

## お話会におけるプログラム構成支援システムの開発

栗山 真季

子どもと本を出合わせる読み聞かせ活動として、図書館や学校、幼稚園では集団の子どもを対象にしたお話会が開かれる。お話会では絵本や紙芝居、素話、パネルシアターなどが用いられ、導入として手遊び歌とわらべうたを取り入れることもある。お話会担当者は大勢の子どもが楽しめるように、対象年齢や季節・行事、子どもの興味に合った作品の選択とプログラム作りを行う。プログラム作りは膨大な情報の中から、お話会の条件に合った作品を選択し組み合わせなければならない。お話会担当者には、どの絵本や紙芝居、手遊びを組み合わせるのか、時間や対象年齢、さまざまな条件を考慮してプログラムを作成する難しい作業が要求される。

そこで本研究では、お話会のためのプログラム作りを支援するシステムの開発を目的とする。本システムはテーマ、対象年齢、実施時間に合ったお話会プログラム案を作成するための支援機能を持つ。システムの構成を検討するために、文献調査によりお話会プログラムの作り方を調べた。その結果、一般的な手順として、プログラムの中心となる作品を決め、他の作品・手遊び歌を組み合わせるという手順があることがわかった。また作品の組み合わせ方には読み聞かせ時間の長短、ジャンルや内容、テーマといった要素で組み合わせるパターンがあるということが明らかになった。これらの結果を反映させる、お話会プログラム構成支援システム「おはなしづくり」を開発した。本システムはメイン作品を選択するための検索機能、メイン作品の選択後に他の作品と組み合わせたプログラム案を提示する機能を実装した。作品の組み合わせとして、短い作品の連続パターン、長い作品と短い作品のパターン、作品と手遊びうたを組み合わせるパターンの3つをシステムに組み込んだ。

本システムの有効性を検証するために、お話会の経験がある大学生と社会人を対象に2つの評価を行った。評価1では、本システムが作成したプログラム案を基準となるプログラム及び評価者が作成したプログラムと比較評価してもらった。評価2ではシステムを利用して、実際にプログラムを作成してもらいアンケートに答えてもらった。

評価の結果、本システムが提示したプログラム案20件のうち12件が基準プログラムより良いと評価されたものの、評価者本人の作成したプログラムより良いと評価されたものは2件のみであった。プログラムは知識絵本と創作絵本、長い作品と短い作品の間に手遊び歌を入れた組み合わせであり、これらは文献調査で明らかになったパターンと一致した。お話会の時間が長い場合に、短い作品の連続パターンによるプログラムの評価は悪かった。

本システムによって、お話会担当者に時間配分の考慮をある程度促すことができた。今後の課題として、時間やジャンル以外の作品の組み合わせパターンを包括したプログラム案提示アルゴリズムの検討が挙げられる。

(指導教員 松村敦)