

# 幼児の物語行為を支援する学習システムの開発

Development of the System which Supports Young Child's Narrative Production

佐藤 朝美

Tomomi SATO

東京大学大学院学際情報学府

Graduate School of Interdisciplinary Information Studies,

The University of Tokyo

〈あらまし〉 本研究では、幼児期の 5 歳半頃から活発にみられるようになる、物語行為を支援するシステムを開発する。幼児の物語行為の発達過程の調査、物語理解の分析、物語行為を支える認知機能等を先行研究から検討し、システムに組み込む。本システムにより幼児の物語行為を活性化し、作話内容の種類増加、前後文の統合を支援することを目的とする。

キーワード：幼児教育、言語発達、物語、教育ソフトウェア開発

## 1. 研究の背景

物語るということは知識や経験をもとにして想像世界をことばで表現する営みの典型であり、様々な意義をもっている。特に、幼児期の 5 歳半からみられる物語行為は、自分の世界で完結している”ごっこ遊び”から、人へ伝えるという目的をもつ重要な転換といえる。

就学後、義務教育という学校文化の社会的文脈の中で、子どもが経験する言語的環境の変化は急激であり、この変化に適応していくことは「苦しく困難な仕事」(岡本, 1984)であるという。幼小連携の重要性が指摘されている今日、就学前のことばの指導は課題の一つに挙げられる。そこで、幼児の物語りたいという潜在的な欲求を喚起し、日常的に物語遊びを行うことで、人に正しく文脈を伝えるディスコースを習得していく環境が必要であると考えられる。

## 2. 目的

幼児は、人に物語ることによって、思考や情動、行為が客観化され、冷却され、標準化されるようになる (ブルーナ, 1993)。そのような言語表現の発達へとつなげるため、本システムでは、物語行為をどのように支援可能か検討し、支援システムを提案する。そのために、支援対象である幼児の物語行為の発達過程の調査、物

語理解の分析、物語行為を支える認知機能等を先行研究から検討し、システムに組み込む。本システムにより幼児の物語行為を活性化し、作話内容の種類増加、前後文の統合を支援することを目的とする。

## 3. システム

### 3.1. システム支援機能

子どもの物語行為はいくつかの認知機能が備わることで成立する。幼児期の発達後期・5 歳半頃に備わる機能としては、プラン機能、モニター機能、評価機能が挙げられる (内田, 1996)。また、挿絵などの視覚的な情報により理解が促進され (中澤, 2005)、さらに、物語スキーマを活性化させることで、物語の産出が促進される。特に登場人物の意図情報の明示にはそれらを補う働きがある (由井, 2002)。対話を方向付ける媒介を用いると幼児でもコミュニケーションが活性化され、長時間持続可能となる (Sato, 2006)。

以上の先行研究から、本システムでは、絵情報を自分で表示させ、操作しながら物語行為を支援する形態とする。さらに、絵情報の情景に詳細な設定をすることでエピソードの深まり促す。また、登場人物の意図や心情を表す表情を設定することで、物語のテーマに即したエピソード数の多い展開を促進させる (図 1)。

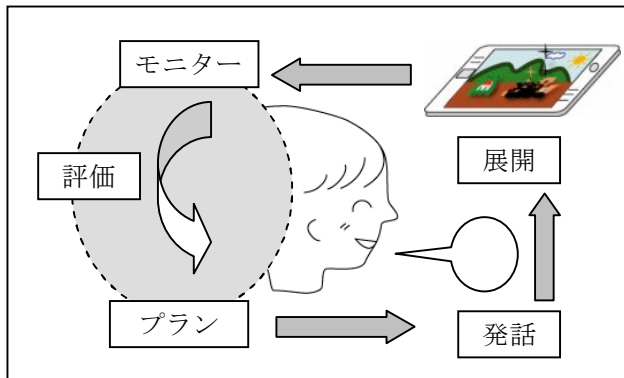


図1：システム支援機能

### 3.2. システムイメージ

ハードウェアは、タブレットPCを使用する。操作はタッチパネルによる直接入力とする。コンテンツは、FLASHで作成する。

### 3.3. 画面イメージ

画面はストーリーの展開表示部分と、登場するキャラクター、背景と情景や表情、行為などの詳細な設定をしていく操作ボタンから構成される(図2)。機能は下記の通りである。

- ① ストーリーの展開部分：選択されたキャラクターやシーンが表示されていく場面。
- ② (導入・展開・解決) シーン：ボタンになっており、物語のシーンを選択できる。
- ③ 表情ウィンドウ：常に主人公に喜怒哀楽などの表情が表示されている。
- ④ 表情ボタン：主人公に喜怒哀楽などの表情を変更できる。
- ⑤ キャラクターボタン：物語に登場させるキャラクターの一覧。選択(タッチ入力)すると①ストーリー展開部分に表示される。
- ⑥ アクションボタン：登場させる(登場している)キャラクターの行為を設定できる。
- ⑦ 情景設定ボタン：シーンに、昼夜・雨雪風雷などの情景を設定できる。

### 3.4. 使用イメージ

本システムは、保護者と子どもが一緒に使用する。物語の流れを発端部・展開部・解決部に分ける。まず、既成の発端部を保護者が操作しながら読み上げ、残りの展開部、解決部を子どもが作話していく。

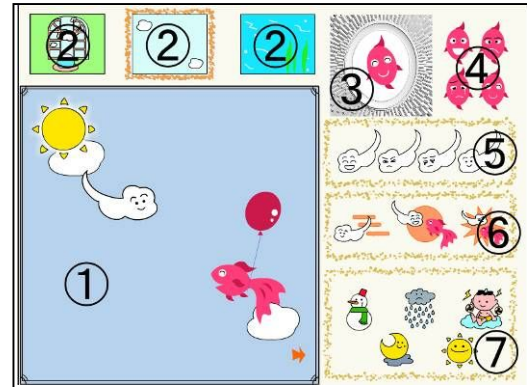


図2：画面イメージ

【発端部】物語のテーマが含まれた導入部分。物語の典型的な構造、「欠如—補充」の機能を利用し、主人公の身に「欠如」や「難題」、「災い」がふりかかるものとする。

【展開部】完全ではない状態に対し、「欠如の解消」や「試練の克服」に向かって、登場人物に一連の動作を行っていく。

【解決部】発端部で主人公の身に生じている「欠如状況」を克服、解消する。

## 4. 今後の予定

幼児(5歳児)を対象に、紙媒体の絵を利用した作話と本システムを利用した作話との比較実験を行い、本システムの機能を検証する。

### 参考文献

- ヴィゴツキー(2002) 子どもの想像力と創造,新読書社
- 内田 伸子(1996) 子どものディスコースの発達, 風間書房
- 岡本 夏木(1982) 子どもとことば,岩波書店
- ジェローム・S・ブルーナ(1993)乳幼児の話しことばコミュニケーションの学習,新曜社
- Tomomi Sato (2006) Proposal for a Network Communication Environment to Support Daily Dialogue Between Young Children and Grandparents, ICoME pp.320-329
- 中澤 潤ほか(2005) 絵本の絵が幼児の物語理解・想像力に及ぼす影響,千葉大学教育学部研究紀要 53,193-202
- 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