

社会性の評価

--- Social Domain ---

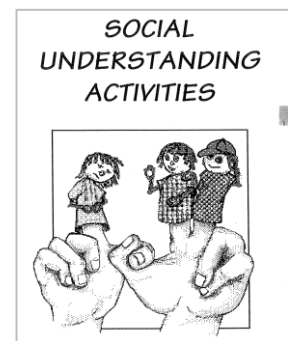
2010/11/13

担当：佐藤 朝美

東京大学情報学環 助教

◆本日の内容◆

- 1) 前回までの振り返り
- 2) プロジェクト・スペクトラムのアセスメント【社会的理解編】
- 3) 次回の勉強会予告



1) 前回までの振り返り

MIにおける社会性の能力とは？

カギとなる能力は以下の3つに分けられる。

1) 自己理解

- ・ 自分の能力、スキル、興味や苦手なことについて理解できる
- ・ 自分の感情や経験、達成したことなどについて振り返ることができる
- ・ これらの振り返りから自分の行動を理解したり調整したりできる
- ・ 得意な分野や苦手なことについて洞察することができる

2) 他者理解

- ・ 友達への理解を示すことができる
- ・ 友達に親しくなろうとできる
- ・ 友達の考えていること、感情、出来ることなどを認識する
- ・ 活動の中で友達とうまくやっいていこうとする

3) 社会的役割への理解

リーダー：

- ・ 活動を主導し、まとめることができる
- ・ お友達をまとめることができる
- ・ 他の友達に役割を持たせることができる
- ・ 活動を監督し、管理することができる

ファシリテーター：

- ・ 友達と考えや情報、スキルを共有できる
- ・ 喧嘩を仲介できる
- ・ 遊びに他の友達を誘える
- ・ 他の友達が困ったら助けてあげる
- ・ 他の友達のアイデアを膨らませたり、より詳しく展開させることができる

介護者／友達：

- ・ 怒っている子をなだめることができる
- ・ 他の子の気持ちを敏感に察することができる
- ・ 友達の好き嫌いに理解を示す

プロジェクト・スペクトラムのアクティビティ【社会的理解編】

1) 【自己理解】

1. コラージュレジュメの作成
2. 宝物箱の作成
3. 指紋スタンプ
4. シルエット描き遊び
5. 感情の回転？感情当て？遊び

2) 【他者理解】

1. 写真による顔認識
2. いない人当てゲーム
3. 糸電話
4. 友達
5. 指人形
6. 写真による感情推測
7. 話の問題解決
8. 病院ごっこ

3) 【社会的役割】

1. クラスの人口調査
2. 誕生パーティ
3. 他クラス訪問
4. チームでチャレンジ！

【活動（家庭編）】

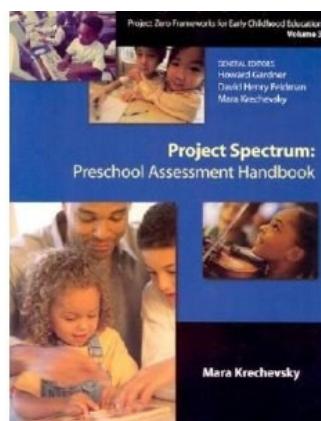
1. 自分の物語づくり
2. 顔の表情づくり遊び

2) プロジェクト・スペクトラムのアセスメント【社会性編】

今日紹介する本

「Project Spectrum : Preschool Assessment Handbook

(Project Zero Frameworks for Early Childhood Education, Vol.3)」



---CONTENTS---

1. Movement Domain
2. Language Domain
3. Mathematical Domain
4. Science Domain
5. Social Domain★
6. Visual Arts Understanding Domain
7. Music Language Domain
8. Working Styles

【Social Domain】(p.129-151)

社会的意識の発達 (Ericson, 1963)

- ・ 社会的意識は、幼児と最も重要な保護者との結びつきのうちに生じる。
- ・ 2歳までに、子どもは独立した自我を自覚ようになる。
- ・ 3歳までに、子どもは周囲の子どもたちの観察・遊戯を楽しむようになり、単純なグループ活動に参加する。
- ・ 2歳から5歳までの間に、子どもは、自身を明確に他者と区別する能力を発達させ、自律心・自立心を示し始める。

プロジェクト・スペクトラムでの社会性の定義の特色

ほとんどの研究者や教育者が、社会的発達、または他人との付き合い方(共有、順番、怒りと願望の抑制)を学ぶ観点から、この領域を定義づけている。しかし、我々はこれらの領域を、自己理解・他者理解・相互交流理解を含む、より身近な定義へと拡大してきた。我々は社会的能力を、他人との交流または分析的対応に現れるものとして見ている。

プロジェクト・スペクトラムでの評価方法の特色

1. 公正な文脈評価

- ・ 「文脈の中での評価」(assessment in context)を行うため、7つのドメインとその中における学習評価の指標となる「キイ・アビリティ」を整理。
- ・ その視点を参考に、幼少期の子どもの能力をそれぞれの知能として公正に(intelligencefair)捉えるための評価方法を考案。それぞれのドメインの特性に合わせ、子どもの活動の文脈を評価するために、チェックシート、観察記録、芸術ポートフォリオ、写真、文字サンプル、インタビューが組み合わせられる。
→自身の環境で子どもたちを観察するためのフレームワークを開発

2. 子どもを励ますための評価

- ・ こうした評価は、子どもの自尊心を向上させるために用いるべきであり、「何かできないかを評価する多くのアセスメントとは違い、スペクトラムは、それぞれの子どもたちが持つそれぞれの知力を識別し、それを祝うことに力点を置いている」

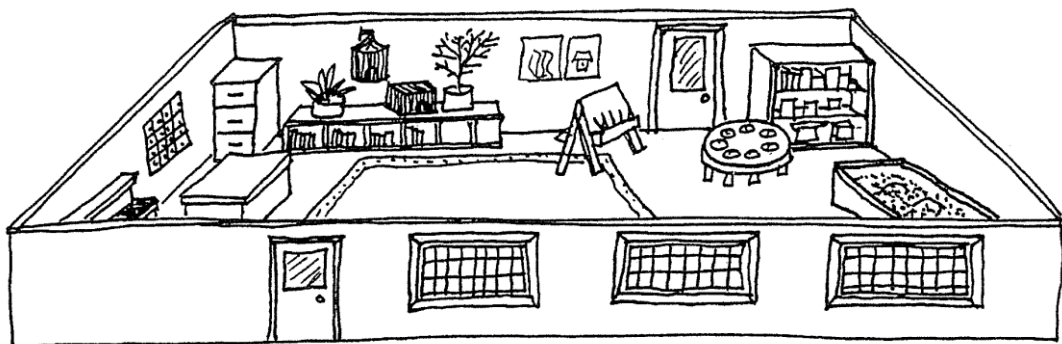
1. 教室モデルでの評価方法

【目的】

- 教室モデルの目的は、クラスにおける出来事や経験を（観察、省察、分析）する子どもの能力を評価すること

【概要】

- 教室の縮小版レプリカと、子どもや先生に似たフィギュアのセットを使用し、評価は行われる。
- 子どもたちが立体ドールハウスとミニチュア家具で遊ぶのと同じような方法で、友達や先生、社会的経験を子どもがどう理解しているか具体化する
- 言語的能力は幼稚園児間で差が大きいので、教室モデルは過度な言語的要求なしに、社会的分析スキルを引き出すようデザインされている。
- 多くの質問に応じて、子どもはフィギュアを操作したり指さしたり出来る
- 他の社会的スキルの評価尺度が欠落している部分を提供し、日常の保育に活用できる評価尺度



【道具】

- ・ 幼稚園の教室という社会的世界を具体的にするために、我々は教室の縮小版レプリカ（遊び領域、観察ブース、ドアや窓などで、スペクトラム教室を正確に再現）
- ・ 子どもや先生に似た木製フィギュアのセット（教室内の子ども・大人全員を、2, 3の木製フィギュアの前面に写真をのりではる）
- ・ それぞれのスペクトラム活動の道具を撮影し、自己評価活動の最初に写真をカラーボードにはった。（TABLE39）

【活動】

- ・ 評価は別室か、教室内のうち比較的独立し静かなところ
- ・ 子どもは教室モデルの前に座り、ボードにはフィギュアが一列に並べられている
- ・ 教師はモデルの反対側に座り、質問用紙とペンを持つ、もしくは、セッションを録音

【利用するシート】

- ・ TABLE39:CLASSROOM MODEL OBSERVATION SHEET
- ・ TABLE40:CLASSROOM MODEL SUMMARY SHEET
- ・ TABLE41:SOCIAL MAP

【手順1：事前の活動（TABLE41）】

- ・ 教室モデルで評価を行う事前に、子どもたちのソーシャルマップ（TABLE41）を作成しておく。
（子どもたちが直近で好む友達、活動領域を反映させるために、直前が良い。）
（もし複数担任の場合、二人で協力してマップをつくることはよいだろう。）
- ・ 3つの回答欄にとらわれず、子どもが友達や活動に明確な好みを示さなかった場合も記述しておく。
- ・ マップは、最も目立った友達関係、活動の結びつき、またクラスの世話人（必要な時他の子を助けに行く）、「ボス」（何をするかみんなに言う）、リーダー（活動の際頑張ってもらってみんなをまとめる）を記すスペースもある。
- ・ どのリストも、目立つ順にランクづけられている。
- ・ どのクラスも社会的性質があるため、活動への質問は多様になるだろう。
- ・ 活動の評価手順は、子どもの返答を記録した教室モデル観察シート（TABLE39）、必要ならテープも含む。

【手順2：教室モデル（TABLE39）】

- ・ 1年の半ばから、教室モデルをフォーマルな活動として紹介。
- ・ 活動はグループタイムの時に下記のような紹介
「今日皆さんは同時に小さな教室で遊ぶことができます。みんなと先生たちの人形

- も使うことができます。」
- 彼らが個々の異なる活動領域の場所を確実に理解するように、モデルの色々な場所に行く必要がある。
 - 子どもたちと先生たちを現す人形はボードに並んでいることを伝え、自分が見つかるか探させる。
 - そして、TABLE39の質問をし、それぞれの子どもの返答を記入する。
(子どもが無言で人形を指さしたり置き換えたりしたときは、「ジュリーをブロックの上においたのね。」などと、行動を言語化することを覚えておくこと。)
(状況によっては内容を変更しても構わない)
 - 質問2は「子どもの強み、興味、苦手分野」を理解するのに役立つ。
彼女が経験した全てのスペクトラム活動の写真を見せ、質問の前に振り返ること。
 - 質問3のために、一つか二つ人形を置き終わった後、「他に誰かいない？」と確認すること。
 - 質問4, 5の前に人形をボードに戻すのを手伝ってもらおう。
—質問3で既にどこで遊ぶか聞いていたら、関係した質問を聞く必要はない。
—もし子どもが自身のやり方で遊びたがったら、後に質問の時間があることを説明する。
 - 質問5以降のために以下のような代替案もある
「もしみんなが机で手紙を書いている、書き方がわからないとき、誰が助けてくれる？」
「もし悲しそうな子がいた時、それに気づく子を教えて。」
「たくさんアイデアを持ってる子を教えて。」
「見せたりしゃべったりするために、いろんなものを持ってる子を教えて」
「小さい子と一緒に使うために、いろんな人形を持ってる子を教えて」
「いつも活発に動いているのは誰？」
「高いところに登るのが好きなのは誰？」
 - 活動に対する質問の目的は、誰がクラス内の敏感な観察者なのかを知り、また社会的役割と動向について深く知ることである。

【手順3：評価 (TABLE40)】

- 子どもたちの返答は3つのカテゴリ [質問1, 2は自己理解を、質問3~6は他者理解を、質問7~11は社会的役割理解] に分けられる。
- 質問1, 3~6は「TABLE41: SOCIAL MAP」も利用する
これらの質問への評価は教師と子どもの回答が一致しているかに基づく。
- 質問1, 2は「自己理解」に近づく。SOCIAL MAPと一致していたら2ポイントをつける。
- 質問2では、子どもの返答が「自己理解」の感覚を表せばさらに2ポイントを与える。例えば、「絵を描くのが一番好きだけど、そんなにうまく描けない」など。

- 質問3では、それぞれの返答が SOCIAL MAP と合致していれば 1 ポイント与える。(最大 6 ポイントまで)
- 質問4では、エリアの話は 3 でしたので、特別な友達への返答のみ評価する。
それぞれの質問につき合致していれば 1 ポイント (最大 6 ポイント)。
SOCIAL MAP に載っているそれぞれの名前に合致していれば、子どもの返答を「合致している」ととらえてよい。
- 質問5、6ではそれぞれ正しい回答に 2 ポイントを与える。
- 質問7-11では子どもの社会的役割理解を評価する。
 - もし子どもが「知らない」と言ったり何も言わなければ、ポイントはなし。理由なしの答えには 1 ポイント。4 歳児に特徴的と考えられる理由付きの回答には 2 ポイント。そして、社会力学や自己理解への非凡な感覚を示す説明つき回答には 3 ポイント。加えて、時たま、子どもの社会的感覚を最も明らかにする情報は質問への直接の回答ではなく、より日常の発言や制作、ごっこ遊びの際に現れる。
 - 子どもの友達関係理解を確かめる質問 7 (○○が親友なのはどうして?) への代表的回答は、「彼はいつも一緒に遊んでくれるから」や「彼女は私と遊ぶのが好きだから」など。ほとんどの 4 歳児は友達と一緒に遊ぶ仲間とみており、こうした回答には 2 ポイントを与える。しかし、中には互恵的友達関係へのより深い理解を示す子もいる...以下のような回答には 3 ポイントを与える。「マークは僕の友達だけど、彼が僕のことを友達と思っているかはわからない」「彼女はとってもとってもとっても大事な友達だとずっと思ってる。彼女は私を手伝うのが好き。私が怪我した時、代わりに先生を呼んできてくれたりしたの。」
- 質問8では、理由なしの「はい」「いいえ」回答には 1 ポイント与え、「いや、だって喧嘩したし」のような回答には 2 ポイントを与える。3 ポイントの回答は、「はい、だって後で仲直りしたから。」のようなものだ。
- 質問9では、最も一般的な回答は友達の名前をあげることだが、中には友達の特徴的な手助け行動に気付いている子もいる。「僕の親友は助けてくれるし、気にしないで、と言ってくれる」これには 3 ポイント与える。
- 質問10、11は2種類のリーダーシップについてだ。なぜ彼が威張っているか、への一般的回答は、「ぶったから」といったもの。
 - 3 ポイントの回答は、「フレッドはいつもブロックで何をするか小さい子に指示してるから」。より微妙な 3 ポイントの回答は、「ピリーは自分がボスだと思っているから」この子はピリーへの見方が、ピリーと周囲で一致していないことに気付いていることを示している。
 - 質問 11 では、一般的回答は自分自身を示すことだ。3 ポイントの回答例は、クラスメイトを指名し、クラスについて十分知っているそのリーダーシップを理由にするものだ。

TABLE39:CLASSROOM MODEL OBSERVATION SHEET	
<p>・名前、年齢、監査者、日付</p> <p>1. クラスでよく遊ぶ場所は？ _____ お気に入りの活動は？その理由は？ _____ 行きたい場所が既にいっぱいだったらどこに行くか？ _____</p> <p>2. ここに○○とゲームで遊ぶ写真がある。 あなたが一番になるのはどれ？ _____ その理由は？ _____ 一番大変なのはどれ？ _____ その理由は？ _____ お気に入りのゲームはどれ？ _____</p> <p>3. 他のお友達の様子・・・クラスのお友達がいつも遊んでいるのはどれ？ ブロック _____ ごっこ遊び _____ 工作 _____ WaterTable _____ WritingTable _____ (もし1人か2人の場合には「他にいませんか?」と聞いてみる) *次の質問の前にこの時点で、子どもにマグネットボードに戻すよう子どもに言う</p> <p>4. 仲の良い友達について a. 仲の良い友達はあるか？それは誰か？それは何故か？ b. そのお友達はどうか？そのお友達の仲の良いお友達は誰か？ (どこで遊ぶか?) c. 仲の良いお友達について、どこで遊ぶのが好き？ d. 仲の良いお友達には仲の良い子がいる？どこで遊ぶのが好き？ e. 他のお友達には仲のよい子がいる？それは誰と誰か教えて。</p> <p>5. 他のお友達がやってる事をよく見ている子は誰ですか？ 6. 一人で遊びが好きな子は誰ですか？ 7. 特別なお友達がしてくれることは何か教えて！ 8. おもちゃの取り合いになったとき、どうする？ 9. いざという時に助けてくれるお友達は誰？どうして助けてくれるの？ 10. 仕切る子はある？それはどんな子？ 11. 先生が会議の時に先生を代わりにやってもらおうとしたらどの子を指名する？先生の前で指名できる？</p>	<p>→自己理解</p> <p>→自己理解 →子どもが何に強みや興味、あるいは苦手を感じているかを知る。 *全てのスペクトラムの活動を見せる</p> <p>→他者理解 →さらに精査する質問 *もし、他のやり方で遊びたがったらちょっとだけと許し、再度質問する</p> <p>→他者理解</p> <p>→他者理解 →他者理解 →社会的役割の理解 →社会的役割の理解 →社会的役割の理解 →社会的役割の理解 →社会的役割の理解 →社会的役割の理解</p>

◆スコア

TABLE40:CLASSROOM MODEL SUMMARY SHEET					
子どもの名前(年齢)					
自己理解	Q1 2pts.				
	Q2 2pts.				
	小計-自己				
他者理解	Q3 (1pt./matching ans.)(max=6pts.)				
	Q4 (1pt./matching ans.)(max=6pts.)				
	Q5 2pts.				
	Q6 2pts.				
	他者-自己				
社会的ルールの理解	1pt.=Answer w/no reason 2pts.=Typical response 3pts=Unusual response	Q7			
		Q8			
		Q9			
		Q10			
		Q11			
	小計-社会的ルール				
合計					
コメント					

TABLE41:SOCIAL MAP				
・教師(クラス) _____		日付 _____		
*お友達：クラスで頻繁に遊んでいる順に **場所：クラスで頻繁に遊んでいる順に				
子ども	-仲の良い子3人*			-活動エリア**
	1 _____	2 _____	3 _____	
	1 _____	2 _____	3 _____	
	1 _____	2 _____	3 _____	
	1 _____	2 _____	3 _____	
	1 _____	2 _____	3 _____	
Q3 いつもそのエリアで遊んでいる子は誰？				
ブロック _____				
DramaticPlay _____				
Art _____				
WaterTable _____				
WritingTable _____				

- Q4 顕著な友人関係は？ 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 他 _____
- Q5 他の事をしているのを見ている時間が長い子は？ 1 _____ 2 _____ 3 _____
- Q6 一人で遊びたがる子は？ 1 _____ 2 _____ 3 _____
- Q9 他のお友達を助けてあげる（面倒を見る）子は誰？ 1 _____ 2 _____ 3 _____
- Q10 他の子に良く命令する子（ボスのな子）は誰？ 1 _____ 2 _____ 3 _____
- Q11 活動時に影響力のある子（リーダー的な子）は誰？ 1 _____ 2 _____ 3 _____

【予備調査結果：1985~1987】

教室モデルにおける子どもたちの返答は、自己理解・他者理解の広がりを示していた。ある子どもの、どこでだれと時間を過ごしていたかへの意識は、クラスメイトの友達関係、活動への意識とは関連づくとはいえなかった。最も居心地のいい領域においてのみ社会性への意識を向ける子がいた一方、クラス全体のネットワークへの理解を示す子もいた。ほとんどの子どもは最も目立つ友達関係を特定し、特定の活動領域で最も活発に遊ぶ子への意識はあった。興味深いことに、教師がリーダーやクラスでの支配的立場にいると認識していた子たちは、この活動では目立たなかった。何人かの子は、その若さと物腰にもかかわらず、自身と他者への非凡な理解で我々を驚かせた。

自由に答える形式の質問には、子どもたちの返答はかなり広がりがあった。例えば、なぜある子が威張っているのか聞いた時、「彼はぶつから」から「彼らは、学校で自分のやりたいことを他の子がやらないのが気に食わないから」という珍しいものまで回答はあった。なぜある子が自分にとって親友なのか、という質問に対しては、多くの子が「彼はいつも一緒に遊んでくれるから」や「彼女は私が好きだから」であった。しかし、中には思慮深い回答を早期に示した子もいた。「彼女は私を手伝うのが好き。私が怪我した時、代わりに先生を呼んで来てくれたりしたの。」ある日のミーティングで先生の役割をやる子を選ぶ質問の際は、多数の子どもが自分自身を選んだ。しかし説明は「やりたいから」から「赤ちゃんの扱い方を知ってる」・「自分は威張ってない」といったものまで様々だった。中には「5歳だからティミーがいい」という子もいた。

最も強みを発揮した子は、活動の際には非主流派で、多くの時間を一人で過ごし、たまに自分だけの空想遊びをするような男の子だった。彼は全ての子どもを教室の好きな遊び場所に配置することに熱意をもち、それができただけでなく、正確に友達のグループ化もでき、一人で遊ぶ子と大勢で遊ぶ子に気付いていた。この子はクラスメイトへの知識をはっきり示し、非凡な感覚と興味を示した。例えば、「一日教師」にだれを選ぶか聞いた際、彼の答えは自身の限界への自覚と、クラスメイトの強みへの正しい評価だった...「僕が知らないことも知っていることも彼女は知っていて、つまり彼女は僕より多くをしっているから、サラを選ぶ。」他の子を現す際は彼は、「スージーはちょっとシャイ」「ピリーは自分をボスだと思っている」と表現した。

対照的に、女子の中でリーダーとして振舞っていた子は、教室モデルで子どもたちを配置することになり興味を示したが、自分の周り以外の友達グループをほとんど理解していないことがわかった。彼女はまたクラス内の他の子たちへの興味あまりなかった。3番目の子どもは、複数領域でリーダーとして振舞っており、社会力学への興味を示し、我々がリーダーシップの特性を備えていると期待していた子だった。彼女は自分の人形で遊び、他の子たちについてしゃべることに長い時間をかけた...「着せ替えが好きだからスコットは好き」「偉そうだからマルシアは嫌い」。この子はまた、仮想の社会的状況を作るために木製の人形とモデルを使い、物語を語るのを楽しんでいた。

教室モデルにより、子どもたちは社会的経験を再演する機会を与えられるので、これらの経験を知る異なる方法についての興味深く教育的な情報を生むことができる。モデルをおままごとや物語、対話やナレーションを用いて演ずることに最も興味を示す子もいた。クラスメイトより教師の人形に興味を示し、教師の人形はいつ使えるのか何度も尋ねる子もいた。人形にだけ注目し、教室モデルの外で遊ぶ子もいた。ある小さな男の子は、男子のクラスメイトにだけ注目し、別のエリアでそれらを使い遊んでいた。多くの子どもが、モデルがどうやって作られているのかに興味を示した。

2. 仲間との交流チェックリストでの評価方法

【目的】

仲間との交流（ピアインタラクション）チェックリストの目的は3つ：

- 1.ピアインタラクションの分析のツールとして提供
- 2.対象年齢のピアインタラクションの範囲を描写
- 3.社会における役割を仮定しながら、各エリアでの子どもの強みを定義

→リーダー、ファシリテーター、チームプレイヤー、一人プレイヤーを定義。発達の過程の子もいるのでそれも含む。

→チェックリストには、モノやスペースを共有したり、順番この理解をしているかということに関する行動は含まれていない（活動のタイプや誰と一緒にいるかで、この頃の子の行動は変わってしまうので）。

【概要】

- ・ 教師は、仲間との交流における幼稚園生に特徴的な広範囲の行動と反応を記述するのに、チェックリストを用いる。
- ・ この年代の多くの子どもたちが、能力や友達への興味の大きな移り変わりを経験するとはいえ、個々の子どもたちに一貫したパターンをはっきり見ることは可能である。
- ・ 実際のところ、我々は、異なる活動領域・仲間のもとでは同じ役割を担い続けられる子がほとんどいないとはいえ、3、4歳児が我々の文化的に求められている社会的役割を担っている兆候を示していることがわかった。例えば、ある子どもは泣いている子を慰めたり、他の子を説得してゲームに参加させていた。
- ・ 幼稚園生の遊びの観察に基づき、我々は、大人社会でも価値あるとされる4つの役割[リーダー、ファシリテーター、チームプレイヤー、一人プレイヤー]を定義。（役割を探すのに苦労している子や社会的なサポートが必要な子を教師が理解するのに役立つよう、中間のカテゴリを設定し、発達過程の子もそれに含めた。）
→それぞれの役割を定義づけている（TABLE44）。
- ・ チェックリストは、同年代の子どもと区別するための行動から構成されている（モノやスペースを共有したり、順番の理解をしているか、ということに関する行動は含まれていない）。
- ・ 活動のタイプや誰と一緒にいるか・交流するかによって、この頃の子の行動は変わってしまうので、子どもの社会的交流への評価は単発の観察だけにすべきではない。チェックリストを埋める際、教師は多面的観察をし、子どもの知識を積み上げるべきだ。
- ・ 特定の行動（仲間とのいさかいへの反応）とより一般的なパターン（ファシリテーターとしての能力）両方への着眼を含んでいるという点で、子どもたちの交流に対する他の評価手法とは異なっている。時には、子どもの仲間との交流についての議論は「威張っている」や「物静か」といったグローバルな特性に着目する。このレベルで実行すると、

教師はこうした傾向の重要な例外を見落とししたり、子どものうちに生じた能力の認識に失敗するかもしれない。一方、もし教師が特定の行動にのみ注意を向けていたら、重要なパターンや役割の存在に気付かないかもしれない。

【手順】

チェックリストの評価手順には4つの基本段階がある。

1. 担任や他の教員で、子ども全員分のチェックリストを埋める
2. どの社会的役割の行動をしているか見極めるため、サマリーシートを使う
3. 子どもが社会的役割をうまくできるのかについて決定する
4. 発見を確固たるものにするため、フォーマル&インフォーマルな観察を加える

*1年の中頃もしくは終わりに行う

*評価はチーム（Teaching Team）で行っていく→議論のプロセスが大事

【利用するシート】

- ・ TABLE42: PEER INTERACTION CHECKLIST
- ・ TABLE43: PEER INTERACTION CHECKLIST—Individual Summary Sheet—

【評価】

- ・ チェックリスト（TABLE42）の行動を見て、評価していく。
 - クラスでの交流の際に、それぞれの子の行動を最も表す道具をチェックする。
 - 仲間との交流スタイルを把握するために7~9の行動をチェックする。
 - TABLE45を参考に、特定の子どもを明確に区別する行動をチェック。
- ・ リストを完成させたら、それぞれの子へサマリーシート（TABLE43）を準備。
（もし複数の教師が完成させたのなら、サマリーシートを並列表示し、子どもの行動について合意・不合意を明確にする）
- ・ ある役割が子どもの行動のパターンに合致しているかどうかを決めるために、社会的役割の定義と行動特性を調べ（TABLE44）、そしてそれぞれの子どものサマリーシートを見直す。
 - 常にある役割を担っている子どもは、状況を越えて、関係する仲間に関わらず、特徴的な行動を示す。
 - 全ての役割を横断した行動の発散を考えることもまた重要である。ある子どもたちにとっては、幅広い発散は仲間との適応における転換を示しているともいえる。
 - 子ども仲間との交流が一つの役割を反映していない場合、重要な役割の組み合わせを特定することができるかもしれない。

例えば、過渡期の行動とリーダー的特性を示す子は、リーダーとしてのスキルを発展させる途上といえるだろう。リーダーとファシリテーターの役割に行動が集中する子は、仲間と深く関わり、かなり上手く両方の役割を担っているのかも

れない。全ての子にとって、チェックされた行動の総数は、仲間との関係について密接な関連がある情報といえる。

---評価の留意点---

- もし子どもの行動パターンが特定の社会的役割に合致していると判断した場合、次に子どもがその役割を教室内で建設的で価値あるやり方で担っているかどうか、評価しなければならない。
 - サマリーシートの質問は、その一助になるだろう。子どもの交流は通常ポジティブなものか？もしこれらの質問への答えが Yes なら、子どもは社会的領域に強みをもっている。
- これらの判断を確認するため、数日間観察したり交流する際にはこれらの質問を心に留めておくこと。
 - 彼らは本当にリーダーとして振舞っているのか？ファシリテーターとして成功しているのか？勤勉な一人プレーヤーか？他の子が彼らの振る舞いにどう反応しているかも記すこと。
 - 時間があれば、自身の観察をそのうち一人か二人に絞って、授業後すぐにリストを埋めてみるとよい。すると質問へ答えるための情報が得られるだろう。
- 個別のサマリーシートを見直し、この領域での強みを確認するためのさらなる観察を終えた後は、それぞれの子どもの交流について、より物語形式に近い要約（TABLE46）を書くことよい。
 - 要約を仕上げたら、これを観察と合わせることで、子どもの特徴的な行動の2, 3例を考えるうえで役立つことに気づくだろう。
 - 保護者とのコミュニケーションの際、レッテルを避け、代わりに教室での子どもの観察から得られた例と交流パターンを用いてみてはどうだろう。

【ピアインタラクション観察の情報を活かす】

- 役割を上手くこなせず、役割を探るのが難しい子どもたちにとって、交流へうまく参加できるようなきっかけとなる。例えば、得意なこと、経験したこと、興味がある活動には、積極的に交流し、他の子どもに指示することもできる。他のスペクトラム活動からの情報は、そうした活動を特定する助けとなる。
- 的確でフレンドリーな仲間を選び、その子に活動の進行方法を説明するよう頼み、仲間とともに活動に参加するよう後押しする。
- どんな役割をしたかと共に、経験した仲間について記録し続ける。そして、困難を抱えていた生徒の為にチェックリストとサマリーシートを年に何度も埋めることが、彼らの成長を記録し、指導を振り返るのに役立つだろう。

TABLE42:PEER INTERACTION CHECKLIST

• 観察者、日付、子ども、月齢

◆CHECKLIST◆

1. ___ 他の子の真似や「何してるの?一緒にやろう?」などの言葉がけで活動を継続する
2. ___ 遊びで衝突が起こった際、仲介する
3. ___ 他の子とも一緒に率先して活動する
4. ___ リードしようとするがいつも失敗する
5. ___ 自分がやっている事より他の子のリードに反応する
6. ___ 他の子がやっている事を長時間観察する
7. ___ 衝突が起こった際、妥協するかエリアを去る
8. ___ 他の子がやっている事より自分のやっている事に興味を持つ
9. ___ 他の子を遊びの中に参加させる事が頻繁にある
10. ___ 他の子と直接やりとりを行う
11. ___ 他の子が残っている限り、遊びを続けようとする
12. ___ 自分の活動の邪魔になる時は、他の子の要求に応じない
13. ___ 他の子のアイデアを引出し拡張することが頻繁にある
14. ___ 他の子に役割を与える事が頻繁にある
15. ___ 他の子がやっていることをコントロールしようとする
16. ___ 他の子たちが別の処へ移動するとき、スムーズにインタラクションし、移動する
17. ___ 自分のアイデアに固執する
18. ___ 他の子に直接要求し、援助を受ける
19. ___ 他の子に追求?される事が頻繁にある
20. ___ 遊ぶ時、最初にモノに着目する
21. ___ 他の子に受け入れられるか気にする
22. ___ 他の子と協力する
23. ___ 他の子がやっってる事に反応する (e.g.そうではなくて、見てて!)
24. ___ 一人で遊ぶ事が頻繁にある
25. ___ 他の子と情報やスキルなどを共有する (e.g.ゲームのやり方を他の子に見せる)
26. ___ 遊んでいる間他の子より話す
27. ___ 他の子がヘルプや注意を必要とした時、お世話や手伝いを行う
28. ___ 仲の良いお友達がいるからという事より活動の興味で遊び場を選ぶ
29. ___ 他の子の要求により、困難な事にも応じることが頻繁にある

—コメント—

TABLE43:PEER INTERACTION CHECKLIST—Individual Summary Sheet—

- 観察者、日付、子ども、月齢

- チームプレイの役割 Checklist Items 1,5,7,11,16,19

- ファシリテータの役割 Checklist Items 2,9,13,22,25,27

- リーダーの役割 Checklist Items 3,10,14,18,23,26

- 一人遊びの役割 Checklist Items 8,12,17,20,24,28

- 暫定の？推移の子どもの役割 Checklist Items 4,6,15,21,29

質問

1. 子どものインタラクションは通常ポジティブなものか？
2. 子どもはいつも役割をうまく行えるか？
3. その子のやっている事に対し、他の子はどう反応するか？

TABLE44:CHARACTERISTIC ROLL DEFINITION AND BEHAVIORS

■チームプレイヤーの役割■

子どもが他の子と協力しようとしたり、社会的な活動に参加したがるという特性

【特徴的行動】

- 1.他の子の真似や「何してるの？一緒にやろう？」などの言葉がけで活動を継続する
- 5.自分がやっている事より他の子のリードに反応する
- 7.衝突が起こった際、妥協するかエリアを去る
- 11.他の子が残っている限り、「遊びを続けようとする
- 16.他の子たちが別の処へ移動するとき、スムーズにインタラクションし、移動する
- 19.他の子に追求？される事が頻繁にある

■ファシリテータの役割■

子どもが他の事アイデアや情報、スキルを効果的に共有するという特性

【特徴的行動】

- 2.遊びで衝突が起こった際、仲介する
- 9.他の子を遊びの中に参加させる事が頻繁にある
- 13.他の子のアイデアを引出し拡張することが頻繁にある
- 22.他の子と協力する
- 25.他の子と情報やスキルなどを共有する（e.g.ゲームのやり方を他の子に見せる）

<p>27.他の子がヘルプや注意を必要とした時、お世話や手伝いを行う</p> <p>■リーダーの役割■</p> <p>リーダーの役割を頻繁に持ち、他の子を秩序立てようとするという特性</p> <p>【特徴的行動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.他の子とも一緒に率先して活動する 10.他の子と直接やりとりを行う 14.他の子に役割を与える事が頻繁にある 18.他の子に直接要求し、援助を受ける 23.他の子がやってる事に反応する (e.g.そうではなくて、見てて!) 26.遊んでいる間他の子より話す <p>■一人遊びの役割■</p> <p>友達とのインタラクションよりもモノに着目し、遊びを選択するという特性</p> <p>【特徴的行動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 8.他の子がやっている事より自分のやっている事に興味を持つ 12.自分の活動の邪魔になる時は、他の子の要求に応じない 17.自分のアイデアに固執する 20.遊ぶ時、最初にモノに着目する 24.一人で遊ぶ事が頻繁にある 28.仲の良いお友達がいるからという事より活動の興味で遊び場を選ぶ <p>■暫定一推移の子どもの役割■</p> <p>クラスルームにおける自分の役割を見出そうとする特性</p> <p>【特徴的行動】</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.リードしようとするがいつも失敗する 6.他の子がやっている事を長時間観察する 15.他の子がやっていることをコントロールしようとする 21.他の子に受け入れられるか気にする 29.他の子の要求により、困難な事にも応じることが頻繁にある

TABLE45: Tips for Observation
<p>効果的な観察の為に、子どもたちがそれぞれ最も社会的役割を果たす活動や場所に注目することが重要である。それができれば、最も特徴的な行動により意識が向くようになる。</p> <p>リーダー：</p> <p>ファンタジー遊びやブロック積みなど社会的活動の際に目立つ。リーダーは遊びのテーマを示したり、役割を決めたり、ルール・進め方を説明したり、といった役割を担う。強権的なリーダーもいれば、みんなが喜ぶような提案をして仕切るリーダーもいる、スタイルは違っても、活動を仕切る役割を担うのがリーダー共通の特徴である。</p>

ファシリテーター：

ブロックや粘土など、道具や素材を分ける必要があるような活動の時に、ファシリテーターがいるとスムーズに進む。公平な分配や順序を特に気にかける子もいる（調停者）。また、誰かが困っている時に助ける役割の子もいる（世話人）

一人プレーヤー：

一人プレーヤーは自分にできることを理解していて、自分に向かうような活動が好きで、一人で遊ぶことを楽しんでいる。友達と一緒に遊ぶのが苦手な子どもとは区別して考える必要がある。

チームプレーヤー：

グループ活動の際に、積極的参加者または傍観者のようにふるまっている。交流の際は基本的に静かで、誰かの後に従う。一見強みに思えないかもしれないが、彼らは特定の友達とのかたい信頼を築くことも多い。加えて、活動によっては、中核的な位置で（リーダーの?）パートナーになる。

TABLE46:Sample Narrative Summaries

ビリー（リーダー）

ビリーは一年の大半をリーダー役として過ごしてきた。彼は自信満々で、自分のアイデアが実行されることを楽しんでた。例えば積み木遊びの時は、ボートやロケットなど乗り物を作るために仲間を募っていた。また氷を砕くような遊びを始めて、友達が自然とのってくるようなこともあった。

ビリーは自分のやり方で物事が進むことを好み、友達と対立することもある。にぎやかで盛り上がる活動の際は自分の考えに固執するが、静かで落ち着いた活動の際は他人の意見を取り上げようとする。他人のアイデアに依存はしないが、グループ活動に取り入れようと試みることもある。

ボビー（ファシリテーター）

ボビーはクラス全員と仲良く楽しく遊んでいる。彼は寛容で、相手に歩み寄ろうとし、友達の心配ごとに敏感である。彼は遊びに関して臨機応変だが、単に我慢するのではなく、解決策を考えだす。例えばミッキーに自分が使おうとしていたブロックを取られた時、すぐに別の似たブロックを見つけ出し、元のブロックはミッキーにあげた。

また彼は、友達が困っている時、共感を示し助けに行く。例えばスーザンがクリスに自分の火傷を見せていると、ボビーもそれを見ながら自分が火傷した時の話を始めた。他に、ルールを破るなどで不公平が生じれば、公平になるよう場を納める。彼はクラスの人気者の一人だ。

シーラ（一人プレーヤー）

たくさん友達がいるが、シーラは一人で遊ぶのが好きだ。友達と一緒に遊んでいても、周りの動きよりもの方が気になっていることもよくある。園庭を3人の女の子と歩いている時、急に「私ここで遊ぶ」と言って、小枝で小石を引っ掻いて遊び始めた。他の子が一緒にやろうとしてもあまり関係ない様子だった。

シーラは発想豊かだ。一人で遊んでいる時、周りの友達の提案は無視するし、時には一緒に遊びたいという子も拒否する。みんなとは違った絵を描くこともある。一人遊びに完全に集中していないかぎり、周りの友達の意見も取り入れ使おうとする。その独創性と自信からか、多くの友達はアイディア面で彼女を頼りにしているようだ。

【予備調査結果：1987-1988】

期間：1987-1988年

対象：ある幼稚園の20人クラス

結果：

- 二人のスペクトラム教師が2人をリーダー、1人をファシリテーター、2人が一人プレーヤーととらえた。加えて、7人が過渡期の行動を示し、8人はどの社会的役割も一貫して示さなかった。教師は、ファシリテーターとして見ていた子が、そのポジティブで成功に足る交流により、社会的領域に強みをもつと感じていた。一方、リーダーの行動は時にクラスメイトから「威張っている」ととらえられていた。
- 教師たちは、リスト上の特定の行動が子どものピアインタラクションに特徴的かどうかという点に、必ずしも同意してはいなかった。
→この認識の違いに気付いた後の議論に刺激を受け、教師は自身のインフォーマルな子どもへの評価をより明確に述べようと試みた。
→教師はまた、リストの使用はより体系的な評価に役立つとも述べた。

3) 次回の勉強会予告

◆日時：2011年1or2月頃

◆内容：海外の幼児教育の動向（検討中）

イタリア レッジョ・エミリア市の幼児教育の紹介