

平成 2 年度

保育におけるコンピュータ利用の可能性をさぐる

～ 幼児教育ソフト開発をとおして～

川崎市総合教育センター 幼児教育長期研修員

保育におけるコンピュータ利用の可能性をさぐる

—幼児教育ソフトの開発をとおして—

國谷幸枝¹

キーワード：コンピュータ 幼児教育 ソフトウェア 集団遊び 身体表現

はじめに

今回の教育要領改訂においては、幼児教育に対する基本的な共通理解がなされていないという反省から、幼児教育の本質に関する基本となる事項について、明確に示されることになった。幼稚園教育は、環境を通して行うものであることを基本とし、特に下記に示す事項を重視してその目標の達成を図ることとなった。

- (1) 幼児の主体的な活動を促し、幼児にふさわしい生活が展開されるようにする。
- (2) 遊びを通しての指導を中心としてねらいが総合的に達成されるようにすること。
- (3) 幼児一人一人の特性に応じ、発達の過程に即した指導を行うようにすること。

教育要領改訂の背景には、時代の進展と社会状況の変化が著しく、幼児を取り巻く環境にも大きな影響をもたらしていることが挙げられる。具体的には、自然との触れ合いをはじめとする直接体験の減少や、人間関係の希薄化など、幼児期にふさわしい生活体験が得られにくい状況が広がっているということ、さらには今後の国際社会に生きる日本人を育成するという観点に立ったものでもある。私達教師は、3つの項目を念頭におき、幼児一人一人が主体的に生き生きと活動できる環境を整えることが、重要な責務となると考えられる。また、これらの諸点は心身ともに健全な国民を育成する観点からも学校教育に通ずるものと考えられる。

そこで、現在の子どもを取り巻く環境の変化について考えてみると、「メディア・リテラシーの拡大」が挙げられる。テレビゲーム等の普及によって開かれたメディア・リテラシーは、子どもの生活から切り離して考える事はできない状況にあると考えられる。

I 主題設定の理由

幼児が自らの五感を通して得た経験は、今後の幼児の成長していく過程で大きな礎となると考える。私達は幼児期にふさわしい生活体験が得られるように、環境を整える必要があると思う。現在の幼児を取り巻く環境は、大きく変化している。そのひとつにメディア・リテラシーの拡大が挙げられる。なかでもコンピュータはファミコンの普及によって、幼児の身近な環境の一部になりつつあると考えられる。そこで、幼児の自発的、主体的な活動を促すような、コンピュータ利用の保育を、ソフト開発と実践をとおして考えたい。

¹川崎市立平間小学校附属幼稚園（幼稚園長期研修員）

Ⅱ 研究の方法

1. 研究の方法

- (1) コンピュータ利用の基本的考え方を知る。
- (2) 視聴覚機器やコンピュータの操作，機能について研修する。
- (3) 事例研究をする。
- (4) 幼児の自発的，主体的な活動を進める上でのコンピュータ利用について考える。
- (5) 幼児に合ったメッセージや内容の組み合わせ方を工夫した教育ソフトを開発する。
- (6) 開発したソフトの検証保育をする。
- (7) 検証後，改良すべき点を再検討する。

2. 研究の構想

Ⅲ 研究の内容

1. 教育利用の考え方

(1) コンピュータ利用の分野

- ①教育の直接的な道具として使う。
- ②コンピュータ・リテラシーとして使う。
- ③教育情報処理，校務処理に使う。

(2) 教育方法での活用の可能性

- ①教師への一方的依存性をなくす。
- ②コミュニケーション能力が育つ。
- ③創造性，表現力，思考力を伸ばす。
- ④メディア・リテラシーが拡大する。

2. 自発的，主体的な活動を促す利用法

(1) コンピュータの位置づけ

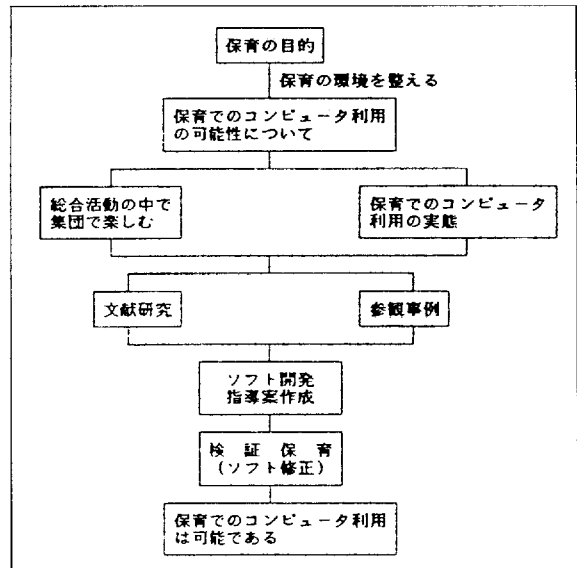
- ・ 道具の1つとして保育のなかで利用し，幼児自身が自然にとりくむような方向で進める。

(2) ソフトのあり方

- ・ 知識や概念の認識を形成する道具としてだけでなく，創造性，表現力，思考力を伸ばす内容にする。

(3) コンピュータ活用の留意点

- ・ 機能やその働き，活用の方法について考え，子どもたちが遊びの中で使うことにより触れ，慣れ親しませる。
- ・ 1人1台ではなく，グループで使い幼児相互の人間関係や教師との触れ合いを大切にする。



Ⅳ 研究の実際

1. ソフトウェアについて

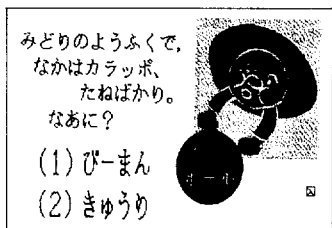
- (1) ソフトウェア名 「コンピュータすごろく」
- (2) 開発の意図

幼児の多くはファミコンで遊んだ経験があり、ファミコンで遊ぶ楽しさを知っている。しかし、使われているソフトは坐ったままの姿勢でゲームを楽しむというものが大半だと考えられる。また、コンピュータの幼児用ソフトとして売られているのは、「数の教育」「文字の教育」といった知識の形成に使われている例が多いようである。幼稚園では、教師との触れ合いを通し信頼関係を育み、幼児相互の人間関係を育てることから、教師や友達とかかわりながら、楽しめるソフトが望ましいと考えられる。そこで、集団で楽しめる「すごろく遊び」をコンピュータを利用して遊べるように考えた。

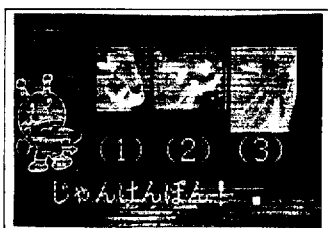
(3) 画面作成のポイント

すごろく場面を画面に表示し、画面の中にいくつかの指示を盛り込み、それによって子どもたちが考え相談し、コマを進めていくようにした。例としては、けんけんする・転がる・泣く・じゃんけんする・歌を歌うなど身体を動かして楽しめるように考えた。子どもたちに親しまれているキャラクターを登場させ、キャラクターと子どもが一体になって進めていくような流れにしてゴールを目指すだけでなく過程を楽しめるように構成した。

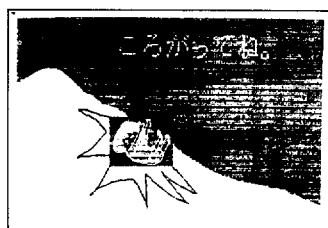
(4) 主な画面説明



アンパンマンがなぞなぞボールを持って助けにきました。(1)か(2)を選択します。



バイキンマンとジャンケンをします。(1),(2),(3)のいずれかを選択します。



前の画面で(1)を選んだ場合、ターザンロープが切れて山を転がり落ちていきます。

2. 検証保育

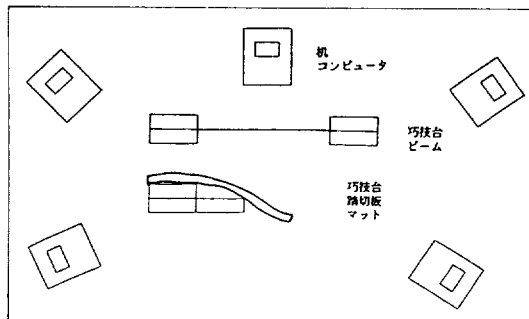
- (1) 日 時 平成2年12月18日(火)
- (2) 場 所 平間小学校付属幼稚園 ホール
- (3) 活動名 「コンピュータ」で遊ぼう
- (4) 本園の実態

- ・男児17名 女児11名 合計28名
- ・就学前の1年保育であり入園前には同年齢との遊びの経験は少ない。
- ・住居環境
主要道路に囲まれており平坦な道が多く又通園の際自転車での送迎が多い。親子のコミュニケーションを深め足腰を鍛える意味でも徒歩通園を呼びかけている。
- ・明るく素直な子ども達でいろいろな活動に対して積極的に取り組む。

(5) 準備

- ・コンピュータ5台 机5脚
- ラジカセ1台 パンプキン2台
- 巧技台 ビーム マット
- 図鑑5冊 さいころ5個
- 人形幼児数分 すごろく表10部

(6) 部屋の配置図



V 研究のまとめと今後の課題

今回の検証保育では、コンピュータを利用して「すごろく遊び」を紙面上の遊びにとどまらず、身体を動かして楽しめる活動になるように進めてみた。すごろく場面がコンピュータ画面をとおして視覚に訴えることにより、子どもの興味を強めた感がある。

ソフト開発の際、選択画面を多くすることにより、キー操作によって状況が変わる楽しみが増すと考え、選択画面を随所に作成した。この点では、友達と話し合いながら選択しているようすがみられ、幼児相互のかかわりができ望ましいと考えられる。キャラクターを登場させることにより、幼児のコンピュータに対する抵抗を少なくして遊びが進められるようにと考えたが、検証保育では子どもたちは、さほどの抵抗もなくコンピュータ操作を行っており、今流行のキャラクターでなくとも充分楽しめたようだ。キャラクターを既成のものにしたため、かえて子どもの創造力、表現力を狭めてしまった点も否めない。子どもの画面上の指示に対する動きをみて子どもの発想を生かし主体性、自発性を引き出すような指示とは言えない箇所もあり、今後のソフト開発では、充分検討する必要がある。

いま現在コンピュータを保育に利用している園は少数であるが、将来の見通しとして友達と一緒に考え試行錯誤しながら目的や課題を達成しようとする主体性のある子に成長するよう、コンピュータを有効に利用する手立てを考えていきたい。

おわりに

コンピュータや視聴覚機器を保育に利用することに関しては、以前から事の是非、効果的利用法等について漠然と考えていたが、センターでの研修をとおして、にわかにかに現実のものとして考える機会に恵まれた。コンピュータを保育に利用している園を参観したり、資料をいただいたりして、現在の利用状況がある程度知ることができた。それらのことを参考に幼児に望ましいソフトの内容について検討し、ソフト開発を行うことができたのは、私にとってこの上ない喜びであった。さらに、検証保育ができ子どもたちの反応を観察できたのは、貴重な体験であった。今後の保育活動にセンターでの研修が生かされるよう心掛けていきたい。

この1年間多くの研修ができたのも、ひとえに総合教育センターの先生方、見学させて下さった幼稚園の先生方、平間小学校付属幼稚園の先生方のおかげと、心より深く感謝申し上げます。

・参考文献

- | | | | |
|-------|--------------------|---------|-------|
| 子安増生 | 『幼児にもわかるコンピュータ教育』 | 福村出版 | 1987年 |
| 石田晴久 | 『パソコン入門』 | 岩波出版 | 1988年 |
| 川島小学校 | 『小学校におけるコンピュータの活用』 | 日本教育出版社 | 1986年 |

・指導助言者

- | | | |
|-------------|--------------|-------|
| 電気通信大学教授 | 専門員 | 滝沢 武久 |
| 川崎市総合教育センター | 第1研究室 室長 | 原 勤 |
| 川崎市総合教育センター | 第3研究室 研修指導主事 | 木村 寿子 |
| 川崎市総合教育センター | 第1研究室 主任研究員 | 桜谷 昭夫 |