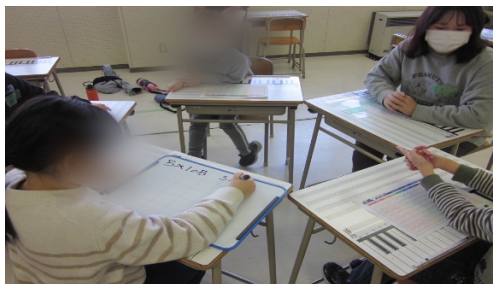


Project  <b>D04</b>	地域教育専攻  <b>Enjoy Study プロジェクト ～勉強の魔法を体験しよう～</b>	
メンバー	[学生] [担当教員]	木村洋太 茶野ひより 山崎真妃 大日方紫音 澤田大史 長尾智絵 長尾悠里
<p><b>【背景】</b>  函館市教育委員会教育主事の講話より、函館市の児童の学習意欲は必ずしも十分であるとは言えない現状があることが分かった。</p> <p><b>【目的】</b>  児童が自主的に勉強をしたいと考えるようになるために、児童にとって勉強がより楽しくなるきっかけを作る。</p> <p><b>【概要】</b>  勉強がより楽しくなるきっかけを作るため、国語・社会・外国語・算数・音楽の教科と関連させて、児童が楽しみながら学ぶことの出来る活動を実践した。</p>		
<p><b>【プロセスと成果】</b></p> <p>前期第1回サイコロ自己紹介  初回の活動であるため、アイスブレイクを兼ねてサイコロを用いて出た目のお題に従って自己紹介をした。</p> <p>前期第2回漢字を分類してみよう  1、2年生の漢字の札を班ごとに分類して名前をつける活動を行った。漢字を分類する際に興味をなくしてしまう児童がいて、活動に積極的でない様子が見られた。</p> <p>前期第3回算数カルタ  算数の知識が札に描かれたカルタを制作し行った。前回の反省を活かし全員が参加できる活動を取り入れたところ、札に描かれた算数のイラストについて学生に質問する児童が見られ、活動への積極性が感じられた。</p> <p>前期第4回だれがどこで何をしたゲーム  与えられた役割に応じた言葉を書いて模造紙に貼り、文を作成する活動を行ったところ、活動後に児童から発表したいという声があがるなど、自発的な参加意欲が見られた。</p> <p>後期第1回「BINGO」でストップゲーム  「BINGO」の歌を使ったゲームを行った。歌を知っている子どもが多く、楽しそうに歌いながらゲームに参加していた。児童が自主的に英語を言う場面も見られ、学びと活動を繋げようとしている様子が見られた。</p> <p>後期第2回「BINGO」の歌をみんなで歌おう  「BINGO」から連想される絵を描いたり、歌を歌う活動を行った。学生による声掛けも向上し、全員が一体感をもって活動に参加できた。</p> <p>後期第3回漢字ベースボール  お題に沿った漢字を書けた数を競う活動を行った。参加度は高かったもののコミュニケーションが上手く行かなかった場面が見受けられた為、改善が必要だと感じられた。</p> <p>後期第4回私は何でしょうゲーム  出題者が何を考えているかを質問しながら当てるゲームを行った。「どうすれば早く答えに辿り着くことができるのか」の作戦タイムを取ったところ、児童間でのコミュニケーションが活発に行われ、反省の改善に繋がった。</p> <p>後期第5回かけ算しりとり  児童が九九の式をルールに合わせしりとり方式で繋げる活動を行なった。かけ算のルールを作戦タイムを用いて皆で導く様子が見られ、協力しながら活動を楽しく学びに繋げている様子が見られた。</p>		

前期では、1回目から4回目になるにつれ全体的に参加度は増したものの、各児童が活動内容への関心の有無により集中力を切らし活動に消極的になる様子が見られたため、活動への集中力を伸ばしていくことや、活動に参加や協力の必要性を持たせることが課題となった。後期では、児童が今以上に活動に積極的に取り組めるように、コミュニケーションを取る活動などを行ったところ、活動を途中で放棄する様子は見られず、コミュニケーションを通じて活動や学びに活かそうとする好転的な姿勢が見受けられた。しかし、前期、後期を通して、活動に熱中すると暴言を使う児童の姿が見られた。対策として、学生によるその場での注意や、きまりをつくるなどの改善案をあげ、実行した。



後期第3回 漢字ベースボールの様子



後期第5回 かけ算しりとりの様子

### 【総括と反省・今後の課題】

前期は、「勉強がより楽しくなるきっかけを作る」という目的のもと国語と算数に関連させた活動ができた。課題として、活動に意欲的な児童とそうではない児童の差が見られたほか、児童同士のコミュニケーションをとる時間を十分にとることができなかつたことが挙げられる。

後期は、前期の活動を引き続き行った。その中で、前期の反省である活動に意欲的でない児童をより意欲的にしていくことや活動と教科の結びつきが強くなるように工夫して活動を行った。また、作戦タイムなどを通して児童とのコミュニケーションを大切にしながら活動を行った。

前期の活動と比較して、児童同士のコミュニケーションを活動の中でたくさんとることができ、活動に意欲的な児童がふえていた。中には「家に帰ったらやってみようよ！」という声が出ていた。意欲的な児童が増えた一方で、児童同士の意見がぶつかり合い、暴言を吐いたり、喧嘩になってしまうことがあったが、その場に応じて大学生が適切な対応をした。活動を通して、目的である「勉強をより楽しくなるきっかけを作る」ことができているように感じた。「児童同士のコミュニケーションをたくさんとり、活動と教科の結びつきをもっと意識させていくこと」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。

今後は、児童の特性等を把握してグループを作っていくということが課題として挙げられる。

### 【地域からの評価】

ポスターセッションを通して、地域の方々に興味をもってもらうことができた。

活動が児童の勉強のきっかけになり、児童が活動の時間外に活動している場面を見たのか？という意見があった。私たちは児童の「続きをしたい」などの発言から判断していたが、実際に活動をしたのかまで児童に聞くことができればよかった。

ポスターセッションを見てみて、とても興味がわいたという意見もあった。

活動を行うにあたって制作した教材への評価の声もあり、特に、既存のゲームをオマージュしたオリジナリティのある活動や教材は、高い評価が寄せられた。

### 【その他】年間スケジュール

#### ■前期

5月24日第1回「サイコロ自己紹介」

6月7日第2回「漢字を分類してみよう」

6月21日第3回「算数カルタ」

7月5日第4回「だれがどこで何をしたゲーム」

#### ■後期

10月25日第1回「BINGOでストップゲーム」

11月8日第2回「BINGOの歌をみんなで歌おう」

11月22日第3回「漢字ベースボール」

12月6日第4回「私は何でしょうゲーム」

12月20日第5回「かけ算しりとり」