

「かなざわ STEAM らぼ for キッズ」における学習サポート

団体名●森永ゼミこどもフィールド演習／代表者名●森永秀典（人間科学部こども学科・講師）

はじめに

「かなざわ STEAM らぼ for キッズ」は、金沢市経済局産業政策課によって行われており、金沢市プログラミング教育ディレクターの松田孝氏がファシリテーターとなって進められている講座である。参加児童は、小学校4年生～6年生の計20名である。本講座は、IchigoJamBASIC という言語を用いてプログラミングを体験する内容となっており、4回の講座で構成されている。参加児童らは、初めて顔を合わせるメンバーであるため、高い緊張感の中、講座に参加することが予想される。本講座は、グループで協働的に取り組みながら活動するため、高い緊張感や、活動を阻害する要因となる。そこで、本学生が、児童の緊張緩和を目的として、講座開始時にアイスブレイクを行う。さらに講座の中では、児童の学びが活性化されるよう、自律性支援的な関わりを行う。

活動内容

12月に2回、1月に1回の活動を行った（1月は2回の予定であったが、コロナ感染症の状況悪化により不参加となった）。

[アイスブレイク] 講座開始時に15分程度のアイスブレイクを計3回行った。活動内容は、「バースデライン（1回目）」（言葉を使わずに、指などを使いながらコミュニケーションをとり、誕生日順に円になる）、「大家族ゲーム（2回目）」（じゃんけんで負けた人が勝った人の名字になり、家族を増やしていく）、「すごろくトーキング（3回）」（すごろくのマスに質

問が書いてあり、止まったマスの質問に答える）であった。児童らは、終始和やかな雰囲気を取り組んでおり、緊張がほぐれた様子が見られた。

[学習サポート] 20名の参加児童を5つのグループに分け、各グループにサポーターとして加わり、3回の活動を通して継続的に関わった。児童に対しては、児童の困り感に対して直接的に支援するだけでなく、一緒に考えていく姿勢を大切にして取り組んだ。

成果、結果の考察

（参加児童のふり返りを抜粋する）「最初は知らない人がたくさんいて緊張していたけれど、けっこうなじめました。次の授業も楽しみになりました。」「とても難しかったけど、大学生が助けてくれて、最後はともうまくいきました。次はもっと複雑なプログラミングをしてみたいです。」等のふり返りがあり、アイスブレイクの活動が講座の学びを深める上で有効であり、大学生の支援が学習への意欲につながったことが考えられる。

今後の課題、展望

本活動では、アイスブレイクの活動をグループ・アプローチの展開方法を基に計画した。活動をよりよいものにするために、インストラクションやモデリング、エクササイズ中の配慮やシェアリングの促進の質について、さらに高めていくことが求められる。今後の課題としたい。

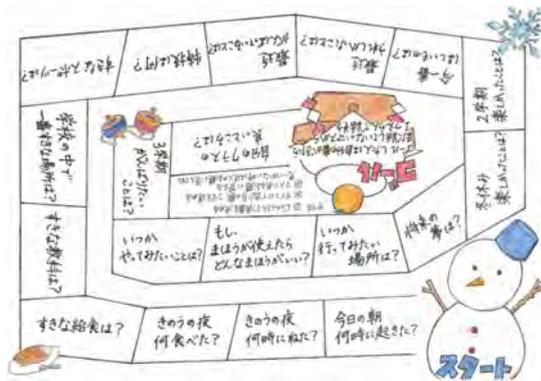


写真1 すごろくトーキング用シート

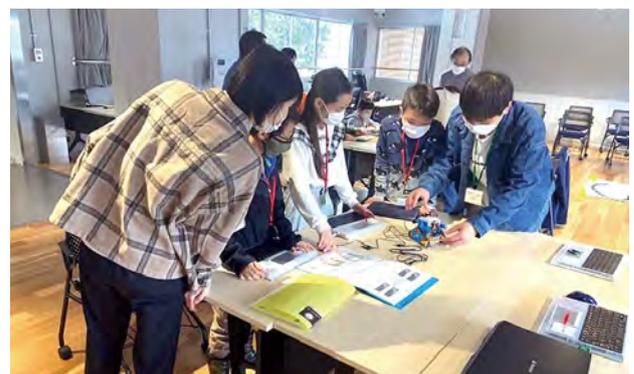


写真2 サポートの様子