

大学生の模擬保育による幼児教育における教育ICT活用のための ワークショップ型教員研修の在り方に関する研究

村 山 大 樹 (文教大学教育研究所客員研究員)

今 田 晃 一 (文教大学教育学部)

Research on the Status of Workshop Style Teachers' Training for the Purpose of Utilization of Education ICT in Preschool Education Focused on Simulation of Early Childhood Education by University Students

MURAYAMA TAIKI, IMADA KOICHI

(Guest Researcher of Institute of Education, Bunkyo University)

(Faculty of Education, Bunkyo University)

要 旨

本研究では、幼児教育における教育ICT活用のためのワークショップ型教員研修の在り方について検討するため、埼玉県越谷市の私立大袋幼稚園と連携した実践を行い、幼稚園教諭および大学生へのアンケート結果を分析した。その結果、園内研修で大学生がICTを活用した模擬保育を実演するという状況の設定によって、大学生、幼稚園教諭、園児、大学を含めた、参加者すべてにとって主体的・協働的な学びが促進された。教員養成課程の授業での取り組みとして、アクティブ・ラーニングにつながる可能性を見出すことができた。

1. はじめに

近年、「教育の情報化ビジョン」¹⁾に沿って学校現場への教育ICTの導入が進められている。幼児教育のフィールドでもデジタルの活用は注目され始めており、各地で研究会が開かれているものの、まだまだ学校教育ほど盛んとは言えない。

今後、幼児教育現場で適切に教育ICTが普及していくためには、使い手である先生方への研修の質の向上が必要である。

本研究では、地元の幼稚園と連携した大学の授業実践について、実践後の幼稚園教諭へのアンケートおよび大学生へのアンケートの結果を分析・検証することで、大学生の模擬保育による、幼児教育におけるICT活用のためのワークショップ型教員研修の在り方について検討することを目的とする。

本稿では、まず初めに、これまでの幼児教育におけるICT活用実践の整理とともに、現

在注目が集まっているアクティブ・ラーニングについて、教員養成課程の授業での意義とその留意点を整理する。次に、上記の学習方法を踏まえて行った、文教大学教育学部心理教育課程の授業（「教育と情報Ⅱ」）および「マルチメディア教材論」における実践をまとめ、アンケート結果について考察する。最後に、本研究で得られた知見を統合し、成果と今後の課題について整理する。

2. 研究の背景

1) 幼児教育現場における教育ICTの活用

近年、学校現場の教育ICTの導入が進められている。文部科学省からは、小・中学生を対象とした情報活用能力調査²⁾、小学校1年生から使えるプログラミング教育実践ガイド³⁾、そしてプログラミングの基礎を学べる文部科学省プログラミング学習サービス「プログラミン」⁴⁾が公開される等、教育ICTのハー

ド面から、情報活用能力を中心とした子どもたちの能力を育成するためのソフト面の普及が急速に進んでいる。

こうした小学校以上の教育現場の変化に伴い、幼児教育のフィールドにおいてもデジタルの活用は注目され始めており、各地で研究会等が開かれている。幼小の接続という観点では、広島大学付属三原学校園は、幼稚園、小学校の教員がお互いの保育や授業を参観することで、お互いの相違点を確認するという取組みを実施している。その中で、幼小で同じ題材や活動に取り組む場合でも、特に幼稚園では、個の思いをくみ取り、その思いを次の興味・関心に発展させる言葉がけや環境構成の大切さを指摘している⁹⁾。

他方、神長は、保育者としての専門的成長の課題として、①保育者としてのアイデンティティをいかに育むか、②保育者養成と新規採用一年目の時期とのギャップをいかに埋めていくか、③園内研修の充実、という3点を挙げ、保育現場と保育者養成校の連携の必要性を述べている⁹⁾。

これらの研究から、保育者を目指す学生には、新しい知識を「知っている」、新しい教材を「うまく扱える」というだけでなく、実際に「子どもたちを前に活用できる」という力の育成が、保育現場には、常に学び続けていくための研修体制の充実が必要であることがうかがえる。こうした課題を踏まえた、保育現場と保育者養成校が連携した取り組みが求められている。

特に、教育ICTの効果的な活用方法については、多くの保育者にとって、具体的な活動をイメージし辛いのが現状であり、まだまだ学校教育ほど盛んとは言えない。一方で、デジタル・ネイティブ世代の学生にとっては、非常に力を発揮しやすい分野でもある⁷⁾。そこで筆者らは、地元の幼稚園と大学の授業が連携した、iPadを中心とする幼児教育におけるタブレット端末活用の実践研究を進めて

きた。そこでは、幼稚園教育要領の保育5領域に焦点を当てたアプリの分類など、保育現場になじみやすいデジタルの活用方法を検討してきた⁹⁾。

その中で、教育ICT活用のための教員研修の在り方として、講義だけでなく模擬授業という形で提案事項を示し、それを基に保育におけるデジタルの可能性を参加者らが討議する、ワークショップ型の教員研修の可能性を見出した⁹⁾。

また、新たな視点として、子どもたちの協働的な学びを促進するファシリテーター役として、大学生が子どもたちにも幼稚園教諭にも好評であり、デジタル・ネイティブ世代の強みを幼児教育に活かす方法としても可能性を見出せた。

2) 学習者主体の学習（アクティブ・ラーニング）への転換

先に取り上げた実践のように、大学生の持つスキルや、大学の最新の研究を大学生の実践につなげていく活動を盛り込んだ、アクティブ・ラーニングが現在注目されている。

2012年8月、中央教育審議会は「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて・生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ（答申）」¹⁰⁾の用語集で、アクティブ・ラーニングを以下のように定義している。

教員による一方的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法である。

アクティブ・ラーニングは学習者主体の教育手法と捉えられるが、この教育手法は大学教育だけにとどまらない。2015年7月26日に文部科学省が公表した、これからの初等中等教育が果たすべき役割を示すことを意図した「教育課程企画特別部会 論点整理(案)」¹¹⁾では、育成すべき資質・能力を三つの柱、すなわち i 「何を知っているか(個別の知識・技能)」、ii 「知っていること・できることをどう使うか(思考力・判断力・表現力等)」、iii 「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか(学びに向かう力、人間性等)」として整理した上で、これらの資質・能力を総合的に育むという視点から、アクティブ・ラーニング(課題の発見と解決に向けた、主体的・協働的な学び)の意義を述べている。

このような「ティーチングからラーニングへの転換」¹²⁾は、急激な社会の変化と、それに対応できる資質・能力(例えば「社会人基礎力」¹³⁾など)を兼ね備えた人材を、義務教育の段階から育成することが求められているということに他ならない。

3) 教員養成課程におけるアクティブ・ラーニング

教員養成課程の学生には、そうした社会を生きるこれからの子どもたちを教育していく立場として、アクティブ・ラーニングの実践者としての力を養うことが求められていると言えるだろう。

現在、数多く取り組まれている大学におけるアクティブ・ラーニングの研究においても、教員養成課程で行われている実践が報告されている。

例えば木村¹⁴⁾は、小学校教職課程国語科の新しい授業デザインの提案を目的に、アクティブ・ラーニング型授業を、教授法、課題内容、授業外学習、使用ツール、評価の観点から検証し、自己評価をはじめとした評価方法の重要性に触れている。内田ら¹⁵⁾は、探求型学習を協働的に行う授業の教育的成果と課題を整

理し、学習者グループの人間関係と学びの質に相関関係が認められることを見出した。

他方、樋口はベネッセ総合教育研究所の調査¹⁶⁾において、島根大学教育学部の実践を例に、知識学習と経験・内省の繰り返しによって、学習者が学ぶべき知識の必要性を確認し、専門性を磨いていくことを述べている。

これらの実践から、教員養成課程の授業におけるアクティブ・ラーニングを促進させる要因として、学習者同士の関係性、評価者や評価の方法、実践の場といった「状況の設定」が重要であることが示唆された。

4) 大学の授業と連動した教員研修の提案

ここまでアクティブ・ラーニングの意義と留意点について整理してきた。学生が主体的に学ぶためには「状況の設定」が非常に重要であると確認することができた。

ところで、幼児教育に限らず、文教大学の教員養成課程に所属する学生は、自主的に教育現場へのボランティアに行くことが多いという実態がある。大学での学びもさることながら、実際の現場で子ども達や先生と直接触れることは、学生にとって、学びの動機付けになるとともに体験的な学びになっていることが推測される。

現場での学びの意義が感じられる一方、先に取り上げた教員養成課程におけるアクティブ・ラーニングの実践では、実際の教育現場と連携した実践の報告はまだ少なく、教育現場を活動のフィールドとする取り組みは、提案性のあるものと考えられる。

そこで本研究では、文教大学教育学部心理教育課程の授業「教育と情報Ⅱ」および「マルチメディア教材論(PC操作の基礎とタブレット端末の活用スキルを習得する授業)」において、地元の幼稚園と連携した授業を設計した。大学生が、授業で扱ったスキルを活用し、幼稚園の教員研修として、子ども達に直接実演する。実演の終了後、大学生は、その場で幼稚園教諭から子どもへの接し方など、

保育者としての動きについて評価やアドバイスをいただく、という活動を授業の大きな課題として設定し、実践を行った。

幼稚園との連携により、大学生は実践に向けた主体的な学び（アクティブ・ラーニング）とともに、自分の身につけた技能や知識を現場に活かすことができたという実体験を得ることができる。

また、幼稚園教諭は最新の教育ICTの活用方法を検討するための教員研修となる、というそれぞれの立場からの学びが生み出されると仮説を立てた。

3. 研究の目的：ワークショップ型教員研修の可能性

前章では、幼児教育における教育ICT活用の動向と、大学におけるアクティブ・ラーニングの意義についてまとめ、これらを組み合わせた大学の授業と連動した教員研修の可能性について触れた。これらを踏まえ、本研究では、越谷市私立大袋幼稚園と連携した実践について、実践後の幼稚園教諭へのアンケートおよび大学生へのアンケート結果を分析・検証することで、学生の模擬保育による、幼児教育における教育ICT活用のためのワークショップ型教員研修の在り方について検討することを目的とする。

4. 大袋幼稚園での実践

1) 実践概要

大学生の実践として、大袋幼稚園の教員研修として実演を行った。概要は以下の通りである。日時：2015年7月3日（金）11：00-11：30、場所：学校法人武藤学園 大袋幼稚園 体育館、参加者：学生71名、園児68名、幼稚園教諭21名、実践テーマ：「夏休みをおもいきり楽しもう！」

2) 大学での授業

大学の授業では、幼稚園での実践に向けて、①iPadのインカメラでの集合写真、②保育

5領域に対応した幼児向けアプリの検討、③文部科学省プログラミング教材「プログラミング」の操作、④絵本の読み聞かせと連動したオリジナルの電子書籍（iBooks）の作成、⑤動画編集アプリ「iMovie」、⑥指導案（略案）の作成、の6つの課題に取り組んだ。

3) 当日のながれ

全体での挨拶の後、学生4名と園児4名を1班とし、全20班に分かれて活動を行った。（図1）。



図1 各班大学生3-4名、園児3-4名、幼稚園教諭1名に分かれて活動

大学生が先生役となり、指導略案事例（次頁、参考資料1）としてまとめた計画に沿って、活動を展開した。

大学生の作成したオリジナル教材はいずれも質が高く、後の振り返りでも先生方からの評価が高かった。

また、活動中に大学生の各班一人は記録役としてiPadで写真や動画を撮影しながら、振り返りムービーの作成を行い、その動画を園児と一緒に鑑賞することをまとめた。その動画を見た園児たちは、自分が登場すると歓声を上げて、食い入る様画面を見つめていた。

幼稚園教諭から大学生が評価やアドバイスを受ける場面では、先生方から1つ1つの活動に対して非常に具体的なアドバイスが送られ、熱心に指導を受ける大学生の姿が見られた。

班での活動終了後、全体で集合写真を撮り、実践を終了した（図2）。最後の大袋幼稚園園

参考資料 1

大学生が作成した指導略案の事例

デジタル導入教材の作成と大袋幼稚園での実演 指導略案 第 18 班

<p>主なねらい</p>	<p>・身近な環境に自分からかかわり、発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする（環境2） ・人の言葉や話などをよく聞き、自分の経験したことや考えたことを話し、伝え合う喜びを味わう（言葉2）。</p>		
<p>紙の絵本の題名・作者 （絵本の表紙画）</p> 	<p>『ぶたぬきくんもりへいく』 ポイント： 変身するという物語の中での見せ場を、Baby Bus のアプリや導入教材の中で統一感をもたせる。</p>		
時間の流れ	幼児の主な活動	指導上の留意点	環境校正 (ICT 含む)
<p>導入 iMovie アイズプレーキング 集合写真</p>	<p>・iPad で写真撮影をして、アイズプレーキング ・インカメラを用いて、自分たちの姿を見ながら写真撮影をする。</p>	<p>・子どもが iPad に触れる場面、先生が操作する場面をきっちりさせる。 ・写真を撮ることだけでなく、映っている子どもとの対話を大切にする。 ・細かい調整は子どもではなく iPad を動かして行う。</p>	<p>・iPad 1 台 ・カメラ機能 ・班に分かれて座らせる</p>
<p>展開① アプリ Baby Bus シリーズ</p>	<p>・アプリ「Baby おえかき」を使い、写真にらくがきをする。 ・写っている人物を自由に変身させる。</p>	<p>・帽子や持ち物を書き加えて見せる。 ・班の子どもたちが全員触れるように順番に触らせる。 ・子どもの絵が発展していくのを見守り、自由に描くことを促す。</p>	<p>・アプリ「Baby おえかき」</p> 
<p>展開② プログラミン</p>	<p>・文部科学省プログラミング教材「プログラミン」で作られたアニメーションを見る。 ・たくさん画面にタッチして、キャラクターの変化や動きを楽しむ。</p>	<p>・はじめは先生が操作し、お手本を見せる。 ・「見つけた！動いた！」といった子どもの発見を共に喜ぶ。 ・仕掛けの場所のヒントも出しながら、子どもと一緒に進めていく。</p>	<p>・プログラミン動画 URL ・ブラウザアプリ「Pufin browser」</p> 
<p>展開③ 導入教材</p>	<p>①iBooks 「きみはなにになられたーい？」（仮） ・山や川、海など様々な場面での体験に思いをめぐらせる。 ・お互いのこの夏の変身（挑戦）を伝え合い、夏休みへの期待を膨らませる。 ②「ぶたぬきくんもりへいく」 ・読みかきせを聞き、物語を楽しむ。</p>	<p>・それぞれの子どもが自分の思いを発言できるように順番に会話する。 ・先生の体験談も織り交ぜながら、子どもが具体的な場面を想像しやすいようにする。 ・いつもとは違う自分になってみる楽しさとともに、素のままの自分で良いことも絵本を通して伝える。</p>	<p>・iBook 自作教材「きみはなにになられたーい？」（仮） ・絵本『ぶたぬきくんもりへいく』</p> 
<p>まとめ 振り返りムービー</p>	<p>・学生の作った振り返りムービーを見て、今日の体験を振り返る。</p>	<p>・それぞれの子どもの楽しかったこと、心に残っていることを聞き、まとめとする。</p>	<p>・アプリ「iMovie」</p>

長の挨拶は、「今後も一緒に研究・実践を進めていきましょう」という言葉で締めくくられた。



(図2 参加者全員での集合写真)

5. 実践の結果①幼稚園教諭向けアンケート

大学生の実践後、幼稚園教諭を対象にアンケートを実施した。以下にその結果を整理し、考察する。

1) 幼稚園教諭向けアンケート概要

アンケートでは、実演を行った各内容について、①活用の方法が有用か(有用性)、②自分でも使ってみたいか(希望)、③すぐに使えそうか(難易度)について、1を最低点、5を最高点とする5件法で尋ねた。さらにアンケートの最後には、自由記述欄を設けた。各結果について以下にまとめる。

2) 幼稚園教諭向けアンケート結果

アンケートの結果を以下の表1にまとめる。有効回答数は、21(回収率:100%)、表の各数値は、アンケートの回答の平均値を示している。

①活用の方法は有用か、および②自分でも使ってみたいかに比べ、③現場へ導入できそうかについては回答にばらつきが見られた。

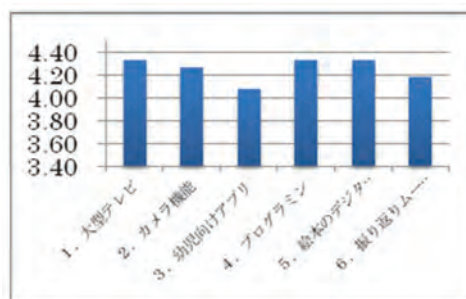
続いて、得られた結果を質問項目別に整理した。

表1 アンケート結果全体

	①活用の方法は有用か(有用性)	②自分でも使ってみたいか(希望)	③現場へ導入できそうか(難易度)
1. 大型テレビによる一斉共有	4.33	4.00	3.33
2. カメラで集合写真	4.27	4.27	4.45
3. 幼児向けアプリ	4.08	4.00	3.91
4. オリジナル仕掛け絵あそび	4.33	4.08	3.42
5. 絵本のデジタル導入教材	4.33	3.92	3.42
6. 振り返りムービー	4.18	4.18	2.91
S.D	0.09	0.12	0.49

2) - 1 質問①活用の方法は有用か(有用性)

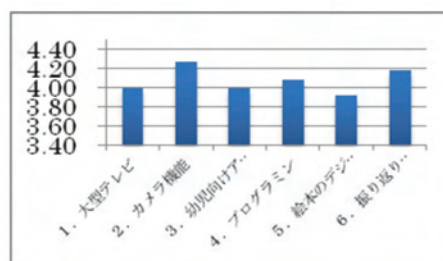
表2 質問①(有用性)の結果 n=21



質問①の結果、最も活用の有用性を高く感じたとは回答されたのは、大型テレビによる一斉共有、オリジナル仕掛け絵あそび、絵本のデジタル導入教材であり、平均点はいずれも4.33であった。

2) - 2 質問②自分でも使ってみたいか(希望)

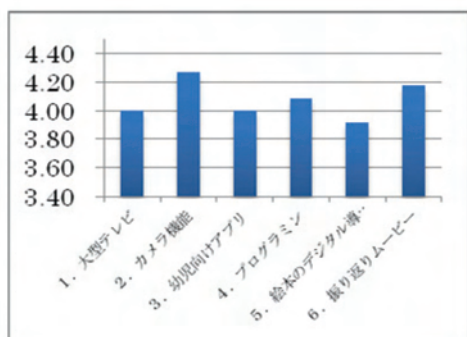
表3 質問②(希望)の結果 n=21



アンケートの結果、最も自分で使ってみた
いと回答されたのは、カメラで集合写真（平均4.27）で、続いて振り返りムービー（平均4.18）、オリジナル仕掛け絵あそび（平均4.08）であった。

2)－3 質問③現場へ導入できそうか（難易度）

表3 質問③（難易度）の結果 n=21



アンケートの結果、最もすぐに使えそうと
回答されたのは、カメラで集合写真（平均4.45）で、続いて幼児向けアプリ（平均3.91）、オリジナル仕掛け絵あそび（平均3.42）、絵本のデジタル導入教材（平均3.42）であった。

2)－4 自由記述より

続いて、自由記述欄の回答は以下の通りである。

- ・ 絵本を読む前に導入としてiPadで絵本の内容に触れることで、より楽しむ事が出来ていたと思います。絵本の後にもクイズや絵本に出てきた歌を唄って内容を振り返る事が出来たのも、より読んでもらった絵本の内容を理解する事が出来て、子ども達の心にも残ったと思います。
- ・ 絵本を導入で使用し、その後でアプリ等を使用したことで子ども達の興味もひきつけられていたように感じられました。特に、振り返りムービーでは、今現在の自分達の姿が流れてくることにとても驚いている様子が見られました。子どもも、大人も楽しむことの出来る内容でした。
- ・ 今回のグループでのiPadを使った授業を見せて頂き、アニメーションを楽しんだり、絵本の導入や振り返りに使うのはとても分かりやすく、いいと感じました。しかし、ゲームを楽しんだりする上では、グループで使う際にはそれぞれ保育者がいて成り立つのではないかと思うので大人数の時には使うことが難しいのではないかと感じました。なので、その時々に応じて考える必要があると感じました。
- ・ 幼児教育の中で、タブレットを使って子どもたちが楽しめるアプリが沢山あることに驚きました。又、普段、親の携帯を使用していることもあり、操作も慣れていたように感じます。色や形を想像したり、組み立てるなど、ゲーム感覚で学べることもできる為、子ども達の興味・関心にもつながっていくことが分かりました。
- ・ 子ども達に優しく語りかけるようにすすめていました。iPadの楽しさを感じ、夢中になって取り組んでいたと思います。タブレット端末は画面を縮小・拡大ができるので動植物の興味が深まったり、次の活動へのきっかけや広がりにもなっていくのだと考えました。
- ・ iPadなどデジタル導入教材も使い方楽しい物になったり、危険なものにもなるという事を前から感じていましたが、今回は耳・目・手など五感を使ううえでiPadも利用できるということを体験することができました。学生さんも色々と考え、子どもたちも集中して楽しむことができたと思います。
- ・ 音でさざ波を聞いて想像したりと、様々な五感を使って遊べるというのはとても良いなと思いました。子どもたちの反応も大きく、どのアプリも楽しく実際の保育でも使ってみたいと思うものばかりでした。特に想像させ、自分で考えさせるという点のアプリは5歳児にぴったりでした。貴重な時間をありがとうございました!!

- ・デジタル教材は扱う私達も使いこなせる技術がとても大切だと思います。その時の振り返りムービーは子ども達も喜び楽しかったです。しかし実際の現場では複数担任でないと子どもが見られなくなるので難しいと思いました。(次の日なら大丈夫だと思う)写真やムービーを使つての教材は私達が描く絵ではなく本物が見られたり、音が出たりするので、子ども達もとても興味を持って見ていたと思います。
- ・絵本の読み聞かせの際の導入や事後指導に映像を使えるのは、子ども達もより興味を示しとても良いと感じました。映像を使ったり音響を使ったりする指導は、子ども達も参加出来、楽しんでいたので、私達も取り入れられたらいいなと思いました。
- ・デジタル化した導入や絵本あそびは、今までに子ども達も楽しむ姿が見られ、釘付けになっていました。園でiPadに触れることもあるのですが、ゲーム遊びばかりになってしまい、保育として良いのか振り返ることもあるのですが、意図のあるiPadの活動は活躍の場も広がると思いました。まだまだiPadを使いこなすことができず、保育現場で使うことができていないのですが、少しずつ現場におろすことができれば、と思います。短い時間でしたが、楽しいiPad活動ありがとうございました。

以上のようにいずれの記述も、教育ICTの活用および本実践に対して前向きな内容であり、研修の満足度がうかがえる。また、今回取り上げた活用内容について、今後具体的な活用方法を学んでいきたいという要望が多かったことも特徴である。

3) 幼稚園教諭向けアンケートの考察

各アンケートおよび自由記述の内容について、①デジタル教材、②大学生の役割、③教員研修としての効果の3つの視点から考察する。

3)ー1 デジタル教材

デジタル教材については、アンケートの結果から既存のものよりも自作できるものが求められていることが明らかとなった。幼児教育の現場では、先生自身による手作りの温かさは何物にも代えがたいものである。

デジタルであっても、子どもたちの実態や先生のねらいに合わせてカスタマイズし、必要な場面で必要なだけ使っていけることが好まれると考えられる。

3)ー2 大学生の役割

大学生の役割については、発想の柔軟性やワークショップのファシリテーター役として高い評価を得ることができた。学生の作った教材は、最新のスキルを用いながらも、子どもの興味をひくように工夫され、かつ温かみのあるものであった(図3)。



図3 大学生が作成した「プログラミン」によるiPadのオープニング画面

また、子どもが自主的に活動に参加できるようにするための声かけや姿勢も高く評価されていた。

これらはデジタル・ネイティブ世代の大学生の強みをしっかりと生かすことができた結果だと捉えられる。

3)ー3 教員研修としての効果

幼稚園教諭の回答から、本実践を通して、教育ICTに関する最新の情報を得るだけでなく、それらを子どもたちにどのように活用し

て提供するかまで見せることができた点に大きな意義があったと考えられる。

実践後の幼稚園教諭同士の協議では、活用力向上に向けた研修の場の必要性が提案され、実際に今回の実践で紹介されたデジタル教材を中心に、その扱い方を定期的に学ぶ場を設定することとなった。

特に、アンケート結果の中で、有用性を高く感じ、使ってみたいと思っている一方で、難易度が高そうだと思われるものについて取り上げていくことが求められた。

翌年度の大学の授業に向けて、研修内容の精選などの改善を、幼稚園・大学の双方で重ねていく予定である。

6. 実践の結果②大学生向けアンケート

実践および授業終了後、大学生を対象としたアンケートを実施した。本稿では、教員研修の内容と関連するものをまとめる。

1) アンケート概要

アンケートでは、文教大学教育学部心理教育課程の授業（「教育と情報Ⅱ」および「マルチメディア教材論」）の受講者71名を対象に、授業全体の満足度、大学生自身の自己評価、実践についての記録（自由記述）について尋ねた。

2) 大学生向けアンケート結果

以下に授業の満足度、実践についての記録についてまとめる。

2)－1 授業の満足度

授業全体の満足について、1を最低点、5を最高点とする5件法で尋ねたところ、「教育と情報Ⅱ」および「マルチメディア教材論」の両授業で全ての学生が5（非常に満足）と答えた。

2)－2 実践についての記録

自由記述では、幼稚園教諭から受けたコメント、自分の班の様子、自身の取り組みについての内容にまとめられた。特に、子どもへの声かけ、表情、しぐさ、活動への促し方な

ど、幼稚園の先生としての子どもの接し方や工夫について、コメントをいただいたことに学びがあったという記述が非常に多かった。

また、大学での学びや自分たちの持つ力を、保育現場に活かすことができ、そこに評価をいただき自信が持てた、という記述も見られた。

3) 大学生向けアンケートの考察

大学生へのアンケート結果から、保育現場での実践と現場の先生からの評価が、保育者としての専門性を高めていくための学びを充実させることが示唆された。

特に、デジタル・ネイティブ世代の強みである最新のデジタルを活かした活動によって、先生方や子どもに貢献でき、評価されることは、大学生の保育者としての自信にもつながることが明らかとなった。こうした状況の設定から生まれた学びが、授業の満足度にもつながったものと考えられる。

今後、本稿で触れられなかったアンケート結果を分析し、保育者養成における学生の学びの充実に活かしていきたい。

7. 本研究の考察

実践結果の検証から、学生の模擬保育による、幼児教育におけるICT活用のためのワークショップ型教員研修は、学生と教員双方にとって学びを深めるきっかけとなることが明らかとなった。

学生にとっては、子どものリアルな反応と先生からのフィードバックを受けられるという状況の設定によって、大学での学びの充実とともに、教育現場で自分のスキルや強みを生かした活動ができた、という大きな達成感を味わうことが可能となる。

教員にとっては、最新の教育ICTの活用方法を知るとともに、その後の実践に向けた教員研修への参加の動機付けとすることができた。また、これから幼児教育の現場に先生として入ってくる大学生が、これほどの力を備

えてくるというところに、刺激とともに危機感を感じたと答えた教員もいた。

さらに、参加した園児にとっては、これまでにない新しい体験の場となったことや、大学にとっては、教員養成課程のアクティブ・ラーニングの試行の場となったことも本実践の大きな成果と言える。

参加者すべてにとって学びが生み出せる、教員養成課程の授業ならではの提案性を持った実践になったと捉えられる。

本稿では触れられなかった学生アンケートの結果を詳細に分析し、学生のアクティブ・ラーニングを促す手法と留意点を明らかにすることを今後の課題としたい。

8. おわりに

本研究では、埼玉県越谷市私立大袋幼稚園連携した実践について、実践後の幼稚園教諭へのアンケートおよび学生へのアンケート結果を分析・検証し、学生の模擬保育による、幼児教育における教育ICT活用のためのワークショップ型教員研修の在り方について検討した。

検討の結果、実践の前に想定した、大学生は実践に向けた学生主体の学び（アクティブ・ラーニング）とともに自分の力を現場に活かすことができたという実体験が得られ、幼稚園教諭は、最新の教育ICTの活用方法を検討するための教員研修の場となる、というそれぞれの立場からの学びが生み出されるとした仮説と一致する成果を得ることができた。さらに、参加した園児、大学を含めた、4者それぞれの学びの場を設定できたことは大きな成果である。

そしてこれはあくまでもひとつの指標ではあるが、大学が実施する「授業改善のアンケート」において、履修者延べ120人の学生全員から総合評価で最高点の回答を得られた。これはこのような大人数の授業では、筆者の授業ではなかった現象であり、学生の満足度は

印象通り高いことが検証できた。

今後、実践を継続し、幼児教育における教育ICT活用を柱に、保育者や教員としての専門性を高める学びの充実に努めたい。

【謝辞】

本研究をまとめるにあたり、研究協力園として、学校法人武藤学園大袋幼稚園園長竹村厚子先生に多大なるご協力を賜りました。また、実践にあたり、大袋幼稚園の先生方、文教大学教育学部心理教育課程今田ゼミの皆さまにご協力をいただきました。記して深謝いたします。

【付記】

本研究は、平成26年度文教大学学長調整金（研究支援、研究代表：今田晃一）の一部を用いて行ったものである。

【引用文献】

- 1) 文部科学省「教育の情報化ビジョン」（2011）
- 2) 文部科学省「情報活用能力調査の結果について」（2015）
- 3) 文部科学省「プログラミング教育実践ガイド」（2015）
- 4) 文部科学省プログラミング教材「プログラミン」（URL）<http://www.mext.go.jp/programin/>（2015/09/20取得）
- 5) 桑田一也「幼小中の接続の実際-広島大学付属三原学校園」, 日本図書文化協会『指導と評価4月号』, pp.9-11（2014）
- 6) 神長美津子「専門職としての保育者」、日本保育学会『保育学研究』, 第53巻, 第1号, pp.94-103（2015）
- 7) 村山大樹・今田晃一・手嶋將博「デジタルネイティブ世代の情報行動-日本とマレーシアの大学生の比較から-」, 文教大学教育研究所『教育研究所紀要』, 第

- 23号, pp.75-84 (2014)
- 8) 村山大樹・関沙織・今田晃一「幼児教育におけるデジタルの活用ー幼稚園教育要領に基づいたアプリ分類の試行ー」, 文教大学大学院教育学研究科『教育研究ジャーナル』, Vol.7, No.2, pp.19-22 (2015)
- 9) 今田晃一・村山大樹「保育および教育における教育ICTを用いたワークショップ型教員研修の可能性」, 文教大学大学院教育学研究科『教育研究ジャーナル』, Vol.7, No.2, pp.37-40 (2015)
- 10) 中央教育審議会「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けてー生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へー (答申)」(2012)
- 11) 文部科学省「教育課程企画特別部会 論点整理 (案)」(2015)
- 12) 岩崎千晶・山本敏幸「アクティブ・ラーニングを支える Course Management System 《CEAS》を主軸としたICT活用による授業デザインー教職科目・初年時教育科目を事例にー」, 関西大学インフォメーションテクノロジーセンター『関西大学インフォメーションテクノロジーセンター年報』, 第3号, pp.3-13 (2012)
- 13) 経済産業省「社会人基礎力」
(URL) <http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/> (2015/09/20取得)
- 14) 木村陽子「アクティブ・ラーニングを導入した教職課程国語科授業の研究ーコースデザイン、授業サイクル、評価の観点からー」, 白鷗大学『白鷗大学教育学部論集』 Vol.8, No.2, pp.349-366 (2014)
- 15) 内田千春・小泉晋一・須田和也・和井田節子「教育学部初年次演習科目の実践と評価の試みー探究型学習の効果に着目してー」, 共栄大学, 共栄大学研究論集, 第13号, pp.175-199 (2015)
- 16) 樋口健「『主体的な学び』を促進するカリキュラムをどう設計すべきか・カリキュラムの設計手続きとアクティブ・ラーニングの取り入れ方」, ベネッセ教育総合研究所『大学生の主体的な学習を促すカリキュラムに関する調査報告書 ケーススタディ編』, pp.34-45 (2013)