

「松原フレンドパーク ～知力編～ 『ハイ・チーズ！』」

【パッケージ名】

「もっともっとつながろう！！」

【パッケージの流れ】

- 第1時 松原フレンドパーク ～体力編～ 「トラストアップ」
- 第2時 松原フレンドパーク ～サバイバル編～ 「ピラニアからにげろ！」
- 第3時 松原フレンドパーク ～チームワーク編～ 「みんなで輪くぐり」
- 第4時(本時) 松原フレンドパーク ～知力編～ 「ハイ・チーズ！」
- 第5時 仲間を見つけよう！
- 第6時 サイコロトークキング

【本時のターゲットスキル】

- ・コミュニケーション力（楽しく、身も心も一致団結して協力する。）
- ・対人関係（友だちの様子や動きをよく見て、気づいたことを発表する。）

	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	<p>「せーの」で手をたたく。</p> <p>・クラスみんなで一体感を得ると共に、授業に集中させる。</p> <p>くじ引きをして、自分の番号を決める。</p>	<p>・1～14の番号が記されたくじを2セット用意し、両チームごとに行う。</p>
インスタレーション	10分	<p>本時のねらいをおさえる。</p> <p>・黒板に目標を貼る。</p> <p>「ハイ・チーズ！」の説明。</p> <p>・教室の前後に、赤・白2チームを分けて集める。</p> <p>・赤白両チームが瞬時の記憶力を競う。出題チームの写真撮影の並び方を瞬時に覚え、隠されたり、入れ替わったりした子が誰かを当てる。</p> <p>デモンストレーション</p> <p>・出題チームは3列になり、写真撮影の並び方に並ぶ。解答チームは3つの班に分かれて出題チーム側を見つめる。</p> <p>・解答チームの各班ごとの相談は口パクでしか行うことができない。</p> <p>・各班にミニホワイトボードを配布し、解答を記入させる。</p> <p>・黒板にルールを貼る。</p>	<p>・自分だけでなく、友達の様子にも目を向けさせる。</p> <p>・目標のカード</p> <p>・赤白帽子着用。</p> <p>・教室をシャッター（ブルーシート）で前後に区切られるようにし、両チームを前後に分ける。</p> <p>・出題方法、解答方法、相談の仕方などの例を示す。</p> <p>・児童を動かして例を示す。</p> <p>・ルールのカード</p>

エクササイズ	20分	<p>「ハイ・チーズ！」1回戦</p> <p>・1回戦は出題チームがくじ引きの1番の子を背後に隠し、解答チームが答えるのを相互に行う。</p> <p>・出題チームは記念撮影の並び方に並び、体を密着させて隙間を作らないように協力する。</p> <p>・解答チームの「ハイ・チーズ」のかけ声で5秒間シャッターを開ける。</p> <p>・解答チームの3班とも正解するまで、シャッターの開け閉めを繰り返す。</p> <p>隠れていた子の気持ちを考えさせたり、素早く見つけることができた児童にその要因を尋ねたりし、みんなで考え、発表させる時間をとる。</p> <p>「ハイ・チーズ！」2回戦</p> <p>・出題チームは新たな並び方を素早く考える。</p> <p>・解答チームに5秒間新たな並び方を見せる。</p> <p>・すぐにシャッターを閉め、出題チームの2番と3番の児童が並ぶ場所を入れ替わる。</p> <p>・再び5秒間だけシャッターを開けて見せる。</p> <p>・解答チームは、誰と誰が入れ替わったのかを考え、フリップに記入する。</p> <p>・以上を両チームが相互に行う。</p>	<p>・子どもの様子を見て言葉かけやヒントなどを与える。</p> <p>・解答チームの児童の様子を見て、再び見せる、時間を延ばす等の配慮をする。</p> <p>・ワークの途中で、考え、深める機会を持つ。</p> <p>・子どもの様子を見て言葉かけやヒントなどを与える。</p> <p>・解答チームの児童の様子を見て、再び見せる、時間を延ばす等の配慮をする。</p>
	10分	<p>振り返りを行う。</p> <p>・振り返りシートへの記入。</p> <p>・本時のねらいを改めておさえる。</p> <p>様々な意見や感想などを発表させる。</p> <p>まとめ</p>	<p>・子どもの様子を見て回り、声掛けを行う。</p> <p>・数人に発表させる。</p>
参考文献なし			