

リモートでつながろう 解説編

【1】リモートでのあそびについて

コロナ禍が広がる現在、子どもたちは対面の活動は制限され、リモートで学ぶ機会が増えてきました。本来、子どもたちは自分の体を使ってあそび、種々の感覚運動の情報を得て、それらを統合することで、発達します。特に、友達と触れ合ったり話しをしたりする対面のあそびは、子どもの生活の中心であり、精神的な安定の基盤だといえます。でも、現実には、対面活動が制限される厳しい状況です。一方、リモートでコミュニケーションを取る機会は更に増すと思われます。

そこで、リモートの機能を使ってどのような遊びができるかを今回のテーマとして取り上げました。設定は、4つに分割された画面の中で、2人の子どもたちとゴールド、レジェンドが、それぞれミッションを達成するために協力します。4人は離れた場所にいるので、お互いが、直接見たり話したりすることができません。画面を通してお互いを見たり話したりすることになります。ただ、アプリによっては、4分割の画面が参加者全員同じ並びにならないことがありますので、注意してください。

遊びはパソコン等の画面上の活動となるため、言語的内容や視覚的内容が中心となります。ここでは、①ことばの概念化を促進する内容（みんなで揃えよう）、②空間での上下左右の位置の理解（受け取って渡そう）、③ジェスチャーによる動きとことばのマッチング（身振り手振りで伝えよう）を取り上げました。

【2】みんなで揃えよう

(1) あそびの内容

このあそびは、自分の前に置かれた7つの食べ物（みかん、グレープフルーツ、レモン、バナナ、りんご、黄色のパプリカ、カステラ）の中から、4人が同じものを選んで持ち上げれば、ミッション完成となります。何のヒントもなく持ち上げると、4人の選んだものは一致しにくくなります。そこで、レジェンドは「黄色いもの」というヒントを出しました。すると、4人のうち、3人はレモンを、1人がバナナを持ち上げました。この様子は4つの画面ですぐに確認できます。レモンとバナナはどれも黄色なので全員正解です。でも、4人が同じものを持ち上げていないため、ゴールドはさらに「黄色くて、甘くて、長いもの」という詳しいヒントを出します。これで4人は全員バナナを持ち上げました。「4人が揃わないと成功にならない」点がこのあそびの面白い所だといえます。

(2) あそびの留意点

ことばの属性（色、形、味等）を理解し始めた子どもたちは、属性を基に仲間分けができるようになります。例えば「黄色い食べ物」といわれると、レモンやバナナが含まれることが分かり、ことばの概念がより高次化していきます。「みんなで揃えよう」の遊びは、これらの仲間分けのスキルをもとに、共通する属性（黄色、甘い、細長い）のヒントを聞いて、該当することば（もの）を当てる遊びです。同じような遊びとしては「3ヒントゲーム」がよく知られています。「みんなで揃えよう」では、選択肢となるものが目の前にあるため、子どもたちは「あれかこれか」試行錯誤がしやすくなり、より該当することばを当てやすくなっています。

あそびを進める上では、どのようなものを置くかが、ポイントになります。言いかえるとどのような「ヒント」にするかによって、あそびの成功が決定します。子どもたちの実態に応じてヒントを決めるようにします。色・形、味、におい、手触りなどとともに、食べ物、乗り物、動物、身につけるもの、学習用品等、いろいろ考えられます。また、「前に置くもの」の数を少なくすると共通する属性が考えやすくなり、問題のレベルがやさしくなります。



【3】受け取って渡そう

(1) あそびの内容

「受け取って渡そう」のあそびは、リモートならではのあそびと言えるでしょう。4分割された画面の中で1つのボールを順番に次の人に渡していく（ように見える）あそびです（写真1）。



(写真1) 4分割された画面

ボールを渡す人と受け取る人は、2人の手の位置が繋がるように、画面を見ながら調整します。見ている人は、2人の手がうまく繋がるように、応援したりヒントを出したりします。放送では「もう少し上」「もうちょっと左」という声かけが見られました。

実際には、画面上をボールが移動しないので、渡したふりをします。またボールを受け取ったりするふりをします。最後まで順番に手が繋がっていくと、ミッション成功となります。

(2) あそびの留意点

自分の動きを見ながら、動きを調整する活動は、「鏡」を見ながら行う活動と同じです。子どもたちは鏡を見ながら、手足を動かしたり変顔をしたりしてあそびます。でも、自分が映っている画面の上下に、同じような画面があり、そこに映る人に自分の動きを合わせる活動は、リモートならではのといえるでしょう。

4分割の画面でボールが移動するパターンは、「(画面の) 右→左」「上→下」「左→右」「下→上」4つです。この中で「(画面の) 右→左」「左→右」のパターンでは、手の調整は上下を揃えることとなります。「上→下」「下→上」に移動するパターンでは、手の位置を「左右」に動かして揃えます（写真2）。



(写真2) 上のゴールドと下の子どもが手を繋げる

自分で画面を見ながら揃えることはそれほど難しくはありません。その際、周囲の人が「もう少し右、もう少し左」と、左右をことばにすると、難しさが一気に高まります。ヒントを言う人は、「画面の左右」を基準にして「左右」と言うことが多く、手を動かす人は、「自分の左右」を基準に手を動かすことが多いのです。そのため、反対の方向に手を動かしてしまう結果になりがちです。こうした左右の認知は、空間位置知覚の中でもとても難しく、子どもたちが混乱しやすい課題となります。

ボールをうまく渡せると、ぬいぐるみやおもちゃなどを渡しても面白いと思います。その様子を動画に録画して、後で見直と楽しい振り返りになります。

【4】身振り手振りで伝えよう

(1) あそびの内容

このゲームの内容は、いわゆる「ジェスチャー」のあそびです。1人の人が自分のイメージに合った身振り・手振りをします。それを見た他の3人が、その「イメージ」を推測して当てます。番組では「1分間で5問以上正解したらミッションクリア」としました。当てる側は、1人が答えるのではなく、3人のうちだれか1人が答えればいいので気分的に楽に参加できます。また、他の人の答えを聞いて、身振りを表すことばに気づくことは新しい発見になり、仲間とあそぶ楽しさにつながります。

番組では、①（クロール・平泳ぎ・背泳の身振りから）「水泳」、②（両手で握る手振りから）「おにぎり」、③（手を左右にふる身振りから）「象」、④（片手を頭、もう一方の手を顎に置く身振りから）「さる」、⑤（頭を洗う・頭に水をかける身振りから）「シャンプー」という問題でした。③の「象」では、「虫取り」「なわとび」のように違う答えも出て、楽しくなりました。「どういう身振りにすると伝わりやすいのか」を考えたり相談したりする活動にも発展できると思います。

(2) あそびの留意点

子どもたちがことばの概念を獲得することは、ことばと対象が1対1対応するだけではありません。対象に関わる多様な属性を同時に体験してイメージが作られます。例えば「りんご」について考えると、「色・形、味、におい、手触り等」の他に「皮、芯、種、木になる」「切る、皮をむく、お皿に入れる、食べる、かじる、袋に入れる」「ジャム、アップルパイ」等です。これらに加えて、「身振り・手振り」は、対象の動きに関する属性を表すといえます。

「身振り・手振り」をあそび化するためには、よりわかりやすい「身振り・手振り」を選ぶことがポイントになります。また、テーマを限定（食べもの、スポーツ等）したり、ヒントを与えたりすることでよりわかりやすいあそびになります。

