

「パイプライン」

【パッケージ名】

つながろう友達と 「みんなの『絆』で 宝物を探し出そう」

【パッケージの流れ】

- 第1時 グループワーク「なぞの宝島」
- 第2時 課題解決ゲーム「バケツボール」
- 第3時(本時) 課題解決ゲーム「パイプライン」
- 第4時 グループワーク「続・なぞの宝島」

【本時のターゲットスキル】

決断と問題解決

	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	全員で輪になる。1人1つパイプを持つ。 スタート地点を決め、そこからパイプを使ってピンポン玉を1周させる。(必ず全員のパイプを通るようにまわす)	クラスとしてのまとまりを実感できるようにする。 もし、時間があれば2回目は、1回目よりも早いタイムになるように声をかける。
インストラクション	5分	「今日の探検は、洞窟の中。この洞窟では、案内図が手に入るはずだ。洞窟の番人がその案内図を持っているはずなのだが・・・。」 洞窟の番人が登場 「5年3組の勇気ある若者よ。この洞窟にたどり着いたということは、みんなで協力して課題を乗り越えたということだね。しかし、安心するのはまだ早い。案内図には、15の闇の力がかかっている。みんなで力を合わせて『パイプライン』という課題をクリアする度に、その闇の力は消える。細かいルールがたくさんあるので必ず守ること。もめずに、励ましあい、ゲームを進めることができた時、闇の力は消えるだろう。では、健闘を祈る！」	課題に取り組む時に大切にしてほしいことを伝える。

インストラクション		課題を説明する。 『パイプライン』 ・班で行う。1人が1つパイプを持つ。 ・スタート地点とゴール地点を決める。(およそ10mの間隔で)ゴール地点にはバケツをおく。 ・ピンポン玉などの玉を、スタート地点からゴール地点まで運ぶ。全ての班がゴールまで運べた方がよい。 【ルール】 手や体で直接玉に触ってはいけない(パイプの上と転がしていくということ。最初に玉をパイプにのせる時だけはよい。) 自分のパイプに玉がのっているときは、両足を動かしてはいけない(一人だけでゴールまで運んではいけない) 一度自分のパイプ上を玉が通過したら、残るほかのメンバー全員のパイプを通過した後でなければ再び自分のパイプにピンポン玉をのせることはできない。(限られたメンバーだけでやらない) 途中で落としてしまったら、スタートからやり直す。	
	25分	班で試行し、うまくいったことやできなかったことを出し合う。 「どうしたらうまくいったのかな？」 考えた方法で練習する。 うまくいった方法を出し合い、班で作戦を考える。 作戦をふまえて、本番開始。 「では今から本番です。玉を転がしてバケツに運びます。クラス全部で15こ入れば案内図が手に入るので、がんばろう！」	できなくても、お互いに励まし合ってがんばるように声をかける。 うまくいった班の事例を参考にして、本番にむけての作戦を考えてもよいことにする。

		15こ入ったら、番人が再び登場し、案内図が手に入る。	
シェアリング	10分	<p>わかったことや気づきを話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> ・班で協力できたか、またどのような形で協力できたかふりかえる。 ・班のどういう行動が成功に結びついたかふりかえる。 	<p>どんな気づきも受け止め、発言しやすい雰囲気にする。</p> <p>失敗を責め合うのではなく、励まし合いながら友だちと協力していくことの大切さを確認する。</p> <p>ふりかえりシートを記入させ、自分の考えを深める。</p>
<p>参考文献</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『信頼関係を築くプロジェクト・アドベンチャー』 「ワークショップ型 総合学習の授業事例集」 学事出版 ・『情報を組み立てるGWT財』 「協力すれば何かが変わる<続・学校グループワーク・トレーニング>」 遊戯社 			

【パッケージの設定】

クラス全員で協力しながら課題を解決し、宝物を探し当てるという場面を設定した。一人ひとは、探検隊の一員で、教師は、その隊長となり、宝島を探検する。

第1時では、「宝物を探しに行く。」ということとを告げ、宝島の地図を手渡し、一人ひとりが持っている情報カードを解読しながら、どこに宝物があるかを解明するグループワークを行う。宝物を手に入れるためには、「魔女の館」で「宝箱の鍵」を、「洞窟」で宝箱のある「遺跡」内部の「案内図」を手に入れないといけないことも解読していく。

第2時は、「魔女の館」に行くが、そこには、魔女がおり、たくさんの鍵の中から「宝箱の鍵」を見つけ出さなければならないことを知らされる。その鍵を手に入れるために行うのが課題解決ゲーム「バケツボール」である。各班でゲームを行い、課題をクリアすれば、鍵がもらえる。

本時である第3時では、「洞窟」に行き、そこにいる番人から「遺跡の案内図」をもらうのだが、そのためには、課題解決ゲームの「パイプライン」をしなければならない。

「宝箱の鍵」と「遺跡の案内図」を手に入れた探検隊は、第4時で「遺跡」に行く。この時間は、第1時で行ったグループワークと同様に、情報カードをもとに遺跡内の宝物がある部屋の場所がわかり、宝物を手に入れることができる。宝物として、一人ひとりに班のメンバーがその人の「いいところ」を書きメッセージカードを渡す。このメッセージを手にして、自分のよさを再確認するとともに、友達の大切さを実感し、お互いの「絆」がさらに深まることを期待したい。