

社会情動的スキルを育むためのマルチ・ドメインアプローチ ～遊び、メディア、インクルージョン～



○小川 淳子¹・劉 愛萍¹・小泉 和義²・黒木 研史²・榊原 洋一¹
(¹チャイルド・リサーチ・ネット、²ベネッセ教育総合研究所)

【本研究の目的】

- 現代の子どもたちにとって、「社会情動的スキル」が、認知的スキルと同様に必要不可欠な力であることは、OECDをはじめ世界的に言われていることである。
- しかし、子どもの「社会情動的スキル」を育成するためには何が有効なのか、どんな働きかけをすればよいのかについては、十分な議論がなされていない。



本研究の目的は、2018年3月に開催したCRNA*の国際会議発言録のナラティブ分析を行い、**子どもの成長発達**の側面から「社会情動的スキル」の育成についておさえた上で、

- ①今も昔も変わることなく子どもの周りにある「**遊び**」
 - ②デジタル化の進展にともない、子どもの生活と切り離せなくなっている「**メディア**」
 - ③特別支援が必要な子どもたちと健常児との共生のあり方を探る「**インクルージョン**」
- この3つの観点から、子どもの「社会情動的スキル」を育む環境について考えることである。

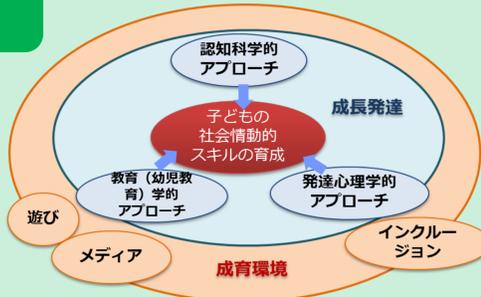
【方法】CRNA国際会議の開催と仮説の立案

CRNA*では、CRN**の創設者である小林登先生の理念のもと、**子どもの成長発達**の側面と、彼らのおかれている**成育環境**の側面の両方から、学際的な視点で議論を展開する国際会議を企画し、2018年3月に開催した。アジア8ヶ国・地域からの参加があった。

*CRNA (Child Research Network Asia)
・アジアの子どもを取り巻く諸問題の解決の糸口を探るために研究活動を推進するネットワーク
・CRN**が運営。現在アジア8ヶ国・地域の理事が参加し、活動

**CRN (Child Research Net)
・世界の子どもを取り巻く諸問題を解決するために1996年に日本で設立された、学際的な「子ども学」研究所
・日中英の3サイトを通じた世界各国の研究者・実践者・保護者による論文・レポートの発信、研究会や国際シンポジウムの主催等を推進

CRNA国際会議の概念図



【構成】

◆**成長発達の側面**：目的は、生物としての子どもの共通理解
→認知科学／幼児教育／発達心理学の3分野から見た「社会情動的スキル」の重要性（基調講演3本）

◆**成育環境の側面**：目的は、「社会情動的スキル」を育む環境についての検討
→**遊び**／**メディア**／**インクルージョン**（分科会3本）

仮説の立案

各「成育環境側面」に関し、CRNにおけるこれまでの研究活動の成果にもとづき、仮説を立案した。

【**遊び**】自発的な遊びは社会情動的スキルを育み、それは主体的な学びへとつながる

【**メディア**】メディア環境は、子どもの社会情動的スキルに影響を与える

【**インクルージョン**】特別支援を必要とする子どもへのインクルーシブな対応は、子どもの社会情動的スキルの向上につながる



【分析】各発表者の講演録のナラティブ分析と仮説の検証

CRNA国際会議では、3名の基調講演者の講演内容、および9名の発表者から成る分科会を発言録として記録した。本研究ではそれをもとに以下の分析を行った。

成長発達の側面

まず基調講演者の講演内容から、発表の核となる主張を抽出した。

Y.A./日本（日本学術振興会）

社会情動的スキルは、「気持ちに通い合う人とのつながり」「応援してくれる人の存在」「安心して戻れる場所」「一生振り返ることができる温かい記憶」によって高まる。

F.J./インドネシア（ジャカルタ国立大学教授）

早期から、社会情動的スキルを伸ばすための適切な幼児教育を受けることができるかどうか、子どもたちのwell-beingや認知能力に大きな影響を与える。

M.S./日本（お茶の水女子大学教授）

社会情動的スキルと認知スキルは、同時並行して子どもたちの中で大きく関わり合いながら発達する。社会情動的スキル発達の阻害要因のうち大きなものには、貧困、両親の不和、家庭内暴力などがある。したがって、そういった保護者をサポートすることが重要だ。

成育環境の側面

次に分科会における各発表から、仮説と関連する内容の主張を抽出、整理した。それに、上記「成長発達の側面」の講演内容を結びつけることで、リバイス仮説を組み立てた。

遊び

社会情動的
スキル

インクルージョン

メディア

S.C./台湾（国立台北教育大学教授）

遊びを通じて手を動かして、脳を働かせて、得られた効果は、幼児教育の目標と一致する。また、遊ぶことは情熱をもって何かに向かって努力するモチベーションにつながる。

M.H./日本（十文字学園女子大学名誉教授）

子ども同士の遊びには、本質的に社会性や情動を育む力が備わっていると考えられる。自発的な遊びの中で、子どもは多面的、多様な関係をもつが、そこに大人がどう援助するかということが課題であると思う。

S.Y./マレーシア（UPSI内 国立子ども発達研究所（NCDRC））

子どもが自分の持っている力を最大限に引き出したときに自由な遊びができる。遊ぶ時間を増やすと、子どもの社会性、クリエイティビティ、創造性が発達する。

K.H./日本（東京大学教授）

「温かさ」を生む要素を明らかにし、システムとして搭載すれば、技術的には、ロボットやAIが温かい対応をすることは可能である。

T.S./日本（愛知淑徳大学准教授）

デジタルメディアを有効活用すると親子関係や社会情動的スキルの向上につなげることができる。

H.S./日本（NHKエデュケーショナル 上席執行役員）

子どもたちの想像力を鼓舞して、見た後の積極的・能動的な姿勢を後押しする番組を制作することによって、子どもの能動性を促し、親子の結びつきを強めることに寄与できる。

P.T./マレーシア（小児科医）

どんな子どもにも外から見えない逆境体験があり、個々に合わせた支援が必要である。

T.M./フィリピン（デ・ラ・サール大学助教授）

（インクルーシブな場面において、）対人関係、どのように社会性を実現していくのかという側面と、自己肯定感をどのように維持するのかということが重要である。障害児でも非障害児でもどちらのメリットももてる、どちらの立場にも立てるといふことに向かってゆくの、インクルージョンではないかと私は思う。

M.O./日本（保育園園長）

特別な保育をもっと特別な保育、統合保育からインクルーシブというふうにするのではなく、特別な保育から普通の保育に持っていくことが大切だ。

【結論】導き出したリバイス仮説

【**成育環境側面**】【**遊び**】自由な遊びは、子どもの社会性、創造性、情動の発達につながり、情熱をもって何かに向かって努力するモチベーションにつながる。

【**メディア**】デジタルメディアを有効に使えば、子どもの社会情動的スキルの向上、および良好な親子関係の促進につながる。

【**インクルージョン**】発達障害の有無にかかわらず、インクルーシブな対応は、社会性の実現や自己肯定感の涵養につながる。

【**成長発達側面**】いずれの環境側面においても、社会情動的スキルの向上につながる適切な幼児教育が重要であり、それは将来振り返ったときに温かい記憶として残るような、人とのつながりや所属意識が感じられるものであると良い。こういった社会情動的スキルの向上は、認知スキルにも影響を与えていく。