

ICTを活用した保育や 保護者との連携についての実践

2022年度 武蔵野東第一・第二幼稚園

はじめに

教育環境へのICT導入が進み、コミュニケーションや情報を得るツールとして活用するなど、急速に身近になってきている。その利便性を活かしながら以下のことを大切に、実践してきたこととその気づきについてまとめた。

- 保護者と繋がり、子どもの学びを共有するツールとして工夫する
- 実体験も大切にしながら、子どもたちの心を動かし学びが身に付くようにする

方法

「保護者への活用事例」と「保育への活用事例」を切り分け、それぞれ気づいたことをまとめる。

保護者への活用事例

A：保護者会

～多様な方法が可能な時代に～

ZOOMを利用した保護者会

一方的な動画配信ではなく、
保護者と笑顔を交わしたり、
質問を受けたりすることができた

グループでの懇親タイム

クラス親睦会の開催が難しい中、
ブレイクアウトルームを活用し、
保護者同士がやりとりをしてみることができた

リアルとオンラインの併用

保護者の事情に合わせて
「来園する」「ZOOMで参加する」を
選べるようにし、コロナ禍でも
安心して会に出席できるようにした

画面でもわかるように
リアクションは大きく



グループでの懇親タイムは
教師も一緒に



グループワークの発表
家庭と会場を繋いで

情報伝達は画面共有で
分かりやすく

B：入園式・運動会・発表会

ZOOMライブ配信

～来園人数を限定しても
家族皆で成長を見守れるように～

- ・遠方の祖父母や出張中の父もZOOMにて視聴
- ・分散実施した運動会・発表会では、
配信を通して園児が期待を高めたり、振り返ったり

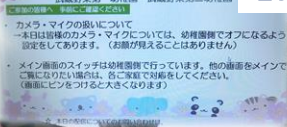
C：クラスだよりや

ホームページの工夫

～スマートフォンに対応した配信を～

- ・文字・画像サイズの大きさ、文章量などの工夫
- ・学年ごとにワーク会議を行い「工夫したこと」
「他クラスの良いところ」を出し合い、
よりよいHP、クラスだよりとなるよう研修

ZOOMライブ待ち受け画面



ZOOMライブ用
カメラ機材

入園式会場



気付いたこと・まとめ

○時代の変化に合わせた配信方法を

紙面からアプリへ。ホームページ他、Instagramなどのツールも。
保護者が利用するツール等の情報を得ながら、個人情報にも配慮した配信を。

○配信方法が変化しても、

子どもの学び、育ちをよりよく伝えることが大切

画像や動画が主流になり、長文が嫌われる昨今。情報の軸はぶらさずに保護者が読みたくなる構成に。

○利便性だけでなく、

保護者の感情が動き、共感いただける方法を

動画配信よりZOOMより、やっぱり目の前で話すことが一番。
だからこそ、来園した際はお知らせではなく、子どもの学びと育ちを！

保育への活用事例

A：コロナ禍に家庭と繋ぐ保育

～様々な状況のなかでも子供たちの学びを保証する～

保育中にZOOMでつながる

<クラスの集まりZOOM>

クラスの集まりに出席し、
友達とつながることができた

<歌や体操などの活動ZOOM>

学年フリーの先生と歌や体操をして
色々な活動を楽しむことができた

保育後にZOOMでつながる

学年の先生と一緒に一人一人と会話の
やりとりをして、ご家庭にいても
先生を身近に感じられるように
コミュニケーションを大切にしたい



体操も一緒に。
ご家庭でも体を動かせるように

季節の歌を
一緒に楽しむ

ZOOMを通して友達と再会



クラスの出来事を紹介
(園庭の木の実や作ったものなど)



なぞなぞをして
先生とコミュニケーション

B：遊びに活用

～さまざまな事例から～

事例1・生き物の声を聞く

○秋の虫の絵本を読み聞かせ

スズムシ、コオロギの鳴き声を知らない
子どもが多かったのでiPadで調べて皆で聞いた。

→虫の鳴き声への関心が高まった。
→園庭や公園で虫の声に耳を澄まして聞く
きっかけに

事例2・二重跳びをスロー再生

○二重跳びに挑戦

跳べるようになりたい友達を応援「私の跳び方
みてて」をきっかけに撮影してスロー再生
→手や足の動きに関心を持つように
→跳びたいという気持ちの高まりだけでなく
互いの動きに注目するように

事例3・ほんものの鏡餅にしたい！

○餅つきで作った鏡餅

「本物はもっと飾りがついているんだよ」との
声に画像を紹介。

→門松にも興味をもち、じっくり見ながら作成
→細かなところまで素材を吟味するように



B：遊びに活用 事例4・本物らしい切符づくり・遊びが再燃するきっかけに



① “無限列車”をきっかけに電車ごっこが盛り上がっていたが、同じ遊びの繰り返しに、やや停滞気味…

② たくさんの切符の中でも、ある1枚の切符をいつも手にしている園児がいた。その切符は他の切符とは違い、本物に似たものだと気づき、パッドでいろいろな切符の画像を紹介した。



③ 本物の切符に関心があると感じた教師の見立てからパッドを活用

④ すると…
「これ作りたい!」と、切符づくりへの気持ちが高まった。
本物らしい切符づくりを
きっかけに、遊びに新たな役割が生まれ
電車ごっこが再燃!



⑤ 自動券売機を作り、券売係が登場!



⑥ 車掌の役割も

B：遊びに活用 事例5・考えたほうが楽しかったから!



① 工作の本を見ながら、ロープウェイづくりを始めました。



② ロープウェイが出来上がると紐が坂になるように壁と床に取り付けてロープウェイを滑らせ、四角い箱(ゴール)に入るように試行錯誤。



④ 四角い箱だったゴール。「ロープウェイの駅にしよう」と盛り上がり、「iPadで駅みせてくれない?」とお願いにきました。ところが、ちょうど充電切れ…駅を作りたい気持ちが高まっていた子どもたちは想像しながら作り始めました。



⑥ その後、「充電できたよ!」と声を掛けると、「もう大丈夫!自分たちで考えたほうが楽しかったから」そう言って、ロープウェイの駅づくりを続けるのでした。

パッドの活用 困った・上手くいかなかったこととその対応

- ・イメージしているもの、調べたいものがすぐに見つからず子どもを待たせてしまった
- ・広告に目を奪われて本来の遊びからそれてしまった

⇒保育者の下調べが大切

- ・「調べて、見せて」と考える前に頼りがちになった

⇒その時々、その子にとって今必要かを見極める

- ・他のツールが選択肢からなくなり、パッドを求めるようになった
- ・画像そのものの色、形を再現しようとして
“その子らしく” “想像して” が損なわれがちに

⇒活用する目的が、子どもたちの学びにとって適当であるかを判断する

気付いたこと・まとめ

○よりよい経験、学びのためにICT環境が活用できるように

- ① 興味関心、やりたいことは何か
- ② タイミングは今か
(試行錯誤中、遊びの展開の見通し、学びや育ちなど)
自分たちで調べる、考える、想像する、相談するなどの時間の保障
- ③ 適したツールは何か(絵本、図鑑、実物、手本、会話、ICTなど)
いろいろなツールがあることを経験できるようにする