

電子黒板を使った幼児参加型デジタル紙芝居の制作実践

加藤 智也

名古屋芸術大学 人間発達学部

t-kato@nua.ac.jp

概要：小学校で普及してきた電子黒板を使って、就学前の下準備として幼児が親しみながら楽しめる幼児参加型デジタル紙芝居を制作・実践し、幼児教育・保育機関での可能性について検討する。電子黒板とデジタル紙芝居を組み合わせ幼児も参加可能にすることにより、子どもたちの意思・状況に応じて物語を展開できる点に新規性があり、強い興味・関心をひきつけるとともに意欲向上へつながる。

1. はじめに

初等中等教育の現場ではICT教育普及の一環として、国や自治体の支援の下に電子黒板の導入が広く行われてきており、小学校における電子黒板の保有率は75.8%にもものぼっている。(2011年文部科学省調べ)。一方で、保育の現場では、自然との触れあいなど直接体験を重視するため、幼児教育・保育の分野ではパソコンに代表されるデジタル機器は積極的に活用されていないのが現状である。そこで本研究では、就学前の下準備として幼児が電子黒板に親しみながら楽しめる幼児参加型デジタル紙芝居を制作・実践した。電子黒板とデジタル紙芝居を組み合わせ幼児も参加可能にすることにより、強い興味・関心をひきつけるとともに意欲向上へつながる。今回制作した電子黒板を使ったデジタル紙芝居は、これまでのパソコンなどのデジタル紙芝居／絵本などと比較して、子どもたちの意思・状況に応じて物語を展開できる点に新規性がある。

2. 保育現場におけるコンピュータ活用の現状とデジタル紙芝居

小学校において情報化が進むなか、保育現場においても園便りの作成、子どもの管理、広報活動など主に事務的な用途で利用が進みつつある。しかし、教育・保育環境への導入という面においては、「手作り」を重視する傾向があるとともに、子ども本来の遊びをしなくなる、自然との触れあいの機会が減少するなどの懸念を抱く保育者・保

護者が少なからず存在することもあり、ほとんど進んではない。

幼児期からコンピュータに興味をもち、新しい遊びとして捉えながら基本的な扱いに慣れることは、表現力や創造力を豊かにしたり、直接体験では得られない体験ができることから、最近では、パソコンやタブレット端末を利用してデジタル紙芝居を扱う先進的な園もわずかながらある。

デジタル紙芝居は、保育者が保育に合わせて保育者自身がパソコンで制作または市販のものを活用・アレンジし、プロジェクトを使って大画面に投影しながら、保育者が読み聞かせるものである。従来の紙芝居のもつ特徴は継承しながら、パソコンならではの音声やアニメーション・動画を挿入することで視覚的・聴覚的な要素を加わり物語のイメージを広げることができ、幼児に訴える力が強い。保育者側からみれば、デジタル紙芝居は保育者自らが保育内容に合わせて、デジタル紙芝居を表現手段として自分の想いを自由に具現化でき、保育・教育の幅が広がる。そして、子どもたちと一緒に遊ぶ環境を保育者自身の手でつくり、デジタル紙芝居を子どもとコミュニケーションする新たな「場」として活用することができる。

本研究ではさらに小学校で普及している電子黒板を使うことにより、子どもが直接物語に参加できることに着目した。

3. 電子黒板を使った幼児参加型デジタル紙芝居の制作

エリックカール作の「はらぺこあおむし」を題材に、電子黒板展開用に物語をアレンジした。内容は、「あおむしが生まれ、森の中で果物を探しながら、幼児が電子黒板に描く果物をたくさん食べながら成長し、さなぎからやがて綺麗な蝶になる」、といった幼児にとってわかりやすく参加しやすいものとした。制作したデジタル紙芝居の最大の特徴は、タッチ機能を使って幼児が実際に電子黒板上に絵を描くことができるようにしたことにある。幼児に果物を自由に描いてもらい、保育者が幼児とたくさんコミュニケーションを図りながら物語を展開させる仕掛けを作ることにより、楽しみながら物語に集中させることを目指した。さらに、デジタルだけでは特化せず、ペンの部分にあおむしの飾りをつけることで実際にあおむしが幼児の描いた果物を食べているように見せたり（消しゴム機能の利用）、最後には人が大きな蝶を演じるなど、ところどころにアナログの要素を盛り込むことにより、親しみやすくインパクトのあるものとした。

4. 実践内容と評価

幼児に制作したコンテンツを実際に見てもらった（図1）。その様子や反応、コンテンツの内容に関して保護者17名や保育者46名、保育学生15名に対しアンケートを実施し、その結果を得ることによりコンテンツの必要性・有効性を確認した。



図1 実践の様子

電子黒板を使ったデジタル紙芝居について、88%の保護者があるとよいと回答した。また、幼児の反応については100%の保護者が参加して楽しんでいると回答した。一方、保育士・幼稚園教諭および保育学生については、91%が楽しく参加できると回答した。

自由記述として得た感想としては、興味を持って活動に参加できる、電子黒板にさまざまな機能があって子どもが楽しめる、電子黒板が大きいので子どもの興味が惹き付けられる、ペンにつけたあおむしや最後に登場する蝶など手作りのものもあって親しみがもてた、動くものに興味を持つので本や紙芝居に比べ集中して聞ける、幼児の年齢・発達に応じて保育ができる、など肯定的な意見が多かった。

5. 考察

電子黒板の特徴を活かしたアニメーションについて、保護者および幼稚園教諭・保育士、保育学生より高い評価を得ることができた。

普段落ち着きがない幼児でも見入っている様子から、音や動きがあるデジタル紙芝居を電子黒板で活用することは、幼児の興味をひきつけ集中力を高めることがわかった。さらに、自分たちが参加して絵を描けることから、一人ひとりが描きたいと意欲的になっていただけでなく、自分の順番を意識したり描いたものに対する友達の反応をみるなど、子どもたち同士で積極的にコミュニケーションを図ることもわかった。よって、電子黒板を取り入れることで、タッチ機能で絵を自由に描かせるなど子どもに役割を与えながら臨機応変に話を展開でき、子どもを楽しませながら保育者が理想とする保育が可能となる。そして、電子黒板は遊びや教材・教具としての有力な選択肢のひとつとなり得るものであり、保育の幅を広げるものであると考えられる。

参考文献

[1]リベルタス・コンサルティング、「平成22年度文部科学省委託事業 学校及び社会教育施設における情報通信機器・視聴覚教育設備等の状況調査報告書」、2011