

一往直前

学年委員会企画ぞくぞくと進行中

各クラス学級委員による学年委員会の企画として、3学期いろいろな活動を行っています。まずは第1弾として、「1年黙想GP（グランプリ）」を今週から来週にかけて実施していきます。これは、テストに向け授業に集中することや落ち着いた生活を送るためであったり、各授業最初の黙想や帰りの会前の黙想をきちんとした態度で行うためのきっかけづくりとして行うものです。学級委員から、中学生活に慣れたからなのか、黙想の仕方がルーズになっているクラスが多くなっているようなので、今一度正しい黙想のやり方、態度を確認したいという声を受けて行うことになりました。黙想は毎回のことではありませんが、“凡事徹底”で本当にしっかり行えば、他のことにもよい影響があり、必ず学年の学習・生活態度の向上につながると思います。



また、第2弾としては、「トイレ見回り隊」の実施です。1学期から、トイレに物が投げ込まれたり、落書きがされていたりという大変残念なことが何回か続いていました。現在は落ち着いているものの、誰がやっているのか未だに分からず、なかなか解決にはいたっておりません。自分たちの生活環境は自分たちの手で守る、このような残念な行為を絶対に許さないという気持ちを学年全体で共有し、今後、このようなことが起こらない、起こさないということで、学級委員からボランティアを募って見回りをしたらどうかという意見をもらいました。大変うれしい提案ですので、今週からボランティアを募って実施していきます。

そして第3弾として、「1年ゴッドタレント」という1年の生徒たちの隠れた才能（タレント）を発掘し、披露してもらおうという企画です。これも、学級委員からの提案で、「1年としての思い出づくりとしてやってみたい」「みんなで楽しみたい」ということで、いくつかの企画が出た中から最も賛成意見が多かった企画になります。前期の学級委員による学年委員会でも、体育館での運動を伴うレクリエーション大会を企画してくれたのですが、新型コロナウイルス感染防止の観点から、残念ながら実施できなかった経緯があります。今回は、リモートで各教室でもできる内容であれば可能ではないかということで企画提案がされました。現在出場者、出場クラスを募集しているところです。3月初め頃に実施予定ですが、多くの応募を期待しています。素晴らしいパフォーマンスが今から楽しみです。



学習のヒント



先日、ネットニュースを見ていた時に、興味深い記事がありましたので紹介します。(2月8日付ITmedia ビジネスオンライン)

KOKUYO(コクヨ)の「しゅくだいやる気ペン」というものなのですが、2020年のヒット商品の1つとして取り上げられたものです。2019年の7月に販売開始され、現在までに販売台数は1万台を超えていて、IoT(Internet of Thingsモノのインターネット:モノがインターネット経由で通信することを意味し、通信結果によって効果を得られる)文具と呼ばれるジャンルの商品です。

「しゅくだいやる気ペン」は、市販の鉛筆やペンに取り付ける専用のアタッチメントと専用のスマホアプリと連動させることで子供の日々の勉強への取り組みを見える化し、勉強の意欲を高めることができるもので、アタッチメントに加速度センサーが内蔵されており、ペンが動いた時間を計測。この時間を「やる気パワー」とし、Bluetoothでスマートフォンに接続して専用アプリに取り込むことで「やる気パワー」を可視化することができます。面白いのは、アプリを立ち上げ、画面上の「子供の分身」に生えている「やる気の木」に「やる気パワー」を注ぐと、注がれた量に応じてやる気の木にリンゴの実がなり、その後、「やる気の庭」と称したすごろくのステージに移動することができます。できたリンゴの数だけマスを進み、止まったマスによっては「やる気アイテム」を獲得できるようになります。すごろくはゴールに達したら次のすごろくに進むことができ、やればやるほど、ゲームのようにレベルを上げてクリアする楽しさが増してくるわけです。

さらに、保護者はアプリで、子供が勉強した時間をグラフで確認することができ、子供がきちんと勉強していたらカレンダーにつく子供マークをタップし花〇をつけることができます。それに対し、子供はアプリを見て花〇がついたことを知ると、もっと勉強を頑張る気になるという具合です。言わば保護者は子供のやる気を伸ばす手助けをする役割を担うわけです。

この「しゅくだいやる気ペン」は、ICTを使って、子供のやる気を目に見える形にできる点と、モールステップで成果が出て、自信ややりがいを持って、次にもっとやりたいと思える工夫があつてとても面白いなと思いました。

冬休み前や3学期始業式の学年集会で生徒の皆さんに話したように、「何かを行うときに、継続することを気持ちの良いこと、快樂に変えて考えてみること」がよいということ(例えば、テスト勉強で2時間やったら好きなお菓子を1つ食べられるという成功報酬を設定する)、「嫌なことや大変なことでも、見方・考え方を換えれば面白くなる、そういう気持ちをする」こと(例えば、ごみ拾いを競技スポーツに変えてしまう・学年通信37号に詳細)に通じるものはありませんか? 普段の学習や生活の中で、ちょっとした工夫で効果が出ることっていっぱいあるのではないのでしょうか? 例えば、テスト計画表に、日本地図がついているのですが、塗るのが面倒くさいのか余り活用されていないようです。でも、視覚的にどれだけ勉強したかが“見える化”されるため、活用の仕方によってはやる気アップにつながります。

学年末テストまで残り1週間ですが、ぜひ、ちょっとした工夫で、テスト勉強を楽しく、継続的に乗り切ってほしいと思います。

