

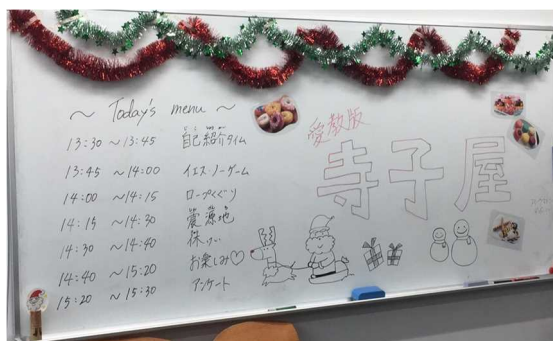
愛教版 寺子屋

ちょっとだけ特別な体験を

荒井 博子（初等・教育科学選修 3年） 他 学生5名

1. 活動概要

本活動は、子どもの新たな学び・成長の場となることを目標とした。活動を行うにあたって、小学生を中心とした子どもに普段できないような体験をする機会を与えることを目指し、企画を考案した。



‘普段できない体験’を企画するにあたって、私たちが重視したのは「遊びの中の学び」であった。子どもたちが出会ったことのない新たな遊びを取り入れることで、子どもの中に新たな発見・興味が生まれることを期待した。そこで生まれる発見・興味が私たちの目指した‘普段できない体験’であった。

また、遊びをメインにしたのは対象の小学生の学年の幅があることや、子どもたちの興味を引き付けるためであった。さらに、学校などの教育現場では教師が子どもの遊びに介入する機会は少ないと思われる。そこで、大学生であるわたしたちが子どもたちと真剣に遊びをすることで、いつもとは違う感覚・違う楽しさを子どもたちに感じてもらいたいという意図をもって行った。

さらに、「遊びの中の学び」を重視したのは子どもたちにとって学習を、与えられるものではなく、自身で得ようとして得られるものという感覚を体験してほしいという願いをこめ、企画の主軸とした。

2. 実施状況

本活動は主に小学生を対象に、9月・12月の2回行った。大学生5人で安全に行えることや会場の広さを考慮し、参加者は7人を定員とした。



集客方法は本大学周辺の家へへのチラシ配りを主に行った。

9月に行った寺子屋の参加者は小学2～5年生の4名であった。本大学の教育交流館ラーニングコモンズを会場に、自己紹介ゲーム、人間知恵の輪、ペーパータワー、YUME飛行機の4つの企画を実施した。

自己紹介ゲームは誕生日順に並び替えるものやお互いの好きなことを記憶するもの等、主に頭を使うゲームを行い、子ども同士、子どもと大学生との距離を縮めることを目的とした。

人間知恵の輪では参加者全員で円形になって手をつなぎ、動き回った後にまた元の円形に戻すという流れで行った。体と頭を同時に使うゲームであり、子どもたちが試行錯誤する様子が見られた。活動終了時のアンケートで最も子どもに人気のあるゲームであった。子どもの感想の中で、知恵の輪を解けた際の達成感が大きかったという声が聞かれた。



ペーパータワーでは30枚とはさみを用いて、どれだけ高さを出せるかを考えた。子どもたちの柔軟な発想と学年を問わずアイデアを出し合う姿が多く見られた。

そして、第1回のメイン企画であるYUME飛行機では、はがきや割りばし等の身近なものを使用し、一人ひとりが自分だけの飛行機をクラフトした。飛行機には自分の夢や目標を描き、願いを込めA4スクエアで飛ばした。自分の夢を真っ先に書く子ども、悩みながらじっくりと考える子ども、描いたことを想像して私たちにたくさん語ってくれる子どもなど、多様な姿が見られた。

第1回終了時のアンケートでは、また参加したいという声が多く聞かれた。

12月に行った第2回寺子屋では、自己紹介ゲーム、イエス・ノーゲーム、ロープくぐり、震源地、空気砲実験を行った。参加者は前回の4名に初参加3名を加えた計7名、学年は小学2～5年生であった。会場は本大学の教育交流館2階コモンルームで行った。

前回の参加者である4名は、第2回も楽しみにしていてくれた様子で、大学生の名前や前回行った企画を覚えてくれていた。

第2回も前回と同様に、自己紹介ゲームで小学生と大学生の距離を縮めることから企画が始まった。

イエス・ノーゲームは、各々の背中に貼られたお題の答えを、他者に質問して導き出すというものである。その質問は相手がイエスかノーで答えられるものでなければいけない。このゲームは頭を使い質問を考えるという、自由な発想力を駆使するものだった。小学2年生の参加者は周りの上級生や大学生を見て、初めは見様見真似で質問をしていた。しかし、何度か繰り返すうちに、自分

自身で適した質問を考えられるようになり、情報が集まり答えに近づく様子を楽しんでいた。

ロープくぐりは、全員で円になり手をつないだままの状態、体にかけたロープを一周移動させるものである。このゲームは2つのチームに分けてタイムを競った。子どもたちは積極的に作戦を考え、話し合う様子が見られた。

第2回のメイン企画である、空気砲実験では、子どもたちの興味が非常に深く向けられていると感じた。実験内容は、穴の形が異なる3種類の空気砲から出てくる空気の形はそれぞれ異なるのかというものであった。実験であるため、初めに予想を立てた。子どもたちの予想は、空気の形は穴の形に対応して出てくるという考えが多かった。実験では、煙噴射機を使用し空気の形が視覚的にわかるようにして行った。結果はどれも空気は丸い形で出てきた。なぜこのようになったのか、疑問を持った子どもたちは大学生から説明を受けると、納得した様子で、空気の不思議さを感じているようだった。



第2回目も活動終了時にアンケートへの回答を求めた。子ども達はまた来たいと熱望するコメントが多く、保護者の方からもまた開催する際には子どもを是非参加させたいという言葉をいただいた。

3. 成果

活動後のアンケートや活動の様子から、私たちが目標としていた‘普段できない体験’を子どもたちは味わうことができたと感じている。初めて出会う遊びや大学生との関わりによって、子どもたちの記憶に色濃く残る活動ができたと感じる。



また、本活動は小学生と大学生との関わりを重視して行った。普段は同学年や自分と近い学年の友人と関わる機会が多いであろう小学生にとって、大学生と関わる機会、さらに大学生と遊びを真剣に行う機会は新鮮で心に残るものになったことだろうと感じている。

さらに、本活動の企画を考える際に重視した、「遊びの中の学び」で意図したことも果たせたように感じる。ここでいう意図とは、学習は教えられ得られるものだけでなく、子ども自身の発見・興味を追求することからも得られるということ子どもに感じてもらいたいというものである。

特に空気砲実験では、子どもたちは自分が不思議に思ったことが証明されることに面白さや喜びを感じているようであった。

ペーパータワーやロープくぐりでは、子どもたちが自ら主体的に作戦や方法を考え、工夫し取り組んでいた。さらに、2度行うことで1度目の取り組みを振り返り、さらに改善する方法を考え実行するといった、PDCA サイクルが自然と生まれていた。

このように、子どもたちは現状を確認しながら目標達成に向けて工夫を加えていく中で、自然と実践することの重要さや実践から生まれる学びを感じられたのではないかと考える。

活動名のように、「寺子屋」として学習をする場でありながら、その学習を得る方法は遊びであるという目標を、実施した2回の中で果たせたのではないかと感じている。

4. 今後の展望

活動後のアンケートより、参加者の子ども、保護者の方の両方から今後も参加したいという声が聞かれた。今回は参加者を集める際に時間を要したこと、メンバーの人数が少なくできる企画に制

限が出てしまったことなどから、活動は2回のみとなった。そのため、今後はメンバーを増やしさらに幅広い企画を行える環境を整え、今回の参加者にもまた参加していただけるように継続的な活動を視野に入れている。

さらに、メンバーを増やすことで参加者の定員も増やし、今回よりも大規模な活動とすることも考えている。

また、保護者の方から夏休みなどの長期休みにも是非行ってほしいという要望があがった。そこで、長期休みの宿題を大学生と一緒にやる活動や、夏休みの自由研究の一環としての活動など、長期休みを生かした企画も行っていきたい。



今回は参加者を集めることが困難であった。これは、本大学周辺の家庭へのチラシ配りの際、小学生の子どもがいる家庭ばかりではないことや、開催日に小学校での部活動が行われていることなどが原因として考えられる。そのため、今後活動を行っていく際には、子ども祭りや大学祭などの本大学に近隣の方が訪れるイベントでのチラシ配りや広報を行い、より多くの方に寺子屋の存在を知ってもらえるようにしていきたい。

5. 決算

(予算 : 25,100 円, 残額 10,732 円)

費目	支出額(円)
色画用紙	5,582
ガムテープ	186
煙霧機	8,600
合計	14,368

6. メンバー

番号	学年	氏名	所属
1	3	荒井 博子	初等教育科学
2	3	武内 彩音	初等教育科学
3	3	小関 彩夏	初等教育科学
4	3	小林 咲里奈	初等教育科学
5	3	酒井 彩	初等教育科学
6	3	鈴木 日菜子	初等教育科学