

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 9 日現在

機関番号：15401

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24530824

研究課題名(和文) 幼児と児童の絵画鑑賞活動における「意味創造型」理解の発達と育成に関する研究

研究課題名(英文) The developmental changes in stories produced by five, six, seven, and eight-year-old children

研究代表者

森 敏昭 (Mori, Toshiaki)

広島大学・教育学研究科(研究院)・教授

研究者番号：10110834

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,600,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、物語創作が可能になる幼児期から小学校低学年の子どもに焦点をあて、彼らの物語創作の発達の違いを明らかにすることとした。研究の方法は、5歳、6歳、7歳、8歳児に一人一人個別にモネの絵画「ヴェトウイユの画家の庭」を提示し、物語を聞きとるというものであった。協力児が創作した物語の構造を分析した結果、子どもの物語の創作は、絵画から連想して思いついたイメージを無作為につなげて創作するスタイルから、ストーリー内の因果関係を意識して創作するスタイルへと変化していくことがわかった。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study is to examine the developmental changes in stories produced by five, six, seven, and eight-year-old children using the Monet painting. In the previous study, the developmental changes in stories produced by children were not examined. The five, six, seven, and eight-year-old children were asked to construct a story from a Monet's painting. Children's stories were transcribed and a qualitative analysis as well as a quantitative analysis of the transcriptions was carried out. Developmental changes were found in children's stories, i.e., from the stage of listing arbitrary ideas which occurred to children inspired by the painting to the stage of creating a reasonable story based on the schema activated by the painting. These findings were discussed in terms of cognitive developmental theories.

研究分野：教育心理学

キーワード：物語 創作 幼児 小学校低学年

1. 研究開始当初の背景

物語を作る行為は、リテラシーを準備する重要な経験である。そのため、幼児の言語や思考の発達において重要な意味を持つ行為と考えられる。

このことから美術教育の分野では、幼児や小学校低学年児に絵画を提示し、物語を作ることを促す実践的な取り組みが行われている。現在のところ、その物語を作る行為がどのように発達していくのかという長期的な見通しはほとんどない状況で実践が行われている。

この背景には、素材を見て物語る行為の年齢変化を明らかにした発達の研究が行われていないことがある。そのため、子どもの発達の長期的な見通しのない、実践者の経験に基づく直観的な指導が行われている可能性が高い。

2. 研究の目的

そこで、本研究では、多様な意味を創造させる特性をもつ絵画を取り上げ、年中児、年長児、小学校1年、小学校2年による絵画を用いた「物語作り」を比較し、その物語にどのような年齢的特徴があるかを明らかにすることを目的とした。

3. 研究の方法

(1) 実験参加児及び実験材料

年中児 18名、年長児 17名、1年生 20名、2年生 20名であった。実験材料として、クロード・モネ『ヴェトゥイユの画家の庭園』を用いた。

(2) 手続き

実験材料を参加児に提示し、まず、次の教示を行った。「この絵の中にはどんなものが描かれていますか？」である。参加児が答えた後「ここに男の子(もしくは女の子)がいる」と言ってくれたね。この子はここで何をしているのかな」と尋ねた。その回答を得た後「では、お話作りをしましょう。

お話の最初を私が作るので、○○ちゃん(くん)が続きを考えてください」と伝えた。実験者が話すお話の発端部は、参加児の回答と絵の中に描かれている「ワゴン」を使ってその場で作成した。例えば、参加児が、「女の子」が絵の中に描かれていて、その子は「そこで散歩をしている」と答えた場合は、「昔々、あるところに女の子(男の子)がいました。女の子がお散歩をしていると、目の前に不思議なもの(ワゴンのことを指して)があることに気がきました。その女の子が“これ何かしら?”とあってそれに手を伸ばした瞬間・・・何が起こったでしょう?続きを考えてください」とした。

(3) 分析材料と分析方法

参加児が物語る様子をボイスレコーダに記録した。記録を文字化したものを分析材料とした。

この分析材料について、次の4つの分析を行った。まず、物語作りの成功率については「続きを考えてください」とした後に、無言であったり「わからない」と答えたりした子どもの数(失敗児数)と何らかの物語を作った子どもの数(成功児数)をカウントした。

次に物語を構成する文章の因果的統合については、秋田・大村(1987)の研究を参考に分析を行った。たとえば、「郵便局の人かなあと思ったから見てみたの」のように、二つ以上の文章が「だから、そして、なぜなら」などの接続詞、接続助詞、副詞、指示語等によって繋がっているかを判断した。そのような因果的に統合された文章によってできあがる文章の「かたまり」が物語の中にいくつ含まれるのか、その「かたまり」の中にいくつの因果的に統合された文章が含まれているのかを分析した。

次に、物語を作る際に子どもが使用したモチーフの数と物語のテーマについては、子どもが物語の中に絵画のモチーフをいく

つ盛り込んでいるかをカウントした。また、作られた物語がどのようなテーマのものであるかをカテゴリー化した。

最後に、幼児と小学校低学年児童が用いる物語文法については、Thorndyke(1977)の物語文法の枠組みである「SETTING(Location, Occation, etc) , THEMA(Event, Goal etc), PLOT(Episode (Subgoal, Attempt, Outcome)) , RESOLUTION (State, Event etc)」を参考にして、子どもの作りだす物語がどのような構造を持っているかを分析した。

4. 研究成果

(1) 物語作りの成功率について

年齢ごとに x2 分析を行った結果、年中児は成功する子どもと成功しない子どもに差はないこと、年長児、小1、小2は、成功する子どもが有意に多いことが明らかになった(図1)。このことから、絵画を用いた活動は年長児から実施し始めることが望ましいと考えられた。

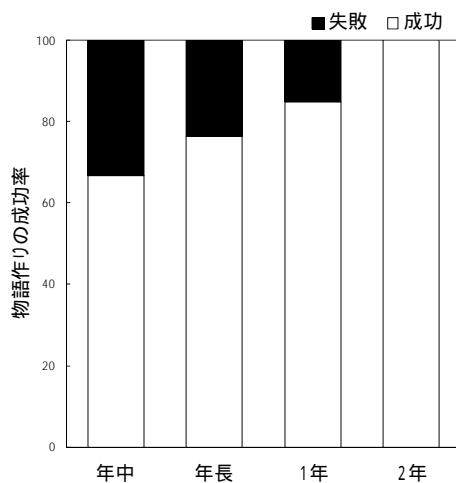


図1 各年齢の子どもによる物語作りの成功率

(2) 物語を構成する文章の因果的統合について

因果的に統合された文章によってできあがる文章の「かたまり」が物語の中にいくつ含まれるのか、その「かたまり」の中に

いくつの因果的に統合された文章が含まれているのかを図2に示す。かたまり数とかたまりの中の文章数ごとに、年齢で出現数を比較した結果、小学校2年生は、年長、年中と比べて多くのかたまりからなる物語を作ること、小学校1年生は、年中と比べて多くのかたまりからなる物語を作ることが明らかになった。このことから、年齢があがるにつれて、統合された文章からなるかたまりを複数含めた物語をじょじょに作るようになっていくことがわかる。

このことから、大人から見れば非論理的ともとれる子どもらしい物語は、歳を重ねるごとに少しずつ論理的につじつまの合うものへと変化していくことがわかる。

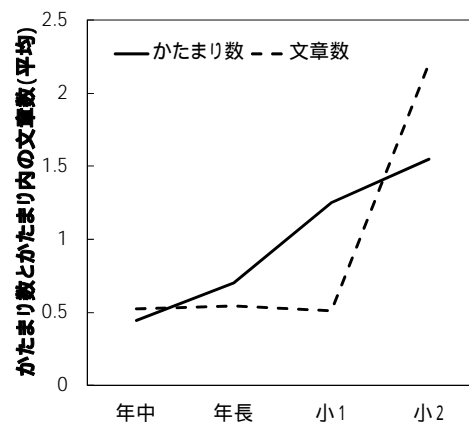


図2 物語を構成する文章の因果的統合

(3) 物語のテーマについて

参加児の物語を文字化し、物語の中心となる内容(テーマ)を分析した。その結果、まず、年中児は「主人公が他者に制止される」内容(例:「あの女の子が触ろうとしたら男の子が来てこれだめって言った」)か、「見た目とは全く別のものであるという事実」(例:これ,(実は)海賊船)が含まれる物語が多いことがわかった。このことから、年中児は「主人公が制止される」という現実的なエピソードか、「対象の隠された真実」という二重性のあるエピソードによ

って物語を作る傾向がある。

年長児は「宝物の発生」(例:「小判がいっぱい入ってたの」)か、「対象の自動(原因不明)」(例:「勝手に動いた」)を含む物語が多いことがわかった。このことから年長児は、対象が意外な働きをするエピソードによって物語を作る傾向がある。

1年生は年長児と同じ「対象の自動(原因不明)」か、「対象がもつ超常能力」(例:「(女の子の)手がなくなる」)を含む物語が多いことがわかった。このことから1年生は、対象が意図を持って主人公に危害を加える存在であることをうかがわせる物語を作る傾向がある。

2年生もまた、「対象の自動(原因不明)」か「対象がもつ超常能力」(例:「四次元世界に吸い込まれた」)が多く、その他に「主人公の感情」(例:「それで女の子がびっくりして」)か「主人公の苦悩」(例:「女の子がくたびれちゃう」)を含む物語が多いことがわかった。このことから2年生は、対象の意図性が主人公の内面を表す物語を作る傾向がある。

以上から、この年齢の子どもたちは対象の見えとは違う機能や意味をその対象が持つという発想をもとにして物語を作ることができると考えられる。そのため、子どもが絵画鑑賞を楽しめるような言葉がけとしては、描かれている一つか二つのモチーフを指して、それが意外な動きをしたり別の意味を持っていたりするような意外性のある言葉がけを積極的に子どもに対して行っていくことが案として考えられる。

(4) 物語を作る際に使用した絵画に描かれた物の数について

子どもが認知した『ヴェトウイユの画家の庭園』に描かれるモチーフ(例,女の子,男の子,おばあちゃん,ひまわり・ひまわり畑・花,おうち,展望台・煙突,壺・花

瓶など)が、いくつ物語の中に登場するのか分析したところ、図3のようになった。これについて分散分析を行った結果、年中児よりも小学校2年生のほうが、年長児よりも小学校2年のほうが、年中よりも小学校1年生のほうが使用するモチーフの数が多いことが明らかになった。このことから、年齢があがるにつれて、徐々に物語に盛り込めるモチーフ数が多くなっていくことがわかる。

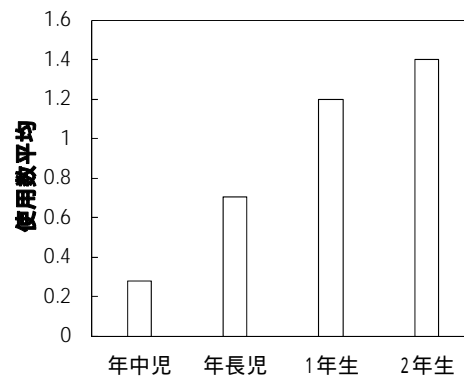


図3 物語を作る際に使用した絵画に描かれた物の数

(5) 幼児と小学校低学年児童が用いる物語文法

年中児, 年長児, 小学校1年生, 小学校2年生の対象児の中で、最も多い命題数で物語を作っている子どもを一名取り出し、その子どもの物語文法を分析した。

まず年中児の物語(命題数3)では、あるEventが話され(例 それは壊れた), また、そのEventがどうして起こったのか、あるEventによって何が引き起こされたかが話される(例 それは古かったから)。これは、一つの出来事についてのみ、詳しく物語る構造である。

年長児の物語(命題数10)では、複数のEventが話され(例 それが爆発した。女の子はチャッカマンを持ってきた)また、Event間にはっきりとしたつながりはみられない(例 爆発してワゴンが出てきた。おばあちゃんは男の子に話を聞かせた)こ

これは、絵画から思いついたアイデアからなる構造である。ただし、この対象児の物語には Event 間につながりがある文章も一部含んでおり、論理性を少しずつ意識し始めているような印象を受ける。

小学校1年生の物語(命題数 12)では、ある一つの Event が話され、また、その Event における主人公の試み(Attempt)が複数回話される。具体的には、ある Event が起こる(それが逃げる、女の子はそれと鬼ごっこする)。その Event における主人公の試み(Attempt)(女の子は(それを追いかけて)海のほうに行く、女の子は船に入る)である。これら複数の試み(Attempt)の話が続いた後に、結論(RESOLUTION)が話される(女の子はそれを捕まえた)。さらに、その結論の後に、また新しい Event が話される(それを女の子に見せる。女の子はそれを家の椅子にした。)これは、一つの Event に対して、主人公が様々な試み(Attempt)をし、一つの結論(RESOLUTION)を得るという構造である。かなり高度な物語を作っている様子がわかるが、結論(RESOLUTION)のあとにまた新しい Event が盛り込まれるところからは、思い付きで物語を作っている印象も受ける。

小学校2年生の物語(命題数 22)では、複数の Event, Attempt, Outcome のセットによって物語が構成される。具体的には、ある Event が起こる(女の子が小さくなる)。その Eventのもと、主人公が何かを試みて(Attempt)(ひまわり畑に入っていく)、その結果どうなったか(Outcome)(ひまわり畑から出てくる)が話される。このような Event, Attempt, Outcome のセットが6回繰り返されて、結論(RESOLUTION)で終わる(女の子はおうちに帰った)。これは、Event, Attempt, Outcome のセットを複数回繰り返した上で一つの結論に収束するという、複雑な構造である。

引用文献

P. W. Thorndyke. (1977). Cognitive structures in comprehension and memory of narrative discourse. *Cognitive Psychology*. P,77-110.

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計0件)

[学会発表](計6件)

Ikuyo Wakayama & Toshiaki Mori The Developmental Changes in Stories Produced by Five-, Six-, Seven- and Eight-Year-Old Children Using the Monet Painting. European Early Childhood Education Research Association 24th conference 2014年9月7日~9月10日 Crete, Greece

Ikuyo Wakayama & Toshiaki Mori The Developmental Changes in Stories Produced by Five, Six, Seven, and Eight-Year-Old Children. Pacific Early Childhood Education Research Association 15th Annual Conference 2014年8月8日~2014年8月10日 Bali, Indonesia

若山育代 幼児と低学年児童による絵画を使った「物語づくり」心理科学研究会 2014年春の研究集会 2014年4月25日~2014年4月27日 琵琶湖グランドホテル, 滋賀県

若山育代・森敏昭 幼児と小学校低学年児童による絵画を使った「物語作り」第36回美術科教育学会奈良大会 2014年3月28日~2014年3月30日 奈良教育大学

Ikuyo Wakayama & Toshiaki Mori The developmental changes in stories produced by six-year-old and seven-year-old children: What kind of contents do children contain in their stories? Pacific Early Childhood Education Research Association 14th Annual Conference 2013年7月4日~2013年7

月 6 日 Kim Young-ui Hall at Ewha
Womans University (South Korea)

若山育代・森敏昭 小学校 1 年生と 2 年
生による絵画を使ったお話作り-文節・命
題・命題統合の分析- 第 35 回美術科教
育学会島根大会 2013 年 3 月 28 日～
2013 年 3 月 29 日 島根大学

〔図書〕(計 0 件)

〔産業財産権〕
出願状況 (計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況 (計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

森 敏昭 (MORI, Toshiaki)
広島大学・大学院教育学研究科・教授
研究者番号：10110834

(2) 研究分担者

若山 育代 (WAKAYAMA, Ikuyo)
富山大学・人間発達科学部・准教授
研究者番号：90553115

(3) 連携研究者

なし ()

研究者番号：