



つうしん ナミビア通信

JICA 青年海外協力隊
2023 年度 | 次隊
エロンゴサ小学校
吉野 葵
2024 年 10 月 第 17 号

ひらやましょうがっこう
平山小学校のみなさんこんにちは。ナミビアの小学校で先生をしている吉野です。

ぜんき おあきやす こうき はじ いま がくねん のこ はんぶん
前期が終わり、秋休みも終わり、後期が始まりましたね。今の学年も残り半分。みなさんが後悔ないように過ごせますように。いつもナミビアから応援しています。私のナミビアでの生活も残り半分に切りました。私も自分で決めたことをやり切り、悔いなく日本に帰れるように頑張ります！

さて、今回のナミビア通信では、前回紹介しきれなかった私のナミビアでの活動について紹介します。

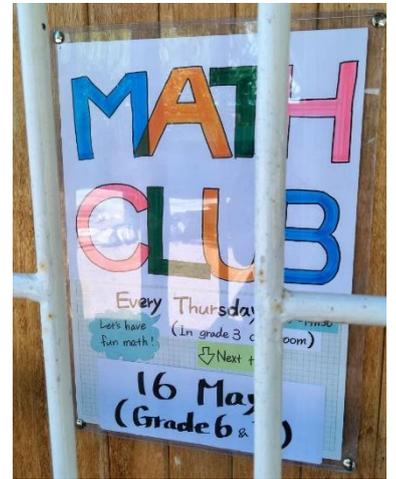
さんすう 算数クラブ

2024年3月に、4年生から7年生を対象とした「算数クラブ」を現地の算数の先生と一緒に作りました。毎週木曜日の放課後1時間、算数に關係したゲームをして楽しんでいます。自由参加ですが、毎週参加してくれる子もたくさんいます。特に、私が毎日授業をしている4年生の子供たちが多く参加しています。

算数クラブを作った理由

私の学校の算数の先生と、算数に関する課題や今後の計画について相談していたときに、その先生から「子供たちが算数を楽しみ感じられるようなクラブを作りたい」という話をされました。私も、ナミビアの子供たちに算数の楽しさや面白さを感じてもらいたいという思いをもって普段から授業をしていたので、すごく良いアイデアだと思いました。

私が教えている子供たちの中には算数が苦手な子がたくさんいます。でも普段から一緒に過ごしていて、勝負事が大好きなのを知っていたので、ゲームを通して、自然に算数の基礎が身についたらいいなと思って、このクラブを立ち上げました。ゲームで使う道具などは全て手作りしました。

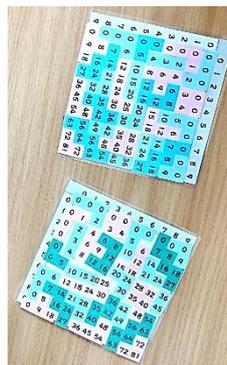


↑クラブのポスター

算数クラブでの遊び

①100 マスかけ算パズル

パズルのピースを正しい位置に置いて、100 マスかけ算の表を完成させます。「5、10、15 と続いているから5の段だ！」など、かけ算の答えの規則性に気付けるようになることがねらいです。



②メモリーゲーム

ナンバーボンド（1と9で10、2と8で10などの10になる数の組み合わせ）を学ぶゲームです。神経衰弱と同じように、2枚のカードを表に返して、その2枚が10になる組み合わせであればカードを手に入れてもう一度2枚のカードを選ぶことができます。

初めの頃は、2が出た時「2といくつで10になる？」と聞いても、すぐには分からない子も多くいました。今では、2が出たら「さっき8見た！」と、合わせて10になる数を自然に言える子が増えていて、効果が感じられています。



③計算カルタ

たし算、ひき算、かけ算の計算を私が言い、その答えを計算して、答えの数字のカードを取るゲームです。例えば、私が「 2×2 」と言ったら、「4」のカードを探して取ります。最初はかけ算だけのつもりでカードを作りましたが、大きな数になればなるほど、答えを計算できずに推測で取ってしまう子が多かったので、大きな数はたし算やひき算にするようにしています。例えば、「 8×9 」で「72」を取るは難しいので「 $75 - 3$ 」などの簡単な計算で「72」を取れるようにするという事です。子供たちのレベルに合わせて少しずつ計算の難易度を上げていきたいと思っています。



④大きな数カルタ

1000の位までの大きな数を私が言い、その数を表しているカードを取ります。例えば、「1254」と言ったら、右のカードを取ります。「1254」という数が「1000が1つ、100が2つ、10が5つ、1が4つ合わさった数」という、大きな数の作りが理解できていない子が多いため、このゲームを通してその感覚を身につけることがねらいです。

1000	100	10	1
	100	10	1
		10	1
		10	1
		10	1
		10	1
Thousands	Hundreds	Tens	Units



⑤平面・立体カルタ

私が図形の名前を言い、その絵のカードを取るカルタです。



⑥アナログ時計カルタ

私が時間を言い、その時間を表しているアナログ時計の絵のカードを取るカルタです。



ナミビアでは、教室に時計がなく、普段からアナログ時計を読む機会がほぼありません。また、英語での時間の表し方は2通りあり、たびたび子供たちの混乱をまねいています。