

‘WE THINK
EVERYWHERE’

デジタルツールを使って
世界を探索する子どもたち

2020年9月26日

‘WE THINK
EVERYWHERE’-
CHILDREN
INVESTIGATING THE
WORLD WITH DIGITAL
TOOLS SEPT 26TH 2020



Louise Lowings, head teacher and researcher, Madeley Nursery School, Telford, UK

‘We Think Everywhere’- Children investigating the world with digital tools Sept 26th 2020

本発表の概要

- 背景
- 教えることと学ぶことに対する
我々の創造的・省察的なアプローチ
- 研究計画と方法論
- 2つの事例研究：
イギリスとスウェーデンから
- 保育室での実践に関する主な成果

Overview of presentation

Background
information

Our creative and
reflective approach to
teaching and learning

The research proposal
and methodology

Two case studies,
from the UK and from
Sweden

Key outcomes for
classroom practice

Teachers **from** the UK and Sweden collaborating together to improve their practice

実践がさらに良くなるために協働するイギリスとスウェーデンの保育者

「2つの真実が、互いに接近する。一方は内側から、他方は外側から。両者が出会う場において、我々は自らの姿を捉えることができる。」

スウェーデンの詩人・心理学者
トーマス・トランストロム
「Preludes」より



‘Two truths approach each other. One comes from inside, the other from outside, and where they meet we have a chance to catch sight of ourselves.’ (From “Preludes”)

Tomas Tranströmer – Swedish poet and psychologist

背景

- 3年間のアクションリサーチのプロジェクト
- EU（欧州連合）との共同出資
- 学校改革に焦点
- 新しいデジタルツールを、いかに学びに活用するか
- 「どのようなペタゴジー（教育）の実践が、子どもを文化の消費者ではなく創造者たらしめるのか」

ストックホルム大学子ども学部名誉教授
グニラ・ダールベリの問いかけ

Background information

- *3 year action research project*
- *Co-funded by European Union*
- *Focus on innovation in schools*
- *How to use new digital tools in learning?*
- *‘What pedagogical practices can enable children to be producers rather than consumers of culture?’*

Challenge from Gunilla Dahlberg: professor emerita of education at Stockholm University, Department of Child and Youth Studies

創造的なペタゴジー

- Group investigations through project work
 - Multi modal – 100 languages – Malaguzzi
 - Logic and metaphor
 - Ecological living systems
 - Democratic
-
- プロジェクトワークを通じた集団での探索
 - マルチモーダル（多様式）であること
 - ー 100の言葉 ー マラグッツィ
 - 論理とメタファー
 - 生態学的な生きたシステム（ベイトソンの概念を手掛かりに）
 - 民主的であること

Creative pedagogies



子どもは今日の世界に 生きている

「我々は子どもについて、決して抽象的にのみ考えることはできない。ある子どもについて考えるとき、つまり、ある子どもを見ようとして取り出すとき、その子どもはすでに、世界の中の確かな現実とつながり、かたく結びついている—その子自身の関係性や経験を持っている。我々は子どもを、そのような特定の現実から引き離すことはできない。その子は学校へ来る時に、そうした経験や感情、関係性を持ち込んでいるのである。」

ーローリス・マラグッツィ

Children live in the world of today

“We can never think of the child in the abstract. When we think about a child, when we pull out a child to look at, that child is already tightly connected and linked to a certain reality of the world — she has relationships and experiences. We cannot separate this child from a particular reality. She brings these experiences, feelings, and relationships into school with her.”

Loris Malaguzzi -

<https://www.reggioalliance.org/downloads/malaguzzi:ccie:1994.pdf>

子どもは今日の世界に 生きている

デジタルメディアと乳幼児をめぐる支配的な言説

様々な個人向けのメディア機器やアプリケーションを家庭で利用する乳幼児は増えており、ますます低年齢化している。
1歳から利用している場合さえある。

もっとも顕著な増加が見られるのは、個人向けの機器やスマートテクノロジーの利用である。

Children live in the world of today

The dominant discourse on digital
media and young children

Greater numbers of young children use
a variety of personal media devices
and applications at home at an
increasingly younger age, even from
the age of one year.

The greatest increase has been
in the use of personal devices and
smart technology.

Research proposal and methodology

研究計画と方法論

- 4 international teacher study visits and 2 leadership team visits
- Critical friends
- Design and testing classroom strategies
- Creating case studies - documentation
- 保育者の海外への視察調査（4回）と、リーダーチームの訪問（2回）を実施
- クリティカル・フレンド（その人の取り組みについて理解し、問いを投げかけ、異なるレンズから考え、批評をする信頼できる友人を意味する用語）
- 保育実践の方法をデザインし、試行する
- 事例研究を生み出す：ドキュメンテーション

Children from the UK and Sweden meet through online video platforms



イギリスとスウェーデンの子どもたちが、オンライン上のビデオのプラットフォームで出会う

Playful, active and researchful learning

プレイフルで、アクティブで、探求的な学び

“The wider the range of possibilities we offer children, the more intense will be their motivations and the richer their experiences. We must widen the range of topics and goals, the types of situations we offer and their degree of structure, the kinds and combinations of resources and materials, and the possible interactions with things, peers, and adults.”

Loris Malaguzzi Quoted in *The Hundred Languages of Children*, by Carolyn Edwards (1993)

「我々が子どもたちに提示する可能性が広範であればあるほど、子どもたちのモチベーションはより強まり、彼らの経験はより豊かになる。我々は、より多様な題材や目標を考え、子どもたちに提示する状況の種類や構造の幅を広げ、資源と素材の種類や組み合わせを豊かにし、物・仲間・大人との相互作用の可能性を広げていく必要がある。」

C.エドワーズ（1993）「子どもたちの100の言葉」にて紹介されている
R.マラグッツィの言葉

Drawing in an immersive space.



没入型空間での描画

Investigating bubbles—

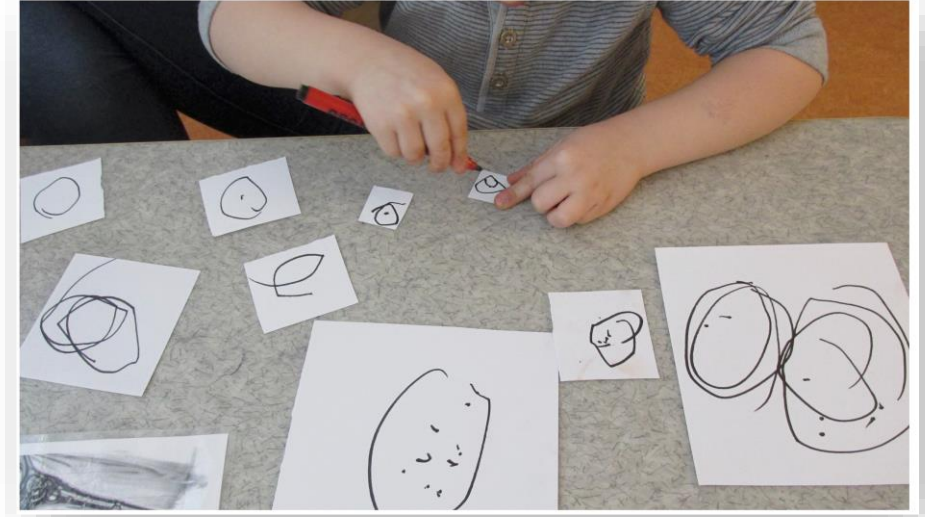
Swedish case example

泡の探索 スウェーデンの事例から

One and two year old children work in a multi-modal environment that includes digital media to investigate bubbles.



1歳児と2歳児が、多様な様式の環境の中で取り組んでいる。
泡について探索するためのデジタルメディアもある。



Digital technologies have enriched the transdisciplinary project inquiry of the children. They move between different 'stations' exploring ideas, testing theories and building new learning. The digital tools used in this project worked with non-digital tools and materials. The digital tools included Fluidity application, multimedia projection and digital photography.

デジタルテクノロジーによって、分野横断的なプロジェクトでの子どもたちの探究が豊かなものになった。子どもたちは異なる「駅」の間を行き来しながら、概念を探究し、理論を試し、新たな学びを構築する。このプロジェクトでは、デジタルでないツールや素材と組み合わせて、デジタルツールが用いられた。デジタルツールには、例えばFluidityというアプリ、マルチメディアによる投影、デジタル写真などがある。

Video – visual synthesis of the Bubble inquiry ビデオ：「泡」の探究事例での画像・映像の合成



※ 同時通訳をお聴きの方は、言語選択を「オフ」にして、オリジナルの音声でお聴きください。

KEY OUTCOMES

1. Ensure that the tools and software chosen allows children to have the maximum amount of independence and usability to affect transformations.

They must be open to children's imagination, and be transformable to new ideas and thinking.



主な成果

1. 使用するツールやソフトウェアが、子どもたちが最大限、自力で操作できるものであることと、それにより、（考え、概念、物語り、イメージなどの）変容が生まれるようにする。

ツールやソフトウェアは、子どもの想像力に対して開かれていて、新たなアイディアや思考へと変容可能なものである必要がある。

Key outcomes

2. Sometimes free applications require you to use their preloaded images and other content such as video or sound. It is better to pay a small amount to enable children to create and / or upload their own content.



主な成果

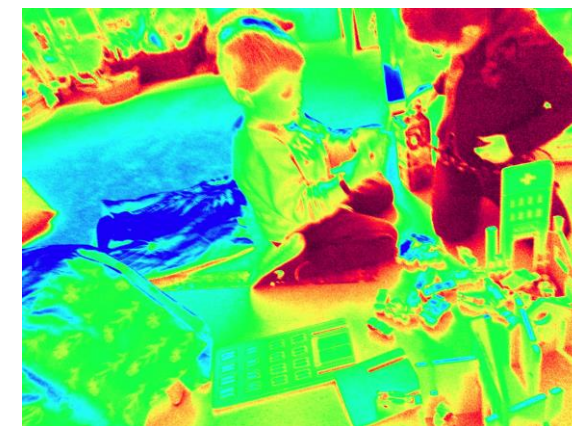
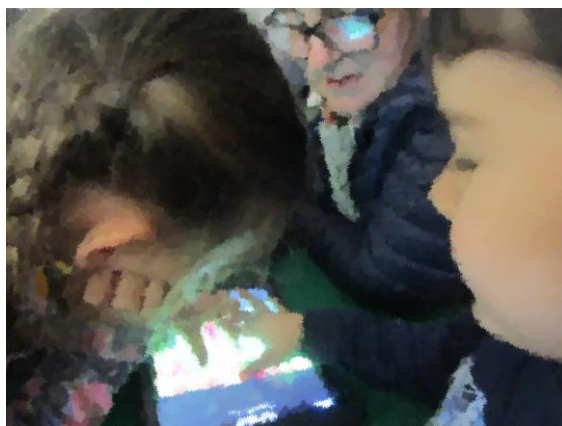
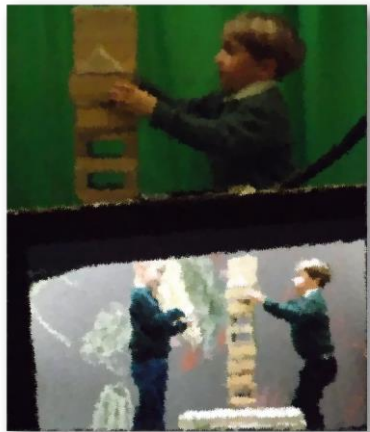
2.

無料のアプリでは、事前にアプリに搭載されている画像やビデオ、音声といったコンテンツを使うように求められる場合がある。その場合は、子ども自身がコンテンツを作ったり、アップロードしたりできるように、多少の支払いをすることも必要。

Key outcomes

3. Use digital media with other sensory materials and in multimodal contexts.

They must be used in ways that connect the ideas of children to other modalities of expression.



主な成果

3.

デジタルメディアを、マルチモーダルな（多様式の）文脈で、五感を刺激する他の素材と合わせて使う。

デジタルメディアを、子どものアイディアを他の表現様式へと結びつける仕方で使うことが必要。

Key outcomes

4. Digital media used in classrooms should engage, interact and adapt with children's senses.



主な成果

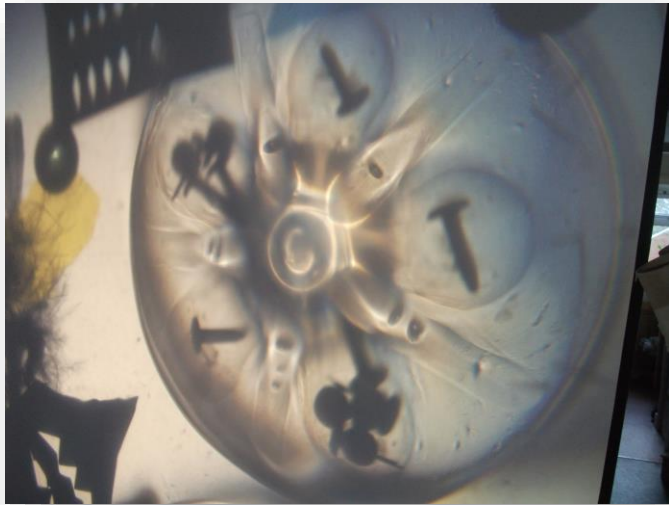
4.

保育室で使うデジタルメディアが、
子どもの五感に働きかけ、相互作用
し、順応することが大切。



Key outcomes

5. Re-evaluate older or unused ICT, if it meets the criteria in key outcomes 1, 2 and 3 then use it in the classroom.



主な成果

5.

園にある、昔使っていた／未使用のICTが、主な結果の1、2、3と合致しているかを見直し、満たしていたら、保育室で使う。

Key outcomes

6. Digital media has great potential to connect learning indoors and outside.



主な成果

6.

デジタルメディアは、屋内での学びと屋外での学びをつなげる可能性をもつ。

Key outcomes

7. Consider how you introduce and offer smart devices and tablet technology.

If you use predetermined game based apps, they offer limited creative or expressive capabilities, and young children will often find it difficult to share the resources between themselves.

Ensure you offer equipment for children to use in pairs or small groups.

主な成果

7.

スマート機器やタブレットの技術をどのように導入し、提供するかを熟考する。

あらかじめゲーム用に設計されたアプリでは、創造や表現に関する可能性が限られている。乳幼児にとっては、そこでの資源を互いに共有することは大抵の場合、難しい。

子どもがペアや小グループで使える機器を与えること。

Other considerations

Respect children's potential, digital media is filled with content linked to consumable products and stereotypical ideas - pink pigs, princesses, robots and super heroes, these are not essential to get children's interest for learning. If you believe children are more competent and discerning, they will be.

その他の考慮

デジタルメディアは、消耗品やステレオタイプな考え方（ピンクのブタさん、お姫さま、ロボット、スーパーヒーローなど）と結びついた内容で満たされている。子どもの潜在能力（可能性）を尊重するならば、これらの内容は子どもの学びへの興味を促す上で本質的ではない。子どもがもっと有能で、眼識があると信じるならば、彼らはそうなっていくのである。



Other considerations

Digital media is more than apps – for example: consider media that enables the use of projected light, microscopes, shadow, scale and size

Ensure safety measures are in place.

その他の考慮

デジタルメディアは、単なるアプリではない。

例えば、光を投影する、顕微鏡として使う、影を付ける、スケールやサイズを調整するなどできる。

安全対策が取られているかを確かめることが必要。



Essential online safety requirements

Do not leave children alone with internet accessible equipment.

Ensure safety measures are in place. If you are unsure or concerned you must discuss and address these issues with colleagues.

What is your e-safety policy and practice? Review, understand and apply your e-safety / online policies and practices.

オンラインでの不可欠な安全の条件

インターネットに接続できる機器を、大人がいない状況で子どもたちに使わせないこと。

安全対策が取られているかを確認すること。
もし不明瞭なことや心配なことがあれば、同僚と話し合い、対処する必要がある。

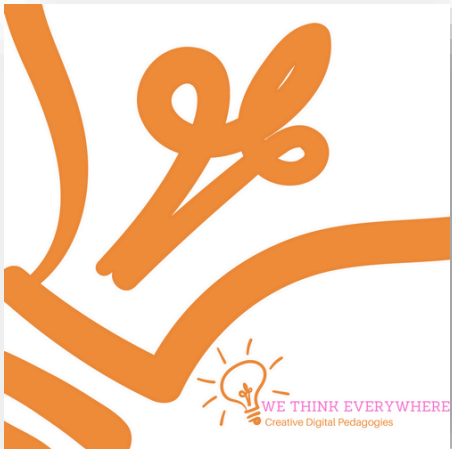
あなたのEセーフティ（インターネットを使う際の安全確保）に関する指針や実践はどのようなものですか？見直し、理解し、実際に応用しましょう。

To be a protagonist - to be in the world, the real world, full of the vitality of life

主人公になること：生の活気に満ちた世界、現実の世界に在ること

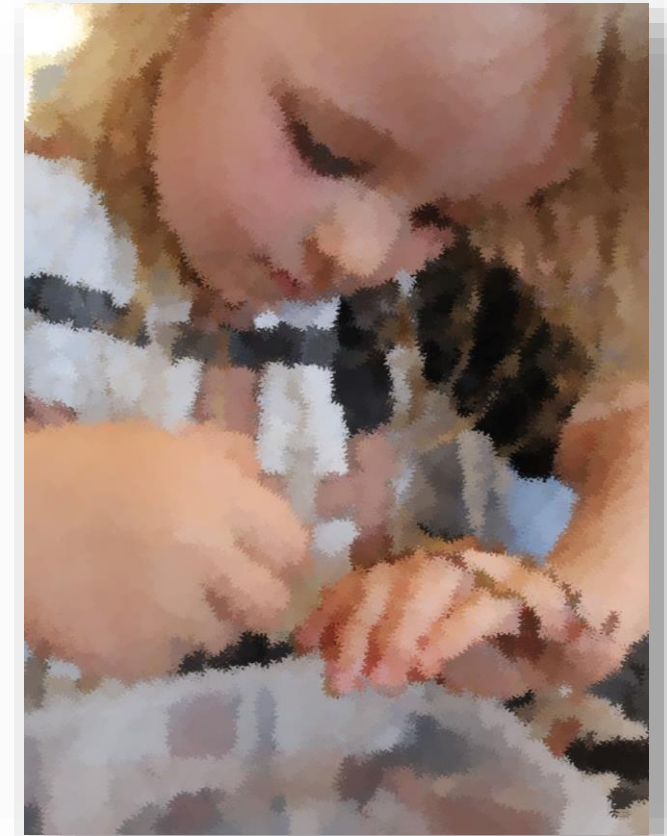
“If we hide children away from a world of which they are already a part, then we not only deceive ourselves, but do not take children seriously and respect them”

Gunilla Dahlberg, Beyond Quality in Early Childhood Education and Care; Languages of Evaluation(1999).



「もし我々が子どもを、子どもがすでに在る世界から引き離すとしたら、我々は自らを欺くだけでなく、子どものことを真摯に受け止めず、尊重していないということだ。」

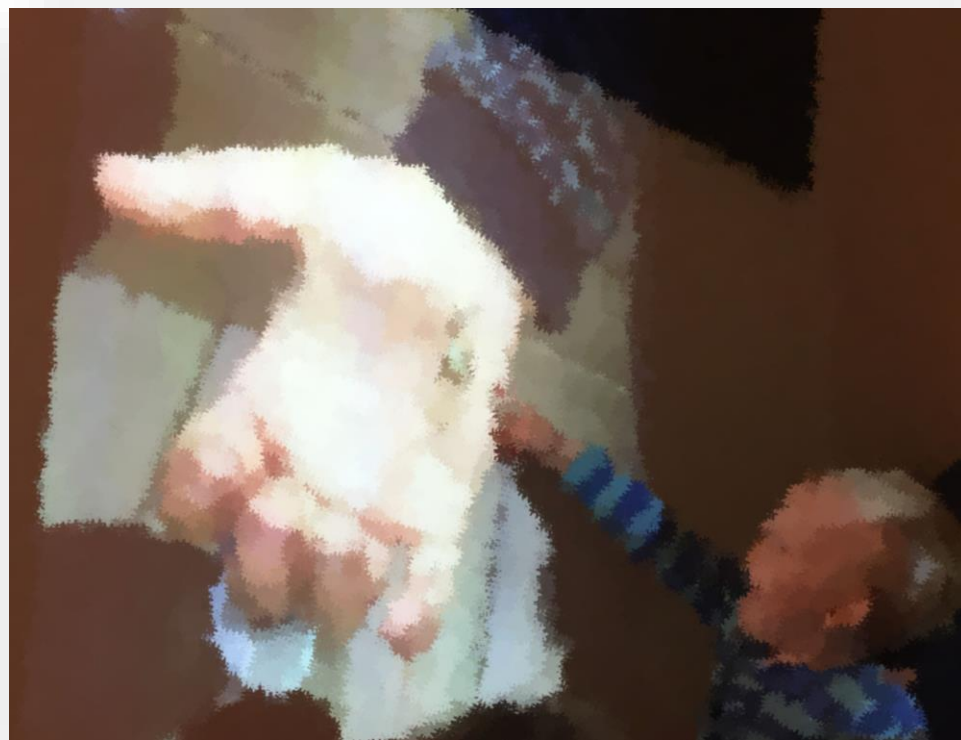
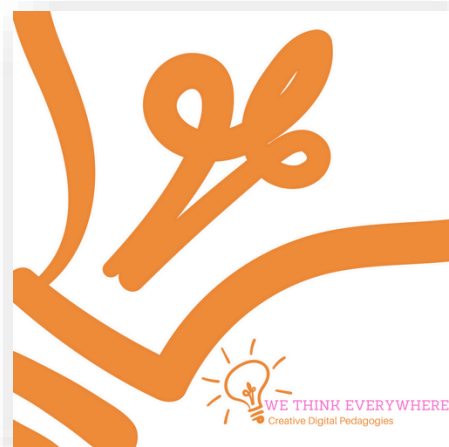
グニラ・ダールベリ 「保育の質を越えて：評価の言語」 (1999)



With thanks to the children families and teachers who contributed to this research and who have generously allowed the use of their images to support the professional development of those who provide education and care to young children.

<https://wethinkeverywhere.wordpress.com>
<https://www.facebook.com/WeThinkEverywhere/>

乳幼児の教育とケアに携わる人々の専門性開発を支援するために、写真の掲載を快諾してくださった、本研究の協力者である子どもたちと保護者、保育者に感謝を表します。



Louise Lowings
www.madeleynurseryschool.co.uk