

V 4

幼児の多様な表現媒体としてのコンピュータ

ー 4 歳児 A 子の表現の変容を通してー

○阿部 アサミ

小野 和

(練馬区立光が丘わかば幼稚園) (東京成徳短期大学)

I 目的

幼児にどのようなコンピュータの経験が望ましいのか、対象児 A 子のコンピュータでの表現は、他の遊びや行動、友達関係へどう影響したか、VTR の事例研究を通して明らかにしたいと考えた。

II 研究のねらい

A 子は、コンピュータにどうかかわり自分を表現していくのか、友達は A 子の表現にどう影響しているのかを探り、指導の手がかりを得る。

III 研究方法

〔観察場面〕 4 歳の対象児 A 子がコンピュータにかかわって遊んでいる場面と、他の遊びをしている場面。コンピュータは 2 年保育 20 名の保育室の一隅に、選択する遊びの一つとして設置し VTR にて観察する。ソフトは絵をかくソフト 2 つと、海底探検マリンパレスと、くるみわり人形のソフトを使用する。

〔分析・考察の観点〕 ①機器の特性への気付き ②友達とのかかわり ③表現 ④教師の援助について
〔観察記録〕 平成 8 年 4 月～平成 9 年 3 月迄の一年間。

IV 結果と考察

〈A 子の 4 歳時の一年間の事例の中から抜粋〉

日時	事例
4月20日 VTR 1	マウスやキーボードをさわる。
4月22日 VTR 2	コンピュータで先に遊んでいる E 男に「A ちゃんにもやらせて」と言う。A 子は操作している時、B 男が話しかけても答えない。
5月13日 VTR 3	一人でスタンプ機能を試す。
5月18日 VTR 4	教師のまねをして、かいた絵を保存しようとキーボードの数字をさかんにさわる。
6月26日 VTR 5	水族館の魚の CD-ROM を一人で見ると学級全体の出欠調べの場面で名前をよばれても返事をしない。日曜参観やプール参観で両親の姿を見つけると顔がこわばり、遊びをやめる。
9月10日 VTR 6	始めは B 子とままごとをしていたが、途中で一緒にコンピュータで遊ぶ。文字スタンプで互いの名前の文字を見つ

9月上旬	けて画面上の紙にスタンプする。
10月中旬	出欠調べで返事をするようになる。
10月下旬	頭足人の自分をかく
～11月	コンピュータでいろいろな機能を組み合わせ、繰り返し自分をかく。頭足人の絵が変化し、体をかくようになる
11月2日 VTR 7	偶然その場に来た C 子と書いたことを言い合いながら、模様作りをする。
11月上旬	他の学級の幼児の前で一人でスキップをして見せる。
11月18日 VTR 8	A 子のコンピュータの表現に興味をもち見に来た男児 2 名と、言葉で思ったことを言い合い楽しさを共感する。
12月9日 VTR 9	始めは自分の作ったペープサートで踊っている D 子とかかわろうとする。しばらくして D 子と一緒に踊る。
2月1日 VTR 10	新入園児の一日入園で、B 子と一緒に踊ったり楽器をしたりして見せる。
2月3日 VTR 11	D 子と積み木でおうち作りをする。
2月6日 VTR 12	C 子や D 子と一緒に、自分達で作った鬼の面をかぶり先頭を交代しあってすべり台をすべる遊び方を楽しむ。
2月18日 VTR 13	友達と書いたことを言い合いながら、コンピュータでくるみわり人形の音楽や絵や物語を楽しむ。
3月3日 VTR 14	学級で飾る大きなひな人形作りを、教師や友達と一緒にする。

〈一年間の姿から分かったこと〉

①機器の特性への気付き…積極的に、マウスやキーボードなど機器の外形やソフトの内容を探索したり、友達や教師の様子を見てまねたりしながら、機能に気付いていく。

②友達とのかかわり…他の遊びでかかわった幼児とコンピュータの場でも一緒に遊んだり、コンピュータの場で遊んだ幼児と他の遊びを一緒にしたりする姿が見られる。このように、他の遊びやコンピュータの場面で、遊びの楽しさを共感しあったり言葉や動きで互いの気持ちを受け止めあったりしていくことは、友達関係の深まり

や広がりにつながっている。

- ③表現…始めは太い線や細い線のなぐりがきや、スタンプ等の機能を試している。機能探索や表現を試行錯誤をすることで、次第に工夫しながら自分の表現をするようになっていく。
- ④教師の援助…A子が自分の力で生活や遊びをすすめる姿を見守ったり、認めたりしてA子がより自己発揮できるようにする。

V 研究のまとめ

《A子の主体性を育てることについて》

ーA子を取りまくさまざまな保育環境

- ・恥ずかしがりやだったA子が、次第に自分らしさを表わすようになってきたのは、生活全体を通して自分の力で生活や遊びをすすめている力を信頼し、A子なりの歩みをあせらず見守ってきたことが大きい。A子の主体的な遊びへの取り組みの姿勢を育てるためには、「この遊びは楽しい」「これはまたやりたい」というように、A子や学級の幼児が遊びの楽しさを味わえるよう、幼児の興味・関心に合わせて環境を設定したり、再構成したりしていくことが大切である。

《A子のコンピュータの表現と、他の遊びや友達関係との関連について》

- ・入園当初、人前で自分を表わす時は、緊張して表情がこわばっていたA子は、コンピュータを含むいろいろな表現媒体で自分の思いや発想をのびのびと表現するようになってきた。A子の表現意欲を高めたのは、入園から学期を経る毎に、教師との信頼関係が深まったことや、友達関係の広まりや深まり、自分らしさを表わせる遊びに自信をもったこと等、心の安定や成長と切り離せない。
- ・A子は入園当初から、コンピュータに大変興味をもち積極的にかかわっていた。また友達や教師の操作の様子を見てまねたり、主体的に探索したりして経験が蓄積されていく姿から、A子は機器に強い興味をもつ特性をもっていることが分かる。幼児にとって自分らしさを表わせる表現媒体が多様にあることで、表現の選択肢が広がり、より表現の楽しさが味わえると考えられる。

《コンピュータを媒介にした友達とのかかわり》

- ・4月は偶然そこへ居合わせた幼児と言葉を交すこと

は少なく、自分の知っている機能を伝えようとする姿だが、2学期にはコンピュータの表現を媒介に、友達と自分のことを言い合ったり、共感したりする姿へとかかわりの質が変化している。他の遊びとコンピュータの遊びをする友達が重なっていることからコンピュータがあることで友達とのかかわりが希薄になることはないといえる。むしろこの場合は、コンピュータを媒介に、友達に自分の思ったことを言葉で表わし、かかわりを促進する場になっている。重要なのは日頃の学級内の友達関係の育ちや、友達の存在で、A子が自己発揮していることである。

《教師の配慮点について》

- ・A子や学級の他の幼児も興味・関心をもってコンピュータの遊びにかかわっている。幼児が遊びをすすめる力と共に、教師も幼児の遊ぶ過程を把握し、幼児の経験していることが幼児の育ちにつながるよう方向性をもって援助することが重要である。
- ・A子は友達や教師がコンピュータの操作をしている様子をよく見て、まねたり自分で積極的に探索したりしながら機能に気付いていった。幼児の中には教師や友達に教えてもらうことで機能に気づき、表現を楽しむ姿もある。それぞれの取り組みの姿や楽しさの違いを把握し、幼児の姿に合わせて共感したり励ましたりしていく。

《ソフトの選択について》

- ・4歳時の生活に即したソフトを経験することが、幼児の育ちにつながっていく。物語や音楽等のソフトは幼児の経験や時期に合わせて、育てたいことを明確にして、選択することが大切である。
- ・絵をかくソフトは、繰り返し遊びこみ経験を蓄積することで自分のイメージに近づけて表現できるようになっていく。幼児の創造性を発揮できるソフトを、繰り返し楽しませていくことが大切である。
- ・他の遊び同様に、幼児が自分の興味を追及したり、じっくり探索したりしていけるような自由な時間を保証して、個々に遊んだ満足感を味わわせていく。

VI 今後の課題

4歳児A子の一年間の絵画表現を通して、A子の経験していることや育っていることを探る。

〔参考文献〕

- 阿部アサミ 小野 和 “保育環境としてのコンピューターA子の表現を通して” 保育学会論文集 1997, p. 882