

「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

【前回コメント】

- 「外化」「蓄積」「共有」の必要性をナラティブ研究から導く必要がある
- 開発研究1と2に向けて、ケタが揃った2つの条件を出す
-

【今回の相談内容】

- 1) 第1章1-1と1-2の接続について
- 2) 本発表での先行研究の整理と今後の課題
- 3) リサーチクエスチョンについて

【今後のスケジュール】

• 第一章 + 「問い」チャレンジ	→第1回ゼミ発表
• 第一章書き足し + 「問い」再チャレンジ	→第2回ゼミ発表★
• 第二章	→第3回ゼミ発表
• 第五章 + 第三&四章チャレンジ	→8月
• 全体修正	→9月
• 第二次審査会	→後期
• 最終審査	→3月？

1) 第1章1-1と1-2の接続について

<h3>1-1 理論的背景</h3>	<h3>1-2 支援的背景からみた問題の整理</h3>
<p>1-1-1. 物語行為の発達に関する先行研究</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 言語獲得の発達段階 ・ 言語獲得のメカニズム ・ 物語行為の発達過程 <p>物語を産出していく力は、語彙や文法の獲得を伴いながら、二次的言葉にもつながる思考のツールの習得であり、自己確立をも促す行為であることから、重要なスキルであることがわかる。文化の参入への方法、世界を意味づけするツールとして様々な側面も含み、生得的なメカニズムとして自然発生的な発達を待つのではなく、支援すべき力であると考えられる。</p> <p>【課題】 本研究で着目する物語行為は、言語の獲得だけではなく、思考の道具の獲得につながるものであり、自己確立を促す行為、文化の参入への方法、世界を意味づけするツールとして様々な側面も含むものであることから、支援すべき重要な行為であると同時に、従来の言語獲得支援の方法では対応できないものと考えられる。</p>	<p>1-2-1. 発達研究からみた支援研究の必要性</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 物語が産出される過程（外化や再構成） ・ 物語が産出される状況（スクリプト・フォーマット） ・ 物語の指標と Narrative Skill ・ 教育現場での物語実践研究と問題 ・ 物語行為の認知的側面（プラン機能、モニター機能、評価機能） <p>【導き出される要件】 物語行為の支援を行うには、このような認知機能を考慮した支援を行う必要があると考える。特に、発達過程にある、プラン機能、モニター機能、評価機能を支援するためには、視覚的かつ動的に物語を外化してあげることが、言語での発話を支援することになると考える。以上から、本研究における支援方法として、「外化（表現）」を要件の1つとして導くこととする。</p>

<p>1-1-2. 物語行為の文化・歴史的背景に関する先行研究</p>	<p>1-2-2. 家庭支援・子育て支援研究からみた支援研究の必要性</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・ 物語行為の社会的側面 ・ 物語行為の文化的・歴史的背景 ・ 物語行為を導く大人 <p>本研究では物語行為の社会性に着目し、文化的・歴史的な背景を反映するものとして扱う。そこで重要となる物語を導く大人の役割として、現状の育児の主な担い手である国内の状況を考慮し、本研究では母親を対象に含めるものとする。</p> <p>【課題】 物語の産出は、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ですが、社会やコ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 発達の最近接領域と大人の役割 ・ 親の言葉かけのスタイル ・ 物語行為の文化固有性 ・ 親の支援研究と問題 <p>【導き出される要件】 個別の発達の最近接領域に働きかける困難さを解決する方法として、実践的な知識を増やすことが有効であると考えられる。それは単なる教科書に記載されているような知識ではない。日々少しずつ変化する状況に対応した働きかけの多様なケースについての対話をみることにより得られる実践的な知識である。それらの知識を得るためには、他者と状況を共有していくことが解決方法になると考える。以上から、本研究にお</p>

<p>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。物語を導く大人の支援も含めて検討すべきである。</p>	<p>ける支援方法として、「共有」を2つ目の要件として導くこととする。</p>
--	---

<p>1-1-3. 文化的道具としての物語行為に関する 先行研究</p>	<p>1-2-3. 支援する道具としてテクノロジー利用 の必要性</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・ 文化的道具としての物語行為 ・ 物語行為を支える物質的道具 <p>物語は、思考するための心理的道具であるばかりか、文化に参入方法を理解する道具、つまり文化的道具としても捉えることができる。そして、物語行為を支援可能な、教育的な活動と捉えるのであれば、「教材」という物質的道具も検討する必要がある。教材は子どもと教師との関係性を、物語行為であれば子どもと親との関係性を構築することにもつながるのである。</p> <p>【課題】 心理的道具として作用する「物語」について、物語る活動を媒介する、子どもと大人との関係性を築く物質的道具も検討する必要がある。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文化と歴史における人工物の創造と使用 ・ 物語を媒介する人工物の歴史的な変化 ・ 人工物のデザインとテクノロジー <p>【導き出される要件】 語りの産出に注力できるよう認知機能を考慮した「外化（表現）」（要件1）や、外化されたものを録画したものを他親子と「共有」する（要件2）という、本研究で支援するための要件を満たすためにテクノロジーを用いて人工物をデザインすることとする。</p>

2) 本発表での先行研究の整理と今後の課題

<文化心理学関連>

- マイケル コール (著), 天野 清 (翻訳)(2002) 文化心理学—発達・認知・活動への文化 - 歴史的アプローチ. 新曜社, 東京
- 山住勝広 (2004) 活動理論と教育実践の創造—拡張的学習へ. 関西大学出版部, 大阪
- 波多野誼余夫 (1997) 文化心理学入門. 岩波書店, 東京
- ブルーナー, J.S.,(著) 寺田晃(翻訳) (1988) 乳幼児の話しことば. コミュニケーションの学習. 新曜社, 東京
- 田島信元 (編集) (2008) 文化心理学 (朝倉心理学講座). 朝倉書店, 東京
- 田島信元 (2003) 共同行為としての学習・発達 社会文化的アプローチの視座. 金子書房, 東京
- 茂呂雄二 (2003) 具体性のヴィゴツキー (認識と文化). 金子書房, 東京
- Madej, Krystina (2003) “Towards Digital Narrative for Children: From Education to Entertainment: A Historical Perspective”, ACM Computers in Entertainment, Vol. 1, No. 1, Article 03..

<ナラティブ関連>

- 内田伸子 (1996) 子どものディスコースの発達. 風間書房, 東京
- 南 雅彦 (2006) 語用の発達--ナラティブ・ディスコース・スキルの習得過程 (特集: 子どもの言語獲得). 心理学評論 49(1), 114-135.
- マイケル ホワイト (著), アリス モーガン (著) (2007) 子どもたちとのナラティブ・セラピー. 金剛出版
- マイケル ホワイト (著), デビット エプストン (1992) 物語としての家族. 金剛出版
- マイケル・ホワイト(著)小森康永・奥野光(訳) ナラティブ実践地図. 金剛出版
- Peterson, C., Jesso, B., & McCabe, A. (1999) Encouraging narratives in preschoolers: An intervention study. *Journal of Child Language*, 26, pp.49-67.
- Peterson, C., & McCabe, A. (2004) Echoing our parents: Parental influences on children's narration. In M.W. Pratt & B.E. Fiese (Eds.), *Family stories and the life course: Across time and generations* (pp. 27-54). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Assoc Inc.
- McCabe, A., Peterson, C. (1991) Getting the story: A longitudinal study of parental styles in eliciting narratives and developing narrative skill. In A. McCabe, C. Peterson (Eds.), *Developing narrative structure* (pp.217-253). Lawrence Erlbaum Assoc Inc.
- Fivush, R. , (2007) Maternal Reminiscing Style and Children's Developing Understanding of Self and Emotion. *Clinical Social Work J*, (35) pp37-46.

<状況論関連>

- 上野 直樹, ソーヤー りえこ, 茂呂 雄二 (2014) 社会 - 技術的アレンジメントの再構築としての人工物のデザイン. 認知科学 21(1), pp.173-186.
- 上野 直樹(2011) 野火的活動におけるオブジェクト中心の社会性と交換形態. 発達心理学研究 22(4), 399-407
- 上野 直樹, ソーヤー りえこ (2010) Web2.0 システムの開発事例における Web 技術の学習環境のデザインの分析 : 状況的学習論の適用と拡張. 日本教育工学会論文誌 33(3), 263-275.

<今後の予定>

- 上野 直樹, ソーヤー りえこ, 柳町 智治, 岡田 みさを(2010) 文化と状況的学習-実践、言語、人工物へのアクセスのデザイン. 凡人社
- 上野 直樹(2001) 状況のインタフェース (状況論的アプローチ). 金子書房, 東京
- 加藤 浩, 有元 典文(2001) 認知的道具のデザイン (状況論的アプローチ). 金子書房, 東京
- ルーシー A.サッチマン (著), 佐伯 胖 (翻訳), 水川 喜文 (翻訳), 上野 直樹 (翻訳), 鈴木 栄幸 (翻訳) (1999) プランと状況的行為-人間 - 機械コミュニケーションの可能性. 金子書房, 東京

3) リサーチクエストンについて

<今回 16.06.09>

「Narrative Skill」の習得のために、システムを用いて物語行為をどのように支援することができるのか？

物語を語る行為を支援するために必要な要素

外化

先行研究を整理すると、子どもは、実体験などの直接経験したことや絵本や人からのお話などの間接経験をもとに物語を外化する。外化する形態としては、口述による作話であったり絵本として描画して作成するものであったり、就学前後では文章による記述であったりする。ただし、単なる外化の実践活動では、表象を作ることに注力され、発話をもとにして相手に伝える重要な活動が十分支援されていない。語りの産出に注力できるよう認知機能を考慮した「外化（表現）」を要件の1つとして導く。

開発研究1（前半読み聞かせで話が途中で終わる→後半インタラクティブにお話を作る）では、システムを用いて語る素材を提供したあと、画面を操作しながらお話を作って言葉で表現する。インプットとアウトプットで支援が可能。

共有

物語行為では、傍らにいて語りを聞いたり、言葉がけをしたりする大人の役割は重要である。大人のスタイルは、後の子どもの語りの特徴に反映する。ただし、最近接発達領域に働きかけるスキヤフォルディング（足場がけ）をうまく行わないと発達には寄与しない。そのような重要な役割を担う親を支援するためには、日々変化する子どもの発達段階がどのレベルであるか見極め、状況や文脈を考慮しながら言葉がけをするために実践的な知識を身につけてもらうことが必要である。様々な子どもに対する親の語りの引き出しのバリエーションを「共有」することを2つ目の要件とする。

開発研究2（親子で物語を作り、そのやり取りを Web カメラで録画・サーバーへ保存、オンラインコミュニティで共有）では、外化された物語を蓄積することで、他親子の様子を共有しながら、自身の語りの引き出し方の振り返りを可能にした。

<仮説>

物語を表現（外化）・共有する機能を付随したシステムを開発することで、物語行為を支

援するための環境が整う。システムを用いて物語行為の継続を支援していくことで、「Narrative Skill」の習得につながる

<回答>

物語行為は、システムにより素材を提供することで物語を賦活し、システムを操作しながら物語するという形態で、物語の産出に注力できるよう認知機能を考慮した「外化（表現）」を支援⁽¹⁾、外化されたものを録画し、他親子と「共有」することで、子どもに合わせた多様な語りの引き出し方の実践知を習得することにより親の語りかけの向上を支援⁽²⁾できる。「外化・共有」の機能を実現したシステムにより物語行為の活動を行うことで、子どもの「Narrative Skill」の習得を支援することが可能になる。

<16.04.28>

「物語」を語る力である「Narrative Skill」の習得を、システムを用いてどのように支援することができるのか？

物語を語る行為を支援するために必要な要素

外化

先行研究を整理すると、子どもは、実体験などの直接経験したことや絵本や人からのお話などの間接経験をもとに物語を外化する。外化する形態としては、口述による作話であったり絵本として描画して作成するものであったり、就学前後では文章による記述であったりする。



開発研究1（前半読み聞かせで話が途中で終わる→後半インタラクティブにお話を作る）では、システムを用いて語る素材を提供したあと、画面を操作しながらお話を作って言葉で表現する。インプットとアウトプットで支援が可能。

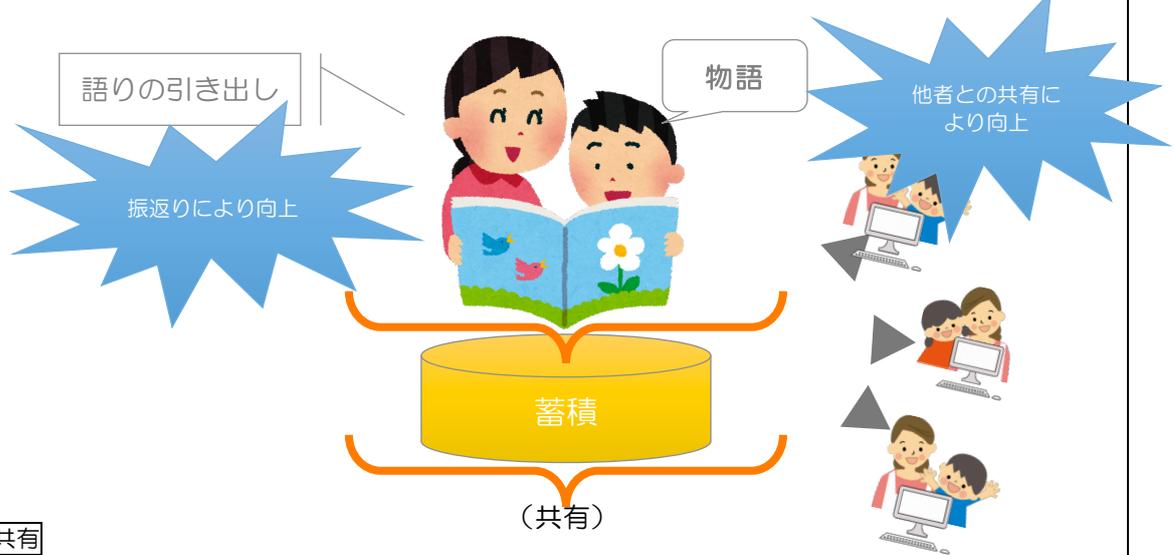


蓄積

先行研究では、語りの引き出し方により語りが変化していく



開発研究2（親子で物語を作り、そのやり取りを Web カメラで録画・サーバーへ保存、オンラインコミュニティで共有）では、外化された物語を蓄積することで、親の語りの引き出し方の振り返りを可能にした。さらに定期的に蓄積していくことで、長期にわたって Narrative スキル習得の支援が可能になった。



共有

システムで、録画された映像を他者と共有することにより、親の語りの引き出しのバリエーションが増え、子どもの多様な反応に対応する等の語りの引き出しの向上がみられた。

<仮説>

物語を表現（外化）・蓄積・共有する機能を付随したシステムを開発することで、物語行為を支援するための環境が整う。システムを用いて物語行為を継続していくことで、「Narrative Skill」の習得を支援することができる

表現（外化）：物語を賦活し、「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が可能となる

共有：「蓄積」した物語を親子で「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>

物語行為は、システムにより素材を提供することで物語を賦活し、システムを操作しながら物語するという形態で「外化」を支援⁽¹⁾、外化されたものを録画し「蓄積」することで親の振り返りが可能となり、語りの引き出し方の向上を支援⁽²⁾、さらに、他者と「共有」する場をシステムで実現することで、子どもに合わせた多様な語りの引き出し方の向上を支援⁽³⁾、することが可能になる。さらに、「蓄積」された動画を「共有」していく活動を続けていくことで長期的に支援⁽⁴⁾することがスキルの習得につながる。システム開発により「外化・蓄積・共有」の機能を実現し、上記4つの活動の支援を行うことで、子どもの「Narrative Skill」の習得を支援することが可能になる。

<前回 16.03.01>

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。

<第一次審査時 16.01.13>

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。

以上