

クラス集団のコンピュータ活動における子ども 同士および保育者とのインタラクション

村上涼
(江戸川学園)

保育の現場にコンピュータが導入され始め、園児用のコンピュータを設置している園も増えてきた。幼児にコンピュータを与えるとそれに没頭してしまっ、子どもの社会性の発達に望ましくないのではないかという意見をよく聞くが、実際にはコンピュータを介して子どもたちはさまざまなインタラクションを取っている。そのことは幼児同士による楽しさの共有や交代の場面、また親子のコミュニケーションの場面、保育者とのやりとりの場面などいくつかの実践から観察が報告されている。しかし、クラス全員が一緒に参加する大集団場面での子ども同士、子どもと保育者とのやりとりの観察報告はまだ少ない。このような場面では、小人数の場合とは違ったインタラクションが考えられる。たとえば、絵本を読むときにも2,3人の小人数で絵本を囲む場面と、保育者が絵本を読むのをクラス全員で聞く場面とでは子ども同士の相互作用が違ってくる。本研究では、クラスという大集団でのコンピュータ活動場面の行動観察から子どもたちの間で感情の共有や、皆で問題解決を行ったという連帯感や一体感が生まれることを見出した。

【目的】クラス集団のコンピュータ活動場面での子ども同士及び保育者とのインタラクションを参加観察から明らかにする。

【観察対象】東京都内私立 I 幼稚園 年長児 33 名 (平均年齢 5 歳 4 ヶ月)、保育者 1 名

【観察期間】2002 年 5 月～7 月

【使用ソフト】ポムダピワールドなかにはいつているものな一んだ? (メディアファクトリー発行)

【機器の設定】ノート型パソコンをプロジェクターにつないで大型スクリーンに画面映像を映し出し、音声はラジオカセットに接続することで音量を大きくした(この方法は I 幼稚園園長の発案である)。

【活動方法】マウスの操作は保育者 1 名が行う。子どもたちはスクリーンの前に座り、ソフトの中で問題が出されると口々に自分の回答を言うが、他の子の意見を聞いていたり、保育者の言葉がけによって回答が集約されてくる。マウスを操作する保育者は、この回答を聞いて答えをクリックする。

【観察方法】活動の様子をビデオカメラでの撮影と

フィールドノートで記録した。

【観察結果】記録を書き起こし、事例を抽出した。ここで 2 事例を紹介する。

事例 1

保育者「これ、あのね。パンを買いに来る人がいるの。ちゃんと聞いていて。」「はい!」と皆で声をそろえて言う。ソフトのアナウンスが「こんにちは。サンドウィッチをください。ハンバーグとレタスとマスタードとトマトを入れてください。」と入る。保育者「覚えた? 何て言った?」子どもたちが口々に「ハンバーグ!」保育者「ハンバーグ。どれ、これ。(とマウスでハンバーグのアイコンをクリックする) あとは?」子どもたちの数人が「レタス!」と言う。保育者「レタス。これ。(とマウスでレタスをクリックする) あとは?」子どもたちは考え込んでいる。一人の子が「分かった! チーズ!」保育者「(チーズをクリックする) マスタードって言わなかった? (と助け舟を出してマスタードをクリックする)」するとソフトのアナウンスが「頼んだものと違います。」と入る。子どもたち一斉に「あーあ!」と残念そうな声を出す。保育者「じゃあ、もう一回やってみようか。よく聞いてね。」ソフトのアナウンスがもう一度流れる。「こんにちは。サンドウィッチを下さい。ハンバーグとレタスとマスタードとトマトを入れてください。」すかさず子どもたち「あっ! トマトだ!」「トマト! トマト!」と口々に言う。保育者「ハンバーグ、あとは?」子どもたち「レタス!」保育者「あとは?」子どもたち「マスタード!」「これでできあがり。」と保育者が 4 つをクリックし終わると、ソフトのアナウンスが「どうもありがとう。」と流れる。子どもたち「あつた!」「あたり!」と口々に言い合い、自然に拍手が起る。

事例 2

保育者「かたつむりさんの中で誰が一等賞でしょうか? このね赤とオレンジと緑と黄色」とマウスで示す。子どもたちは「赤!」「緑!」「黄色!」と口々にいうが次第に「赤!」「黄色!」が優勢になる。保育者「黄色やってみるね。」とマウスで黄色のかたつむりを選び、スターターの人をクリックしてレ

ースを始める。保育者「がんばれ！がんばれ！」という。レースが終わり黄色のかたつむりが一等になる。ソフトのアナウンスが「よくやった！アレックス！よくやったね。がんばったね。」と入る。

次のレースの画面になると、子どもたちは「レッド！」「レッド！こんど」「緑！」「緑！」と口々にいう。保育者は赤のかたつむりを選択する。保育者「応援してあげて。がんばれって。」画面上でレースが始まる。保育者「がんばれ、がんばれ。あーかががんばれ！あーかががんばれ！あーかががんばれ！」子どもたちも手を叩きながら「がんばれ！がんばれ！」「がんばれ！」「がんばれ！」と言い合うことをお互いに楽しむようになり、最後はがんばれと合唱して終わる。

【考察】事例1の最初の下線部分の「あーあ！」という落胆の声は、解決できなかったという落胆の感情を皆で共有している表れといえよう。また最後に皆で解決ができたときに、周囲の子ども同士が顔を見合わせて喜んだり、自然に拍手が子どもたちの間から起こったことは皆で協力して解決できたことに対する達成感や連帯感の表れであると考えられる。大集団でコンピュータを利用した活動をする場合には小人数の場合とは違って、全員で達成感や連帯感、感動を分かち合えるという利点が効果的に働く。今回は子どもたちだけの間にこのような効果が表れただけでなく、マウスを操作している保育者も含めて表れたように思われた。子どもたちによって、最後に問題が解決できたときにマウスを操作する保育者の方を見て手を叩いている子どもがいたことから保育者もこの問題を一緒に解決した仲間と見ていたとも考えられる。

事例2においては最後に皆で「がんばれ」と画面の中のかたつむりを応援するうちに「がんばれ」と皆で声を合わせていうことのおもしろさに気づいている。このような全員で声を合わせて応援することで、大集団の場合は全員が一体感を味わうことができると思われる。

しかし、全員で達成感や連帯感、一体感、感動を分かち合えるという利点が効果的に働くためには保育者の介入が必要である。この活動が終了した後にマウスを操作している保育者にインタビューをしたところ、内容の反芻や言葉がけなどを時折入れないと子どもたちがのってこないと述べていた。特に年齢の低い年中児になるとその傾向は顕著である。絵本を読むときにも保育者が言葉がけや内容を

繰り返すことによって、絵本の理解が進むのと同じように、ソフトの内容を把握するためには保育者の援助が必要である。この事例においても、「これ、あのね。パンを買いに来る人がいるの。ちゃんと聞いていて。」と問題の内容を簡略化して言うことと、最初に注意を促している。途中「覚えた？何て言った？」と問題への解決の道筋を示すなどの援助を入れている。事例2においても最初に問題を保育者が言語化して「かたつむりさんの中で誰が一等賞でしょうか？」と導入し、また途中では「がんばれ！がんばれ！」という言葉がけで全員の参加を呼びかけている。結果的にこの呼びかけによって「がんばれ」という言葉のリズムを皆で楽しむことができた。

ソフトのアナウンスは子どもたちにとって、速度が速く内容を把握するのが難しい。このことは、絵本をビデオ化したビデオライブラリーにおいても指摘されている。ビデオのアナウンサーによる語りは、速度が速く、ときに効果音にばかり注意がいつてしまい内容の全体的な把握に至らない場合もある。それだけに保育者の援助は内容把握の鍵を握っているともいえよう。

最後に、集団場面といってもいろいろな形態があり、それぞれの形態に適したソフトの内容の検討や保育者の援助の方法があると思われる。たとえば、2,3人という小人数に合っているソフト内容もあるであろうし、今回のように数十人という大人数に合っているソフト内容もあるであろう。ソフト内容によって保育者の関わり方も違ってくることが考えられるが、小人数と大人数でも関わり方が違ってくであろう。

今回の観察は予備研究的な位置付けであり、大集団を詳細にとらえるための組織的な観察が今後の課題である。

【付録】事例1,2を理解する上でソフトの内容の説明が必要であると思われるので、ここで説明する。事例1のソフト内容：サンドウィッチ屋さんいろいろな人が買いに来て、そのときになかにはさむもの(トマトやマスタードやレタスなど)を指示する。その指示どおりのもののアイコンを選べるかどうかという内容である。

事例2のソフト内容：かたつむりの競争を予測するという内容である。最初に4つのかたつむり(アレックスなど)の中の誰が一等賞になるかを予測する。予測の後にピストルを持ったスーターターの人をクリックするとレースが開始する。