



創作集団遊びを用いた幼児の社会的地位の測定方法
の開発

メタデータ	言語: jpn 出版者: 宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター 公開日: 2011-08-11 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 高橋, 京子, 島田, 裕子, 椎葉, 恵美子, 福島, 裕子, 東園, 栄子, 宇戸, 民子, 黒木, 妙, 柳, 和枝, 品田, 龍吉, 立元, 真, Shimada, Yuko, Shiba, Emiko, Hukushima, Hiroko, Higashizono, Eiko, Uto, Tamiko, Kurogi, Tae, Yanagi, Kazue, Shinada, Ryukichi メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10458/3482

創作集団遊びを用いた幼児の社会的地位の 測定方法の開発

高橋京子^{1,2} 島田裕子¹ 椎葉恵美子¹ 福島裕子¹ 東園栄子¹
宇戸民子¹ 黒木 妙¹ 柳 和枝¹ 品田龍吉¹ 立元 真³

Development of Group Play Assessment Procedure of Preschooler's Sociometric Status

Kyoko TAKAHASHI, Yuko SHIMADA, Emiko SHIBA, Hiroko HUKUSHIMA,
Eiko HIGASHIZONO, Tamiko UTO, Tae KUROGI, Kazue YANAGI,
Ryukichi SHINADA, Shin TATSUMOTO

Moreno(1953)に始まるソシオメトリックテストは、子どもの社会性の発達やそのつまづきを査定する方法として、幼稚園・保育所・小学校・中学校などの教育・保育の現場で用いられている。

児童期のソシオメトリック地位に関する研究では、前田(1998)が、小学生児童を対象に縦断的な測定を行い、社会的コンピタンスよりも攻撃的な行動特徴が仲間から知覚されやすく、ソシオメトリック地位や仲間関係の変動に関係しやすいことを示している。また、小泉・若杉(2006)は、多動傾向のある小2児童に対する個別及び学級単位での社会的スキル指導の介入効果査定のひとつとして用いている。

幼児期のソシオメトリック地位の研究上の応用に関しては、例えば、前田・片岡(1993)は、幼児の社会的地位得点と仲間アセスメントの相関値が、実習生や教師によるアセスメントよりも高いことを示し、幼児でも他児の社会的行動についての特徴を知覚し用いていることを明らかにしている。また、姜(1999)は、エントリー場面とホスト場面の幼児のコミュニケーションスキルの差異を、Coie & Dodge(1988)の5分類に分けて示し、人気児群と拒否児群のコミュニケーションスキル特性を明らかにしている。

さらに、攻撃的な行動傾向のある幼児に対してまた、引っ込み思案傾向の高い幼児に対して、社会的スキル訓練の介入効果を査定する指標として、ソシオメトリック地位が用いられている。

子どもの社会性の発達は、保育・教育の現場において重要な課題であり、子どもの社会的地位の測定は、上記で挙げたように、教育現場での指導計画の策定や配慮、心理臨牀的な対応、子どもの社会性の発達を支援するための基礎となる研究の領域において、重要な役割を果たしている。

ソシオメトリックテストの問題点のひとつは、選択や排斥の指名を子どもにさせるために、

1 宮崎大学教育文化学部附属幼稚園

2 本研究は、平成18年度科学研究費補助金(奨励研究 課題番号18906021 研究代表者 高橋京子)により行った研究をもとに、園内研究で修正・加筆を加えたものである。

3 宮崎大学教育文化学部

特に排斥の指名が子ども自身に強く認識されてしまう危険性が考えられることである。また、あつてはならないことであるが、否定的指名の情報が漏れ、それによる影響を恐れる向きもある。そのため、子どもの保護者やその他からの批判を恐れて、ソシオメトリックテストの否定的指名を回避することだけでなく、ソシオメトリックテストそのものを回避する風潮も現場の一部でみられるようである。但し、ソシオメトリックテストにおける否定的指名の、測定実施後の仲間関係に及ぼす影響についての懸念は、前田(1998)や姜(1999)も述べているように、実際に有害であることを実証した研究は報告されておらず、その後の研究でも実証的な報告は皆無である。

その一方で、子どもたちの遊びの活動の中では、他児を選択指名して仲間に取り入れれたり、あるいは、ゲームの敵方として選択する状況は、日常的に、ごく自然に存在する。このようなやりとりは、幼児の社会性の発現そのものであり避けることのできないものと考えられ、社会性の発達のために避けてはならないものであるかもしれない。ならば、子どもたちの遊び活動を工夫してデータを収集することにより、子どもたちに負担の少ない形で社会的地位を測定し、保育・教育活動や臨床的対応に役立てていくことはできないだろうかということが、本研究の視点である。そこで、本研究は、花いちもんめのゲーム及びフルーツバスケットのゲームを、子どもたちが仲間を選択指名する状況が含まれるよう変形し、その中での子どもの社会的地位の測定を試みることにした。

創作した遊び活動である花いちもんめゲームとフルーツバスケットゲームにおいて測定する社会的地位の測定が、どの程度の妥当性をもつかということは、ソシオメトリックテストによる測定結果との比較検討や、他の尺度によって測定される子どもの社会的行動の傾向との関連性の検討によって、ある程度確認することができる。そこで、本研究は、花いちもんめ型ゲームとフルーツバスケット型ゲームによる社会的地位の測定法の妥当性を検討するために、以下の3つの検討課題を設定した。

- ① 花いちもんめのゲームおよびフルーツバスケットのゲームに基づいて算出した社会的地位指数は、写真氏名法によるソシオメトリックテストの代用となりうるか？
- ② 同じ選択のデータのみによって算出される、ソシオメトリックテストの選択データによる社会的地位指数と、花いちもんめのゲームおよびフルーツバスケットのゲームにおける選択のデータに基づく社会的地位指数との間に、高い相関関係が示される否か？
- ③ 新たな測定法は写真氏名法によるソシオメトリックテストを超える特性を測りうるものであるか？

さらに、本研究は、一定の期間において再度測定を行い、その結果の比較検討を行うことによって、測定結果の信頼性を推し量ることを目的に加える。

【方法】

<調査対象>

調査対象者は、宮崎大学教育文化学部附属幼稚園に在籍する年長児61名(Aクラス 男児17名、女児13名；Bクラス 男児17名、女児14名)であった。調査対象者が幼児であるので、事前に保護者に調査の概要を説明し、了解を得た。

<調査材料と手続き>

ソシオメトリックテストの材料 ソシオメトリックテストは、縦5 cm×横4 cmの個別カラー

写真を縦6.5cm×横5cmの白色ケント紙に貼ったカードを用いた写真指名法によって行った。調査は、対象児たちとラポートが十分にとれている、この幼稚園のクラスで教育実習を経験した学部学生が行った。記録のミスを防ぐために、ボイスレコーダーとビデオテープで補足的な記録をとった。

調査は個別に行った。まず、机の上に、ほぼランダムな順に縦4枚×横4～5枚に配列して対象児に提示した。そして、「この子は誰ですか。」と質問し、写真のクラスの仲間の名前をしっかりと認識していることを確認した。次いで、対象児と同一クラスの同性の幼児全員の写真を縦4枚×横4～5枚に配列して対象児に提示し、「この中で、○○ちゃん(対象児)が幼稚園で遊ぶ時、1番目に遊びたい子は誰ですか。」と質問し、肯定的指名を行わせた。指名された子どものカードはその都度裏返し、残りのカードの中から2番目、3番目の肯定的指名を行わせた。その後、「今度はこの中で、○○ちゃん(対象児)が幼稚園で遊ぶ時、1番目に遊びたくない子は誰ですか。」と質問し、否定的指名を行わせた。

教育的・倫理的配慮から、否定的指名においては、「当てはまる子がいたら教えてください。当てはまる子がいなかったら答えなくてもいいです。」との教示を添え、回答を強要しないよう配慮した。また、肯定的指名を行わせる前に、「好きな遊びは何ですか。」、また、肯定的指名と否定的指名の間に「好きな食べ物は何かですか。」、否定的指名の終了後に、「嫌いな食べ物は何かですか。」という質問を行い、否定的指名が強く印象付けられないように配慮した。

花いちもんめ型ゲームによる調査 花いちもんめ型ゲームによる子どもたちの社会的地位の測定は、各クラスを男女別のグループに分けてそれぞれ行った(Figure 1 参照)。担任教諭と学部学生の助手が、ゲームの進行と、指名の記録を行った。花いちもんめ型ゲームによる測定は、以下のような手続きで調査を実施した。まず最初に、①仲の良い子どもたちができるだけ偏らないように配慮してチーム分けを行った。次に、②じゃんけんをして先に指名を行うチームを決定した。③以降のじゃんけんでは勝った相手は、同じチームの仲間になることを教示した上で、勝った方のチームの1人の子どもに、相手チームの3人の子どもを指名させた。④指名した子どもとされた子どもが1人ずつじゃんけんをした。勝った方に1点が入り、負けた子どもはその場で相手チームに入った。⑤チームごとに得点を加算し、合計得点を競った。得点上の争い

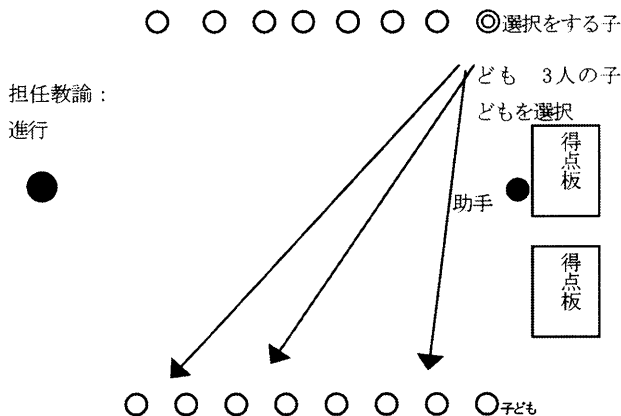


Figure 1. 花いちもんめ型ゲーム運営の図解

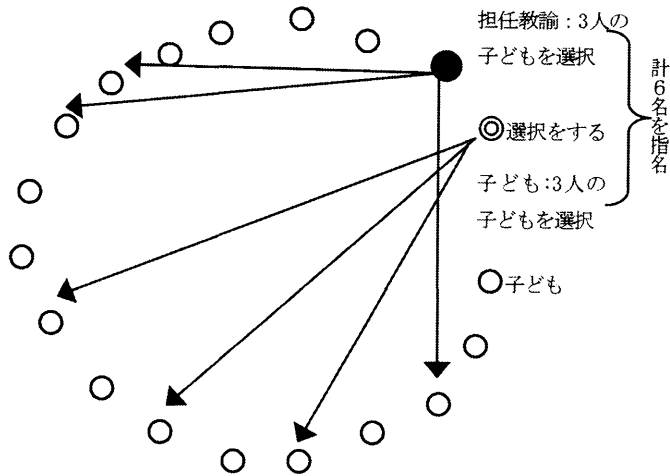


Figure 2. フルーツバスケット型ゲーム運営の図解

に子どもたちの注意を向けさせ、否定的指名と肯定的指名の印象が残りにくくなるよう配慮した。

フルーツバスケット型ゲームによる調査 フルーツバスケット型ゲームによる社会的地位の測定は、各クラスの男女ごとに、保育室内に人数分の椅子を丸く並べて行った(Figure 2 参照)。担任教諭が進行を行った。フルーツバスケット型ゲームによる測定は以下の手順で行った。①担任教諭が、最初に選択指名を行う子どもを1人を決め、その子どもが3人の子どもを指名し教諭に伝えた。この際、担任教諭が、どの子どもが誰を指名したかを記録した。②当該の子どもに選択された3人の子どもに加えて担任教諭が別途3人の子どもを指名した。③最初の子どもが指名した3名と選択した計6名が、「○○組バスケット、」という掛け声とともに、素早く席を移動する。④担任教諭が次に3人の選択指名を行う子どもを1人指名する。⑤①～④を繰り返した。この際、担任教諭は記録から子どもの選択の状況を見ながら、選択される回数の少ない子どもに配慮して指名を行った。

親評定による子どもの社会的スキル尺度 親評定版子どもの社会的スキル尺度は、中台・金山(2002)によって標準化された質問紙尺度である。ポジティブな社会的スキル領域としての「主張」、「自己統制」、「協調」、および、問題行動領域としての「不注意・多動傾向」、「引っ込み思案傾向」、「攻撃」、の計25項目からなる。

この尺度は、ソシオメトリックテストによる初回の測定と同時期に保護者に配布し、保護者の目から見た子どもの行動傾向を評価してもらった。

全ての尺度の集計及びソシオメトリックテスト、花いちもんめ型ゲームによる測定、フルーツバスケット型ゲームによる測定の結果のデータ入力保育助手が行い、社会的地位指数の算出は共同研究者が大学に持ち帰って行った。この手続きを行ったため、担任教諭及び学部学生の助手は、各測定の結果についてブラインドの状態での測定を行った。

【結果と考察】

<社会的地位指数の測定と算出>

2つのクラスで行ったソシオメトリックテストについては、クラス内での社会的地位指数を算出した(ISSD得点)。また、ソシオメトリックテストは、特定の数の選択と排斥を指定させる。本研究においては、3名ずつの選択と排斥を写真指名法によって指定させ、選択と排斥の両方のデータによって算出した社会的地位指数(ソシオP-N)、選択のみにデータによって測定した社会的地位指数(ソシオP)を算出した。また、花いちもんめのゲームにおける選択およびフルーツバスケットのゲームにおける選択をもとに社会的地位指数を算出した。これらの測定方法によって得た社会的地位指数間の相関関係をTable 1に示す。

Table 1. 各測定法によって算出した社会的地位指数間の相関係数

		ソシオ P	花いちもんめ	フルーツバスケット
ソシオ P-N	Pearsonのr 有意確率	0.93 p<.01	0.30 p<.01	0.51 p<.01
ソシオ P	Pearsonのr 有意確率		0.27 p<.01	0.53 p<.01
花いちもんめ	Pearsonのr 有意確率			0.29 p<.01

2回の測定のデータを総合して算出したため、n=122となる。

ソシオメトリックテストの選択および排斥のデータによって得た社会的地位指数は、選択のみにによって算出した社会的地位指数と非常に高い相関関係を示した($r=.93, p<.01$)。算出の根拠となるデータの選択の部分重なっているため、この結果は、至極、当然の結果だといえよう。また、選択と排斥のデータに基づくソシオメトリックテストの社会的地位指数は、花いちもんめの選択による社会的地位指数との間に、低めの正の相関関係($r=.30, p<.01$)を示した。さらに、フルーツバスケットのゲームの選択による社会的地位指数との間に、かなり高い正の相関を示した($r=.51, p<.01$)。ソシオメトリックテストの選択と排斥によって算出する社会的地位指数を基準にするならば、花いちもんめよりも、フルーツバスケットのゲームの選択による社会的地位指数の方が、より類似した結果を示すことが明らかにされたと判断できる。

ソシオメトリックテストの選択のみにによって算出した社会的地位指数は、花いちもんめのゲームの選択をもとに算出した社会的地位指数との間に低めの正の相関関係($r=.27, p<.01$)を示した。また、ソシオメトリックテストの選択のみにによって算出した社会的地位指数は、フルーツバスケットのゲームの選択をもとに算出した社会的地位指数との間にかなり高い正の相関関係($r=.53, p<.01$)を示した。

また、花いちもんめのゲームの選択をもとに算出した社会的地位指数とフルーツバスケットのゲームの選択をもとに算出した社会的地位指数の間には、低めの正の相関関係($r=.29, p<.01$)がみられた。

本研究の課題②の論理に基づけば、花いちもんめのゲームによるものも、フルーツバスケットのゲームによるものも、いずれも子どもたちによる選択のデータによるものであるため、類似した結果がみられることが予想される。しかし、相関関係に基づいて考えるならば、花いち

もんめのゲームでの選択に基づく社会的地位指数は、少し異質な要素が高い。これは、花いちもんめのゲーム事態が、子ども集団が必ず二手に分かれなければならないため、他児を選択する範囲が大きく限られてしまう状況が影響されているのではないかと考えられる。

<社会的地位指数の安定性>

ソシオメトリックテスト、花いちもんめ、フルーツバスケットによる測定を行った1カ月後に、それぞれ2回目の測定を行って、安定性を検討した。各測定法における1回目と2回目の測定によって算出した社会的地位指数間の相関関係を検討した結果をTable 2に示す。

Table 2. 各測定方法で測定した社会的地位指数の安定性

		ソシオ P-N 1回目	ソシオ P 1回目	花いちもんめ 1回目	フルーツバス ケット1回目
2回目	Pearsonのr 有意確率	0.53 p<.01	0.58 p<.01	0.33 p<.01	0.46 p<.01

n=61

ソシオメトリックテストの選択および排斥のデータ、ソシオメトリックテストの選択のみに基づくデータ、フルーツバスケットの選択に基づくデータによって算出した社会的地位指数はかなり高い正の相関を示し($.46 \leq r \leq .58$, いずれも $p < .01$), 安定性の高さが示された。また、花いちもんめのゲームの選択に基づく社会的地位指数も、低めではあるが正の相関関係を示した($r = .33$, $p < .01$)。花いちもんめのゲームによる測定の安定性がやや劣るのは、やはり、二手に分かれてしまうゲームの特性に起因するものだと考えられる。

<社会的地位指数と子どもの行動傾向>

親評定版社会的スキル尺度を用いた、調査対象児の母親報告による子どもの社会的な行動傾向と、各方法で測定した社会的地位指数の間の相関係数をTable 3に示す。

Table 3. 各方法で測定した社会的地位指数と母親測定の子どもの行動傾向の関係

		ソシオ P-N	ソシオ P	花いちもんめ	フルーツ バスケット
不注意・多動	Pearsonのr 有意確率	-0.31 p<.05	-0.28 p<.05	-0.23 ns	-0.25 ns
引っ込み思案	Pearsonのr 有意確率	-0.26 p<.05	-0.28 p<.05	-0.32 p<.05	-0.35 p<.01
攻撃	Pearsonのr 有意確率	-0.10 ns	-0.11 ns	-0.06 ns	-0.01 ns
主張	Pearsonのr 有意確率	0.04 ns	0.08 ns	0.15 ns	0.11 ns
自己統制	Pearsonのr 有意確率	0.07 ns	0.06 ns	0.05 ns	-0.11 ns
協調	Pearsonのr 有意確率	0.01 ns	-0.03 ns	0.00 ns	-0.05 ns

n=61

母親評定による子どもの行動傾向の中で、不注意・多動傾向はソシオメトリックテストの選択と排斥の双方による社会的地位指数、及び、ソシオメトリックテストの選択による社会的地位指数との間で、有意な負の相関を示した(順に $r=-.31$, $r=-.28$, いずれも $p<.05$)。つまり、選択のみ、あるいは選択・排斥のデータの種類に関わらず、不注意・多動傾向が高いほど、ソシオメトリックテストにおける社会的地位指数低いことが示された。一方、本研究で新たにとり上げた、花いちもんめのゲーム及びフルーツバスケットのゲームの選択に基づく社会的地位指数との間の相関関係は有意に達しなかった。本研究の測定範囲では、花いちもんめのゲーム及びフルーツバスケットのゲームの選択に基づく社会的地位指数は、子どもの不注意・多動傾向が影響する子どもの社会的行動傾向を予測するには、十分な感度を有するとはいえない。

一方、母親評定による引っ込み思案行動傾向は、すべての測定方法による社会的地位指数との間で有意な負の相関を示した。このうち、相関係数の値から判断すると、ソシオメトリックテストの選択と排斥の双方による社会的地位指数との間の相関係数($r=-.26$, $p<.05$)、及び、ソシオメトリックテストの選択による社会的地位指数との間の相関係数($r=-.28$, $p<.05$)よりも、花いちもんめのゲームの選択による社会的地位指数との間の相関係数($r=-.32$, $p<.05$)や、フルーツバスケットのゲームの選択に基づく社会的地位指数との間の相関係数($r=-.35$, $p<.01$)の方が高く、後者の測定方法の方が感度が高い可能性が考えられる。これは、花いちもんめゲームやフルーツバスケットのゲームにおける測定の方が、日常の自然な活動場面の中での行動を指標として用いており、ソシオメトリックテストによる写真指名法では日常の行動というよりは子どもなりの認知判断に基づいた指名が行われるという測定事態の違いによるものとも考えることもできる。

母親評定の子どもの社会的スキル尺度の中で、「不注意・多動傾向」や「引っ込み思案傾向」と並ぶネガティブな下位因子である「攻撃」との間には、有意な相関関係は見出されなかった。また、ポジティブな社会的スキル領域である、「主張」、「自己統制」、「協調」のスキルとの間にも有意な相関関係はみられなかった。

＜まとめと今後の課題＞

本研究は、ソシオメトリックテストに代わる、花いちもんめ型ゲームとフルーツバスケット型ゲームの2種類の創作遊びを用いた子どもの社会的地位の測定法を開発し、その結果を吟味した。本研究を計画するに当たって策定した検討課題は、まず①花いちもんめのゲームおよびフルーツバスケットのゲームに基づいて算出した社会的地位指数は、写真氏名法によるソシオメトリックテストの代用となりうるか?という課題であった。各測定法のデータから算出した社会的地位指数間のピアソンの相関係数を検討したところ、花いちもんめ型ゲームによる測定は一応正の相関はあるものの、その値は低く質的に異なる可能性がある判断できる。一方、フルーツバスケット型ゲームによって測定した社会的地位指数との間の相関係数は、実質的に一致のレベルではないが高い相関係数を示しており、ソシオメトリックテストに代わりうる情報を得られる可能性が示されたと判断できる。

本研究の検討課題の2つ目は、②同じ選択のデータのみによって算出される、ソシオメトリックテストの選択データによる社会的地位指数、花いちもんめ型ゲームおよびフルーツバスケット型ゲームにおける選択のデータに基づく社会的地位指数との間に、高い相関関係を示すか否か?ということであった。既に示したとおり、花いちもんめ型ゲームによって測定した社会的地位指数は、測定集団をあらかじめ二手に分けてしまう手続きの影響により、他の測定法によ

るものとは異なり若干の誤差を含んでしまうようである。ソシオメトリックテストの選択のデータのみによって測定した社会的地位指数と、花いちもんめ型ゲームによる社会的地位指数、フルーツバスケット型ゲームによる社会的地位指数は、いずれも選択のデータのみによるものであるが、子どもによる選択の基準が微妙に異なる。ソシオメトリックテストによる測定は、写真カードによって、子どもの他の子どもについての表象の発生をアシストしているが、日常生活記憶に基づいて「幼稚園の中で、○番目に遊びたい子」についての認知的評定が行われる。一方で、花いちもんめ型ゲームとフルーツバスケット型ゲームにおける測定は、実際の活動場面の中での現実的な選択指名である。このうち、花いちもんめ型ゲームは、(おそらく、子どもはじゃんけんに勝つことを前提に指名を行っていると考えられるが,) じゃんけんの勝ち負けに関わらず次に仲間となる相手を指名する手続きであった。フルーツバスケット型ゲームにおける選択は、ゲーム内の次の活動を行う子どもを指名するだけであって、一緒に親密な活動を行う対象を選択を行うものではない。3者3様の選択の基準の中で、選択基準の観点からは最も縁遠そうな、ソシオメトリックテストの選択による社会的地位指数とフルーツバスケット型ゲームの選択による社会的地位指数の間に高い相関がみられたことは興味深い。通常のソシオメトリックテストでは、選択や排斥の基準を明確にすることが重要であるとされているが、幼児における社会的地位の測定では、選択の基準のこの程度の違いはそれほど大きな問題とならないのかもしれない。むしろ、花いちもんめ型ゲームのように選択の対象が限られてしまう事態の方が、問題が大きいようである。

本研究の3つめの検討課題は、③写真氏名法によるソシオメトリックテストを超える特性を測りうるものであるか?ということであった。母親の報告による子どもの行動傾向との相関の結果は、ソシオメトリックテストによる社会的地位指数は、「不注意・多動」傾向および「引っ込み思案」傾向との間に負の相関関係を示した。一方で、花いちもんめ型ゲームによる測定とフルーツバスケット型ゲームによる測定の社会的地位指数は、「不注意・多動」傾向との間の相関関係は有意に達せず、「引っ込み思案」傾向との間のみに負の相関関係を示した。その点では、選択のみか、選択・排斥によるのかに関わらず、ソシオメトリックテストによる測定の方が、子どもの社会的行動に関して感度が良いようである。但し、本研究における、子どもの社会的行動傾向の評価は、親評定によるものであった。子どもの社会的な行動傾向は、子ども集団の中での相対的な評価の機会の中で判断される。そのため、母親による評定よりも、幼稚園内での子どもの社会的相互作用を観察する機会が多い幼稚園教諭による評価(たとえば、金山・中台・磯部・岡村・佐藤・佐藤,2006)や幼稚園内における直接の観察法の方が情報量が多く、社会的地位指数の各測定法についてのより詳細な情報を得られるかもしれない。この点は、次の研究の課題として挙げておきたい。

3つの課題の検討を総じて述べるならば、本研究で行った調査によって、花いちもんめ型のゲームを用いた社会的地位の測定法も、フルーツバスケット型のゲームを用いた測定法も、ある程度の妥当性を持つことが示されたが、ソシオメトリックテストによる測定結果を基準にする限りにおいては、フルーツバスケット型のゲームを用いた社会的地位測定法の方が、より妥当性が高い方法であると判断することができる。

また、各測定法による測定の安定性を、1ヵ月後の再測定の結果との比較によって検討した結果(Table 2)は、ソシオメトリックテストの選択と排斥によって算出した社会的地位指数も、ソシオメトリックテストの選択のみによって算出した社会的地位指数も、高いレベルの相関関

係を示し、フルーツバスケット型ゲームの選択データによる社会的地位指数もそれらに匹敵するレベルの安定性を示していた。他方で、花いちもんめ型ゲームの選択データによって測定した社会的地位指数は、一応の安定性を示したものの他の3種類の測定法には及ばなかった。花いちもんめ型ゲームによる測定とフルーツバスケット型ゲームを比較すると、フルーツバスケット型ゲームによる社会的地位の測定法の方がより安定性が高いと考えてよいだろう。

また、本研究で用いた創造遊びを用いた社会的地位測定法では、否定的指名を全く行っていない。そのため、ソシオメトリックテストの教育現場における応用法の1つである、群分けにおいては人気児しか抽出できず、教育臨床の場での価値のあるCoie & Dodge(1988)が示した分類が行えない。今後、できる限り子どもに否定的な指名を印象づけないような方法の開発を工夫していくことも課題となろう。

引用文献

- Coie, J. D. & Dodge, K. A. 1988 Multiple Sources of Data on Social Behavior and Social Status in the School: A Cross-Age Comparison *Child Development*, **59**(3), 815-829.
- 金山元春 中台佐喜子 磯部美良 岡村寿代 佐藤正二 佐藤容子 2006 幼児の問題行動の個人差を測定するための保育者評定尺度の開発 パーソナリティ研究 **14**(2) 235-237.
- 姜 信善 1999 社会的地位による幼児の仲間に対するコミュニケーション・スキルの差異 ―エントリー及びホスト場面からの検討― 教育心理学研究 **47** 440-450.
- 小泉令三 若杉大輔 2006 多動傾向のある児童の社会的スキル教育：個別指導と学級集団指導の組み合わせを用いて(実践研究) 教育心理学研究 **54** 546-557.
- 前田健一 片岡美菜子 1993 幼児の社会的地位と社会的行動特徴に関する仲間・実習生・教師アセスメント 教育心理学研究 **41** 152-160.
- 前田健一 1998 子どもの孤独感と行動特徴の変化に関する縦断的研究：ソシオメトリック地位維持群と地位変動群の比較 教育心理学研究 **46** 377-386.
- Moreno, J. L. 1953 Who shall survive? A new approach to the problem of human interrelations. Beacon House.
- 中台佐喜子 金山元春 2002 園と家庭における幼児の社会的スキル及び問題行動 乳幼児教育学研究 **11** 61-68.