

附属幼稚園における ICT を活用した遊びの実際

高橋 佑衣・鎌田 陽介・伊藤 右子・佐藤 みちる

附属幼稚園・附属幼稚園・附属幼稚園・附属幼稚園

対象：幼稚園，保育園，保育所

キーワード：保育，遊び，検索，参照，プログラミング

活用したツール：iPad，Bluetooth スピーカー，プリンター，スコープ，大型モニター

1. はじめに

宮城教育大学附属幼稚園は教師の ICT 活用だけでなく、幼児が遊びを展開するための ICT 活用を日常的に行ってきた。幼児が ICT 機器を遊びのツールとして活用できるように、各担任が幼児の遊びの展開に合わせて環境に取り入れており、幼児が遊びのニーズに合わせて ICT を活用する姿が見られた。そこで、本稿では幼児教育において ICT を活用した今年度の実践例を報告することとした。

2. 3 歳児【ステージ遊び】

3 歳児では、ステージ遊びにおける活用が盛んであった。3 歳児はまだ文字の読み書きができる幼児が少なく、タブレット端末で自ら文字入力をして検索を

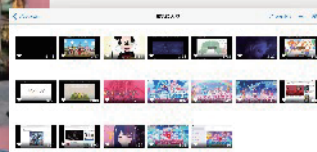
したり、検索結果を読み取ることは難しい。ステージ遊びで使用する楽曲を幼児が選び、再生する際にも、曲名が読めないために困難が生じる場面があった。そこで、iPad を用いて楽曲を動画サイトで画面収録し、写真アルバムに保存することで、3 歳児はサムネイルで楽曲を識別することが出来るようになり、選曲や再生が容易になった。自分の好きな楽曲をいつでも楽しむことが出来るようになり、ステージ遊びがより一層盛り上がるきっかけとなった。3 歳児であっても、絵や写真などの視覚的に分かりやすい情報を取り扱うことで、ICT 機器の活用が可能であることが分かった。

3. 4 歳児【虫捕り遊び】

4 歳児では、虫捕り遊びの際に、幼児が積極的に



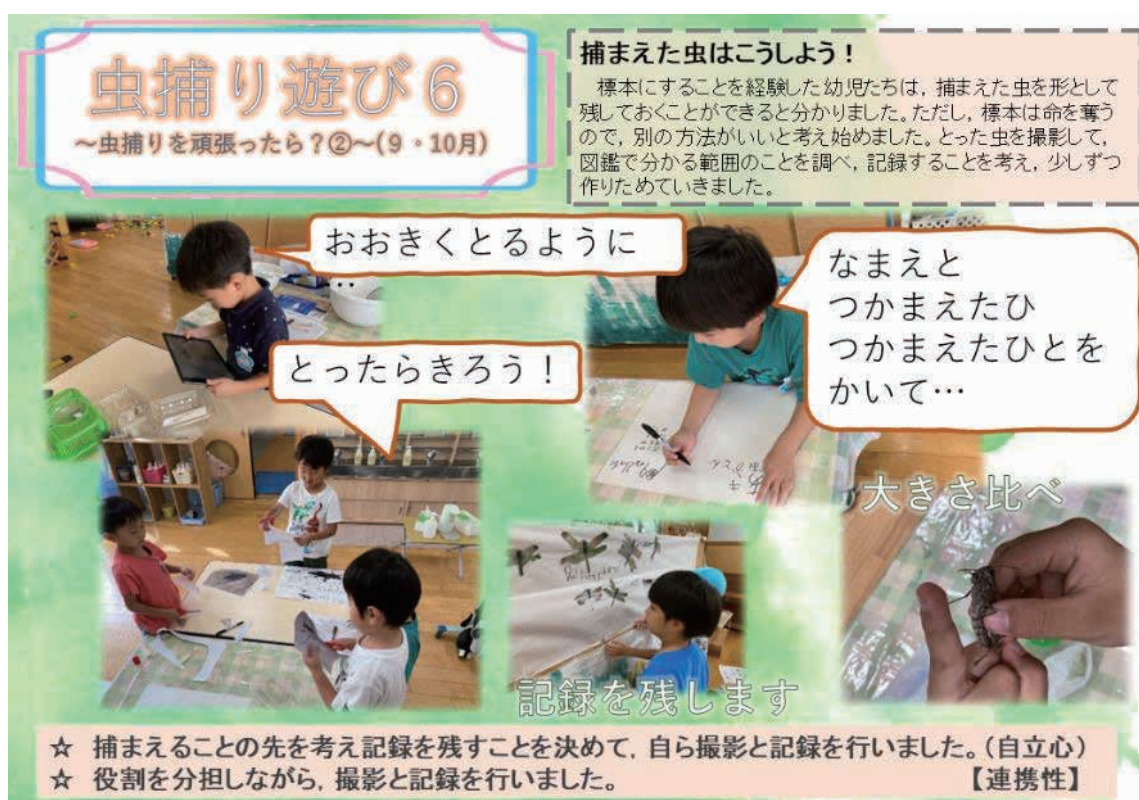
画面収録したことで、視覚的に分かりやすいプレイリストとなり、幼児の直感的な思いにも即時応えることが出来るようになった。



iPadを活用する様子が見られた。4歳児の場合、教師がiPadの操作方法を示範し、使い方のルールを確かめた上で、特定の遊びの環境に端末を配置した。ホームボタンを押す、画面をタップして撮影する、画面をズームするなど、基本の操作方法を押さえた上で幼児に預けることで、幼児だけでiPadを用いて遊びをすることができた。

4歳児の虫捕り遊びでは、園庭に棲む虫を採集し、飼育や観察を継続してきた。飼育の過程で死んでし

まった虫を標本にすることで、形として残しておくことができる事を経験したものの、標本は命を奪うことに幼児たちは気付いた。そこで、採集した虫をiPadで撮影し、写真から分かる特徴を手掛かりに図鑑で虫について調べ、記録する方法を考え出した。撮影した虫の写真は印刷し、虫捕り遊びの環境に用意された記録用紙に貼り付け、虫の名前や採集した日付などを記録していった。自ら採集し、愛着をもって飼育した虫の記録が蓄積されていくことで、幼児たちの虫に対する興味・関心や愛着がさらに高まった。



4. 5歳児【ジュース屋さんごっこ】

5歳児では、3歳児、4歳児と比較してより幅広い用途でICT機器を遊びの中で活用した。5歳児の遊びの環境では、自分の遊びのニーズに合わせて自由にタブレット端末を使用できるようにし、新学期に使用方法やルールを確認し、使用のタイミングは幼児に任せ、基本的な操作方法を多くの幼児が理解しており、使い方が分からない友達と教え合う姿が見られた。

ジュース屋さんごっこでは、「注文の際にタッチパネルが欲しい」という幼児の願いを叶えるために、Smalrubyで作成したプログラムでタッチパネルを再現した。プログラムは教員が組み立て、幼児にはタッ

チパネルの再現に必要な写真の撮影を任せ、出来上がったタッチパネルを遊びで実際に使用してみると、本物のような機能に驚いている幼児がいる一方で、どのように動いているのか気になっている幼児も見られた。そこで、エディター画面を見せると「わかった、これプログラミングでしょ」と言い、納得している姿が窺えた。小学生以上の兄弟がいる幼児は、兄弟児がプログラミングを経験していることを知っており、エディター画面も見たことがあるようだった。

5歳児は文字の読み書きができる幼児が増え、ひらがなやカタカナであれば、ほとんどの幼児は書いてあることを読み取ることができる。このことから、直感

的に操作できる UI や、易しい言葉で表現されたプログラミング言語であれば、5 歳児の段階でもプログラミングに挑戦できると考えられた。附属幼稚園におけ

る 5 歳児の遊びは本物志向の遊びである。ICT 機器やプログラミングの力を生かし、幼児の遊びを本物に近づけていく可能性を今後も模索していきたい。

色水遊び⑨

～タブレットを使って～(2月)




ここにおいてとってみよう。

タッチパネル注文がしたい


お店の運営にタブレットを使い始めた子どもたち。「ジュースを作っているところを動画撮影してお客さんに見てもらいたい」という思いをもち、何度も撮影したり撮影したものをチェックしたりしていました。お客さんからの注文にタッチパネルを導入しました。画面上のメニューを押すと、お店のタブレットに注文が届きます。便利になったけど、注文がいっぱい入って大忙しです。



じょうずにとれてるね。



ちゅうもんはいったよ。




これにしようかな。ポチ。



はいたつものはじめました。





☆ 動画の撮影やジュースづくりを声を掛け合いながら行っていました。(協同性)

☆ たくさん注文が入っても、お客さん全員にジュースを作って渡していました。【責任性】

5. 保育を支える ICT 機器

先述の実践例では、主に iPad を活用した遊びの実践を紹介してきたが、本園ではこの他にも保育で様々な ICT 機器の活用を試みている。ここでは、主に 5 歳児の実践例を紹介する。

ステージ遊びでは、楽曲を選曲、再生する際に iPad と Bluetooth スピーカーを接続していた。5 歳児では、幼児が iPad に無料音楽サブスクリプションサービスのアプリから好きな楽曲を検索して再生できるようにしており、教師が直接援助をしなくても、幼児だけで遊ぶことができるようになった。

生き物遊びでは、採集した生き物を観察する際に、iPad に広角レンズを取り付けて活用していた。このようにすることで、カメラのズーム機能では観察しに

くい部分も良く見えるようになった。また、iPad で撮影した写真を小型プリンターで幼児が印刷できるように環境構成を行った。プリンターが無い頃は、撮影した写真を教師が預かって印刷していたが、保育室内にプリンターがあることで、より早く幼児の思いに応えられるようになった。

他にも、本園は電子黒板を 2 台、43 型モニターを 2 台所有している。遊びの振り返りの時間に写真を全体で共有するなど、iPad の画面を全体で共有するために幅広く活用した。

iPad 単体での活用も、検索、撮影、参照などを行う上で、幼児の遊びに効果的に用いられるが、他の ICT 機器と組み合わせることでさらに幅広く活用することができると思う。



iPad と Bluetooth スピーカーがあれば、CD が無くても楽曲の再生が可能になった。



撮影した写真をすぐに印刷することで、観察をスムーズに行えた。



遊びの発表会でも、観客に対して幼児の遊びの様子を伝えることが出来た。



6. おわりに

附属幼稚園で幼児用の iPad が導入されてから約 4 年が経ち、遊びの中で幼児が ICT 機器を使用している様子が自然に見られるようになってきた。幼児の間でも、iPad は遊びのツールであることの共通認識が定着しつつある。教師は、ICT 機器が幼児の遊びにどのような形で生かされるかを今後も十分に検討して環境構成を計画していくことで、遊びを通して生まれる幼児の思いに応えることができると考える。主体的な遊びを推進する一手段として、今後も活用方法を検討していきたい。

参考文献

宮城教育大学附属幼稚園 (2024) 宮城教育大学附属幼稚園研究紀要 第 68 集 持続可能な社会の担い手を育む環境とその援助～子どもが夢中になって遊ぶ教育課程～