

2020年度 ソニー幼児教育支援プログラム
保育実践論文募集

「今」そして「未来」を生き抜く力を育むために ～新しい取り組み ICTの可能性について～



芦屋市立打出保育所

目次

I	はじめに	1
II	科学する心のとらえ方	2
III	実践報告	
	5歳児「ぼくの作品が動いた！」	3
	5歳児「わたしたちだけの色を見つけたい！」	8
	4歳児「ぼくも言いたい！」	11
	3歳児「きくぐみさんみたいでたのしい！」	14
IV	考察に基づく課題、今後の方向性	18



I はじめに



保育所保育指針が改定され、2019年度、保育所での今後の取り組みを考える中で、「未来を生き抜く力の育成」というキーワードを考えた。

また、保育所保育指針では、未来を生き抜くためには「自律的に行動する力」、「多様な人間関係を構築する力」、「知識・技能を活用する力」の3つの力が必要だと示されている。そこで、私たちはこれらの力を育む上で大切になる「環境」について議論を行った。

議論の中で『環境』としてのICT機器の活用」の可能性を検討した。「子どもが生きていくこれからの時代を考えたとき、ICT機器の活用は不可欠である。そこに目を向ける必要はないのだろうか。」「すべての環境が子どもにとっては教材になるので、ICT機器を除外する必要はないのではないか。」という意見だった。

芦屋市内の小学校では授業にタブレットが導入され、私たち保育士も研修等で目にする機会はあった。しかし、「保育は昔から『実体験』を大切にしてきた。ICT機器を就学前に取り入れるのは早すぎるのではないかと否定的な意見の方が多かった。だが一方で、ICT機器の活用を探ることは、今後の保育を考える上で避けて通れない課題でもあることから、引き続き職員間で繰り返し議論を深めた。

【保育にICT機器を導入するにあたっての課題・不安】



- ・ 年齢的にまだ早すぎる。
- ・ 実体験とICT機器活用のバランスはどうとるか。
- ・ ICT機器にのめりこみ、ひとりの世界に入ってしまう、他者との関わりが希薄にならないか。
- ・ 子ども同士をつなげ、コミュニケーションを図る道具として使えるのか。
- ・ 子どもがバーチャルな世界に入り込んでしまわないか。
- ・ 操作が必要なので、子どもを待たせる時間が長くないか。
- ・ 強い視覚刺激に慣れすぎて、絵本への興味が減らないか。
- ・ 簡単に検索できるので、図鑑や絵本を使って自分で調べることが減らないか。
- ・ アプリを選ぶ基準はどうするか。
- ・ 子どもの体への影響はないか。また、保護者の不安はないか。 等

出された意見を一つ一つ検討していくと、「はさみ」や「のり」のような道具の1つとしてICT機器を考えてもいいのではないかと。1人1台ではなく、複数人が1台使うことで、人との関わりも十分にもつことができるのではないかと。子どもの体への影響については、ブルーライトカットシートを貼り、保護者の不安については、取り組みの趣旨やねらいをドキュメンテーション等で知らせるなど、課題については保育のなかで工夫できることが多く、一定の整理をすることができた。

また、ICT機器のもつ良さについても職員で確認した。

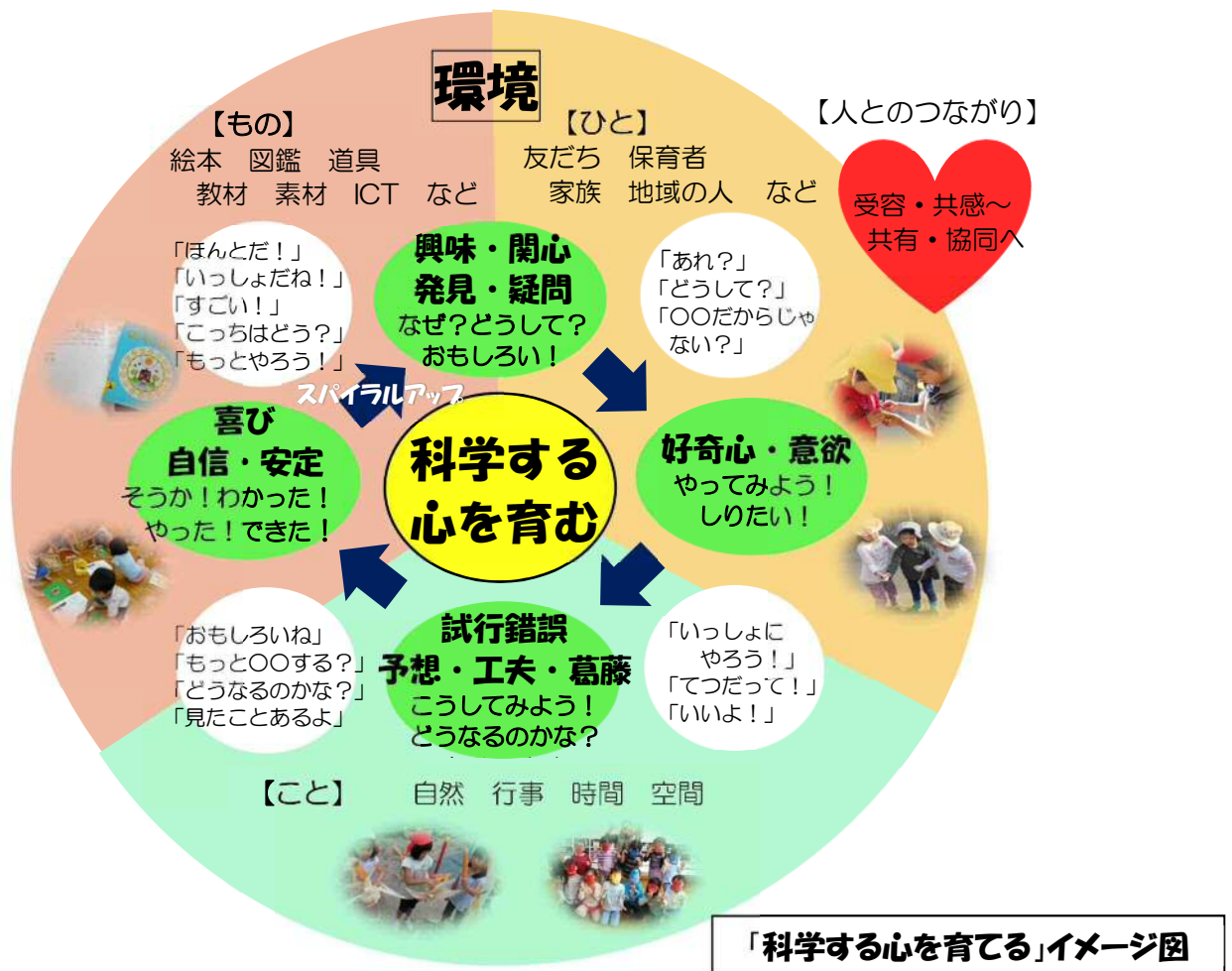
【ICT機器の良さ】



- ・ 繰り返す・修正する等が容易
- ・ 情報が視覚化されるため当該情報の共通理解がしやすい。視覚優先の特性がある子どもには、理解支援につながる可能性がある。

これらの良さを保育に活用するために、実体験とICT機器の活用を分けて考えるのではなく、実体験したことをICT機器で表現する、ICT機器を使って表現したことを実体験する等、相互に保育をつないでいくこともできることから、ICT機器を環境の一部として取り入れ、可能性を探ることにした。

Ⅱ 科学する心のとらえ方



「科学する心を育てる」イメージ図

上図は、私たちが考える「科学する心を育てる」を図式化したものである。私たちは、子どもが日々の生活の中で出会う環境との関わりに注目し、それらによって繰り返し心を動かされることで科学する心が育まれると考えたものである。

今回は、子どもの心を動かし、科学する心を育てる道具として新たに ICT 機器を取り入れることとし、主たる視点を次の2点

- ・ 人とのつながりを深める道具としての ICT 機器の活用
- ・ 表現の幅を広げる道具としての ICT 機器の活用

とし、この点を中心に子どもの姿を記録した。

本取り組みの対象児童としては、人とのつながり・表現を中心とすることから、3歳以上児（うめ組（3歳児・23名）、ふじ組（4歳児・22名）、きく組（5歳児・20名））とした。

ICT 機器を活用した保育は、タブレット（Apple 社製、製品名 ipad）及びアプリを活用する形とし、アプリについては内容を精査の上、株式会社スマートエデュケーション社（東京都品川区）の「KitS（きつつ）」を使用することとした。

「KitS（きつつ）」に含まれるアプリの内、実際に活用したアプリは、次の2つ。

① 「アートボン」（作成した作品をタブレットで写真を撮り、その作品の画像が海・空などをテーマにした画面の中で自由に動き回るアプリ）

⇒ 本アプリの活用により、他の子どもの自分と違った発想や表現方法に触れることが出来る。また、仕上がった作品をプレゼンテーションすることで自分の考えや思いを伝える喜びを感じ、豊かな言葉の表現の獲得につなげることを目的とした。



ワークシートに色をつける
自由な素材を使って製作する



取り込む



映す・表現する

② 「とりえ」(タブレットのカメラ機能で写真を撮影し、スタンドグラス状になった下絵に色を付けていくアプリ)

⇒ 友だちと協力して色を探し出す、撮影する順番を守るなど友だちとのコミュニケーションが必要となる。人によって色のとらえ方が違うので、違いを認め合うことの大切さや、数人で協力して一つの作品を作り上げる達成感も感じさせることを目的とした。



探す



考える



撮影する



取り込んで、プロジェクターに映す



表現する

Ⅲ 実践報告

「ぼくの作品が動いた！」(5歳児 1月～3月)

～ICT 機器を遊びや人をつなぐツールの1つに～

春から秋にかけて、様々な制作活動を重ねてきたことで、子どもたちは少しずつ道具の使い方が分かり、作ることに興味を持ち始めている。そこで「もっとやりたい！」という気持ちが持てるように、9月から保護者の方に協力をいただき、素材や道具を自由に選んで使う『自由制作タイム』を設けた。作ったものを、友だち同士で見せ合い、認め合い、刺激を受けることで、子どもたちのアイデアは、とどまることを知らず、「つくり出すことって楽しい！」と、次々に素敵な作品が生まれた。

そういう状況の中で、ICT 機器を保育に取り入れてみようという新たな考えの元、どのように取り入れることが効果的か？と考えた結果、これならば子どもたちの「もっと！」につながるのではないかと考え、ICT 機器と制作活動を組み合わせたアプリを使って実践を始めた。

①発見・疑問「絵が動いた！」

テーマ“空”に沿って、ワークシートや画用紙を使って制作した作品が、画面の中で動き出すアプリ（アートボン）を使用する。

アプリの導入映像を見た後、“空”にあるものについて意見を出し合う。その後ワークシート（ぬりえ）をするか、白紙に1から描いていくかをそれぞれで選び、作業を始める。

「いろんな色を使って塗ろう」「私は羽に模様をつけよう」等、友だちと話をしながらクレパスを動かしていく。

A児は、「ぼくはここにはないロケットを描く」と、ワークシートではなく、白紙を選択し、カラフルなロケットを描く。



作業が進むと同時に、「その模様かわいいね」「どの色使う？」と、周囲の友だちの作品にも目を向け、会話を弾ませたり、「できたらどうするの?」「緑のところを押すよ」等、工程を教え合ったりする姿があった。



作品を取り込み、OKを示す“✓”を自分でタップする時には、初めてということもあり、子どもたちは目を輝かせていた。

全員の作品を取り込み、自分の絵の動くところがスクリーンに映し出されると、「わあ、すごい！」と歓声上がる。「あー！私の絵があった。」「ぼくの絵が動いている」



「どうして動いたんだろう?」と、しばらくは自分の作品を見つけることを楽しんでいた。【発見・疑問】

映し出された作品を見ながら、「ここの色を変えるのが難しかったです」「気球に模様をつけてかわいくしました」等、自分が頑張ったところ、こだわったところを1人ずつプレゼンテーションした。大きく映し出されることで、ポイントがわかりやすく、聴く側の子どもたちも集中していた。



活動終了時には、「もっとしたい」「またしたい」と、全員が次に期待をもっていた。【意欲】

・ イメージを共有し、自分の考えや思いを伝えられるようにする。

自由に表現できるようワークシートだけでなく、白紙も用意し、選択の幅を広げる。

◎ 自分だけの作品にしようと工夫している。

・ 「きれいな色だね」「素敵な模様だね」と制作過程で声をかけ、認めていく。【共感】

◎ 自分の思い描いたロケットを表現するために、白紙を選択している。

・ A児の選択や意欲を認め、どのようにイメージが広がっていくのか気持ちに添っていく。【受容】

出来上がった作品をタブレットで取り込む。

◎ 共通のテーマの中で、友だちのしていることを理解し、互いの良さを認め合ったり、助け合ったりしている。

◎ タブレットの操作に興味を持ち始めている。

◎ 何が起きるか知らなかったなので、自分の作品が動き出して、驚きと喜びを感じていた。動き出すことが不思議で、自分なりに想像している。

・ 作品を拡大、縮小するためのタップは自分たちで行い、実際に触れて感じる経験をし、期待感や楽しさを味わうとともに、道具を大事に使う気持ちをもてるようにする。

◎ 作品作りが好きで、聴いて欲しい、見て欲しい気持ちを表現していた。

・ 個々の思いや工夫を認め、他児にも伝えていく。【受容・共感】

◎ これまでにない経験から“ふしぎ”“おもしろい”と感じ、関心を持っている。

・ 次回に期待をもてるよう、今回は塗り絵

が中心だったが、今回は同じテーマで、自由制作をすることを伝えて活動を終える。

【振り返り】

初めての取り組みだったが、子どもたちは、スクリーン＝映画（映像）、タブレット＝映像・ゲームというイメージを既にもっており、機材を準備している時から、“何が始まるのだろう？”“面白そうだなあ”と目を輝かせていた。今回は、活動の流れを知ることを行ないとしていた為、制作自体は簡単なぬりえにした。環境が違うだけで、子どもの様子が想像以上に変わることには驚いた。さらには、世界に1つしかない自分の作品が、スクリーンに映し出されて動くという、これまでに経験したことがないことに、驚きと感動を味わっていた。そして“もっとやってみたい！”という気持ちが生まれた。この意欲をさらに高められるよう、今回は、同じテーマで自由制作にし、さらに意欲が高まり、表現の幅が広がるのではないかと考えている。

②疑問・意欲「あれ？なんでやろう？」

喜び「そうか！わかった！」

前回と同じ“空”をテーマに、自由制作をする。

「フワフワ浮かぶ雲、作ろう」「虹って動くかな？」「飛行船、どうやって飛ぶかな」と、完成後に作品がどう動くかを考え、話をしながら制作をしている。【意欲】

前回、友だちが描いていた作品に刺激を受け、クレパスや色鉛筆を使って、白紙に絵を描いている子どももいる。

はさみとのりを使って、画用紙を切り貼りして作品を作る子ども。紙コップやスチロール製の器、プラ素材のバック、空き箱等を材料に、ボンドやセロハンテープを使って、立体作品に取り組む子ども。



「先生、モールが欲しい」「スズランテープの赤ある？」と自分が必要なものを伝えに来るなど、それぞれが自分で作りたいものを選んで制作を進めていた。【工夫】

「これ、どうしたらひつつくかな？」ヨーグルトカップの裏に、細く巻いた紙を立てて貼ることが難しく、のり、ボンド、セロハンテープと、あらゆる接着剤を試す子どもや、「あれ？ひつつかない」
紙コップとスチロール製の器をボンドで接着するも、なかなか乾かないことに気が付く子どもが出てくる。自分たちで試してみることで、素材の使い方や相性に気が付く姿があった。【試行錯誤】



同じ共同保育室にいた3歳児が興味をもち、側にやってくる。「何を作っているの？」「どうするの？」「それなあに？」と次々に質問をしてくると、「今ね、UFOを作っている」「ここに貼るよ」「これ（タブレット）で撮ったら、あそこ（スクリーン）に出てくるよ」等、一つ一つ丁寧に答えていた。

白画用紙だけでなく、色画用紙や紙コップ、空き箱等の廃材、ボンドやセロハンテープ等、素材や道具を豊富に用意する。

- ◎ 作品が動くことに期待をもっている。
- ◎ 前回にはなかった雲や虹などの自然現象を表現する子どももおり、空のイメージが広がっているのが分かる。
- ◎ 自分が作りたいものに合った形や色を具体的に決め、素材や道具を選んでいる。“考えて作ること”自体を楽しんでいる。
- ◎ 平面から立体の制作に取り組もう、チャレンジしようとしている。準備した材料が子どもたちの意欲を高めたと推察される。
 - ・ それぞれの作業工程を見守り、必要に応じて声をかけたり、ヒントを伝えたりする。
- ◎ 作品の完成形がイメージできており、それに近い素材を知っている。
- ◎ 自分が思っていたように形にならず、なぜだろう？どうしたらよいだろう？と試行錯誤を繰り返している。苛立ちを感じながらも、何度も試し、諦めずに取り組んでいる。
- ◎ いろいろ試した結果、そうか！と素材同士の相性や特性に気づきはじめている。
- ◎ 普段から深い関わりをもち、親しみをもって過ごしていることから、自然な対応をしている。
- ◎ 見に来てくれたことが嬉しい。タブレットは5歳児だから扱えるという誇らしい気持ちももっている。

出来上がった作品をタブレットで取り込む。

作品の取り込みをし、スクリーンに映し出すと、A児が、「あれ？ぼくの作品が映らない」と、前回とは違うところに気が付く。【疑問】



映っていない

全部映っている

一つ一つの作品と映像を見比べていくと、「どうして？これはちゃんと映ってるよ」「あ！これは色が消えている」「あれ？白いところも映っていない？」「色が無いところ(透明)も映ってない！」「わかった！白と透明は映らないんだ」と気がつく。

白や透明の部分が映っていないということが分かり、「きっと色が無いからだね」「知らなかったなあ」と口々に話し合う。【喜び・発見・共有】

プレゼンテーションでは、前回以上に、個々に工夫した点が多かったからか、「サンタさんのそりを作りました。サンタさんが座る椅子が、箱の中なので、貼るのが難しかったです」等、制作過程も含めて具体的に伝えることができていた。

「〇〇くんの地球や土星、すごいなあ」「飛行船って何？」等、友だちの作品について聞いたり、感想を言ったりしていた。

【振り返り】

一人一人が自分の作りたいものをイメージし、素材や道具を考えながら選び、制作を進めていた。そのため、思うような形にならないこともあったが、何度も試したり、友だちと相談したりしながら、諦めずに取り組むところには5歳児の力を感じた。しかし、工夫して完成した作品が、実物通りにスクリーンに現れないという事態が起こり、新たな壁にぶつかった。そこでも、なぜそうなったのか、“知りたい”という気持ちから、作品と映像を見比べ、試行錯誤しながら問題を解決していく子どもの姿に「科学する心の育ち」を感じた。

また、クラス内はもちろん、他クラスの子どものも、友だちの作品への興味・関心をもつことで、新たな気づきがあり、表現の世界が広がったように思う。

今回の新たな気づきを生かせるよう、次回はテーマを変えて自由制作を行うことにした。

③意欲・工夫・喜び「調べてみよう」「わかったよ」

自信・安定「見て！聞いて！一緒に楽しもう」

今回は“ジャングル”をテーマにした活動を行う。子どもたちにはテーマを伝えずに導入を始めた。

<1日目>

活動の流れが十分に分かっているため、導入映像を見るとすぐに子どもたちから、「今回はジャングルにいるものを作る。何を作ろう？」という声があがる。

はじめに、子どもが知っているジャングルの動物について伝え合った後、制作に入る。

「先生、トラを作りたいから、図鑑見ていい？」と図鑑コーナーから『生き物図鑑』を持って来る子どもがいる。

◎ きっときれいに映るだろうと予想していたところが映っていないことに、どうしてなのかと不安な気持ちになっている。

出てきた疑問に対し、全体へ投げかけ、それぞれで、或いは友だち同士で考え合えるよう時間をとり、十分に推察できるようにする。

◎ なぜ映らないのか“知りたい”という気持ちが強く、原因を探ろうとしている。

◎ 友だちの作品も見て、その共通点に気が付く。実物と映像とを比較する力や見方ができている。

◎ 伝え合うことで、情報の共有ができた。

・ 工夫した点や、制作の過程を認め、周りにも伝える。【共感】

◎ 自分が思いつかなかった表現をした友だちの作品や、“なるほど。そうするのか”と感じるような工夫を見て、新たな知識や技能を身につけ、“またやってみよう”という気持ちをもっている。

・ これまでの活動を振り返りながら、新しいテーマのストーリーを全員で共有できるよう、映像に合わせて言葉を添え、確認しながら進める。

前回同様、素材や道具を豊富に用意する。必要な情報が得られるよう、保育室の図鑑だけでなく、図書室も開放しておく。

◎ 自分のイメージだけではなく、より本物

トラを探していたのだが、ページをめくっていると、「あ、へびもジャングルにいるなあ」「コウモリも…サルも…」と新たな存在に気が付いていく。

最終的には「コウモリにする！」と決めて作り始める。牙や耳の中まで、細かく作り上げていた。

「ジャングルにはきれいな鳥がいる」と、別の図鑑を見て作り始めた子どもは、「この鳥、ヤイロチョウって名前。テレビで見たことあるけど、名前は知らなかった。」と初めて知ったことを口にする子どももいた。【発見】

トイレットペーパーの芯を手にした子どもと、透明のプラ素材の器を手にしたA児に、前回映し出されなかったことを尋ねてみると、「大丈夫。ここは全部色を塗るから。」

「ここには画用紙を貼っていく。」と、二人とも前回の失敗を踏まえ、意識して作ろうとしていた。【工夫・自信】



<2日目>保育参観日

保護者と一緒に導入映像を見る。その後、動物が完成していない子どもは引き続き制作を行い、それ以外の子どもは、保護者と一緒に、ワークシートで作品作りを楽しむ。

「色が塗れたらタブレットで写真を撮るんだよ」等、子どもたちから保護者に、工程や流れを説明する姿が見られた。

全員の作品を取り込み、スクリーンに映し出すと、子どもたちは「どこにいるかな？」と自分の作品を探し、保護者は「え、不思議…」「すごい！」と感嘆の声を上げていた。



A児からプレゼンテーションをする。「ワオキツネザルを作りました。透明になると映らないので、ここには画用紙を貼りました。しっぽのシマシマを頑張りました」と、自分が工夫したところを分かりやすく伝えていた。【自信・安定】



その後は、発表者が次の作品を選び、その作品を作った子ども（親子）がプレゼンテーションを行う。保護者は、子どもたちの発表する姿を見て、同じように発言をしようと察知してくれた。昨日初めて鳥の名前を知った子どもは、「ヤイロチョウという鳥を作りました。」とその名前も伝えていた。

時間に限りがあり、全員が発言できずに終わると、「えー、私も言いたかった」「もっとしようよ。」と、子どもたちから声が上がった。

後日、A児の保護者から「子どもから聞いてはいたけれど、実際に一緒にしてみても、どんなものなのかがよく分か

に近い作品にしようとしている。

◎ 自分たちが持っている知識に加え、図鑑から情報を得ることで、ジャングルのイメージが広がり、ますます意欲が増してきている。

・ しばらく作業を見守り、「白や透明のもので、この前はどうなったかな？」と尋ねてみる。

◎ 前回思うように映し出されなかったことを実感しており、どうすれば良いか自分たちで考えている。

出来上がった作品をタブレットで取り込む。

・ ICT機器の取り組みを理解していただくため、保護者には、これまでの活動の内容を詳しく伝え、当日取り組みたいことも、事前に伝えておいた。その上で、制作途中中等でも、個々に声をかけていく。

◎ 自分の経験や知識を、自信をもって伝えることができている。保護者を驚かせたい。「こんなことも知っているよ」「お母さんに教えたい」と気持ちでいっぱいである。

◎ 自分で意識し、考え、工夫して作ったことで、その工程を明確にイメージし、具体的に伝えることができている。

◎ ランダムに指名されることで、緊張感もあったが、子どもたちは当たってもすぐに発表できており、これまでの経験が生きている。

◎ 自分の知識が増えたことを喜び、それを伝えることで自信につながっている。

◎ 伝えたい、聞きたい、共有したいという気持ちが育っている。

りました。去年までは、みんなの後ろに隠れていたようなAが、プレゼンもしっかりできていて驚きました。余談ですが、Aが「僕が作ったワオキツネザルが、のそのそ動いていて、思っていたのとちょっと違っていた」と言うんです。どう違っていたのか尋ねると、『木の上で、もっとピョンピョン動いて欲しかった』と言っていました」という話を聞いた。

◎ ただ制作したものが動けば良いのではなく、動きに関しても、もっとこうしたい！という明確なイメージができるようになっている。

【振り返り】

前回の失敗を踏まえ、白や透明の素材には、ペンや画用紙を使って色をつける等、どうすれば良いか自分たちで考えて作っていた。また、作品をより本物に近付きたいという気持ちから、図鑑や絵本をいくつも見比べたり、手元に置いたりしながら作業する姿があった。リアリティを求める気持ちは、外見だけでなく動きにまで至ってきており、まだまだ活動に広がり期待できると感じた。

今回は保育参観日に親子で取り組んだ。日頃より、自由制作の取り組みを伝え、素材提供の協力をしていただいていたが、ICT機器への取り組みをドキュメンテーションで伝えたりはしていたが、やはり実際に体験してもらって初めて、活動の楽しさはもちろん保育のねらいや本質も伝わり、子どもたちの成長も実感してもらうことができた。



「わたしたちだけの色を見つけたい！」 (5歳児 3月)

～ICT機器を遊びや人をつなぐツールの1つに～

就学まで1か月となり、クラスとしても十分なまとまりを感じられるようになった3月。ICT機器とアプリを使用した活動も回を重ね、ICT機器への興味も少しずつ高まってきていた。そこで、次は画面に指で触れるだけでなく、実際にICT機器を手にとって行う活動へと進めることにした。しかし、同時に取り組み前に感じていた“端末と1対1になってしまうのではないか？”という課題も頭に浮かんだ。友だちとコミュニケーションをとりながら楽しめる活動になるよう内容を十分吟味し、アプリを選んだ。

子どもの姿 (人とのつながり・表現・心の動き)

・保育者の援助 | 環境設定 | ◎読み取り

事例2 意欲・工夫・共有・協同

「みんなが知らない色を見つけよう！」

「とりえ」を使用。色は、所内にあるものの中から探し出して、タブレットのカメラで写真に撮る。
5人1組、4グループに分かれて活動する。

保育士用1台と4グループに1台ずつの計5台のタブレットを用意する。

アプリを使用する前に、まずステンドグラスについて話を
する。言葉だけを聞いて「知っている」と答えた子ども
が一人おり、説明してもらおうと、「ガラスに色がついてい
てきれいな絵になっている」と丁寧に教えてくれる。

その話を聞いて「私も知っているかも」と言う子どもが
数名いた。画像を見ると「あー、これか」「知っている」と、
ほとんどの子どもが知っていた。

塗り絵の画像を見て、どんな色（赤・黄・青・緑・黒の
5色）があるか話をする。そしてその色を保育所内（所庭
含む）から見つけてくるということと、タブレットの使い
方について、全員で確認する。

「どう使ったら良いと思う？」と聞かれると、「大事に使
う」「壊れないように気を付ける」等、子どもたちからも自
然に声があがる。保育者からは、タブレットは大切に使う
こと。急ぎたくなる気持ちはあるだろうが、走らず探しに
行くこと。1グループ5人に1台なので、相談し替わり合
って使うこと等を子どもに伝えた。【意欲】

作業を始めると、グループ内で「次は
赤にしよう」「何撮ろうかな？」「これに
する？」「持ってるね」「今度は外に行こ
う」等と相談しながら、熱中して色を集
めていた。【共有・協同】



室内だけでなく、戸外にも出て探して
いたが、深く考えるより、まず目につい
たところで「赤、あったよ！」と、対象
を決める子どもが多かった。



4グループ中3グループは、1人1色
ずつ交代しながら、5色を集めたが、1
グループは、相談はするが、1人の子
どもが5色とも撮影をしていた。それで
も他の4人からの指摘もなく、楽しんで
5色を撮り終えていた。



全グループが戻ってきたところで、集めた色（写真）は
どこで何を撮ったのか、他グループにクイズ形式で発表す
る。「この形は積木かな」「え？これ何の色？」「なんか凸凹
しているな…」「この模様、どこかで見たことあるけど…」
と、色と物の一部だけを見て想像することを楽しむと同時
に、答えが分かった時に「あ～それか！面白い」という声
が上がっていた。【発見】

また、みんなが見つけた『赤』が並んで映し出されると、
「同じ赤だけど全部違うね」と、その違いに気が付く子
どももいた。

・ 他児にも分かるように伝えられたこと
を認める。

全員に視覚で伝えられるよう web でステ
ンドグラスの画像を見せる。

◎ 大切なもの、慎重に使わなくてはいいな
いものということ認識している。

◎ 初めて自分たちで手に持って使うこと
に、期待をもっており、確認事項等も興味
をもって聞いていた。

◎ 自分の思いを伝えながらも、友だちのア
イデアに感心したり、受け入れたりしてい
る。発見や気づきを伝え合って遊ぶ面白
さを味わっている。

◎ 初めてなので、とにかく“色を見つける”
ことを目的としている。

◎ 色探しと撮影に熱中する余り、交代する
ということを忘れていた。

・ 楽しみながら作業を進めるというねら
いは達成できていたため、そのままグル
ープの様子を見守った。【受容】

・ 子どもたちの工夫や思いを認め、意識し
ながら伝える。

◎ 自分たちが思いつかなかったアイデア
を見聞きすることで、「そうか」「自分もや
ってみたい（見つけてみたい）」と感じて
いる。

◎ “赤”という1つの言葉で表しているが、
見ると1つではないという違いに気がつ
いている。

◎ ただ色を見つけるだけでなく、ほかのグ
ループが見つけない場所で、見たこと

スタンドグラスは完成したが、すぐに「先生、もう1回したい」「もっとちゃんと色、見つけたい」と言うので、もう一度チャレンジすることにした。【意欲】

2回目は、色を見つけてもすぐに写真を撮らずに、「これ、みんな思いつくんじゃない?」「もっと難しいの考えよう」「ここはさっきあのグループがいたよ」等と、他グループには分からない場所・物を探そうとしていた。【工夫・試行錯誤】



1回目には、1人だけが撮影をしていたグループも、今回は1色ずつ交代し合っている。どのグループも、タブレットを持っていない子どもが積極的に色探しを行い、見つけると、タブレットを持った子どもたちのところに集まり、相談して対象を決めるという流れが、自然にできていた。【協同】

1回目よりも随分と時間をかけて、全グループが撮影を終える。集めた色の発表を待つ子どもたちの表情が、1回目よりも生き生きとしていた。

自分が撮った色（写真）がピックアップされると、喜んで前に出て、友達が「え～、なんだろう?」と考える姿を満足そうに見ていた。【喜び・自信・安定】

がない色を見つけないという向上心がうかがえる。

- ・ 子どもたちの気持ちや意欲を汲み取り、2回目を行うことにした。

◎ 1回目の気付きから、自分たちだけの色を見つけようと工夫している。

◎ 前回の失敗に自分たちで気が付いたことで、全員が意識して力を合わせ、時間内に作業を終えること、タブレットを持って走らない（大切に扱う）など、約束が守れている。また、オリジナルな色を見つけないという気持ちから、役割分担が出来ている。

◎ 十分に工夫したことから、みんなが分からないだろうという期待や自信をもっている。

【振り返り】

子どもたちがタブレットを手を持って動く、という活動は初めてだったが、ルールを守り、協力して進めることができた。最初はただ、目についた色の写真を撮るだけで戻ってきた子どもたちだったが、他グループの色（写真）を見て、同じ色でも微妙に違うことや、対象物を選ぶところに工夫が必要だということに気づき、自分たちだけの色を見つけようと考え始めた。この活動の面白さを実感した瞬間だった。

また実際に手に持つことで、自分たちで感じ・考えることも多く、主体的に遊びを楽しむと同時に、道具を大切に使うことやルールを守ろうとする気持ちも強くなったように思う。この活動も実体験のひとつなのではないかと感じた。

今回は、5色を1つずつ見つけるという課題だったが、次回は2つずつ見つけるものにして、さらに世界を広げたいと考えている。

【実践の考察】

主体的な制作活動や友だちと協力しての色探しの中で、子どもたちは、自分だけの作品を作ろうと考えたり、素材や道具を使いこなすために試行錯誤したりしながら、自分なりに「そうだ!」「こうしよう」を見つけた。同時に、友だちの作品を見たり、話を聞いたりする中で、「そうか!」「なるほど」と、たくさんの気付きに心を揺さぶられた。そこに ICT 機器というツールが加わり、自分たちの作品が動き、客観的に見るができるようになることで、子どもたちは「なぜ?」「不思議」「面白い」と驚き、一段と興味をもった。また、大きなスクリーンに作品が映し出されることで、“プレゼンテーション”による共有もしやすくなり、新たな気付きも生まれた。そうして「もっとやりたい!」という気持ちや意欲につながった。

また、使用していくうちに、画面の中の世界は仮想ではあるが、タブレットという『もの』自体は、『本物』であり、この道具に触れることも実体験として考えられるのではないかと感じた。

こうして「科学する心」の芽生えには、実体験と人とのかかわりは不可欠であり、そこに ICT 機器を効果的に導入することで、新たな可能性も生まれることを実感した。

「ぼくも言いたい！」（4歳児 1～3月）

～たのしい！おもしろい！から自信～

進級当初、担任や5歳児のしていることに興味はあるものの、少しでも難しそうだと感じると「やらない。見とく」ということが多い子どもたちの姿が気になった。そこで、子どもたちには“楽しみながら、何にでもチャレンジしてほしい”という願いをもって、保育をしてきた。

異年齢児交流には以前から積極的に参加し、5歳児とは毎朝運動や自由遊びで関わるだけでなく、おわりの会への参加や、虫の作り方を教えてもらうなど日常的に交流し、刺激を受ける機会を設けてきた。そうすることで、子どもたちは5歳児の活動に興味を持ったり、憧れたり、「きく組さんになったらこんなことをしたい！頑張りたい！」と意欲的な姿が見られるようになった。

1月、5歳児がICT機器とアプリを取り入れた活動をしている姿を見た子どもたちから「先生、きく組さん（5歳児クラス）は何をしているの？」と聞かれた。5歳児が楽しそうに活動している様子を見て、「おもしろそう！すごい！自分たちもしてみたい」と関心をもったようだった。そこで、5歳児と同じアプリだが、4歳児が楽しめる内容に変え、友だちと一緒にいろいろな表現を楽しむことをねらって、保育に取り入れることにした。

事例では、集団の中で自己主張することが苦手で、友だちに合わせていることが多いB児に注目し、姿や心の変化、成長をみていった。（★印で記載）

子どもの姿（人とのつながり・表現・心の動き）

・保育者の援助 環境設定 ◎読み取り

事例①喜び「動いた！すごい！」

1回目“ジャングル”をテーマにした活動
(アートポン)

スクリーンやタブレットが準備されている様子を見て、「なにをするのかな？」と目を輝かせている。

活動を始める前に気を付けてほしいことを伝える。

「スクリーンやコードの近くを通るとなぜいけないと思う？」と尋ねると、「引っかかるから」「壊れるから」と自分で考え、約束事を理解して答えていた。

「ワニは緑だったよ。歯は白かった。動物園で見たよ。」と実物の色を想像しながら色を塗っている子どもや様々な色を使ったり、模様を描いたりと自分でイメージを膨らませて塗っている子どもがいる。**【工夫】**



クレパスを使用することで、筆圧が弱い子どももしっかりと色を塗ることが出来、「わたしのトラ、〇〇くんのトラと似てるね。」と友だちの作品と自分の作品を見比べながら、会話を楽しんでいる。**【共有・喜び】**

完成した作品を保育士のところをもって

楽しみながら活動できるよう、イメージしやすい4種類のワークシート（ぬりえ）を用意し、好きな動物を選べるようにする。

・初めてタブレットを使用するため、活動の流れや扱い方の約束事を子どもと一緒に考えながら確認する。

・子どもが自分なりの表現を楽しめるよう見守る。

◎ 実体験したことを思い出しながら描いている。

◎ 自分の作品だけでなく、友だちがどんな動物を選んだのか、どのように色を塗っているのか注目し、似ていることに気づく。

・一人一人の作品を認める声をかけ、自信に繋げる。**【受容・共感】**



・約束事を守る姿を認める。

いこうとした子どもがスクリーンに近づくと、約束事を思い出し、「あ！」と足を止めて引き返す。通る場所を変えて列に並んでいた。



子どもたちは「きく組さんのように動くかな？」「楽しみ！」とワクワクしながらスクリーンを見ていた。**【予想・期待】**

そして、スクリーンに自分の作品が映し出されぬりえが動き出すと、自分の作品を必死に探し、「見つけた！隠れた！」「すごい」「▲▲（キャラクターの名前）嬉しそう！笑ってる！」「ねえ、ぼくのあそこにいるよ」と声をあげて喜んだり、自分の絵がサーカスをしている姿を見て、「頑張れ」と応援したりする姿が見られた。

【喜び】

また、友だちの作品にも関心があり、「〇〇くんのサルあそこにいるよ」と友だちの作品に気付き、教えてあげたり、「これ誰の塗り絵かな？」と聞くと、「〇〇ちゃんの！」と教えてくれていた。



★ 保育士との会話では、思っていることを伝えることができるが、全体の活動になると受け身になるB児。タブレットやスクリーン等、普段とは違う雰囲気「きく組さんと一緒にやつかない？」と活動が始まることを待ちわびている。

【予想・期待】

映像が始めると、じっと映像を見つめ、終始ニコニコしてストーリーに注目している。B児は、本児の好きなカブトムシのワークシートを選び、一生懸命塗っている。**【意欲】**

映像を取り込むと、自分の絵が動いている様子を喜んでいた。**【喜び】**

友だちの絵がピックアップされると発表している姿にも耳を傾け、スクリーンに注目している。



★ 自分の思いを表現することが苦手なB児が、大好きなカブトムシのワークシートがあったことで、心が動き、表現することを楽しんでいた。また、カブトムシの観察や世話など、日頃の実体験が、ICTの中でも生かされていると感じた。次回の活動では、B児の得意なことをみんなの前で発表する機会をもち、自信に繋げていきたい。

【振り返り】

自分の作品がスクリーンの中で動くことで、興味・関心がぐんと深まり、「次もやってみたい！またしたい！」と意欲につながった。アプリを使う新しい活動だったが、普段から使い慣れている道具を使用することで、子どもが安心して取り組むことができたと感じる。どうしても子どもの作品の仕上がりに時間差ができてしまうので、早く仕上がった子どもの待ち時間の工夫が課題だ。仕上げる時間の目安を事前に伝える等、工夫していきたい。また、自分なりの線や色を工夫したい子どももいるので、次回は別のワークシートも用意し、両方を体験できるようにしたい。(写真①と写真②)

塗り絵が完成した子どもの絵を保育者がタブレットで撮影する。

◎ 自分の作品が動いたことに驚くと同時に、満足感も味わっている。

◎ 自分の作品だけでなく友だちの作品もどう動いているか、よく見ている。制作の過程からしっかりと友だちの様子を見ていたのがわかる。

★ 感情を表情で表すことが少ないB児だが、スクリーンにはとてもいい表情で注目し、好奇心が高まっていた。

◎ 保育所で飼育しているカブトムシに関心を持ち、日頃から観察や世話を積極的に行っていることで、自分の知識を基に、足や角があることを意識しながら塗っている。

◎ スクリーンを見ながら友だちの発表を集中して聞いている姿から、話の内容とリンクする視覚的なツールがあることで話の内容を理解し、興味や関心を高めた。

事例②自信「ぼくの絵は…」

2回目 “空” をテーマにした活動(アートポン)

写真①



写真②



2回目ということで、手順もわかり、子ども同士で会話を楽しみながら製作をしている。

「ヘリコプター見たことあるよ。公園で見た。」

「飛行機に乗ったことがあるよ。確か、ドアとか大きい窓があった。運転手さんはここにいたと思う…」体験したことを思い出しながら絵を描いている。

ワークシートを2種類用意したことで、自分が表現しやすいほうを試しながら選ぶことが出来た。また、友だちの様子を身近で見ることで刺激を受け、「私もカラフルにする。ハートも描こうかな。お口は笑って、ニコニコにする」と意気込んで塗り絵をしている子どももいた。【意欲】

今回、出来上がった作品は、子どもがタブレットを操作して取り込むことにした。

初めてのタブレット操作に、緊張している子どももいたが、操作をし終わると、「これでいい？

写真撮れている？」と嬉しそうに保育士に尋ねていた。【喜び】



また、友だちが操作している様子をじっと見て確認している子どももいれば、タブレットの操作に慣れているのだろうか、躊躇なく画面をタップする子どももいた。



全員の取り込みが完了したあとで、スクリーンに映し出す。「飛んでいる！すごく速く飛んでいる」「あそこにぼくのがいる！」と絵の動きに注目していた。

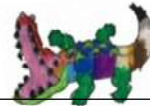
作品を取り込んだ後、自分の作品について友だちに伝えたいことを発表するプレゼンタイムを設けた。自分の作品がピックアップされると、はにかみながら前に出てきて、全員が自分の作品について説明をしていた。



★ B 児の絵がピックアップされると、「ぼくのだ」と素早く前にでてきて、いつもよりも大きな声で「Bです。飛行機を描きました。名前は、虹色飛行機です。」と発表している。友だちに拍手をもらい、嬉しそうにしている。

【意欲・自信・喜び】

製作の時間を伝える。



子どもが前に出てきて発表できるような導線を意識し、机やプロジェクターの場所を設定する。

- ・ 実体験を話している子どもに質問し、周りの子どもにもさらにイメージが広げられるような会話をする。
- ◎ 子どもの表現しようとする気持ちを十分に受け止め、認める。



簡単な操作だが、タブレットに触れる機会を作る。

- ◎ 一度経験したことで活動の流れを理解し、見通しをもって参加している。
- ・ 慎重にタップする子どもが多いのではという保育士の予想に反していた。スマートフォン等の普及により、ICT機器が身近にあり、触れることに慣れている子どもが多いと感じた。

- ・ 描いたものやイメージしたものを声に出して伝えられるように、質問するなど個別に援助する。
- ・ 自分なりに考え、アイデアを話す姿をしっかりと受け止め、のびのび表現できるように援助する。【受容】
- ・ 子どもの言いたい気持ちを受け止め、全員発表する。
- ◎ 5歳児の発表を見ていたので、自分たちも同じようにしたいと思ったのだろう。友達が思ったことや考えたことを発表する姿を見ていたことで、自分も発表して伝えたいという思いが生まれたのではないか。

★ 普段は友だちに合わせる事が多く、自分を表現することの少ないB児だが、今回本児が得意な絵の活動で生き生きと自己表現が出来、友だちに認めてもらった経験は、大きな自信につながったと思う。今後もそういった表現の場を作っていきたい。

【振り返り】

スクリーンを使用したことで、絵に注目するだけでなく友だちが発表する姿にも注目出来ていた。また、時間の見通しを伝えたことで、前回より子どもの待ち時間が少なくなった。

型のみ絵（写真②）は、自分でデザインし着色することで、保育士が思っていた以上に独創的なデザインがたくさんあった。自分なりのイメージをもって表現できる子どもも多いので、次回はぬりえではなく、自由画を取り入れることで、表現の幅も広げていきたい。

今回の活動は、子どもが「名前や考えたことを発表する」ことをねらいとしていた。保育者は、子どもが発表しやすいように、困っている時には質問するなどの援助を行ったが、子どもから子どもに質問する形式でも良かったのではないかと思う。今後は、ICT 機器活用の年間計画を立て、様々な場面で活用し、子どもにとってより良い経験が出来るように援助していきたい。

【実践の考察】

今回の実践で、子どもたちは自分の作品が大画面に映し出される感動と動き出す不思議さを感じた。そして、友だちの作品に刺激を受け、その表現方法を取り入れる、真似る等、子ども自身の表現の幅にも広がりを感じられた。また、自分の作品”だけでなく“友だちの作品”にも目を向けることができたのは、それまでの、クラス活動・縦割り活動の中での仲間意識の高まりも大きく影響していると考えられる。今回は、友だちとアイデアを出し合い、協力して作品を作り出す取り組みまでには至らなかったが、友だちと作品について感想を言い合う姿や、作品を認め合う姿から、今後は「人とのつながり」としての活用も十分にできるのではないかと考える。

今回、自分の思いを表現することが苦手な B 児においても、自分の作品について自信をもって発表することが出来、ICT 機器を活用した視覚での共有の意味は大きかったと感じている。

「きくぐみさんみたいでたのしい！」（3歳児 1月～3月）

～憧れとチャレンジの中で心が動く瞬間～

目新しいことに興味をもち、素直に表現できる3歳児の子どもたちである。好奇心旺盛なこの時期に、好きな遊びや楽しいと思えることを増やしてほしいという保育士の願いから、少し難しいと感じることも、小さなステップアップを心がけ、その分達成感を多く味わえる保育を行ってきた。また、春から4歳児や5歳児の様子を身近に感じ取れる環境の中で、一緒に生活し、遊ぶ日々を重ねてきた。秋を過ぎた頃には、年長児の新しい歌や知らない遊びを見聞きすると、「ぼくたちはしないの？」と当然のように真似をしたくてクラスの垣根を越えてじっと見つめる姿も多くなった。分からないことを近くにいる年長児にすぐに教えてもらい、助けてもらう中で、優しさに触れ、人と関わることの心地よさを十分味わってきた。ある日、5歳児の ICT 機器を活用した活動を見学することになる。憧れの5歳児の活動と保育の中で初めて見る ICT 機器(タブレット)に、子どもたちは興味津々の様子だった。見学後すぐに、「明日私たちもする？」と、当たり前のように聞く姿に押され、3歳児もアプリを活用することにした。『自分たちの絵が動き出すアプリ』を活用することで、子どもたちがどのような反応をするのか知るとともに、喜んだり、不思議さを感じたりするのか、心の動きを捉えたいと考えた。

事例の中では、日頃から制作をあまり好まず、自分の思いや考えを表現することが苦手な C 児にも注目し、姿の変化や学びにつながる姿について考えていく(★印で記載)。

子どもの姿 (人とのつながり・表現・心の動き)	・保育者の援助 環境設定 ◎読み取り
事例① 意欲・喜び 「きく組さんみたいにみんなの前で話せるよ！」 1回目は“雪”をテーマにした活動を行う(アートポン)。 スクリーンに画像が映し出されると「きく組さんがしていたのと一緒に！やってみたい！」と気持ちは高揚して	広いスペースの中で、スクリーンを見やすいように机と椅子を配置し、活動に必要な道具を用意する。 ワークシート(ぬりえ)は数種類用意し、子どもが好きな絵を選択できるようにする。

いるが、「自分たちも体験できる」という期待感から、保育士の話をお聴こうとしている。【意欲】

動物の悲しい表情が画面に映し出されると、「かわいそう」「どうして泣いているのかな？」と動物に心を寄せている。【疑問・予想】

悲しんでいる動物に絵をプレゼントする提案をすると、「きれいにぬってあげないといけないね」「赤色だったら喜ぶかな？」と思ったことを、友だちと会話している。

友だちが描く姿を隣で見て、色を変えたり、濃淡をつけて塗ったりしている【工夫】



できた絵がタブレットに取り込まれ動物が笑う姿を見て「やったー！喜んでいる。！」と嬉しい表情をしている。【喜び】

スクリーンにクラス全員の絵が表れて、自分の絵をピックアップされると、戸惑うことなくスクリーンの前に立って名前を進んで発表している「だって、きくぐみの〇〇ちゃんが名前言ってたよ」と、自分の絵に付けた名前を進んで発表する姿がある。発表する友達の姿を見て、微笑ましく見つめる他児の姿がある。

【意欲・喜び】

- ・ 初めての取り組みであるため、不安なく安心して参加できるように声をかける。
- ・ 活動の全体の流れや道具の使い方、約束事を伝え、共有する。
- ・ 子どもの声を拾い、他児にも広げていく。

◎ 様々な意見があることを知り、自分なりに思ったことを言葉にしようとしている。

- ・ 子どものつぶやきに共感し、丁寧に塗る姿や夢中に塗る姿等、ありのままの姿を認める。描き始められない子どもには始めるきっかけを作れるよう会話をする。【受容】

◎ 塗り進めながらも友だちの姿を見て、真似をしたり見せ合ったりして、互いに様々な発見をしながら塗る技法を獲得している。

絵を取り込む際の簡単な操作を一緒にし、タブレットに触れる機会を作る。

◎ 動物の表情の変化から、自分の絵をプレゼントできたことが分かり、喜びを感じている。



1日に4・5人程をピックアップし、皆で認め合える機会を設ける。

- ◎ 5歳児の姿を見ていたことで主体的に発表している。
- ◎ 友達の思いに共感し、新たな発見をしている。

★C児は、クレパスを持たずに、ワークシート(ぬりえ)と両隣の友達を交互に見て、不安そうにしている。担任に声をかけられると泣きそうになるが、好きな色のクレパスを手に取り、少しずつ塗り始める。また、塗り終わったところは片手で隠す姿が見られる。時間の制限があり、最後まで塗り終われなかったが、映像に自分の絵が映し出された時には、嬉しそうにしていた。【葛藤】

★C児の日頃の姿を踏まえ、好きな色やどのようにしたいかを言葉を交わしながら楽しんで参加できるようにしていく。少しでも塗り進めている姿を認め、時間の許す限り満足して取り組めるようにする。【受容】

★C児は、日頃の制作での姿と変わらず不安な様子が見られたが、本児にとって葛藤を乗り越える1つの良い機会と捉え、好きな色から塗り始め、なぜその絵を選んだのかを話しながら進めていった。また、発表の機会は次回にし、まずは友だちの姿を見て見通しをもてるようにした。一生懸命描いた自分の絵が、動いたことに新鮮さと面白さを感じたようで、“またしたい”と意欲的な姿が見られた。

【振り返り】

初めての活動であったが、みんなの前で発表することができるようになっていく姿を全員で共有し、大きくなった喜びを味わうと共に、自信につながられるよう声をかけた。

1年を通して行ってきた誕生児紹介の質問コーナーで、人前で発言する機会を設けていたことや、5歳児の活動を見学出来たことは子どもたちにとって見通しをもてる機会となり、“やってみよう”という意欲につながった。また、タブレットに触れて遊ぶことも楽しめていた。しかし、話を聴く・スクリーンを見る・色塗りをする、など、並行して行わなければいけないことが多く、3歳クラス後半でも戸惑う子どもがいたため、環境の構成は課題である。

事例② 好奇心・工夫

「新しいことを知ってきく組さんみたい！」

2回目は“ジャングル”をテーマにした活動を行う(アートポン)

準備を始めると「今日はどういったテーマかな?」「どんな動物が出てくるかな、たのしみ」と期待を持ち、自分の椅子を活動場所に運んでいた。

映像が映し出されると「ジャングルって聞いたことある!」「どんな動物がいるかな?」と期待しながらスクリーンを見ている。また、ワークシート(ぬりえ)の絵と

同じ動物を映像や図鑑の中で見つけると、喜ぶ姿があった。**【好奇心】**



「きょうはラフレシアをプレゼントしよう」「つよいオウムだよ」と自分が思い描きたい動物を口にしたり、以前より力強くクレパスを塗ったりする子どもが多くなった。**【工夫】**

完成した絵がタブレットに取り込まれると、嬉しそうに見ていた。そして、「もっと描きたい!」と自由画用の紙を手に取り、好きな絵を描いている。**【自信】**

スクリーンにクラス全員の絵が表れ、自分の絵がピックアップされると、自分からスクリーンの前に出てくる。「名前は?」と友だちから聞かれ、「サルちゃんです」と全体に届く声の大きさと伝える姿が見られた。友だちの発言が終わると、自然と子どもたちから拍手する姿が増えてきた。

スクリーンを見やすいように机と椅子を配置し、活動に必要な道具を用意する。

- ・ 自分でできる身の周りの準備を呼びかける。

ワークシート(ぬりえ)は数種類用意し、選択できるようにする。また、早く描き終わった子どもが自由に描けるように自由画用の紙も用意する。

- ◎ 初めて知ったこと、言葉で印象に残ったことを何度も友達と話し、覚えようとしている。



絵を取り込む際の簡単な操作を一緒にし、タブレットに触れる機会を作る。

- ◎ 塗ったこと、絵を仕上げたことに自信をもち、もっとしたいという気持ちが溢れている。

- ・ 子ども同士でやり取りができるように、保育士が話していた質問部分を子どもたちに任せる。

- ◎ 友だちのことを見る力や相手の話を聞く姿勢が育ち始めている。

★ 1回目の時になかなか描き出せなかったC児は、時計を見ながら保育士に「あともうちょっと(で、おわり)?」と時間を確認しながら丁寧に塗り込んでいた。また、時間内に完成出来たことで、期待しながらスクリーンに映し出されるのを待っている。自分の絵が映し出されると、照れながらも前に出てきて、担任と一緒に自分の名前を言うことができた。【意欲・自信】

★活動の積み重ねの中で、筆圧が強くなり自信が感じられる。時間内に仕上げるという意識も身に付き、達成感を味わっている。発表では、担任の目を見ながらも微笑み、話そうと挑戦する意思があることが感じられた。そういった姿を認め本児の自信につながるように丁寧に声をかける。【受容・共感】

★C児は、2回の経験を経て、活動に見通しをもち自ら動き出す瞬間が増えた。注目を浴びると泣いてしまっていた姿が変化したことはとても大きく、本児の自信につながっていると考える。

【振り返り】

様々な気付きや新しい発見は、さらなる意欲へとつながると改めて実感した。活動を終えた直後に早速、図鑑でジャングルについて知ろうとする子どもの姿が見られ意欲を感じた。活動の最後に新しく知ったことを、年下の友だちに教えてあげようと保育士が提案すると、「きく組さんみたいに?」と、日頃してもらっていることを同じようにしてあげたいという気持ちが芽生えていることに気づいた。

事例③ 葛藤・自信

「きく組さんみたいにできない…」

4回目は“空”をテーマに活動する。

担任が準備を始めると「今日もおもしろいことするんでしょ?」「早く用意しないと」「クレパスを持って行かない」と自分たちも準備を始め、椅子を活動場所に運んだり、同じグループの友だちに準備を呼びかけたりしている。

スクリーンに青空が映し出されると、「空がきれいね」「あ、きく組さんがしていたのと同じ。」「今日はどんな絵にしようかな」とすぐにグループの友だちと話をして、活動を期待している。

「今日はぬりえではなく、好きな絵を描くよ」という保育士の言葉に驚き、戸惑っていた。そして、思いのままに描く子どもや友達を見て真似ながら描く子ども、なかなか描き出せない子ども等、様々な姿があった。



絵をすべて取り込み、前回のようにみんなの前で発表する時に、今までと違う子どもの様子が見られた。

- ・ 注目されることで声が出なかったが、担任と一緒に発言することができた。

- ・ 発表することが苦手な子どもが、進んで手を挙げて

「〇〇と△△を描きました」と友だちに自分の言葉で伝えることが出来るようになった。



- ・ 「こんなのもあるんだね」と自分の絵と友だちの絵を見比べて、気づいたことを話す。【発見・共有】

ワークシート(ぬりえ)は使用せず、事前に枠の線のみを書いた紙で制作を始める。

スクリーンを見やすいように机と椅子を配置し、活動に必要な道具を用意する。

◎ 繰り返しの経験の中で全体の流れに見通しをもち、行動できている。



今までの活動を振り返りながら、違う点を具体的に分かりやすく伝える。

- ・ 1人1人の子どもの表現を認める。

【受容・共感】

年度最後の活動であるため、全員が発表できる場を設ける。

- ・ 子ども個々の様子をよく見て、担任と一緒に発表したり、出だしを言ってあげたりしながら、子どもの発言する経験を積み重ねられるよう働きかける。

- ・ 子どもの様々な感性を認めることで、子どもが“これでいいんだ”と自信が持てるように支援する。【受容・共感】

★ C児は、隣の友だちの絵を見て真似て描きながらも、楽しんでいる。タブレットで取り込む際に「ここがかっこいいでしょ」「青色にした」とこだわったところを話す。発表時には、顔を赤らめて自分で目をこすりながら、なかなか発言できなかったが、担任と一緒に時間をかけることで、口を開きつづやくように話す姿が見られた。【意欲・葛藤】

★ 本児の気持ちに寄り添いながら、表現することの楽しさを伝える。
 ・ C児の思いや表現方法に共感し、自信をもてるように声をかける。発表では、自分で話そうとしている姿を言葉で伝えながら認め、できることを一緒にしていく。【受容・共感】

★ C児も、今回の活動で本児なりの楽しさを見つけながらも1回目の時のように不安な様子があり、新たな壁に直面しているようだったが、着実に自分なりに表現することに自信がついていることがうかがえる。また、友だちも同じ気持ちを感じていると知ること、ありのままの自分を受け入れることができたのではないだろうか。

【振り返り】
 ぬりえの形のワークシートは、繰り返し活動することで達成感を味わうことが出来るようになっていたが、自由画に変わると、表現したものを言葉にすることの難しさを子どもたちの姿から痛感した。ほとんどの子どもが不安そうな表情に変わり、発表の仕方に変化が見られた。“あっているのかな？”“みんなとちがうけど、いいのかな？”という葛藤を感じていると読み取ることができる。しかしながら、全て違う絵がスクリーン上で動くことで日頃味わえない面白さが生まれ、その面白さを友だちと共有し、個々に“これでいいんだ”とありのままの自分を受け入れることが、この活動の大きな意味だと実感した。

【実践の考察】
 タブレットを活用した ICT 保育は、5歳児への憧れから始まった実践であったが、見て真似ることや繰り返し継続することによって、新たな発見や好奇心につながり安心して楽しめる活動の1つになった。日頃、遊び親しんでいるぬりえや描いた絵が動くという体験は、そのものが生きているような感覚を感じることができ、自分の絵に愛着をもっているように読み取れた。また、発表を通して、表現方法はたくさんあり、友だちと違って良いと認められることで、自信につながっていったと考える。
 今後も、テレビを見るように動く映像を見てただ楽しむということに重きをおくのではなく、保育の中で実体験と重ねていくために、自分を表現するための1つのツールとして、アプリに限らず ICT 機器を活動に取り入れ、子どもたちが「もっと！」「やってみたい」と心を弾ませる瞬間を増やし、子どもの可能性を広げていきたい。

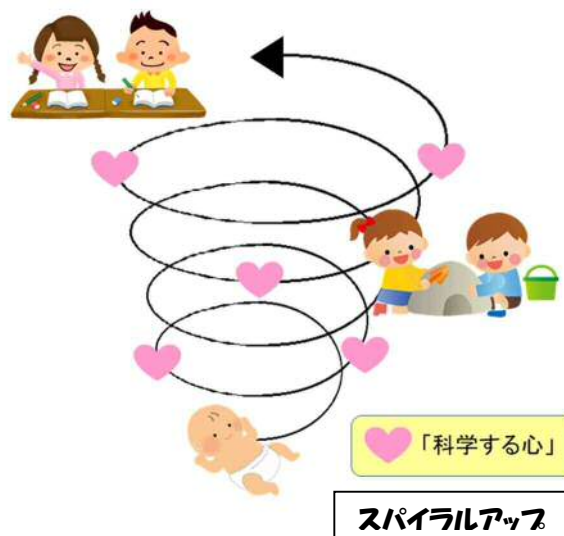
IV 考察に基づく課題、今後の方向性

今回本所では、子どもが日々過ごす保育所での生活で出会う環境の中に「ICT 機器」を活用し、子どもの「科学する心」を育むことが出来るか、子どもの姿を通して見てきた。

アプリを実際に体験してみると、子どもは「やってみたい。」「不思議。」「もっと知りたい。」とすぐに好奇心がわき、心が動かされているのを感じた。そして、体験を繰り返す中で、自分と違う友だちの発想や表現に触れて感性が刺激され、「こうすれば上手く出来るかな。」「こうすると面白い。」など、工夫する気持ちから新たな考えが生まれたり、自分の思い・考えを伝えようとし、また、自分とは違う考えを受け入れたりする気持ちも育まれた。

また、1台のタブレットを友だちと一緒に使うことで、協力したり、教えあったり、お互いの良いところをまねるなど遊びの深まりも見られた。

これら子どもの姿から ICT 機器は科学する心を育てる保育道具として有効なものであり、「人とのつながり



りを深める」、「表現の幅を広げる」ことにも有効なものであると考えた。

また、今回活用したタブレット及びアプリには、「操作・修正の容易性」という特性があり、子ども自身の思い、考えについて失敗を恐れることなく何度でも満足するまで表現することができる。こういった体験を繰り返すことで子どものチャレンジしたい気持ちなどがスパイラルアップされていき、知識・人とかかわる力・思考力・表現力を習得していく。その過程の中で「科学する心」が子どもの中に育まれていくと考える。そのために保育者は子どもの姿をしっかりと見て、子どもの「心の動き」を推察し、適切な「ねらい」をもって環境を構成していくことが最も大切だと考える。

それが子どもの可能性を広げ、ついでには子どもの「科学する心」の育みを支えることにつながるからだ。

ICT 機器の活用を考える際に「実体験と ICT 機器による体験は相反するもの」や、「ICT 機器の活用は人とのつながりを妨げる」などと決めつけるのではなく、双方を相互作用させていくことは工夫することで可能であり、それにより従来の保育ツールにはない特性をもった ICT 機器を活かし、「科学する心」を大きく育てていくことになると考えている。

今回は短期間の試験的な取り組みであったが、ICT 機器が非常に有効な保育ツールとして活用できることがわかった。しかしながら、ICT 機器の活用には子どもが必要以上に ICT 機器に関わってしまう恐れなど、課題・注意すべき点も認識・検討している。今後、こういった点に注意をしつつ、実体験とのバランスを考えながら、使い方を吟味し、年間を通した計画を立てて取り組んでいくことで、子どもたちの“もっと”という意欲が高まり、さらに大きな成長が期待できるのではないかと考える。

今回の ICT 機器を活用した保育の取り組みは、保護者へも積極的に発信した。5 歳児の保護者に行ったアンケートの結果(20 名中 19 名回答)でも、私たちと同じ『実体験が大切』という意見とともに、68%の保護者から ICT 機器を取り入れた保育が必要(または、将来的に必要)という結果が出た。そして、驚いたことに、ICT 機器を取り入れた保育は必要ないという保護者は 0%であった。これは、保護者自身が参観日で実際に ICT 機器とアプリの体験をし、取り組みのたびに掲示したドキュメンテーションで子どもの様子(つぶやきや学び)を知り、保育の内容や目的を十分に理解したことによる結果ではないかと考えている。こういった保護者への周知を通じて、送迎時に保護者と会話する際、私たち保育士が行う新しい取り組みに「信頼している」との言葉もいただいたことは、自信につながった。

昨年度末から今年度にかけて、新型コロナウイルスの影響で、私たちが思っていた以上に「オンライン授業」や「テレワーク」等、日本社会の ICT 化が急速に進んだ。本市の保育所では、4 月、5 月は申請制の特別保育になり、約 8 割の子どもが在宅を実施することになり、家庭保育の協力を依頼する事態となった。5 月中、約 8 割の子どもが在宅保育にあった中、株式会社スマートエデュケーション社の「おうちえん」を利用して、保育士がタブレットで子どもたちが家庭で楽しめるような「絵本の読み聞かせ」や「体操」「手遊び」等の動画を作成し、各家庭からアクセスできるように配信した。週に 1 回ずつ配信を重ねると、子どもたちはもちろん、保護者からも好評であった。家庭で動画配信を見て「せんせい、せんせい」と言っていた 1 歳児が、特別保育が明けて 2 か月ぶりに登所した際に、泣かずに保育に入った事例もあり、ICT 機器により長い自粛生活の間にも、子どもたちとつながり続けることができた。

今回の取り組みには、賛否両論、様々な意見があった。世論も、就学前の教育・保育に ICT が必要かと問われると、まだまだ意見が分かれるところではないか。しかし、時代の流れや変化に伴って「私たちが変わっていかねばならないこと」と「変わってはいけない大切なこと」を見極めていく『変化と不易』の視点を常にもち、『子どもたちが今そして未来を生き抜く力』を育てていきたい。



研究代表者名 原田 晴子

執筆者名 泉 美由紀, 岡本 知代, 志熊 亜美, 中尾 知香