

幼児の読字能力の発達促進を意図した環境設定保育の試み

著者	土屋 貴代, 荒武 知絵, 立元 真
雑誌名	宮崎大学教育文化学部紀要. 教育科学
巻	7
ページ	27-35
発行年	2002-09-30
URL	http://hdl.handle.net/10458/1347

幼児の読字能力の発達促進を意図した環境設定保育の試み

土屋貴代¹ 荒武知絵² 立元 真³

An Attempt of Educational Circumstance Setting for
Extending Character Reading Ability of Kindergarten Children

Takayo TSUCHIYA Chie ARATAKE Shin TATSUMOTO

平成10年告示の幼稚園教育要領と従前の平成元年告示の幼稚園教育要領の領域「言葉」の相違点はいくつかあげられるが、中でも最も顕著な変化は、幼稚園における文字の扱いについての表記であろう。旧教育要領では、「2内容(10)日常生活に必要な簡単な標識や文字などに興味をもつ」とし、さらに留意事項で「(2)文字に関する系統的な指導は小学校から行われるものであるので、幼稚園においては直接取り上げて指導するのではなく個々の幼児の文字に対する興味や関心、感覚が無理なく養われるようにすること」と示されていたものが、新たに「2内容(10)日常生活の中で、文字などで伝える楽しさを味わう」、さらに内容の取り扱いの中では、「幼児が日常生活の中で、文字などを使いながら思ったことや考えたことを伝える喜びや楽しさを味わい、文字に対する興味や関心をもつようにすること」と書き換えられた。旧教育要領の表記では、幼稚園では画一的な指導も含めて、文字指導は一切行わないと誤解される問題点があり、一方、新しい教育要領では、「系統的な文字の指導」が解禁された、とする極端な誤解を招く危険性がある。新しい幼稚園教育要領の記述では、「文字」指導に関する記述の中には、かならず「日常生活の中で」という言葉が付け加えられている。つまり、幼稚園で行われる文字に関する指導は、小学校の教室で行われる系統的な指導ではなく、現代の人間社会や文化の中で必須の存在になっている文字に対しての、興味や関心・親しみをもつ心情や態度を育てることが目指されている。さらに、その目標は、幼児の幼稚園での生活、すなわち環境を通して、そして遊びを通して達成されるものと考えることが妥当なようである。

幼児は、幼稚園における集団生活の中で主体性や社会性を身につけていくが、次第に、興味や関心が幼稚園内だけではなく地域へと広がっていく。その中で、様々な文字などにふれる機会が多くなる。幼児が保護者や教師など大人へ依存することなく自分でやってみようとするれば、文字などに対する興味や関心だけでなく、それらに関する知識を獲得したいという思いも出てくる。そこで、幼稚園においても幼児にとって適当な環境の設定が必要となる。意欲が高まったときこそ、刺激を与える必要があるのは言うまでもないことである。楽しく取り組める環境を設定し、文字などに対する興味や関心を高めることは、今後の幼児の自立的な生活に大きく役立つものと思われる。

¹ 宮崎大学教育文化学部附属幼稚園

² 宮崎市教育委員会

³ 宮崎大学教育文化学部

また、幼児は集団生活の中で徐々に人とのかかわりを深めていく。人とのかかわりが深まる上では、思いを伝え合うことが必要となってくる。その手段としては話し言葉があり、始めは幼児の自分なりの言葉であるが、次第に相手に伝わりやすい言葉を獲得していく。そして、話すだけでは物足りず、手紙を書くという行為を始める。話し言葉から書き言葉への変容であり、これも、始めは自分なりの文字で表現する。Figure 1は、幼児が教師に送った手紙であるが、教師のことを好きだという思いを表現していることを保護者から確認できた。そこで、教師が幼児のことを好きであるという内容の手紙を文字で書いて渡した。それを母親が読みきかせることで教師の幼児に対する思いが伝わったのである。ここで、幼児は手紙のやりとりの楽しさを感じ、次第に教師からの手紙を読めるようになりたいという意欲もわいてきたようであった。手紙を通しての例は、今回の研究とは方法や環境に違いはあるが、読字能力の発達支援を行う上では共通するものがあるといえよう。つまり、幼児の生活や保育環境を細かく見つめなおすことによって、読字能力の発達に様々な支援が行えるということである。

幼稚園における文字に関する指導の研究は、従前の教育要領が「系統的な文字指導を行わない」と規定してきたこともあり、その方法についての研究はあまり多くない。このたびの幼稚園教育要領の改訂により、系統的ではないが、文字などへの興味や関心・親しみをもつ心情や態度を養うような文字などの指導の方法がさらに追求されることになる。わずかではあるが、幼児期における読字能力の実態についての資料は、国立国語研究所(1972)、島村・三神(1994)などが示されている。また、無藤・遠藤・坂田・武重(1992)は、幼児のかな読みの獲得の個人差には3つのパターンがあることを示している。しかし、文字の指導について、特にその具体的な方法論としての環境設定や遊びについて、方法の明確化や客観的な効果測定を行った学術的な資料は少ないようである。文字に関する指導に関わらず、幼稚園での各種の教育目標を達成するための具体的な方法論についての客観的な資料が提出され、それを基に保育実践や議論がなされることは、幼児教育の発展のための重要なポイントであろう。

そこで本研究は、幼稚園教育の中で、文字に関する環境設定を通じた教育的関わりとその効果査定についての一事例を示す。より具体的には、幼児のかな文字の読字能力を高めるための保育環境を設定し、この教育的効果を検討する。本研究で用いる保育環境の設定は、自由遊び場面に子どもたちが接する保育環境の一つとして、パーソナルコンピュータによる読字ゲームを導入するというものである。子どもたちが、自由遊びの中で、この新しい保育環境に自然な興味と楽しみをもって接する中で、文字を素材にして楽しむことへの気持ちを高め、さらにそれを含めた保育環境の中で遊び、生活することによって、その能力を高めていく姿を明示することを、本研究の目的とする。

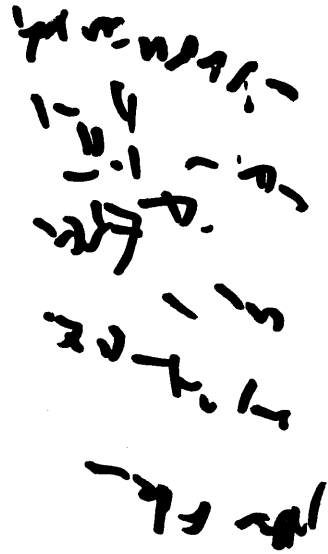


Figure 1 3歳児が5月に書いた
文字状の筆跡

方法

環境設定

(1) 読字ゲームによる環境設定

パーソナルコンピュータのモニタ画面上に絵と文字を一緒に提示した文字クイズを60問作成した。各問題には、解答の選択肢が3つずつ用意された。絵と文字は1枚のカード上に1つずつ提示し、画面上的選択ボタンによってリンクされる3枚の選択肢カードにもそれぞれ絵と文字を提示した。また、カード上には、絵と文字、それに大きめのボタン(移動ボタンと選択肢ボタン)をのせ、幼児がマウスを動かしてボタンをクリックするだけで全ての操作ができるように設定した (Figure 2 参照)。

カードは、問題カードが60枚、選択肢カードがそれぞれ60問×3枚で180枚、それに表紙と終わりのカードが1枚ずつ用意され、合計242枚のカードからなる。なお、移動ボタンをクリックして次のカードに移動すると、次のカードの文字が示されると同時に音声流れ、文字が読めない幼児でも問題が分かるように配慮した。

パーソナルコンピュータはアップル社製マッキントッシュLC575、LC3の2台を用いた。読字ゲームはハイパーカードJ-1-2-1を用いて作成した。なお、読字ゲームの間違い選択肢は、天野・村石(1972)の調査結果より、幼児が誤って読んだ割合の大きい文字を採用した。

読字ゲームの画面は、文字クイズの表紙の状態になるように設定した。遊ぼうと思った幼児は、表紙の「つぎへ」のボタンをマウスでクリックし、

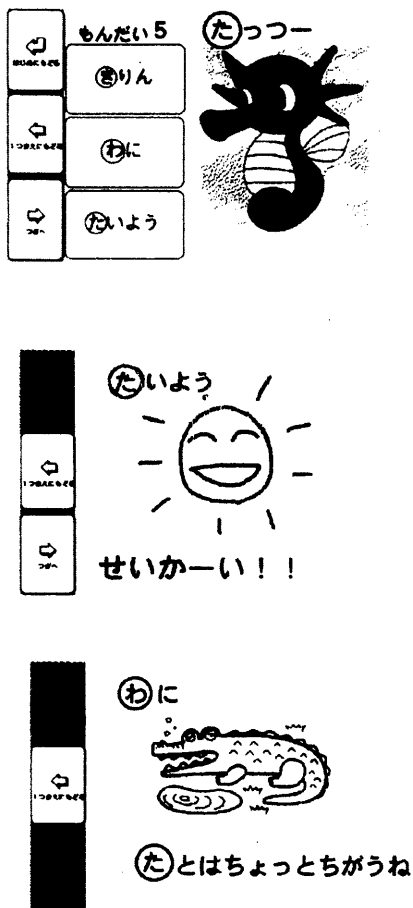


Figure 2 読字ゲームの内容例

1問目から解いていく。画面上には問題・選択肢ボタン・移動ボタンがあるので、これだ、と思ったボタンをクリックすることで、正解または誤答の判定、および、次の問題に移ることができる。遊び方がわからない幼児には実験補助者がその都度遊び方を教示した。なお、パソコンの扱いがわからずに遊ぶことができない、という状況を避けるために、パソコンが起動している間は、その横に常に実験補助者がいるようにした。また、特定の幼児ばかりが独占して遊ぶ事態に備えて、あらかじめ交代しながら遊ぶというルールを子どもたちに教示した。

読字ゲームを導入した保育環境の設定は、2週間連続して行った。

(2) ラベル貼り

ラベル貼りの環境設定は、通常、幼稚園での環境設定の中でよく用いられる方法である。本研究の中では、前述の読字ゲームの環境設定を行う実験群(2クラス)と行わない統制群(3クラス)とを設けた。統制群に全く何も環境設定をおこなわないのでは、幼稚園の運営上問題

が生じうるとの指摘から、代わりの教育的関わりとしてこの「ラベル貼り」の環境設定を行った。従って、このラベル貼りの環境設定は、実験計画上是副次的な資料である。

各クラスに貼ったラベルは、大きさ・数ともに統一した。貼ったラベルの内容は、「ぴあの」「ぴあののいす」「おるがん(2)」「ろっかー」「らじかせ」「かがみ」「すいどう(2)」「せっけん(2)」「とけい」「かびん」「がようしだな」「きんぐぶろっく(3)」「そうじき」「でんき(2)」「せんぷうき」「つくえ」「たな」「まど(2)」の18種類、計25枚であった(括弧内の数字は、2枚以上貼った場合のラベルの数)。

手続き

パーソナルコンピュータによる読字ゲームを幼稚園に設置した初日に、4・5人の幼児にパソコンの遊び方と、順番に遊ぶというルールを説明し、子どもたちだけでも遊べるように配慮した。4・5人の幼児にしか遊び方を説明しないのは、4・5人に対して説明しておけば、説明した4・5人の幼児が他の幼児に使い方を教え、自然に全体に伝わると考えたからである。また、仮に伝わらないとしても、全員に説明し、全員が一度にパソコンに集まっても遊べるのは1人だけであるので、けんかが起こる事が考えられる。そうなることを回避するためもあり、この方法をとった。

なお、パソコンによる読字ゲームを導入している間、幼児がうまくパソコンを使用して遊べるように、パソコンの起動・終了、及びトラブルがあったときの対処のために、実験補助者が立ち会った。パソコンはあらかじめ、幼児が登園してくる前には起動しておき、表紙のカードが画面上に提示してある状態にしておいた。

この60問の中には、清音・撥音・濁音・半濁音・拗音・促音・長音・拗長音・助詞「は・へ」についての問題がそれぞれ含まれており、特殊音節についても学習できるように配慮して構成した。また、問題の提示の順番は特に決めず、ランダムに提示した。

画面上に文字とあわせて出てくる絵は、日常的な生活の中でなじみ深いものや、比較的最近の幼児に人気の高いテレビアニメのキャラクターを用いた。おもなキャラクターは、『ポケットモンスター』『おじゃる丸』『アンパンマン』などである。

環境設定場所

① 読字ゲーム 幼児が日常生活している保育室の一角。保育室は、北側と南側から自由に入出入りすることができるようになっている。特に南側の出入り口は園庭に通じる出入り口であり、幼児は、朝、登園するとこの南側の出入り口から入室して来る。そこで、登園して来た幼児がすぐに気づきやすい位置にパソコンを設置し、読字ゲーム行わせた。

② ラベル貼り どのラベルが何を表しているのかが、幼児にもすぐに分かるように、ラベルの項目にあるものの上に直接ラベルを貼っておいた。なお、「すいどう」「せっけん」については、手洗い場の水道と石鹸の横に、濡れてもはがれないように工夫して貼った。また、「でんき」は天井の電気の横に、「きんぐぶろっく」はブロックが入れてあるかごに貼った。

環境設定の効果査定

保育環境設定の効果は、天野・村石(1972)で使われたものと同じ「調査文字カード」を用い、同じ手続きで査定した。

読字テストは、幼児心理学の研究室に所属する、調査方法の説明とシミュレーションからなる訓練を受けた3・4年次の学部学生(教育実習を行っているので、子どもたちとのレポートはあらかじめとれている)によって、幼稚園内の個室で個別に行われた。所要時間は1人あた

り平均10～15分程度であった。

読字テストは、まず、実験群と統制群に、統制群に対してパーソナルコンピュータによる読字ゲームの環境設定（2週間）を行う直前と直後に、さらに、統制群のみに対してラベル貼りの環境設定（2週間）を行い、その後統制群にのみ3回目の読字テストを行った。

調査対象と実験計画

調査を行った幼稚園は、年少児4名、年中児14名、年長児14名からなる複数学年の子どもが同じクラスで生活する、いわゆる縦割り保育の幼稚園である。このうち、2クラスを実験群（年長児28名、年中児28名、年少児8名、計64名）に、3クラスを統制群（年長児42名、年中児42名、年少児12名、計96名）に割り当てた。

結果と考察

まず、Figure 3に本研究のベースラインデータと、従前のデータ（島村・三神, 1994：国立国語研究所：1972）とを示す。本研究のデータは、3歳児・4歳児・5歳児の混合であるが、それにも関わらず、基本音節の46文字のテストでは島村・三神（1994）の5歳児

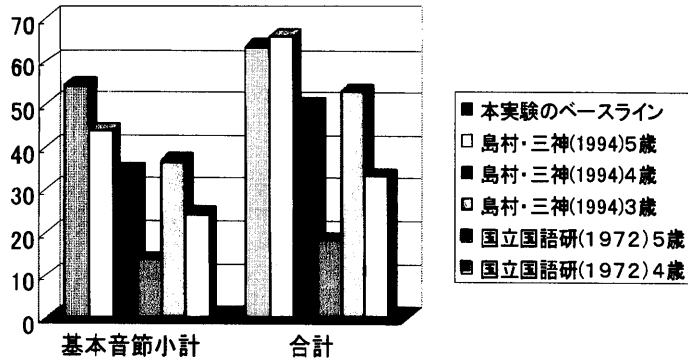


Figure 3 他のデータとの読字テストの結果の比較

に比べてやや高く、71文字では、島村・三神（1994）の5歳児とほぼ等しいという結果が示された。島村・三神（1994）は、1968年に調査を行った国立国語研究所の調査（国立国語研究所, 1972）から、1988年に調査を行った島村・三神（1994）の差異を20年間の間に親の教育関心が高まった結果として考察している。本研究の結果は、さらに10年の月日が経過していることに加え、調査を行った幼稚園は非常に教育熱心な保護者が多い幼稚園であるので、そのことに由来する結果が示されているのかもしれない。

本研究では、幼稚園の5クラスすべてに、ラベル貼りの環境設定を行った。ラベル貼りの環境設定を行ったことの純粋な効果は、ラベル貼りを行う以前の読字テストの結果と、ラベル貼り期間終了後の読字テストの結果との比較によって示される（Table. 1 参照）。実験計画的には、ラベル貼りの環境設定を全く行わない統制群を用意するか、時期をずらした環境設定を行うといった方策が望ましいのであるが、幼稚園側の都合によりそのような実験計画的設定はとらなかった。また、示された結果は、2週間のラベル貼りの環境設定が、子どもたちの読字能力の向上にほとんど影響を及ぼしていないことを示している。これは、ラベル貼りの環境設定期間が2週間と短く、子どもたちにとってもあまり魅力的ではない性質のものであったこと、さらに子どもたちの読字能力があらかじめ非常に高かったため天井効果が生じてしまった可能

性があることなどから説明できよう。

Table. 1 ラベル貼りの環境設定の効果

	清音 +ん	濁音 半濁音	基本 音節 小計					合計
ベースライン	38.4	18.0	56.4					67.0
設定2週間後	38.5	18.9	57.4					68.0
	拗音	促音	長音	拗長音	助詞 「は」	助詞 「へ」	特殊 音節 小計	
ベースライン	2.45	1.39	2.76	2.42	0.85	0.79	10.7	
設定2週間後	2.58	1.42	2.42	2.48	0.88	0.85	10.6	

パーソナルコンピュータによる読字ゲームを設置するという環境設定保育の効果をも、Table. 2に示す。このなかで、統制群においてはほとんど変化がみられないのに対して、実験群においてはベースライン期から設定開始2週間後の調査期間にかけて、ほとんどの項目で読字テストの得点が少しずつ伸びている。

Table. 2 パソコンによる文字学習ゲームによる環境設定の効果

実験群	清音+ん		濁音半濁音		基本音節小計		合計	
	ベースライン		36.0		15.9		51.9	58.9
	設定2週間後		36.1		16.2		52.3	61.3
実験群	拗音	促音	長音	拗長音	助詞 「は」	助詞 「へ」	特殊音節小計	
	ベースライン	1.7	0.7	2.2	1.3	0.5	0.6	7.0
	設定2週間後	2.0	0.8	2.7	2.2	0.8	0.6	9.0
統制群	清音+ん		濁音半濁音		基本音節小計		合計	
	ベースライン		38.4		18.0		56.4	67.0
	設定2週間後		38.4		18.4		56.8	67.4
	拗音	促音	長音	拗長音	助詞 「は」	助詞 「へ」	特殊音節小計	
	ベースライン	2.5	1.4	2.8	2.4	0.9	0.8	10.7
	設定2週間後	2.6	1.6	2.3	2.4	0.8	0.9	10.5

そこで、読字テストのどの項目において実験群の子どもたちの読字能力が向上しているのかを検討するために、ベースライン期から2回目の調査期間にかけて読字テストの得点が向上した者と、しなかった者（同じであった者およびまたは下がってしまった者）の出現率を算出し、実験群と統制群との間でその出現比の検討を行った。

分析は、清音・撥音・濁音・半濁音・拗音・促音・長音・拗長音・助詞〔は〕・助詞〔へ〕・基本音節小計・特殊音節小計・全体についてそれぞれ行った。この中で、「清音+ん」に「濁音・半濁音」を加えた基本音節小計については、実験群よりも統制群の方が、得点が伸びた子

どもの出現率が高いという結果が示された ($x^2 = 4.34, df = 1, p < .05$; Figure 4 参照) という意外な結果が示された。

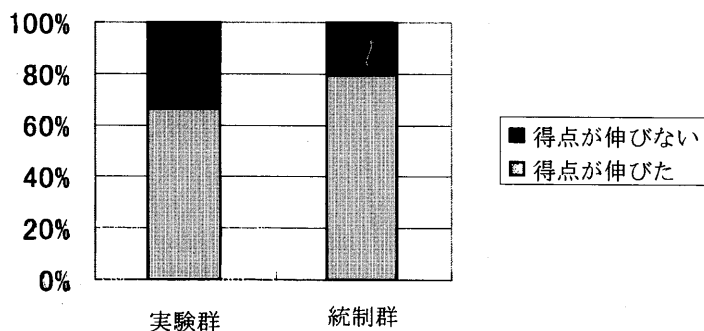


Figure 4 基本音節小計における実験群と統制群の比較

ではなかった。天野 (1986) によれば、幼児は20文字から24文字程度読めるようになると、速いテンポで60文字程度読めるようになる。パソコンゲームによる環境設定保育を行う前の読字数は、実験群が58.9文字、統制群が67.0文字とかなり開きがあった。実験群の方に、文字の読みの発達が遅い子どもがある程度含まれていた可能性がある。その意味では、本実験の統制群と実験群の設け方には、サンプリング上の問題があったと言わざるを得ない。しかし、あらかじめ、統制群の方が読字能力が高かったとしても、なぜ、環境設定を行っていない統制群 (この時点では、ラベル貼りの環境設定も行っていない) において、より高い基本音節における読字の伸びが示されたのだろうか。ひとつ考えられる可能性は、実験群・統制群ともに、読字テストを経験しており、その結果、あらかじめ得点が高かった統制群の子どもたちは、読字テストを経験することによって、文字への関心、特に日常的に高い頻度で目にする基本音節への関心を高め、日常生活の中で、自然に基本音節の読みの能力を伸ばしていったのではないかと考えられることである。逆に、実験群の子どもたちは、ベースライン時の測定では統制群の子どもたちよりも読字テストの得点が低く、その分、文字への関心が低かった。そのため、読字テストや日常目にする事が多い基本音節の文字環境から影響を受けて読字能力を伸ばしていく、自然発生的な基本音節に対する読字能力の向上が比較的低く抑えられてしまったのではないかと考えられる。

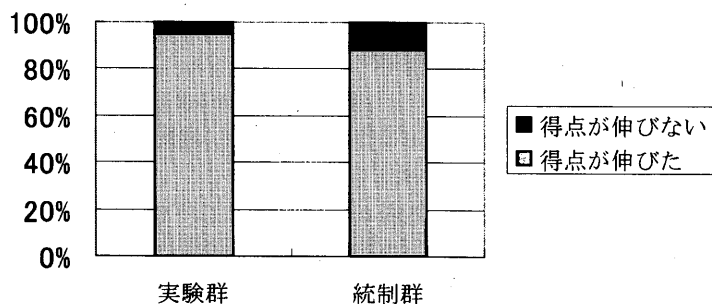


Figure 5 「拗音」における実験群と統制群の比較

この結果は、基本音節を構成する「清音+ん」および、「濁音・半濁音」のそれぞれについても、「清音+ん」についても、「濁音・半濁音」についても統制群における得点が伸びた子どもの出現率が実験群のそれよりも高い出現率が示されたが、統計的には有意

「拗音」については、実験群における得点が伸びた子どもの出現率が、統制群のそれよりも統計的に有意に高い ($x^2 = 3.53, df = 1, p < .05$) ことが示された。

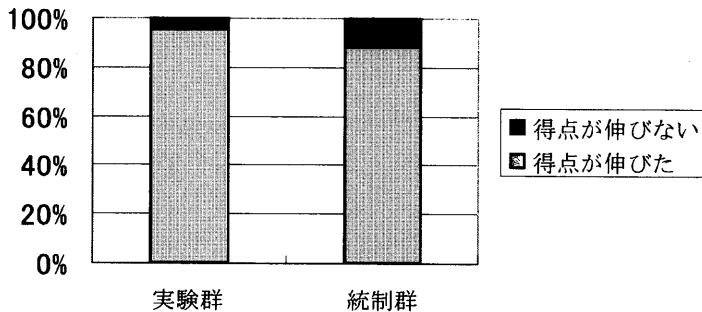


Figure 6 「拗長音」における実験群と統制群の比較

「拗長音」においては、実験群における得点が伸びた子どもの出現率が、統制群のそれよりも高い ($\chi^2 = 3.53$, $df = 1$, $p < .10$) 傾向がみられた。

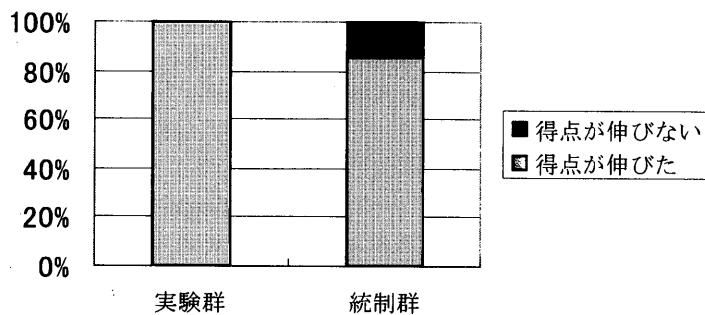


Figure 7 「助詞は」における実験群と統制群の比較

「助詞は」においては、実験群における得点が伸びた子どもの出現率が統制群のそれよりも統計的に有意に高い ($\chi^2 = 15.05$, $df = 1$, $p < .001$) ことが示された。

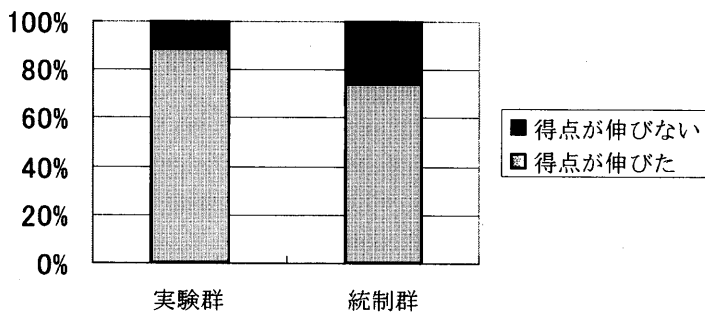


Figure 8 「特殊音小計」における実験群と統制群の比較

特殊音小計においては、実験群における得点が伸びた子どもの出現率が、統制群のそれよりも統計的に有意に高い ($\chi^2 = 7.46$, $df = 1$, $p < .001$) ことが示された。

Figure 5～8に示される、「拗音」「拗長音」「助詞は」および「特殊音節小計」の結果は、ベースライン期から効果査定期にかけて読字テストの得点の向上を示した子どもの出現率は、実験群において統制群においてよりも統計的に有意に高いことを示している。これらは、パーソナルコンピュータによる環境設定の効果であると考えられる。特殊音節の個別項目の中で、「促音」「長音」「助詞へ」については統計的に有意に達しなかったが、逆に統制群の方が実験群よりも高い得点を示しているという結果も示されていない。

今回、パソコンゲームによる環境設定として用いた教材は、読字テストの下位項目である、「清音+ん」「濁音・半濁音」「拗音」「拗長音」「長音」「促音」「助詞は」「助詞へ」をまんべんなく含んでいた。そのために、教材の中に含まれる基本特殊音節と特殊音節の比率は、日常子どもが生活の中で接するものとは異なり、結果的に特殊音節の内容が学習されやすい性質になっ

ていたと考えられる。その結果として、本研究で用いたパソコンゲームによる読字ゲームの環境設定の教育的効果が、特殊音節、特に「拗音」「拗長音」「助詞は」において明確に示されたものであると考えることができる。

以上の結果から、まず、パーソナルコンピュータによる読字ゲームを導入するといった保育環境の操作は、子どもの読字能力の向上に貢献しうることを結論づけることができよう。さらに、副次的な発見として、子どもたちの読字能力の向上は読字ゲームの構成内容の影響を受けていることも明らかとなった。つまり、読字ゲームの構成を操作することによって、子どもたちに特定の内容を強化する保育環境を与えることもできるし、逆に、日常生活に即したバランスのものにして与えることもできる可能性が示されたといえよう。

本研究における、パーソナルコンピュータによる読字ゲームの導入という保育環境の設定は、最初に数人の子どもにゲームの起動の仕方を教えた以外は、特にトラブルが生じない限り子どもたちに指導を何も行わなかった。また、この幼稚園は、自由遊び保育を基本とする幼稚園であるので、子どもたちは自由にそして自然に、好奇心と高い動機付けをもって、この新しい保育環境と接し、その中で彼らの能力を伸ばしていくことができた。パーソナルコンピュータを用いたゲーム自体は、幼稚園の保育環境としてはまだ定位置を獲得していないものではあるが、家庭生活の中では幼児にとってパーソナルコンピュータは珍しいものではないかもしれない。幼稚園生活を幼児にとって安心できるものにするために、幼稚園では特に、入園当初の保育環境は家庭生活により近づけた環境を構成する。つまり、保育環境の中にパーソナルコンピュータが取り入れられることは決して違和感のあるものではない。パーソナルコンピュータを保育環境に取り入れる場合、幼児が自由に手軽に扱えるということもあり、お絵描きソフトを導入することが多い。しかし、実際は、家庭やその他で扱い慣れた幼児も多く、「お絵描きは飽きた」という声もある。そこで、幼児の興味や関心を多方向へ広げるためにも、今回のパーソナルコンピュータを用いたゲームを導入したことは意義のあることであろう。しかし、あくまでもパーソナルコンピュータを用いたゲームの導入を促進することが本研究の目的ではない。子どもたちが、無理なく高い動機付けをもって接する保育環境を構成すること、その保育環境を構成し意図的・計画的に子どもたちの発達支援を行っていくこと、保育活動と教育研究の密接な関連をアピールすることは、本研究に限らず積極的に主張されるべきことであろう。

引用文献

- 天野清 1986 就学前児のかな文字の習得と発達 子どものかな文字の習得過程 秋山書店 p.147-188.
- 国立国語研究所 1972 幼児の読み書き能力 東京書籍。
- 無藤隆・遠藤めぐみ・坂田理恵・武重仁子 1992 幼稚園児のかな文字の読みと自分の名前の読みとの関連 発達心理学研究 第3巻 第1号 p.33-42.
- 文部省 1989 幼稚園教育要領 大蔵省印刷局
- 文部省 1999 幼稚園教育要領 大蔵省印刷局
- 島村直巳・三神廣子 1994 幼児のひらがなの習得 ～国立国語研究所の1967年の調査との比較を通して～ 教育心理学研究 第42巻 第1号 p.70-76.

編 集 委 員

恵	下	斂
宮	田	泰
橋	本	眞
中	林	健
根	上	一
幸		秀
		樹

宮崎大学教育文化学部紀要

第 7 号

平成14年 9 月25日 印刷

平成14年 9 月30日 発行

編 集 兼
發 行 者

宮崎大学教育文化学部

宮崎市学園木花台西1丁目1番地

電話 (0985) 58-2811 (代表)

印 刷 所

財団 宮崎県教育会館印刷部
法人

宮崎市橋通東1丁目9番38号

電話 (0985) 23-3548
