

幼児向けマナー教材と実施プログラムの開発 —社会的スキルに着目して—

若生眞理子*¹⁾, 東野國子**²⁾

1) 滋賀短期大学 ビジネスコミュニケーション学科, 2) 近畿大学通信教育部

Development of Manner-learning Resources for Toddlers and a Usage Instruction Manual -with Focus on Social Skills-

Mariko WAKOU¹⁾, Kuniko HIGASHINO²⁾,

1) Department of Business Communication, Shiga Junior College, 2) Correspondence
Division, Kindai University

抄録：核家族化や少子化が進み、日常生活における対人相互作用の経験が減少している昨今の環境に鑑み、幼児向けのマナー教材を開発することとした。マナーを、相手を思いやる気持ちとその表現の仕方とし、幼児に非言語表現を身につけてもらうことを目的に、基本的な関わりスキルを「挨拶編」に、社会的スキル尺度の中から主張スキルと協調スキルを「生活編」に組み込んだカードゲームと実施プログラムを完成させた。開発段階で予備実践を繰り返した結果、まず「絵札」を大型パネルにして幼児たちに言葉のバリエーションや言葉に代わる表情や動作などの教示を行い、その後カードゲームを実施することで、幼児たちの反応に変化が見られ、非言語表現の気づきを促すことが示唆された。

キーワード：コミュニケーション能力、社会的スキル、幼児向け教材、非言語表現、カードゲーム

1. はじめに

核家族化や少子化が進み、日常生活の場で人と関わる機会が減少したことによる子どもたちのコミュニケーション能力の低下が問題となっている。子どもたちのコミュニケーションの現状や課題については、気の合う限られた集団でのみコミュニケーションをとる傾向が見られ、コミュニケーションをとっているつもりが、実際には自分の思いを一方向的に伝えているに過ぎないことが多いと指摘されている¹⁾。また、滋賀短期大学附属幼稚園の教諭へのインタビューでも、幼児の対面でのコミュニケーションについて、言葉と表情が一致しないことや、自分の気持ちをうまく表現できないことから、円滑な人間関係を築けない場面があることが明らかになった²⁾。社会的スキルは友だちとの関わり

* E-mail: m-wakou@sumire.ac.jp

**近畿大学通信教育部非常勤講師

のなかで使うスキルとして、主に小・中学校や特別支援の領域で教育や訓練に用いられており、就学前児を対象とした社会的スキルの測定に関する研究は見られるものの、社会的スキルを高めるための教材や集団でのトレーニングに関するものは管見したところ少ないようである。幼児が集団での遊びを通して、周囲の人たちとの関わり方について学ぶ場を持つことは、小学校教育との円滑な接続という点においても有効であると考えられる。

その視座から本研究ではマナーを、相手を思いやる気持ちとその表現の仕方と定義し、他者との相互作用の際に用いられる社会的スキルの観点から、マナー教材とその実施プログラムを開発することとした。また、幼児向けマナー教材の選定にあたっては、幼児の特性や発達段階に鑑み、少人数でもできる、子ども同士の関わりがもてる、自分たちで工夫しながら遊び方を考えることができる、持ち帰って家族と楽しむことができるという特長からカードゲームが最適であると考えた³⁾。

本研究は、非言語表現への気づきを促すという初歩的な社会的スキルを取り入れたカードゲームを作成し実践することで、幼児が集団での遊びを通して楽しみながら社会的スキルを身につけることを目指すものである。

2. 幼児期と社会的スキル

2.1 幼児期における社会的スキル

社会心理学では、「社会的」は「対人的」とほぼ同義に扱われ、対人関係を円滑に運営するための能力は広く「Social skills」と呼ばれている。社会的スキルについて、菊池(1988)は、「対人関係を円滑にする具体的行動である」とし⁴⁾、相川(2010)は、「対人関係における自らの目標達成をめざして、相手に適切かつ効果的に反応するために用いられる言語的、非言語的な対人反応」と定義している⁵⁾。社会的スキルは、日常生活で他者とのかかわる経験から身に付けることができるものであるが、その特徴としてトレーニングにより向上が可能なことはすでに実証されている⁶⁾。

平成30年の幼稚園教育要領では「幼児教育において育みたい資質・能力の3つの柱」が示されており、思いやりをもつこと、相手の気持ちを受容すること、話し合うこと、折り合いをつけることなどの資質や能力が育つことで、よりよい生活を営むことができるとしている。さらに、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」の中においても自立心、協同性、道徳性・規範意識の芽生え、社会生活との関わりが「人間関係」の領域として示されている⁷⁾。これらはいずれも社会的スキルが扱う他者との関係づくりを円滑に運営する資質や能力に関連するものである。

2.2 社会的スキルトレーニングの概観

社会的スキルトレーニング(Social skills training;以下SST)は、1950年代から1960年代にかけて欧米で社会的不適応を起こしている人に対し行われた社会的学習理論に基づいた行動修正の試みに始まり、1970年代にはアメリカの医療分野において、疾病や障害が原因で社会的スキルが不足し、

社会への不適応を起こしている個人を対象とした治療法として導入され始めた。医療分野における SST の手順は、行動療法を理論的背景としており、セッションの中で、言語的教示、モデリング、ポジティブなフィードバックによる望ましい行動の強化、宿題による行動の般化といった手続きが、意識的に取り入れられている。

わが国における社会的スキルトレーニングは、1980年代に軽度精神遅滞児や登校拒否児の対人対応の改善のために、教育現場において試みられるようになった。その後、社会的スキルの不足から起こる対人関係のトラブル、学校への不適応、それらに伴うメンタルヘルスの低下といった問題の予防という観点から SST が行われるようになった。これらの活動は、心理療法というよりはむしろ教育技法であるとされ、ソーシャルスキル教育 (Social skills education;以下 SSE) として小・中学校や特別支援の領域での訓練に用いられている。幼児向けの SSE も、攻撃的な幼児あるいは学習障害 (LD) 傾向のある幼児等を対象に始められたが、小学校の SSE ほど組織的には行われておらず、訓練の実践報告例が少ないのが現状である。

2.3 幼児向け社会的トレーニング

幼児向けの SST の教材本や絵カード、かるたは見られるが、前述のようにいずれも特別支援向けのものが多い。無藤(2010)は、人間関係の形成に必要な習慣を育む機会が減少していることから、幼児が身につけてほしいスキルを分類したのち、普段のあそびを社会的スキルを身につけるあそびに進化させたものをまとめている⁸⁾。

高橋ら(2018)は、幼児の問題行動を対象とした集団 SST を標準群との比較から検討し、幼児に対する集団 SST が、社会的スキルのなかでも主張スキルの習得に関して効果的な介入であることが示唆した⁹⁾。

また、実践例の一つとしては、宮崎大学教育学部附属幼稚園で平成15年度から年長児を、平成18年度からは年少児から年長児までを対象にして取り組んでいる集団でのコミュニケーションスキル活動があげられる。活動は「もくせいの時間」と名づけられ、ターゲットスキルを設定して場面絵や絵カード、すごろく等を通して対人スキルを身につける活動を行っている。この幼稚園では保護者も協力して参加するというユニークな実践スタイルを採用している。

3. 教材開発に向けて

3.1 宮崎大学教育学部附属幼稚園の実践見学

今回の教材開発にあたり、宮崎大学教育学部附属幼稚園の「もくせいの時間」を見学させていただいた。年間を通して合計6回の授業が展開されており、その1年間の集大成として例年2月に幼稚園児と附属小学校の児童との交流が行われている。

1回目の見学は2月の最終授業の異学年交流であった。5年生が春から入学予定の年長児とグルー

プごとにゲームを行う授業で、5年生は園児にルールを説明したり、優しく声をかけたりするなど、常に園児を気遣いながらゲームを楽しんでいた。各グループにファシリテーターとして園児の保護者が配置されており、ゲームの進行を見守っていた。

2回目の見学では「もくせい時間」の具体的な実践を見学させていただいた。

2回目「もくせい時間」

対象：5歳児〈年長児〉2時間目 35分 あたたかい言葉のかけ方①「やさしい言葉をかける」
〈ねらい〉困っている友達にやさしい言葉をかける大切さを知り、言葉のかけ方を身に付ける
〈獲得させたいスキルのポイント〉
態度面：相手に近づく その人をきちんと見る 聞こえる声でやさしく言う
その他：困っている友達に気付く

図1 宮崎大学教育学部附属幼稚園 2019年9月2週「もくせい時間」 指導案の一部

最初に本時のねらいについて説明が行われた。次に保護者と教諭による見本のロールプレイを見てもらい、その後グループに分かれた園児たちによるロールプレイが行われていた。

この2回の見学で、取り組みのポイントを理解してもらうために園児にどのような言葉がけや働きかけをされているか、園児の良い行動に対してはその場ですぐに褒めることなどを学んだ。「もくせい時間」では保護者の方々の全面的な協力が行われていることや、実施後すぐに「もくせい時間」で学んだことの定着のために」という保護者への手紙を通して、園児の変化や定着度に関する聞き取りが行われていることも参考となった。

授業後には元幼稚園園長佐藤正二先生や幼稚園園長、先生方からマナー教材の開発にあたっての留意点や効果の測定方法に関して貴重な意見をいただいたことが、その後のカードゲームの作成やプログラムの開発についての基盤となった。

3.2 カードゲームの開発

カードゲームの開発にあたっては、幼児の年齢や状況、集中力などを考慮して「挨拶編」と「生活編」の2種類とし、「絵札」と「読み札」を12枚ずつ作成することとした。「絵札」は、園児を主人公に表情や動作を意識した絵を本学の学生2名に描いてもらうこととした。「読み札」は5・7・5のリズムを基本とし、その中にターゲットスキルを組み入れ、わかりやすく、覚えやすく、親しみやすいフレーズとした。

「挨拶編」では、園児の幼稚園での1日を想定しカードを作成した。園児が楽しんで取り組めるように、滋賀短期大学の公式キャラクターであり、表情豊かな「しーたん」のカードを6枚加えた。

プログラムは集団SSTの進め方である①言語的教示、②モデリング、③ロールプレイと繰り返し練

習，④ポジティブなフィードバックによる望ましい行動と強化，⑤定着を促す指導に基づいて作成した。いずれも「元気に声を出す」「顔を見て話す」「言葉に表情をつける」「言葉に動作をつける」などの非言語表現を意識して開発を行い，ゲームにおいて獲得させたいスキルの「ねらい」とした。また，各幼稚園の指導方法が異なることや園児の発達段階などを考慮してもらいながら色々な遊び方ができるように，基本的な内容のみをプログラムに記載することとした。ゲームを行う際の基本的なプログラムとして記載したものは「絵札に描かれている人物の表情や動作を見て，どのような言葉を使っているのかをみんなで考えてみる」「指導者がその言葉について説明をし，言う」「子どもたちも一緒に言う」「子ども同士で顔を見ながら言う」「上手に言えたらほめる」「おうちでも言うようにすすめる」の6点である。

次に「生活編」のカードの開発を行った。「生活編」は，金子ら（2014）の「幼児用社会的スキル尺度・保護者評定版」をもとに，Ⅰ主張スキル・Ⅱ協調スキルから導き出される言葉を選んで8枚を作成し，友だちとのかかわりの中で身につけてもらいたい言葉を加えて合計12枚とした¹⁰⁾。

プログラムの作成にあたっては「挨拶編」のポイントに，「相手の気持ちを考えること」「相手の顔や表情を見ること」などを幼児が意識できるように開発を行った。「生活編」のプログラムも「挨拶編」と同様，幼児の発達段階や状況に応じて色々な遊び方ができるように基本的なものとした。

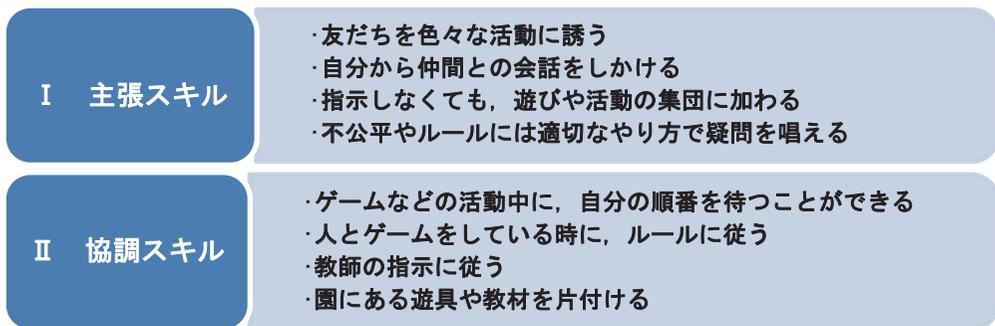


図2 社会的スキル尺度・改訂版

(出典) 「幼児用社会的スキル尺度・保育者評定版の改訂」¹⁰⁾

3.3 預かり保育児を対象とした予備実践Ⅰの結果と考察

滋賀短期大学附属幼稚園の協力により，まず預かり保育児を対象とした予備実践を数回行った。初めて行った実践では年少・年中・年長が混在していた。簡単なルールを説明してから実践を行ったが，カードの「絵」そのものに興味がいってしまったり，かるた式のゲームでは勝ち負けにこだわってしまったりしてこちらの意図する実践がうまく進まなかった。

実践を何度か行うことで，作成したカードの文言自体を園児があまり使わないこと，幼児の集中力

幼児向けマナー教材と実施プログラムの開発

やルールの理解度、カードの大きさや強度、安全性などを確認することができた。カードゲームの遊び方についても現場の幼稚園教諭から、坊主めくりのような遊び方もよいのではという提案を受けた。それを受け、「絵札」に「しーたんカード」を加えて、坊主めくりの要領で、しーたんカードをめくったらしーたんの表情や動作を真似してみる、というルールを設定して実践してみたところ、カードをめくるというワクワク感に加えて、しーたんの表情や動作を真似てみることもあって園児の反応は大きかった。

予備実践Ⅰの最終段階では、少数ではあるが本学の幼児教育保育学科の学生の協力を得て、滋賀短期大学附属幼稚園での保育実習中での実践をお願いし、チェックリストを提出してもらった。なお、事前に園児の様子を点数化するなどは行っていないため、今回のチェックリストはあくまでも実践の様子を観察者の主観により評価したものである。

項目	評価	項目に対するコメント
カードゲームに興味を示しているか	よく示している 示している 示していない 全然示していない	
ルールを理解できているか	よくできている できている できていない 全然できていない	
ルールを守れているか	よく守れている 守れている 守れていない 全然守れていない	
楽しそうに参加できているか	よくできている できている できていない 全然できていない	
カードの内容に従って表現できているか	よくできている できている できていない 全然できていない	
お友だちの表現に対して反応が出来るか	よくできている できている できていない 全然できていない	

※項目に関して項目以外でも何か感じたことがあれば教えてください。

図3 予備実践 チェックリスト（感想シート）

（出典）筆者作成

「楽しそうに参加できているか」「カードの内容に従って表現できているか」「カードゲームに興味を示しているか」という項目に対する評価は高かったが、「ルールを理解できているか」「ルールを守れているか」という項目は園児の発達段階により少し評価が異なっていた。また「お友だちの表現に対して反応できているか」の項目に関しては相手の反応を見るまでには至っていないようであった。幼児はカードゲームに対して興味関心をもち、楽しそうに参加しているが、カードゲームを通して学んでほしいことやルールへの理解度を高める必要性を感じた。そこで絵札を大きなパネルにし、カードゲームを始める前にそのパネルを幼児に見せながら絵札に登場する人物の表情や状況について説明をすることにした。その結果、園児は大きなパネルの絵の説明を受けながら集中して見ることができ、スキルのポイントについて理解できるようになっていった。予備実践Ⅰでは主に「挨拶編」の文言について変更を加えることとした。



図4 パネルを見せて説明している様子



図5 しーたんカードの表情を真似する園児たち



図6 カードで遊ぶ園児たちの様子



図7 「しーたん」カード

3.4 年長児を対象とした予備実践Ⅱの結果と考察

予備実践Ⅰによりほぼ完成したカードゲームの「絵札」と「読み札」を使い，本学の学生28名の協力を得て，年長児約30名を対象に「生活編」のカードを用いた予備実践Ⅱを実施した。まず学生に実施プログラムの進め方について説明をした後，学生を4名程度のグループに分け，絵札の説明役や観察役などそれぞれが担当する役割を決めてもらった。園児を5～6名にグループに分けて，大判パネルを用いて絵札の人物の表情や動作，背景などに注目をさせながら，園児みんなで何を言っているのか考えてもらった。園児たちは口々に思いつく言葉を学生に伝えていた。その後，絵札が表している言葉をみんなで声に出して練習してから，かるた遊びを行った。学生が読み札を読んで，絵札をとった園児がその言葉を答えるというものである。

予備実践Ⅱの終了直後、参加した学生たちに園児の様子や反応についてチェックシート（図2参照）への記入と、その他気づいた点についての自由記述をお願いした。その結果、評価が高かった項目は予備実践Ⅰと同様「楽しそうに参加しているか」「カードの内容に従って表現できているか」「カードゲームに興味を示しているか」の3項目であった。予備実践Ⅰで評価の低かった「お友だちの表現に対して反応できているか」の項目は評価が高かった。これについては、実践の対象が年長児であったことが理由として考えられる。逆に評価が低かった「ルールを守れているか」については、発言をしたい気持ちが抑えられず、順番を守らずに発言をする園児が多かったようで、学生たちもその対処に苦慮していたようである。登場する人物の気持ちに立って考えてほしいという意図をもって絵札を作成したが、相手に何を言うかではなく、「それをしてはだめだ」というような第三者の立場で発言をする園児もいた。これについては、事前説明に工夫を加える必要があると考える。また、数枚の「絵カード」については、異なる場面や状況として認識し、「読み札」の文言とは別の表現をした園児が多く見られたことを受け、予備実践Ⅱでは主に「生活編」の「読み札」の文言の変更と「絵札」の人物の表情やしぐさ、背景に改良を加えた。



図8 予備実践Ⅱの様子

4. 完成したカード



図9 基本的な関わりスキルに基づいて完成した「挨拶編」カード

〈Ⅰ主張スキルをターゲットとしたカード〉

〈Ⅱ 協調スキルをターゲットとしたカード〉



図 10 ターゲットスキルに基づいて完成した「生活編」カード

5. 総合考察

今回のカードゲーム作成にあたっては、ターゲットスキルとして幼児の基本的な関わりスキルを「挨拶編」に、社会的スキル尺度の中から主張スキルと協調スキルを「生活編」に取り入れ、園児たちに非言語表現を身につけてもらうことを目的の一つとした。年少の子どもが他者と仲良くやっっていく方法を学んでいる時期は、非言語行動を通して多くの対人関係を形成していき、遊びやその他の非言語反応も、子どもが仲間とうまく付き合っていく際に大切な働きをしている¹¹⁾とされていることから、非言語表現が対面でのコミュニケーションにおいて重要な役割を果たしていることを体感してもらう機会になると考える。

カードゲームのプログラムに関しては前述の宮崎大学教育学部附属幼稚園での実践を参考に「集団SSTの進め方」を基にして完成させた。結果的に大判パネルを使用した言語的教示とモデリングの説明の際では指導者が園児たちにわかりやすい言葉で説明をしながら手本を示すことができた。またロールプレイと繰り返し練習では言葉の言い換えや言葉に代わる非言語表現を示すことで表現のバリエーションについて教えることができた。さらにはフィードバックと強化、定着を促す指導では、園児が実行したスキルをその場で褒めることや、改善のための指導、また園児同士でのスキルの気づきにも反応することができるのではないかと推察される。またフィードバックという点においては、園児がカードを持ち帰って家族と一緒にゲームを行うことにより、家族からもフィードバックを受けることができるのではないかと考える。

佐藤(1998)は対人関係に問題を抱える子どもは、これまで社会的スキルを学習する機会に恵まれなかったか、或いは不適切な対応の仕方を学習してきたのだと考えられると述べている¹²⁾。対人相互作用の経験が減少している昨今の幼児の環境に鑑みると、社会的スキルの向上を目指すにあたっては、日常生活の中だけに委ねるのではなく、幼児教育の場においても SST を取り入れることは有効であると考えられる。また、岡田ら(2005)は、ゲームを導入することで、子ども同士のリアルな関わりがあるので、より日常場面に近い状況が設定できることや日常の友達関係の中で般化しやすくなることが期待できるとしている¹³⁾。

これまで述べてきた観点からも幼児の特性や発達段階からカードゲームをマナー教材として選定したこと、「幼児用社会的スキル尺度」を用いてカードを作成したこと、「集団 SST の進め方について」に基づいてプログラムを作成したこと、複数回の実践を通して、幼児の実態に合わせたカードゲームとプログラムを開発した意義は深いのではないかと考える。

6. おわりに

カードゲームは 2020 年春に完成に至り、著者らもこの研究を継続してカードゲームの有効性について検証を行いたいと考えていた。しかし、今年度は新型コロナウイルスの影響により実践ができず、開発したカードゲームの有効性について、幼児用行動評価尺度を用いた評価がまだできていないことから、作成したカードゲームと実践プログラムが幼児の社会的スキルの定着に有効であるかどうか未知のままである。

幼稚園や保育園においてソーシャルスキル教育の実践はわが国においても確実な成果が得られてきているが、その成果を明確にする客観的な評価に基づいた実践報告が少ないのが現状である。今回開発したカードゲームの有効性の評価を検証するべく研究を再開したいと考えている。

なお、現在は完成したカードゲームを使用したデジタル教材の開発に取り組みを進めており、その取り組みについても報告ができるよう研究を継続していきたい。

謝辞

本研究の取り組みにあたり、ご協力いただきました滋賀短期大学附属幼稚園園長の小野清司先生をはじめ、諸先生方に感謝申し上げます。また、宮崎大学教育学部附属幼稚園の元園長の佐藤正二先生や諸先生方には貴重なアドバイスをいただきましたことに心より御礼申し上げます。カードの作成にあたっては、本学の卒業生である野添怜美さんと水口萌香さんにご協力いただきました。何度も修正をお願いしたにも関わらず、根気よく作成に取り組んでいただき、素晴らしい絵カードの完成に至りました。なお、本研究は平成 31 年度滋賀短期大学学長裁量経費による支援を受けています。ここに記して感謝の意を表します。

文献

- 1) 文部科学省 (2011), コミュニケーション教育推進会議審議経過報告
子どもたちのコミュニケーション能力を育むために 「話し合う・創る・表現する」 ワークショップへの取組
https://www.geidankyo.or.jp/12kaden/sites/default/files/pdf_com20110829.pdf
- 2) 若生眞理子・東野國子・河合真知(2019), 「地域で育む幼児向けマナー教材の開発に向けて」, 『滋賀短期大学研究紀要』, 44, 207-217
- 3) 前掲 2)
- 4) 菊地章夫(1988), 『思いやりを科学する 向社会的行動のスキル』, 187-204, 川島書店, 東京
- 5) 相川充(2010), 「きょうだい構成が子どものソーシャルスキルの程度に与える影響」, 『東京学芸大学紀要 総合教育化学系』, 61(1), 91-105
- 6) Johnny L. Matson Ph.D ・ Thomas H. Ollendick Ph.D (1988), *Enhancing Children's Social Skills Assessment and Training*, Pergamon Press. (佐藤容子・佐藤正二・高山巖訳(1993))
『子どもの社会的スキル訓練 社会性を育てるプログラム』, 金剛出版, 東京
- 7) 文部科学省 (2018), 『幼稚園教育要領解説』(初版), フレーベル館, 19-21, 東京
- 8) 無藤隆監修(2010), 『人とかかわり方を育てるスキルあそび45』, 日本標準, 東京
- 9) 高橋高人・松原耕平・佐藤正二(2018), 「幼児に対する集団社会的スキル訓練の効果—標準群との比較—」, 『認知行動療法研究』, 44(1), 41-51
- 10) 金山元春・金山佐喜子・磯部美良・清水寿代・佐藤正二・佐藤容子(2014), 「幼児用社会的スキル尺度・保育者評定」, 『高知大学教育実践研究』, 28, 13-19
- 11) 前掲 6)
- 12) 佐藤正二(1998), 「子どもの社会的スキルトレーニング」, 174-200, 相川充・津村俊充編(1998), 『社会的スキルと対人関係—自己表現を援助する』, 誠信書房, 東京, 所収
- 13) 岡田智・後藤大士・上野一彦(2005), 「ゲームを取り入れたソーシャルスキルの指導に関する事例研究—LD, ADHD, アスペルガー症候群の3事例の比較検討を通して—」, 『教育心理学研究』, 53, 565-578