

「色えんぴつがたりないよ」

【パッケージ名】

『ひとりじゃないからがんばれる』

2学期は「自分大好き、友だち大好き」という友だち理解のパッケージと「ひとりじゃないからがんばれる」という協力してのグループワークのパッケージの2つを設定した。本パッケージはその後者の協力型のグループワークに位置付けており、具体的な協力の場面を通して友だちの良さに気付くことをねらいとしている。

【パッケージの流れ】

- 第1時 こんなときどう言ってあげる
- 第2時 みんなでぐるう
- 第3時(本時) 色えんぴつがたりないよ

【本時のターゲットスキル】

- ・自己信頼
グループでの活動の中に自分の役割があることを感じる。
- ・コミュニケーション力
協力して活動をすすめていくにあたって、友好的な態度で接することができる。
- ・対人関係
実際の活動の中での友だちの良さを見つけることができる。

	時間	活動の流れ(指導者の教示・子どもの反応と行動)	留意点
ウォーミングアップ	5分	歌「まほうのおまじない」を歌う。 2学期のあいあいタイムのはじまりの歌としてみんなで輪になって楽しく歌う。	準歌のテープ、ラジカセ
インストラクション	10分	きょうのねらいを確かめる。 「あいあいタイムでは友だちのいいところを見つけていこうとしてきましたね。みんなで協力してゴールを目指す中で友だちのがんばりに気づいていきましょう。前回は体をつかったゲームでした。きょうはみんなで協力して、これからある指示を時間内に正しく完成することが今日のゴールです。」	準ねらいを書いた短冊

インストラクション	エクササイズ	<p>エクササイズの場面とルールを知る。 中央の机がポニョの島であり、そこからの声がとどく。 『ポニョが島を出て行ってしまった。でも君たちが正しいポニョの絵をかいてくれれば、島にポニョがもどってくる。』</p> <p>「今日は絵に色をぬって完成させてもらいます。でも残念なことに、色えんぴつがみんなの分足りませんでした。それぞれの色えんぴつを協力して使うと何とかなりそうです。さあ、そのためのルールを確かめましょう。」</p> <p>ルールの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色鉛筆は一人2本持っていて人に貸すことはできない。 ・情報カードの指示通りに色をぬる。カードは一人ずつ見に行って、内容をおぼえてグループに伝える。おぼえられないときは、おたすけサインを出し、誰かにきてもらっていっしょにおぼえてもらう。 ・次の情報の時間になってもぬりおわっていなければぬりつづけていていてかまわないが、情報を聞くときはいったん手をとめる。 <p>最初のグループがカードを見に行く。 おたすけサインが必要か確認して、みんなそろってスタートしていく。</p> <p>情報を言葉で伝える。 基本的にはカードの言葉を言って伝えるが、カードと言い方が違っていてもかまわない。 指差しだけで「青」と伝えているグループを見つけたら、いったん全体をとめて、再度確認をする。</p> <p>色をぬる。 ポニョの音楽がなっている間はぬっていていい。ポニョの音楽がとまれば次の人のがカードを</p>	<p>準ポニョの音楽と指令のテープ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・色えんぴつは事前に探検バッグに入れておく。 <p>準指令書の拡大したもの</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルール確認後絵を配り、色えんぴつを用意させる。 <p>準班ごとの絵、情報カード、たすけて札</p> <p>情報カードを見に行く順番は班の順番など事前に作っておく。</p> <p>1分ごとに音楽をしぶり、笛で合図をする。</p>
-----------	--------	---	--

エクササイズ	<p>見に行く時間なのでいったん手をとめさせる。 (およそ1分間)</p> <p>合図で次の人が情報カードを見に行く。 音楽を止め、笛の合図でつぎの人に見に行かせる。</p> <p>絵が完成するまで(時間がくるまで)繰り返す。</p> <p>指導者の動き</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初はルールが守られているかを中心に、中央の机で情報カードをおぼえることやおたすけカードの使い方の支援したり、各グループの様子を確かめたりする。 後半は、各グループでの支えあいや個人のがんばっている部分の情報をつかむ。 <p>正解と確認する。 みんなで書いた魚の個性をほめながら進める。 正解とちがうところがあれば、それをせめたてなかつたグループのよさをほめる。</p> <p>チームワーク賞をわたす。</p>	<p>最後はスペシャルカードとしてみんなで魚を自由に書き込んで完成</p>
シェアリング	<p>10分 グループのよかつたところや自分がみんなのためにがんばったところを発表する。</p> <p>指導者の見つけたよかつたところを一つ発表する。</p> <p>ふりかえりシートを書く。 時間があればここでも発表する。</p>	<p>答え合わせというよりみんなの作品を確かめあう</p> <p>準ふりかえりシート</p>

参考文献

「協力すれば何かが変わる」 日本学校 GWT 研究会編著
遊戲社