

実践ライブラリー：小学部 ことば・かず 「Marioゲームで楽しく学ぼう」



実態：国語や算数の学習の入り口
グループ内で発達段階の差が大きい
課題が子ども同士で共有しにくい
願い：友だちと一緒に（同じことで）勉強したい

教師の願い・思い：皆で一つの取り組みを共有しながら学習できる環境を作りたい
つきたい力：学習に向かう力、できる実感



① Marioゲームが始まるよ！

・三者三様 ⇒ グループ学習へ
グループで教室にいるのに、実態や学習の好みの違いから、お互いの学習している様子にあまり関心がなかった児童。



子どもたちが好きなことに共通したのが「Mario」でした。Marioを学習の主軸にしたところ、友だちが課題に取り組む様子も注目するようになりました。

おすすめポイント

グループ学習のスタートラインに立つために、「着席する」「友だちの取り組みに注目する」「友だちとやり取りをする」を念頭に、実態の大きく異なる三者が注目できる共通の題材について考えました。『つい触りたくなる題材』を目指して作りました。



② Marioと勉強をしよう！

・粘り強く学習できることが増えた
できることやできかけていることに繰り返し挑戦する時間。不安感や見通しがもてないことから気持ちに乗らないことも。



知っているキャラクターやワクワクするBGM、ゲームの世界を少しずつ含ませて数や言葉に触れる機会をつくることで、次の取り組みへの期待感をもてるようになりました。

おすすめポイント

教師の準備をする時間に楽しいゲームのBGM、課題をクリアできたときにステージクリアのBGMなどを活用し、活動にメリハリと連続性をつけました。

帽子が「課題に挑戦する人」の目印。
次どうぞ～



③ Marioゲームで楽しく学ぼう！

・課題の目的が明確になった
ごっこ遊び等のルールを基にした学習では、目的やルールを知る段階での言語的やり取りに大きなハードルがあった。



キャラクターを安全にゴールに導くなど、ルールや目的が児童から見てもはっきりし、課題について考える動機づけになった。直感的に課題を理解して取り組む様子が見られました。

おすすめポイント

「愛着のあるキャラクターの目的を達成させる」という設定が、児童には良い刺激となっているようです。言葉にできなくてもキャラクターを操作して表現したり、「敵に出会わないように」等の世界観を基に発言する様子がありました。

3ひきのうち
2ひき倒して
3-2=1 や！

