豊岡短期大学論集　No.14, 31～38（2017）

幼児教育現場における教育の変遷について

―情報機器を活用した教員の指導法について―

大塚　貴之・原田　敬文

The Transition of Early Childhood Education; Teaching Method Using Information Devices

Takayuki Otsuka, Takafumi Harada

豊岡短期大学 論集
第 14 号　別 冊
平成 30 年 2 月 28 日　発 行

幼児教育現場における教育の変遷について
―情報機器を活用した教員の指導法について―

The Transition of Early Childhood Education; Teaching Method Using Information Devices

大塚　貴之　・　原田　敬文

Takayuki Otsuka　Takafumi Harada

はじめに

幼児期の教育は生涯にわたる学習の基盤を形成する重要な時期である。

Hekman and Masterov(2007)によると、質の高い幼児教育の介入実験をしたグループと未実施のグループでは、その後の学力向上や、将来の所得向上、逮捕歴の低下等につながることが示されている。

文部科学省においても、学びの連続性が重要であるとし、保幼小の接続カリキュラム等の開発等に取り組んでいる。

一方、現代社会においては、少子高齢化と高度な情報化が加速度的に進み、社会コミュニティの在り方も大きく変化してきている。医療や教育の現場においても、情報機器の導入が推進され、情報モラルやリテラシーといった教育の必要性も高まっている。

小学校や中学校においても、コンピュータに触れる機会も多くなり、家庭においても携帯電話やスマートフォンなど、情報機器が身の回りにあふれるようになった。

一方、教育現場においては、SNSやインターネットを通じた犯罪やいじめなども起きており、こども達が情報化社会を生きるための教育が重要である。

情報機器の導入あたっては、教育現場において、身近なものとして慣れ親しませることと合わせ、その活用法について検討する必要がある。

そこで、本研究では、子どもを取り巻く環境の変化や、教育制度の変遷を明らかにしつつ、生涯にわたる学習の基盤を形成する幼児教育現場に情報機器を導入する方法について考察する。

また、情報機器の導入にあたり、教師にどのような指導が求められるかについても明らかにしたい。

1：子どもを取り巻く環境の変化

子どもの遊び変化は、大きく戦後復興期（1945～1959 年）、高度経済成長期（1960 年～1974 年）、バブル崩壊後（1975 年～）に大きく分類できる。

1970 年代を境に大きく変化する子どもの遊びであるが、戦後復興期では、異年齢集団、地域集団の遊びの遊びが中心で、年少者の遊びを年長者がしきる場面がしばしばあった。

また、その関係の中で、遊びの伝承が行われ、遊びを通して、大人になるに必要な生活文化を体得していった。遊び場所は、屋外の自然空間が中心で、空き地や路地というものであった。

遊びが、自然遊びや集団遊びを中心に生活習慣や社会的能力の向上に寄与したと考えられる。具体的には、生活技術、身体の使い方、人間関係を学んでいった。

高度経済成長期においては、同年代の等質集団、クラス集団で 4～5 名程度のグループになって遊ぶようになる。屋内外の人工空間が中心となる。これは、高度経済成長における、交通量の増加、高層建築物の登場で、遊び場と生活の場が住み分けられたことによるものである。

具体的には、校庭、公園、児童館などである。異年齢集団で遊んでいた戦後復興期とは違い、同年代の同じ生活スタイルの仲間と遊ぶようになり、一人一人がちがった価値観をもった人達の集まりで遊んでいた、時代からすると、コミュニケーションの幅が狭くなったと考えられる。

遊びの内容は、スポーツ系の遊びが多くなり、ルールに基づく遊びが多くなる。また、1970 年代にはビデオゲームが登場し、子ども達の遊びは、他者とのふれあいが減少し始める。

小人数でも遊べる遊びがたくさん生まれ、コミュニケーションの場が激減し、他者理解をする場が減ったといえる。

1975 年代以降は、益々、地域社会が孤立化し、家族も核家族化が進む。身近に遊びを教えてくれる人がいなくなり、子ども達の遊びは、ビデオゲームを中心に少人数でも成立するものとなった。遊びの集団も群衆化していき、興味別の集団へと転じる。1～2 名で遊ぶことが多くなる。遊ぶ場所は、屋内の人工空間へと変化する。これは、交通量の増加や、高層ビルが増えただけでなく、児童に対する事件も多くなり、家庭が子どもを外に出さなくなったことも要因である。

もっぱら、児童館や家庭内で遊ぶようになる。遊びの価値観もマニュアル化された視点になり、みんなと同じでなければならないといった価値観が多く見受けられた。

このように、1970 年代の遊び変化を受け、子ども達の遊びの場所、遊ぶ仲間、遊びの内容が子ども達にとって、他者とのコミュニケーションの場を奪ったといえよう。

このことにより、遊びを通して学んでいた、生活習慣や社会的能力を身につけることが難しくなり、人間形成上必要な体験が欠如することになる。

また、併せて、塾やならいごとで忙しくなり、家庭では、家族とのコミュニケーションも減少する。

他者とのふれ合いで学ぶべき、ソーシャルスキル（お互いにあいさつをしたり、ルールを守る、他者への思いやり）などが不十分なまま育っているといえる。言い換えれば、遊びを通して、大人にな

るための人間形成に必要な体験がきわめて少ないことが、現在社会で起きている諸問題につながっている。

たとえば、人間関係がうまく築けず、転職を繰りかえすフリーターやニートの問題、他者の痛みが理解できず、他者を傷つけるや凶悪犯罪の問題などである。

遊びには、工夫する楽しみがあり、身近なものすべてを遊びに変えることができる。たとえば、段ボールや水など幼児を観察していると子どもの遊びの工夫がよく見える。しかしながら、ビデオゲームの普及により遊びを工夫しなくなったことから見ると、創造力の欠如も指摘できる。また、リセットボタンでやり直しができるビデオゲームの負の遺産として、我慢することができない子どもが増えてきている。

これらの点から鑑みてみると 1970 年代を機に、遊びが集団から個人へ、創造から従属に変化したことで人間形成上必要スキルやコミュニケーション能力が低下したといえる。[1)]

【表 1】　子どもを取り巻く環境と遊びの変化

	第1の変化	第2の変化
あそび空間	縮小、1955年ごろにくらべ75年ごろには都市部で 1/20、郊外部で 1/10	1975年にくらべ 1/2 小さく機能分解化している
あそび時間	縮小化、1965年ごろに内あそび時間が外あそび時間より長くなった（それまでは外あそび時間＞内あそび時間）	内あそび時間が外あそび時間の4倍も長くなった（1990年） あそび時間の分断化
あそび方法	テレビの影響大	ファミコン・テレビゲーム（1983年～）の影響大
子ども部屋	個室化が進行	完全個室化に近くなった（90%以上の子どもたちが個室をもっている）
子どもの数	少子化傾向はそれほど顕著ではない	少子化傾向が進行 都市部での児童数は1975年ごろの 1/2
親の世代	戦中・戦後世代	戦無世代
都市と田園	子どものあそび環境の悪化は、まだ都市部だけで、田舎ではまだまだ昔ながらのあそびがあった	子どものあそび環境の変化が地方小都市、田園地域までおよび、かえって田舎の方が都市よりもあそび環境が貧しくなった
経済	高度成長期	安定～バブル経済期
住宅の形態	まだまだ和式の住宅が多かった	洋式化
あそび集団	ガキ大将集団から同学年同年齢集団に移行	同学年同年齢集団も解体化へ
都市部の緑	農地が開発されているが斜面緑地は かろうじて残っている	都市部の斜面緑地も北側斜面まで開発され、個人の林も、相続や土地高騰により開発されてきた

（出典：仙田満『子どもとあそび』岩波書店、1992）

2：教育制度の変遷

文部科学省が告示する幼稚園における教育課程の基準のことである。幼稚園教育の基本、教育課程の編成等について方針を示し、健康、人間関係、環境、表現、言葉の各項に関する教育のねらいと内容などを定められている。時代背景の変化に伴い、幾度となく改定が行われてきた。

【図1】幼稚園教育要領等の変遷

昭和23年刊行	**保育要領（文部省刊行）** ・国として作成した最初の幼稚園・保育所・家庭における幼児教育の手引（手引書的性格の試案） ・幼児期の発達の特質、生活指導、生活環境等について解説 ・保育内容を「楽しい幼児の経験」として12項目に分けて示す
⬇	
昭和31年刊行	**幼稚園教育要領（文部省編集）**　（実施）昭和31年4月1日実施 ・幼稚園の教育課程の基準としての性格を踏まえた改善 ・学校教育法に掲げる目的・目標にしたがい、教育内容を「望ましい経験」（6領域（健康、社会、自然、言語、音楽リズム、絵画制作）として示す ・小学生との一貫性を配慮
⬇	
昭和39年改訂	**幼稚園教育要領（文部省告示）**　（実施）昭和39年4月1日実施 ・幼稚園教育の課程の基準として確立（初の告示化） ・教育内容を精選し、原則として幼稚園修了までに幼児に指導することを「望ましいねらい」として明示 ・6領域にとらわれない総合的な経験や活動により「ねらい」が達成されるものであることを明示 ・「指導及び指導計画作成上の留意事項」を示し、幼稚園教育の独自性を一層明確化
⬇	
平成元年改訂	**幼稚園教育要領(文部省告示)**　（実施）平成2年4月1日実施 ・幼稚園教育は、幼児期の特性を踏まえ環境を通して行うものである」ことを「幼稚園教育の基本」として明示 ・幼稚園生活の全体を通してねらいが総合的に達成されるよう、具体的な教育目標を示す「ねらい」とそれを達成するための教師が指導する「内容」を区別しその関係を明確化 ・6領域を5領域（健康、人間関係、環境、言葉、表現）に再編成し整理
⬇	
平成10年改訂	**幼稚園教育要領(文部省告示)**　（実施）平成12年4月1日実施 ・教師が計画的に環境を構築すべきことや活動の場面に応じて様々な役割を果たすべきことを明確化 ・教育課程を編成する際には、自我が芽生え、他者の存在を意識し、自己を抑制しようとする気持ちが生まれる幼児期の発達の特性を踏まえることを明示 ・各領域「留意事項」について、その内容の重要性を踏まえ、その名称を「内容の取扱い」に変更 ・「指導計画作成上の留意事項」に、小学校との連携、子育て支援活動、預かり保育について明示
⬇	
平成20年改訂	**幼稚園教育要領（文部科学省告示）**　（実施）平成21年4月1日実施 ・幼小の円滑な接続を図るため、規範意識や思考力の芽生えなどに関する指導を充実 ・幼稚園と家庭の連続性を確保するため、幼児の家庭での生活経験に配慮した指導や保護者の幼児期の教育の理解を深めるための活動を重視 ・預かり保育の具体的な留意事項を示すとともに、子育ての支援の具体的な活動を例示

参考　平成 27 年 10 月 23 日　教育課程部会幼児教育部会資料 9 を参考に作成

幼稚園教育要領は、昭和 23 年に保育要領として、幼児教育の指針として刊行されて以来、5 度の改定が行われてきた。その中では、幼児期の発達の特徴に合わせた、教育支援の方法が示されてきたが、平成 10 年度の改定では、教師が計画的に環境を構成すべきことや、活動の場面に応じて役割をはたすことが明確化された。また、小学校との連携についても明示されている。

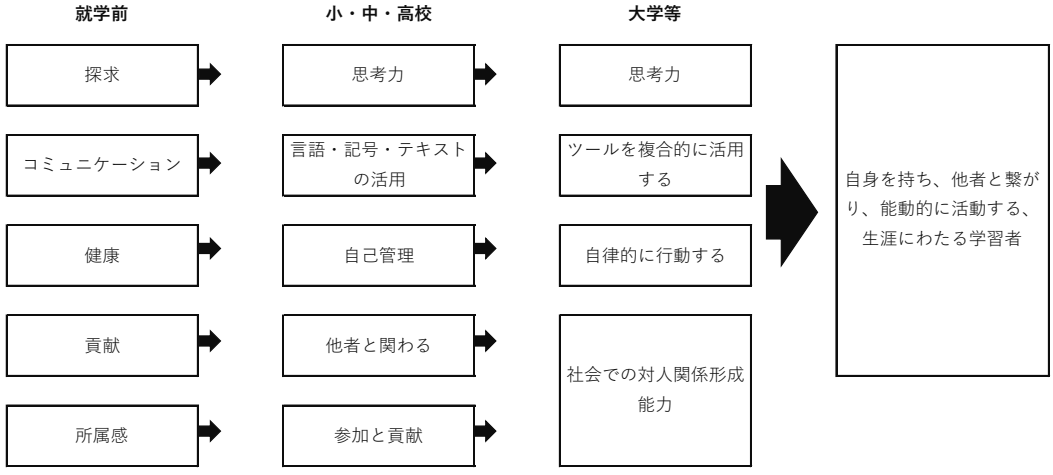
また、平成 20 年度の改定では、幼小の円滑な接続を図るため、規範意識や思考力の芽生えなどに関する指導の充実が求められるようになった。

3：キー・コンピテンシー

規範意識や思考力の芽生えは、情報化社会においては、情報機器に触れることで探究心から思考力へと成長を促すことも可能ではないだろうか。

学びの接続性は、図 2 に示すような、キー・コンピテンシー（生涯を豊かに生きる力）を参考にすることができる。

【図 2】キー・コンピテンシー（生涯を豊かに生きる力）の育成



国立教育政策研究所　社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育「就学前、初中等、高等教育段階におけるキー・コンピテンシーの連続性」https://www.nier.go.jp/kaihatsu/pdf/Houkokusho-5.pdf　より作図

4：研　究

目　的

幼児教育現場において、情報機器の導入が進まないのは、導入方法がわからないという教員が多い。

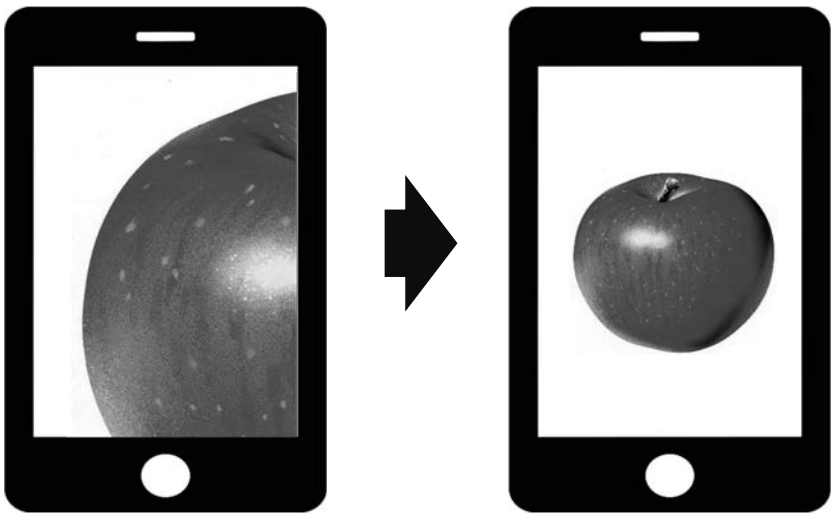
そこで、幼稚園教育要領に基づき、子どもの発達に情報機器の導入のあり方を検証するため、タブレットを使った幼児向けの活動を将来、保育・幼児現場で就職を希望する学生に実施する。その結果の感想をもとに、幼児教育現場での情報機器の活用の効果を明らかにする。

実施時期　平成 29 年 6 月

対　　象　近畿地方 A 市の幼児教育・保育士養成　短期大学、専門学校学生　計 71 名

方　　法　①タブレットに、動物や果物の画像を予め取り込んでおき、その一部分を拡大して見せる。
②教師役からの発話『何色かな？』『どんな大きさかな？』と問いかける。
③その後、画像が何かをクイズ形式で問いかける。
④活動終了後、活動の効果を検証するため質問紙を配布し、解答を求める。

【図 3】　実験イメージ図



子どもに
①物の一部分を見せることで、色や形などの想像させる。
②情報機器を自由に操作させることで、様々な角度や大きさを楽しむことができる。
⇒子どもの興味・関心を高める。

結　果

質問紙は、無記名方式で行い、①今回の活動は幼児期どのような影響を与えると思うか。②幼児教育現場内おいて情報機器の活用が好ましくないと思う理由は何か。という設問に対し、最も当てはまるものを選択してもらった。その他を選んだものには、その理由を記述で回答するように求めた。

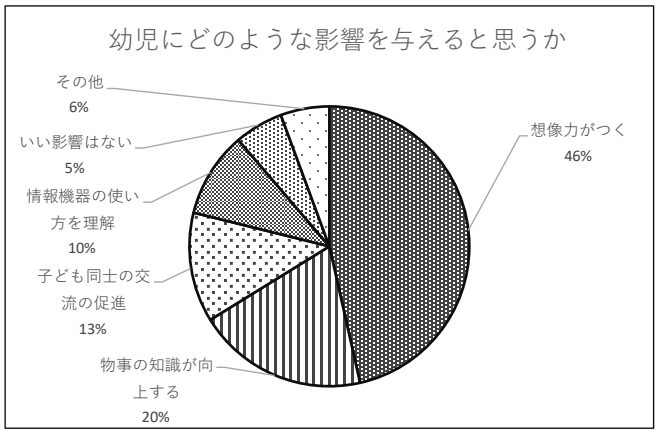
結果、71 名からの有効な回答を得た。

①　　今回の活動は幼児期どのような影響を与えると思うか。(n=71)

今回の活動の結果、図 4 に示した通り、情報機器を導入することで、「想像力がつく」と思うは、33 名(46%)最も多かった。続いて、「物事の知識が向上する」と思うが 14 名(20%)あった。「子ども同士の交流の促進」が 9 名(13%)、「情報機器の使い方を理解」が 7 名(10%)となった。

情報機器の導入は、「いい影響がない」は 4 名(5%)であった。その他の自由では、楽しく取り組めると思う、友達と関わらなくなるのではいかと思うという意見があった。

【図 4】

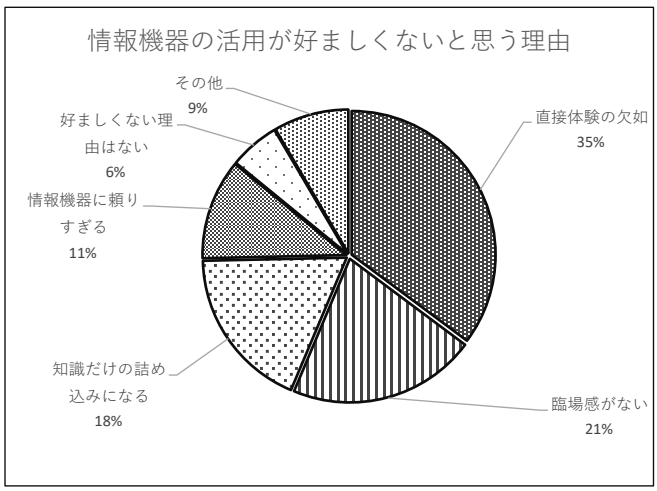


②幼児教育現場内おいて情報機器の活用が好ましくないと思う理由は何か。(n=71)

今回の活動の結果、図 5 に示した通り、情報機器の活用が好ましくない理由として、「直接体験の欠如」が、25 名(35%)で最も多かった。続いて、「臨場感がない」が 15 名(21%)であった。「知識だけの詰め込みになる」が 13 名(18%)、「情報機器に頼りすぎる」が 8 名(11%)となった。

情報機器の活用に、「好ましくない理由はない」は 4 名(6%)であった。その他の自由では、情報機器の活用は教員側の指導力に影響を受ける、情報機器の導入の費用面が心配といった意見があった。

【図 5】



５：まとめ

少子高齢化、情報化社会の加速度的な変化により、私たちの生活環境は目まぐるしく変化している。子どもたちを取り巻く環境の変換は、子どもたちの遊びの内容や人間関係にも大きな影響を与えてきた。情報化社会の中では、情報が溢れかえり、その情報の中から、必要な情報を取り出し活用する必要がある。子どもたちの人間関係は希薄化し、情報化が進む中、正しく情報機器を活用するモラルとリテラシーが必要なる。

キー・コンピテンシーにも示したように、生涯を豊かに生きるためには、就学前からの学びが必要である。幼稚園教育要領や学習指導要領にもあるように、学びの連続性を踏まえた、幼児期の情報機器の学習が必要なる。

情報機器の導入は、実際に触れることのできない動物や、世界中の景色を身近に感じさせるなど、想像力を拡げる可能性があることと同時に、直接体験の欠如も懸念される。

幼児教育現場において、情報機器を活用する際に、直接体験につながる動機づけとしての活用が効果的なのではないだろうか。

必要なことは、学びの連続性の中で、情報機器の導入で可能性が拡がること、その上で、直接的体験で、その後の学びを深める指導こそが求められている。

《引用文献》

1)神谷明宏(1999)『冒険心はじけるキャンプ　(すぐに役立つ新遊びの演出シリーズ) グループワークを生かした新しい野外活動』pp. 107～111

《参考文献》

明石要一（1995)『戦後の子ども観を見直す』明治図書

原田敬文・室谷雅美・稲田達也・原田増廣・大塚貴之・北村博文（2017)『教育制度の変遷について』南海福祉専門学校研究紀要第 30 号　pp. 41～46

Heckman and Masterov(2007)“The Productivity Argument for Investing in Young Children”

保育士養成協議会(2015)『教育課程部会幼児教育部会資料 9』国立教育政策研究所

勝野頼彦(2013)『社会の変化に対応する資質や能力を育成する教育課程の編成の基本原理』

仙田満（1992)『子どもと遊び』岩波書店

自己調整学習研究会（2016)『自ら学び考える子どもを育てる教育の方法と技術』北大路書房