

教案1 子どもと保護者が全員で創る:子どもの好きから始まる「わたしプロジェクト」**〔前期の実際の活動の記録〕****目次**

対象となる子ども	1
目標	1
活動実施上の基本方針	2
年間の活動の構造	3
実際の活動の記録:【前期 9 回】	4
好きなことマップの作成	4
作品決めとスケジュール作成	7
作品作成	9
発表会準備	11
発表会	12
プロジェクト(前期)を終えた時点の子どもたちの声	13

■ 対象となる子ども

年齢	11 歳から 15 歳まで (→主体的に活動を考えられる年齢なら何歳でも)
人数	14 人 (→ 4人以上いるとやりやすい)
経験・知識	特に必要な経験や知識はいらない 子どもたちのこれまで築いてきた経験と知識を活かしてできる活動
日本語力の 目安	特にない。日本語力のレベルに関係なく活動できる

■ 目標

目的	主体的な活動や対話を通じて他者とつながりながら、自分と社会との関係に目を向ける
目標	・自分の「好き」なことを見つけ、活動(プロジェクト)を構想する ・仲間や担当者との対話を通して、活動の内容を修正したり発展させたりする ・クラスメイトと「好き」を共有しながら、他者とのつながりや社会との関係を考える視点をもち
言語面の 目標	・自分の好きなことや、自分のプロジェクトでやりたいこと、プロジェクトの進捗状況などを伝え合うために自分に必要な言語の力(複数の言語を使いこなすストラテジーも含む)を各自がそれぞれ伸ばす ・日本語を自分の言語資源の一つとして自信を持つ

■ 活動実施上の基本方針

(1) 対話を繰り返す

目標も進め方も何をどのように取り上げるかも、子どもを含む関わる全員で対話して決めていきます。そのため、どんな形のプロジェクトが生まれるかは活動開始段階では不明！

(2) 臨機応変

計画通りにいくわけではありません。子どもの反応を大切にしつつ柔軟に、臨機応変に活動を変化させていくことになります。

(3) 子ども主体

子どものやりたいことから始まり、子どもがやりたいことを深めていく。大人は子どものプロジェクトをサポートすることに徹します。

*プロジェクト(前期)を終えた時点での[子どもたちの声を一部、掲載](#)(p.13)しています。

(4) 教師は協働実践者

子どもの思い付きや、やりたいことが形になるよう子どもと協働して実践しています。子どもたち同士、子どもと担当者が協働で活動をつくります。時には子ども主導で、時には大人主導です。場面によってお互いに立場を入れ替えながら実践を創っていきます。

(5) 過程重視

結果の形に縛られない。活動の過程に意味があるという意識で進めます。

(6) 自分の言語資源を活かす

発表も何語でやるかは自分で選択します。ですが、日本語で発表したり記録したりすることを支援し、日本語に挑戦するよう声かけは続けています。

補足:

上記の方針でプロジェクトを進めていましたが、後期については振り返ってみると時間の制限もあり、「(3) 子ども主体」および「(5) 過程重視」がうまく実現していなかったことに気づきました。

そこで、後期の実際の活動記録には、「※こうすればよかった!」という振り返りを書き込みました。
また、この振り返りを基に作成した、修正バージョンの進め方案(後期)もつけました。

実践者による実践の振り返りエッセイも掲載しています。ご関心のある方は、どうぞご覧ください。

ダウンロードはこちらから 

- ・ [教案2「後期の実際の活動の記録と後期修正バージョン」\(PDF\)](#)
- ・ [資料_実践者エッセイ「はじめての試みを振り返って思うこと」\(PDF\)](#)

■ 年間の活動の構造

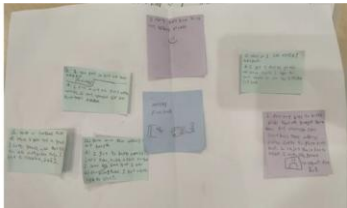
1回 90分 前期 9回、後期 7回

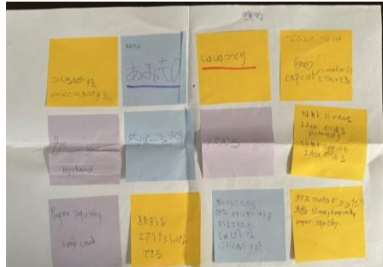
前期に 目指したこと	自分の好きなことを明らかにし、自分の「好き」を伝え、自分の「好き」でほかの人と交流する
好きなこと マップ作成 3回	● 自分の好きなことのマインドマップを作る ● 友達とマップを見せ合いながら、マップの内容を充実させる
作品決めと スケジュール作成 2回	● 自分の作る作品を決める ● 作品作成のスケジュールを考える
作品作成 2回	● 自分の作品を作る
発表会準備 1回	● 自分の「好き」がほかの人にどうすれば伝わるか、見せ方、伝え方を工夫して、発表の作品の仕方を準備する
発表会 1回	● 一人ひとりが自分の「好き」を伝え、自分の「好き」でほかの人と交流する

後期	自分たちの「好き」を活かし、「社会」とつながるためのプロジェクトを考え実施する
交流プログラム 企画・準備 4回	● 自分たちの「好き」を教室の中から外に広げる。C 財団運営のスラムの子どもたちと交流するためのプログラムをチームとして考える
交流プログラム 実施 1回	● 4つのチームによる交流プログラムを実施
交流プログラム 振り返り 1回	● 交流会が自分にとってどんな意味があったか振り返る
報告会 1回	● 教室のほかの学年の子どもたちと保護者に向けて交流会の報告をする

■ 実際の活動の記録:【前期 9 回】

【好きなことマップの作成】

時間	活動内容	留意点
1 回目 (90 分)	【目指したこと】 自分で自分の「好き」を追求すること。また、その好きなことは誰とするのか、他にも同じことが好きな子はいるか、自分の「好き」と人との関わりも考えてみる。 1. 今年度の活動を子どもたちに説明する 今学期は「好き」を追求し、最終的にほかの人と「好き」を共有できる作品づくりをすることを目指す。そのため、目指すことを明確にイメージするためにこれまでの先輩たちの作品を見る。 2. 好きなことマップを作る(グループ活動) ① 宿題で考えてきた好きなことを付箋紙に書いて A3 サイズの紙に貼りだす。(写真1) ② どうして好きになったのか、どういう時に好きだと思うのか、何が好きなのかを考え足していく。(写真2) <u>担当者からの声かけの例:</u> T:A さんは何が好きなの? へー、そうなんだ。 じゃあ、まずはその好きなものを真ん中に書いてみて。 T: え、好きなものがわからない? じゃあさ、～ T: いつもどんなことをしているの? 友達とか家でとか。 T: これをやっているとなんかいい感じってときはどんな時? 3. 好きなことマップの発表(全体活動) 自分のマップを1人ずつみんなの前で発表する。(写真3)	【準備するもの】 マインドマップ作成の材料 ・A3 サイズの白紙 ・付箋紙 写真 1  写真 2  写真 3  みんなの前で自分のマップを紹介している
2 回目 (90 分)	【目指したこと】 「自分の好き」と「周りの人」をつなげて視野を広げる。 —自分の「好き」に興味がない人にどうやって興味を持ってもらうか考える。 1. 自分のマップの紹介(グループ活動) ① 前回とは違うグループメンバーと担当者に前回作ったマップを紹介する。	【準備するもの】 ・前回作成した、好きなことマップ ・書き足し用 A3 サイズの白紙 ・色の違う付箋紙

	② 前回作った A3 サイズのマップに、自分の好きなことを「誰とするのか」「他にも同じことが好きな子はいるか」「どうやって好きを周りの人に広げられるか」と対話をしながら書き込んでいく。 <u>担当者からの声かけの例:</u> T: その好きなことは誰かと一緒にするの? T: それを好きな仲間をもっと増やすためにできることはあるかな? 2. マップ発表(全体活動) 自分のマップを使って、自分の「好き」を、どうして好きか伝え、誰とどんな時にするのか、どうやって好きを周りの人に広げられるか発表し、質問を受け、答える。(写真4)	・書き足したところがわかるようにペンの色を変えたり、付箋紙の色を変えたりする 写真4  さらに書き足した自分のマップを紹介する *ほかの人の発表を聞き、「こんな風に自分の好きなことを周りの人に広げられるんだ」という気づきが得られたらしい。
3 回目 (90分)	【目指したこと】 今回までの活動のまとめ、さらに「好き」の追求をする。過去 2 回の活動を振り返り、クラスメイトの「好き」の内容を聞いたり、先生やクラスメイトとの対話から新たなアイデアや発見を生む。 1. 過去 2 回の好きなことマップの内容に書き足していく(グループ活動) ① 3 回目のマップ作成 マップ1回目(「好きなこと」「どうして好きになったのか」「どういう時に好きだと思うのか」「何が好きなのか」とマップ2回目(「誰かと/独りでするのか」「他にも同じ事が好きな子はいるか」「どうやって好きを周りの人に広げられるか」)を見直して、新しいアイデアがあれば書き足していく。(写真 5-1) 書き足したところがわかるようにペンの色を変えたり、付箋を足したり、必要に応じて A3 サイズの紙を足したりしながら形式自由にマップを作成する。(写真 5-2)	【準備するもの】 ・前回作成した、好きなことマップ ・書き足し用 A3 サイズの白紙 ・色の違う付箋紙 写真 5-1  新たなアイデアは色の違う付箋紙に書く 写真5-2  A3サイズの紙に収まらなかったら紙を足す

担当者からの声かけの例これまでの声かけ

1回目 T:何が好き?

S:「おかしづくり」が好き。

2回目 T:その好きをどう広げるの?

S:みんなにお菓子を食べてほしい。

今回の声かけ

3回目 T:実際にどうするの?

S:作っていったって食べてもらう。電話や動画で
レシピを教える。(写真7ピンクの付箋紙)

T:友達のマップを見てみてどう思った?

参考にできることはあったかな?

T:OOが好きって書いているけど、他に似てい
るようなものはあるかな?T:このクラスの仲間で一緒に楽しめる人はいる
かな?

- ②書き出したものをグループ内で共有する。(写真6)
お互いのマップを説明し、質問し合う。

2. 一人ずつ発表(全体活動)

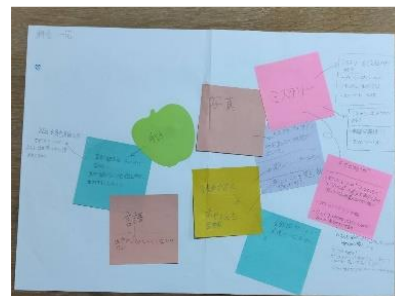
全体に向かって自分のマップを発表し、質問を受けて対話
する。気が付いたことがあったらまた書き足す。(写真7)

写真6



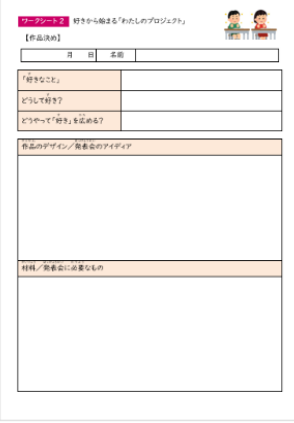
グループ内共有

写真7



最終的に作成されたマップ例

【作品決めとスケジュール作成】

時間	活動内容	留意点
4 回目 (90 分)	【目指したこと】 今回までに書き足してきたマップを参照して、人と共有したい自分の好きな物をどんな形(作品)にするかを決める。過去の活動の振り返りをし、クラスメイトの内容を聞いたり、担当者やクラスメイトとの対話で、新たなアイデアや発見を生む。 1. 過去3回の好きなことマップを参照しながら作品を考える(グループ活動) ①ワークシート1を見てこれからの活動の見通しをつける。 ②ワークシート2に記入しながら、作品を考える。 ③考えた作品アイデアをグループ内で共有する。 2. 全体発表 考えた作品アイデアをみんなの前で発表する。 担当者は、作品を作るための、注意点などを大人目線で子どもたちが引き出せるよう、アドバイスする。 担当者からの声かけの例： T: 動画だと自宅で作ることになるよねえ。じゃあ、活動日は何をやる？ T: ピアノならどうやって借りる？どこにある？ ※欠席した子どもへの宿題 作品にしたい「好き」を1つ選んでくること	【準備するもの】 ワークシート1、2 ワークシート1: スケジュール表  ワークシート2: 作品決め 
5 回目 (90 分)	【目指したこと】 前回の活動の続きを行う。作品にしたい「好き」を1つ選んで、作品完成までのタイムラインを計画する。前回使用したワークシートに沿って、先生と相談しながら具体的な準備物/準備することやその期限を確認する。発表会が一応のゴールとする。発表会までに完成できない子どもはその時まででできている形の発表でいい。 1. 前回出席の子どもと前回欠席の子どもに分かれて、以下のグループ活動を行う	【準備するもの】 ・自分のマップ ・ワークシート1、2(前回使用)

- 前回出席の子どもグループ:
前回の続き。「スケジュール表」ワークシートを完成させる。
- 前回欠席の子どもグループ:
宿題として選んできた、作品にしたい「好き」を元に「作品決め」ワークシート→「スケジュール表」ワークシートの流れで活動する。

担当者からの声かけの例

[何を作るか]

T:好きな物を選んでね。

T:それの何が好き?

T:好きだという気持ちをどうやって伝えたらいいのかなあ。自分の好きなことをどんな形にするとほかの人に伝わるかな。(写真8)

[デザイン決め]

T:どんな作品にするの?

T:材料は何か必要な?

2. みんなの前で考えたことを発表する

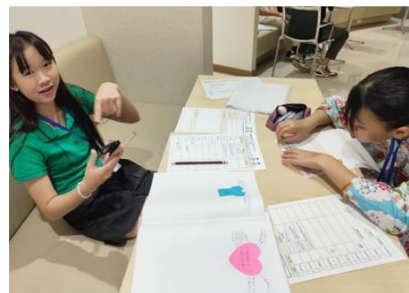
- ・作品を作るための、注意点などを大人目線で子どもたちが引き出せるよう、アドバイスする

写真 8-1



担当者と話合って、自分の好きなことをどう形にするか話し合っている

写真 8-2



動画を紹介して、こんなことをやりたいと担当者に説明している

【作品作成】

時間	活動内容	留意点
6 回目 (90 分)	【目指したこと】 前回までに計画したとおりにそれぞれが自分でスケジュールを管理しながら、発表会での作品発表を目指して作品作りを行う。 1.作業グループ作成(全体) 似たような作品を作る子ども同士でグループを作った。グループは以下 6 つ。 A ゲーム系:2 人 B イラスト系:2 人 C パフォーマンス+制作物系:2 人 D 手作り系:2 人 E 調理系:2 人 F 紹介系:2 人 2. 作品作り作業(グループ活動) ①グループに分かれて作品作成活動をする。 (写真 9、10) ②作品作りの進捗と次回活動のスケジュールをワークシートを使って確認する。 必要に応じて進捗や訂正をワークシートに書き込む。 進捗は色の違うペンで「予定していたスケジュール」と「実際の進捗」を目で見てわかりやすいようにするとい ③ワークシートを完成させる。 <u>担当者からの声かけの例</u> T:ワークシート、日本語でも書いてみようか。 T:発表は何語でもいいよ。 でも日本語で発表できそうならしてみようか。	写真 9  家で作って見た作品を担当者に紹介し、これからどうしたいか説明している 写真 10  家で作ったミニゴルフコースを教室で実際にやってみて、もっとよくするために担当者と一緒に工夫している
7 回目 (90 分)	【目指したこと】 ワークシートに書いた計画どおりそれぞれが自分でスケジュールを管理しながら、発表会での作品発表を目指して作品作りを進める。 *発表会が一応のゴールだが、発表会までに完成できない時はその時までできている形で発表するのでよい。 1.グループ変更(全体) 子どもたちの計画に変更があったため、再度グループ分けを行う。	

2. 作品作り作業(グループ)

①A～Fのグループになって作業を進める。

(写真11、12)

子どもと担当者のやりとり例(写真11)

手話の何について発表したらいいか迷っている子どもとのやりとり

S: 日本語手話と日本手話は違うんです。

T: ほお、どう違うの?

(Sが日本語手話とタイ語手話の違いを説明し、さらに日本語手話と日本手話の違いがあることを説明。)

T: 日本語手話と日本手話の違いは知らない人が多いよね。

S: でも実際にやってもらったほうが関心を持ってもらえると思う。手話に関心を持ってもらいたいですよね。

T: やったことがない人の方が多いよね。

S: 発表の時は日本語手話とタイ語手話の違いを実際にやってもらうのがいいかなあ。

T: それがわかりやすい?

S: 日本語とタイ語、両方できる人が多いし、そっちの比較のほうがわかりやすいと思う。興味持ってもらえるっていうか。

T: なるほど。

せっかく色々調べたんだから、本にして配ったらどうかしら。

S: そうですね。やってみます。

②活動の終わりに作品作りの進捗と次回活動のスケジュールをワークシートを使って確認する。必要に応じて進捗や訂正をワークシートに書き込む。

写真11



手話の何を発表したらいいか迷っている子どもと話し合っている(紹介系Fグループ)

写真12



イラスト系Bグループの2人は異なる手法でイラストを描く。自分の構想を担当者に説明したのち、すぐにそれぞれの手法でのイラストの描き方紹介の動画やスライドの作成に取りかかっている

・進捗は色の違うペンで「予定していたスケジュール」と「実際の進捗」を目で見てわかりやすいようにしてもよい。

【発表会準備】

時間	活動内容	留意点
8 回目 (90 分)	【目指したこと】 先生やグループの友達と相談しながら発表会の流れや発表の仕方について決める。 1. 発表会の司会を決める <u>担当者からの声かけの例</u> T:自分の「好き」から始まる「わたしプロジェクト」の成果をみんなの前で発表します。 司会をしたい人いませんか。 2. 作品の確認と発表のポイント(グループ) グループは発表の形が似ている子ども同士で作る <u>担当者からの声かけの例</u> T:この作品の一番いいところ、みんなに見てもらいたいのはどこかな? T:どんな風に発表したいかな? <u>子どもとのやりとり例(写真13)</u> 発表ポスターをこれでいいか担当者と検討しているところ。 T:これでいい? S:もう少し説明書こうかな。 T:日本語で書いてみる? S:うーん、書くのは英語。日本語で話す。 3. 発表会の順番、流れの確認(全体) 4. 通してリハーサル(全体) ＊自分の作品(パフォーマンス)の説明は何語でもよい。	【準備するもの】 ・ワークシート3 ワークシート3:発表会の準備  写真13  発表ポスターを担当者と検討しているところ

【発表会】

時間	活動内容	留意点																																							
9回目	【目指したこと】 自分以外の人に、自分の「好き」なことをみんなにわかってもらい、その魅力が伝わるように表現する。 1. 全体発表での発表 高学年発表の全体発表では、それぞれが自分の好きなことを自分の得意な言語で紹介をした。(写真14) 2. 一緒に遊ぶ 発表が終わってから、ゲーム系グループの子どもたちは自分で作成したゲームの道具で教室のほかのクラスの子ともや親たち、発表会参加者と一緒に遊んだ。 <table border="1"> <caption>発表作品</caption> <tr> <td>A</td><td>ブラウニーの作り方とブラウニー</td><td>欠席のため、ブラウニーの作り方を紹介した動画を上映。ブラウニーを作って家族に届けてもらい、みんなに配る。</td></tr> <tr> <td>B</td><td>手話の説明冊子</td><td>手話で自己紹介し、タイ語と日本語の挨拶など簡単な手話を写真を使って紹介した冊子を作成。</td></tr> <tr> <td>C</td><td>イラスト作成法</td><td>イラストが好きな理由や、描き方などをまとめたスライドを作成。</td></tr> <tr> <td>D</td><td>将棋の魅力と遊び方</td><td>将棋のやり方をフューチャーボードにまとめる。</td></tr> <tr> <td>E</td><td>ダンス演技</td><td>カバーダンスを発表する。選曲のグループを紹介する掲示物を作る。</td></tr> <tr> <td>F</td><td>ぬいぐるみの衣装作成</td><td>ぬいぐるみの服を作りたいかったが、学校の勉強で忙しく時間がなかったことを発表。「だからテストの点数いいはず!」など、面白いことを言ってみんなを笑わせる。</td></tr> <tr> <td>G</td><td>ウノフリップの面白さと遊び方</td><td>好きなゲーム「ウノフリップ」の遊び方を台紙にまとめる。</td></tr> <tr> <td>H</td><td>イラスト作成法</td><td>イラストの描き方のテクニックを紹介するスライド作成。</td></tr> <tr> <td>I</td><td>ミニゴルフコース</td><td>ミニゴルフコースを作って、みんなに遊んでもらう。</td></tr> <tr> <td>J</td><td>クッキー作成</td><td>お菓子作りが好きな理由を発表し、クッキーを家で作ってきて配る。</td></tr> <tr> <td>K</td><td>あみぐるみ</td><td>ミサンガやタコのあみぐるみを作ってきて販売する。足りない分は予約してもらって後で渡す。</td></tr> <tr> <td>L</td><td>好きなお菓子ランキング</td><td>自分の好きなお菓子ランキングを紹介する。みんなにどれが好きかシールで投票してもらう。</td></tr> <tr> <td>M</td><td>犬の魅力</td><td>どうして犬が好きなのか、犬がいるとどんないいことがあるかスライドで紹介。</td></tr> </table>	A	ブラウニーの作り方とブラウニー	欠席のため、ブラウニーの作り方を紹介した動画を上映。ブラウニーを作って家族に届けてもらい、みんなに配る。	B	手話の説明冊子	手話で自己紹介し、タイ語と日本語の挨拶など簡単な手話を写真を使って紹介した冊子を作成。	C	イラスト作成法	イラストが好きな理由や、描き方などをまとめたスライドを作成。	D	将棋の魅力と遊び方	将棋のやり方をフューチャーボードにまとめる。	E	ダンス演技	カバーダンスを発表する。選曲のグループを紹介する掲示物を作る。	F	ぬいぐるみの衣装作成	ぬいぐるみの服を作りたいかったが、学校の勉強で忙しく時間がなかったことを発表。「だからテストの点数いいはず!」など、面白いことを言ってみんなを笑わせる。	G	ウノフリップの面白さと遊び方	好きなゲーム「ウノフリップ」の遊び方を台紙にまとめる。	H	イラスト作成法	イラストの描き方のテクニックを紹介するスライド作成。	I	ミニゴルフコース	ミニゴルフコースを作って、みんなに遊んでもらう。	J	クッキー作成	お菓子作りが好きな理由を発表し、クッキーを家で作ってきて配る。	K	あみぐるみ	ミサンガやタコのあみぐるみを作ってきて販売する。足りない分は予約してもらって後で渡す。	L	好きなお菓子ランキング	自分の好きなお菓子ランキングを紹介する。みんなにどれが好きかシールで投票してもらう。	M	犬の魅力	どうして犬が好きなのか、犬がいるとどんないいことがあるかスライドで紹介。	写真 14-1  M君の発表:自分が犬が好きな理由を3つに分類し、犬の魅力を伝えた 写真 14-2  L君の発表:聞いている人にも参加してもらうため、発表を工夫し、クイズ形式と投票形式で行った L:ぼくはこのお菓子がとても好きなんです。この中で皆さんが好きなのはどれですか?(見せてやりとりしながら発表を進めた) 写真 14-3  Bさんの発表:手話を実際にやり、日本語手話と日本手話の違いも紹介 写真 14-4  Jさんの作成のクッキー:Jさんは前の晩にクッキーを30枚焼いて、当日レシピを紹介して配った
A	ブラウニーの作り方とブラウニー	欠席のため、ブラウニーの作り方を紹介した動画を上映。ブラウニーを作って家族に届けてもらい、みんなに配る。																																							
B	手話の説明冊子	手話で自己紹介し、タイ語と日本語の挨拶など簡単な手話を写真を使って紹介した冊子を作成。																																							
C	イラスト作成法	イラストが好きな理由や、描き方などをまとめたスライドを作成。																																							
D	将棋の魅力と遊び方	将棋のやり方をフューチャーボードにまとめる。																																							
E	ダンス演技	カバーダンスを発表する。選曲のグループを紹介する掲示物を作る。																																							
F	ぬいぐるみの衣装作成	ぬいぐるみの服を作りたいかったが、学校の勉強で忙しく時間がなかったことを発表。「だからテストの点数いいはず!」など、面白いことを言ってみんなを笑わせる。																																							
G	ウノフリップの面白さと遊び方	好きなゲーム「ウノフリップ」の遊び方を台紙にまとめる。																																							
H	イラスト作成法	イラストの描き方のテクニックを紹介するスライド作成。																																							
I	ミニゴルフコース	ミニゴルフコースを作って、みんなに遊んでもらう。																																							
J	クッキー作成	お菓子作りが好きな理由を発表し、クッキーを家で作ってきて配る。																																							
K	あみぐるみ	ミサンガやタコのあみぐるみを作ってきて販売する。足りない分は予約してもらって後で渡す。																																							
L	好きなお菓子ランキング	自分の好きなお菓子ランキングを紹介する。みんなにどれが好きかシールで投票してもらう。																																							
M	犬の魅力	どうして犬が好きなのか、犬がいるとどんないいことがあるかスライドで紹介。																																							

■ プロジェクト(前期)を終えた時点の子どもたちの声

「自分のプロジェクト選定の理由」

子どもたちは発表終了後、全員、少し興奮した様子でロケに楽しかったと語っていました。そこで自分のプロジェクトを選んだ理由を聞いてみました。その中から一部抜粋します。

▼ 手話の説明冊子を作成し発表した B さん(13 歳)(日本語発表)

私のクラスに自閉症の子がいて、その子、あんまり話さないっていうか、自閉症っていうのもあって話さないっていうのと、あとあんまり聞こえない。補聴器はつけてるんですけど、そんなに聞こえないっていうので、その子、手話通訳と一緒に学校に来てるんですよ。で、その子、いつも友達があんまりなくて結構いつも一人でいるって感じで。話してみたいなと思って、それで手話勉強し始めて、最初、英語の ASL (American Sign Language) っていう英語の手話なんですけど、その手話を勉強してその子と話してみたら、すごい楽しくて。最初手話ってあんまり興味なかったんですよ。けど、手話ってめっちゃかっこいいなって思って、で、もう一つ夢が増えて大きくなった時に手話通訳、例えば日本語からタイ語みたいな。英語から、日本語みたいな手話通訳になりたいなって思って。(T:すごいな。手話で友達と話せるくらい英語を覚えたんですか?) はい、英語の手話を結構話せるくらいまで覚えてました。

▼ 犬の魅力を発表した M 君(12 歳)(日本語発表)

僕の好きなことは犬だから僕は犬のことを発表しました。好きな理由はね、3 つの理由があります。

- 1 個目は、僕はなんか学校から宿題終わった時になんか僕の新しい学校はいっぱい量の宿題がありましたらストレスがあります。だからやってるときにさ、ストレスがあって。犬と遊んだらリラックスする。
- 2 つ目の理由は寂しいです。お家にいてお父さんとお母さんが外で仕事をしてお家には誰もいない。テレビも使えない。本も全部読んだ。携帯も使えないとか。そういうのが犬と見ると座ってる途中に犬がそばに座ってるんですけど、一緒に遊んでる。(T:犬が友達なんですね。) そう。
- 3 つ目の理由は散歩です。お家にずっといるけど、犬があれば、散歩に行く。その時に僕は一緒にいないといけない。それで散歩がいいです。(T:散歩、大変じゃないですか) 友達だからね。大変じゃない。

▼ イラスト作成法を発表した H さん(14 歳)(英語発表)

私はアートとイラストに興味があります。私はアートが大好きです。アートをやってから 10 年以上経っています。友達は自分で絵を描いています。私は人を描くのが好きです。私は私のスタイルで描いて、色々なものを描いています。たまに私はランディングページ (Landing Page: Web 上のチラシのこと) も描いています。友達と一緒にやってきてモチベーションが上がりました。

▼ イラスト作成法を発表した C さん(14 歳)(日本語発表)

私の好きなものは絵を描くことで、だから今日は自分で描いたイラストを発表しました。

(T:どんなソフトで描くんですか?) 私は iPad でプロクリエイトでアニメとかアニメの絵はいろいろあるんですけど、ファイナルフィギュアゲームはスマートフォンとか (iPad で作成したものをいせながら) これは YouTube で、昔アップしました。絵は小学 1 年生くらいから描いているんですけど、本格的に描き始めたのは小 4 くらいです。はじめは紙で描いてたんです。けど 6 年生くらいの時から iPad を描いてます。みんなにすごいと言ってもらって嬉しかったです。

▼ 将棋の魅力と遊び方を発表した D 君(13 歳)(英語発表)

僕は将棋が好きです。最初に父が私に将棋を教えてくださいました。将棋が私の一番好きなことです。

(T:お父さんと将棋をするのですか?) はい、父は将棋を教えてくださいました。友達ともやります。

今回の発表は将棋のどの部分が面白いかを考えなければならないから、それが面白かったです。