

「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】

- ・ 開発研究1・2の関係図をすっきりさせる
- ・ 二次審査で書き直すことは必至なので、まずは全体を書いてみる

【前回（夏合宿時）研究相談での指摘事項】

- ・ 1章に対し、3章4章のボリュームが少ない
- ・ 5章を書き進める

【今回の相談内容】

- 1) 全体の構成
- 2) デザイン原則を導く方法
- 3) 博論で行った物語行為支援に分析枠組みを適用
- 4) 物語行為を支援するためのデザイン原則
- 5) 今後の予定

【今後のスケジュール】

~~~~ 前期 ~~~	
・ 全体の流れ + 第二章図	→第1回ゼミ発表（4月）
・ 全体の流れ + 第二章図	→第2回ゼミ発表（5月）
・ （欠席）	→第3回ゼミ発表（6月）
・ 全体の流れ + 第二章図 + 論文加筆	→第4回ゼミ発表（7月）
・ 全体の流れ + 第五章 + モデル図	夏休み1～4章執筆！
・ 第1章～4章まで	夏合宿研究相談
~~~~ 後期 ~~~	
・ 第五章の第一案（3回チャレンジ）	→第5回ゼミ発表（10月）★
・ 第五章の第二案	→第6回ゼミ発表（11月）
・ 第五章の第三案	→第7回ゼミ発表（12月）
・ 冬休み第五章執筆	→第8回ゼミ発表（1月）
・ 春休み全体書き直し→第二次審査会	→2018年3月？
・ 最終審査会	→2018年9月？

1) 全体の構成

■博論の目的

本研究では、以上を踏まえた物語行為の活動の場を支援する共同注意の対象となる人工物を、適切な技術を用いデザインし、開発を行う。開発した人工物を評価実践し、検証により得られた知見から、物語行為を通した Narrative Skill 習得支援に必要な道具のデザイン原則を導き出すことを目的とする。

■4 章までの流れ

1 章 研究の背景と目的

幼児期の物語る行為は、思考の道具の獲得、自己の確立、文化への参入方法の理解等の要素があり、支援の意義は大きいものの、語彙や文法の獲得の延長にある複雑な行為である。さらに、社会・文化・歴史的な状況を反映するもので、物語を導く大人の役割は大きく、物語を媒介する道具にも着目すべきである。支援するためには、子どもと大人が共同注意を行いながら、間主観的にやり取りを行うことが重要であり、その対象となる人工物を検討する必要がある。以上から、本研究では、子どもの物語の産出を促し、聞き手の親の言葉がけが支援されるよう、共同注意の対象となる人工物を開発し物語行為の活動を支援すること、そこから Narrative Skill 習得につながるデザイン原則導き出すことを目的とする。

2 章 物語行為の支援方法に関する視座

物語行為の活動を支援するために、足場かけをデザインするという観点で、人工物の開発方法を検討した。2つの支援要件（子どもの物語の産出・聞き手の親の言葉がけ支援）を満たすために、足場かけのレベルとしてミクロ（即時的な支援）的・マクロ（長期的な支援）的視点を適用する。ミクロ的には、子どもの物語産出が促されるよう、情景や登場人物の感情の絵情報をインタラクティブな操作を可能とするデザイン要素を抽出した。マクロ的には、親の「言葉」による引き出し方が向上されるための自身の振返りと他者との共有というデザイン要素が抽出された。以上により、2つの支援形態（開発研究1と2）が導出される。

3 章 開発研究 1

物語行為の賦活、発話内容の充実(心的内容・情景)、統括性のある発話の産出を支援するソフトウェアを開発した。評価実験の結果、以下の点が明らかとなった。

①自ら絵を設定しながら作話することで物語行為を賦活させる

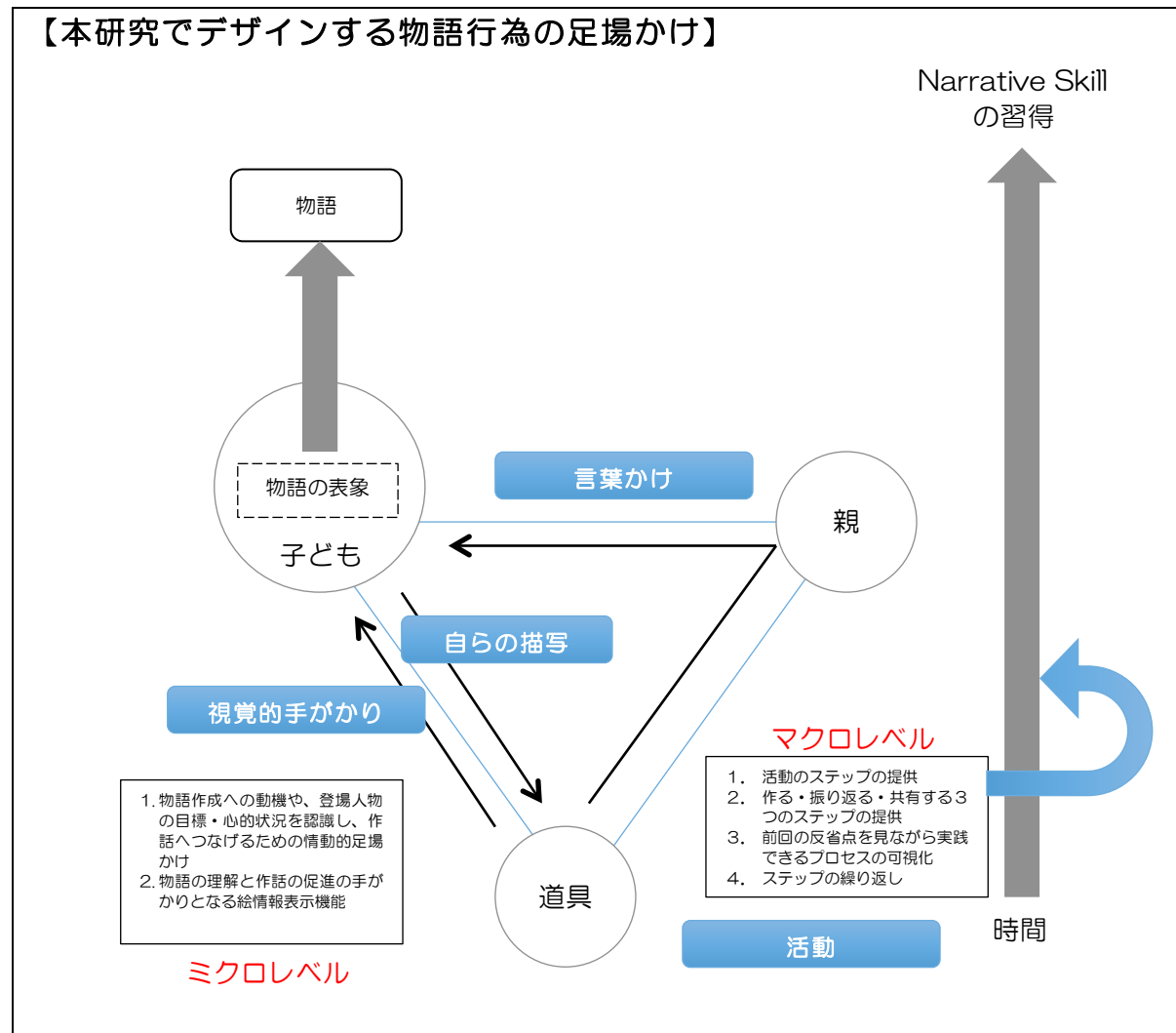
4 章 開発研究 2

親の語りの引き出し方の向上を支援することを目的としたオンラインコミュニティを構築した。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が可能な機能から構成される。

評価実験の結果、以下の点が明らかとなった。

②自ら表情の設定機能を操作することで、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。さらに情景やアクションを設定する機能により、作話の内容が豊かになった ③自ら動きを設定し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	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語りの引き出し方の向上が支援される
--	---

【本研究でデザインする物語行為の足場かけ】



2) デザイン原則を導く方法

■開発研究1・2を踏まえて原則を導くために・・・

- 「Narrative Skill を習得する」ことを念頭に、絵本の読み聞かせ後やごっこ遊びの延長上で幼児期に良く見られるようになる物語を作る活動に着目し、物語行為の支援を行うことを目的とする。
- 子どもに直接的に働きかけるミクロ的な支援と、子どもへの語りの引き出しを行う親に働きかけるマクロ的な支援を行い、支援が可能であることが明らかとなった。
- 「Narrative Skill の習得」に至るまでには、「物語行為」の活動を継続的に行っていく必要がある。
- 5章では、本研究で行った支援を**持続可能で現実に根ざした**活動にするためのデザイン原則を導き出す。



理論やモデルと照らし合わせながらの検討

■学習環境デザインという視点から

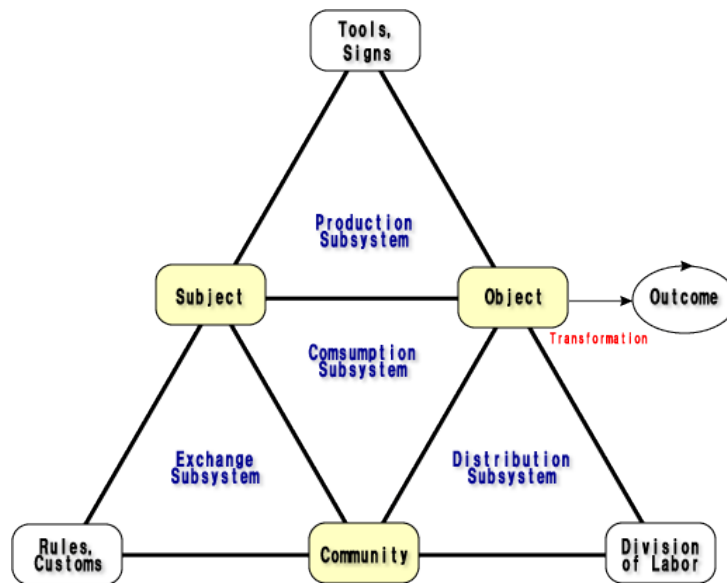
幼児の学習環境に関わる研究を調べると、幼稚園教育要領「環境」、あるいは「園舎の環境」からのものとなる。大きく学習環境として再調査 → Jonassen, D. (2000). “Theoretical Foundations of Learning Environments” .より、Narrative の継続的な活動を検討するには、エンゲストロームの「拡張による学習」の枠組みを利用した分析が有効と考える。

「文化・歴史的活動理論（CHAT）」とは

- 人間の社会的実践を共同的な「活動システム（activity system）」のモデルを使って分析し、その社会的・文化的な文脈という、諸次元やパターンをとらえ、活動システムの歴史的な発達を理解しようとする概念的な枠組。
-

「拡張による学習」とは

- レオンチェフの活動理論をベースにした新しい学習理論（第三世代活動理論）。組織の変革を学習（または発達）として位置づけ、そのような変革をもたらすメカニズムを解明しようとする。エンゲストロームは、ブウ化・歴史学派が伝統的に用いてきた活動と媒介の関係に関する基本的な図式に、活動システムの諸要素を加えた新たな枠組みを提唱した。エンゲストロームは共同的な活動の構造を理解するには、これらの各項とその相互関係を把握する必要があると考えた。さらに、各項お呼び各項の間には常に何らかの矛盾が存在していることを強調した。
- エンゲストロームのいう「拡張的学習」は、活動システムのメンバーとなっている人々が、こうした矛盾に気づき、それを解消すべく、自分たちの活動システムのあり方を分析し、変更を実行していく過程の全体をさす。



■エンゲストロームの活動理論の利用の方法

Jonassen, D. (2000). "Theoretical Foundations of Learning Environments" . - Revisiting Activity Theory as a Framework for Designing Student-Centered Learning Environments -, pp102-121.

【学習者中心の学習環境設計のための活動理論適用のプロセス】（活動理論の方法論的仮説）

1. 活動システムの意図を明確にする
2. 活動システムの構成を分析する
3. 活動サブシステムを分析する
4. サブシステム内の活動組織を分析する
5. 活動システムの矛盾を分析する
6. 文脈を分析する

1. 活動システムの意図を明確にする

【下記3点を理解する】

(a) 活動における文脈上の制約

- ・ 子どもの物語行為を継続させ、持続可能な活動として NarrativeSkill の習得にまで至る ←日常的にどう発生させるか？

(b) モデル化された活動への動機

- ・ 親子で物語行為を行っていく ←親子だけでなく、保育者、祖父母、兄弟、友達同士なども？どのように巻き込めるか？

(c) 知覚された矛盾への解釈

- ・ 物語づくりが好きな子 vs そうでない子 ←各自が動機づけられる方法を検討
- ・ 日々継続していくためのきっかけ ←ルーチン化する方法を検討

2. 活動システムの構成を分析する

誰が活動に参加しているか

↑ 主体は子ども、聞き手は親・大人

彼らの目的<goal>や意図<intentions>は何であるか

↑ 物語作りを継続していくことで NarrativeSkill を習得する

その活動に起因する対象やプロダクトは何であるのか

↑ 対象は物語、ただし、内容として NarrativeSkill で定義されているものも継続する中で充実させていくことが必要

活動を制限するルールや規範は何であるのか

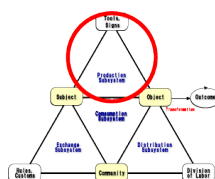
↑ 物語のテーマ設定により、内容が異なっていく。日常生活、道徳的規範、ファンタジーだけでなく、自身の日常的に起こったことなどのナラティブ

活動が起きている大枠のコミュニティは何か

↑ 親子（話し手聞き手）の組み合わせ、それらが複数所属するオンラインコミュニティ、あるいは保護者と園児／園児同士等であれば、幼稚園・保育園などの場

3. 活動サブシステムを分析する

■ 生産サブシステム



どのように主体<subject>が、ツールや記号<sign>、その他の媒介物を使って、対象に転換するために、相互作用しているのかを観察すること

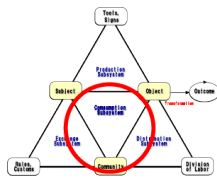
対象<object>は、どのように展開されるのか？

活動の構造が持っているどの媒介が影響するのか？

行動や能力、主体<subject>の信念を変えるのか？

↑ 道具上の画像を操作しながら情景を動かし、賦活されながら物語を産出してく

■消費サブシステム



どのように活動コミュニティのメンバーが影響しあったかを観察
どの販売計画者が情報や実装のために頼りにしたか？

コミュニティメンバーが、生産プロセスをサポートしたり、邪魔をしたりしたのか？どのようにリソースを消費したのか？何が彼ら生産プロセスの消費へ影響したのか？

↑ 親（聞き手）が子ども（話し手）の語りを引き出すことに影響する。子どもの状況に臨機応変に対応していく

■分配サブシステム

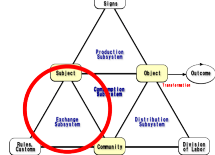


どのように仕事や組織が分業されるのかについて

雇用への行為や責任は形式化されたものなのかその場しのぎのものなのか？どのルールやきまりが、パフォーマンスに影響したのか？会計やマーケティング、販売や生産に関して、マネージャが期待する物は何であったか？いかによく事業部門がはかどったのか？

↑ 博論では対応していない。持続可能な活動へと拡張していく場合には、「家族」や「園での友達」などへと活動を共有することで、物語行為の日常的な機会が増え、活動の幅も広がる

■交換サブシステム



組織の中のどんな基準やルールが交渉されたのか

サブシステムを調査している間、我々は、それらの間に、矛盾や葛藤に気を配った

全ての販売管理計画者たちは一緒に働いていたのか？彼らの意図はクリアになり、従業員全員に一貫性のあるものであったのか？また、個人やグループがお互い競争したのか？リソースの消費がいくら生産に作用したのか？

↑ 物語る活動におけるルールとして、欠如補充の枠組みは物語スキーマに働きかけるものとして有効。ナラティブ支援でよく用いられているプロンプトも有効。また、テーマも物語る内容に大きく影響

4. サブシステム内の活動組織を分析する

- 活動システムの目的を定義する活動組織（主体に関与する全ての活動）を分析する
- 活動 <activities>は、個々の、あるいは共同の行為 <action>や作業・操作 <operation>の連鎖から構成される。

活動 <activities> 意識のレベル（意図や動機）

↑ 実験的に用意された道具上の画像や音に賦活され、物語を最後まで語るという動機

行為 <action> 機能上のレベル（活動を実現するために計画や問題解決行動）

↑ 話すスキルを向上させようとする親のモチベーションにより、適宜働きかけられ、子どもは行為を行う

操作 <operation> 日常の仕事になった行動

↑ 物語だけでなく、普段の出来事からイベント、事件等をまとめて話す（NarrativeSkill を身に付けた状態？）

5. 活動システムの矛盾を分析する

内的・外的な矛盾

- ・ 物語づくりが好きな子 vs そうでない子 ←各自が動機づけられる方法を検討
- ・ 日々継続していくためのきっかけ ←ルーチン化する方法を検討

6. 文脈を分析する

活動そのものは、文脈に定義される。

文脈が、ある意味では、人々が行動する単なる外部容器であるというわけではない。

むしろ、人々は、各々の対象<object>に向けて、文脈を意識的に作っている。

文脈は、内的であり(具体的な対象や目的を含んでいる)、また、外部的である(人工物やほかの人々や環境を含む)。

↑ 開発1 は実験的で即時的な文脈。開発2 はこちらが参加を依頼したオンラインコミュニティへの約1ヶ月の拘束

■分析枠組みからみえてきた、継続可能なための要素

<主体> 幼児期の NarrativeSkill 習得前の子ども

<道具> 各要素に働きかける機能装備

<対象> 物語を継続的に行うことで NarrativeSkill へ

<共同体> 親や園の保護者等バリエーションを考慮

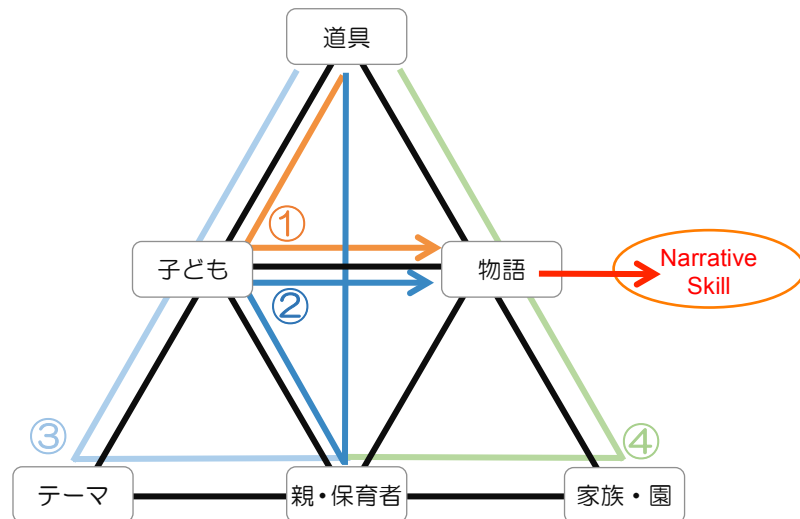
<ルール> 日常生活や道徳、ファンタジーなどのテーマに加え、出来事のナラティブも

<分業> 家庭であれば、家族や祖父母・親戚等、園であればクラスの友達等とやり取り

※持続可能にしていくためには、ルーチン化になるような文脈が必要？

※SNS に投稿するような形で気軽に物語を残す、それを家族や友達が共有でき、そこから一
緒に何かを生み出していけるような仕組み、ワークショップの活動との連動??

4) 物語行為を支援するためのデザイン原則



本研究では、道具の開発による支援研究（システム開発研究）なので、道具からどのように支援していくかという視座でデザイン原則を導き出す

- ① 主体である子どもに直接働きかける画像や映像、音による賦活と操作による産出支援
- ② 聞き手として身近な大人（親や保育者）を巻き込む形で支援。特に聞き手として語りの引き出し方の向上も支援
- ③ 物語の作品として日常的なテーマ、道徳的なテーマ、ファンタジーの他、ルーチン化するために、実際の事件や出来事などの語りもテーマとして含め、設定する
- ④ 持続可能な活動とするため、家族や祖父母等の親戚や、園ではクラスの友達とも交流できるように設定する

<フェーディングの問題>

- ①～④への拘束は、子どもの NarrativeSkill 発達の習熟度により、弱めていく必要がある。

5) 今後の予定

- ① 本日のコメントを受け、次回までに再度デザイン原則を導き出す方法を検討

以上