

小学生を対象とした エデュテインメントシステムの製作プロジェクト

Development of Eduteinment System for Elementary School Students

能登大貴/Daiki Noto
阿部拓也/Takuya Abe藤井大道/Hiromichi Fujii
桜井貴幸/Takayuki Sakurai西村浩一/Kouichi Nishimura
角田勝昭/Katuaki Tunoda板摺友佑/Yusuke Itazuri
佐藤直樹/Naoki Satou三原嵩弘/Takahiro Mihara
駒木定生/Sadao Komaki

概要

Outline

小学生が楽しく学べる教育ソフトウェアおよび教育カリキュラムの実装

The education softwareware that a primary schoolstudents can learn happily and the implementation of the education curriculum.

目的

Objective

このプロジェクトでは、小学生たちに『命の大切さ』について考えてもらう機会を与える。

This projects give some chances to think "Importance of your life" for students.



背景

Background

現在世の中では未成年による殺人や自殺が絶えない。

生き物の命を預かる責任や、授かった命を大切にすること、命を粗末に扱ってはならないということを小学生に感じてもらうことで、『命の大切さ』について考える機会を与える。

Teenage suicides or murders are increasing now.

We give it by teaching responsibility of taking care of his pets, keeping creatures life and do not have your pets like bully.

教育カリキュラム

Program of teaching

すでに出来上がった授業を小学生に用意するのではなく、小学生と一緒に授業を作り上げていき、小学生が自ら授業に参加するという授業形態をとった。

授業の中でこのプロジェクトのマスコットキャラクターである『クララ』の成長と共に、小学生の心の内にある『自分を大切にすること』や命に対する『責任』、『思いやり』の芽が育つ授業を行った。

We do not prepare the perfect class to attend the projects more active, made with students.

In class, we brought up "Importance of yourselves", "responsibility to keep any life" and "consideration for anyone" of students with "crara", she is the main cartoon character, also grew up with them.



まとめ

Summary

小学生が『命の大切さ』について狭義の意味に捉われずに、また答えのない問題について、グループでの論議の中で自己の主張、および他の人間との協調性を学習してもらった。

The students learned about "Importance of yourselves" so as not to be prepossessed with narrow sense. Also, they learned how to express him/her-self and how to cooperate with other students in his/her group-discussion.