

タブレットを活用した保育における保育者の援助活動の変容

○松山由美子（四天王寺大学短期大学部） 奥林泰一郎（大阪大学）
佐藤朝美（愛知淑徳大学） 中村恵（畿央大学） 松河秀哉（東北大学）
堀田博史（園田学園女子大学） 森田健宏（関西外国語大学）

1. 背景

2017年6月にNHK放送文化研究所が行った「幼児視聴率調査」では、幼児のモバイル端末の利用率は2年前の同調査より着実に増加している。さらに、インターネット動画を見る幼児が増加していることも特徴的な結果として挙げられており(星・渡辺,2017)、ICT社会が幼児の生活に浸透してきている。

一方、文部科学省が2017年11月に取りまとめた「教職課程コアカリキュラム」では、幼稚園教諭免許取得に必要な「領域及び保育内容の指導法に関する科目」に含めることが必要な事項として「保育内容の指導法（情報機器及び教材の活用を含む。）」と明記され、科目の到達目標の1つとして「各領域の特性や幼児の体験との関連を考慮した情報機器及び教材の活用法を理解し、保育の構想に活用することができる」が挙げられた。

実際、保育現場におけるメディア活用率の調査結果(小平,2016)から、デジタルカメラの活用は69%であることや、タブレット端末の活用を模索している保育現場が少しずつ見られてきている。

今後、カメラ機能を中心に保育の中で保育者や幼児が情報機器を活用することを想定した保育から情報機器及び教材の活用が進むと考えられ、幼児の主体的で対話的な学びを促す遊びや活動の中での効果的な情報機器及び教材の活用を具体的に考える時期にきていると思われる。

筆者らは、2014年度からタブレットがカメラの代用にとどまらず、幼児期のあそびを通じた学びを支援するツールとなる可能性があると考え、幼児期の学びにふさわしく、かつ保育者も安心して活用できるメディア教材の開発を通して保育現場におけるメディア活用のあり方を検討し、2016年度から保育現場で実証実験を始めている。

2. 保育者の意識と援助の変容の事例

2016年度からタブレット端末を活用している大阪府T市立N幼稚園での、タブレット端末のカメラ機能を中心に園生活で幼児が活用できるように開発したアプリ「ASCA」を活用した事例(松山,2017)をもとに、実践した若手保育者の援助についての意識や態度の変容について報告する。

設定保育での活用ではなく、基本的に幼児がタブレットを使いたい時に使っていた。幼児が自らの興味や関心に応じて、自分で発見したものや、友達や先生に伝えたいと思ったことを撮影する活動から始めてもらい、その後、幼児が撮影した写真を通して保育者が話を聞く、また、クラスで

発表会をするという活動までを実践した。

N園の担任保育者(当時4年目)は、あらかじめ計画したねらいに沿って丁寧に保育を行っていた。その中でタブレットを活用した保育を通して、幼児1人ひとりの思いや伝えたいという思いを強く感じ、幼児理解に活用できるという実感はもってはいたが、その後もしばらく、保育に意図的にタブレット活用を計画することはなかった。

幼児が自然にタブレットを選択し使いこなしている姿や、園長はじめ先輩保育者がタブレットを介して幼児と話している時の言葉がけ等を通して、幼児への関わり方やねらいを達成するための保育が多様にあることを学んだと年度末に答えており、幼児理解から自らの保育援助について柔軟に学ぶことができたと考えられる。

この学びから、担任保育者は保育計画に沿いつつも、タブレットを幼児と同じように自然に活用するという意識が具体化できるようになっていた。「この活動にタブレットを使えないか」という園長の提案に対して、幼児の多様な興味・関心に基づいて活動していた姿から、自らの保育計画の中の一部に「幼児の思いを伝えるツールとしてのタブレット活用」が適していると考え、幼児とともに実践した。「ただ与えられたタブレット」から「自らの保育や幼児の活動をより充実させるためのタブレット活用」への変容が見てとれた。

その後、自ら保育場面等をタブレットで撮影し保育の展開を考え直すことに活用したり、さらに、評価への活用が可能ではないかと保育者が期待して取り組もうとした。そこで、「ASCA」のタグ機能が使いづらいことや、より幼児の生活に沿った活用のためにはアプリの起動から撮影までの動作の多さに問題があることを、保育者が具体的に要望として挙げることもできるようになった。

3. 保育者の援助の変容にみる今後の課題

幼児の主体的で対話的な学びに必要な保育者の援助について、経験年数の浅い保育者であっても自ら気づきやすくなり、援助をサポートできるタブレット活用や保育者の省察も含めた保育の評価への活用の可能性が事例より示された。

しかし、実際に幼児の遊び場面に即座にかつ柔軟に対応するには、機能の活用の難しさをはじめ使い難い部分も多く認識された。多様な遊びの中の必要な瞬間に対応できるタブレット活用を支えるアプリのあり方について、さらに事例を増やしまとめることが今後の課題である。

本研究はJSPS科研費17K01166の助成を受けたものです。