

幼児向けアプリケーションの分析と保育現場での活用に対する学生の認識の変容

采澤 陽子

Analysis of applications for young children and changes in students' perceptions of their use in childcare

Yoko UNEZAWA

Abstract

Students begin by learning and learning about applications for young children. Learn what features are available in applications for young children and what kind of play and learning they lead to. And, it determines whether it is actually necessary for the child care, and extracts the necessary elements. Extract the advantages and disadvantages of utilizing applications and sites by young children. The extracted contents are summarized and examined in order to utilize them in the field. Based on both merits and demerits, we will consider how to provide it to infants and how to develop it.

By knowing the application for infants themselves, it leads to new discoveries and awareness, and it is verified that the idea of infants using the application has changed.

Keywords: *Application, Toddler application, Childcare teaching materials, ICT*

はじめに

現代の学生は、早い時期である中学時代からスマートフォンを持つようになり、遅くとも高校生になると皆が自分専用のスマートフォンを持つようになる。そのため、学生はこれまでに多くのアプリケーションやインターネットのサイトに触れてきた。普段からよく使うアプリケーションについては、私より使い慣れており得意であるだろう。現代の学生にとって、アプリケーションは情報収集場であり遊び場でもある。たくさんのアプリケーションに触れてきた学生たちであるが、主にアプリケーションやサイトを利用する事由としてあげられるのはあくまでも自分のためであり他の誰かのためではない。そこで今回は自分のためでなく、誰かのためとして、保育を学ぶ学生にふさわしく幼児のために活用でき

るアプリケーションについて学生自ら探り検討をしてもらうこととした。

今、小学生からプログラミングの授業が取り入れられる時代となっている。それは、子どもたちのプログラミング的思考を育成するためである。これを受け、幼児期から情報機器に触れる機会を増やす園も増えている。では、短大生の中で幼児向けアプリケーションやサイトを見たり使ったりしたことのある学生がいるだろうか。そう多くはないであろう。現代社会に合わせ、学生が保育者となるまでに情報機器と幼児について改めて考える時間を設けることで意識の変容を見ることとする。あえて言うなら、世間では思考力向上のための情報機器の活用法が多くあるが、そもそも短期大学生は情報機器の利便性については重々理解しているのか、情報機器が思考等を育成するためにあるということはどう感じているだろうか。現代の若者は、早ければ小学

生の頃から自分のスマートフォンを持つことが許されている。そのため、大学に入学するころには多くの学生がパーソナルコンピューターは苦手だが、スマートフォンの操作は慣れたものである。だが、情報収集機器として役立っている様子が伺えるが、思考育成として活用しているだろうか。さらには、保育者を目指す立場として幼児期に情報機器が必要であるか否かについてもどう捉えているのか気になるところである。現代は、幼少期より各家庭にスマートフォンやタブレット端末が1台は所有している環境にある。そのため、幼児期から自然とその操作方法を身に付け使用している状況にあるわけだが、この状況を学生はどう意識しているのかも踏まえて授業を展開していきたい。

今回は、幼児期に必要な情報機器とは何か、現代の学生は幼児期から情報機器を持たせることをどう考え、教育に取り入れるか、ということを学生たちに考える時間として授業内に時間を設けることとした。

授業を通して幼児がアプリケーションまたはサイトを使用することに対する学生の意識の変容に役立つことを願い実践したものを報告する。

1. 研究目的

幼児向けアプリケーションの分析と活用に関する学生の認識について留めることを目的とする。また、授業の展開方法や内容について探り実践していくことを目的とする。

2. 研究方法

1) 研究対象

平成30年度から令和2年度までにA短期大学で教育方法論Ⅱ（コンピューターリテラシー）旧科目名保育教材研究Ⅳ（コンピューターリテラシー）を受講した学生

2) 研究方法

提出された課題内容の検討とアンケートによる記入内容から、アンケート用紙は無記名式での回答であった。

3) 倫理的配慮

研究目的、研究参加方法、本研究、授業内容に対

する参考資料以外の目的にデータを使用しないこと、成績には関係しないことを口頭にして説明し同意の得られたものを対象とした。記述用紙の回収は、回収ボックスに無記名で提出する方法で行った。

3. 幼児向けアプリケーションに関する授業実践

これまで行ってきた情報処理ⅠやⅡの授業では、パソコンの基本的な操作から、Microsoft Office Word と Excel, PowerPoint, 情報収集方法や情報モラルなどについて行ってきた。これまでの授業内容を活かし、より保育の現場とくに保育にICTを活用することについて考える時間を多く設けることとした。

この授業では、主に幼児向けアプリケーションまたはサイトを活用することを前提に分析と保育現場での実践に向け授業内容を展開していく。

まず初めに行ったことは、学生一人ひとりが幼児向けまたは幼児も楽しめるアプリケーションまたはサイトを試すところからである。数多あるアプリケーションやサイトの中から幼児向けであるものまた幼児に有効であるものを検索することから始めることで、どのようなものがあるのかを知ることができる。まずはアプリケーションやサイトがどれだけあるのか、そしてどのようなアプリケーションやサイトがあるのかを知る必要があるためである。今回は特にアプリケーションやサイトを指定することなく、さらに試す中には、パーソナルコンピューターでしかできないものやスマートフォンやタブレット端末でしかできないもの、どちらでもできるものと多様であるが、それについても指定はしていない。その理由として、保育の現場で必ずスマートフォンやタブレット端末が使用できるとは限らないからである。もちろんパーソナルコンピューターが必ず有るわけでもない。そのことも踏まえて、まずは幼児にとってよいと思うアプリケーションを選び出すことが必要であると感じたからである。もちろんアプリケーションやサイトを検索する方法も学生自身にゆだねている。そのため、各自が試したいと思うものをまずは試すこととなる。

次に、多くのアプリケーションを体験した中から保育の現場で幼児が使うことを前提に提供したいと思う5つ選定させた。保育現場で活用することと幼

児にとってのアプリケーションを見つけるという視点を持つことでアプリケーションをただ楽しむだけでなく、幼児にとってという点についても考え感じながら実践していくこととなる。視点を変えて改めて試すことで、感じ方や捉え方が変わると考えられる。

さらにアプリケーションの絞り込みを行った。5つの中からぜひ皆に紹介したい、保育の現場で実践したいと思う1つを選びプレゼンテーションしてもらったこととした。プレゼンテーションはこれまでに習得した Microsoftoffice の PowerPoint を使い行う。この時、プレゼンテーションを行うにあたりアプリケーションの紹介や使った感想はもちろんだが、保育の現場でどのように使うのか、教材として使うことで園児が得られることについての意見を多く出すことを必要な条件として提示した。一人ひとりが発表を終えた後には、質疑応答の時間をもち意見交換の場とした。さらに発表したアプリケーションを全員に体験させ、実際に使用することで新たな発見を促した。実際に新たな気づきが出され、保育現場での活用がより身近に感じられている様子が伺えた。

幼児がアプリケーションを使用することについて考え、学生なりに色々と捉えたことを受け、改めて幼児がアプリケーションを使用することについて考える内容として、思いつく限りのメリットとデメリットを出させた。皆の意見として出されたメリットとデメリットを並べ、何か気づくことがないか問いかけ、学生の意見を基にメリットとデメリットは背中合わせであること、その部分をしっかりと抑えて幼児に指導が必要であることを再認識した。もちろん保育者への対応もそこに含まれる。

そのことを踏まえ、メリットとデメリットについてのレポートを課した。たくさん出された中から、一つを選びそのことについて調査をし、自分なりの意見をまとめる課題である。改めて各自がテーマとした課題に対する動機や問題意識などを持たせ、課題とした。最後に、これまで学んだことを踏まえ、アプリケーションを使用することを保護者に説明する内容と幼児に対しての説明内容を記すことで自分の意見とすることとした。

意見がまとまったうえで、アプリケーションを利用した内容で指導案を作成する時間を設けこの課題を終えた。

4. 結果と考察

これまで幼児向けのアプリケーションやサイト、また幼児向けでなくとも幼児が活用する際に有効と思われるアプリケーションやサイトというものの活用について授業開始時に学生に確認すると、94%の学生が知らないと回答した。また、知っている学生に幼児向けアプリケーションを使用したことがあるかと問うたところ数名の学生が使用したことがあると回答している。この数名の学生は、弟や妹が幼児であるため使用したことが分かった。このように保育に関する職を目指す学生の多くが幼児向けアプリケーションやサイトがあることを特に気にかけていないことが分かった。また、幼児がアプリケーションを使用することに対し多くの否定的意見は出されたが、肯定的意見についてはほぼ無かったため、良い印象は無いことが分かった。これを受け、まずはいくつものアプリケーションやサイトを試してもらった。学生が試した数は一人15~20件ほどである。学生は、幼児も楽しめるが自分たちも楽しめることを知ったことで、幼児だけでなく保護者へのアプローチの仕方も気づくことができたよう提出された課題内容からも見受けられる。

この3年間でも変化が見られた部分としては、3年前に行った時には、パーソナルコンピューターでできるアプリケーションやサイトを選択する学生が多かったが、昨年・今年とスマートフォンやタブレット端末を使用するアプリケーションやサイトを選択する学生が多くなったことである。図1に示す。

この変化は、学生自身がスマートフォンを手にする時期が早まったことと、普段からスマートフォンを利用したアプリケーションを使うことが多いため慣れていること、パーソナルコンピューターは電源

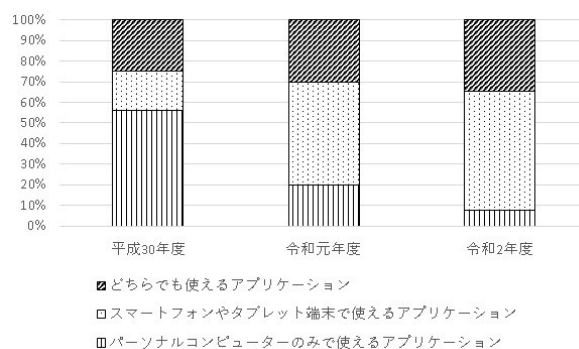


図1 アプリケーションを使用した端末

を入れてから使用するまでに時間がかかり面倒であることが学生への調査で分かった。さらには、この1年の間に学内でWi-Fiを使える場所が増えたことも要因の一つではないかと考える。環境によって使用できる端末が変化することも併せて学生に伝えられたことは結果としてよかったと捉えている。

次に、学生が保育現場で使用したいと思ったアプリケーションを選んだ理由として多かったのが、知育と呼ばれるようなアプリケーションやサイトを選定したものである。言葉を覚えることや音を感じ取ることなど幼児の発達に関するアプリケーションやサイトは有効であると学生は考えていることが伺える。その他にも、普段の保育活動に繋げることでできるアプリケーションを選定している様子が伺えた。学生の意見を別紙資料として添付する。(資料1)

アプリケーションを現場でどのように使うと有効か、アプリケーションを使った学習で幼児が得られる効果を考えながらアプリケーションと向き合うことで、多くの気づきを得られた様子が各自のプレゼンテーションから伺えた。また、保育の現場で使うことを前提に指導案を作成させた際も、ねらいや内容をしっかりと捉え、子どもたちのことを考えた内容となっていたことは喜ばしいことである。今後、保育の現場でアプリケーションを活用する機会を学生の方から申請できることを望む。

幼児がアプリケーションを使用することに対する肯定的意見と否定的意見について、授業開始時は、肯定的意見よりも否定的意見を挙げるが多かった。多くの学生が、現在自分自身が利用している状況と重ね合わせた思いを意見として記入していた。そのため、学生自身はアプリケーションやサイトを利用することが心身ともに良くないことは感じていることが伺える。しかし、自己の欲求を満たすために辞められないことも口にしており、普段は気にしないことも改めて考えることで葛藤が生まれたようだ。ただ、数は少ないが肯定的意見が出たことも確かである。学生は大人ですので、うまく付き合っていってほしいと願う。

今回は、幼児がアプリケーションやサイトを利用することについて考えてもらったわけだが、実際にアプリケーションやサイト利用を実践した後は学生から肯定的意見について多く出され、否定的意見は当初取った内容とほぼ変化が見られなかった。これは、実際にアプリケーションを体験し、幼児が活用するにあたり有効性が感じられたことプレゼン準備

準備やその後の質疑応答、プレゼンテーション内容を踏まえての実践を行ったことで意見が大きく変わり肯定的意見が多く出されたと考える。学生の意見を別紙資料として肯定的意見を添付する。図1と資料2に示す。

学生から出された肯定的意見と否定的意見について、学生なりに感じたことを踏まえ、そのことについて情報収集を行うことによって、より深くそして自分の意見として持つことができたことと提出されたレポートから読み取れる。情報収集をし、レポートとしてまとめる課題は学生にとって大変だったようだが現場に出た際に、保護者などに話をするためには必要であると考えられる。

5. まとめ

選択科目のため少人数ではあるが、この授業を通して幼児向けアプリケーションやサイトについて意識したこと、さらにそれに対して多くの意見が出されたこと、そして現場で使える内容として意識し実践を考えたことは、とても喜ばしいことである。また、幼児向けとなっているが大人が実践しても楽しめる内容や勉強になる内容のものがあることに気づき、保育の現場だけでなく障がい者や老人施設などでも活用があるのではないかという意見が出たこともとても喜ばしいことである。常にこのような気づきを持って社会で活躍してほしいものである。

最後に、教材としてのアプリケーションやサイト、情報機器の役割についてこれからも学生自身が探し研究を進めることを望む。

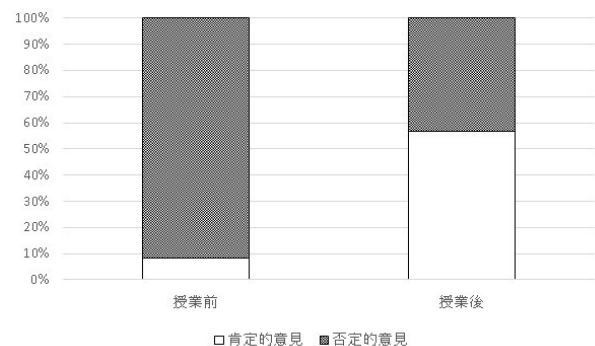


図1. 授業前と後の肯定的意見と否定的意見の割合

引用・参考文献

- 1) 松山由美子・堀田博史・佐藤朝美・奥林泰一郎・松河秀哉・中村 恵・森田健宏・深見俊崇：保育現場での活用を想定した幼児向けアプリの評価観点の検討，日本教育工学会論文誌 40(Suppl.)，117-120，2016
- 2) 阿部 学・本間 優子：保育者養成校における教育用アプリ分析の授業実践および ICT 活用に対する学生の認識，人文公共学研究論集 第 38 号，243-254
- 3) 大塚紫乃：保育におけるメディア活用に関する認識の変容—子ども向けアプリの体験を通して—，江戸川大学こどもコミュニケーション研究紀要 Vol. 1，17-23
- 4) 阿部 学：保育実践へのタブレット PC 導入期の記録—「アプリの時間」以外での活用—，社会とつながる学校教育に関する研究 (3) (2015)，9-15
- 5) 真宮美奈子・海川祐輝：Web アプリケーションを活用した授業方法に関する研究—小学校における3年間の授業実践から—，山梨学院短期大学研究紀要第 30 巻，117-127，(2010)
- 6) 椎橋げんき，大貫麻美，石沢順子：幼児の主體的なプログラミング活動がもたらす遊びの融合をめざして，日本科学教育学会第 43 回年会論文集，582-583 (2019)

資料1 学生のアプリケーション選定理由

- ・パパママとお子さまとで一緒に楽しめる。
- ・1つのアプリに15のゲームが入っており、5個は無料で使えるようになっている。残りの10個は有料ですが課金をする価値があると思いました。
- ・1つ1つのゲームが面白く、画面をタッチするたびに違う音がでるので頭を働かせながら耳で音を聞いて楽しむこともできると思いました。
- ・1つのゲームの種類が多い
- ・見ていて楽しいと思えることと飽きないということです。見たいものを保護者や保育者にリクエストして様々な動画を見れることで飽きずに楽しむことができます。
- ・2才児からでも遊べるように、シンプル操作で遊べる設計
- ・7歳までの項目があるので先に進んで学ぶこともでき、幼児の発達や学びを大きく伸ばせる。
- ・CDで鳴き声を流したり、画用紙などで作る手間はぶける
- ・NHK Eテレの子ども向け人気番組の動画をいつでもどこでも見られる
- ・アプリの第一印象が、色遣いが鮮やかで、イラストが細かくなく幼児にあっていると思いました。ワンタップでゲームが始まり、ゲーム自体の操作も指一本でできるというところが魅力的です。
- ・アプリを進行する声が身近にいそうな声で聞きやすい
- ・アプリ内では全てTVや映画でおなじみの声や楽曲を利用。
- ・アンパンマン、ばいきんまん、ドキンちゃんなどたくさんキャラクターで子どもの興味を引くことが出来る。
- ・イラストレーションもカラフルで見やすくだれでも使えるアプリとなっています。
- ・いろんな問題に自らチャレンジできるようになる
- ・絵本を試し読みもできました！
- ・おえかき、つくる・ばずる、かながえる・ずけい・かず、けいさん・もじ、かいわ の5つのジャンルがあり、それぞれ5つから8つのゲームが用意されています。ゲームは難易度が選べることで子どもが遊びやすい度合いから始めることができます。また、実際に遊んでみると、自分も知らなかった動物の鳴き声を知ることができたり、一番重いものは何かというクイズは少し考えることが必要になるなど、知らないこと、わからないことがあり、私の年齢でも楽しむことができました。保育現場で使う以外にも、親と子で、アドバイスをし合い、共に遊ぶきっかけにもなると思い、このアプリを選びました。
- ・お子さまにわかりやすい達成感や自信を持たせることができます。
- ・お子さまをひざの上に乗せて見てあげてください。
- ・カルテット（神経衰弱と似たゲーム）
- ・簡単なマウス操作で塗り絵が楽しめる
- ・かんたんを選択しても意外とむずかしいのでとても頭を使うと思いました。
- ・キャラクターが食べたいものを入れると、画面にでてきて喜んでくれるので、達成感や人の役にたつことに喜びを感じられるいい機会になると思った。
- ・キャラクターにあだ名をつけることで表現力も育つ
- ・グラフィックが綺麗でした。
- ・ゲームには動く絵本やぬり絵、まちがいさがしなどがあります。他にもアルファベットを楽しく覚えることができるゲームや日本地図のパズルなどがあります。
- ・ゲームの内容も難しすぎず子供が楽しめるアプリです。また、ロック機能もついているので保護者も安心して子供にゲームをやらせることができます(^^)！
- ・ゲームランドのパズルは、種類が豊富で、難易度レベルが『簡単』『普通』『難しい』の三段階から選べます。イラストもかわいいので、パズルをするのも楽しいです。
- ・ゲーム中は音楽が流れていたり動物の鳴き声が聞こえてきたりとパズルができる、できないに関わらずに楽しむ事ができ、幅広い年齢にあったアプリだと思った。
- ・ゲーム内容もパズルゲームや形はめ等様々あり、飽きずに行えると思います。
- ・ここには、『みいつけた』や『にほんごであそぼ』や『おかあさんといっしょ』など載っている番組の動画がたくさんあります。
- ・ごっこの工程の随所に、知育的な要素を取りいれています。
- ・ごっこランドオリジナルの知育パズルでお子さまの好奇心や思考力を養います。
- ・子どもにも分かりやすい操作

- ・子どもに役立つコンテンツがたくさんある
- ・このアプリにあるお弁当キッチンはこの風にかわいいお弁当を作ったりと子供の創造力などが鍛えられます
- ・この中でも間違い探しや、しりとり、迷路などがあり達成感を味わうことができます。
- ・これは、子供番組が放送されているNHKが出しているアプリです。
- ・サル・シマウマ・キリンなどパズルの種類も豊富なことも子どもは飽きずに長い間楽しめるのも嬉しい。
- ・自分にあったレベルでゲームができる
- ・自由時間などに、保育者の目の届く範囲で、少人数での使用
- ・シンプルな操作で簡単に遊べる
- ・スコアがあり、友だちとスコアで競い合える
- ・スマートフォンだけではなく PC にも対応している。
- ・スマートフォンを動かすものや、指で動かすもの、タップして動かすものなどあそび方がたくさんある。
- ・個々の発達にも合わせることができる。
- ・その動画をみることで、子どもたちのやってみたいという気持ちやもっと知りたいという気持ちを引き出せる
- ・それぞれタッチするとユニークな音とおもしろい動きをするので、見ている子どもたちも楽しめると思いました。
- ・たくさんのゲームが楽しめる
- ・タッチするとユニークな音と動きで子どもを楽しませます。
- ・タマゴ、おサカナ、シャボン玉の 3 つのステージが用意されています。
- ・ちょっとスピードが速いので最初は難しい
- ・デジタル絵本
- ・点つなぎで文字を押すごとに文字を読み上げてくれるため、自分がどこまで進んだのか把握しやすい
- ・どのステージでも水の動きがとてもリアルで、グラデーションや水に透けてにじんで見える背景なども再現されていて、本当に水遊びをしているような気分になることができた。
- ・ドライブをしている途中にクイズが出てくるので、ただ走っているだけにならずに、飽きることなく遊ぶことができました。左右に携帯を傾けることで移動するので、自分が運転している気分になっていいと思いました。
- ・ドラえもんと一緒に 6 つのゲームが楽しめる
- ・トランプを使って遊ぶよりも場所をとらず、すぐにプレイ可能
- ・なにかしらの動物が出てきたなど覚えていけばキーワードやジャンル等で調べるとすぐ見つかりました。
- ・ナレーションもついていてストーリーを楽しみながら、童謡や手遊びで遊べる楽しいアプリとなっています。
- ・難易度が選べる
- ・の 3 つから選択できます。子どもの年齢に
- ・バズライトイヤーにちなんだ問題が出るから男の子が好きそう
- ・バラバラになった動物のピースを組み合わせて、楽しむジグソーパズル。早く元どおりにして動物たちを助けてあげよう！
- ・一つひとつ可愛らしい絵が描かれているので子どもも覚えやすい
- ・ひらがなは書き順を教えてくれたり、すうじむすびでは、1~10 まで、11~20
- ・マクドナルドやセブンイレブンなどの企業が出店していて実際に働いているかのように遊びとして楽しめることができる。
- ・また、「あそび」の動画もいっぱいあり、身の回りの道具などを使って手軽にできる「あそび」の動画もたくさん紹介しています。
- ・また、ワイパーやライトを天候に合わせてつけられるようになっていたので、車の機能を知ることができるもいい学びになると思いました。
- ・までのように自分で選べるので発達に合わせて行うことができるのでいいと思いました。
- ・メインからデザートまですべて自分で決められるので、自分の好みに可愛くできるうえに、子どもにとっては自分の理想とするお弁当が作れて楽しいと思いました。
- ・めまもりチェックがついている
- ・文字を書くたびに褒められるため、どんどん進めなくなる
- ・ルールが難しいので年長児向けだと思いました。
- ・レシピを選んで、料理手順を順番にこなしていくだけ
- ・わかりやすい音声ガイドと画面上の指マーク
- ・わかりやすく動物を入れておくことで、こどもた

ちのヒントになる

- ・一つだけではなくたくさんあるので尽きることなく楽しめると思いました。
- ・音や色も様々でいろいろなものをタッチしてどうなるのか楽しめる
- ・音声があるためアンパンマンが好きな子どもは喜んでできる。
- ・音声やイラストの通りに正しいものを選ぶ
- ・音声案内や指マークの指示があり小さな子どもでも簡単に操作ができる。
- ・何ができるのかわくわく感
- ・暇つぶしにちょうどいい。
- ・絵が可愛い。
- ・絵が完成したときの達成感
- ・絵本を見るだけでなく、パズルもできるので長く楽しく遊べる。
- ・楽しい、飽き防止、新鮮、学び、雨の日に活用
- ・楽しいと思える年齢層が広く、誰にでも楽しいと思ってもらえるから。
- ・楽しく記憶力を育てられる。
- ・完成した時や、1人でできたときには達成感を味わえるのでいいと思います。
- ・基本的な生活習慣から友達との関わり方など遊びながら学べてとてもよいと思いました。
- ・玉ねぎを切る、卵を割るといった操作はそれぞれが違いアトラクションのようであり、激しすぎても駄目、遅すぎても駄目、料理とは実に繊細で考慮が必要だと分かるゲームになっています
- ・考える楽しさや難しさを味わえる
- ・行われるお仕事を通じてごっこ遊びができる。
- ・合わせて設定できるので、幅広い年齢に使用
- ・最初に説明があるので練習してから本番にいけます
- ・使う時間も決められる
- ・子どもから目を離したときでも違うサイトに飛んでしまう心配なし
- ・子どもが興味を示すようなはっきりとした色合いで、区別が付きやすい仕様になっている。
- ・子どもが将来なりたいたいと思った職業を実際にこのアプリで体験することができるのがいいと思ったから。
- ・子どもにとっても馴染み深い企業ばかりで、存分に子どもにも人気の飲食チェーン店など、実際の企業で子どもに読んだとき反響がよかった絵本。あれ、名前がおもいだせない
- ・子どもに任せるだけでなく、大人がヒントを出したり、日常生活の中でどのように使われているのか等言葉掛けをしながら一緒に使える。
- ・歯磨きの時間は、保育者にとって給食の片付けや掃除、午睡準備などで保育者も忙しい時間。
- ・歯磨きの大切さなど生活面を学ぶことができる。
- ・歯磨きを大雑把に済ませてしまっている子どもたち。
- ・次のストーリーに進むと、操作方法も変わるので楽しい！
- ・自分でクリアしてコレクションが集められて楽しめる
- ・自分の作りたいように飾り付けができるものもある。
- ・実際にある店舗（ガスト、ホットモットなど）の仕事を体験できるので馴染みやすいと感じました。私はガストで勤めていたこともありガストをやったのですが、私がやっていた仕事とおおまか一緒に遊んでいて楽しかったです。
- ・実際にやってみるとアプリの中には8種類のゲームが入っているので飽きずに楽しめるとおもいました。また、数字の読み方、形、サイズの違いを学ぶことが出来ますし、パズルでは手と目の強調を培うことも出来るため、選びました。
- ・実際に水遊びや絵の具遊びをする際には、準備や後片付けに時間がかかり、汚れても良い環境を作ったりする必要があるので、人によっては遊びに絵の具や水を使うのはもったいないと思ってしまうこともあるかもしれないが、アプリならそのようなことを気にせずに遊べて無駄もなくとても良いと思った。
- ・社会に出ているぷっちょやプロ野球などに触れられ、社会への興味関心を子どもが自然に持てるようになってきていること
- ・主人公はかわいいヒヨコちゃん。ヒヨコちゃんに向かって落ちてくる卵やシャボン玉をどんどんタッチしてつぶしていきます。
- ・手軽に遊べる。
- ・種類が豊富で飽きない
- ・集中力が必要
- ・色や形を見分ける力が鍛えられる
- ・触って、話して、傾けて、知らずに楽しんで学ぶ
- ・親子で安心して使え、子どもの学習傾向を見れることや子どもと一緒にゲームに挑戦できることなど保護者にとってもうれしいこと

- ・身近なお店に関心が持てる。
- ・身近なものごとの名前や特徴を学ぶことができる。
- ・進むにつれて難しくなっていくので大人も十分楽しめて、子どもと一緒に考えながら行うことができる。
- ・随所に褒めるポイントがあり、ご両親がお子さまを褒めたり励ましたりしてあげられます。
- ・制限時間があり、1P L A Yの区切りがある。
- ・制限時間がないので焦らず、自分のペースでできていいと思いました。
- ・素早さが必要とされる。
- ・想像力や考える力が発達する。
- ・操作もタッチするだけなのでとても簡単。赤ちゃんから幼児まで楽しくおもちゃ感覚で遊べる。
- ・大人でも真っ直ぐに書くのは難しい
- ・沢山の職業擬人体験があり自分のなりたい職業にたいして憧れができる。
- ・知っているキャラクターで親しみやすい。
- ・点と点をつなぐのは楽しい
- ・動く早さは「おそい」、「ふつう」、「はやい」
- ・動画で見られるから楽しい
- ・憧れの職業になりきることができる。
- ・得点やスピードに応じて星の色が塗られたりして、何度も挑戦する粘り強さを養える。
- ・年齢による実力さが無い。
- ・年齢を選ぶとアプリ側が年齢にあった動画を選んでくれる
- ・脳の成長が最も活発な幼少期に、楽しくアンパンマンやしょくぱんまん、バタコさんのお手伝いができる良質な知育教材。
- ・分かりやすく可愛いイラスト、タッチするだけで何かができる
- ・文字や数、図形、パズル、おえかきなど多くことが楽しめます。
- ・文字や数字を感単に覚えられる
- ・無駄な操作が少なくアプリ自体が簡単な作りで使いやすい
- ・無料でお試しプレイができる。
- ・無料でたくさんのお話を見ることが出来る。
- ・料理ってこんなに楽しかったのか！と改めて気づかされる、実用的なゲームであり、料理が好きだという人にも、単純に楽しいミニゲームがしたいという人にもおすすめです

資料2 アプリケーション使用のメリット

- ・1人でも大人と一緒にでもできる点です。保護者が少し目を離しても安心できると思ったことや親子の触れ合いの一部になると思ったことから考えました。
- ・2020年から始まるプログラミング教育の準備ができる
- ・IT技術が発達する今日、小さいころからパソコンに慣れ親しむことは大切だと考えます。
- ・アプリケーションならばスマートフォンにインストールすればどこでも遊ぶことができる。
- ・アプリであったようにどのようなお仕事が世の中にあるのかを体験し、知れる
- ・アプリなどが豊富にあるので自分のしたいことができる。
- ・アプリをすることがご褒美になったりする。
- ・いつでもどこでもさまざまな情報を得られる
- ・いつでもどこでも使える
- ・いろいろなアプリがある
- ・いろいろな人とつながれる
- ・いろいろなゲームができる
- ・インターネットを楽しめる
- ・インターネットを使わないと出せない音なども知ることができます。
- ・お金がかからない
- ・ゲームやアニメを楽しめる
- ・コンパクト
- ・さまざまな経験をすることができる
- ・すぐに調べられる、すぐ調べられるので知識が身につけやすい
- ・スマートフォンやパソコンがあれば、場所や時間に関係なくできる点です。天気などに関係なくできて、保護者の手助けにもなると思ったことから感じました。
- ・たくさんの音楽を聴くことができる
- ・たくさんの情報が得られる。
- ・タブレットのアプリで自由保育で遊ぶ場合、普段あまり行えない職業体験のようなアプリや、物の名前を覚えるアプリ、パズルなど様々なアプリがあり、好きなことを行うことがメリット
- ・デザインがかわいい
- ・デジタル技術が進歩している今の時代は、パソコンを使うことが多いので触れておくとこれからの便利。

- ・ネットアプリなどで、普通では体験できないことを体験できるなど、遊びの幅が広がる。
- ・ネット予約ができる、店舗への状況確認ができる
- ・ノートパソコンなら外出先でも使用できる
- ・パソコンですることにより情報等をまとめやすく効率的なため、その資質や能力を小さいころから延ばせる
- ・パソコンやアプリの操作に早くなれることができる
- ・パソコンを活用した学習が実践できる
- ・ビデオ通話ができる
- ・ポケット wi-fi があれば外でもインターネットが使える
- ・マウスで絵を描くことを行なうことで、マウスで絵を描く新しさもあるが、他のこどもが描く絵と比べて楽しむこともできる
- ・もっと新しいことを知りたいという好奇心が育つ。
- ・やりたいことに合わせて行える
- ・ルールを守る訓練になる
- ・意志の伝達がコンピューターを通してできる
- ・一定の時間集中することで、集中力が鍛えられる点です。アプリは誰でも楽しめるように作られていると思った。
- ・映像を見たり画像を見たりする中で、文字を覚えていき語学が強くなる。
- ・遠くにいる人とビデオ電話が出来る
- ・音声認識機能が使える
- ・何歳からでも始められる
- ・家で買い物が出来る（ネットショッピング）
- ・家の中でも様々な世界を見ることができる
- ・暇つぶしになる
- ・画面に短時間集中できるから、大人がその間に自分のことや周りのことを進めることができる。
- ・学習ツールとしても使える
- ・学習できるアプリもある
- ・学習にコストがかからない。
- ・学力向上へつながる
- ・楽しく遊びながら学べる
- ・楽しさや面白さ、普段玩具で遊んでいることとは違った楽しみを経験できる
- ・管理がしやすい。
- ・簡単にすぐ使える
- ・玩具や外遊びの他に遊びも増え飽きずに済む
- ・教材がかさばらない
- ・教材に音声や動画を使用できる
- ・興味関心が高まる
- ・隙間時間でも学習できる
- ・五感の発達につながる
- ・好きな動画を見ることができる
- ・好奇心が旺盛になる
- ・国際交流が図れる
- ・今の時代コンピューターや機械に触れることが多く、保育で早くから体験できる
- ・作品を作る際、1つ前の状態の戻したり同じものを増やしたりと、手描きではできないことが簡単にできるため、作業がスムーズになる。
- ・使いこなせたら便利
- ・使っていく上で、使い方やネット上のルールを教えてくれるアプリがあるからそのような知識も小さいうちから楽しく学んでいくことができる。
- ・子どもがとても楽しめて、喜んでくれる。
- ・子どもが使いたいと思ったときにいつでも使うことができる。
- ・子どもが自ら積極的に取り組める教材が充実している
- ・子どものうちにコンピューターの使い方を知り慣れることで将来使う時にスムーズに使うことができ、役立つ
- ・子どもの年齢にあったものを直ぐに提供できる
- ・子ども達の職業選択の候補を増やす
- ・子供と保護者で遊ぶ場合コミュニケーションが取れる
- ・子供同士のコミュニケーションが多くなる
- ・思考力、集中力などが身に付く。
- ・指先の発達につながる
- ・指先を使う
- ・視覚を使い、子どもが理解しやすい内容
- ・字を書かない
- ・持ち運びが楽
- ・時代の流行が分かる
- ・自主性を養うことができる
- ・自主的に学びやすい
- ・自分が気になったことや興味のあることを簡単に調べられたり、見ることができるから知識が増える。また、ネットを見ている上で新しいことに出会い、新しい知識を得ることもできる。
- ・自分で自分を律する態度を養う(使用制限や時間制限を設けると)
- ・自立して扱える
- ・辞書が不必要

- ・実際の企業が監修している職業体験ゲームなどがあり、将来の可能性を広げることができる。
- ・手軽に動画を見ることができる
- ・手先が器用になる
- ・趣味の増加
- ・集中してくれる
- ・出かけ先で飽きてしまった子どもにアプリで遊んでもらう(玩具は荷物、持ち込めない)こともできる
- ・瞬時に多くの情報が得られる
- ・準備に時間がかからない
- ・準備等にコストがかからない
- ・徐々にレベルをアップしていたり、クリアすると報酬や達成感を味わえる
- ・上手に使えば、知識が大幅に増える。インターネットを使うことで遥かに多くの情報が入手することができます。
- ・場所を選ばず、外出時でも使える
- ・情報が早い
- ・情報を調べやすい
- ・色んなジャンルがあって、年齢に合わせて使うことができる。
- ・親子で楽しくできる
- ・親子のコミュニケーション増加(パソコンを対話のネタにする、操作を教えるなど)
- ・世界中の人とコミュニケーションが取れる
- ・制作などに比べてインターネットは準備がタブレット一台で繋ぐことができるので、容易に準備することができます。
- ・昔と比べるとかなり安価になった
- ・素早く作業ができる
- ・創意工夫して考える力や記憶力が鍛えられる
- ・創造性の獲得
- ・想像力が発達する
- ・想像力が豊かになる
- ・想像力や空想力が身につく
- ・操作が簡単なものが多いので1人でもできる
- ・早いうちからパソコンに触れることで基礎を学び、技術が変化しても対応できる能力が持てる
- ・達成感を味わえる
- ・誰とでもつながれる
- ・知育アプリを正しく使えば五感の発達に繋がる
- ・知識が増える
- ・注意力・集中力が上がる
- ・低コストで知識を身につけることができる
- ・添削がその場で出来る
- ・電子機器の扱いに慣れる。
- ・動物の鳴き声や動き方などを簡単に調べることができる。
- ・道のナビ機能がある
- ・年齢に合わせた内容を簡単に出来る
- ・粘りづよい忍耐力が身につく
- ・発想力の獲得
- ・病院など静かにしなければならないところで静かに待てられる
- ・物事の要点を絞った思考力が身につく
- ・文字の入力が速い
- ・文書や写真などデータを保存できる
- ・勉強も手軽にできる
- ・勉強をする機会にもなる
- ・保育者が用意する教材が減らせる。
- ・保護者として考えた時に、待ち時間や移動時間などの時にアプリを使うことで
- ・保護者として子どもの暇つぶしにもなるし、保護者としては楽ができる。
- ・保護者の時間が増える
- ・飽きたりせずにいることができる。
- ・忙しい時に飽きずに待っていてくれる
- ・本格的なこともゲーム感覚で自分のレベルに合わせて遊べる
- ・無料で使えるものが多い
- ・無料で美容師や薬剤師の仕事などアプリを使って様々な体験ができる
- ・面白い動画を見ることが出来る
- ・問題解決能力の獲得
- ・友達との会話のきっかけになる
- ・友達同士のコミュニケーションが広がる
- ・遊びながら多くのものに触れられる
- ・幼いころからコンピューターに親しむことで操作方法が身に付き、その技術が将来デスクワークを行う際や、パソコンで何かを作成する際に助けになる。
- ・様々な有料無料のソフトウェアを使うことができる
- ・流行ができる
- ・臨機応変な対処能力が身につく
- ・論理的かつ理性的な物事の考えが身につく

