

保育とデジタル ーその役割と可能性ー Fleer先生・Lowings先生から学ぶ



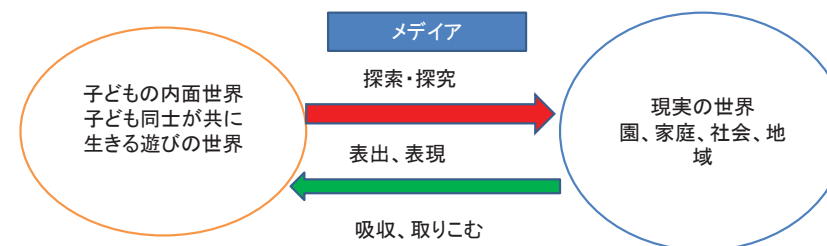
秋田喜代美

2020/09/26

東京大学教育学研究科・教育学部

お二人のスタンスの特徴1 遊びの場の中で

- 1 子どもの自由な遊びと暮らしを、より豊かにするものとして、デジタルツールを捉えておられること。一つのツールの扱いを論じるのではなく、場や環境、文脈の中でのあり方を問うている。



東京大学教育学研究科・教育学部

特徴2 保育の場での協働での利用

- 2 個人での利用ではなく、協働、小集団内での相互作用に注目。子どもの心理や子どもにとっての経験や出来事という視点からデジタルツールの働きを考える。

保育者が何をすればよいか、スクリーンタイムのようにデジタルの情報をみせてよいのかどうかの議論ではなく、子どもにとってどのような状況ならどのような機能を果たすのかという問いの探究。

特定の子どもの動機や関わり、活動の物語りや子どもが作成したストーリーとのそのプロセスに着目。プロセスの記録や分析。

子どもの心への機能

秋田・野澤・堀田・若林2020「保育におけるデジタルメディアに関する研究の展望」

東京大学教育学研究科紀要、59, 347－372

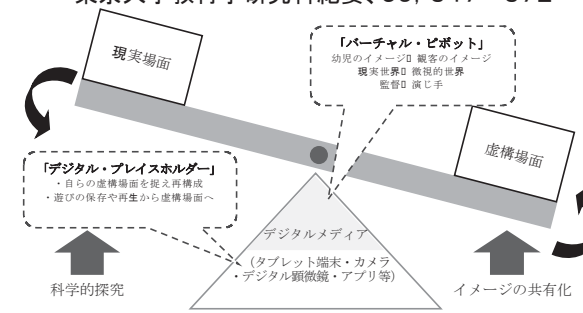


図3-1 デジタルプレイの心理的特性 (Fleer, 2014, 2017, 2018を元に筆者作成)

その子にとっての動機

東京大学教育学研究科・教育学部

特徴3 デジタルツールの強みの具体性

3 子どもにとっての心理的な空間や時間を拡張するもの、より深い経験や学びをもたらすものとしての使用を示している。

多感覚的な刺激を喚起する媒体としての活用。

A 事物の拡大・拡張: 見えなかったものをよりよく見えるようにする

B 変換・変形: 色や組み合わせによって現実ではすぐにできないことを可能とすることで想像世界を広げる。

C 時間をつなぐ: 過去のことを再生したり、今を記録することで、未来を予想(if-then)したり創出する。

D 空間をつなぐ: タブレット画面からプロジェクター画面へ

クラス間や園間、園と外部、園と家庭等との多様な対話を可能とする

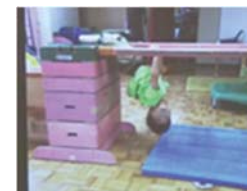


東京大学教育学研究科・教育学部

Cedepプロジェクトでも類似の経験(時間を超えて)



1日を振り返る



仲間のあそびを紹介する



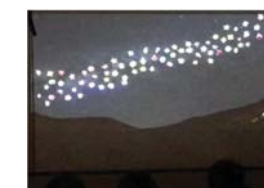
制作方法を伝える



天の川の映像を見る 星づくり



自分たちの星を動画に組み込む 自分たちの星の鑑賞



東京大学教育学研究科・教育学部

空間を超えて

- 産休中の保育者に伝えたいメッセージ



お手紙を書く



赤ちゃんとオンラインでご対面



先生に踊りを披露



東京大学教育学研究科・教育学部

デジタル図鑑、デジタル顕微鏡などの使用



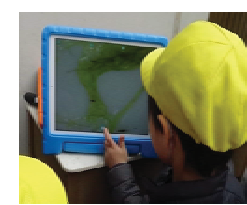
鶯の声を聴く



鶴の身体の特徴を調べる



スクリーンで雪遊びを楽しむ



生き物をデジタル顕微鏡でみる

様々な情報をよりリアルに、視覚、聴覚、身体が多感覚を引き出す、遊びの場作り、対象への驚きや好奇心を引き出す



東京大学教育学研究科・教育学部

保育者の声



- マイクロスコープ(電子顕微鏡)をモニターに接続して観察する活動では、肉眼で捉えられない世界を見ることができ、子どもたちの探究心が刺激されています。お絵かきも観察も、大きな画面に映してみんなで見ること、一人で取り組むより意外な発見が生まれやすくなると感じます。一人の意見から考えが派生したり、新しい次の探究のアイデアが生まれたり、みんなで見ること「もっとこうしてみよう」と活動が広がる場面が見られます。
(私立こども園4歳児クラス担任、保育歴12年)
- ただ受け身で観るのではなく、子どもの手が加わる、保育者の手が加わる、そのことで、子どもの興味関心が強くなったと思う。日常の保育や暮らしの中に、上手に取り入れることで、子どもたちが次々に自分の思いをみんなに伝えたくなり、自然と身体を使って表現していく。そうしたことの積み重ねで、豊かな感性と表現に繋がっていくと思います。(区立幼稚園園長、保育歴38年)

保護者の声

- 遊びや学びのツールの選択肢が広がるなか、何を選べばいいのか親として迷うことがある。園で良いアプリや動画が使われていると、それを導入して世界を広げることができる。自分の姿が大きな画面に映し出されるだけでも、子ども同士の会話があんなに広がるなんて驚きでした。(3歳児)
- 娘は、たんぽぽと綿毛が同じものだと分からなかった時、YouTubeでたんぽぽが咲いて枯れて綿毛になる動画を一緒に見て以降、道端のたんぽぽを見てそれがどの段階なのか、興味を持つようになりました。動画で見た方がわかりやすいもの、理解できるものもたくさんあり、上手に活用したい。(4歳児)

注記

本発表の使用写真は、東京大学大学院教育学研究科附属
発達保育実践政策学センター * pop In株式会社の共同研究
秋田喜代美・野澤祥子・堀田由加里・有井優太・程 涛(popIn CEO)
で、堀田氏・有井氏2名が保育中に撮影し、ご協力いただいた園の
ご了解を得て使用しているものです。
本日の事例等は冊子「保育・幼児教育におけるデジタル
メディア活用:Society5.0に向けたこれからの保育を考える」
からの引用です。
CEDEPWEBサイトに冊子PDFを近日中にアップしますので、
詳細はどうぞそちらをご参照ください。



日本で大事にしたいと思う確認事項1

1人1台配布の小中学校GIGAスクール構想のような個別学習ツールの前倒しではない。
園という場が多様な道具や素材を皆で共有して使用するよう、保育の場独自の環境を通しての、保育、教育のためのデジタルの使用がある。
クラス一斉活動に全員に同一使用でタブレット等の学びを求めるものではなく、遊びの中で子どもが使いたいときに自由に多様な形で使用できるようにすること。
デジタル教科書のような画一的パッケージや商業的な市販アプリをそのまま導入するのではなく、その園の保育、その子どもたちの活動にあった保育環境の中の道具の一つとして活用すること。そのためにこんなこともあるという保育者からの足場かけはあってよい。

保育や幼児教育の場における子どもの活動の可能性を最大限に拡張していくこと。
遊びや暮らしの中での表現と探究のツールであり、小学校以降の前倒し的ICT使用とは異なる。
むしろ小学校低学年に幼児教育でのデジタル使用のあり方を、今後 0-8歳へと拡張していくこと。



大事にしたい確認事項 2

- 子どもを、デジタルツールの消費者ではなく、世界を探索し世界を想像し創造できる者として育てるための遊びや学びのツールの一つとして適切に活用する。
- すべての子どものデジタルツール、メディアへのアクセスの権利と機会均等の保障を通して、デジタルシティズンシップを育成する。
- 直接体験とバーチャル体験、実物と画像、戸外—室内、受信—発信などの点で、バランス感覚を持った使用が重要であり、一人一人の子どもの育ちや活動の中で生まれる動機や意欲に合わせた活用が大事である。

お二人の先生方にうかがってみたい内容

- 1 年齢やクラスでの仲間関係の育ちとデジタルツールの使用についてどのように考えたらよいか？年齢に応じたきめ細やかな対応とは？デジタル世界とリアル世界の関係はいかにあったらよいか？
- 2 保護者や保育者へのデジタルツールやデジタルプレイの知識の共有や研修に関してどのような工夫をされているのか？
- 3 デジタルデバインド(格差)に配慮し、乳幼児のデジタルシティズンシップとして、どのように子どもたちの参加と保護を保障されているか？

EECERA, 2018

