

Project	地域教育専攻
D01	Enjoy Study プロジェクト ～Let's Enjoy 昔遊び～

メンバー	[学生] 菅 奏/金子 知世/木川 怜星/竹ヶ原 李音/笹原 真悠子/保川 寛太 [担当教員] 吉村 功
------	---------------------------------------------------------

【背景】函館市の小学生の課題として、「令和4年度全国体力・運動能力・運動習慣等調査」のアンケートにより、平日のTV、ゲーム、スマートフォン等の視聴時間が3時間以上と回答した割合が50%前後とかなり高いことが示された。そこで、昔遊びによってTV、ゲーム、スマートフォンなどを使わなくても楽しく遊べることを知ってもらうことで函館市の小学生の課題を改善しようと考えた。

【目的】活動を通して、昔遊びができるようになる、昔遊びを友達に教えられるようになる(コミュニケーション能力向上)、昔からの伝統を遊びを通じて学ぶ姿勢を身につける。

【概要】前期は日本の昔遊び、後期は世界の昔遊びを活動に取り入れた。前期は昔遊びを友達に教えること、後期は南アフリカ共和国やアメリカ、フランスなどさまざまな国の遊びに触れて、日本だけでなく、世界に視野をひろげてもらうことを中心に活動した。

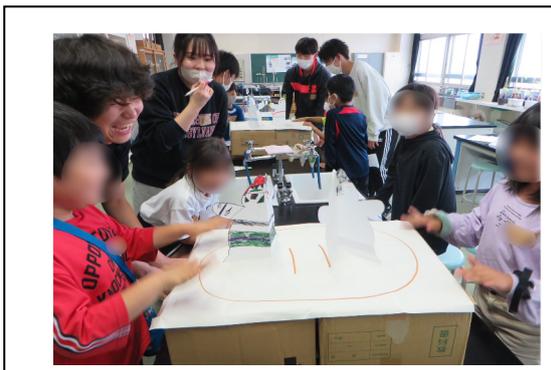
【プロセスと成果】

前期・後期ともに「Enjoy Study プロジェクト～Let's Enjoy 昔遊び～」というプロジェクトの元、活動を行った。

前期は、日本の昔遊びを中心に活動を行い、目的の達成を目指した。

第1回目では「縄跳び」を行った。大縄跳びを「おおなみこなみ」を歌いながら跳ぶことで昔遊びに親しみを持ってもらうことを目標としたが、「おおなみこなみ」の歌詞に地域差があり、学生と児童での認識差が生まれた。

第2回目では「トントン相撲」を行った。巨大トントン相撲を作成し、児童が自分の力士をデザインした。作成することで活動に最後まで集中して取り組むことができていた。また、力士が簡単に倒れないように尻尾をつけてバランスをとったり、叩く力や場所を工夫したりする姿が見られた。第3回目と第4回目では「めんことおはじき」を取り上げた。第3回目でめんこ班とおはじき班に分かれて、それぞれやり方やコツを確認した。第4回目では班をシャッフルし、活動を行うことで児童同士でやり方やコツを教え合う姿が見られた。また、学生が中継役となり児童からコツを聞き出すことで、目的の一つである「コミュニケーション能力の向上」の達成に繋がった。



【前期第2回目 トントン相撲の様子】



【後期第5回目 モルックの様子】

後期は前期と同様の目的の達成を目指し、世界の昔遊びを中心に活動を行った。その国の昔遊びに親しみ、興味関心を持ってもらうため、活動の最初にその国の人口や面積、有名な食べ物やスポーツなどのクイズを実施した。それに加えて、チームで作戦を考えながら実施できる世界の昔遊びを取り上げた。

第4回目ではスウェーデンの「クツプ」を行った。この遊びは2チームに分かれ、交互に薪に見立てた段ボー

ルを投げ、相手チームのペットボトルをすべて倒したチームが勝ちという遊びである。この活動では学生が作戦会議をすることを促さなくても、児童同士で投げ方や狙う順番を話し合う姿が見られた。それだけではなく、「危ないからもっと後ろに下がろう」など児童同士で声掛けをしながら活動していた。第5回目ではフィンランドの「モルック」を行った。これは2チームに分かれ、交互にペットボトルを投げ、1から12の点数が書かれたペットボトルを倒し、合計点数が50点になるように投げる遊びである。この遊びは50点を超えると25点までリセットされてしまうため、児童同士でどこを狙ったら50点ぴったりになるかというプロセスを考えながら活動することができた。また、活動の中で「投げるの上手だね」や「次はできるよ」など児童同士で励まし合う姿が見られたり、児童が進んで作戦会議を開いたりする姿が見られた。

【総括と反省・今後の課題】

前期の活動では、様々なスキルや価値観を身につける機会を作った。集団での遊びは協力とリーダーシップの重要性を教えることができた。例えば、トントン相撲では、チームワークや戦略の必要性を学んだ。これらの活動をとおして児童は、他者との協調性や責任感を養うことができた。さらに、勝利や敗北を経験することで、フェアプレイの概念や負けた時の受け入れ方を学んだ。遊びの中での創造的な活動は、想像力と問題解決能力を高めることに役立った。そして、遊びの中での友情と社会的スキルの構築は、人間関係の基盤となると考える。遊び場での出会いや交流は、対人関係の構築やコミュニケーション能力の向上に貢献した。

後期の活動である世界の遊びを通して、様々なスキルや価値観を身につける機会を作った。世界各国の伝統的なゲームに参加することで、その地域の基本的な情報に触れ、児童が尊重する姿勢を養うことが出来た。異なる文化や言語を持つ人々が遊んでいるゲームでの交流を通じて、異文化コミュニケーション能力や相互理解を深めることができた。そして、異文化体験を通じて、新しい友人や仲間を得ることができた。異なるバックグラウンドを持つ人々との交流は、対人関係の構築やコミュニケーション能力の向上に貢献した。

日本の昔遊びでは、協力やリーダーシップを学ぶことができた。世界の遊びでは異文化理解を通して、柔軟性やコミュニケーションを養う目的で行ったが、コミュニケーションの視点に重きを置きすぎたことで、異文化理解はあまり促すことができなかった。

活動を通して、目的であるコミュニケーション能力の向上を達成できているように感じた。日本から世界へと幅広く範囲を広げ活動を行っていたため、異なる文化に触れることができた。活動を通して、幅広い価値観を身につけたことによってプロジェクトをさらに効果的なものにすることができた。

今後の課題として、今回のプロジェクトを通して身につけたコミュニケーションスキルを様々な場面で発揮することができるように応用させることだと考える。柔軟性や創造性、そして持続可能な価値観を持つリーダーシップが求められるため、児童自身が今回学んだことを汎用化できるように支援していく必要があると考える。

【地域からの評価】

成果発表会のアンケートより、以下のような評価をいただいた(一部抜粋)。

- ・昔遊びを通じて、低下しているコミュニケーション能力の向上が見込まれると思う。
- ・児童たちのコミュニケーション能力が高まるような活動や工夫がなされていて良いと思った。
- ・遊びだけではなく、その国の知識を取り入れていることで、学習としての意味を付与できていて良い。
- ・疎遠になっている昔遊びの体験の場を作っていて良いと思った。
- ・実際に自分たちが使う、昔遊びの道具を児童に作るらせることが良いと思った。
- ・児童が分かり易いようにルールを自分たちで作っていることが良いと思った。
- ・ブースに置いてあった、トントン相撲に目が引かれた、とても楽しかった。

【その他】

年間スケジュール

■前期

- 5月17日 第1回「縄跳び」
- 5月31日 第2回「作ってあそぼ！(とんとん相撲)」
- 6月21日 第3回「めんこ・おはじき」
- 7月5日 第4回「めんこ・おはじき」

■後期

- 10月25日 第1回「ウサギとイヌ(南アフリカ)」
- 11月8日 第2回「ホットポテトゲーム(アメリカ)」
- 11月22日 第3回「ペタンク(フランス)」
- 12月6日 第4回「クップ(スウェーデン)」
- 12月20日 第5回「モルック(フィンランド)」