

社会情緒的コンピテンスとしての「造形行為」と「プログラミング行為」の思考過程

大阪芸術大学短期大学部 保育学科 教授 山本 泰三

(テーマ設定について) 渡邊恵子(国立教育政策研究所の幼児教育研究センター長)は2017年3月に報告書の中で「5歳児の95%が幼稚園、保育所、認定こども園に通い、家庭外での幼児教育を受け・・・その育ちと学びを保障するためには、教育・保育の質(構造の質と保育過程の質)を高めるための方策の検討と同時に、その質を捉えるための共通指標の考案が求められる。また、幼小接続期は、国際的にも重要な時期として注目され、就学前教育と学校教育をつなぐ質の高いカリキュラム(移行期の特別プログラム等)が重視」されると述べている。また「幼児期ならではの「見方・考え方」やそこで総合的に育まれた資質・能力を生かしながら、遊びを中心とした学びを、徐々に教科等の学びに移行することによって、児童が無理なく安心して小学校生活に適応できるようにするスタートカリキュラム」が必要であると言う。そこには不適応行動を示す「小1 プロブレム」の現象や家庭・地域の教育力低下やその他諸々の課題山積であろう。ドイツにおける幼保小連携や移行期について、ランブレヒト

(2013)はその理論と実践モデルを紹介している。幼児教育研究所IFPによって2004年に提示された「IFP トランジションモデル」は、移行期に関係する人間的環境に焦点を当て、個人、人間関係、生活環境の3階層の移行を示していると言う。また、移行者である子供は、そのプロセスを通じて、レジリエンシー(変化する環境に適応する力)、学習コンピテンシー、トランジションコンピテンシー(移行を乗り越える力)を身に付けているとされる。

しかしまた文部科学省は、「2020年代に向けた教育の情報化の目的 4テーマ(2016)」で[3情報活用能力の各学校段階を通じた育成 情報の科学的な理解(プログラミング等)]や、「一人一台タブレット環境」を上げ、「次代に求められる、課題発見・解決にITを活用できる情報活用能力を、発達段階に応じて育成するため、全ての教科の課題発見・解決等のプロセスにおいて、各教科の特性に応じ、ITを効果的に活用」を検討提言した。

ところで、OECDは「社会情緒的スキルは[長期的目標の達成][他者との協同][感情を管理する能力]の3側面に関する思考、感情、行動のパターンであり、学

習を通して発達」するとし、「個人の人生ひいては社会経済にも影響を与える」という。そしてこれら「認知的スキル」と「非認知的スキル」は相互に密に関連する物であるとしている。さらに興味深い分析として「高い非認知的スキル」を持つ人は、その後も高い「認知的スキル」を獲得するが、その逆は無いと言う調査結果を出している。すなわち既存の教育課程や目標である「認知的スキル」の向上にとって「非認知的スキル」が効果を持ちうるという事を示唆していると言える。

(方法) 保育現場にて4歳児のタブレットを使った迷路移動指示プログラム(キャラクター型)の活動を通して、造形的にデザインや機能パーツを対応させたカードゲーム版との行為を比較し、社会情動的スキルの一つである「育ち・学びを支える力」「粘り強さ」「自己調整」「自己主張」「好奇心」「協同性」について、双方の潜在要素を観察比較する。それにより「表現能力としての造形行為」に対する「認知能力育成のプログラミング行為」として、相反する両活動を運用形態の工夫で生じる学習効果の違いを明らかにする。

(結果及び考察) 迷路移動指示プログラムも造形的デザインカードゲーム版も、共にメンタルローテーションと進路行程の計数が課題となるが、幼児における双方の方策認知は可能であった。ただし、後者の実在を用いた試行の方がはるかに正解率が高かった。また進行方向課題が画面上方(被験者にとっての前方)から左右下方の回転することを求めるほど困難さがあるようであったが、実在考察の方が正解率が高い。今回の調査ではタブレット活動の方は「粘り強さ」「好奇心」「自己調整」が発現されているように観察された。また、あえて3-4人が一つのテーブルで順に行う事に設定した為、「育ち・学びを支える力」「協同性」も多く見られた。実在考察の場合は「育ち・学びを支える力」「粘り強さ」「自己調整」「自己主張」「好奇心」「協同性」のすべてが優っていた。

今回の幼児のシミュレーション活動ではグループ活動で行う事で発達課題も含め「認知的スキル」と「非認知的スキル」の双方が見られた。