|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **⑨** | **○月○日**  (○) | **◎○時間目後半：部活動報告会の後**  **・GWT（６人組づくり）＋対人関係ゲーム（かぶっちゃや～よ）１）**  **※「かぶっちゃや～よ」でその色を選んだ理由を話す場面を設定する。** | **15分** | 生徒による進行 |

プログラム⑨　KPT５（案）

**[内容]**

　（１）6人組づくりの実践（４回目）

* ルール説明、実践

　（２）かぶっちゃや～よの実践（２回目）※理由の交流も含む

* ルール説明、実践

　（３）講評（執行部から・（担当）から）

* 結果の確認・称賛
* 執行部から・（担当）から

**[対象]**

　・〇〇立〇〇学校全校生徒　　〇〇名（1年生　○名、２年生　○名、３年生　○名）

**[準備するもの（目時担当）]**

　・PC　　・プロジェクタ　　・記録用デジカメ　　・生徒用振り返りシート　　・体育館ステージスクリーン

・トイロカード×人数分＋α　　・先生方用アンケートフォーム

**[場所]**

　・体育館

**[時間]**

　・○月○日（○）○校時後半：部活動報告会終了後２０分間で実施

**[先生方へのお願い]**

　・個人の特性のために活動への参加が難しい生徒がいましたら、学年・学担の裁量で対応していただいて構いません（横で見学したり、先生と一緒に体験したり）。

　・これからの研究・活動に生かすために、もしよければ先生方用アンケートによりアドバイスや感想等いただけるとありがたいです。

**[進め方原稿]**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 担当 | 内容 | 備考 |
| 司会  （　　） | 「（司会場所で）絆パワーアップタイムを始める前に、今日は委員会ごとに6人組を作りたいと思いますので、スクリーンの順に並び替えをお願いします。整列できた委員会から座ってください。では移動してください。  （並び替え終了後）  ありがとうございました。☆」  「執行部から。執行部、お願いします。」 |  |
| 説明担当  （　　） | 「はい！」登壇⇒礼 |  |
| 説明担当  （　　） | （１）6人組づくりの実践（４回目）  □ルール説明、実践  「生徒会執行部の〇〇です。これから『絆パワーアップタイム』５回目を始めます。」  「今日も、『６人組づくり』と『かぶっちゃや～よ』を行います。」  「まずは、絆パワーアップタイム全体の約束事を確認します。約束は前回までと同じですが、今日はお互いに少し話をする時間があるので、特に２番目のところを意識してお願いします。　よろしいでしょうか。」  「では６人組づくりのルールについて確認します。スクリーンを見てください。  組作りのルールも前回までと同じです。その他、なるべく、男女の組を作ってくれるといいなぁと思います。  質問はありますか？  全員起立してください。（起立したら）それでは、６人組づくり、５分間チャレンジ、いきます！よ～い、すた～と！」  ★活動中、体育館内を巡回しながら、リーダー研の内容を振り返るような声がけや、困っている生徒とリーダー研参加生徒を引き合わせるような働きかけを多めにする。前回よりも声がけの頻度を減らし、生徒たちから声が出るようにしていく。  （制限時間終了）「時間になりました。まだ組に入れていない人はいますか？」  ※うまく組ができた場合  「今回も5分以内にできて素晴らしいです！みんなが役割を理解しているように感じます。（みたいな感じでほめてください）。」  ※入れていない人がいる場合  「組を作るためのコツをみんなで確認しましょう！〇〇先生お願いします」  （（担当）コメントの後、続けてやる。）「では、もう少し続けましょう。できているところの２，３年生も、全体の様子を見ながらよろしくお願いします。」  ※完成後  「ありがとうございました。皆さんのおかげで６人組ができました。それでは、簡単に自己紹介をしてください。今回はクラスと名前だけで良いです。☆スタートは２，３年生からお願いします。自己紹介が終わった組で係になってくれる人はトイロカードを取りに来てください」  **★カードを取りに来てくれたことへの感謝を伝える。**  「（落ち着いたら…）では、次の『かぶっちゃや～よ』に移ります。皆さん座って、前のスクリーンを見てください。」 | PC操作  （　　）  ※生徒会の皆さんは、最初は組に入らず、全体の状況を見て声を出したり、最後の方で人数調整役として入ってくれたりするとすご～くありがたい。でも最初の時よりも、調整の強度を下げてくれて構いません。 |
| GWの司会進行  （　　） | （２）かぶっちゃや～よの実践  □ルール説明  「ではかぶっちゃや～よを行います。」  「画面にお題が出ます。お題を聞いたら、みんなと重ならないと思う色を１０色の中から選んでください。レインボーは、色を選べなかったときに１回だけ使うことができます。みんなの色とずらしてください。その他の色は、何度でも出すことができます。  ・この色を出そうかな～、などと口で言わないで、全員の色がバラバラなことを楽しみます。出すときには、『かぶっちゃや～よ！』とみんなで言いながら、同時に出します。今日は、その色にした理由についても交流してください。リーダーの進行でお願いします。もしかしたら理由を聞いたときにびっくりすることもあるかもしれませんが、相手が嫌だなと思うようなリアクションはしないようにしてください。  ・もしも、同じ色の人がいたら、目を見てニコッとしましょう。その際、『かぶっちゃった』と言って、こんなポーズをしてください。（執行部と担当の先生でやってみる）では、楽しく進めましょう。質問はありますか？」  □実践  「では、組でまるくなって座ってください。」  「では、『かぶっちゃや～よ』1つ目のお題、「～～～～」。色を決めましたか？みんなで声を出しましょう。せ～の『かぶっちゃや～よ！』。かぶった人たち、せ～の、『かぶっちゃった』！理由の交流をします。リーダーが最初にふってあげて、そのあとは自由に話してみてください。時間は15秒とり、次に移りたいと思います。2問目以降は理由の交流をふりませんので、各組でお願いします。では、どうぞ。」（５問ぐらい実践してみる）  「２つ目のお題！『～～～～』せ～の『かぶっちゃや～よ！』。かぶった人たち、せ～の、『かぶっちゃった』！15秒とります。（15秒後）次に移ります。（みたいな流れで）」  　（実践）  **★活動中巡回し、リアクションをしながら、年少者・年長者から色の理由を少しずつ発言させていく。**  □かぶっちゃや～よ終了  「時間になりました。その場でスクリーンの方を見てください。」 |  |
| GWの司会進行 | （３）講評（執行部から・（担当）から）  □結果の確認・称賛  「ありがとうございました。ちなみに、先週も言いましたが、これを６人でやってバラバラになる確率は15％で、自動販売機の下にお金が落ちているぐらいの確率だと話しました。  今日は色の理由を話しましたが、「そういう考えもあるんだな」っていうのがおもしろいんじゃないかなと思います。では、６人であいさつをしてから、自分のところに戻って列を整えてください。組の中で1人、トイロカードを集めて、前に戻してください。整列の担当は、学級委員長お願いします。では、移動してください。  （戻ったら）たくさん動いてくれて、ありがとうございます。次はこれまでと少し違って、学校生活に関わるお題での意見交換をしたいと思いますので、積極的に交流してくれると嬉しいです。ありがとうございました。（礼）⇒降壇」 |  |
| 司会 | □執行部から・（担当）から  「講評。執行部から。」 |  |
| 講評担当者 | 「はい！」登壇して講評 |  |
| 司会 | 「ありがとうございました。〇〇先生から。」 |  |
| （担当） | 「はい。（講評）」  ★活動してくれたことやルールを守ってくれたことなど、年少者と年長者のそれぞれへの称賛と感謝を伝え、次へつながるような言葉がけをする。 |  |
| 司会 | 「ありがとうございました。教室に戻ったら、振り返り用紙を記入してください。気を付け。これで、絆パワーアップタイムを終わります。礼」  「退場します。全体、回れ右。○年〇組から静かに教室に戻ってください。」  ★終了後の執行部・リーダー反省の中で、少し時間をいただき、「次へ向けての改善点」と「今回の活動についての感謝」を伝え、次への意欲を持たせる。 |  |

１）青森県総合学校教育センター，2021，「コロナに負けない！グループ・アプローチ集～学級を安心できる場所に～」