

保育内容「表現」における動画教材製作の教育実践： 学生のICT機器の活用力と協働力を育成する授業方法

鷲野 彰子* 櫻井 晋伍**

要旨 近年、大学を含む学校教育の中で重要視されているICT活用スキル向上を意図した動画教材製作の教育実践を実施した。その際、次の6点に留意した。ICT技術の向上、子どもの視点を意識した教材製作、言語以外の方法を用いたイメージの表現、動画を構成するコンテンツ（特にここでは絵と音）を意識した教材製作、異学年交流、そして造形と音楽、ICT活用という、得手不得手の意識をもちやすい内容をチーム力で補い合うこと、である。

実施した結果、受講生による事後調査からは、受講生が全ての項目において概ね満足したことが窺えたが、チーム力についての満足度が高かった一方で、ICT活用スキル向上については他の項目の満足度と比較するとやや低かった。改善の必要はあるものの、本教育実践は、学生のICT機器の活用力と協働力を育成する授業方法として、適切で有効であることが明らかとなった。

キーワード 保育内容・表現、動画教材製作、ICT、協働学習、保育者養成

1. 背景

近年、大学を含む学校教育の中でICT活用のスキル向上を目的とする内容が含まれることが求められている。特に、保育者養成課程を卒業する学生たちが就職することが見込まれる保育所や幼稚園など、保育施設においてはICT活用は喫緊の課題となっている¹⁾。職員間の情報共有や保育計画や勤務表、保護者との連絡ツール等、業務改善に関連するものについては

現在多くのシステムが提案されている²⁾。また、職員間や保護者等との連携ツールや業務管理のシステム等については、保育者の業務負担が問題視される昨今、早急に改善されていくことが見込まれる³⁾。そのほか、個々の子どもの興味や関心に沿った内容を展開する、あるいは海外や他園との交流など、昨今のICT技術の拡大や普及により保育実践における新たな可能性が生まれている。例えば、Zoomを用いた交流や、子どもと教員・職員が一緒に検索するな

* 福岡県立大学人間社会学部・准教授

** 福岡県立大学人間社会学部・講師

ど、これまでなかった活動が行われるようになった。以上のような理由から、保育者養成課程を卒業する学生らが、在学中にICT機器を用いた多様な経験を得ることが、卒業後の仕事に大いに活かされることは疑うべくもない⁴⁾。

ICT活用スキルの中でも、より長期的な取り組みが必要と考えられるのが、保育や教育における子どもとの活動の場、つまり保育実践におけるICTの活用である。この点については未だ手探りの状態であるといえる。CiNiiで「ICT」「活動」「保育」の3つのキーワードを用いて論文検索を行ったところ、該当件数がわずか70件であったことから、それが理解できるだろう⁵⁾。

将来保育者となる本学の保育者養成課程の学生らが、今後保育実践におけるICTを円滑に活用できるようになるための動機づけとなる教育が必要と考えられる。それゆえ、本教育実践では表現領域の科目において、ICT活用スキル向上を意図した動画教材製作の教育実践を実施することとした。

また昨今の教育においては、「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」と並んで、「主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度（主体性・多様性・協働性）」を身につけることが求められている⁶⁾。動画教材製作には画像や音源、ICTなど複合的なスキルが必要となることから、チーム構成員のもつ多様なスキルを駆使して作品を作ることのできる動画教材製作は、「主体性・多様性・協働性」の修得という意味でも有益な活動となると考えられる。

さらに、仮説を設定して実践し、その結果を俯瞰して考察する、という学習方法が、「答えのない問いに取り組む」必要のある現代においては、ますます重要になっている。石井英真は、

「問題場面のモデル化や仮説の設定、および、思考の表現の発表やリライト」することが、より高次の学習と深い学習につながると述べている⁷⁾。そのような学習を行うには、「教師に手を引かれながら、集団で練り上げる学習でも、思考する内容やプロセスの教科の本質に照らした妥当性を必ずしも問わない学び合いや教え合いに止まるのでもなく、他者とともに意見や解法を生み出す創発的なコミュニケーションを促し、これまで多くの場合学習者に代わって教師がやっていた、教科の本質的な思考のプロセスを学習者たちにゆだね、「深め合い」を促すことが求められる」とも述べている。石井はまた、「教科の内容を学ぶ（learn about a subject）」授業に加えて「教科する（do a subject）」⁸⁾ 授業を創造することの必要性、そして「教材研究の結果明らかになった知見でなく、教材研究のプロセスを子どもたちと共有することで、多くの授業で教師が奪ってしまっている各教科の一番本質的かつ魅力的なプロセスを、子どもたちゆだねていく」重要性についても指摘している。「子どもの学習」について述べた石井の指摘は、大学教育にもそのまま当てはまる視点といえる。

2. 目的

前章で示した背景を踏まえて、保育者養成課程の学生を対象に「未就学児の子どもたちの姿を想定して、子どもたちが興味をもてるような動画教材をチームで製作する」教育実践を行った。動画教材製作には、モデルを見つけるための検索スキルに加えて、自身が動画製作をするスキルが必要となる。また、この経験を通して世の中の動画がいかに製作されているか、どの

ような効果や技術が用いられているかを理解でき、今後、自身が製作する動画にその技術を応用できることが期待される。

本実践を実施するにあたって次の6点に留意した。つまり、ICT技術の向上（留意点A）、動画を視聴する子どもの視点を意識した教材製作に取り組むこと（留意点B）、製作者のもつイメージを言語以外の方法を用いて表現する方法を修得すること（留意点C）、動画を構成するコンテンツ（特にここでは絵と音）そのものを意識して動画を製作できるようになること（留意点D）、さらに、これまであまり交流の機会がなかった2学年の合同グループを構成して取り組むことで異学年交流の機会とすること（留意点E）、そして造形と音楽、ICT活用という、得手不得手の意識をもちやすい内容をチーム力で補い合うこと（留意点F）、である。

3. 方法

3-1. 対象と実施期間

令和6年度前期開講の造形表現関連科目「幼児と表現A（2年生12名）」と、音楽表現関連科目「幼児と表現B（3年生15名）」の履修者計27名を対象として、令和6年6月下旬から7月下旬にかけて、90分授業を計5回使って実施した。なお、いずれの学生も授業課題としての動画教材製作の経験はない。また、3年生は保育所において既に一度の実習を経験しているのに対し、2年生は実習経験がない。

動画製作経験については、事前調査のアンケートによると、受講生27名の受講生のうち9名が「経験あり」、18名が「経験なし」と回答した⁹⁾。「経験あり」と回答した受講生9名のうち7名が「パースデー動画」や「旅行思い出

動画」を製作したと回答しており、動画製作の際のツールは6名がCapCut¹⁰⁾、2名がInShot¹¹⁾と回答した。受講生の3分の2にあたる18名が本教育実践で初めて動画製作を経験することになる。

3-2. 授業内容

本教育実践を実施するにあたって、受講生には次のような課題及び条件を提示した。①「雨」や「風」などの事象がどのようなものを「子どもが見てわかる・見て楽しめる」ような動画としてグループで作成すること（留意点B）、②動画内では言語は用いないこと（留意点B及びC）、③音楽や既存のエフェクト等は用いず、受講生自身が音や絵のコンテンツを作成すること（留意点D）、の3点である。動画の時間は30秒程度のものを作成することとした。ここで「雨」や「風」などの事象をテーマとして指定したのは、次の理由に拠る。幼稚園教育要領の「表現」の「内容の取り扱い」の（1）に「自然などの身近な環境と十分にかかわる中で美しいもの、優れたもの、心を動かす出来事などに出会い、そこから得た感動を他の幼児や教師と共有し、様々に表現することなどを通して養われるようにすること」とある。この動画製作を通して、将来、保護者となった際に子どもたちとそうした感性を共有できるヒントが得られるのではないか、と考えた。

授業の内容と時間配分については、1回目は、授業概要について説明したのち、動画製作に関する経験や興味を尋ねた事前アンケートを実施した。また、保育内容「表現」の「ねらい」や「留意点」などを確認したほか、くじ引きでグループ分けを行った。動画を製作する際には、実習経験の差異に加えて、動画製作それ自体の

スキルだけでなく多様なスキルが必要になることから、両学年の受講生が含まれるよう配慮した上で、4名から5名で1つのグループとなるよう構成し、全部で6グループとした。また、製作動画のアイデアについてグループメンバーで話し合う時間を設けた。さらに、2回目までの課題として「音を作る」課題についての説明を行った。2回目は、1回目の授業時に課した音の素材課題の発表、そしてグループで最終課題（動画）のアイデア考案を行うよう指導した。3回目及び4回目は動画教材製作を行うこととした。5回目は、各グループが製作した動画の発表会（鑑賞会）を行うとともに、本教育実践の経験を受講者がどのように捉えたか把握するため、事後アンケートを実施した。

指導の内容についてより具体的に説明すると、動画中に挿入する音は、「音を創作する」あるいは「音を発見する」作業を経て使用することを受講生に課した。これは、本課題ではリアリティを求めるのではなく、動画全体の世界観を重視して製作することを求めたためである。例えば、鍋で何かが煮立っている音を用いたい場合には、実際に煮立たせた音を録音するのではなく、別の方法で創作または発見した音を使用することを課した。それは例えば、玄関で靴を床と擦り合わせる音であったり、ダンボール箱をゆっくと揉む音であるかもしれない。

この音の発見や創作をするための予備練習として、動画教材製作とは別に、第1回の授業後の課題として別途課題を与えた。第1回の授業で、前年度の受講生が別の課題で創作した雨の音（ポテトチップスを袋の中でバリバリと潰す音がビニール傘に雨が当たる音を絶妙に表現できた秀作）を見本として示した。それをヒントに、翌週の第2回の授業までに「風」「雷」「海」

のうち、いずれかの音を創作して録音する課題を課し、翌週に各自が創作した音を発表する鑑賞会を実施することで、動画製作に用いる音の創作に対する動機づけを行った。

また、動画に用いるイラストについては、下記のような点に気を付けることを受講生に伝えた。つまり、動画として動かす際にはイラストの枚数が多数必要になるため、効率的な作業が必要となる。1枚ずつ絵を描くのは非効率であるため、切り絵や折り紙などを使うことで、小さな作業によって細かい変化が表現可能となること、またパワーポイント上でイラストを作る場合には、作成した1枚のイラストをコピーした上で動かしたいパーツのみを少しずつ動かす方法があることも提示した。

さらに、イラストを用いて動画化するためのイメージを提供するため、パワーポイントで作成したイラストを用いて、次のような動画製作例を示した。ひとつの例は車が石を乗り越えて進む例であるが、29枚のイラストを用いて5秒の動画を製作する見本を示した¹²⁾（【図1】はそのうちの3枚である）。また、もうひとつの例として風車の回る動画を見本として示した。1枚の風車のイラストのコピーを36枚準備し、1枚ごとに10度ずつ右に傾けたものを用意した。それを活用して風車が回るイメージを表現した動画を提示した。動画製作の際には1枚あたりの時間（つまり速度）に緩急をつけたり、時折配置を逆行させることで逆向きに回転する動きを取り入れるなど、シンプルな素材を用いて単調にならない動画が製作できることを示した。

3-3. 動画編集ソフト

本教育実践で活用した動画編集ソフトは



【図1】パワーポイントで作成したイラストを用いた動画の製作例

Wondershare Filmora（以下、Filmora）を使用した¹³⁾。このソフト（写真1）は編集を行う際に、画面上で画像や音声を挿入して、画像のコマ割り、音声の尺やタイミング、ボリュームなどを編集することができる。また、バックミュージックや視覚的なエフェクト素材も充実して備わっていることから、動画編集の初心者であっても比較的操作が容易なことが特色として挙げられる。

今回の動画教材製作においては、受講生のICT機器活用力の向上と、動画教材製作を通じた表現力育成も意図していることから、Filmoraに組み込まれている音楽や視覚的なエフェクトを使用するのではなく、受講生自身が

製作した造形作品と効果音を挿入して動画作品製作に取り組むよう指導した。

また、この授業の前後に受講者を対象として次の2つのアンケート調査を行った。開始時点における動画製作に関連する経験や興味を尋ねた事前調査と、本教育実践の経験を受講者がどのように捉えたかを把握するための事後調査の2点である。

3-4. 倫理的配慮

本教育実践の実施にあたっては、学生に対して研究の目的等についても説明した。具体的には、データは研究の目的以外には使用しないこと、データの管理は執筆者が責任をもって行う



【写真1】Wondershare Filmoraの動画作成画面

こと、研究に協力することによる不利益は生じないことを伝えた。

また、研究への協力の有無によって成績評定に影響が無いことを学生に明示するために、令和6年度前期の成績確定後に、学生に研究協力同意書及び同意撤回書を提示し、本研究への協力を依頼した。そして、同意を得た学生のデータのみ用いて本稿の執筆を行った。

4. 研究の主な成果

4-1. 完成した動画教材

本教育実践では、「さんどういっちをつくろう」「なにができるかな?」「紙飛行機の旅」「たんぽぽの成長」「ダンゴムシの冒険」「コロコロりんご」の6点の動画教材が完成した。本稿では誌面の都合上、「さんどういっちをつくろう」「なにができるかな?」の2点を事例として取り上げ、受講生の作品を紹介する。

(1) 「さんどういっちをつくろう」

このグループは、サンドイッチを調理する過程を、造形作品と効果音を細やかに配置して製作した。動画は、ゆで卵を作るために、鍋に卵を入れてコンロで温める様子から始まっており、コンロの火を付ける効果音には傘を開く音を録音して用いていた。また、鍋に卵を入れる際の音は、下敷きを曲げる音に画像のタイミングを合わせて挿入していた。

次のレタスをちぎるシーンでは、ビニール袋を擦った音でその場面を表現していた。トマトを包丁でスライスするシーンでは、リモコンを机に置く音を、包丁がまな板に当たる音としてその状況を表現していた。

鍋の中の湯が沸騰しているシーンでは、小さ



【写真2】 鍋に卵を入れて茹でている様子

な丸い形の白い切り紙を鍋の中に挿入しており、沸騰している泡を視覚的に捉えられるよう工夫していた。また、湯が沸騰している状況を表現するための効果音として、下敷きを折り曲げる音と空のペットボトルをへこませる音の2種類を組み合わせ位置付けていた。器の中でフォークを用いて茹で卵を潰し、マヨネーズをかけるシーンでは、パレットに出した絵の具を音がたつように筆で強めに混ぜ合わせた音を録音して用いていた。

食パンの上にサンドイッチの具材を重ね合わせていくシーンでは、最初に画面の中央に食パンを配置し、その上にレタス、トマト、チーズ、ハム、ゆで卵を刻んでマヨネーズを和えた具材、レタス、食パンの順で盛り付けていた。個々の具材は、クレパスや水彩絵の具を用いて色鮮やかに描かれており、動画で一つ一つの具材を重ねていく際に、個々の具材が視覚的に捉えやすいように着色が施されていた。このシーンの効果音は、トマトを置く場面は机をさする音、レタスを置く場面はビニール袋を擦り合わせる音というように、それぞれの具材の質感を意識した効果音を創作していた。

具材を挟み込んだ後には、包丁を用いて斜めに切り込みを入れ、三角形のサンドイッチにす



【写真3】 食パンの上に具材を重ねていく様子

るシーンが展開されていた。食パンを切る効果音は、メイクブラシをスマートフォンに擦った音と、画用紙とビニール袋を重ねて木製クリップで挟んでスライドして動かした際にできた効果音を組み合わせて、包丁が動いている音を表現していた。



【写真4】 サンドイッチを三角形に切る様子

完成した2個のサンドイッチが画面上に登場する場面では、左のサンドイッチは左下から、右のサンドイッチは右上から徐々に登場するようにしていた。画面上に何が出てくるのか、子どもが期待感をもって注視するような構成上の工夫をしていたことが見て取れた。その際の効果音は、木製の小物入れの本体と蓋を擦り合わせる音と、日焼け止めスプレーを振る音の2種類の音を用いていた。完成したサンドイッチが

登場する最後の場面として、他の場面のように状況説明のための効果音というよりも、木製の道具から出る音とスプレーから出る音といった異質な音の組み合わせを試みることで、状況を際立たせるようにしていた。



【写真5】 完成したサンドイッチ

「さんどういっちをつくろう」の動画の総時間は42秒であり、使用した写真枚数は285枚、配置した効果音は18種類であった。写真の枚数を多数使用することによって動画のコマ割りが細かく配置されており、具材が調理されていく様子の場面では、一つ一つの具材が滑らかに動くように表現されていた。このように、コマ割りの枚数を充実させて滑らかに動くようにすることと、それぞれの具材が持つ質感や登場シーンを表現するための効果音を工夫して作り込んだことにより、リアリティのある動画に仕上がっていた。

また、具材を描く際は、イラストのように簡略化せずに、レタスには葉脈と葉の形状の凹凸を丁寧に描くといった、各食材の質感を意識して、極力実物に模した形になるように製作されていた。着彩も水彩絵の具とクレパスを組み合わせ描くことによって、質感を描き分けて表現することにより、完成度の高い動画教材となっていた。

（２）「なにができるかな？」

このグループは、動画の冒頭で「なにができるかな？」とポップ体で書いた手書きのタイトルを約３秒間示すことで、クイズのような形式で動画を開始していた。



【写真6】 タイトル画面

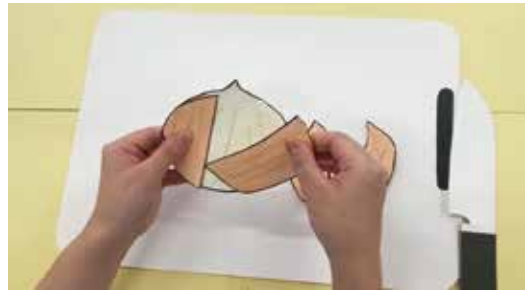
次に、テーブルの上にまな板、包丁、人参、じゃがいも、玉ねぎ、肉、カレーのルーが入った箱を配置している場面を挿入していた。各具材は、折り紙と厚紙を用いて、切り紙の要領で製作していた。また、玉ねぎの表面や断面の筋状の模様は、色鉛筆を使った描写で表現していた。

その後は、じゃがいもを手にとって包丁で切るシーンとなっていた。包丁で皮をむく際は、じゃがいもの茶色の皮に包丁をあてると、内側の肌色の切り紙が見えてくるよう工夫していた。その後、肌色の切り紙を細かく切っていくシーンに続けることで、動画を見ることによって調理のプロセスが捉えられるように工夫されていた。まな板の上でじゃがいもを切る音は、紙コップで机を叩く音を録音し、効果音に用いていた。

次の、包丁で人参の皮をむくシーンでは、橙色の皮に包丁をあてると内側の薄い橙色の切り紙が出てくるように、重ね合わせた切り紙を捲

りながら動画を撮影し、調理の過程の様子を表現していた。まな板の上で人参を切る際の効果音は、包丁の動きに合わせて紙コップで机を叩く音が挿入されていた。

玉ねぎを調理するシーンでは、手で皮をむくシーンから始まり、包丁で半分に切った後に、下の根の固い部分を包丁で切り取り、刻んでいく過程が示されていた。玉ねぎの皮をむく時の効果音はガムテープをはがす音、切る際の音は調理用具のフライ返しで机を擦る音を配置していた。



【写真7】 玉ねぎの皮を手でむいている様子

じゃがいも、人参、玉ねぎを鍋に入れて炒める場面では、それぞれの具材を鍋に入れて、調理用の木ベラで具材を動かしながら炒めている様子が表現されていた。その後、肉を入れて炒めるシーンが続くなど、調理するプロセスが詳細に伝わるように工夫していた。具材を炒めるシーンの効果音には、シャワーの流水音を用いることで、具材に火が通っていく様子を表現していた。

その後、切り紙で作った計量カップを画面上で傾けることで、鍋に水を入れる様子を表現していた。この時の効果音としては、水を流す音を録音して挿入していた。

そして、鍋にカレーのルーを入れ、おたまを使って混ぜた後、ごはんを盛ったお皿にカレー



【写真8】 具材を鍋で炒めている様子

をかけるシーンが挿入されていた。

最後は、机の上に完成したカレーとスプーンを置き、手を合わせるシーンで締めくくられていた。手を合わせるときは、紙で製作したハリセンを鳴らした効果音を挿入することで、手を合わせる音を表現していた。



【写真9】 合掌をしている様子

「なにができるかな？」の動画の総時間は1分44秒で、使用した写真の枚数は100枚、効果音は7種類製作していた。「さんどういっちをつくろう」と比較すると、約2倍の時間である一方、1/3程度の枚数の写真が用いられていたことから、やや動きが滑らかではないような印象もあるものの、手作りで創作したことが伝わる動画教材に仕上がっていた。また、動画の開始段階で「なにができるかな？」というタイ

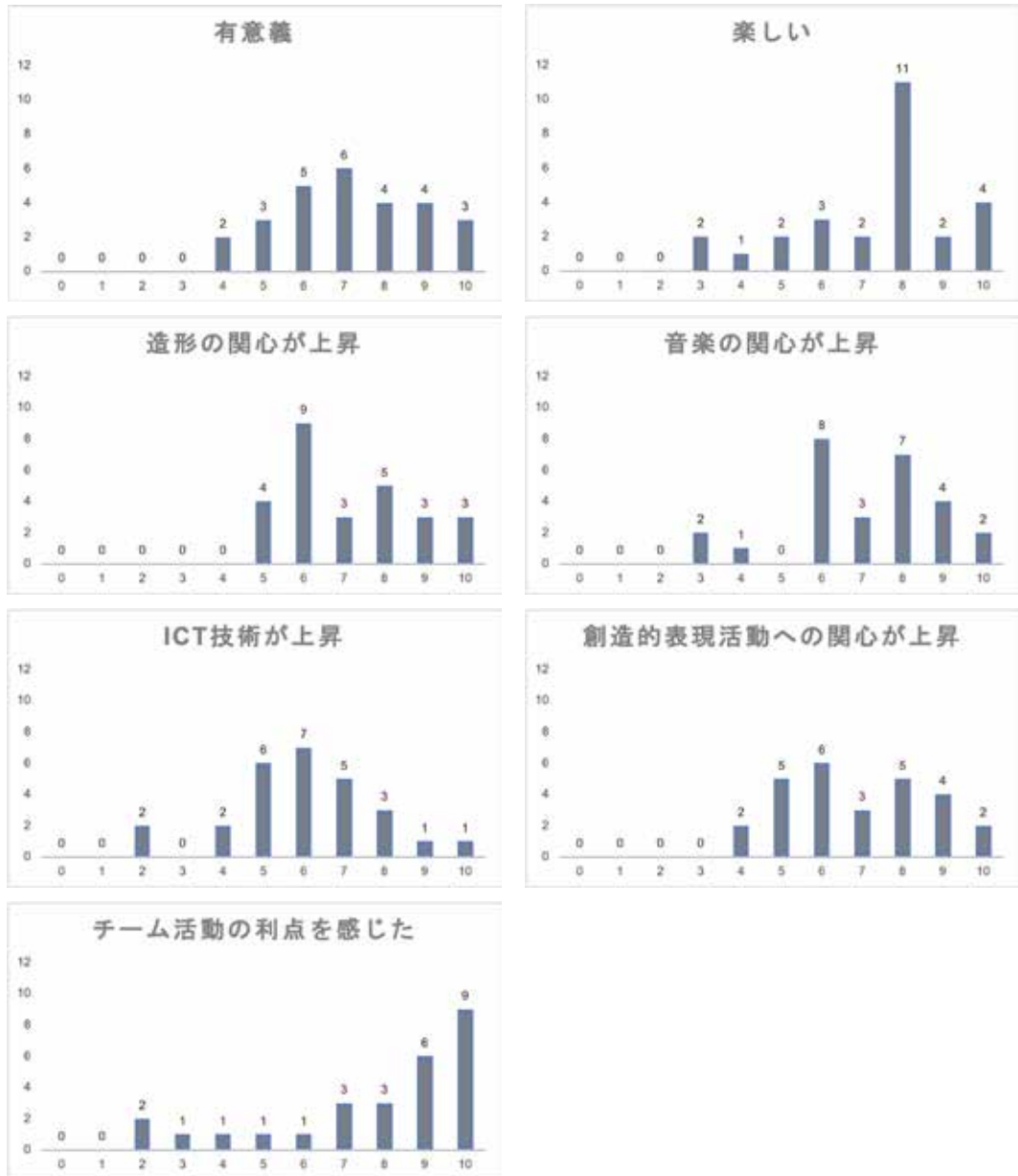
トルを入れてクイズのように展開させたことと、調理の過程を造形作品と効果音で丁寧に表現したことにより、子どもが継続して動画に関心が持てるように工夫した意図が見て取れた。そして、おままごと遊びの要領で、造形作品と実際の人の手を使って具材等を順に登場させることによって、造形作品と実写を組み合わせたリアリティのある動画に仕上げていたことが分かった。

4-2. 事後アンケートの集計結果

本教育実践を実施した後に、事後調査を実施した。その結果、受講生からは下記のような反応が得られた（【図2】）。回答者の総数は2年生と3年生を併せた27名であり、11段階（0から10）から成る点数それぞれを選択した受講生の人数をグラフにまとめた。また、各項目のスコアの平均値及び中央値を【図3】に示した。

この回答結果からは、受講生らが本教育実践に対して、概ね満足していることがうかがえる。最も全体の数値が高かったのが「チーム活動の利点を感じたか」という項目についてであり、全体の平均値は7.8、中央値は9であった。その理由について書かれた自由記述部分で上位を占めるのが「異なる発想」(12名)「異なる強み」(8名)であり、そのほか、役割分担や相互協力が可能である点を挙げていた受講生がそれぞれ3名いた。他の受講生と完成のイメージを共有して取り組めたことで安心感がもてたことに言及した者もいた。その一方で、「連携が困難」であったと記述した受講生が6名いた。

他方、数値が低かったのが「ICT技術の向上」の項目についてであり、全体の平均値は6.0、中央値も6であった。その理由について書かれた自由記述部分のうち、否定的な意見として最



【図2】事後調査の回答結果（縦軸は回答者数、横軸は11段階のスコア）

	有意義	楽しい	造形の関心	音楽の関心	ICT技術	創造的表現活動	チーム活動
2年生	7.8 (8.5)	7.4 (8)	7.1 (6.5)	7.3 (7)	5.7 (6)	7.0 (6.5)	8.7 (9)
3年生	6.6 (7)	7.3 (8)	7.1 (7)	6.9 (8)	6.3 (6)	6.8 (7)	7.1 (7)
全員	7.1 (7)	7.3 (8)	7.1 (7)	7.1 (7)	6.0 (6)	6.9 (7)	7.8 (9)

【図3】【図2】のスコアの平均値と中央値¹⁴⁾

も多かったのが、「自身が編集作業に関わらなかった」(7名)ことをその理由として挙げている。

さらに、本教育実践を経験して最も良かったと感じた点(自由記述で3つ挙げるよう指示した)の上位3点は、「異学年交流ができたこと」(18名)、「動画作成の体験」(14名)、「音探し」(10名)であった。このほか、「作成中の考案する体験」や「新しい経験」「チーム力」「人からの刺激」などもあった。ただし、「異学年交流」に関してはポジティブな評価をする受講者が多くいる一方で、難しいと感じた受講者も少なくなかったことに言及しておく必要がある。ネガティブな評価をした受講者の理由には「コミュニケーションの難しさ」や「予定が合わない」「2年生が意見を言わない」(両学年の受講生がこの点に言及している)と記載した。「音探し」については、新しい気付きを経験したという意見が多く、その中には日常の中で音を意識的に聴くようになったことに言及した者が複数いた。

5. 本教育実践の成果

最後に、本教育実践を実施するねらいと実施結果を対照させることで、その効果や改善点について確認したい。「2. 目的」で示したように、本教育実践を実施したねらいは、ICT技術の向上を目指す(留意点A)ほか、子どもの視点を意識した教材製作に取り組むこと(留意点B)、製作者のもつイメージを言語以外の方法を用いて表現する方法を修得すること(留意点C)、動画を構成するコンテンツ(特にここでは絵と音)そのものを意識して動画を製作できるようになること(留意点D)、異学年交流の機会と

すること(留意点E)、得手不得手の意識をもちやすい内容をチーム力で補い合うこと(留意点F)であった。

まず事後調査からは、受講生らが評価したスコアや自由記述から、本教育実践全体に対して概ね満足していることがうかがえた。特に、チーム活動の利点(留意点F)については、スコア評価において非常に高い評価が得られた。また、最も良かったと感じた点(自由記述で3つ挙げるよう指示した)として最も多くの受講生が記載したのが「異学年交流ができたこと」であったことから、留意点Eについてもねらい通りの結果が得られたといえる。さらに、多くの受講生が「音探し」を記載したことや、「新しい視点」に言及している者もいることから、製作者が持つイメージを言語以外の方法で表現すること(留意点C)についても、ねらい通りの結果が得られたといえる。

留意点Bと留意点Dについては、事後調査で点数化できる項目を配置しなかったため、完成した作品や最終回の作品鑑賞会におけるコメント(本稿では紙面の都合上、割愛)から判断するほかない。子どもの視点を意識した教材製作に取り組むこと(留意点B)については、子どもにとって身近なものを主題として(カレーライスやタンポポ、ダンゴムシなど)動画を製作したことや、最終回の作品鑑賞会においても他のグループの作品に対するコメントの中に「子どもの視点でみると」という表現が多くあることから、ねらいは達成できたと考えられる。動画を構成するコンテンツ(特にここでは絵と音)そのものを意識して動画を製作できるようになること(留意点D)についても、「完成した動画教材」で紹介した動画のイラストや「音探し」への興味からも理解できるように、受講

生の意識を高めるねらいは十分に果たされたといえる。

一方で、全ての項目の中で最もスコアが低かったのが、「ICT技術の向上」(留意点A)であった。その理由として、グループの他のメンバーが編集を担当したことで、自身がソフトウェアを用いた動画編集に携わらなかったことを挙げた。ICTへの関心のスコア評価と共にその理由を尋ねた箇所では、「楽しい」あるいは「達成感」に言及した受講生が多くいる一方で、ICTに対する苦手意識や難しさに言及した者も複数いたことから、苦手意識を取り除き、ICT活用への関心をどのように高めるかについては課題が残ったといえる。

以上のことから、多くの留意点を取り入れた全5回の教育実践は、やや課題は残るものの、6項目全てで概ね目的は達成できたと評価できる。得手不得手の意識をもちやすい様々な技術を扱い、様々な感覚を用いる「表現」を体験する上では、非言語的表現やチーム力という要素は大きな効力を発揮し得るのではないかと、という仮説のもと、動画教材製作の実践を実施したが、多くの受講生が事後調査でその点に言及した。本教育実践のような経験は、人の捉え方がいかに自分のものと異なるかを知る気付きの機会、つまり多様性を理解するきっかけともなり得るだろう。感受して表現することに焦点化した「表現」の授業は、石井のいう「教科する (do a subject)」授業を創造するのにまさに最適な科目といえる¹⁵⁾。

また、動画製作の体験それ自体も保育者となる際に重要なスキルとなり得るだろう。保育者が近隣の地域や目の前の子どもを主人公とした動画を作ることができれば、それは貴重な保育教材やコミュニケーションの手段となり得るに

違いない。一斉保育から個性や多様性を尊重した保育へと変化が進む昨今、これまでの保育では一般的とはいえなかった保育者による動画製作は、有益で重要なスキルとなる可能性は大にあるのではないかと。

注

- 1) それは、令和6年度の全国保育士養成セミナーで焦点化されたテーマの中に、保育のICTが含まれることから、この課題への関心の高さが理解できよう。
- 2) 例えば、職員間の情報共有のためのシステムとしてはSlack（スラック）、業務マニュアルや作業の割り当てを管理するシステムとしてはNotion（ノーション）、保護者との連絡ツールとしてはCoDMON（コドモン）のシステムの活用が提案されている。
- 3) 既に国や自治体から補助金（「保育所等におけるICT化推進等事業」）が用意されており、それを活用している園も少なくない。令和5年3月に発行された「保育分野におけるICTの導入効果及び普及促進方策に関する調査研究」によると、保育施設の施設長や園長の84.5%がこの補助金があることを認知しており、活用経験があるのは48.8%であった（アンケート回答数は666人）。
- 4) 令和6年度の全国保育士養成セミナーの資料である研究報告書「保育現場において求められているICT活用スキルの養成カリキュラムに関する研究（研究代表者：井口武俊）」には、「保育士養成課程に求められるICTスキル」にも「今後、保育の場において必要となるICT機器（またはソフト）について尋ねたところ、動画編集ソフトや音楽編集ソフトがあがった。行事や子どもの活動に使用する頻度が高く、就職してから学習するのは時間を要するため、保育者養成課程で動画や音楽に関するアプリケーションを活用できるスキルが求められる」と述べられている。（「保育現場におい

て求められているICT活用スキルの養成カリキュラムに関する研究（研究代表者：井口武俊），53）

5) CiNii（NII学術情報ナビゲータ）は、論文、図書・雑誌や博士論文などの学術情報で検索できるデータベース・サービスのことである。「音楽」「活動」「保育」の3つのキーワードを用いて検索した場合には605件、「造形」「活動」「保育」の3つのキーワードを用いて検索した場合には450件がヒットした。また、発行された論文を2014年から2024年までの10年間に絞って同様の検索をしたところ、「ICT」が66件、「音楽」が399件、「造形」が278件であった。ICTを用いた保育活動については、70件中66件がこの10年間に発行されたことから、この分野の研究がいかに萌芽状態にあるかが理解できよう。

6) 学校教育法には、学校教育において重視すべき三要素として「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「主体的に学習に取り組む態度」が示されている（第30条第2項）。これらを軸として、育成すべき資質・能力を以下のような三つの柱（「何を知っているか、何ができるか」、「知っていること・できることをどう使うか」、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」）が立てられているが、その3つ目の柱の部分に主体性、多様性、協働性が含まれる。（文部科学省「新しい学習指導要領等を目指す姿」

https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryu/attach/1364316.htm

7) 石井英真，2020『授業づくりの深め方：「よい授業」をデザインするための5つのツボ』ミネルヴァ書房，48-56。

8) この「教科する」という表現は、ランパートによる「数学する（doing mathematics）」という表現と非常に似たところがある。非常に興味深いランパートの「数学する」教育では、「生徒たちは勇気と慎重さをもって自分たちの仮説を作り、それらの仮説を評価し、何が数学的に真理かを議論している。生

徒たちの思考は、観察から一般化へと向かい、自分や友人の考えを反駁するための観察へと立ち戻っている。生徒たちは数学を学んでいるのだが、他方で、わかり方という目録のなかに数学を適切に位置付けて、〈数学的なわかり方〉も学んでいる。生徒たちは知識や議論の作り手の立場に自分の身を置いている。つまり彼らが数学について語るなかでは、教師でも教科書でもなく、推論と数学的議論こそが、考え方の正統性のもっとも主要な源となっているのである。」（マグダレーナ・ランパート「真正の学びを創造する：数学がわかることと数学を教えること」、佐伯胖，藤田英典，佐藤学編，1995『学びへの誘い』東京大学出版社，194）。どちらも、学習者たちが仮説を立てて、それを議論しながら体感的に分かろうとすることを目指した指導をしようとしている点において共通している。

9) 動画視聴の経験については、27名中26名が「よく見る」と回答した。その種類はYouTubeが最も多く（19名）、次にTikTok（8名）、そのほか映画やインスタグラムのストーリー等の記載もある（自由記述のため同じ受講生が複数の項目を記載した）。

10) <https://www.capcut.com/ja-jp/>

11) <https://inshot.com/>

12) 一般的にスムーズだと感じる動画に必要な画像の数は1秒につき24から30枚とされる。この見本例ではその1/5程度の画像を用いたので、動画としては、ややスムーズさに欠けるが、イラストを使って動画化するプロセスを理解してもらう目的で作成した。

13) <https://filmora.wondershare.co.jp/ad/filmora-video-editor-software>.

14) 各欄の数値は平均値、括弧内の数値は中央値を記した。

15) 本稿の動画教材製作は令和6年度前期の授業で実施した。この成果物である製作動画を、近隣の保育園の園児に視聴してもらう予定である。視聴する園

児の様子を製作者である受講者が観察し、それを踏まえて令和6年度後期に第2回目の動画教材製作を実施する。それにより、石井が「より高次の学習と深い学習」するために必要であると述べる「問題場面のモデル化や仮説の設定、および、思考の表現の発表やリライト」の最後の部分である「リライト」の実践が可能となる。

主要参考文献

1. 石井英真, 2020『授業づくりの深め方:「よい授業」をデザインするための5つのツボ』ミネルヴァ書房.
2. 甲斐聖子, 石井光恵, 2021「幼稚園におけるアニメーションを活用する試み:ワークショップ実践記録からの一考察」『日本女子大学大学院紀要』27, 201-08.
3. 堀館秀一, 清水由朗, 2021「図工科教育におけるICTを活用したコマ撮りアニメーション制作の授業実践とその効果について」『創価大学教育学論集』73, 207-16.
4. 松尾美咲, 山本政幸, 2023「小学校におけるコマ撮りアニメーションを用いた人物表現の実践」『美術教育学研究』55, 289-296.
5. 山岸美穂, 山岸健, 1999『音の風景とは何か:サウンドスケープの社会誌』NHKブックス.
6. マグダレーナ・ランパート, 1995「真正の学びを創造する:数学がわかることと数学を教えること」佐伯胖, 藤田英典, 佐藤学編『学びへの誘い』東京大学出版社.