

2. 研究の詳細

プロジェクト名	児童の放課後生活の充実に向けた活動プログラムの開発		
プロジェクト期間	平成 27 年度		
申請代表者 (所属講座等)	鈴木 佐代 (家政教育講座)	共同研究者 (所属講座等)	奥谷 めぐみ (家政教育講座)
<p>1. 研究の背景</p> <p>少子化や共働き家庭の増加、家庭や地域における子育て力の低下、子どもの安全を脅かす犯罪やトラブルの増加など、子どもと家庭を取り巻く環境が大きく変化するなかで、留守家庭児童に放課後の適切な遊びや生活の場を提供する放課後児童クラブ（いわゆる学童保育所）の重要性が増している。</p> <p>2015 年 4 月からは、児童福祉法の改正により、放課後児童クラブの対象年齢が 10 歳までから 6 年生にまで引き上げられ、低学年児童から高学年児童までが安心・安全に過ごし、また発達段階に応じた興味・関心に応えることができる、放課後の生活拠点づくりが必要となっている。</p> <p>2. 研究の目的</p> <p>本研究では、児童の放課後生活をより充実させるために、生活に関わる体験的な活動プログラム（住教育に関する「生活と音」プログラム、消費者教育、情報教育に関する「生活とおかね・あそび」プログラム）を開発し、放課後児童クラブで実践し、その有効性を検証し、体験的活動の意義について検討する。</p> <p>子どもを取り巻く現代的な課題に則した活動プログラムの開発をめざしており、児童の健全育成への貢献や、放課後児童クラブが安心して児童を預けることができる施設となることで保護者の仕事と子育ての両立支援への貢献が期待できる。</p> <p>3. 実施体制</p> <p>申請代表者の鈴木佐代が、研究総括および住教育に関する「生活と音」プログラムを担当し、共同研究者の奥谷めぐみが、消費者教育、情報教育に関する「生活とおかね・あそび」プログラムを担当した。「生活と音」プログラムの開発・実践には、学外の研究協力者、豊増美喜（大分大学大学院・客員研究員）、秋武由子（福岡教育大学・非常勤講師）の協力を得た。また、栗田志保（H27 年度福岡教育大学卒業生）が「生活と音」プログラムの開発・実践に卒業研究として携わった。</p> <p>4. 研究の方法・進め方・研究成果</p> <p>研究の方法・進め方・研究成果については、「生活と音」プログラムと「生活とおかね・あそび」プログラムに分けて述べる。</p> <p>(1) 「生活と音」プログラムの研究の方法・進め方</p> <p>1) 「生活と音」プログラムの目的と開発</p> <p>「生活と音」プログラムについては、小学生が日常生活の中のさまざまな音に興味を持つことを目的とした「音当てクイズ」と、騒音計や音の強さの単位（dB）、自分や友達の声の大きさ等を知ることを目的とした「大声大会」の 2 つのプログラムを開発した。プログラム開発にあたっては、小学生が音に関する知識をどの程度を得ているかを把握するために、小学校教科書や子ども向け図書の音に関する内容を参考にした。</p> <p>2) 「生活と音」プログラムの内容と実施</p> <p>考案した活動プログラムを福岡市内の y 放課後児童クラブで実施した（2016 年 1 月 5 日）。参加児童は 17 名（見学者含む）であった。実施要項を表 1 に示す。</p> <p>「音あてクイズ」の音源は、y クラブの屋外・室内の生活環境や指導員の意見を参考に、スマートフォンで録音した①雨が傘にあたる音、②飛行機の音、③音響装置付信号機の音、④携帯電話の着信音、⑤けん玉の音、⑥金づちでコマの芯を叩く音、⑦インターホンの音、⑧ほうきで掃く音、である。音を 2 度再生→児童が回答→正解の音源の写真を見せるという流れで行った。</p>			

「大声大会」は、騒音計(RION NL-22)を用い、10秒間の騒音レベルの最大値を測定した。測定前に騒音計と音の強さ(dB)の説明を行い、大声を測定する際に、騒音計のマイクから1mの位置に立つ等のルールを指示した(図1)。大声の内容は主任指導員と話し合い、冬休みに関連する内容を提案した。また、今回は大声大会の参加者が少なかった(7名)ため、希望者は2回行い、上位3名を表彰した。

表1 活動プログラム実施要項

事前打ち合わせ	2015年12月22日
実施日時	2016年1月5日10時～、 音当てクイズ(約20分)、大声大会(約30分)、アンケート(約10分)
参加児童数	音当てクイズ 17名 大声大会 参加7名・見学10名
プログラム実施者	進行1名、補助4名(活動の記録等を含む)
音当てクイズの使用機器、教材	音源(スマートフォン端末で再生)、スピーカー、正解の音源の写真
大声大会の使用機器、教材	騒音計、掲示物(デシベルの表、大声大会のルール、「騒音計」、「dB」の言葉を記した紙)、記録用紙を貼るボード、1m定規、声の大きさの記録用紙(順番のくじ兼用:人数分)、筆記用具、表彰状等
アンケートの使用用具	アンケートシート 筆記用具



図1「大声大会」の設営とルール等の掲示

3) 「生活と音」プログラムの評価

プログラムの評価は、活動実施中の児童の発言、実施後の児童対象アンケート調査、指導員対象のヒアリング調査により行った。実施後の児童対象アンケートは14名(低学年7名、高学年7名)から回答を得た(表2,3)。

「音当てクイズ」に関しては、「わかった、あれだ、飛行機が飛ぶ音だ」「わかる、電話の音」「けん玉」など正解の音を答えるだけでなく、yクラブ周辺の飛行機の音の大きさを再確認したり(「あんなによく聞こえんの、すごいね。)、誰がけん玉をしている音であるかを想像したり(「誰がしたと?」、携帯電話の音をyクラブ固有の音として捉える(「yクラブの音」)等、音そのものだけでなく、音を含む生活環境を全体としてとらえる発言もあり、身近な音に興味をもつ契機になったと思われる。

「大声大会」については、「大声大会で112.2dBの声が出せた」の発言(実施2週間後の指導員ヒアリング調査より)があり、音の強さの単位について理解し、音の大きさに対する感覚を豊かにしていく様子がみられた。

アンケート調査からは、「音当てクイズ」「大声大会」ともに、おおむね「おもしろかった」との感想を得た(表2,3)。

また、指導員からは「子どもたちは楽しんでおりプログラムの改善点は特に見当たらない」との回答を得たが、「音クイズが簡単だったからもっと難しくしてほしい!」との自由記述や、「(大声大会)一人ですると?」の発言があったことから、今後は、「音当てクイズ」の難易度を上げることや、多くの児童が「大声大会」に参加できるように、個人参加ではなくグループ参加にする等、より有意義な体験的活動となるよう改善を検討したい。

表2 「音当てクイズ」実施後のアンケート結果 (回答者14名)

	はい	まあまあ	いいえ
1. 音当てクイズがおもしろかった。	8	6	0
2. いろいろな音があつておもしろかった。	4	10	0
3. また音当てクイズをやってみたいと思った。	3	8	3
4. 自分でクイズを作ってみたいと思った。	4	3	7

表3 「大声大会」実施後のアンケート結果 (回答者14名、うち参加者7名、見学者7名)

	はい	まあまあ	いいえ
1. 大声大会がおもしろかった。	9 (参加者5、見学者4)	3 (1、2)	2 (1、1)
2. おおきな声が出せた。(参加者のみ)	3	3	1
3. 騒音計を使ってみてみたいと思った。	4 (3、1)	5 (1、4)	5 (3、2)
4. またやってみたいと思った。	4 (4、0)	6 (1、6)	4 (2、2)

(2) 「生活とおかね・あそび」プログラムの方の開発と実施

1) 「生活とお金・あそび」プログラムの開発

スマートフォン、携帯ゲーム機をはじめとする多種多様なメディアが身近な小学生の子ども達を対象に、学習プログラムを提案した。消費欲求が掻き立てられる仕組みについての理解を促すため、ソーシャルゲームを題材とした動画からゲームで遊ぶ主人公の気持ちを読み解く「スマートフォンでゲームのつかいかたを考えよう！プログラム」を開発した。

2) プログラムの概要

プログラムは、y 児童クラブと同運営の t 保育園の講堂をお借りし、2016 年 2 月 25 日（木）18：00～実施した。調査協力者より子ども限定ではなく、保護者向けにも情報を知ってほしいという依頼があり、親子で共同参加の学習会形式とした。本プログラムでは、動画を視聴させるため、6 つのテーブルに各 1 題の PC もしくはタブレットをセッティングした。また、前方にはスクリーンとスピーカーを設置し、全体で動画が共有できる環境を整えた。保護者は児童の活動の際に、児童に声をかけるよう依頼した。

参加者は、3～6 年生の児童 16 名、保護者 17 名、計 33 名である。

表 4 活動プログラム実施要項

事前打ち合わせ	2016 年 2 月 10 日
実施日時	2016 年 2 月 25 日 18 時～19 時半 学習会挨拶及び現状課題の説明（保護者向け 10 分）、 ワーク「遊びにかかるお金の計算」（児童活動 10 分）、 「動画を見て主人公の気持ちになろう」（児童活動 40 分）、 質疑応答（保護者向け 30 分）
参加児童数	3～6 年生 児童 16 名、保護者 17 名 内有効回答数 児童 93.8% 保護者 100%
プログラム実施者	進行 1 名、補助 3 名(活動の記録等を含む)
使用機器・教材	パソコン・タブレット 6 台 動画教材（開発教材） ゲームで遊ぶ主人公の気持ち になろう
他 持参準備物	「遊びにかかるお金の計算」掲示資料、ワークシート、 アンケート用紙、電源タップ



図 2 プログラム実施の様子

3) プログラムの評価

児童にはプログラム前後においてアンケートを実施した。プログラム前後では、日常における消費行動やデジタルコンテンツに対する考え方 8 項目を 5 段階評価で尋ねた。点数が高いほど、同意を示している。事後にはプログラムと動画の分かりやすさ、自分の生活との関わりを 3 段階で評価してもらった。

表 5 は、事前と事後における 8 項目のアンケート結果の平均比較の結果である。

全体的に、欲しいものやゲームなどのインターネットに接続して行う遊びについては、家庭内での欲求のコントロールに取り組んでいる様子が見られた。

前後で変化があった各項目を見ると、有料サービスに対する認識、家庭内でのルールの有無についてであった。親子の会話を通して、家庭内でのルールを思い出していたと考える。また、自分たちの身の回りの無料と表される「あそび」にはお金がかかるものがあることを、プログラムを通して再認識していることが明らかになった。

今回のプログラムでは触れなかった音楽やイラストに対する認識として、お金がかからないという認識であることも伺えた。中学校や高校段階では著作権に関するイメージも形成されていくが、小学校段階ではインターネット上の著作物を許可なく使用してはいけない、ということを指導する必要性が伺えた。

表 5 事前・事後アンケートにおける各項目の平均比較

調査項目 (N=14)	平均値		有意確立
	事前	事後	
ほしいものがあつた時は、おうちの人に相談（そうだん）する。	4.1	4.3	.334
	4.1	4.6	
ほしいものがあつた時は、本当に必要（ひつよう）かどうか考える。	2.4	1.4	.023
	2.1	1.7	
インターネットのゲームは全部（全部）、無料（むりよう）であそぶことができる。	4.3	4.3	1.000
	3.7	4.5	
インターネットで手に入れられる音楽やイラストにお金はかからない。	3.9	4.9	.033
	4.7	5.0	
インターネットで使うことができるウェブサイトやゲームにはお金がかかるものがある。	3.7	4.5	.047
	3.9	4.9	

プログラム全体の評価は図3の通りである。

動画そのものの内容は、「わかりやすい」という回答がPCやタブレットのモニタの大きさや見ていた場所によっては「見えにくい」結果となってしまった。1台当たりの児童数を減らして対処する必要があると考えた。

また、今回はゲームで遊びすぎて高額な請求が来た、という設定で組み立てた動画を見せたが、「自分にもあることだと思った」という回答が9名(60%)から得られた。他項目との統計的な関係性は検出されなかったが、家庭内でのルールと照らし合わせると、メディア利用の経験がある児童の方が、身近な問題として今回のプログラムを捉えていることが明らかになった。

保護者からは、今回のプログラムに関する評価を5項目設定し5件方で尋ねた。1を「全く思わない(低評価)」、5を「とてもそう思う(高評価)」とした。結果は表6に示した通りである。

どの項目においても、80%を超える高い評価が得られており、自由記述においても、今の子どもをとりまわっている環境や実態を改めて認識できたという点、家庭内でのルールの見直しやルール作りのきっかけになる点が良かったという記述がみられた。

一方で、動画で課金方法を伝えているので子どもが影でやってしまいそう、という不安も見られた。家族で何故ルールが必要か、何故やってはいけないことがあるのかを学ぶ場面の設定も改めて必要があると考えた。

以上、「お金とあそび」プログラムは、児童のメディアとの関わりの振り返りだけではなく、保護者にとっても家庭でのルール作りや、子ども達との関わり方のヒントになるという効果を得ることができた。今後、小学校やPTA活動などと連携し、より多くの親子を対象としたプログラムを展開したい。

5. 研究の今後の展望

- 1) 本研究で開発した活動プログラムは、放課後児童クラブで実施するだけでなく、学校教員向けの研修や、大学講義における実践につなげ、学校教育に求められる住教育や消費者教育・情報教育のあり方を提示するために活用していきたい。
- 2) 本研究の成果を、放課後児童クラブにおける通常的自由遊びだけでなく、多様な活動の場としても機能する施設空間のあり方について検討するための基礎資料として活用したい。

6. 主な学会発表および論文等

「生活と音」プログラムの成果を、日本音響学会 2016 年春季研究発表会で発表した(2016年3月)。

謝辞

活動プログラムの実践にご協力いただきました y 放課後児童クラブの皆様 に記して感謝申し上げます。

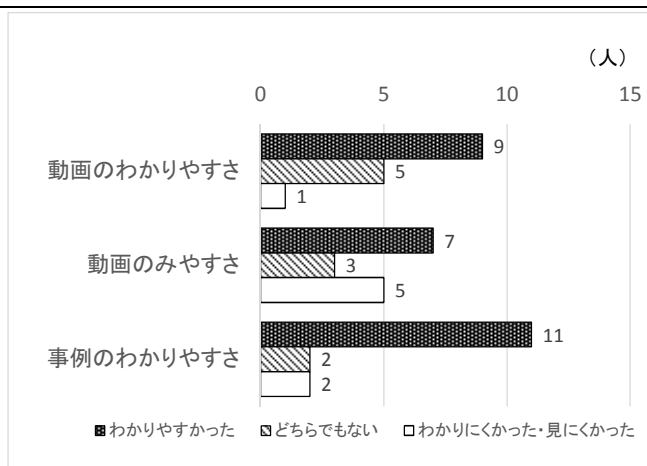


図3 児童によるプログラムの評価 (N=15)

表6 保護者アンケート結果 (N=17)

	1		2		3		4		5	
	人	%	人	%	人	%	人	%	人	%
内容の分かりやすさ	0	0	1	5.9	1	5.9	6	35.3	9	52.9
子どものメディア利用への関心	0	0	0	0.0	1	5.9	4	23.5	12	70.6
動画の分かりやすさ	0	0	1	5.9	0	0.0	5	29.4	11	64.7
子どもの心情	0	0	1	5.9	2	11.8	4	23.5	10	58.8
ルールの話し合い	0	0	0	0.0	3	17.6	4	23.5	10	58.8