互作用で、それらは、他者を含め環境との相互作用を通じて、情報を構造化することである。ここでは、子どものこころの成り立ちや親の振る舞いに関連する幾つかの研究を紹介する。

親と子が同一対象に注意をむける共同注意は、親子間のコミュニケーションのはじまりにとって重要な役割を果たす。ロボットが人間との視線合わせゲームを通じて、共同注意能力を獲得していく過程の中に、先に述べた易しい環境からの学習が功を奏する。親が易しく教え始め、子の能力に応じて、厳しく教えて行く過程で、子の能力が劣るレベルから始めることで、最終的な共同注意能力が向上する実験がある。これは、一見未発達ハンディに見えながら、最終的には、それが有利に働く "Start small!" や "Less is more!" の典型である。

次に、直感的親行動による共感発達モデルで、親が明示・非明示を問わず、いろんな意味で子の状態をミラーリングしていることで、子が自身の内部状態の表出法を学ぶ計算モデルを紹介する。簡単な原理ではあるが、人間の共感発達の理解の糸口になると想定される。

三つ目は、音声模倣における親の無意識の振る舞いが、子の発声過程をどのように導くかの計算モデルを紹介する。母語の影響によるマグネット効果、子が自分の真似をするという期待感の二つのバイアスが働くことで、母音の獲得が可能になる。後者のバイアスは音声模倣に限らず、親が一般に持つ期待で有り、これが子の発達を助けると考えられる。

最後に、現在取り組んでいる自他認知の発達過程の理解プロジェクトを紹介する。構成的手法による人間の心の発達過程の理解が同時に、将来、人間と共存するであろうロボットのココロの設計に繋がることを示し、脳神経科学、発達心理、認知科学などの分野との学際的融合が必須であることを示す。

シンポジウム

つながるチャイルドサイエンス

話題提供①：渡辺公貴（タカラトミー欧米戦略本部開発グループリーダー）

話題提供②：三宅なほみ（東京大学教授）

話題提供③：竹林洋一（静岡大学大学院教授）

座長：一色伸夫（甲南女子大学教授）

「遊びと学び」の観点から子どもの情動を揺さぶる「おもちゃ・ロボット・メディア」の重要性と可能性を探り、子どもの未来を考えるシンポジウムです。

子どもにとって「遊び」は、発達や成長に深い関わりがあると考えられていますが、遊びながらどのように「学び」を得ていくのでしょうか。また、発達段階によって「遊び」と「学び」の関係は変わっていくのか、親や学校はどのように関わっていくべきなのか。

それでは遊びというものは、ほかの活動とどのように違うのでしょうか。心理学者は、いろいろな定義（ほかから強制されない自由な活動、自発的な活動、活動自体が目的で賞罰が必要でない活動、子ども自身の興味や関心に基づく活動）をしています。

子どもは、大いに遊び、歓びと感動とともに大いに学び、表現し、仲間と交流することで、何よりもつながる歓びを体感していきます。そのワクワクどきどきの新しい世界を拓く手助けをしてくれるのが「おもちゃ」であり、「ロボット」であり、「メディア」であるのではないのでしょうか。

子どもの未来と子ども文化を考える上で「おもちゃ・ロボット・メディア」は、とても重要なものです。これらが“つながること”で子どもたちの「遊びと学び」が生き生きとなるのではないかと期待しております。

話題提供 ① 飲んで遊ぶおもちゃ

渡辺公貴

おもちゃとは、子どもたちの夢の実現のために遊び体験・創造体験を通じて様々な感動体験を拡げるための媒体です。また、大人たちにも、ちょっとした安らぎや満足、また子どもの頃に感じたワクワク・ドキドキする気持ちを与える媒体です。対象も0歳から99歳までと広範囲に渡っています。

現代社会ではおもちゃという消費材は子どもが生まれて初めて接する道具の一つでもあり、子どもの成長に大きく関与すると考えています。しかし、玩具業界では「子どもの成長に良い玩具」とは何であるかと本格的な研究があまりなされてきませんでした。一般的に知育玩具と言われるような色、数字、形、文字を覚える、音を聞き分ける、感触の違いを感じるといった一般的な題材の商品が多く販売されてきました。私は2011年から同志社大学のプロジェクト科目で子どもが夢を描けたり、理科に興味を持ったり、クリエイターを目指すといった幅広い観点からおもちゃを捉え、「子どもの成長に良い玩具の考察と企画」を学生と一緒に考えています。

この授業を受け持つきっかけになったのは2008年に私が企画をしたi-SOBOTという世界最小の2足歩行ロボットで「ことしのロボット大賞」（経済産業大臣賞）を受賞した際に多くの子どもや大人と接して気づいたことがきっかけでした。気づきは下記の2点でした。

1. 10歳以下（小学校4、5年生）のお子さんは興味をあまり示さない

これは現実の物理的な世界のロボットとCGなどの二次元の世界のロボットの区別ができない。実際に区別ができて10歳以下のお子さんが「凄いい」、「かっこいい」とはとらえられませんでした。11歳以上（小学校6年生）になると機械としてのロボットの凄さが受け入れられました。

2. 大人の方は、50歳以上の男性に受け入れられた

これは明らかに鉄腕アトム、鉄人28号、8マン世代の大人たちでした。40年以上前に感動した「まんが」の世界が、現実に自分の手の届くところへ来たということです。大人たちはi-SOBOTを「It」（それ・物）ではなく「He」（彼）として購入していました。

これらの体験により、子どもの頃に憧れたヒーローにより夢を抱き影響を受けて大人になり研究者や技術者・漫画家になるのではないのか、そして低年齢の子どもも潜在的には長く一緒に過ごす玩具にも影響を受けるのではないかと思ひ、学生と共に玩具の子どもへの影響を分析することにより「子どもの成長に良い影響を与える玩具の企画」について考えています。それは端的に言えば、子どもが飲んで遊びながら良い影響を受けるおもちゃです。

話題提供 ② 対話から学ぶ、対話して学ぶ、ロボットも仲間に入れて学ぶ

三宅なほみ

子どもたちは、毎日いろいろな経験の中から、さまざまな「経験則」を作り上げてゆきます。身の周りで繰り返し起きることについて「ああすればこうなる」ものだということを自分で発見してゆくわけです。そうすることで期待がもてるようになりますし、「新規な出来事」について多少なりとも予測できるようになっていきます。こういう賢くなり方は、学びでもあり、遊びでもあるのでしょうか。

遊びの中から経験則を作る学びは、子どもが一人でやっているように見えますが、実は周りのおとなや子どもも大きな役割を果たしています。子どもは、自分が信頼しているおとなの言うことをまずは信じようとする強い傾向を持っているようですし、知りたいことがはっきりしている時、友だちと一緒に何日も同じようなことを少しずつ形を変えて試してみても、自分たちなりに納得のゆく答えを導き出す力も持っています。子どもたちがこういう力を持っていることは、子どもたちの遊びや学びをじっくり観察することで確認できます。

それでは、子どもたちからこういう力を引き出すような、子ども同士の働きかけ、学び合いを「デザインする」ことはできるでしょうか？ 私たちは、こんなことを知りたくて、子どもたちの間に交じって子どもと対話するロボットを使ってみました。子どもたちは、こちらがしっかりした学び合いの場をデザインすれば、仲間の一人が遠隔操作によるロボットでも、「学び相手」として受け入れてくれます。そういう中でロボットの振る舞いを、「先生っばい」役割、「リーダー」として振る舞うロボット、良くできる仲間、それほど良く出来なくてもきちんと関わってくれる仲間、などに変えて調べてみたところ、子どもたち同士の学び合いを最も引き出し易いロボットは、きちんと関わってくれる仲間として振る舞うロボットでした。子どもたちは、本当のところでは、「わかり易く教えてもらう」ことよりも、きちんと関わり合って一緒に新しい答えを作り上げて行く仲間を求めているのかもしれない。

話題提供 ③ デジタルメディアが拓く子どもの未来

竹林洋一

コンピュータは単なる道具や機械ではなく、メディアとしてのコンピュータには、子どもの感性や創造性を育むことのできる「超能力」があると私は確信しています。1968年にアラン・ケイは、そのことにいち早く気づきました。「人間は自己の生み出したメディア（広い意味の技術）によって、人間の知覚・習慣や文化・社会をいつのまにか変えている」というマクルーハンの言葉に感化され、子どもの創作活動を支援する「ダイナブック（パーソナル・ダイナミック・メディア）」の構想を示しました。そして、対話型ワークステーションやプログラミング環境を開発し、アニメーションや音楽制作などを支援するソフトウェアを次々と開発し、デジタルメディアの将来像を示しました。

それから40年以上が経過し、多様かつ大量の情報がネット経由で自由自在に利用できる情報環境が構築され、ネット型ゲームやSNSのユーザは急増しています。しかし、アラン・ケイが思い描いた、子どもにとって理想のデジタルメディアの実現には至っていません。「遊びや学びの場」を豊かにするためには、子どもの情動や心身の発達を理解した上で、多彩なメディアやコンテンツを創出するという姿勢が必要です。そのような芸術家、デザイナー、情報技術者は少ないので、新感覚で発想できる学生や若手の皆さんには絶好のチャンスだと言えるでしょう。

日本は人類未踏の超高齢社会のトップランナーとなりました。私は認知症の研究を始めてから、「認知症は個性である」ことに気づきました。そして、小林登先生の「子どもは未来である」というメッセージの素晴らしさを再認識しています。子どもと同様に認知症の人の個性、情動、自立を重視し、下記を目指して現場主義で研究に取り組んでいます。

「夢や生き甲斐、目標を見つける」

「未知への物事への恐れを取り除く」

「自分に対し謙虚さとプライドを持ち、自分らしく生きる」

「他者の個性・価値観を尊重し、他者を愛し思いやる」

メディア情報学の立場から、日本子ども学会の皆さんの知を結集し、子どもの未来と、高齢者、家族、地域を考え、未来の少子高齢社会を包括的にデザインしたいと思っています。

10周年記念シンポジウム

チャイルドサイエンスの未来

話題提供①：内田伸子（十文字学園女子大学特任教授・筑波大学監事）

話題提供②：原島 博（東京大学名誉教授）

話題提供③：坂上浩子（NHK エデュケーショナルこども幼児部統括部長）

座 長：榊原洋一（お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科教授）

日本子ども学会の創設者の小林登先生の理念の根幹をなす言葉が「子どもは未来である」であることは多くの会員の皆さんはご存じだと思います。この言葉にはいくつもの意味があると思います。未来の世界の主人公は、現在の子どもたちであることは論を待ちません。もちろん子どもたちは、未来だけではなく現在も生きているのですが、残念なことに現在の世界の主人公ではありません。現在でも子どもは主人公だ、と主張することは容易ですが、2つの意味で本当の主人公にはなりえていないのが現実です。

第一に、子どもの幸福や権利が主張されていますが、主張をしているのは主に大人であり、子どもの声は現在の世界では重要視されません。子どもの虐待や貧困、あるいは搾取や人身売買などの問題の根源には、子どもが主人公足りえない弱者であることが深く関わっています。

第二に子どもには未来まで延長された自己を見通す力が十分に発達していません。子どもが大人として生きる未来が幸福な世界であるかどうかは、現在の大人の叡智にかかっています。

私たち大人は現在生きている子どもたちを守るだけでなく、子どもたちが大人として生きてゆく未来の設計を行う責任を負っているのです。そして大人である私たちが、幸福で安寧な未来の設計図を描くための方法論こそが「チャイルドサイエンス」です。チャイルドサイエンスの要件は、それが事実に基づいているということ、子どもをある視点から一面から捉えるのではなく学際的で開かれた場所で判断されるということです。

チャイルドサイエンスの未来とは、未来の大人である現在の子どもたちに、こうした要件が満たされる持続する堅固な場所を用意してゆくことではないでしょうか。

話題提供 ① 子どもの貧困は越えられるか

—共有型しつけは経済格差を凌駕する鍵—

内田伸子

【問題】 学力格差は経済格差を反映していると言われていた。文科省幼稚園課は「幼稚園卒の子どもは保育所卒の子どもよりも小中学校で実施する学力テストの成績が高い」と発表した。幼児期から学力格差が始まっているのか？ 経済格差は子どもの発達や親子のコミュニケーションにどんな影響をもたらしているのであろうか？ この問題を明らかにするために、幼児のリテラシーの習得に及ぼす社会文化的要因の影響調査—日韓中越蒙短期縦断研究を実施した。

【結果】 (1) 養育態度・保育形態の影響；日本・韓国・中国ともに、幼児期の読み書き能力は家庭の経済の影響は受けない。幼児期の語彙力と書き能力（手指の巧緻性）は小学校の国語学力に影響する。幼児期の語彙力には経済格差や教育投資額と相関があるが、日本では、小学校での学力テストや語彙力との影響関係はなくなる。韓国と中国では家庭収入と語彙力や国語学力との影響関係は認められる。3カ国共、幼児期の語彙力は、小学校の国語学力と強い関連があり、語彙の豊富さが学力基盤力であることが明らかになった。親のしつけスタイルのうち共有型しつけ（日本と韓国）のもとで子どもの語彙力や国語学力が高くなり、強制型しつけスタイルのもとで語彙力や国語学力が低くなることが明らかになった。共有型しつけや子ども中心の保育の幼稚園・保育所で育った子どもの小学校での国語学力と語彙力が高くなるのが検出された。逆に、強制型しつけや教え込み中心の保育で育った子どもは国語学力や語彙力が低いことも明らかになった。日本・韓国・中国の3カ国に共通していたのは蔵書数に代表される家庭の文化的環境である。(2) 家庭の文化資源の影響；家庭の収入や早期教育への投資額にかかわらず、家族が読書好きであり、幼児期から読み聞かせを行い、子どもとの会話を楽しみ、家族団欒を大事にする家庭の雰囲気の中で、子どもの語彙は豊かになり、論理力を中心とした考える力も育っていく。なによりも、子どもを大人と対等な人格をもつ存在として尊重する雰囲気の中で、子どもの成長発達が促されることが窺われる。(3) 早期教育への警鐘；日本では、学習系の塾に通っていることと芸術運動系の塾に通っていることで、語彙力に差はない。幼児期の通塾経験は小学校の学力テストにも影響がない。韓国では、就学前に私教育を受けない集団の国語テスト得点が有意に高いこと、就学前の私教育の実施によって語彙得点に差が見られないことが本調査で明らかになった。日本と韓国において、幼児期における早期教育—系統的学習への取り組みは小学校段階での学力や語彙力の向上に寄与

しないことが明らかになった。早期からフラッシュカードや学習材を用いた系統的学習への取り組みは、学力基盤力の向上にはつながらないという基礎的結果を明らかにしたことは意義深い。中国では早期教育への投資額と小学校国語学力との間に負の因果関係が見られたことから、行き過ぎた圧力窯方式の系統的・機械的学習の早期からの導入が子どもの語彙や考える力に悪影響をもたらす可能性があることを示唆された。

【結論】 親への提言；大人が子どもと対等な関係で触れ合いを重視し楽しい体験を共有・享受する家庭の子どもの語彙力が豊かになり小学校の学力（考える力）を向上させることが明らかになった。親がよく本を読み、家族で団樂の時間を大事にし、親子の会話を楽しむ雰囲気の中で子どもは内発的な知的好奇心を発揮して環境探索を行い主体的に学ぶことができる。「しつけスタイル」は親の子ども観や子どもへの関わり方を変えることにより制御可能である。結果を踏まえて親たちに「子育て10カ条」を提案する。子どもは文化社会の宝。その人達の成長に私たち大人がいくら手をかけたとしても、その人達の成長によってもたらされる文化社会への賜はコストを帳消しにして余りあるものであるに違いない。

話題提供 ② 子ども学と顔学 —比べてみれば—

原島 博

日本顔学会は1995年に生まれました。日本子ども学会の少し先輩です。実は「子ども学」と「顔学」はよく似ています。それは、専門用語ではなく、「子ども」「顔」という誰でもが使っている普通名詞で学問名がつけられていることです。ここでは、この二つを比べながら、普通名詞を名前として持つ学問、そして学会のありかたを考えてみたいと思います。

話題提供 ③ こどもとメディアの良い関係って？ —教育的映像メディア・コンテンツの未来—

坂上浩子

近年、映像メディア制作の現場では、一方的にプロがつくって与える時代は終わり、ユーザーオリエンテッド（ユーザーの制作参加）の波がマルチ・プラットフォームで押し寄せている。では、複合的なメディア時代を生きる子どもたちの発達・発育において、必要なことは何だろうか？メディアに触れる・触れないと言ったプリミティブな議論ではなく、コンテンツの質とコミュニケーションの関係、そして社会的・歴史的なマクロな視点での議論が必要なのは言うまでもない。そこで、乳幼児コンテンツ制作の現状をひも解きながら、メディアと子どもの良い関係をつくるための条件について考えたい。

1. 子どもをめぐる映像メディアの世界的潮流

今、世界で作り手たちが情熱を傾けているのは、新たな技術とプラットフォームを生かしたメディアである。NHKが毎年10月に行う「日本賞」教育コンテンツ国際コンクールでも、最終選考に進んだ作品には、放送番組の財産のアーカイブ映像とウェブを融合して楽しませるものや、オンライン・ゲームなどインタラクティブならではの手法で学びを楽しく後押しするものなど、クロス・メディアを生かした作品が多く見られる。

2. 送り手と受け手の関係も変革の時代

2009年度「日本賞」グランプリ受賞作品の幼児番組「きみのニュースはなーに？」（イギリス）をはじめ、視聴者（ユーザー）のアイデアや投稿をアクティブに取り込んだ作品、子ども達の意欲的な態度を育てる教育コンテンツが評価されている。コンテンツの制作がプロだけに閉じられず、双方向となる、そんな現代的状況を映し出している。

3. メディアの変革期において、変わらずに大切なものは？

教育的な観点で映像メディアを考える時の必須の論点は、「見て終わりではないコンテンツかどうか」である。「学び」が一方的な知識の注入ではなく、子どもたちの主体的・能動的な姿勢や行動に繋がる「エンゲイジング」なコンテンツかどうか。これは、時代やメディアの違いを超えて大切なポイントである。

4. 制作現場の挑戦&試行錯誤とは？

世界初の赤ちゃんに向けたテレビ番組「いないいないばあっ！」(DVD 部分視聴)

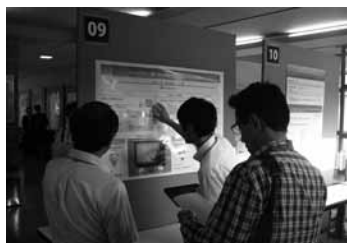
①TVの前の子どもに直接働きかけ ②画面はなるべくシンプルに ③効果音も音楽もひとつの台詞と考え、慎重かつ大事に扱う
→最大の成果は、随伴視聴：乳幼児はおもしろい場面やびっくりするような場面に出会うと、一緒に見ている大人のほうを見ると
いう興味深い特徴がある=親子のコミュニケーションのきっかけ

5. 子どもの可能性を信じて

(DND「にほんごであそぼ」部分視聴)

伝統的な日本語がおとなの間でも消えつつある中、名言・名句・諺など、子どもたちに伝えたい日本語を身体的表現で紹介する番組。いかに言葉を「遊び」に発展できるかがポイントとなっている。2003年開始後の興味深い親子のエピソードから、力のある素材、適切な表現手法をきちんと選んで提示すれば、子どもたち自身が能動的遊びを生み出し、人と分かち合ってくれる、そのきっかけ作りの足跡から未来を見たい。





ポスターセッション

大会1日目の15時10分から、ポスターセッションが行われました。
 演題登録は43件で、★印の4件が優秀発表賞に選ばれ、夕刻から行われた
 イブニングセッションの場で表彰式が行われました。

1	田中卓也	『おとぎの世界』に関する読者の研究 一大正自由教育とともに消えた児童雑誌の光と影一
2	吉富 萌	高校生国体候補選手への栄養教育アプローチ 一行動段階モデルによる教育効果の評価一
3	杉尾直子	高校生国体候補選手への栄養教育アプローチ 一性別を踏まえた教育を行うための一考察一
4	木村志緒	食に関する指導の在り方の研究 一児童の朝食における料理数と食意識との関連一
5	杉山亜紀	食に関する指導の在り方の研究 一児童保護者が給食献立表を見ることと食意識との関連一
6	阿萬千穂	食に関する指導の在り方の研究 一児童保護者における母親の就業と食意識との関連一
7	辻井晴名	テキストチャットにおける生理指標の可視化手法の提案
8	王 舜賢	台湾と日本の家庭科教科書に描かれた食育
9	中村一暁	キャラクターと一緒に学ぶ映像学習支援システムの開発
10	河田承子	情報行動・教育観・育児ネットワークの関係に着目した母親の育児情報活用に関する調査
11	所真里子	子どもの傷害予防：保護者に伝わる機能・安全表示とリスクコミュニケーションに関する考察
12	黒崎律子	保育における正座の効果（個別・集団）についての一考察
13	中山志穂	親子で楽しむE-VChat 一身体的引き込みでつながる対話空間一
14	塩見昌裕	小学校の理科室で活動するロボット
15	塩見昌裕	保育行動認識に関する取り組み
16	澤 菜々美	授業参加のきっかけ作りを支援する挙手ロボットの提案
17	鳥田将喜	野生ニホンザルの社会的遊びのネットワーク 一共同育児の場としての役割を考える一
18	瀬尾知子	母親の養育態度と母親の食意識・食事のしつけ方の関連
★ 19	宮下孝広	社会的実践としての読み聞かせ活動の発達の意義
20	佐藤朝美	Family Narrative 支援活動「未来の君に贈るビデオレター作成 WS」の実践と評価
21	山田小百合	ミニチュア「まち遊びキット」を用いたワークショップの開発
22	鈴木 勲	児童相談所一時保護所における子どもの暴力問題に関する研究 一職員の職務状況及びケア意識の分析をととして一
★ 23	鈴木祥子	複数言語環境で育つ子どもの日本語習得 一保育園1～2歳児クラスでの行動観察より一
24	中茂陸裕	離れて暮らす孫と一緒に楽しむ「デジタル絵本読み聞かせ」システム
25	戸次佳子	2～3歳児の遊びにおける行為の自発的な修正と方略の獲得
26	松阪崇久	マハレの野生チンパンジーにおける、多様な遊びと学び
27	岡田秀希	文理融合型の科学教室の実践を通じた児童の理数教科への関心度の評価
28	浅井拓久也	保育者の子どもを診る目の育成にかんする試論 一エピソード記述の批判的検討を通じて一
29	高梨和紗	母親の育児不安に関する研究 一育児不安軽減を明らかにする質問紙作成について一
30	柳澤弘樹	発達の遅れが気になる子の認知機能と身体運動の関連について
31	寺田泰晃	霧を用いた表現メディア空間の設計と遊び場への活用
32	生駒 忍	小学校低学年保護者用放課後生活空間評価尺度の確率的因子分析
33	渡部 茂	子ども大学の開校 一明海大学歯学部での取り組み一
34	中山隆弘	芸術作品の対話型鑑賞場面における遠隔操作型ロボットによる支援の試み
35	瀬島吉裕	科学工作教室における工具の取り扱いに関する一考察
36	山田貴志	腕相撲ロボットと児童の力比べ！
37	後藤 淳	行動識別を活用した園内遠隔見守りシステムの開発
38	鶴岡浩平	児の遠隔服薬支援のための患者 一薬剤師間コミュニケーションシステム
39	塙 拓人	小児診療所向け患部画像データベースシステム
40	宮川達彦	ノベルゲームの利用を通じた患児アドヒアランス向上
41	岡崎順子	「県大そうじゃ子育てカレッジ」の取り組みの現状と課題
★ 42	長田有子	被虐待児に対する治療 一施設の療育から里親支援へ一
★ 43	大橋節子	不登校経験のある高校生の学校適応およびレジリエンスに対する演劇活動の効果 一K高校パフォーマンスコースの実践から一

★「社会的実践としての読み聞かせ活動の発達の意義」

宮下孝広（白百合女子大学生涯発達研究教育センター）

乳幼児期に親子間でなされる読み聞かせは、愛着関係と社会性の発達の基盤を作り、言語獲得をはじめとする認知発達を促すと考えられているが、児童期以降の読み聞かせ活動の意義については十分に評価されているとは言えない。従来、文字を読むことができるようになる児童期以降は一人で本を読むこと、しかも黙読することが読書活動の中心をなしてきた。しかし、発達が社会的相互作用のなかで進められていくと考える立場に立てば、自己内相互行為として十全に読書活動を行うことができるようになる過程で、特に読みを獲得して間もない児童期には、例えば他者に対して読み聞かせること、そのために文章を理解し自らの表現とするために読みを鍛えていくことが身近に実践できるような環境が必要である。

塩尻市市民交流センターと共同で進めている「読み聞かせ交流会」はまさにそのような意義を持つ活動として展開している。ここでは、第一に、発達を垂直的なものとしてだけでなく水平的なものとして捉えること、第二に、高齢者の参加を求め、そのジェネラティブティのもとで児童の活動への参加の度合を深めてもらうこと、第三に、交流会の参加者はもちろん、この活動を組織し運営する行政の関係者も含めて、それぞれの活動領域を越境させることで、関係者すべての発達を促す新たな場を作り出すことを基本的な視点としている。この実践例の検討を通じて、幼児期まで家庭において個人的な活動としてなされてきた読み聞かせが、コミュニティにおける社会的な活動に拡張されることを通じて、児童期以降も発達の意義を持ち続けることを提言したい。

★ 複数言語環境で育つ子どもの日本語習得 — 保育園 1 ～ 2 歳児クラスでの行動観察より —

鈴木祥子（滋賀県立大学大学院人間文化学研究所）、竹下秀子（滋賀県立大学人間文化学部）

これまで外国人児童への対応は小・中学校での日常生活に必須の日本語指導と、かな・漢字などの読み書きが中心となっていた。しかし、日本生まれでも「テストの質問が理解できない」という実態があり、将来も日本で生きていく子どもの発達や進路を保障することは難しい。ことばの基礎を培う就学前の子どもの発達や保育・教育に着目することが重要だろう。

本報では、2012 年 4 月に保育園 1 歳児クラスに入園したブラジル国籍児 2 名とペルー国籍児 1 名を対象として実施中の行動観察から、同年 9 月までの記録を分析した結果を提示する。対象児はいずれも家庭では母国語、保育園では日本語を使用する環境で育っている。2013 年 2 月の観察開始以降、日常保育中の行動を各月 4 回約 1 時間にわたって記録したビデオ映像から、語彙の増え方・種類、遊び、発話や他児・保育士とのやり取りを分析した。その結果、対象児は 1 クラス 10 数名、保育士常時 2 ～ 3 名の集団の日常保育場面において当該年齢相当の行動発達を遂げてきていること、しかし、入園後 2 年目になっても日本国籍児に比べると、発話や語彙数が少ないことがわかった。今後の継続観察によって、複数言語環境で育つ子どもの発達を諸側面において検証し、多文化保育を実践、評価するための指針を得ていきたい。

★ 被虐待児に対する治療 — 施設の療育から里親支援へ — 長田有子（NPO チャイルド・ケアリング・アソシエーション）

【対象者および目標】 児童虐待が大きな社会問題になっており、施設で養育されている児童の数は年々多くなっており、その対処方法として里親での養育が必要とされている。本稿では、被虐待児施設における集団セッションにおける療育の効果を検証し、里親環境におかれてからの療育効果の検証を比較研究した。

【方法】 個人セッション：週 1 回 1 時間 / 月 3 回 集団セッション SST：週 1 回 1 時間 / 月 2 回

【経過および結果】 被虐待児は、集中が困難である傾向がみられるため、一つの課題を 5 分程度にして毎回同じ順番に行うように組み立て、児童ができることから課題をスモールステップで階層的に進めていった。言葉を話す前に虐待を受けていたので感覚を閉じることにより自分を守ろうとしていたと推測され、視覚聴覚の感覚を広げる課題やことばの課題を多く行った。「子ども学」の脳の三位一体学説から「生存・運動脳」「本能・情動脳」「知性・理性脳」の 3 つの脳の相互作用が子どもの発達に重要であるとされているが、虐待によって体のプログラムと心のプログラムが発達されることが阻害されてきた（小林登、1999）状態に音やメディアを使った課題をオリジナルに制作して実行した。

【考察】 施設におけるソーシャルスキルトレーニングには、有意性を導くことができなかったが、個人の知能や言葉の力を伸ばすことはできた。また里親環境においては、療育開始 3 年後、IQ 80 台から 100 台まで伸び、SST の効果の有意性も検証された。今後、児童支援事業計画として里親支援としての療育を実行していく。

★ 不登校経験のある高校生の学校適応およびレジリエンスに対する演劇活動の効果

— K 高校パフォーマンスコースの実践から —

大橋節子（環太平洋大学、甲南女子大学大学院人文科学総合研究科）

「学校に行かない、行けない子どもたち」は 2001 年には 13 万人を数え、深刻な社会問題として取り上げられてきた。今や不登校は「どの子にも起こりうる」現象であり、単なる原因探しよりも、目の前にいる子ども達が、生き生きと輝き「生かされている」喜びを実感できる学びの場の創造こそが、重要かつ喫緊な課題であると考えている。本研究では、不登校を経験しながらも、K 高校（全国広域制通信高校）のパフォーマンスコースに進学し、演劇活動を柱に据えた心身の活動を通し、不登校を回復し学校適応する生徒たちに注目した。パフォーマンスコースの「心・技・体」の育成を目標に掲げた活動によって、学校適応に改善がみられるか否かを、次の 2 点について検証する。1 つは、「困難な状況にもかかわらず、うまく適応できる力」や「挫折から回復・復元する心の弾力性」と言われるレジリエンス（精神的回復力）である。もう 1 つは、社会的スキル、情緒面での適応や健康であり、これらは不登校児童生徒の問題としてあげられることが多い。これらのデータから、身体活動を中心に据えた演劇活動が、不登校回復や学校適応のためのプログラムとして活用され、またそうしたプログラム普及に向けた施策の提言を行う。