

| | |
|--|---|
| Project D03 | 地域教育専攻 Enjoy Study Project ～みんなで協力して活動することの楽しさを学ぼう～ |
| メンバー | [学 生] 近藤 里美 / 小林 みちる / 奥寺 柊和 / 高橋 嵐稀 / 千葉 健太 [担当教員] 石井 洋 |
| <p>【背景】 八幡小学校の学童保育「風の子クラブ」を見学した際、とても活発に活動していた一方で、個々の児童がバラバラに活動している様子が見られた。このことから、みんなで協力して活動する機会を提供し、協調性を育みたいと考えた。</p> <p>【目的】 みんなで協力して活動することを通して、自ら進んで参加しようとする姿勢や協調性を育み、協力することへの必然性や達成感を感じることができるようにする。</p> <p>【概要】 八幡小学校の風の子クラブの1年生7名を対象に、年間を通して「協力して活動することの楽しさを学ぼう」というテーマのもと活動した。全9回の活動について、前期では、「共通点探しゲーム」、「巨大紙飛行機作り」、「人間知恵の輪」、「瞬間移動ゲーム」、「宝探しゲーム」を、後期では、「ボール運び」、「タオルでキャッチ」、「ひっくり返しゲーム」、「シーツで玉入れ」、「風船バレー」を行い、各回それぞれで協力することの必然性を要する活動を考え、実施した。</p> | |
| <p>【プロセスと成果】 前期・後期ともに「Enjoy Study プロジェクト～みんなで協力して活動することの楽しさを学ぼう～」というプロジェクト名のもとで活動した。</p> <p>第1回は、仲良くなること、相手のことを考えながら活動することをねらいとして活動を行った。共通点探しゲームを通して相手のことを知り、打ち解けることができた。また、全員に共通するものは何なのか、友達と協力して考えることができた。一方で、ゲームに集中できず、他のことを始めてしまう児童がいたため、飽きさせない工夫が必要であるという反省点が挙げられた。</p> <p>第2回は、協力して作業し、みんなで1つのものを作り上げる達成感を味わうことをねらいとして活動を行った。巨大紙飛行機を協力して製作し、飛ばす活動をする中で、大学生から指示しなくても自分たちから協力しようとする姿勢が見られた。</p> <p>第3回は、どうすれば上手いくのかみんなで考えながら協力して活動することをねらいとして活動を行った。人間知恵の輪と瞬間移動ゲームの活動を通して、どうすれば上手いくのかを考えながら活動し、成功したときに達成感を得ることができた。一方で、活動がスムーズに進まなかったため、活動の難易度が少し高かったようで、検討が必要であるという反省点が挙げられた。</p> <p>第4回は、宝探しゲームを行った。クイズを答える際、児童同士で相談することで正解にたどり着き、それを繰り返して宝を見つけ出すことで、達成感を得ることができた。また、一人がクイズの紙を見つけたときに全員が一か所に集まるなど夢中になっていたため、集団で行うゲームの楽しさを感じることができていた。</p> <p>後期の第1回は、ボール運びとタオルでキャッチをした。このときは、学級閉鎖により参加人数が一人であったこともあり、児童同士での協力を促す活動ができなかったが、大学生と児童と一緒にゲームを楽しみ、児童からは、もう一度やりたいという言葉が聞けることができた。</p> <p>第2回目は、ひっくり返しゲームとボール運びを行った。この回からは、ゲームの中で児童同士の作戦会議の時間を設け、協力し合える活動にした。特に、ひっくり返しゲームでは作戦会議の前後で結果が良い方向に変わり、協力して意見を出し合うことの大切さに気づいていた。</p> | |

第3回は、シートで玉入れとタオルでキャッチを通し、ペアで協力する活動を実施した。シートで玉入れでは、どこの穴にボールを入れるか児童同士で声を掛け合い、方法を改善するなど積極的に活動していた。

第4回は、風船バレーを通してチームで協力することを学んだ。ゲームを重ねていく度に回数を数える声や、パスの際に「はい！」というかけ声が多く聞こえるようになり、一体感をもって活動することができていた。

第5回は、今まで行ったゲームを取り入れた活動を行った。各回で休んでいた児童がいたが、互いに教え合い協力する姿が見られた。クリスマスツリーが完成した際には、達成感を感じさせることができた。



【瞬間移動ゲームをする様子】



【協力して巨大紙飛行機を飛ばす様子】

【総括と反省・今後の課題】

前期は、協力して活動することの楽しさを少しずつ達成できるようになった。しかし、楽しい活動を提供することはできたものの、時間を余してしまったりバリエーションが少なく児童が他のことを始めてしまったりする場面が多々あった。第3回の活動で行った人間知恵の輪では、なかなか手がほどけず飽きてしまう児童の姿も見られたことから、難易度が高いという反省も挙げられた。

後期では、前期の反省を生かした活動の難易度の改善や、協力の必然性を要する場面を具体的に設定し、活動内容に反映させた。第1回と第2回で行った、「ボール運び」「タオルでキャッチ」では、ペアで息を合わせなければ成功することができない場面設定にしたことで、協力の必然性を要する活動を提供することができた。活動を重ねるごとに児童同士で教え合う場面や、どうすれば上手くいくかを児童が主体的に考え、仲間に声をかける様子も見られた。特に第5回の活動では、今まで行ったゲームの集大成として、全てのゲームを取り入れた活動を実施した。毎回の活動で参加率にばらつきがあったものの、教え合いの場面が多く見られ、児童も満足した様子で活動を終えていた。活動の中で「作戦タイム」を設けたことにより、児童同士の意思疎通の機会や力を合わせようとする姿勢が促進され、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。本プロジェクトの目的である、みんなで協力して活動することを通して、自ら進んで参加しようとする姿勢や協調性を育み、協力することへの必然性や達成感を感じさせることができた。

【地域からの評価】

成果発表会では、以下のような評価をいただいた。

- ・「学童での見学で感じた児童の様子から、協力して活動することの楽しさを体験させるというテーマの設定が児童の実態に合ったアプローチでとても良いなと思った。」
- ・「活動を重ねるごとに成長する姿を実際に見れているのがすごいなと思った。」
- ・「必然的に子どもたちが協力し合えるような遊びの工夫をし、それと同時に子どもたちに達成感を味合わせることもしており、修正しながらですが、高度な教育をしていると思いました。」
- ・「身近な材料で、教材を工夫して面白いものをつくりゲームを考えているのがとてもよいと感じた。」

【年間スケジュール】

■前期

- 5/24 第1回「仲良くなろう！」
- 6/7 第2回「巨大紙飛行機を作ろう！」
- 6/21 第3回「協力して体を動かそう！」
- 7/5 第4回「協力して宝を見つけよう！」

■後期

- 10/25 第1回「ペアで協力しよう！」
- 11/8 第2回「ペアで協力して考えて楽しもう！」
- 11/22 第3回「協力して考えて楽しもう！」
- 12/6 第4回「協力してボールをつなごう！」
- 12/20 第5回「協力してクリスマスツリーを作ろう！」