

前「三項関係に着目した幼児の物語行為を支援する学習環境デザインに関する研究」
案①「デジタルメディアを用いた幼児の物語行為を支援する学習環境に関する研究」
案②「幼児の物語行為を支援する学習環境に関する研究」

D3 佐藤 朝美

【7/16 相談時のコメント】

- ・ 「1.1 理論的背景」から、話す力の発達における課題を導き出す。
- ・ 言語獲得における話す力習得の困難さ、現代に求められている話す力習得の課題等、理論研究の現状から支援の必要性を導出する
- ・ メディア論への言及については「1.1 理論的背景」で行う。
- ・ 親子だけでなく市民がメディアを用いることで自己表出させる複雑化した社会である状況について触れる程度とする

【8/05 相談時のコメント】

- ・ 導き出した課題の1つ（デジタルメディアの利用）に関して再検討する
- ・ 「1.2 支援的背景」を書き進める
- ・ 第一次審査委員会で発表する内容をまとめて後期のゼミで発表する
→そのために5章についても並行して考える

【今回の相談内容】

◆ 博士論文の目次

第1章 研究の背景と目的

*デジタルメディアの利用に関する再検討！

*最終章

【スケジュール】

・ 本博論で取り扱う NarrativeSkill（話す力）支援の文化的な位置づけを行う	→5月28日発表
・ ★再チャレンジ★本博論で取り扱う NarrativeSkill（話す力）支援の文化歴史的な位置づけを行う	→7月2日発表
・ 第一章のまとめ	→7月16日相談
・ ジェンダー（母親に特化する理由）に関する説明と題名等	→8月5日相談 →9月1日相談
・ 第一章（デジタルメディア利用）	→10月ゼミ発表
・ 第一次論文審査委員会発表準備	

◆ 博士論文の目次

1. 研究の背景と目的 【60 ページ】

1. 1 理論的背景（そもそも話す力とは何か？に関わる理論の整理）
1. 2 支援的背景（理論的背景に対する支援研究の整理）

2. 研究の視座（支援方法の検討） 【40 ページ】

2. 1 「子ども」の物語行為に関わる研究による設計要件
2. 2 「親」の物語行為に関わる研究による設計要件
2. 3 物語行為と「媒体」に関わる研究による設計要件
2. 4 導出される支援形態→開発研究①と開発研究②

3. 開発研究① 【30 ページ】

物語行為を支援するソフトウェアの開発

<目的>

物語行為の活性化

発話内容の充実(心的内容・情景)

統括性のある発話

<仮説>

- ①自ら絵を設定しながら作話することで物語行為を活性化させる。
- ②自ら表情の設定機能を操作することにより、発達の初期段階には難しい登場人物の心情に関する発話を賦活し、さらに情景やアクションを設定する機能により、作話の内容を豊かにする。
- ③自ら動きを設定し、それを見ながら作話することで、文章の前後に因果関係がある発話間の統合を増やす。

<結果一成功点>

自らシステム機能进行操作し、映像を見ながら発話することで、支援目標が達成された。

<結果一未達成点>

- ・システムによる物語の枠組みを与えていることから話しの展開に限界がある。
- ・子どもの発達段階や特質にまで対応できない。

4. 開発研究② 【30 ページ】

親の語りの引き出し方向上支援のオンラインコミュニティ環境の構築

<目的>

親の語りの引き出し方の向上を支援

<仮説>

- ①母親の語りの引き出しにより子どもの物語行為が支援される
- ②自己調整学習の原理をシステムに組み込み、親子で物語を「作る・振り返る・共有する」というサイクル構築することにより親の向上を支援

<結果一成功点>

親子の物語作成状況の映像により自己を振り返り、他者を観察することで、子どもの詳細な語りを引き出す言葉がけが増加した。

<結果一プラスα点>

- ・自分の映像と他の親子の映像と一緒に観察する子どもが多く、子どもの語りの要素も増加した。

JSET 投稿論文①

JSET 投稿論文②

5. 物語行為を支援する学習環境のデザイン原則 【40 ページ】

物語行為は**子ども・親と、それを媒介する人工物の三項関係から捉え、学習環境をデザイン**

していく事が必要である。本研究では以下の学習環境を検討した。

- Ver.1 **子どもに直接インタラクティブな映像で働きかけ物語行為を支援する**
- Ver.2 **親子対話の支援環境により、親の語りの引き出し方向上を支援する**

2つの開発研究の結果、以下のようなデザイン原則が導き出された

- ① ~~~~~
- ② ~~~~~

※展望として、家族外もネットで巻き込んでいくことの可能性を示唆 **投稿論文③④**

第1章 研究の背景と目的

■用語の整理

本研究での NarrativeSkill（話す力）とは

- 体験や自分の考えを一連のまとまった物語（Narrative）として産出し、他者に伝える力
- その内容は、自分の過去の経験、空想の話、誰かを主人公とした仮想の出来事など多岐にわたる。
- 正しい文法で人に伝えるだけでなく、内容に対する考えをまとめ、自分にとっての意味を作る力も含む

Peterson, C., Jesso, B., & McCabe, A. (1999) Encouraging narratives in preschoolers: An intervention study. *Journal of Child Language*, 26, pp.49-67.

秦野悦子（編集）（2001）ことばの発達入門。大修館書店、東京

1. 1 理論的背景

「話す力」の発達について

- 言語発達において、本研究で注目する「物語（ナラティブ）行為」が出現し、完成するようになるのは、書き言葉期直前の5歳前後である。

言語獲得の発達メカニズムを解明しようとする理論の整理

- どの文化コミュニティにおいても共通に言語獲得には発達段階があり、メカニズムを解明しようとする研究があるが解明はされていない。本研究では、上記の生得的な言語獲得を前提とせず、支援可能なものとして扱う。

言語獲得の社会性

- 本研究でもヴィゴツキーの立場を踏襲し、言語の獲得そのものが社会・文化的営みであると考え。さらに、言語の獲得は文法習得を意味するのではなく、思考の道具として機能する点に着目する。
 - ヴィゴツキーの内言に言葉の発達を照らし合わせると、「話す力」は、語彙や文法の獲得だけでは成立しない。自己の思考の形成も含む領域である。
 - 言語獲得の社会性や「思考の道具」としての言語を考慮した場合、そこへ働きかける大人の役割が重要となる。

言語分析研究の整理と言語獲得支援の必要性

- 社会・文化的な営みである言語獲得においては身近な大人の支援、最近接発達領域に働きかける大人の支援が重要な役割を占める。言語支援とは、すなわち思考の道具の獲得の支援であり、文化を伝達する側面もある。
 - 言語支援とは、語彙や文法の獲得を支援すれば良いわけではなく、話している文脈に則して用いられる状況を把握している大人が、日常において数えきれないほどの回数で再近接発達領域に足場かけを行う作業である。
 - 支援方法を検討するためには、再近接発達領域に働きかける具体的な詳細まで踏み込んで検討すべきである。

「文化歴史的」にみた言語獲得支援の担い手と方法

- 「大人と子ども」の関わり方は、コミュニティにより異なり、「大人と子ども」の関わる方向性（目標や価値観）も、コミュニティにより異なる。ただし、どの文化コミュニティにおいても共通で、人はコミュニティの中で成長し、文化的実践の中で「大人と子ども」の関わっていて、文化（価値観や社会関

係、道徳や体験の意味づけ等)を継承し、それらの活動が歴史を紡ぎ出している。本研究でも文化的実践としてナラティブを捉える。

- ・ 「文化的実践としてのナラティブ」を支援するためには、時刻の文化・歴史的背景を考慮しなければならない。

★ジェンダーの説明

- ✓ 性役割について
- ✓ 子育てと家事
- ✓ 我が国の歴史的推移
- ✓ 我が国の現状

「文化」について～ブルーナーの「フォークサイコロジー」より

- ・ 教育観というものは、考えた人の文化観との相関関係にあり、教育それ自体が文化を知るための窓口となることを意味する。そして、生活する文化においてナラティブ的思考による解釈が、文化に基づく世界観の理解を可能とする。本研究でもブルーナーの解釈を踏襲し、文化(生活)の中において大人と子どもの相互作用で生じるナラティブに着目する。

「文化」の中で言語獲得はどのように行われるのか

- ・ 言語獲得、特にナラティブは、文化の参入と位置づく重要な行為である。その習得プロセスおよび活動は ZPD に示される他者との相互作用により行われるものである。他者とのコミュニケーションそのものも文化の伝達として捉えることができる。本研究でも ZPD を考慮した支援を行う。

「物語・Narrative」研究の整理

- ・ Narrative 研究は、質的研究、心理療法、教育現場での実践等多様なアプローチで行われていて定義も様々であるが、本研究では、ブルーナーがどの種にも備わっていると提唱した「物語レディネス」に着目し、さらに文化への参入を行う子ども期の支援を研究の対象とする。
- ・ 幼児期に大人とのやり取りの中で習得される Narrative Skill を重要な課題として支援するものとする。
- ・ 一連の研究から Narrative Skill を、「体験や自分の考えを一連のまとまった物語(Narrative)として産出し、他者に伝える力。その内容は、自分の過去の経験、空想の話、誰かを主人公とした仮想の出来事など多岐にわたる」と定義する。

「物語・Narrative」の発達研究の整理

- ・ 「Narrative」は人が生きていく上で非常に重要なスキルであり、その発達のメカニズムを解明する研究が多く行われている。
- ・ **自己の発達とナラティブ**
 - 言葉は思考のツールでもあり、言葉の発達は、思考の発達とも捉えられ、自己の発達とも関連している。特に4、5歳時には、Narrative Skill の獲得とあいまって、感情や行動を制御し、自己の確立が確定してくる。
 - Narrative Skill の習得が、自己をつくり上げることにつながるという認識のもと、価値観や文化や社会等を配慮できる大人の役割が重要である。

自己の表現ツールとメディア

- ・ 物語メディアは口承から紙、デジタルへと変化している。人と人、人とものごとがコミュニケーションするための「媒(なかだち)」としてメディアを研究するメディア論では、これまで着目されなかった個人の物語を生み出す装置としてデジタルメディアを捉え、デジタルストーリーテリングの活動展開について研究が行われている。このような市民メディアの活動の担い手となる人々の最初の育成段階として Narrative Skill 習得は重要である。同時に、メディアのデザインという視点を取り入れ、実践を考えていく必要がある。
 - 自己の語りにおいて、「言語」だけでなく、表現の手段としてメディアを用いることは、市民性の始まりと捉えることができる。
 - 個人が語るストーリーをデジタルメディアで支援することで、語りを引き出し、蓄積し、他者と共有することが容易となる。

言語と思考と「道具」について

- ・ **ヴィゴツキーは思考の道具としての「言語」を追及している[1]**
 - 言葉の意味は、思想が言葉と結びつき、言葉に体现される限りにおいてのみ思考現象となる。また逆に、それは、**ことばが思想と結びつき、思想の光に照らされる限りにおいてのみ言語現象となる**。それは、言語的思考あるいは意味づけられた言葉の現象であり、言葉と思想の統一である。
 - 思想と言葉は、はじめからの結合で相互に結びついているのではない。この結びつきは、思想と言葉の発達そのものの過程で発生し、変化し、拡大するのである。
 - ヴィゴツキーは、**心理的道具**として、言語だけでなく、記数法や計算のさまざまな様式、記憶術の装置、代数記号、芸術作品、文字、図式、図表、地図、設計図、あらゆる種類の記号などを実例として挙げ得るものとした。
 - (「心理学の危機」では) デューイその他プラグマティストたちの道具主義的論理学と共通なものを(名称を除いて)何も持たない、としている。
- ・ **ヴィゴツキーの描く思考と言語の発達段階[1]**
 - ヴィゴツキーらは、子どもの思考の最初の自閉性とそれの漸次的社会化との妥協一書く年齢段階によってそれぞれ異なる妥協、いわば動的妥協である。そこでは**子どもの発達にしたがって自閉性の要素は減退し、社会化された思想の要素が増大していく**。そのために、思考における**自己中心性は、ことばにおける自己中心性とも同様、しだいになくなっていく**のである。子どもの中心的事物ばは、**精神間的機能から精神内的機能への、すなわち子どもの社会的集団的活動形式から個人的機能への移行現象の一つ**である。高次精神機能の発達の一般法則。最初は共同活動の形式として発生し、その後のみ子どもによって自分自身の精神活動の形式に移される。**自分へのことばは、最初は他人への社会的な言語機能が分化することで発生する**。子どもに外から持ち込まれる漸次的社会化ではなく、子どもの内面的社会性を基礎に発生する漸次的個性化が子どもの発達の大道なのである。と考える。
 - 子どもがことばを発音するかわりに、**それを考え表象する能力、言葉そのものかわりに言葉の形象を操作する能力の発達としてみなければならない**。
 - 内言はやはり言語活動であり、言葉と結びついた思想である。
 - **思想は**外面的に記号によって媒介されるだけでなく、内面的にも意味によって媒介される。問題は意識の直接的交通は、物理的にだけでなく、心理的にも不可能であるということにある。それは、**間接的な、何かを媒介とする道を通ずることによってのみ達せられる**。この道ははじめは意味による、後には言葉による思想の内面的媒介のなかにある。それゆえ、思想は決して言葉の直接的意味に等しくない。意味は思想の言語的表現への道において思想を媒介する。すなわち思想から言葉への道はまっすぐではない。内面的に媒介された道である。
- ・ **デューイも道具に媒介された個人の活動に着目[2]**
 - デューイもヴィゴツキーと同様に、道具に媒介された個人の活動を着目し、近代の物心二元論を批判する見地から、心理的道具だけでなく、人工的なもの・人為的なものとして**物質的道具**に関心を寄せた。
 - デューイの人工物に対する見方として、「言語は話し言葉と書き言葉を含む。しかし、また、言語は身振りばかりか、儀礼、儀式、記念碑、工芸品や芸術作品までも含む。例えば、道具や機械は単にそれ自身の物理的特性や効果を有する単純な、あるいは複雑な物理的対象なのではない。それらはまた、言語の一つのあり方なのである。なぜなら、それは、それを理解する人に対しては、使い方とその結果について何かを語りかけるからである」としている。
- ・ **デューイの教材開発論とその思想[3]**
 - デューイもヴィゴツキーとどのように、人工的なもの・人為的なものへの関心を、近代の物心二元論を批判する見地から、物質的道具と心理的道具に媒介されたものとしての個人の活動への着目という形で表現した。
 - 開発論としての<教材>再考 p238
 - 1) 子どもと教師の関係を構築する論理としての可能性。デューイのいう<教材>は、<教材>をつくる過程、また、探求の進展において関係性の構築を射程にするものである。

それは、何をどうするかという具体的な方法上の問題であり、その方法は、過去の文化財を使用し、子ども達の学びをとおした関係性の構築であった。＜教材＞を関係性を構築する実践論として提案できるではなかろうか。

- 2) 教材の組織化についてデューイは、「理想としての組織化の事実や観念の活動的な過程は常に現在の教育課程にある」と述べている。＜教材＞の組織化は、子どもがより以上の成長を望み、教師がより以上の成長を願って生まれた、現実から決して遊離しないプラグマティックな立場に立つ、理想のあらわれではあるまいか。理想が今、ここにおいて生じるのだから、＜教材＞の組織は決して過去の出来事ではないのである。

・ ワーチの指す文化的道具 [4]

➤ 媒介手段の物質性

- * ヴィゴツキーが言及した記号や記号システムについては、言語、記数法や計算のさまざまな形式、記憶術のための諸工夫、代数記号、芸術作品、文字、図式、図表、地図、設計図そしてあらゆる種類の記号などである（心理学の危機 p52）
- * 地図や製図というような項目はそれらに触れたり操作したりすることができる物理的な対象であることから物質性を持っていることは明らかである。さらに、それらは時間、空間を超えて存在することができるし、行為の流れの中に組み込まれない時でも、物理的存在として存続し続けることができる。物質性のこれらの側面は、しばしば、歴史的人工遺物という意味で「人工物」という用語と結びつけられていて、それを使用した人間が消えてしまった後でも存在し続ける。
- * 話ことばは一瞬の存在の後に消えてしまうが、物質性というのはどんな媒介手段にも当てはまる特性である。話し言葉も聴覚的な記号媒体と（ワーチは）考える。
- * 文化的道具はすべて物質的という修飾語が暗黙のうちに存在していると（ワーチは）考える。
- * 文化的道具としての物質的対象の使用は、行為者の側に変化を引き起こすことになる。文化的道具の外的な物質的特性は、内的な過程がどのように生じ機能するようになるかを理解する上で重要な示唆を与えてくれる。社会文化的に状況づけられた技能の発生なども起こす。

➤ 制約とアフォーダンス

- * 新しい文化的道具を発達させようとするとき、当然のことながら、既に気づいた問題や現に存在している媒介された行為に内在している限界などをいかにして克服するかということにもっぱら焦点が当てられがちである。しかし、その新しい文化的道具それ自体の新しい制限を持ち込むことになっている！
- * 技術的進歩に関連したアフォーダンスにはポジティブな面とネガティブな面がある。
- * 技術的進歩は他の文化的道具がもたらしていたアフォーダンスよりも明らかに優れたアフォーダンスを備えた文化的道具を生み出すということである。
- * 人間の行為を形成する際に媒介手段が果たす役割を認識することは重要なことであるのは明らかである。
- * どの文化的道具を使うべきかを誰が決定したのか、といった本質的な問を出すことができる

➤ 文化的道具としてのナラティブ

- * 「ナラティブの形式の認知的機能は出来ごとの系列を関連付けるだけでなく、たくさんの異なる種類の相互関係の総体を、ひとつの全体として表す」こと。
- * 「行為者、目標、手段、相互作用、環境、予期せぬ結果など」という多様な要素を、「相互に結び付けていく」ことがナラティブの傾向である

・ ワーチの道具箱メタファ [5]

・ 「道具箱アプローチ」

- * ある課題を行うために用いられる媒介手段を色々と選ぶことが出来る
ex) 同じ記憶でも、テストでは暗記、買い物ではメモという手段

◆ ヴィゴツキーは「心理的道具」としての「言語」を追求し、思考の道具として捉えた。

さらに、デューイは個人の活動における「心理的道具」だけでなく「物理的道具」にも着目し、教育の道具として「教材」を捉え、教授と一体なものとして考えるべきとした。

ワーチはヴィゴツキーの「心理的道具」を引きながら、人の行為を媒介するものとして「文化的道具」と定義し、その物理的な側面に言及した。

「文化的道具」はヒトの行為を可能にしてくれるものでもあり、同時に制約を与えることを意識すべきとした。

「道具箱」というメタファで、人が行為する時の道具の選択が重要であるとした。

→「話す力」は、思考するための「言語」を心理的道具として利用するが、その行為を支援する方法として、教育的な要素を考慮するのであれば、教材という物理的道具も検討する必要がある。話すという行為を支える文化的道具についても検討していくべきである。

■ ■ ■ 1. 1 理論的背景から導き出される課題 ■ ■ ■

1. 本研究で着目している NarrativeSkill（話す力）は、言語の獲得だけではなく、思考のツールの習得であり、自己（アイデンティティ）確立をも促す行為であることから、従来の言語獲得支援の方法では対応できないと考える

★支援的背景★

- 1.2.1 言語支援や NarrativeSkill の発達研究等から、NarrativeSkill（話す力）の支援研究の必要性を導く

2. NarrativeSkill（話す力）は、言語が社会・文化・歴史的な状況を反映するのと同様であることから、それらを伝達・支援する大人の役割が大きいが、社会やコミュニティの変化に伴い、その担い手が危うい状況にある。大人の支援も含めて検討すべきである。

★支援的背景★

- 1.2.2 家庭教育・子育て支援研究からみた、大人（親）に対する NarrativeSkill（話す力）支援研究の必要性を導く

- ~~3. NarrativeSkill（話す力）は、他者に意図を伝えるメディアである「言語」が重要な役割を担うが、人とものごとくがコミュニケーションするための「媒（なかだち）」としてメディアをとらえ、物語（Narrative）メディアの歴史をみると、他メディアの役割も考慮すべきである。NarrativeSkill（話す力）支援には、表現や蓄積、伝達することが可能なデジタルメディアを用いることで、支援の可能性が広がると考える。~~

★支援的背景★

- ~~1.2.3 物語メディアの研究から見た支援研究の必要性~~

4. 「話す力」は、思考するための「言語」を心理的道具として利用するが、その行為を支援する方法として、教育的な要素を考慮するのであれば、教材という物理的道具も検討する必要がある。話すという行為を支える文化的道具についても検討していくべきである。

★支援的背景★

- 1.2.3 支援に用いる道具（＝学習環境）研究の必要性

- 物語行為を支える道具を歴史的に概観すると、現在大きく変化していることが分かる。NarrativeSkill（話す力）の行為を支援する道具を検討する必要がある。ただし、本研究では、大人の支援も含めて検討すべきなので、いわゆる「教材」だけではなく、学習環境として検討していく。

1. 2 支援的背景

1.2.1 「NarrativeSkill（話す力）」の発達研究からみた支援研究の必要性

- ・ 発達心理学や文化人類学、比較心理学、教育心理学では、言葉（Narrative）の発達のメカニズムやその要因（保育環境や親の教育方法・教育観）について明らかにしている研究が多々あるが、NarrativeSkill 習得の支援方法を検討する研究は少なく、国内では発達障害児への支援が数件みられるものの、健常児へは皆無である。
- ・ 1-2-2 や 1-2-3 で述べるように NarrativeSkill 習得は重要な課題になっているため、支援方法を検討する研究が必要である

1.2.2 家庭教育・子育て支援研究からみた支援研究の必要性

- ・ 文化歴史的にみて、コミュニティは常に変化するものと言われている。日本においては、核家族化や親の長時間労働、地域コミュニティの崩壊で、家庭の教育力の低下が指摘され、まさに、コミュニティが変化している状況である。そこで、家庭教育に関する研究（しつけや課程での教育の実施状況、稽古等の調査）や子育て支援研究（虐待防止や育児ストレス、食育、働く親支援に関する研究）が多々みられる。ただし、NarrativeSkill を支援するための家庭支援・子育て支援の研究はみられない。
- ・ 日本における Narrative 習得でも、家庭における親の役割が重要といわれている。その重要な要因の1つである家庭環境が変化している現状を踏まえ、家庭支援・子育て支援研究のアプローチからも支援方法を検討する研究が必要である
- ・ 文化により望ましいとされる語り方（Narrative）が異なるが、幼小連携に関する研究における言葉の課題から、現状の俳句的共感的であった語りの特徴には、支障が生じているといえる。
（本当はここで、グローバル化や問題解決型学習が必要と認識される現在、求められる「話す力」も変化しているといいたい・・・）
- ・ 幼小連携研究では幼少の活動の提案や小学校の先生と保育園の先生との差異を明らかにする等様々な取り組みが行われているが、言葉の支援研究も行われるべきである。求められる Narrative に変化が生じている現状を踏まえ、習得目標を設定し、支援形態を検討する研究が必要である
- ・ NarrativeSkill 習得を支援するためには、支援形態・環境から検討することが必要であり、そこには、子どもをスキヤフォールディングする親の存在と、共同注意フレームを構築する媒体が含まれると考えられる。ナラティブを伝える媒体としては、口承から紙絵本、デジタルメディアへと変化していることから、本研究では、デジタルメディア・オンライン環境等、新たなテクノロジーの可能性を模索する形で支援形態を検討していく。

1.2.3 支援に用いる道具（＝学習環境）研究の必要性

- ・ 物語行為を支える道具を歴史的に概観すると、ナラティブを伝える媒体としては、口承から紙絵本、デジタルメディアへと、大きく変化している。
- ・ 物語行為は、大人の支援も含めて検討すべきだが、子ども支援の「教材」が多く、学習

環境としてデザインされたものはない。

- ・ 学習環境には、子どもをスキヤフォールディングする親の存在と、共同注意フレームを構築する媒体が含まれると考える。
- ・ 子どもの思考を外化し、他者と共有できる、あるいは子ども自身の思考を整理するための子ども自身が使用する教材であるとともに、親が協同で参加できるよう役割を明確にし、他者と共有できるようなオンラインコミュニティの環境として構築していく必要がある

★★★★★★★★★★ 目的 ★★★★★★★★★★

- ・ 「物語る行為」の発達が著しい段階にある幼児を対象に、NarrativeSkill（話す力）習得の支援を行う。
- ・ 支援形態としては、子どもをスキヤフォールディングする「大人（親）」と、「子どもと大人（親）」を媒介する「道具」のデザインが重要であるとし、「子ども」、「大人（親）」、「道具」の3点を考慮した支援方法を検討する。
- ・ 「道具」については、物語を媒介するメディアの文化歴史的変遷や、思考を外在化する道具の発展を考慮し、適切な技術を用いることとする。
- ・ 構築した支援形態を評価実践し、検証により得られた知見から、物語る行為の学習環境デザインの原則を導き出すことを目的とする。

第5章 今後の課題と展望

■ 話す力 (NarrativeSkill) を習得するための学習環境デザイン原則



< 道具的環境 >

- ・ 自ら操作可能・インタラクティブであること
- ・ プロセスを記録し振り返ることが可能であること
- ・ 自身の成長過程を振り返ることが可能であること
- ・ 他者のプロセスを視聴できることが可能であること

< 人的環境 >

- ・ 身近な大人との共同で活動に従事できること
- ・ 共有経験からの共通認識をもとに、子どもの語りを引き出すことが可能な身近な大人が存在
- ・ 話を引き出すだけでなく、方向づけや意味作りをできる、日常体験とも結びつけ価値観を作り出す身近な大人が存在

< 物語的環境 >

- ・ 話の意味を作ることができるテーマであること
- ・ 話したいという気持ち、感情を賦活させるものであること

◆ 参考文献

- [1] Vygotsky, L.S. (1934) 柴田義松(新訳) (2001)「思考と言語」. 新読書社
- [2] 古屋恵太 (2005)「自然な学び」の論理から「道具主義」は離脱できるか? : 現代社会的構成主義への進歩主義教育の遺産. 近代教育フォーラム, (14)81-91
- [3] 山上 裕子 (2010)「デューイの教材開発論とその思想」風間書房
- [4] James V. Wertsch(2004) 田島信元, 佐藤公治, 茂呂雄二, 上村佳世子「心の声—媒介された行為への社会文化的アプローチ」. 福村出版;新装版版
- [5] James V. Wertsch(2002) 佐藤公治, 田島信元, 石橋由美, 上村佳世子(翻訳)「行為としての心」. 北大路書房