

# 保育でのタブレット端末を活用した遊びとパソコン遊びの共通点

The Common of Play Using Tablet Devices and Personal Computer in Early Childhood Education

堀田博史\* Hiroshi HOTTA  
松山由美子\*1 Yumiko MATSUYAMA  
佐藤朝美\*2 Tomomi SATO  
中村恵\*3 Mugumi NAKAMURA  
松河秀哉\*4 Hideya MATSUKAWA  
奥林泰一郎\*5 Taichiro OKUBAYASHI  
深見俊崇\*6 Toshitaka FUKAMI  
森田健宏\*7 Takehiro MORITA

園田学園女子大学\* Sonoda Women's University  
四天王寺大学短期大学部\*1 Shitennoji University Junior College  
愛知淑徳大学\*2 Aichi Syukutoku University  
畿央大学\*3 Kio University  
東北大学\*4 Tohoku University  
大阪大学\*5 Osaka University  
島根大学\*6 Shimane University  
関西外国語大学\*7 Kansai Gaidai University

<あらまし> 保育でのタブレット端末の活用が、黎明期を迎えつつある中で、パソコン遊びが広がり始めた時のノウハウは共有されているのだろうか。そこで本稿では、タブレット端末の導入を考える園に対し、タブレット端末を活用した遊びとパソコン遊びとの共通点や優位性を提示することを目的とした。結果、日常の遊びへの発展や表現活動での伝え合いなど、5項目の共通点が見られた。

<キーワード> 幼児教育、タブレット端末、パソコン遊び、教育メディア、保育

## 1. はじめに

保育におけるメディア活用は、小学校等の教育の情報化と同様に、以下のように大別できる(堀田ら、2013)。

- (a) 園務を効率的に処理するための保育者のメディア活用
- (b) 保育のねらい達成を支援するための保育者のメディア活用
- (c) メディアに親しみ、遊びを広げるための幼児のメディア活用

保育現場では、2000年度以前、(a)については、パソコンで処理されることがほとんどで、(b)は、ビデオやデジタルカメラ等の活用が主流であった。(c)では、幼児が活用できるメディアは、デジタルカメラなどに限定され、一部の園で実施される程度であった。

2001年度より、日本アイ・ビー・エム(株)が社会貢献事業として、IBMキッズスマート(幼児教育支援)プログラムを数百か所の保育施設で展開し、保育でのパソコンを活用した遊び(以下、パソコン遊び)の事例

が、全国で見られるようになった。

一方ここ数年、保育現場でもタブレット端末が身近なメディアとして認識され、パソコンよりも比較的安価なため、その活用がはじまりつつある。(a)では、園務を効率化するシステムを導入して、子どもの登降園管理や健康管理、保護者連絡など事務作業の負担軽減に役立っている。(b)では、保育者にタブレット端末を配布して、デジタルカメラと同様に保育を記録する取り組みもある。また(c)では、園独自でタブレット端末を活用した遊びを試行したり、企業の支援のもとで年間カリキュラムを展開している園もある。

このように、保育でのタブレット端末の活用が、黎明期を迎えつつある中で、パソコン遊びが広がり始めた時のノウハウは共有されているのだろうか。

そこで本稿では、タブレット端末の導入を考える園に対し、タブレット端末を活用した遊びとパソコン遊びの共通点や優位性を提示することを目的とする。

## 2. 研究の方法

パソコン遊びについては、2005年度に発行された

IBM キッズスマー  
ト遊びのプラン・コ  
ンテストの報告書  
より、遊びの展開  
と成果を読み取る。  
タブレット端末を  
活用した遊びは、  
2017年2月に作  
成された科研の  
成果報告書でも  
ある、タブレット端



図1 リーフレットの表紙

末を活用した幼稚園版「学びのイノベーション」リーフレット(図1)作成時に収集した保育者等の実践後の感想等から読み取った。それらをつき合わせ、それぞれの遊びの展開の特徴、及び保育者が感じる遊びの成果について共通点と優位性を探る。

### 3. 研究の結果

#### (1)遊びの展開

パソコン遊びのプランは全60で、保育の流れにアプリ使用の記述がない遊び5つを除いた55プランを対象とした。結果、アプリ(個別またはグループ)で遊んで、その後アプリに関する活動を行うものが38プランあり全体の69.1%を占めた。また、アプリで遊ぶ前にアプリの内容を含めた動機付け活動を行い、その後アプリ(個別またはグループ)で遊んで、再びアプリに関する活動を行うものが11プラン(20.0%)あった。また、アプリのみで遊ぶプランも5つ(9.1%)存在した(堀田, 2016)。

タブレット端末を活用した遊びでは、アプリで遊んだ後に、全14すべてのプランで振り返りの活動が行われていた。

#### (2)遊びの成果

共通する効果としては、以下の5つがあげられた。

- ・日常の遊びへ発展する
- ・友達との協力が起こる
- ・表現活動での伝え合いがある
- ・子ども同士で教え合う機会が見られる

・いろいろな遊びへの発想が広がる

### 4. 考察

それぞれの遊びの共通点より、タブレット端末の導入を考える園にとって、操作面での不安は、友達との協力が起こることで解消されることも多い。また、教え合いや表現活動での伝え合いにより、画面を独り占めして会話のない状態が続く心配も減少すると考えられる。

それぞれの遊びで異なる点は、パソコン遊びは、まずアプリで遊ぶことが前提となり、パソコンが設定されている場所を中心に活動が起こる。タブレット端末を活用した遊びでは、アプリに限らず、カメラやビデオ機能で遊ぶこともでき、持ち運びができるために園内の様々な場所で活動が起こる。また、タブレット端末の優位なところは、容易に静止画や動画を記録することができるため、振り返りでの発表がパソコン遊びに比べて多くなる傾向がある。

#### 謝辞

本研究は、平成26～28年度科学研究費助成事業(基盤研究(C))『タブレット端末を活用する幼稚園版「学びのイノベーション」カリキュラムの実践と評価』(研究代表者:堀田博史, 課題番号:26350295)による研究成果の一部です。

#### 【参考文献】

- 堀田博史, 松河秀哉, 森田健宏編著(2013), 情報処理テキスト～幼稚園・保育所の保育実践とメディアの活用～, みるめ書房
- 堀田博史, 保育でのタブレット端末を活用する遊びのプランの提案(2016), 学習情報研究 2016年1月号 p.40-41, 公益財団法人 学習ソフトウェア情報研究センター