

子ども同士の絵本推薦を支援するシステムの開発

小川奈々

文部科学省は読書活動について「子どもが、言葉を学び、感性を磨き、表現力を高め、創造力を豊かなものにし、人生をより深く生きる力を身に付けていく上で欠くことのできないもの」としており、読書推進活動が盛んに行われている。読書推進活動には、ブックトークや読み聞かせなど大人から子どもに向けた活動が多い中、子ども同士での推薦活動が子どもの読書意欲を高めることに効果的であるという事例も存在する。しかし、現在新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、こうした対面での活動は容易に行えない状況となっている。そのためオンラインでの読書推進活動を可能にすることが大きな課題となっている。

そこで本研究では、離れた場所にいる子ども同士が楽しみながら絵本推薦を行うことを支援するシステム「えほんたからさがし」を開発し、子どもの読書意欲や本への興味関心をオンラインの活動においても高めるられる環境を実現することを目的とする。

「えほんたからさがし」は、「宝さがし」をモチーフとしてゲーム感覚で子ども同士の絵本推薦を促すことができる。各ユーザはそれぞれの部屋を持っており、その部屋に自分のおすすめの絵本を隠すことができる。絵本が隠された部屋は同じゲームで遊んでいる他のユーザに公開され、各ユーザは公開された部屋を訪問し、他のユーザが隠したおすすめの本を見つけることができる。見つける過程で気に入った絵本は本棚に追加することが可能であり、追加された絵本はあとで見返すことができる。このように、「隠す」という行為で他のユーザに絵本を推薦し、「見つける」ことで他のユーザから絵本の推薦を受けるといった仕組みとした。

本システムの効果を検証するため、5歳から8歳の子どもとその保護者、18組を対象に調査を行った。システムを子どもに1日15分を目安に1週間ほど使用してもらい、保護者を通して事後アンケートを行った。

調査の結果、システムを楽しんで利用できたかという問いに対して18人中14人(77.8%)が「とてもそう思う」「そう思う」と回答しており、システムを楽しんで利用できていたことが分かった。また、システムを利用することにより絵本や本への興味関心が高まったかという問いには18人中10人(55.6%)が「とてもそう思う」「そう思う」と回答しており、半数以上の子どもがシステムを使用することで絵本や本への興味関心が高まったことが分かった。これらのことは自由記述において、システムの「かくす」「みつける」それぞれで知らない絵本と出会うことや今までに読んでいたが忘れていた絵本への興味を持たせることができた、という回答があったことから裏付けられる。一方で自由記述には、絵本を選ぶときに表示されるボタンが小さいことやあらすじに漢字が含まれたことなど、子どもにとって使いにくい点が改善点としてあげられた。

本研究では、「宝さがし」をモチーフに子どもが楽しみながら、読書意欲を高め、子ども同士の絵本推薦を行えるシステム「えほんたからさがし」を実現した。今後の課題は、子どもが使いやすいようなインターフェースの改良や、絵本のデータベースの拡充である。

(指導教員 松村敦)