

「幼児の Narrative Skill 習得のための 物語行為支援システムの開発に関する研究」

D4 佐藤 朝美

【前回ゼミでの指摘事項】

- スキャフォールディングの前提となる問題
 - 物語行為の研究を再レビュー
 - 足場かけデザインの枠組みを捉え直す
 - テクノロジーの付加要素について検討

【今回の相談内容】

- 1) 第1—2章再考：おてて絵本動画より
- 2) 開発研究で行った足場かけのデザイン
- 3) 「足場かけのデザイン」イメージ（2章の終わりに入れる）
- 4) 5章に向けて
- 5) 今後の予定

【今後のスケジュール】

• 全体の流れ + 第二章図 • 全体の流れ + 第五章 + モデル図 • 第五章完成！ • 第二次審査会 • 全体書き直し • 全体書き直し • 最終審査	→第1回ゼミ発表（4月）★ →第2回ゼミ発表（6月） →第3回ゼミ発表（7月） →第4回ゼミ発表（10月） →第5回ゼミ発表（12月） →第6回ゼミ発表（1月） →3月？
--	---

1) 第1—2章再考：おてて絵本動画より

※両手を本に見立てた親子遊び

➤ むかしむかしある所に、おじいさんとおばあさんがいました ➤ きりんがきました ➤ 首がぐんと延びてきた　ずっとのびてる　のびてのびて・・・ ➤ 宇宙までいきました ➤ キリンのところに UFO がきて、UFO にぶつかりました ➤ キリンはフラフラして星がいっぱい出ました ➤ 流れ星みたいに出了ました ➤ おじいちゃんとおばあちゃんは星をながめました ➤ おしまい	絵本体験の反映 • 昔話の読み聞かせ 経験の反映 • 絵本や図鑑 • 園の遠足、家族の週末 既有知識の利用 その子の独創性・興味関心 動物や宇宙を知ることのできる現代 動物と共存できる平和な社会 おじいちゃんおばあちゃんのいる親戚づきあい 手という道具を利用し、状況を作り出す 挿絵があることで聞き手の理解を促す
---	--

1 章

- 「物語」は、社会・文化・歴史的な状況を反映するもの、幼児の物語も同様
- 「物語」行為の中で言語だけでなく社会や文化を学ぶ、社会的意義は大きい
- Narrative 研究では就学以降とスキルの関係を明示している
- 「物語」行為は、語彙や文法の獲得過程をみる発達言語学では捉えきれない、状況や聞き手や認知や思考等複雑な行為である
- 発達や条件の調査研究はおこなわれているが支援研究は少ない

2 章

- 幼児の「物語行為」に影響を与える情報
 1. 物語スキーマ
 2. 既有知識
 3. 欠如補充の枠組み
 4. 登場人物の目標
 5. 登場人物の感情
 6. 絵情報
 7. 聞き手の声かけ
 8. 道具の要素

【子どもに着目した研究】

1. 物語スキーマ

物語スキーマは「設定」「事件」「目標」「試行」「解決」等、研究者によりいくつかの定義がある、
(Rumelhart 1975)・(Thorndyke 1977)・(高木・丸野、1980)

物語スキーマを活性化することで子どもの物語理解を促進しようとする試みが数多く報告されている

ex) 主人公の意図や目標の明示、内田(1983)・由井(2002)

逆に、物語の予想外の結末が与えられると、「解決」が作話できない(内田 1983)

2. 既有知識

自分が日常体験している状況（既有知識）が物語の統括や解決に影響する(内田 1983)・(素野 1994)

3. 欠如補充の枠組み

物語の発端部で「何かが足りない」「困っている」状態があると、物語の登場人物に役割を与え、欠如の
解消に至る(内田 1983)

4. 登場人物の目標

主人公の目標が明確だとIUが増える(内田 1983)

5. 登場人物の心的状況

他者理解の発達段階が作話内容に反映される(秋田 1993)

内的状態への言及が発達とともに増加（岩田 2010）

★他者理解・心の理論等、発達とともに育たない感覚もある！共感教育（Roots of Empathy）by M.ゴ
ードン、大学生の共感度がここ10年さがってる（自閉症児は習得が難しい）

6. 絵情報

挿絵は幼児期の物語の理解を促進し、挿絵の手がかり情報をより多く提供されることで子どもはその情報
を利用することができる（佐藤 1980）

【聞き手（親）に着目した研究】

7. 聞き手の声かけ

親の綿密な言葉かけが子どもの Narrative Skill にも関係がある（Fivush 2007）

母親のスタイルは、後の子どもの語りの特徴に反映する(McCabe and Peterson 1991)

子どもの表象を理解し適切な声かけを選択する間主観的な声かけ

【道具のデザインに着目した研究】

8. 道具の要素

他の子どもの音声記録

Low テクと High テク素材を組み合わせると部屋空間（場）を作り上げる

複数の子ども達共同でつくりあげる

学習者が不慣れな活動に従事する時には、学習者がその活動に意味付けを行うのを支援する必要がある。足場掛け
のデザイン枠組みとは、構造化された枠組み内における一連の足場かけの指針と方略を提起するもので（Quintana

et al., 2004)、①意味形成②プロセス管理③省察と明示化の3つに分類することができる。そうすることによってどのような足場かけをどのようにソフトウェアに実現するかが決定される。

Mayer は文章と画像がいかなる場合に効果的に統合されるかに関して、以下の7つの原則をあげている。

1. マルチメディアの原則 2. 空間の原則 3. 時間近接の原則 4. 整合性の原則 5. モダリティの原則 6. 冗長性の原則 7. 個人差の原則

※問題として・・・

上記情報が埋め込まれた枠組みであれば、物語産出が上手くいく！これらを踏まえて足場かけをデザインする研究がない（共感・他者理解・心の理論は発達段階・資質に大きく依存）

※おてて絵本での足場かけ方法の検討

➤ むかしむかしある所に、おじいさんとおばあさんがいました (おじいさんとおばあさんには子どもがいず、寂しい毎日。流れ星に願うと夢が叶うという噂を聞きました) ➤ きりんがきました (首が長いキリンは皆の笑われ者。人に役立つことをして見返したい！と思っていました) ➤ 首がぐんと伸びてきた ずっとのびてる のびてのびて・・・ ➤ 宇宙までいきました ➤ キリンのところに UFO がきて、UFO にぶつかりました ➤ キリンはフラフラして星がいっぱい出ました ➤ 流れ星みたいに出了 ➤ おじいちゃんとおばあちゃんは星をながめました (おじいさんとおばあさんは流れ星に子どもが欲しいとお願いしました) (村の動物達がキリンの活躍をみて、すごいと言いい、もう笑うものはいなくなりました) ➤ おしまい	1. 物語スキーマ：おじいさんおばあさんに足りない or 困っている状況 2. 既有知識：きりんに関する情報（首が長い、優しい？） 宇宙にいる UFO 3. 欠如補充の枠組み 流れ星を見たい！おじいさんおばあさん人助けをしたいキリン 首が長くて笑われもののキリン 4. 登場人物の目標 流れ星を見て願いごとをする 5. 登場人物の感情 流れ星を見た気持、役立つことをしたキリンの気持ち、UFO の気持ち 6. 絵情報 シーン、きりんの首、宇宙、おじいさんおばあさんの様子 7. 聞き手の声かけ 1-5に気付きをあたえられる 自由にふくらませるよう声かけをする 8. 道具の要素 絵や音、動きの情報、シーンの設定、他のことも様子
--	--

表 narrative measures (14 のナラティブ基準)

	14 のナラティブ基準
長さ length	単語・節 Words・clauses
詳細 elaboration	記述子・新情報(人、場所、活動、目的、属性) Descriptors・new units of information
つながり cohesion	相互因果関係の結合 inter-clausal connectives
首尾一貫性 coherence	一時的、因果的、条件的な言葉のつながり temporal and of causal/conditional linguistic links
文脈上の埋め込み contextual embedding	時間文脈・スペシャルな文脈 references to time context・spatial context

2) 開発研究で行った足場かけのデザイン

※開発研究で子どもが行うこととシステムが提供する足場かけとの関連

開発研究1での子どもの活動 (聞き手の大人は実験者)	システムが提供する 足場かけ
【発端部】 タブレット端末で大人が読み聞かせてくれるのを聞く	- PC に映し出される画像、BGM や所々動きのあるデジタル絵本を見る →賦活 - 物語の内容の発端部を聞く →「欠如―補充」「試練―克服」の枠組みである 1. 物語スキーマ 「読み聞かせ」と「物語作成」のシーンを用意し、物語行為の活動を提供 3. 欠如補充の枠組み →物語スキーマが活性化
【展開部】 タブレット端末でボタンの操作(キャラクターの登場、キャラクターの表情変更、キャラクター同士のアクション、情景の変更等)を操作しながら自分の話を考え、大人に聞いてもらう 解決部ボタンで次のシーンに切り替わる	- ボタンの操作による画像の変化を見ながら、自分なりの物語を考える →賦活 - ボタン操作によるキャラクターが一緒に行う動作を表示させ、物語の展開を考える - キャラクターの表情の変化や情景の変化をさせながら物語を産出する - 登場人物の居場所を知らせる動画が表示されることで、主人公の目標を把握 2. 既有知識 →解決部まで作話を継続 4. 登場人物の目標 →解決部まで作話を継続 5. 登場人物の心的状況 →発話内容の種類が増加 6. 絵情報 →因果的統合数が増加
【解決部】 タブレット端末でボタンの操作(キャラクターの登場、キャラクターの表情変更、キャラクター同士のアクション、情景の変更等)を操作しながら自分の話を考え、大人に聞いてもらう お家ボタンでラストシーンに切り替わる	- 解決部に切り替わることで、物語の問題解決方法を考える - ボタンを操作によるキャラクターが一緒に行う動作を表示させ、解決に向けてのキャラクターの心情を考える - お家ボタンでラストシーンを表示させる 2. 既有知識 →解決部まで作話を継続 4. 登場人物の目標 →筋の展開を産出 →物語の解決を産出 5. 登場人物の心的状況 →発話内容の種類が増加 6. 絵情報 →因果的統合数が増加



開発研究2での親子の活動 (聞き手の大人は親)		システムが提供する 足場かけ
【Step1】 テーマの画像を見ながら、親子で物語の作成し、作話過程を録画	・ テーマ画像を見ることで、どのような物語が作れるか一緒に考える ・ 一緒に考えたお話を録画し、子どもへの言葉がけを再生して親が振り返る	1. 自己観察 「物語のテーマ」と「物語の録画環境」を用意し、物語行為の活動を提供
【Step2】 語りの引き出し状況を自身で振り返り、チェックリストにより絶対的基準で自己判断	・ 映像を見ながら、子どもと作成したお話の状況（<u>親がどのように語りを引き出し、それに対して子どもがどのように語ったか</u>）を振り返り、チェックリストによる自身の語りの引き出しを確認する	2. 絶対基準による自己判断 親子の相互作用の記録動画を参照し、相互作用の状況について振り返る
【Step3】 オンラインコミュニティに参加している他の親子(23組)の物語作成状況の録画を視聴し、気づいた点を記録することにより、相対基準で自己判断	・ 他の親子の映像を見ながら、他の親子がどのように物語を作成したか（<u>他の親がどのように語りを引き出し、それに対して子どもがどのように語ったか</u>）を参考にし、自分の課題について考える	3. 相対基準による自己判断 他親子の相互作用の記録動画を参照し、語りの引き出し方略を参考にしながら自分の課題を考える
次の【Step1～3】へ・・・ 自己判断結果を次課題へ反映し、結果を踏まえ、次課題を取り組む	・ 次のテーマに対し新しい物語を作りながら、【Step1～3】を繰り返す行う	4. 自己反応 親子で繰り返し物語を作成し、記録し、振り返り、他者と共有しながら、親の語りの引き出し方を向上していく



(a) “親子 de 物語”トップ画面



(b) Step1 物語作成画面



(c) Step2 物語評価(絶対基準)画面

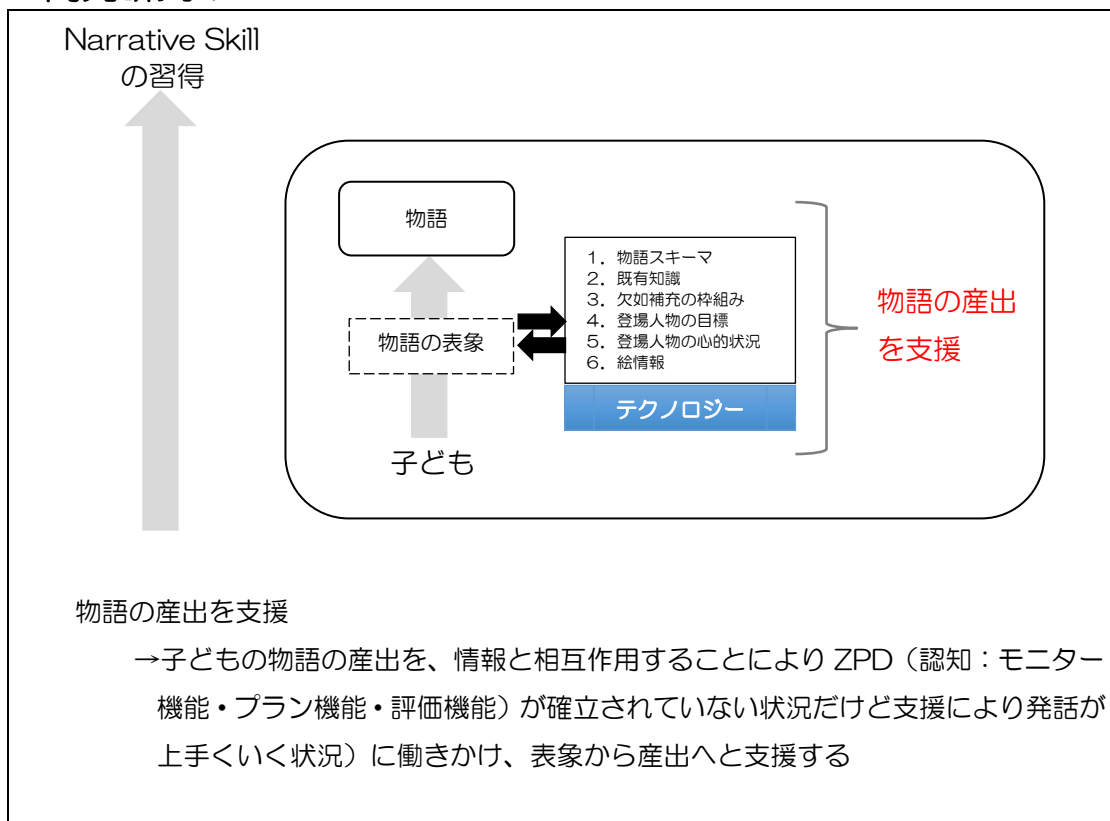


(d) Step3 物語評価(相対基準)画面

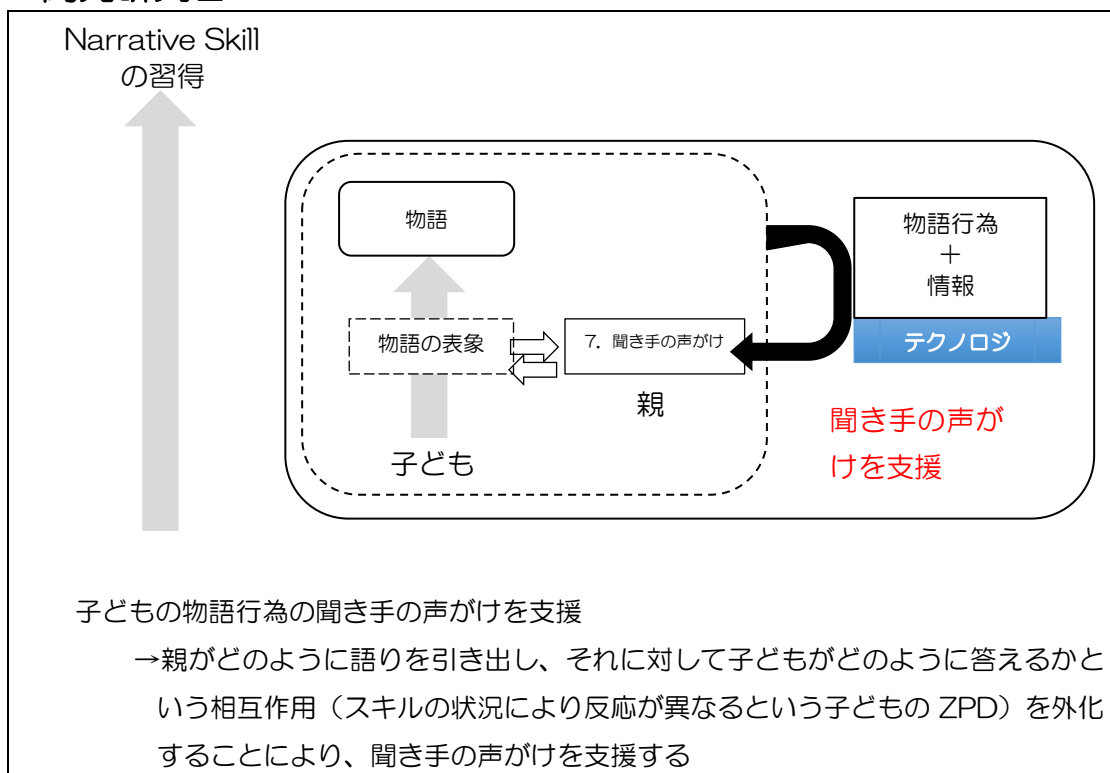
図2 “親子 de 物語”画面構成

3) 「足場かけのデザイン」イメージ (2章の終わりに入れる)

■開発研究1■



■開発研究2■



4) 5章に向けて

【物語ること】の発達における意義 by 内田伸子先生

(1) 行為や情動の冷却機能

なぜ子どもが自分自身に向かって物語を語るのかということについて、ブルーナーは「人が生きていく過程で出会う、事物や事象について自分で納得し、了解する、すなわち” make sense” するため」と捉えた。

物語が精緻化するにつれて、自分の経験から取り出したエピソードをオプションとして様々な文脈に組み込むようになってくるところに、物語の機能を推測する糸口がある。ある出来事を別の文脈に組み込んでみることで、別の局面が見えることがあるし距離をおいて観察できるようになる。

加齢に応じて次第に物語形式が整い、精緻化されると、子どもは「声高に」かつ「より巧く」「物語化して」語ろうとする。子どもが自分の経験を物語化して語ろうとすることに駆り立てられるのは、独自の発達における意義があることが推測できる。

→反省的思考・思考や情動の再体制化

(2) 語りの形式の獲得

ディスコースを成立させる一定の形式を持った語りを獲得することは、バフチンの言う「ジャンル」を獲得すること。発話の内容や構造はさまざまに変化し、形式も固定化されていないため、ジャンルの獲得には時間がかかるものと思われる。

子どもは大人とのおしゃべりに参加し、絵本を読み聞かされ、物語を語りきかされる内に、そこで用いられた語りの形式が漸次内面化されていく。内面化の完成は自分自身で語るという実践が伴わなくてはならない。語りの形式は、まず大人との相互交渉において社会科の形式を与えられ、自分自身で、また仲間との関係の中で語りを実践することを通じて完成していくものと考えられる。

※これらは、発達を調査する発達心理学の研究を多々行うことで見えてきたこと。

※博論では、「足場かけのデザイン」を行い、実践することで見えてきたことを述べる

5) 今後の予定

- ① 6月発表→執筆継続（5章の続き＋全体）

以上