|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **⑧** | **○月○日**(○) | **◎○時間目終了後（短縮日課）、15:25～15:45の時間で実施****・GWT（６人組づくり）＋対人関係ゲーム（かぶっちゃや～よ）１）** | **15分** | 生徒による進行 |

プログラム⑧　KPT４（案）

**[内容]**

　（１）6人組づくりの実践（３回目）

* ルール説明、実践

　（２）かぶっちゃや～よの実践（１回目）

* 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]**

　・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（○）○校時終了後15:25～15:45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（　　） | 「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（３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』４回目を始めます。」「今日は、『６人組づくり』と『かぶっちゃや～よ』というゲームを行います。　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。１つ目、☆全校生徒に指示が通るようにするため、執行部やリーダー役の人から指示がある時は、しゃべらず、静かに聞いて下さい。２つ目、☆他の人が嫌な思いをするような発言はせず、前向きな励ます発言をお願いします。今日は特にこれに気を付けてください。３つ目、☆困った時は遠慮せずに私たち執行部や誰にでも良いので相談して下さい。　よろしいでしょうか。　　次に６人組づくりをします。今日は部活ごとを基本にして組を作りたいと思います。スクリーンに示される順番に並び替えてください。部長さんよろしくお願いします。　　（並び終わったら）さすがに早いですね。素晴らしいです。☆人数の関係で、剣道部、柔道部、野球部と水泳部、校外部は一緒に6人組を作ってもらえればと思います。　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。　１　全ての学年の人が入っていること　２　同学年の人数が２名ぐらいであること。ただし、これは目安です。　３　全員が組に入れていること　４　どうにもならないときは、相談の上、柔軟に組むこと　５　制限時間は５分間です。　その他　部活の中に男子も女子も両方いる場合は、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「皆さんすごいですね！組づくり２回目もよくできましたが、３回目でさらにスムーズになって皆さんすごすぎます（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！」（執行部コメントの後、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。」「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。 |
| 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。組の中で一人、このトイロカードを人数分取りに来てください。（執行部でわたす。わたし終わったら）ルールを確認します。」**★カードを取りに来てくれたことへの感謝を伝える。**「スクリーンを見てください。これからこのトイロカードを使って、かぶっちゃや～よというゲームをします。・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は、発表し合わなくて良いので、このかぶっちゃや～よというゲームに慣れていきましょう。・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』！」（10問ぐらい実践してみる）「２つ目のお題！～～（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。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。その際、持って行った人とは違う人が、トイロカードを戻してください。では動いてください。学級委員長お願いします。」 |  |
| 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。ちなみにこれを６人でやってバラバラになる確率は1.5％で、自動販売機で当たりが出るくらいの確率らしいです。そう聞くとなかなかバラバラにならないですね。でも、バラバラを目指すゲームなのですが、何か一緒の色の人がいると嬉しいですし、何でその色なのか気になりますよね。そこで、次は色の理由も話してもらい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。たくさん動いてくれて、ありがとうございました。終わります（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、今日の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～」