

幼小中一貫におけるマルチメディア教育の教材・単元開発 -3-

(1)金岡美幸, (3)簗島 隆, (3)大和浩子, (3) 山崎裕昌, (2)三田幸司,

(2)谷川佳万, (2)横村弥生, (4)長松正康, (4)山本 透

(1) 広島大学附属三原幼稚園, (2)広島大学附属三原小学校, (3)広島大学附属三原中学校,

(4)広島大学大学院教育学研究科

mkaneoka@hiroshima-u.ac.jp

1. 始めに

広島大学附属三原幼・小・中学校では、幼小中の教師で構成されている「マルチメディア学習研究開発部会」において一貫カリキュラムの開発をすすめてきた。その中で、幼稚園における「マルチメディア学習」の活動のあり方をさぐり実践を3年行った。当初、園ではマルチメディア学習の視点から保育を見直したことがなく、この研究はゼロからのスタートであった。他園での先行研究では、パソコン使用の実践例などが挙げられているが、その活動に留まらず本来の幼児の活動を見直す中から「幼稚園におけるマルチメディア学習とは何だろうか?」「小・中学校に繋げる活動内容は、どのようなものがあるのだろうか?」など素朴な疑問からの実践を行ってきた。子どもたちの日頃の活動を見直したり、新たに教材を開発したりしながら実践を積み上げてきた。今回は、その中で「音が伝わる」ことを幼児なりに感じたり、音声と保育者の手作り映像との融合を体験したりした活動の実践例を中心に発表する。

2. 実践事例

幼稚園 「みみをすましてごらん！」

1. 日時 平成17年10月～平成18年1月
2. クラス さくら組 4歳児 計34名
3. 場所 保育室・園庭・遊戯室
4. 研究の視点

①子どもたちの姿

子どもたちは、生活の中において、あるいは身近なメディアを通して様々な音に触れている。園生活の中では、クラスで飼育している十姉妹の鳴き声、園庭の外から聞こえてくる新幹線や飛行機の音などに気づき

知らせてくる姿がみられる。また、みんなでリズム遊びをして親しんだ曲を自由に遊ぶ時間にCDやカセットテープで流し、身体を動かして楽しんでいる姿もみられる。

このように、身近な活動や身近な素材を通して、遊びのなかで音にふれたり、いろいろな物に直接試したりしながら音が伝わることに驚いたり発見したりなどの感動体験を重ねているところである。

②教材観

様々な情報を伝えるマルチメディアにおいては、“音”とのかかわりは欠かすことができない。“音”は、子どもたちの身の回りにいろいろな形で存在している。子どもたちには、身近な生活を通して「自然の音」「生活の音」「作り出された音」など様々な音に触れることにより、感動体験や新たな発見をして欲しいと考えている。特に身近な生活の中から感じる“音”への感動体験はとても大切なことと捉えている。

音に関心をもちながら遊びが満喫できるような活動として「みみをすましてごらん！」という活動を設定した。マルチメディア学習を考えたとき“音”に気づくことのできる活動を経験するだけでなく、他の情報表現メディア(文字・符号・音声・画像・図形・映像)と融合する面白さを実感することも大切ではないかと思われる。そこで、いろいろな音に気づかせながら、身近な映像や興味ある映像に音や音声を組み合わせる活動へと活動の流れを設定することにした。

③指導観

まずは、子どもたちが身近な生活の中からより“音”に興味・関心がもてるよう、保育者も意図的に“身近な生活や遊びの中にある音”に心を寄せながら保育に

広がりをもてるように心がけることが大切だと考えている。

さらに、子どもたちにとって身近で興味あるものを教材として用意することによってより“音”に関心をもてるようにしたいと考えている。「へえ～こんな音があるんだ」「おもしろい音がするよ!」「音を鳴らすと面白いよ!」「いろいろやってみると楽しいね。」「ぼくもやってみたい!」と思えるような活動を設定することにした。映像を活用する活動などは、興味の持続などを考慮して、親しみがもてるもので動きのあるものを用意したいと考えている。また、“音”は幅広く捉え、鳴らす物だけでなく音声なども含めるなどの考慮もしたいと考えている。

5. 活動の概要と考察

①「ほら!聞こえてくるよ!」

○ねらい

- ・身近な物を通して音が伝わることを知り、自分なりに試しながらいろいろ物から音が伝わることを実感する。

○活動の様子

(その1)「音が伝わる面白さ」として、身近な床や柱・人の身体を通して音が伝わることを体験した。

「こっちの柱の音、すごく響くよ。」と柱の太さによって音の響きが違うことなどに気づいた子どもや「ほらね、こっちの音も聞いて!」と“耳に手の甲を当てその手先を反対の手で軽くたたくと音が響くこと”を発見した子どもがいた。

(その2)「身近な素材から音がでることへの驚き」として、アイスクリームの木のさじをはじくと音がでることを体験した。さじの一部を机の端などに固定して軽くはじくと音がでることから、「外の木の机はどうかね?」「銀のパイプの上も鳴るよ!」と違う場所で試していた。「上からはじいても、下からはじいても…ほらね!音がでるでしょ!」とはじき方を変えても音がでることに驚いている子どもや「この音とこの音、違うよ!」とはみ出している長さによって音が違うことに気づいて試している子どももいた。



「こうやって、はじくと音がするでしょ!」



「う～ん!ここでも、きこえるね～」

②「音伝えておもしろいね」

○ねらい

- ・音や音のリズムの違いに気づいたり、その違いを意識しながら友だちに伝えていくことの面白さを味わったりする。

○活動の様子

(その1) ペットボトルにどんぐりを入れて音の出る物をつくり、音の違いに気づいたり音伝えを楽しんだりした。どんぐりの入れ方や鳴らし方で音が違うことに気づいたり、友だちと輪になって隣のペットボトルをたたいて友だちに音を伝えることを楽しんだりした。子どもによっては、隣に音を伝えていくという約束事が分かりにくい子どももいたが、多くの子どもは遊びの約束事は理解できたようだった。



「ふしぎだね…」

(その2) 2回目の活動になると「〇〇ちゃん、たたくよ。聞いてよ」「△△ちゃんがたたく順番よ！」と音を意識して伝えようとする姿や約束事を知らせる姿などがみられるようになった。



「きいて！ほら！たたくよ！」

③「音あわせを楽しもう」

○ねらい

- ・音や音声を映像に合わせることの面白さを感じたり、合わせ方によってその雰囲気の違いがあることに気づいたりしながら活動を楽しむ。

○活動の様子

(その1) 映像は保育者の作成したものであったが、興味をもって見入ったり映像に合わせて声を出したりしていた。イメージに合う音を出してみるという体験は始めてであったので、保育者の音をだす様子に興味をもっていった。2人の子どもが実際に音

を出してみたが、まずは保育者の模倣を楽しんでいる様子であった。

(その2) 前の活動で、子どもが使用中の機器のコンセントを引き抜いてしまったため、改めてメディア機器を使った遊びには約束事があることを知る活動を取り入れた。具体的に「機器は大事に扱うこと」「コードを引っ掛けないよう注意すること」「使用している機器のコンセントを引き抜かないこと」などの約束事を再確認した。子どもたちの中には既に理解している子どももいたが、改めて理解した子どもたちもいたようだ。

(その3) まとまた活動として映像に音を合わせる2回目の活動を行った。やりたがる子どもたちが多く、順番に繰り返して遊んだ。子どもたちは、皆で楽しめる部分は声を出し合いながら表現を楽しんでいた。イメージに合うように「海の音だよ～」と音を出す役の子どもたちに知らせる姿もみられた。



「つぎは…なんの音あわせようか？」

(その4) 前回、まとまった活動で映像をみながら音とあわせて遊んだとき、やりたい子どもたちが多くいたため、自由に遊ぶ時間にも遊べるよう環境構成をした。映像を何度も繰り返して自由に遊べるようにしたため、新しい音の表現方法を見つけたり、子ども同士で分担しながら鳴らすときを知らせあって音を出したりする姿がみられた。



「この音がいいね!」「わたしはね…この音かな」



「あっ! うみだ!」「うみの音は…これだね!」

6. 成果と課題

- ・意図的な活動として、どんぐりなどどこにでもある身の回りのものや自分の身体などを使って身近な生活の中で試してみることができる活動を取り入れたことは、子どもたちも興味を持って楽しんだり発見したりすることができた。また、活動を通して「音が伝わる面白さ」「身近な素材から音がでることへの驚き」などの感動体験をすることができた。この感動体験は、子どもたちにとってとても大切なことであり、いろいろな体験をするなかでぜひ味あわせたいと捉えている。
- ・「物を媒介にして音が伝わっている」「長さによって音に変化がある」など子どもたちは直接その仕組みには気づかないが「違いがある」ということに感動している姿がみられた。この感動体験がその仕組

みや原理に気づくベースになるものと思われる。保育者の思いとして、体験させたい意図を明確にするとともにそれが体験できるような活動を配慮して取り入れてきたことは成果であったと思える。

- ・これらの遊びや活動の中で、子どもたちなりの気づきを大切にするとともに、まわり子どもたちにもその気づきを広げるようなかかわりをするようにしたことは、マルチメディア学習の一端として気づいて欲しいと願うことが子どもたちの中に広がっていく様子がみられた。このように直接体験した遊びや活動が、今後子どもたちの先行経験となっていくのではないかとと思われる。
- ・映像と音を合わせて楽しむ活動では、子どもたちに素朴で無理なく体験できるような素材を用意することにした。活動そのものを楽しむ姿がみられたことは、情報表現メディアを融合することの楽しさを実感することができたようである。また、遊びの回数がまだ少ないことから、融合することそのものおもしろさを感じているようであった。この活動では、場面に合いそうな音を想像して合わせてみたり、その面白さや効果を実感したりいろいろな合わせ方があることに気づいたりして欲しいと願っていたが、活動の重ね方によって、保育者の思いまで達成しないこともあることに気づいた。音をいろいろ合わせてみることによって“想像に合うような効果のある音”や“全くイメージを変えてしまうような効果をもたらす音”などを実感できるような活動の流れになるよう工夫してみたいと考えている。

参考・引用文献

- [1] 広島大学附属三原学園「21世紀型”読み・書き・算”カリキュラムの開発」明治図書(2005)
- [2] 簗島他：幼小中一貫におけるマルチメディア教育の教材・単元開発(3) 広島大学学部・附属学校共同研究紀要(2005)
- [3] 広島大学附属三原学園：平成17年度カリキュラム (<http://home.hiroshima-u.ac.jp/fmihara/>)