

活動の内省と目的設定#3

名前：ヘザー・オコネル 学校名：キング小学校 グループ名：キング
活動日：2016年10月7日（金） 活動時間：40分

今回、レッスンが空いている教室で行われて、トピックは数字でした。最初は1～5を紹介しました。私たちは日本語で数字を言うと同時に指を見せて、子供達に繰り返させました。1～5が終わったら、ショートレビューをしました。1～5を早く言いました。次は1～5と同じ形式で6～10を紹介して、又ショートレビューをしました。数字の紹介は10分ぐらいでした。次はアイスクャンデーのスティックのゲームをしました。スティックの種類が2つあって、数字の形が書いてあるスティック（例：1、2、3）と数字がローマ字で書いてあるスティック（例：ichi, ni, san）がありました。子供達が3つのグループに分けられて、一人ずつ数字が書いてあるスティックを選びました。数字の形が書いてあるスティックを選んだら、数字の形が書いてあるスティックを選んだら、日本語で言いますが、数字がローマ字で書いてあるスティックを選んだら、英語で言います。子供達は数字を正しく言ったら、スティックを返さなくてもいいですが、言えなかったら、スティックを返さなければなりませんでした。数字が言えなかったら、私は正しい言い方をもう一度説明して、次の子供に進みました。ゲームのラウンドが2つありました。2つ目のラウンドに0のスティックを入れました。子供達は0のスティックを選んだら、集められたスティックを返さなければならなりません。ゲームは30分ぐらいでした。

うまくいったことは、前回と比べたら、今回子供達が私たちの指示を聞きました。今回は初めての教室で行われたレッスンなので、教室の雰囲気の子供達の行為に影響していると思います。次回から、レッスンは教室にあります。それに、私たち3

人はそれぞれグループを管理しました。全体より小さいグループが管理しやすいので、次回から全部のレッスンはグループに分けます。

問題は子供達のレベルでした。前に日本語のクラスをとった子供がいるので、数字を早く理解できて、ゲームに退屈しました。私たちはその子供が入っているグループに11～20を紹介しました。次回から、子供達のレベルやペースが分かったら、グループに分ける時に、レベルを考えながらグループを決めます。それが目標として、次回のレッスンがうまく進めると思います。

今回、ゲームは勝負になってしまって、グループに一番多くのスティックを集めた子供が勝ちました。私のグループにいる子供は「誰が勝ったのか」「いつ賞を受けるのか」をよく聞いて、とても気になりました。しかし、「私が負けた」と分かった子供が何も聞かなかったので、「勝った子供だけ賞をあげたら公平なのか」と私は考え始めました。それが「Community & Social Justice」というSLアウトカムにつながっていると思います。全部の子供が楽しく参加したので、勝った子供だけに賞をあげたら、残りの子供はどう感じますか。その気持ちを分かるようになったので、皆に参加賞をあげたいです。勝った子供にもっと大きい賞をあげますが、勝たなかった子供に何もあげないのは公平ではないと思います。