幼稚園・中学校と連携した大学生ＩＣＴ保育ボランティアの取組

文教大学　心理教育課程幼児心理教育コース　学生　馬場　友季子
a9e32045@koshigaya.bunkyo.ac.jp

キーワード：デジタルとアナログ、三者連携、ボランティア、保育、幼児教育

１．はじめに

大学生が、ボランティアとして教育現場に赴くことは多い。これは幼稚園教諭や保育士を目指す学生も同様であり、ほとんどの学生が在学中何らかのボランティアを経験している。ボランティアでは、学生はあくまでも現場にお邪魔させていただいているという立場である。一方、大学では１年生から情報関連の授業も多く、ICT の基本的な活用はもちろん、FLASH によるマルチメディア絵本の作成など、保育現場におけるデジタルの可能性を検討する授業も多い。ところが従来ボランティアでは、なかなか大学で学んだ ICT の知識と技能を活かせる場面がないのが現状である。

この取組は大袋中学校の家庭科の授業（保育領域）の一環であり、中学生がパペットを大袋幼稚園の園児対象に実演し、その後園児らとの交流を通して、幼児の特性を理解することを目的としている。大学生は授業で学んできた保育理論と ICT 活用の技能をパペットの背景画像の作成に活かすことができ、自然と中学生と交流できる。幼稚園は実習を受け入れる側として大学生が学んでいるデジタル技術の動向、大学生のセンスを理解して今後の実習に活かすというメリットがあるとのこと。中学校、幼稚園、大学それぞれにメリットがある関係を築き（win - win - win）、保育・教育の質を高められると考える。

本取組を、中学校、幼稚園、大学生が対等の関係のもと、大学で身に付けた理論と実践を活かし検証する、新しい学生ボランティアの形として提案する。

２．実践にあたって

２．１　背景画像の作成

大学生の背景画像の作成として、以下のような順序で活動に取り組んだ。

まず中学生が、家庭科の授業で作成したパペットを使用する人形劇の簡単な設定を考える。その人形劇を実演するための背景（デジタルテレビに投影）を図や描画と共に用紙に表し、教員を通して大学生に希望を伝える。

その資料を元に、幼稚園の先生とも相談しながら大学生が該当の背景を作成する。１つの実演グループに対し、およそ２シーンを基本とした。その際作成する背景映像は、統一的なものではなく、自分たちが大学の授業で身につけてきた ICT のさまざまなスキルを活用し、作成した。

さらに保育におけるアナログとデジタルの可能性を実験的に追究することを許され、大学生のメリットとなった。作成した代表的な背景画像は以下の通り。

（１）「あかずきん」

まず原案をもとに、使用素材を考えた。「あかずきん」はペーパードール（シルバニアファミリー）を活用することに決め、デジタル撮影をする。その後に森の画像と合成、調整を施した。Adobe Photoshop による。

図１ あかずきんの背景画像

（２）「姫をたすけろ」

これは中学生がオリジナルの物語を考え、絵コンテを描き大学生へ希望を伝えた（図２）。大学生側はその絵コンテをスキャナで取り込み、色彩・配置の加工などを行った（図３）。Adobe Illustrator で作成した。

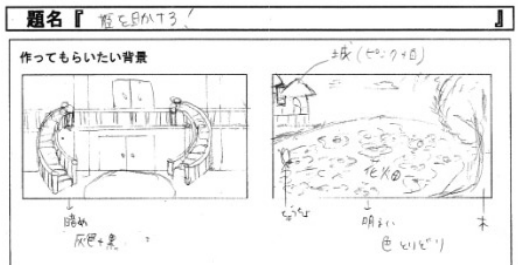

図２ 中学生が希望する背景のイメージ図

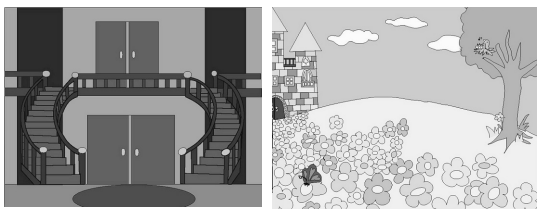

図３ 中学生のイメージ画をもとに
大学生が作成した背景画像

上記に加え粘土、レゴ、折り紙などのアナログのモノづくりで基本的な背景を作成し、それをデジタル撮影した。そのデジタルデータに加工を施す。具体的には FRASH アニメーション、ベジェ曲線による加工、フィルター・レイヤーなど Photoshop Premiere の新機能を利用した。幼児が喜び、しかも中学生のパペットが映える作品を三者が協議しながら完成させ、実演することが出来た。

また、初回の様子や背景画像を記録に残し、大学生

全員で幼児の様子や技術などの共有化を図れるよう配慮した。

２．２ デジタル環境

背景には２台のデジタルテレビを用い、後方からでも見えるようにそれぞれ高さを調節した。舞台は園児の目線の高さからデジタルテレビが背景に見えるよう、机や大型積み木を用いて設置した（図４）。デジタルテレビはHDMI端子によりノートパソコンと接続し、画像の表示は「Microsoft office Power Point」によって行った。画像の変更に際してはリモコンを用い、発表している中学生が自ら画像を変更できるようにした。

図４ デジタルテレビの画像を背景に
パペットを演じる中学生の様子

３．三者連携の具体的活動

３．１ 中学校との協議

大袋中学校とは、人形劇の資料の共有や幼稚園内の環境の共通認識を図り、検討を重ねた。これは三者が距離的に最も近い中学校・幼稚園・大学であるということと、近くだからこそ声を掛け合ったという必然性がある。中学生の人形劇、大学生の背景画像がともに形になる時期には、実践に向けリハーサルを行った。これは背景を含めた人形劇の質の向上を目指すだけなく、三者の取組に対するモチベーションを上げることも目的とした。特に中学校とは密に情報を交換し、試作品を段階的に提示した。

リハーサル時、大学生は中学生の人形劇の練習を見学し、特に背景画像の正誤を確認するとともに、実演時の提示方法をアドバイスした。例えば、前から見た人形の動きや、パペットと合わせて用いる小道具と背景画像の一致などである。背景に合わせて中学生も工夫を重ねた様子が見られ、さらなる質の向上が認められた。

３．２ 幼稚園での実践

当日の発表は園児の人数の関係から、会場を二つ用意して行った。テレビやパソコンなどの専門知識が必要な準備は大学生が行い、その後中学生が１グループごとに簡単なリハーサルを行った。園児はデジタルテレビと舞台が重なって見える位置に広がって座った。大学生は次回の実践の参考となるよう、後方から観察してメモを取る役割と、必要に応じて舞台裏で中学生にアドバイスをする役割とに分かれた。

発表では場面転換ごとに園児から歓声が上がる様子が見られた。家や畑など象徴的な背景を用いることで、園児にも展開が分かりやすくなったようだ。（図５）。

図５ パペット実演の様子

４．成果

本取組は、三者にとってそれぞれメリットがあることが特徴である。そのため、以下に大学生、幼稚園、中学生それぞれの成果についてまとめる。

まず大学生であるが、大学で学んでいる情報関連の授業が保育という現場でどのように役立ち、有用であるかが実感できた。また保育に関する理論を、ICTというアプローチから現場で検証することができた。これにより大学の授業の意味を理解することができた。そしてデジタルや保育、中学生との関わりについて、幼稚園や中学校の先生方と私たち学生が議論できたことは自信につながった。

次に幼稚園であるが、この取組を機会にデジタルテレビ設置が実現し、保育におけるデジタルの有用性を多くの先生方が認める契機となった。大袋幼稚園では、この後の教育実習において、本学の学生にiPadを用いた仕掛け絵本の実践を行わせるようになった。これにより実物の絵本とデジタルの仕掛け絵本（iPadアプリ活用）との併用による、読み聞かせの新たなスタイルを確立することができた。

最後に中学生であるが、デジタルおよび保育に関して、先生でも親でもない大学生という、中学生にとっての「斜めの関係」が上手く機能し、素直にアドバイスを受け入れてくれた。

以上のように、三者の連携はうまく機能した。保育においてはアナログの部分を多くし、デジタルによる効果を促進するというスタンスが、有効な知見として明らかになった。

５．おわりに

この実践を通して、大学生の新たなボランティアの形を見出すことができた。これは複数の分野に知識を持つ、大学生ならではの取組である。今後も大学という教育機関から社会に貢献し、自らも学ぶことのできる、ボランティアの在り方を考えていきたい。