

P2-011

おもちゃのタイプの違いが母子間の相互交渉に及ぼす影響について
—母親の介在の必要性に着目して—溝江 唯¹、大伴 潔²¹東京学芸大学 教育学研究科、²東京学芸大学 教育実践研究支援センター

【目的】

母親の介在を必要とする遊び場面(例：シャボン玉)と介在の必要性の低い遊び場面(例：自動のシャボン玉機)を設定し、おもちゃのタイプの違いが母子間の相互交渉に与える影響について検討することを目的とした。

【方法】

1. 参加者：23 ヶ月～30 ヶ月の幼児(平均26.5 ヶ月、SD 2.25)とその母親13組が参加した。実験参加前に母親に書面にて研究について説明し同意を得た。

2. 遊び場面の設定：介在の必要性の高いおもちゃ遊び場面(以下手動おもちゃ場面)を2場面(シャボン玉、トミカ)、介在の必要性の低いおもちゃ遊び場面(以下自動おもちゃ場面)を2場面(自動のシャボン玉機、自動のトミカ)の計4つの遊び場を設定した。自動おもちゃ場面で使用した玩具は、母親の援助がなくとも遊びが成立するものであった。

3. 手続き：大学のプレイルーム内で遊び場面の観察を行った。手動おもちゃ場面、自動おもちゃ場面について、それぞれ5分(シャボン玉2分、トミカ3分)ずつ観察を行った。それぞれの遊び場面はビデオカメラにて録画を行った。

4. 分析方法：子どもの行動は、「要求行動」、「叙述行動」、「注意喚起行動」について分析を行った。母親の行動は、子どもの注意の切り替えを行う「転換」、子どもの発声や行動に対する「コメント」の2つに分類し分析を行った。それぞれの項目に対する母親、子どもの応答率を算出した。

【結果と考察】

2要因2水準の分散分析の結果、子どもの注意喚起行動と子どもの要求行動の頻度は、手動おもちゃ場面の方が有意に高くなることが認められた(それぞれ $p<.05$)。また、幼児の表出に対する養育者の応答率についても手動おもちゃ場面の方が有意に高くなることを認められた($p<.05$)。手動おもちゃ場面の方が子どもからの働きかけが多くなるだけでなく、養育者の応答性も高くなることが示された。母子間の相互交渉を豊富にしていく遊び場を設定していくためには、おもちゃのタイプも考慮する必要があるということが示唆された。

P2-012

生活活動記録からみた幼児の家庭生活での遊びと唾液コルチゾール濃度の概日リズム

村上 亜由美¹、竹内 恵子¹、岸本 三香子²¹福井大学 教育学部、²武庫川女子大学生生活環境学部 食物栄養学科

【目的】

幼児の外遊びの減少や、日常の身体運動の減少が指摘されている。我々は、概日リズム形成の指標として唾液コルチゾール濃度の日内変動を取り上げ、生活習慣や食習慣との関連性について検討してきた。本研究では、幼児の概日リズムの有無や健康状態と合わせて、家庭生活での遊びについて、活動内容、エネルギー消費量、遊び相手、場所などから解析を行った。

【方法】

保護者の同意が得られた幼稚園に通う4～5歳児11名(男児8名、女児3名)とその母親を対象とした。調査は、平成28年7月の連続する3日間に実施した。食事調査、生活活動記録(誰と、場所、活動内容、時間)、生活習慣、健康状態のアンケート調査を行った。生活活動記録から、改訂版「身体活動のメッツ表」(国立健康栄養研究所)を参考に、本調査用に作成したメッツ表と体重によりエネルギー消費量を概算し、活動量とした。唾液コルチゾール濃度は、起床時、登園時、降園時、就寝時の4回採取した唾液を測定し、概日リズムの有無を判定した。

【結果】

家庭生活における遊びは、幼児によって遊び相手や場所の種類は様々であるが、ほとんどの幼児が3日間とも同じような遊び方をしており、家の中で遊ぶ頻度が高かった。家の中や施設の中に比べて、外遊びでの活動量は高く、特に公園で遊んだ時の活動量が高かった。運動系の習い事があった日の活動量は、他の日の活動量よりも高く、習い事によって不足する活動量を補っていた。幼児が1人で、あるいは母と遊ぶ時には活動量の低い遊びが多かった。どの幼児も友達と遊ぶ時にはすべて外で遊んでおり、活動量が高くなった。概日リズムの有無は、あり5名、なし5名、不明1名であった。幼児の家庭生活での遊びによる活動量や、外遊びの頻度と概日リズムの有無とは、関連性はみられなかった。「体調を崩しやすい」と回答した幼児は2名で、概日リズムあり1名、なし1名であった。

【考察】

家庭生活での遊びの活動量や外遊びの頻度が、概日リズムの有無に関連していなかったのは、幼稚園での遊びや、その他の生活習慣によって、概日リズムの形成に良い影響を及ぼしている可能性が考えられた。

本研究は、平成26年～28年度科学研究費補助金(基盤(C)課題番号26350927)の助成の研究の一部である。