

どんた
こえ
かな？

うんかん
せんより
はかい！

みみは
どこ？

うごいて！

KiTS

手がよごれるICT。



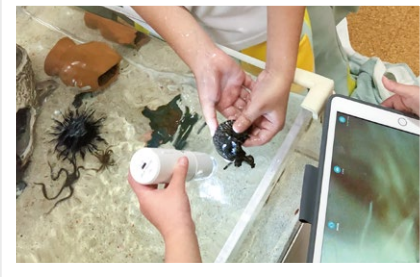
子ども達の「作りたい!」を後押しするICT

いちばんは子ども達の原体験、ICTはここぞ!というときにだけ。そんな方針でうまくデジタルを取り入れているめぐみこども園。今回の事例では、ある男の子の「作りたい!」という想いにICTがそっと寄り添う様子が見られました。

保育での活用事例 その1

めぐみこども園(福井県)

遊びが広がる、ひろがる ICTの取り入れ方



point **“ホンモノ”があるからこそ ICTが活躍**

遊びの中で本物に触れられる環境を意識。見て、聞いて、触れて、嗅いで。原体験を大切にすることこそ、ICTを活用した遊びがおもしろくなります。



point **対話で広がる 遊びの輪**

今日どんな気持ちで遊んでいたか、おもしろい発見や明日やりたいことを子ども達同士で伝え合う時間を大切にしています。



point **ICTもコーナー遊びの 道具のひとつに**

何かを調べたり、興味を深めたり、表現したりする道具のひとつとして、ICTは子ども達の日常に溶け込んでいます。

おひなさまの着物を拡大したらどうなるの?



自分たちの おひなさまが 作りたい!

「雛祭りカルタがしたい!」「廃材でおひなさまが作りたい」そんな子ども達の声を元に生まれた雛祭りコーナー。子ども達は好きな遊びで思い思いに楽しんでいました。



「自分で 見ると、 わからん」

そんな中、ひとり悩んでいたAくん。どうやって雛人形を作ればいいのか分からず、困っているようでした。どうやらAくんは、本物の雛人形を観察したかったようです。



目で見て、 スコープで 見て…

Aくんは部屋を飛び出し、雛人形の元へ。自分の目で雛人形をじっくり見たり、十二単の着物の柄の1つ1つをマイクロスコープで観察したりしました。



「あ、 これなら 作れる!」

雛人形をいろいろな角度からじっくり観察したことで、創作意欲に火が付いた様子のAくん。さっそく撮影した着物の模様を印刷して、チョキチョキと切り始めました。



「わたしも それ やりたい」

クラスのお友達も、スコープで撮影された綺麗な模様に興味津々です。Aくんの撮った写真を素材に雛人形を作る子もいれば、「私もそれ使ってみよう!」とスコープを持って新たな模様を探しに行く子も。ひとりのお友達にも遊びが広がっていく様子が見られました。



世界に たったひとつの おひなさま

トイレットペーパーの芯と子ども達が見つけた素敵な模様で作られた、たくさんの人形。Aくんも、自分だけのオリジナル雛人形を作り上げることができ、とても嬉しそうな表情が見られました。

KitS導入園の声

まずは五感の体験から

ICTは使うことが目的ではなく、保育の延長線上に道具としてICTがあるという考えで使っています。これはデジタルに限った話ではありません。例えば子どもが虫に興味を持ったら、ただ図鑑を差し出すのではなく、まずはじっくり見て楽しんだり、手で触れてみたり、試したりすることを大事にしています。こうした原体験を大切にしながら、ICTの活用を進めています。コーナー遊びの中で子ども達が自由にタブレットを使えるようにしていますが、周りの環境が充実していれば、必要以上にICTに流れていくことはありません。それどころか、原体験をより充実させる道具になり得る可能性があります。今回の事例でもスコープの活用をきっかけに、色や自然への興味が広がる様子が見られました。花の観察から始まり、それが色水遊びにつながって、染め物遊びに変化したりしました。これからも子ども達と一緒にたくさん話しながら、ワクワクした保育を楽しんでいきたいと思っています。

なか と はな え
園長 中戸 華恵 先生



大豆生田先生の一言

よく“見る”ことから 生まれる遊び

まずは自分の目でじっくり見る、そして肉眼では見えないものをマイクロスコープで見る。その両方のおもしろさを体験しているのが素晴らしいですね。見ることへの関心が広がるだけではなく、模様の美しさへの気づきが「作りたい」という意欲や想像力につながっています。デジタルがアナログのものづくりを豊かにしてくれる、良い事例ですね。

