

# 子どもがテクノロジーと“出会う”ための環境づくり

— あそび・生活・内省、そして大人のまなざし —

# こどもとテクノロジーの“出会い”をどうつくるか

テクノロジーは「教える」対象ではなく、  
こどもが“自ら出会い、選び、使いたくなる”存在であってほしい。

その出会いを支えるのは、大人のまなざしと環境の質。

日常のあそびと生活の中にこそ入り口がある。

## 自分で選び、表現する中で こどもはテクノロジーと出会う

スライド制作、Tシャツ表現、活動記録の共有など、  
こども発の「やってみたい」がテクノロジーを呼び込む。

大人が指示するのではなく、あそびやプロジェクトの文脈で自然に ITが登場。

“教える”よりも、“場をつくる”ことが問われる。

# 内省が保育の質を支える — AIは“まなざしの補助線”に

保育者がこどもとの関わりをふりかえり、言葉にし、問い合わせす 仕組み=内省。

「ココリフ」は、保育者のふりかえりを支援するAIツール。

記録や評価ではなく、“理解を耕す技術”として活用。

経験を学びに変える「省察的実践」(D.A.ショーン)という視点。

「あの子とどう向き合ったかを、自分でふりかえる。」

# こどもにテクノロジーの可能性をひらくには

こどもたちが自然にITに出会える環境とは、  
大人がテクノロジーの可能性に向き合っている環境 である。

保育の中にあるあそび・生活・内省・テクノロジーの交差点 が、未来をつくる。

“姿勢としてのテクノロジー活用 ”が、子どもの選択を育てる。