

1. 研究目的

サレジオ高専(以下、本校)も含まれる小山・小山ヶ丘地域はコミュニティーの場および機会が少ないという問題を抱えている。本研究では、新しいコミュニティーの形成の第一歩として、小学生を対象とした小山・小山ヶ丘地域を学習できる教材を制作した。自分たちの住んでいる町に、より興味を持ってもらい、地域間のコミュニティーの形成の担い手になってもらうという狙いから、小学生を対象とし研究を進めた。

2. 調査と分析

小山・小山ヶ丘の地域に存在する問題を調査する為に、様々な立場に立つ地域住民にヒアリングを行った。その結果、当地域には「子持ちの若い世代が多い」、「子供達は自分たちの地域の歴史をあまり知らない」、「各部分で小さなコミュニティーは存在するが、連携が無い」という現状が分かった。近年の過疎化、高齢化、町の再構成などにより、地域間のコミュニティー不足が問題視され、同時に防災、防犯の面からもその有効性が見直され始めている。現在のコミュニティーが点在している小山・小山ヶ丘地域にもコミュニティーの力は有効であり、また形成し育てていく必要がある。小学生には、思考の柔軟性、誰にでも隔たりの無い環境への順応性があると判断し、教材を通して小学生の学習をコミュニティーづくりの起点とすることとした。

3. コンセプトの立案

小学生は感覚的な学習を得意とするため「楽しく地域を学ぶ」をコンセプトとした。地域の事を学べて、勉強のきっかけからまとめまで繰り返し使えるようなツールにし、使うたびに理解が深められるようなものにしようと考えた。それらの学習を、協同して作業を行うことで共有し、そこにつながりや教えあいなどの相乗効果が生まれるように配慮した。

4. デザイン展開

小山・小山ヶ丘地域の地図を使用した教材とすることで、小学生の学習分野である、地域学習、地図学習、地形学習が複合的に含まれるものようにした。また、楽しく学ぶという観点から、地図を分割しパズルの形式にすることで、最初の導入部は複数人で組み立てる遊び感覚で行い、完成した地図パズルを元に学習を進めていく形を狙った。上記を基にモデ

ルを制作し、本校の学園祭にて一次検証を行った。来校してくれた小学生に実際に使用してもらい、感想や様子を観察した。その結果として

- ・親子、友達で協力し合い、楽しめたという意見の反面
 - ・全体、ピースの大きさ・数の変更の必要がある
 - ・地図記号を導入する必要がある
 - ・地域特徴である起伏感を表現する必要がある
- などが、改良の要素として上がった。その後、より実質的な教材としての適性を検討する為に、小学校教員から複数回にわたり意見を頂き、仮モデルによる授業導入を二次検証として行った。地域学習の復習という形で、改善したパズルを二組準備しグループに分かれ取り組んでもらった。結果として
- ・クラス内で協力して取り組んでいた
 - ・学習の導入として子供たちの興味を引くことが出来た
 - ・パズルとしての難易度の検討が必要
 - ・建物パーツの学習としての利用の可能性などの意見が得られた。

5. 完成図

- ・小学生の4人グループの机に収まる大きさ(約 1000×400mm)
- ・パズルのピースは160×160mmを12ピ



ース

- ・立体感のある起伏表現を行ったピース
- ・ピースは本体部に収納可能

6. 結論

検証により、パズルという要素が子供たちの興味を惹くこと、複数人が協力し取り組むことで学びの相乗効果が生じ、会話や気づきを生み出すことが判明した。教材としても、調べ学習の振り返りや、地形学習、自然観察記録などにも役立てられるという意見を小学校教員から頂いた。また、本教材により、子供たちの視野を広げ自分たちの住んでいる街全体に興味を持たせることに成功した。これは、未来を担う子供たちが地域に意識を向けたことを意味し、展開方法としては有効であり、本研究はコミュニティーづくりのための大きな一歩であると言える。