

〈研究ノート〉

領域「表現」におけるICT、情報機器活用の考察

—情報機器を用いた表現活動—

山田修平

(2019年1月17日受理)

要旨

教職課程コアカリキュラムでは保育内容の指導法の到達目標に「情報機器及び教材の活用法を理解し、保育構想に活用することができる」ことを求めている。本稿ではICT、情報機器を活用した表現活動が領域「表現」のねらいに沿い、子どもや学生を主体とした活動になり得るかどうか実践検証を行った。検証を行った逆再生ムービーという表現活動は、子どもや学生にとって領域「表現」のねらいに沿った活動になることが明らかになった。情報機器がアウトプットを担うため、苦手意識が払拭されること。内発的に動機付き、意欲の高い制作～鑑賞が行われること。長期にわたり継続した表現活動の選択肢となること。絵や工作だけではない表現の幅を広げる契機となることなどが明らかになった。

キーワード ICT、情報機器、領域「表現」、表現活動

研究のねらい

昨今、保育の実践の場では情報機器が盛んに活用されている。動植物の観察を映像、画像を使って行う。作品の鑑賞、活動の振り返りを映像を使って行う。あるいは保護者との連絡手段、登園降園の管理、保育の記録・共有、さらには登園降園の園バスの運行状況についてなど情報機器を使用し、円滑で効果的な保育を実践している。平成29年幼稚園教育要領が改訂され、教職課程コアカリキュラム¹⁾では保育内容の指導法（情報機器及び教材の活用を含む。）の到達目標の中で「各領域の特性や幼児の体験との関連を考慮した情報機器及び教材の活用法を理解し、保育の構想に活用することができる」としている。これからの保育は、すでに保育で実践されている情報機器についての理解や使用について学ぶだけでなく、情報機器及び教材を保育の構想に活用することが求められる。学習指導要領図画工作では平成10年度の改訂からデジタルカメラ、ビデオ、コンピューターなどの映像メディアを活用した内容が入ってきている。小学校との接続が課題の昨今、保育計画の中で情報機器を使用したICT（Information and Communication Technologyの略称）を活用した保育計画は領域「表

現」と図画工作の具体的な単位につながると考えられる。また、保育5領域の領域表現において映像画像の記録、あるいは表現方法として情報機器の持つ処理力を活動に取り入れることは、保育者や子どもにとって多様な表現方法の獲得につながる。幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領の3法令の領域「表現」では、「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」ことを目指しており、ICTを活用した表現活動は、子どもたちの「自分なり」を担保しやすく、ICTの活用は創造性の豊かさの具体的な選択肢になる。本稿では、ICTを保育に活用することで子どもの自分なりの表現が実践されやすい点、内発的に動機付きやすい点、創造性の豊かさを具体的に支える点について保育の実践から明らかにしたい。

研究の背景

保育にICTを活用する可能性については、視力低下など画面が子ども与える身体的影響や長時間にわたり映像に夢中になってしまうなど子どもが受動的に時間を過ごすなどの懸念がある。中村は、就学前にICTを使うこと、使えるようになることを目的とはしていない、としてうえで「ICTツールのインターラクティブ性や即時反応などの特性を挙げ、ICTの利用によって、情報を共有する経験を通じて、ICTをコミュニケーションのツールとして捉えるベースとなる概念が育つとし、ICTを活用した参加カリキュラムに基づく保育実践を、より豊かに展開することが可能²⁾」としている。本研究の立脚点を確認しておく。ICTや情報機器の活用は保育を豊かにすると仮定し、保育におけるICT活用は2つの方向性が考えられる。1つは保育者が子どもや保護者のためにICTを活用する。東京都福祉保健局では、保育所等におけるICT推進事業について事業の目的を「保育所等におけるICT事業化を推進することで、保育士の業務負担の軽減を図るとともに、保護者にとって必要な情報等を把握しやすくすることによって、児童の福祉の向上を図ることを目的としています³⁾」としている。保育者がICTを活用し、保育の負担軽減と質の向上を目的としている。2つ目は、子どもがICTを活用し遊びの幅を広げるという考えである。特に表現領域では、子どもが表現の主体となり、ICTを使って映像を作成する、ICTを使って平面作品（描画ソフトを活用した絵ハガキなど）を作成することなどは保育においても事例（塚本2018）⁴⁾が見られる。立体作品についても3Dプリンターなどが現在よりもさらに安価になり、操作が簡易化すれば実現は難しくないだろう。

2 本稿では、子どもや学生が表現の主体となってICTを活用した事例を考察し、領域「表現」におけるICT活用について考えてみたい。デジタルカメラが身近になって、ビデオカメラもテープから記録媒体に変わり、記録と消去が手軽になった。さらにタブレットの普及で操作環境が簡易化し授業内、保育内で活用しやすくなっている。そういった背景から表現の視点からは表現活動のプロセス、詳細が記録しやすくなり、教員や保育者が振り返りやすくなった。特に、造形遊びやグループ作品の振り返りの際は、子どもの興味関心や表現の移り変わりが一人ひとり異なるためICTの活用が適している。一方で、ICTの活用に関しては保育実

践の場で差がある。これはメディアのリテラシーに個人差があることが原因と考えられる。メディアリテラシーは情報機器の操作知識の他に、著作権、肖像権なども絡むため、教員や保育者の個々のメディアリテラシーを測りきれない実践の場が多く、ICTの活用に関しては実践の場による差異が大きいと言えよう。ICTを保育の実践に活用しない要因としては1、著作権、肖像権の侵害は、大きな弊害を生むため、責任者としてはICTの活用をデメリットとして捉えてしまうこと。2、保育の責任者が情報機器操作に明るくないため、活用のメリットを認識しづらい。3、保育の考え方としてアナログを良しとする。といった3つの要因が考えられる。保育計画や内容の質的問題ではなく、移行期の問題と捉えることができよう。

ここでICTや情報機器を活用した表現活動の利点を考えてみたい。ICTや情報機器を活用した表現活動は子どもたちの「自分なり」を担保しやすいと考えられる。何度もやり直ししやすいメディア環境が自分なりを追求しやすい環境を作り出していることにあると考えられる。映像メディアを介することで、トライ&エラーに対する抵抗が薄まり、何度もやり直し、工夫し、模索できる環境が生まれている。従来の造形表現はICTを活用した表現活動と比較すると「自分なり」を追求する環境、そして表現を楽しむ環境が豊かであると言い難い。例えば、描画であれば紙に画材で表現することが多い。紙を媒体とした際、時間の制約や紙の枚数制限（1人1枚）などの関係で書き損じによる描き直しは、積極的に行われない現状と言える。それは表現者自身が決定する場合、指導者が判断する場合の両ケースを含む。結果として、描き始めてしまったら失敗を感じても描き続けている現状は教育、保育の実践の場で散見される。そのようなケースの多くは、自分なりを追求する表現活動ではなく「早く終わらせたい」という作業となっている。

書き直しの原因は書き損じなどの失敗だけではない。表現者の表現の主題が変更する場合である。主題に対して違和感や疑問を感じ変更したくなくなったとしても、時間の制約や紙の枚数制限から積極的に変更は行われにくい。表現を進める上で、主題が変化することは「自分なり」が変移することであり、その追求を表現者はもちろん保育者、教師は歓迎すべきである。しかし、保育者、教師は活動の計画（時間の制約）に縛られ、主題が変化する＝描き直すこと、作り直すことに消極的にならざるをえない局面は少なからずある。

時間や材料の制限がある環境では、子どもから学生に至るまで表現者は自分なりを優先できない。事実、筆者の実践の場（大学の講義、保育園）では「時間内に終わらないからこのまま作り続けよう」という学生、子どもは多い。著者の環境設定では、作り直す材料としての制限はない。その上で表現者自身がやり直さないと決定する。「書き直すとなると遊びの時間が減ったり、持ち帰って完成させなければならない。そこまでするつもりはない」というやり直すデメリットを検討した上で、主題の変更や書き直しを諦める例がほとんどである。この要因としては授業者の導入が不十分という点が挙げられるが、上記した時間や材料の制限がある環境も要因となる。その点、ICTを活用した表現活動はやり直ししやすい環境と言える。そのため、「自分なりの表現」を模索しやすい。さらに、ICTを活用した表現活動は、具体的な表現作業（アウトプット）ICTが担うため表現者の苦手意識を緩和する構図となる。

研究方法

本研究では、教職課程コアカリキュラムに挙げられた保育内容の指導法（情報機器及び教材の活用を含む。）の到達目標「各領域の特性や幼児の体験との関連を考慮した情報機器及び教材の活用法を理解し、保育の構想に活用することができる」について、情報機器を活用し、保育の構想につなげる具体的なコンテンツの有効性を検証するため、研究の対象を本校の保育養成課程の学生とする。図画工作の授業内で情報機器を活用し、保育の具体的な構想につながる保育内容を実践し、検証を行う。（実践1）

幼児を対象にした表現活動として「情報機器を活用した逆再生ムービーづくり」が子どもが主体的にイメージし、遊びの世界の中で表現活動を楽しむことができるかどうかについて実践し、検証を行う。（実践2）

実践1

実践期間：平成28年度および平成29年度前期90分1コマ

対 象：淑徳大学短期大学部こども学科2年生96名（平成28年度48名、平成29年度48名）

検証講義：逆再生ムービーを作ろう

検証方法：製作の様子、シャトルカード（各授業の学びの記録であり、学習内容を記録し振り返ることができることを目的とした学生自身が記述する用紙）96名分、学生ヒアリング（ゼミ生13名）

検証対象とした講義の詳細は以下の通りである。

授 業 名：逆再生ムービーを作ろう

使用ソフト：Adobe Premiere Elements14

授業の概要

クラスで1つの映像作品を作る。1コマ90分で構想、撮影、鑑賞までを行う。「動きや現象を撮影し、逆再生してみると面白い映像になる」ことをテーマに動きや現象をグループで検討し、ビデオカメラで撮影する。数秒から10秒程度の短いコンテンツをつなぎ合わせて4分ほどのクラス作品を制作する。ビデオ撮影とパソコン処理（データ取込から処理まで5分ほど）は教員が行う。

授業のねらい

- ・情報機器を使用した保育（表現活動）の体験
- ・映像を使った保育の理解（幼稚園教育要領から理解する）
- ・情報機器を使用したこれからの保育のあり方

授業の流れ

- ① 授業のねらいを説明する。参考作品を鑑賞し、学生がイメージを掴む。
- ② 体育室、絵画室に分かれて移動し、撮影内容を発想、検討する。
- ③ 発想した動きや現象を撮影する。
- ④ 指定した撮影時間まで③をつづける。
- ⑤ 撮影した内容をパソコンに取り込み、処理をする過程を学生に説明しながら実演する。
- ⑥ 鑑賞をする。
- ⑦ 参加学生の全員の同意を得てwebにアップをする⁵⁾。

作品の詳細

	<p>2色を混ぜる様子を逆再生する。中央の緑色のコップから青と黄色が分かれて容器に戻ってくる不思議な映像となる。</p>		<p>球体の粘土をめん棒で伸ばす。逆再生すると、平たい粘土をめん棒でこねるたびに球体になる映像となる。</p>
	<p>新聞紙を破く様子を逆再生する。破れた新聞紙が元に戻る映像となる。単純な現象ほど逆再生をすると面白く見える代表例である。</p>		<p>筆箱の中身を出す様子を逆再生する。分かりやすくするために落下の距離を工夫したり、背景に白い紙を敷くなどの工夫が見られる。</p>
	<p>運動用のボールに体を乗せ、床まで滑り落ちる動きを逆再生する。足からボールに乗り上げる映像となる。カメラアングルを正面と横、どちらが良いか工夫した。</p>		<p>フープに入れた卓球玉を勢いよく散らす様子を逆再生する。縦横無尽に広がった卓球玉がフープ内に集まってくる映像となる。</p>
	<p>背丈よりも高く積み上げたトイレットペーパーの芯を頂上から崩す様子を逆再生する。勢いよく積み上がっていく映像となる。どのように崩すかについて工夫が見られた。</p>		<p>粘土でつくった文字を振動で崩す様子を逆再生する。不規則な動きをした粘土が中央に集まりながら文字になる映像となる。作品の冒頭に使用するイメージで学生が製作した。</p>
	<p>ちぎった新聞紙を箱に入れ、頭から撒き散らす様子を逆再生する。ゆっくり舞い落ちながら、集まってくる紙の映像となる。ちぎる紙のサイズ、被写体の向きなど伝わりやすい構図を工夫した。</p>		<p>ボールを箱に入れ、頭上からかぶる映像を逆再生する。左の例との連想であり、紙とボールの落ち方、弾む様子などを対比で表現している。</p>
	<p>ほうきにまたがり、椅子から床に飛び降り、ほうきを床に落とす動きを逆再生する。ほうきが手に向かって自ら飛んできて、ほうきにまたがり高い跳躍をする映像となる。</p>		<p>紙コップを積み重ね、崩す様子を逆再生する。床に転がっている紙コップが動き出し、整然と並び、城や文字になる映像。崩し方、文字の見せ方などに工夫が見られた。</p>
	<p>カラーコーンを積み重ね、その中にカラーボールを入れて空中に投げ出す様子を逆再生する。放り出した物が手元に戻ってくる映像となる。</p>		<p>積み木を積み重ね、崩す様子を逆再生する。一瞬で崩れる積み方ではなく、崩れる時間が長いナイアガラ積みという積み方を用いて、逆再生の時間を長めにするなどの工夫が見られた。</p>

実践2

実践期間：平成23年7月23日

対 象：淑徳短期大学ボランティアセンター主催子育て支援事業内参加親子10組（参加対象：幼児～小学校中学年まで）の幼児

検証方法：参加者を募り、淑徳短期大学3号館体育室にて逆再生ムービーの制作を実践する。制作の様子から幼児が情報機器を使用した表現活動を遊びの世界の中で楽しめているかどうかについて参与観察で検証する。検証の場面は制作場面と鑑賞時の2つとした。

検証対象とした講義の詳細は以下の通りである。

授 業 名：逆再生ムービーを作ろう

使用ソフト：Adobe Premiere Elements14

授業の概要

75分の活動の中で構想、撮影、鑑賞までを行う。参考作品を鑑賞し、いろいろな動きを逆再生すると面白い動きになることを伝え、製作に入る。親子で検討し、ビデオカメラで撮影する。数秒から10秒程度の短いコンテンツをつなぎ合わせて2分ほどのクラス作品を制作する。ビデオ撮影とパソコン処理（データ取込から処理まで5分ほど）は講師が行う。

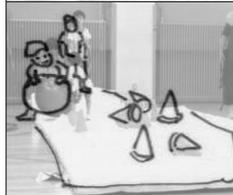
活動のねらい

- ・感じたこと、考えたことなどを音や動きで表現したり、自由にかいたり、作ったりなどする。
- ・生活の中で様々な音、色、手触り、動きなどに気付いたり、感じたりなどして楽しむ。

活動の流れ

- ① 参考作品を鑑賞し、参加者がイメージを掴む。
- ② 体育室撮影内容を発想、検討する。
- ③ 発想した動きや現象を撮影する。
- ④ 数例を撮影し、逆再生して鑑賞し、イメージを掴む。
- ⑤ 指定した撮影時間まで③をつづける。
- ⑥ 撮影した内容をパソコンに取り込み、処理をする過程を学生に説明しながら実演する。
- ⑦ 鑑賞をする。

作品の詳細

	<p>ちぎった新聞紙を宙に巻き上げた様子を逆再生する。床に舞い落ちた新聞紙がゆっくりと手元に帰ってくる映像となる。</p>		<p>新聞紙を入れたゴミ袋をひっくり返す様子を逆再生する。片付け中に子どもたちが思いつき、撮影を行った。揺すって舞落とすやり方にリズムがあり、躍動感のある映像となった。</p>
	<p>カラーコーンをボーリングのように並べ、バランスボールで倒す映像を逆再生する。ボールがコーンを立てていく映像となる。</p>		<p>ゴロゴロと横に転がったり、忍者をイメージした側転を試みたり、台から飛び降りてみたりする動きを逆再生する。日常の動きであっても逆再生をすると不思議な動きになる。</p>

考察

情報機器を使用した表現活動として（**実践1**）では学生が表現活動を楽しむ様子がよく見られた。製作の姿や鑑賞の様子から、退屈そうにする学生の様子はなく、多くの学生が主体的にテーマを検討し、製作する姿が見られた。シーンを複数人で検討したグループでは、テーマの内容検討に主体的ではなく、友人の意見に賛同するだけの学生も見られた。そのような学生であってもトライ&エラーを繰り返す中で、映像に演者として参加するだけでなく、一步引いた視点から改善点を指摘するなど、主体的に自己の役割が分化する様子もあり、共同する製作の姿があった。鑑賞時では、自分のシーンがどのように鑑賞されるかについて興味を持つ学生が多かった。表現の鑑賞に学生が積極的になることは比較的頻度高くみられるが、自分のシーン（自分の作品）が鑑賞されることに積極的になる学生の姿は、よく見られるとは言い難い。そのような鑑賞の中で、自分の作品が他者にどのように受け入れられるかについて積極的になる姿から、逆再生ムービーが表現活動としての有意義であることが明らかになったと言えよう。

情報機器を使用した幼児の表現活動として（**実践2**）では、映像という表現方法を理解し、主体的に製作活動に取り組む姿から、特に5歳以上の幼児にとって逆再生ムービーは保育の表現活動として有効であると言えよう。一方で、4歳未満の幼児では逆再生にした動きの面白さよりも、映像に自分が参加することが遊びとなり、逆再生ムービーを理解できたかという点と難しい。しかし、4歳未満の幼児が映像作品に表現者として参加することに常に主体的であったことから映像をつかった表現活動は2歳以上の乳児であっても可能であろう。鑑賞では、すべての参加者が興味を持って鑑賞することができた。「もう一回！ もう一回！」と繰り返し鑑賞を求める姿から鑑賞の時間も有意義な遊びの時間であったと言えよう。一方で鑑賞対象は幼児自身であり、他者のシーンの工夫や評価などは時間をかけた鑑賞（講師が「工夫した点は何かな？ 考えてみよう」などの視点を設定する）が必要と言える。

逆再生ムービーづくりでは情報機器を使うことで表現の多様性を理解する機会となった。（**実践1**）（**実践2**）ともに、「動きが作品になる」という経験が学生、子ども、保護者にとって新しい経験であったようである。学生、子ども、保護者の経験の範疇では、美術という絵や立体作品など現実の自分がビジュアルとして登場しない作品づくりが多い。今回の逆再生ムービーづくりでは、自分が参加し、表現の素材自体が自分という点が新しい体験であった。動き、時間が経過する映像という経験が学生、子ども、保護者に新しい表現手法として好意的に受け入れられたと言える。

情報機器を使うことで表現への探求の意欲、機会が増えた。テーマを決定し製作を開始する、その随所で表現を探求することは、表現活動において自己との対話、あるいは技術の向上につながる重要な機会である。（**実践1**）昨今の学生はこの機会に消極的である場合が多い。そもそも保育者養成過程における表現についての講義では、子どもの表現を豊かに広げるための環境づくりや保育計画について学ぶため、自己の表現の研鑽を主たるねらいに置かない。授業のねらいとしても自己の表現探求の時間を取りづらい点もあるが、それ以上に動

機付いていない。「時間内に終わらせたいから、今から表現方法を変えたり、工夫するのは面倒だ」「描き直したくない」「簡単にすませたい」などの理由から表現の具体的な作業を始めてからの変更には消極的である。逆再生ムービーづくりでは、手軽に撮り直しが可能なため、何度も撮り直す表現を探求する姿が多く見られた。絵画では塗った色を変更するには時間や彩度などリスクが検討されるが、数秒の映像製作の場合ではすぐに撮り直しが効き、リスクとして捉えられないことが考えられる。さらに映像製作に慣れておらず映像作品を学んでいる途上であり、撮り直しが簡単であるため試行錯誤の機会が増え、楽しみを伴って表現の探求が行えたと考えられる。

シャトルカード（授業後の振り返りシート）では96名のうち、自由記述の中に「またやってみよう」という旨の表記が70名に見られた。本検証以外のシャトルカードの自由記述では「子どもたちとやってみようと思う」という保育者として保育計画に活かす旨の感想が多く見られる。だが本検証では、表現者として「またやってみよう」という感想が多いことが特徴であった。養成校の表現系の講義は、具体的な保育技術が身につく内容が学生に好まれる傾向がある。学び、身につけた内容を保育、子どものために活かすことが学ぶ動機となっている。そのような傾向の中、学生が「またやってみよう」と制作意欲を持ったことからわかるように、逆再生ムービーを含む情報機器を活用した映像コンテンツは複数回にわたり長期で親しむことのできる表現活動と言えよう。

学生へのヒアリングでは、90分という限られた制作のため「まだやりたことがあった」という制作時間の課題と、「友人の作品を見て新しいアイデアが生まれた」など鑑賞から再び制作へ入る意欲などが見られた。また、「作品というのは描いたり作ったり（工作）するのみで、映像という考えがなかった」という意見があった。映像作品を制作することで、表現の多様性の理解と自身の作品の範囲が広まったことも情報機器を使った表現活動の意義と言える。子育て支援事業に参加いただいた保護者ヒアリングからは、「子どもと同じ目線で楽しむことができた」という意見が多かった。子育て支援等で保護者と子どもが共に表現活動を楽しむ場合、テーマや材料、制作時間などは子どもを対象として計画される。その場合、多くの保護者は出来上がる作品のイメージを先回りして予想できることが多い。そのイメージをなぞる我が子に成長を感じたり、喜びを感じる。保護者の持つイメージをなぞることができない場合はストレスとなる場合もある。一方、逆再生ムービーでは保護者も経験値が少ないことと、そもそもテーマが広いため作品の完成図をイメージしにくい。そのため我が子の発想に保護者が同じ目線で共感することができる。これは保育者と子どもの構図でも同じことが言えよう。発想の自由度が高く、子どもがどのような表現をするか保育者が全て予想することが難しいほど選択肢がある。これは子どもの「自分なりの表現」を保障するテーマになっていると言える。そして生み出される表現に保育者と子どもが同じ目線で共感し認め合うことができることは保育において重要な時間と関係性である。

結論

保育者養成課程の表現の講義内で逆再生ムービーをテーマとした情報機器を活用した表現活動は、学生が製作活動に積極的に取り組んだ点、鑑賞時に他者の工夫を考察し、評価する点、鑑賞時に自己の作品がどのように受け入れられるか積極的になった点、そして表現活動の幅を広げる契機となったことから有効なコンテンツであると結論づける。スマートフォンやタブレットが普及する中で今後さらに情報機器は身近になる。身近なツールを用いて、記録ではなく表現として映像を制作することは表現活動であるということ、その表現活動の価値を学生や子どもに伝えていく必要がある。

幼児期の子どもにとって情報機器を使用した表現活動の経験は、図画工作内の具体的な単元に接続していくと考えられる。表現手法が同じ(例えば逆再生)であっても、発達や生活の変化から表現のテーマが変わることが十分に期待される。表現活動において表現する主題、テーマを変えつつ、同じ方法を用いて幾度も繰り返す、そして長い期間にわたって親しむことは大きな価値である。同じ制作方法の中で主題、テーマを変えて制作活動を行うことは、自己の内面の変化や成長を客観的に捉えやすい。さらに表現を楽しむという観点では技術の向上が自覚しやすく、テーマ探しや自己評価なども多様化し、表現をさらに深く楽しむ行為に繋がると考えられる。これは表現領域の目指す「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」のうち、「自分なりの表現」、「豊かな感性」、「表現する力」、「創造性の豊かさ」に寄与することと考えられる。そして筆者が表現活動で重要と考える「伝え合う喜び」⁶⁾を子ども、保育者、保護者が体験しやすいコンテンツだと考える。

ICT、情報機器を活用した表現は試作や撮り直しや行いやすい環境により、試行錯誤が発見に行われ、表現に対して内発的に動機付けられた活動が多く見られた。特に学生では、絵を描くなどの表現方法と比較し、ICT、情報機器を活用した表現活動は、より主体的に取り組まれたと言える。ICT、情報機器を活用した表現活動は学生や子どもにとって、平面表現や立体表現と異なる新たな表現方法として受け入れられ、表現活動を楽しむことが可能であることが明らかになった。今後、情報機器がさらに身近なツールになり、操作が簡易になることで絵を描く、工作をするといった表現方法と並ぶ表現手段となるであろう。SNSに写真や動画をアップするなど情報機器を使った発信を日常的に行う学生、保護者が多い昨今、その行為が他者に承認されることを目的にするだけでなく、自身の人生を豊かにする表現活動につながっていくことを逆再生ムービー作りを含めた表現活動の実践で伝えていきたい。

課題

今後の課題は、学生や保育者がICT、情報機器をつかった表現活動を行う際、肖像権、映像に加える音楽の著作権等のリテラシーが求められる。YouTube等、表現者が無自覚に侵害をしている、あるいは侵害が発覚した場合であっても発表、公開してしまう例が後を絶たな

い。侵害が発生する前の事前の理解を促すことが重要である。さらにスマートフォンのアプリケーションの向上のため、スマートフォン上で多くの作業、管理が可能になっている。そのため一定の学生にとってパソコンは馴染みのないメディアとなっている。保育の現場ではパソコンを扱う作業は若い保育者に委ねる場合が多いが、委ねられる若い保育者は自身のスマートフォンを業務に持ち出す例も見られる。これは公私混同の線引きの問題ではなく、保育内の保護されるべき情報が園外に持ち出され、漏洩されるリスク（盗難やハッキングなど）を伴う。情報に対するあらゆるリテラシー教育は徹底した事前教育が学生を含め、保育の現場にも必要であろう。

注

- 1) 教職課程コアカリキュラム（平成29年11月17日教職課程コアカリキュラムの在り方に関する検討会より公表された）保育内容の指導方法と保育の構想で挙げられた到達目標の1つ。一般目標を「幼児の発達や学びの過程を理解し、具体的な指導場面を想定して保育を構想する方法を身に付ける。」としている。
- 2) 中村 恵、小柳和喜雄（2007）就学前教育における情報教育カリキュラムに関する研究—エンゲストロームの活動理論をベースに—『奈良教育大学教育実践総合センター研究紀要16』76-77
- 3) 東京都福祉保健局、保育所等におけるICT化推進事業実施要綱、平成30年4月1日施行
- 4) 塚本敏浩（2018）ICTを活用した造形表現活動における指導実践『名古屋経済大学教職支援室報』95-103
- 5) 淑徳大学短期大学部教員ブログ内の授業の様子としてアップ。YouTubeを経由している。
- 6) 山田修平（2018）『子どもの造形表現—主体性を育む図画工作』白鷺社、p12