

「幼児の Narrative Skill 習得のための 物語行為支援システムの開発と評価」

D3 佐藤 朝美

【第一次審査会コメント】

～中原先生～

- ・ 物語行為の概念に関する整理と追加説明が必要なのではないか。 → 1)
- ・ 道具がなくても親と子供で行われてきた研究をレビューすべき。 → 2)
- ・ 道具と環境をまとめる用語がシステムでよいのか。 → 3)

～水越先生～

- ・ 物語とナラティブの関係がよくわからない。 → 1)
- ・ 先行研究との違い（焦点）をしっかりと出すべき。 → 2)
- ・ 親子の関係の課題や問題もおさえた方がよい。 → 2)

～山内先生～

- ・ リサーチクエスションの設定がおかしい。 → 4)
- ・ 結論がトートロジーにならないように。

【今回の相談内容】

- 1) 「物語」という用語が用いられる研究の整理
- 2) 親子での物語に関わる研究
- 3) システムという用語について
- 4) リサーチクエスションについて

【今後のスケジュール】

・ 第一章、第二章	→ 第1回ゼミ発表
・ 第三、四章	→ 第2回ゼミ発表
・ 第五章	→ 第3回ゼミ発表
・ 全体修正後の確認	→ 8月
・ 第二次審査会	→ 9月
・ 修正	→ 後期
・ 第二次審査会	→ 3月

1) 「物語」という用語が用いられる研究の整理

- ① 「物語」の構造に関する知識研究
 - ・ 物語スキーマ (Rumelhart(1975)) → 物語文法 (Thorndyke(1977)ら)
 - ・ 物語スキーマを指導することが物語理解につながる (国語教育で)
 - ・ 物語の構造を物語自動生成に活かす (情報処理学会)
(「ストーリーテリング」という用語でも自動生成系研究がある)
- ② 物語理解に関する研究
 - ・ 年齢による理解の段階、認知発達との関連性を調査する研究
 - ・ 物語理解の手がかりとなるもの (カードや意図、質問) を調査する研究
- ③ 物語行為・物語産出・作話・お話づくり・絵本作り・ストーリーテリングに関する研究
 - ・ 発達段階で活動が盛んになる物語行為の発達段階に関わる研究 (内田先生の研究等)
 - ・ 物語の産出と認知発達に関係に関わる研究
 - ・ 絵カードを用いたお話作り (作話) の発達段階や認知との関係、手がかりとなる要素との関係に関する研究
 - ・ 幼児教育の現場における絵本作りの効果についての実践研究
 - ・ お話の続きの作話させることで、お話の理解や記憶、発達段階を調査する研究
- ④ 物語と障害児を対象とした研究
 - ・ 自閉症児のお話作りの発達段階の調査やその支援に関する実践研究
 - ・ 視覚障害や聴覚障害の子どものお話作りの調査
- ⑤ 物語と自己に関する研究
 - ・ 物語を作成することと自己との関連性に関する研究 (幼児と大人も)
- ⑥ ナラティブ (主に想起) スキルに関する研究
 - ・ 過去の出来事 (想起) の内容と年齢差や男女差、基準の調査の研究
 - ・ 親の働きかけ、階級との関係を調査する研究
 - ・ 人生の出来事 (怪我や引っ越しや入院) 時の想起に関する調査
- ⑦ 物語の治癒効果に関する研究=ナラティブ・アプローチ
 - ・ やまだようこのライフヒストリー研究や野口らの両方に関わるナラティブ・アプローチ研究
- ⑧ 文学としての「物語」研究
 - ・ 源氏物語等の古典文学についての研究

以上からの用語の再定義

<前回>

■物語・物語行為

1つの物語は、出来事の因果から構成されるだけでなく、登場人物の事件が盛り込まれ、精神状態の変化を伴う一連の流れから成り立っている

すべての物語はお話しを語るというわれわれの古代からの遺産にその根をもつ

子どもは言語以前の早期から「物語へのレディネス」（「意味」を物語的に構成し生成する生得的傾向）をもっている

ブルーナー（1999）意味の復権—フォークサイコロジーに向けて、ミネルヴァ書房

■Narrative Skill（話す力）

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

<修正>

■物語・物語行為

「物語」という用語には、古典の文学など作者が制作する世界の物語を分析する研究のほか、物語の構造に関する研究がある。物語の構造については、物語スキーマや物語文法と呼ばれ、起承転結などの構造から成立しており、就学頃には習得しているという発達調査に関する研究があるほか、それらを国語教育で物語理解を促すために利用したり、情報処理で自動生成する方法について研究する領域もある。

本研究での「物語」という用語は、ブルーナーが定義する「1つの物語は、出来事の因果から構成されるだけでなく、登場人物の事件が盛り込まれ、精神状態の変化を伴う一連の流れから成り立っている」という定義を用いる。

また、「物語行為」については、内田の調査で明らかになっている5歳頃から盛んになる活動を指し、絵カードをもとに作話する活動や絵本制作、読み聞かせ後の再話等、何らかの刺激を与えられることによる物語を産出する行為を指し示すこととする。さらにこれらの行為は、「すべての物語はお話しを語るというわれわれの古代からの遺産にその根をもつ」というブルーナーの定義に習い、日常の想起や空想の物語との区別をせず、お話しを語るという行為を意味することとする。

さらに、ブルーナーが「子どもは言語以前の早期から「物語へのレディネス」（「意味」を物語的に構成し生成する生得的傾向）をもっている」と言及していることをうけ、絵本の読み聞かせによる物語理解などの人為的な活動だけでなく、普段の生活における出来事の因果関係の推測（矛盾

した出来事も自分なりに意味を見出し、因果関係を創り出していくこと)も背景にあるものとする。

- ブルーナー (1999) 意味の復権—フォークサイコロジーに向けて. ミネルヴァ書房

■Narrative Skill (話す力)

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

Narrative Skill の研究では、本スキルが 5 歳半過ぎから就業以降に確立されてくるものとされており、自分の過去の経験を語る (想起) に関するものが多いが、本研究では体験の想起だけでなく、空想の話、誰かを主人公とした仮想の出来事なども含めた物語の産出も Narrative Skill の習得に関係があるものと考えらる。

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こととする。

- 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「物語」の構造に関する知識研究

Rumelhart, D. E. 1975 Notes on a schema for stories. In D. G. Bobrow & A. Collins (Eds.), *Representation and understanding*. New York: Academic Press.

Thorndyke, P. W. 1977 Cognitive structures in comprehension and memory in narrative discourse. *Cognitive Psychology*, 9, 77-110 ロラン・バルト (著), 花輪 光 (翻訳)

(1979) 物語の構造分析. みすず書房

岩永 正史 (1986) 物語スキーマの指導 : アメリカ合衆国の場合を例に (国語教育の発達論的研究). *国語科教育* 33, 67-74

村井 源 (2013) 物語プロットデータベースのためのデータ構造の検討. *情報知識学会誌* 23(2), 308-315

浜田 秀 (2001) 物語の四層構造. *認知科学* 8(4), 319-326 (文学と認知・コンピュータ)

浜田 秀 (1995) ストーリーラインと感覚的リアリティの構造について. *人文學報* 75, 283-312

田中 吉資 (1988) 物語ツリーとクラスター・ツリー : 段階的 grouping 法による Mandler の物語文法の検討 (学習指導法・言語教育, 教授過程 6, 教授過程). *日本教育心理学会総会発表論文集* (30), 844-845

② 物語理解に関する研究

松村 敦, 森 円花, 宇陀 則彦 (2016) 絵本の読み聞かせ時の演じ分けが子どもの物語理解と物語の印象に与える影響. *日本教育工学会論文誌* 39(Suppl), 125-128

松村 敦, 根岸 舞, 宇陀 則彦 (2014) 絵本の読み聞かせ後の問いかけが子どもの物語理解とイメージ形成に与える影響. *日本教育工学会論文誌* 38(Suppl.), 157-160,

由井 久枝 (2002) 幼児の物語理解に影響する要因: 作動記憶容量と意図情報の役割に注目して. *教育心理学研究* 50(4), 421-426

上原 友紀子 (2008) 子どもの物語理解における感情理解--探索的推論の視点から. *東京大学大学院教育学研究科紀要* 48, 257-265

上原 友紀子 (2007) 「物語理解における情動」研究の概観. *東京大学大学院教育学研究科紀要* 46, 239-246

内田伸子 1975 幼児における物語の記憶と理解におよぼす外言化・内言化経験の効果 *教育心理学研究*, 23, 2, 19-28.

- 内田伸子 1982b スキーマ理論における「発達」の問題をめぐってサイコロジ-3(24), 38-48.
- 太田 礼穂, 茂呂 雄二 (2011) 幼児期の物語理解は養育者にどのように捉えられているか--
絵本読み聞かせ活動を中心に. 筑波大学心理学研究 (42), 9-20
- 池上 貴美子, 荷方 邦夫, 伊藤 未帆 (2009) 幼児の物語理解におけるイメージ表出の検討(1).
日本教育心理学会総会発表論文集 (51), 533
- 池上 貴美子, 荷方 邦夫, 伊藤 未帆 (2010) 幼児の物語理解におけるイメージ表出の検討
(2)(口頭セッション 65 認知心理学・文章理解). 日本教育心理学会総会発表論文集
(52), 612
- 福島 広之, 内藤 佳津雄 (2009) 物語理解における登場人物の感情推測と読み手の感情の関
係(日本基礎心理学会第 27 回東北大会,大会発表要旨). 基礎心理学研究 27(2),
175-17
- 内田 伸子 (1990) 物語のテーマの統合における<欠如-補充>枠組みの役割. 発達心理学研究
1(1), 30-40

③ 物語行為・物語産出・作話・絵本作りに関する研究

<物語行為>

- 藏屋 沙那恵, 神里 志穂子 (2015) 物語行為を促す問いかけ機能の評価(K 分野:教育工学・福
祉工学・マルチメディア応用,査読付き論文). 情報科学技術フォーラム講演論文集
14(3), 95-98
- 内田伸子 (1982) 幼児はいかに物語を創るか? 教育心理学研究, 30, 3, 47-58.
- 岩田 美保, 松田 理恵 (2006) 幼児の"お話づくり"における他者の内的状態への言及 : 誤信
念課題と物語産出課題による検討(ポスター発表 E,研究発表). 日本教育心理学会総会発
表論文集 (48), 384

<物語産出>

- 内田伸子 (1996) 子どものディスコースの発達—物語産出の基礎過程. 風間書房
- 岩崎 紀子 (2002) 子どもの「物語」産出を生み育てる授業 : 小幡肇「『気になる木』の『は
っぱ』をふやそう」の授業スタイルの原点をさぐる. 教育方法の探究 5, 21-29
- 小林 真 (1998) 物語産出に見られる幼児の想像性. 児童文化研究所所報 20, 1-13
- 西川 由紀子 (1995) 幼児の物語産出における「語り」の様式. 発達心理学研究 6(2), 124-133
- 細井 葉子 (1995) 物語産出に見られる認知的変化 : 発達の考察. 日本教育心理学会総会発表
論文集 (37), 512
- 素野 悦子 (1994) 幼児の物語産出における独創性. 日本保育学会大会研究論文集 (47),
690-69
- 山本 博樹, 天沼 聡, 杉原 一昭 (1989) 物語産出の体制化に関する発達の研究 : 体制化の
レベルと物語の内容構造との関係. 筑波大学心理学研究 11, 79-84

<作話>

- 石谷 真一 (2014) 人形遊び技法における作話の共同構築過程のコード化と幼児の対人適応と
の関連. 論集 61(2), 31-50
- 藪中 征代 (2012) 昔話絵本の絵が幼児の理解および作話に及ぼす影響. 研究紀要 23, 1-8
- 山本 政人 (2009) 幼児の因果的作話の発達. 人文 8, 119-128
- 田島 啓子 (1996) 幼児の作話を支える援助の条件に関する分析(ポスターセッション II). 日
本保育学会大会研究論文集 (49), 954-955
- 田島 啓子 (1995) 作話能力の発達に影響を及ぼす要因についての分析. 日本保育学会大会研
究論文集 (48), 770-771
- 吉田 弘道, 阪田 真代 (1994) 幼児の作話能力の発達に関する研究 : 幼児用家族関係検査(仮
称)を用いて. 日本教育心理学会総会発表論文集 (36), 133
- 古屋 喜美代, 堀越 美加 (1989) 物語作話における人物キャラクターの役割(発達 1B). 日本
教育心理学会総会発表論文集 (31), 34

- 佐藤 公代 (1989) 子供の作話, 心情, イメージに及ぼす挿絵と教示内容の影響. 愛媛大学教育学部紀要 第1部 教育科学 (35), p45-75
- 西川 由紀子 (1987) 幼児期後半における絵本を手がかりとした作話能力の発達 II (理解・カテゴリー, 学習 2, 学習). 日本教育心理学会総会発表論文集 (30), 662-663, 1988
- 前田 健一 (1984) 幼児の作話内容に及ぼす先行情報の効果: 文字のない絵本を用いて (教授・学習 11 作文・物語理解, 研究発表). 日本教育心理学会総会発表論文集 (26), 758-75
- 池田 起巳子 (1984) 幼児における童話の理解力と作話能力について. : 童話をよく話してやる家庭の幼児とほとんど話してやらない家庭の幼児との比較. 日本保育学会大会研究論文集 (37), 114-115
- 山本 道子 (1974) 子どもの作話に用いられた名詞について. 日本保育学会大会研究論文集 (28), 295-296
- 山本 道子 (1975) 子どもの作話にあらわれた比喩表現について (倉橋賞受賞論文). 幼児の教育 73(11), 29-35
- 山本 道子 (1973) 絵本への反応: 作話内容の分析. 日本保育学会大会研究発表論文抄録 (26), 185-186
- 櫛田 宏子 (1967) 思考研究の方法論についての一考察: とくに幼児の概念形成の実験を中心として. 教育心理学研究 15(1), 1-10, 60-61
- 小高 艶 (1919) 子供の作話. 心理研究 15(88), 440-454, 1919
- <絵本づくり・絵本制作>
- 松本 博雄, 伊藤 崇 (2013) 幼児期における文字の利用 II: 幼児の絵本作り活動における文字の機能と文字獲得水準 (発達, ポスター発表). 日本教育心理学会総会発表論文集 (55), 498
- 植草 一世, 馬場 彩果, 安藤 則夫 (2013) 子どもが絵本作りで見えること. 植草学園大学研究紀要 5, 7-16
- 大須賀 隆子 (2009) 絵本作りを通じた自己理解: 保育者養成校の学生から実習園の子どもたちへ (研究) 幼児の教育 108(4), 38-43
- <お話作り>
- 上原 絵里 (2014) お話づくりを通じた文学的文章の読み方指導に関する考察: 物語を楽しむための挿絵を活用したお話作りの実践から. 教育実践研究 24, 37-42
- 岩田 美保 (2007) 子どもの"お話作り"における登場人物の内的状態への言及--小学校 1, 2 年生の児童の予備実験データの検討. 千葉大学教育学部研究紀要 55, 173-177
- 秋田 喜代美, 大村 彰道 (1987) 幼児・児童のお話作りにおける因果的産出能力の発達. 教育心理学研究 35(1), 65-73
- <ストーリーテリング>
- 堀内 慎高, 星野 准一 (2012) 幼児のストーリーテリングを活性化させる動物型ロボット. 研究報告ヒューマンコンピュータインタラクション (HCI) 2012-HCI-147(17), 1-6
- 大谷 朝 (2008) ストーリーテリングにおける子どもの物語体験の実際: 絵本の読み聞かせと比較して. 甲南女子大学大学院論集. 人間科学研究編 (6), 75-83 (ストーリーテリングは、19 世紀末頃からアメリカの公共図書館で児童奉仕として行われてきた。「訓練をつんだ語り手が、聞き手である子どもに、自然に語って聴かせる行為」)
- 堀田 大輔, 櫛山 淳雄 (2007) ストーリーテリングと分類・体系の連携に基づく研究情報整理手法: 大学の研究室における知識共有に向けて (学生セッション, 大学の AI・企業の AI). 電子情報通信学会技術研究報告. AI, 人工知能と知識処理 106(617), 29-32
- 二宮 一貴, 長井 祐梨花, 宮崎 光二, 中津 良平 (2007) ストーリーテリングを支援するチャットボットシステムの研究 (D-12. パターン認識・メディア理解, 一般講演). 電子情報通信学会総合大会講演論文集 2007 年_情報・システム(2), 273
- 河村 仁, 三浦 枝里子, 中野 敦 [他], 星野 准一 (2007) 創発的ストーリー生成のためのエピソード連結機構. 情報処理学会研究報告エンタテインメントコンピューティング (EC) 2007(18(2007-EC-006)), 25-32

- 足立 幸子（2004）スペインにおける「読書へのアニメーション」の源流と拡大状況. 山形大学紀要. 教育科学 13(3), 1-12(198-204)
- 星野 准一（2004）ストーリーテリングと AI(<特集>エンタテインメントにおける AI 技術). 人工知能学会誌 19(1), 29-34, 2004
- 渡邊 亜子（1992）日本語学習者の談話の展開：ストーリーテリングによる調査の中間報告(第三回日本言語文化学会発表要旨). 言語文化と日本語教育 3, 49-52
- 栃木 由香（1990）日本語学習者のストーリーテリングに関する一分析：話の展開と接続形式を中心にして. 筑波大学留学生教育センター日本語教育論集 5, 159-174
- ※デジタルストーリーテリングだとさらに沢山！

④ 障害児を対象とした研究

- 仲野真史，長崎勤（2009）ナラティブの発達と支援. 特殊教育学研究 47(3), 183-192
- 田中 宏季，サクティ サクリアニ，ニュービッグ グラム（2014）物語発話からの自閉症スペクトラム障害児と定型発達児の語彙と韻律の特性分析. 日本音響学会研究発表会講演論文集 日本音響学会 編, 1487-1490
- 砂田 裕美子，大庭 重治，惠羅 修吉（2002）知的障害児における物語絵本の活用を通じた語りの指導. 日本教育心理学会総会発表論文集 (44), 464,
- 田中 真理（2001）知的障害者の物語伝達場面におけるメタコミュニケーション. 教育心理学研究 49(4), 427-437
- 長崎 勤，鈴木 和子，長崎 裕子（2000）子どもはどのようにして自己経験を物語るのか？--健聴児と難聴児の報告活動の分析を通して. 心身障害学研究 (24), 123-135
- 野本 有紀，長崎 勤（2007）5・6 歳幼児におけるナラティブの産出と理解：視覚的手がかりがリテリング(retelling)に及ぼす効果. 障害科学研究 31, 21-31

⑤ 物語と自己に関する研究

- 岩田 純一（2001）“わたし”の発達—乳幼児が語る“わたし”の世界. ミネルヴァ書房
- 田中 智志（2010）自己物語の始まり（巻頭言）. 幼児の教育 109(3), 4-7
- 田中 敏（1983）幼児の物語理解を促進する効果的自己言語化の喚起. 教育心理学研究 31(1), 1-9
- 小松 孝至，紺野 智衣里，中條 佐和子（2010）児童期の自己の発達と小学校の教育実践—作文（綴方）・スピーチ活動の心理学的な意味づけ—. 大阪教育大学紀要 第IV部門 教育科学 59(1), 81-95
- 檜原 真也（2010）児童養護施設におけるライフストーリーワーク：子どもの歴史を繋ぎ、自己物語を紡いでいくための援助技法. 大正大学大学院研究論集 34, 258-248,
- 生越 達（2004）子どもたちの多元的自己と同調：新しい物語創造の可能性を探って. 教育方法学研究：日本教育方法学会紀要 29, 1-12, 2004
- 浅野智彦（2006）近代の主体の変容と自己物語論. 法社会学 2006(64), 28-42, 274
- 浅野 智彦（1993）物語行為はいかにして「私」を構成するか: ジャーゲン自己-物語論の批判的拡張. 年報社会学論集 1993(6), 49-60

2) 「親子での物語」に関わる研究

- ・ 国内での「物語」に関わる研究は、ほとんどが実験による調査で、若干、障害児への介入研究や国語の授業における「問いかけ」の研究などの実践研究がある。
- ・ 親子の関わりについては、絵本の読み聞かせに関するものが多く、そこでの物語理解や母親の言葉がけ、母親の価値観等の調査はあるが、物語の産出に関わる研究はほぼない。
- ・ 国内の Narrative（想起）研究は、海外での結果との比較するものが多い
- ・ 海外の Narrative（想起）においては親子の関わり研究が多々見られる

3) システムという用語について

【システム】

本来は、目的を遂行するための体系や組織の意味。コンピューター分野では、ハードウェア、ソフトウェア、OS、ネットワークなどの、全体の構成を指す。また、何らかの目的・サービスのために、ソフトウェアやハードウェアを連携して構築されたコンピューター環境のこと。たとえば、ブログシステム、販売管理システム、財務システムなどがある。

「ASCII.jp デジタル用語辞典」より

システムとは、個々の要素が相互に影響しあいながら、全体として機能するまとまりや仕組みのこと。IT 分野では、個々の電子部品や機器で構成され、全体として何らかの情報処理機能を持つ装置のことや、ハードウェアやソフトウェア、ネットワークなどの要素を組み合わせ、全体として何らかの機能を発揮するひとまとまりの仕組み（情報システム、IT システム）のことを指す。

「IT 用語辞典」より

システム（system）とは、ラテン語の「sýstēma」という単語が語源になっていて、これは本来「共に立つ」を意味し「複数で成り立っている物」「一つ一つの要素で作られた物」などの意味も含まれている。現在の英単語として「system」と言った場合は「体系」「組織」「機構」「制度」「方式」などのような意味で使われている。

「ニコニコ大百科」より

【テクノロジー】

テクノロジー（英: Technology）とは、「特定の分野における知識の実用化[1]」とされたり、「科学的知識を個別領域における実目的のために工学的に応用する方法論[2]」とされたり、道具や技巧についての知見を使い環境に適応したり制御する能力を高める方法、などとされる用語・概念である。ただし、厳密な定義があるわけではなく、実際には様々な用いられ方をしている。「テクノロジー」は人類の使う具体的な機械やハードウェアや道具を指すこともあるが、システム、組織的手法、技術といったより広いテーマを指すこともある。→#定義と用法

「テクノロジー」の語源はギリシア語の *technología* (τεχνολογία) であり、*téchnē* (τεχνη

η) すなわち「技巧」と -λογία (-λογία) すなわち「(何かを) 学ぶこと」または「学問」を意味する表現を組み合わせた語である。

「wikipedia」より

【インタラクショndeザイン】

インタラクショndeザイン (英: Interaction design) は、技術的システム、生物学的システム、環境システム、組織などの振る舞い (対話、[インタラクション](#)) を定義し生成する規範の一種である。

インタラクショndeザインは通常ユーザーを調査することから始まり、形状だけでなく振る舞いを強調した[デザイン](#)を行い、そのデザインは[ユーザビリティ](#)や情緒的観点で評価される。

「wikipedia」より

【ユーザーエクスペリエンスデザイン】

ユーザーエクスペリエンスデザインは、ユーザーエクスペリエンス ([en:User experience](#)) についての[エクスペリエンスデザイン](#)である。デジタル機器/システムに対するユーザーの見方に影響を与えるようなアーキテクチャやインタラクションモデルの生成に関する手法である。「製品とユーザーの[インタラクション](#)のあらゆる面、すなわちどのように気づかれ、学ばれ、使われるのか」をその適用範囲とする。

「wikipedia」より

※ 教育工学論文誌で「開発」と入っているタイトル

- ・ 小学校の自習による授業時間で活用できる動画の開発と学習効果
- ・ 恩師のライフヒストリー研究を主軸にした教職科目の開発
- ・ Kinect を用いた AR による鏡像シミュレーション教材の開発と試行
- ・ 中学生を対象にした SNS 使用に関わる判断力を育成するシナリオゲーム型教材の開発
- ・ 看護師対象の院内研修における改善支援ツールの開発
- ・ トラブルにつながる行動の自覚を促す情報モラル授業の開発と評価: - 中学生のネットワークにおけるコミュニケーションに着目して -
- ・ 全天球パノラマ VR コンテンツを有する平和教育教材の開発
- ・ ゲーム要素を取り入れた授業デザイン枠組の開発と実践(教育実践研究論文)
- ・ Kinect を用いた AR による鏡像シミュレーション教材の開発と試行
- ・ トラブルにつながる行動の自覚を促す情報モラル授業の開発と評価
- ・ 全天球パノラマ VR コンテンツを有する平和教育教材の開発
- ・ 中学生を対象にした SNS 使用に関わる判断力を育成するシナリオゲーム型教材の開発
- ・ 看護師対象の院内研修における改善支援ツールの開発
- ・ 凸レンズが作る像の規則性の理解を促す AR 教材の開発と評価
- ・ 大学院生版アカデミック・ポートフォリオの開発
- ・ 小学校低学年を対象としたイラスト提示と文字送り機能を備えたデジタル絵本の開発と評価
- ・ 日本語教員養成課程におけるティーチャー・トーク学習支援システムの開発
- ・ 水環境のアーカイブ教材の開発を目的とした古写真からの情報の抽出
- ・ 工学部における知的財産法教育システムの開発
- ・ メタ認知的知識に働きかけて情報判断力を育てる学習教材の開発
- ・ MEET Video Explorer: 問題設定を支援する映像クリップ視聴プレイヤーの開発と評価(<特集>1人1台端末時代の学習環境と学習支援)
- ・ 読解リテラシーの実践を支援するソフトウェア eJournalPlus の開発(教育システム開発論文,<特集>1人1台端末時代の学習環境と学習支援)
- ・ 個人活動とグループ活動間の往復を可能にするタブレット型思考支援ツールの開発(教育システム開発論文,<特集>1人1台端末時代の学習環境と学習支援)
- ・ フリップフロップの学習支援システムの開発と利用
- ・ 専門高等教育における共同翻訳支援環境の開発と評価
- ・ オンデマンド型 Web 教材を付加した対面授業の開発と評価
- ・ Web ベースリスニングテストシステムの開発

- ・ 河川を題材とした Web 教材作成支援システムの開発と評価
- ・ 科学を身近な存在にするための Web 教材の開発と評価
- ・ グループ学習での教え合いを支援するソフトウェア教材の開発と評価
- ・ カメラ付き携帯電話を利用した協調学習支援システムの開発と評価
- ・ 学生が実験を自主的に進めるためのマルチメディア教材の開発と評価
- ・ 授業設計訓練システムの開発と教職課程での運用評価

※ 博論タイトル

「幼児の Narrative Skill 習得のための物語行為支援システムの開発と評価」

＜作成したもの＞

物語行為を支援するシステム

＜研究背景から考えると・・・＞

物語行為を支援する道具を、現在のテクノロジーを取り入れてデザインすることと、
物語行為の発達に欠かせない大人を巻き込む形でデザインすること

↓ ↓ ↓

テクノロジーを付加した道具をシステムと呼ぶ・・・人工物といった方が良い？

通常の学習システムの開発では学習者が使用することを前提にしているが、博論では、親子のインタラクションが行われることを前提にシステムを開発している

＜本研究の目的＞

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 「物語る行為」の発達が著しい段階にある幼児を対象に、Narrative Skill（話す力）習得のための支援システムを開発する ・ 「道具」については、支援するために必要な物語を「表現・蓄積・共有」することが可能な現在のテクノロジー技術を用いる（→支援システムと呼ぶ） ・ 開発した支援システムを評価実践し、検証により得られた知見から、物語行為を通した Narrative Skill 習得支援システムのデザイン原則を導き出す |
|---|

4) リサーチクエッションについて

<前回>

心理的道具である「物語」を、物質的道具を用いてどのように支援することができるのか？

<仮説>

表現・蓄積・共有することで、人的環境・物語的環境に作用することが可能となり、支援することができる

表現：物語をヴィジュアルで賦活し、外化させる、テーマの制約を設け、方向付ける

蓄積：外化した物語を蓄積していくことで振り返りや共有が可能となる

共有：物語を親子で共有するだけでなく、他者との共有をすることで支援が可能となる

<回答>

物質的道具に「表現・蓄積・共有」の機能を実装することで、支援に重要な「人的環境」が組み込まれ、物語の方向付けを行う「物語的環境」が整い、支援が可能となる。本研究でのシステム開発は、これらの「道具的環境」の開発にあたる。

<修正>

心理的道具としての「物語」を語る力である「Narrative Skill」の習得を、物質的道具を用いてどのように支援することができるのか？

<仮説>

言葉の習得とともに盛んになる物語行為を、表現・蓄積・共有する機能を付随したシステムを使用しながら支援することで、人的環境・物語的環境に作用することが可能となり、「Narrative Skill」の習得を支援することができる

表現：物語をヴィジュアルで賦活し、外化させる、テーマの制約を設け、方向付ける

蓄積：外化した物語を蓄積していくことで振り返りや共有が可能となる

共有：物語を親子で共有するだけでなく、他者との共有をすることで支援が可能となる

<回答>

「表現・蓄積・共有」することが可能な現在のテクノロジー技術を用いて物語行為を支援することで「Narrative Skill」の習得を支援することができた。ただし、その子の発達段階に合わせるだけでなく、その子の体験や好みに結びつけたりする実際の言葉がけから、そこには親（身近な大人）という人的環境が必要で、システムに代用はできないということが明らかとなった。

以上