

遊びを深める



# ICT

令和5年度

Information and  
Communication Technology  
Casebook

## 実践事例集



CASE 園をもっと安全な場所に！  
**01** 4つのキケンを探そう！

CASE プロペラ飛行機って  
**02** どう作るの？

CASE お客さんに喜んでもらう劇は、  
**03** どう作る？

CASE イチゴジャムづくりを  
**04** 実況中継したい！

令和5年度遊びを深める ICT 実践事例集作成委員会  
ななつまつ 学校法人七松学園 認定こども園七松幼稚園

# 遊びを深める ICT 実践 における留意点



遊びを深める

## 最初の ルールづくり

タブレット端末等の ICT 機器の使い方については、子供たちに、衝突、落下、水没により破損するという点を説明しましょう。

事前に、タブレット端末を片付ける場所や、活動途中で置く場所等を子供たちと一緒に決めておくと、安全に使うことができます。

子供の主体的な活動を繋げ、遊びを深めるためには、最低限のルール作りに留めることが大切です。



遊びを深める

## ルールづくり

タブレット端末等の ICT 機器の使い方をお子たちに委ねていくと、機器の取り扱いや、使用方法について新しい課題が生まれてきます。その課題に対して、教諭がルールづくりをすると、子供自身で遊びを深めるきっかけを失うかもしれません。

教諭と子供たちみんなで話し合いの場を持ち、ルールを共に作ることが、子供の主体的な活動に繋がり、遊びを深める一助になります。



遊びを深める

## 最初の 教諭の関わり

タブレット端末等の ICT 機器の活用方法については、最初は教諭が例示するとともに、子供が自由に遊ぶの中で使える環境を設定する必要があります。教諭は子供と共に、遊びで使った時の楽しさを共有して、子供の興味関心、そして気づきを広げる言葉かけをしてみましょう。

教諭自身も、子供なりの目線の気づきに共感することが大切です。



子供  
自身で

遊びを深める

## 教諭の関わり

子供たちがタブレット端末等の ICT 機器を遊びの中で使うことに慣れると、使うことで見つけた点、気付いた点を他の子供たちに伝えたり、表現したりする活動に繋がります。例えば、直接体験に繋げるために、ICT 機器で見たり、聞いたりしたものについて、実物を見たり、触ったりする中で、同じ点や違う点等を話し合うことができます。さらに他の人に伝えるために、製作活動をする等、子供と共に考えていきましょう。

# 園をもっと安全な場所に！

## —— 4つのキケンを探そう！ ——



### 子供たちの思い

園が子供たちにとってより安全な場所になるため、園内の4つのキケン（防災の視点、倒れてくる・動いてくる・落ちてくる・割れる）がないかを友達と一緒に探すことになる。自分の発見を友達に伝えたいという思いから、それぞれタブレット端末でキケンと思った場所を写真に撮り、クラスみんなで写真を見せ合うことにつながった。

### 子供たちの学び

- 教諭が気付かないような視点でキケンを探ることができた。クリスマスツリーのれんがのキャストが「動いてきて危ない」等、それぞれに発見していた。
- タブレット端末で撮影することで、子供の気付きが可視化され、友達と共有することにつながった。またキケンな部分としてキャスト部分を拡大することができ、より学びを深めることができた。

### 遊びの深まり

- キケンというだけでなく「どうしたら危なくないか」と考え合う機会になり、遊びの中で、安全な場所にするための方法を子供同士で共通認識することができた。
- 子供と教諭だけでなく、写真で撮影した物を保護者にも共有することで、家庭にも安全の意識が広げるきっかけとなった。

その後の行動に  
変化が生まれました

#### 事例提供

芦屋市立 宮川幼稚園 横山 瞳



## CASE 02

コスモストーリー保育園

# プロペラ飛行機ってどう作るの？



## 子供たちの思い

友達が作った飛行機の発表で刺激を受けた子供たちが飛行機の製作遊びをすることになった。どんな飛行機を作るか相談する中で、子供たちが、ジェット飛行機とプロペラ飛行機を作ることとなった。飛行機の構造の細かなところについて確認したいという話になったが、実際に飛行機を間近に見に行くことができないので、タブレット端末で検索して、ジェット飛行機とプロペラ飛行機の機体を調べることになった。

## 子供たちの学び

- 自分が興味のある箇所や、今よく見てみたいと思うような飛行機の細部について、自ら積極的に調べていこうとする姿が見られた。
- タブレット端末に映るプロペラ機の細かい部分まで拡大し「これ突っ張りみたいになってるからつまようじが必要だ」とじっくり観察しながら最適な材料まで考えた。

## 遊びの深まり

- 細かいところも拡大して見られることを他の友達にも伝えながら、より豊かな表現につなげることができた。
- 友達が作った作品に影響を受けながら、共に作る楽しさを味わっていた。

興味のあることをじっくり見つめ  
深められていますね！

### 事例提供

コスモストーリー保育園 伊禮 由希子



# お客さんに喜んでもらう劇は、どう作る？



## 子供たちの思い

劇遊びに興味をもっていた子供たちは、園外保育で劇場へ見学に行く経験をした。この経験から、劇遊びを始めた子供たちだったが、演じ方が分からないという声が多くあり、まずは絵本に合わせた人形劇を行うことになった。人形で演じる様子をタブレット端末で撮影して、友達と共に視聴していくことになった。

## 子供たちの学び

- 子供同士で人形劇を行い、タブレット端末で撮影、視聴を繰り返す中で、人形の動かし方、声の出し方の工夫をする等、より取り組みやすく、見やすい方法を子供たち自身で考えるようになった。
- 友達が撮った動画を見て、見せ方を子供同士で話し合い、何度も動画を撮っては確認することを繰り返し、お客さんからの見え方を改善する話し合いをしていた。

## 遊びの深まり

- 人形の向きや動かし方をお客さんの目線で見ることができ、どのようにすればお客さんに楽しんで見てもらえるのかを考えながら行うことで、実際の劇遊びにも生かすことができた。
- 劇遊びの練習でも、タブレット端末で撮影することに繋がり、場面ごとに動画を見直し、分かりやすい見え方を何度も振り返りながら、遊びの中での表現活動につながった。

機器を通して他者の立場に立つことで改善できていますね！

### 事例提供

学校法人七松学園  
認定こども園七松幼稚園 高木 あすか



# CASE 04

武庫川女子大学附属幼稚園

## イチゴジャムづくりを実況中継したい！



### 子供たちの思い

5歳児の子供が、園で収穫したイチゴを、ジャムにすることになった。収穫した子供たちはジャムにする過程を友達や年下の友達に見せたいという思いが生まれたので、ビデオ会議アプリを使うことになった。調理場でイチゴジャムにする過程を、5歳児が撮影し、他の子供は別の部屋から見るようになった。

### 子供たちの学び

- ビデオ会議を見ている子供からは、不思議に思ったことや、質問したいことをすぐに聞こうとする姿が見られた。
- 撮影している子供は、どんな風にすれば見やすいか、角度などを色々試し「ちゃんと見えてるかな」、「どうやって声が聞こえているの？」等、試行錯誤しながら、カメラマンのように、質問に答えようとしていた。

### 遊びの深まり

- 自分たちで収穫したイチゴが、イチゴジャムになっていく過程を、幼児がタブレットで撮影し、異年齢の友達にも知らせたことで、手作りイチゴジャムにより興味をもち、食育活動の充実につながった。
- 同じ場所にいなくても、ICT機器を使って他児に知らせ、やりとりができることが分かったことで、後日の園外保育で幼稚園にいる異年齢の友達に、自分たちの見ているものや様子を知らせたいという活動につながった。

伝えたい気持ちが  
深まりました

#### 事例提供

学校法人武庫川学院  
武庫川女子大学附属幼稚園 塩井 敬子



# 調査研究委員のコメント

## CASE

### 01 「キケン」から学ぶ

タブレットを活用した  
コミュニケーションの可能性

「キケン」という言葉をきっかけに自分たちにとって差し迫った課題を題材にした点がポイントです。タブレット端末を使うことによって、より簡単に記録できて、しかも一部分を拡大して伝えることができる点が良かったのでしょう。言葉だけでは伝えにくいことも、こうした手掛りがあることが大切です。特に言葉を思うように使えなかったり、伝えることに自信がなかったりする子供にとって、ICT 機器は強い味方です！聴く側にも理解がしやすく、メリットの大きい使い方であると言えます。お互いに考え合ったり、家庭と連携したりすることも素敵です。

## CASE

### 02 「探究活動の魅力」

インターネットを活用した  
子供たちの深い学び

興味関心があることに熱中する子供たちの姿には本当に感心させられます。飛行機など身近にないものを細部までこだわって制作するには資料が必要です。園には図鑑などが用意されていますが、詳細に関してはネット上の情報量には敵いません。拡大したらもっと詳しく見られるよ、と友達同士で情報が行き交うことで、コミュニケーションが深くなっているのがわかります。ここでは大人が関わるよりも効果的かつ深みのある探究活動が行われていると言えます。必要なのはたっぷりの時間と、豊かな素材、子供の活動を面白い!と思う心です。

## CASE

### 03 「メタ認知の育成」

動画撮影と人形劇で育む  
子供たちの客観的視点

子供たちが客観性を身に付け、自分たちの活動をメタ認知できるようになるためには、それなりの道具が必要です。ここではタブレット端末での動画撮影と、人形劇という自分たちの動きを俯瞰的に見られる装置が使われています。この二重の仕掛けが、子供たちにお客さんの目線と気持ちを想像する力を付けたと言えます。最初からお客さんの立場に立てるわけではありませんが、子供たち同士で話し合いを重ねることで、徐々に核心に迫っていくことができます。その中で、お互いや自分自身の良さに気付くことができるようになってくるのです。

## CASE

### 04 「リモート・ジャムメイキング」

ICT活用で制約を克服する

子供たちが何かをしたいと思っても、物理的な制約で希望通りにならないことがあります。ジャムを作る過程を小さい子たちに見せたいと思ったとき、キッチンが狭い・人数が多すぎるなどの課題を解決するために、ICTの活用を思いついたのでしょう。ここでは離れたところで視聴できるよう考え、撮影の方法や効果的なプレゼンについて話し合っただけでなく、さらに気持ちが継続し、次の活動に発展につながっています。ICTを使いながら、お互いにつながる気持ちをもった子供たちに育っていますね。

# ICT 活用で深める 子供の遊びと学び

子供たちと ICT 機器を使っていると、もっと直接的な体験をさせた方が良いのではないかと考えてしまいます。ただでさえ家庭でもスマートフォンやタブレット端末に触れて生活しているのに、園の環境にまで取り入れていく意味は、いったいどこにあるのでしょうか？ここに挙げられた事例では、子供の直接体験と ICT が有機的につながっています。子供は必要があって機器を使っていますし、「機械に使われている」ような姿は見受けられません。

これからの時代は、慣れ親しみ、使いこなす、といった段階から、ICT 機器が自然に生活の中に溶け込んでいくようになっていきます。さらに、情報を取り入れる際には、AI の働きによってその人の興味関心に沿ったものが提供されるようになってきており、あるテーマについてより深く探究することが可能になっていきます。ただしそれには、個人がどのような方法で、何について調べていたか、ということが探究の質に関わってきます。つまりこれまでより一層、活用の仕方に差が出てくる可能性があるということです。ですから、実際の経験と ICT 機器からもたらされる情報との橋渡しは、思慮深い大人の視座が不可欠なのです。

この事例集では、ICT 機器の活用について、ルールづくりなどの倫理的側面と、遊びや学びを深める探究的側面について書かれていますが、これから私たちが考えるべき点が多く示唆されています。探究的側面については、機器を活用することによって、実体験を拡げたり深めたりするために記録する、情報を探す、拡大して見る、繰り返し見る、客観的に見る、みんなで見る、記録をもとにみんなに伝える、離れたところの人と場を共有する、といったことが行われています。子供主体での活動が増えれば、その中でお互いが気持ちよく活動ができるように、ルールづくりも必要になります。あくまでも子供が自分たちで気付けるように導いていくことが望ましいでしょう。それは ICT 機器を使わなくとも言えることですが、テクノロジーの進歩に伴って、新たな規範意識が必要となってくると考えられます。それがこれからの未来を生きるために必要な資質能力を形作っていく支えとなるものです。子供の深い学びを目指すために、私たち自身が計画的に、深く考えて関わるのが大切なのです。

## 令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集

本事例集は、文部科学省の「幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業」の委託費による委託業務として、学校法人七松学園が実施した令和 5 年度幼児教育施設の機能を生かした幼児の学び強化事業の成果を取りまとめたものです。したがって、本報告書の複製、転載、引用等には文部科学省の承諾が必要です。

### 令和 5 年度幼児の遊びを深める ICT 実践事例集作成委員会

代表 亀山 秀郎（学校法人七松学園）

#### 調査研究委員

勝見 慶子（認定こども園エンゼル幼稚園）

佐竹 智恵子（認定こども園七松幼稚園）

志方 智恵子（認定こども園七松幼稚園）

鈴木 正敏（兵庫教育大学）

高橋 翠（東京大学発達保育実践政策学センター）

堀田 博史（園田学園女子大学）

水落 洋志（兵庫教育大学）

#### 事例集作成委員

金光 文代（武庫川女子大学附属幼稚園）

澁谷 倫子（芦屋市立宮川幼稚園）

天願 順優（コスモストーリー保育園）

（敬称略）