

【実践報告】

ICTを活用した幼児教育教材開発力の育成

～保育士・幼稚園教諭養成課程におけるデジタル紙芝居作成の試みをとおして～

落 合 弘

【要旨】

2021年筆者が担当している教育方法論講座において、ICT機器を使った幼児教育教材を作成する取り組みを行った。受講した学生はほとんど保育士か幼稚園教諭を目指しており、ICT機器を自在に使い、短時間でユニークな教材を開発し、効果的な活用方法を提案した。今回の実践内容を紹介し、学生ICT教材開発力の現状および開発した教材の特徴を報告する。

1 本実践の意図

教育現場におけるICT機器の普及は著しい。特に2020年コロナウィルス感染拡大を契機に、文部科学省が進めるGIGAスクール構想が前倒し実施され、この傾向は加速化された。本学の学生についても、中学や高校で電子黒板やタブレットを使った授業を体験しており、ICT機器は当たり前ものになりつつある。また、電子絵本やデジタル紙芝居なども市販されるようになっており、助安(2019)^①報告にあるように、保護者の中には電子絵本を読み聞かせに使う方も出てきている。一方、保育や幼児教育の分野でICT機器を導入する場合、事務作業を補完する道具としての活用が主となっており、

幼児教育教材としての活用は少ないように思う。幼児教育にとって、保育士と園児との生身の交流が重要であるからデジタル教材はなじみにくい面があるのかもしれない。しかしながら、ICT機器の技術的な発展は著しく、ICT活用に慣れている世代の学生たちが有効に活用できる教材を開発すれば、幼児教育にとって有益であると考えた。

本実践は、幼稚園教諭や保育士を目指す学生たちに、ICTを活用した幼児教育教材を作成させ、効果的な幼児教育方法を開発するスキルと意欲を育成することを意図したものである。

2 講座の概要

- (1) 講座の主題 「オリジナルのデジタル紙芝居制作」
- (2) 講座の概要と時間配当 4コマ(90分×4)

第1時 主題「デジタル紙芝居をつくろう」

学生がデジタル教材についてのイメージをもてるように、いくつかのデジタル教材を紹介した。その後、デジタル紙芝居の作成手順についてレクチャーした。この時紹介したデジタル紙芝居は以下のとおり。すべて本学の学生または教員の作成したものである。

表1 サンプルとして提示したオリジナル紙芝居教材

教材1「手洗いしよう」	手洗いを促す動画教材	卒業生制作
教材2「うんちしよう」	おまるに排便を促す動画教材	卒業生制作
教材3「ハミガキしよう」	食後の歯磨きを促す動画教材	筆者制作
教材4「やさいを食べよう」	食育動画教材	卒業生制作
教材5「あおむしくん」	モラル教育動画教材	筆者制作

第2時～第3時 オリジナル紙芝居の構想および作成

今回は5歳児を対象に教材を制作するように指示した。学生は班ごとに教材のテーマを決め、教材を構想した。紙芝居のストーリーは「起承転結」を意識して創作し、Google スライドで紙芝居を作成することとした。紙芝居に使用する絵はオリジナルのものをペイントなどで制作するか、著作権フリーのものを使用すること、また、写真、動画、音などの素材は自由に組み込むように伝えた。Google スライドを利用することで、学生たちは自分の作業だけでなく全体の進捗状況を共有できた。共有は班員とともに講座担当の筆者にもなされていたので、進捗状況を常に確認することができた。

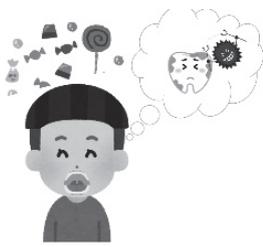
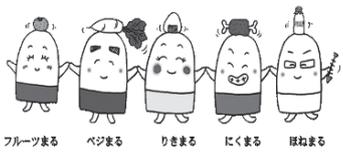
第4時 オリジナルデジタル紙芝居の発表

全体のスライドが完成したのち、班ごとに発表を行った。スライドを動かしながら班員がセリフを演じ、紙芝居の上演が行われた。最後は一緒に歌って踊るスタイルが多かった。

表2 学生の作品一覧 学生作品のタイトルと概要

班	タイトル	ねらい	概要
1班	おやさいもぐもぐ	食育啓発	4歳のむさしくんは野菜が大嫌い。夕食のハンバーグの付け合わせに盛られた野菜をすべて残してしまいました。お母さんが野菜の効果を面白く説明します。スライドショーは学生がコミカルに演じます。
2班	てあらいしよう	手洗い啓発	ある少女が妹に手洗いの大切さを教えます。外から帰ってきた妹は手洗いせずにおやつに向かいます。お姉さんは手洗いの大切さを具体的に教えます。最後は学生が、会場の学生とともに手洗いの歌を、動作を交えて歌います。
3班	将輝くん虫歯だね	歯磨き啓発	園児の将輝（まさき）君（表3の①）はお菓子が大好きですが歯磨きをしません。将輝君の歯が虫歯になっていく様子を絵画のスライドで示し、歯磨きの大切さを説明します。スライド終了後、学生が全員で歯磨きの歌を歌います。
4班	てあらいうがい	手洗いうがい啓発	外から帰ったら手洗いうがいをする習慣を啓発するスライドショー。園児の大ちゃんが外から帰ってくるとお母さんが手洗いうがいの大切さを教えます。最後は「あわあわてあらいの歌」を、全員で動作を交えて歌います。
5班	ばいきんさんさようなら	手洗いうがい啓発	てて君が外から帰ってくると母が不思議な虫眼鏡を貸してくれます。それで手をのぞいてみると、手の中に「バイキンRM」がいて、てて君に話しかけます。てて君はお母さんから手洗いの大切さを教わります。最後はピコウォッシュを全員で踊ります
6班	やさいをたべよう	食育啓発	野菜嫌いをなくす啓発スライドショー。りんちゃんはカレーの中のニンジンやさけてたべています。そこへアンパンマンがあらわれて野菜の効能をやさしく説明してくれます。
7班	まるくんとあさごはん	食育啓発	朝ご飯をしっかり食べないまる君のもとに食育ヒーローズ（表3の②）がやってきます。ヒーローズは朝ご飯の栄養について楽しく説明してくれました。まる君は朝ご飯をたべて、保育園で元気に遊ぶようになります。
8班	きれいのみかたせつけんまん	衛生指導	丁寧な手洗いを勧めるスライドショー。かず君は外からかえって手洗いしますが、雑です。そこへきれいの味方せつけんまん（表3の③）が登場し、きれいな手洗いを勧めます。最後は「Let's wash your hands」を全員で歌います。
9班	いっしょにはみがきしよう	歯磨き啓発	なーたん（表3の④）は歯磨きがよくできていません。あるとき歯が痛くなって虫歯が分かりました。そこへ半漁ドン君があらわれて丁寧な歯磨きを教えてくれます。
10班	てをあらおう	手洗い啓発	そとから帰ったゆうきくんは手あらいをいいかげんにしておやつを食べました。すると病気になってしまいました。手洗いの大切さをゆうきくんの体験をもとに学び、全員で手洗い体操をします。

表3 教材に登場するキャラクターの典型例

<p>①将輝くん 3班のメインキャラクター</p> 	<p>②食育ヒーローズ 7班のメインキャラクター</p> <p>食育ヒーローズ 参上!</p> 
<p>③せっけんまん 8班のメインキャラクター</p> 	<p>④なーたん 9班のメインキャラクター</p> 

3 本講座実施後の学生アンケートより

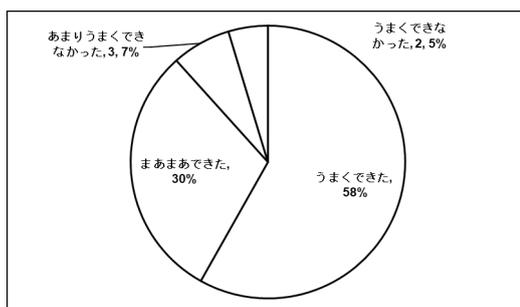
講座の最後にデジタル紙芝居作成に関して学生へのアンケートを実施した。本講座で作成したデジタル紙芝居について、作品は「うまくできた」「まあまあできた」と思っている学生が88%（資料1の(1)）。また、全員が作成は面白かったと答えている（資料1の(3)）。将来自分でデジタル紙芝居を作ることができますかとの質問には「作ることができる」、「おおむね作ることができる」の学生が81%であった（資料1の(2)）。一方、「どちらかといえば難しい」と答えた学生は19%いる。コンピュータ操作が苦手であると

か、一人でストーリーを創作することに困難を感じる学生もいることが推測される。しかし資料1の(3)にみられるように、すべての学生がデジタル紙芝居作成に楽しさを感じているのは、班ごとの作業であったため、自然と得意分野の業務を担当したためであろう。

一方、学生にどの保育教材が好きかと聞いた質問では、絵本と紙芝居が多く、デジタル紙芝居はそれほど人気が高くない。現時点では保育所や幼稚園には絵本や紙芝居がたくさんあり、そちらを使った方が簡単に教育効果をあげることができるので、当然の結果であろう。

資料1 本講座終了後の受講生アンケート 対象43名、2021年7月16日実施

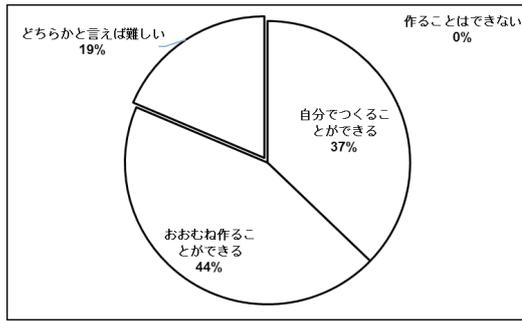
(1) あなたの班のデジタル紙芝居はうまくできましたか。



うまくできた	25
まあまあできた	13
あまりうまくできなかった	3
うまくできなかった	2

(人数)

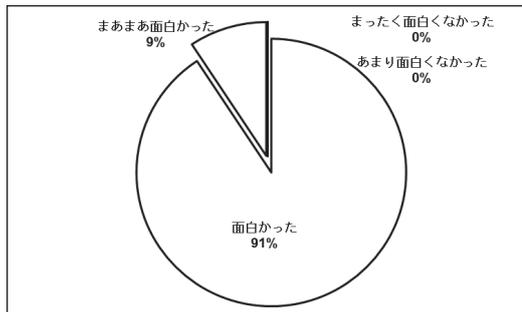
(2) 自分で将来デジタル紙芝居を作ることができますか。



自分でつくることができる	16
おおもね作ることができる	19
どちらかと言えば難しい	8
作ることはできない	0

(人数)

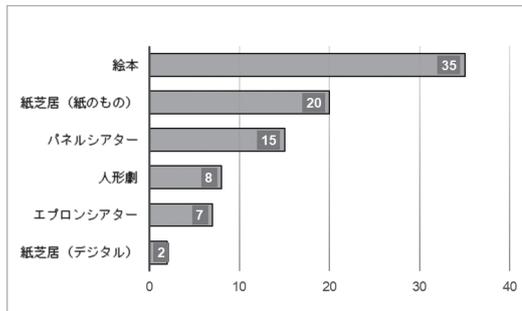
(3) 講座でのデジタル紙芝居作成は面白かったですか。



面白かった	39
まあまあ面白かった	4
あまり面白くなかった	0
まったく面白くなかった	0

(人数)

(4) あなたは次の保育教材のうちどれが好きですか、二つ選んでください。



絵本	35
紙芝居（紙のもの）	20
パネルシアター	15
人形劇	8
エプロンシアター	7
紙芝居（デジタル）	2

(人数)

4 考察と今後の課題

作品の発表会は大変盛り上がった。本学の学生は絵本の読み聞かせや、紙芝居、人形劇などの経験がある学生がほとんどで、セリフ回しや演出が上手である。そのためスライド上映の最後の場面は聴衆を巻き込んでの歌やダンスとなった。彼らが保育現場でこれらの教材を使った場合、園児たちを紙芝居に没頭させることや、園児とともに楽しく踊ることはこの実践から十分に予測できる。本実践を終えて考察したことを報告しておく。

(1) オリジナルのデジタル紙芝居について

学生の制作した作品は自作であるがゆえに、市販のデジタル絵本やデジタル紙芝居とは次の2点で違いがあった。一つはオンリーワンの教材であること、もう一つは対象となる園児にジャストフィット教材となりうることである。オンリーワンとは唯一無二という意味だ。オリジナルであるがゆえに唯一無二は言わずもがなだが、対象となる園児にとっても唯一無二の教材となりうることを意味する。作品中のメインキャラクターに「将輝くん」(表3の①)や「なーたん」(表3の④)といった名前が登場しているが、

これは具体的な幼児の呼び名を使っている。つまり学生は作成にあたって具体的な子どもをイメージし、その子どもをメインキャラクターとして登場させているのである。多くはイラストで登場させているが、なかには本人の写真を差し込んでいるものもあった。学生の作品事例から、自作教材の場合、園児一人一人が登場する唯一無二の作品とすることは容易であることがわかる。また、デジタルの作品であれば、いったん作成した教材を別の園児に合わせてリメイクすることも容易であり、教材を使う都度オンリーワンの教材を提供できる。

「ジャストフィット」は園児にとって最適を意味する。そのときの園児に必要なコンテンツをあたえることができるという意味である。今回はコロナ感染防止対策が必要な時期と重なっていたため、学生の選んだテーマも手洗いやうがい促進する内容が多かった(表1)。また、過去の学生作品でも、排便のトレーニングを必要とする園児に向けたものや、自分で着替えをする習慣を促すものなどがあり、いずれも「その子どものその時の教育ニーズに応えること」を目指して作成されたものであった。目の前の園児を見ながら、その子のニーズに応じた作品をあたえることができるという点で「ジャストフィット」である。

「オンリーワン」であることと「ジャストフィット」であることは、オリジナルの作品であるがゆえに可能なことだ。一方デジタルであることの利点は蓄積、共有、リメイクが容易であることだ。学生のアンケートでは、デジタル紙芝居は面白いと答える学生が多い(資料1の(3))ものの、現場で使いたいと思っているが学生は少なかった(資料1の(4))。学生が実習で体験した幼児教育の現場では、PCやプロジェクタなどの機器も十分ではなく、デジタル教材をすぐに使える環境ではなかったようだ。学生たちがデジタル教材を使いたい気持ちにはなりにくかった理由の一つかと推測する。しかしながら、デジタル紙芝居に面白さを感じる学生が多くいることから、PCやプロジェクタなどの機器が普及していけばデジタル教材活用の頻度は高まるものと思われる。

(2) 学生のICT活用スキルについて

次に学生たちのICT活用スキルについて報告する。まずは肌感覚として学生のICT活用スキルは年々向上していると感じる。実際はどうか。3年前にこの取り組みを始めたときは、パソコンで絵を描くなど初歩的な技術についてレクチャーが必要な学生がかなりいた。しかし今年はその必要がなかった。一定のスキルをもった学生が増えたため、班の中で教えあうことが可能となり、教員が特別にレクチャーをする必要はなくなっている。デジタル紙芝居を作成する場合、プレゼンテーションソフトの操作と動画や画像の処理技術に慣れていると有利である。そこで、学生のスキルについて、1年生2クラスに協力いただき調査した(資料2)。これによると、大学入学前にプレゼンテーションソフトを使った経験値では56.8%の学生が「ある」と答えている。またその使用ソフトのほとんどがパワーポイントである(資料2(1)(2))。その一方で、プレゼンテーションソフトについて苦手意識をもつ学生が40%いる(資料2(3))。動画を編集した経験のある学生は79%であり、SNSなどに動画をアップした経験のある学生は48.5%であった(資料2(4)(6))。以上の結果から、大学生の半分近くは動画の編集に抵抗なく接している状態がわかり、筆者の肌感覚と合致する。

(3) 今後の課題

今回の実践で明らかになったように、オリジナルの教材は「ジャストフィット」であり「オンリーワン」であるという特徴がある。そのような教材を簡単に使えるようになれば教育を受ける子どもたちにとって有益である。

一方、絵本、紙芝居、エプロンシアター等、保育現場で現在使われている教材は素晴らしいものがたくさんあり、本学の学生たちの調査でも、学生たちはそれらの教材が好きである(資料1の(4))。今後デジタルの教材が保育の現場で普及するとすれば、これまでに蓄積された幼児教育教材の良さをそっくり受け継ぎながら、それ以上の利点を子どもにもたらしものでなければならぬ。リメイク可能なデジタルコンテンツが蓄積されること、保育現場でのICT機器が整うこと、保育士や幼稚園教諭のICT活用スキ

ルが高まることでその可能性は高まる。

現在、学生たちの100%がスマートフォンをもちSNSを使い、学生の半分近くが動画をアップした経験を持っている（資料2の(6)）。保育、幼

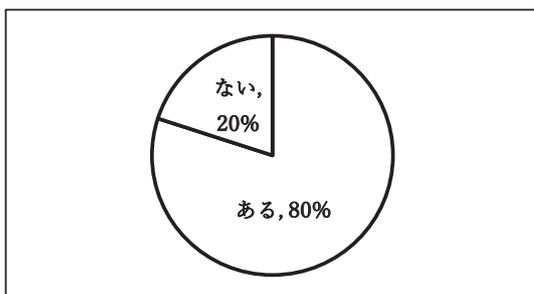
児教育の現場で、より効果的に便利にデジタル教材が普及し、教育効果を上げることができるよう、学生たちのスキルアップを図る必要がある。

資料2 プレゼンテーションソフトの活用状況についての調査

調査対象 別府大学短期大学部初等教育科1年生（70名）

調査日 2021年12月

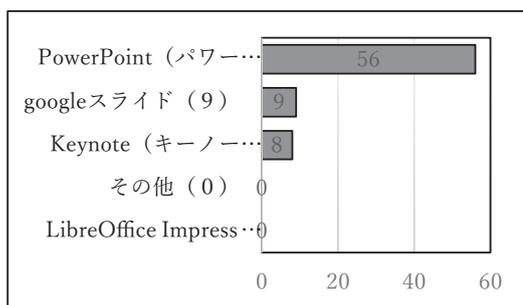
(1) あなたは大学入学以前にプレゼンテーションソフトを使ったことがありますか。



ある	56
ない	14

(人数)

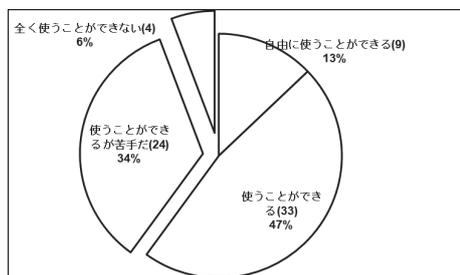
(2) (1)であると答えた方は、使ったソフトは何ですか。（複数回答可）



PowerPoint (パワーポイント)	56
Keynote (キーノート)	8
googleスライド	9
LibreOffice Impress	0
その他	0

(人数)

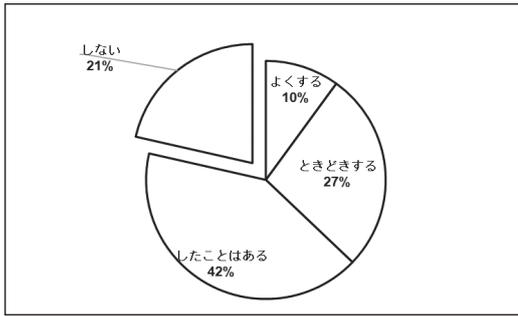
(3) あなたは現在プレゼンテーションソフトをどの程度使うことができますか。



自由に使うことができる	9
使うことができる	33
使うことができるが苦手だ	24
全く使うことができない	4

(人数)

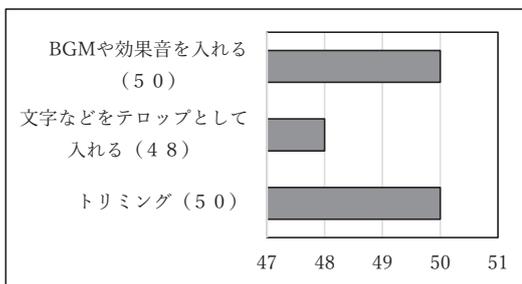
(4) あなたは動画の編集をしますか



よくする	7
ときどきする	19
したことはある	29
しない	15

(人数)

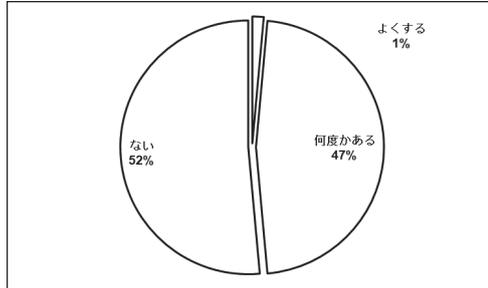
(5) あなたは動画の編集で次のような作業ができますか (複数回答可)



BGMや効果音を入れる	50
文字などをテロップとして入れる	48
トリミング	50

(人数)

(6) あなたは自分で撮影や編集した動画をSNSで配信 (アップロード) したことがありますか。



よくする	1
何度かある	33
ない	36

(人数)

参考 (1) 『『絵本のお部屋』をとおして家庭に寄り添う—デジタル時代に育つ子どもたち—』
助安明美 別府大学短期大学部 センターレポート第40号