

【Prefektur Saitama, Jepang】 Bersenang-senang bersama dalam kegiatan klub otonom



Klub kerajinan tangan (membuat barang-barang kecil)

Klub eksperimen (melakukan eksperimen dengan pesawat kertas)

Di sekolah dasar di Jepang, anak-anak yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama membuat kelompok-kelompok dimana mereka melakukan kegiatan, seperti membuat kerajinan tangan, melakukan eksperimen, olahraga, dan bermain musik pada “kegiatan klub.” Kegiatan klub ini dikelola secara otonom oleh anak-anak.

Anak-anak yang tidak pandai dalam berbicara di depan orang banyak atau mengatur teman-temannya ketika situasi pembelajaran biasa dapat memperlihatkan kepemimpinan mereka dalam kegiatan klub. Sebagai contoh, mereka menyarankan kegiatan-kegiatan menyenangkan untuk dilakukan bersama dan menyemangati teman-teman lain.



Contoh: Kartu Evaluasi Diri (klub olahraga)

	Refleksi siswa	Umpan balik Guru
A 	Aku bisa memperkuat pertemananku dengan mengoper bola kepada orang-orang yang tidak aku sukai. Kita selalu tertawa dan bersenang-senang. Kupikir persatuan kita makin kuat karena kita selalu menyemangati satu sama lain.	Ketika bermain sepak bola, kamu secara sadar berusaha agar bolanya sampai bahkan ke orang-orang yang tidak kamu sukai, ya. Kamu yang selalu peduli dengan adik kelas sangatlah keren.
B 	Tidak hanya ketua klub dan aku (wakil ketua klub), di semester kedua, anak-anak dari tingkat lain mulai memikirkan tentang peraturan bermain juga. Kita membuat peraturan-peraturan yang unik sehingga bermain menjadi lebih menyenangkan. Kami ingin membuat	Kamu memberitahu wakil ketua klub kelas 5 untuk menulis di papan tulis, dan memeriksa kembali dengan baik apakah hal-hal yang sudah ditentukan tertulis di papan tulis dan catatan rekaman. Kamu hebat, bisa beraktivitas sambil menyesuaikan dengan orang-orang disekitarmu.

	klub ini menjadi lebih menyenangkan bagi semuanya.	
C 	Di semester pertama, aku tidak bisa menyatukan teman-teman, tapi dengan berbicara dengan mereka dan mengkonfirmasi peraturan, di semester kedua aku berhasil melakukan tugas sebagai ketua klub. Aku akan tetap melanjutkan berbicara seperti ini dengan teman-teman di semester ketiga.	Caramu berbicara, menyatukan teman-teman ketika berdiskusi, dan responmu yang fleksibel terhadap waktu berlebih sangatlah hebat. Saranmu untuk menambahkan satu lagi bola <i>dodgeball</i> juga sangat keren.

 Sasaran: SD kelas 4, 5, dan 6

 Kategori kegiatan,  Waktu: Kegiatan klub (17 jam per tahun di sekolah kami, tetapi idealnya adalah 20 jam per tahun)

 Tujuan

- Untuk membangun hubungan dalam kelompok antar-usia, berbeda dari kelompok kelas tetap.
- Untuk mengenali sifat-sifat baik dalam diri sendiri dan orang lain, serta saling menghargai sifat-sifat tersebut.
- Melakukan berbagai kegiatan dengan inisiatif sendiri.
- Meningkatkan kesadaran partisipasi sosial melalui mengejar kepentingan bersama.

 Bahan yang disiapkan dan alat yang dibutuhkan

- Lembar kerja (rencana tahunan, lembar evaluasi diri)
- Pojok kartu ucapan

 Urutan pelaksanaan

1 Perjumpaan: Menentukan jenis-jenis kegiatan klub

(1) (Diimplementasikan di paruh kedua tahun sebelumnya) Sasaran kegiatan klub adalah siswa sekolah dasar kelas 4 hingga 6. Oleh karena itu, anak-anak kelas 3 yang akan mengikuti kegiatan klub di tahun berikutnya



<p>diberikan waktu sekitar satu jam untuk mengobservasi dan merasakan kegiatan klub - agar mereka paham apa yang akan mereka lakukan dalam klub tersebut.</p> <p>(2) (Awal tahun ini) Di awal tahun ajaran, siswa kelas 4 sampai 6 SD berdiskusi dan memutuskan jenis klub dan klub yang ingin mereka ikuti. Dalam melakukannya, kondisi pendirian klub (misalnya, memiliki anggota lebih dari x (jumlah) anak dari setiap kelas) dan hasil survei kuesioner terhadap anak-anak (misalnya, kegiatan klub yang diinginkan oleh anak-anak) dipertimbangkan.</p> <p>Selain itu, satu atau lebih guru ditugaskan ke setiap klub sebagai penanggung jawab. Dalam penugasan, karakteristik guru diperhitungkan (misalnya guru yang pandai musik bertanggung jawab atas klub musik, dll). Peran guru adalah memberikan nasihat yang tepat agar anak dapat melanjutkan kegiatan klub secara mandiri.</p> <p>Kegiatan ini dirancang untuk mendorong anak-anak untuk "membebaskan diri dari kelompok kelas tetap," "menghargai pertemuan dengan teman baru dari berbagai usia," dan mempertemukan anak-anak dengan "klub dimana mereka bisa mengejar minat dan kepentingan bersama."</p>	<p>Observation of club activities by 3rd graders (Photography Experiment Club: Bubble Fountain Experiment)</p>
--	--

2 Penentuan tujuan: Menentukan tujuan klub Anak-anak memutuskan bersama "Tujuan Kita" untuk kegiatan klub tempat mereka berada. Misalnya, di klub olahraga, tujuan anak-anak adalah "memainkan permainan yang bisa merukunkan kita semua."

Dengan menentukan tujuan seperti itu, dalam diskusi ketika merencanakan dan merefleksikan kegiatan, anak-anak akan lebih sadar dan berfokus terhadap poin-poin seperti "apa itu 'kita'?" dan "apa itu 'rukun'?"

3 Pembentukan organisasi dan perencanaan

Kegiatan setiap jamnya direncanakan oleh semua anggota, agar semua anggota bisa mendapatkan pengalaman menjadi seorang pemimpin. Saat perencanaan, tim perencanaan yang terdiri dari ketua dan wakil ketua klub dari kelas 6, dan perwakilan kelas 4 dan 5 (masing-masing sekitar 2 orang) memainkan peran sentral. Tanggung jawab masing-masing anggota tim perencanaan telah juga diperjelas.

Sebelumnya, ketua dan wakil ketua klub dari kelas 6 selalu merencanakan kegiatan klub, sehingga kemandirian anak-anak lainnya tidak terbentuk. Dengan mengikutsertakan perwakilan anak kelas 4 dan 5 dalam tim perencanaan, pendapat dari banyak siswa yang tergabung dalam klub dapat tercermin dalam rencana kegiatan, sehingga mereka dapat

【クラブ活動 年間計画】

めあて みんなが仲よくできる遊びをする!

学年	日付	活動内容
1	4/23	★年間の計画 (企画チーム)
1	5/14	おにごっこ (6年)
1	5/28	サッカー (6年)
1	4/11	だるまさんがころんだ (6年)
1	4/18	ドッボール 雨ドッボール (6年)
1	7/2	★学期の反省
2	5/10	バスケ (4年 5年 別井・橋本)
2	5/17	ドッボール (4年 5年 平岡・田口)
2	5/24	ドッボール (4年 4年)
2	10/22	だるまさんがころんだ (5年 4年 萩元・小森)

Annual plan (objectives, activities, and planning team members)

beraktivitas dengan mandiri.

4 Menciptakan kegiatan yang menyenangkan:
Merancang waktu untuk setiap kegiatan
Sambil mengikuti “Tujuan Kita” yang sudah ditetapkan sebelumnya, tim perencanaan membahas “bagaimana membuat setiap kegiatan lebih menyenangkan bagi semua orang.” Selain itu, setiap terjadi suatu masalah, anak-anak akan berdiskusi untuk menyelesaikannya. Alhasil, rancangan seperti dibawah berhasil ditemukan:

(1) Jangan bekerja sama dengan orang yang sama setiap saat, buatlah tim tempat semua orang dapat berinteraksi dengan banyak teman dari berbagai usia.

(2) Memberikan waktu diskusi strategi dalam sepak bola sehingga mereka yang tidak pandai pun dapat menikmatinya, dan melipatgandakan skor jika anak yang tidak pandai dalam sepak bola mencetak gol.



Students discussing and devising rules (Sports Club: Dodgeball)

5 Evaluasi: Kartu ucapan untuk teman, umpan balik guru, evaluasi diri

Kartu ucapan untuk teman: Setelah kegiatan selesai, anak-anak menuliskan poin-poin baik teman lainnya di sebuah kartu ucapan dan membagikan atau menempelnya di dinding



1学期 この1学期は、ドッジボールやサッカー、鬼ごっこをやったけど、どれも超楽しくて回数が増えました。他にもピザを持って、くるなど、クラブ長やクラブ員のみんなとできて良かったです。2学期も楽しいことをやりたいです。2学期もみんな楽しんでほしいです。

2学期は、ハンドボールやドッジボール、だるまさんが転んだなどをやりました。みんなが楽しかった。そのおかげで、鬼にならないうちの鬼など、いろいろなゲームを覚えて、一段楽しかったです。ハンドボールは、チームで協力してできたと思います。

3学期は、ルールややり方を自分たちで考えてやるのが、すごく楽しかったです。課題は、鬼にいつかは勝つこと。みんなの意見が決められるようにしたいです。鬼にも勝つことが、今の4・5年生ももてできると信じているので、たぶん鬼見出しで全て楽しみたい。

untuk saling mengenali dan menghargai poin-poin baik satu sama lain.

Umpan balik guru: Guru memberikan umpan balik langsung pada poin-poin baik yang dilakukan anak-anak selama kegiatan klub. Guru juga mengumpulkan poin-poin tersebut untuk diberikan umpan balik kepada setiap anak di akhir semester. Saat memberikan umpan balik tersebut, guru juga merujuk kepada apa yang dilakukan anak ketika kegiatan klub dan evaluasi diri mereka (menggunakan kalimat-kalimat yang menghargai realita lapangan).

Evaluasi diri: Siswa melakukan evaluasi diri pada akhir semester berdasarkan kartu ucapan dari teman-teman dan umpan balik guru. Lewat evaluasi diri, siswa dapat menyadari kualitas baik dan meningkatkan harga dirinya sendiri.

<Pesan dari Penulis>

- Mengadakan presentasi, memamerkan karya, dan membagikan hasil kegiatan klub di sekolah, komunitas, dan kepada orang tua akan menghasilkan pengalaman yang bermanfaat dan membuat anak-anak puas.
- Meskipun mendorong tumbuhnya kemandirian anak, kegiatan klub sebaiknya tidak sepenuhnya otonom, namun masih dibawah bimbingan guru yang tepat seperti dalam bidang pertimbangan keselamatan.





Referensi

- "Manajemen Kelas dan Kegiatan Kelas di Awal Tahun Akademik: Tujuh Masalah Praktik" (Miyagawa Yagi)
- Kartu Terimakasih dan Kartu Kamu Sudah Berusaha Keras, Ya. Lihat URL di bawah ini:
<https://holisticedu.padeco.education/tokkatsu/008.html>