

小学生の遊び場面にみる対人関係の発達に関する研究 質問紙調査と観察調査による検討

神谷 友里 埼玉大学教育学研究科
吉川はる奈 埼玉大学教育学部家政教育講座

キーワード:小学生、遊び、対人関係、自己肯定感

1. 問題と目的

1-1 子どもの遊び環境、遊び内容の変化

子ども達にとって遊びは生活の中で大部分を占めるものである。遊びの中で子どもたちはたくさんの人とかかわり、人間関係や社会性を実際の経験を通して学んでいく。しかし、近年子どもたちのコミュニケーション能力の低下が大きな問題になっている。仙田(2005)は、子どもは遊びを通じて、身体性の開発、社会性の開発、感性の開発、創造性の開発の4つの能力を向上させているとし、あわせて近年の子どもは外遊びを阻害されることによってこれらの4つの能力を育む機会を失っていると指摘している。その問題の主な原因のひとつには子どもたちの遊びが変化し、コンピューターゲーム(以下ゲーム)で遊ぶことが増えてきたことが挙げられるのではないだろうか。また、浦島ら(2003)はゲームを用いた遊びは友達との自然な接触を制約するとし、コミュニケーションへの阻害が危惧される。その他にも、高度経済成長期以降の社会の工業化や都市化、核家族化や少子化等の社会問題も子どもたちの遊びの変化に大きな影響を及ぼしている。さらに、昨今子どもが狙われる凶悪な犯罪が後を絶たず、子ども達だけで外遊びをすることの危険性を指摘する声もあり、ますます遊びの室内化傾向が進んでしまっている。加えて、最近ではゲームが小型化し、室内だけでなく室外でもますます手軽にゲームで遊ぶことが可能となっている。

このように、社会の変化の影響を受けて、遊びの室内化傾向が進み、結果的に子どもたちのコミ

ュニケーション能力が低下したので、外遊びを広げていくことが必要と考えるだけでは根本的な問題は解決しないのではないだろうか。遊び空間や環境、遊び内容の変化による影響以外の問題についても考えていくことが必要になってきているのではないだろうか。

1-2 子どもの自己肯定感が与える影響

コミュニケーション能力低下の背景には遊び環境などの問題だけでなく、子どもたちそれぞれの自己の内面的な問題についても様々な指摘がなされている。例えば名城(1961)、加藤(1977)によると、適度に自己受容している人は対人関係が円滑に進められ、積極的で良好な対人関係を構築できるという。また竹田・倉戸(2003)は中学生を対象に自尊感情が学校内不安に及ぼす効果について検討し、自己肯定感が高いものは学校不安が生じにくいことを指摘している。この学校不安の中には、「生徒関係不安」、「対教師不安」も含まれ、自己肯定感が人とのかかわりに与える影響も確認されている。

このように、子ども達の対人関係には遊び環境や遊び内容のような外部的要因と自己肯定感のような内部的要因の両側面が影響しているのではないだろうか。これらの実態や関連を明らかにしていくことで子どもたちのコミュニケーション能力を豊かにしていくための実質的支援が可能になるのではないか。

そこで本研究では、小学生を対象に遊び場面に

おける友達関係のあり方、自己肯定感にそれぞれ着目し、その関連や年齢による特徴について明らかにすることを目的とする。

2. 対象と方法

2-1 質問紙調査

公立小学校に通う小学生 100 名。担任教員を通じて 2、4、6 年生に配布し、回答してもらったため、回収率は 100% であり、記入漏れもなく、全ての回答用紙を使用した。

内容は、自分に関する事、自己肯定感に関する事、遊びにおける友達関係の事についてたずねた。「あなた自身についてのアンケート」として勉強面、運動面、自己受容度などについて質問した。内容の理解度の違いを考慮し、2、4、6 年生用で質問紙を別に作成した。また「遊びについてのアンケート」として、5 つの遊び場面を設定し、その状況にある時自分はどのように行動するかについて質問した。

2-2 観察調査

小学生が放課後の日常の遊び場として利用する児童センターに来館する小学生を対象に遊び場面での友達関係の変化を観察調査によってとらえた。

方法は、児童センターで遊びの参与観察を継続的に行い、子ども達の遊びへの加わりかたやコミュニケーションのとり方などのエピソード収集を行った。フィールドノートに記述し、解釈が不安な部分はセンターの指導員に確認を行いながらすすめた。

3. 結果と考察

3-1 コミュニケーションのとり方のちが

遊び場面における友だちとのコミュニケーションのとり方について、年齢によるどのような違いがあるか比較、検討した。アンケートの遊び場面で設定した 5 つの場面を、表 1 に示した。

遊び場面を、はじめての仲間との出会い、遊びの順番まち、遊具の共有、貸し借り、遊びへの声掛けなどが生じる場面として子どもにたずねた。

表1 友だちとの遊びの場面

B1: 公園に遊びに来ました。公園ではあなたと違う小学校の話したことのない友達が楽しそうに遊んでいます。あなたと同じ小学校の友達は公園に来ていないようです。あなたならどうしますか	ア: 自分から仲間に入れてもらう イ: 仲間に入れてくれるのを待つ ウ: 一人で遊ぶ
B2: あなたは順番待ちをしています。順番を待っているとあなたと仲のいい友だちが横入りしてきました。あなたならどうしますか。	ア: 一人できちんと注意する イ: 友だちと注意する ウ: 黙ってみている
B3: 休み時間に鉄棒で遊ぼうと思いました。校庭に行くと知らない友達が先に鉄棒で遊んでいました。他にいている鉄棒はありません。あなたならどうしますか。	ア: 自分から「貸して」、「仲間に入れて」という イ: 友だちと一緒に「貸して」、「仲間に入れて」という ウ: あきらめて違うところで遊ぶ
B4: おもちゃで遊んでいると知らない友達がそのおもちゃをかしてほしそうに見ていました。あなたならどうしますか。	ア: 自分から声をかけて誘い、一緒に遊ぶ イ: 「貸して」と言われたら貸してあげる ウ: 知らんぷりしてしまう
B5: 休み時間になりました。先生が「外に出て、遊びましょう」と言いました。あなたならどうしますか。	ア: 自分から誘いに行く イ: 友達の近くに言って相談する ウ: 席に座り、誘われるのを待つ

友達との遊び場面として、具体的には 1 「知らない友だちしかいないときどうするか」、2 「順番待ちをしているときに、友達が横入りをしてきたらどうするか」、「遊具を重複してしまったときにどうするか」、「休み時間の友達への声のかけ方はどうするか」といったよく起こりうる場面を

設定している。結果は以下の通りとなった。

3-1-1) 知っている友だちがいなくて

図1は「知らない友達しかいないときどうするか」という問いである。これに対して、「ア：自分から仲間に入れてもらう」のが最も多いのは低学年の60.0%であった。次いで多いのは高学年48.5%で、最も少ないのが中学年35.1%であった。中学年は「ウ：一人で遊ぶ」割合が他の学年と比較すると51.4%と最も多かった。低学年は顔見知りであるかに関わらず遊びたいという場面であれば、声をかけていくという結果である。「遊び」を優先することがうかがわれる。中学年は遊びよりも顔見知りかどうか優先されるということがうかがえる。顔見知りでない友だちには、消極的な行動をとる児童が多いということもうかがえる結果となった。

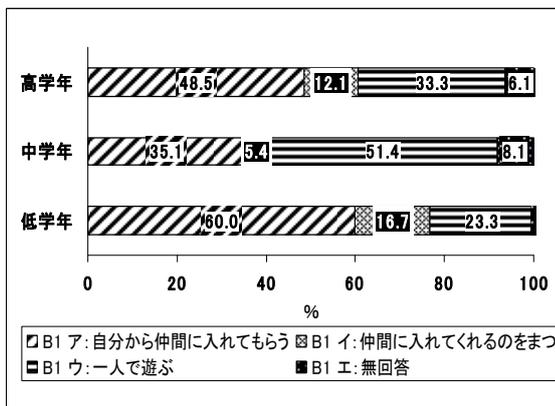


図1 「知らない友だちしかいないとき」

3-1-2) 友だちが順番まちに割り込んできたとき

また図2は、「友だちが横入りしたらどうするか」という問いに対する結果をあらわしたものである。中学年は他に比べ少ないものの、「ア：きちんと注意する」と答えた児童は、低学年で93.3% 中学年で67.6%、高学年で84.8%であった。「いけないことはきちんと指摘をする」という姿勢は、中学年では多少、少なくなるが、どの学年においてもみられる可能性のあることを表す

結果となった。

低学年からの「いけないことはきちんと指摘をする」という意識付けは仲間関係にとっても大切な意味を持つのではないだろうか。しかしながら、中学年、高学年となるにつれ、「ウ：いけないことだが、友だちなので黙って試している」割合が中学年13.5%、高学年15.2%とわずかではあるが、増加傾向にある。学年が上がるにつれて、特に友だちに対して注意することに抵抗を感じる児童も増えてくるということである。

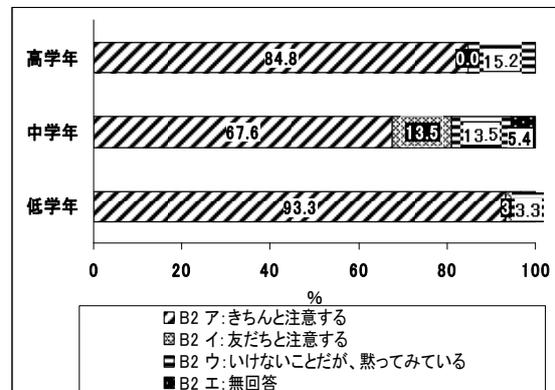


図2 「友だちが横入りしたらあなたはどうか」

3-1-3) 遊びたい遊具が空いていないとき

「遊びたい遊具が空いていないときどうするか」(図3)では、「ア：自分から『貸して』、『仲間に入れて』という」のが最も多いのが低学年で53.3%みられ、次いで高学年39.4%、中学年29.7%という結果となった。回答の選択肢の中で最も消極的な行動を表す「ウ：何もいわず、あきらめて違うところで遊ぶ」のは、低学年が36.7%、中学年が45.9%に対して、高学年が最も多く51.5%で、学年が上がるごとに増加傾向にあった。また、「イ：友達と一緒に『貸して』、『仲間に入れて』という」のは中学年が最も多く、18.9%であった。

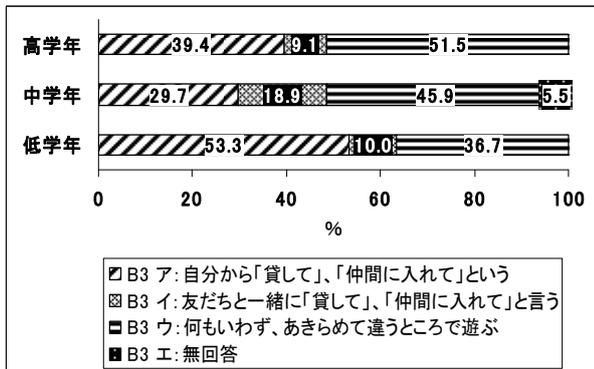


図3 「遊びたい道具が空いていないとき」

友だちと一緒に「貸して」「仲間に入れて」というのが、中学年に目立つというのは、中学年の仲間意識の高さを表していることもうかがえる。ギャングエイジ期と指摘されるように、仲間の存在が大きくなる時期であり、一緒に行動することが目立つ時期でもあり、その特徴を表した行動であることもうかがえる。遊ぶことよりも、だれと遊ぶかということが優先されるようになる時期でもある。

3-1-4) 友だちが貸してほしそうな顔をしたとき

さらに「知らない友だちが自分のおもちゃを貸してほしそうに見ていたらどうするか」という問いの結果では、比較すると(図4)、「ア:自分から声をかけて誘い、一緒に遊ぶ」のは低学年では63.3%、中学年では45.9%、高学年では39.4%と低学年が最も多く、学年が上がるにつれて減少傾向になる結果が見られた。このことは、年齢が上がるにつれて徐々に、顔見知りであるから声をかけ、顔見知りでなければ、声はかけない、という特徴を示しているともいえる。

また高学年になるにつれて、少人数の友だちと深く付き合うようになっていくことを示していると考えられるのではないだろうか。しかし、「イ:『貸して』といわれたら貸してあげる」のは、中学年で40.5%、高学年で48.5%という結果から

、仲のいい友達以外とは関わらないということではなく、自らは行動に移さないが、相手からの求めがあればコミュニケーションをとる、または一緒に遊ぶということが考えられる。回答選択肢の中で最も消極的な行動である「ウ:知らんぷりしてしまう」のは低学年が13.3%で差はわずかであるが最も多かった。低学年においては、「声のかけ方が分からない」などコミュニケーションの方法の知識の少なさや経験の少なさが影響しているということも考えられる。

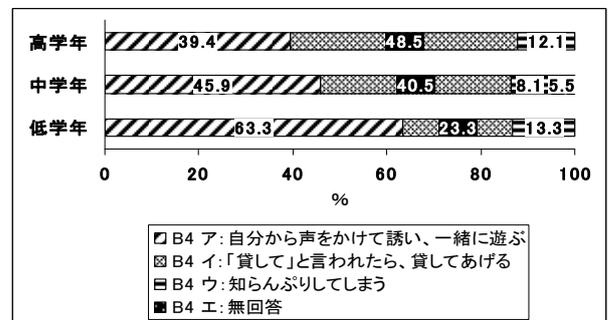


図4 「知らない友達
玩具を貸してほしそうなとき」

3-1-5) 休み時間の友達への声のかけ方

休み時間はどのように友達に声をかけていくのだろうか、休み時間の過ごし方、声のかけ方についてたずねた。

図5は、休み時間の過ごし方、友だちへの声のかけかたについてである。「自分から誘いに行く」のが最も多いのは低学年で63.3%、最も少ないのが中学年で48.6%であった。特に、低学年と高学年はいずれも、「誰かが誘ってくれるのを待つ」児童は見られなかったが、中学年は10.8%みられた。

全体的に、中学年はどの回答においても、中学年は低学年や高学年に比較して積極的に関わろうとする回答が低かった。

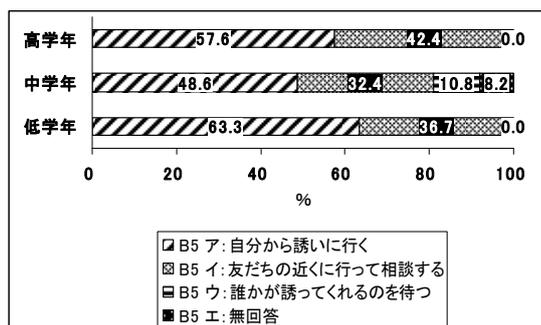


図5 「休み時間の友達への声のかけかた」

3-2 自己肯定感の学年によるちがい

成長や発達と共に自己肯定感の高さがどのように変化していくのか、どのような違いが見られるのかをとらえるために、自己肯定感に関する調査の結果を学年ごとに比較・検討した。自己肯定感の高さに関する質問紙「あなた自身についてのアンケート」では、発達段階による言葉の理解の差を考慮して低学年と中高学年の2種類のアンケート用紙を用意し、それぞれ回答してもらった。比較しやすいように2種類のアンケートの質問項目の調整を行った。なおここでは「はい、あてはまる」と答えた群を「自己肯定感高群」とする。また「すこしあてはまる」と答えた群を「自己肯定感中群」、「いいえ、まったくあてはまらない」と答えた群を「自己肯定感低群」と定義した。表2は、各学年の自己肯定感の高い群の割合を比較したものである。

表2から、全ての項目において低学年の割合が最も高い値となった。これは低学年時において自己肯定感が強く、年齢が高くなるにつれて自己肯定感が低下する傾向になることをあらわしている。注目すべき点は低学年では全ての項目で高い値を示したのに対し、中学年と高学年については質問項目によって差があらわれたことである。このことは、全ての点において年齢が上がるにつれて自己肯定感が希薄になるわけではないことを表している。高学年では、「自分にはいいところ

がある」など自分に対する自己肯定感が高いが、勉強面などの得意不得意が数値によって目に見えるものについての自己肯定感は低いと考えられる。これは学年があがるにつれて勉強の難易度が増し、苦手意識が増してくることが原因であると考えられるのではないだろうか。同様に、運動面については中学年より自己肯定感が高いものが多く、このことは運動機能の発達により出来ることが増えていく、今までより磨きがかかることが自己肯定感への高まりにつながっているのではないか。さらに、「はじめてあった友だちに自分から話しかける」、「性別関係なくだれとでも仲良くすることが出来る」、「思ったことをはっきりということが出来る」など社会性・対人関係に関する項目でも低学年に次いで、高学年が中学年より高い値を示した。これは、低学年のうちはまだ自己と他者の区別がまだまだ明確ではないが年齢が上がるにつれて周りの中の自己を意識するようになり、中学年ではその変化に戸惑い、うまく自分を出せないために一時的に積極性が見られなくなる。しかし、高学年になると経験や語彙の増加などにより積極的なかわり方ができるようになっていくために積極性が高くなるのではないだろうか。

表2 自己肯定感高群の学年によるちがい

質問項目	低学年	中学年	高学年
1.初めて合った友だちに自分から声をかける	58	20	58
2.性別関係なく誰とでも仲良くできる	70	31	41
3.思ったことをはっきり言える	69	10	32
4.今の自分が好き	69	43	32
5.自分にはいいところがある	70	25	32

6.自分はクラスの中で人気者だと思う	30	25	15
7.勉強が得意だ	52	19	5
8.授業中いつも手を挙げる	52	19	15
9.運動が得意だ	71	25	50
10.自分は可愛い(かっこいいと思う)	20	9	10

(%)

3-3 小学生の放課後の遊び場面での様子

エピソード

年下の友だちとの交流で自信を持った中学年

児童センターの体育館には遊んでいた友達が先に帰ってしまい、一人になってしまったHちゃん(小3)がいた。しばらく1人でぼつんとしていたので、児童センターの先生の声かけで観察者と学習室で一緒に遊ぶことになった。学習室では、お母さんとお姉ちゃんと遊びに来ていた3歳くらいのIちゃんが、小学生のまねをして、ランドセルに見立てたリュックにおもちゃをたくさん入れてうれしそうに一人で遊んでいた。

人生ゲームの準備を始めると、Iちゃんがリュックを背負ったまま何も言わず隣に座ったので、観察者が声をかけて一緒にやることになった。まだ小さいIちゃんに対して、Hちゃんは初めは戸惑っていたものの、ルールをIちゃんに合わせて臨機応変に変更したり、「このカード持ってる?このカードはね、こうやって使うの」と話しかけたりするなどやさしく対応していた。

エピソードのHちゃんは、同年代の小学生の中では、おとなしく控えめな性格である。そのため、同じクラスの友だち以外にはなかなか話しかけることができず、指導員の働きかけによって観察者と遊ぶことになった。年下のIちゃんの仲間入りに最初は戸惑う様子も見られたが、次第に自

分から積極的に声をかけて、Iちゃんに接するようになった。

中学年は、自己肯定感が低下し、顔見知りではない友だちとは積極的にコミュニケーションを図らなくなることが明らかとなったが、このエピソードから、年下の相手と交流していく中で、自信を高め、積極的にコミュニケーションを図ることができるようになっていくことが期待できるのではないかと。

エピソード

遊びの中で発生した問題を子ども達同士で、うまく対応していく高学年

児童センターにやってきた小学6年生の男児E、M、Yくん達は、みんなで相談してボードゲームで遊ぶことになった。この集団は、クラスは異なるが学校は同じでみんな顔見知りの遊び仲間のような感じだった。ボードゲームが始まると、Mくんがカードを配ったり、指示をしたりと皆をひっぱっていた。ゲーム中にMくんと同じクラスのAくんがのぞきにきたが、MくんはAくんをたたいたり、自転車の鍵を無理やりとってからかったりしていた。すこし落ち込んでしまったAくんに対し、Eくんが「そろそろ(別の友だち)が来て一緒に遊ぶんだけど一緒に遊ぶ?」と優しく誘っていた。それを聞いて、少しBくんは元気を取り戻していた。

また、突然Mくんが「カードを切るのが得意」といってゲーム中にもかかわらずカードを切り始めたり、自分に不利な状況になるとカードを投げたりして中断させることが何度かあった。Eくん、Yくんは特に何もいわなかったが、ため息をついて少しいやな表情をしていた。時間になると「あ、時間だ。」「俺も時間だ。」などと独り言のようにつぶやき、Mくんを残してみんな帰っていた。

様々な子ども達がやってくる児童センターで

は、遊び場面において、時にいざこざや葛藤場面が見られることもある。低学年では、指導員の介入による解決が多いが、高学年になると自分たちで解決しようとする姿も多く見られるようになってくる。また、お互いに気持ちをぶつけ合うだけでなく、嫌なことに対して少し我慢をしたり、気付かないふりや軽く受け流すことを通して、いざこざが起らないようにしている様子も伺える。

エピソード では、からかわれて落ち込むAくんに対し、Eくんが「そろそろ別の友だちが来て一緒に遊ぶんだけど一緒に遊ぶ？」と優しく誘っていた。この提案は、AくんをMくんから離れた場所で楽しく遊ぼうとすると同時に、Mくんにも不快感を与えないようにしているという意図が含まれているのではないだろうか。ここで「Mくんはからかうからあっちに行こう。」などと言ってしまうとは、いざこざが起こる可能性も考えられる。

また、自分勝手に行動するMくんに対し、楽しく遊びたいEくんとYくんは、Mくんを責めることはせず、じっとこらえる様子が伺えた。普段は楽しそうにみんなで遊んでいる様子も観察されていたことから、無理して一緒に行動しているとは考えにくい。Mくんも毎回自分勝手な行動ばかりではないようである。みんなで楽しく遊ぶために、友だちの嫌な所には我慢をしたり、我慢ができなくなったら相手を傷つけないよううまく抜けるなど、高学年は相手のことも自分のことも考え、うまく気持ちや行動を調節しながら、楽しく遊ぼうとしていることがうかがえる。

4. 考察

低学年では、自己肯定感の高い群は、初めて会った友だちに声をかけるなど自ら積極的なコミュニケーションを図っている割合が高いという結果となった。

しかし、自己肯定感の低い群について結果をみると、同じように積極的なコミュニケーション

をとっており、自己肯定感の低さが積極的なコミュニケーションに影響を及ぼしているとは考えにくいということになる。このことは、低学年では「誰と遊ぶか」ということより、「自分が何をしたいか」という自己の欲求を満たしたいという方が優先され、自己肯定感の高低関係なく、自分が遊びたいために同じ学校の友達でも違う学校の友達でも積極的に声をかけてコミュニケーションを図るということの意味しているのではないだろうか。中澤(2003)は、児童期の前半(低学年)は幼児的な思考が続いており、自己中心的な見方や知覚的な見えに支配された思考が見られるが中学年から自己中心性は他者の立場や他者の視点を理解できるようになると言うように、小学校2年生という児童期の前半は幼児的な思考が続いており、自己中心的な言動がみられるが、このことは積極的なコミュニケーションに影響しているともいうことができるだろう。

中学年では、全体的に自己肯定感が高い児童の割合が少なく、自己肯定感が低い群の割合が多かった。その中で、自己肯定感とコミュニケーションの図り方の関連を見ていくと、違う学校などの顔見知りでない友だちに対しては、あまり積極的なコミュニケーションはみられず、そのことに自己肯定感の高低は影響しないという結果であった。しかしながら、同じ学校の友だちについては、自己肯定感が高いほど積極的なコミュニケーションを図る傾向にあるといえる結果となった。中学年は、同性の気の合う友達とグループを作り、強い仲間意識を持って行動する「ギャングエイジ」の時期である。本研究では、強い仲間意識までは確認できなかった。しかし、自己肯定感の高低のかかわらず顔見知りの程度がコミュニケーションの積極性に影響を及ぼしていたことから、やはり、四年生はギャングエイジの時期であり、知らない友だちより顔見知りの友だちとコミュニケーションを図ったり、遊んだりすることを好んでいると考えることができるのではないだろうか。

高学年では、中学年のような顔見知りの程度に

限らず、自己肯定感の高い児童ほど、積極的にコミュニケーションを図っている様子がうかがわれた。つまり、高学年においては自己肯定感の高さがコミュニケーションのとり方に影響を及ぼしているということができよう。しかし、高学年の回答を見ていくと容姿や勉強、運動の得意不得意など自分自身に関することを問う質問項目において、「あてはまる」と答えたのは10.0%にも満たず、ほとんどの児童が「すこしあてはまる」と控えめな回答が見られた。これは、高学年は思春期に入る時期であり、自我の確立とともに他者を強く意識するようになる時期でもある。本調査では、中学年から高学年になるにつれて、自己肯定感の高い群の割合が増加することが明らかとなった。高学年では自己肯定感は高くなるが、他者への意識の強まりにより、自分自身への高い評価を表に出すことには少なからず抵抗があるということを示唆した結果なのではないだろうか。このように、自己肯定感低学年から中学年になるにつれて極端に低くなってしまいが、高学年で思春期に入り、自己を客観的に見ることができるようにつれて、自分の長所やいい所を意識するようになる。それに伴って、自己肯定感が少しずつ高まっていくのではないだろうか。成長の中で、自己と他人の存在を意識し、自分のいい所も他人のいい所も受け入れることができるようになるまでには時間がかかる。そんな中で自己肯定感が高くなったり、低くなったりするのは自然なことかもしれない。

一方、観察によるエピソードからは様々な子どもたちの様子を見ることができた。質問紙調査において、低学年は自己中心的な言動が見られ、自分の欲求を満たすために遊びを進めることが明らかになったが、観察では保育者の援助があれば自分の欲求をコントロールしながら、みんなで楽しく遊ぶことができていた。また、仲間意識が高まる一方で自己肯定感の低下が見られる中学年でも、児童センター内での年下の友達との交流を通して、自信を持つことができるようになり、遊び場面における友だちとの関わりを広げていく

様子も観察された。

このように、質問紙調査では見えない部分も観察を通して見えることから量的調査と併せて質的調査を行うことも重要であると言える。

5. 今後の課題

対象人数や、対象学年を広げてさらに検討していきたい。また、小学校入学前の幼児期の遊び場面での友達関係についても明らかにしていきたい。

引用および参考文献

- 仙田満：子どもの居場所，発達，No.102 Vol.26, 6 - 8 (2005)
- 浦島充佳，鈴木邦明：コンピューターゲームが子どもの行動に及ぼす影響，小児保健研究，第62巻，第1号，50 - 56 (2003)
- 名城嗣明：自己受容と他者受容の関係についての実験的研究，琉球大学教育学部研究収録，5, 49 - 69 (1961)、加藤隆勝：青年期における自己意識の構造心理学モノグラフ，東京大学出版会，14
- 久芳美恵子・斉藤真沙美・小林正幸：小学生の自己肯定感の人との関わりとの関連について，東京女子体育大学・東京女子短期大学紀要，第41号、13 - 24 (2006)
- 朝日香栄・森椎葉：仲間関係が希薄に見える子どもの交流の特徴と変遷，お茶の水大学心理臨床相談センター紀要，第7号，29 - 40 (2005)
- 小西史子：児童の自尊感情を高める家庭科授業の工夫，日本家政学会誌，Vol.57, No.1, 53 - 62 (2006)
- 高橋あつ子：自己肯定感促進のための実験授業が自己意識の変化に及ぼす効果（実践授業），教育心理学研究，Vol.50, No.1, 103 - 112 (2002)
- 松本陽子・山崎由可里：小学生におけるADHD傾向

- と自尊感情, 和歌山大学教育学部紀要, 教育科学, 第57集, 43 - 52 (2007)
- 竹田レイ子: 小テストを用いたドリル学習の効果, 神戸親和女子大学大学院研究紀要, 第3号, 145 - 152 (2007)
- 文部科学省: 小・中学校におけるLD (学習障害) ADHD (注意欠陥/多動性障害) 高機能自閉症の児童生徒への教育支援体制
- 田中浩司: 遊びの成立における大人の足場づくり - ルール遊びの成立・発展過程の分析 -, 心理科学, 第27巻, 第1号 (2007)
- 奥田援史・嶋崎博嗣・金森雅夫: 幼児の心の健康と生活状況要因との因果関係 小児保健研究 第65巻 第3号、432-438 (2006)
- 青井倫子: 仲間入り場面におけるリズムカルな呼びかけ, 国際幼児教育研究 第7号、93 - 100 (2000)
- 青井 倫子: 幼児の仲間入り場面における規範の機能 幼年教育研究年報 第22巻、45 - 52 (2002)
- 松井愛奈: 幼児の仲間への働きかけと遊び場面との関連, 教育心理学研究, 49, 285 - 294 (2001)
- 中澤 潤: 社会的自己効力感の発達, 千葉大学教育学部研究紀要, 教育科学, 第43巻
- 仙田 満: 子どもの居場所, 発達, No104, Vol26, 54 - 58 (2005)
- 渡辺広人・松崎展也・佐藤公代: 児童の仲間集団形成に及ぼす遊びの役割愛媛大学教育学部紀要, 教育科学50, 2, 73 - 81 (2004)
- 神田英雄: 3歳から6歳 保育・子育てと発達研究をむすぶ幼児編ちいさいなかま社、2004
- 篁倫子: 学習障害児への教育的支援, 教育と医学, No.639 (2006)
- 秋田喜代美: 学校全体で取り組む“子どものチカラ向上作戦” 教職研修 第3巻 (2004)

(2011年 9月 30日提出)

(2011年10月 21日受理)

Developmental Feature of the Interpersonal Relations in a Schoolchild's Playground Side

KAMIYA, Yuri

Faculty of Education, Saitama University

YOSHIKAWA, Haruna

Faculty of Education, Saitama University

Abstract

This research performed two kinds of questionnaires about how to aim at communication about a feeling of self-affirmation for the purpose of considering a friend's relation and the relation of a feeling of self-affirmation in play. Moreover, participant observation was performed in the juvenile center, the actual condition of play and the situation of how to take communication were investigated, and it examined what kind of educational support will be required from now on. Investigation and investigation entitled "the questionnaire about play" were conducted, respectively.

In order to see the difference by a developmental stage, the inside of low 、 of an elementary school was set as the target, and upper classes were targeted, respectively. It became extremely low as the height of a feeling of self-affirmation became a junior high school year from the low grade, but it became clear that apply to upper classes from a junior high school year, and self-affirmation becomes high again. Furthermore, the height of a feeling of self-affirmation became clear having influence to positive communication.

Key Words : schoolchildren, play, personal relations, self-affirmation