

幼児教育における Microsoft PowerPoint による デジタル紙芝居の活用の有効性

織 田 芳 人

Effectiveness of Using Picture-Story Show Made with Microsoft PowerPoint
in Early Childhood Education

Michito ODA

長崎女子短期大学紀要 第51号 令和7年度 別刷

Reprinted form

Nagasaki Women's Junior College Annual Report of Studies, 51 : 8 - 15

2026

論 文

幼児教育における Microsoft PowerPoint による デジタル紙芝居の活用の有効性

織 田 芳 人

Effectiveness of Using Picture-Story Show Made with Microsoft PowerPoint
in Early Childhood Education

Michito ODA

キーワード：デジタル紙芝居、Microsoft PowerPoint、幼児教育

1. 研究の背景

1-1. 2018年の『幼稚園教育要領』施行

Society5.0¹⁾時代に適した教員養成の在り方が検討され、2018（平成30）年4月から新たな『幼稚園教育要領』が施行された。その中の「指導計画の作成上の留意事項」の一つとして「幼児期は直接的な体験が重要であることを踏まえ、視聴覚教材やコンピュータなど情報機器を活用する際には、幼稚園生活では得難い体験を補完するなど、幼児の体験との関連を考慮すること」²⁾が挙げられた。

1-2. 2021年の『教職課程コアカリキュラム』改訂

大きな転換が2020（令和2）年からのコロナ禍によってもたらされた。社会的にICT環境の早急な整備が求められ、教職課程においても、ICT活用をいっそう促進するため、2021（令和3）年8月、文部科学省教員養成部会で『教職課程コアカリキュラム』が改訂された³⁾。

小学校・中学校・高等学校の教諭の免許で修得すべき科目「各教科の指導法（情報機器及び教材の活用を含む。）」が「各教科の指導法（情報通信技術の活用を含む。）」へ変更され、「教育方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む。）」は基

本的に「教育方法及び技術」と「情報通信技術を活用した教育の理論及び方法」の2科目へ二分された⁴⁾。

幼稚園教諭の免許については、従来通り「保育内容の指導法（情報機器及び教材の活用を含む。）」及び「教育方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む。）」とされたが、「教育の方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む。）」の「（3）情報機器及び教材の活用」における到達目標に、以下の注釈が付記されている。

※幼稚園教諭は「子供たちの興味・関心を高めたり課題を明確につかませたり学習内容をふりかえったりするために、幼児の体験との関連を考慮しながら情報機器を活用して効果的に教材等を作成・提示することができる。」⁵⁾

子どもの成長を切れ目なく支えるという観点からは、2018年施行の『幼稚園教育要領』で幼保小の円滑な接続が期待された。それを考え合わせると、幼児教育においても、「情報機器及び教材の活用」から「情報通信技術の活用」すなわち「ICT活用」への展開が将来へ向けた課題の一つと考えられる。

表1 研究テーマ別文献数の推移：全収集文献⁶⁾

| 研究テーマ | 期間 ～1988 | 1989～ 1997 | 1998～ 2007 | 2008～ 2017 | 計 |
|----------------------------|-------------|---------------|---------------|---------------|-----|
| (A) 幼児によるメディア活用 | 0 | 15 | 30 | 18 | 63 |
| (B) 保育者による幼児活動支援のためのメディア活用 | 0 | 2 | 8 | 5 | 15 |
| (C) 保育者による園務のためのメディア活用 | 1 | 1 | 5 | 6 | 13 |
| (D) メディア活用に関する包括的研究 | 0 | 0 | 8 | 10 | 18 |
| (E) 保育者養成校におけるメディア活用 | 0 | 3 | 29 | 15 | 47 |
| 計 | 1 | 21 | 80 | 54 | 156 |

2. 関連研究

2-1. メディア活用

既報で1989年～2017年を調査対象として、幼児教育におけるメディア活用に関する国内の研究を概観し、「幼児によるメディア活用」⁶⁾及び「保育者によるメディア活用」⁷⁾としてまとめた。結果の一部を表1に示す。表1でいうメディアとはコンピュータ、タブレット、スマートフォン、インターネット等の電子情報機器類を指している。

新谷ほか(2001)はPC、液晶プロジェクター、デジタルカメラ、スキャナー等を用いることで保育者自身によるコンテンツ作成も可能とする「デジタル紙芝居」を試みた。幼稚園で実験を行い、既存の紙芝居に比べて大画面で迫力・説得力がある動画を導入できる、パソコン画面上で修正や背景処理等が容易、既存コンテンツのコピーが容易等のメリットを確認した⁸⁾。

新谷ほか(2001)・芝野ほか(2008)で使用されている液晶プロジェクターがより短焦点化・高輝度化されているので、デジタル紙芝居もいっそう迫力・説得力のなるものになると推測され、より高い解像度の大型液晶テレビも実用化されているので、デジタル紙芝居等の可能性がますます拡大していくと推測された⁹⁾。

2-2. デジタル紙芝居

幼児教育におけるICT活用は、子ども自身が様々な活動の中でICTを活用する場合と、保育者が子どもの活動を支援するためにICTを活用する場合の二つに大別される。

デジタル紙芝居に関しても同様の状況が考え

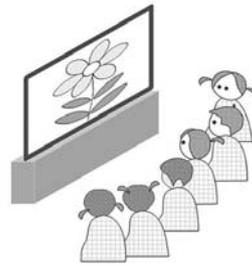


図1 大型モニターによる視聴

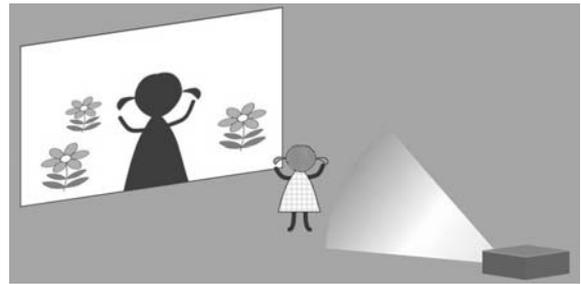


図2 液晶プロジェクターと大型スクリーンによる視聴

られる。小山(2017)は、子どもたち自身の表現活動として「電子紙芝居のような形で子どもが作成・準備し、発表するということも考えられる。その際、子どもたち自身が作成した絵や造形作品をデジタルカメラで撮影し、映像に合わせて子どもたちがセリフを言いながら発表することもできるだろう」と述べている¹⁰⁾。

幼児によるデジタル紙芝居の制作に関する研究は、既報における文献収集では見あたらなかったが、その後、報告されている。

牛田ほか(2021)は「子どもでも制作・上演できる、タッチでおもに操作するデジタル紙芝居システムを開発」した。その「使いやすさに留意したシンプルなシステム」を用いて実施した子ども対象のワークショップを報告している¹¹⁾。

3. 研究目的

新谷ほか(2004)は、「(1) 学生自身によるPowerPointを使用した『デジタル紙芝居』の制作過程と、(2) 制作者自身による幼稚園等での紙芝居の保育実践とから構成される」カリキュラムを報告している¹²⁾。

本稿においても、同上のプロセスで、近い将来、保育者になると期待される本学幼児教育学科学生

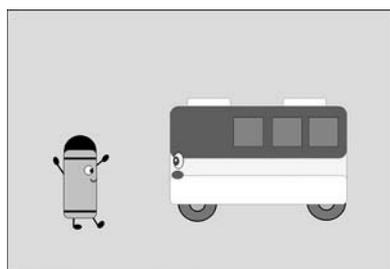


図3 ①図形の組み合わせ例1

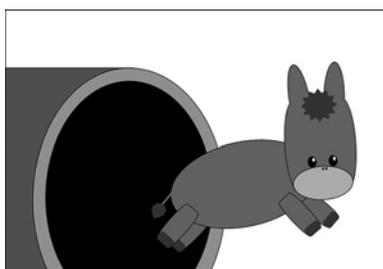


図4 ①図形の組み合わせ例2

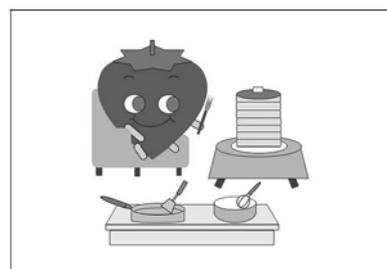


図5 ①図形の組み合わせ例3

が、ICT 活用の課題として Microsoft PowerPoint（以下 PowerPoint と略記）でデジタル紙芝居を制作する。さらに、学生の一部に限られるが、本学附属幼稚園で大型モニターを利用したデジタル紙芝居の実践を試みる。

そのプロセスで、学生へのデジタル紙芝居の制作に関するアンケート、及び、幼稚園教員への実践に関するアンケートを行う。それらの結果等から、幼児教育においてデジタル紙芝居の活用が有効かを検討することが本稿の研究目的である。

幼児教育における ICT 活用という観点から、改めて本研究を捉えると、デジタル紙芝居の制作におけるプレゼンテーション・アプリ PowerPoint の活用だけでなく、その実践における大型モニターの活用も挙げられる。

大型モニターや大型スクリーンを活用して、いろいろな静止画や動画を視聴する場合は、小型のタブレットを活用する場合よりも、より多数の子どもたちの間で思いや意見の交流が盛んになり、共感が高まることが期待される。

大型モニターの活用（図1）は、明るい室内で見ることができ、子どもたちの影が映ることもないので、多数で楽しむことができる。

一方、液晶プロジェクターと大型スクリーンの活用（図2）では、子どもが立ち上がると、その影がスクリーンに映ることも十分推測される。それが他の子どもたちの視聴を妨げることになる反面、影絵の効果によって新しい遊びの空間が生じる可能性もある。

新谷ほか（2002）は液晶プロジェクターを活用したデジタル紙芝居の実践において、「印象的であったのは、多くの幼児が、プロジェクタの光源に手をかざして『影絵遊び』を始めたことであ

る。…、この光景は、デジタル紙芝居の新たな可能性として注目される」と指摘した¹³⁾。

糟谷ほか（2023）は液晶プロジェクターを活用して「吊るしたソフトなスクリーンに海中の画像を投射し、その中で遊ぶ活動を行った」保育実践を報告している¹⁴⁾。

4. 研究方法

4-1. 関連授業科目

本学幼児教育学科では、2024（令和6）年から、それまで「保育方法論」に含めていた「情報機器及び教材の活用」の内容を「保育と ICT 活用」（1単位）として切り出し、残る「保育方法論」（1単位）と組み合わせる形で、上述した教職コアカリキュラムにおける「教育の方法及び技術（情報機器及び教材の活用を含む。）」（2単位）に対応させている。

専門教育科目「保育と ICT 活用」は1年後期の開設科目で、その中に PowerPoint によるデジタル紙芝居の制作を含めている。デジタル紙芝居の制作は、1年前期の教養科目「情報科学」で行っている PowerPoint による動物キャラクター制作の応用として位置付けられる。

4-2. デジタル紙芝居の制作方法

制作手法は① PowerPoint による図形の組み合わせによる描画、②色鉛筆・絵具等の描画材による手描き、③折り紙・切り紙等の紙加工による描画の3つに大別される。②と③の手法では、その描画をフラットスキャナーで読み取って、PowerPoint のスライドに貼り付ける。フラットスキャナーの活用も ICT 活用の一つと捉えられる。

保育者養成では、折り紙や切り紙が幼児の造形



図6 ②手描き例1



図7 ②手描き例2



図8 ②手描き例3

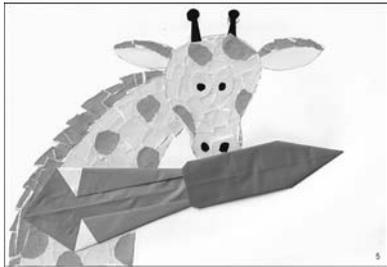


図9 ③折り紙例 (一部ちぎり絵)

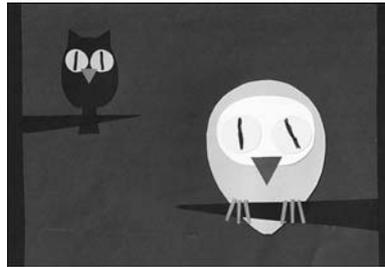


図10 ③切り紙例1

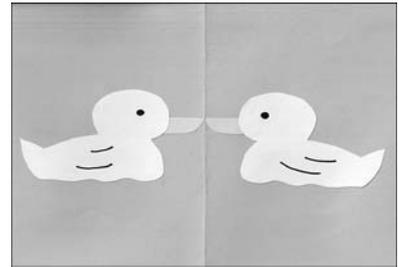


図11 ③切り紙例2

表2 デジタル紙芝居制作のアンケート

| 要因 | 質問 |
|-------------------------------|--------------------------|
| 注意 (Attention) 面白そう | Q1 この制作は眠くならなかった |
| | Q2 この制作に興味があった |
| | Q3 この制作で変わったことができる気がした |
| 関連性 (Relevance) やりがいがありそう | Q4 この制作は親しみやすい |
| | Q5 この制作は保育の現場で活かそう |
| | Q6 この制作は身につけたいスキル (技能) だ |
| 自信 (Confidence) やればできそう | Q7 この制作で自分なりの工夫ができた |
| | Q8 この制作に自信がついた |
| | Q9 この制作は着実に進められた |
| 満足感 (Satisfaction) やってよかった | Q10 この制作が身近に感じられるようになった |
| | Q11 この制作に満足した |
| | Q12 この制作を保育の現場で実践してみたい |

表3 デジタル紙芝居：アンケートの評定

| 選択肢ラベル | 5段階評定 | | | | |
|--------|-------|------------|---------------|---------------|------------|
| | そう思う | まあ そう思う | どちらとも いえない | あまり そう思わない | そう 思わない |
| 評定数値 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

表4 デジタル紙芝居実践のアンケート

| 質問 | |
|----|---|
| Q1 | 実践活動の流れは「良かった」と思いますか |
| Q2 | 実践活動全体における言葉かけは「良かった」と思いますか |
| Q3 | デジタル紙芝居のストーリーは、子どもたちにとって「わかりやすかった」と思いますか |
| Q4 | デジタル紙芝居における「ナレーション」と登場人物(キャラクター)の「セリフ」は、「わかりやすく使い分けられていた」と思いますか |
| Q5 | スケッチブック・シアターの動かし方は「良かった」と思いますか |
| Q6 | ペープサートの動かし方は「良かった」と思いますか |



図12 デジタル紙芝居の実践の様子

表現の手法として周知されているので、本研究における制作手法の一つとして③を加えている。制作手法別の諸例を図3～図11に示す。デジタル紙芝居のデータを学内システム内での使用に限定

することで、現代の絵本作家からの引用も認めることにした。各図の引用元を本稿末尾に示す。

4-3. 調査対象

1年後期の専門教育科目「保育とICT活用」を受講した学生を主な調査対象とする。多くの学生が個人的に随時パソコンを使用できる環境にはないので、1年前期の教養科目「情報科学」(必修)及び1年後期の専門教育科目「保育とICT活用」(選択必修)での課題作成にかかる時間は各授業時間内にほぼ限られていると推測される。結果的に、パソコンの操作に不慣れな学生が少な

表 5 デジタル紙芝居制作のアンケート結果

| 要因 | 質問 | 平均値 M | 標準偏差 SD | M+SD |
|----------|-------------------------|----------|------------|------|
| 注意 A | Q1 この制作は眠くならなかった | 4.61 | 0.49 | 5.09 |
| | Q2 この制作に興味があった | 4.08 | 0.84 | 4.92 |
| | Q3 この制作で変わったことができる気がした | 4.08 | 0.77 | 4.85 |
| 関連性 R | Q4 この制作は親しみやすい | 4.08 | 0.90 | 4.98 |
| | Q5 この制作は保育の現場で活かそうだ | 4.13 | 0.95 | 5.08 |
| | Q6 この制作は身につけたいスキル(技能)だ | 4.18 | 0.76 | 4.94 |
| 自信 C | Q7 この制作で自分なりの工夫ができた | 4.34 | 0.66 | 5.00 |
| | Q8 この制作に自信がついた | 3.97 | 0.78 | 4.75 |
| | Q9 この制作は着実に進められた | 4.29 | 0.72 | 5.01 |
| 満足感 S | Q10 この制作が身近に感じられるようになった | 4.03 | 0.87 | 4.90 |
| | Q11 この制作に満足した | 4.11 | 0.75 | 4.86 |
| | Q12 この制作を保育の現場で実践してみたい | 3.97 | 0.96 | 4.93 |

N=38

くないので、デジタル紙芝居の制作手法は PowerPoint による図形の組み合わせの描画に限定していない。

次いで、上記科目「保育と ICT 活用」でデジタル紙芝居制作を経験したゼミ生がゼミ活動の一部として、新たにデジタル紙芝居を制作し、本学附属幼稚園の園児を対象として、大型モニター活用によるデジタル紙芝居を実践した(図 12)。その実践を視聴した附属幼稚園教員に、助言・指導も兼ねた調査への協力をお願いした。

4-4. 調査方法

(1) デジタル紙芝居の制作

専門教育科目「保育と ICT 活用」において「デジタル紙芝居制作」を終了した後、受講生に対し、Google フォームで ARCS モデルを参照したアンケートを実施した(表 2)。

ARCS モデルは J. M. ケラーが提唱した学習者の動機付けモデルである。学習意欲を注意(Attention)、関連性(Relevance)、自信(Confidence)、満足感(Satisfaction)の4つの要因で捉え、これらの頭文字をとって ARCS モデルと呼ばれる¹⁵⁾。

評定は5段階とした。選択肢ラベル及び評定数値を表3に示す。アンケート末尾に、感想等の自由記述欄を設けた。

表 6 デジタル紙芝居実践のアンケート結果

| 質問(簡約) | 平均値 M | 標準偏差 SD | M+SD |
|---|----------|------------|------|
| q1 実践活動の流れは良かったと思うか | 4.80 | 0.40 | 5.20 |
| q2 実践活動全体における言葉かけは良かったと思うか | 4.40 | 0.49 | 4.89 |
| q3 デジタル紙芝居のストーリーは子どもたちにとってわかりやすかったと思うか | 4.60 | 0.49 | 5.09 |
| q4 デジタル紙芝居におけるナレーションと登場人物のセリフはわかりやすく使い分けられていたと思うか | 3.40 | 0.80 | 4.20 |
| q5 スケッチブック・シアターの動かし方は良かったと思うか | 4.00 | 0.63 | 4.63 |
| q6 ペーパーサートの動かし方は良かったと思うか | 4.20 | 0.75 | 4.95 |

N=5

表 7 デジタル紙芝居制作の要因別平均値・標準偏差

| 要因 | 質問 | 平均値 M | 標準偏差 SD | M+SD | |
|-------|------------|-----------|------------|------|------|
| A 注意 | 面白そうだ | Q1 ~ Q3 | 4.25 | 0.57 | 4.83 |
| R 関連性 | やりがいがありそうだ | Q4 ~ Q6 | 4.13 | 0.74 | 4.88 |
| C 自信 | やればできそうだ | Q7 ~ Q9 | 4.20 | 0.63 | 4.83 |
| S 満足感 | やってよかった | Q10 ~ Q12 | 4.04 | 0.71 | 4.74 |

N=38

表 8 デジタル紙芝居制作の手法別割合

| 制作手法 | 図形 | 手描き | 紙加工 | 計 |
|-------|-----|-----|-----|------|
| 受講者数 | 20 | 36 | 3 | 59 |
| パーセント | 32% | 63% | 5% | 100% |

N=59

(2) デジタル紙芝居の実践

本学附属幼稚園の「遊戯室」で、登園した3~5歳児たちが各クラスで全体活動を始める前の自由時間を利用して、ゼミ生がデジタル紙芝居を実践した。それを視聴した附属幼稚園教員5名に対し、紙媒体でアンケートを実施した。幼稚園児を対象とする実践のため、手遊びによる導入から始めて、一つのデジタル紙芝居を行い、次に簡単なスケッチブック・シアターとペーパーサートを含んで、もう一つのデジタル紙芝居を行うという流れで行った。アンケート項目もその流れを踏まえて作成した(表 4)。

評定は5段階として表2に準じた。各アンケート項目別に、改善点等の指摘を含む自由記述欄を設けた。アンケート末尾に、全体を通した感想等の自由記述欄を設けた。

表9 デジタル紙芝居制作の手法別自由記述

| 手法 | 自由記述（一部抜粋して要約） |
|----------|---|
| 図形の組み合わせ | <ul style="list-style-type: none"> キャラクターの工夫をしたり色んな形を使って作ることができて楽しかった パソコンの機能で試したことがないことができ、新しい方法を身につけられたので良かった 難しかったが、様々な技能を使って制作するのが楽しかった 少し難しかったが、初めて使ってみて、とても面白く制作できた 難しかったが楽しかった 作るのが難しく時間がかかったが、完成したら達成感があった デジタル紙芝居を制作して、パソコンを身近なものだと実感することができた デジタル紙芝居の制作は保育現場でも使えそうだと感じた |
| 手描き | <ul style="list-style-type: none"> しっかりと取り組むことが出来たし、自分なりの紙芝居を作ることができて、とても楽しかった 自分なりの工夫をして制作できたのでよかった デジタル紙芝居も新しい方法の一つだと思った 自分で描いた絵をスキャナーで読み取って、パソコンに移すこともできることを初めて知った デジタル紙芝居というやり方を知って驚いた デジタル紙芝居はデータで保存されるので、壊れたり、無くなったりする可能性が低いと感じた 紙の紙芝居に比べて、破れないのがいいと思った 紙の紙芝居に比べて、大きな画面に映すことができるので、見やすいのいいと思った 保育園で使えるものを作る上でデジタルという選択があることを知ることができた 実際に作ってみて、とても簡単に作れたので、保育現場でも活用できると思った 子どもたちの興味をひくためにもこのような方法があると知り、保育現場で実践していきたいと感じた |
| 紙加工 | <ul style="list-style-type: none"> ちぎり絵にしたりするなど、自分なりに工夫できた 初めて制作して、実際に保育の現場に立った時に使えると思った |

表10 デジタル紙芝居実践の自由記述

| 自由記述（要約） |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> デジタル紙芝居を初めて見るのができて良かった 保育室に戻ってきて、子どもたちが「面白かったね」と言っていたので、子どもも楽しんで見ていたんだと感じた はきはきと聞き取りやすい声で良いと思った反面、登場人物が皆同じ声音だったので、もったいないと感じた 登場人物の違いがあまり分からなかったので、もう少し使い分けでも良かったかなと感じた 声のトーンがもう少し明るいといいなと思った デジタルの良さを活かして、登場するキャラクターをコマ送りで動かす等の工夫もできると思う 主人公と背景が全体に淡い色だったので、色鉛筆でなく、他の画材を研究してみるのもよいかも思わない |

生からかなり高く評価されたと推測される。特に「面白そうだ」及び「やればできそうだ」は平均値4.20以上を示しており、制作に対する動機も高かったと推測される。

提出課題から求めた制作手法別の割合を表8に示す。図形の組み合わせによる描画を選択した受講生は32%、手描きによる描画を選択した受講生は63%である。手描きによる描画を選択した学生が2倍近くいたことは、学生全体のパソコン習熟度の低さにも起因していると推測される。

表9はデジタル紙芝居制作のアンケートにおける自由記述の一部を制作手法（表8）別に要約したものである。「難しかった」という記述は「手描き」欄よりも「図形の組み合わせ」欄で多く見られる。紙芝居では複数枚のスライドを描くことになるので、パソコン習熟度が低いほど、描き慣れた「手描き」を選択したということも容易に推測される。

「図形の組み合わせ」欄には「楽しかった」という記述も複数見られるので、パソコン習熟度の高い学生も一定数いることがわかる。

「手描き」欄に「自分で描いた絵をスキャナーで読み取って、パソコンに移すこともできることを初めて知った」との記述がある。フラットスキャナーを活用すると、手描きによる描画であっても、パソコンに取り込むことによって、デジタル紙芝居を制作できることを新たに学んだことがわかる。その延長として、子どもたちが描いた絵をスキャナーで読み取って紙芝居にすることもできることが容易に推測される。

紙媒体の紙芝居に比べて、デジタル紙芝居は

5. 調査結果

5-1. デジタル紙芝居の制作

デジタル紙芝居制作について、ARCSモデルを参照したアンケートを実施した。有効回答数N=38である。結果を表5に示す。

5-2. デジタル紙芝居の実践

デジタル紙芝居実践について、アンケートを実施した。有効回答数N=5である。結果を表6に示す。

6. 考 察

6-1. デジタル紙芝居の制作

表5の平均値を比較すると、「注意」（平均値4.08～4.61）及び「自信」（平均値3.97～4.34）に対して、「満足感」（平均値3.97～4.11）がやや低い傾向を示している。

要因別の平均値及び標準偏差を求めると、表7が得られる。要因別の平均値がそれぞれ4.00以上であることから、デジタル紙芝居の制作が受講

破れない、大きく見せられる等のメリットを有することを指摘する記述もある。制作手法の別に関係なく、「保育の現場で活用できる、使えそうだ」という趣旨の記述も複数見られ、保育・幼児教育におけるデジタル紙芝居の活用の可能性が示唆されている。

ICT 活用の一つであるデジタル紙芝居の制作には、プレゼンテーション・アプリ（本稿では PowerPoint）の活用が必要であり、場合によってはフラットスキャナーの活用も含まれる。

したがって、デジタル紙芝居の制作は、幼児教育における有効な ICT 活用の一つになり得ると考えられる。

6-2. デジタル紙芝居の実践

表6において、本稿に大きく関わる質問は q3 と q4 である。アンケート回答数 N=5 であるが、大まかな傾向を知ることはできる。

質問 q3 に対する平均値は4.60であり、かなり高い評価といえる。視聴した幼稚園教員の多くが「デジタル紙芝居のストーリーは子どもたちにとってわかりやすかった」と受け止めたようである。

質問 q4 に対する平均値は3.40であり、やや低めの評価である。標準偏差0.80は幼稚園教員の中で評価が分かれたことを示している。ナレーションとセリフの使い分けが曖昧であると捉えた教員もいたと推測される。

表10はデジタル紙芝居実践のアンケートにおける自由記述を要約したものである。表6からも読み取れたように、ナレーションとセリフの使い分けが曖昧であるとの指摘が複数見られる。声のトーンについても指摘がある。これらの指摘が、質問 q4 に対するやや低めの評価に影響を及ぼしたと推測される。デジタル紙芝居を上演するにあたって、ナレーションとセリフの使い分けが非常に重要であることが示唆されているが、デジタル紙芝居に限ったことではなく、紙媒体の紙芝居においても、ナレーションとセリフの使い分けは非常に重要な要素であるといえる。

「デジタル紙芝居を初めて見ることで良

かった」という評価も得られた。附属幼稚園では、大型モニターは通常、保護者向けの説明会や園における行事の紹介で使用されていて、デジタル紙芝居に活用するといった事例はなかったとのことである。

「保育室に戻った子どもたちが『面白かったね』と言っていた」との記述は、園児たちの具体的な肯定的な声を知ることができ、大変貴重である。幼児教育においてデジタル紙芝居の上演が有効であると推測される。

7. まとめと課題

幼児教育においてデジタル紙芝居の活用が有効であるかを検討するため、先ず、ICT 活用の課題としてプレゼンテーション・アプリ PowerPoint でデジタル紙芝居を制作した本学幼児教育学科学生に対して、ARCS モデルを参照したデジタル紙芝居の制作に関するアンケートを実施した。アンケート等から得られた結果を以下に示す。

- (1) 要因 ARCS 別の平均値がそれぞれ4.00以上であったことから、デジタル紙芝居の制作が学生からかなり高く評価されたと推測された。特にA「面白そうだ」及びC「やればできそう」は平均値4.20以上を示しており、制作に対する動機も高かったと推測された。
- (2) 自由記述「自分で描いた絵をスキャナーで読み取って、パソコンに移すこともできることを初めて知った」から、フラットスキャナーを活用すると、手描きによる描画をパソコンに取り込んでデジタル紙芝居の制作ができることを学んでいた。
- (3) 自由記述に「保育の現場で活用できる、使えそうだ」という意見が複数見られたことから、保育においてデジタル紙芝居を活用できることが示唆された。

次いで、ゼミ生による本学附属幼稚園でのデジタル紙芝居の実践を視聴した幼稚園教員に対して、デジタル紙芝居の実践に関するアンケートを実施した。アンケートから得られた結果を以下に示す。

- (1) 質問 q 3 の平均値が4.60であったことから、実践されたデジタル紙芝居のストーリーは子どもたちにとってわかりやすかったと受け止められたと推測された。
- (2) 質問 q 4 の平均値が3.40であったことと自由記述から、ナレーションとセリフの使い分けについて、その高い重要性が示唆された。
- (3) 「保育室に戻った子どもたちが『面白かったね』と言っていた」との園児たちの具体的な肯定的な声から、幼児教育においてデジタル紙芝居を上演することが有効であると推測された。

したがって、幼児教育におけるデジタル紙芝居の制作及び上演は、ICT 活用の一つとして有効であると推測された。

デジタル紙芝居を制作するには、プレゼンテーション・アプリ（本稿では PowerPoint）を活用する必要があり、場合によってはフラットスキャナーを活用することも必要になる。デジタル紙芝居を上演するには、大型モニターの活用、あるいは、液晶プロジェクターと大型スクリーンの活用が必要となる。

本稿では、幼児教育においてデジタル紙芝居の活用が有効であることをある程度示すことができた。今後の課題として、子どもたちが描いた絵をスキャナーで読み取って紙芝居にするという手法も含めて、子どもたち自身がデジタル紙芝居の制作あるいは上演にどのように関わることができるかを検討していきたい。

註及び参考・引用文献

- 1) 内閣府 (2016) 「Society 5.0」
https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html
(情報取得2024/05/03)
- 2) 文部科学省 (2018) 『幼稚園教育要領解説』フレール館, p. 115, p. 293
- 3) 文部科学省教員養成部会 (2021) 『教職課程コアカリキュラム』
https://www.mext.go.jp/content/20230821-mxt_ky-oikujinzai01-000031486_1.pdf (情報取得2025/12/28)
- 4) 同上
- 5) 同上
- 6) 織田芳人 (2018) 「幼児教育におけるメディア活用に関する国内の研究概観—幼児によるメディア活用」『長崎女子短期大学紀要』第42号, pp. 192-202
- 7) 織田芳人 (2019) 「幼児教育におけるメディア活用に関する国内の研究概観—保育者によるメディア活用」『長崎女子短期大学紀要』第43号, pp. 5-11
- 8) 上掲, 織田芳人 (2018)
- 9) 上掲, 織田芳人 (2019)
- 10) 上掲, 織田芳人 (2018)
- 11) 牛田啓太・村田真隆・安部芳絵・陳キュウ (2021) 「タッチ操作デジタル紙芝居システムの開発と子どもを対象としたワークショップの実施」『日本教育工学会研究報告集』JSET21-2-B 1
- 12) 新谷公朗・井上明・平野真紀・植田明・金田重郎・宮田保史 (2004) 「幼児教育における情報技術活用を課題とした PBL の実践—「デジタル紙芝居」の制作と保育実践」『FIT2004 (第3回情報科学技術フォーラム)』N-033
- 13) 新谷公朗・平野真紀・井上明・植田明・宮田保史・金田重郎 (2002) 「幼児教育学科学生のための情報教育カリキュラム—『デジタル紙芝居』の実践」『情報教育方法研究』第5巻第1号, pp. 7-9
- 14) 糟谷咲子・浦沢正也・上島俊司 (2023) 「プロジェクターを利用した保育実践におけるコンテンツ作成の効果と課題」『岐阜聖徳学園大学教育実践科学研究センター紀要』第22号, pp. 53-60
- 15) 松田岳士・根本淳子・鈴木克明 (編著) (2017) 『大学授業改善とインストラクショナルデザイン』ミネルヴァ書房

デジタル紙芝居作品例の引用元

- 図3：なかや みわ「くろくとふしぎなともだち」
 図4：あきやま ただし「へんしんトンネル」
 図5：じゃんぼ かめ「いちごでなかよし」
 図6：松野正子さく・原田治え「かさ」
 図7：ロシア民話「おおきなかぶ」
 図8：わかやま けん「こぐまちゃんのみずあそび」
 図9：せな けいこ「にんじん」
 図10：せな けいこ「ねないこだれだ」
 図11：三浦太郎「くつついた」