



グループ プラン詳細レポート

理系離れを阻止 小学生の算数・理科の "分からない" を克服する教育方法を企画せよ

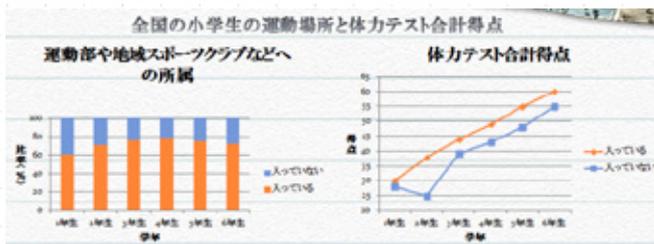


我が社では、「社員一人一人の個性をいかした運営」を常に考え行動してきた。これは、一人一人にあった仕事を分担することにより、個性あふれたプランを作成するほか、社員達に常に仕事をさせ、勤務中に働かない社員をなくそうと考えたためである。

そして今回託された企画には、小学生一人一人に対し、「はしゃぎすぎて動けなくなるぐらいの楽しさを提供」することを考えた。これは、体力をつけることはもちろん重要だが、学力と違い先生が頻繁に指導することができないため、生徒が自発的に行動することが必要と考えたためである。

泉野小に見学に行った限りでは、運動嫌いな子は少なく、素直で純粋な子ばかりであった。そのときの子供達は、運動中に疲れている様子を見せるところか体力をあり余しているくらいであったため、この託された企画の問題点は、場所や方法を工夫すればすぐ解決できるかと思われる。

自分達はまず、体力の多い小学生と体力の少ない小学生を比べ、普段の行動や生活の中でどのような差があるかを調べた。東京都児童調査書のデータによると、運動部や地域スポーツクラブに所属している子は体力テストの合計点が高い傾向があり、逆に運動部や地域スポーツクラブの所属がない子は体力テストの合計点が高い傾向にあることがわかった。このことから、小学生の体力向上のためには積極的に運動ができる機会や場所を作ることが重要となってくる。



(平成21年度東京都児童調査書より)

しかし、泉野小学校では東京とは違う固有の問題点が数多くある。まず、運動場所確保の問題として、高低差の大きい土地であること、都会と違って付近にスポーツクラブなどがいないこと、冬場になると起こる施設の機能低下などがあげられる。運動場所の確保ができていない子供は、体力が低い傾向にあるためこれは致命的な問題点である。また、人数の問題として、生徒が少ないということ、大人数のスポーツなどは厳しいことなどもあった。

そのため、自分達是对策を上げる前の注意点として、泉野小の立地、季節の問題だけを考慮して対策を作っていくのではなく、ただ平均を上げるのではなく、身体能力の低い子、運動嫌いな子のステータスを重点的に上げること。同じ対策や行動だけだと、子供達が飽きてしまうため、対策案は複数の物を出す必要があることも踏まえ、プランを作っていくことを加えて目標とした。

グループで提案した運動・企画は以下のものである。

・ストラックアウト

次にクラブ活動や長い休み時間に遊ぶことができる案としてストラックアウトを提案した。ストラックアウトとは、3×3に配置した9枚のパネルを投球で打ち抜くピッチングゲームことである。小学生のリフトボール投げの平均値は20年ほど前と比べ、男子が4m、女子が3mほど低下してきており、ストラックアウトを行うことで投げるとい運動能力の向上が図れるのではと考えた。

利点としては、少人数でも行うことができることや、室内でも行うことができるので冬でも遊ぶことができる点が挙げられる。また、倒した枚数で校内ランキングを作成したり自分の倒した枚数の

記録することで、前回遊んだ結果などと比較することができ、長く楽しく遊ぶことができるのではと考えた。遊具の費用としては、簡単な物で5000円程度、本格的なもので3万円程度の費用で済ませることができるため、学校への導入も簡単ではないかと思われる。

・キンボール

現代のスポーツで今注目されているのが、ニュースポーツである。そのなかでも、キンボールとは巨大で軽量かつ丈夫なボールを使い、床に落とさないようにするゲームだ。柔軟なルール、バリエーションとわかりやすさで、子供から高齢者まで幅広く遊ぶことができる。少人数でOK、ルールが簡単で手軽なため取り入れやすい。

これを小学生の運動の一環として取り入れることにより、チームの仲間と一体感を味わい、協調性を養う事ができる。これは小学生のコミュニケーション力と運動能力の向上にもつながるだろう。ボールを膨らませる・後片付けなどを少しかんがえなければならぬが、体育の授業などに取り入れても教師と生徒も一緒になって参加できていいのではないだろうか。

・体感型ゲーム

子供達の多くはTVゲームが大好き、この案はそんなTVゲームのジャンルの一つであるTVゲームを使った案である。体感型ゲームとはその名の通り体を動かして遊ぶゲームのことで、室内を使えばいいため冬場でも場所には困らない。そしてこの体感型ゲームの多くは非常に体力を使うものばかりで、かなりハードである。

ゲームという遊び道具として悪いイメージを持つ人は多いとは思いますが、私立の中学高校などではDSなどで出ている頭脳トレーニングゲームを使って勉強させているところもあるうえ、ゲーム好きな子供ほど体力の低い傾向にあるため、うまくすれば運動嫌いな子をピコポイントで鍛えることができる可能性を秘めている。

・学内で行うお宝探し

業間休みに校舎や校庭を利用して宝探しを行う。宝はカードやボールなど、低コストでリサイクルできるものにする。期間を定め、期間内に多くの宝物を見つけた児童にご褒美を与える。

廊下を走ってはいけない、時間を守る等ルールを決め、ルールを破った者に対しては宝物を見つけた個数をマイナスするなどの罰則を考える。

隠す場所を工夫することにより、歩き回ることに体力アップにつながる、ご褒美を与えることにより、児童のやる気アップにつながり、継続して行える、低コスト等の利点がある。一方、見つけ出した宝物の個数の管理や、隠す作業等教師の負担が増える。

・学校外との交流の強化

自分達の姉妹学級の生徒や、保育園の園児たちと一緒に遊ぶ、また、隣に保育園があるので協力をお願いする。

普段関わりがあまりない子と一緒に遊ぶことで、積極性、思いやりの心などを養うことなできる。

また、遊び個計画を子供たちさせることで子供たちの企画力を養うことができる。

プランは全体的に、普通の学校と違い施設の使い方に工夫を凝らし、ありきたりなアイデアではもうすでに作られている可能性が高いため、チーム全員で話し合っ個性の残ったものを残した。

具体的な導入策を提案することができずに、企画だけの発表となってしまうことは残念だが、子供からの目線で楽しさを追求できたことはよかったと考える。