

Project

地域プロジェクト（令和3年度前期～令和3年度後期）

36

地域教育専攻

## Enjoy Study プロジェクト B

## ～ スタディレンジャー ～

【メンバー】 [学 生] 菅原 涼成/武田 佳乃/伊東 莉々香/葛西 大/藤田 汐音/塩澤 悠生  
[担当教員] 長尾 智絵

## 【背景】

函館市の子どもの学力が全国平均より低いことがわかり、子どもたちの学習意欲を高めたいと考えた。そこでゲーム感覚で勉強を楽しみ、学習意欲を高めるきっかけを作る活動を考えた。

## 【目的】

活動を通して、ゲームをきっかけに子どもたちの学習意欲を高める。

## 【概要】

プロジェクトの対象は、八幡小学校の学童クラブに在籍する2年生8名である。活動の前段階として、小学生と大学生全員の仲を深め、活動をより深いものにしようとアイスブレイクを行った。その後は各回に分けて、国語や算数に焦点を当てたオリジナルのゲームを考えて実施した。各回の児童の反応や取り組みにより改善点を整理し、次の活動に生かした。2人1組になって「最初はゲー、〇〇算ポン！」のかけ声で0～5の手を出し、2人の手の数を計算する「数字でポン」というゲームは児童の中でも好評だった。国語と算数が独立したようなゲームではなく、国語と算数2つの要素を持った教科横断的なゲームを作ることも意識した。1年間を通して「勉強を楽しむ」という一貫したねらいに対して試行錯誤しながら取り組んだ。

## 【プロセスと成果】

前期は、ゲーム感覚で勉強を楽しむことで、学習意欲を高めるというねらいに対し、全3回の活動を通して向き合うことができた。しかし、活動の中で騒がしくしてしまったり、活動に取り組む姿勢を見せてくれなかったりする児童が多く見られた。ゲーム感覚で勉強を楽しむためにも、まずは活動に意欲的に取り組んでもらいたいという課題が残った。そこで、後期の活動では、ゲームの内容だけでなく、そうした児童とのかかわり方について、支援の仕方や声の掛け方などを意識しながら活動を行うよう、課題を設定した。

前期第3回の「漢字で熟語作り」という活動では、「2年生までに習った漢字のカード10枚を各チームに配り、カードを2枚ずつ組み合わせ熟語の組を作る。正しい組み合わせをしていくとカードが余らず5組の熟語ができる。」というゲームを行った。ゲームの中では意欲的にカードを組み合わせる様子が見られ、中でも大学生が予想していなかったような漢字の組み合わせが児童の中で生まれ、小学生の発想力が活かされる活動となった。

後期第1回「数字でポン～かけ算バージョン～」という活動では、前期第2回で実施した「2人1組になって『最初はゲー、〇〇算ポン！』のかけ声で0～5の手を出し、2人の手の数を計算する『数字でポン』というゲームのかけ算バージョンである。前期は足し算と引き算のみで行っていたが、後期はちょうど2年生がかけ算を習い始めた時期であることから、かけ算バージョンで実施した。活動の計画段階では難しすぎると逆に学習意欲を奪ってしまうことを考慮し、「出せる手は1～5の、5の段まで」というルールで行った。しかし活動の中で、児童の中から「もっと難しくしてほしい」という声が上がリ、活動に参加する児童全員が習っていた8の段までというルールを加え続行した。児童たちの声を生かして難易度を1段階上げたことにより、児童の中でも集中力が高まり、熱中してゲームに取り組む姿が見られた。



【数字でポンの様子】



【描いた絵の発表】

## 【総括と反省・今後の課題】

活動の中では説明を聞いてくれなかったり、動き回ってしまったりなど「勉強をゲーム感覚で楽しむ」というねらいに到達する以前の課題が多く見つかった。しかし、児童が説明を聞かない理由として、机の配置や説明を開始するタイミングなどに学生の活動の進め方に改善の余地があるのではないかなど、課題に対して細かく分析し、試行錯誤の末、少しずつ活動にも集中して、楽しく取り組んでもらえたのではないかと考える。

最終的には、休み時間に自主的に「数字でポン！」などのゲームをやっていたり、児童自ら積極的に難しい内容に挑戦しようとしていたりするなど、勉強に対する抵抗を少しは払拭できたのではないかと、ねらいである学習意欲を高めるという姿に近づけられたのではないかと評価している。Enjoy Study プロジェクトの中で行ったゲームを通して、「勉強って楽しい」と思えるきっかけになっていたら私たちが1年間を通して行ってきた活動に大きな意味があったと言えるのではないだろうか。今後の児童の課題としては、児童たちが常に自分たちの力で勉強の楽しさを見つけながら学習に励むことではないかと考える。また私たちは、これから教育実践の場に立つときは「勉強の楽しさ」を伝えつつ、児童の学習意欲を高める働きかけを積極的に行いたい。

## 【地域からの評価】

1月26日に行われた成果発表会において、以下のようなコメントを頂いた。

- ・ゲーム感覚で勉強をしようというテーマが面白いと思った。ゲーム禁止条例を定める県もある一方、ゲームによって学びを深められるというゲームの可能性を広げるような取り組みであったのかなと思う。また、今後オンライン化やICTを活用したりするなど、活動自体の発展の余地もあり、今後も楽しみである。
- ・児童がすぐにお絵かきを始めてしまうというネガティブな現状から、絵を使った活動をするという変換がすごいと思った。自分たちのもともと計画していたものかもしれないが、児童の実状にマッチしていて柔軟な対応ができる2年生班だからこそできることだと思った。
- ・1つの教科だけでなく、いくつかの教科を融合したもので活動していたという説明を聞いて、とても楽しそうだなと感じた。活動中に、児童の意見を聞いて、臨機応変に対応していたのも良いなと思った。

## 【謝辞】

本プロジェクトを進めるにあたり、多くの方々にご協力、ご指導をいただきました。

最後まで温かく地域プロジェクトに協力をしていただいた八幡小学校学童クラブの皆さん、指導教員の方々、そして指導を賜った長尾智絵先生に感謝いたします。本プロジェクトに関わっていただいた全ての方々に深く感謝し、お礼を申し上げます。

## 【その他】

### 年間スケジュール

前期	5月12日	プロジェクトに関する説明
	5月19日～ 6月16日	小学校訪問準備 教材作成
	6月23日	第1回「自己紹介・アイスブレイク」
	6月30日	第2回「数字でポン！」
	7月7日	第3回「漢字で熟語づくり」
	7月14日	第4回「漢字の画数で計算」(中止)
後期	10月6日～ 10月27日	小学校訪問準備 教材作成
	11月10日	第1回「数字でポン！かけ算ver.」
	11月17日	小学校訪問準備
	11月24日	第2回「漢字の画数で計算」
	12月1日	小学校訪問準備
	12月8日	第3回「クリスマスにちなんだ物語を作ろう①」
	12月15日	小学校訪問準備
	12月22日	第4回「クリスマスにちなんだ物語を作ろう②」
	1月5日～ 1月19日	活動の振り返り 発表会準備