

Project	地域教育専攻
37	<b>Enjoy Study プロジェクト</b> <b>～音楽にあわせて☆リズムにノって☆～</b>

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、プロジェクター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」

