２学年第２時　「通じてねゲーム」支援プラン　コミュニケーション発展

【エクササイズ（ＥＸ）＆準備物】

　　ウォーミングアップ『落ーちた・落ちた』 ：準備物なし

　　メインＥＸ『通じてねゲーム』 　　　　　：課題メモ３ゲーム分（人数分）封筒

【ねらい】

　普段何げなく使っている音声言語であるが、音声言語を使えない環境においては、身ぶり・目配せなどが非言語的表現として重要な役割を果たしていることに気づく。

【概要】

　一対一のコミュニケーションで自分と同じ課題のメンバーを探し一箇所に集まる。第１ゲームでは言葉で、第２ゲームではジェスチャーのみで、第３ゲームでは視線のみで自分の課題を相手に伝える。相手に伝えることの難しさを感じながら、コミュニケーションには様々な方法があることを知る。さらに言葉の便利さや、言葉以外にも表情や視線や身振りもコミュニケーションをとる際に大切であることにも気づくことができる。

【流れ】

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 活動の流れ | | | 留意点・教具等 |
| ウォーミングアップ | 『落ーちた・落ちた』  指導者からの「落ーちた・落ちた」に続いて、指導者が  ①「りんご」と言えば・・・両手でリンゴを受けとめる。  ②「雷」と言えば・・・・・おへそを隠す。  ③「げんこつ」と言えば・・頭をおさえる。 | | | ○机を全て撤去する。  ○少しずつテンポを上げる。  ○「りんご飴」などフェイントもおもしろい。 |
| エクササイズ | 『通じてねゲーム』  第１ゲーム　「声を出して伝わって」 | | | ○班ごとにすわる。  ○第１ゲーム「声を出してよい」  ○課題メモを見せ合わないように、ポケットにしまう等の指示を出しておくと良い。  ○どのようにして一箇所に集まっていくかを観察しておく。  ○口パクは禁止。  ○修正点があれば、ゲームの間に伝える。 |
|  | 第１ゲーム課題（スポーツ）  相撲、プロレス、野球、バレーボール、  バスケットボール、テニス |  |
| ①班に課題メモ配布する。  ②教員の合図で、一対一のコミュニケーションで同じグループのメンバーを探していく。  ③同じメンバーを探したら、メンバー全員が一箇所に固まって座る。  ④クラス全員が座り、一斉に課題メモを出して見せ合い、まちがっていないかを確かめる。もし、まちがっている人がいたら、正解のグループへ移動する。  第２ゲーム　「身ぶり・手ぶりで伝わって」 | | |
|  | 第２ゲーム課題（食べ物）  ラーメン、そば、パスタ、オムライス、親子丼、  卵かけごはん、 |  |
|  | | |
|  | 活動の流れ | | | 留意点・教具等 |
| エクササイズ | 第１ゲームと同じように進めていく。  第３ゲーム　「視線だけで伝わって」 | | | ○ルール遵守。  ○声を出さずにジェスチャーのみで集まる。  ○視線のみで集まる。  ○口パクは禁止。 |
|  | 第３ゲーム課題（教室にあるもの）  チョーク、黒板、机、椅子、時計、カーテン |  |
| 第１、第２ゲームと同じように進めていく。 | | |
| ふりかえり・シェアリング | ①グループで気づきを交流する。  　＊第１ゲームから第３ゲームへと進んでいくうちに、どういうことに気づいたか。  　　＊誰が、どのようにリーダーシップを発揮したか。  ②ふりかえり用紙に記入する。 | | | フィードバックの視点  ・第１ゲームから第３ゲームに進んでいく過程での子どもたちの工夫に視点をあてる。また、会話以外の行動に注目し、子どもたちの創意工夫を全体化する。 |

【ポイント】

　できれば広い教室を使用して、机を撤去して椅子だけが置かれた状態で行う。第１ゲーム（音声言語）、第２ゲーム（ジェスチャー）は、比較的容易に表現できるのであるが、第３ゲームは、首から上のみ、しかも口パクができないので苦労をする。第３ゲームは、教室の中にあるもので、視線でもって示すことができるものを課題として取り上げている。盛り上がりや気づきを得るには、ルールを遵守することが特に重要である。

|  |
| --- |
| 子どもの気づき |
| ・言葉が使えなかったり、身ぶり手ぶりだけで伝えたりすることがこんなに難しいとは思わなかった。  ・伝え方を工夫することによって、受け取る相手の気持ちも変わるんだなと思った。  ・人と話すときは声を聞くだけでなく相手の目もしっかり見ることも大切だなと思った。  ・これからの生活でしっかりコミュニケーションがとれるようにしていきたい。  ・声だけでなく、ジェスチャーや目でも伝え合えた。楽しいゲームだった。またやりたい！  ・目だけでは伝わらなくてちゃんと声を聞いて、しぐさも見たら相手の言いたいことが分かる。 |

|  |
| --- |
| 教員からのコメント |
| ・相手に伝わらないときのもどかしさや伝わったときの喜びが生徒の表情にあらわれていました。相手の伝えたいことを一所懸命聞いたり、予想したりする姿がたくさん見られた。普段、何げなくしている友達との会話をふりかえって、自分の表情や視線についても考えることができた子どもが多く、日常生活に生かされる活動でした。第３ゲームでは、物に近づいて視線を送る生徒が多かったのですが、視線を送りづらいものや、複数のものがあって紛らわしいものを指定してもよかったかもしれません。はじめのルールを徹底させることが大切だった。 |

＊道徳の内容項目との関連：　1-(1) 基本的な生活習慣　　1-(5) 個性の伸張

（担当：桐山　直子）