



大人と子供が共に楽しめる役割取得能力トレーニングアプリの開発



問題と目的

新潟青陵大学 本間優子

主な評価実験の結果と考察

役割取得能力とは、自分の考えや気持ちと同等に相手の立場に立つ能力であり、適応的な人間関係を築く上で不可欠な能力である。筆者は幼児から小学校低学年向け役割取得能力トレーニング用デジタル絵本アプリ「ココロえほん」（本間・阿部・株田，2021），小学校中・高学年向け「ココロえほん Jr.」（本間，2020a）を開発し、これらのアプリをベースに**ゲーミフィケーション機能**（丸つけ機能および、トレーニング後の「遊び」として神経衰弱）を実装した「ココロえほん あかペン」，「ココロえほん Jr.ゲーム」を開発し、改善点を検討した（本間，2020b,c;2021a,b, 2022）。

神経衰弱は児童に概ね好評だったが、中には「難しい」と途中であきらめてしまうケースもあった（本間，2021a,b）。記憶力が必要で時間制限があるゲームだけではなく、ゆっくりと落ち着いて取り組むことができ、トレーニングでありながらも**大人（親や先生）と一緒に楽しむことができるゲームの設計が必要である**ことが示唆された。本研究は「ココロえほん あかペン」，「ココロえほん Jr.ゲーム」に新たに「まちがい探し」を実装することで、**大人と子供が一緒にトレーニングを楽しむことができるアプリに改良し、評価実験を行う**ことを目的とした。

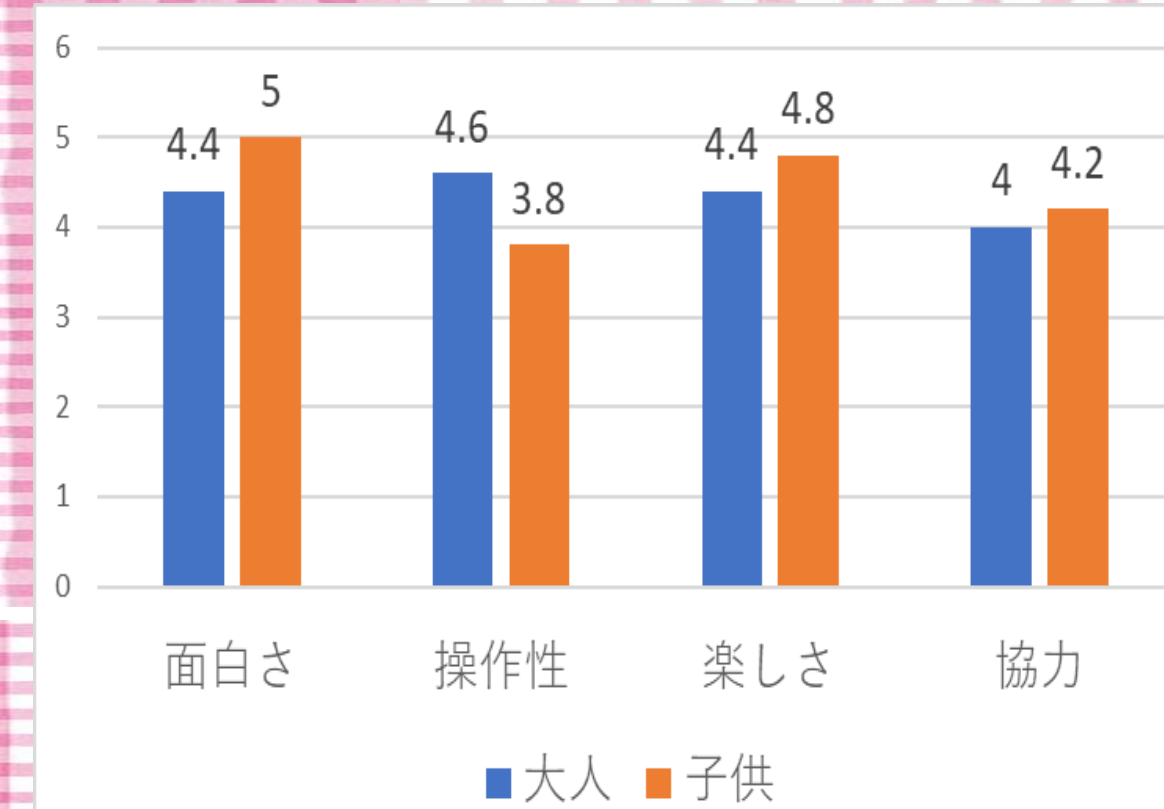


11名中7名が**促進**。その他、ソーシャルスキル、語彙力に関しても評価を行い、トレーニングの有用性が示された

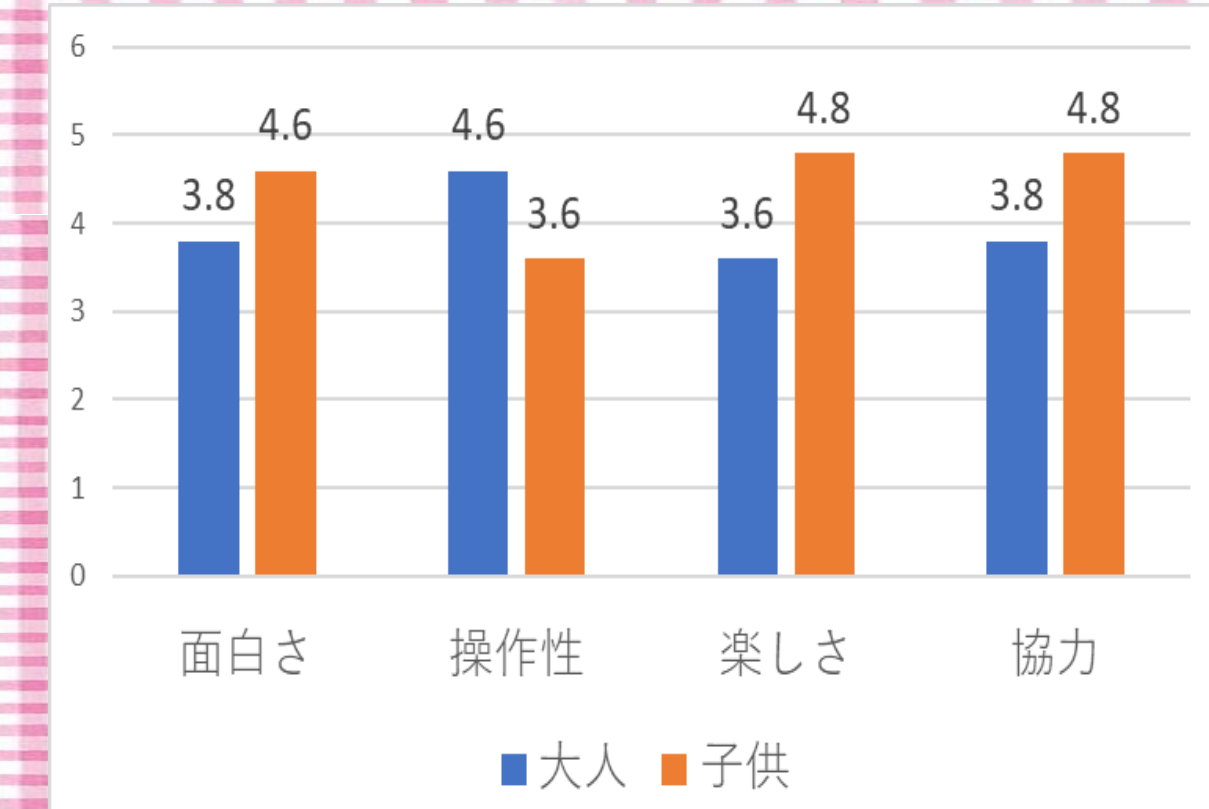
役割取得能力の発達段階に対する評価

ID	発達段階の変化	
	トレーニング前	トレーニング後
A	0B	1
B	1	2
C	1	2
D	0B	1
E	1	2
F	1	2
G	0B	1
H	2	2
I	2	2
J	2	2
K	2	2

まちがい探しに対する評価

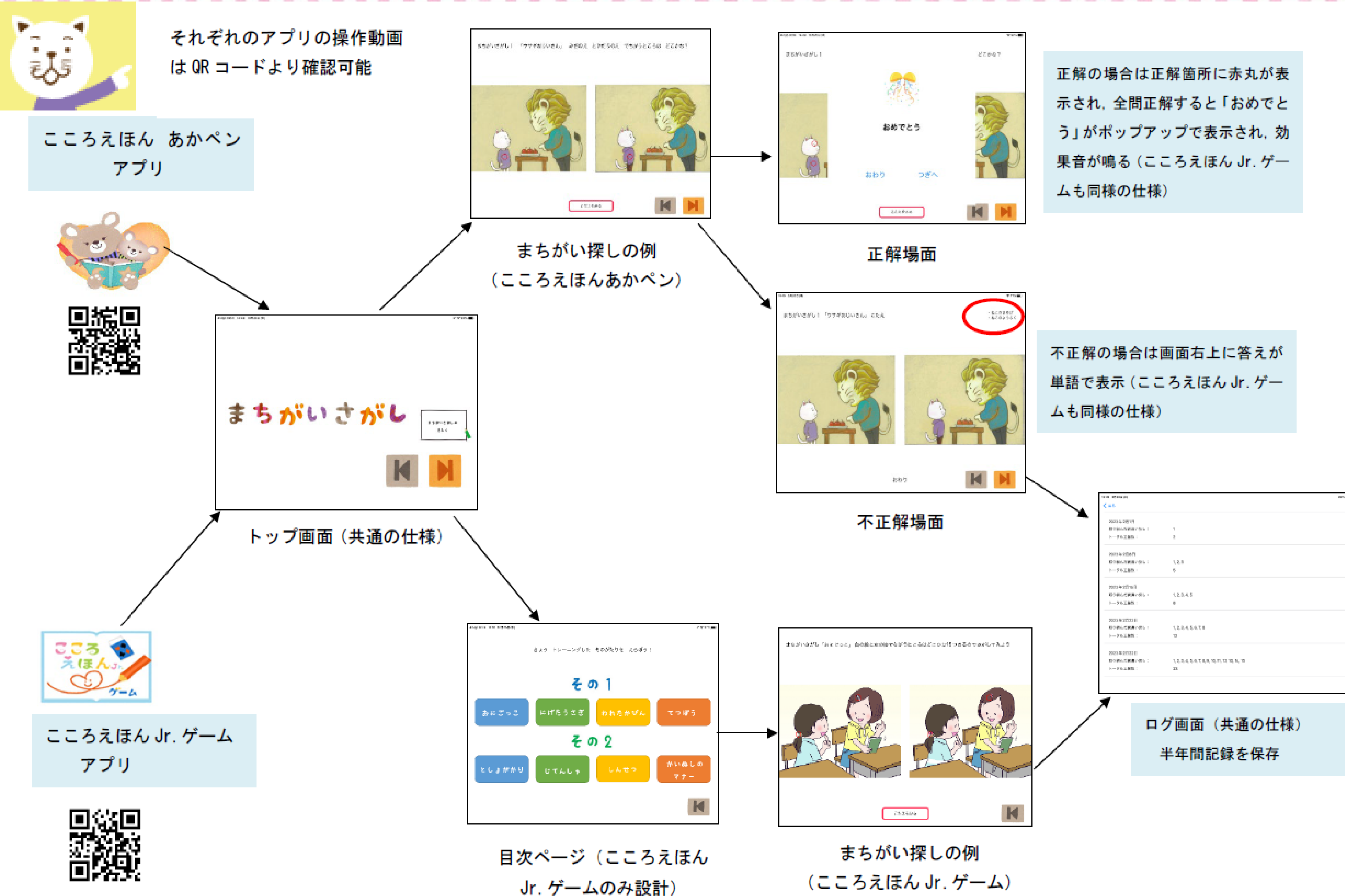


神経衰弱に対する評価



まちがいさがしの実装

「あかペン」は幼児から小学校低学年、「Jr.ゲーム」は小学校中・高学年用



遊びに対する評価

質問項目	回答者	理由
質問6.どちらのゲームで会話が盛り上がりましたか？	Aの母親	まちがい探し イラストも楽しみながら、一緒にまちがいを探して楽しめました。視覚のみで楽しめるゲームはストレスが少なく、親も遊びやすかったです。
	Bの担当教諭	まちがい探し 「どこかな〜」と興味をもって一緒に探すことができました。
	Cの担当教諭	神経衰弱 わからないことが多く、ヒントをたくさん出した。
	Hの担当教諭	神経衰弱 無記入
	Jの担当教諭	まちがい探し 神経衰弱より、双方性の会話ができる。
質問7.どちらのゲームで協力しながらゲームを進められましたか？	Aの母親	まちがい探し 早く見つけた方が教えるなどしてゲームを進められました。
	Bの担当教諭	まちがい探し 神経衰弱は、あまりやろうとしなかった。
	Cの担当教諭	まちがい探し わからないことが多く、ヒントをたくさん出したから。
	Hの担当教諭	神経衰弱 ヒントを出したから。
	Jの担当教諭	まちがい探し ヒントを出して協力できたから

神経衰弱との比較により、「まちがい探し」は遊びを通じた面白さや楽しさを感じる中でのコミュニケーションや、協力行動を取りやすくなることが示唆された。役割取得能力トレーニングでは物語課題に対する回答を「大人と子供が共に考えること」を大切にしているが、「まちがい探し」という「遊び」を通して「共に考えること」への波及効果もあると考えられる。

今後の課題として、まちがい探しで主に改善されることが期待される集中力、注意力等についても本研究では未検討であった。今後はより包括的な観点から、大人と子供で取り組むことのできるゲームが子供の認知発達の促進に及ぼす影響について実証することが望まれる。