

児童文化財研究

Visual Thinking Strategies の教育的効果に関する一考察

A Study of Educational Effects of Visual Thinking Strategies

鵜 崎 愛

Ai Uzaki

はじめに

- ・ VTS を応用した絵本鑑賞プログラム開発の意義
- ・ 先行研究
- ・ 絵本鑑賞プログラム実践報告
 1. 事前学習
 2. グループワークの実施
 3. アンケート調査結果
 - i) サンプル選択
 - ii) 実証分析
 - iii) 自由筆記・対象者のレポート・意見・アイデア
- ・ 結論

おわりに

はじめに

本稿は、2009年11月から12月にかけて、筆者が The Eric Carle Museum of Picture Book Art (アマースト、マサチューセッツ州、アメリカ、以下、エリック・カール絵本美術館) において受講した、図書館司書や幼稚園教諭、小学校教諭といった絵本や美術教育のプロフェッショナルを対象とする Professional Development Program (以下 PDP)¹ を参考に、本学で2013年10月から12月にかけて実施した、Visual Thinking Strategies (以下、VTS) メソッドを応用

した絵本鑑賞プログラムの実践報告である。

I. VTS を応用した絵本鑑賞プログラム開発の意義

VTS は、鑑賞者が絵画や写真など可視の芸術作品の画面から読み取った情報について、ファシリテーター(教員、学芸員など)との対話を通してお互いに発想を広げ、作品に対する理解を深めていく鑑賞法であり、1980年代にニューヨークで開発され、アメリカでは約300の学校と約100の美術館・博物館で導入されている学習者主体のメソッドである。

VTS は現在、欧米はもとより、東欧諸国、中東地域、ならびに南米を含む世界各国の教育現場でその教育的効果を認められており、2011年3月には日本でも、京都造形芸術大学アートコミュニケーションセンターにおいて「VTS (対話型鑑賞) ナビゲーター養成講座」² が開催されている。この講座に招聘されたフィリップ・ヤノウィン (Philip Yenawine) は、The Metropolitan Museum of Art や The Museum of Modern Art において美術鑑賞プログラムを指揮した教育部長であり、VTS を開発した後、1995年にはNPO 法人 Visual Understanding Education (以下、VUE) を創設し、VTS の普及に尽力する第一人者である。

筆者は「児童文化財研究 - Visual Thinking Strategies 導入の意義と可能性 -」³ において、ヤノウィンが「VTS (対話型鑑賞) ナビゲーター養成講座」の

1 アメリカにおける資格免許更新講座。

2 日本の教員免許更新講座を兼ねて開催された。

3 鵜崎 (2012) pp.17-27

中で語った「VTS は絵本や映像、音楽への応用には適していない」との発言に着目し、これに対するアンチテーゼとしてエリック・カール絵本美術館で開講されている VTS を用いた絵本の鑑賞教育講座の事例紹介をした。

そして、今後の研究の方向性を次の 2 点に定めた。

1 点は、保育・教育者の養成、またはスキルアップのための絵本鑑賞プログラムの開発、もう 1 点は絵本の読み聞かせを通じて子ども達のヴィジュアル・リテラシーを伸ばすプログラムの開発である。

VTS の理論的ベースとなっている美的発達段階論⁴を提唱したアビゲイル・ハウゼン (Abigail C. Housen) は、「子ども達は、本の中の文字が意味を形成することを教わる様に、イメージ (画像) からも意味を見出すことを教えられなければならない」と述べた。筆者はこれを児童文化財研究に VTS を取り入れる取り組みに当てはめ、「子ども達は、本の中の文字が意味を形成することを教わる様に、絵本の中のイメージ (画像) からも意味を見出すことを教えられるべきである」と考えている。

以上のことから、本論文での研究対象は保育・教育者を目指す大学生とし、絵本鑑賞プログラムの開発目的は「子どもの教育に携わる人々が、身近な児童文化財の一つである「絵本」の価値について VTS のメソッドを応用したアプローチ (視覚的観察と意見交換) によって再認識し、新たな視点を獲得すること」とする。

なお、この絵本鑑賞プログラムが絵本の内容を理解する上でもたらす効果について客観的な評価を行うため、プログラム実践後に無記名のアンケート調査を実施し、その効果を数値化して検証する。ただし、自由筆記による受講者の感想や意見も積極的に参考にした。

II. 先行研究

エリック・カール絵本美術館で開催されている VTS を用いた絵本鑑賞講座の事例については、すでに前出の論文⁵において詳細を述べたが、ここでは今回の絵本鑑賞プログラムに特に関連する部分を再掲し、分析する。

エリック・カール絵本美術館は、絵本を Art としてとらえたアメリカで最初の美術館⁶であり、絵本の原画を展示するのみならず、専門家から子どもまで幅広く対応できる様々なプログラムを随時開催する画期的な美術館である。

今回の絵本鑑賞プログラムは、すでにエリック・カール絵本美術館の研究施設で行われている PDP をベースにしている。

この美術館において教育担当学芸員を務めるローズマリー・アゴリア (Rosemary Agoglia) は、美術館の研究施設で行っている PDP の解説、およびこの美術館の設立理念として、HP で以下のように述べている。

「我々は、あらゆる芸術の鑑賞へと続く架け橋を構築し、豊かで活動的にリテラシーの発達を促す環境をサポートすることを熱望します。

エリック・カール絵本美術館における教育プログラムは、学生のヴィジュアル・リテラシーと、ハウゼンとヤノウィンらによって創り出された VTS を用いたバーバル・スキル (口述および筆記) の開発をサポートするためにデザインされました。

このメソッドは、基本的な読解力、言語発達及び文章作成能力を高め、補完する効果があると認められているものです。」⁷

つまりエリック・カール絵本美術館は絵本の読解、お

4 美的感受性の発達段階を以下の Stage ~ に分類した。

Stage . Accountive (説明の段階)、Stage . Construtive (構成の段階)、Stage . Classifying (分類の段階)、Stage . Interpretive (解釈の段階)、Stage . Re-creative (再創造の段階) であり、Stage の段階では、「(略) 熟知した絵画は、古くからの友のように親密で身近な存在にはなったが、今なお驚きに満ち、高尚な存在でもある。(略)」と述べている。

5 鷓崎 (2012) pp.17-27

6 アメリカでは「絵本は Art ではない」という認識が一般的である。この美術館は、日本のいわさきちひろ絵本美術館に感銘を受けた絵本作家エリック・カールが2002年にオープンさせた。

7 原文は以下の通りである。The Museum's mission statement speaks directly to our programmatic commitment to students and educators; "In fulfilling our mission, we aspire to build bridges to an appreciation of art of every kind and to provide an enriching, dynamic, and supportive context for the development of literacy..."

The educational programs at The Carle are designed to support the development of students' visual literacy

よび言語的発達や文章作成能力の向上に応用すべく VTS を積極的に取り入れている、と明言しているのである。

実際に、筆者が受講した PDP の 1 つである「The Whole Book Approach」で行われた、ロールプレイングについて紹介する。

この講座は絵本について多角的に分析・理解し、現場で活用するスキルを身に付けることを目標とする免許更新プログラムであり、受講者の大半は小中学校の教師、幼稚園教諭、および図書館のエducatorであった。

講師を務めたアゴリアは、受講生の多くが抱える「子ども達の理解力・読解力をいかに向上するか」、「ストーリー・タイム中の集中力の欠如」という悩みに注目した。そして、その解決策として、「to Children (受動的かつ一方方向的スタイル)」から「with Children (能動的かつインタラクティブなスタイル)」へと、教育者の意識を変革する必要性があると説いている。その上で、子ども達が読み聞かせ中に良く発する「もどって、今のところを見せて!」という欲求に潜む、読み手のスピードと、子どもが話に耳を傾けつつ絵を見て、内容を理解するまでのタイムラグに焦点をあてた。

アゴリアは、その解決策を見出すために、モーリス・センダック (Maurice Sendak) の『WHERE THE WILD THINGS ARE』⁸ という受講生に馴染みの深い絵本を選び、絵本の読み聞かせのロールプレイングを行った。ゆっくりとしたペースで、多少オーバーとも思えるアクションも交えた読み聞かせが終わった後、彼女は受講者に絵本の挿絵を再度ゆっくりと見せ、質問を開始した。

「この絵の中で何が起きているの?」

「白い着ぐるみを着た男の子が暴れています。」

「この絵のどこからそう思うの?」

「部屋の中でフォークを以て、跳ねるように飼犬を追いかけているから。」

ページをめくりながら、同様の質問は繰り返された。

しばらくすると、受講者の 1 人がつぶやいた。

「なぜ、フォーマットに対して絵がこんなに小さいのかしら?」

確かに、その場面の絵は右側 1 ページの中央、1/3 程度の面積の長方形の中に小さく描かれている。

アゴリアはその疑問をパラフレーズ⁹しながら、次のページへと進んだ。すると、今度は別の受講者が、ページの進行と共にフォーマットの中の絵の面積も広がっていくことに気付いた。

自分の家で暴れていた主人公の少年マックスが、森に変化した自室からボートに乗ってかいじゅうたちの住む国へとたどり着く頃には、面積も右側 1 ページでは収まりきらず、見開きの 2/3 を占めるように拡大し、マックスがかいじゅうの国の王として過ごす場面では、余白も文章もなく、見開き全体を絵が占めていたのである。

「他に何か気づいたことはありますか?」

アゴリアの質問をきっかけに、受講者間で活発な議論が起こり、それらはアゴリアによってパラフレーズされ、最終的に「この絵本における絵の面積の変化は、主人公の心情 (現状から解き放たれた解放感や、かいじゅうたちと心底楽しんでいる様子) を表現しているのではないか」という意見に統合¹⁰された。

ここで、アゴリアが行った、VTS を絵本理解に用いる上でのアレンジに注目したい。

まず、アゴリアが行った「統合」は、通常の VTS にはない「正解」を提示するものであった、と筆者は考える。なぜならば、この描画面積の変化と主人公マックスの心情の変化との関連は、センダック自身によってインタビューで語られている¹¹からである。

だが、このセッションは「正解を知る」以上に、絵

and verbal (oral and written) skills through use of the Visual Thinking Strategies created by Abigail Housen and Philip Yenawine. This method has been shown to enhance and complement basic reading skills, language development, and writing skills.

8 モーリス・センダック (1963) 邦題は『かいじゅうたちのいるところ』(じんぐうてるお訳、富書房、1975年)。

9 VTS の手法の1つ。相手の言葉をパラフレーズ (言い換える) ことで、受講生の発見を明確にし、受講生自身が考え、次の言葉を発言しやすくする効果がある。

10 統合は VTS の手法の1つ。ただし、VTS では受講生の複数の発言をパラフレーズし、ある程度の秩序を持った意見に集約はするが、正解を導き出すことを目的としていないためオープンエンドである。

11 レナード・S・マーカス (2010) pp.128-129

本の本質に近づいたという興奮を受講者に与えるものであった。なぜならば、題材に選んだ絵本が「古くからの友のように親密で身近な存在」¹²であったにも関わらず、受講者は予想を超えるほど長い時間を観察に費やし、多くの発見をし、解釈をし、何よりも絵本そのものを味わい尽くす喜びを体感したからである。

次に注目すべきは、通常の VTS が 1 枚の絵に注目するのに対し、アゴリアは複数のページにわたる絵の変化について気づきを促している点である。これは、ヤノウィンに「VTS は絵本や映像、音楽への応用には適していない」と言わしめた主因でもある複数ページにわたる変化が、ファシリテーターによる適切なパラフレーズと統合によって、効果的なアプローチに繋がる可能性を秘めていることを示している。

次章ではこれらをふまえて、筆者が2013年10月から12月までに実施した VTS を応用した絵本鑑賞プログラムの実践報告を行う。

Ⅲ. 絵本鑑賞プログラム実践報告

VTS を応用した絵本鑑賞プログラムは、2013年10月から12月まで、福岡女学院大学人間関係学部子ども発達学科の3年生の内、「教育技術論（児童文化財研究）」を受講した学生（3 演習クラス、118名）を対象に実施した。

本プログラムは、事前学習（レポート）、グループワーク¹³、アンケート調査によって構成される。

次に、本プログラムで使用する語句の定義を行う。

本プログラムでは科目担当者を「ファシリテーター」と呼ぶ。

また、グループワークは受講生 3 人 1 組で行い、グループワーク中に絵本の読み聞かせとその絵本についての意見交換をコーディネートする者を「コーディネーター」と呼ぶ。

なお、コーディネーターは20分置きに交代する。

1. 事前学習

ファシリテーターは10月中旬に「事前学習（レポー

ト）」（資料 1）を配布し、受講生はコーディネーターとして各自選定した 1 冊の絵本についてレポートを作成、提出した。

この事前学習には 2 つの狙いがある。まず、事前学習によって受講者に予め VTS メソッドを応用した絵本鑑賞プログラムの体験をさせること。そして、自分が選定した絵本に関して、グループワークでコーディネートする際のポイントを掴ませることである。

これは、VTS にも、エリック・カール絵本美術館の PDP にもない、筆者独自のアレンジの 1 つである。

2. グループワークの実施

グループワークは2013年12月2日4時間目（15:25～16:55）5時間目（17:05～18:35）、および5日（9:15～10:45）の各90分間実施した。

90分間のグループワークは、1週間前に回収したレポートを再配布し、受講生を3人1組のグループに分けた後、スケジュール（資料 2）に沿って進化した。

まず、ファシリテーターは、グループワークのデモンストレーションとして、受講生が前年度前期に受講した「教育技術論（児童文化財研究）」で取り上げた『かいじゅうたちのいるところ』を再提示した。

前年度の授業では、前章で紹介した VTS を絵本鑑賞に取り入れた実践事例であるエリック・カール絵本美術館の PDP を再現し、挿絵のフォーマットのサイズ・形状の変化から、作者の意図への気づきを促すためにこの絵本を用いた。

今回のデモンストレーションでは、話の進行に合わせて月の形状が変化する点にフォーカスした。これは、エリック・カール絵本美術館の PDP では誰も気づかなかった部分であり、筆者がその後 1 人で VTS の 3 つの問いかけを実践する中で発見したものである。

ここで筆者は 2 つ目のアレンジを加えた。予めファシリテーターが発見したポイントを提示し、それについて考察する時間を設けたのである。これは、90分という限られた時間の中で受講生自身に発見させるよりも、受講生自身がグループワークの中で自身の選定した絵本について発見する機会をもつことに重きを置い

12 VTS の Stage より引用。

13 授業では「絵本から発見ゲーム」という仮タイトルをつけて実施した。したがって、後の資料における「ゲーム」も「グループワーク」を示す。

た結果である。

デモンストレーションでは、前半と終盤に登場する同じ構図の挿絵（マックスの自室の様子）をパワーポイントで交互に映し出し、月の形が三日月から満月に変化するという新たな発見を受講生と共有した。

受講生は提示された画像をもとに、この絵本の中に描かれる月に作者がどのような意図を反映させている可能性があるか、各自で想像した。

例えば、これがもし夢の中の話ならば、話の進行に合わせて満ちる月には、主人公マックスの欲求の充足が反映されているのかもしれない。また、もしもこれが実際の時間の進行を示すものとしたら、マックスの旅は絵本の中では現実の出来事となり、かいじゅうも空想の産物ではないという結末にたどり着くかもしれない。

アゴリアがこの絵本を用いた際に、VTSの手法を用いつつ、出てきた意見を統合して1つの見解へとまとめていったことは、すでに述べた。しかし、今回筆者はデモンストレーションで取り上げた『かいじゅうたちのいるところ』の月の満ち欠けについて、敢えて意見を統合し、1つの見解へとまとめることは避ける選択をした。

これは、問いかけへの答えをオープンエンドにするVTSの手法を取り入れたものであり、狙いは発言の自由度を上げる点にある。もし、受講者が発見に「正解」があると感じた場合、発言意欲を削ぐ可能性があると考えたからである。これが筆者の3つ目のアレンジである。

このデモンストレーションは、どんなに慣れ親しんだ絵本であっても、新たな発見や、異なる結末にたどり着く可能性があることを再度示唆すると同時に、描

かれた画面の背後にある作者の意図についてまで、それぞれが自由に想像し意見を交わすことがこのグループワークの醍醐味であることを体感する役割を果たした。

10分間のデモンストレーションの後、グループワークはスタートした。

まず、1回目の読み聞かせが各グループ内で行われ、読み聞かせを行った受講生がコーディネーターとなり、グループ内で絵本の挿絵の中で特に気になったものについて意見交換を行った。

グループによって、スムーズにスタートを切り、活発な意見交換ができる場所もあれば、どの絵を選び、何について意見を述べるのが戸惑うところもあった。

ファシリテーターはこれらの状況を把握し、いくつかのグループにサポートで参加した。そして、1冊の持ち時間である20分が終了した時点で、以下のアドバイスをを行った。

- ・1枚の絵の中に詰め込まれた情報（色づかい、モチーフ、登場人物の表情、視線など）をしっかりと読み解いてみること。
 - ・連続するページの中にも発見があるかもしれないため、複数ページにわたって観察し、絵の変化（色づかい、モチーフ、登場人物の表情・視線など）を観察すること。
 - ・同じモチーフが繰り返し登場する場合は、その変化が物語の中で重要な役割（主人公の心情の変化を表す、時間の流れを表す、何かを暗示するなど）を果たしている可能性もあるため、よく観察すること。
- この後、2回目、3回目の絵本鑑賞が行われた。受講生はそれぞれコーディネーターとして選定した絵本の読み聞かせを行った後、グループ内で意見交換



図1) 絵本鑑賞グループワークの様子

を行った。そして、意見交換によって事前学習時には気づかなかった新たな発見が得られた場合には、事前学習（レポート）の裏面に赤字で追加記載した。

この絵本鑑賞プログラムは3クラスで実施し、それぞれグループワークが全て終了した直後に、受講生は出席カードの裏面に自由筆記の感想を記し、終了した。

次節では、今回の絵本鑑賞プログラムが受講生に与えた影響について、アンケート（資料4）の結果を数値化して検証する。

3. アンケート調査結果

i) サンプル選択

本プログラムの対象者は、福岡女学院大学人間関係学部子ども発達学科の3年生の内、「教育技術論（児童文化財研究）」を受講している学生全員であるが、研究対象は事前学習（レポート）でVTSのメソッドを応用した絵本へのアプローチを経験し、グループワークとアンケート調査を行った授業に全て出席した101名である。

なお、本学科は保育者もしくは教育者（幼稚園教諭・小学校教諭）を養成する学科であり、卒業時には例年6割強が専門職に就く。

以上のことから、この母集団はある程度専門職志向が高いと考えられるため、今回の調査で得るデータは、

プロフェッショナル対象の絵本鑑賞プログラム開発にも有効であると考えられる。

ii) 実証分析

グループワークの1週間後、無記名でアンケート調査（資料4）を行った。以下がその実証分析である。

まず、事前学習（レポート作成）に関する評価について検討する。

表1は、事前学習（レポート作成）に関する評価について集計したものである。

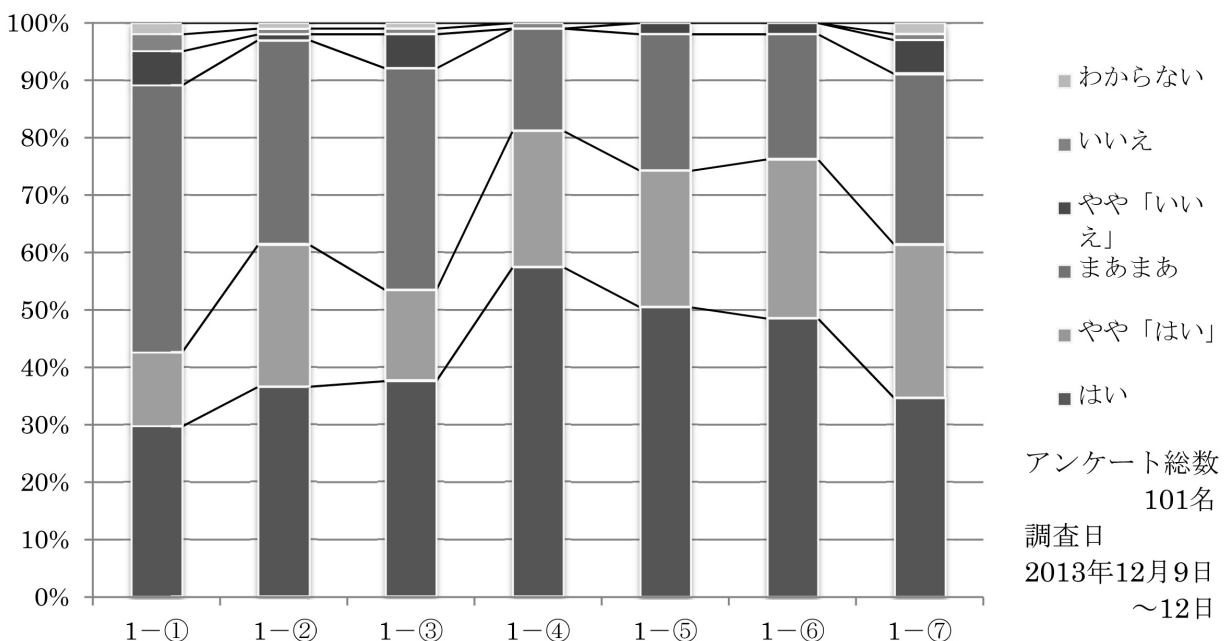
アンケートの回答は以下の6段階であり、

- はい（5）
- やや「はい」（4）
- まあまあ（3）
- やや「いいえ」（2）
- いいえ（1）
- わからない（0）

として検討する。「まあまあ」までを肯定としてとらえると、全ての項目においてほぼ90%が効果を認める内容となるため、より厳密な効果を測定するため、「はい」と「やや「はい」」に着目して分析したい。

「1 - Step.1~3は、意味が理解できたか。」については、約30%が「はい」、13%が「やや「はい」と回答しており、「まあまあ」から下の評価を合計した58%が、理解に対して何らかの不足を感じていること

表1) 事前学習（レポート作成）に関する評価



がわかる。

しかしながら、「1 - Step1~3を自問することで、発見が促されたか。」の問には、「はい」が約37%、「やや「はい」」が約25%で、合計すると約62%が肯定的意見であることがわかる。

次に、「1 - 1枚の絵をじっくりみる事から、発見があったか。」の問では、「はい」が約58%と突出しており、「やや「はい」」と合わせると、約82%が肯定的である。

また、「1 - 前後のページとのつながりや比較から、発見があったか。」の問も、約51%が「はい」、約24%が「やや「はい」」を選択している。

以上のことから、VTSの問いかけ(Step.1~3)への理解はさほど顕著ではないものの、自問することによる効果は認められる。また、VTSの手法である「1枚の絵をじっくりと見る事」、アゴリアによるアレンジである「複数のページとのつながりや比較」については共に70~80%の高評価であったと言える。

次に、絵本鑑賞グループワーク実施後の評価について検討する。

表2は絵本鑑賞グループワーク実施後の評価について集計したものである。

ここで突出しているのは「2 - グループワークとして、グループ内で意見交換をした中で、これまで気づけなかった発見があったか。」であり、「はい」が約70%と非常に高い数値を出している。この「発見」は、

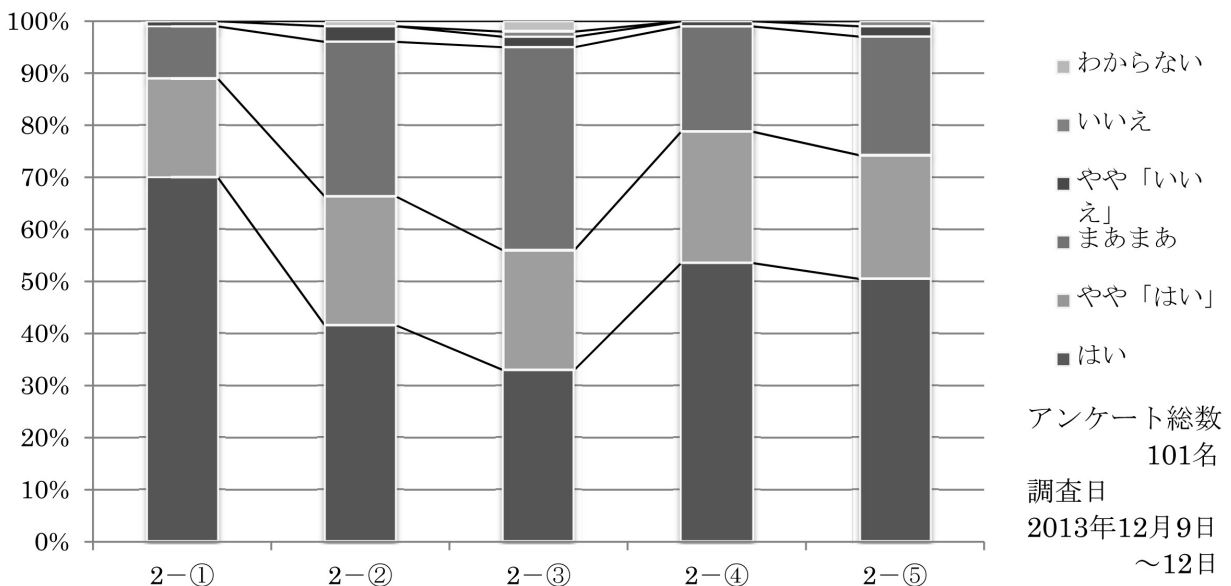
コーディネーターとして事前にレポートを作成した際には気付かなかった点についての質問であり、実際にレポート裏面を見ると平均して6項目以上の発見が書き加えられていることから有効であると言える。また、「2 - その発見には、その絵本を理解する上で重要なものも含まれていたか。」の回答も「はい」が42%、「やや「はい」」が25%であり、合計した値は67%となる。これは、レポート作成時に気付かなかった発見に対する評価であり、事前学習に関して同様の質問をした「1 - 」の数値と比較しても、「はい」の割合が35%から7%上昇している点から、絵本の本質への理解が対話を通して進んだことを示していると言える。

次に、VTSの問いかけについては、「2 - ゲームでコーディネーターをしてみても、Step.1~3の質問は意見交換の手助けになったか。」に対する回答が「はい」33%、「やや「はい」」25%で、「1 - 」と同等の評価であった。

なお、「2 - 1枚の絵をじっくり見る事から、発見があったか。」「2 - 前後のページとのつながりや比較から、発見があったか。」については事前学習時と同等の値を示しており、安定的な効果が認められることがわかった。

iii) 自由筆記 - 対象者のレポート・意見・アイディア
自由筆記については、グループワーク終了時に出席カード裏面に書かれた感想と、グループワーク実施1

表2) 絵本鑑賞グループワーク実施後の評価



週間後に実施した無記名アンケート（資料4）の3をもとに検討する。

新たな視点を獲得したという意見

・絵本をしっかりと見ると、絵や構図の面白さに気がきました。絵本をただ読むだけでなく、しっかりと絵を見たり絵本について詳しく見る面白さや、人によって見る目線なども違うんだと実感しました。人の数だけ見方や面白さも違うんじゃないかと思いました。親しんできた絵本から発見できたという意見

・今日の絵本から発見ゲームを通して、自分では気づかなかった発見や良い所、工夫されている所、作者の思いなどを知ることができました。先生がおっしゃっていたように、親しみのある絵本も何度も繰り返し読み返してみると違った見方や視点について考えることができることを、改めて身を以て感じました。

・私の持ってきた絵本は小さい頃から読んでいる本で、絵もしっかり読み込んでいたつもりでしたが、今日初めて気づいたことも沢山あったし話の内容から読み取れる構図や絵の配置を考えているんだろうというシーンもあり、前から知っている本なのに新鮮な感じがしました。今日は絵本を読み込むことの楽しさを味わいました。

・絵本から発見ゲームをして、読んでいるだけでは絵本のからくり気づくことができない程のからくりがあって、少しとり肌が立ちました。

子どもの視点について考察した意見

・将来、子どもたちに同じゲームをしてみて、子どもの視点から見える気づきを知りたいなと思いました。

・本によってストーリーの進み方、子どもを楽しませる特徴、色合い様々で、何かを発見することも楽しかった。子ども視点ではどんな点に気付くのか、とても気になります。

・絵に注目して絵本を見るというのもおもしろかったです。絵をじっくり見てみると、色々なしかけがかくれています。子どもと一緒に読むときも、少人数で読むなら、ゆっくり読んで、内容だけでなく絵も楽しみたいです。

・何気なく読んでいた本をよく見ると、実は結構工夫している所があって面白かった。子どもはそうい

う小さい所に気付くんだろうなと思った。絵本を読んでいる途中に、ただ見るだけじゃなく、何か見つけよう！と思うと意外に見えてくるものなんだと感じた。

絵本鑑賞プログラム全体の流れに関する感想

・グループの人の絵本の読み聞かせを見ていくと、画面に注目するので細かい所まで目を通すことができた。1回読むだけでは気づかないことも、じっくり見ているとこんなところにこんなものがあると発見ができた。しかし、1回ザッと読む事も、全体の画面を通しての発見があるので、必要だなと感じた。

・絵本発見ゲームをしてみて、自分が一度みんなの前で読み聞かせをすることで改めて物語の内容を確認できました。また、みんなの反応を見て、どこに興味を持つのかというのがわかりました。そして、1人ひとりに意見を聞くことで、自分はそのページで特に気にならなかったところが気になっていたり、本に対しての疑問などが聞け、自分にはなかった発見がいくつもあり、とても面白かったです。

・自分が見つけたもの以外にも、沢山の気づきをみんながしてくれたので、改めて「本当だ！」と驚くことが多かった。また、色んな人の視点で見たことで、より絵本について考えることができ、面白かったし、絵本をただ読むだけではなく、中身をじっくり見て、絵について考えていくのも楽しいと感じた。（別の楽しさ）他の絵本を見ながら、どんな絵があるか、意図は？等、沢山考える機会となり面白かったし、絵本について深く考え、理解することができ、このような作業はとても大切だと感じた。

絵を読む、絵を楽しむということに気付いたという感想

・絵本は文字を読むだけでなく、絵も読む事ができるようになってるのだなと思った。

・絵に文がつくことで更に詳しくしていることもありますが、絵にもしっかりと時間経過や表現（表情）がされていることに気が付きました。

・皆で探すときや形だけでもたくさん気づきがあって、絵本の深さに改めて感動しました。もっともこれから“ただ読む”だけじゃなく、違う見方ができるなと思い、他の絵本を見るのがたのしみになりました。

- ・今までゆっくり絵を見て絵本を読むことが少なく、話の内容ばかりに気がっていたなと思いました。絵をじっくり見ることで挿絵の中から小さな発見がたくさんあり、絵本をより楽しめると思いました。さーっと流して読み聞かせるだけでなく、1ページずつ絵を楽しむことも大切だとわかりました。

プログラムを終えての感想（心の動き）

- ・友達と意見交換をして絵本を見ていると、違いを見つけた時、筆者の細かいこだわりにも気付けた気がして、すっきり、気持ち良かったです。
- ・今日までにこの絵本を何度か読んでいて、今日読み聞かせをして泣きそうになりました。自分が感じていたことが他者に伝わって嬉しかったし、自分では気づけなかったことも発見できて、また読みなおしたいと思いました。

絵本鑑賞プログラムについての問題提起

- ・私も含めて3冊の本を読んで、発見や意見がたくさん出たのは、絵が細かい、たくさんある絵本でした。シンプルな本にも何かしらの作者の思いがあったはずなので、もっと掘り下げていくことができるように絵本を読む際には気を付けて読みたいです。
- ・『ゆめ にこにこ』の本を選んで、先生といっしょに細かく仕掛けを探していくと、全く考えることのないような発見がたくさんあってびっくりしました。ただ単に絵があって、文字が書いてあるのではなく、文字の位置や絵の雰囲気でもたくさんの発見ができるのだとわかった。すごく面白いと思いました。

の感想にはプログラム改善の余地を感じる。

この2名はそれぞれ別のグループで、0～2歳児向けのシンプルな内容の絵本を鑑賞したが、前者は受講生3名のみでグループワークを行い、後者は受講生3名にファシリテーターがサポートとして加わった際にコーディネーターをした学生である。

後者のグループが取り上げた『ゆめにこにこ』¹⁴は、20×21cmのほぼ正方形、本文24ページ、見開き毎にシンプルな絵と「かお じゃぶじゃぶ」「はみがき ごしごし」「くも もくもく」といったオノマトペが散文的に並ぶ、0～2歳児向け絵本である。

この本の読み聞かせはグループワークの終盤に行わ

れたが、意見交換はオノマトペへの言及のみで止まったため、ファシリテーターがサポートとして加わることとなった。

ファシリテーターはまず、絵本のページを最初から最後までゆっくりと観察することを勧めた。次に、絵本の構成に着目するよう促した。

最初は見開きの左右に、朝の支度（「かお じゃぶじゃぶ」「はみがき ごしごし」）をする人の顔が1つずつ描かれ、次の見開きも左右に食事（「ごはん かみかみ」と牛乳を飲む様子（「ぎゅうにゅう ごくごく」）が続く。次は見開きで太陽の絵（「おひさま さんさん」）、春の小川（「はなびら ひらひら」「おがわ さらさら」「さかな すいすい」）、夏の海（「くも もくもく」「なみ ざぶんざぶん」）、砂浜（「すなはま さくさく」「いわ ごつごつ」）、雨と雷（「あめ ざーざー」「かみなり ごろごろ」）秋（「かぜ びゅうびゅう」「おちば かさかさ」）、夜の星空（「ほし きらきら」）、夜の月（「つき しーん」）、眠っている人の顔とゆめ（「おねんね すやすや」「ゆめ にこにこ」）となる。

これらをモチーフに注目して並べると、「顔（朝の身支度） 顔（食事） 太陽 春（桜と小川） 夏（海） 夏（砂浜） 雨と雷 秋（風と落葉） 夜（星空） 夜（月） 顔（寝顔とゆめ）」となり、「朝昼晩」でも「春夏秋冬」でも区切ることができない変則的な流れであることに気づく。

そこで、なぜこのような流れになっているのか受講生とともに再度観察し検討した結果、夏の海や砂浜の色・光から昼間を、夜の星空から冬の星空の美しさを連想できるという解釈にたどり着いた。

つまり、この絵本の構成は、朝・昼・夜と春・夏・秋・冬をさりげなく重ねることによって成立しているのではないか。前半の流れから想像すると「冬＝雪」になりがちな構成を敢えて用いず、夏や夜が2回登場している裏には、明確な作者の意図があるのではないか。

こうして、一見シンプルで発見の糸口が見えない0～2歳児向け絵本から作家の意図をここまでの発見をしたことが、先ほどの受講生の感想へとつながったのである。

これは、シンプルな絵本から受講生が読み解く際に

14 柳原良平（1998）

は、ファシリテーターによる介入が必要であることを、筆者自身が体感したケースでもあった。

IV. 結論

今回実施した絵本鑑賞プログラムは、幼稚園・保育所・小学校の保護者対象講演会や、保育・教育者対象研修会での活用が可能であると考えられる。

ただし、改善点として事前学習の際に以下のアドバイスを加えたい。

- ・まず、じっくりと絵本全体（表紙、見返し、本文、裏表紙、表紙の下の絵まで）を鑑賞する。
- ・VTSの問いかけ（Step.1, 2, 3）は、絵を見ながら自問する。
- ・複数ページにわたる絵の変化にも気をつける。
- ・繰り返し登場するモチーフや色、登場人物の視線などに注目する。

また、3人グループにして受講生を交代でコーディネーターにした点は、少人数にすることで積極的に参加し、発言しやすい環境を提供するという狙いがあった。実際、グループワークが進むにつれて意見交換が活発化したためこれらの配慮は適切であったと考える。

なお、デモンストレーションにおいて予めファシリテーターが発見したポイントを提示し、それについて考察するよう促した点については、今後保育士や幼稚園教諭を対象とするスキルアッププログラムとして実施する際に、エリック・カール絵本美術館方式を実施した上で比較検討したい。

また、小学生を対象とするヴィジュアル・リテラシーを目的とした絵本鑑賞プログラムの開発については、次回の課題としたい。

おわりに

音楽家は演奏を行う際、その楽曲をより深く理解するために「アナリーゼ」を行う。作曲家が生きた時代、作曲した当時の心境、生活、そして楽譜に込められた想いまで音楽家は探求した上で、演奏するのである。

筆者は、絵本についてもある程度の探求が必要であると考えられる。特に、子どもの成長に寄り添う保育・教育の専門家には、ぜひ絵本をアナリーゼして欲しいと願っている。それは、子どもに読み聞かせする際の声や、1つの挿絵に子ども達が注目する時間への配慮にもつながるであろう。そして何より読み聞かせをする者自身にも、子ども達と共に絵本の世界へと旅するきっかけを提供するものだと考える。

以前、筆者は「子ども達は、絵本の中の文字が意味を形成することを教わる様に、絵本の中のイメージ（画像）からも意味を見出すことを教えられるべきである」¹⁵と述べた。しかし今、筆者はこのテーゼの主語を、「子ども」から「人」に修正する。

大人も子どもも等しく、絵本の世界を探求する上で大切なのは、文章からだけでなく、描かれた挿絵からも絵本が語りかけてくる物語を読み解き、その世界を味わうことである。そして、絵本の価値を発見、または再認識し、共有するアプローチは、児童文化財を次世代に受け継ぐ上で大切な、心の成長を促すものである。

今回のVTSを応用した絵本鑑賞プログラム開発によって、子どもの教育に関わる人々が絵本を深く鑑賞し、子どもとともに絵本の世界を楽しむための糸口を、筆者は掴むことができたと感じている。

最後に、今回の絵本鑑賞プログラム実施にあたり、アンケート調査に協力していただいた受講生の皆さんに心から感謝の言葉を贈りたい。

15 鷓崎 (2012) pp.17-27

< 引用参考文献 >

書籍

- Maurice Sendak, "WHERE THE WILD THINGS ARE," Haper, 1963
 モーリス・センダック (じんぐうてるお訳), 『かいじゅうたち
 ちのいるところ』, 富書房, 1975年
 レナード・S・マーカス (安藤紀子他訳), 『英米絵本作家7
 人のインタビュー』, 長崎出版, 2010年
 柳原良平, 『ゆめ にこにこ』, こぐま社, 1998年

学術論文

- Housen C. Abigail, "The Eye of the Beholder: Measuring Aesthetic Development.," Ed.D.thesis, Harvard University, 1983
 Housen C. Abigail, "Aesthetic Thought, Critical Thinking and Transfer", Byron, Minnesota; 1993

- 鵜崎 愛, 「児童文化財研究における Visual Thinking Strategies (V T S) 導入の意義について」, 『教育フォーラム』 第13号, 福岡女学院大学, pp.141-154, 2011年
 鵜崎 愛, 「児童文化財研究 Visual Thinking Strategies 導入の意義と可能性 - A Study of the Significance and Potential of Visual Thinking Strategies in Children's Studies - 」, 『福岡女学院大学紀要 人間関係学部』 第13号, 福岡女学院大学, pp.17-27, 2012年

Web

- Visual Thinking Strategies
<http://www.vtshome.org/>, 2013.12.20
 VTSJ
<http://vtsj.accp.jp/>, 2013.12.20
 The Eric Carle Museum of Picture Book Art
<http://www.carlemuseum.org/>, 2013.12.20

資料1) 「事前学習 (レポート)」

好きな絵本を1冊選び、以下の手順を意識しながらじっくり観察して、作者が工夫していると感じた点(主に描画部分)について述べなさい。

- Step. 1 「この画面の中で何が起きているか」 考えて書いてみよう。
 Step. 2 「どうして(どこから) そう感じたのか」 詳しく説明しよう。
 Step. 3 「他に気付いたことはないか」 考えて書いてみよう。

資料2) スケジュール

時間	グループワークの流れ
10 分間	ファシリテーターがデモンストレーションを行った後、手順説明。(資料3)
20 分間	コーディネーター役の受講生 A は読み聞かせの後、同グループの受講生 B・C とともにグループワークを行う。事前学習と異なる内容の気づきがあった場合は、レポート用紙裏面に赤字で記入する。
5 分間	ファシリテーターから補足説明を行う。
20 分間	コーディネーターB が同様の手順でグループワークをコーディネートする。
5 分間	ファシリテーターから補足説明を行う。
20 分間	コーディネーターC が同様の手順でグループワークをコーディネートする。
10 分間	感想を記入する。(自由筆記)

資料3)「絵本から発見ゲーム(手順)」

絵本から発見ゲーム(手順)

1. 3人1組になり、順番を決める。
2. 1番の方(以下、コーディネーター)は、絵本の読み聞かせを行う。
※読み聞かせをしながら、聞き手の視線(注視した場面や動き)を観察してみよう。
3. 3人で、あるいはコーディネーターが絵本の絵の中から、じっくりと見たい画面を選ぶ。
4. その絵について、コーディネーターが中心となって意見交換をする。
 - ◆困った時、その1
 - Step1「この画面で何が起きているか」
 - Step2「どうして(どこから)そう感じたのか」
 - Step3「他に気づいたことはないか」
 という質問をしてみよう。
ただし、全員がそれぞれ相手の意見を否定しないこと。(自分はこう受け取ったという意見は積極的に。)
 - ◆困った時、その2
 - 本によっては、絵から読み取るよりも文章など含めて全体的に読み取った方が、筆者の工夫を発見しやすい場合もある。
 - その1の方法で話が弾まない場合には、自分がレポートに書いた内容(予め見つけた画面や言葉のフレーズなどの発見)を提示し、どう感じるか質問してみよう。
5. 絵本から発見ゲーム(仮)によって得られた新たな発見について、プリントの裏面に赤で書き加える。

資料4)「絵本から発見ゲーム」アンケート

1. レポート作成時について
 - ①Step. 1~3は、意味が理解できたか。
 - ②Step. 1~3を自問することで、発見が促されたか。
 - ③Step. 1~3とは関係なく、発見があったか。
 - ④1枚の絵をじっくり見ることから、発見があったか。
 - ⑤前後のページとのつながりや比較から、発見があったか。
 - ⑥今回の手法で改めて分析したことで、これまで気づけなかった発見があったか。
 - ⑦その発見の中には、その絵本を理解する上で重要なものも含まれていたか。
2. 「絵本から発見ゲーム」実施時について
 - ①ゲームとして、グループ内で意見交換をした中で、これまで気づけなかった発見があったか。
 - ②その発見には、その絵本を理解する上で重要なものも含まれていたか。
 - ③ゲームでコーディネーターをしてみて、Step. 1~3の質問は意見交換の手助けになったか。
 - ④1枚の絵をじっくり見ることから、発見があったか。
 - ⑤前後のページとのつながりや比較から、発見があったか。
3. 「絵本から発見ゲーム」終了後について
 - ①ゲームの前後で、この絵本について感じたこと・変化したことなど、自由にお書きください。(自由筆記)
 - ②このゲームについての感想、ゲームの名称(アイディア)など、お書きください。(自由筆記)