

ロゲーニング・スタディプログラム体験



実施
学校名 **大田区立梅田小学校**

日時 **令和6年7月17日（水）**

場所 **校舎・校庭・体育館**

プログラム概要

- ・1チーム4名に分かれて校内のチェックポイントを回りながら、問題を解いたり、大縄やフープ等を使った体験アクティビティにチャレンジしたりしました。最も得点を集めたチームが最後に表彰されました。
- ・謎解き要素とゲーム感覚で仲間たちと協力し、楽しみながら問題に挑戦することで、思考力の向上、グループ内コミュニケーションの醸成、力を合わせて問題解決する力を育みました。

体験風景

1 ルール説明



謎解きやアクティビティはチーム内外でチャレンジする必要がある、との説明がありました。また、「個人で一生懸命取り組む」、「仲間と協力して行う」、「相手のことを知る」ことも意識して取り組むようにお話がありました。

2 謎解きポイント



児童は、校内の20か所のチェックポイントに掲示された、思考力を問う問題や、算数の問題などに、チームの仲間と協力し、時には意見を交わしながら取り組んでいました。

3 体験ポイント



5か所の体験ポイントでは、大縄跳びやフープなどを使った体験アクティビティを、他のチームと協力してチャレンジしました。失敗してもお互いに「ドンマイ」「がんばろう」などの声を掛けあい、励ましあう児童の姿も見られました。

4 答え合わせ・表彰



正解が発表されると「やった」「よっしゃ」の声も上がり、ハイタッチで喜ぶ児童の姿も見られました。最多ポイントを集めたチームの発表の瞬間、該当したチームの児童は、体全体で喜びを表現していました。

参加した児童の声・反応

- ・みんなで取り組むことで問題解決に向けた案がたくさん出ました。一回失敗しても二回目、三回目とあきらめなかったらクリアすることができました。
- ・この体験を通して、友達のことをもっと知ることができたと、みんなで協力して楽しむことができました。
- ・友達が困っているときに協力して問題を解決していくことで絆が深まりました。協力するということが意味が少しわかってきた気がしました。