

発達心理学に基づいた 子供の家庭における読書活動促進システムの提案

太田 葵[†] 太田 晶^{††}

† 川崎市立真福寺小学校 †† 日本工学院八王子専門学校 IT カレッジ AI システム科

1. はじめに

子供の読書活動を推進することは法律で定められており、文部科学省が継続的に調査・分析を行っている[1]。2022 年末の調査結果では、小中学生と比較して高校生は不読率が高いため、発達段階に応じた読書習慣の形成が必要なこと、大人の視点ではなく子供の視点に立った読書活動の推進が必要なこと、ICT を活用した仕組みが必要なが示されている。

本稿では、子供の読書習慣の形成に向けて、子供の視点で読書に関わる興味関心や行動を調査し、そこから発達心理学に基づいて家庭における読書活動を促進するシステムを提案する。

2. ICT を活用した子供の読書推進と発達心理学

2.1. 先行研究

子供の視点に立ち ICT を活用した先行研究として、学校図書館において子供がデザインできるエージェントロボットが図書を紹介し、本への興味を促進する事例がある[2]。

一方、家庭においては、子供の興味を引きやすいテレビや動画の視聴、ゲーム等があり、家族の介入なしに読書を促すことが困難な状況があると考えられる。

2.2. 発達心理学における動機づけ

家庭における読書習慣を形成するために、発達心理学において「やる気」が最も発達する児童期(6 歳頃から 12 歳頃、小学生)に注目する。「やる気」を生み出す要因となる「動機づけ」には 2 種類あり、外部からの強制や報酬によるものを「外発的動機づけ」といい、興味関心があり楽しいなど自ら行動するものを「内発的動機づけ」という[3]。この 2 つの動機づけは対立するものではなく、外発的動機づけによって始めたことであっても、自分が決めたからやるという感情である「自己決定感」が高くなれば、最終的に内発的動機づけに移行すると考えられている。

また、人が何かの行動を起こす際には、その行動がどのような結果を生み出すかという「結果期待」と、その結果につなげるために自分がどの程度うまく行動できるかという「効力期待(自己効力感)」がある。

3. 小学生の読書に関わる興味関心や行動の調査

3.1. 調査手法

家庭における小学生の読書活動を動機づけするきっかけを得るため、次の手法で質的調査を行った。著者らは小学生と大人からなる研究グループであるため、まず、小学生である著者自身がクラスの生徒に読書状況をヒアリングした。次に、集めた読書状況や、自身が学校の内外で見聞きした情報を、研究グループの大人が著者にヒアリングすることで言語化し整理した。なお、小学生自身が書き出すことも数人に試みたが、集められる情報量は対話を通したほうが多かったため、こちらの手法を採用した。

3.2. 調査結果

今回は一部の限定的な調査であるが、小学生の読書状況を表す一面として結果を示す。まず、学校の読書時間では、教室にある本だけでなく持ち込みの本を読んでおり、読む本の種類が男女で大きく異なる傾向があった。男子は単行本タイプの図鑑が多く、女子は小説や物語が多かった。また、読書時間では同じ本を何度も読む傾向が多く、これは図書館を利用した場合でも同様であった。

一方、家庭では、自由時間は動画視聴やゲームをしている生徒が多い。読書をする生徒においては、図書館で借りてくる場合と、家に本があるため借りて返すのが面倒に感じる場合があった。しかし、図書館で借りた場合には、必ず読むという回答も得られた。また、本をよく読む子供については、図書カードや本をプレゼントされる機会が多いこともわかった。

4. 調査結果の考察と読書促進システムの提案

まず、読む本の傾向の違いは、男女の違いというよりも、生徒により傾向が異なる事実が重要である。次に、同じ本を何度も読むことについては、理解が深まる一方で、読書の幅が広がらない可能性がある。新しく本を選ばない理由は、やる気が発達段階の小中学生であるため、主体的に新しい本を選ぶ動機づけが不足していると考察できる。

そこで本研究では、読書に関しての自己決定感を少しずつ高め、新しい本を読めるという自己効力感を高める仕組みを検討する。具体的には、物理的な書籍の表紙や ISBN をスキャンすることでポイント加算し、ポイント蓄積に応じて家族等に対し図書カードのプレゼントを推奨するチケットを発行する仕組みを提案する。また、ポイント加算のルールを可視化して明瞭にし、スキャンした書誌情報から読みどころや関連書籍の紹介を行うなど、無理なく段階的に動機づけを行うことを目指す。

5. まとめ

本稿では、子供の視点から読書に関わる興味関心や行動を調査し、そこから発達心理学に基づき読書活動を促進するシステムを提案した。今後は、提案したシステムを子供が利用しやすい形態でアプリやデバイスとして実装し、実験と評価を行う予定である。

参考文献

- [1] 文部科学省総合教育政策局地域学習推進課, “令和 4 年子供の読書活動の推進に関する有識者会議 論点まとめ”, 文部科学省, https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shougai/040/gaiyou/1402513_00001.htm, Dec 2022.
- [2] 工藤佑介ほか, “児童がデザイン可能な図書紹介ロボットによる読書への興味促進”, “信学技報”, vol. 116, no. 462, CNR2016-29, pp. 57-62, Feb 2017.
- [3] 渡辺弥生(監), 完全カラー図解 よくわかる発達心理学, (株)ナツメ社, 東京, 2021.