

パネルシアターをつくり演じる活動のプロセスの質的研究

A study of the process of (that can be performed by) creating and playing a panel theater

松家 麻記子

Makiko Matsuka

大妻女子大学大学院 人間文化研究科 人間生活科学専攻 博士後期課程

キーワード：パネルシアター，プロセス，質的調査

Key words : Panel theater, Process, Qualitative research

1. 研究目的

筆者は長年パネルシアターを用いてストーリーを生み出し、演じ伝える活動にかかわっている。修士論文では保育者養成校の大学生がパネルシアターをつくり演じる活動を観察し、(1) 演じる度に子どもの反応に合わせて演じ方が変化すること、(2) 演じる体験を重ねる中で観客の立場に気付き、演じ手の意識が観客の立場へ転換あるいは演じ手の立場と共存していくこと、(3) 演じる度に子どものリアルな反応（想定内あるいは想定外の言動）に直面し、それを自分なりに刻々と受け止め、模索しながら言動を返す（敢えて返さないという判断も含む）ことが迫られる場を体験していることが明らかになった（松家 2021「パネルシアターをつくり演じる活動におけるプロセスの検討」大妻女子大学大学院修士論文）。

一方、筆者は幼稚園教諭時代および現在の勤務校、大学院のクリエイティブ・アートラボの取り組みとして、子どもたちがパネルシアターの表現手法を用いて、オリジナルなストーリーを作るという活動に取り組み、子どもがイメージを広げてストーリーを生み出していくプロセスを目の当たりにしてきた。

そこで、博士論文では、子どもがどのように言葉と視覚的イメージ（絵人形）を用いてストーリーを生み出していくのかに焦点を当てて、プロセスの検討をしたいと考えている。

なお、本研究は、パネルシアターそのものを研究対象としているのではなく、パネルシアターの技法を用いることによって、視覚的表現である絵人形そのものと動き（の痕跡）から子どもの内的世界（イメージ）が可視化されることを期待し、子どもが言語と視覚的表現（絵）を用いてどのよ

うにストーリーを生み出していくのか、そのプロセスを質的明らかにすることを目的とする。

2. 問題意識

本研究では、「子どもはどのように物語をつくるのか」「子どもは物語をつくる活動を通して何を体験しているのか」の2点について、問題意識を持ち、子どもたちのイメージを引き出し、物語をつくる過程を可視化するために視覚的表現のひとつであるパネルシアターを活用する。

子どもが物語を生み出す過程の詳細を明らかにしていくことは、教育・保育現場において、子どもの表現するプロセスを理解する上で役立つと共に、子どものイメージを引き出し、表現活動を豊かに展開していく上での視座を提供できると考える。具体的には、「子どもがパネルシアターを用いて物語をつくる時、どのように他者や素材とかかわりながら物語を生み出していくのか。また、子どもは物語をつくる活動を通して何を体験しているのか、その意味を明らかにする。また、観察の焦点としては、対象となる子どもが他者や素材とかかわる過程、および、子どもが素材や他者とどのようにかかわり、何が変化していくのか」ということに関心をもつ。

3. 方法

本研究は解釈的アプローチの立場をとり、パネルシアターをつくり演じる場面におけるストーリーメイキングの観察調査で得たデータをもとに、質的な分析を行う。対象は、視覚的表現を用いてストーリーメイキングに取り組む子どもである。

（大妻女子大学生命科学研究倫理委員会審査承認済 承認番号 04-007）

4. 現段階で考えている研究の構成

現在3つのフィールドでの観察調査を行っており、論文は以下のように構成する予定である。

第1章 研究の目的及び方法

第1節 本研究の問題と目的

第2節 先行研究の到達点とその課題

- ・ストーリーメイキングの概念
- ・ストーリーの概念
- ・ストーリーの構造（時間、因果性）
- ・生み出す行為のプロセスについて
- ・ビジュアル表現素材が果たしている役割

第3節 本研究の方法

第4節 本研究の構成

第2章 実践課程（フィールドノーツの分析）

第1節 2歳9か月の子どもが母親と対話しながら既成のパネルシアター作品を用いてストーリーをつくる実践課程

第2節 5歳児の子どもが保育室で複数の子どもがかかわりあいながらストーリーをつくる実践課程

第3節 小学5年生の子どもが自分で描いた絵人形でストーリーをつくる実践課程

終章 本研究の成果と課題

第1節 子どもはどのように物語をつくるのか（他者や素材とのかかわり方に着目）

第2節 子どもは物語をつくる活動を通して何を体験しているのか（経験の意味）

第3節 仮説的理論生成

第4節 本研究の課題と展望

引用文献・参考文献一覧

5. 先行研究からみる現在地

金田(2011)はストーリーメイキングを「物語を生み出す行為でありプロセス」と捉え、「つくる」とは「それまでになかった何か新しいものを生み出すこと」であり、「造形美術は、イメージを見える形にしていくものだが、音楽や文学は、必ずしも目に見えるものではない」と述べている。ヴィゴツキー(2002)は「想像力による創造活動は人間の過去経験がどれだけ豊富で対応であるかに直接依存している」と述べている。(ヴィゴツキー「子どもの想像力と創造」ヴィゴツキー著、広瀬信雄訳2002)そして、内田は「想像力とは目に見えないものを思い浮かべる能力」で、「経験の諸要素を複合し、脈絡をつける働き」であると述べた

(1986)。また、「物語をつくることは一種の想像世界の創造」であり、物語るとは「ことばの上で想像世界をつくり出すこと」であると考え、子どもに既存の話を語り聞かせて続きを問う実験心理学的研究方法を用いて検討した結果から、物語ることは「ごっこ遊びと同様に知識や経験をもとにして新しい表現をつくり出す営み」であり、「現存の利用できるものを複合し、まとまりのある全体を組み立てることが必要」で「子どもは幼児期の終わり頃までに架空の作り話ができるようになる」と述べている。加えて、「想像世界の素材は、それまで見たり聞いたりした経験や印象であり、それを加工修正し、つなげ、統合していく。その結果、浮かんだ表象は、体や言葉、描画などを手段にして外化される」と述べている(1994)。

しかし、「記憶の中の経験をどうやって複合するか」ということについては、ヴィゴツキーが述べた五つの段階(1)見たり聞いたりしたことが出発点となって想像世界を作り上げる素材を準備する(2)素材を加工するきわめて複雑な過程(3)分解された諸要素を修正する(4)分解された断片に脈絡をつけ全体としてまとまりのある表象(イメージ)ができあがる(5)頭の中で作り上げられたものが外化される)を示すに留まっている。このことについて、内田は子どもの語ることばに焦点を合わせた実験の限界であり、子供の創造世界を検討する際には子ども一人の発達や経験だけでなく、他者や環境との関わりについても検討していく必要があること(1986, 270)、大人が与えるヒントや誘導が子どもの伸びる範囲や方向に影響を与えることになるであろうこと(1986, 302)について触れている。確かに、発語をもとに想像世界をみることの限界があるように思える。なぜならば、実験心理学的方法の場合は、まず発語を引き出すための仕掛けとして既存の物語を語り聞かせた後に、「この後どうなる?」「どうして?」といった問いかけをし、子どもの発語を記録する。この場合、子どもが既存の話や問いへの理解をしたうえで、お題に沿った物語を生み出し言語化していく必要がある。題材への興味関心や理解力、言語化していく力が整っている必要があり、低年齢の想像世界を垣間見るのは難しいことが考えられる。しかし、子どもの遊ぶ姿をみると、大人とのかかわりやごっこあそび中でも日常的に物語を生み出しているように見える。

そこで、本研究では、パネルシアターを用いて、

子どもの言葉だけでなく、子ども自身が生み出した視覚的表現（描いた絵や絵人形の操作や配置）にも着目して子どもの想像世界を観察・分析して、ストーリーメイキングのプロセスを質的に明らかにしていきたい。

6. 進捗状況

本研究の3つのフィールドにおける観察調査の進捗状況について以下に報告する。

(1) 乳幼児と母親の実践における調査報告

2歳9か月の子どもが母親と対話しながら既成のパネルシアター作品を用いてストーリーをつくる実践では、2022年2月25日から8月29日の期間に7回の観察調査を行い、フィールドノーツの分析の結果（表1～表4）、以下のような考察を行い、『ホリスティック教育/ケア研究』の2024年27号に論文として掲載予定である。

表 1：2022年6月24日のフィールドノーツの抜粋

子どもの動き・ 絵人形の操作	言動	関係性
	a. 配達車にリスと荷物を乗せて走らせ、保育士が歌っていた時のように「りすさん…」と歌うように声を発する。	a. 対象児自身が既存のストーリーに沿ってストーリーを展開する。
	b. 保育士が「ケーキをつくってください」と言ってケーキの絵人形を差し出すと、対象児が受け取って絵人形を裏返してケーキにシートの下に貼る。	b. 既存のストーリーに沿った大人の言動（提案）を受けて対象児が絵人形を動かしている。
	c. 対象児が配達車に様々な動物を乗せて「ブーブー」と歌いながら動かし、「バイバイ」と言って下ろしたりする。	c. 気に入った絵人形を繰り返し遊ぶ。
	d. 配達車の荷台にモグラを乗せると、母親は「あ、モグラさんも一緒に乗った」と笑いながら言う。保育士も「すてーい、ブーブー」と言い、対象児が「ブーブー」と言いながら配達車を導きながら走らせる。	d. 対象児が既存のストーリーとは異なった動かし方をしても、それを受け入れてかわかる。
	e. 絵人形は裏返しが混在し、枚数较重なまま遊ぶ。	e. 絵人形の配置がバラバラでも気にしない。

表 2：2022年8月26日のフィールドノーツの抜粋

子どもの動き・ 絵人形の操作	言動	関係性
	g. 母親が「ぶたさんのお家はどこ？」と質問し、対象児が「ここ」と応えながらパネル板に貼っていく。	g. 配置を親子で一緒に考えたし操作したりする。
	a. 配達車にリスと荷物を乗せて走らせる。	a. 対象児自身が既存のストーリーに沿ってストーリーを展開する。
	d. 既存のストーリーではキツネの動物はドレスだが、対象児はめがねを履ける。保育士が「あ、めがねを履けるのね。じゃあ、かけてあげてほしい」と言うとキツネの目の部分にめがねを置く。	d. 対象児が既存のストーリーとは異なった動かし方をしても、それを受け入れてかわかる。
	h. 保育士が「着いた」と言うと、対象児が「まだ」と言って、おもちゃのピンポンを鳴らす。	h. その場にあった別の素材を組み合わせて遊ぶ。
	f. ピンポンとチャイムをならしたあとに「ガチャガチャ」と手で紐を開ける動きをする。	f. 日常生活のなかで体験した過去経験の再現と考えられる新しいストーリーが加わる。

表 3：2022年8月29日のフィールドノーツの抜粋

子どもの動き・ 絵人形の操作	言動	関係性
	j. 対象児が「じーぼーする」と言って、りすの配達車さんを歩くように動かしてから、きつねの横に並べて貼ると、母親が「おじやますか？」と言う。	j. 対象児の発語や絵人形の動かし方から、大人が対象児の生み出すストーリーの内容を理解し、翻訳しながら受け止める。
	d. 対象児が「ちはー、あー、めーめーめー（めがね）はいどうぞ」と言って、モグラ用のサングラスをキツネの絵の上に重ねて貼ると、k. 母親が「あ、めがね履けてくれたんですか？ありがとうございます」と言う。	d. 対象児が既存のストーリーとは異なった動かし方をしても、それを受け入れてかわかる。k. 登場人物の一員になりきってストーリーに参加する。
	m. 対象児が子どものモグラと母親のモグラ絵をくっつけて、「きゅー」と言うと、i. 母親が「あーきゅーしててるの？おかえりなさい」と言う。	m. 既存のストーリーに沿いつつも、既存のストーリーにはない生活経験の再現が加わって、ストーリーが変化している。
	d. 対象児が花束の絵を一度子どものモグラに持たせてから母モグラの方に渡すように動かして「はーなー、どうぞ」と言うと、k. 母親が「あー、素敵なお花を履けてくれたの？ありがとうございます」と言う。	d. 対象児が既存のストーリーとは異なった動かし方をしても、それを受け入れてかわかる。k. 登場人物の一員になりきってストーリーに参加する。
	m. 対象児が「ハッピーバースデーケーキ」と言ってケーキを持つと、母親が「ケーキですか？」「あーすてい、ハッピーバースデーケーキ、履けてくれたの？」と言う。	m. 既存のストーリーに沿いつつも、既存のストーリーにはない生活経験の再現が加わって、ストーリーが変化している。
	m. 対象児が母親の方を向いて「ハッピーバースデーケーキ、ハッピーバースデーケーキ…」と歌って手を叩くと、k. 母親が「おめでとう」と言い、対象児がにっこりと笑う。	m. 既存のストーリーに沿いつつも、既存のストーリーにはない生活経験の再現が加わって、ストーリーが変化している。k. 登場人物の一員になりきってストーリーに参加する。

表 4：2022年8月27日のフィールドノーツの抜粋

子どもの動き・ 絵人形の操作	言動	関係性
	j. 「あ、ちたち」「あーちはる」といった対象児の発語に対して母親が「ぶたさん来た？」「お家はいる？」と、確認するように言う。	j. 対象児の発語や絵人形の動かし方から、大人が対象児の生み出すストーリーの内容を理解し、翻訳しながら受け止める。
	i. 母親の方を見てから「ば、ば、ばたん、あー」と言って家の絵を外して裏返し、ぶたの絵をみせる。	i. 大人の応答を期待する動きをする。
	k. 対象児が「びーぼー（ピンポン）」とチャイムを鳴らすと母親が「はいいどなたですか？」と応える。	k. 登場人物の一員になりきってストーリーに参加する。
	対象児が「あーっあーちいっ」と言うと、母親が「あーちいっ？」「今度はお家にお荷物をお届けしますか？」と聞き、対象児が「ブーブー」と言って配達車を動かしカメの家のところまで移動する。	l. 大人が登場人物の一員になりながら質問をして、次のストーリー展開を対象児に委ねる。
	f. 対象児はにっこり笑いながら「しーぼーしゅーす、つーでーめーで（靴履いで）」と言って、りすの配達車さんの左右の足の部分を順番に引っ張り、靴を履かせるような動きをする。	f. 日常生活のなかで体験した過去経験の再現と考えられる新しいストーリーが加わる。

【考察1】乳幼児の物語る行為

2歳児が親子で既製のパネルシアター作品を見聞きした後に、絵人形を自由に動かせる場を用意したところ、絵人形を動かしながら既存のストーリーに沿ったストーリーを展開する様子と、既存

のストーリーとは異なるストーリーを生み出して遊ぶ様子が観察された。

既存のストーリーに沿って展開するプロセスでは、過去に見聞きしたストーリー（過去記憶）を対象児自身が再現する場合と、大人の言動（提案）を受けて子どもが絵人形を動かしながら展開していく場合があった。また、対象児は、4回にわたって同じ既存のパネルシアター作品の絵人形でストーリーメイキングを楽しんだが、そのプロセスでは、毎回新しいストーリーが生み出されていった。その要因としては、パネルシアターという素材が、子ども自身の操作によって絵人形の配置や組み合わせを自由に変えることができる特性をもつこと、絵人形一つ一つの視覚的イメージや組み合わせから発想するイメージが、子どもの興味関心や過去経験（既存のストーリー、生活体験など）、大人の言動やかかわり方によって多様に変化する可能性があることが考えられた。

【考察2】乳幼児における視覚的イメージの意味

本研究において、対象児は、2回目のストーリーメイキングで、ピンポンとチャイムをならしたあとに（実際には鍵穴はないのに）「ガチャガチャ」と手で鍵を開ける動きをした。これは、日常生活のなかで体験した過去経験の再現と分析したが、実際に日常生活の中で鍵を開けているのは母親であるため、対象児はその場面を視覚的なイメージとして記憶していた可能性がある。

対象児は、パネルシアターに描かれた玄関のドアの絵を見て、過去の日常場面に似た「鍵を開ける動き」を視覚的イメージとして思い起こし、現在の目の前にある絵人形の視覚的イメージと複合して、「既存の登場人物が鍵を開けて家の中に入る」という新たな視覚的イメージを構築し、それを身体を通して言葉や動きに出すことで新たなストーリーを生み出し展開したことが考えられる。また、今回、パネルシアターという媒介を用いたことで、対象児の生み出したストーリーが視覚的イメージとして共有され、他者（大人）にも理解しやすくなったことが、ストーリーメイキングのプロセスにおいて、他者との関係性をより深めた可能性がある。つまり、言語表現が十分ではない年齢の子どもストーリーメイキングでは、子ども自身が操作しやすく、聞き手に視覚的イメージが共有しやすい特性をもつ素材を媒介として用いることに意味があることが考えられる。

パネルシアターという媒介を用いることで、乳

幼児の内的世界 (imagination) を言語的側面だけでなく、視覚的イメージや他者とのかかわり、心と体のつながりという面にも目をむけて捉える試みがあった。絵人形の絵や配置や動きといった視覚的イメージは、子どもの内面に新たな視覚的イメージを生み出すきっかけになるとともに、子どもの内面にある視覚的イメージを他者へ伝える役割をもつ可能性があることが捉えられた。

【考察3】大人の存在の意味

本研究において、乳幼児のストーリーメイキングのプロセスでは、特に、聞き手となる大人の言動やかかわり方（受け止めたり、語り掛けたりするかかわり）、相互の関係性が重要であることが捉えられた。例えば、本研究では、同じ場に居た大人（保育士と母親）の「b.既存のストーリーに沿った提案」「g.絵人形の配置を一緒に考えたり操作したりする」「j.対象児の発語や絵人形の動かし方から、大人が対象児の生み出すストーリーの内容を理解し、翻訳しながら受け止める」「d.対象児が既存のストーリーとは異なった動かし方をしても、それを受け入れてかかわる」「k.登場人物の一員になりきってストーリーに参加する」「l.大人が登場人物の一員になりながら質問をして、次のストーリー展開を対象児に委ねる」といったかかわりが観察され、ストーリーの生成や展開に影響していることが考えられた。また、対象児が「i.大人の応答を期待する動きをする」場面も観察されたことから、子どもも聞き手である大人の存在を意識し、大人の言動と応答しながらストーリーを展開していること、子どもの取り組み方に合わせて大人のかかわり方も変化していくことが、捉えられた。

【考察4】乳幼児のストーリーメイキングの特性

子どものストーリーメイキングは、本人の言語活動のみで成立しているのではなく、視覚的イメージとつながり、内的世界や他者を含めた外的世界と応答しながら生み出されていくことが捉えられた。そして、内的世界とは、過去の経験の視覚的イメージだけでなく、印象や感情などの目に見えないものも、身体を通して紡ぎ出されていくものであることも捉えられた。例えば、4回目のストーリーメイキングでは、対象児が子どものモグラと母親のモグラ絵をくっつけて、「きゅ～」という、母親が「あーぎゅーしてるの？おかえりなさい」という場面が観察された。これは、単なる日常生活の視覚的イメージの再現ではなく、対象児自身がおかえりなさいと受け止めてもらったと

きの内面世界（嬉しい気持ち、感情）が身体の動きとなって表現されていることが窺えた。

つまり、乳幼児のストーリーメイキングのプロセスにおいては、内的世界（過去の経験、印象、イメージなど）と外的世界（現在、目の前にあるもの、他者、空間など）が多面的全体的に関係し合いながら生み出されていくものであることが考えられる。また、ストーリーメイキングという行為が単なる言語活動ではなく、視覚的イメージとつながり、内的世界や他者との応答のなかから生みだされていくという特性をもつことが捉えられた。

(2)保育室での実践における調査報告

5歳児の子どもが保育室で複数の子どもがかかわりあいながらストーリーをつくる実践では、昨年度の予備調査を受けて、今年度は取り組み始めから、中程度の参与の立場で、丁寧に観察をしているところである。フィールド、東京都公立保育所5歳児の保育室で、対象は5歳児クラスの子ども24名と指導者である。活動の経過は以下の通りで、他者と多様に関わりながらストーリーを生み出していく様子から、視覚的表現素材（立体の人形・絵）が果たす役割（子どものイメージネーションを引き出し、個々のイメージを他者と共有できるものへとつないぐ役割を果たす可能性）が見えてきたところである。今後は観察対象の子どもをより絞って分析を行うとともに、必要に応じて保育者へのインタビューも行う予定である。

① 2023年8月23日

画材を使った描画・色塗り・重ね塗り体験（指導者の指導のもと、好きな色を言い合って部屋の中でどこにその色があるかを見つける活動や、クレヨンで元気な線やとげとげの線、ぐるぐるの線などを描き、重なって空間ができたところに色鉛筆で色を塗る。園長は「子どもがこの活動を通して、重ね塗りの楽しさを知ったように思う」と話していた。

② 2023年9月15日

針金を用いてキャラクター制作（実在するものでも、想像の世界のものでも指導者がものには骨があること、骨がなかったらどうなっちゃうと思うかを子どもに問いかけ、くねくねしたへびには骨がないのではないかという疑問が生まれ、図鑑で調べて確かめる展開となったりした。この日に、針金で骨格をつくり、麻紐を巻いた。）

③ 2023年10月12日

指導者の指導のもと、新聞紙と糊で粘土をつくり、前回つくったキャラクターの骨格（針金に麻紐を巻いたもの）に肉付けを行った。

④ 2023年10月26日

指導者の指導のもと、絵の具で色塗ってキャラクターを完成させる。

⑤ 2023年11月16日

指導者の指導のもと、人形を使ってストーリーメイキングをする。人形を共有スペースに並べ、順番を考える。

⑥ 2023年11月28日・12月14日

指導者は来ないがクラスの活動として絵本制作の続きに取り組む。

⑦ 2024年1月11日

指導者がクイズを交えながら絵本の絵を読むと、子どもがはりきって絵を描く様子が観察された。また、絵だけでは分からないところは文字があるとわかりやすくなることに気付いてく姿が観察された。

⑧2024年3月1日

筆者が演じるパネルシアターを見聞きし、演じ手の投げかけに当たったり、手あそびや歌に参加したりする。上演後は、絵人形を動かしたり、しかけがどうなっているのか確かめたりする姿が見られた。

⑨2024年3月11日

パネルシアターの素材に絵本の登場人物を描き、パネル板に貼る。パネル板という共有スペースに絵人形を貼ることで、絵人形を介したかかわりが生まれ、新たなストーリーが生まれる様子が観察された。

⑩2024年3月19日

クラスの全員でストーリーメイキングを行う。指導者やほかの子どもの投げかけや絵人形の動きなどを受けて、子どもが自分の絵人形の配置を考えながら貼ったり、新たなストーリーを生み出して、言葉や絵人形の動きで表現したりする様子が観察された。

以上の観察調査を通して、集団の場におけるストーリーメイキング場面では、子どもは、「自分で操作できる素材や他者とかかわりながらストーリーが生み出されていくこと」「自分の中に既存のイメージやストーリーをもちつつ、パネル板に配置された絵人形や他者からの投げかけなどの新たなビジュアルイメージやストーリーと直面するたび

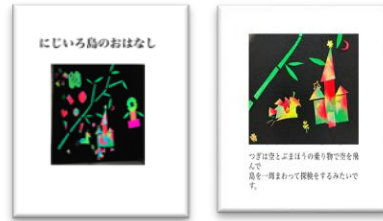
に、自分なりにそれらと対話し、折り合いをつけながら、新たなストーリーを生み出していく可能性が見えてきた。



(3) 小学生の実践における調査報告

小学5年生の子どもが自分で描いた絵人形でストーリーをつくる実践では、昨年度から引き続き、月1～2回の程度で千代田クリエイティブアートラボを開催し、およそ1年半の観察調査を続けている。初期はパネルシアターの技法そのものに興味関心が高く、仕掛けを多用していたが、12か月以降は、切り絵を組み合わせるシンプルな技法でストーリーを生み出すプロセス自体を楽しむなど、パネルシアターの素材や技法とのかかわり方や、対象児にとってのパネルシアターの役割が変化した可能性が見えてきたところである。例えば、技法そのものへの興味や素材との向き合い

(試し行動) から、素材の組み合わせにより、自身の内面の世界(イメージや言葉)を具現化していく素材として活用するようになってきた可能性が考えられる。そこで、今後は、対象児の経験、他者との対話とのかかわりもより詳細にみていきたい。



7. まとめと今後の課題

以上のように、現在、対象年齢や状況の異なる3つのフィールドにおけるストーリーメイキングの観察を行い、分析と考察を進めているところである。今後は、各フィールドから捉えられた視点および先行研究から得た知見とを照らし合わせて、さらに精緻な分析を行っていきたい。

8. この助成による発表論文等

①雑誌論文

[1] 松家麻記子 (2024) 「ストーリーメイキングの原点—乳幼児におけるパネルシアターの体験の観察をもとに—」『ホリスティック教育/ケア研究』第27号, p.50-62 に論文として掲載予定

②学会発表

[1] 松家麻記子 2023, 6, 24, 日本ホリスティック教育/ケア学会 第6回研究大会 口頭発表「ストーリーメイキングの原点—乳幼児におけるパネルシアターの体験—」およびアートセッション「パネルシアターアートを用いたストーリーメイキング」大妻女子大学・千代田キャンパス

付記

本研究は大妻女子大学人間生活文化研究所の研究助成(課題番号 DA2306)「パネルシアターをつくり演じる活動のプロセスの質的研究」を受けたものである。

参考文献

柴山真琴「異文化間教育研究における方法論的確かさに向けて」『異文化間教育 57』, 異文化間教育学会, 2023年, 74-88頁
柴山真琴『質的心理学辞典』新曜社, 2018年
ジェームス V.ワーチ(著) 田島信元, 佐藤公治, 茂呂雄二, 村上佳世子訳『心の声』福村出版, 2004年, 29頁
石井光恵, 澤村明子「パネルシアターの保育教材としての可能性: 観るパネルシアターから作って遊ぶパネルシアターへ」『日本女子大学紀要 家政

学部』第66号, 2019年, 1-10頁

石谷真一「人形遊び技法における作話の共同構築過程のコード化と幼児の対人適応との関連」『神戸女学院大学論集』61巻2号, 2014年, 33頁, 30-50頁

内田伸子『ごっこからファンタジーへ子どもの想像世界』新曜社, 1986年, 122頁

内田伸子『想像力』講談社現代新書, 1994年, 12頁, 65頁

ヴィゴツキー(著), 広瀬信雄(訳)『子どもの想像力と創造』新読書社, 2002年, 原著1930年, 11頁, 16頁, 21頁

森口佑介『おさなごころを科学する 進化する乳幼児観』新曜社, 2014年, 238-242頁

金田卓也, 吉田敦彦ほか(著)日本ホリスティック教育協会, 今井重孝, 金田卓也, 金香百合(編)『ホリスティックに生きる一目に見えるものと見えないもの』せせらぎ出版, 2011年, 95頁, 117頁

佐川早季子『他者との相互作用を通じた幼児の造形表現プロセスの検討』風間書房, 2018年, 13頁, 18-26頁

藤田佳子, 松家まきこ, 松原健司「パネルシアターの活用方法と今後の展望」『国際経営・文化研究』20号, 2015年, 233-246頁

プシュカラ・プラサド(著), 箕浦康子(監訳)『質的研究のための理論入門ポスト実証主義の諸系譜』

ナカニシヤ出版, 2018年

松家麻記子「パネルシアターをつくり演じる活動における学びのプロセスの検討」大妻女子大学大学院修士論文, 2022年

鳶野克己ほか(著)矢野智司, 鳶野克己(編)『物語りの臨界』世織書房, 2003年, 3頁

内田伸子(1982)「幼児はいかに物語を創るか?」教育心理学研究第30巻3号 p.211-222

内田は, 想像力という視点から子どもの物語を創ることについて研究している. 実験心理学的研究方法を用いて, 既存の物語を聞かせその続きを考えるとというお題を提供して取り組んでもらう実験において「発端部の情報や現実の制約を考慮, それと適合的に既有知識を統合して利用することが幼児にとって難しいということが示唆」されたことを報告している.

田島啓子(2002)「児童期から青年期に至る物語り能力の発達: 横断的考察」日本女子体育大学紀要第32巻 p.1-8

馬場結子(2014)「絵本の読み聞かせによる子どものイメージの形成について: 子どものアート遊びを通して」淑徳短期大学研究紀要 第53号 p.167-183

佐川早季子(2018)「他者との相互作用を通じた幼児の造形表現のプロセスの検討」風間書房