

IT時代での保育者育成のアプローチとしての メディア・リテラシー導入の実践的研究について

塚 田 慶 一

はじめに

家庭教育の中にもIT革命は浸透しつつあり、パソコンなどの情報機器を使った取組みも進んでいる。インターネットの利活用を軸に家庭教育への支援方法を論じ、子どもたちへのより良い教育のあり方を考えるプロジェクトも立ち上り、稼動しつつある。足りない部分をおぎなうと言う意味の言葉に「共生」という言葉があるが、教育は、ただ知ることだけではなく、実践が伴わなくてはならないと考える。教育現場での情報教育は、まだまだコンピュータ・リテラシー（コンピュータの基本操作能力）教育が必要で、短大に入学した時点で、パソコンの基本操作やその活用についての実践教育を実施している。ただ、中学での「情報基礎」も定着しつつあり、高校でも情報（A，B，C）の導入が始まっているようである。本学のアンケート調査でも、「今までにワープロを含む基本操作技術を学んだことがあるか」の質問に「ある」と答えた学生が80%を超えており、特に、中学での情報基礎で学んだと答えた学生が63%に達している。これは短大でのメディア・リテラシー（メディアを操る能力）教育の新たな展開を示唆していると分析している。創造性や独創性を引き出すことは、高等教育では大切な要素であり、メディア・リテラシーの必要性を強く感じる。本研究では、コンピュータ・リテラシー教育の新たな展開を踏まえ、IT時代に保育者が保育の様々な場面でメディアを活用できるように、今日の社会における情報と保育者育成のアプローチとしてのメディア・リテラシーの概論及び実践実習を通しての保育と情報メディア、幼児期の遊具としてのパソコン利用について考えてみる。

I. 研究のねらい

IT化の時代が進むにつれ、インターネット環境の構築も急速に発展しており、それに伴うADSL回線を始めとするブロードバンド（超高速回線）の整備も進んでいる。教育分野においてもIT化は着実に根をおろしつつあるが、国策によるインフラ整備が進む一方で、パソコンを使って指導できる教員はまだ少なく、技術先行による教育現場とのズレを感じさせる。パソコン保有率も低年齢化傾向にあり、小学生で17%以上、未就学児でも7%に達していて、合わせると24%にもなる。情報教育の中で、パソコンは人間を手助けす

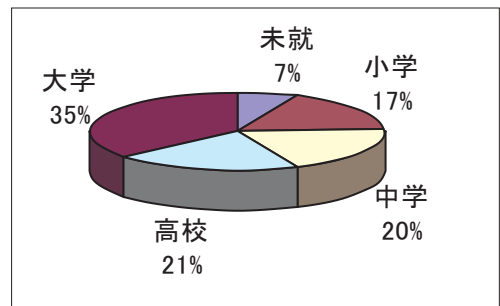


図1 専用PCの保有率

る道具であり、それ以上のものではないと位置付ける。この考えは、パソコンに大きな広がりを与え、未就学児でも遊具として、みんなで楽しむ遊びの世界での電子オモチャ感覚でパソコンを扱うものとする。

保育者の立場では、当然自然を重視し、自然の中で精一杯あそばせよう。これが、自然との融合であり、幼児期には最も大切なことだと思う。しかし、IT革命がうねりとなって打寄せる環境下で、自然の中でのコミュニケーションだけで良いのだろうか。外での砂遊びと同様、パソコンも遊具であって特に優れものではない。「幼児教育にはコンピュータは必要ない」ではなくて、時代環境をしっかりと把握することも教育の中では大切な要素と考える。保育者は、子どもが遊ぶ中で「何が育ち、何が育ってほしいのか」を保育の場面で常に受け止め、この時代の幼児教育に何が必要なのかを把握しつつ、情報化時代に参加するための準備が肝要かと考える。IT時代の保育者の育成を図る目的で昨年度から導入された情報機器の操作で、理論と実習を網羅した実践型の授業を展開している。この中で、インターネットやビジュアル的文書デザイン能力の育成を図り、高等教育で必要な独創的で創造性豊かな新しい世界の創出につながるメディア・リテラシーを十分に生かし、保育者の新たな挑戦として、今後、各園で活躍できるような人材育成を図る。

Ⅱ. コンピュータ・リテラシーからメディア・リテラシー

情報リテラシーという言葉が教育分野で注目され始めたのは、1986年の臨教審第二次答申での「情報活用能力」の育成が強調されてからと記憶している。そこでは、単に機械としてのコンピュータを操ると言う意味でコンピュータ・リテラシー（コンピュータの基本操作能力）とは別に、広い意味での情報処理及び活用できる能力と位置付けて、「情報活用能力」という言葉が用いられていたように思う。

コンピュータ・リテラシーは、狭義ではコンピュータを操作する基本的能力を示すものとするが、広義ではコンピュータの社会的役割やコンピュータが生み出す情報価値の認識、セキュリティ重視やプライバシーの尊重などの能力も含むものとする。コンピュータ・リテラシーで重視されるのは、コンピュータが使える能力、すなわち、狭義でのコンピュータの基本的操作技術の習得にあると考える。特に、ワープロ、そして表計算やE-mail、Webブラウザソフトなどが使えるようになることが一番の目的と言える。しかし、コンピュータの進歩は急速であり、新しいテクノロジーが登場すると操作方法が根本的に変わってしまう場合もある。ただ最近の傾向として、コンピュータが発達するに従い操作方法もどんどん簡単になってきている。これは情報処理に必要な知識のうちの操作に占める割合が、次第に低下しつつあることを意味するものとする。勿論、コンピュータの操作技術を軽視するものではないが、その部分だけに焦点を当てることは個々の技術の陳腐化をまねく恐れを感じる。コンピュータ・リテラシーが注目された背景には、コンピュータの操作技術が難しかったことがあると思う。しかし現在では、以前に比べはるかに改善されており、将来的には、だれにも優しく、苦勞せずに使えるあたりまえのものになることは確かなことであろう。コンピュータの操作は、操作方法が大事なのではなく、作る中身が重要なのだと考える。

本学のアンケート調査でも、学生の80%以上が基本操作技術を学んだ、と答えている。勿論、コンピュータ・リテラシーは、当分、情報教育の流れの中で必要だとは思いますが、いずれは、自然に淘汰されていくものと考えている。中身の向上には、コンピュータ以外の知識や能力が重要だと思う。特に、創作力を高めることは、人のお仕着せや人の作った枠から離れることであり、自分の自由を支え、自分の力で表現できる人材教育を踏まえての保育者への「メディア・リテラシー」の自己育成は、創造性や独創性を高める要因になると考える。メディア・リテラシーは学習内容を高める手段であって、学習内容そのものを示すわけではなく、メディア・リテラシーによって、新しい展開

を生み、新たな学習方法の導入につながるものとする。

メディア・リテラシーは、情報リテラシーのように対象幅が広く普遍的ではないが、学習内容を高めるためのツールとしては十分と考える。

本研究では、デジタルカメラやイメージスキャナーといったメディア活用を推進すると共に、資料・素材等をインターネットを利用することで収集し、各自のビジュアルな情報表現の中で、創作力を十分に生かしたメディア・リテラシーの実践効果を考える。

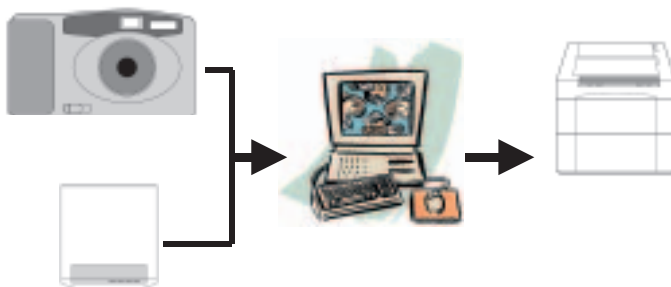


図2 メディア・リテラシーによる作品製作の流れ

Ⅲ. IT時代を背景にした保育者の情報教育への意識とその取組み

IT時代を背景とする情報教育の流れは、インターネットを中心に大きな変化を見せている。幼児教育分野でも、保育者が様々な場面で情報機器が十分活用出来るように情報と情報機器の概念、情報機器の操作を学ぶ試みが始まっている。本学幼児教育科の学生へのアンケート調査（サンプル：196）でも、幼児教育にパソコンは必要か？の質問に、授業後の調査で「必要」と答えた学生が74.5%以上、パソコンを子どもに使わせたいと思うか？の質問でも、68.1%を示している。

幼児教育へのパソコン導入については、「情報社会に答えるため」、「いろいろな面でパソコンを導入することは、幼児へのメリットもあると思うし、遊具としてパソコンを活用する環境も出来つつあると思うから」などの理由をあげている学生が、57.5%と半数以上を占めている。また、パソコンを遊具として子どもに使わせたい理由としては「好きな時間にグループ単位で自由な発想で色付けをさせたり、絵を描かせたりして見たい」が一番多く、42.6%を示している。その反面、幼児教育にはパソコンは「不必要」と答えた学生が25%おり、その理由として「パソコンを導入すると子どもたちとのふれ合いがなくなる」とか「現状の保育で十分で、パソコンは小学校から始めれば良い」などをあげている。

また「子どもにはパソコンは不必要で使わせたくない」と答えた学生も、30%以上おり、「目が悪くなるとか、外で遊ばなくなり、孤独になる可能性があるから」などの理由をあげている。これらについては、学生のパソコンに対する知識の乏しさや、情報機器への現状認識のあまさが指摘でき、自己の思い込みや一般情報などに左右されて正確な把握が出来ていないものと分析している。パソコンの導入に関しては、授業前と授業後では学生に変化が見られ、特に幼児への遊具としてのパソコン導入については16.1%の上昇が見られる。これは授業の中でパソコンの知識を身に付け、情報機器への意識が高まった

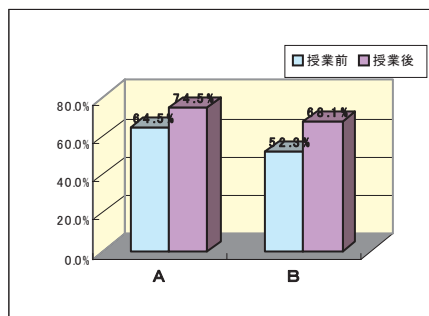


図3 パソコン導入(授業前・後の比較)

A: 幼児教育にパソコン

B: パソコンを子供に使わせたい

ものと分析している。パソコンは特別なものではなく数ある遊び道具の一つであり、自然に興味を持たせることで遊びの世界への広がりを確認できたものとする。時間制限という枠をもうけたにしても、必ずしもパソコンを活用しなければならないというわけではなく、部屋には絵本や積み木などの遊び道具を置き、子どもたちに自由な行動をさせるといった発想が学生に受け入れられたものとする。特に、保育者は幼児の主体性を生かし、決して「保育者に言われたから」などと思わせるような幼児への強制的行動は避けなければならない。

パソコンを今後は遊具と言うより人的環境と位置付け、幼児が自然体で主体的に活用することが有効と考える。保育者の立場でのパソコン導入については70%以上の学生が「園通信やクラスだよりの作成をあげ、保護者への連絡の手段として活用したいと考えている。また、将来的にはE-Mailで保護者とのコミュニケーションが取れたらな～」とも考えているようだ。これはIT時代を背景に、学生たちの情報教育への意識の高まりと分析できる。今回の調査で、100%の学生が携帯電話を所有しており、特に、Mail機能を活用した友人同士のコミュニケーションは日常茶飯事で、現行でのコミュニケーション手段としての携帯電話は、学生にとっては必要不可欠のものとなっているようである。

幼児教育の中にも情報教育の波は打寄せており、Mailやインターネットを活用した情報機器の存在は、環境整備が進めば、将来的には保護者とのコミュニケーションの大きな潮流となることは確かなことと思う。また、Mailを利用して、他の園の保育者との情報交換や園児の絵や写真などをインターネットを通して交換しあうコミュニケーションへとつながるものとする。今後さらに情報化が進むにつれ、21世紀を生きる子どもたちには、いろいろな可能性を秘めた新しい環境のもとで、パソコンに触れ、遊具としての利用が時代を背景に全国各地でこれまでの保育活動とは異なる形で加わっていくものとする。幼稚園や保育園だけが特別な環境にあるわけではなく、新たな方向性が求められて行くものと思う。

IV. 幼児期への遊具としてのパソコン導入と保育者の新たな展開

平成13年に発表された政府の「e-Japan 戦略」で5年以内には世界最先端のIT国家を作るとの目標を掲げ、多分野にわたる情報化を推進している。この方針を受けて学校教育分野でも、小・中・高を中心にITを効果的に活用し、生徒たちが「分かる授業」の実施、誰もがパソコンが利用できるための情報リテラシー能力の育成を柱に取組みが進んでおり、小学校での「総合的な学習の時間」に、低学年がマウスを使った描画やソフトを利用した文字入力など「操作技術能力」の育成も始まっている。学校教育の流れの中で、今後本格的に情報化への取組みが進んで行く過程で、情報教育の一貫性を図ることは重要であり、この流れを重視する必要性を感じる。

幼児期における遊具としてのパソコン利用は、「教育する」とは無縁なものであり、子供の世界の単なるオモチャ遊びと位置付ける。幼児期でのお絵描きは、普段の活動の中で画用紙やクレヨン、色鉛筆などを用いて、お遊び感覚で楽しく描いているようだが、このような活動をパソコンを用いて行った場合、幼児の発達にどのような効果があるのだろうか。遊具としてのパソコン導入は、遊びの中に深みと広がりを与えるものとする。しかし、一方では幼児教育現場にパソコンを取り入れることの賛否の論議も根強くある。学生の中にも幼児期でのパソコン利用は早すぎるし小学校に入ってからで充分だとの声も聞かれるが、75%を超える学生は、今後幼児教育にもパソコンは必要だとの見解を示している。パソコンは決して特別なものではなく、単なる遊具の一つに過ぎず、強制ではなく、幼児が自然に興味を持つことで、知的思考を引き出すことも可能と考える。最近の調査では、保育者の取り組み方によっては、幼児の主体的活動を引き起こすための起爆剤として有効であるとの考えも出されている。

小学校の場合、パソコンに対する対応はどうだろう。各自治体の認識や政策などによって異なるが、インフラ整備の格差も生じており、特に、教育分野へのパソコン導入は、全教科でパソコンやインターネットを利用する新教育課程での、「教育する」の中で、指導できる教員が現状で59.4%と、かなり深刻な状況である。このため、2005年までに、教員向けの研修制度やガイドラインの作成などを進め、「すべての教員がパソコンを使って指導できるように」を目標に整備を進めて行くようである。今後の授業への新たな展開を期待したい。

未就学児の場合、「教育する」ではなく「遊び道具」の一つと位置付ける。最近、幼稚園や保育園からパソコン導入の話がちらほら聞こえてくるようになってきた。保育場面での対応ではゲームやお絵かきが主流であり、最近では、パソコンへの違和感より「パソコンにどう取り組ませるべきか」を論じる段階に入っているように思う。勿論、未就学児においてはパソコンは遊具であり、みんなで楽しく遊べればよいのだと思う。特に、保育者は、積み木遊びやお絵かき遊びをすることで「何が育ち、何が育ってほしいのか」の検討と同様に、パソコンも子どもの主体性の中で各自の思いを表現し、子ども同士のコミュニケーションを共有することで協調性を学び、ゆずり合いや我慢の心が芽生え、躰にも通ずる大切なルールが養われることの認識も必要と考える。

最近では、学生の意識にだいたい変化が見られるようになり、遊具としてのパソコンに興味を持ち始めている。「幼児教育にパソコンは必要ない」ではなく、保育者は時代の流れを十分に受止めて、情報化時代の幼児教育には何が必要なのかを把握することも大切な要素と思う。保育者の立場でのパソコン利用に関しては、精一ぱい頑張っている、いろいろな場面で活用して見たいとの意欲を示している。理論と実習を網羅した実践型の授業である「情報機器の操作」を通して、保育者としての新たな挑戦が始まるものと分析している。



図4 パソコンでのお絵かき

V. 保育者のためのメディア・リテラシー導入と実践型の学習展開

幼児へのパソコン導入と共に、保育者が保育の様々な場面で情報機器の利用が出来るようになることも、IT時代においては大事な要素だと考える。幼児へのパソコン導入は「遊具」であり、クレヨンや色鉛筆と同様、人間関係の発達や友だち同士のコミュニケーションへの手段でもあると思う。お絵かきするのにどうしてクレヨンや色鉛筆でなければならないのだろうか？ 機械としてのパソコンに、拒否反応の方が先立ってしまい、なかなかなじめない面があるのだと思う。「パソコンで教育など出来るのか」と毒づく人もいる。幼児期の場合、パソコンは「教具」ではなく「遊び道具」であることを忘れていてのではないだろうか。幼児期のパソコン利用についての反対意見には、「パソコンに頼ると人との触れ合いがなくなる」とか「目が悪くなる」などがあるが、極端な意見では、幼児期にはパソコンは不要、小学校からやれば良いなどと「遊具」としての利用が、どうも「教育する」と勘違いしているのではないかとの分析ができる。グループ単位で活用し、時々グループのメンバーを替えることでコミュニケーションの機会も増え、人と人との触れ合いも広がると思うし、目に優しい液晶ディスプレイを用いれば、上記の問題は解決できると考える。あくまでもパソコンは遊び道具としての利用であって、それ以上のものではない。ある幼稚園では、お絵かきソフト（キットピックス）を用いて、昨年は色付けを、今年はお絵かきを中心にゲーム感覚で遊具として取り組んでいる。決して強制ではなくリラックスした環境で、のびのびと園児は「顔の絵」を描いている。



図5 自分の順番を待つ園児



図6 顔のお絵かき作品の展示

お絵かきをする場合、唯一保育者が注意した点は「線は切れ目が出来ないように書きましょう。切れ目があると、間から色がこぼれてしまうから」。園児に実際にその場面を見せることで、視聴効果を最大限に生かし、納得させる工夫もしているようである。

頭からパソコンを否定するものもある。これはパソコンに対する誤解や無知からくる場合が多く、最近のパソコンは「誰にも優しい」を合言葉に創意工夫がなされており、時代の流れと共に現況を知ること肝要かと考える。特に、子どもが喜んでくれるソフトの開発は急務であり、Virtual Reality (VR) 系のパッケージソフトもかなり出回っており、子どもへのアピールも進んでいる。ハード面でも細やかで、人に優しく、さりげない工夫が重視されているように思う。幼児期へのパソコン導入は、幼児の年齢や能力に合わせて環境整備することは勿論のこと保育者自らが時代を見据えて遊具としてのパソコンにどう取組むべきかの判断が今後重要なポイントになると考える。

保育者の立場でのパソコン利用については、学生自身IT時代を前向きに捉えている。保育者への教育は、



図7 プレゼン方式の授業

項 目	講 義 内 容
情報の基礎	情報社会と教育、コンピュータのしくみ (人間を取り巻く環境の変化、コンピュータのはたらき)
子どもと情報機器 実習(課題Ⅰ)を含む	情報機器を活用して表現する。ペイントで絵を描く (オートシェイプを用いて、図・旗・機関車を描く)
インターネットについて	インターネットとは? そのしくみは? ADSLについて 通信速度、プロバイダーとドメインについて
保育者と情報機器	保育者の情報能力向上を図る。道具としての情報機器を使って見る、 インターネットの活用と画像表現
幼児教育における情報教育 実習(課題Ⅱ)を含む	情報活用能力と情報の表現 (デジカメ、インターネット、素材集を用いて絵を描く)
「伝える情報」から「伝わる情報」へ 実習(課題Ⅲ)を含む	ワープロソフトを用いて「園通信」を作成する。 近い将来、インターネットを活用した家庭との連携
情報に関する諸問題	プライバシーと情報公開、著作権問題、モラル セキュリティ問題(コンピュータウイルスとハッカー)

昨年度から導入された「情報機器の操作」の中で、実践型の授業を通して保育者の新しい挑戦として展開している。情報機器の操作の授業では、理論と実践実習を網羅し、プレゼンテーション方式で情報社会と教育、コンピュータのしくみ、インターネット概論、著作権問題等を中心に展開している。

特に実習では、メディア・リテラシー（メディアを操る能力）を活用した実践型実習とし、デジタルカメラやインターネットからの素材、スキャナーやCD-ROM 映像の加工など、保育者のメディア・リテラシー導入をマルチメディア教育のワンステップと位置付け、園通信などで、園内で自由に振舞う園児たちの様子を、クラスだよりに組み込み、保護者に配布する等の工夫も今後必要になってくるものとする。映像や素材を使つての教材・資料作り、インターネットを活用しての他の園との交流など、学生が保育者として IT 時代に即応できる操作技術の習得を重視する。

理論については、IT 時代へのアプローチとしての最低限必要とされる項目を取り上げる。特に、インターネットについては、携帯電話を100%所有する現在の学生にとっては、当然の如く関心は強いものとする。

幼児教育の基本となるのは、子供たちの可能性を引き出す環境作りとバランスにあるものとする。パソコンは「遊具」であり、遊びながら、楽しみながら何かを学んでいく。見ることによって目はいろいろなことを覚え、創造性を豊かにする窓口になってくれるかもしれない。聞くは、幼児にとってはパソコンと触れあい、音楽やキャラクターの動き、そしてリズムに合わせて踊ることで感性や知性を高め、独創的世界を作っているものとする。

最近、多くの園で英語を導入する傾向が見られる。マンガやディズニーキャラクターを中心に作られた VTR 教材で、キャラクターの音楽を豊富に盛り込み、動きと独得の声で幼児の目と耳を刺激し、踊りながら自然に英語が学べるといった仕掛けのようである。



図 8 幼児用教材の作成実習

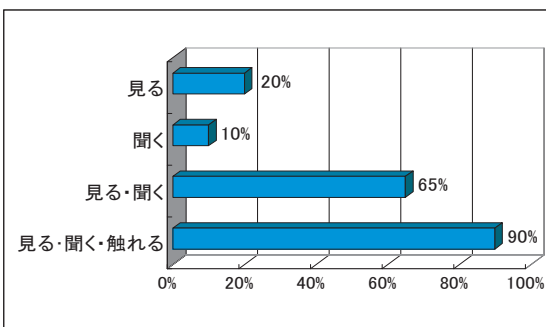
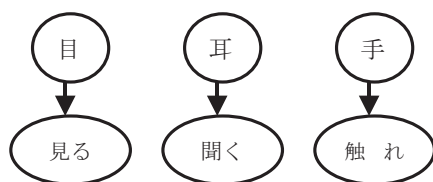


図 9 見る・聞く・触れるの記憶に残る確率

幼児の場合、記憶に残る確率は、見るが20%、聞くも10%を超えており、特に、見ると聞くを合わせた確率は65%を示している。これは、見る、聞くの同時進行によって、自然な形で遊びながら心と脳のバランスがとれ、幼児たちが楽しく盛上がったものと分析できる。触れるは、最後の段階で、幼児の場合マウスを使うことで、手先の運動にほどよい刺激となり、IQ の上昇につながるのかもしれない。幼児にとっては、見る・聞く・触れるの一つ一つの動作が重視されるわけではなく、総合的な動作として認識し、記憶に残るものと考えている。

幼児のパソコンへの関心度と普及の高まりは、幼児教育への新たな可能性を感じさせる。パソコ

ンの普及率も2001年から急激に伸びはじめ、2005年の予想では、普及率は90%に達するものと考えられる。幼児教育を学ぶ学生が保育者として今後注意すべき点は、保育者自らの行動が幼児ひとり一人に及ぼす多大な影響力への認識重視である。勿論、幼児期の場合、保育者は感情に溺れることなく、的確で優しい情報を伝えることが大切だと考える。

パソコンの普及に伴い、各園にいろいろな課題が投げかけられ、苦慮している状況にあると考える。一番の問題は、幼

児教育へのパソコン導入について、まだまだ論議を呼んでいる点で、IT革命と言われるこの時代に「幼児教育にはパソコンは不要だ」との意見も根強く残っている。「パソコンは不必要だ」ではなく、パソコンの活用で「何が出来、何が育ってほしいのか」の検討が重要であり、子どもの主体性を生かし、その中で各々の思いを表現させることが大切と考える。勿論、自然を重視することは当然であり、自然との融合は幼児期には特に大切なことと思う。「自然の中で、おもう存分遊ばせよう」その反面、IT時代といわれる現在、自然の中だけのコミュニケーションでよいのだろうか？との疑問も出てくる。パソコンも外遊びの道具と同様に遊具であり、決して優れものではない。自由なイメージで表現できる点では、クレヨンや色鉛筆と何ら変わらないものとする。むしろ、パソコンの導入によって、心の豊かさや基本的な才能を開花させるきっかけとなるかもしれない。学生は、保育者としてメディア・リテラシーの導入によって、今後の保育に変革が起こることを予想し、認識することで、時代の流れをしっかりと受け止め、IT時代に参加する準備が肝要と考える。最近の各園の傾向として、発達段階に合せてカリキュラムを組み、絵カードや文字カードそして数字カードなどを遊具の一つとして取り入れ、幼児に自由に触れさせることで、遊びながら何かを発見し、何となく記憶に留めさせようとの戦略的試みがあるように思う。

また、図形を描く場合など、パソコンを活用することで、さまざまな展開が生まれ、幼児たちの顔も輝いて見える。図形を描くにはペイントやワープロソフト、プレゼンテーションソフトが有効であるが、幼児用としては、お絵かきソフトのキットボックスが多く利用されているようである。

学生には、メディア・リテラシー導入の実践実習として、デジタルカメラやオートシェイプ機能を利用し、「情報の表現」をテーマに図形の描き方や色付けの仕方など、加工・編集が容易なプレゼンテーションソフト「PowerPoint 2000」を用いて実習を実施。学生には、幼児が喜びかつ色のきれいな作品を目指す様に指示し、それに沿って「図形・旗・機関車」に取り組み、創造性豊かな作品に仕上げていく。この他インターネットや素材集（CD-ROM）を活用した実習にもチャレンジし、独自の創作の中で、自己表現力を高め、各自の思いを十分に盛り込んだ作品に仕上げたものと思う。これは情報化社会への保育者の一考案であり、子どもたちと遊ぶ共有の場としても役立つものとする。

学生が今後保育者として、パソコンとどうかかわり、どのように活用していくのかについては、インターネットや園通信にチャレンジしたいとの希望が一番多く、特に、保護者への連絡の手段としてのインターネットの活用や将来的には保護者とE-Mailでコミュニケーションを取ってみたいとの調査結果も出ている。学生の多くがインターネットに少なからず興味を持っており、他の園の保育者たちと、インターネットを通していろいろな問題について意見交換が出来たらなあ～と考えているようだ。また、自分のホームページを作り、情報公開することで、保護者との理解を深

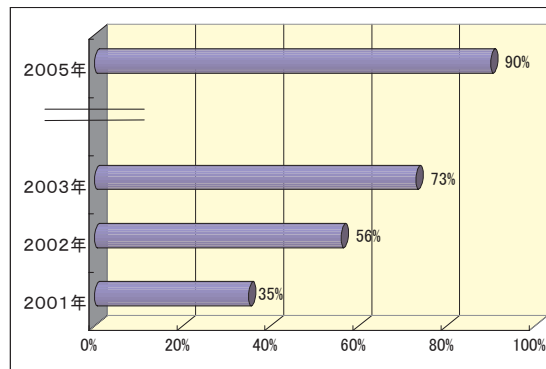


図10 幼児教育へのパソコンの普及率

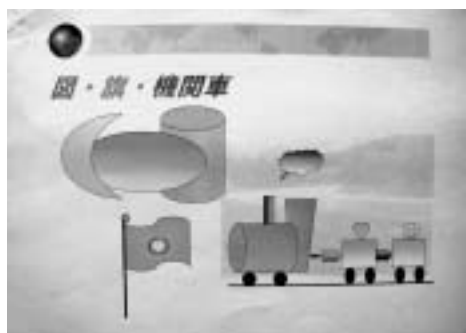


図11 オートシェイプ機能を用いた作品



図12 可愛らしく描いた独創的な作品

め、ページの中で、子どもたちの生活情報を、出来ればリアルタイムで伝えられたらとも考えているようだ。これはIT時代を踏まえた保育者の新たな展開であり、意欲のあらわれと分析している。

園通信の作成には、ワープロソフトの Word 2000 を使い、メディア・リテラシーを生かした総合実習と位置付け、デジタルカメラや素材集 (CD-ROM)、インターネット等を活用し、各自で用意した資料も含めて園通信作りにチャレンジする。今回の実習では、学生一人ひとりが各園のクラス担任になりきって、担任紹介、保育者としての保育方針、行事日程と内容、保護者の皆さまへのお知らせとお願いなど、自分の考えを、自分の言葉で表現することで、独創的な園通信の作成に取り組む。実際の園では、自然の中で遊ぶ子どもの様子やパソコンに向かって絵を描く子どもたちなど、さまざまな場面をデジタルカメラにおさめ、加工して、クラスだよりに盛り込み、保護者に伝える工夫を考えることになる。幼児教育の中で「出来るだけ多く自然に触れさせる」という自然的環境への取り組みは大変重要であり、重視すべき目標と考えるが、だからと言って、人工的環境を無視することは現実的ではなく、特に、IT時代を迎えた現状での保育者の役割は大きく、今後、幼児教育の方向性をしっかりと把握し、新しい時代に生きる保育者として、子どもの思考の発達段階を明らかにしつつ、おとなの思考と子どもの思考の質的な相違を考えていく。子どもは小さなおとなではなく、各発達段階でそれぞれの感じ方や考え方を持っている。当然、個々の発達にふさわしい対応が必要であり、遊具的なパソコン利用が、幼児教育の主體的姿勢の中で、豊かさと広がりを持った保育へと進展することを大いに期待したいものである。



おわりに

遊具としてのパソコンは、遊びの中での子どもの表現道具の一つにすぎず、その役割は、クレヨンや色鉛筆等と何ら変わることはない。インターネットの出現は、教育分野にも少なからず影響を及ぼし、特に、メディア・リテラシー教育では「インターネット」、「マルチメディア」をキーワードに、パソコン利用による遊具としての実践実習やコンピュータの基礎理論、パソコンの操作技術

を学ぶことで、もう一步踏み込んだ幼児教育への対応を考えた。

メディア・リテラシー（メディアを操る能力）に関しては、独創的で創造性豊かな独自の創作の中で、メディアを十分に生かし、総合的な表現が出来る工夫を重視する。特に、幼児期の場合、見る・聞く・触れるを同時進行することで、記憶に残る確率が90%にまで達する。これはメディア・リテラシーの実践的効果であり、実際の保育の中でマルチに対応することで、キャラクターの動きや、リズムカルな音楽に合わせて踊る子どもたちやマウスを使って画面切換えするなどの総合的作用として、自然に子どもたちに受け入れられたものと分析している。保育者自身の対応では、IT時代を十分に受け止め、保護者へのサービスも忘れることなく、保育者として何を重視し、何をすべきかをしっかりと考えて対応することが大切なことと考える。最近、特殊／幼児教育の教育用パッケージソフトが子どもの基礎能力を育むマルチメディア教材として紹介されている。どれもがパズル形式で、アニメーション版のものが多く、幼稚園教育要領の改訂で、「文字に対する興味や関心をもつようにする」との記述が盛り込まれている。勿論、自然な環境の中で文字を知り、遊びの中で文字を学ぶことは、絵本が読める喜びにもつながり、とても楽しいことでもある。強制ではなく、自然におぼえることには異論はない。「ひらがなかけるかな？」とか「すうじかぞえられるかな？」など、どれもが、子どもの目を引く可愛らしいキャラクターを登場させ、楽しい音楽も豊富に盛り込んで、子どもたちの興味を引くような構成になっているようである。この他、子どもの困難さや、つまずきをパソコンを使って分かりやすく評価できるアニメーションタイプのソフトも紹介されており、保育者は、幼児と接する中で、相手の気持ちを読み取る能力を養うことも必要で、今後、大切な要素となるのかもしれない。

人と自然との触れ合いを重視することは、幼児期にはとても大切な要素だと思うが、保育者は、これに留まらず、新しい分野にも積極的に挑戦して行く熱意も大切と考える。今後は幼児教育の新たな展開として、保育者は常に前向きに対応し、倉橋惣三が提唱する保育観、保育方法を十分に吟味しつつ、子どもの主体的行動のための保育者のかかわりについて、遊具であるパソコンを通して、注意深く検討して行く必要があると思う。特に、IT革命（情報通信）の本流とも言うべきネットワークの活用が幼児教育にも浸透してきており、ネットワークを活用し、グループ単位でファイルを共有でき、同時編集も可能な共同作業用ソフトが紹介されている。インターネットの利用により、遠隔地にある他の幼稚園との間でも、同一ファイルによる同時編集が可能となり、園同士の子どもの交流にもつながり、コミュニケーションの一考案としても最適と考える。保育者として、新しい時代を生きるには、自ら考え、自ら学ぶ姿勢が重要であり、豊かな社会性と人間性が要求されると考える。チャレンジ精神で自らをみがき、指導者として、子どもたちの発達段階を把握しつつ、個々の発達に沿った保育指導によって、豊かな発達を促進するものとする。IT時代を踏まえての各園での活躍を期待したい。

参考文献

1. 日野公三 「インターネット教育革命」 PHP研究所
2. 塚田慶一・増澤文徳 「創作力育成を可能にするメディア・リテラシーの重要性とその効果について」 (P180～P183) 日本教育情報学会 第18回年会 (2002.9)
3. 水越 伸 「デジタル・メディア社会」 岩波書店
4. 塚田慶一 「情報メディアの新たな展開とその可能性について」～幼児期における遊具としてのパソコン利用～ 東京成徳短期大学 紀要 第35号 (2002.3)
5. 埼玉大学教育情報処理研究委員会編 「教育情報学入門」 倍風館