

『ここはクワガタ研究所』

～一緒に ICT 機器を使いながら、直接的に共有して遊ぶ～

島根大学教育学部附属幼稚園

事例 01

ダンゴムシの赤ちゃんの誕生をきっかけに「大人のダンゴムシの脚は 14 本だが、赤ちゃんダンゴムシの脚は 12 本である」という図鑑で得た知識を確認しようとするツツヤ。拡大鏡では難しかったが、デジタル顕微鏡で拡大して見ることによって確認することができ、「本当に 12 本だった！発見だ」と、その喜びや感動を教師や周りの友達に知らせ、共有しようとする姿が見られました。

また、クラスで飼っていたテントウムシのサナギが羽化することを楽しみにしていた子どもたち。サナギが羽化する瞬間（降園後）を教師が動画撮影し、みんなで一緒に見ることができました。同じ画面を一緒に見ることで、気付いたことや感じたことを言葉で表現しながら感動体験を共有することができました。

その後、マサキがクワガタを見つけたことをきっかけに、子ども達は「クワガタ研究所」をつくり、自分たちでデジタル顕微鏡を操作し、クワガタの体を見たり、図鑑と見比べたりして、友達と一緒に遊びを進めていきました。



赤ちゃんダンゴムシの脚は何本？（図鑑で得た知識を確認したい）

見えないものをみる（拡大・静止）

知識を深める（知識を確認する）心が動く（発見の喜び）

喜びや感動を周りに伝える

幼児の興味関心・思い

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

- ・小さく、動き回ることで見えにくかったダンゴムシの脚を、ICT を活用し、拡大・静止させることで見ることができた。
- ・羽化の瞬間等は、保育時間中に見ることは難しい。動画撮影することで、時間を超え、貴重な瞬間を見ることができた。
- ・園にモニターがなく、クラス全員で見る時にも頭を突き合わせて小さい画面を見ている。大きく映す手段（モニターなど）があれば、経験の質が変わっていたかもしれない。ねらいに応じて ICT 機器を選べるとより効果的に活用していけるのではないかな。

- ・ ICT の特性を活かすことで、幼児は知識を確認するなど認識を深めたり、発見の喜びや感動体験で心が動いたりしている。同じ画面を友達と一緒に見て、感動体験を共有することで、より実感を伴い、生きた情報として心に落ちていき、更なる興味や活動につながった。
- ・ デジタル顕微鏡を使った遊びの積み重ねで、発見する面白さや喜び、ICT の良さを知った幼児は、新たな遊びを生み出し、場や ICT 機器を共有しながら、遊びを深めていった。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ 同じ画面を見た時に、身近な人に喜びや感動を伝えたり、一緒に感動したりするなどのその場の空気感を大事にしていくことで、幼児の遊びや経験が豊かになっていく。そのため、一つの端末を複数人で一緒に使い、直接的に共有することを意識する必要がある。



検索キーワード 🔍

#5 歳児 #デジタル顕微鏡 #生き物 #見えないものをみる



『見つけた虫を見たい・見せたい！！』

～デジタル顕微鏡との出会い、見えないものがみえる面白さに気付く～

お茶の水女子大学附属幼稚園

事例 02

年中の頃より虫眼鏡を使って虫を見るのが大好きだった子どもたち。年長になり虫のことを図鑑で調べ、住みやすい家を作ったり、保育室に置いてある顕微鏡で虫を見たりする姿も見られます。しかし、顕微鏡の調子が悪く、よく見えないもどかしさや、子どもたちの「みんなに見せたい」という思いから、みんなで一緒に見ることでデジタル顕微鏡を購入することにしました。

ある日、園庭で動かなくなっているカマキリを見つけた子どもたち。カマキリを見たいが顕微鏡が壊れていることを相談しに来た子どもたちの姿を見て、教師が園庭に新しく購入したデジタル顕微鏡で見られる場を用意します。すると、デジタル顕微鏡の存在に気づいた子どもたちが集まってきました。ダイヤルを回したり、台を上下することで、だんだんピントが合いカマキリがくっきり見えると、「おー」と歓声が上がります。また、蝶々の羽の細やかな模様が映し出されると、「わー」と驚きの声と共に、「面白いね」とつぶやく子どもの声も聞かれます。その面白さに気づき、身近なものまで見てみたいという興味につながり、自分の指を写し、毛や関節のしわを見て笑ったり、身の回りにある新聞紙やガムテープなどを映し出すなど、虫に限らず見たいと思ったものを見るようになっていき、同時に見えない部分を見る面白さに気づいていく姿が見られました。



「虫を友達に見せたい」「一緒に見たい」

見えないものをみる（拡大・静止・保存）

認識する（見方が変わる）

様々な虫や物を見る

幼児の興味関心・思い

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

- ・ 顕微鏡の台を繰り返し調節することで、ピントが合い見えないものがみえたり、見方が変わる。
- ・ 肉眼では見えない虫の生体部分が見えることで、その面白さに気付く。
- ・ 操作や画面を通じて、一緒に見たいものや見せたいものを友達と共有できる。

- ・ 「見たいもの」から「どんな風に見えるのか」他のものも試してみたいという興味に広がり、様々なものを認識することで、いろんなものをみてみたいという意欲や興味が高まった。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ 見たい！見てみたい！といった意欲から、子どもの興味に適した ICT 機器を教師が提案し、一緒に試してみたり、子どもと共に操作したりする中で、ICT 機器の扱い方のちょうど良い加減や様々な機能を知り、ICT 機器の面白さに気付く。
- ・ ICT を活用する前に、十分に見る、触れる、感じるなどの直接体験を重ね、子どもの経験に合った道具にたくさん触れておくことで、実際に ICT を活用した際に遊びの広がりが生まれる。



検索キーワード 🔍

#5 歳児 #デジタル顕微鏡 #生き物 #見えないものをみる



『ヒマワリ見たい』

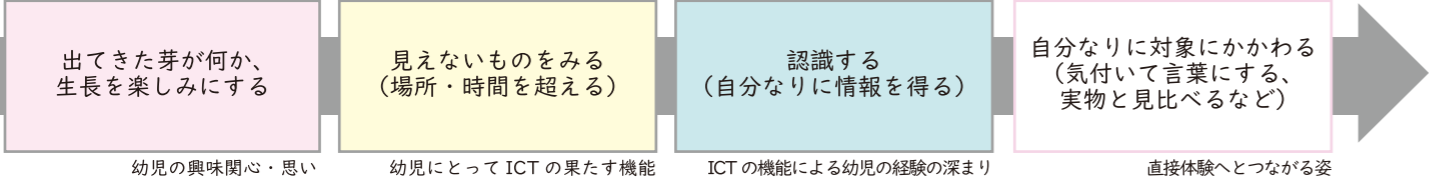
～子どもの情報を読み解く力を見取りながら、最適な活用方法を模索する～

滋賀大学教育学部附属幼稚園

事例
03

保育室前の花壇に偶然芽を出した植物（ヒマワリ）に気付いて興味をもち始めた子どもたち。ヒマワリと背比べをする姿を写真に撮ってその場でカメラの液晶画面で見せると、嬉しそうでした。生長を楽しみにかかわって生活していました。教師がそんな姿をクラスのみんなで共有できればと考えて大型のスクリーンにその様子の写真を映すと「この木何？葉っぱ？」と毎日目にするヒマワリとは気付かず、自分が写真に写っているかどうかに関心を持ちました。その姿を受けて、保育室（本物のヒマワリが見える真横）で、スクリーンに映していた写真をテレビに映しました。するとヒマワリの生長に気付いて言葉にしたり、実際の花と見比べたりしました。

また写真を印刷して作った写真絵本を置いておくと、子どもの好きなタイミングで、自分と友達がヒマワリを見ていた場面やその様子を思い返しながら一緒に見ていました。



ICT を活用してみても

- 画像を見るまでに、ヒマワリの生長を実際に見たり、ヒマワリを擬人化し心を寄せたり、背比べをして話題にしたりするなど、ヒマワリとの直接的なかかわりがあったにもかかわらず、3歳児では画像となって場所や時間を越えて見て認識することが難しかった。
- 一方で、花という対象の特徴的な部分については、どこを見るべきかがわかりやすく、注目することにつながった。また本物のヒマワリが見える真横で画像を見ると、本物と見比べることができた。

- 一枚の写真から興味をもって読み取る情報は幼児によって異なった。
- 実物と見比べることができる環境では、対象物を読み取り、自分の経験を思い返して話したり、実物と見比べたりすることは可能ではあるが、3歳児にはやはり実物があることが重要である。
- 幼児の姿を受けて教師が写真を印刷して作った写真絵本は、実際に手に取って試してみることができ、好きな時に好きな場所で好きなところを繰り返し見ることができ、過去の経験を思い返したり、友達と一緒に見たりする姿につながった。

遊びや生活を豊かにするために

今、目の前で起きていることに心を動かす3歳児には、実物や実際に手に取ることで得られる情報が認識しやすい。幼児の姿や思いを理解し、発達段階に応じたICTの活用を意識したい。

検索キーワード 🔍

#3歳児 #パソコン
#デジタルカメラ #モニター
#植物
#見えないものを見る

『このダンス、なんか違うんだよね』

～子どものそれぞれの思いを丁寧に見取る教師の援助から楽しさが広がる～

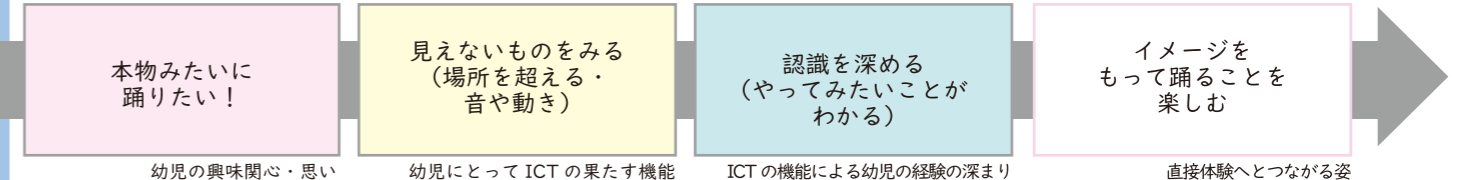
福島大学附属幼稚園

事例
04

夏休み、地元のスパリゾートに行ったミハナの話きっかけに、フラダンスの真似をし始める子どもたち。「こういうのだよ」と手と腰をしながら動かし友達の様子を見て「でもなんか違うんだよね」と話すミハナ。ミハナがイメージしているフラダンスのイメージが友達と違うことに気付いた教師は、タブレット端末で、地元のスパリゾートについて検索して見ることにしました。

スパリゾートの動画をいくつか見ているうちに、ミハナは、他の子どもがイメージしていた“ハワイアンダンス”ではなく、自分のやりたかった“ポリネシアンダンス”を見つけました。みんなで見るようにモニターとしてテレビにつないでいると、新たにファイヤーダンスに興味をもち、真似て床に寝転んで踊り始める子どもの姿も出てきました。教師は、そのイメージでダンスを楽しめるように、すぐにたいまつに見立てたものを手渡しました。また、踊りたい思いが強いながらもイメージがもちにくかったスズも、繰り返し動画を見るうちに少しずつ手が動き始めました。

こうして、教師が一人ひとりのイメージしていることを丁寧に見取り、思いを支えることで、イメージを深めながら様々な楽しさを感じ、遊びの輪が広がっていきました。



ICT を活用してみても

- その場所に行った経験がなくても、知りたい情報が得られる。また、行った経験がある子どもにとっては、その時感じた楽しさを思い起こすきっかけになったり、その時には気づかなかったことに改めて気づき興味をもつきっかけになったりする。
- 音や動きなど、イメージが膨らむ具体的な情報が得られる。

- 動画を見て、経験したことを思い出す情報が得られたことで認識が深まり、やりたいことが明確になる。また、音や動きなどからイメージが膨らみ、遊びへの意欲につながる。

遊びや生活を豊かにするために

同じ動画を見ても、幼児がどこに興味をもつかは様々であり、一人ひとりの思いを丁寧に見取るなど、他の教材と同じく ICT と幼児をつなぐ教師の援助が大事である。

検索キーワード 🔍

#4歳児 #タブレット端末
#モニター #表現遊び
#見えないものを見る

『友達と一緒に影をつくりたい!』

～いろいろな試しにより気付いた ICT 機器の特性を友達と共通のめあてをもって遊ぶ中で活かす～

三重大学教育学部附属幼稚園

事例 06

「かげええほん」をみんなで見たことをきっかけに、友達と一緒に形をつくること、なんの形か当てることを楽しみ始めました。しかし、実際に影を映していなかったことで、形の全体像が見えにくくイメージを共有しにくい姿がありました。

ある日、書画カメラとプロジェクターをつなげて置いておくと、影がスクリーンに映ることに気づき、影絵遊びを楽しんでいた子どもが「これで影を映してみたらいいよね!」と思いつきます。

教師が保育室にスクリーンを準備していると、そばにいた子どもたちが書画カメラにカラーセロファンを映し「うわー赤が映った!」「今度は緑色」と、色が映し出されることに驚き繰り返し試みます。また、手で形をつくったり、お玉やフライ返しを持ってきたり、画用紙を好きな形に切ったりして、いろいろなものを映し出すことを楽しみます。さらに自分の頭が映っていないことに気付いた友達の姿をきっかけに、「この紙に近付くといいのかも」と、紙(スクリーン)に近づいたり離れたりして映るものの大きさが変わることに気づいていきました。

こうして試しながら ICT 機器そのもので遊ぶ経験が後に、劇遊びで友達と一緒に表現遊びをする場面で、思いを実現する道具の一つとして、この ICT 機器を選択することにつながりました。



友達と一緒に影をつくりたい!

いろいろな光で影が映せるかを試す

見えないものを見る(映し出す)

認識する(見方・考え方が変わる)

劇遊びで、友達と一緒に影をつくり出すことを楽しむ

幼児の興味関心・思い

直接体験へつながる姿

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

ICT 機器に実際に触れ、書画カメラにセロファンや自分の手、ままと道具、切った紙など、いろいろと置いてみることで、スクリーンにはっきりと色や形が映し出されることがわかる。さらに、それらが実際に目にするものと違う映り方をするという面白さを体感する。また、スクリーンとの距離によって、映る影の大きさが変わることに気づいていく。

自分たちがイメージした影を ICT 機器によって映し出したことで、どのような色や形、大きさで映るかがわかり、見え方が変わった。そのことが、遊びをより工夫する姿につながる。

遊びや生活を豊かにするために

ICT 機器に実際に触れ、自分と機器や、ものとの機器との関係性を試す、そのこと自体が ICT 機器ならではの不思議さや面白さを感じる遊びとなる。この ICT 機器の特性そのもので遊ぶ経験が、その後自分たちの思いを実現することにつながっていく。
影を映すために、懐中電灯や太陽の光で試すがうまくいかずプロジェクターの光を活用することに至った。ICT 機器ありきではなく、そこに至るまでいろいろと試す経験も大事にしたい。

検索キーワード Q

#5 歳児 #実物投影機 #プロジェクター #モニター #表現遊び #見えないものをみる



『なんだか“怪しい”』

～ ICT がごっこの世界を広げる～

京都教育大学附属幼稚園

事例 05

トイレットペーパーの芯で探検眼鏡(双眼鏡)を作り、探検ごっこを楽しんでいた子どもたち。遊戯室の中の色々なものが“怪しく”見え、見るもの見るものに「あ、怪しい!」と言いながら遊戯室内を探検していると、「こんな所に穴が!」とステージと床の間に隙間があることを発見しました。しかし暗くて肉眼ではよく見えません。教師がデジタルカメラでその隙間を撮影しカメラの画面で見ますが、画面が小さくよくわかりません。そこでプロジェクターでスクリーンに映し大画面で見ますが、それでも奥が暗くてよくわかりません。「汚い」「白い」と見たままを話す子どももいますが、「なんだか暗い…」とただならぬ雰囲気を感じ取る子どももいます。教師が「この穴どこかにつながっているかも…」と言うと、子どもたちは「え～」と言いながらも、探検ごっこの遊びの面白さを味わっている様子でした。その話を終えた後も遊戯室内を探検し、“怪しさ”を楽しみました。翌日以降も探検ごっこは続き、園庭にも探検に出かけるようになりました。



怪しい

幼児の興味関心・思い

見えないものをみる(目が届かないもの)

幼児にとって ICT の果たす機能

想像する(イメージが膨らむ)

ICT の機能による幼児の経験の深まり

怪しい雰囲気を感しながら探検ごっこをする

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

肉眼では見えにくいところを撮影するが、撮影した画像に見えない部分があり、得られる情報が限定されることで、イメージが膨らむ。

客観的な事実を見るというよりも、よりイメージがふくらみ、想像が広がっていく。

ごっこの世界に浸ることのできる幼児期には、活用の工夫次第で ICT は客観的事実を探究するだけではない、イメージを広げる道具の一つとなり得る。



検索キーワード Q

#4 歳児 #タブレット端末 #デジタルカメラ #プロジェクター #モニター #表現遊び #見えないものをみる



『プールに行きたい!』

～ ICT から得た情報と生活の知恵から得た情報を結び付けて判断し、行動する～

鳴門教育大学附属幼稚園

事例 08

台風が近づいていました。“プールに入りたい”という願いと天気が大きく関連していることから、子どもたちは天気や台風の動きについて自分の知っていることを口々に話していました。台風という言葉は知っているけれど、台風が何であるかやその特性、現在の状況については知らない様子でした。そこで教師がテレビのデータ放送をつけ、天気図の見方を説明すると、天気予報のデータを見て、台風が移動していることや雲の動きによって天気かわることを知り、天気が自分たちの生活や遊びに影響があることに気付きました。いつでも見られるようにデータ放送をつけたままにしておくと、子どもたちは天気予報で動いてくる雲についての情報を得て、気付いたり考えたりしたことを話していました。その中に、「天気予報が外れるかも」と、つぶやいた子どもがいました。そこで教師は実際に眉山にかかる雲を自分の目で見て確かめるといふ身近な生活の中の知恵を活用する方法を伝え、一緒に屋上で山を見ました。すると子どもたちは、“データ放送の天気の情報”と、“自分の目で見て得た眉山の山頂の雲の様子という情報”を照らし合わせて、今後の天気について自分たちなりに考え、話し合い、根拠をもって“プールに行く”と判断し、プール遊びを楽しみました。その後、日常の中で、天気予報に限らずテレビの情報や観察した自然の様子を様々な場面で生活に取り入れている子どもの姿が見られています。



プールに入りたい (天気が知りたい)

幼児の興味関心・思い

詳しく見る (専門的知識)

幼児にとって ICT の果たす機能

「天気予報が外れるかも」

幼児の興味関心・思い

実物を見る (雲と眉山を見る)

直接体験へつながる姿

認識する (見比べる)

ICT の機能による 幼児の経験の深まり

天気を確信して プールに入る

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

- ・ 台風や雲の動きによって、その日、その場の天気が変わることが分かる。
- ・ 実際に園から見える眉山に雲がかかっている様子を見て天気を予想する方法を知り、自分の目で確認する。

- ・ ICT から情報を得たが、実体のないその情報が正しいかどうか、疑問をもつ。
- ・ 気象データを見て得た情報と、自分の目で山と雲を見て得た、体感を通して得た情報とを見比べたことで、自分なりに考えて天気を予想し、プールに入れるかどうかを主体的に判断する姿につながった。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ メディアの情報を鵜呑みにせず、併せて、自分の目で見て確かめるなどの実体験からも情報を得て、複数の情報を照らし合わせて判断した、自分自身で感じ考えながら読み解いた情報は、生きた情報となる。

検索キーワード 🔍

#5歳児 #テレビ #生活 #詳しく見る



『ニイニイゼミってどんな風に鳴くの?』

～ 幼児の思いを叶えるために ICT を活用することで、心が動き、興味や関心が高まることにつながる～

金沢大学人間社会学域学校教育学類附属幼稚園

事例 07

幼稚園でニイニイゼミの抜け殻を見つけたことをきっかけに、園庭でセミの声を聴いたり探して回ったりと、子どもたちのセミへの関心が高まっていました。教師は、もっとセミへの関心が高まったり、他の子どもも関心をもったりするようになると願い、セミの科学絵本を、鳴きまねを交えながら読んでみました。しかし、子どもたちの反応はいまひとつで、イメージが湧いていないようでした。そこで、教師はタブレット端末にポータブルスピーカーをつなぎ、“セミの鳴き声クイズ”として、本物のセミの鳴き声を流してみました。「聞いたことある!」と口々にセミの名前を言ったり、セミの種類によって鳴き声が違うことに気付いたりしていました。また、次の日は、昨日 ICT から得た情報と、園庭で聞いたセミの声を結び付けて、「ニイニイゼミじゃない?ニイニイゼミだよ!」と驚いたり、喜び合ったり、鳴き声クイズでは確かめるように何度も聞いたり、セミへの興味や関心がぐっと高まっていきました。



セミのことを もっと知りたい

幼児の興味関心・思い

詳しくみる (本物の鳴き声)

幼児にとって ICT の果たす機能

心が動く (経験と情報が一致する)

ICT の機能による幼児の経験の深まり

園庭でセミの 鳴き声を聞く

直接体験へつながる姿

ICT を活用してみても

- ・ ICT を活用することで、その場にはない本物のセミの鳴き声を聞くことができた。
- ・ 情報を“音”のみに限定したことで、幼児がより聞くことに気持ちを向けられたのではないか。
- ・ 何度も再生できるという機能を活用することで、幼児の気持ちを満たすことにつながった。

- ・ 本物の鳴き声を聞くことで、幼児のこれまでの経験と ICT からの情報とを結び付けて、感動したり、喜んだりする姿につながった。
- ・ 次の日には、前日に ICT から得た情報と、園庭で聞いたセミの声を結び付けて、同じであることに感動したり、喜び合ったりしており、ICT からの情報が次の日の遊びを豊かにしている。



検索キーワード 🔍

#4歳児 #タブレット端末 #音響機器 #生き物 #詳しく見る



遊びや生活を豊かにするために

- ・ 幼児の思いや興味・関心を捉えて、思いが実現するようになると願い、ICT を活用してその場にはない本物のセミの鳴き声を聞くことで、幼児のこれまでの経験と ICT から得た情報とがつながって、心が動き、興味や関心が高まったり、遊びのめあてをもったりすることにつながる。

『モデルごっこ～ファッションショーがしたい～』

～自分を俯瞰しながらよりそれらしく表現する～

宮城教育大学附属幼稚園

事例
10

前年度の年長児の姿を思い返しておしゃれをしたいと思うようになった子どもたち。ドレスやネイル、イヤリングなどを作る過程で、「モデルさんみたい」という呟きから、モデルに興味をもつようになりました。タブレットでモデルについて調べていくうちに、ファッションショーがしたくなります。どんな風に歩いたりポーズをしたりしたら、本物のモデルのようになれるのかを、タブレットで調べたり、ウォーキングの様子を撮影して見たりしながら探究していきます。次第に、会場を設定する係、動画を撮る係、新聞記者など、モデル以外の役割の子どもたちもショーに参加していきます。繰り返し本物のショーの動画を見返すうちに、これまでは気付かなかった細かな部分にも着目するようになっていきます。そしてより本物らしいモデルやショーを目指して、本物の布でドレスを作ったり、プログラミングアプリを使ってライティングを自分で調整したり、演出としてウォーキングの様子を大型モニターに投影したりするなど、これまでの経験を活かしてショーを開催、年少の子どもたちにも憧れの目線で見てもらい、大成功をおさめました。



モデルになりたい！
ファッションショーがしたい！

幼児の興味関心・思い

つくり出す
(ICT 機器を操作して、
ものの動きをつくり出す)

幼児にとって ICT の果たす機能

構築する
(イメージした世界を
具体化する)

ICT の機能による幼児の経験の深まり

様々な演出を工夫しながら
ファッションショーをする

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみよう

- 自分たちの姿を撮影して俯瞰して見たり、検索した動画と見比べたり、何度も繰り返し見たりすることで、より本物らしい表現につながっていった。
- イメージしていた照明や会場の演出を、動画視聴、動画撮影、プログラミングアプリでの照明の設定と操作など、様々な機器を活用することで実現することができた。

遊びや生活を豊かにするために

- イメージしたことを、具体物（布など）で工夫して作ったり、様々な ICT を活用したりするなど、身近にあるあらゆるものを使って“より本物らしく”実現していく。教材の選択肢として ICT があることでイメージを具現化する可能性が広がる。そのためには教師の ICT に関する教材研究が重要である。

検索キーワード 🔍

#5歳児 #タブレット端末
#アプリ
#表現遊び #つくり出す



『コオロギを捕まえるために』

～それぞれの子どもの好奇心をくすぐる ICT の活用～

香川大学教育学部附属幼稚園

事例
09

登園渋りがあるコウジロウに笑顔で登園してほしいと願い、生き物に興味があることからクラスで虫を飼うことで少しずつ楽しそうに過ごすようになってきました。大好きなコオロギを捕まえたい気持ちで毎日園庭を探すコウジロウ。また、少し難しいことが好きで知的好奇心の高いコウジロウの心を揺さぶりたいという教師の思いから提案した“罨”というキーワードが子どもの心を掴みます。

コオロギを捕まえる“罨”を作ることを実現するために、図鑑や本で調べるが見つからず、その方法を知るための手段の一つとしてパソコンを使います。子どもからキーワードを聞き取り教師が入力し、検索ボタンを押すと出てくる様々な情報に迷うことなく観たい動画を選びます。その動画から得た情報を基に「ペットボトルとテープがいるね。取りに行こうよ」と教師の手を取り、材料を集めに行く姿がありました。本や図鑑からは知り得なかった“罨”の作り方をパソコンを使って調べること、好奇心を刺激され自らやってみようと楽しみながら“罨”を作ったり仕掛けたり、また、“罨”にかかった見たこともない虫を調べたりする姿が見られました。コウジロウの作る罨やわくわくと仕掛けに行ったり覗いたりしている様子に魅力を感じた周りの子どもたちも、それぞれ自分のコオロギの罨を作り始めます。「どうやって作るん？」とコウジロウに尋ねる姿も見られ、尋ねられたコウジロウは、それぞれの友達に得意になって作り方を伝える姿が見られました。



コオロギを捕まえたい！
“罨”を作って捕まえたい！

幼児の興味関心・思い

詳しく見る
(知り得ない情報を知る)

幼児にとって ICT の果たす機能

心が動く
(捕まえたい！)

ICT の機能による幼児の経験の深まり

作った“罨”を仕掛ける
何度も確認する

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみよう

- 図鑑や本でわからないことを ICT を活用して調べることができる。
- 動画で見ることで、より具体的に“罨”の作り方がわかる。

- “罨”の一連の作り方の動画を見て、作り方がわかることで興味が増し、作り出す。
- 自分が調べて作った“罨”だからこそ、今度こそ捕まえられるはずだと期待をもって仕掛けたり、何度も様子を見に行ったりと、主体的に心を動かす姿につながる。
- 友達が“罨”を楽しく作ったり仕掛けたりする姿に周りの子どもも関心を寄せ心が動く。

遊びや生活を豊かにするために

- まずは自分で図鑑や本などで調べた上で、解決しない場合の手段としてパソコンを使用して調べること、新しい情報や知識を獲得する喜びにつながる。
- 教師が、一人ひとりの子どもの好奇心を高めるきっかけとなるような情報を子どもの姿に合わせて提示することで、遊びが深まり、周りの子どもたちとつながっていく。

検索キーワード 🔍

#5歳児 #パソコン
#生き物 #詳しく見る



『卵にカビあるけど大丈夫？』

～画面を超え、互いに響き合う関係へ～

京都教育大学附属幼稚園

事例
12

園内で飼育しているカメが卵を産んでいることに気付いたことから、カメや、カメの卵についての好奇心が高まっていった子どもたち。教師は、この好奇心を大切にしたいと願い、遠方にあるカメに詳しい“カメ先生”とのオンライン交流を計画することにしました。その矢先に卵にカビが付着していることに気が付き、無事に孵化するのか心配になっていきました。“カメ先生”とオンライン交流の日、プロジェクターでスクリーンに映し出し、大画面に現れた“カメ先生”。“カメ先生”の自己紹介を聞いたり、ご自宅で飼っているカメも見せてもらったりして、子どもたちは次第に“カメ先生”への興味や親しみをもち始めます。いよいよ質問する機会になり、カビのことを尋ねてみると、「うーん、それは心配…」と神妙に言う“カメ先生”の言葉に、子どもたちはしんと静まり返り、“カメ先生”の次の言葉を待ちます。“カメ先生”からカメや卵についての色々な情報を教えてもらった後、その場に連れてきていたカメをじっくりと見る子どもたち。交流後、これまで以上にカメへの愛情を深め、カメと一緒に遊んだり、様子を見守ったり、カメの気持ちを察して話しかけたりするなど、子どもたちは大切にカメとかかわり始めるようになりました。



卵が産まれた！
「これはカビ？」

やりとりする
(時間、場所を超えて
人と交流する)

心が動く
(生き物への思いが深まる)

実物をよく見る
生き物と一緒に
遊んだりかかわったりする

幼児の興味関心・思い

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみても

- ・ 生き物に対して心配する気持ちから、自分たちだけでは調べきれない情報を、遠方の専門家とオンラインで時間と空間を超えてつながることで、知ることができた。
- ・ オンラインでつながる前に、教師と専門家との間で幼児の実態や願いの共有などを細やかにすることで、幼児と専門家との関係が深まり、専門家の言葉が幼児の心に響くなど、より ICT の機能が活かすことにつながった。

- ・ オンラインでの交流であっても、幼児の思いに寄り添うような共感的で情動的な言葉は、すぐに検索して得た情報とは違った価値が付けられ、幼児の心に響く。
- ・ 心に響いた情報をもとに具体物に還ると、“心配”、“親しみ”、“愛情”といった情動的な思いをもとにして、対象への見方が変わったり深まったりする。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ オンラインの交流は、教師と交流相手との間での幼児の姿や思い、教師の願いを共有しておくことや、交流の場に具体物を置き直接体験とオンラインとの往還ができるような環境構成の工夫が重要となる。

検索キーワード 🔍

#5 歳児 #パソコン
#プロジェクター #モニター
#交流 #やりとりする



『本物みたいにやってみよう！』

～遊びの中に ICT 機器を取り入れ、教師の意図を超えて、遊びを広げていく～

茨城大学教育学部附属幼稚園

事例
11

北京オリンピックの刺激から、「ぼくたちもアイスホッケーやってみようね」とアイスホッケーごっこが始まりました。教師が振り返りの時間に活用しようとタブレット端末で動画を撮影していたことをきっかけに、「試合をその場で大きく映してみよう」「モニターでライブ配信は？」などの様々なアイデアが子どもたちから出てきました。子どもたちの「やってみよう」という思いを受け止め、振り返り活動でいつも使っているモニターとタブレット端末をつなぎ、試合をしている様子を大きく映し出してみると、試合中継の遊びになっていきました。

その後、タブレット端末で撮影することに興味をもっていた子どもたちに撮影を任せると、カメラマンやテレビ局員などと役割分担しながら、試合の中継をしたり、インタビューをしたりなどテレビ局ごっこを楽しむようになりました。



タブレット端末で
撮影してみよう

表現する
(中継する、
動画を作成する)

構築する
(新たな遊びの展開)

ICT を活用しながら、
ごっこ遊びを楽しむ

幼児の興味関心・思い

幼児にとって ICT の果たす機能

ICT の機能による幼児の経験の深まり

直接体験へとつながる姿

ICT を活用してみても

- ・ 継続していた振り返り活動での ICT の使用によって、幼児は“(時間や場所を超えて)見えないものをみる”や“情報を共有する”などの ICT の機能やよさを体感的に知っていった。その経験から、ICT を活用した遊びのアイデアが出てきて、自然に遊びの中に取り入れようとする姿につながった。
- ・ 試合中継の遊びでは、選手をズームしたり、観客を映したりなど、自分なりに撮影の仕方を工夫してカメラマンとしての表現をしていた。撮影した動画を見ることで、自分たちの遊びの面白さを実感し、次への意欲や表現の工夫につながっていった。

- ・ 幼児の柔軟な発想を活かしながら ICT を活用したことで、幼児は好奇心や探究心、やってみようという気持ちを膨らませていった。
- ・ 幼児が自分たちで ICT 機器を操作して撮影することで遊びがより主体的になっていった。教師から任せてもらえたという喜びや自信により、幼児は ICT 機器を使う時の約束を守って自分の思いを実現しようとしている。
- ・ 次々と遊びのアイデアが出て、教師の意図を超えて幼児が遊びの中に ICT 機器を取り入れ、新たな遊びを構築していった。

遊びや生活を豊かにするために

- ・ 幼児が遊びの中で、ICT の特性を知り、慣れていくことで、自らが遊びの中で ICT を活用し、遊びがより豊かになっていく姿が見られ、機能を活かした遊びの展開の可能性が感じられる。



検索キーワード 🔍

#5 歳児 #タブレット端末
#モニター #表現遊び
#表現する

