

Project 34	地域教育専攻 Enjoy Study プロジェクト ～協力の王様を目指そう～ ～みんなで作ろうゆめのまち～
メンバー	[学 生] 西宮 奈那 / 小川 未菜美 / 中川 萌々香 / 小林 茉鈴 / 熊谷 球人 / 板垣 聡一郎 / 土井 宏太郎 [担当教員] 吉村 功
<p>【背景】 最近の児童の課題として、インターネットの普及とコロナ禍によって一人でいる時間が増え、児童が自発的に友達と交流したり協力したりする機会が減ったことが、小学校の校長先生より挙げられた。そこで、子どもたち同士が共通の課題を通して、「協力」をテーマにした活動を行うことにした。なお、前期のプロジェクトで子どもたちが絵を描く活動に意欲を強く示したことから、後期のプロジェクトでは、想像力を使って絵による表現力を高め、協調性を伸ばすための活動を考えた。</p> <p>【目的】 活動を通して協調性を身につけ、想像力や表現力を高める。</p> <p>【概要】 前期プロジェクトでは、「協力」をテーマにしたゲームを行い、様々な視点から皆で協力しながら結束力を高めつつ、自発的に友達との交流を増やすことを目的として取り組んだ。 後期プロジェクトでは、自分たちの住む理想の町を考え、そこに必要な公共施設や自身の家、各自が欲しい物や建物等を自由に描いていき、それらを1枚の大きな画用紙に貼りつけ、ひとつの大きな町をつくる活動を行った。その中で、なぜこの建物が必要なのか、画用紙に貼りつけるときにどんなねらいがあってこの位置に貼ったのかを交流しながら進めていった。</p>	
<p>【プロセスと成果】 前期のプロジェクト名は「Enjoy Studyプロジェクト～協力の王様を目指そう～」である。 第1回は、「協力に必要な傾聴する力を養う」ことをねらいとして活動を行った。しかし、私たちの準備不足や課題から外れる子どもたちへの対応力の低さが相まって、段取りが悪くなってしまった。そのため、次回に向けて綿密に計画を立てるといった反省点があげられた。 第2回は、「ゲームの中で、チームごとに教えあったりどうしたらうまくいくか相談しあって、共通のミッションをクリアしよう」というねらいのもと活動を行った。前回はあまり意欲的でなかった児童が今回は意欲的に取り組む姿が見られた。またホールを走り回ってしまう等の児童にもスムーズに対応できた活動であった。 第3回は、「想像力を働かせて、相手の気持ちを読み取ろう」というねらいのもと活動を行った。ジェスチャーリレーでは、大きく体を動かして、お題を伝えようと表現していた。一方で、自分のジェスチャーが相手に伝わらず、泣いてしまった児童への対応が遅れたため、このような場面での児童への配慮を考えなければならぬという反省点が挙げられた。また、時間配分のミスにより、最後に予定していた活動を行うことができなかった。そのため、1つの活動に要する時間を多めに見積もるといった反省をした。 第4回も、「想像力を働かせて、相手の気持ちを読み取ろう」というねらいのもと活動を行った。子どもたちは、静かに集中して指示を聞き、お題をきちんと伝えるために工夫したヒントを出そうと取り組んでいた。しかし、自分の描いた絵に自信が持てず、絵を見せない子がいたり、お題が難しくて描けない子がいたりしたため、ヒントを準備する等の支援が必要だといった反省があった。 後期は、前期の地域プロジェクトの活動の中で、絵を描く活動に子どもたちが興味関心を示していたことから、絵を描く活動を通して表現力を養い、みんなで協力してひとつのものを作り上げることをねらいとした活動を進めていくことにした。活動名は「みんなで作ろうゆめのまち」である。 第1回の活動では、自分たちの似顔絵を描き、一人一人が一番描きたい建物の絵を発表した。子どもたちは、似顔絵や自分たちが考えた建物の絵を積極的に描いていた。 第2回の活動では、自分たちが住んでいる町にある公共施設は何があるかを考え、自分が将来住む町に必要な公共施設を描いた。しかし、「公共施設」という言葉の意味が子どもたちに伝わらず、児童たちは公共施設ではない建物を描いてしまっていた。そのため、児童に言葉の意味を分かりやすい表現で伝える必要があったと反省した。</p>	

第3回の活動では、自分が住みたいと思う理想の家を考えて描いた。児童の中には、現実的な家を描く児童もいれば、自分の好きなものに包まれたファンタジーな世界の家を描く児童もいた。

第4回は、自分の好きな物や建物を自由に描いたり、今までに描いた絵を切ったり貼ったりする活動であり、子どもたちはこれらの作業を積極的に行っていた。しかし、貼る作業をする際に、周りの児童同士で相談するという活動が少なく、なぜその建物が必要なのかを考えることができなかった。

第4回の活動の反省を活かし、第5回の活動で、何の建物をどこに貼るか話し合いをさせたり、相談をさせたりしながら作業を行った。その結果、この建物の周りにはこの建物があったら嬉しいな、というようにどのようにしたら町が良くなるのかを主体的に考えながら活動を行うことができ、最終的に夢の町を完成させることができた。



【ゲームをしている様子(前期第3回)】



【みんなで貼り付けている様子(後期第5回)】

【総括と反省・今後の課題】

前期は、友達の考えを想像しながら行った4回の活動を通して、当初の目的である「協力することの大切さ」を少しずつ達成することができるようになった。1回目の活動に比べ、回数を重ねるごとに協調性のある行動や、相手を考える言動が増えた。反省点としては、説明を聞く際の集まりの悪さや友達同士での会話が目立ち、学生の話に集中しないことがあった。そのため活動の進行が遅れ、スケジュール通りに進まないことが最後まで続いたことが課題として挙げられた。後期に向け、これらの課題を解決するために、「話を聞くことをルールとして明確に示す」、「活動時間を多めに見積もる」という対策を行った。また、各回で異なる活動を行ったことにより、活動に統一性が無いという指摘を受けたため、後期では1つの大きな課題に向けて行う活動を計画した。

後期では、子どもたちは話し合いをしながら将来住みたい町を考えたり、その町をより良くするためにはどうすれば良いのかを主体的に考えたりした。また、具体的な町の構成から空想上の町の構成まで、様々な視点で将来住みたい町を考え、絵によってこれらを表現した。回数を重ねるごとに、積極的に活動に参加する児童が増えていった。反省点は、学生が望む活動イメージが児童に伝わるのに時間がかかったことにより、児童の活動に対するモチベーションの維持を保つことができなかったこと、児童同士に話し合いを設ける時間が少なかったため、児童全員でイメージを共有しながら町を作ることが難しくなったことである。さらに、参加に積極的でない児童に対する対応の遅れがみられたことも反省点として挙げられた。これらの原因は児童との連絡不足によるものなので、児童に分かりやすい表現で伝えたり、要点を整理して説明したりして児童に理解させる必要がある。そのため、今後は児童への伝え方を工夫して接していきたい。

【地域からの評価】

前期の活動は、活動ごとにレベルアップしていけるように全て異なる活動を設定し、子どもたちからしても毎回様々なゲームができ、楽しいプロジェクトになったのではないかという意見が出た。一方、各回の活動内容が異なるため、どのように成長したのかが分かりづらいとの指摘があった。

後期では、「自分が理想とする町をイメージし共有する活動がとても良い」、「子どもたちにとって、想像力を育んだり将来について考えたりする良いきっかけになったと思う」などの意見を頂いた。また、回数を増すごとに、子どもの主体性や意欲が高まったという部分にも、プロジェクトメンバーの頑張りを感じたという意見も頂いた。

【年間スケジュール】

■前期

- 5月25日第1回「耳をすませて音を奏でよう」
- 6月 8日第2回「作戦を立てて実行しよう！」
- 6月22日第3回「考えよう、伝えよう、読み取ろう①」
- 6月29日第4回「考えよう、伝えよう、読み取ろう②」

■後期

- 10月19日第1回「はじまりのまちづくり」
- 11月 2日第2回「必要なものづくり」
- 11月16日第3回「わたしのゆめの家」
- 12月14日第4回「ほしいなこんなもの」
- 12月21日第5回「みんなであつくりゆめのまち」



Project 35	地域教育専攻 Enjoy Study プロジェクト ～いっしょにあそぼう いっしょにまなぼう～
メンバー	[学 生] 富樫 美空 / 渡邊 愛子 / 茶木 優奈 / 小岩 眞渚 / 中島 眞子 / 熊田 千紘 [担当教員] 長尾 智絵
<p>【背景】 市内の校長先生の講話より、オンラインの発達によって児童の遊びもオンラインが中心となっている現状を知り、ものづくりの経験が減ってきているのではないかと考えた。ものづくりの活動を通して「創造力・思考力・独創力」の育成を目指した。そして、前期の最後の活動の際、児童から身体を動かした活動をしたいとの要望があったため、思考力に焦点を当てるとともに主体性の育成を図る活動を実践した。</p> <p>【目的】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●前期 「紙ひこうき作り」を通して、実物に触れさせて実際に経験する場を作り、児童の創造力・独創力・思考力の育成を目指す。 ●後期 各回、児童が身体を動かしながら、自ら思考し、新しいものやルールを作り出す活動を通して、主体的に活動に取り組むことを目指す。 <p>【概要】</p> <ul style="list-style-type: none"> ●前期「各回の目的に合わせた紙ひこうき作り」 「紙ひこうき作り」の活動を通して、実物に触れさせて実際に経験する場を作り、児童の創造力・独創力・思考力の育成を図ったテーマを毎活動それぞれに設定し、全4回を通して紙ひこうき作りを行った。 ●後期「各回の目的に合わせた身体を動かすゲーム活動」 各回、児童同士が話し合える場を作り、活発なコミュニケーションを図ったテーマを毎活動それぞれに設定し、全5回を通して児童が思考しながら主体的かつ協力して取り組むことができるゲーム活動を行った。 	
<p>【プロセスと成果】</p> <p>前期は、各回の目的に合わせた紙ひこうき作りを中心に活動を行った。1回目は、グループごとに紙ひこうきを作り、自分の好きなようにデザインした。はじめに作る紙ひこうきは近くにいた学生のデザインを参考にしていた児童が多かったが、2回目以降は個性があふれるデザインが多く見られた。2回目は、5種類の折り方を試し、どの折り方が一番飛ぶのかを試行錯誤しながら「作って飛ばす」を繰り返し行った。より遠く、より速く飛ばすため、「○番の紙ひこうきがよく飛ぶらしいよ！」や「ぼくの良く飛ぶ投げ方を教えるね！」など児童同士で声をかけあう姿が見られた。3回目は、新聞紙やセロハンなど様々な素材を用いて紙ひこうきを作って飛ばし、飛んだ距離を比較した。折りづらい素材のセロハンは、テープでとめるなどの児童の工夫が見られた。4回目は、オリジナルの紙ひこうきの作成・ゲームを行い、児童の笑顔が多く見られる活動になった。</p> <p>後期は、一つの活動に特化するのではなく、児童が主体的かつ協力して取り組むことができるゲームを通して児童が身体を動かしながら自ら思考し、新しいものやルールを作り出す活動を通して児童同士のコミュニケーションを図り、主体的に活動に取り組むことを目指してプロジェクトを実施した。1回目はグー・チョキ・パーをどのように動物で表現するかを考えてもらい、児童が表現したい動物・表現方法を積極的に意見していた。2回目は話し合いの時間を設け、オリジナルのルールや作戦を話し合い、チームの友だちと協力して障害物リレーを行った。児童同士で主体的に話し合う様子が見られた。3回目は時間や人数の条件を変えながら、複雑に交じり合った手を条件の中でどのようにほどこか、児童たちのみで試行錯誤しながら考える活動を行った。学生の助言なく自ら話し合いを進行する児童や、お互いの良い所や自分の意見を積極的に発言するなど、児童一人一人の主体性が見られた。4回目の「私は誰でしょうゲーム」は出題者、解答者を共に児童にすることで主体的にゲームに参加してもらうようにした。ここでも児童たちが進んで順番を決める姿が見られた。5回目は目標を設定し、その目標を達成するためにはどのように道具を活用できるか、人数の工夫はどうするかと考えるゲームを行った。</p>	



【風船ゲームをする様子】



【No.1 オリジナル紙ひこうきを飛ばす様子】

【総括と反省・今後の課題】

前期のプロジェクトの総括として、「創造力」、「独創力」、「思考力」の3つの観点でまとめた。「創造力」に関しては、紙ひこうきを飛ばす方法について児童間で共有する姿が多く見られた。2つ目の「独創力」に関しては、第1回・第4回が特に、ペンで書く・折り紙やシールで貼るなど、自分のオリジナルのデザインをする様子が見られた。そして、「思考力」に関しては、児童が遠く飛ばしたい、狙ったところに飛ばしたいという自分の理想に沿って紙ひこうきの折り方を試行錯誤する姿が見られた。反省として、各回の目的を児童に明確に意識づけることの不足が挙げられた。このことから、後期は児童に目的意識をもたせるために、学生が事前に十分な説明を行い、児童が活動全体に主体的に取り組むことができるようにすることが必要だと考えられた。

後期の総括として、「思考力」、「主体性」の2つの観点でまとめた。「思考力」に関しては、児童のユニークな視点が各回を追うごとに見られるようになり、児童自身がそれぞれの活動に目的意識をもって臨んでいた。「主体性」に関しては、児童全員が意見を積極的に言う姿が見られただけでなく、はじめは学生対児童だった話し合い活動も、学生が黒子に徹することで児童同士が主体的に話し合う姿が見られた。反省として、活動に夢中になるあまり、児童自身の時間管理ができていなかったため、環境を整える必要があった。

話し合い活動をする際、話し合いをまとめる児童がいる・いないとでは話し合いの進み具合やまとめ方に差が見られた。今後進級していくにあたって、グループ活動や話し合い活動が増えると予想される。児童自身が相手の意見を受け止めつつ、自身の考えも伝えることができる力を身につけることが今後の課題である。

【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。

- ・「前期では大学生の提案を受け入れて活動する子どもたちが、後期には主体性を垣間見せてきたことに、大きな成長を感じました。」
- ・「話し合いの場面で学生対児童となった時に、児童同士で話し合えるように、声掛けや立ち位置の工夫などを行ったと聞いて、その場での対応力がすごいなと思った。」
- ・「学生が主役なのではなく児童が主体性を持ってアクティビティを行うという意識が後期の活動には一貫して感じられた。」
- ・「運営する上で参加者の良心に依存できないのがその年齢層とコミュニケーションを取る上での難しいところであると感じましたが、「イエローカード」等の柔らかく理解しやすい単語を用いて効果的に活動に参加させていたのはとても興味深かった。」

【年間スケジュール】

■前期

- 5/25 第1回「色々な紙ひこうきを作り、かわいく、かっこよくデザインしてみよう」
- 6/ 8 第2回「遠く速く飛ぶ紙ひこうきを考えてみよう」
- 6/22 第3回「どの紙ひこうきが遠くに飛ぶか比べよう」
- 6/29 第4回「自分だけの”No.1オリジナル紙ひこうき”を作ろう」

■後期

- 10/19 第1回「じゃんけんであそぼう！」
- 11/ 2 第2回「みんなでつなごうハロウィンリレー！」
- 11/16 第3回「みんなならどうする？人間知恵の輪」
- 12/14 第4回「Let's think! クイズ大会！」
- 12/21 第5回「Let's think! 大運動会！」



Project 36	地域教育専攻 Enjoy Study プロジェクト ～心を1つにLet's dance!!!～
メンバー	[学 生] 中田 匠飛 / 服部 梨乃 / 本庄 桜子 / 木村 彩華 / 加賀谷 英美 / 高橋 美沙紀 [担当教員] 石井 洋
<p>【背景】 函館市の小中学生はゲームをする時間が全国平均に比べ高い傾向にあり、また、体力調査が全国平均に比べ低い傾向にある。そのため、生活習慣を見直す必要があると考えた。</p> <p>【目的】 前期: 体を動かすことの楽しさに気づき、自らが積極的に体を動かし、様々な人とのコミュニケーションを通じて学びの楽しさを味わってもらえるようにすること。 後期: 体を動かすことへの楽しさをより1人1人が実感し、ただダンスを楽しむだけでなく、コミュニケーションを取ったり、細かい部分まで気を付けたりしてみんなで一体となって取り組むことの良さを感じてもらえるようにすること。</p> <p>【概要】 プロジェクトの対象は、八幡小学校学童(風の子クラブ)の2年生16名である。函館市の小中学生の現状から、体を動かすことの楽しさに気づいてもらう活動を行う必要があると考え、子どもたちにとって興味を持ちやすい「ダンス」を中心に活動を行った。前期では、体を動かす楽しさに気づいてもらうために、リズムに合わせて体を動かすゲームやダンスを行った。最終回ではBTSの『Dynamite』を踊った。後期では、前期で出た反省を生かして、コミュニケーションに重点を置いた活動を行ったり、ダンスの左右の動きを意識するためのゲームを行ったりした。最終回では「ジングルベル」を全員で踊った。</p>	
<p>【プロセスと成果】 前期は、「みんなで楽しくLet's dance !!!」のタイトルで、全4回の活動を行った。前半では、音楽に合わせてからだを動かすことの楽しさを知ってもらうために、『ジェンカ』や簡単な動き、今後のダンスに使う動きを教えるために、『真似っこゲーム』を行った。話を聞いてくれない子どもが複数いたことが課題となった。後半では、リズムに合わせて曲にあった振り付けを正しくできるようにすることをねらいとして、BTSの『Dynamite』の簡単な振り付けを覚える活動を行った。振り付けの紙を掲示し、1つ1つの動きを確認しながら、練習した。最初はダンスが苦手だった子どもも、楽しそうに取り組んでいる様子が見られた。最後には、ほとんどの子どもが「楽しかった！」と答えていたことから、「体を動かすことの楽しさに気づき、積極的に体を動かす」という目的は、達成することができた。しかし、左右の動きが揃っていないことが課題となった。また、「様々な人とのコミュニケーションを通じて」という目的を立てていたが、子どもたち同士のかかわりを把握することができなかった。</p> <p>そこで、後期はコミュニケーションをとることや左右に気を付けることに重点を置き、難易度を上げて活動に取り組んだ。第1回では、コミュニケーションを中心に、ハロウィンと組み合わせた活動を行った。グループ内で協力している様子が見られ、最後のミッションでは全員で楽しく『マイムマイム』を踊っている様子が見られた。第2回では、児童が受け身にならないようにオリジナル振り付けを考える活動を行った。予想よりも子どもたちだけで振り付けを考え、誰かの意見にプラスしたり、相談したりする様子が見られた。課題としては、最後の方に飽きてしまう様子が見られた。第3回では、左右の動きを揃えることに意識を向けるため、ダンスの振りを使った間違い探しゲームを行った。クイズを楽しみながら左右の動きを意識することができたが、同じような活動が続く、途中から子どもが飽きてしまったことが課題となった。第4回では、振りを揃えることを目標に練習した。間違い探しゲームを間に挟んだことで左右の動きを意識することができ、飽きずに活動できた。第5回では、ダンスの発表会を行い、自分たちが踊った動画を見てよかった点を話し合う活動を行った。成果として、多くの子どもが左右の動きに気をつけて踊ることができ、話し合いの場面では、お互いの良いところを積極的に発表していたことから、周りのことも見ながら活動していたことに気づくことができた。</p>	



【前期 真似っこゲームをしている様子】



【後期 第1回目の活動の様子】

【総括と反省・今後の課題】

前期は、音楽に合わせて楽しくダンスをすることができたが、左右の動きを揃えることに課題が見られたほか、想定していた児童同士のコミュニケーションの場を十分に設けられなかった。後期は、動きを揃えてダンスをすることができた。中には、児童同士でお互いのダンスの良い所を交換する様子も見られた。前期の活動と比較して、ダンスの左右の動きがより揃うようになり、児童同士のコミュニケーションの様子も垣間見ることができた。ダンスを楽しんでくれる子どもが増え、その影響かダンススクールに通いだしたという子どももいた。うるさい子やふざける子に構いすぎて真剣に頑張る子を褒めることが出来ないという事が反省として挙げたが、その次の回で改善を試みることができた。振り付けを教える場面では活動がマンネリ化し、途中で飽きてしまう児童も見られたので、もっと飽きさせない工夫を考えることが今後の課題である。

【地域からの評価】

1月28日に行われた地域プロジェクト成果発表会において以下のコメントをいただいた。

・ゲームをすることよりも体を動かすことの方が楽しいということを幼いうちから経験することは大切であるが、その経験をさせるのはとても難しい。しかしながら、ダンスという体育での必須内容とからめつつ、振り付けを考えるという自主性を養うような活動も行ったことに対してとても印象に残った。

・考案されたゲームやダンスひとつひとつに楽しんでもらうための工夫があり素晴らしい活動だと思いました。ダンスの振り付けを子どもたちで考えてもらうといった取り組みは身体を動かすだけでなく、頭で考えたりコミュニケーションをとったりすることができとても良いアイデアだと思いました。

【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。最後まで温かく本プロジェクトに協力して下さった、八幡小学校「風の子クラブ」に通う児童と職員の皆様に心から感謝申し上げます。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。

【年間スケジュール】

■前期

- 5月25日 第1回
「音楽に合わせて体を動かそう！（じゃんけんジェンカ）」
- 6月 8日 第2回
「みんなで真似っこゲームをしよう！」
- 6月22日 第3回
「曲のリズムに合わせてダンスの振り付けを覚えよう！
練習（BTSの『Dynamite』）」
- 6月29日 第4回
「曲に合わせてみんなで楽しくダンスを踊ろう！発表
（BTSの『Dynamite』）」

■後期

- 10月19日 第1回
「ハロウィン探しゲーム！」
- 11月 2日 第2回
「ダンスのオリジナル振り付けを作ってみよう！」
- 11月16日 第3回
「正しいダンスを見極めよう！間違い探しゲーム」
- 12月14日 第4回
「みんなでそろえてダンスをしよう！練習
（ジングルベル）」
- 12月21日 第5回
「全員で楽しくダンスをしよう！発表
（ジングルベル）」



Project	地域教育専攻
37	Enjoy Study プロジェクト ～音楽にあわせて☆リズムにノって☆～
メンバー	[学 生] 山下 涼風 / 佐藤 憧佳 / 杉山 陽香 / 池内 新汰 / 田代 桂大 [担当教員] 石森 広美

【背景】

前期:ICTの促進によって、函館市の小学生のゲームをする時間が増加している現状がある点を課題とした。そこで、「アナログ遊び」を通して、ゲームに依存しない遊びを知ることにより、その問題を改善しようと考えた。

後期:前期のプロジェクト内で「ジェンガ」や「けんけんぱ」、「スキップ」ができていなかった様子から、リズム感が身に付いていないことを課題として位置づけ、その改善を図ることとした。

【目的】

前期:「アナログ遊び」を通して、遊びが「ゲーム」だけではないことを知り、遊びの選択肢の幅を広げる。

後期:リズム感を身に付け、「けんけんぱ」や「スキップ」ができるようになる。また、音楽に合わせて踊ることができる。

【概要】

前期:電子機器を使わない「アナログ遊び」を学生が主体となって考え、子どもたちと共に遊ぶことにより、遊びの選択肢の幅を広げる活動を行った。

後期:簡単な手遊びやダンスを通してリズム感を身に付ける活動や、音楽に合わせて楽しみながら「けんけんぱ」や「スキップ」ができるようになる活動を学生が主体となって考え、実践した。

【プロセスと成果】

前期は、第1回目の活動で、相手の名前を知ろうという目的のもと、自己紹介ができる「君の名は」という遊びを行った。その自己紹介活動を始めとして、第2～4回では、集団遊びを知り、経験することで、より仲を深められる遊びや、全員が仲良くなれるよう話し合ったり、協力し合ったりできる遊び、仲間と協力して答えを導くとともに、体を動かすこともできる遊びを行った。そのような活動から、子どもたちに電子機器を使わない「アナログ遊び」を教え、遊びの選択肢の幅を広げるきっかけにできたとともに、子どもが楽しそうに取り組む様子や、「楽しかった」「(教えてもらった遊びを)遊んでみた」というフィードバックにより、ゲーム以外の遊びの楽しさを認識させることができた。それと同時に、遊びの中で行った「ジェンガ」や「けんけんぱ」、「スキップ」ができていなかったという現状から、リズム感が身に付いていないことを課題として位置づけ、後期の活動につなげた。

後期では、リズムに慣れることを目的とした簡単な手遊びを第1回目の活動とし、第2回では、前期で課題として挙げた、「スキップ」と「けんけんぱ」を練習できるリズム遊びを行った。第3回、4回では、プロジェクトで映した映像を真似して踊れる簡単なダンスをし、締めくくりの第5回では、今までに行った振り付けを取り入れたダンスを学生が作成し、リズム感を身につける活動の集大成とした。

後期の成果としては、児童の実態に合わせた段階を踏んだリズム活動をすることで、児童が「けんけんぱ」や「スキップ」ができるようになったり、リズムに合わせて体を動かすことができるようになったりといった2点が挙げられる。また、学生が児童の仲介役となることで、児童間のコミュニケーションを活発化させ、体を動かすことの楽しさを伝えることができた。



◀ ロンドン橋



◀ 第5回 ダンス

【総括と反省・今後の課題】

前期は、学生が主体的に考えた、電子機器を使わない「アナログ遊び」を子どもたちと一緒に行うことで、子どもたちの遊びの選択肢を増やすとともに、子どもの楽しそうに取り組む様子や、子どものフィードバック等により、ゲーム以外のアナログ遊びの楽しさを認識させることができたと思う。これは、当初の目的を達成できた点と言える。しかし、子ども同士のコミュニケーションを促すことができていなかった場面や、習熟度に合わせたゲームづくりができていなかった場面があり、課題も残った。

後期は、簡単な手遊びを始め、お手本を真似して踊れるダンスを子どもたちに合わせて段階的に行うことにより、リズム感を身に付け、「けんけんぱ」や「スキップ」ができるようになったり、リズムに合わせて体を動かすことができるようになったり、いくつかの成果がみられ、目的を達成することができたと言える。また、前期の活動と比較して、学生が児童間のコミュニケーションを促し、子どもに体を動かすことの楽しさを伝えることができたとともに、子どもに合わせた段階的なダンスづくりができたと思う。

今後の課題としては、アナログ遊びで身に付けた遊びの楽しさや知識、ダンスを通して身に付けたリズム感や体を動かすことの楽しさを、どのように児童が継続的に維持し、今後につなげていくかが挙げられる。このプロジェクト期間だけでなく、普段の生活からゲームのみに頼らない遊びをするようになるなど、身に付けたリズム感を用いて、縄跳びやボール運動などの体育だけでなく、音楽などのその他の教科にも生かせるような工夫や取り組みが必要だと考える。

【地域からの評価】

学内および地域の関係者からいただいたフィードバック(主に成果発表会への参加者によるアンケート)によると、「近年の子どもの実態に着目し、アナログ遊びを教えることで、ゲーム依存症や運動不足という問題解決の一歩となる」という前期プロジェクトへの評価、「リズム感の身に付く活動を行うことで、運動に対するイメージが前向きとなったり、体育だけでなくその他教科の学びへとつながる」という後期プロジェクトへの評価、「目的からプロセス、結果までに一貫性があり、学生自らが子どもたちの課題解決のための活動内容を考案していて素晴らしい」という全体への評価等、様々なお褒めの言葉をいただくことができた。

また、学童での活動中、担当の職員の方々も一緒に踊ってくださるなど、暖かく見守っていただくとともに、本活動への高評価をいただいたと感じることができた。

今後も地域のニーズに耳を傾け、少しでもお手伝いができるようこの経験を活かしていきたい。

【年間スケジュール】

■前期

- 5月25日 第1回「君の名は」
- 6月 8日 第2回「知らない遊びをやってみよう！！」
- 6月22日 第3回「体を動かそう！」
- 6月29日 第4回「仲間と協力して勝とう！」

■後期

- 10月19日 第1回「リズムウォーミングアップ～リズムに親しもう」
- 11月 2日 第2回「リズムウォーミングアップ～リズムに慣れよう」
- 11月16日 第3回「まねっこしよう」
- 12月14日 第4回「体を大きく動かそう」
- 12月21日 第5回「みんなでレッツ☆ダンス」



Project	地域教育専攻
38	幼児の遊びの中の「学び」の発見プロジェクト

メンバー	[学 生] 國門 美緒 / 渡邊 実夏 / 米澤 璃 / 上野 永遠 [担当教員] 本田 真大
------	--

【背景】

幼小接続に関して、幼稚園教育要領において「**幼児期の終わりまでに育ってほしい姿**」(以下、**10の姿**)が記載され、小学校学習指導要領には10の姿を踏まえた指導について記載されている。実際に日本全体で保育所・幼稚園・認定こども園から小学校への円滑な接続の難しさ(小1プロブレム)、地域(実践園)ではコロナ禍の影響も重なり異年齢交流の機会が限られていることが課題となっている。

【目的】

本プロジェクトでは幼児の異年齢集団を対象に、「主体的・対話的で深い学び」としての遊びの時間を提供し、円滑な幼小接続のための10の姿の育ちを支えることを目的とする。

【概要】

実践は学校臨床・子育て支援研究室による、主に乳幼児を対象とした地域での実践活動である「あそびっこだいさくせん」で行われた。本プロジェクトは北海道教育大学附属函館幼稚園の預かり保育で月1回(14:30-15:30)行われる活動の一部で実践した。なお、**10の姿**とは「**健康な心と体**」「**自立心**」「**協同性**」「**道徳性・規範意識の芽生え**」「**社会生活との関わり**」「**思考力の芽生え**」「**自然との関わり・生命尊重**」「**数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚**」「**言葉による伝え合い**」「**豊かな感性と表現**」のことであり、**主体的・対話的で深い学びとしての遊び**を通して伸びていく資質・能力(「知識及び技能の基礎」、「思考力、判断力、表現力等の基礎」、「学びに向かう力、人間性等」)の具体的な姿を示すものである。今年度は過去の同プロジェクトで関連が見られにくかった、「**数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚**」に関わる活動を考え、実践した。

【プロセスと成果】

前期は調査1-3と実践1-5、後期は調査4と実践6-7を行った。すべての実践で「異年齢同士の関わりを楽しむこと」をねらいとし、各実践でテーマ(数量、図形、標識、文字)に即した個別のねらいを設定した。

1. 第3回あそびっこだいさくせん(6/15) 22名参加(年少組2名、年中組7名、年長組13名)

数量の感覚をテーマに「重さに対する感覚を働かせて、重さの違いを予想したり、比べたり、関連付けたりすることを楽しむ」ことをねらいとし、絵本の読み聞かせ、秤を使った動物の重さ比べ、動物を使った魚釣りとお水族館づくりを行った。活動では自分たちなりに重さを予想しながら動物の重さを比べたり、動物と魚の両方を組み合わせて様々な重さを比べたりしていた(数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚)。また、秤の扱い方や順番に使うこと等のきまりが幼児間で共有されていた(道徳性・規範意識の芽生え)。

2. 第7回あそびっこだいさくせん(11/16) 21名参加(年少組3名、年中組8名、年長組10名)

標識をテーマに「標識の役割を理解し、進んで遊びに取り入れようとする」ことをねらいとし、迷路の中に12種類の看板を置いてコースを変えながら遊んだ。活動では、自分たちで標識の意味(矢印の方向に進む、動物の真似をする、等)を理解してそれに従って行動し、ゴールするためにどの方向に進むべきかを判断している姿が見られた(数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚)。標識が自分の身の回りにもあることを意識して迷路をする様子も見られた(社会生活との関わり)。また、迷路の先にある標識を見てどこに進めばゴールに近づけるのかを考え、見通しを持ちながら全身を楽しく動かしていた(健康な心と体)。



【実践 4: 動物重さ比べ】



【実践 7: ドキドキ看板迷路】

【総括と反省・今後の課題】

1. 前期の活動の評価

本来の活動のねらいからずれた行動が見られたため、幼児の集中力に合った活動を考え、新型コロナウイルス感染症対策を行いながら幼児の興味関心を引き出せるような活動が必要であった。子ども達自身で遊びを継続・発展できる題材を考えることで**数量や図形、標識や文字への関心・感覚**をその場限りのものにしないようにしたい。さらに異年齢間の交流が強くは見られていないため、遊びの中で交流のタイミングを設けられるような活動を考えて行きたい。

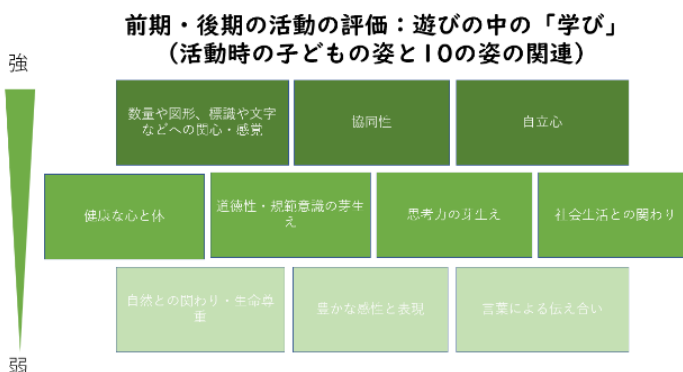
2. 後期の活動の評価

異年齢でチーム編成を実践した結果、前期よりも異年齢間の交流が多く見られた。一方で、**社会生活との関わり、自然との関わり・生命尊重、豊かな感性と表現**はあまり見られなかった。活動を通して、主な目的である**数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚**に沿った活動ができているように感じた。活動ごとの反省で次回への課題を見つける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。

3. プロジェクト全体の評価

毎回の活動から**10の姿**との関連を読み取ることができ、活動全体を通してすべての**10の姿**を見取ることができたことにより、「あそびっこだいさくせん」を通して**10の姿**の育ちを支えるという目的に概ね貢献できたと思われる。

今後の課題として、次年度は今年の**10の姿**の中で強くは見られなかった「**豊かな感性と表現**」に着目し、活動を行っていきたい。



【地域からの評価】

1. 実践園からの評価(要約)

「動物重さ比べ」では天秤が工夫されていて、バランスを取るのが難しかったが、次第に天秤の仕組みを理解して使い方に馴染んでいった。ペットボトルの水の量で重さを調整し、動物の絵を重さの目安にしてあり、幼児たちは最後まで集中して活動していた。

「ドキドキ看板迷路」では、通り道を理解して看板(標識)の指示通りに止まる、踊る、動物の真似をするなどの動きを楽しんでいた。年少(3歳)児も自分のペースで迷路を楽しむことができていた。一方で迷路の隙間を通り抜ける子もあり、幼児一人ひとりの違いがみられ、また理解力が培われている様子を確認できる活動であった。

2. 発表会時の評価(コメントレポートの一部を要約)

幼小接続や幼児期の終わりまでに育てほしい姿(10の姿)の観点から、幼児が興味をもって楽しく遊ぶ中で学んでいく様子がわかった。

10の姿の観点から活動の計画と評価が行われており、活動の中で何を目的にどんなことを行ったのか、結果をどう評価したのかが分かりやすかった。

【年間スケジュール】

4月	実践1 遊びの理解と評価
5月	実践2 模擬保育体験
	調査1 実践園の実態把握
	調査2 実践経験者への聴き取り
6月	実践3 幼児との交流
	実践4 あそびっこだいさくせん 動物重さ比べ(テーマ:数量)
7月	実践5 あそびっこだいさくせん わくわく町づくり(テーマ:図形)
8月	調査3 年長児の実態把握
	実践6 あそびっこだいさくせん ひらがな探し(テーマ:文字)
10月	調査4 園児の実態把握
11月	実践7 あそびっこだいさくせん ドキドキ看板迷路(テーマ:標識)
12月	活動のまとめ
1月	報告書作成

【関連するプロジェクト】

- ・2018年度 D-07 ・2019年度 D-57(42)
- ・2020年度 D-06(37) ・2021年度 D-04(38)



Project	地域教育専攻
39	万年橋小 寺子屋プロジェクト

メンバー	[学 生] 岸田 茉子 / 川村 真生 / 丹野 真帆 / 瀧本 晴菜 / 赤澤 優衣 / 石川 真由 / 平松 真 / 梅田 沙莉 [担当教員] 小松 一保 / 鈴木 淳
------	---

【背景】

昨年度に引き続き、地域プロジェクトの活動として、万年橋小学校で児童の自主学習(その日の課題や各自持参したワークやプリントなど)への支援を行った。

【目的】

万年橋小学校の希望する児童への学習支援を通して、児童一人一人に対して適切な学習支援を考え、実行する過程で実践的な力を身につける。

【概要】

万年橋小学校児童の放課後学習支援(主に宿題と家庭学習への学習支援)。
万年橋小学校の児童が任意で放課後寺子屋に来て、自己の課題に基づいた学習をする中で、つまずいたところなどについて、学習支援を行い、児童のつまずきの現状を把握するとともに、効果的な指導法を理解する。

【プロセスと成果】

前期、後期ともに、万年橋小学校の児童一人一人が持つ教育的ニーズを考え、学習支援を実行した。成果としてそれぞれのニーズを汲み取り、どういった学習支援が適切か、実践していく中で考えることができた。しかし、前期では2・3年生で自主学習に集中できず、勉強をせずに遊び始めたり、集中して学習している友達にちよっかいをかける児童が多くみられた。よって後期では児童が集中しやすい環境づくりを行うことも加えて取り組んだ。

具体的な内容としては、学習をする上で必要のない物は机の上に置かないこと、ワークやプリントをもってこない児童や既に宿題が終わってしまった児童には学生が復習となるような問題をつくり、それを解いてもらうことなどを心がけた。その結果、前期よりも多くの児童が積極的に学習に取り組むようになり、終了時間まで席について学習を続ける姿勢が見られるようになった。

児童が求める多様なニーズに応じた学習指導を行う事の難しさや、担当する児童全員の大体の進捗具合を把握しながら行動すること、指導の際に児童が理解しやすい工夫を行うことの有効性について実感することができた。実際の指導を通して、児童の実態に応じた臨機応変な指導を行う実践的な力を身につけることができた。



【児童に支援を行っている様子】

【総括と反省・今後の課題】

前期は、児童のニーズに合わせて臨機応変な学習支援を行うことができたが、それは積極的に学生に声をかける児童であり、そうでない児童への支援が不足してしまった。また、想定していなかったつまずきが見られたときに、それにあった的確な指導をすることが十分ではなかったという反省点が出た。

よって後期では積極的に学生に声をかけられない児童にもすすんで声をかけること、児童がどのようなつまずきをする可能性があるのか、予測しながら臨機応変に対応していくことを目標とした。

活動を通して、目的である「児童への学習支援を通して、児童一人一人に対して適切な学習支援を考え、実行する過程で実践的な力を身につける」ことができているように感じた。また、前期で出た反省点を生かし、改善していくためにどうすれば良いか、学生間での積極的なコミュニケーションを通じて見つけ出す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、前述のプロセスと成果でも述べたように前期、後期を通してみると学習に積極的に取り組む児童が増えたとはいえ、完璧に全員ができていたとは言えず、学習に飽きてきた児童への対応で難しく感じる部分があったため、より効果的な方法はないか考える必要がある。

【地域からの評価】

訪問先の万年橋小学校からは、

○子どもたちの放課後の自主的な学びにおいて、つまずいている子どもたちにきめ細やかな支援をしていただいていた。

○子どもたちは学生との学びを喜んでおり、学生が訪問してくれることを楽しみに参加していた。

○1年生から6年生まで、最大名が登録して、毎週水曜日の寺子屋に自主的に参加していたが、学習の基礎となる学習事項の理解に役立っていた。

○学生の支援による学習理解はもとより、友人と楽しく学習に臨んでいたようである。

などの意見をいただいた。

【年間スケジュール】

■前期

- 4月20日 第1回「函館市の教育の現状」
- 27日 第2回「万年橋小学校の子供の現状」
- 5月11日 第3回「万年橋小学校訪問①」
- 18日 第4回「万年橋小学校訪問②」
- 25日 第5回「万年橋小学校訪問③」
- 6月8日 第6回「中間まとめ」
- 15日 第7回「万年橋小学校訪問④」
- 22日 第8回「万年橋小学校訪問⑤」
- 29日 第9回「万年橋小学校訪問⑥」
- 7月6日 第10回「万年橋小学校訪問⑦」
- 13日 第11回「中間発表会資料作成」
- 20日 第12回「中間発表会資料作成・まとめ」
- 27日 第13回「中間発表会資料作成・まとめ」
- 31日 第14回「中間発表会」

■後期

- 10月5日 第1回「ゼミ分け等」
- 12日 第2回「前期振り返り・授業計画作成」
- 19日 第3回「万年橋小学校訪問⑧」
- 26日 第4回「万年橋小学校訪問⑨」
- 11月2日 第5回「万年橋小学校訪問⑩」
- 9日 第6回「万年橋小学校訪問⑪」
- 16日 第7回「指導の振り返り」
- 30日 第8回「中間まとめ」
- 12月7日 第9回「指導の振り返り」
- 14日 第10回「万年橋小学校訪問⑫」
- 21日 第11回「成果発表会資料作成」
- 1月11日 第12回「成果発表会資料作成・まとめ」
- 18日 第13回「成果発表会資料作成・まとめ」
- 25日 第14回「後期まとめ」
- 28日 第15回「地プロ成果発表会」



Project	地域教育専攻
40	特別なニーズのある子どもの余暇支援プロジェクト(2022)

メンバー	[学 生] 鈴木 寛奈 / 佐々木 紅理 / 落合 杏香 / 阿達 莉那 / 高橋 ころこ / 玉木 音 / 横山麗奈 / 酒井 はるか / 菊池 利菜
	[担当教員] 細谷 一博

【背景】

障害のある人たちの余暇の過ごし方がマスメディア中心となっていることや、選択できる余暇の種類が少ないことから、充実した余暇の過ごし方ができるように遊び・スポーツの場所を提供することが求められている。そこで、本プロジェクトでは、障害のある人たちの余暇支援のため、スペシャルオリンピックス(SO)の場を提供した。

【目的】

スペシャルオリンピックスの活動を通して、障害のある人たちの余暇活動の支援や運動できる場の用意をし、楽しんで体を動かしてもらう。

【概要】

4月から12月までの間、バスケットボールプログラムとヤングアスリートプログラムの2グループに分かれ、スペシャルオリンピックスの企画・運営を行い、実際にアスリートたちと交流した。

【プロセスと成果】

スペシャルオリンピックスについて学習し、バスケットボールプログラムとヤングアスリートプログラムに分かれ、一年を通して実際にスペシャルオリンピックスの企画・運営を行った。

【バスケットボール・成果】 障害の程度に合わせ、参加者全員ができることから始め、徐々に難しい運動を実施していくスモールステップを意識しながら、アスリートたちが楽しんでバスケットボールをできるような活動を作成し、取り組んだ。

【ヤングアスリート・成果】 スペシャルオリンピックスの内容をもとに、全ての子どもたちが遊びに参加できるような活動を企画し、実行した。

＜実際の活動の様子＞



①バスケット：
ドリブルをしているアスリートの様子



②ヤングアスリート：
エビカニクスダンスをする児童の様子

【総括と反省・今後の課題】

バスケットボールプログラム

【反省】

- ・視覚的な支援、特に色に関する配慮が不十分であった。また、アスリートが意欲的に取り組むことができる工夫を活動に取り入れることが少なかった。
- ・アスリートと学生ボランティア、またはアスリート同士が協力して達成できる活動を積極的に取り入れた結果、学生ボランティアとアスリートが楽しんで活動に参加している様子を見ることができた。

【課題】

- ・アスリートの成功体験を増やすために、トップダウンを意識した活動計画を立てたり、アスリートの障害の程度に合わせてレベル別にコース等を設定する必要がある。

ヤングアスリートプログラム

【反省】

- ・前期の活動と比較して、活動の説明をイラストで示したり実際に学生が見本を見せたりするなど視覚的にルールや内容を表す事ができた。
- ・学生が活動に参加するように促すことが多かったが、友達と協力が必要な遊び(爆弾ゲームや大縄)を実施したことで自ら他の友達とコミュニケーションをとり、積極的に遊びに参加する様子が見られ、効果的なプロジェクトが実施出来た。

【課題】

- ・今後の課題として、他者とのコミュニケーションスキルを身につけさせるために、子どもたちが活動する際、必然的に協力する状況・ルールの設定を行うことが必要だと考える。

【地域からの評価】

本活動における連携先(スペシャルオリンピックス日本・北海道)が札幌市にあるため、実際の活動の様子を見ていただくことはできなかった。その為、連携先からの評価を得ることはできなかった。

【年間スケジュール】

■前期

- 4月13日 「全体ガイダンス」
- 4月20日 「講話『函館市の教育の現状』」
- 4月24日 SO①
- 4月27日～7月20日 「企画会議」
- 5月15日 SO②
- 5月29日 SO③
- 6月12日 SO④
- 6月26日 SO⑤
- 7月10日 SO⑥
- 7月24日 SO⑦
- 7月27日 「まとめ」

■後期

- 10月 5日 「全体ガイダンス」
- 10月12日～12月7日「企画会議」
- 10月16日 SO①
- 11月13日 SO②
- 12月11日 SO③
- 1月11日 「振りかえり」
- 1月18・25日 「成果発表会/報告書の資料作成」
- 1月28日 「成果発表会」

