

保育者養成短期大学における情報教育カリキュラム(2)

松山 由美子
今井 亜湖

1. はじめに

「教育の情報化」が文部科学省をはじめとする各省連携のもとに進められている。幼児教育の現場でも、情報機器、近年では特にコンピュータを子どもたちの遊び道具の一つとして取り入れていこうとする動きが若干ながらみられるようになってきている。

新幼稚園教育要領や新保育所保育指針においても、身近になってきた情報化社会から子どもを隔離するような保育ではなく、情報化社会に関心を持ち、自ら関わることのできる子どもを育成することを保育者(保育士および幼稚園教諭)の姿勢と関わりの視点として示すような記述が見られる。幼児教育の現場における情報機器の取扱いは、教育に携わる保育者一人一人が考えなければならない課題となっている。

また、小学校から高等学校までの情報教育のあり方が、近年大きく変革してきており、いずれワープロや表計算などの基礎技能の修得は、短期大学で行う必要性がなくなるであろう。したがって短期大学で行う情報教育とは何なのかが問われる時代はすぐにやってくると容易に考えられる。

筆者らは、保育者養成機関の一つ、保育者養成校である短期大学(以下、保育者養成短期大学)の情報教育カリキュラムとカリキュラムを支援するシステムの開発を現在すすめている。本稿では、実際にカリキュラムを開発・施行した経緯とその結果について報告する。

2. 保育者養成短期大学における情報教育の課題

保育科におけるメディア教育の意義を問い直すことで、保育者養成短期大学が抱えている情報教育に関する課題が浮かび上がってくる。まず、今回実施したカリキュラムの開発に至る背景を

先行研究より概観する。

小平(1997)の調査によると、幼稚園や保育所における各メディアの利用度に関する質問調査の結果には今でも1位に絵本、2位に紙芝居がきている。そして、3位にようやくニューメディアの一つであるビデオ教材という回答が出てくる。つまり、保育科におけるメディア教育の第一の意義は、保育現場での、また一般的な保育科学生の持つ「メディア」の捉え方や考え方の幅を広げ、多様な価値観と知識とを習得させることである。これは、これからの情報化社会において保育を行うために必要な力であるといえる。また、絵本という親しみのある教材をメディアとして捉えなおすことによって、その活用法を見なおし、今までの保育そのものを見なおす契機となるだろう。

市川(1997)は自身の保育科での講義の実践において「幼児がパソコンを使うこと」についてのディベートを保育科の学生にさせることにより、「学生が本来持つ保育観を見なおさせ、保育者が持つ保育観が保育現場で、さらには子どもたちの価値観の形成に大きな影響をおよぼすことを考えさせるようにしている」と述べている。この市川の考え方は、保育科で情報教育を行う際に必要な考え方の一つではないだろうか。

保育科におけるメディア活用のための講義を考える場合、一般的な「メディアリテラシーの育成」だけではなく、「メディア」そのものについて考える機会であればならず、ひいては保育者としての柔軟で多様な価値観や保育観を形成できる機会であることが重要なのである。

しかし、短期大学での保育者養成カリキュラムにおける情報教育の現状を考えると、コンピュータをはじめとする情報機器に拒否反応を示す学生(そのほとんどが初心者である)が多く、現時点では、コンピュータの基礎技能の習得を優先しないといけない状況がある。保育者として「メ

ディア」や「情報」に関する多様な価値観、そして社会人として、また保育者としての情報活用能力の両方をできるだけ効率的に習得させることが短期大学では避けておれない課題となり、またこれが早急に実現させなければならない課題となっているのである。

宮川・村野井（1999）は、仁愛女子短期大学幼児教育学科の半期科目「教育方法論」の授業において、時間割、案内状、実習園の案内地図の作成および表計算の実習だけでなく、幼児教育・保育現場における幼児用コンピュータの評価を学生にさせる授業を行ったが、学生自身のコンピュータ操作への不安や、教育現場への情報教育導入に対する否定観を変えることができなかつたという結論を出している。このように、半期では、特にメディア否定観の強い保育者をめざす学生の意識や価値観を広げたり深めたりすることは非常に難しいといえる。

以上にみられる先行研究より、保育者養成短期大学の情報教育の課題は大きく次の三つに要約できる。

- ① 一般的な「メディアリテラシーの育成」だけでなく、「メディア」そのものについて考える機会でなければならない
- ② 情報教育によって、一般的な保育科学生の持つ「メディア」の捉え方や考え方の幅を広げ、多様な価値観と知識とを習得させなければならない。
- ③ 授業カリキュラムがコンピュータを利用するための基礎技能の修得に重点が置かれており、今後は保育科における情報教育の役割を考慮した情報教育カリキュラムの開発が必要である。

これからの保育者養成短期大学における情報教育は、上の三つの課題を克服するためのカリキュラムでなければならない（松山・今井：2000）。

3. 研究の目的と方法

本研究の目的および方法、本研究の環境構成とカリキュラムの詳細について述べる。また、本研究の授業の対象となった受講者についても特徴的な部分について述べる。

2-1 研究の目的

先行研究から得た知見をもとに、筆者が担当する短期大学1年生の半期科目「情報機器の操作」における情報教育カリキュラムを、保育者にとって必要なメディアリテラシーの育成ができるように開発・施行し、そのカリキュラムが学生にとって「メディア、主にコンピュータの操作能力の獲得」および「幼児とメディアのかかわりに対する学生の意識の変化（拡張化・深化および柔軟化）」にとって有効であったかを学生のアンケート評価や、参与観察などにより評価する。

2-2 研究の方法

筆者らはN短期大学保育科「情報機器の操作」の講義において、「保育者としてのメディアリテラシー」育成を目的として開発した保育科における情報教育カリキュラムを実践した。実践期間は2000年4月～7月（前期：93名；女子のみ）および9月～2001年1月（後期：94名；女子のみ）の半期2回で、1年生対象の必修科目である。

この講義には参与観察者が入り、授業の様子を定期的に記録している。また、全授業をビデオで記録し、評価の際の補足資料として使用した。適宜、授業者へのインタビューも参与観察者によって行われている。

学生には、講義初日と最終日に質問紙調査を行った（評価項目は補足資料参照）。本カリキュラムにおける「メディアリテラシー」の習得が、コンピュータ操作を主にした学習内容の理解だけに注目しているのではなく、学生のコンピュータおよび幼児教育とメディアのかかわりに関する意識の変容、より柔軟性のある、幅広い知識や考え方の習得を期待していることもふまえて、質問の内容を考えている。講義最初の質問紙調査は主に受講学生の意識やコンピュータ歴を問うもので、最後の講義では、現時点での受講学生の意識や、講義内容の理解、要望、批判などを聞くものである。

2-3 実践の概要

（1）学習環境

学習環境は、1人1台ずつパソコンのある環境であり、かつ、グループワークに適した環境とい

うことで、図1に示したような「マルチメディア教室」を使用している。課題解決学習など必要な時は、図書室や歴史資料室や庭園などでの学習も許可している。図書館の司書や歴史資料室の職員にはあらかじめ授業について説明し、随時専門的な助言をしていただけるようお願いしている。

学生が使用したパソコンはすべて Windows マシンで OS は Windows98 である。教室内 LAN で結ばれており、教師用パソコンで作成した授業に関するシラバスや板書を含む Web システムをどこからでも参照できるようにしている。プリンタは全員で共有する形にしている。なお、この講義で直接関わることはほとんどないが、MIDI はそばにある 2 台のうち 1 台のパソコンにつなげ、各自が使用したい時のみ使用するようになっている。

また、スマートボードとは、タッチパネル式の大型提示装置で、学生用パソコンと同じパソコンに接続し、学生用パソコンとほぼ同じ画面が映し

出されるようにしている。学生にコンピュータの操作手順を教える時にはこのスマートボードを使用することで、小さなマウスの動きではなく、腕や手の動きで見せることができるため、より分かりやすく伝えることができると考えている。

また、板書については、スマートボードだけでなく、VTRなどを映すこともでき、教師用パソコンのモニタ画面を映すこともできるスクリーンも利用した。

(2) 学習者（受講者）について

前期、後期とも最初の講義の日に学生のコンピュータ利用状況や意欲、メディアに対しての意識などを調べるために、質問紙による調査を行った。学習者のコンピュータ習熟状況を知るだけでなく、カリキュラムの中で教えるべき基本操作と省略してもよい操作を精選するための資料としても使用した。

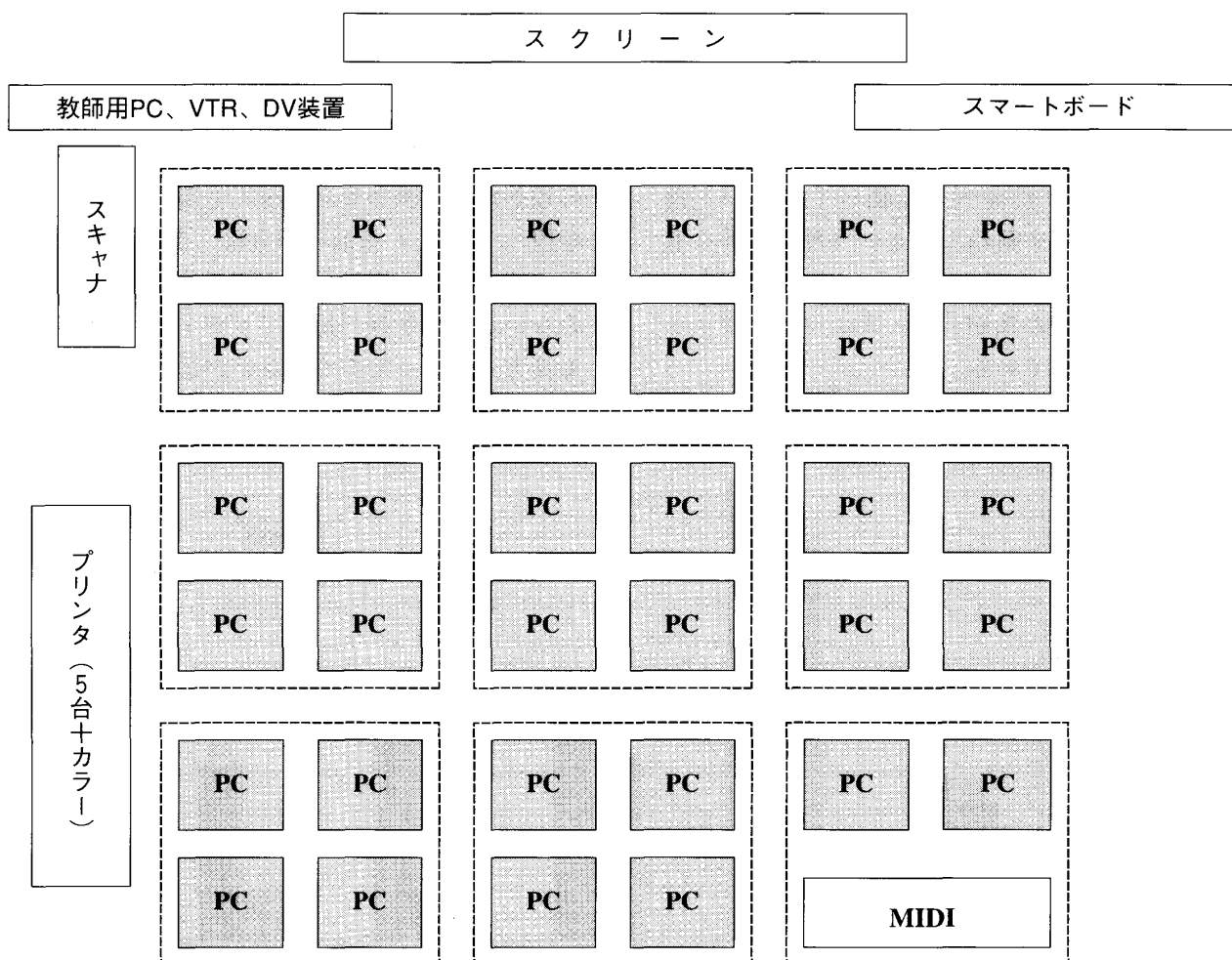


図1 環境構成図 (マルチメディア教室)

その結果、次のような学生像が浮かび上がってきた。

- ・1度はコンピュータを学校もしくは家庭、アルバイト先などで使用したことがある（図2参照）。しかし、コンピュータを現在も使用している学生は少ない（前期・後期ともに30%前後）。かつ、現在使用している目的はほとんどがインターネットとe-mailであり（図3参照）、筆者らが習得させたいと考えている文書作成や表計算といった能力や知識はあまり持っていないと考えられた。
- ・過去にコンピュータを使用した時の利用目的は、現在パソコンを使用していない学生も、同じくインターネットとe-mailであった。次いで多いのがワープロ（文書作成）、お絵描き、ゲームであった（図4参照）。
- ・携帯電話は、PHSも含めると全員が自分のものをもっており、日頃から携帯メールには親しんでいる。また、携帯電話は情報のやり取りにはなくてはならないものと考えている学生も多くいる。
- ・この講義で教えてほしいことの大半が「インターネット」と「e-mail」であった。また、学生自身がコンピュータを使ってみたい（前期・後期とも9割以上）という理由の多くもこの2つをやってみたいという理由であった。この2つの次が「ワープロ」「グラフィックス」となっている。

「これからの保育者はコンピュータが使えないといけないと思う」（前期・後期とも80%前後）という気持ちは強いが、「幼児がコンピュータを使う必要はない（使うべきではない）」（前期83%、後期75%）と思っている。

以上より、この講義に期待するのは、自分のコンピュータ操作能力向上と言っても、興味や関心のあるインターネットなどを活用するための操作能力であることが明らかになった。コミュニケーションツールとしての活用のためのがしたいという気持ちから、この講義に大きな関心を寄せているのであり、後はやや消極的だが、「保育者としてワープロぐらいは使いたい」と言った社会の波に押されての操作能力の必要性も数多く希望意見として挙がっていた。幼稚園・保育所でのコンピュータ使用に関しても、自分をはじめとした保育者が事務的に使うことしか念頭にないことが分かる。

したがって、幼児のためのコンピュータの使用方法などはほとんど考えていない。むしろ、幼児にはメディアはふさわしくないと考えている。この意識を裏づけるものとして、「保育現場の室内遊びに特に必要ないと思うもの」を筆者らがあげた18の遊具から選択させた結果にも現れている（図5参照）。ただし、後期の学生は、夏期保育実習を体験するなど、実際の保育現場をまったく見たことのない前期の学生の比べてメディアと幼児に対する見方も異なったのではないかと考えられる。

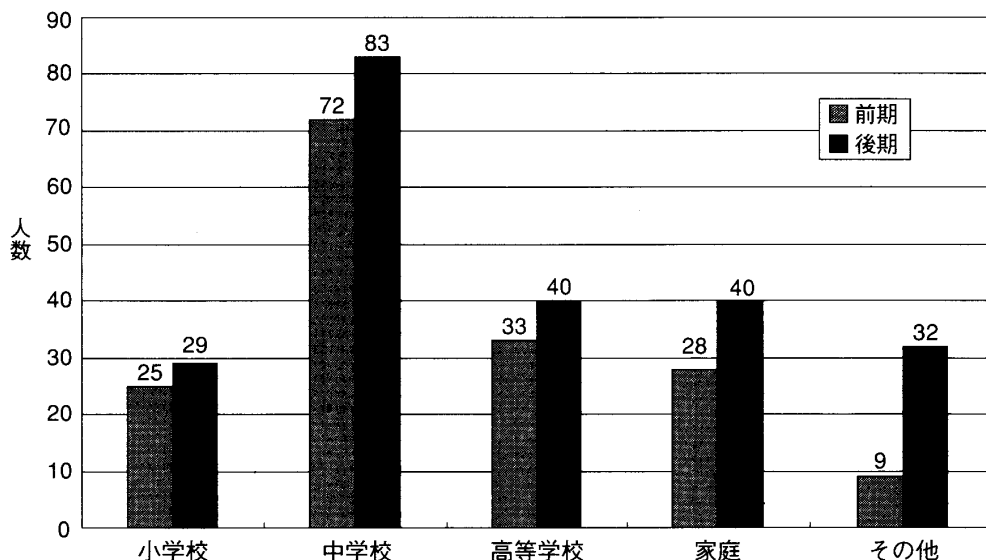


図2 今までにコンピュータを使用したことがある人とその使用時期（前期：%、後期100%）

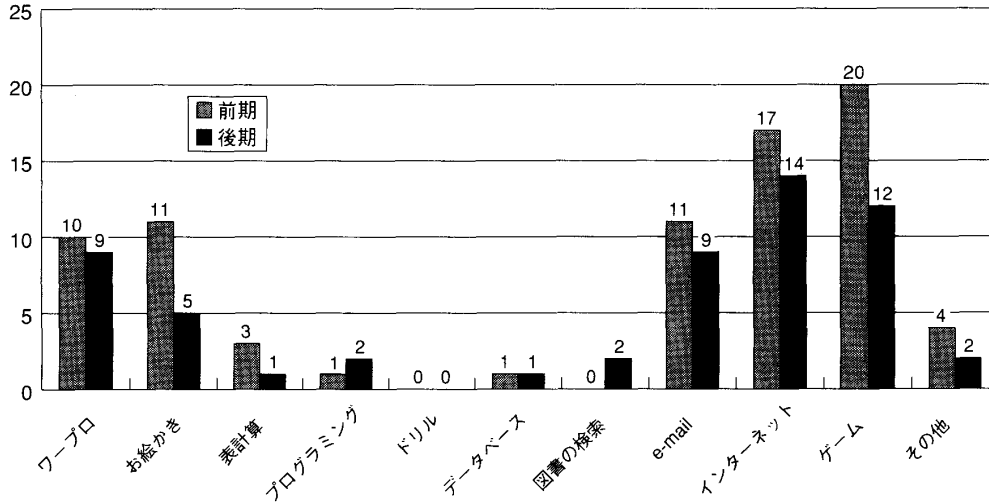


図3 現在、コンピュータを使用している学習者の利用目的

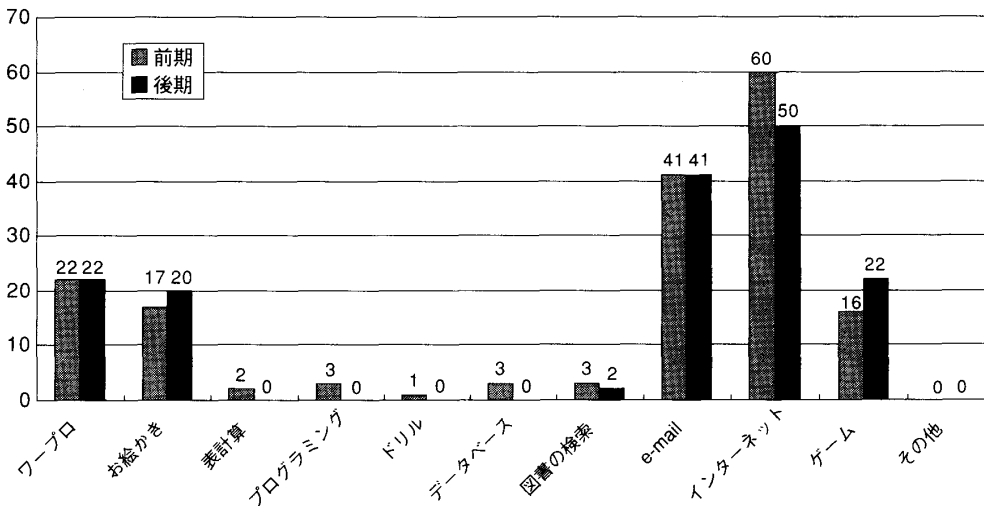


図4 現在、コンピュータを使用していない学習者の当時の利用目的

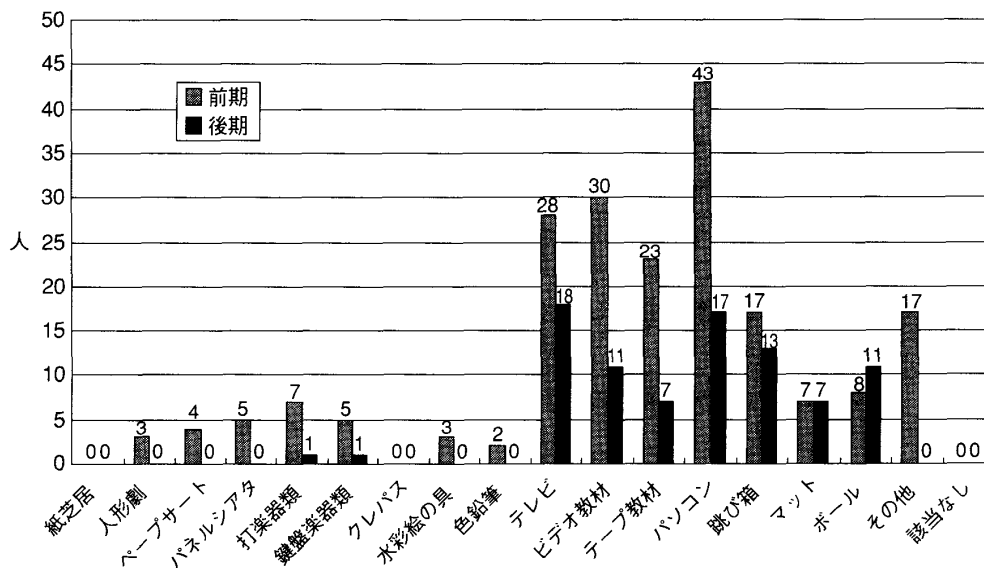


図5 保育現場で特に必要ないと思うもの(講義開始時・複数回答)

（3）学習カリキュラムの詳細

このカリキュラムは、他の保育者養成を行う短期大学における先行事例をもとにしながら、かつ、筆者らが必要と考えたメディアリテラシーを育成できるように組まれている。基礎技能の習得ができ、かつ保育現場との関連がある課題を提示し、課題のむこうに「子ども」「保護者」を常に考えさせることに重点をおいている。

さらに、実習前は、幼稚園でのメディア活用の実例を、指導案などを提示しながら解説するような講義形式の時間を設けた。最後はまとめとして、メディアと保育の接点の発見や、保育についてさらに深く広く学びたいという意欲の喚起に重点をおくために、グループで自由に保育とメディアに関する課題解決学習を行い、最後に発表会を行った。

なお、学生からの要望が高かったインターネットに関しては、学内の設備が整備されていなかった

ことや、2年生対象の講義でネットワークに関するカリキュラムを考えていたこともあって、1年生対象のこの講義では扱わなかった。ただし、課題解決学習に必要なグループは図書館司書の協力も得て、図書館のコンピュータからインターネットによる検索ができるように配慮した。また、後期の学生は、学生の自習のためのWeb形式支援システム教材を活用することにしたため、インターネットのブラウザ「Internet Explorer」を使用した。このシステムを使うことで、インターネットの活用方法に対する理解の促進も図れたと思う。

カリキュラムにおける講義内容の詳細は、以下に示すとおりである。

目標：「保育者としてのメディアリテラシー」を獲得する。

- ・ 文書作成（ワープロ）、表計算（エクセル）、描画ソフトの基本操作を習得する。
- ・ 保育について、保護者や子どもを意識しながら関心を広げたり深めたりする。
- ・ グループワークを通して、グループ内、グループ間のコミュニケーション能力を高める。

カリキュラムの詳細

1 オリエンテーション

半期の講義でどのようなことを行うのかについて説明し、理解させることを目的とし、さらに、これから使用するパソコンの基本的な操作について習得させることを目的とする。

ここでいう「基本的なパソコン操作」とは、（電源のON、OFF）について、マウスの持ち方および使い方（クリック、ダブルクリック、ドラッグ、右クリック）、ウィンドウ（大きさの変更やスクロール）についてである。また、最後に、実際にキーボードで学生番号や名前を入力することをおして、パソコン体験をさせた。

2 おたより作り（ワープロ・描画）

パソコンのワープロ機能と描画機能を利用して、簡単で事務的な「お知らせ」を作ることを目的とする。

幼稚園・保育所で家庭向けに配布される「おたより」について学ばせる。実際に幼稚園から家庭

表1 カリキュラムの概要

オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 基本操作、知識の習得
おたより作り	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 保護者を意識した文面とレイアウト ✓ 自分の保育観の分かりやすい伝達 ✓ 描画ソフトによる描画 ✓ 画像データと文章データとの統合
発達記録表作りと管理	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 表計算の基本の習得、データの活用 ✓ 情報モラル、秘密保持の意識 ✓ 保育に必要な数式、幼児の発達への興味づけ
幼児教育とコンピュータ	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 情報化社会と幼児、そして保育現場 ✓ 自分の保育観の見直し、再認識
保育に関するグループ課題学習	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 保育への興味・関心の拡張と深化 ✓ コミュニケーション・コラボレーション ✓ メディアを用いたプレゼンテーション

へ配布したおたよりの事例を見せ、その特徴や留意点を理解させる。

文章はあらかじめ教師が作成しておき、それを各自のパソコンに入力させることにした。挿入するイラストに関しては各自自由に描画させた。

文書作成に使用したのはMicrosoft社の「Microsoft Office2000 Standard」に含まれている「Word 2000」である。文書作成で使用したワープロの機能は、以下に示すとおりである。

- 1) 文書の新規作成と、HDへの保存。
- 2) FD(フロッピーディスク)への保存とFDから文書を「開く」。
- 3) センタリング、右寄せ、左寄せ。
- 4) 文章の「コピー」「カット」「ペースト(貼り付け)」および「アンドゥ(元に戻す・繰り返す)」。
- 5) フォントサイズの変更。
- 6) 図の挿入と移動。
- 7) ワードアートによる文字の飾りつけ。
- 8) 印刷。

また、描画にはWindowsの「アクセサリ」にある「ペイント」を使用した。学生全員に向けて説明した機能は以下のとおりである。

- 1) ツールの簡単な説明(鉛筆・ブラシ・消しゴム・拡大縮小鏡・カラーパレット)。
- 2) 「新規作成」と、HDへの「保存」およびFDへの保存とFDから文書を「開く」。
- 3) 紙のサイズ変更。
- 4) 絵の「コピー」「カット」「ペースト(貼り付け)」および「アンドゥ(元に戻す・繰り返す)」。
- 5) 絵の拡大・縮小。絵の反転・回転
- 6) 絵の移動。

なお、上記以外の機能については、学生の要望や学生の描くイラストに必要な机間巡視で判断した時のみ、個別に対応し、解説した。

3 発達記録表を作りと管理

パソコンの表計算機能を利用して、簡単な「子どもの発達記録表」を作ることを目的とする。

幼稚園・保育所で行われる健康診断について軽く触れ、保育者として必要な幼児の基礎的な身体におけるデータの取り扱いについて学ばせる。プ

ライバシーに関わることもあるので、パソコンを使用する際に重要となるマナー(データが表示されている画面をそのままにして席を立たない、FDの貸し借りについては十分注意する、インターネットなどに勝手に載せない、など)についても十分な説明を行った。

身長や体重についてのもちたちのデータ20人分をあらかじめ教師が作成しておき、そのデータを4人1組のグループで分割して各自のパソコンに入力させた。そして、各自のデータをFDで交換しあい、全員がすべてのデータを保持できるようにした。

文書作成に使用したのはMicrosoft社の「Microsoft Office2000 Standard」に含まれている「Excel 2000」である。文書作成で使用した表計算の機能は、以下に示すとおりである。

- 1) 表の新規作成と、HDへの保存。
- 2) FD(フロッピーディスク)への保存とFDから文書を「開く」。
- 3) セルについての説明およびセルへのデータの入力方法。連番の簡易入力。
- 4) セルの「コピー」「カット」「ペースト(貼り付け)」
- 5) 関数(SUM、AVERAGE)の使用法。
- 6) 小数点表示桁上げ・桁下げ。
- 7) 行・列の並べ替え。
- 8) セルやデータに色をつける。
- 9) ワープロへの挿入(貼り付け)。

さらに詳しい機能もあるが、時間の都合と、学生の表計算への苦手意識などを考慮し、ここまでにとどめた。

なお、必要に応じて個別に、他の機能についても説明した。

4 幼児教育とコンピュータ

ここでは、パソコンの実技を離れ、講義形式での授業を行う。

まずは、現代のパソコン購買率や保有率について確認させ、家庭や身近なところにパソコンがかなり入ってきていることを確認させた。

さらに、実際にパソコンを遊びに導入した幼稚園の事例をビデオや日案により紹介し、パソコンを幼児現場で幼児に使用させる際に注意すべき

点について考えさせた。最後に、「幼児がパソコンを使用すること」について考えさせ、レポートによりまとめさせた。

5 保育に関するグループ課題学習

番号順で指定している座席をもとに4～5人1組でグループを組み、幼児や幼稚園・保育所に関するテーマを設定し、課題解決学習を行わせた。パソコンを利用した簡単なレポート作成を目的とするだけでなく、できるだけテーマが「幼児とメディア」に関するものになるように指示したため、さまざまなメディアと幼児の関わりについても自主的に学ぶことを目的としている。テーマとしては「幼児とテレビ番組」「幼稚園・保育所のホームページ調べ」「幼児とビデオ」といったものが考えられる。

ただし、ここで言う「メディア」とは、いわゆるニューメディアだけではなく、オールドメディアはもちろん、「幼児と保育者を媒介するもの」というかなり広義に設定した。パソコンやテレビといったニューメディアだけに限定して「情報」をとらえがちな学生の固まった思考をやわらかくし、身近に、生活全般の中で「情報」を扱うことの大切さを知ることへとつなげたいと考えたからである。したがって、テーマも「保護者へ読んでほしいと伝えたい絵本調べ」「幼児と保護者が一緒に作れる折り紙遊びの解説」「手遊び解説」など多種多様である。

また、この授業では、パソコンだけでなく、デジタルカメラやスキャナといった周辺機器の使用も可能にし、さまざまなメディアに触れる機会としての役割も持たせた。したがって「写真入りの園庭マップ作り」「影絵クイズ」などのテーマが考えられた。

毎回の講義の最初と最後には、グループごとにワークシートを記入させ、話し合いの場を持たせた。最初の話し合いでは、前回までの反省に基づき、今日やることを確認させた。最後の話し合いでは、今日の活動のまとめと反省をさせた。ワークシートは毎回提出させ、進行状況など気になることがあれば随時教師が確認をとった。また、最後の作品発表会に向けてプレゼンテーションの打ち合わせもするよう指示した。

最後の授業は、実技テストおよび課題解決学習の発表会に充てた。クラス全員の前で発表することで、プレゼンテーションの基礎を身につけ、考えてもらうためである。人前に立って発表する時の声の出し方、目線、話すスピードや資料の提示方法など、自分たちで発表することだけで学ぶのではなく、他の学生の発表を見て学ぶよう指示した。各グループに発表はどうであったか一言ずつ最後にワークシートに記入させた。

（3）Web学習支援システム

後期では、コンピュータ上に学生のための支援システムを使用することを考えた。前期の学生にとった最終講義での質問紙調査より明らかになった講義において改善を望む意見や希望する意見を抽出し、前期の学生の評価で出た不満や要望を考慮し、さらに「他の人が作った作品を見てみたい」というような意欲的な意見にも応えるようなシステムを開発した。システムの内容は表2のとおりである。

システムは、Webベースで開発し、学生全員がいつでも自由に閲覧できるようにした。開発したシステムはファイルサーバ(SUN Enterprise)の一部をWebサーバにして蓄積し、教室内LANを用いて配信した。学生はそれぞれの端末にあるInternet Explorerでシステムを閲覧できる。リンク構造は迷子にならないように、できるだけ簡潔にした。基本的にはトップページからすべてリンクし、一部のみさらに階層を深くした(表2の→部分)。

このシステムを使用した場合の学習支援構成は図6のとおりである。

前期と違い、後期の学習者は、基本的で簡単な質問ならば教師を呼ばなくても、システムを参照することで解決することができるはずである。また、教師は、今まで十分に目の届かなかった、より進度の早い学習者にも目を向けることができるようになり、そのような学習者には、よりたくさんスキルを教えることも可能となった。このシステムを使用することで、学習者がより主体的に、また、自分のペースでコンピュータについて学習することができると考えた。

表2 システムの内容

ページ名	ページ内容
トップページ	目次
授業スケジュール →学習事項	授業計画表と学習事項へのリンク ・学習した事項の解説、 板書内容の提示
課題研究 →テーマ例一覧	課題研究についての説明 ・課題研究テーマ例の一 覧と説明
FAQ	基礎的事項(電源の入れ 方、キーボード入力など) をQ&A方式で解説
掲示板	保育のための話題を自由 に行う掲示板
メモリータンク	学生の作品を掲示
アンケート	Webでアンケート項目を 提示し、回答データを回 収(必要に応じて)

につながると考えたため、学生のアンケート評価や、参与観察などによりこの2点について調査・吟味し評価する。

また、学生のコンピュータに対する意識の変化に必要な不可欠な、コンピュータを使用することは孤独になることではなく、楽しく使うことができるということや、友達と協力して学ぶことの大切さをしっかりと体感できたかどうかを評価の中で重視したい。現場にコンピュータを導入して成功している実践例の多くは「幼児たちが友達や保育者とともに、楽しみながら自主的にコンピュータ遊びをしている」ことを大事にしていることから、まずは受講者自身が「友達と協力して自主的に学ぶ」という気持ちを持ち、実際にそういう学習を体験しなければならないと筆者らは考えているからである。

3-1 学習者の操作能力の獲得によるカリキュラム評価

学習者には、授業者が実施する実技試験を科した。簡単な文書作成と絵もしくは表の挿入が主な内容であるが、実技試験はほぼ全員が合格した。

また、学習者自身が質問紙調査による自己評価も行った。この自己評価は、講義で学んだ各機能の習得状況を5段階で評価することにより、どの部分で学習者自身がつまづいたと感じたり、逆にできたと感じたりしているかを見ることができる。

この自己評価の結果、表計算における関数の使用など、いくつかの機能以外で、学習者の9割程度が「できる」という充実感を味わっていることが明らかになった。一番「できなかった」「分からない」を選択した、表計算における関数機能の使用についても80%が「できた」と答えており、学習者にとってこのカリキュラムが、苦手意識を払拭し、操作能力を向上させたと思わせるものである。

しかし、このカリキュラムでの授業中の説明そのものだけが直接的に学習者の能力向上に寄与したのではない。「ノートを一生懸命取っていたのに、次の説明に行ったので大変だった」という説明に関する批判・要望が多く出ていたからである。ただ、この批判に関しては、後期に入りシス

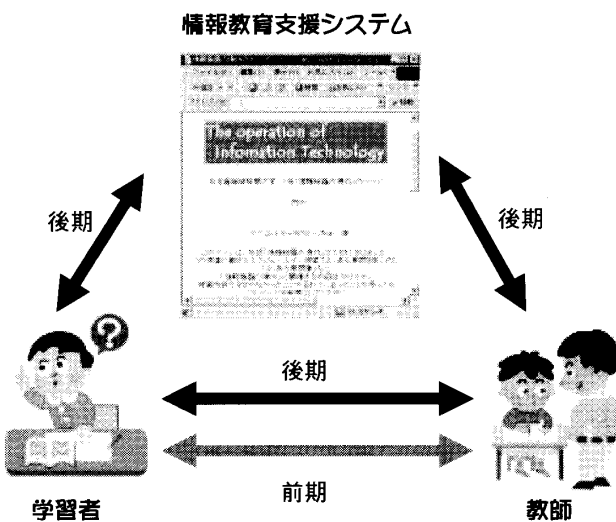


図6 情報教育支援システムを使用した場合の学習者支援

3. カリキュラムの評価

カリキュラムが学生にとって「メディア、主にコンピュータの操作能力の獲得」および「幼児とメディアのかかわりに対する学生の意識の変化(拡張化・深化および柔軟化)」にとって有効であったかを知ることが、このカリキュラムの評価

テムができてからは、「休み時間を利用したり早く教室へ来たりして、ホームページ (= 学習者支援システム) を見ながら頑張った」との意見も出てきたので、教師の指導に関する力量不足や時間不足で起きる不満も、システムの活用で解決されていることが明らかになった。このことを裏づけるものとして「授業中の説明のみで理解できた」という質問に対して、前期では98%、後期では87%が「はい」と答えている項目に注目したい。後期で「はい」の回答率が下がったのは、システムの使用により、「説明のみ」での理解ではなかったからだと考える。

さらに、「分からないことがあった時は誰に聞きましたか」という問い(自由記述)では、「先生」よりも「周りの人」「友達」という回答が多かったことから、このカリキュラムで大切にしたい「コミュニケーション」「教えあい」についてもスムーズに行えたということが明らかになった。なく、学生どうしが助け合いながら補いあって解決していることを感じた。「発達記録表作りと管理」の授業でのフィールドノートからも以下のような記述が見られる。

数個だけ番号を入力してから「ドラッグ&ドロップ」で残りの番号を入力して行く方法を講師はスマートボードで行いながら説明した。それと同時に、入力したデータの消去の方法も説明した。説明後、講師のいうことを理解できなかった学生は、理解して実際にその方法を試している学生に説明を求めて自分の知識として消化しようとしている姿がみられた。

(FN2000/06/12)

この講義の特質上、「予習・復習が家でできない」「予習・復習はほとんどやっていない」という意見が9割以上を占めたが、学習者の自由記述から「家に帰ってからもパソコン使って、授業でやったことを復習してみたりしました。」「わからないことはきちんと聞き、自分でできるように努力した。」というように、自分たちで努力した、また講義時間以外も努力する気持ちにはなっていたということが明らかになった。特に、「課題研究」について、参与観察者による授業実践者への

インタビューで以下のような回答が得られている。

学生は朝早くから夜遅くまでやってきましたよ。夜は6時半くらいまでやっている子もいたし、朝は7時か8時くらいから来てやっている子もいたから。

やろうとする意欲はある。信じられへんぐらいあるし、それが提出しなければいかんというレベルでやっているのか、それともはまっちゃってやっているのかはグループにもよるけれども、割とそうやって来るといっても4人集まらなければいかんとか、最低2人か3人集まらないとできへんって言いながらやっていたんで、実習室の帳簿をみても、三人四人で来ているグループもあるから、グループで来てやろうというはまり方はよかったんじゃないかと思う。

この課題学習に関しては、「もっとグループ課題に時間が欲しい」「保育に関する他のテーマでどのようなことができるか知りたい」「他の人が作った作品を見てみたい」という意欲的な意見が多数を占め、学生の間でもかなり大きな関心を持って取り組めたことが明らかになった。課題研究では、自分たちの関心のある保育に関連するテーマから自由に学習ができるので、学習者なりに一生懸命学習したことをなんとかきれいにまとめたいという意欲が、コンピュータ操作能力の向上に大きく寄与したのではないかと思われる。

以上より、筆者らが学習者に身につけさせたい基礎的なコンピュータ操作能力の育成については、ほぼこのカリキュラムで達成できたのではないかと思われる。しかし、それは、このカリキュラムが「基本的な操作の説明だけを精選した」「学生が関心あると思われる保育に関するテーマを取り入れた」からだけではなく、絵は自由に描かせたり、課題解決学習のテーマは自由に決めさせたりといった「自主的な活動を重視」し、学生どうしの教えあいや、グループワークでの課題解決学習といった「コミュニケーションを大事にした」ことも大きな要因であったと思われる。

このような学生たちの意欲を喚起させる要因が活動の随所にあったことで、学生たちのコンピュータ操作能力も向上したのではないだろう

か。学生の意欲は全体的にかなり高かったと思われる。学習者への最終講義での質問紙調査「この講義に対して深い関心を持っていましたか」に対しては、前期93%、後期90%の学習者が肯定的に回答している。さらに、「この講義で学ぶ内容が保育現場でも役に立つと思いますか」という質問に対しても、前期・後期とも90%以上の学習者が肯定的にとらえていることが明らかになった。

3-2 コンピュータに対する学習者の意識の変容によるカリキュラム評価

講義初日の質問紙調査の結果にも見られるように、学習者にとって「幼児にとってコンピュータは必要ないもの」「幼児にはコンピュータはふさわしくないもの」という一般的な保育現場と同じ意識であることが明らかになっている(図5参照)。

このカリキュラムは、学習者が、コンピュータというものがどのようなものなのかを自らコンピュータに触れる体験をすることで改めて考えることができる機会となるようにも考えていたため、学習者の講義当初の意識がどのように変容したかを把握することで、カリキュラムの評価につながると思う。

意識の変容に直接働きかけた個所は、次の二つである。まず一つ目は、授業者が「幼児教育とコンピュータ」のところで、幼児教育現場にコンピュータが導入されている事例を中心に解説している。この時、学習者にはレポートを課し、幼児教育の現場にコンピュータが導入され、子どもが実際にコンピュータで遊んでいる姿を見ての感想と意見を述べさせている。

二つめは「保育に関するグループ課題学習」である。幼稚園や保育所のホームページ調べや、幼児向けテレビ番組調べなどをおして、幼児をとりまく社会の現状を把握させた。実際にこのような課題に取り組んでいない学生も、課題学習の発表会をおして知ることができている。学生の意識の変容は主にこの2場面にとらえることができるのではないと思う。学習者の意見や感想、さらにフィールドワークからの知見より、カリキュラムの評価を試みる。

「幼児教育とコンピュータ」におけるレポート

課題では、前期・後期とも約8割の学習者が、幼児教育におけるコンピュータの必要性について「コンピュータを「教育」として利用するなら必要ないと思います。でも、遊びの活動の一部としてパソコンを利用するならそれはいいのではないかと思います」という意見に代表されるような意見を述べていることが明らかになった。他にも、「始めは絶対に必要ないと考えていましたが、あってもいいのではないかなと思いました」「コンピュータをみんなで楽しく使えるなら1つの遊び道具として使用してもよいのではないだろうか」という意見に見られるように、手放しでの肯定ではないが、全否定でもないという柔軟な考え方ができるようになったのではないかと見られる記述が多かった。

また「この講義を機に、保育のことをもう少し考えてみたいと思います」という保育観そのものへの価値観の見直しが芽生えたような記述も数少ないながらも見られたことから、学習者がコンピュータと幼児の現状をビデオなどの実践例を通して具体的に学ぶことにより、イメージ先行型の保育観にとらわれていた状況から、自分の保育観の見直しと再構成を行うこともできる可能性をこのカリキュラムが持っていることが明らかになった。

課題学習では、「名古屋市だけでもこんなにたくさんホームページがあるなんて知らなかった」「自分がもし幼稚園でホームページを作るのを任された時には参考にしたいと思った」「幼児用のテレビ番組が、こんなにさまざまに幼児のことを考えて作っているとは知らなかった」という、現代社会と保育現場・子どもたちとのかかわりの多さに改めて驚く意見が多く見られた。

さらに「今は昔と違って、親子で見られるテレビ番組が少ないなと思った」「ホームページを見たけど、絵やしかけにばかり凝っていて、肝心の保育目標や保育の様子が分かりづらいのがあった。こういうのはよくないと思う」というように、自分たちの保育に対する考え方と関連づけながら、調べたことに対するグループ全体の意見をまとめているところもあった。

コンピュータをはじめとするメディアを否定するだけではなく、現状を知り、その上で本当に

保育にとって、子どもにとって何がいいのかを考え直すことが、学習者の保育観の変容を促すことになる。コンピュータやテレビが子どもにとって単純に否定すべきものであるという考え方から脱却できたことで、初めてこのような保育観の見直しや再構成が生まれたのではないだろうか。

さらに、学習者の意識は単にカリキュラムをとおして具体的な実践事例や実際の保育現場の様子を垣間見ることだけでないことも明らかになった。それは、最終レポートで、「私自身、コンピュータでいろいろやって楽しかった」だから「子どもたちも友達とわいわいやるのなら大丈夫だ」と記述する学習者が約半数ほど見られたからである。

「この講義では、友達と教えあいをしながら楽しくやれたのがよかった」「コンピュータは一人で黙々とするものだと思っていたけど、みんなとわいわいやれて楽しかった」「先生が自由にさせてくれたのでよかった」という記述に見られるとおり、コンピュータを幼児に触れさせることへの否定的なイメージを形成していた孤独感や難しいものだという思いが、自分の体験によって変わったことによって初めて出てくることを示唆しているのではないだろうか。

この記述がすべて記名式のレポートであることから、学習者が成績にひびくことを考慮し、授業者の意図をより汲んだ発言になっている可能性も大きいと思われる。そこで、後期では、無記名の質問紙調査に「このようなコンピュータを利用した教育は幼児教育では必要だと思いますか」「これからの保育者はコンピュータの操作ができないといけないと思いますか」の2項目を追加した。

「これからの保育者はコンピュータができないといけないか」という問いには約85%が「はい」と回答している。その理由は消極的なものが多かったが、中には「いろいろな情報を取り込みたい」「情報をつかむために必要」という保育への意欲的な意見も少数ながら見られた。しかし、多くは「子どものデータの管理に役立ちそう」「事務的な作業はコンピュータの方が楽」という、授業で実際にやってみたお便り作りや発達記録の管理での感想からくるものであった。

幼児にコンピュータ教育は必要かという問いには64%が「必要である」と回答している。

無記名が9%いたが、回答理由を見ると「子どもが必要だと感じるかどうかが大変だ」という意見が見られたため、全否定ではないと思われる。

また、27%が「必要でない」と回答している。しかし、その理由はレポートでも見られたように「コンピュータを「教育」として利用するならば必要ないが、遊びの活動の一部としてパソコンを利用するならいいと思う」という意見が「必要でない」と答えた学習者のほとんどを占めた。質問の「教育」という単語に反応しての結果であることも考えられるため、次回行う際には質問の仕方も変えないといけないと思われる。また「やりたい幼児だけがやればいいと思う」という意見も見られた。

8割近くいた「幼児にコンピュータは不必要だ」という学習者の講義当初の意識から考えると、このカリキュラムにおける意識の変容はかなりあったのではないだろうか。自分たちが楽しくコンピュータに触れる経験することによって、意識も大きく変わることがあることを改めて認識することができた。また、自分の経験から得られた意見ともみられる回答として否定的な意見として「目が疲れるから」「肩がこるから」という意見も2人見られた。自分の経験が保育に大きな影響を及ぼすことがこういうところからも感じ取ることができる。

4. 考察と課題

半期のカリキュラムであったが、現場で求められるコンピュータの基本的な操作能力は身につけることができた。また、コンピュータに対する不安感、不信感、および幼児には必要ないといった否定的な考え方が変容し、多角的な視点から幼児教育におけるコンピュータのあり方を考える姿勢が見られるようになった。このような結果を出すことができたのは、今回開発したカリキュラムに、以下に示す特徴があったからではないかと考える。

- 1) 教える操作を基礎的な操作に絞っている。
- 2) テーマを保育に関連性の高いものにし、学習者の興味・関心に合うものにした。

- 3) 教えあいやグループでの活動を始めた、学習者の自主的な活動を重視し、授業者側から強制することを最小限に抑えた。
- 4) 保育現場でのコンピュータ活用の具体的な実践例を取り上げたり、インターネットなどで直接調べたりすることにより、現代社会と保育のかかわりを認識させた。
- 5) 「自分の経験が保育観を形成する」ことを重視し、授業での活動も友達と楽しく行えるような雰囲気があった。

さらに、この講義を受講した学習者の中には、他教科のレポート作成にも活用するなど、学習者自身の活動の拡がりも見られた。「2年生になってもコンピュータネットワークなど、もっと勉強したい」という意欲的な意見も質問紙調査の自由記述に数多く見られた。

今後は、受講学生のアンケート評価を参考にし、さらなるカリキュラムの改良を行う。また、今回のカリキュラムではカバーできなかったネットワークに関する講義などは2年生の科目で補うことになるので、1年次の結果をふまえて、2年次でのカリキュラムも引き続き検討・開発していきたい。

5. 要約

筆者らは保育者養成短期大学における、半期で行え、かつ効果的にメディアリテラシーが獲得できるようなカリキュラムを開発し、評価することを試みた。ここで扱う「メディアリテラシー」とは、単に操作能力ではなく、情報化社会を生きるための考え方や態度も含む。このカリキュラムの特質は、単にコンピュータの基本的な操作能力を獲得させるだけでなく、学習者の持つ「幼児にコンピュータは必要ない」という考え方に対して揺さぶりをかけ、保育に関する考え方を再考させ、各自の保育観を見直すための契機ともなるように考えられているということである。

本稿では、カリキュラムの詳細を示し、さらに、学習した学習者への調査や、授業実践者へのインタビュー、フィールドワークからの知見を元にして評価した結果について報告する。

このカリキュラムが目標とした基本的な操作能力の獲得と、保育へのメディア導入に対する否定的な考え方を変容させ、より柔軟な保育観を再構成させることができた。このような学習者の変容には、1) 基礎的な操作技能に限定して教える。2) 学習者の興味・関心のあるテーマ、特に保育に特化した活動を取り入れる。3) できるだけ学習者の自主性に任せるとともに、学習者どうしのグループ活動や教えあいなどを重視する。4) 保育現場でのコンピュータ活用の具体的な実践例を取り上げるなど、現代社会と保育のかかわりを認識させる。5) 「自分の経験が保育観を形成する」ことを重視し、授業での活動も友達と楽しく行えるような雰囲気を保つ。という5点が重要であることが明らかになった。

<参考文献>

- 小平さち子(1997)「幼児教育におけるメディア利用の現状と課題」『教育工学関連学協会連合第5回全国大会講演論文集(第2分冊)』, 739-740
- 市川伸一(1994)「メディアを活かした表現活動」『コンピュータを教育に活かす「触れ、慣れ、親しむ」を超えて』勁草書房, 188-212
- 宮川祐一・村野井均(1999)「幼児教育専攻学生のコンピュータリテラシー育成」『教育メディア研究』第5巻第2号, 75-81
- 松山由美子・今井亜湖(2001)「保育者養成短期大学における情報教育(1)」日本保育学会第54回大会研究論文集, 172-173
- 今井亜湖・松山由美子(2001)「保育者養成短期大学における情報教育(2)」日本保育学会第54回大会研究論文集, 174-175
- 松山由美子・今井亜湖(2000)「保育者養成短期大学における情報教育カリキュラム」名古屋柳城短期大学紀要, No. 22, 125-136

補足資料1 学習者への事前質問紙調査

情報機器の利用状況調査と保育についてのアンケート

学籍番号 _____ 名前 _____

今回のアンケートでは、皆さんが情報機器(例えば、コンピュータや携帯電話など)にどの程度親しんでいるのかを理解するための「情報機器の利用状況調査」と、情報化社会といわれている現代社会の保育について、どのような問題意識等を持っているのかを知るための「保育についてのアンケート」の二つから構成されています。したがって、成績にはまったく影響しません。

アンケートの回答方法は、特に記載がない場合は該当項目の番号を一つだけ選んで○印で囲んでください。

【情報機器の利用状況調査】

Q1. コンピュータを今までに使ったことはありますか? 1. はい 2. いいえ

Q2. Q1で「はい」と答えた方のみ次の質問に答えてください。(Q2-1からQ2-2まで)

Q2-1 コンピュータを小・中・高校のいつ頃、どのように使っていましたか。下の欄から当てはまるものを数字で答えて下さい(複数回答可)。また、その他の場合は、できるだけ具体的に書いて下さい。

どこで	いつ、何年生 or 何才	コンピュータで何をしたか
小学校		
中学校		
高校		
家庭		
その他()		

1. ワープロ 2. グラフィックス(お絵描き) 3. 表計算 4. プログラミング
5. ドリル 6. データベース 7. 図書の検索 8. E-mail 9. インターネット
10. ゲーム 11. その他()

Q2-2. 次のコンピュータでどれを使ったことがありますか?
1. Windows 2. Macintosh 3. ワークステーション 4. その他()

Q3. コンピュータを現在使っていますか? 1. はい 2. いいえ

Q4. Q3で「はい」と答えた方のみ次の質問に答えてください。(Q4-1からQ4-3まで)

Q4-1. どのくらいの頻度で使っていますか? (回/週)

Q4-2. 次のコンピュータでどれを使っていますか?
1. Windows 2. Macintosh 3. ワークステーション 4. その他()

Q4-3. コンピュータを使って何をしていますか?(複数回答可)
1. ワープロ 2. グラフィックス(お絵描き) 3. 表計算 4. プログラミング
5. ドリル 6. データベース 7. 図書の検索 8. E-mail 9. インターネット
10. ゲーム 11. その他()

Q5. Q3で「いいえ」と答えた方のみ次の質問に答えて下さい。
コンピュータを使ってみたくありませんか? 1. はい 2. いいえ

Q6. Q5で「はい」と答えた方のみ次の質問に答えてください。
コンピュータで何をしてみたくありませんか?
1. ワープロ 2. グラフィックス(お絵描き) 3. 表計算 4. プログラミング
5. ドリル 6. データベース 7. 図書の検索 8. E-mail 9. インターネット
10. ゲーム 11. その他()

Q7. Q5で「いいえ」と答えた方のみ次の質問に答えてください。
使いたくない理由を自由に述べてください。

Q8. 今から挙げるもので、あなたが以前持っていたものすべてに○をして下さい。
1. 携帯電話 2. PHS 3. ポケベル 4. ザウルス 5. ポケットボード

Q9. 今から挙げるもので、今現在持っているものすべてに○をして下さい
1. 携帯電話 2. PHS 3. ポケベル 4. ザウルス 5. ポケットボード

Q10. Q9で1つでも○をつけた方は次の質問に答えてください。(Q10-1からQ10-4まで)

Q10-1. いつ頃から持ち始めましたか?
_____を()才の頃に。 _____を()才の頃に。

Q10-2. なぜ、持とうと思ったのですか?
1. 連絡が取りやすいから 2. いろんな情報が得られるから
3. メールができるから 4. みんなが持っているから
5. おしゃれだと思ったから 6. その他()

Q10-3. メール機能を使っていますか?
1. はい 2. 機能がついていないが使ってみました 3. 機能もないし使いたくない
4. 機能はあるが使っていない

Q10-4. I-mode や EZ-Web といったインターネット機能を使っていますか?
1. はい 2. 機能がついていないが使ってみた 3. 機能もないし使いたくない
4. 機能はあるが使っていない

Q10-5. 携帯電話または PHS の一番便利だと思う点を書いてください。

Q11. Q9で一つも○をつけなかった方は次の質問に答えてください。(Q11-1からQ11-2まで)

Q11-1. 将来、携帯電話または PHS などを持とうと考えていますか? 1. はい 2. いいえ

Q11-2. Q11-1の理由を書いてください。

【保育についてのアンケート】

Q1. 保育者として必要な知識や技能は何だと考えていますか?
一言で書くことができない時は、具体的な例で答えてください。

Q2. 保育現場の室内遊びに関する質問です。それぞれの質問に該当する項目を下の枠に囲まれている項目の中から選び、その項目の番号を回答欄に書いてください。(複数回答可)

Q2-1. 保育現場の室内遊びに欠かせないと思うものを選んでください。
()

Q2-2. 保育現場の室内遊びでできればあった方がいいと思うものを選んでください。
()

Q2-3. 保育現場の室内遊びに特に必要ないと思うものを選んでください。
()

Q2-4. 保育現場の室内遊びとしてはふさわしくないと思うものを選んでください。
()

1. 絵本 2. 紙芝居 3. 人形劇 4. ペープサート 5. パネルシアタ
6. 打楽器類 7. 鍵盤楽器類 8. クレパス 9. 水彩絵の具 10. 色鉛筆
11. テレビ 12. ビデオ教材 13. テープ教材 14. パソコン 15. 跳び箱
16. マット 17. ホール 18. その他() 19. 該当なし

Q3. その他、これは保育(室内遊び)に絶対必要だ、もしくは絶対ふさわしくないと思うものがあれば、自由に書いて下さい。

Q3. 現在、私たちは情報化社会と呼ばれる社会で暮らしています。小学校以上ではコンピュータをはじめとする情報機器を利用した教育が多く行われています。このようなコンピュータを利用した教育は幼児教育では必要だと思いますか?
1. 必要である 2. 必要でない

Q4. Q3の回答の理由を教えてください。なるべく具体的に述べてください。

Q5. これからの保育者はコンピュータの操作ができないといけないと思いますか?
1. はい 2. いいえ

Q6. Q5の答えの理由を述べてください。

*ここでアンケートは終わりです。
【授業に関して】最後に、この授業で学びたいこと、希望などあれば書いて下さい。

補足資料2 学習者への事後質問紙調査

『情報機器の操作』の授業評価

このアンケートは、皆さんが今まで学んできた『情報機器の操作』の授業内容について評価をしていただくために作成しました。今まで学んできた授業内容を振り返りながら、授業評価をしてください。授業評価の方法として「一つだけ記号を○印で選択するもの(選択)」と「自由に書いていただくもの(自由記述)」の二つの方法を用意しました。選択によって授業評価していただきたい項目には☆、自由記述によって授業評価していただきたい項目には■、の記号がついています。では、よろしくお願いいたします。

***「園だより」を作った授業について**

	大変分かった	少し分かった	分かった	少し分らない	全く分らない
☆「園だより」の役割について分かりましたか	5	4	3	2	1
☆ワープロソフトの使い方は分かりましたか	5	4	3	2	1
☆お絵描きソフトの使い方は分かりましたか	5	4	3	2	1
☆絵と文章を一つにまとめる方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆「マイドキュメント」にファイルを保存する方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆フロッピーディスクにファイルを保存する方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆印刷の方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆説明を聞いて、作業の内容が分かりましたか	5	4	3	2	1
☆前のスクリーンを使った説明で分かりましたか	5	4	3	2	1
☆この授業は保育現場でも役に立つ内容だと思いますか	5	4	3	2	1
☆パソコンで文章を入力するのは好きである	5	4	3	2	1
☆パソコンで絵を書くのは好きである	5	4	3	2	1
☆「園だより」を作る時間がたくさんあった方がよいと思いますか	5	4	3	2	1

■ この授業で分からなかったことはどんなことですか

■ この授業で分からなかったことは誰に聞きましたか

■ この授業でがんばったこと、工夫したことを簡単に書いてください

***「発育記録表」をつくる授業について**

	大変分かった	少し分かった	分かった	少し分らない	全く分らない
☆「発育記録」の役割について分かりましたか	5	4	3	2	1
☆表計算ソフトの使い方は分かりましたか	5	4	3	2	1
☆データの入力方法は分かりましたか	5	4	3	2	1
☆表の書き方はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆データの交換の仕方はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆「マイドキュメント」にファイルを保存する方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆フロッピーディスクにファイルを保存する方法はわかりましたか	5	4	3	2	1
☆説明を聞いて、作業の内容が分かりましたか	5	4	3	2	1
☆前のスクリーンを使った説明で分かりましたか	5	4	3	2	1
☆この授業は保育現場でも役に立つ内容だと思いますか	5	4	3	2	1
☆表計算ソフトを使うのは難しいと思いましたか	5	4	3	2	1
☆習った以外の表計算ソフトの使い方も学びたいと思いましたか	5	4	3	2	1

■ この授業で分からなかったことはどんなことですか

■ この授業で分からなかったことは誰に聞きましたか

■ この授業でがんばったこと、工夫したことはどんな点ですか

***授業全体に関して**

	授業があるたび	時々	ほとんどふりかえらない	全くふりかえらない	
☆授業で行なった内容を後でふりかえることはありましたか	4	3	2	1	
☆他の人が授業で作った作品を見たいですか	5	4	3	2	1

■ 「こんな授業をしてほしい！」とか「こんな作業に時間をもっとほしい！」という希望を教えてください

***あなた自身に関して**

	すごく思う	少し思う	思う	あまり思わない	全く思わない
☆この授業のための予習を十分に行いましたか	5	4	3	2	1
☆説明の時は集中して聞きましたか	5	4	3	2	1
☆データの入力方法は分かりましたか	5	4	3	2	1
☆学んだことをきちんとノートにまとめていましたか	5	4	3	2	1
☆私語などで他人に迷惑をかけませんでしたか	5	4	3	2	1
☆欠席、遅刻をしないように心がけましたか	5	4	3	2	1
☆この科目に深い関心をもっていましたか	5	4	3	2	1
☆グループで協力して作業を行いましたか	5	4	3	2	1

***保育について**

☆現在、私たちは情報化社会と呼ばれる社会で暮らしています。小学校以上ではコンピュータをはじめとする情報機器を利用した教育が多く行われています。このようなコンピュータを利用した教育は幼児教育では必要だと思いますか？

1. 必要である 2. 必要でない

■その理由について教えてください

☆これからの保育者はコンピュータの操作ができないといけないと思いますか？

1. はい 2. いいえ

■その理由を述べてください。

アンケートは終わりです。m[ー]m

“Information Education” Curriculum at the Child-Care Person Training Junior College (2)

Yumiko MATSUYAMA*, Ako IMAI**

Abstract:

To keep up with the information oriented society, it is necessary to train the child-care personnel (or kindergartner) with compulsory subjects such as *Operation of Information Technology and Information Education*. Researchers tried to develop an effective curriculum of *Operation of Information Technology and Information Education* for the learners who trained to be the kindergartner in a half year. This curriculum has mainly two means. 1) Curriculum is to study the basic operation skill of computer, 2) Curriculum is to change learners' view about taking care of children from their firm idea about “Computer has not need for children” into a more flexible attitude and mind about children with computer. And we assess the curriculum with learners' reply and opinion in questionnaire, teachers opinion from contents in interview and consideration from field notes by observer (a member of this research).

The result for a success is as follows. 1) The skills taught in this curriculum are limited simple and basic, because the learners are almost beginners. 2) Curriculum included learners' interest and useful activities for kindergartner. 3) Curriculum implies to attach importance to learners' independence and attitude that learners help to acquire computer skills each other. 4) Learners can recognize the relation between information society and early education of today like a kindergarten or a nursery school. 5) Curriculum implies a pleasant and friendly mood for learners' activities with the other learners or friends, because the learner form and model his/her view about taking care of children in one's experience.

Key words: *Information Education, child-care personnel training, media literacy.*

キーワード：情報教育、保育者養成短期大学、保育者としてのメディアリテラシー

*Nagoya Ryujo (St. Mary's) College, **Graduate School of Osaka University