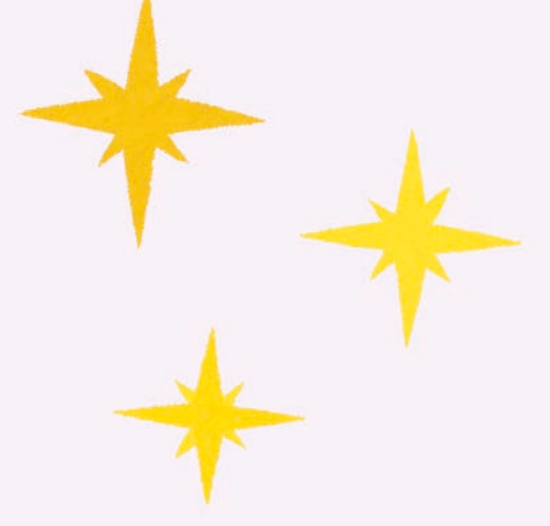


# 世界の絵本から考える 幼児教育の理想

高校1年

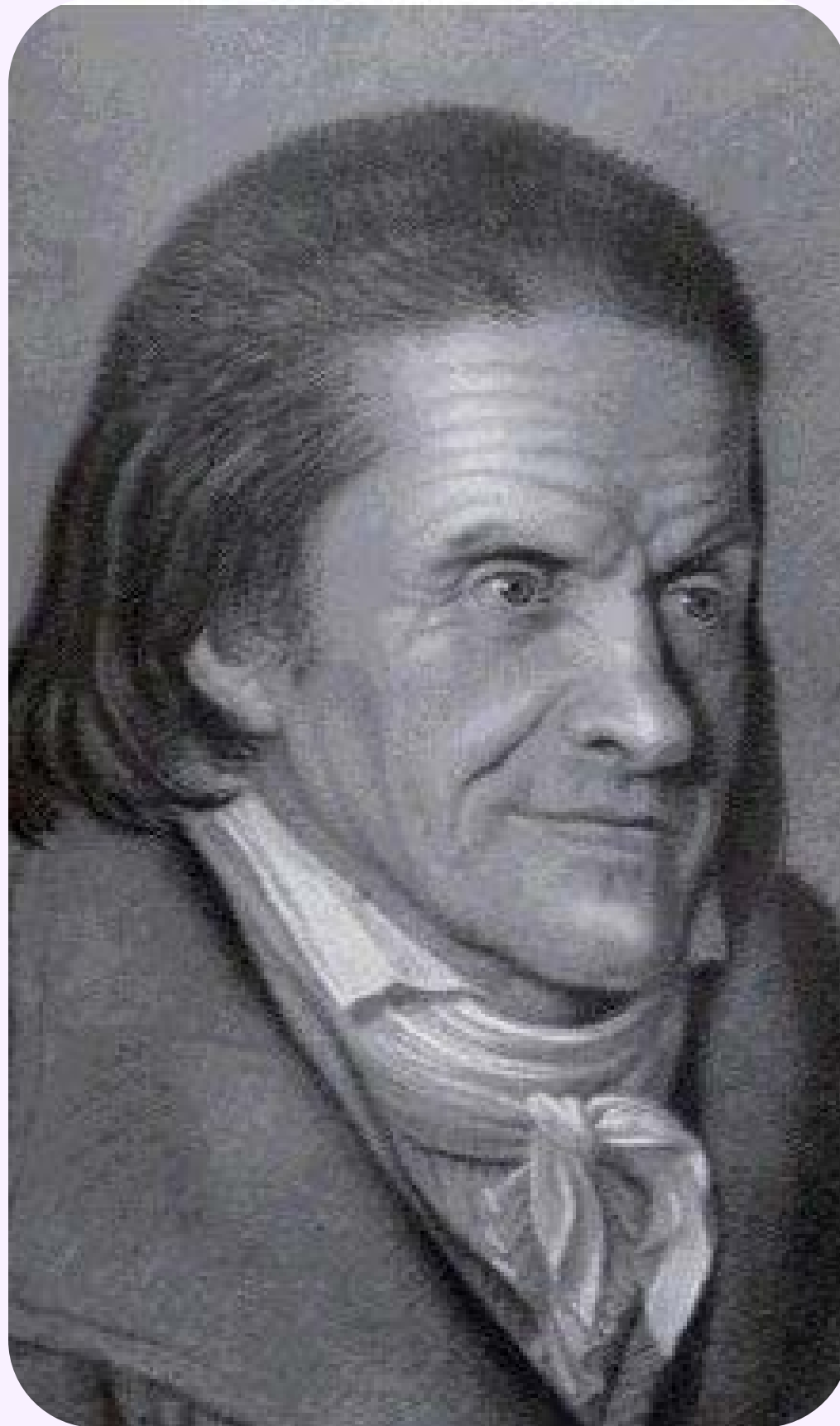
# 近年の日本





しかし...



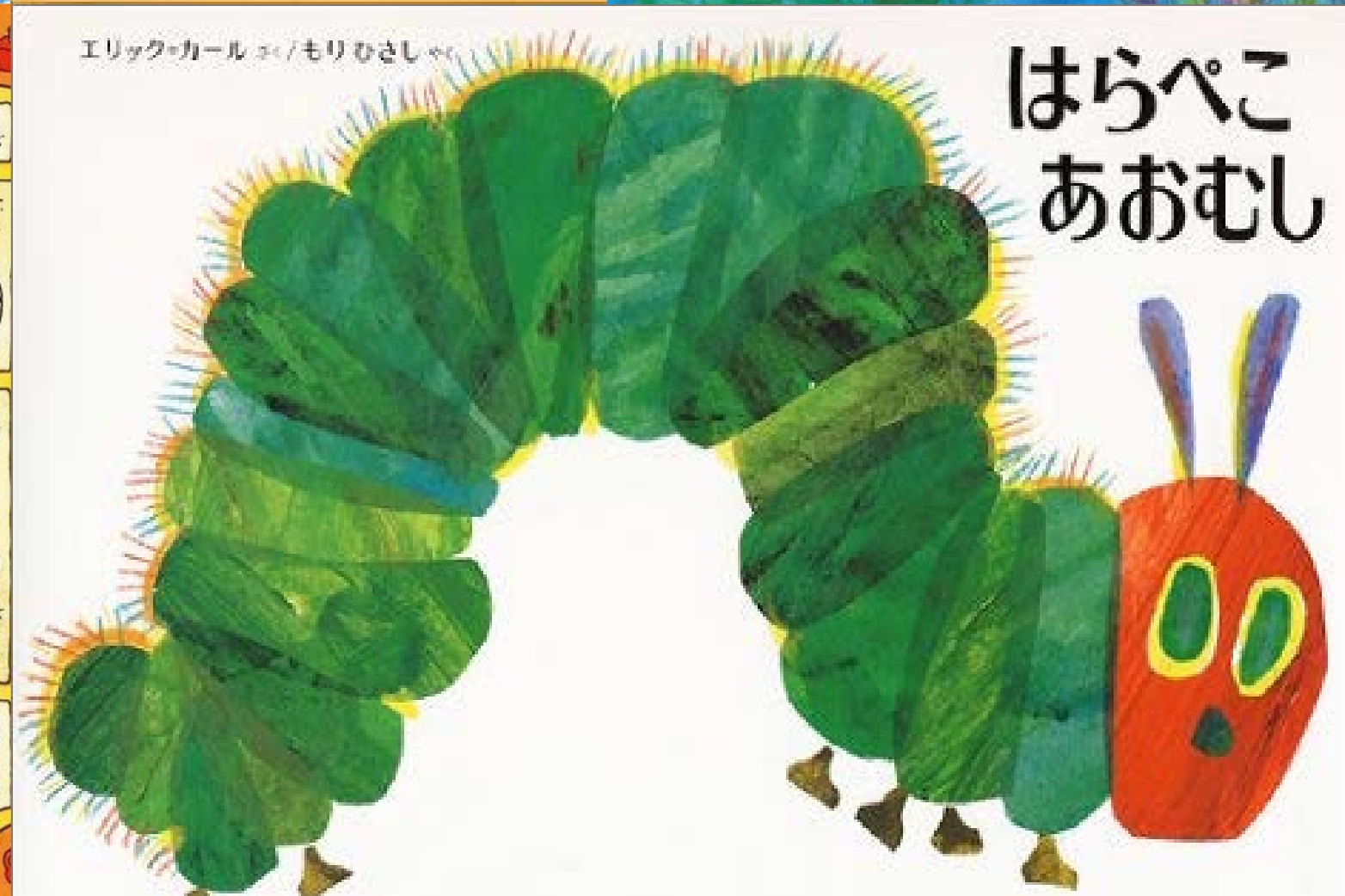
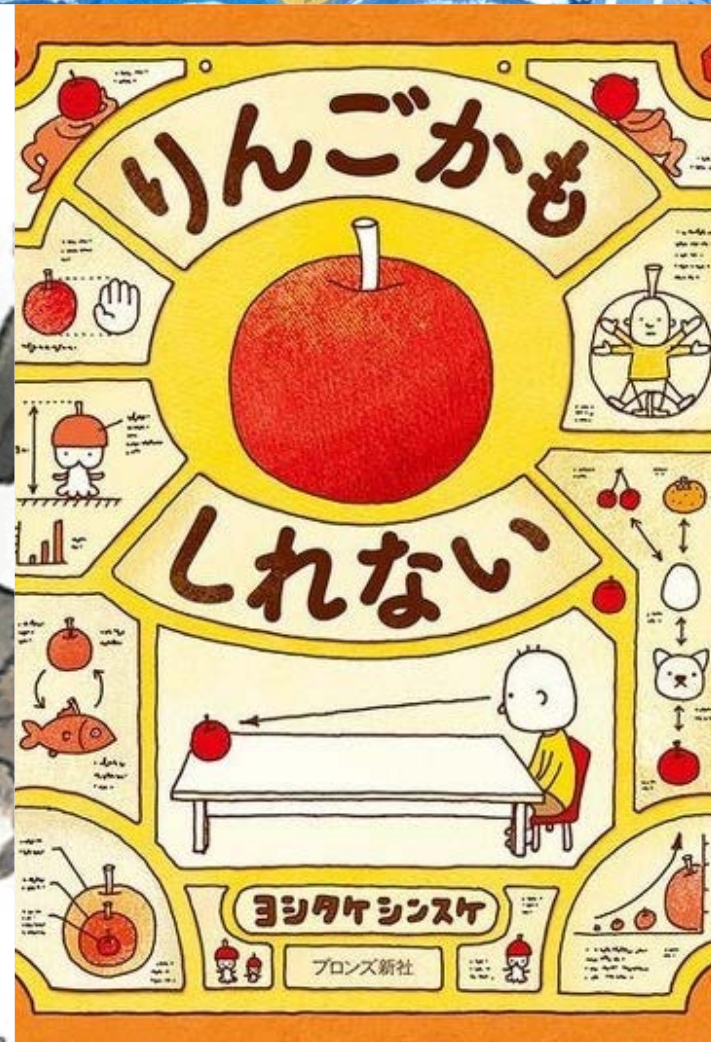
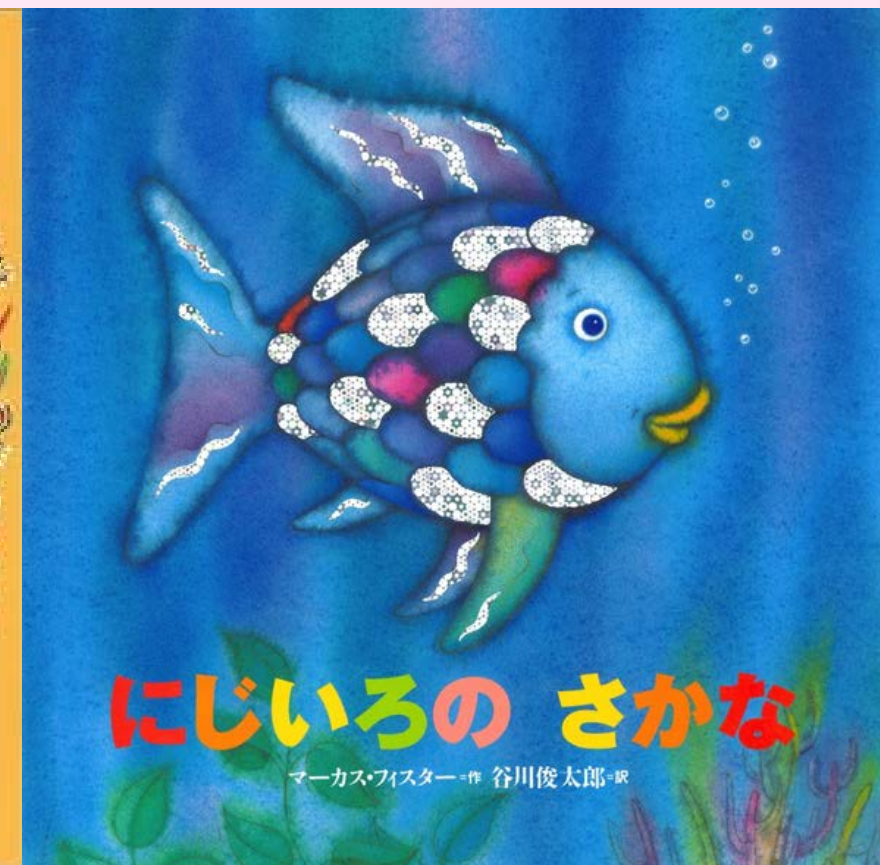
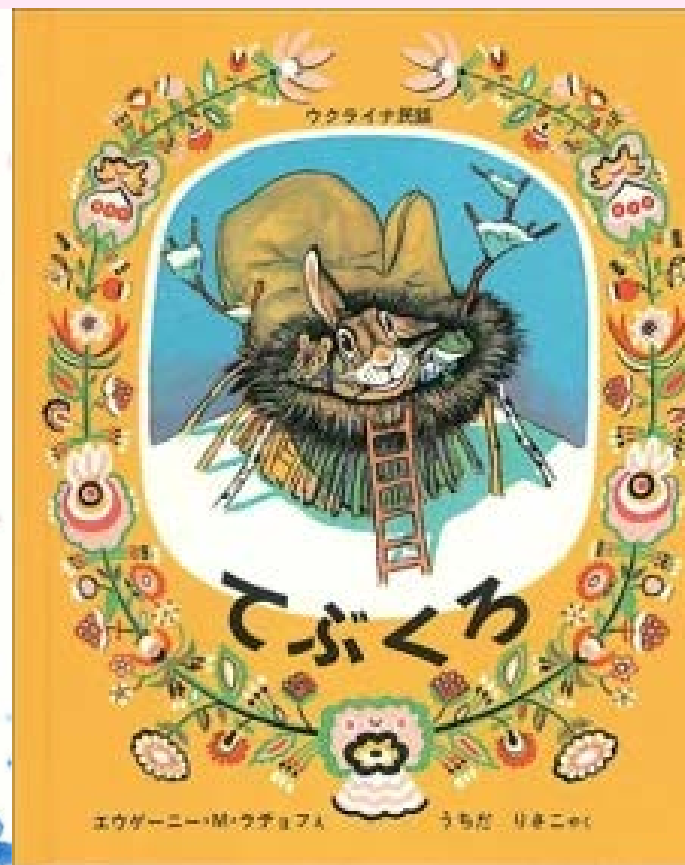
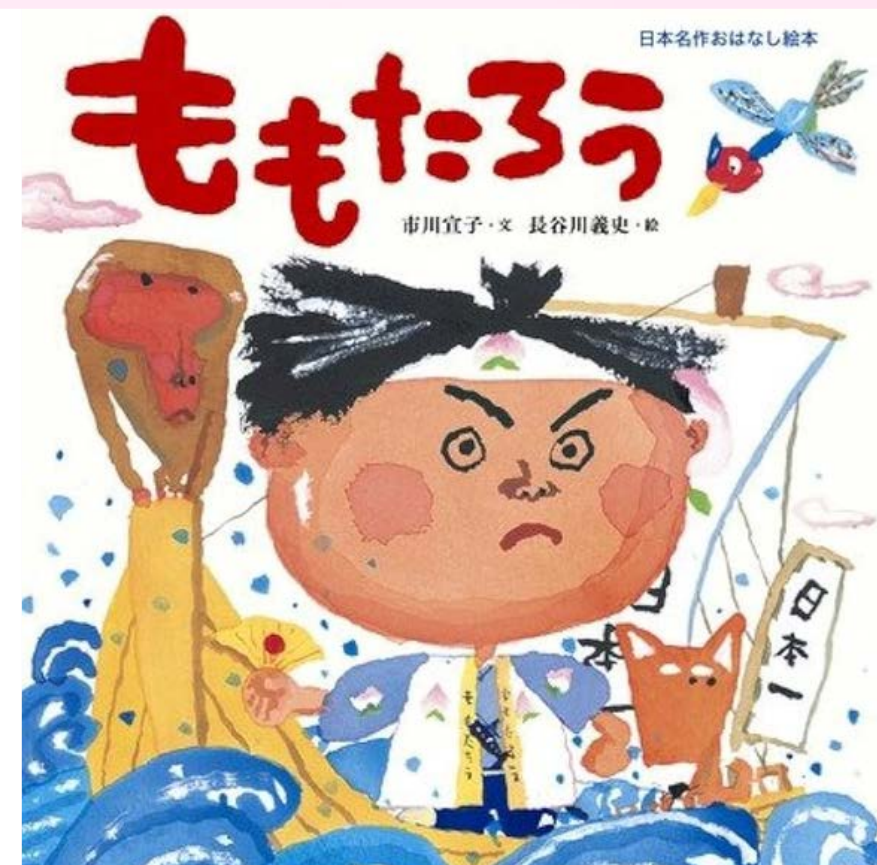


## スイスの教育実践家

# J.H.Pestalozzi(1746-1826)

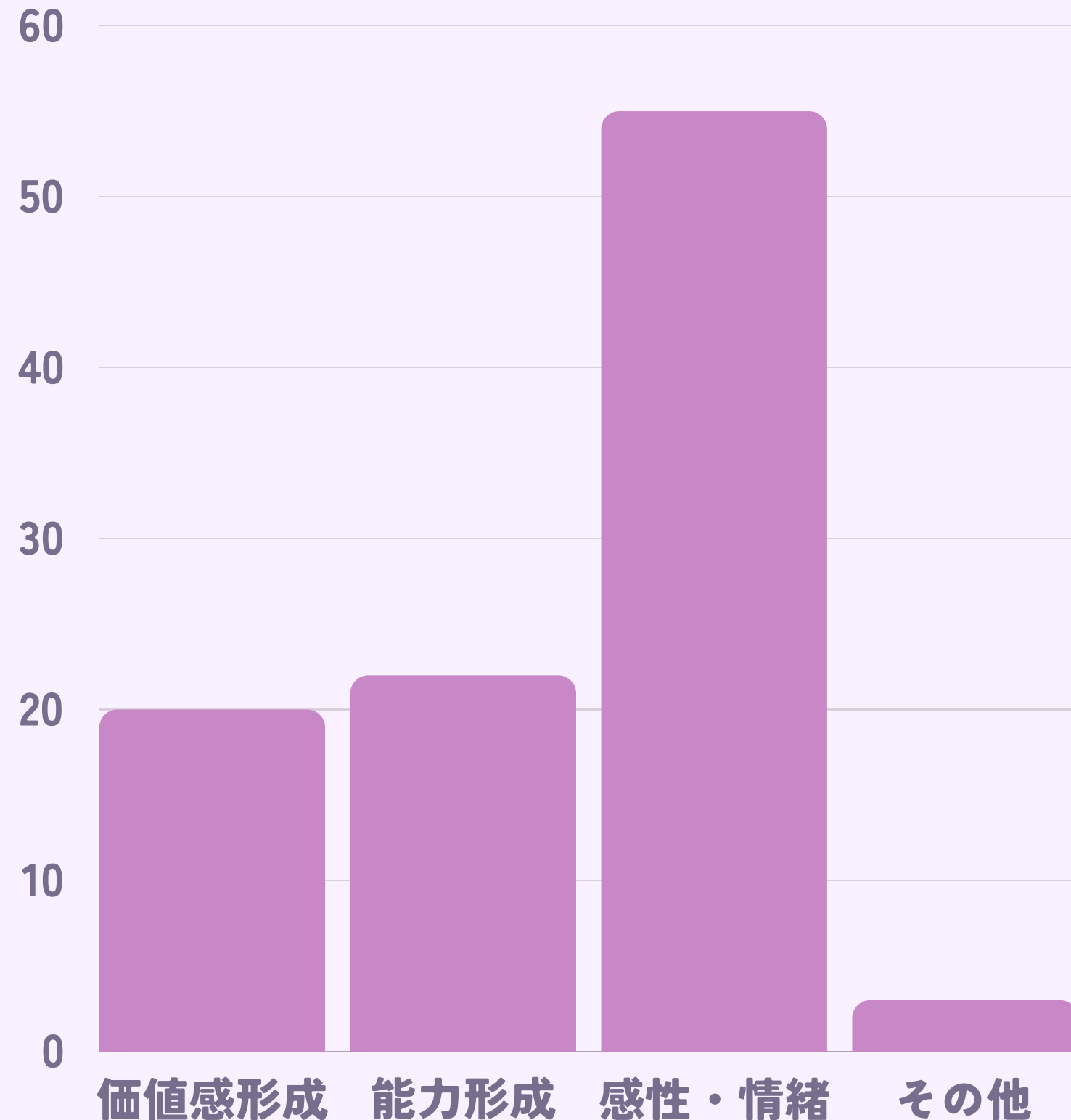
思想・精神面の構築において、幼児期は人間のあらゆる能力の発達段階にあるため、両親や環境を最も整った状態にしなければならぬ。







## 絵本の読み聞かせの影響についての実験結果



### 価値感形成、道徳性の育成

→ 善悪の判断, 愛着形成, 勇気, 世界観, 職業観

### 能力形成

→ 学習能力, 知的好奇心, 傾聴, 発想力, 表現力  
読書習慣, 集中力, 読解力, 創造性, 創作性,  
音読, 速読速記

### 感性・情緒

→ 選好性, 想像力, 共感性, 思い出, 安心感, 感情,  
感受性, 協調性

### その他

→ 不明, 悩みの解消, 読書嫌い

# 仮説

世界の絵本を読み解き、1つの作品にまとめれば  
全世界の教訓を詰め合わせた  
最強の教育絵本ができるのではないか

## 絵本の定義と歴史

**絵本：挿絵のある本。絵の本。**

### 昔話絵本

昔から人々のあいだで語られ、伝えられてきた話。

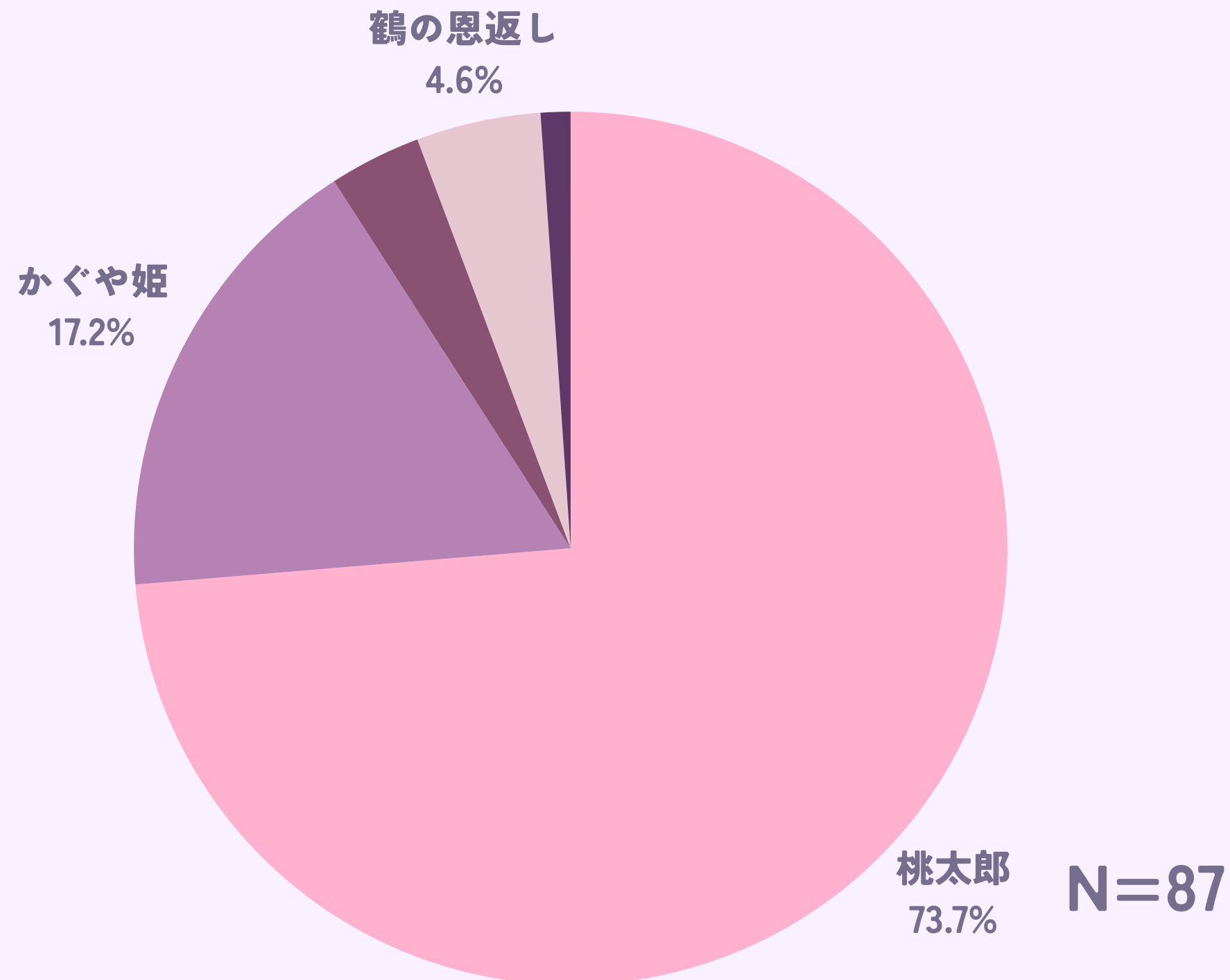
### 物語絵本

ユーモラスなファンタジーの世界が題材の話



# 神田女学園の生徒に行ったアンケート

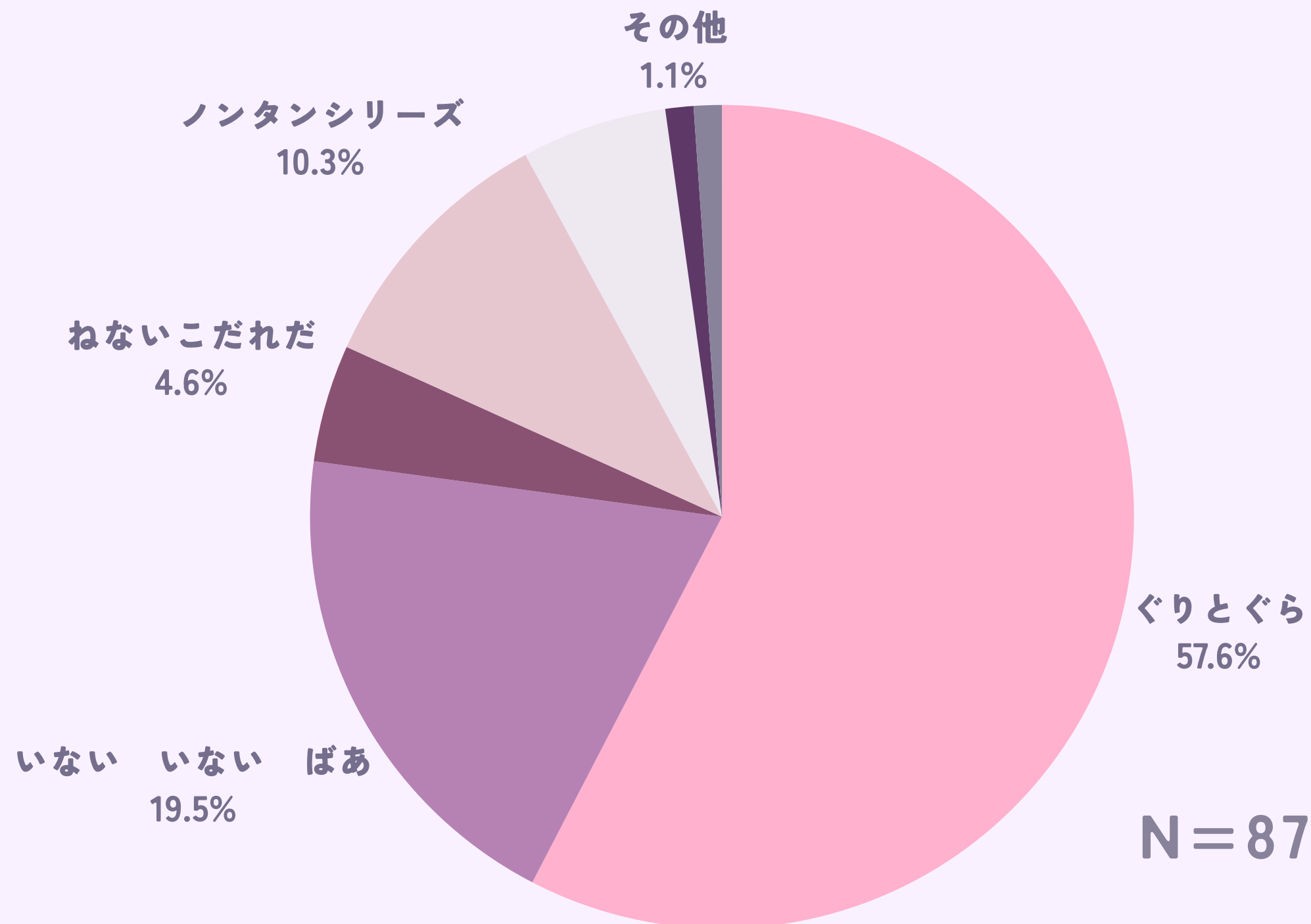
## 1,日本の昔話絵本で最も有名だと思う作品はなにか



- 1.桃太郎  
→73.6
- 2.かぐや姫  
→17.2%
- 3.鶴の恩返し  
→4.6%
- 4.浦島太郎  
→3.4%
- 5.かさじぞう  
→0%
- 6.どれも知らない  
→0%
- 7.その他  
→1.1%

# 神田女学園の生徒に行ったアンケート

## 2,日本の物語絵本で最も有名だと思う作品はなにか

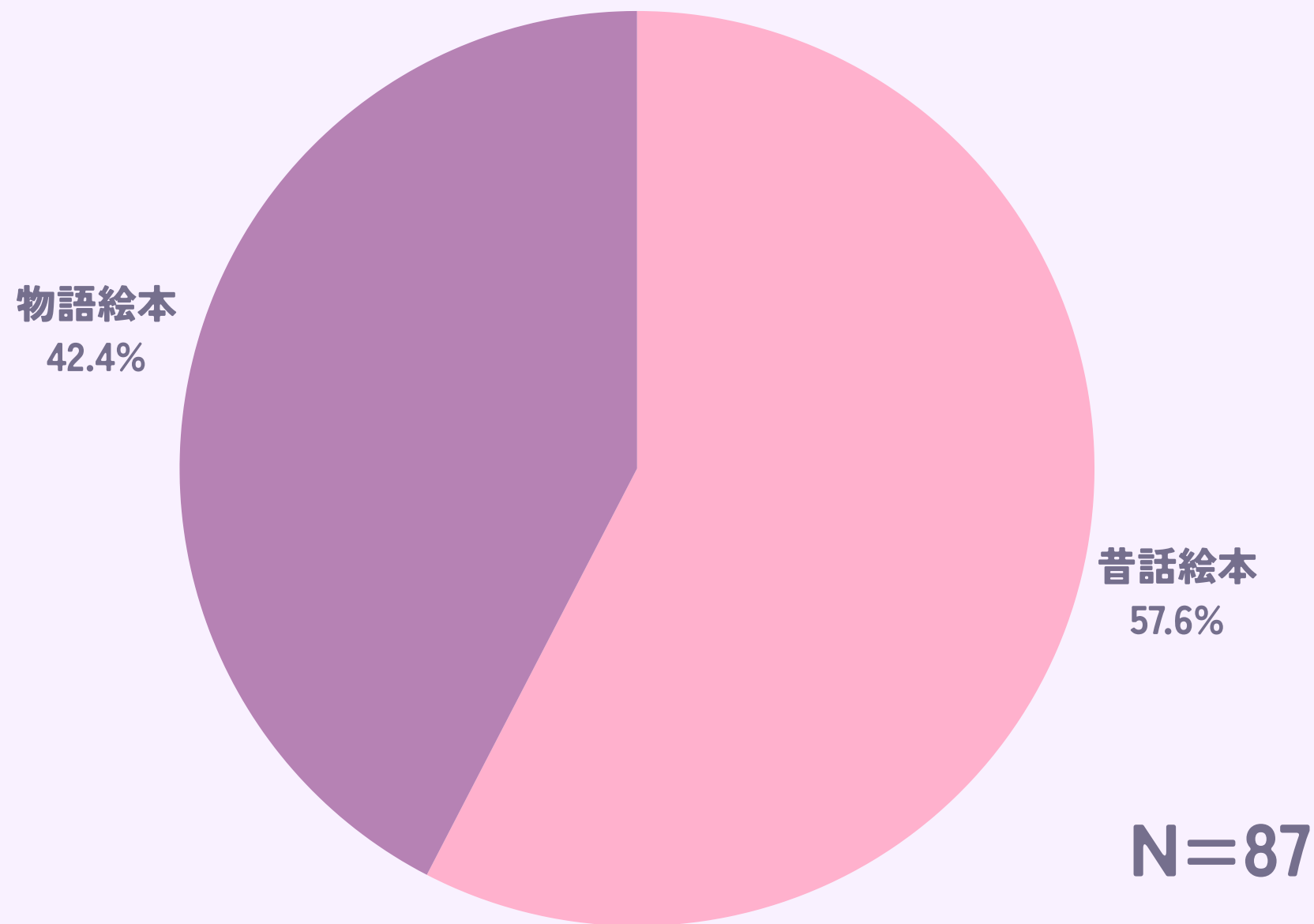


- 1.ぐりとぐら  
→53.7%
- 2.いないいないばあ  
→19.5%
- 3.ノンタンシリーズ  
→10.3%
- 4.からすのパンやさん  
→5.7%
- 5.ねないこだれだ  
→4.6%
- 6.どれも知らない  
→1.1%
- 7.その他  
→1.1%



# 神田女学園の生徒に行ったアンケート

1,日本国内では昔話絵本と物語絵本ではどちらのほうが国民に浸透していると思うか



昔話絵本  
→57.6%

物語絵本  
→42.4%



◎昔話絵本のほうが浸透しているという意見が多い

スイミー  
はらぺこあおむし  
めっきらもっきらどおんどん  
さるかに合戦  
はじめてのおつかい  
バムとケロシリーズ  
わたしのワンピース  
3びきのこぶた  
人魚姫  
赤ずきん  
おむすびころりん  
ふしぎの国のアリス  
こんんとあき  
赤鼻のトナカイ  
おいしいれの冒険  
くつしたのくまちゃん  
あかいくつ  
マッチ売りの少女

あらしのよるに  
お月さまってどんな味？  
解決ゾロリ  
くれよんのくろくん  
Dr Seuss  
さる・る・る・る  
給食番長  
ソラマメ君のベット  
りんごかもしれない  
もったいなばあさん  
したきりすずめ  
泣いた赤鬼  
ごんぎつね  
こぐまちゃんのホットケーキ  
ねないこだあれ  
はちぞう  
ちびくろサンボ  
クルトンさん

しずかなフリル  
ミッケ  
百階建ての家  
だるまさんシリーズ  
しろくまちゃんのほっとけーき  
つるちゃんとクネクネのやまのぼり  
3びきのやぎのガラガラドン  
メガネをかけたら  
100万回生きたねこ  
The Very Hungry Caterpillar,  
The Cat in the Hat  
大きなかぶ  
どうぞのいす  
ばむとけろ  
バムとケロシンデレラ  
3枚のおふだ  
etc...

計 113 作品



# 日本の絵本 ～桃太郎分析～

# 昔話の形態学（31の分類）～ウラジミール・プロップ～

α:導入	A:加害	G:瞬間移動	O:気付かされる到着
β:留守	a:欠如	H:闘い	L:不当な要求
γ:禁止	B:仲介	J:標付	M:難題
δ:違反	C:対抗	I:勝利	N:解決
ε:探り出し	↑出立	K:不幸解消	Q:発見
ζ:情報漏洩	D:贈与者の第一機能	↓:帰還	Ex:正体露見
η:謀略	E:主人公の反応	Pr:追跡	T:変身
θ:幫助	F:呪具獲得	Rs:救助	U:処罰
			W:結婚



# 桃太郎のあらすじ

1. 桃から生まれた桃太郎。おじいさんおばあさんの元、すくすく育つ。
2. 強くたくましく育った桃太郎は鬼の悪事を耳にし鬼退治へ
3. 犬、猿、キジにきび団子を渡して仲間になり鬼に挑む
4. 見事、鬼を倒して村人は平和を取り戻す



VS



# 桃太郎の分類

1	α	導入	桃から生まれる。成長し鬼の悪事を知る
2	↑	出立	鬼退治に出発
3	F	呪具獲得	犬・猿・キジに出会い仲間になる
4	H	闘い	鬼と戦う
5	I	勝利	鬼に勝つ
6	↓	帰還	おじいさんとおばあさんのもとに帰還
7	K	不幸解消	村が平和になる

# 桃太郎の注目ポイント

- 1.絶対悪に立ち向かうリーダーシップのある主人公  
→読者にリーダーポジションへの憧れを煽る
- 2.きびだんごをあげて友達になり、協力しあう  
→協力すれば問題を解決できることを伝える

 **リーダーシップ 協力 勇気**

<熱血系ヒーロー主体協力パーティー型>

例) 金太郎,一寸法師,アンパンマン,プリキュア,スーパー戦隊



# 002

## 世界の絵本

## No.1 アメリカ ～オズの魔法使い～

- 1.ある日、ドロシーはカンザスから東の国へ飛ばされた。
- 2.ドロシーはカンザスへ戻るため、願いごとを抱えているかかしやブリキのきこり、ライオンとともにオズのもとへ向かった。
- 3.オズから指令を受け、ドロシーたちは力を合わせておそろし西の魔女を倒したが、オズの正体は魔法使いではなかった。
- 4.最後に南の魔女が現れ、オズの魔法がなくても、みんなの願いはもう叶っていると言った。
- 5.ドロシーも無事にカンザスへ帰ることが出来た。



# オズの魔法使いの分類

1	aG ↑	導入 空間移動	カンザスから異世界に転送される
2	C	対抗開始	オズの魔法使いのもとへ向かう
3	D	呪具獲得	かかし・ブリキのきこり・ライオンに出会い仲間になる
4	G	空間移動	オズに西の魔女のもとに転送される
5	I	勝利	西の魔女に勝つ
6	ExN	正体露見 解決	オズの正体判明、各自願いが叶ったことに気づく
7	O↓	気付かされる 到着	銀の靴の魔法でカンザスに帰還



## No.1 アメリカ ～オズの魔法使いの注目ポイント～

- 1.ドロシーが魔女を倒した末、銀の靴で家に帰る  
→願いは誰かに頼むものではないということ
- 2.かかし、きこり、ライオンの願いが魔女との戦いの中で叶えられる  
→経験は必ず身になる

 **願い事 協力 友達**

<各自の目標ある系パーティ>

例) ワンピース、モアナと伝説の海

## No.2 ロシア ～おおきなかぶ～

- 1.むかしむかし、おじいさんがかぶのたねをうえた。
- 2.おじいさんはおおきく育ったかぶを抜こうとするが、まったく抜けない。
- 3.そこに、いろんなひとや動物が手伝いにやってくる。
- 4.みんなで力をあわせると、かぶが抜けた。



# おおきなかぶの分類

1	α	導入	おじいさんがかぶを植える
2	C	対抗開始	かぶが抜けず対抗開始
3	F	呪具獲得	おばあさんが協力
4	F	呪具獲得	孫が協力
5	F	呪具獲得	犬が協力
6	F	呪具獲得	猫が協力
7	F	呪具獲得	ネズミが協力
8	N	解決	かぶが抜ける



## No.2 ロシア ～おおきなかぶ注目ポイント～

1.協力する人数が多くなり、かぶが抜ける  
→困難を乗り越えるには大人数の方がいい

 **大人数 協力**

<オチあり知り合い系パーティ>

例) 劇場版クレヨンしんちゃん、劇場版ドラえもん

## No.4 イギリス ～3びきの子豚～

1. 三びきのこぶたはお母さんのぶたのもとから巣立ち、それぞれの家を作り始める。長男は、わらの家。次男は木の家。三男は、レンガの家。
2. オオカミが森にやって来きて、わらの家は吹き飛ばされ、木の家は燃やされて、二匹のこぶたはオオカミに食べられてしまった。しかし、三男が作ったレンガの家は丈夫で、オオカミは手も足も出ない。
3. オオカミはあきらめず、煙突を伝って末のこぶたの家に忍び込もうとしたが、三男は逆にオオカミを釜茹でにし、お母さんぶたと二人で食べた。



# 3びきの子豚の分類

1	$\beta$	留守	母豚が子豚に一人暮らしを課す
2	$\zeta$	情報漏洩	狼に子豚兄妹の存在が知れ渡る
3	?	建築	子豚たちが家を建てる
4	H	闘い	子豚 v s 狼
5	?	死亡	兄豚が狼に食べられる
6	H	闘い	三男が狼と戦う
7	I	勝利	三男が狼を大釜に落とす
8	U	処罰	狼を食べる

## No.4 イギリス ～3びきの子豚注目ポイント～

- 1.三男が兄たちにバカにされながらレンガの家を造る  
→時間をかけて諦めなければ必ずいいものが出る
- 2.三男が罠をしかけて狼を倒す  
→知恵があれば勝てなさそうな敵でも勝てる

 **努力**   **諦めない**   **知恵**

例) 僕のヒーローアカデミア   名探偵コナン   ハイキュー



## No.5 フランス ～長靴をはいた猫～

- 1.まずしい粉ひきの一家の父親が死んでしまい、末の息子は猫を一匹ゆずりうける。
- 2.猫は長靴をはくと、息子をしあわせにするためいろんなことをする。
- 3.猫はおそろしい人食い鬼すらもだます。
- 4.猫のおかげで財産をてにいれた末の息子は、王さまのむすめと結婚し、しあわせにくらす。



# 長靴をはいた猫の分類

1	α	導入	主人公の父親が亡くなる
2	↑	出立	長靴と袋を手に入れ家を出る
3	H	闘い	うさぎを捕まえる
4	G	空間移動	王様にうさぎをあげ、主人公の成果だという
5	H	闘い	まおうと戦う
6	G	空間移動	王様に主人公が魔王を倒したという
7	T	変身	王様から服を借りる
8	W	結婚	姫と結婚する

## No.5 ～長靴をはいた猫注目ポイント～

1. 最初は役に立たないと思っていたねこがすごかった  
→見かけで人やものの価値を判断してはいけない
2. 猫に長靴をあげて猫が主人公の周りのことを進める  
→自分の右腕となる人材はお互いの信頼から関係が成り立つ

 **信頼 助手**

例) ドラえもん 幽遊白書 リコリス・リコイル

◎世界三大童話 イソップ童話より

No.6 ギリシャ ～北風と太陽～

1. 北風が太陽に力比べに挑み、太陽はOKする。
2. 北風と太陽の前に一人の旅人が通りかかる。  
旅人の服を脱がせたら勝ち、という勝負になった。
3. 北風は、どんどん強い北風を当てるが旅人は服を脱ごうとしない。
4. 次に太陽が旅人に日光を注ぐ。旅人は体が温かくなり、上着を脱いで薄着になるがあまりの暑さに途中の池で服を全部脱ぎ、水浴びをする。
5. 勝負は太陽が勝つ。





# 北風と太陽の分類

1	$\alpha$	導入	北風と太陽がどちらが強いか決めようとする
2	C	対抗開始	北風が旅人に風を当てる
3	C	対抗開始	太陽が旅人に太陽光を当てる
4	I	勝利	太陽が勝利

## No.6 ギリシャ ～北風と太陽注目ポイント～

1. 北風が風を使って旅人を倒そうとする  
→物事を進める上で、力づくで行ってはならない
- 2 太陽が太陽光で旅人を倒そうとする  
→物事を進める上で、ゆっくり着実に実行する方が最終的に大きな利益を生む

 **ライバル**

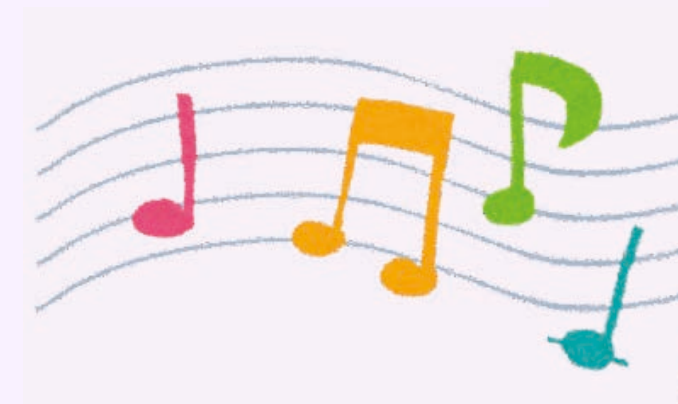
**決闘**

例) トムとジェリー NARUTO ポケットモンスター

## ◎世界三大童話 あんで童話より

### No.7 デンマーク ～人魚姫～

- 1.人魚姫は、海のなかで5人のお姉さんたちと一緒にくらしていた。
- 2.15歳になった日、人魚姫は海の上まで浮かびあがって、船に乗る王子さまを見つけた。
- 3.王子さまに恋をした人魚姫はにんげんになりたいとねがうようになり、海の魔女からくすりをもらった。
- 4.しかし、その恋は実らず、人魚姫は海のあわになって消えてしまった。



# 人魚姫の分類

1	$\alpha$	導入	人魚姫が王子に出会う
2	$\varepsilon$	探り出し	人魚姫が王子に再開したいこと魔女がを知る
3	$\eta$	謀略	魔女が人間になれる薬を人魚姫にあげる
4	J	標づけ	声が奪われる
5	M	難題	王子は隣国の姫と結婚する。
6	M	難題	姉たちから、王子を殺さないと言人魚姫が死ぬと伝えられる。
7	?	死亡	王子の殺害を拒否し人魚姫は泡となる



## No.7 デンマーク ～人魚姫注目ポイント～

- 1.王子に再開するために声を魔女に売った  
→誰かの為に自分のいちばん大切なものを交換する健気さ
- 2.自分が助かることより王子の幸せを優先  
→自分の願いが報われなくてもなにかを恨んだりしない

 **愛** **パットエンド**

<本家！！悲劇のヒロイン！！>

例) アニメ版セーラームーン

## ◎世界三大童話 グリム童話より

### No.8 ドイツ ～ヘンゼルとグレーテル～

1. ヘンゼルとグレーテルと父親はなかよく暮らしていたが、ある日義理の母親がやってきた。
2. しかし義理の母親は兄妹のことがきらいで、兄妹を森へ捨ててに行った。
3. 色々な手をつかって帰ろうとしたが、ついに森でさまよい、お菓子の家へたどりつく。
4. 喜んだのも束の間、お菓子の家は魔女のわなだった。
5. きょうだいは最後まであきらめず、魔女をたおし自分たちの家へ帰ることができた。



# ヘンゼルとグレーテルの分類

1	$\alpha \uparrow$	導入・出立	兄妹が森に捨てられる
2	$\downarrow$	帰還	小石をたどり自力で家に帰る
3	$\uparrow$	出立	義母に再度森に捨てられる
4	N	解決	お菓子の家を見つけ空腹解消
5	H	闘い	魔女に家に招かれ、食べられそうになる
6	I	勝利	魔女を倒す
7	M	難題	家に帰れない
8	$\downarrow$	帰還	家に帰り、魔女から盗んだ宝石で裕福になる

## No.8 ドイツ ～ヘンゼルとグレーテル注目ポイント～

1.お菓子の家に出会う

→甘い誘惑に負けてはいけない

2.義母から捨てられても機転を利かせて行動する

→どんな境遇でも諦めては行けない

 **協力 知恵**

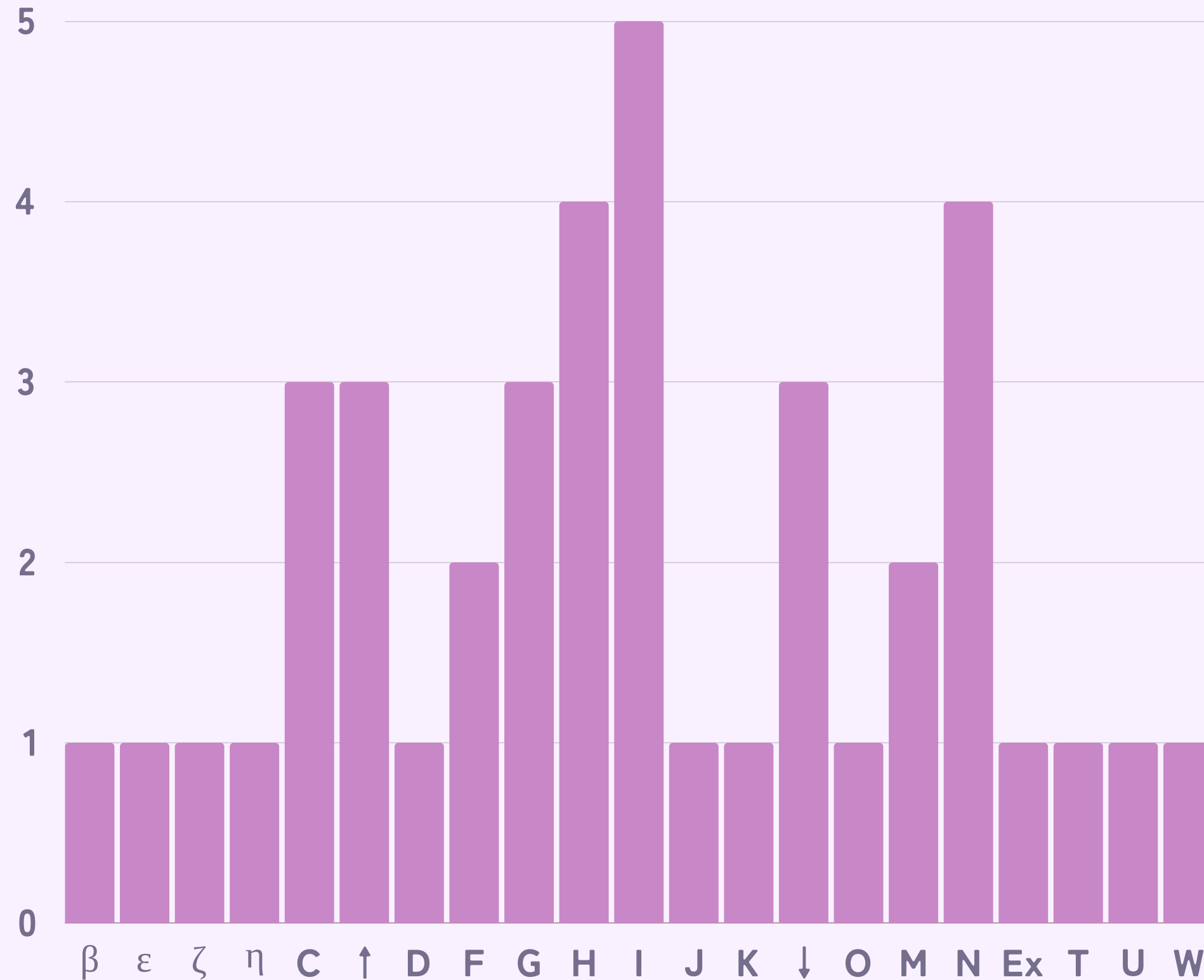
例) 白雪姫 シンデレラ



# 03

まとめ

## 世界の絵本の構成統計



◎F,H,Iが多い

→勝負事がある話に共通

◎M,Nが多い

→勝負に勝つことによる  
成長、問題解決

◎Y,U,Wが1つずつ

→結末にはバラつきが  
ある(導入に合わせている)

# 最後に

ぐるーばるももたろう  
～with 愉快的な仲間たち～

## 統計に基づく今回の話の構成

1	α	導入
2	C	対抗
3	↑	出立
4	F	呪具獲得
5	G	空間移動
6	H	闘い
7	I	勝利
8	↓	帰還
9	M	難題
10	W	結婚



# a 導入



◎一目惚れ  
→人魚姫

# C 対抗 ↑ 出立



◎コツコツ筋トレ  
→北風と太陽  
3匹の子豚

# F 呪具獲得



◎仲間獲得  
→おおきなかぶ

# G 空間移動



◎竜巻

→オズの魔法使い



# H 闘い | 勝利

◎決闘

→桃太郎、オズの etc...



VS



# H 闘い | 勝利



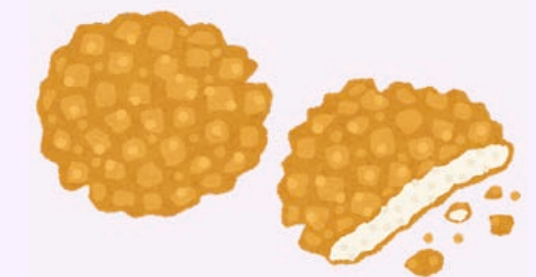
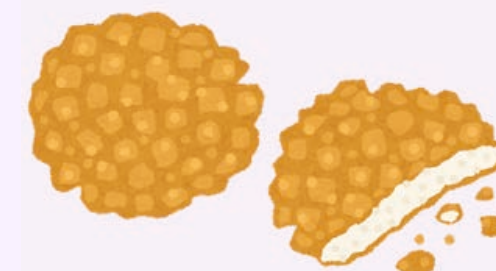
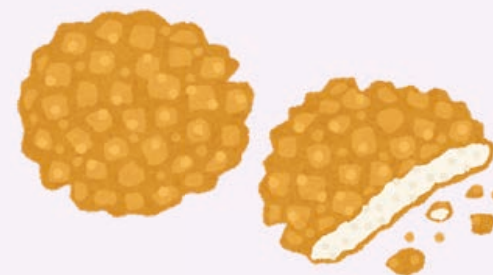
◎おだてる  
→長靴をはいた猫



# M 難題 ↓ 帰還



◎帰路を見つける  
→ヘンゼルとグレーテル



# W 結婚





# 結論

世界の絵本に込められた教訓は  
色んな国で共通のことも多く、  
1つの作品にまとめても違和感は少ない！

## 参考文献

片山忠次「ペスタロッチーの幼児教育思想の研究」法律文化社、1984年、57頁

児玉孝乃「絵本とは何かー民話・昔話絵本を利用に繋げようー」、2011年

南元子「欧米と日本の子供に見られる子供観の違い」

浜野隆司「絵本の読み聞かせがその後の人生に与える影響」、2017年

小方孝「プロップから物語内容の修辞学へ-解体と再構成の修辞を中心として-」、2007年

安藤則夫「昔話から見た日本的自我のとらえ方」、2019年

正置友子「本における子どもの絵本の歴史

：千年にわたる日本の絵本の歴史絵巻物から現代の絵本まで 平安時代から江戸時代まで」

文部科学省「幼稚園教育指導要領」、2018年

福田博子「ペスタロッチーの幼児教育思想ー『幼児教育の書簡』を中心として-」2007年

小方孝「物語におけるストーリーと言説 シミュレーションとしての物語の観点からの考察」2001年

浅野董「プロップ理論の考察ー日本の異類婚姻譚の分析を例にー

金柿秀幸、「絵本ナビ」[https://www.ehonnavi.net/sp/sp\\_home02.asp](https://www.ehonnavi.net/sp/sp_home02.asp)(最終更新2024年1月21日)

中脇初枝、「ももたろう」、ポプラ社、2018年

中脇初枝、「オズの魔法使い」、ポプラ社、2019年

## 参考文献

中脇初枝、「おおきなかぶ」、ポプラ社、2019年

中脇初枝、「3びきの子豚」、ポプラ社、2018年

中脇初枝、「長靴をはいた猫」、ポプラ社、2019年

蜂飼耳、「北風と太陽」、岩崎書店、2011年

中脇初枝、「人魚姫」、ポプラ社、2018年

中脇初枝、「ヘンゼルとグレーテル」、ポプラ社、2018年

